

Persönliche Skizzen zu möglichen Bildungsszenarien für Kärnten

stichwortartige Überlegungen von Edmund Huditz (ARGE eEducation Kärnten)

Vorschule + Primarstufe: „Neugier wecken und Vorsicht lehren“

Spielerische Zugänge zu informatischen Inhalten: Geschichten erzählen – Modellieren – Algorithmisieren (unplugged) unter Berücksichtigung der Erkenntnisse der Entwicklungspsychologie (vom „Angreifen“ zum „Begreifen“)

Kennenlernen digitaler Geräte als Lehr- und Lernmedien, welche Individualisierung und Differenzierung erst praktikabel machen

Safer Internet – „Impfung“ gegen die Gefahren der Medien

zu überwinden: Ängste und Vorbehalte von Pädagog/innen und Eltern, mangelnde Ausbildung und Ausstattung

Sekundarstufe 1: „Digitale Grundbildung festigen und Talente fördern“

Auf Basis der Initiative der Bundesregierung zur „Digitalen Grundbildung“ eine flächendeckende Umsetzung der Ziele von digikomp8 sowie ausreichende Angebote im Bereich Coding und Gamebased Learning, auch in Unverbindlichen Übungen

Systematische und regelmäßige Nutzung digitaler Geräte als Lehr- und Lernmedien in möglichst vielen Fächern sowie fächerübergreifend, am besten unter Einsatz von „COOL“-Konzepten

Safer Internet und Digital Citizenship werden in allen Fächern thematisiert, um demokratische Grundwerte besser zu verankern und Kollaboration über Landes-/Geschlechter- etc. Grenzen hinweg zu ermöglichen

zu überwinden: „pubertäre Versuchungen“, mangelnde Ausbildung und Ausstattung

Sekundarstufe 2: „Kollaboration ermöglichen und Projekte durchführen“

Auf Basis von digikomp12 flächendeckende Umsetzung der damit verbundenen Ziele sowie ausreichende Angebote im Bereich „Projektorientierte Programmierung“ z.B. in Wahlpflichtfächern

Weiterhin systematische und regelmäßige Nutzung digitaler Geräte als Lehr- und Lernmedien in möglichst vielen Fächern sowie fächer- und schulübergreifend

Kreativität und Kollaboration wird zum Erreichen gemeinsamer Ziele gefördert sowie unternehmerisches Denken unterstützt (z.B. bei Projekten/VWAs und Teilnahme an Wettbewerben)

Eine interessante Aussage dazu ist für mich folgende von Mitch Resnick (Scratch - Mitentwickler):

„These days I talk about our approach in terms of these four words that begin with the letter p: projects, passion, peers, and play. So that’s the approach I would take with coding, but also with any other learning: getting students to work on projects, based on their passion, in collaboration with peers, in a playful spirit. And each of those p’s is important. I think work on projects gives you an understanding of the creative process, how to start with just the inkling of an idea and then to build a prototype, share it with people, experiment with it, and continue to modify and improve it.“ (<http://bit.ly/2AGAh7U>, 8.12.2017)

Safer Internet und Digital Citizenship bleiben ein wichtiges Thema, erweitert um ethische Fragestellungen, welche sich aus neuen Entwicklungen ergeben.

zu überwinden: mangelnde Ausbildung und Ausstattung in manchen Schulen und Schultypen, gering ausgeprägtes Problembewusstsein bezüglich Anforderungen der Berufswelt

Tertiärer Bereich: „Unternehmergeist fördern und Zukunftschancen ergreifen“

Kärnten kann sich als relativ kleines Bundesland eine Zersplitterung nicht leisten. Die verschiedenen Bildungseinrichtungen im tertiären Bereich sollten in Kooperation mit ansässigen Firmen und Startups ihre Energien bündeln und gemeinsame Ziele verfolgen. Nebenbei sei noch erwähnt, dass es für den **Erfolg von Startups** auch immens vorteilhaft wäre, die momentan verschiedenen Schultypen zugeordneten Kompetenzen (HTL – techn. Bereich, HAK – kaufm. Bereich, CHS – sozialer Bereich, ...) zusammenzuführen.

Die Digitalisierung konzentriert sich momentan stark auf die Abdeckung des heutigen Bedarfs. Wir in Kärnten sollten unser Augenmerk auf die Abdeckung des zukünftigen Bedarfs richten.

