

# Schule & Medien und Informatik

Impulsreferat Schule Belp

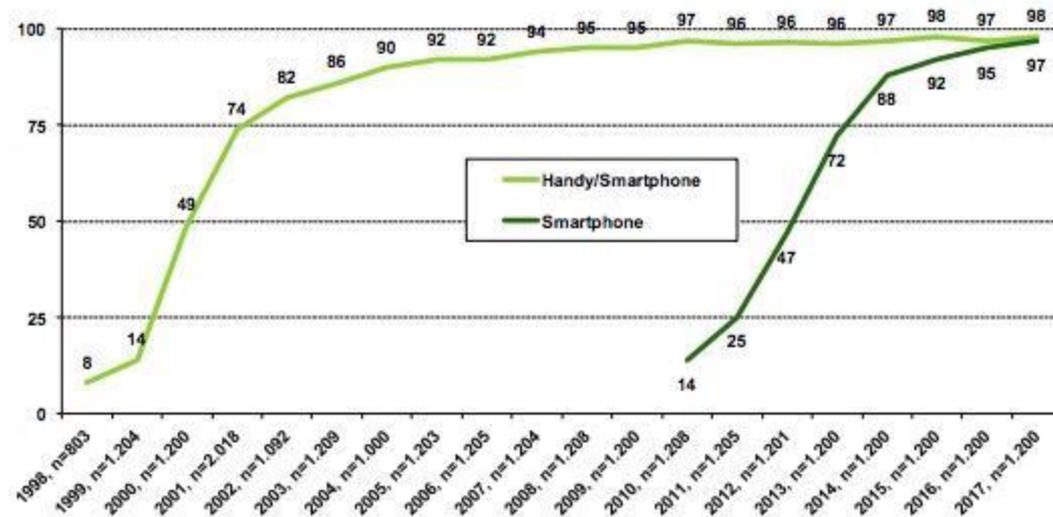
**Kurt Reber**

Institut für Weiterbildung und Medienbildung, Leiter Schulinformatik

**PH**Bern

A set of small, light-colored navigation icons typically found in Beamer presentations, including symbols for back, forward, search, and refresh.

## Entwicklung Mobiltelefonbesitz 1998 - 2017



Quelle: JIM 1998-2017, Angaben in Prozent,  
Basis: alle Befragten



10 bevölkerungsreichsten Länder	Einwohner / Nutzer 2014
	2'500'000'000
	1'390'000'000
	1'367'820'000
	1'259'700'000
	319'050'000
Indonesien	251'490'000
Brasilien	202'770'000
Pakistan	186'290'000
Nigeria	173'220'000

1

- a » können sich über Erfahrungen in ihrer unmittelbaren Umwelt, über Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen austauschen und über ihre Mediennutzung sprechen (z.B. Naturerlebnis, Spielplatz, Film, Fernsehen, Bilderbuch, Hörspiel, Lernprogramm).

D.4.C.1.a

- f » können Medien nutzen, um ihre Gedanken und ihr Wissen vor Publikum zu präsentieren und/oder zu veröffentlichen.
- » können Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen.

D.3.B.1.f

MI

MI

NMG.4.5.f

RZG.5.1.d

- c » können Folgen medialer und virtueller Handlungen erkennen und benennen (z.B. Identitätsbildung, Beziehungspflege, Cybermobbing).

