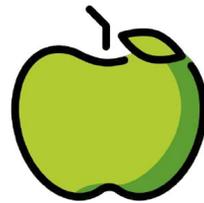


Fünf Bildungstrends, die Schule machen



oder: Warum eigentlich die ganze Aufregung?

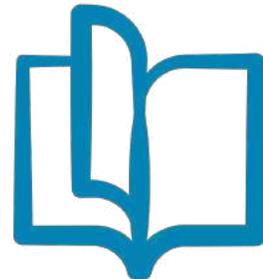
Warum eigentlich die ganze
Aufregung?

WARUM DIE GANZE AUFREGUNG?



WARUM DIE GANZE AUFREGUNG?

LEITMEDIENWECHSEL



WARUM DIE GANZE AUFREGUNG?

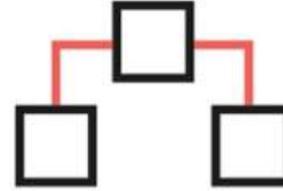
Auslöser



Digitalisierung



Automatisierung



Vernetzung



Globalisierung

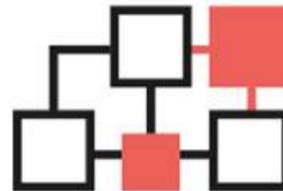
Konsequenzen



Informationsflut



Automatisierung des
Automatisierbaren



Komplexere
Probleme



Beschleunigter
Wandel

CC BY-SA 4.0 - Döbeli Honegger, B. (2017). Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt. Bern: hep Verlag.

WARUM DIE GANZE AUFREGUNG?

Vor welche **Herausforderungen** stellt uns diese
Entwicklung?

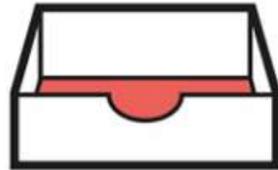


WARUM DIE GANZE AUFREGUNG?

Herausforderungen



Verlust der
Privatsphäre



Arbeitslosigkeit



Omnimetrie

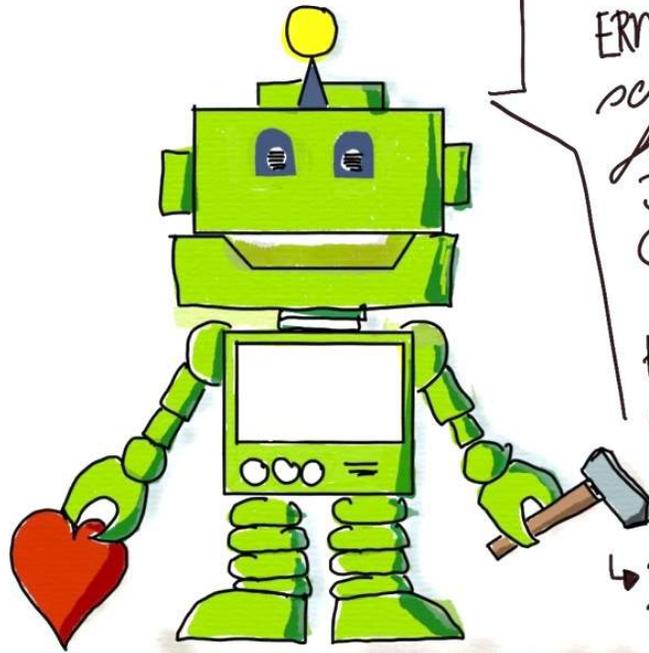


Kontrollverlust

CC BY-SA 4.0 - Döbeli Honegger, B. (2017). Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt. Bern: hep Verlag.

In gewisser Hinsicht ist es gut denkbar, dass [...] die Menschheit die weitere Entwicklung der Digitalisierung noch nicht wirklich abschätzen kann.

(Beat Döbeli Honegger, 2017, S. 19)

