

# Bildung im Zeitalter der Digitalität

Volker Seipp, Medienzentrum Darmstadt  
Armin Schriever, Richtsbergschule Marburg





Grafik von Hannah Birr und Jöran Muuß-Merholz unter der Lizenz CC BY 4.0

# Gesellschaftlicher Wandel



Grafik von Hannah Birr und Jöran Muuß-Merholz unter der Lizenz CC BY 4.0

# Gesellschaftlicher Wandel



Grafik von Hannah Birr und Jöran Muuß-Merholz unter der Lizenz CC BY 4.0

# Gesellschaftlicher Wandel

# 250 Jahre deutsche Bildungspolitik



# Herausforderungen & Folgen für die Schule

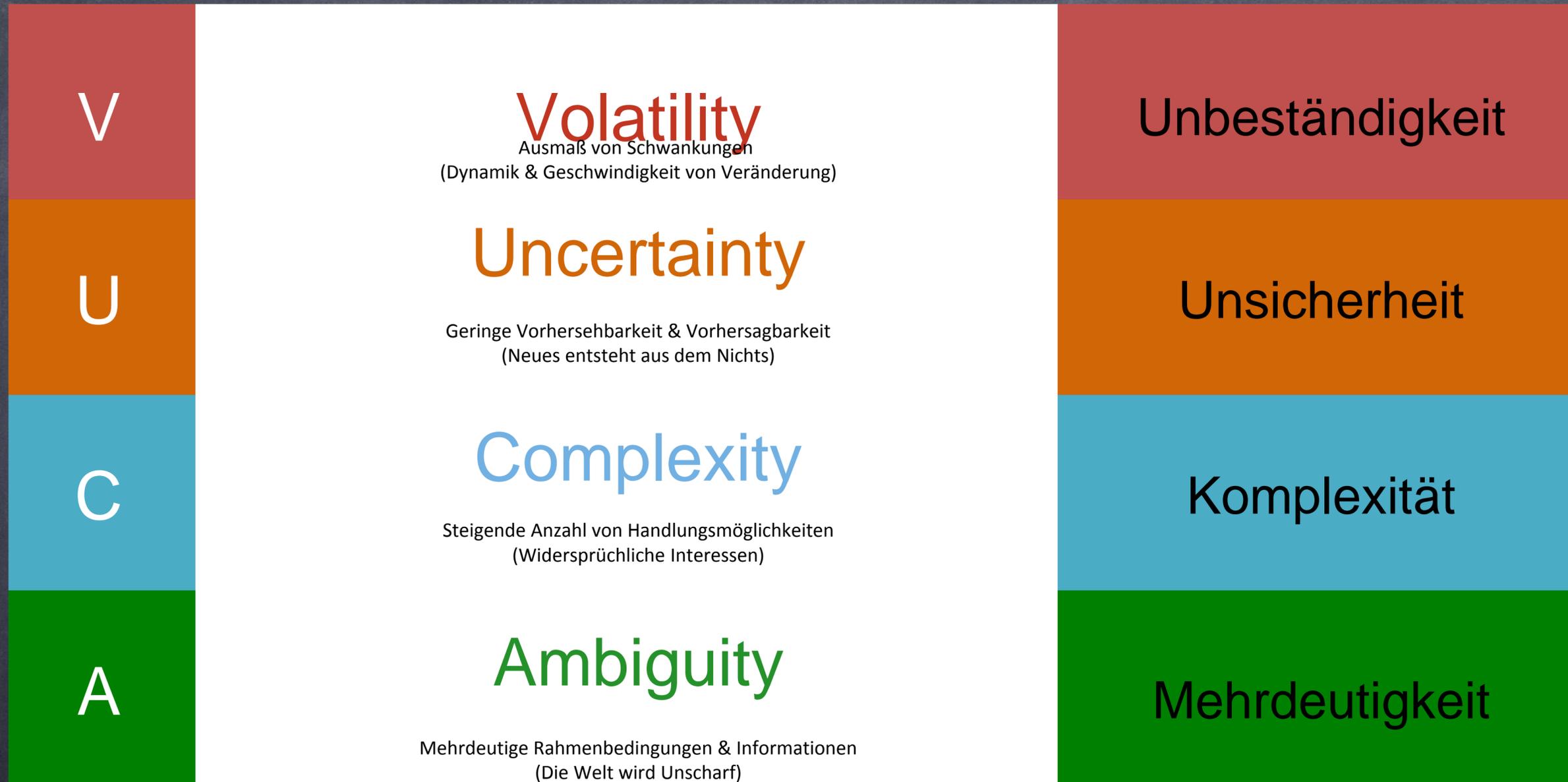


<https://www.comprend.com/inspiration/2018/navigating-the-vuca-world/>

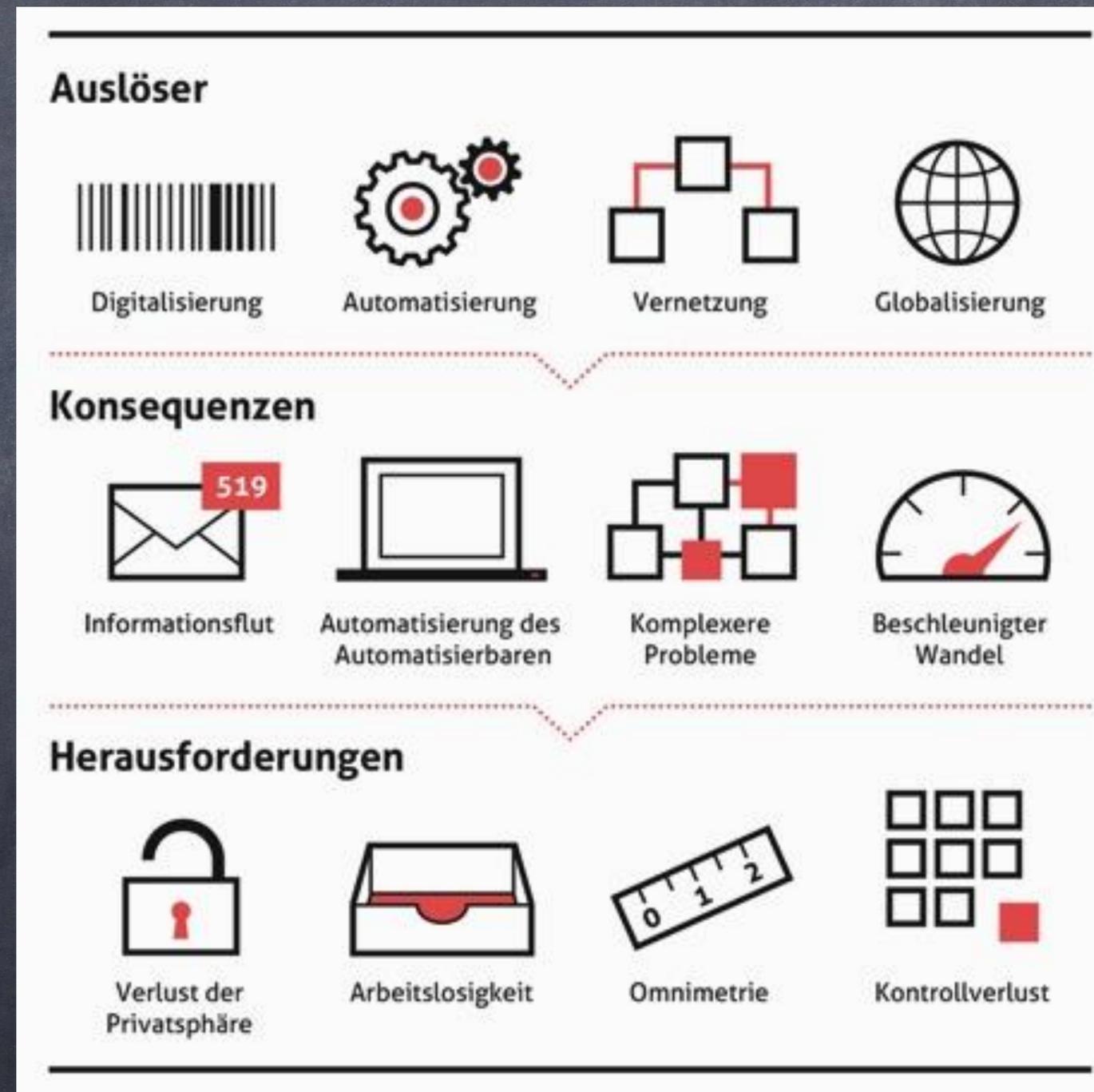


Beat Döbeli Honegger, Mehr als 0 und 1, Schule in der Digitalisierten Welt, Bern 2017

