

## **Pilotprojekt „Tablets für Kinder“ steht in den Startlöchern Kooperation des Innovationshauptplatzes, der Raiffeisenlandesbank, Acodemy und Open Commons Digitale Geräte als Werkzeug statt nur zum Medienkonsum**

**Seit fast zwei Jahren vernetzt der Innovationshauptplatz die Linzer Start-Up-Community und ist ein Ort, an dem kreative Ideen für Digitalisierung und Innovatives Platz finden. Nicht zuletzt kooperiert dieser mit der Raiffeisenlandesbank Oberösterreich, der Programmierschule acodemy und der städtischen Initiative Open Commons im gemeinsamen Projekt „Tablets für Kinder“. „Damit stellen wir die ersten Weichen für die digitale Kompetenzentwicklung unserer Linzer Kinder. Digitalisierung bedeutet nicht nur, unsere Endgeräte für den täglichen Medienkonsum zu nutzen. Vielmehr bedarf es einer sicheren und aufgeklärten Mediennutzung. Durch das Projekt erlernen rund 100 Kinder mithilfe von pädagogisch unterstützten Workshops digitale und technologische Kernkompetenzen“, betont Bürgermeister Luger.**

Den Startschuss gab es bereits im Dezember letzten Jahres. Nun bewegt sich das Projekt in die Realisierungsphase. Heute, am 5. Mai, gehen die ersten Workshops in drei Linzer Horten in die erste Runde, die Mitte Juni dann ihren Abschluss finden. In Form von Projektwochen führen MedienpädagogInnen die Hortkinder spielerisch in die Mitgestaltung von Technologien und digitalen Medien ein. Das Tablet eignet sich aufgrund seiner niederschweligen Bedienbarkeit als optimales Vermittlungsmedium für Kinder.

„Kritische Medien- und Technologiekompetenzen sind Schlüsselqualifikationen unserer modernen Gesellschaft. Das Wissen um die technischen Hintergründe befähigt zu einem informierten, selbstbestimmten und (angst-)freien Umgang mit Technik und Technologie. Das ist heute eine wesentliche Voraussetzung für eine gelungene Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und für ein beruflich erfolgreiches Fortkommen“, ist sich die Leiterin der städtischen Initiative Open Commons, Magdalena Reiter, sicher. Die Workshopreihe lässt Kindern erste Erfahrungen mit Coding, Sensorik, Robotik und Elektronik sammeln. Neben dem praktischen Experimentieren werden die Workshopmodule durch gemeinsame Diskussions- und Reflexionsgruppen über den Nutzen und der Gefahren von Technik abgerundet.

„Wir wünschen den Kindern von heute, dass sie morgen als Erwachsene ihre Welt gestalten können. Sie sollen ihre Chancen nutzen und ihr Potenzial in der digitalen Welt verwirklichen können! Wir sind begeistert, dass die Stadt Linz und die Raiffeisenlandesbank den Kindern diese schöne Möglichkeit bietet und freuen uns sehr, das großartige und fortschrittliche Projekt unterstützen zu dürfen. Es ist sehr wichtig, dass Kinder in diesem Alter ein erstes digitales Verständnis bekommen und nicht nur konsumieren, sondern auch am Laptop und am Tablet gestalten“, zeigen sich die Geschäftsführerinnen der Programmierschule acodemy, Anna Relle und Elisabeth Weißenböck motiviert. In der Programmierschule acodemy werden die Kinder ihre ersten eigenen Computerspiele selbst programmieren. Dadurch können informationstechnologische Konzepte und algorithmisches Denken spielerisch vermittelt werden.