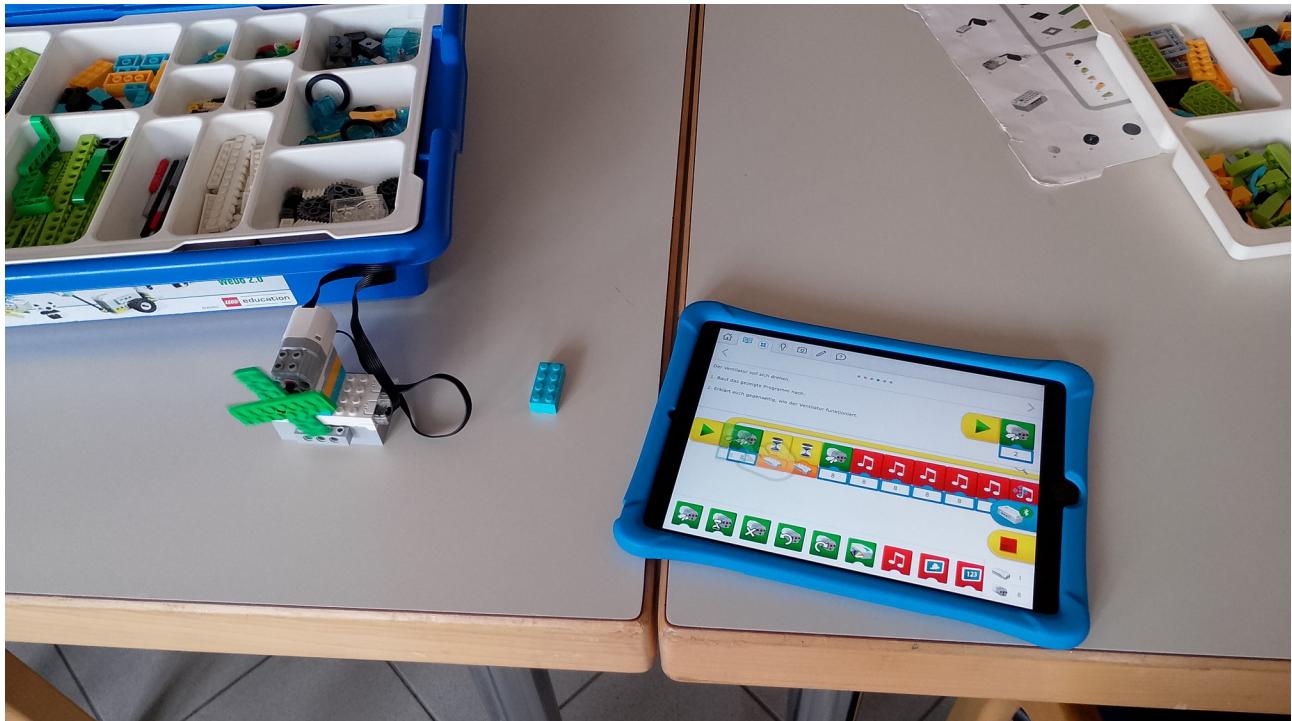


# IT-Event für Burgenlands Kinder

**31. August 2024, Gemeindehalle, Großhöflein**



Der *Internet-Club Burgenland* (ICB) organisierte auch im Jahr 2024 in der geräumigen Gemeindehalle in Großhöflein (die dafür dankenswerterweise von der politischen Gemeinde, der sie gehört, unentgeltlich zur Verfügung gestellt wurde) zwei Workshops. Am Ozobot-Workshop nahmen 10 Kinder teil, am Lego-Workshop 14. Insgesamt 16 Kinder kamen in die angenehm kühle Gemeindehalle, meist begleitet von ihren Eltern, einige besuchten auch aus Interesse beide Workshops. Die Veranstaltung erfolgte in Zusammenarbeit mit der *RoboManiac GmbH* – ein im Jahr 2017 gegründetes Unternehmen mit Sitz in Wien, das in ganz Österreich MINT-Robotik-Kurse anbietet, auch im Rahmen von Feriencamps in den Schulferien.

**Kostenlose  
MINT-Robotik-Programmier-Workshops  
für Mädchen**



Das *Frauenservice der Stadt Wien* bot 2022 und 2023 Wiener Schulen die Möglichkeit, kostenlose MINT-Robotik-Programmierkurse für Mädchen zu buchen, die Durchführung oblag der Firma *RoboManiac* – siehe <https://www.robomaniac.at> mit vielen weiteren Hinweisen.