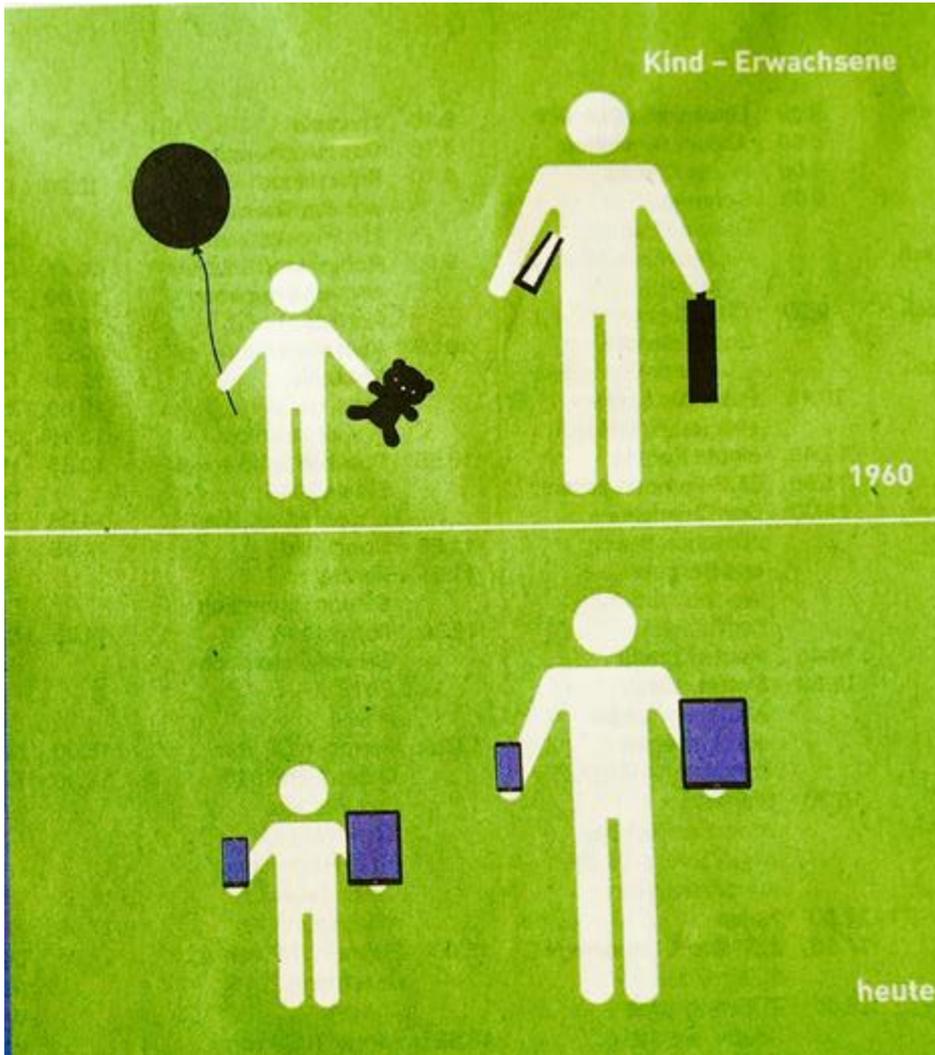
NMG.7.1.e

3

- d » können Regeln und Wertesysteme verschiedener Lebenswelten unterscheiden, reflektieren und entsprechend handeln (z.B. Netiquette, Werte in virtuellen Welten).
- e » können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen (z.B. Vernetzung, Kommunikation, Cybermobbing, Schuldenfalle, Suchtpotential).
- » können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben).

# Leitmedienwechsel





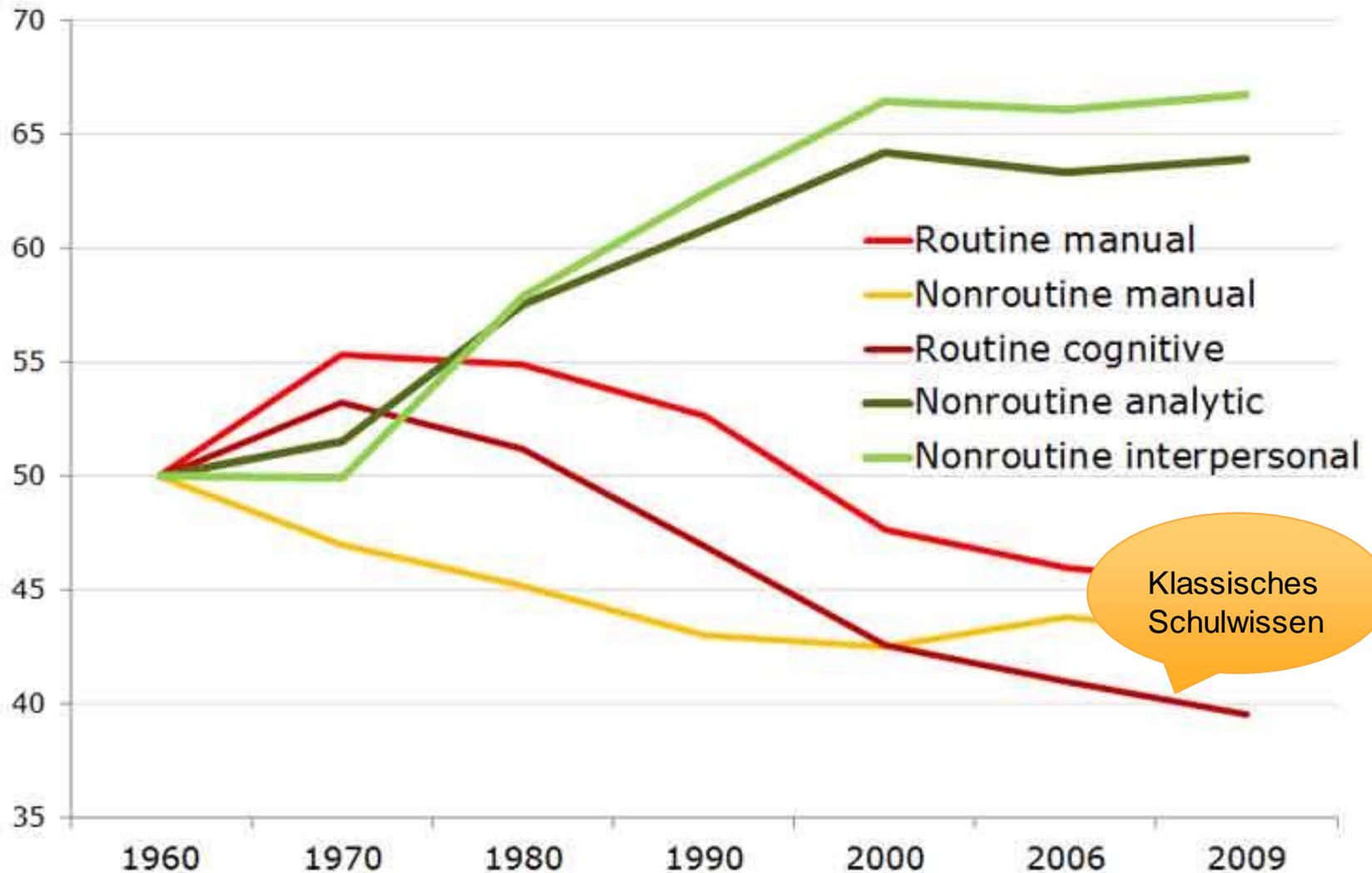
- Uns steht eine Vielzahl von digital vernetzten Geräten zur Verfügung
- Mobile Geräte begleiten uns in allen Lebenssituationen
- Es gibt kaum mehr Zeit und Orte ohne digital vernetzte Geräte

