



## Ziele von „Denken lernen, Probleme lösen mit digi.case“

- Förderung von informatischem Denken durch analoge und digitale Aufgabenstellungen
- fächerübergreifendes Arbeiten
- gezielte Förderung von Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik (MINT)
- Reduktion des Gender-Gaps und Digital-Gaps
- Interesse an digitalen Berufen und im Bereich MINT wecken



## Kontakt für Rückfragen:

Projektteam der Pädagogischen Hochschule der Diözese Linz gemeinsam mit allen Pädagogischen Hochschulen in Österreich

**OSTR Prof. em. Alois Bachinger, MAS**

alois.bachinger@ph-linz.at

## Projektsteuerung im BMBWF:

**Mag. Martin Bauer, MSc**

martin.bauer@bmbwf.gv.at

**ADir.<sup>in</sup> RgR.<sup>in</sup> Michaela Wieser**

michaela.wieser@bmbwf.gv.at

## Impressum:

Medieninhaber, Verleger und Herausgeber:  
Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung  
Minoritenplatz 5, 1010 Wien  
+43 1 531 20-0  
Fotos: Alois Bachinger, Michaela Wieser  
Wien, Februar 2023

bmbwf.gv.at

## Denken lernen, Probleme lösen mit digi.case

Lehrendenfortbildung für  
Digitale Grundbildung  
in der Primarstufe



# Denken lernen, Probleme lösen mit digi.case

„Denken lernen, Probleme lösen mit digi.case“ ist eine Initiative der Lehrendenfortbildung des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung in Zusammenarbeit mit den Pädagogischen Hochschulen zur Förderung des informatischen Denkens und kreativen Problemlösens.

Der **digi.case** ist ein Medienpaket, das analoges und digitales Material für den Unterricht in der Primarstufe bietet. Er enthält Aufgaben zu Digitalisierung sowie informatischem und logischem Denken.

Mit dem Inkrafttreten des neuen Lehrplans für die Primarstufe ab dem Schuljahr 2023/24 unterstützt das Projekt „Denken lernen, Probleme lösen mit **digi.case**“ Lehrkräfte bei der Vermittlung digitaler Kompetenzen.

Für Lehrende erleichtert es die didaktische Nutzung digitaler Medien, Schülerinnen und Schüler unterstützt das Projekt im informatischen Denken.

# Informatisches Denken in der Primarstufe? – Ja, klar!

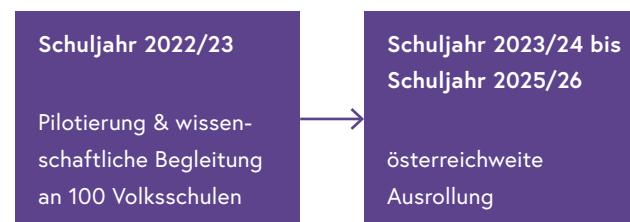
## Wie?

Spannende Knobelaufgaben und zahlreiche analoge Denkspiele ermöglichen einen haptischen Einstieg in das informatische Denken und kreative Problemlösen. Von einfach bis knifflig – für jede/n ist etwas dabei!

## Wann?

Im Schuljahr 2022/2023 nehmen 100 Pilotschulen mit dem **digi.case** an einer wissenschaftlichen Begleitstudie teil.

Ab dem Schuljahr 2023/24 erhält jede Volksschule und Sonderschule einen **digi.case**. Begleitend bieten Pädagogische Hochschulen „Denken lernen, Probleme lösen mit dem **digi.case**“ als MOOC (Massive Open Online Course) und mit anschließender Präsenzschulung an. So wird die Einführung des neuen Lehrplans in der Volksschule im Bereich Digitalisierung unterstützt.



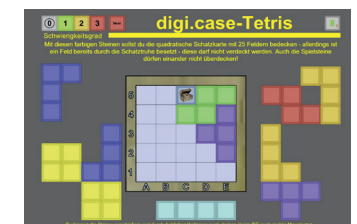
# Spielerisch von analog zu digital

**Level 1:** Analoges Arbeiten mit traditionellen Werkzeugen wie Schere, Papier und Kleber ermöglicht das Lösen von einfachen haptischen Aufgaben im Bereich des Problemlösedenkens.

**Level 2:** Der Medienkoffer **digi.case** motiviert z. B. zu Denksportaufgaben und Knobelspielen in den verschiedenen Unterrichtsfächern – auch fächerübergreifend.



**Level 3:** „Probleme“ werden auf einer erweiterten digitalen Ebene in Form von Gamebased-Learning gemeinsam gelöst.



## Projektpartner