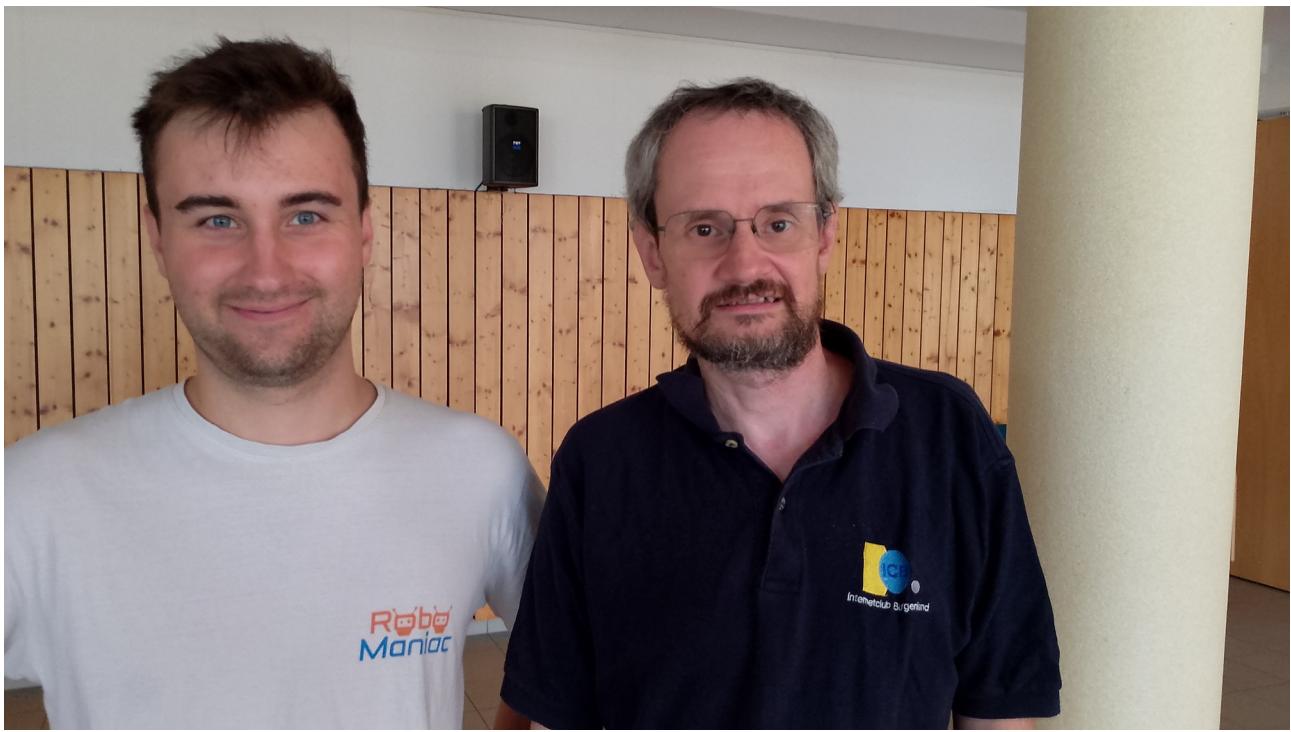
Spiele – ob analog oder digital – sind Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Geboten wurde beim IT-Event in Großhöflein vom 31. August 2024 sowohl eine kurze Einführung in das blockbasierte Programmieren als auch in das codebasierte Programmieren. Mit *LEGO Education WeDo 2.0* wurden kleine Maschinen gebaut und programmiert. Die spielerische Einführung in das Programmieren – Vorkenntnisse waren nicht notwendig! – kam bei den Buben und den Mädchen sehr gut an – es gab übrigens genauso viele junge Teilnehmerinnen wie Teilnehmer.



Impressionen....







