RO22-008 - DS - Digitale Spielgaben

Zusammenfassung

Das Forschungsprojekt „Digitale Spielgaben“ stellt den Versuch dar, die Idee des Digitalen Humanismus (DH) sowohl in der Forschung als auch im Bereich des Wissens- und Kunsttransfers, sowie der künstlerischen Erziehung nachhaltig zu verfestigen. Gefördert durch den Wiener Wissenschafts-, Forschungs- und Technologiefonds (WWTF) und in Zusammenarbeit mit dem Wiener Bildungsserver sowie internationalen Kooperationspartner*innen (HTW Berlin) sollen digitale Spielgaben als „Vision für neue Bildungsinhalte“ (Wiener Manifest für Digitalen Humanismus) entwickelt und diese mit Hilfe einer strategischen Roadmap an der Universität für Angewandte Kunst Wien verankern werden. Digitale Spielgaben können dabei, ganz im Sinne des digitalhumanistischen Ansatzes, als „Alphabetisierung am informatischen Spielmaterial“ (Pias 2004) verstanden werden. Mit ihnen sollen Kinder, insbesondere im Elementar- und Primarbereich, lernen, was Digitalität ist, indem Wissen über technologische Prozesse selbst in das Spiel aufgenommen wird. Dabei wird die gängige Annahme, dass Computerwissen nur mit Hilfe elektronischer Geräte – und ihrer aufmerksamkeitsfressenden Bildschirme – generiert bzw. gelernt werden kann, hinterfragt. Wir stellen uns als Forschungs- und Bildungseinrichtung, die nicht zuletzt im Bereich der Kunstpädagogik eine zentrale Rolle in Österreich spielt, der zukunftsweisenden Frage: Wie lässt sich Digitalität im frühen Kindesalter lernen, ohne dabei die Bildschirmzeit zu erhöhen?

Schlagworte:
Digitale Spielgaben

Principal Investigator:	Clemens Apprich
Institution:	Universität für angewandte Kunst Wien

Status: Abgeschlossen (01.03.2023 – 29.02.2024)

Weiterführende Links zu den beteiligten Personen und zum Projekt finden Sie unter
https://www.wwtf.at/funding/programmes/ei/RO22-008/