

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

Band: 80 (2018)

Heft: 5: Digitalisierung in der Schule

Vorwort: Editorial : gehören Sie auch zur Water-Generation?

Autor: Conzelmann, Andreas

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 13.10.2024

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

Gehören Sie auch zur Wator-Generation?

Wator ist eine diskrete Simulation eines Räuber-Beute-Modells, bei welchem sich eine Population von Haien und Fischen anhand bestimmter Eingangsparameter und Regeln entwickelt, bis eine der beiden Spezies ausstirbt. Die Programmierung dieser Simulation in der Programmiersprache PASCAL war einer meiner ersten Berührungspunkte mit dem Thema Digitalisierung und liegt über 30 Jahre zurück. Es ist nicht schwer zu erraten, dass weder Haie noch Fische dreidimensional animiert wurden, sondern aus einem einfarbigen X bzw. o bestanden. Der Arbeitsspeicher unserer Apple IIe-Rechner umfasste 64 Kilobyte, was eine Million mal weniger Speicherplatz bedeutet, als derjenige eines Smartphones von heute. Für heutige Schüler ist es kaum vorstellbar, dass der Datenaustausch zwischen verschiedenen Computern damals nur über den Austausch von Disketten möglich war und nicht über das Internet, welches erst im Jahr 1989 am CERN in Genf erfunden wurde.

Unser ältester Sohn Gian ist mit 13 Jahren genauso alt wie ich damals. Wenn er mir von Zeit zu Zeit die Frage stellt, ob ich denn schon seinen neuen Film auf Youtube gesehen habe, wird mir bewusst, wieviel sich in den letzten 30 Jahren verändert hat. Unsere Kinder wachsen als «digital natives» auf und deshalb ist es selbstverständlich, dass sich Gian einen eigenen Kanal auf Youtube eingerichtet hat und seine Filme selber schneidet und vertont.



Die Verankerung von Fachgebieten wie Informatik und Medien im Lehrplan 21 ist ein logischer Schritt, um die Schüler in allen Klassenstufen frühzeitig mit der digitalen Welt vertraut zu machen. Die Schülerinnen und Schüler werden schnell erkennen, dass zum einen Routinetätigkeiten sehr effizient von Computern übernommen werden können, während das Lösen komplexer Aufgaben, welches analytisches und vernetztes Denken erfordert, weiterhin die Domäne von uns Homo sapiens bleiben wird.

Ich bin mir sicher, dass wir in Graubünden gute Voraussetzungen haben, damit uns die Umsetzung des Lehrplan 21 und die Vermittlung der digitalen Inhalte gelingen wird. Vor Begeisterung leuchtende Kinderaugen bei Projekten wie den MINT-Camps bei TRUMPF in Grüşch oder der FIRST LEGO League an der Pädagogischen Hochschule in Chur sind für mich Paradebeispiele, dass Schule und Industrie bereits vor Einführung des Lehrplan 21 gemeinsam das Thema Digitalisierung erfolgreich vermittelt haben. Ich wünsche allen Beteiligten – insbesondere natürlich Ihnen als Lehrpersonen – viel Erfolg und gute Ideen bei der ganzheitlichen Vermittlung des Themas Digitalisierung.

Andreas Conzelmann
Geschäftsführer TRUMPF Schweiz AG