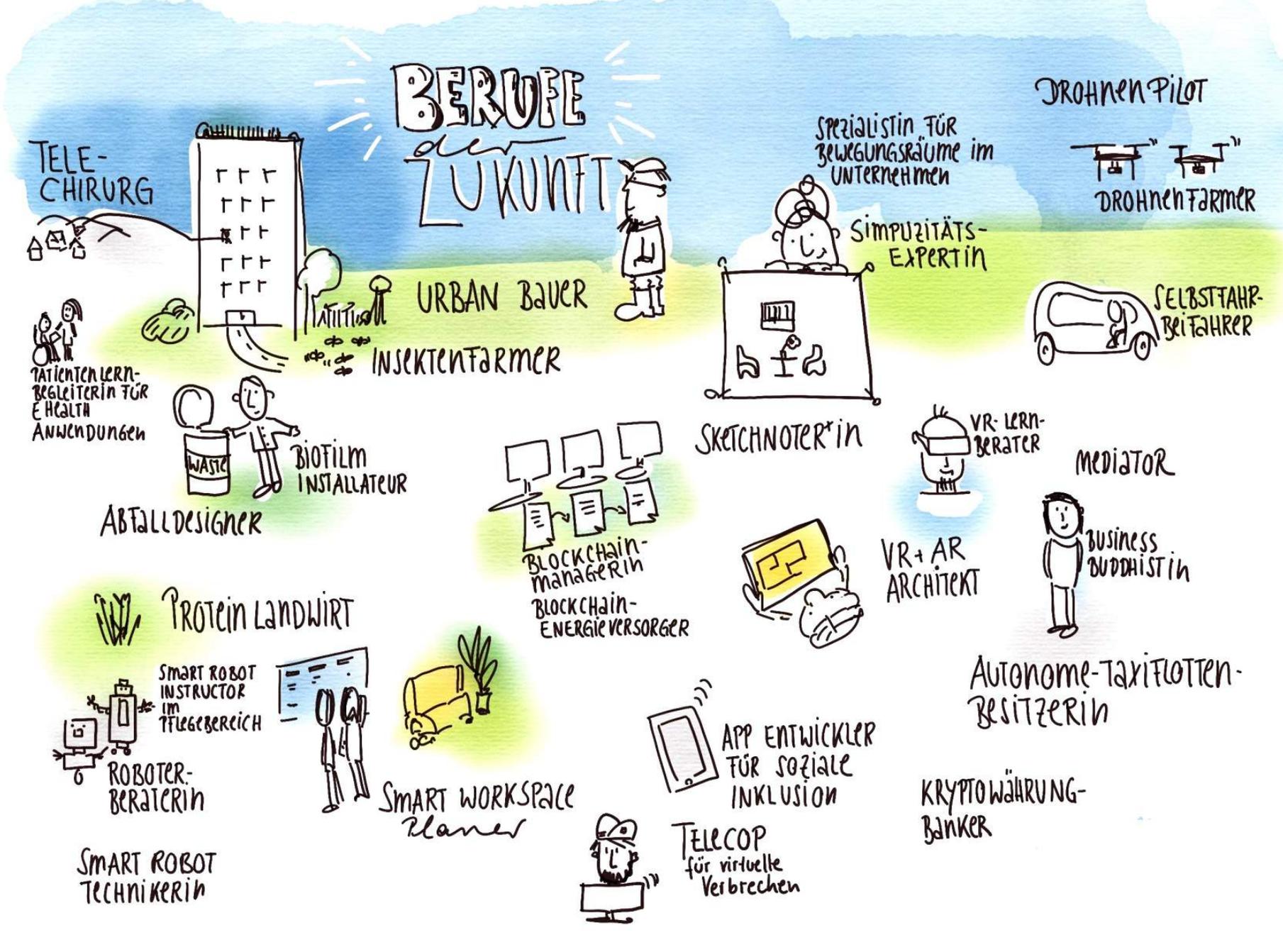


ICH entwerfe Häuser, 
MARKETINGKAMPAGNEN,
Repariere Uhren,
 REGEL DEN VERKEHR,
NEHME AN KRIEGEN TEIL,
koche in Restaurants,
ERNTET FELDER AB,
schreibe Nachrichten
für Bewegungen an der
BÖRSE,
GEBE ~~Antih~~ DIAGNOSEN
und operiere, ich
trage die alte Frau Müller in
den Kessel, und baue
AUTOS zusammen und
liefere Essen aus.

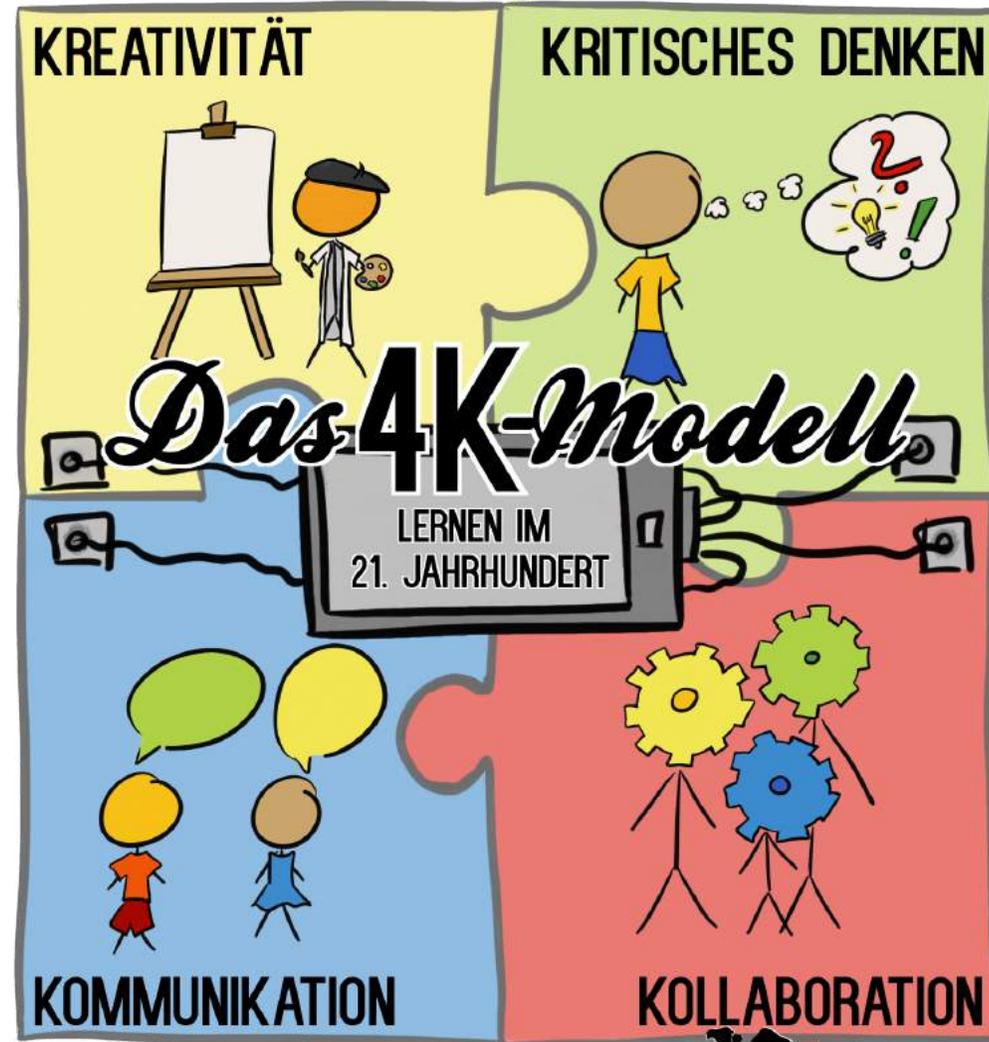
↳ PRODUKTIVITÄT STEIGT, ARBEITSKOSTEN SINKEN.
BRAUCHEN WIR BALD EINE ROBOTER-STEUER,
BEDINGUNGSLOSES GRUNDEINKOMMEN?

Schools have to prepare students for jobs that have not yet been created, technologies that have not yet been invented and problems that we don't know will arise.

(Andreas Schleicher, 2010)



WARUM DIE GANZE AUFREGUNG?



CC-BY-SA 4.0 - Kristina Wahl - diefraumitdemdromedar.de @fraudromedar

WARUM DIE GANZE AUFREGUNG?

NEUES
denken
können

eigenes
Denken
(MIT)TEILEN
können

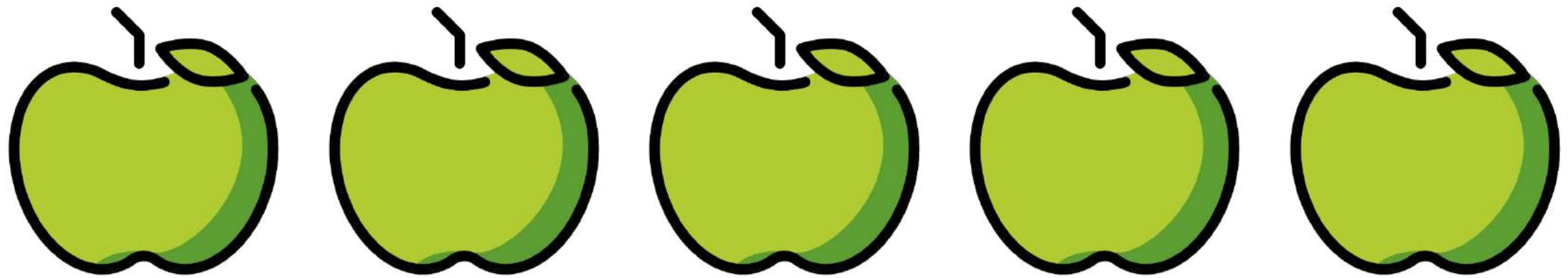


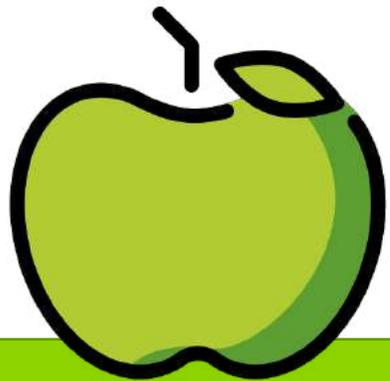
SELBST
denken
können

MIT ANDEREN
ZUSAMMEN
denken
können

CC-BY-SA 4.0 - Kristina Wahl - diefraumitdemdromedar.de @fraudromedar

Wie können wir diese
Kompetenzen in der Schule
stärken?