# Veränderungen

- Sprache und Ausdrucksformen
- zwischenmenschliche Kommunikation
- Selbstpräsentation und Identitätsarbeit
- Spielregeln für soziales Verhalten
- Umgang mit Privatheit
- Möglichkeiten der Überwachung
- Formen der Informationsbeschaffung
- Akteure und Dynamiken öffentlicher Diskurse
- Formen der Teilhabe an Politik und Gesellschaft
- ökonomischen Strategien und Modelle
- gesellschaftliche Machtverhältnisse

**Um in einer solchen Welt handlungsfähig zu bleiben, braucht es einen kompetenten und reflektierten Umgang mit digitalen Medien!**

# Welche Kompetenzen sind noch gefragt?



f » können Chancen und Risiken der zunehmenden Durchdringung des Alltags durch Medien und Informatik beschreiben (z.B. Globalisierung, Automatisierung, veränderte Berufswelt, ungleiche Möglichkeiten zum Zugang zu Information und Technologie).

g » können Funktion und Bedeutung der Medien für Kultur, Wirtschaft und Politik beschreiben und darlegen, wie gut einzelne Medien diese Funktion erfüllen (z.B. Manipulation, technische Abhängigkeit, Medien als vierte Gewalt).

D.5.B.1.d



0.5

- B2B
- 1989



1.0

- B2C
- 1993



2.0

- C2C
- 2001



3.0

- B2C
- 2011

Computer  
in Schulen

Internet in  
Schulen

Anwender-  
schulung

Integrierte  
Medienbildung

Zeit der ICT  
Projekte

Informatische  
Konzepte

Gamification

# Medien und Informatik

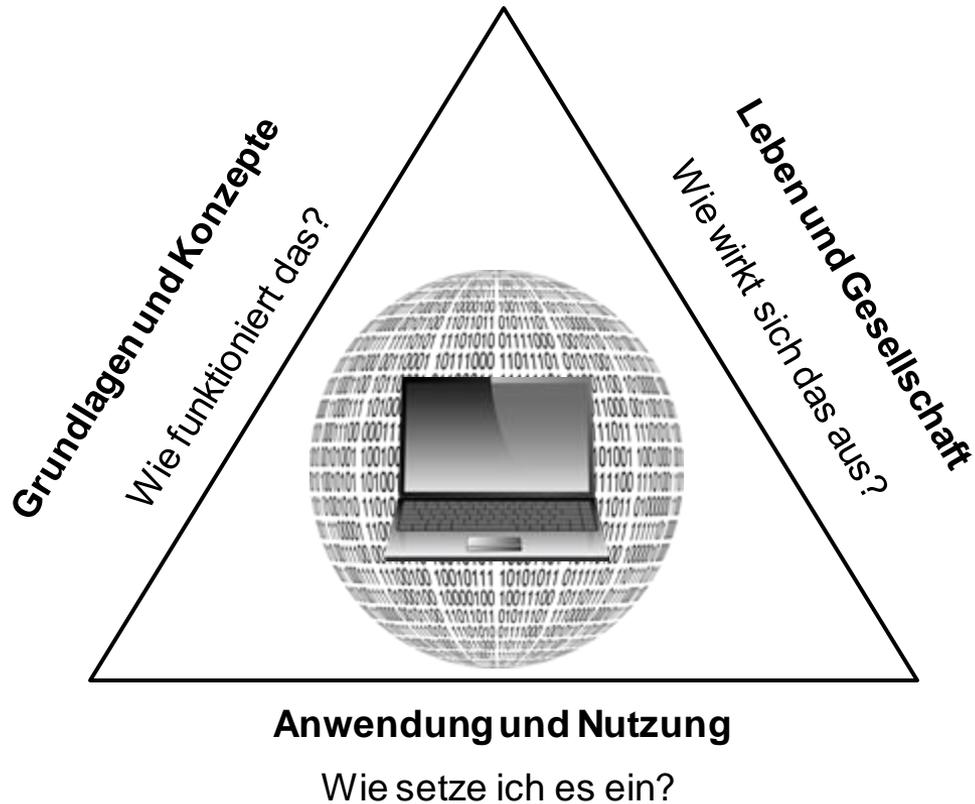


D-EDK

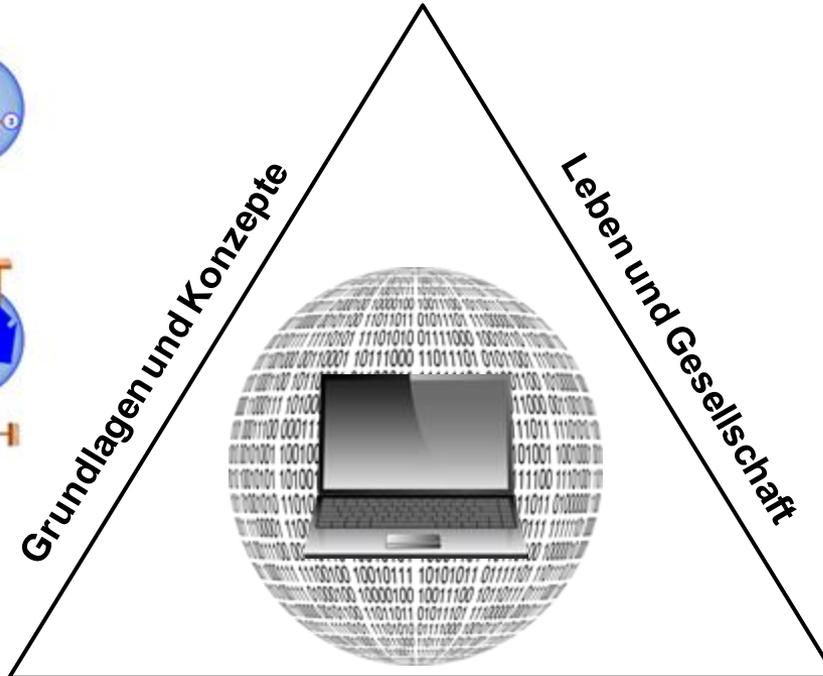
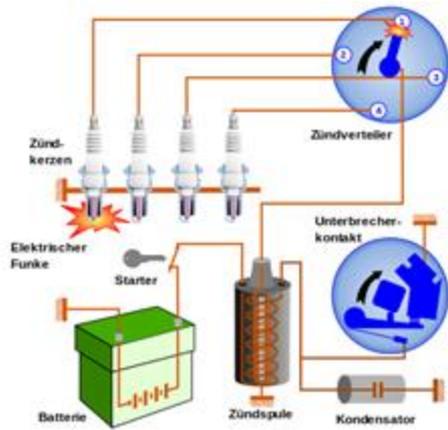
Deutscheschweizer  
Erziehungsdirektoren-  
Konferenz

Lehrplan **21**

# Inhalte Modullehrplan



# Analogie Modullehrplan - Automobil



---

# Beispiel Suchmaschine

---



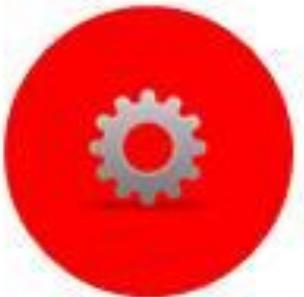
## **Anwendungsorientierte Perspektive**

- Welche Suchmaschinen gibt es?
- Was sind gute Suchbegriffe?
- Wie kann ich nach Bildern mit bestimmter Lizenz suchen?
- Welche Links sind eigentlich nur Werbung?



## **Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive**

- Woher weiss ich, dass die gelieferten Treffer nicht durch den Betreiber vorgefiltert sind?
- Warum sind Suchmaschinen kostenlos?
- Warum sehe ich auf einmal Werbung zu kürzlich gesuchten Dingen auf anderen Webseiten?
- Will ich, dass andere wissen was ich suche?



