



<http://inspire.eun.org>



INSPIRE ermöglicht Schulen den Zugriff auf neueste Unterrichtstechnologien und -methoden. Damit können Schüler/innen diese Angebote im Unterricht nutzen und erhalten dabei die Unterstützung führender Institutionen der formalen und informalen Bildungswelt. Obwohl sich das Angebot primär an Lehrerinnen und Lehrer richtet, bedeutet eine Teilnahme für Schülerinnen und Schüler, dass sie in den Genuss neuester Unterrichtsansätze kommen.

Mathematik, Wissenschaft, Technologie, Computertechnik, Umweltforschung und Ingenieurwesen sind lebenswichtig für die Entwicklung einer wissensbasierten und rasch wachsenden digitalen Wirtschaft. Das nachlassende Interesse der Studierenden an wissenschaftlichen Fächern betrifft, so scheint es, derzeit beinahe alle westlichen Industriestaaten.

Die Entwicklung Europas in Richtung Wissensgesellschaft benötigt daher dringend die Förderung einer wissenschaftlichen Kultur, um die aktive Beteiligung von weiten Kreisen der Bevölkerung an wissenschaftlichen und technologischen Bereichen zu sichern. Einerseits muss den Menschen grundsätzlich qualitativ hochwertige Bildung angeboten werden, um die Fähigkeiten zur Teilnahme an der Wissensgesellschaft zu gewährleisten, andererseits müssen genügend WissenschaftlerInnen und Fachkräfte für Forschung und Industrie ausgebildet werden. Europas zukünftige Wettbewerbsfähigkeit in der globalen Welt wird zum Großteil vom Beitrag und Einsatz seiner Wissenschaftler/innen abhängen.

In diesem Kontext sieht sich das Projekt **INSPIRE** (Innovative Science Pedagogy in Research and Education). INSPIRE hat zum Ziel, eine – vorerst auf 60 europäische Schulen limitierte – Validierung durchzuführen, bei welcher neue didaktische Tools (vor allem in Form digitaler Lehrmaterialien) in den Bereichen Mathematik, Wissenschaft und Technologie genutzt, getestet und analysiert werden.

## Was bringt das Projekt den Schülerinnen und Schülern?

Inspire erlaubt Schulen den Zugriff auf neueste Unterrichtstechnologie und Methoden. Damit haben Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit diese Angebote als Nutzniesser für ihren Unterricht einzusetzen. Sie erhalten die Unterstützung führender Institute der formalen und informalen Bildungswelt. Obwohl sich das Angebot primär an Lehrerinnen und Lehrer richtet, bedeutet eine Teilnahme für Schüler und Schülerinnen, dass sie in den Genuss neuester Unterrichtsansätze kommen.

**Gegenstände:** alle naturwissenschaftlichen Fächer und Technik



Fotos: A. Nischelwitzer

## Die Hauptziele des Projekts

Durch den Einsatz neuer didaktischer Werkzeuge und dessen Dokumentation soll festgestellt werden, welchen Einfluss neue Unterrichtsmethoden auf Niveau und Motivation von Schüler/innen haben.

Außerdem soll herausgefunden werden, welche Bedingungen Unterrichtende optimal dazu befähigen, diese neuen Techniken in ihre Pädagogik zu integrieren und welche die Erfolgsfaktoren sind, die von Unterrichtenden und Schule erfüllt werden müssen, um solche Methoden in den Regelbetrieb überführen zu können.

## INSPIRE Projekt - Aktivitäten

In der Praxis stützt sich das Projekt auf vorangegangene Forschungs- und Entwicklungsergebnisse und forciert folgende Aktivitäten:

Ein Netzwerk von 20 oder mehr digitalen Content-Sammlungen besteht bereits zu Beginn des Projekts. Spezielle Lehrmaterialien aus den Gebieten Mathematik, Wissenschaft und Technologie (MST – Mathematic, Science and Technology) sollen innerhalb dieses Netzwerks ausgetauscht werden, bis eine „kritische Masse“ von qualitativ hochwertigen Materialien als einsetzbar identifiziert, im Einsatz evaluiert und deren Qualität bewertet werden. Pilot-Schulen aus Österreich, Deutschland, Litauen, Italien und Spanien - insgesamt 60 Schulen - sollen am Projekt mitwirken. Die Vorgangsweise der Untersuchungen sowie die Schulung der Unterrichtenden in den Pilot-Schulen müssen einheitlich festgelegt werden.

In einem Zeitraum von 6 – 8 Monaten sollen die Aktivitäten an 60 Schulen gestartet und beobachtet werden.

In der Folge werden Einfluss und Rückmeldungen dieser Aktivitäten analysiert.

Aus diesen Ergebnissen werden Vorschläge, Aktionspläne und Lehrbehelfe für Unterrichtende ausgearbeitet, um daraus einen Regelbetrieb abzuleiten.

Für wirkungsvolle Dissemination wird ein spezielles wissenschaftliches Bildungsportal gegründet (basierend auf dem bereits bestehenden Xplora Portal).

Die Projektergebnisse werden in der Folge den Unterrichtenden im Zuge einer „International Summer School“ und innerhalb einer Online-Community in Theorie und Praxis nahe gebracht, um zur Nutzung und zum Einsatz der Materialien im Unterricht zu animieren.

*Das Projekt INSPIRE wird im Lifelong Learning-Programm durch die EU gefördert und vom BM:UKK kofinanziert.*

**Programm**  
Lifelong Learning

**Projektlaufzeit**  
01/01/2008 – 31/12/2009  
(24 Monate)

**Förderprogramm**  
Research and development, implementation and evaluation of learning resources and methods

**Zielgruppe**  
Unterrichtende und SchülerInnen

**Schlüsselwörter**  
eContent, Mathematic, Science, Technology

**Koordination**  
EUN – European Schoolnet (BE)  
<http://www.eun.org>

**Projekt Partner**  
Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM) (DE)  
EDUCONSULT (BE)  
Lietuvos Respublikos Svetimo ir Mokslo Ministerija – Ministry of Education and Science (LT)  
BM:UKK, BM für Unterricht, Kunst und Kultur, Abt. V/3 (AT)

**Vernetzte Projekte**  
ECSITE: PENCIL – Permanent European resource Centre for Informal Learning  
Qplan: Discovery Days  
EUSCEA: Wonders 2007  
Pôle Universitaire Européen de Lorraine: GRID  
xPlora

**Kontakt für Projekt**  
Agueda Gras-Velazquez, EUN  
[agueda\\_gras@eun.org](mailto:agueda_gras@eun.org)

**Kontakt im BM:UKK**  
Elisabeth Zistler; BM:UKK V/3  
IT-Systeme für Unterrichtszwecke  
[elisabeth.zistler@bmukk.gv.at](mailto:elisabeth.zistler@bmukk.gv.at)

Folder: Ruth Sattler  
Fotos: Alexander Nischelwitzer