

Educational Innovation Lab

EIL4MINT

**Edu-
cational
Lab** im
Lakeside
Park

MINKT-Up Kiosk

Kompetenzmodell

Dieses Projekt wird aus Mitteln der FFG gefördert. www.ffg.at
Dieses Werk ist unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 lizenziert.



Verlinkung GECKO:

Link Website	https://gecko.aau.at/de/competence-models/graph/two?id=MINKT-UP-Kiosk_541
--------------	---

Kommentar zum Kompetenzmodell in GECKO:

Das Kompetenzmodell zum Projekt „MINKT-Up Kiosk“ beinhaltet für Schüler:innen die folgenden Kompetenzen:

(10690) Die Schüler:innen entwickeln im Rahmen eines Design-Thinking-Prozesses eigene Ideen zur Gestaltung eines interaktiven Ausstellungsobjekts. Sie lernen, gestalterische Entscheidungen reflektiert zu treffen und kreative Lösungswege für technische und funktionale Anforderungen zu finden.

(10691) Die Verbindung von MINT-Fächern mit künstlerischen Zugängen fördert ein vernetztes, interdisziplinäres Denken. Die Schüler:innen erkennen, wie künstlerische Perspektiven naturwissenschaftlich technische Fragestellungen erweitern und bereichern können.

(10692) Im gemeinsamen Entwicklungsprozess des MINKT-up Kiosks übernehmen die Schüler:innen Verantwortung, diskutieren Ideen, treffen Entscheidungen im Team und reflektieren ihre Rolle im Gestaltungsprozess.

(10693) Die Schüler:innen erleben, wie aus einer ersten Idee über mehrere Iterationsstufen ein umsetzbares Produkt entsteht. Sie lernen, wie Ideen weiterentwickelt, angepasst und unter Berücksichtigung von Rahmenbedingungen (z. B. Sicherheit, Materialverfügbarkeit) realisiert werden können.

(10694) Durch die Präsentation ihrer Entwürfe und die Diskussion mit Expert:innen, Pädagog:innen oder externen Projektpartner:innen schulen die Schüler:innen ihre Fähigkeit, Ideen verständlich und überzeugend zu vermitteln.

(10695) Im Praxiseinsatz analysieren die Beteiligten die Funktionalität, Praktikabilität und Wirkung des MINKT-up Kiosks. Dabei reflektieren sie die eigene Gestaltung kritisch und identifizieren Optimierungsmöglichkeiten.

Durch die Abhängigkeiten ergibt sich dabei folgende Darstellung:

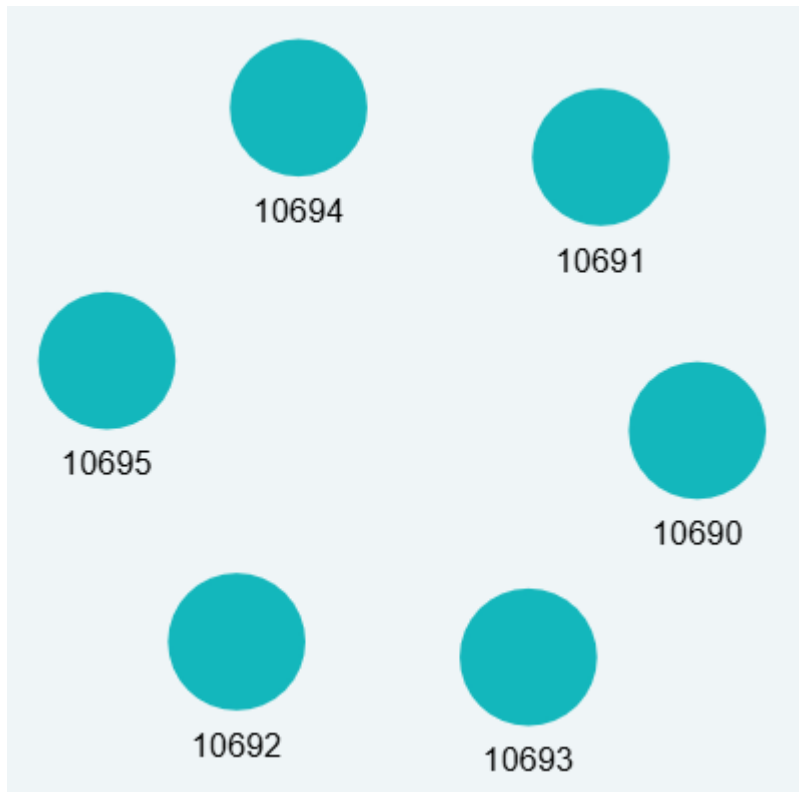
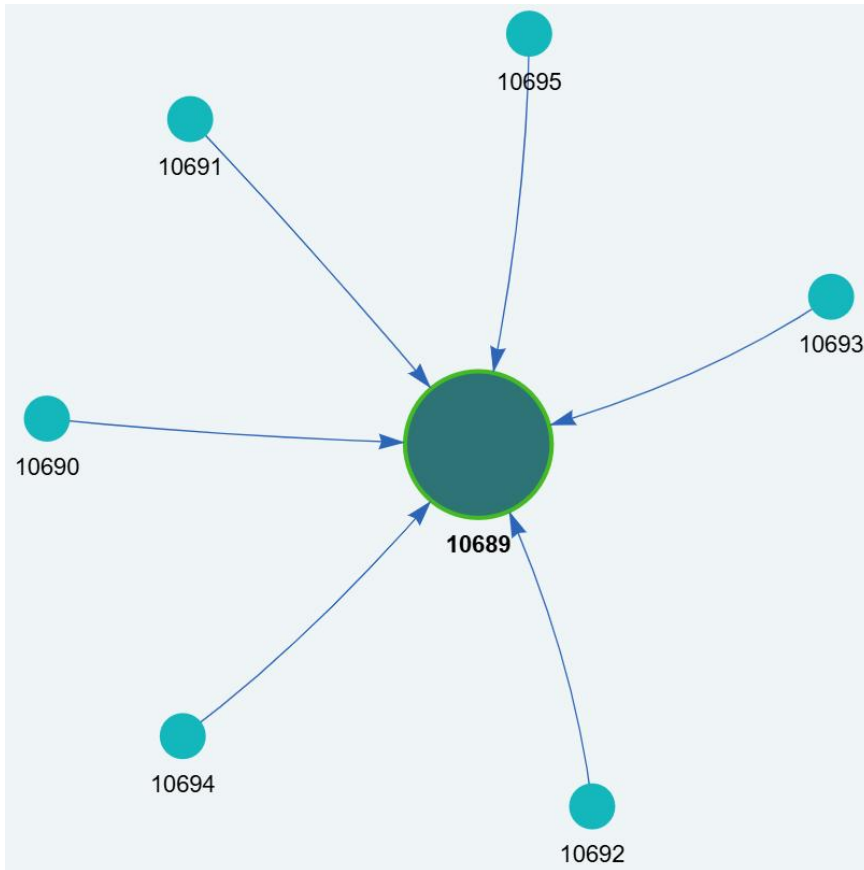


Abbildung 1: Kompetenzmodell zum Projekt MINKT-Up Kiosk

Das Kompetenzmodell zum Projekt „MINKT-Up Kiosk“ wenig umfangreich und sehr generell gehalten. Hier werden 6 verschiedene Themen rund um das Projekt eröffnet, die wenig miteinander verbunden sind und dementsprechend auch nur oberflächlich und wenig detailliert betrachtet werden. Dabei werden die Themen Design-Thinking (10690), Verbindung von künstlerischen Elementen und naturwissenschaftliche Perspektiven (10691), Übernahme von Verantwortung und Reflexion der eigenen Rolle (10692), iterativer Produktionsprozess (10693), Präsentation und Diskussion mit Expert:innen (10694) sowie kritische Reflexion der Projektergebnisse (10695) in ein Modell verpackt. Jeder Kompetenz ist auf das Projekt ausgelegt, also nicht zu generell gehalten, jedoch werden eben sehr viele Themenbereiche eröffnet.

Auch die Hierarchiestufen lassen keine Besonderheiten erkennen. In Abbildung 2 ist zu sehen, dass keine Über- bzw. Unterkompetenzen definiert wurden und dementsprechend alle Knoten nur dem Projektknoten untergeordnet wurden. Dies entspricht auch dem allmeinen Abhängigkeitsmodell, wo die Themen eher unabhängig voneinander definiert wurden.



**Edu-
cational
Lab** im
Lakeside
Park

Abbildung 2: Kompetenzmodell inklusive Projektknoten (10689) und Teilkompetenz-Abhängigkeiten (blaue Pfeile)