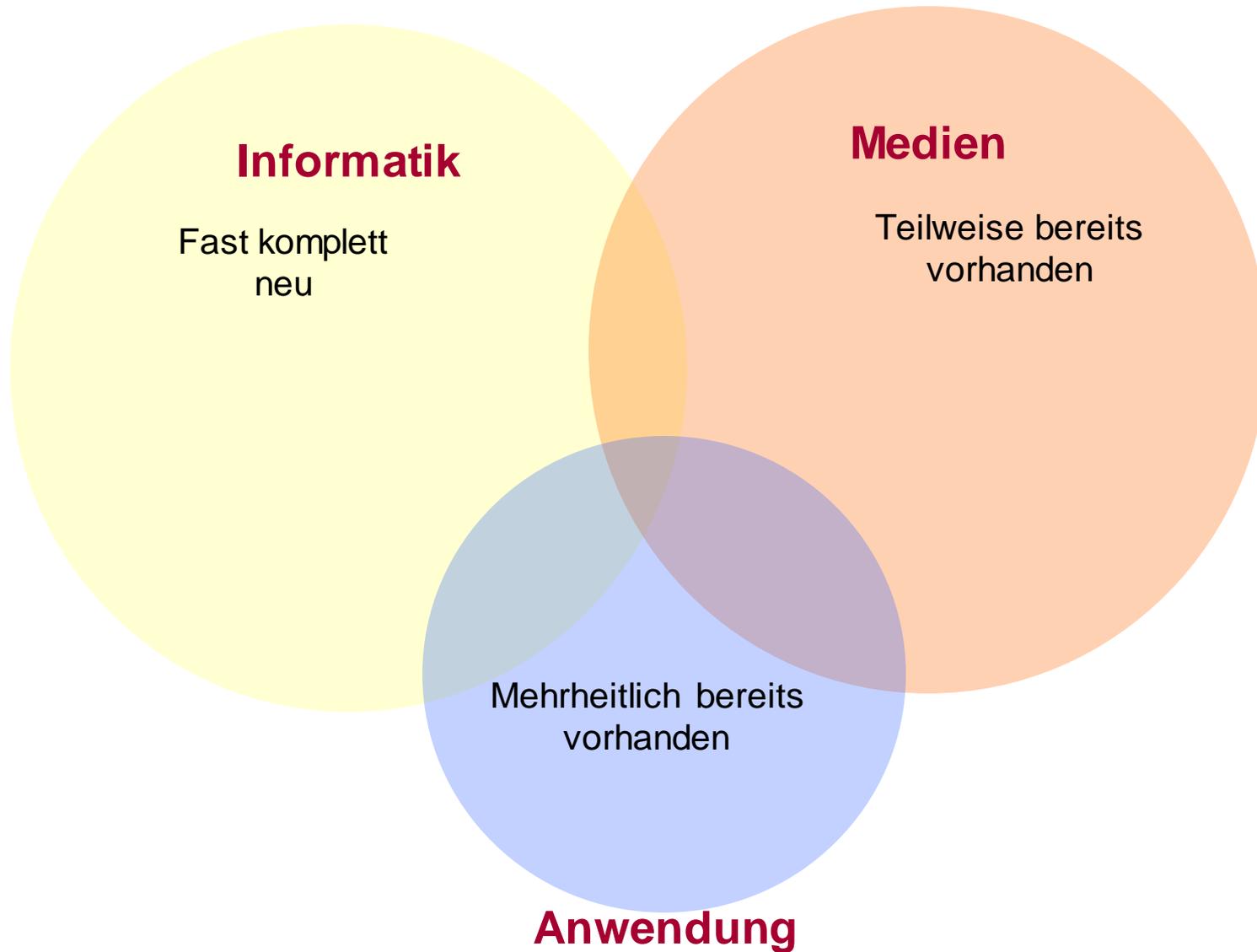
## **Technologische Perspektive**

- Wie arbeitet eine Suchmaschine überhaupt?
- Wie kann die Suchmaschine in einer Sekunde Millionen von Treffern liefern?
- Welche Treffer werden zuerst aufgelistet und warum?

wenigsten Maßnahmen, die davor zu schützen.

- i » verstehen die grundsätzliche Funktionsweise von Suchmaschinen.

# WAS ÄNDERT SICH MIT DEM LEHRPLAN21?





# Wie lese ich den Modullehrplan?

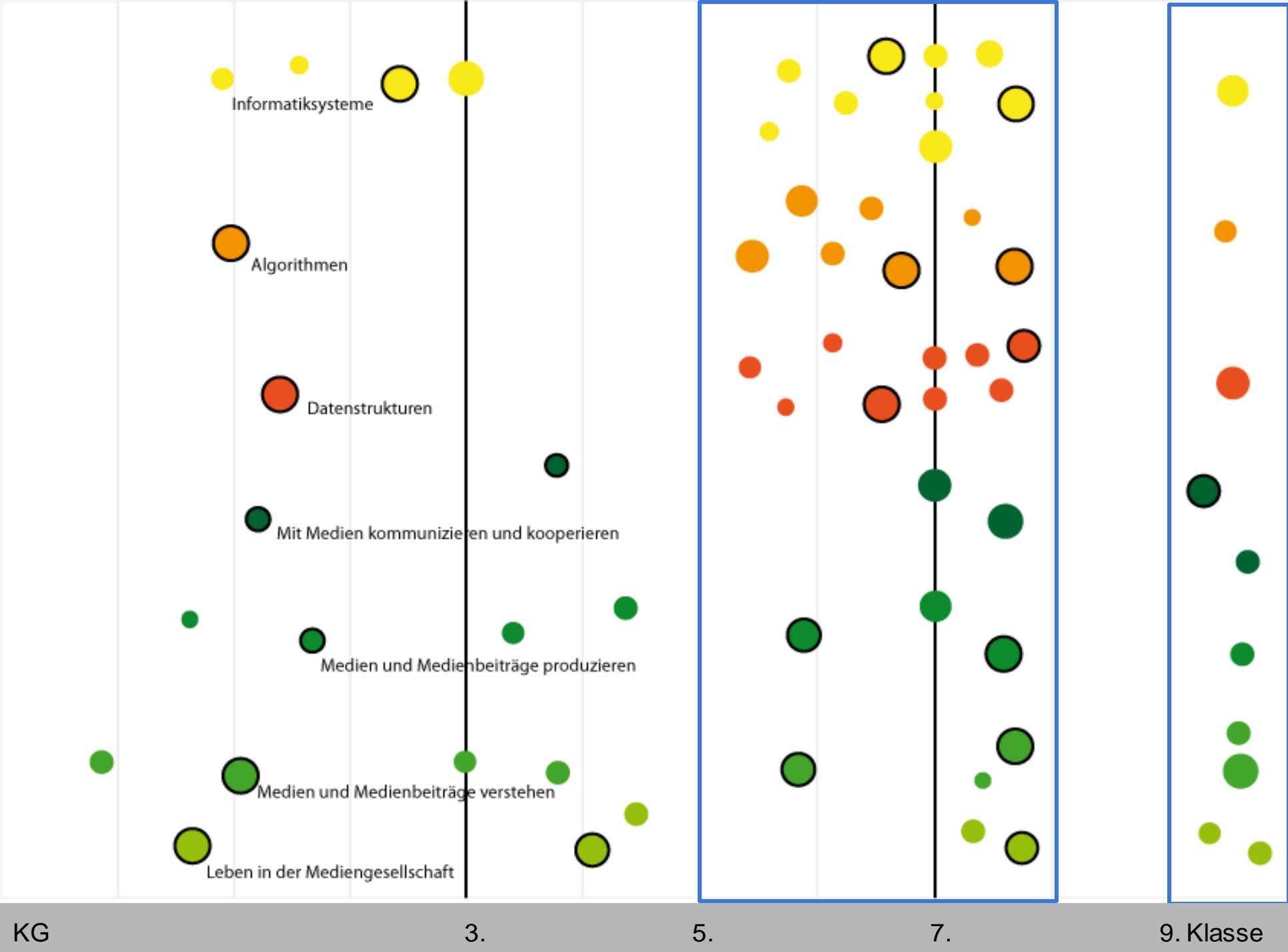
<b>4. Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.</b>		Querverweise FS1F.6.C.1 FS2E.6.C.1 FS3I.6.C.1	<b>Kompetenz</b>
<i>Mit Medien kommunizieren und kooperieren</i> Die Schülerinnen und Schüler ...			
<b>MI.1.4</b>			
<b>1</b>	a » können mittels Medien bestehende Kontakte pflegen und sich austauschen (z.B. Telefon, Brief).	D.3.C.1.c	<b>Grundanspruch</b>
<b>2</b>	b » können Medien für gemeinsames Arbeiten und für Meinungs austausch einsetzen und dabei die Sicherheitsregeln befolgen.		
	c » können mittels Medien kommunizieren und dabei die Sicherheits- und Verhaltensregeln befolgen.	MI - Produktion und Präsentation	
<b>3</b>	d » können Medien gezielt für kooperatives Lernen nutzen.	D.4.D.1.f	<b>Querverweis</b>
	e » können Medien zur Veröffentlichung eigener Ideen und Meinungen nutzen und das Zielpublikum zu Rückmeldungen motivieren.		
	f » können kooperative Werkzeuge anpassen und für gemeinsames Arbeiten, Meinungs austausch, Kommunikation sowie zum Publizieren einsetzen (z.B. Blog, Wiki).	MI - Produktion und Präsentation	
			<b>Zyklus</b>

