

„Eine Region schaltet auf Zukunft -
Vom Bildungssystem
zur Wissenskultur!
Vision 2021 -
Der Landkreis Miltenberg wird
zur Wissenskulturregion Nr. 1 in Bayern! “

initiiert
von
Nicole M. Pfeffer
und
Christian Schreck

erstellt am 07. Dezember 2018

INHALTSVERZEICHNIS

1	Ausgangssituation	3
2	Kurzfassung Vision Wissenskultur 2021	6
3	Vision	7
4	Zielsetzung	9
5	Handlungskonzept	10
6	Aktionsplan	12
7	Fazit	12
8	Anhang	12
9	Initiatoren	12

1 Ausgangssituation

Ob große oder kleine Unternehmen, die Schnelligkeit der Unternehmenswelt rüttelt den freien Markt kräftig durcheinander. Nicht mehr Größe, sondern Flexibilität, nicht mehr aufgebaute Strukturen, sondern interaktive Netze und nicht mehr Menge, sondern Vielfalt entscheiden über den Erfolg und die Positionierung eines Unternehmens am Markt, in der Gesellschaft und im globalen Geschehen.

Ein Blick in die Kreativregionen dieser Welt zeigt, dass Menschen heute kreativ sein müssen. Wer unsere Gesellschaft mitformen will und etwas aus deren Leben machen will, für den ist vernetztes Denken, Freidenkergeist und die unerschöpfliche Neugier auf das Leben und seine Problemstellungen unabdingbar.

Nicht mehr Bildung wird in Zukunft entscheidend sein, sondern eine vernetzte Wissenskultur. Ob eine Gesellschaft erfolgreich sein wird hängt davon ab, in welcher Form Ergebnisse erzielt werden, welchen Stellenwert die Fehlerkultur hat und wie wir unser Bildungssystem auf diese neue Wissenskultur ausrichten. Auf Erfinderkurs zu gehen, muss eine Selbstverständlichkeit für unsere Jugend sein. Es wird unabdingbar sein, sich entsprechend seiner Interessen in ein Thema „reinzufuchsen“ und kontinuierlich die Anzahl der Fragen zu erhöhen, um nach den Antworten zu suchen.

Das große politische Ziel auf Bundes- und Landesebene besteht in der Förderung der Digitalisierung nicht nur in der Wirtschaft, sondern auch in anderen öffentlichen Bereichen. So soll jetzt auch die Bildung digitalisiert und auf eine neue Evolutionsstufe gehoben werden.

Politik setzt nicht mehr auf die bloße technische Ausstattung der Schulen mit digitalen Medien, sondern ist überzeugt, dass zur Technik auch eine adäquate Nutzung gehört, d.h. der Mehrwert der Digitalisierung erschöpft sich nicht in der Technik, sondern in der richtigen Anwendung dieser Technologie. Diesem Ansatz folgt bspw. auch das vom Freistaat verfolgte Konzept der Medienentwicklungsplanung an Schulen. Eine sinnvolle Nutzung der digitalen Medien ins Zentrum gestellt.

Welche Rolle haben die Schulen im Zusammenhang mit der digitalen Bildung? Prinzipiell gilt immer noch das Humboldt'sche Bildungsideal, das der Idee folgt, Bildung solle selbstbestimmte, mündige und vernunftbegabte Bürger hervorbringen. Auch das Bayerische Staatsministerium für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kultur definiert einen selbstbestimmten Bürger als eine gebildete Persönlichkeit die ein Produkt der Bildung darstellt, d.h. eine „gebildete Persönlichkeit besitzt nicht nur fundierte Kenntnisse, Fähigkeiten und Kompetenzen, sondern sie ist auf der Basis gereifter Einstellungen auch fähig, eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll zu handeln, zu kommunizieren und zu kooperieren“ (KM 2016:). Der zeitgenössische Appell der bayerischen Regierung lautet, dass „junge Menschen [...] befähigt werden [müssen], sich in einer digitalisierten Welt zurechtzufinden“. Die Aufgabe der Schulen besteht somit darin die Schüler/innen zu autonomen Bürgern zu erziehen, die selbstbestimmt in der heutigen - digitalen - Gesellschaft leben können.

