

# KLASSE! LERNEN. Wir sind digital.



<https://ars.electronica.art/klasselernen/>

**Der Bildungspreis von BMBWF,  
OeAD und Ars Electronica**

 **Bundesministerium  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung**

 **OeAD  
DIGITALES  
LERNEN**

 **ARS ELECTRONICA**  
Art, Technology & Society

# OPEN CALL 2023

## KLASSE! LERNEN. WIR SIND DIGITAL.

Ein zeitgemäßes Bildungssystem sollte junge Menschen dazu befähigen, ihr Leben in einer digitalisierten Welt aktiv mitzugestalten. Die fortschreitende Digitalisierung eröffnet laufend Möglichkeiten, neue Unterrichtsformen und Methoden der Wissensvermittlung zu entwickeln, zu erproben und zu implementieren.

Mit dem Bildungspreis „Klasse! Lernen. Wir sind digital.“ richten das BMBWF, der OeAD und Ars Electronica den Fokus genau auf das sich verändernde Bildungssystem.

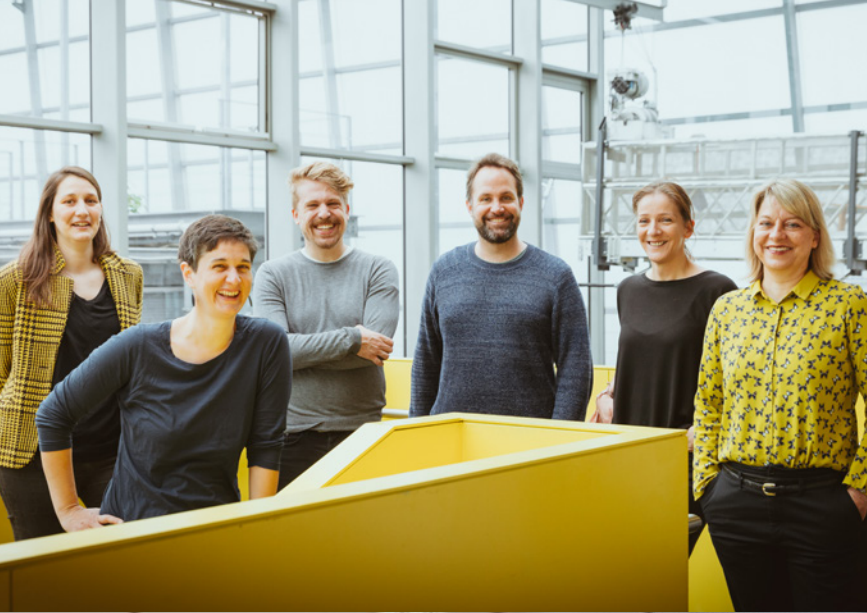
2022 wurde der Bildungspreis zum ersten Mal ausgeschrieben, jetzt geht der Preis in die zweite Runde. Ab sofort können bis Ende März 2023 erneut Projekte eingereicht werden, die im Frühjahr 2023 von einer Fachjury begutachtet und bewertet werden. Die 10 besten Projekte werden dann ausgezeichnet: sieben Anerkennungen, zwei Auszeichnungen mit je 5.000 € Preisgeld und ein Hauptpreis im Wert von 10.000 € werden für zukünftige Projekte im Bereich Digitalisierung vergeben. Der Bildungspreis „Klasse! Lernen. Wir sind digital.“ richtet sich an motivierte Lehrpersonen, die gemeinsam mit ihren Schüler\*innen neue Projekte im Kontext der Digitalisierung umsetzen möchten. Die Pädagog\*innen werden gemeinsam mit den Schüler\*innen ausgezeichnet.

## EINREICHBERECHTIGT SIND:

- Schulgruppen oder Schüler\*innenteams der Sekundarstufe I an österreichischen Bildungseinrichtungen gemeinsam mit ihren Lehrpersonen
- Schulgruppen oder Schüler\*innenteams der 4. Klasse Volksschule an österreichischen Bildungseinrichtungen gemeinsam mit ihren Lehrpersonen in Vorbereitung auf das digitale Lernen in der Sekundarstufe I



Einreichfrist: ab sofort bis Ende März 2023  
<https://calls.ars.electronica.art/2023/klasselernen/>



# INSIDE THE JURY 2022

Im Mai 2022 fand die erste Jurysitzung, die auch richtungsweisend für die aktuelle Einreichperiode für den Bildungspreis 2023 ist, im Ars Electronica Center in Linz statt.

