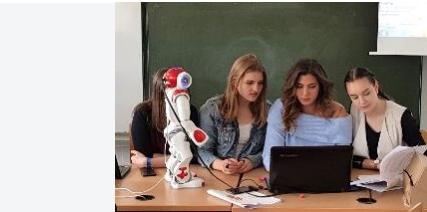


Sind Kinder und Jugendliche heute wirklich Digital Natives?

Inverted Classroom and beyond Konferenz

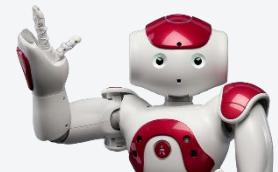
23.02.2011

Impulsvortrag zum Diskursforum (14:00 – 15:30 Uhr)



Sabrina Zeaiter (sabrina.zeaiter@uni-marburg.de)

Patrick Heinsch (patrick.heinsch@uni-marburg.de)

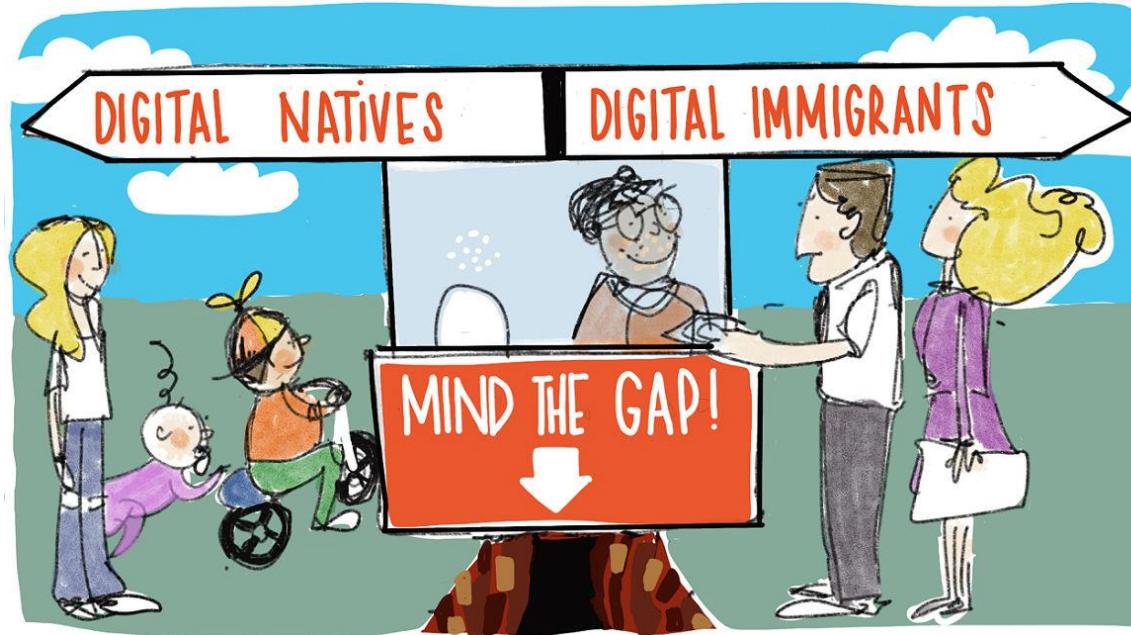


Definition „Digital Natives“

Generation der Heranwachsenden, die ihr ganzes Leben mit dem Internet und mobilen digitalen Endgeräten verbracht haben. Es wird unterstellt, diese jungen Menschen können die digitalen Geräte wie ihre Muttersprache nutzen und sich bewusst im digitalen Raum bewegen.

(Mark Prensky, 2001)

„Digital Natives“ vs. „Digital Immigrants“



Illustrations by:
Vanda Kovacs

„It's very serious, because the single biggest problem facing education today is that our Digital Immigrant instructors, who speak an outdated language (that of the pre-digital age), are struggling to teach a population that speaks an entirely new language.“ (Mark Prensky, 2001)

Background – Workshop „Robotikum“

Robotikum

- Praktischer Roboter-Workshop für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe
- Arbeit an humanoiden Robotern mit Laptops / PCs

ILOs

- MINT-Förderung vor allem von Mädchen
- Förderung von Fähigkeiten für das 21. Jahrhundert / 4K Kompetenzen (P21)
- Förderung verschiedener Kompetenzbereiche
 - Kommunikationskompetenzen
 - Sozialkompetenzen
 - Präsentationskompetenzen
- Entmystifizierung von Robotik / KI



Erfahrungen - Robotikum

Prämissen

Schülerinnen und Schüler sind Digital Natives, die digitale Endgeräte problemlos benutzen und sich bewusst im digitalen Raum bewegen können.