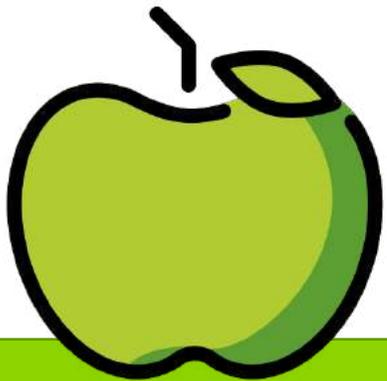
Digitalität

Digitali...
?



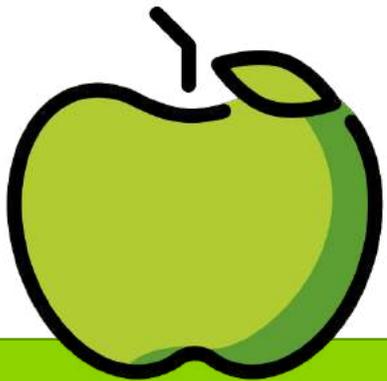
Digitalität meint die Verbindung von Mensch und Technik und damit den nächsten Schritt – die Weiterentwicklung von Digitalisierung: die Vernetzung von digital und analog, Tradition und Innovation.

(Dr. André Schier)



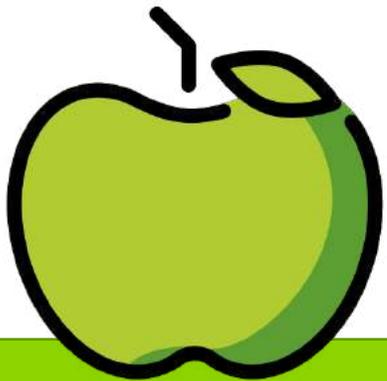
"virtuelle Welt"
digital

"echte Welt"
analog



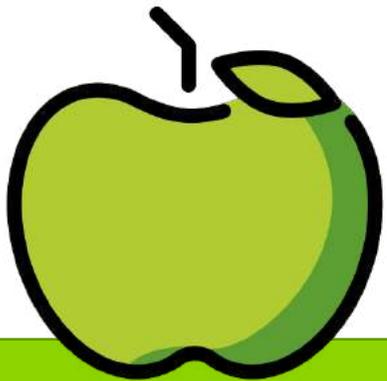
"virtuelle Welt"
digital

"echte Welt"
analog

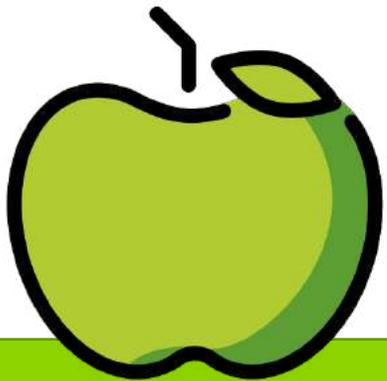


DIGITALITÄT

Beides zusammen ist die "echte Welt"!



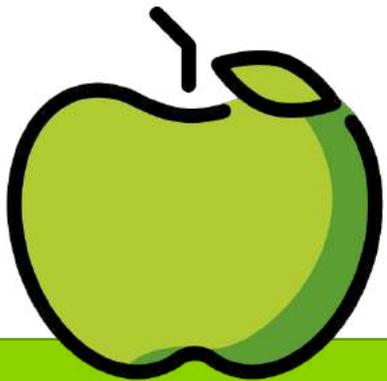
DIGITALITÄT



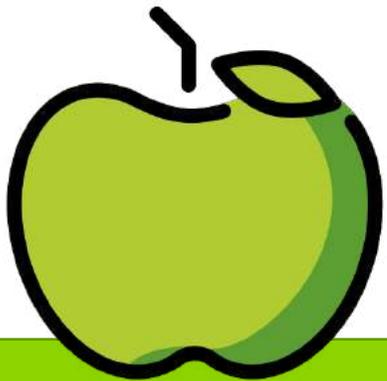
Fazit:

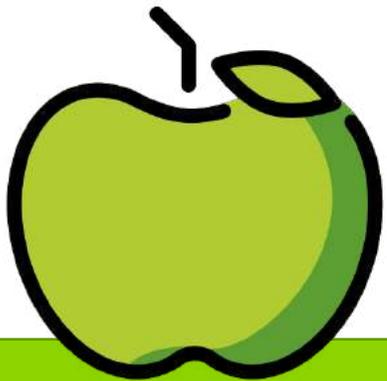
Wir müssen schwimmen lernen!

(... watscheln können wir ja schon.)



MEDIENKOMPETENZ





CC BY-SA 4.0 Tanja Föhr

DIGITALES SELBSTBEWUSSTSEIN

für Dinos, Küken und alte Hasen



Lassen sie
sich
NICHT
VERUNSICHERN!

Bleiben
sie
Neu-
Gierig!

