

Heute schon an morgen denken Welios: Informatik auf der Spur

Das beliebte Welser Mitmach-Museum stellt einmal mehr seinen Innovationsgeist unter Beweis und punktet mit einem Pilotprojekt, bei dem sich alles rund um informatisches Denken und kreatives Problemlösen dreht.

Auf spielerische Art und Weise Interesse für Informatik zu wecken, steht bei der neuen „Informatikinsel“ im Mittelpunkt. So wird an „BeeBot“, dem Bienenroboter, programmiert und codiert, während mit dem „Affenzug“ eine besonders knifflige Aufgabe gelöst werden will. Wer die binäre Uhr kennen lernen oder sich an komplexen Sortierungen üben möchte, wird mit dem einen oder anderen AHA-Effekt belohnt und bekommt Antworten auf Fragen aus dem Alltag der Informatik.

„Die Digitalisierung wird Arbeitsabläufe und Prozesse künftig noch mehr gestalten und verändern“, weiß Mag. Michael Holl, Geschäftsführer des Welser Science Centers Welios. „In einer digital geprägten Gesellschaft gilt es, Grundlagen der Bedienung zu vermitteln und einen kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit Technologien in den Vordergrund zu stellen.“

Gemeinsam mit 13 pädagogischen Hochschulen, 100 Volksschulen und weiteren Partnern zieht das Welser Science Center Welios an einem Strang: Im Rahmen des Masterplans für Digitalisierung des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung unterstützt das Projekt „Denken lernen – Probleme lösen“ die didaktische Nutzung von digitalen Medien in der Grundschule und stärkt das informatische Denken von SchülerInnen und LehrerInnen.