*Tobias MEYRINGER (links; von RoboManiac), Dipl. Ing. Peter BUZANITS (rechts; Vereinsobmann des ICB)*



*Tobias MEYRINGER (links), Dr. Herbert GASSNER (rechts; ICB, Experte und IT-Autor für E-Learning und Game-based Learning)*



Dr. Markus TAUBER, ICB, (rechts)

” ”



Dr. Markus TAUBER, ICB,(rechts), referierte vor den Eltern der teilnehmenden Kinder - in einem separaten Raum - über Parental Control



Dr. Herbert GASSNER, ICB

Die Eltern konnten sich auch ausführlich mit Dr. Markus TAUBER und Dr. Herbert GASSNER vom ICB – zwei Pädagogen mit langjähriger Unterrichtserfahrung – über alle sie interessierenden Aspekte von *E-Learning* und *Game-Based Learning* unterhalten. LEGO wird bis zum Jahr 2026 nachhaltig – der dänische Spielwarenkonzern hat angekündigt, seine bunten Bausteine künftig nicht mehr aus erdölbasiertem Kunststoff produzieren zu lassen, sondern aus erneuerbarem Harz. Toll!

Die wahrscheinlich größte private Sammlung von verschiedenen LEGO-Sets in Österreich (knapp 350) hat der heute 32-jährige gebürtige Burgenländer Christian HALLER in seinem Haus in Gols aufgebaut: Eine Nachbildung der *Tower Bridge* in London, ein Modell des Überschall-Passagierflugzeugs *Concorde*, eine *Titanic* aus über 9.000 Teilen etc. Sets von dieser Größe sind aufgrund ihrer Komplexität mit dem Hinweis *18+* markiert und relativ teuer. Christian HALLER hat sich kürzlich auch einen Kindheitstraum erfüllt – er fuhr mit seiner Freundin in das LEGOLAND BILLUND in Dänemark.

Eine gute Idee wäre es, mit einer Gruppe von Kindern den LEGO-Raum von Christian HALLER in Gols zu besuchen – nichts, das dort nicht angefasst werden darf!

Dr. GASSNER wies darauf hin, dass bereits rund ein Viertel der Erstklässler:innen in Österreich Erfahrung im Umgang mit Computerspielen haben, ja oft sogar fast täglich spielen. Die Datenbank der BuPP – <https://www.bupp.at> – einer Serviceeinrichtung des Bundeskanzleramtes – bietet für die Eltern eine pädagogisch fundierte Orientierungshilfe bei der Spieleanwahl (beim Spiel *Minecraft* etwa wird das Genre – *Adventure* – angeführt, das Mindestalter für die Kinder – *ab 8 Jahren* – und auch die Plattformen, auf denen das Spiel läuft). Die Webseite TOOLKIT – <https://toolkit-gbl.at> – dient dem Austausch von Game-Based-Learning Ideen aller Art. Beiträge zur Medienpädagogik sind auf der Webseite <https://www.medienimpulse.at> zu finden. Informationen zur blockbasierten Programmiersprache *Scratch* gibt es auf <https://scratch.mit.edu>, über *Unity* kann man sich auf <https://store.unity.com/de/education> informieren – *Unity* ist eine professionelle Game Engine, die kostenlos in Schulen genutzt werden kann. Auch die österreichischen Bundesländer – siehe etwa <https://www.spielraum.tirol> – versuchen derzeit, eigene Informations- und Beratungsangebote rund um das Spielen aufzubauen.

*Digitales Spielen* floriert – Deutschlands größte Spielemesse, die *Gamescom* in Köln – fand vom 21. bis 25. August 2024 statt, es gab rund 10 Prozent mehr Aussteller als im letzten Jahr (vgl. c't 2024, Heft 18, S. 94). Im *Internetclub Burgenland* (ICB) werden Messen dieser Art stets genau beobachtet, es gibt im Club viel gebündelte Fachkompetenz zum Thema Spiele und Spielen, welche von Mitgliedern und Interessierten abgerufen werden kann.



Die bei der ICB-Veranstaltung am 31. August 2024 verwendeten *LEGO WeDoSets* (die Bausätze wurden in Aufbewahrungsboxen mit Sortierschalen geliefert) fördern wichtige Kompetenzen, etwa die Kooperationsbereitschaft – es können je zwei Schüler mit einem Set arbeiten – und stärken das Selbstvertrauen. Die praxisnahen Aufgaben motivieren Kinder zum eigenständigen Handeln und Ausprobieren. Die *Sensomotorik* (Reaktionsfähigkeit, Geschicklichkeit) wird angehoben, die *kognitiven Kompetenzen* (vorausschauendes Denken, räumliche Vorstellungskraft) ausgebaut.