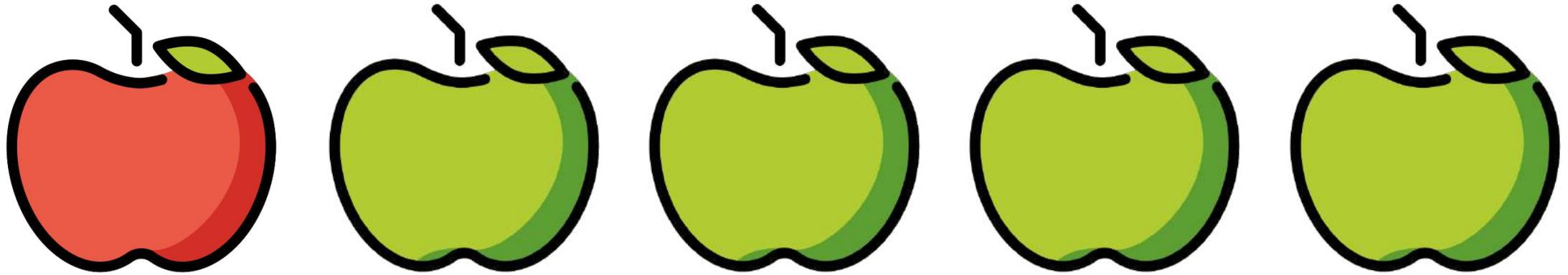


Machen sie
SICHTBAR, WAS
"DIGITAL" SCHON
ALLES LÄUFT



DINO, KÜKEN UND
ALTER HASE -
OFT IST ALLES
IN EINEM
UNTERNEHMEN

Feiern
sie
ERFOLGE

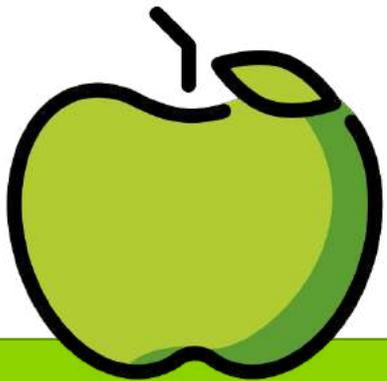




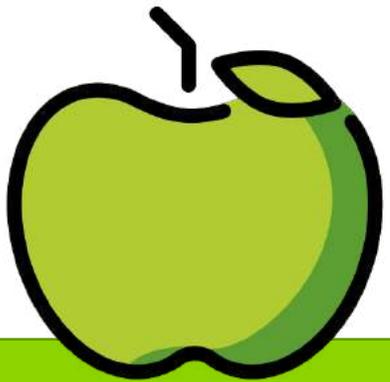
Gamification

*"Der Mensch spielt nur, wo er in voller
Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur
da ganz Mensch, wo er spielt."*

(Friedrich Schiller)

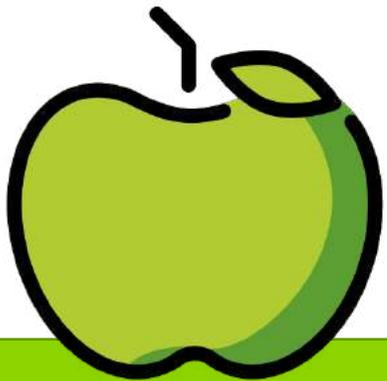


GAMIFICATION



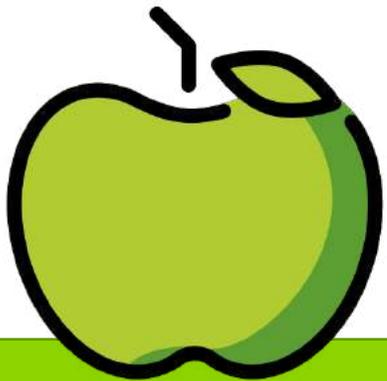
Gamification is the use of game elements and game-design techniques in non-game contexts.

Werbach, K. and Hunter, D. (2020). *For the Win. The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact*. 2nd ed. Philadelphia, PA: Wharton School Press, S. 26.



Gamification is the use of **game elements** and game-design techniques in non-game contexts.

Werbach, K. and Hunter, D. (2020). *For the Win. The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact*. 2nd ed. Philadelphia, PA: Wharton School Press, S. 26.



GAMIFICATION

Level

Abzeichen

Sammel-
objekte

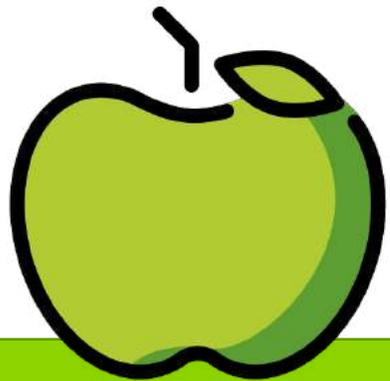
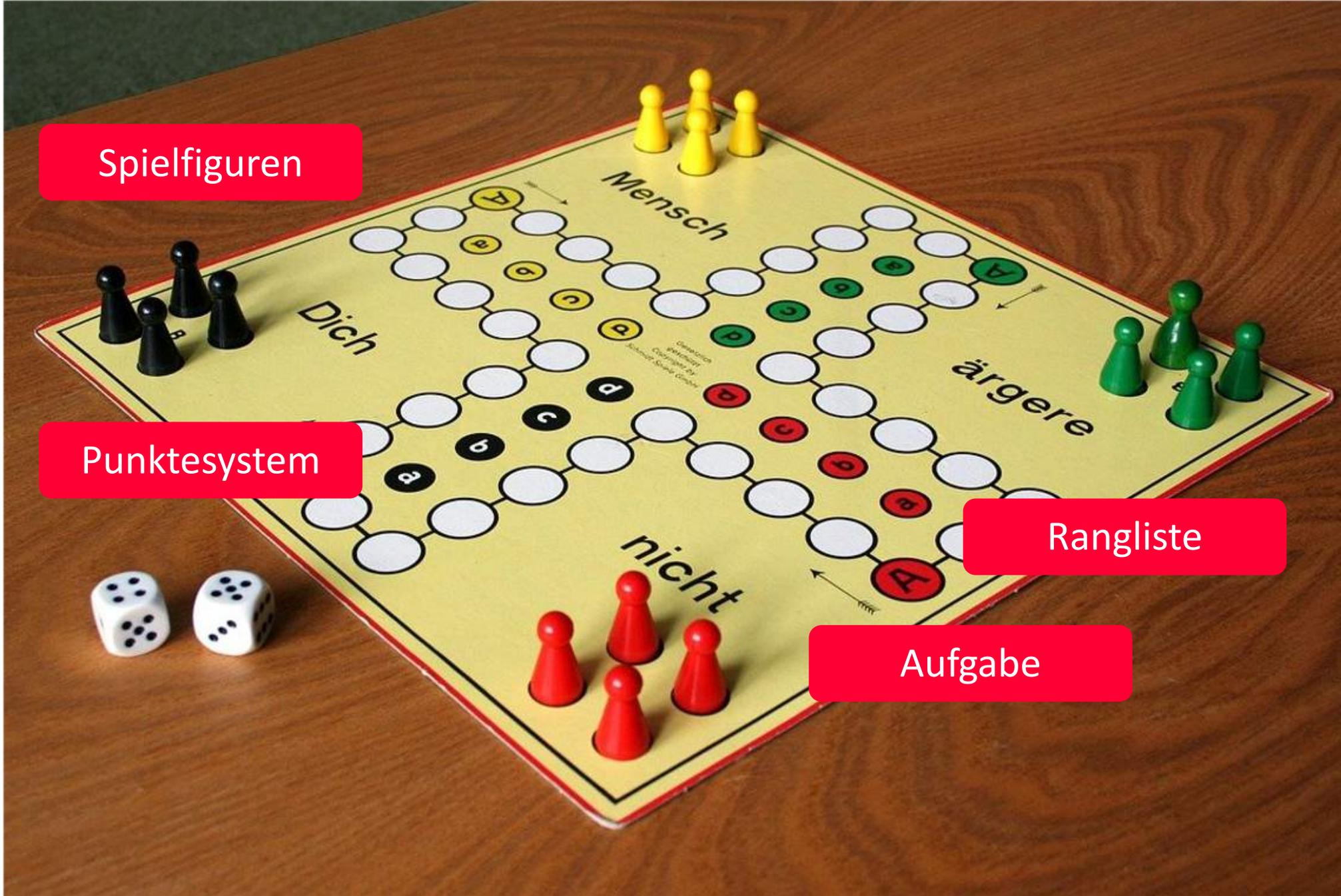
...

