RO22-008 - DS - Digitale Spielgaben

Zusammenfassung

Jede*r kennt es: das Spielzeug mit einer Kugel, einem Würfel und einem Zylinder, die in dafür vorgesehenen Auslassungen einer Spielscheibe geschoben werden können. Diese auf Friedrich Fröbel, dem Erfinder des Kindergartens, zurückgehende Spielgabe, die es Kindern ermöglichen soll Abstraktionsfähigkeit zu entwickeln, dient uns als Ausgangspunkt um ähnliche Konzepte in Bezug auf digitale Medientechnologien und -praktiken zu entwerfen. In enger Zusammenarbeit mit dem Wr. Bildungsserver und internat. Kooperationspartner*innen (HTW Berlin) schlagen wir ‚digitale Spielgaben' (DS) als „Vision für neue Bildungsinhalte" (Wiener Manifest für Digitalen Humanismus 2019) vor und wollen diese mit Hilfe einer strategischen Roadmap an der Universität für Angewandte Kunst Wien verankern. DS können, ganz im Sinne des digitalhumanist. Ansatzes, als „Alphabetisierung am informatischen Spielmaterial" (Pias 2004) verstanden werden. Mit ihnen sollen Kinder, insbesondere im Elementar- und Primarbereich, lernen, was Digitalität ist, indem Wissen über technolog. Prozesse selbst in das Spiel aufgenommen wird. Dabei wird die gängige Annahme, dass Computerwissen nur mit Hilfe elektronischer Geräte – und ihrer aufmerksamkeitsfressenden Bildschirme – generiert bzw. gelernt werden kann, hinterfragt. Wir stellen uns als Forschungs- und Bildungseinrichtung, die nicht zuletzt im Bereich der Kunstpädagogik eine zentrale Rolle in Österreich spielt, der zukunftsweisenden Frage: wie lässt sich Digitalität im frühen Kindesalter lernen ohne dabei die Bildschirmzeit zu erhöhen?

Keywords:
Digitale Spielgaben

Principal Investigator: Clemens Apprich

Institution: Universität für angewandte Kunst Wien

Status: Laufend (01.03.2023 - 30.11.2023)

Weiterführende Links zu den beteiligten Personen und zum Projekt finden Sie unter
https://www.wwtf.at/funding/programmes/ei/RO22-008/