# Living in VUCA-World



# Auslöser, Konsequenzen und Herausforderungen des aktuellen Leitmedienwechsels



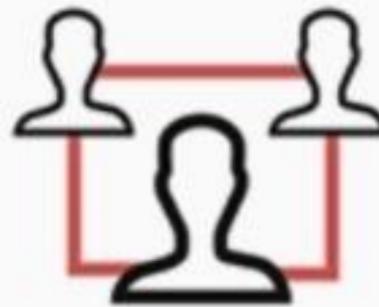
Döbeli Honegger, Beat (2016):  
Mehr als 0 und 1.  
Schule in einer digitalisierten Welt.  
Bern (Hep Verlag); Abb. S. 28

# Folgen für die Schule

## Folgen für die Schule



Veränderte  
Sozialisation



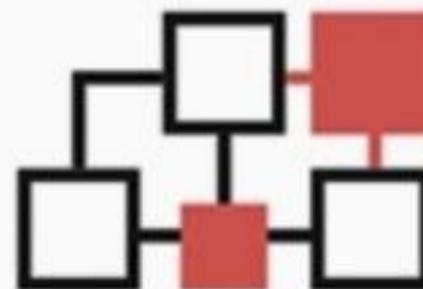
Internationale  
Zusammenarbeit



Automatisierung des  
Automatisierbaren



Informationsflut



Komplexere  
Probleme



Beschleunigter  
Wandel

# Kompetenzen

## Allgemeine Kompetenzen



Teamfähigkeit  
Sozialkompetenz



Kreativität

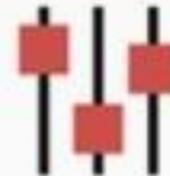


Kommunikations-  
kompetenz

Konzentration  
auf das Nicht-  
automatisierbare



Filterkompetenz



Systemdenken

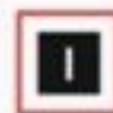


Lebenslanges Lernen

## Digitale Kompetenzen



Medien-  
kompetenzen



Informatik-  
kompetenzen



Anwendungs-  
kompetenzen

# Zeitgemäßes Lernen

## Zeitgemäßes Lernen

phwa.ch/zi



für Lernende **sinnstiftend**



nutzt **interaktive Medien**



gestaltet **Lernnetzwerke**