Spielfiguren

Punktesystem

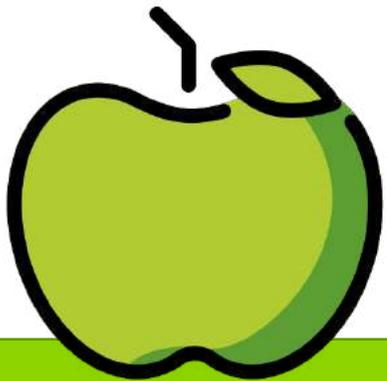
Rangliste

Aufgabe



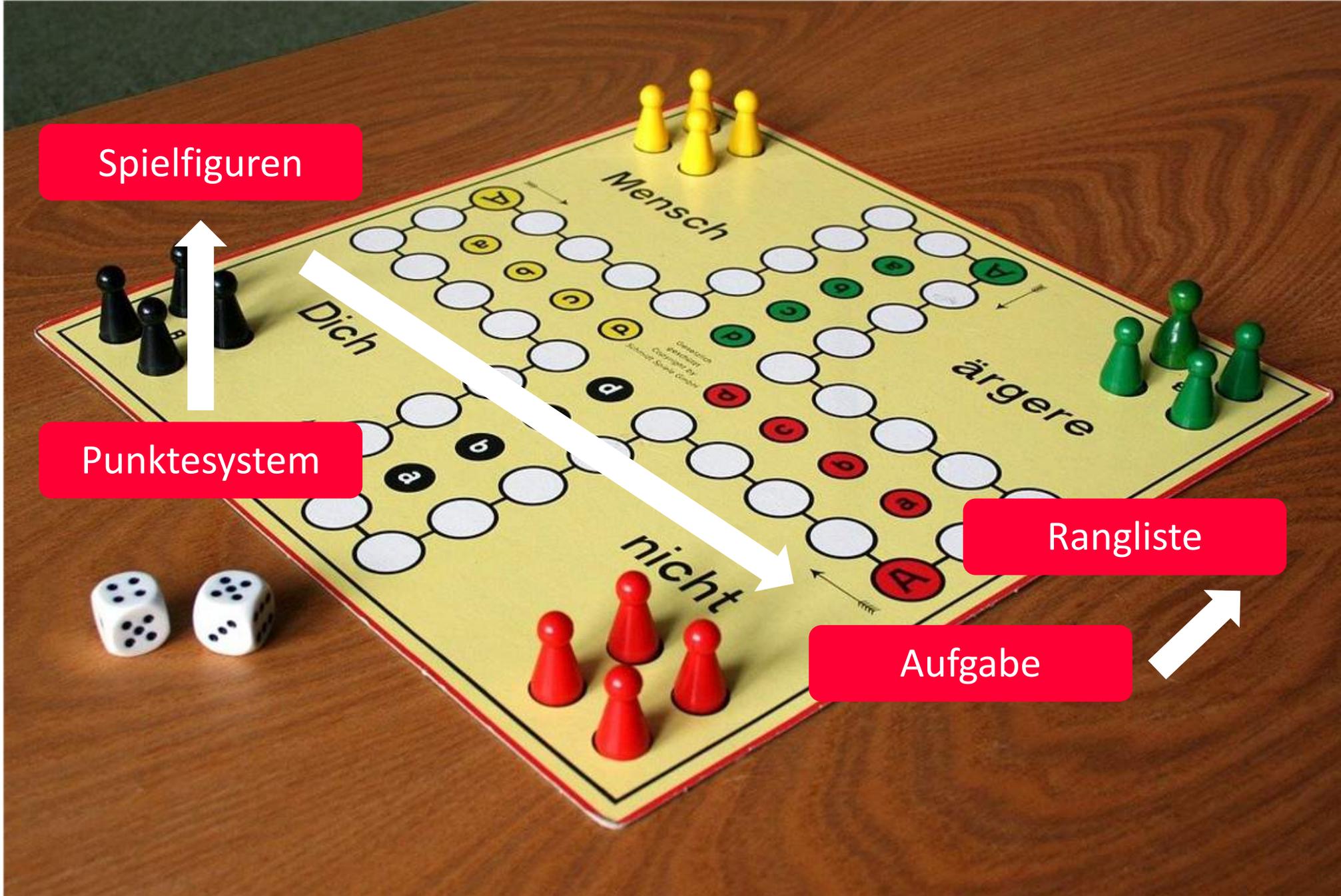
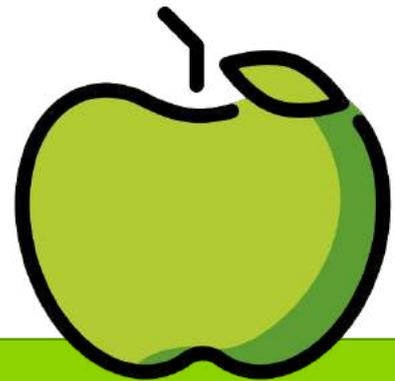
Gamification is the use of game elements and **game-design techniques** in non-game contexts.

Werbach, K. and Hunter, D. (2020). *For the Win. The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact*. 2nd ed. Philadelphia, PA: Wharton School Press, S. 26.



Gamification

GAMIFICATION



Spielfiguren

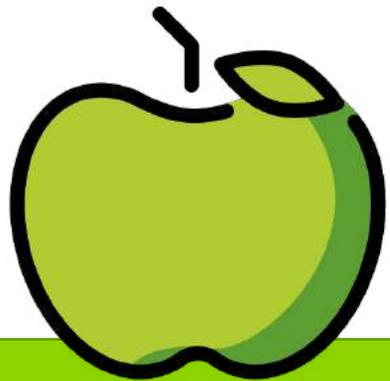
Punktesystem

Rangliste

Aufgabe

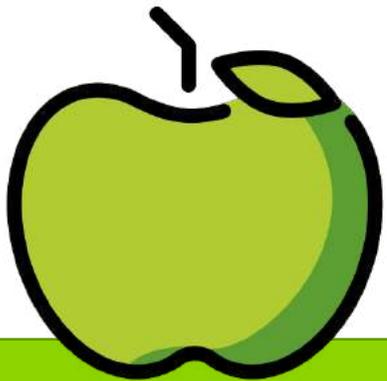
Gamification is the use of game elements and game-design techniques in **non-game contexts**.

