

---

pädagogische hochschule schwyz

---

# Informatik & Deutsch

---

Prof. Dr. Beat Döbeli Honegger

# Kennen Sie den schon?

---



**D-EDK**

Deutscheschweizer  
Erziehungsdirektoren-  
Konferenz

## **Digitale Kompetenz in der Volksschule**

*Arbeitspapier -*

### **Einleitung**

Wer kann in der modernen Gesellschaft noch ohne Computer und Internet überleben? Dies ist jedoch auch nicht ohne einige Folgen für die Gesellschaft. Dies stellt die Schule in Frage. Medienkompetenz muss früh einsetzen..

Das vorliegende Dokument nennt deshalb die nötigen Punkte zur Realisierung bis ins Jahr 2018. Es ersetzt das Medien-Konzept vom 18.5.1997.

# Oder vielleicht vom LCH?

---



## **Informatik für die Schule : Möglichkeiten nutzen**

*Arbeitspapier - vertraulich*

### **Zum Geleit**

Always on - smart watches - Internet der Dinge: Die heutige Welt ist je länger desto mehr beeinflusst durch soziale Netzwerke. Dies bleibt auch nicht ohne weit reichende Auswirkungen für die Kultur. Dies stellt der Bildungsbereich in Frage. Digitale Kompetenz ist das Gebot der Stunde..

Das vorliegende Dokument nennt deshalb die erforderlichen Massnahmen zur Operationalisierung für die nächsten 1 bis 9 Jahre. Es ersetzt das Medien-Dokument vom 10.10.1999.

# Ja, das gibt es auch ausserhalb der Schweiz...

---



## **Leitbild ICT & Schule : Punkte zur Operationalisierung**

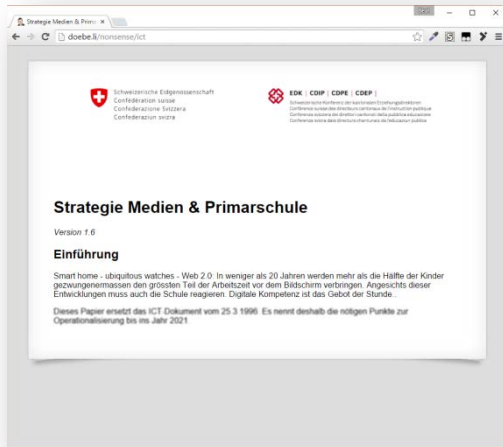
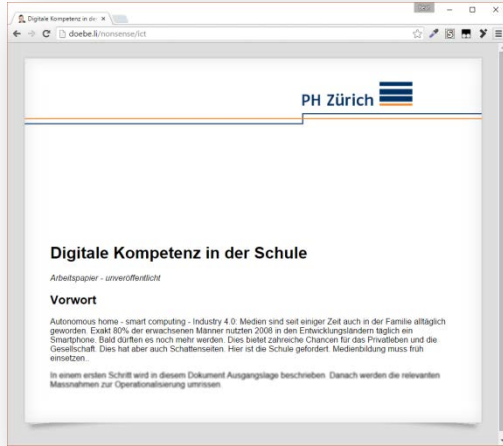
*Version 2.5*

### **Einführung**

Es ist unübersehbar: Die moderne Gesellschaft ist beeinflusst durch Computer und Internet. Mehr als die Hälfte der Erwerbstätigen in den Entwicklungsländern haben in letzter Zeit Zugriff auf ein Tablet. Dies betrifft auch vermehrt Kultur und Gesellschaft. Dies betrifft auch das Bildungswesen. Medienbildung ist das Gebot der Stunde..

*In Abschnitt 1 wird in diesem Papier die Ist-Situation skizziert. Danach werden die nötigen Schritte zur Umsetzung beschrieben.*

# Schreiben Sie etwa Ihre Medienkonzepte noch selbst?



[doebe.li/nonsense/ict](http://doebe.li/nonsense/ict)

# Aufbau des Medienkonzept-Blahfasel-Generators

---

```
{Intro} {Zweetersatz} <br> {Auchschulemuss}  
{Esmussetwasgetanwerden} <br>&nbsp;
```

## ZWEITERSATZ

```
{Dieheutigezeit} {NichtohneFolgen} {Etwasstatistik}  
{NichtohneFolgen} {^dieheutigezeit} {Etwasstatistik}  
{NichtohneFolgen} {Zukunftsmusik} {NichtohneFolgen}
```

## ZUKUNFTSMUSIK

```
{^bald} werden {Diemeisten} {Hauptaltersgruppe}  
{UtopischeTaetigkeit}.
```

# Aufbau des Blahfasel-Generators (II): Qualitatives

## DIEHEUTIGEZEIT

Die {heutige} {Zeit} ist {zunehmend} {gepraegt} durch {Medien}.

Wer kann in der {heutige}n {Zeit} noch ohne {Medien} {leben}?

Ohne {Medien} ist die {heutige} {Zeit} {undenkbar} geworden.

{Medien} sind {Heute} {Inderschweiz} {alltaeglich} geworden.

{Medien} sind {Heute} auch {Amarbeitsplatz} {alltaeglich} geworden.

Wir {befindenuns} in einer {Medienwelt}

*Ohne Computer und Internet ist die zukünftige Welt unvorstellbar geworden.*

*Die moderne Welt ist verstärkt geprägt durch soziale Netzwerke.*

*Digitale Medien sind in den vergangenen Jahren im deutschsprachigen Raum omnipräsent geworden.*

# Aufbau des Blahfasel-Generators (III): Quantitatives

## ETWASSTATISTIK

{^ueber} {#75-97}% der {Altersgruppe} nutzten {#2007-2017}  
{Inderschweiz} {Gemaessquelle} {regelmassig} {Einmedium}.  
{Tendenzzunehmend}

{^diemeisten} {Altersgruppe} {Inderschweiz} haben {Heute}  
begonnen {regelmassig} {Einmedium} {zunutzen}.

