

Digital Maker | MINT und Medienbildung

Eine wesentliche Rolle in der informationstechnisch geprägten Gesellschaft spielt das informelle Lernen. „Man lernt [...] Anwendungen kennen, indem man sie an eigenen Projekten und Aufgaben erprobt, sich eine FAQ im Internet für hilfreiche Tipps sucht und von den Peers Hilfestellungen erfährt, wenn man nicht mehr weiterkommt. Der Gedanke einer ‚Bildung auf Vorrat‘ ist in dieser digitalen Kultur weitgehend obsolet geworden.“ (Heinz Moser)

Medienbildung in den naturwissenschaftlichen Unterricht zu integrieren, ist nicht immer leicht. Ein Beispiel, ausgezeichnet mit dem media literacy award 2015, wollen wir hier vorstellen: **CRAZY FERMIs. Mathe endlich spannend.**

In Zusammenarbeit der Fächer Mathematik, Bildnerische Erziehung und Deutsch entstand eine 24 seitige Broschüre, „für die die Schülerinnen und Schüler nicht nur lustige Aufgaben à la Enrico Fermi erfunden und gelöst haben, sondern auch gelernt haben, Diagramme, Texte, Bilder und Layout zu erstellen, im Team zu arbeiten und zuverlässig Termine einzuhalten.“ http://www.mediamanual.at/mediamanual/mm2/mla/2015/Crazy_Fermis.pdf

Zur Erinnerung: Fermi-Aufgaben sind nach dem italienischen Kernphysiker und Nobelpreisträger Enrico Fermi (1901-1954) benannt. Am bekanntesten ist wohl seine Frage: „Wie viele Klavierstimmer gibt es in Chicago?“ Im Vordergrund zum Finden einer Lösung steht das Schätzen, Messen, Recherchieren sowie das Übersetzen in die Sprache der Mathematik, das Finden verschiedener Wege und das Interpretieren und Bewerten der Ergebnisse. Auch für Prognosen und die Ermittlung von Wahrscheinlichkeiten ist das Verfahren gut geeignet. Wer diese Technik beherrscht, wird auch Medienbotschaften mit wacher Skepsis begegnen und den Wahrheitsgehalt von Informationen besser einschätzen können.

Im Bereich der naturwissenschaftlich orientierten Fächer und ihren Zugängen zur Medienbildung gibt es Lücken – zumindest was unsere eigene Sammlung an guten Beispielen betrifft.

Mit **Hallo Digital Makers** wollen wir zur Brückenbildung beitragen und freuen uns über rege Beteiligung. <https://www.mediamanual.at/digital-makers/>

Ziel ist zu lernen, eigene Anliegen und Projekte zu kommunizieren. Das gibt dem Lernen Sinn und macht es sichtbar. In unserem Artikel „Informatik, digitale Kompetenzen und Medienkompetenz“ finden Sie Anregungen zur Realisierung. https://www.mediamanual.at/mediamanual/mm2/themen/kompetenz/mmt_1327_digikomp.pdf

Die **Ars Electronica** in Linz bietet jede Menge interdisziplinäre Inspiration zu Kunst, Technologie und Gesellschaft. Es werden Verschmelzungen verschiedenster Kunst-, Wissenschafts- und Technologierichtungen gezeigt. Bei Versuchsanordnungen kann ausprobiert werden, wie wir vielleicht morgen schon mit unserer Umgebung und anderen Menschen umgehen und kommunizieren werden. <http://www.aec.at/news/>

Auch die **Maker Faire Vienna** im Mai 2017 ist einen Besuch wert. Sie gilt als „familienfreundliches Festival für Innovation, Kreativität und Technologie“. Hier kommen Maker zusammen, um ihre Projekte einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren. Gedacht für kreative Köpfe aller Altersgruppen. <https://makerfairevienna.com/>

Neugier, selbstbestimmtes, informelles und zwangloses Lernen, Experimentieren, Weiterdenken sind noch unterschätzte Qualitäten für eine gelungene Kommunikation und Interaktion in der Gesellschaft: Das **ScienceCenter-Netzwerk** ist ein Zusammenschluss von über 170 PartnerInnen aus den Bereichen Museen, Science-Center, Forschung, Wirtschaft, Bildung, Design, Kunst und Medien mit dem gemeinsamen Ziel, Themen der (Natur-)Wissenschaften und Technik auf leicht zugängliche Weise unmittelbar erlebbar und begreifbar zu machen. <http://www.science-center-net.at>

„Wer nicht neugierig ist, erfährt nichts.“ (Goethe)

Wir wünschen gutes Gelingen.