

Im Klassenzimmer von heute entsteht das Österreich von morgen

“Jugendliche von heute wachsen in einer digitalen Welt auf, sie bedienen Computer, Tablets und Smartphones intuitiv. Doch Content nur zu konsumieren reicht nicht aus, um sich den schulischen und beruflichen Anforderungen von morgen zu stellen”. Margarete Schramböck

Der Youth Hackathon - Mit digitalen Tools gestalten

Beim Projekt Youth Hackathon werden die Jugendlichen zu aktiven Gestalterinnen und Gestaltern. Sie lernen spielerisch algorithmisches und logisches Denken und stärken ihre Problemlösungskompetenz. Sie arbeiten im Team und lernen technische und naturwissenschaftliche Berufsfelder kennen. Kurz, sie eignen sich genau jene Skills an, die nötig sind, um die digitale Transformation erfolgreich mitzugestalten.

Das Ziel des Projekts Youth Hackathon ist es Game- und App-Design zum Teil des Lehrplans zu machen und somit die Kompetenzen des 21. Jahrhunderts fest im Unterricht zu verankern. Die Pädagoginnen und Pädagogen erhalten Unterstützung bei der Implementierung der Unterrichtskonzepte in Form von Open Educational Resources (OER) und einer pädagogischen Schulung. Ein spezieller Fokus von Youth Hackathon liegt darauf, Mädchen und junge Frauen für Technik zu begeistern. Forschungspartner der TU Wien und PH Wien führen Begleitforschung zur gendergerechten Vermittlung von technischen Inhalten und genderspezifischen Unterschieden in Ausbildungs- und Berufswahl durch. Im Sinne der Berufsorientierung haben am Youth Hackathon teilnehmende Schulklassen höhere technische Lehranstalten und Hochschulen - wie z.B. die HTL Spengergasse, HTL Rennweg und die TU Wien - sowie erfolgreiche IKT-Unternehmen - u.a. A1, IBM und Microsoft - besucht, um Inspirationen für vorhandene Chancen und Möglichkeiten zu bekommen.

Feierlicher Abschluss mit Frau Bundesministerin Magarete Schramböck

Am Montag, 15. Oktober 2018, lud Ministerin Schramböck ins Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort zur Youth Hackathon Veranstaltung “Unsere gemeinsame digitale Zukunft” und zur Prämierung der besten Spiele und Apps, die im Rahmen des Projekts Youth Hackathon 2018 von rund 500 Jugendlichen im Alter von 11 bis 14 Jahren entwickelt wurden.

An der Podiumsdiskussion zum Thema kollaborative Transformation für die Fachkräfte von morgen nahmen neben Frau BM Schramböck namhafte Vertreter aus Bildung, Wissenschaft und Wirtschaft teil unter anderem Anna Steiger TU Vizerektorin für Personal und Gender, Patricia Neumann Generaldirektorin von IBM Österreich, Dorothee Ritz General Managerin Microsoft Österreich sowie Christoph Berger, Rektor der KPH Wien/Krems und Markus Gull Präsident der Julius Raab Stiftung. In der Diskussion wurde darauf hingewiesen wie wichtig digitale Kompetenzen im Bildungsbereich für den Erfolg des österreichischen Wirtschaftsstandortes seien. Kollaborative Formate wie das Projekt Youth Hackathon bilden hierbei die Speerspitze der digitalen Bildung Transformation und gerade im Hinblick auf den herrschenden Fachkräftemangel sei es von großem Interesse junge Frauen für Wissenschaft, Technik und Digitalisierung zu begeistern.

Das Projekt Youth Hackathon wurde von DaVinciLab initiiert und von der Wirtschaftsagentur Wien mitfinanziert. Aufgrund des großen Erfolgs - über 50 Projekte wurden innerhalb von 3 Monaten eingereicht - soll das Projekt im Sinne eines Schulterschlusses aus Politik, Wirtschaft, Wissenschaft und Schule im Jahr 2019 auf ganz Österreich ausgeweitet und zu einer Vernetzungsplattform weiterentwickelt werden.