Kompetenzstufe

orientierungspunkt







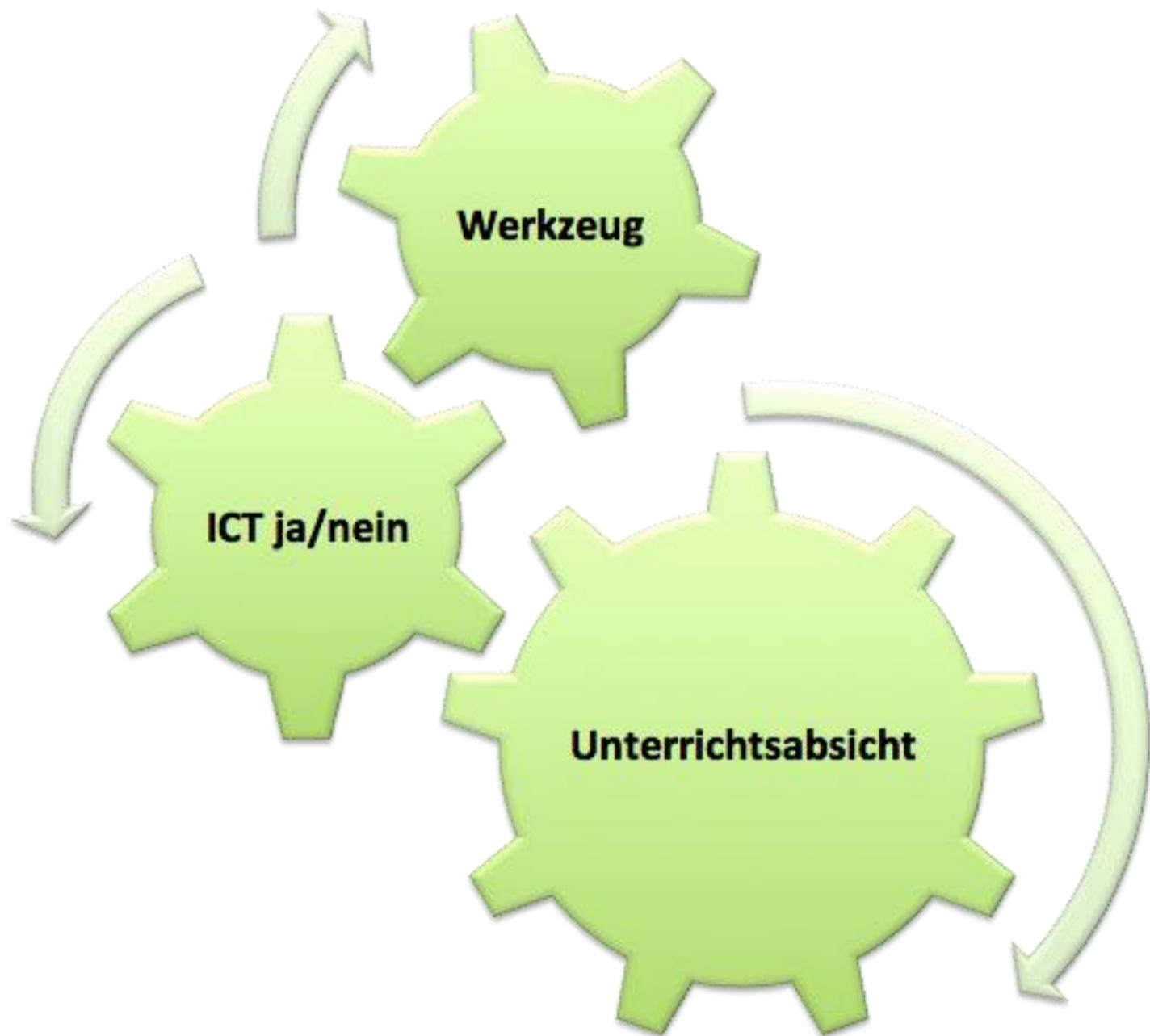
KG

3.

