

4GAMECHANGERS Festival: Die Schule der Zukunft: Künstliche Intelligenz am Lehrplan – BILD/ VIDEO

ID: LCG24152 | 15.05.2024 | Kunde: 4GAMECHANGERS Festival |
Ressort: Wirtschaft – sterreich | Medieninformation

Zweiter Tag des 4GAMECHANGERS Festivals von ProSiebenSat.1 PULS 4 und ORF startet mit kritischer Diskussion über Digitalisierung im Bildungssystem.

Bilder zur Meldung in der [Mediendatenbank](#)

Videos zur Meldung auf 4gamechangers.io/en/videos

Wien (LCG) – **Levi Lansky** (Landesschülervertretung), **Felix Ha** (Schulsprecher), **Judith White** (Unternehmerin und Lehrerin), **Manfred Kastner** (Vision Education), **Heinrich Himmer** (Bildungsdirektor der Stadt Wien) und **Michael Vollmann** (Amazon) blicken mit Moderatorin **Elke Rock** (Hitradio Ö3) in den Lehrplan der Zukunft und analysieren Fragestellungen im Bildungssystem.

Bevor Kinder in die Schule kommen, sind sie in einer digitalen Welt aufgewachsen und mit Apps und Devices bestens vertraut. Seit einigen Jahren ist digitale Bildung als Pflichtfach verankert, womit Österreich Deutschland voraus ist. Aus Schülersicht findet Ed Tech jedoch zu wenig Anwendung, was mitunter an mangelnden Kompetenzen des Lehrpersonals liegt und der Scheu, Neues auszuprobieren. Durch den hohen Bedarf an Lehrern findet derzeit ein Generationenwechsel vor der Tafel statt. Der Einsatz neuer Technologien kann Ängste nehmen und die Lernfreude sowie intrinsische Motivation zum Wissenserwerb steigern. Das Home Schooling während der Pandemie hat die Digitalisierung im Bildungssystem um große Schritte vorangebracht. Beispielsweise kam es zu einer flächendeckenden Ausstattung der Schulen mit WiFi. Für das nun geschaffene Fundament braucht es eine sinnvolle und zukunftsweisende Nutzung.

„Der Zulassungsprozess von digitalen Bildungsangeboten ist in Europa extrem bürokratisch und langwierig. Es gibt einen massiven Widerstand, in das klassische Curriculum hineinzukommen und dem Lehrpersonal mangelt es an Autonomie bei der Gestaltung der Inhalte“, berichtet Kastner aus der Praxis. Er ergänzt: „Mit Konzepten von Vorgestern wollen wir die Gesellschaft von morgen gestalten – das kann nicht funktionieren!“

„Die einzelnen Schultypen sind in Österreich zu wenig vernetzt, um eine ganzheitliche Sicht auf das Bildungssystem zu haben und Potenziale zu heben. Die Strukturen des Systems verhindern Veränderung. Es braucht mehr Mut zum Experimentieren und Leadership mit Visionen“, kritisiert White.

„Mit dem Da Vinci Lab geben wir Lehrerinnen und Lehrern das Rüstzeug in die Hand, um sich Programmier-Kompetenzen anzueignen. Amazon möchte einen Impuls geben, sich mit neuesten Technologien auseinanderzusetzen. Damit möchten wir auch mehr Frauen für MINT-Berufe begeistern, die noch immer männlich dominiert sind“, sagt Vollmann.

„Das wichtigste Werkzeug der Bildungspolitik ist, Freude an der Zukunft zu geben. Die Schule ist der Ort, um in einer vernetzten Welt den reflektierten Umgang mit Technologien und Medien zu erlernen. Der tendenziell negativ behaftete Zugang zu neuen Technologien ist ein gesamtgesellschaftliches Thema. Die Schule ist ein Spiegel der Gesellschaft“, meint Himmer.

„Der Lehrplan muss abgespeckt werden, damit Raum für Innovationen und neue Inhalte entsteht. Motivation bei Lehrerinnen und Lehrern muss gestärkt werden, damit das Berufsbild mehr Wertschätzung genießt“, fordert Ha.

„In der Diskussion um neue Technologien muss der Aspekt verstärkt gesehen werden, dass sie Lehrerinnen und Lehrern das Leben erleichtern und den Job attraktiver machen“, unterstreicht Lansky.

Alle Programmpunkte des Festivals gibt es zum Nachschauen auf 4gamechangers.io/en/videos und im Livestream auf JOYN. Der ORF überträgt auf ORF ON, ORFIII (15. Mai 2024, ab 9.00 Uhr; 16. Mai 2024 ab 9.00) und ORF1 (15. Mai 2024, ab 23.30 Uhr; 16. Mai 2024, ab 0.20 Uhr) und informiert in allen seinen Medien in Radio, Fernsehen und Online.

Über 4GAMECHANGERS

Als eine der führenden Digitalkonferenzen Europas bietet das 4GAMECHANGERS Festival eine einzigartige Bühne für Vordenker, Kreative und digitale Pioniere. Das Festival schafft eine interaktive Plattform, um sich mit Gleichgesinnten zu vernetzen und die neuesten globalen Trends zu diskutieren. Seit 2022 hat das 4GAMECHANGERS Festival, von ProSiebenSat.1 PULS 4 und ORF gemeinsam veranstaltet, neue Maßstäbe gesetzt und lädt die Menschen dazu ein, Teil der #4GC-Vision zu werden und das Festival-Motto „The Power of Cooperation“ gemeinsam zu leben. Das 4GAMECHANGERS Festival zeichnet sich durch eine breite Vielfalt aus: Von inspirierenden Gesprächen mit Top-Speakern bis hin zu zukunftsweisenden Panel-Diskussionen und Keynotes. Das Digitalfestival ist eine Mischung aus Symposium, Unterhaltung, Musik und Innovationsmesse, bei dem die 17 Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen ganz oben auf der Agenda stehen. Abseits der Bühne bietet das 4GAMECHANGERS Festival eine Innovations- und Entertainment-Messe mit einem vielfältigen Angebot an

Aktivitäten, Unterhaltung und zahlreichen Sonderveranstaltungen. Als Platin-Partner unterstützen Google, Magenta und Nespresso das diesjährige Festival sowie viele weitere Partner und Sponsoren. Weitere Informationen und Tickets für das gesamte Festival-Spektakel auf 4gamechangers.io

ProSiebenSat.1 PULS 4 und der ORF bedanken sich bei Google, Magenta und Nespresso mit ihren Top-Executives als Platin-Partner sowie bei allen Sponsoren und Partnern des 4GAMECHANGERS Festivals herzlich.

+ + + BILDMATERIAL + + +

Das Bildmaterial steht zur honorarfreien Verwendung im Rahmen der redaktionellen Berichterstattung zur Verfügung. Weiteres Bild- und Informationsmaterial im Pressebereich auf leisure.at
(Schluss)