{^diemeisten} {Altersgruppe} {Inderschweiz} geben an, {Heute}  
{regelmassig} {Einmedium} {zunutzen}.

{^diemeisten} {Altersgruppe} {Inderschweiz} haben {Heute} Zugriff  
auf {Einmedium}.

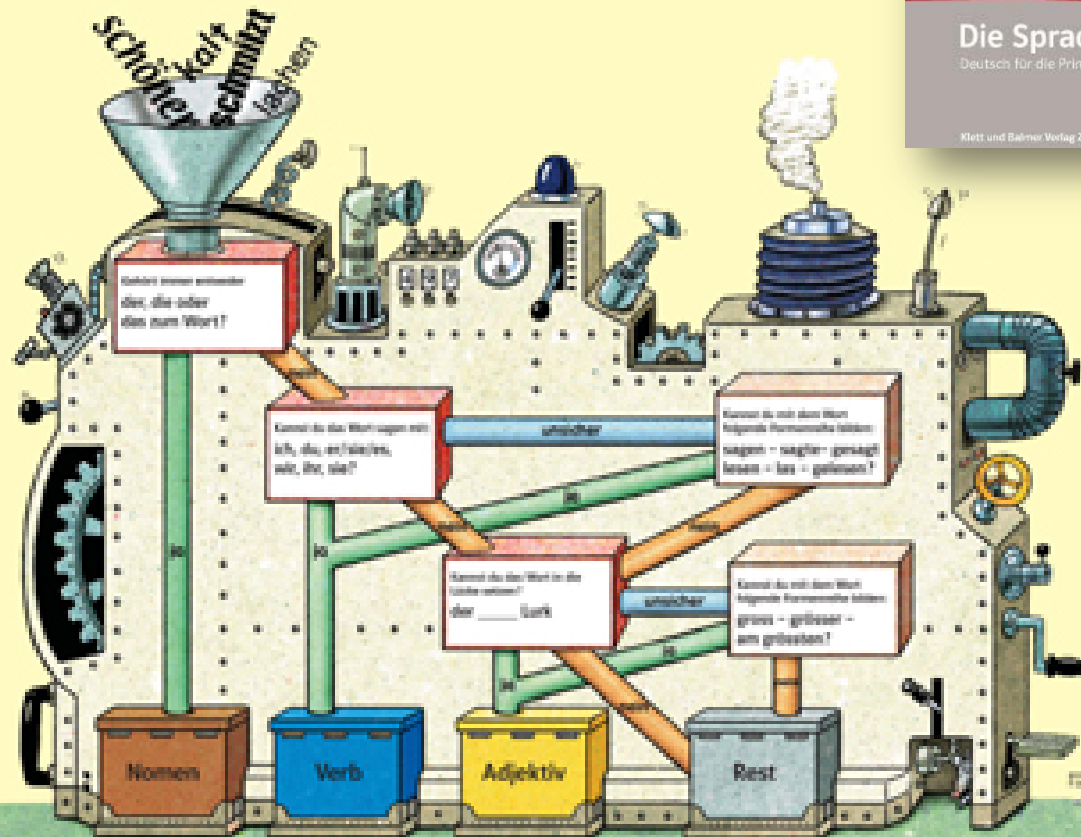
*Exakt 96% der Erwachsenen mit Kindern in Österreich haben in letzter Zeit begonnen intensiv ein Smartphone zu gebrauchen.*

*Mehr als die Hälfte der Senioren nutzten 2014 in der Schweiz gemäss einer empirischen Studie regelmässig Social Media.*



# Ein Blahfasel-Generator für die Primarschule

## Die Wörtersortiermaschine



## Die Sprachstarken 4-6

Deutsch für die Primarschule

Klett und Balmers Verlag Zug



Klett und Balmers Verlag Zug



# Blahfaselgenerator in Scratch

The image shows a Scratch script and three data lists. The script is as follows:

```
Wenn [Flagge angeklickt]
wiederhole fortlaufend
  warte bis [Lautstärke > 20]
  setze [satz] auf [Element zufälliges von Medienwelt]
  setze [satz] auf [verbinde [satz]]
  setze [satz] auf [verbinde [satz] Element zufälliges von praegt]
  setze [satz] auf [verbinde [satz]]
  setze [satz] auf [verbinde [satz] Element zufälliges von Sektor]
  nächstes Kostüm
  sage [satz]
```

The three data lists are:

- Medienwelt** (length: 5):
  - Medienwelt
  - Digitalisierung
  - ICT
  - Der Computer
  - Das Internet
- praegt** (length: 3):
  - prägt
  - beeinflusst
  - verändert
- Sektor** (length: 5):
  - die Wirtschaft
  - die Kultur
  - die Gesellschaft
  - die Bildung
  - die Lebenswelt

# Scratch-Blahfasel-Generator

v424a

**Medienwelt**

- 1 Die Medienwelt
- 2 Die Digitalisierung
- 3 Das Smartphone
- 4 ICT
- 5 Der Computer
- 6 Das Internet
- 7 Social Media

Länge: 7

**praegt**

- 1 prägt
- 2 beeinflusst
- 3 verändert

Länge: 3

**die**

- 1 die gesamte

Länge: 5

**Sektor**

- 1 Wirtschaft
- 2 Kultur
- 3 Gesellschaft
- 4 Bildung
- 5 Lebenswelt

Länge: 5

Das Internet verändert die gesamte Gesellschaft

X: -233 y: 180