

Digitale Kompetenz und Problemlösen in Schule und Unterricht (er)leben!

(Onlife-Balance: Willkommen in der digitalen Realität, mkn. medien kompetenz netzwerk Hamm, Hamm, 24.05.2022)

Wie lässt sich „digitale Kompetenz“ im Kontext des lebenslangen Lehrens und Lernens unter dem Wirken der Digitalisierung(en) einordnen und für das Handlungsfeld Schule konkretisieren? Unter Rückgriff auf Konzepte der Maker Education und den Lernroboter Ozobot werden schulformübergreifend praktische Ansätze aktiv erprobt. Hierüber soll bei Schüler*innen der fächerübergreifende Aufbau von Problemlösestrategie als Bestandteil digitaler Bildung gefördert und ein bewusstes Reflektieren der Wirkungsweise von Algorithmen (Computational Thinking) möglich werden. Welche Anschlusspunkte ergeben sich dabei aus der Maker Education für die Unterrichts-, Organisations- und Personalentwicklung, um Digitalisierung(en) in Schule gewinnbringend auszugestalten?