Mit Simon Prossliner, Konstantin Mitgutsch, Susi Windischbauer, Ulrike Giessner-Bogner und Elke Hackl konnten namhafte Expert\*innen mit unterschiedlichen Spezialisierungen für diese Jury gewonnen werden. Kreativität im Umgang mit Technologie in der Schule, die Zusammenarbeit zwischen Lehrenden und Lernenden in den Projekten sowie Nachhaltigkeit und Innovation waren dabei wichtige Auswahlkriterien:

- Wurden die Digitalisierungsprojekte nachhaltig am Schulstandort und im Unterricht eingesetzt,
- handelte es sich um ein innovatives Projekt, das auch Vorbild für andere Schulen/ Lehrende sein kann und
- wurde dabei die Sprache der Lernenden als kreativer Ausdruck gewählt?



Im Folgenden beschreibt die Jury exemplarisch ihre Beweggründe, die zur Prämierung des jeweiligen Projekts geführt haben.

KLASSE!

LERNEN.

HAUPTPREIS 2022

**Der Bildungspreis von BMBWF,  
OeAD und Ars Electronica**



## KLASSE! Lernen. WIR SIND DIGITAL. HAUPTPREIS 2022

### Wir tun was für unsere Welt – Die 17 UN-Ziele

**Schule:** Volksschule Bendagasse, Wien

**Gruppe:** 4e VS (2021/22)

**Lehrer\*in:** Teresa Roschütz

#### Statement der Jury:

Bei diesem Projekt hat vor allem die Vorbildfunktion überzeugt – hier zeigt eine Volksschule, was mit „digitaler Grundbildung“ gemeint ist. In *Wir tun was für unsere Welt* ist eine ideale Verbindung von Thema und Technik gelungen. Dieses Projekt wurde im Gesamtunterricht, also fächerübergreifend, umgesetzt. Mit den 17 SDGs (Sustainable Development Goals) der Vereinten Nationen nimmt sich die Volksschule Bendagasse eines wirklich komplexen Themenbereichs an und verbindet diesen mit den unterschiedlichsten zur Verfügung stehenden Tools. Die Kinder konnten sowohl Themenbereich als auch Art

und Weise der Umsetzung frei wählen, was ein enormes Maß an Flexibilität der Lehrkraft voraussetzt. Entstanden sind eine Reihe authentischer Kinderprodukte, denen aber eine umfassende Recherche zugrunde liegt. Die digitale Präsentationsform wurde nicht zuletzt aufgrund der Corona-Bestimmungen gewählt. Ansonsten wäre vielleicht eine komplett analoge Ausstellung entstanden – so aber bleibt ein digitales Endprodukt langfristig erhalten und für viele zugänglich. Nachhaltigkeit als Wettbewerbskriterium wird hier gleich in zweifacher Weise perfekt umgesetzt: einerseits ökologisch / thematisch, andererseits im Sinne einer Schulentwicklung hin in Richtung Digitalisierung. Die Auswahl dieses Projektes als Gewinner\*innen-Projekt weist der Geräteinitiative den nächsten logischen Schritt – die Ausstattung der Volksschulen.

KLASSE!  
LERNEN.

AUSZEICHNUNGEN 2022

**Der Bildungspreis von BMBWF,  
OeAD und Ars Electronica**



## KLASSE! Lernen. WIR SIND DIGITAL. AUSZEICHNUNGEN 2022

### Yes, We Can!

**Schule:** Sonderschule Waidhofen an der Ybbs  
**Gruppe:** Klasse ASO1 (2021/22)

**Lehrer\*innen:** Gregor Herber, Sarah Lehner  
und Pascal Gruber

#### Statement der Jury:

Ein Team aus acht Schüler\*innen, einer Lehrerin und zwei Unterrichtsbegleiter\*innen hat mit *Yes, We Can!* auf grandiose Art und Weise gezeigt, wie wirklich guter Unterricht aussehen kann. Der Prozess von der ersten Idee bis hin zum fertigen Video ist stringent und bleibt durch eine gute Dokumentation auch für Außenstehende in all seinen Phasen nachvollziehbar. Ein Involvement der Schüler\*innen ist durch alle Produktionsschritte

hindurch authentisch spürbar. Der Lernfortschritt für die Schüler\*innen ist aufgrund so vieler Inhalte sicher enorm. Die Bandbreite reicht vom Verfassen eines E-Mails an berühmte Persönlichkeiten bis hin zum Drohnen-Kameraflug über die Stadt. Zum Glück hat auch der Rechtecheck des Musikclips unserer Recherche standgehalten. Es wurde tatsächlich ein wirklich cooler Song verwendet, den die Urheber zur freien Verwendung verfügbar machten. Und last but not least fällt auf, dass im Unterricht der ASO1 nicht nur digital ästhetisch anspruchsvoller Output produziert wird, sondern auch ganz klassisch auf Papier – zu sehen im Hintergrund des Videos – YES, YOU CAN!