Werbach, K. and Hunter, D. (2020). *For the Win. The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact*. 2nd ed. Philadelphia, PA: Wharton School Press, S. 26.



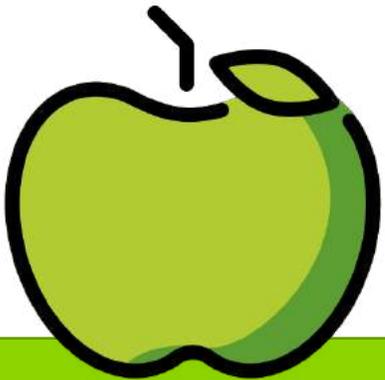
Gamification

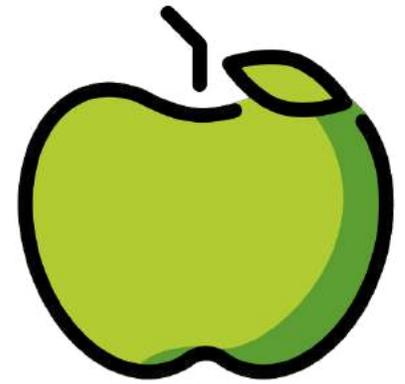
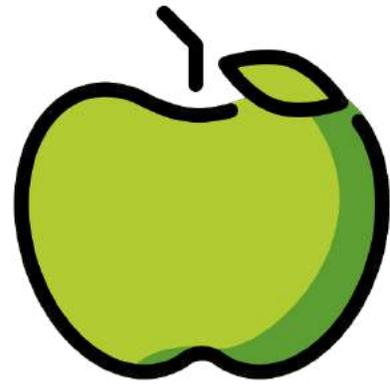
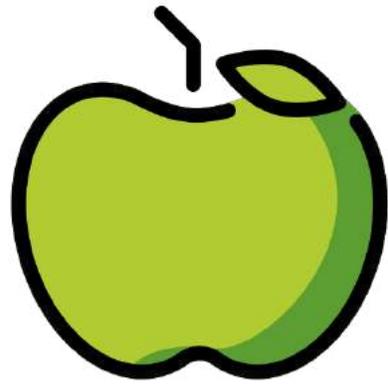
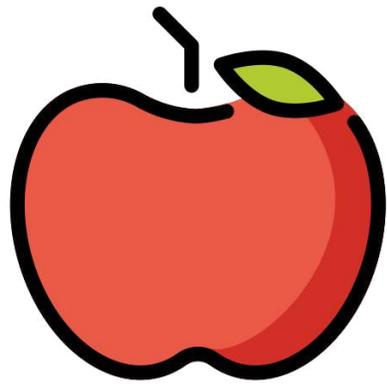
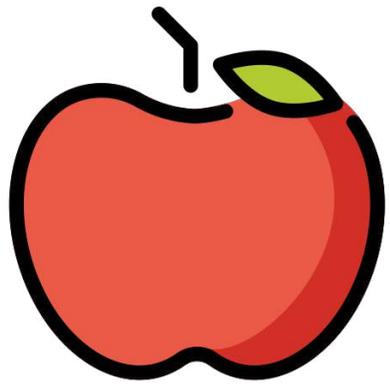
GAMIFICATION

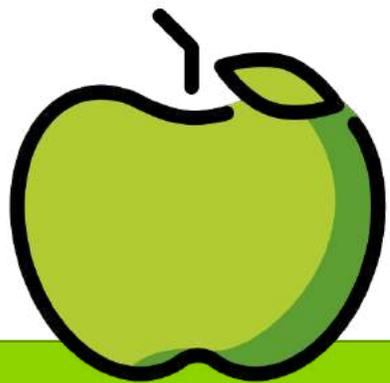


Fünf Gamification-Trends für die Praxis

1. *Drill-and-Practice Spiele*: Der Spaß am Duell
2. *Game-Based Learning*: Minecraft®, Among Us® & Co. im Unterricht
3. *Serious Games*: Abenteuer trifft Faktenwissen
4. *Engagement Management Systeme (EMS)*:
Classroom-Management mit Pfiff
5. *EduBreakouts*: Auf der Jagd nach dem
Wissenschatz







Agilität

Startseite > Wörterbuch > agil

agil

99

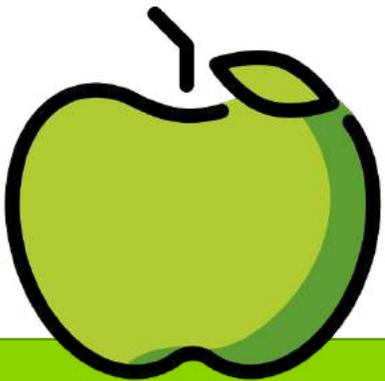


Bedeutung i

von großer Beweglichkeit zeugend; regsam und wendig

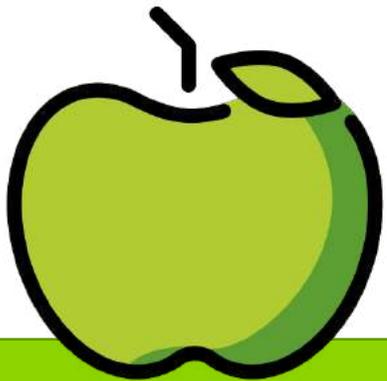
BEISPIELE

- ein agiler Geschäftsmann
- sie ist trotz ihres Alters körperlich und geistig noch sehr agil

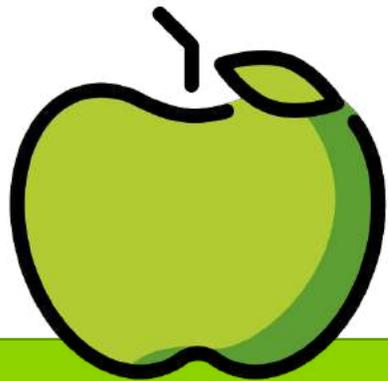


"Agil in unserem Kontext meint die Fähigkeit, auf Veränderungen flexibel [...] zu reagieren, auf Änderungen zeitgleich mit deren Entstehen zu reagieren, ja diese sogar (mit) zu gestalten oder vorauszusehen."