erachtet **Kritik** als Ressource



**selbstbestimmt** (Ort/Zeit...)



erfolgt **individualisiert**



lädt zur **Zusammenarbeit** ein



findet in **Projekten** statt

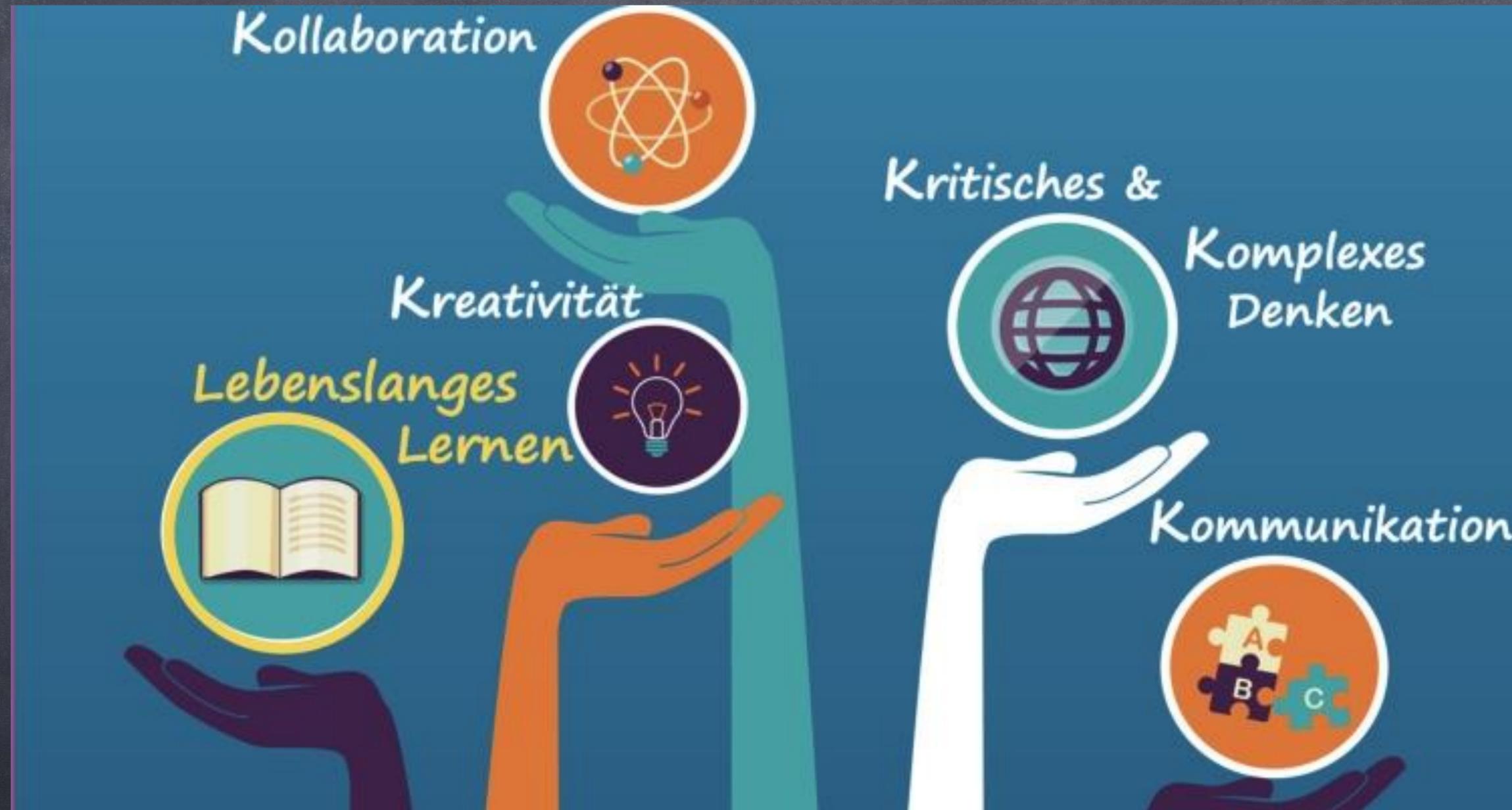


im **Netz** dokumentiert



wird **begleitet**

# 21st Century Skills oder das 4-K Modell



# Das 4-K Modell



# 4-K darüber hinaus



# 4-K außerdem noch

<b>Neues arbeiten können</b>	<b>Selbst arbeiten können</b>	<b>mit Anderen zusammen arbeiten können</b>	<b>eigenes Arbeiten (mit-) teilen können</b>
Kreativität	kritisches Denken	Kollaboration	Kommuni- kation
			

# Richtsberg-Gesamtschule Marburg



## PerLenWerk

Personalisierte  
& Lernumgebung  
& Werkstätten



# Der Klassenraum

Um 1900



2020



# Das Lernatelier

- Jeder Lernpartner und die Lernbegleiter haben einen eigenen Arbeitsplatz.
- Architektur, Farbgebung als auch das Reglement sorgen für eine konzentrierte Lernatmosphäre



# Die Lernlandschaft



In der Lernlandschaft finden kooperative Lernformen statt mit unterschiedlichsten Micro-Räumen (zum stehen, zum sitzen, zum liegen ...) so dass jeder seinen optimalen Lernraum findet.