## KLASSE! Lernen. WIR SIND DIGITAL. AUSZEICHNUNGEN 2022

### Schnittstelle:Werken

**Schule:** 3AR des BG/BRG Schwechat

**Gruppe:** Klasse 3AR (2021/22)

**Schüler\*innen:** Timna K., Laura L., Lisa Marie P., Carola P., Sophie P., Lisa P., Nicolai R., Hannah R., Linda R., Katarina T., Barbara T., Mila T., Marie W., Julia W., Zoe W.

**Lehrer\*in:** Matthias Schoiswohl-Szwajor

**Unterrichtsfach:** Werken (fächerübergreifend)

**Dank an:** Nicole Maurovich, Christian Dobrovits, Jessica Rauscher, Manfred Lohr

#### Statement der Jury:

Der Name ist hier Programm: *Krawallpflichtfach Werken*. Dass „Krawall“ sowohl didaktisch sinnvoll als auch fächerverbindend und handlungsorientiert möglich sein kann, zeigt das FAB-LAB 3-Druck des BG/BRG Schwechat. Neben den spannenden und

gelungen Resultaten, die von PET-Raketen und Triangulation über Dazzle-Camouflage bis hin zum Druck und Bau geodätischer Kuppeln reicht, überzeugt die umsichtige Planung des Projekts. Hier wird prozessorientierte Schulentwicklung vorangetrieben, wobei die unterschiedlichen Entwicklungsphasen des FAB-LABs prototypisiert, getestet und reflektiert werden. Der Schule ist es dabei gelungen, eine langfristige und sinnvolle Implementierung digital-analoger Schnittstellen in einem Dreijahresplan zu entwerfen und innerhalb dieser Entwicklung wiederum zielgerichtete Projekte zu pilotieren. Dadurch wird ein nachhaltiger Einsatz der Technologie in unterschiedlichen Fächern sowie ein kreativer, reflektierter Einsatz der Tools ermöglicht.



KLASSE!  
LERNEN.

Anerkennungen 2022  
(AUSWAHL)

**Der Bildungspreis von BMBWF,  
OeAD und Ars Electronica**

# KLASSE! LERNEN. WIR SIND DIGITAL. ANERKENNUNG 2022

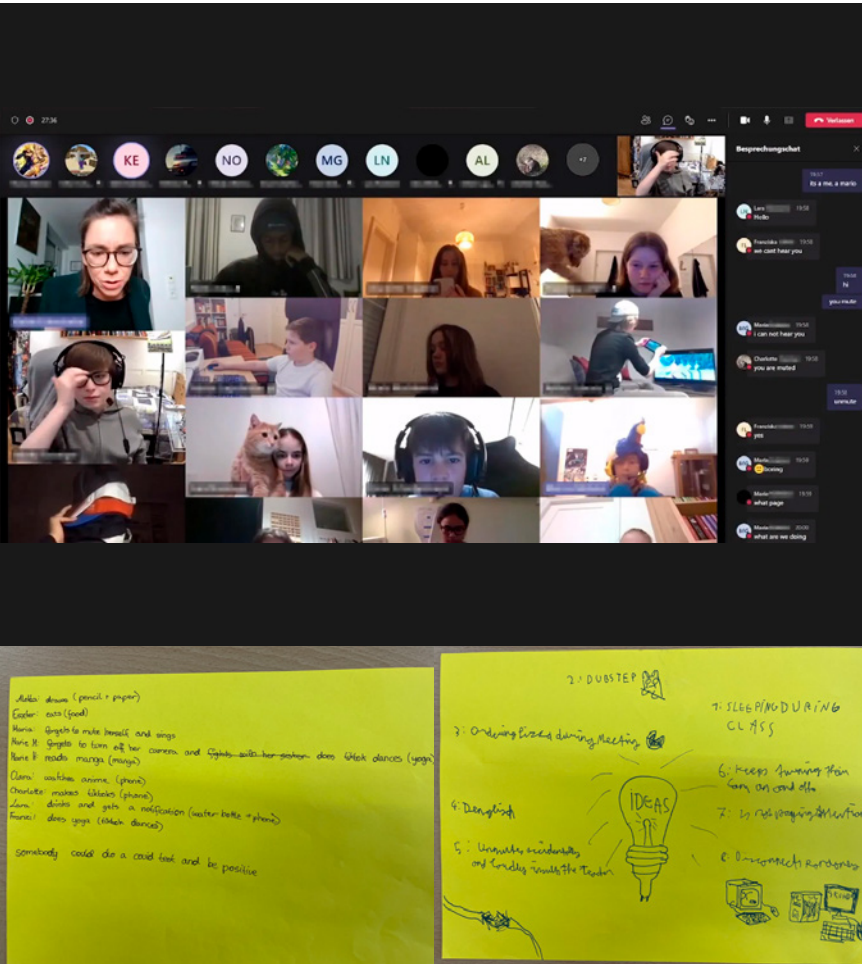
## Digitales Lernen – when homeschooling goes wrong