Erfahrungen

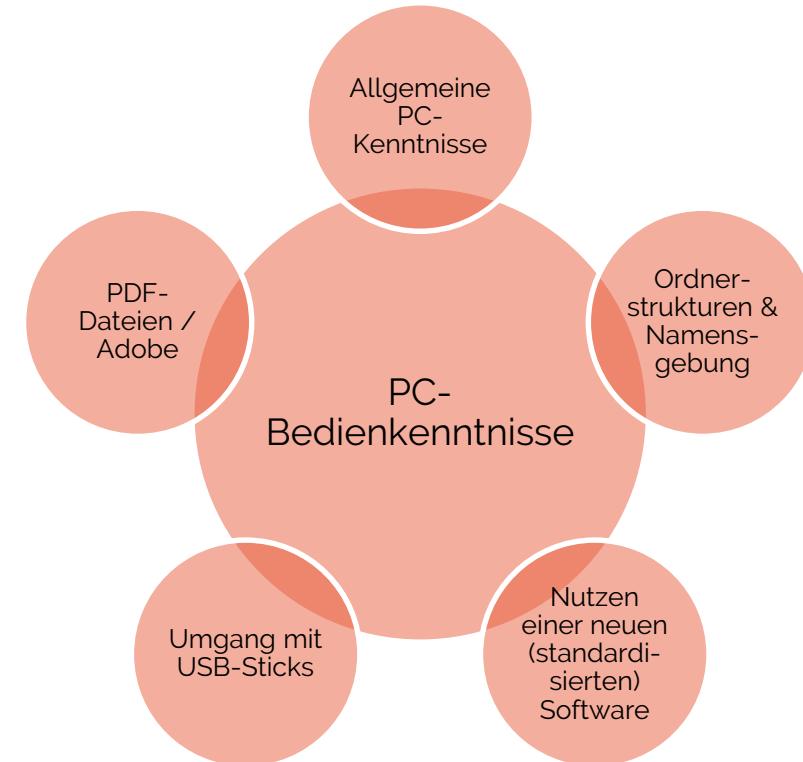
- ca. 30 Robotika mit mehr als 400 Schülerinnen und Schülern durchgeführt (Stand 02/2021).
- Folgende Probleme wurden identifiziert:
 - Erstellen von Ordnern & Ordnerstrukturen
 - Speichern von Dateien, Benennung
 - Prinzip von Laufwerken
 - Sonderzeichen auf Tastatur
 - Umgang mit PDFs (kommentieren, anreichen)
 - Informationssuche (z.B. googlen)
 - Unterscheidung guter vs. schlechter Quelle bzw. Nutzungsrechte

Schlussfolgerung

Insgesamt scheinen ein Großteil an Schülerinnen und Schüler nicht viel Erfahrung im Arbeiten mit einem PC/Laptop zu haben, sondern eher mit mobilen Endgeräten. Sie scheinen diese Geräte aber auch lediglich zur Unterhaltung zu benutzen und Kenntnisse über einen sinnvollen und produktiven (Lern-)Einsatz scheinen zu fehlen. Außerdem scheinen oftmals die Grundlagen der PC-Nutzung zu fehlen.

Problemlösungsstrategie

- Workshop-Leitende haben die Aufgabe den Schülerinnen und Schülern PC-Grundkenntnisse und auch die Benutzung von einfachen Programmen (z.B. Adobe) aufzuzeigen.
- Das Benutzen eines PCs (Desktop oder Laptop) wird für die Schülerinnen und Schülern in der Zukunft unabdingbar sein, egal in welcher Form, ob im Privat- oder im Arbeitsleben.



Quellen

- Kovacs, Vanda (o.A.) Retrieved February 10th from <https://pjp-eu.coe.int/en/web/coyote-magazine/the-opportunities-for-youth-services-in-the-digital-age>
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). Framework for 21st Century Learning Definitions. Retrieved February 12th, 2021, from http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_DefinitionsBFK.pdf
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5).