Welchen Stellenwert hat aber nun die digitale Bildung in einer digitalisierten Welt? Was müssen Schulen und Schüler/innen heute lernen, um in einer Welt der digitalen Technik,

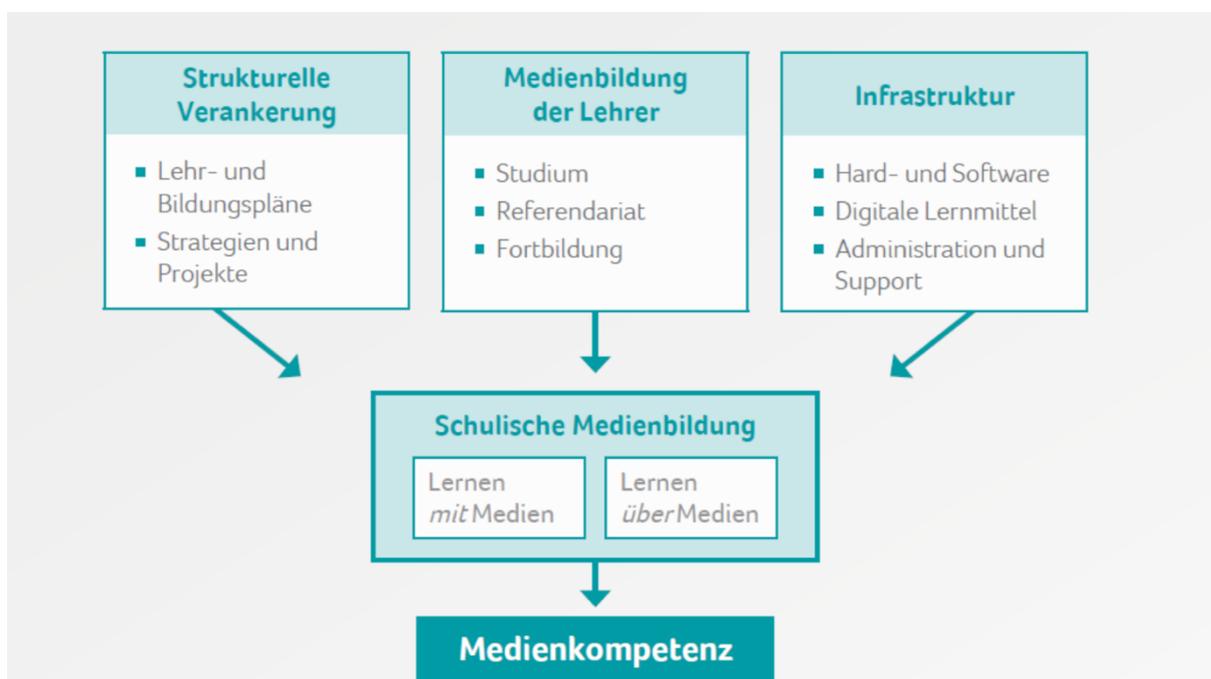
der Informationsflut, der ubiquitären Algorithmen und Codes, der Automatisierung fast aller Lebensbereiche und der imaginären bzw. in einer Cloud verorteten sozialen Gruppen zurechtzukommen?

Die Antwort scheint simpel – Medienkompetenz! Was heißt aber Medienkompetenz und wie wird sie in der Schule gelehrt? Die Antwort scheint wieder simpel – schulische Medienbildung! Aber was bedeutet Enzyklopaedie der Wirtschaftsinformatik - Digitalisierung 2016:

(<http://www.enzyklopaedie-der-wirtschaftsinformatik.de/lexikon/technologien-methoden/Informatik--Grundlagen/digitalisierung>)

Digitale Bildung in Schule, Hochschule und Kultur 2016:

(https://www.km.bayern.de/epaper/Digitale_Bildung_in_Schule_Hochschule_Kultur/index.html#1/z)



(https://initiated21.de/app/uploads/2017/01/141106_medienbildung_onlinefassung_komprimiert.pdf)

Alle theoretischen Modelle der Medienkompetenz sind abstrakte Annäherungen und Definitionen an etwas Ungreifbares, einem Können, das so von sich aus noch nicht existiert und das durch solche Definitionen erst zum Leben erweckt wird. Die Kunst des Ganzen besteht nun darin, solch ein Können in die reale Welt zu übertragen und durch Übungen und Messverfahren greifbar zu machen.

