
EIS – Education Innovation Studio

Stärkung der informatischen Grundbildung mit
Schwerpunkt Primarstufe

Education Innovation Studio

Mitarbeiter

Julia Dorninger



Michael Rieseneder



Wolfgang Wagner



Dietmar Straßmair



Education Innovation Studio – Konzept

- Digitale Kompetenzen und Skills des 21. Jahrhunderts
- Verbindung analoger und digitaler Zugänge zu unserer Welt
- Spielerische Aspekt steht immer im Vordergrund
- Unterrichtsmaterialien sind Papier, Bauklötze, Bee-Bots, Legoroboter, Tablets,

Education Innovation Studio – Angebot

- Beratung und Projektbegleitung (DLPL)
- Besuche von Schulklassen im EIS-Studio
- Workshops an Schulen (SCHILF)
- Aus- Fort- und Weiterbildung
- Verleih von Tablets und Roboter

Denken Lernen – Probleme lösen

- Didaktisches Konzept zur Einführung digitaler Medien in der Grundschule
- Schrittweises Erlernen des „Programmierens“
- Vom „Angreifen“ bis zum Abstrakten. Schritt für Schritt wird der Schwierigkeitsgrad gesteigert
- Alles in spielerischer Form

Denken Lernen – Probleme lösen

Warum Programmieren/Coding in der Volksschule?

Lesen. Schreiben. Rechnen.

Logisches Denken lernen
Algorithmisches Denken lernen
Informatisches Denken lernen

Programmieren ist für Schüler wichtig, um in einer von Technologie geprägten Zukunft erfolgreich sein zu können. Wenn Lehrer Programmieren unterrichten, bringen sie ihren Schülern gleichzeitig kritisches Denken und das Lösen von Problemen bei.

[Video](#)

Denken Lernen – Probleme lösen

- 1. Phase:
Arbeiten mit Bauklötzen, Biber-Spielkarten und BeeBot



[Video 1](#)

[Video 2](#)

Denken Lernen – Probleme lösen

- 2. Phase: Arbeiten mit Lego WeDo und Tablets



[Video 1](#)

Denken Lernen – Probleme lösen

6 Lego WeDo
2 Set BeeBot (2 x 6 =12)
7 iPad