(Thorsten Scheller)

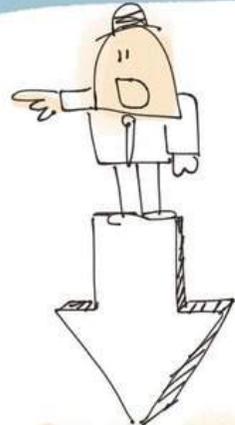


AGILITÄT



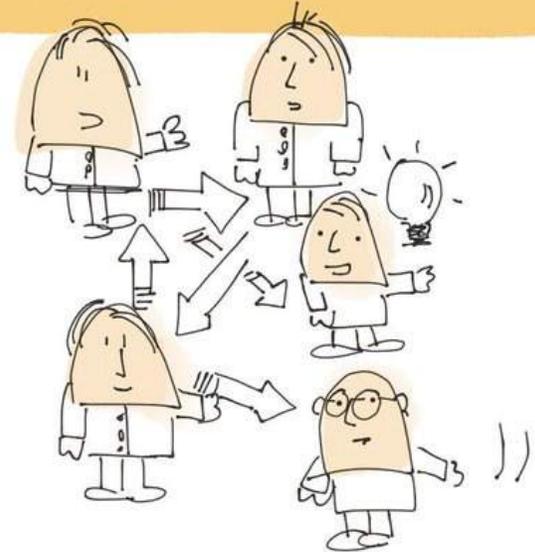
CC BY-NC-SA 2.0 Tanja Föhr

FRÜHER HAT DER CHEF GESAGT WO ES LANG GEHT



ARBEITS-
ERGEBNIS

HEUTE UNTERSTÜTZT DER CHEF DIE SELBSTORGANISATION



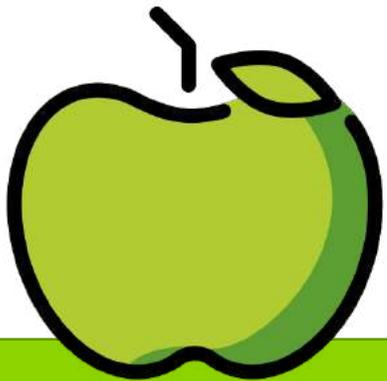
ARBEITS-
ERGEBNIS

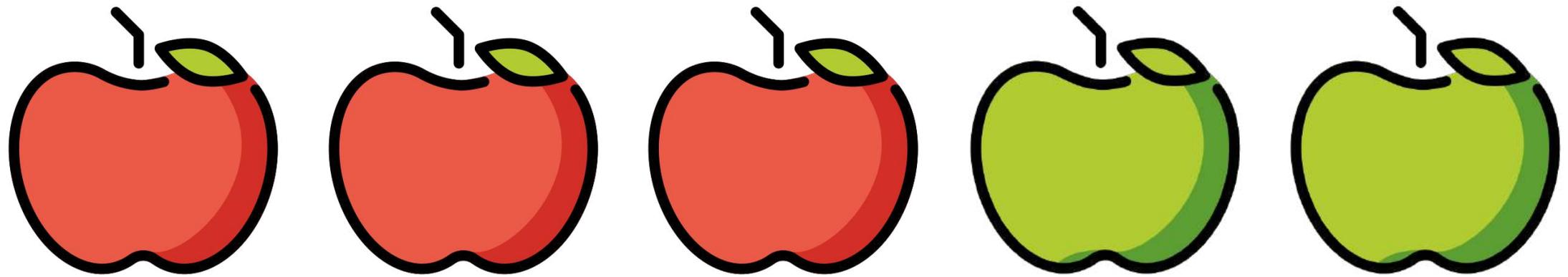
Tanja Föhr

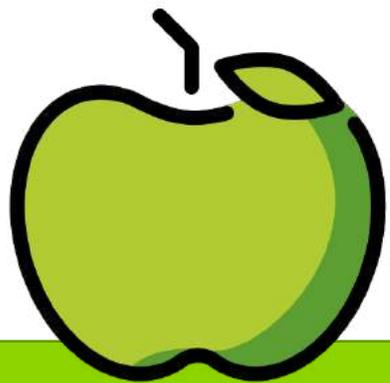
Design Thinking

SCRUM

Kanban



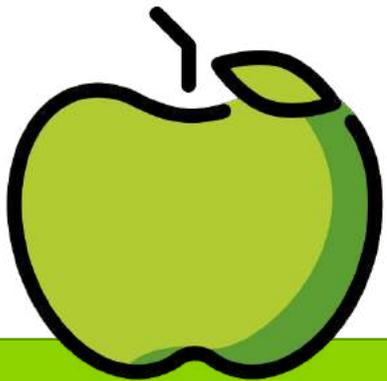


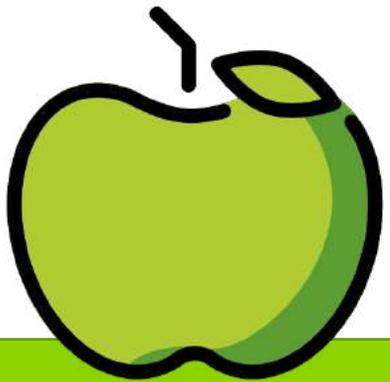


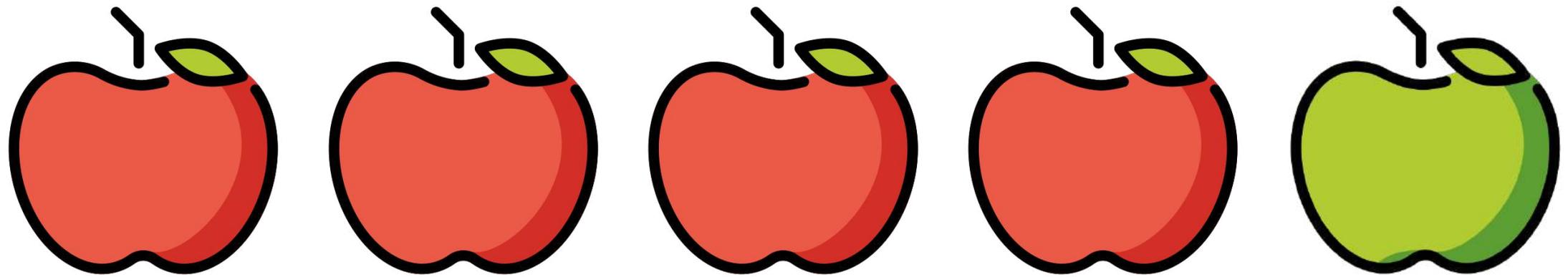
Neue Prüfungsformen

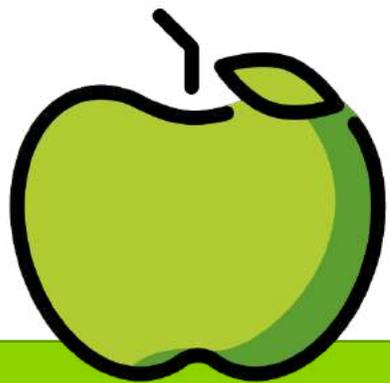
"Wir können uns die schönsten Dinge für den Lernprozess ausdenken. Lernende werden immer danach fragen, welche Prüfungen am Ende auf sie warten."

