Zeitschrift: Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl scolastic grischun

Herausgeber: Lehrpersonen Graubünden

Band: 80 (2018)

Heft: 5: Digitalisierung in der Schule

Artikel: Digitale Technologien und Medien als Stärkung der Schule

Autor: Schwendimann, Beat

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-823661

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Digitale Technologien und Medien als Stärkung der Schule

Digitale Technologien und Medien verändern schon heute unseren Alltag, die Arbeitswelt und das Bildungswesen - und es ist zu erwarten, dass weitere Veränderungen folgen werden. Schulen müssen diese Veränderungen wahrnehmen, analysieren und im Unterricht berücksichtigen, indem sie Kompetenzen über und mittels digitaler Technologien und Medien vermitteln.

BEAT SCHWENDIMANN, LEITER PÄDADOGISCHE FACHSTELLE LCH

Die Delegiertenversammlung des LCH hat am 16. Juli einstimmig ein Positionspapier zum Thema verabschiedet (siehe Link). Im Kern geht es um einen Dialog zwischen Pädagogik und Technik, eingebettet in eine gemeinsame Strategie.

Zur Pädagogik

Digitale Technologien bringen nur dann einen Mehrwert, wenn sie zielgerichtet und mit didaktisch passenden Ansätzen eingesetzt werden. Dazu benötigen Lehrpersonen eine ausreichende und anerkannte Aus- und fortlaufende Weiterbildung, sowie innovative und adaptive Lehrmaterialien. Digitale Technologien und deren Nutzung sollen altersgerecht sein und die mentale, emotionale und physische Gesundheit der Lehrpersonen und der Lernenden nicht belasten.

Zur Technik

Schulen benötigen eine zeitgemässe technische Infrastruktur, welche unterhalten und auf einem aktuellen Stand gehalten werden muss. Lehrpersonen sollen sich auf ihre pädagogische Kernaufgabe konzentrieren können und benötigen dazu technische sowie technisch-pädagogische Unterstützung und Beratung. Öffentliche Schulen benötigen einen eigenen Budgetposten für digitale Technologien, ohne dass dadurch bestehende pädagogische

Rahmenbedingungen oder Anstellungsbedingungen verschlechtert werden. Schulen dürfen nicht auf externe Sponsoren angewiesen sein müssen und in Abhängigkeitsverhältnisse geraten. Die Kosten für digitale Technologien in der Schule dürfen nicht auf die Eltern abgewälzt werden. Die Volksschule muss unentgeltlich und die Chancengerechtigkeit gewahrt bleiben.

Gemeinsame Strategie und Forschung

Die durch digitale Technologien hervorgerufenen Veränderungen im Bildungswesen erfordern eine koordinierte Führung und transparente Strategien auf allen Ebenen, in Zusammenarbeit mit den Verbänden LCH und SER sowie VSLCH und CLACESO. Die Nutzung und Sicherung von Daten muss durch klar definierte, gemeinsame Strategien gesichert sein. Daten sollen für pädagogische aber nicht für kommerzielle Zwecke genutzt werden können. Die EDK hat kürzlich ein Strategiepapier veröffentlicht (in welchem viele Forderungen des LCH-Positionspapiers aufgenommen wurden), welches nun operationalisiert werden muss (siehe Link). Die Nutzung digitaler Technologien in der Schule soll auf aktuelle Forschungsergebnisse abgestützt, wissenschaftlich begleitet und evaluiert werden.
Digitale Technologien in der Schule zu nutzen und die Lernenden auf eine kompetente und mündige Nutzung vorzubereiten ist eine gemeinsame Aufgabe. Politik, Forschung und Wirtschaft sollen die Digitalisierung weiterentwickeln und eine entsprechende Infrastruktur schaffen. Die Aufgabe der Schule ist es, für die Entwicklungen im Bereich Digitalisierung Wege zu finden, wie die Herausforderungen aus Sicht der Bildung bewältigt und die Chancen zu einer Stärkung der Qualität der Bildung genutzt werden können.