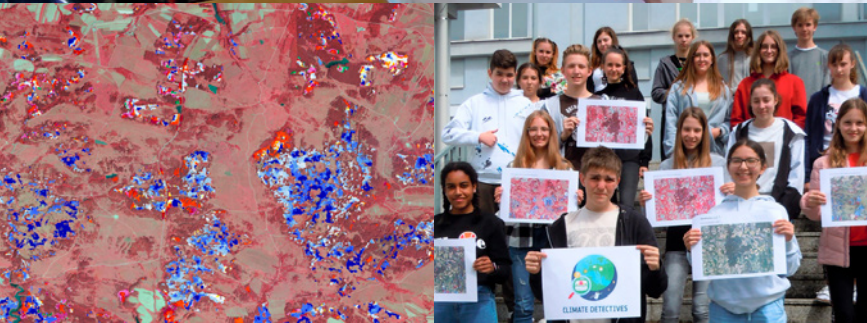
**Schule:** Kollegium Aloisianum Linz  
**Gruppe:** Klasse 3A (2021/22)  
**Schüler\*innen:** Nelly A., Philipp B., Aletta D.,  
Maria G., Mahmud H., Marie H., Eszter L.,  
Franziska L., Adrian L., Marie M., Marcus M.,  
Clara M., Lara N., Nikolas O., Fabian O., Danijel  
P., Moritz R., Oscar S., Arthur S., Charlotte T.,  
Maximilian W., Martin W.  
**Lehrer\*in:** Katrin Eckerstorfer  
**Unterrichtsfach:** English

sein muss, zeigt diese Einreichung. Die im Englischunterricht erarbeitete Medienreflexion vermag mit einfachen Mitteln die Schwierigkeiten von distant learning prägnant auf den Punkt zu bringen. Dabei besticht sie durch ihre Leichtigkeit und den kreativen, zuweilen auch anarchischen jugendlichen Humor. Gerade durch letzteren gelingt eine ehrliche und durchaus auch selbstkritische Perspektive auf den eigenen Unterricht. Der authentische Humor der Schüler\*innen macht den kollaborativen Erarbeitungsprozess und das gute Verhältnis zwischen Lehrerin und Klasse deutlich sichtbar und zeigt, dass Beziehungsarbeit trotz aller Technik nach wie vor eine zentrale Säule guten Unterrichts ist.

### Statement der Jury:

Dass eine kritische Auseinandersetzung mit den Tücken und Herausforderungen des digitalen Fernunterrichts in Zeiten der Pandemie nicht zwangsläufig trocken oder von einer gewissen kulturpessimistischen Schwere durchzogen





## KLASSE! LERNEN. WIR SIND DIGITAL. ANERKENNUNG 2022

### Forest in Change International ESA-Action Group „Climate Detectives“

**Schule:** BG/BRG Waidhofen an der Thaya (AT)  
**Gruppe:** Klasse 4A (2020/21)  
**Schüler\*innen:** Tobias A., Lara A., Lisa B., Laura D., Lorena D., Flora D., Mona D., Yvonne E., Omama E., Mirjam E., Leonie H., Eduard K., Emilia K., Diana L., Sophie L., Nico N., Sara P., Carina P., Valentina P., Rico Mario R., Marie-Louise S., Leonhard W., Julia W., Ines Sophie W., Achillea Z.  
**Lehrer\*in:** Prof. Mag. Anita Pöckl  
**Unterrichtsfach:** Geographie und  
**Wirtschaftskunde, fächerintegrierte Digitale Grundbildung**