5.

7.

9. Klasse







**Wir möchten unsere Liebe für Kaffee mit Freunden teilen und dazu beitragen, die Welt ein wenig besser zu machen.**

# S A M R

Technology acts as a direct tool substitute, with no functional change.



coffee

Technology acts as a direct tool substitute, with functional improvement.



latte

Technology allows for significant task redesign.



caramel macchiato

Technology allows for the creation of new tasks.



pumpkin spice

**«Nur Neugierde kann die Angst besiegen»**



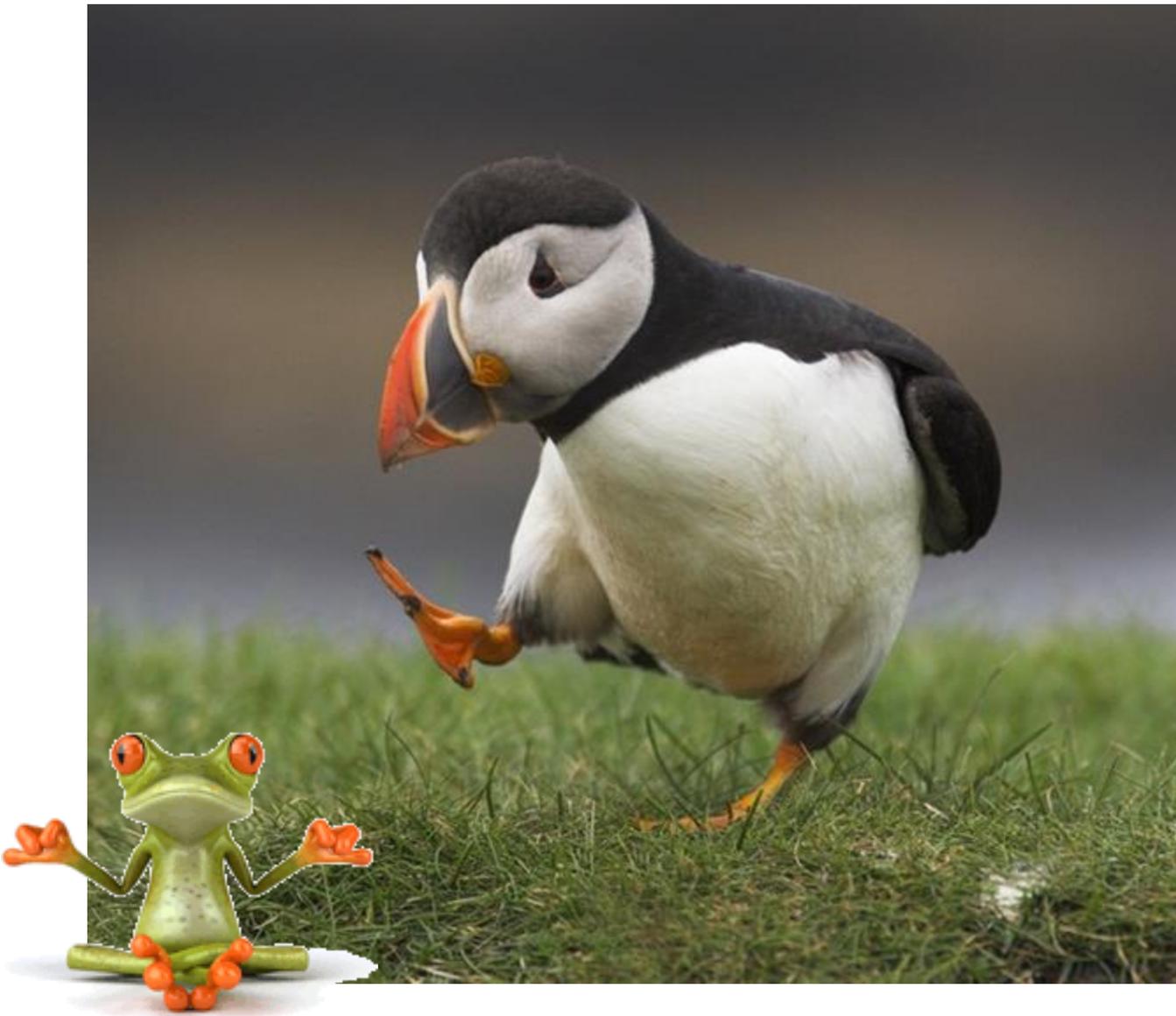
# milehrplan



**PH**Bern

Pädagogische Hochschule





**Fragen???**

**Herzlichen Dank!**

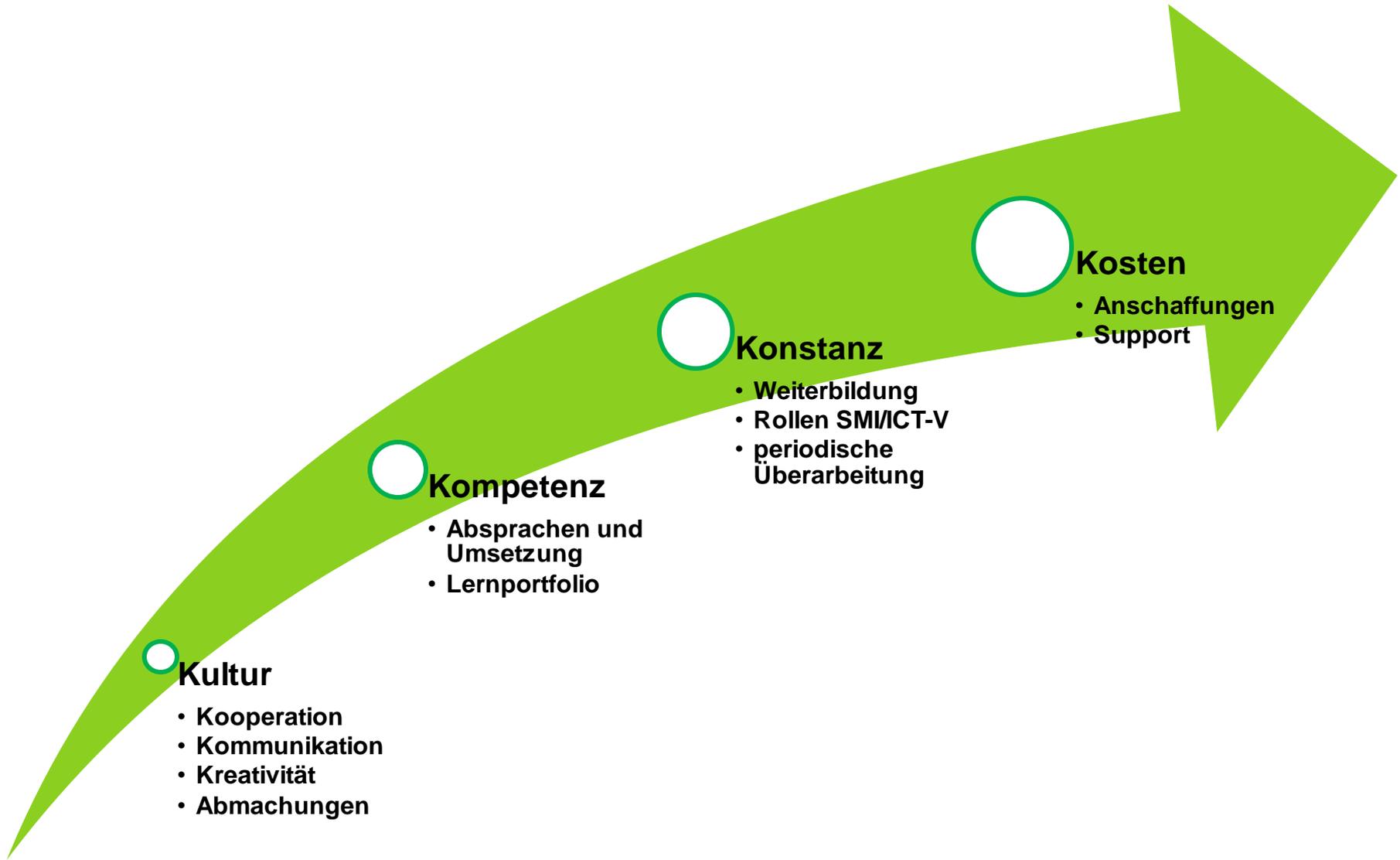


# **Konzept Medien und Informatik**

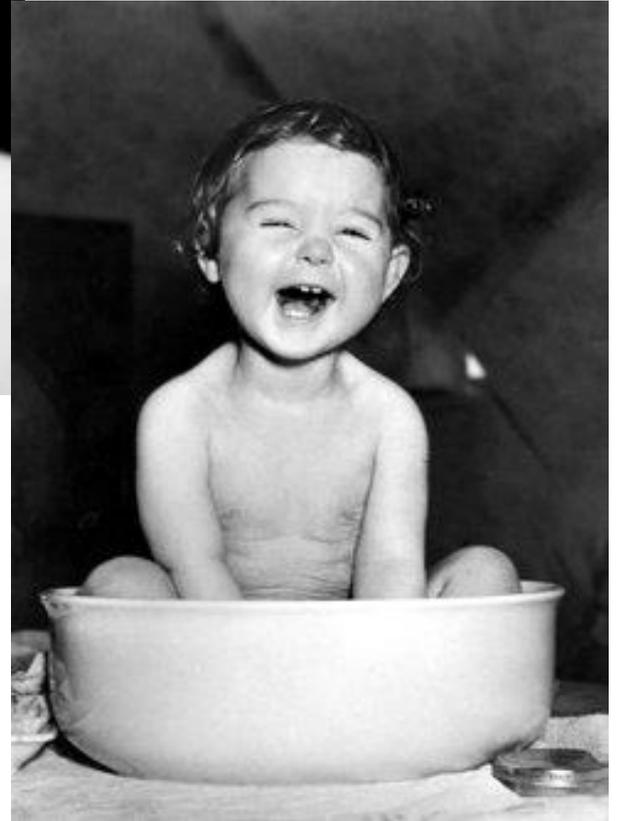




# 4K Modell des Lernens



# Konzept Medien und Informatik



??????????...