

PROJEKTTITEL: CHALLENGE-BASED LEARNING & CODING AUF BASIS VON YOUTHHACKATHON

PROJEKTLEITUNG: VEREIN MADEBYKIDS - BILDUNG IM 21. JAHRHUNDERT

LAUFZEIT: 01.09.2020 - 31.08.2022

Welche Möglichkeiten bietet Ihr Projekt für PädagogInnen, die einen Kooperationszuschuss beantragen möchten?

PädagogInnen erlangen neues Wissen in den Bereichen der digitalen Grundbildung und des Design Thinking-Ansatzes im Unterricht. Vor allem das Wecken von Interesse der SchülerInnen an (digitalen) Technologien in Zusammenhang mit dem Thema Nachhaltigkeit sowie die Unterstützung benachteiligter Zielgruppen stehen bei der Auswahl und Vergabe der Mittel im Vordergrund.

PROJEKTPARTNERINNEN

- UnternehmenspartnerInnen:
 - > fit4internet – Verein zur Steigerung der digitalen Kompetenzen in Österreich
 - > weXelerate – Innovation Space und Startup Hub
- Wissenschaftlicher Partner:
 - > Kirchlich-pädagogische Hochschule Wien/Krems (KPH)
- schulische Bildungseinrichtungen:
 - > GTVS Am Hundsturm
 - > VS Bendagasse
 - > VS Life
 - > Informatik-Mittelschule Stockerau (NMS)
 - > GRG 21 Ödenburger Straße (AHS)
 - > HTLW13 Bergheidengasse

PROJEKTZIELE

- > Kinder und Jugendliche für Digitale Grundbildung begeistern, indem fächerübergreifend an **“Real-life challenges”** zu regional relevanten Nachhaltigkeitsthemen gearbeitet wird
- > Schwerpunkt Nachhaltigkeit zur Förderung des **Global Citizenship**-Ansatzes
- > Entwicklung eines Blueprints für den Einsatz von **Rapid Prototyping**-Methoden in Unterrichtskonzepten angepasst an die jeweilige Schulstufe (VS, Sek. 1, Sek. 2)
- > SchülerInnen unabhängig von Geschlecht und sozialem Hintergrund für **kreatives Problemlösen** begeistern
- > **Genderneutrales Konzept**: Problemlösungswege und Tools dürfen (zu einem gewissen Grad) frei gewählt werden - Geschlechterparität wird angestrebt: 50 % der Workshops sollen von Frauen geleitet werden (Role Models)

WAS PASSIERT IM PROJEKT?

Das Projekt “Challenge-based Learning & Coding auf Basis von YouthHackathon” in Kooperation mit dem Verein fit4internet, dem Innovations-Hub weXelerate und der Kirchlich-pädagogischen Hochschule Wien/Krems (KPH) hat zum Ziel im Sinne eines generationsübergreifenden Open Innovation Formates neuartige Unterrichts- und Lernmethoden für Kinder und Jugendliche an unterschiedlichen Schultypen zu entwickeln, zu erproben und dann über die KPH Fort- & Weiterbildungsangebote nachhaltig im Bildungssystem zu verankern.

Das primäre Ziel ist eine breite Gruppe an Kindern und Jugendlichen für Technik und Forschung durch Projektarbeit an realen Challenges zu begeistern und ihnen - dank der Vernetzung mit Unternehmen - auch die Berufsbilder der Zukunft näher zu bringen.

Ziel ist eine Win-Win-Situation für Schulen (VS/Sek 1/Sek 2) und Unternehmen: Schulklassen arbeiten projektbasiert an Real-Life-Challenges zum Thema Nachhaltigkeit im Kontext der digitalen Grundbildung (insbesondere Computational Thinking und technisches Problemlösen sowie 21st Century Skills).

Zu den weiteren Projektzielen zählen genderneutrale Vermittlung, Ausgewogenheit zwischen weiblichen und männlichen Role Models, die Entwicklung eines Blueprints für den Einsatz von Rapid Prototyping-Methoden in Unterrichtskonzepten sowie die Durchführung einer Wirksamkeitsstudie durch die KPH Wien/Krems.

Das Projektteam legt höchsten Wert darauf, alle Kinder und Jugendlichen am Projekt teilhaben zu lassen, unabhängig von ihrer Vorerfahrung, ihrer sozialen, kulturellen oder religiösen Zugehörigkeit.

KONTAKT UND INFORMATION FÜR KOOPERATIONSZUSCHÜSSE:

Projektleitung: Mag. (FH) Peter Gawin

Telefonnummer: +43 660 6508385

E-Mail: office@madebykids.at

Weitere Informationen finden Sie auf der [Madebykids-Website](#) oder [Youthhackathon-Website](#).

Nutzen Sie weitere spannende Angebote aus dem Förderschwerpunkt Talente des Bundesministeriums für Klimaschutz, Umwelt, Energie, Mobilität, Innovation und Technologie (BMK) - www.ffg.at/talente