**Statement der Jury:**  
Eindrucksvoll zeigen in *Forest in Change* die Schüler\*innen, wie man unterschiedliche

analog und digital abrufbare Archive verwendet, liest und miteinander in Zusammenhang bringt. Der souveräne Einsatz von digitalen Technologien, um mit außerschulischen Projektpartner\*innen in Kontakt zu bleiben und Hilfestellungen zu bekommen, zeigt auch die innovative didaktische Leistung der projektleitenden Lehrenden. Die Gruppe hat sich auf Forschungsaktivitäten der Initiative „Climate Detectives“ eingelassen, die Denk- und Handlungsfähigkeiten zulassen und fördern, die das faktische Wissen über die Region und die eigene Person reflektieren. Diese Methode, die untersucht, wie kontextuelle Faktoren den Menschen beeinflussen und welche Auswirkung die Handlung des Einzelnen auf die Gesellschaft haben kann, hat der digitalen Lehr- und Lernstrategie durch die interdisziplinäre und mediale Kollaboration eine erweiterte Dimension hinzugefügt.

# KLASSE! LERNEN. WIR SIND DIGITAL. ANERKENNUNG 2022

## Digiday

**Schule:** GTMS Grundäckergasse 14, Vienna  
**Gruppe:** Klassen 1a, 1b, 1c, 2a, 2b and 2c  
(2021/22)  
**Lehrer\*in:** Anja Freiler  
**Unterrichtsfach:** Digitale Grundbildung

### Statement der Jury:

Die Lehrer\*innen der GTMS Grundäckergasse stellten für den Start der Geräteinitiative an ihrem Schulstandort den reflektierten und verantwortungsvollen Umgang der Schüler\*innen mit den neuen Tools in den Mittelpunkt. Auf Initiative des IT-Teams organisierten sie gemeinsam einen Stationenbetrieb im ganzen Schulhaus, den Digiday. In klassenübergreifenden Kleingruppen

bekamen die Schüler\*innen der 1. und 2. Schulstufe an acht unterschiedlichen Stationen Inputs zu Cybermobbing, Cybercrime, Google und Internet, Medienbildung, Quellensuche, die Tastatur, den richtigen Umgang mit elektronischen Geräten und den täglichen Transport. Den Abschluss bildete eine kleine Überprüfung und die Übergabe des Notebookführerscheins. Das Modell des *Digiday* überzeugt durch die Idee des gemeinsamen Stationenbetriebs als Unterrichtsform und zeigt einen Prototyp für eine gelungene Startphase im Umgang mit digitalen Endgeräten. Die engagierten Lehrer\*innen gestalteten zusätzlich auch ein Intro-Video, um ihre Schüler\*innen bestmöglich durch die *Digidays* zu begleiten.





## KLASSE! LERNEN. WIR SIND DIGITAL. ANERKENNUNG 2022

### „Code together“ Von der virtuellen Welt in die Praxis

**Schule:** Musik- und Informatikmittelschule  
Wendstattgasse, Wien

**Gruppe:** Coding Team MIM

**Lehrer\*innen:** Hans-Jürgen Gazos, Maximilian  
Wöß and Heigl Markus

**Unterrichtsfach:** Informatik/ Programmieren

#### Statement der Jury:

Die Idee, dass die Schüler\*innen der Musik- und Informatikmittelschule Wendstattgasse im Rahmen des Projekts „Code together“ nicht nur neue digitale Kompetenzen erwerben, sondern diese darüber hinaus in eigens konzipierten Workshops an Volksschulkindern weitergeben,

begeistert durch ihren überzeugenden Peer-to-Peer-Ansatz. Die Schüler\*innen tauchen auf der Ebene des digitalen Lernen in einem ersten Schritt in die Bereiche Coding und Robotik ein. In einem weiteren Schritt schlüpfen die Schüler\*innen in die Rolle der Expert\*innen und lernen dieses Wissen in der Praxis anzuwenden und an jüngere Schüler\*innen zu vermitteln. Dabei geschieht mehr als reine Wissensvermittlung und Arbeit an sozialen Kompetenzen. Was stattfindet, ist die begeisterte Weitergabe von Neugier und Leidenschaft – was den Kindern und dem Projekt deutlich anzusehen ist.

# KLASSE! LERNEN. Wir sind digital.

# OPEN CALL 2023



Einreichfrist: ab sofort bis Ende März 2023  
<https://calls.ars.electronica.art/2023/klasselernen/>

**Der Bildungspreis von BMBWF,  
OeAD und Ars Electronica**

 **Bundesministerium  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung**

 **OeAD  
DIGITALES  
LERNEN**

 **ARS ELECTRONICA**  
Art, Technology & Society