Das sind meiner Einschätzung nach Bildung, Unterhaltung und gesunde Umwelt. Unsere größte Stärke liegt im Bereich Umwelt, welche auch in Zukunft für die Jugend ein immer entscheidenderer Faktor sein wird, wo sie leben und eine Familie haben möchten. Dies könnte ein Pull-Faktor für Kärnten werden, wenn wir einerseits diese Umwelt erhalten, andererseits auch Jobchancen bieten.

Hier sehe ich mit dem Start des Masterstudiums „Game Studies and Engineering“ an der AAU einen der guten und ausbaufähigen Ansätze. Denn Spiele werden sowohl im Unterhaltungs- als auch dem Bildungsbereich eine immer größere Rolle spielen, da einerseits auf spielerische Weise die so nötige Bildung viel leichter vermittelt werden kann und andererseits mit der Reduzierung des Arbeitspensums mehr Zeit für Unterhaltung bleibt.

Um die sich daraus ergebenden Zukunftschancen zu nutzen, müssten die in Kärnten vorhandenen Kompetenzen gebündelt werden, um mit einer gemeinsamen Vision die Zukunft aktiv zu gestalten, denn die Zukunft passiert nicht einfach, sie wird in weiten Bereichen gestaltet. Hotspots dafür könnten längerfristig Villach im Hardwarebereich (z.B. Infineon) und Klagenfurt im Softwarebereich (z.B. AAU, Startups im Lakesidepark) sein. Entscheidend wird eine Vernetzung der Akteure sein, denn für Alleingänge ist Kärnten etwas klein.

Überlegungen zum Masterstudium „Game Studies and Engineering“

Ein „Alleinstellungsmerkmal“ des Masterstudiums könnte es sein, sich auf **Sozial- und Umweltverträglichkeit** sowie auf **Kompetenzchecks** bei der Spielentwicklung zu konzentrieren. Das heißt, bei den Spielen sollten für gelungene Kollaboration und nachhaltige Entscheidungen Punkte vergeben werden. Außerdem sollten die Kompetenzen und kreativen Ideen der Spieler/innen erhoben und darauf Feedback gegeben werden.

In weiterer Folge könnten solche Spiele auch Firmen angeboten werden, welche im Bereich „Human Resources“ die Mitarbeiter/innen entsprechend ihren Kompetenzen und Vorlieben einsetzen können. Momentan passiert in dem Bereich noch viel zu wenig. Menschen mit abgeschlossenem Technik-Studium werden – das Beispiel bekomme ich gerade mit – jahrelang dafür eingesetzt, die Funktionsfähigkeit von Autoblinkern zu testen, bis sie ob der Langeweile z. B. versuchen, in den Lehrberuf zu wechseln.

Damit solche Spiele entwickelt und vermarktet werden können, wären folgende Schritte von Vorteil:

- Teambildung der Studierenden mit Entwicklung einer gemeinsamen Vision
- Analyse der Stärken und Schwächen bestehender Spiele in Hinblick auf obige Aspekte
- Vernetzung – z.B. Einbeziehung kreativer Ideen von Schüler/innen und erste Testung mit ihnen, Kontakt mit I3 (Initiative für Intelligente Innovation)
- Nutzung von bestehender Infrastruktur – z.B. auch see:PORT in Pörtschach
- Lernen von Startups – z.B. im Lakeside Park
- Ev. Gründung eines eigenen Startups

Überlegungen zum Thema Zukunft der Arbeit:

Ich stelle mir vor, wie unsere Sorgen wegen der Befreiung vom "Arbeitsjoch" (und als solches wird es rückblickend gesehen werden) von Menschen in einigen Jahrzehnten belächelt werden. Wir müssen uns darauf einstellen, dass wir in Zukunft kaum noch "zugerichteten" Menschen brauchen, und das fordert das Bildungssystem total heraus. Es wird entscheidend sein, dass Menschen ihre Talente und ihre Vorlieben in der Schule entdecken und entfalten können, sei es im technischen (wir werden nach wie vor IT-Spezialist/innen brauchen) oder im sozialen (Ansprechperson für andere Personen, Hilfestellung geben, Kinder erziehen) Bereich.

Rein auf Routinetätigkeit "zugerichtete" Personen werden es schwer haben, ihr Leben mit Sinn zu füllen, und damit zu einem sozialen Problem werden. Deshalb müssen wir das Bildungssystem sehr schnell umstellen (Lebensfülle statt Arbeitsleere). Dass all dies reibungslos verläuft, ist natürlich ein reiner Wunschtraum, aber wir müssen zumindest wissen, wo es hingehen soll.