

# Einleitung

Ein Raum voller Laptops, Mikrocontroller, Bastelmaterialien, Lötkolben und vieler eifriger Kinder. Das Signal zur Mittagspause wurde überhört. Was ist denn hier los? Wir befinden uns in einem Kinder-Workshop zum Bauen und Programmieren von kleinen Robotern. Die Kinder entwickeln eine Abenteuergeschichte, in der diese Roboter Aufgaben lösen müssen. Die Geschichte, die Roboter, die Aufgaben: Alles erfinden die Kinder selbst. Sie gestalten sowohl die Idee als auch die Maschinen und tüfteln an Fehlern in der Programmierung, wenn der Roboter nicht tut, was er soll.

Der vorliegende Beitrag beschreibt eine Art des Lernens, bei der nicht die Inhalte des Lernens durch eine Lerntechnologie vermittelt werden, sondern bei der die Technologie selbst zum Lerngegenstand wird. Digitale Technologien verändern unseren Alltag und die Gesellschaft. Überall in unserer Umgebung ist Technologie zu finden – kleine Computer sind in vielen Alltagsgegenständen verbaut und steuern Systeme z. B. im Auto, im Küchenherd und im Geldautomaten. Was müssen Anwender/innen über die Funktionsprinzipien wissen? Wie kann ihr Interesse gefördert werden? Wie können sie technisches Verständnis über die Funktionsweise, für die Entwicklung und Veränderung von Technologien gewinnen, ohne eine technische Grundausbildung zu absolvieren? Der Beitrag stellt mögliche Aktivitäten und Projektideen vor und zeigt die pädagogischen Relevanzen auf.

---

Revision #1

Created 28 February 2025 21:16:26 by Bernd Grabner

Updated 28 February 2025 21:16:26 by Bernd Grabner