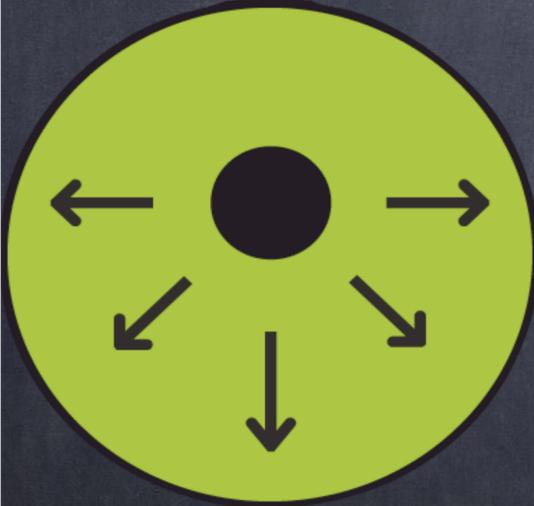
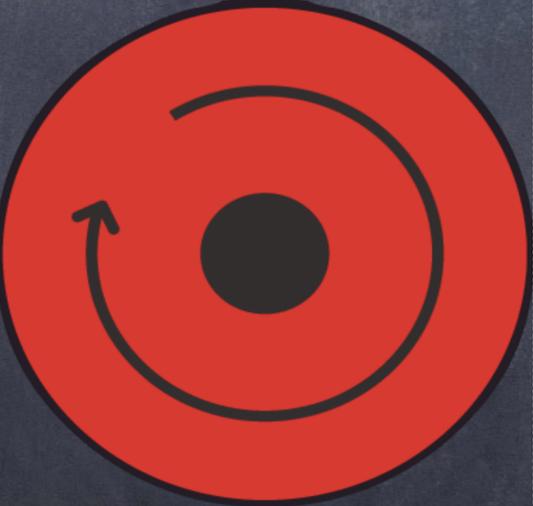
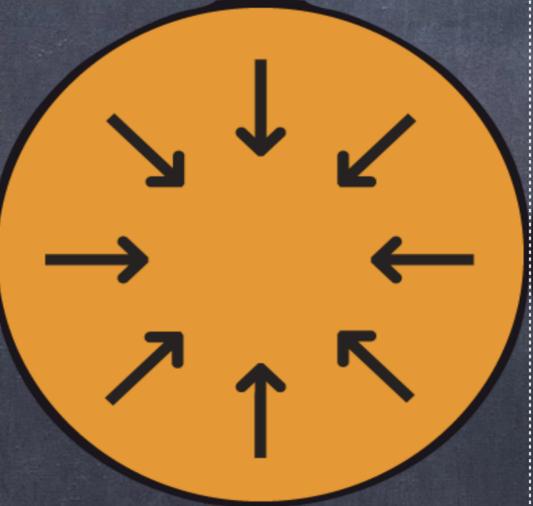
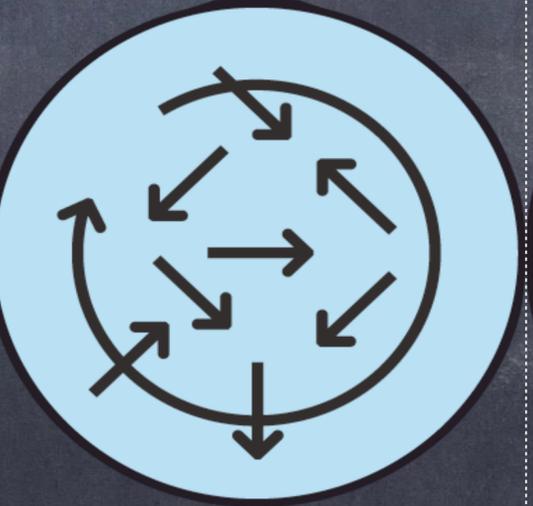
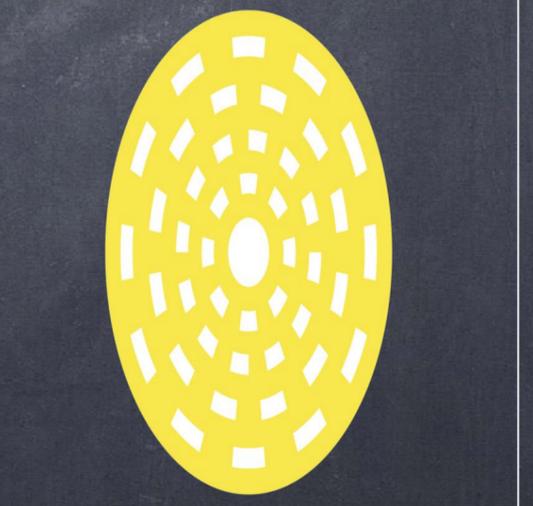
# Inputräume

- In den Inputräumen finden fachliche Inputs statt.
- Lernbegleiter nutzen diese Räume auch, um in Gruppen konzentriert arbeiten zu können.
- Jeder Inputraum ist mit Präsentationstechnik ausgestattet.



# Rosan Bosch

## Key Principles of pedagogic

MOUNTAIN TOP [Berggipfel]	CAVE [Höhle]	CAMPFIRE [Lagerfeuer]	WATERING HOLE [Wasserstelle]	HANDS ON [Begreifen]	Movement [Bewegen]
					
Eine/r an viele	persönlicher Lernort	Eine/r an viele im Wechsel	Viele an viele	Taktile Erfahrung	Körper-erleben

# Zukunft



<https://www.youtube.com/watch?v=dLyRugbZAsY>

Vielen Dank!

**Drei Dinge muß der Mensch  
wissen, um in dieser Welt zu  
überleben:  
Was für ihn zu viel, was für  
ihn zu wenig und was genau  
richtig ist.**

Weisheit der Suaheli