

«Thymio» Digitale Transformation im Unterrichtsalltag

Nach einer ersten Schulung Mitte Februar 2019 trafen sich die Projektteilnehmenden des BBZ Olten zum zweiten Mal, um die ersten Erfahrungen im Umgang mit dem Lernroboter «Thymio» auszutauschen.

Was brauchen Lehrpersonen, um «Thymio» im Unterricht erfolgreich zu integrieren? Was ist für das digitale Lernen hilfreich, was eher hinderlich? Auf der Grundlage dieser zentralen Fragen traf sich die Projektgruppe zu einem ersten Erfahrungsaustausch. In Unterrichtsgruppen tauschten sich die Anwesenden kritisch zu den ersten Erfahrungen im Unterricht aus: Wie kann das Anbinden an Arbeitssituationen und die Lebenswelt gelingen, wer trägt die Verantwortung und kann im Notfall helfen? Soll eine Austauschplattform aufgebaut werden und welche Unterstützung von Seiten der Schule und der Verbände gibt es? Klar wurde, dass die Motivation hoch ist, obwohl sich während der letzten Monate gezeigt hatte, dass es Zeit braucht, das neue Gerät gewinnbringend zu etablieren.



Frau Jessica Zufferey Dehler, Executive Director EPFL Center for Learning Sciences, präsentierte danach, welches Wissen schon wo zugänglich ist, denn die Gemeinschaft um «Thymio» ist besonders in der Westschweiz

gross und viele Erfahrungen und Unterrichtskonzepte sind vorhanden. Sie empfahl daneben die Gründung eines eigenen Ideen-Pools für die gegenseitige Inspiration und das Teilen in der eigenen Lerngemeinschaft. Anwendungsziele können als Herausforderung für die Lernenden gesehen werden, denn die Technologie an sich erzeugt keinen Lernfortschritt. Das, was die Lernenden mit dem Gerät machen, ist entscheidend. So gibt es grosses Potential in vielen Lernbereichen vom Programmieren lernen hin zu Selbst- und Sozialkompetenz, Methodenkompetenz oder eben dem Gefühl für «Computational Thinking», das in unserem Alltag immer wichtiger wird.



Hier geht es vor allem darum, im Rahmen der technischen Gegebenheiten die bestmögliche Lösung für ein Problem finden. So können die Lernenden ein Gefühl dafür entwickeln, dass alle Geräte ihre Einschränkungen haben, denen diese unterliegen. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben kann dank der Möglichkeiten des Geräts auf die jeweiligen

Stufen angepasst werden. Von vor-programmierten Funktionen über die «Drag-and-Drop»-Programmierung mit VPL bis hin zu Textcodes ist alles anpassbar. Ergänzungen wurden zudem von Thomas Schenker, der den ersten Workshop geleitet hatte, eingebracht. Er zeigte anhand der vorangehenden Inputs von Frau Zufferey Dehler technische Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht. Dank dieser theoretischen und praktischen Anregungen können die Teilnehmenden ihre Ideen im explorativen Vorprojekt weiter verfeinern. Das Ziel ist, dass unter der Federführung des BBZ Olten bzw. dessen Direktor Georg Berger im Rahmen von «Digitalinform» ein Projektantrag eingereicht werden soll. Der Bund unterstützt mit dieser verbundpartnerschaftlichen Initiative die Förderung des digitalen Wandels in der Berufsbildung.