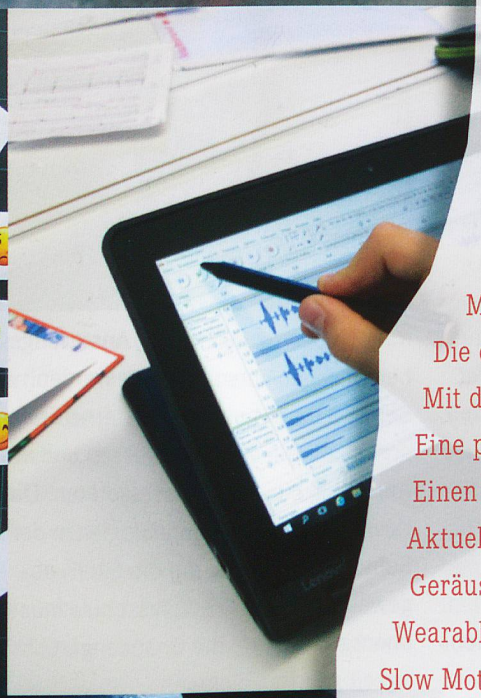
Links

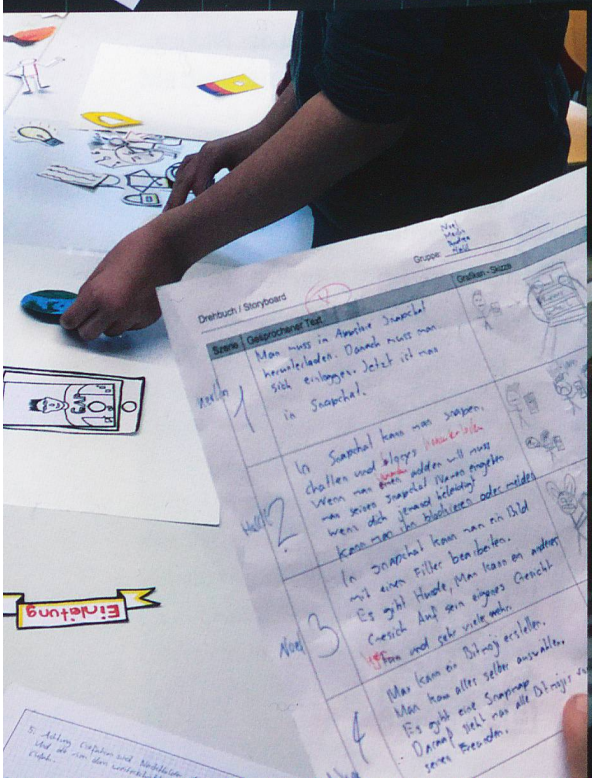
Das LCH-Positionspapier kann hier abgerufen werden:

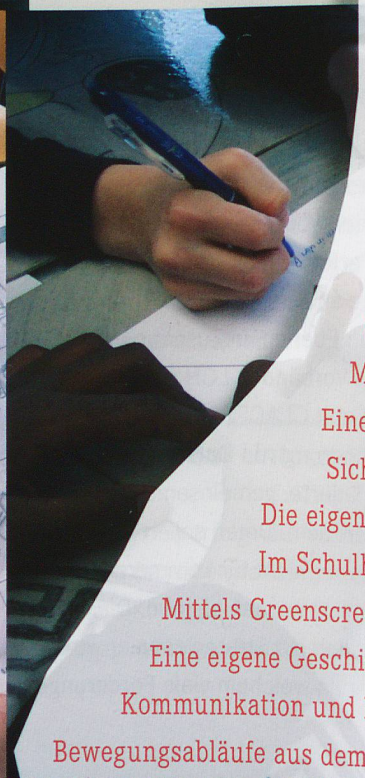
www.lch.ch/publikationen/positionspapiere

EDK-Strategiepapier «Bildung und Digitalisierung»:

www.edk.ch/dyn/12277.php







Erklärfilme drehen?
Bilder manipulieren?
Fake News erkennen?
Einen Werbespot filmen?
Mit Perspektiven spielen?
Texte ästhetisch gestalten?
Über BigData nachdenken?
Strichmännchen animieren?
Unplugged programmieren?
Ein Onlinequiz veranstalten?
Die Netiquette beherrschen?
Kreative Trickfilme erschaffen?
Lustige Rückwärtsfilme planen?
Das Urheberrecht respektieren?
Einen eigenen Rap aufzeichnen?
Suchmaschinen effizient nutzen?
Skurrile Fotomontagen schaffen?
Mit Emojis Geschichten erfinden?
Das Internet der Dinge begreifen?
Eine digitale Fotostory anfertigen?
Roboter Aufgaben erfüllen lassen?
Über Gameverhalten nachdenken?
Mit Lichtmalereien experimentieren?
Die eigene Mediennutzung reflektieren?
Mit dem Bananenklavier Musik machen?
Eine persönliche Wortwolke arrangieren?
Einen Roboter ein Mandala malen lassen?
Aktuelle Socialmedia-Apps thematisieren?
Geräusche für Soundcollagen aufnehmen?
Wearables im textilen Gestalten herstellen?
Slow Motion in Bewegung und Sport nutzen?
Sich selber in einem Wimmelbild verstecken?
Computer als Austauschmedium verwenden?
Sich mit CCs (Creative Commons) auskennen?
Ein eigenes Spiel mit Scratch programmieren?
Eine multimediale Schnitzeljagd organisieren?
Mittels Blog Kontakt zur Partnerklasse halten?
Sich der Wirkung von Bildern bewusst werden?
Mit eigenen Daten verantwortungsvoll umgehen?
Eine Schildkröte gezielt über den Bildschirm jagen?
Sich des Rechtes am eigenen Bild bewusst werden?
Die eigene Kommunikation im Netz kritisch diskutieren?
Im Schulhaus einen digitalen Adventskalender erstellen?
Mittels Greenscreen eine Grusskarte aus der Antarktis gestalten?
Eine eigene Geschichte in der Schul- oder Fremdsprache vertonen?
Kommunikation und Reflexion mittels aktiver Medienarbeit fördern?
Bewegungsabläufe aus dem Sportunterricht bildnerisch weiterverarbeiten?