(Institut für zeitgemäße Prüfungskultur e.V.)





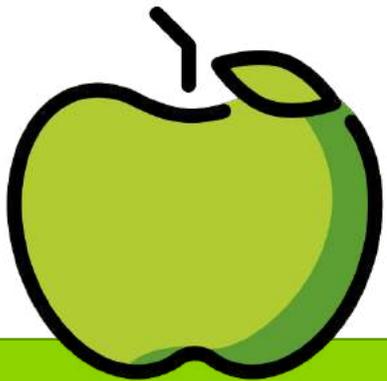




PLN

"Ein guter Lehrer bleibt ein Schüler bis ans Ende seiner Tage."

(aus China)



Kollegiale Hospitation

Bücher

Fortbildungen

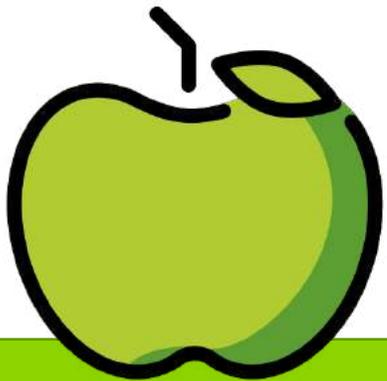
Kongresse

Blogs

Podcasts

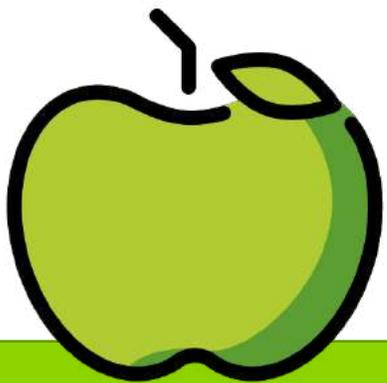
Soziale Netzwerke

...





#twitterlehrerzimmer





NETZLEHRER
@blume_bob



"Finden Sie es gut, im Netz zu sein? Sie haben Vorbildfunktion."

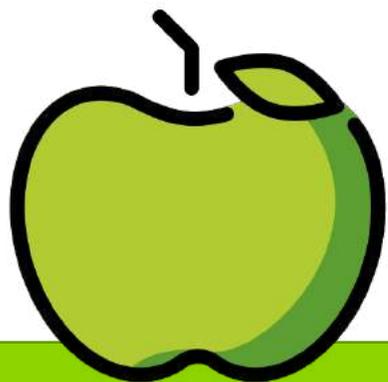
"Finden Sie es Gut, nicht im Netz zu sein. Sie haben Vorbildfunktion."

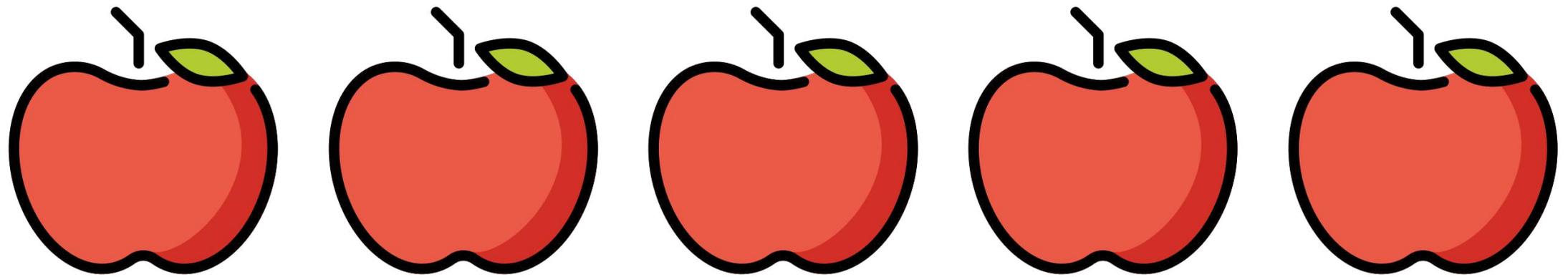
5:48 nachm. · 28. Sep. 2015



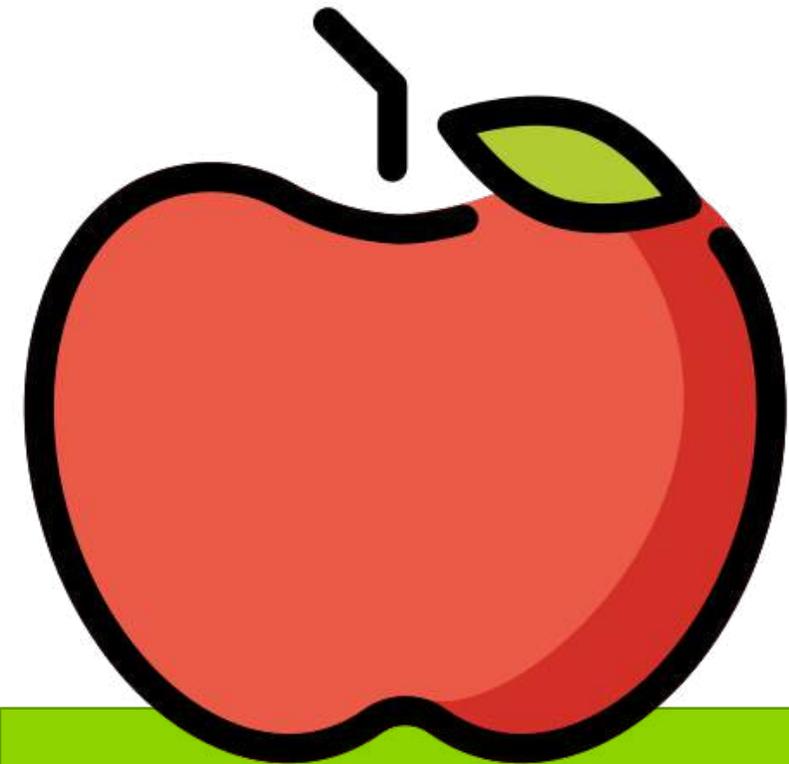
♡ 30 💬 2 🔗 Link zum Tweet kopieren

[Twittere deine Antwort](#)





CREDITS



www.thenounproject.com

www.openmoji.com

www.unsplash.com

www.bitmoji.com

[Tanja Föhr auf flickr](#)