In der Schule - In Bayern wird momentan der Versuch unternommen, eine bestimmte Vorstellung von der Medienkompetenz und der Medienbildung durch zwei Strategien im Schulalltag zu implementieren. Die erste Strategie bestimmt sich durch die Medienentwicklungsplanung, zu der jede Schule bis zum Schuljahresende 2018/19 angehalten wird. Die zweite Strategie ist das Förderprogramm Masterplan BAYERN DIGITAL II, das die Medienentwicklungsplanung flankieren und dadurch Anreize schaffen soll, die Medienkompetenz stärker in den Schulen zu verankern. Im Folgenden werden diese zwei Maßnahmen näher erläutert.

„Die Schüler [sollen] sowohl die Möglichkeit als auch die Zeit [haben], Medien aller Art in der Schule aktiv zu nutzen und sich kritisch mit ihnen auseinanderzusetzen – sowohl innerhalb als auch außerhalb des Unterrichts und in unterschiedlichen Kontexten. Die Lehrkräfte [sollen] über die Fähigkeit [verfügen], qualitativ hochwertigen und methodisch-didaktisch durchdachten mediengestützten Unterricht durchzuführen“. Hierzu soll jede Schule die Medienkompetenz des Kollegiums evaluieren und ein kontinuierliches, schulinternes sowie auf den Bedarf der Schüler/-innen ausgerichtetes Fortbildungsprogramm für die Lehrer/innen aufstellen. „Die Schulen [sollen] über die entsprechenden schulorganisatorischen und technischen Rahmenbedingungen [verfügen], die gute Voraussetzungen zum Erwerb von Medienkompetenz bieten“.

Folgerung - Immer noch viele Lehrer/-innen haben kein pädagogisches Konzept für den Einsatz von digitalen Medien.

Was medienpädagogischen- und informationstechnischen Beratern mehrheitlich nicht bekannt ist und seine Angebote kaum genutzt werden. Die Zugangsmöglichkeiten zur Beratung ist für viele Lehrkräfte begrenzt sind, meist steht nur der interne technische Support zur Verfügung.

Lehrkräfte brauchen im Hinblick auf eine digitalisierte Schule verlässliche Beratungsmöglichkeiten und Supportstrukturen. Deshalb wurden die Lehrer/innen befragt, zu welchen Aspekten des digitalen Unterrichts sie eine verlässliche Beratung haben und brauchen.

Bedenken über den Einsatz digitaler Medien müssen genommen und das Fachpersonal für den Einsatz dieser geschult werden. Dabei müssen die besonderen Gegebenheiten an den Grundschulen sowie Förderschulen berücksichtigt werden, da hier die Umsetzung zum Einsatz digitaler Medien abweichen kann. Allgemein kann dies durch eine gute Aufklärung und Weiterbildung der Lehrkräfte erreicht werden.

Weitere Punkte sind interaktiv und zeitnah zu verändern: IT-Ausstattung - neue Wege, Verwaltungsaufgaben, Schulmanagement usw.

Doch eines bleibt:

Medienkompetenz wird alleine nicht ausreichen. Aktuell verliert Deutschland mit jedem Tag weiter den Anschluss an die Neue Welt. Die Felder Digitalisierung, Fehler- und Bildungskultur sowie Investitionsmanagement werden nur ausreichend bis mangelhaft von der Politik gefördert und gefordert. Hier gilt es maßgeblich an Fahrt und Geschwindigkeit aufzunehmen. Da derzeit nicht zu erkennen ist, dass dieser Anspruch seitens der Politik zeitnah eine Veränderung vollzogen wird, sind die Unternehmen und die Menschen gefragt.

Will Deutschland nicht den Anschluss an die Weltwirtschaftsnationen verlieren, muss jetzt gehandelt werden. Die folgende Projektskizze dient dem Ziel, einen Ansatz der Entwicklung aufzuzeigen, der aus der Unternehmens- und Privatgesellschaft initiiert wird und von der Politik idealer Weise unterstützt wird.

2 Kurzfassung Vision Wissenskultur 2021

Basierend auf den vorangegangenen Ausführungen ist folgende Vision 2021 erarbeitet worden:

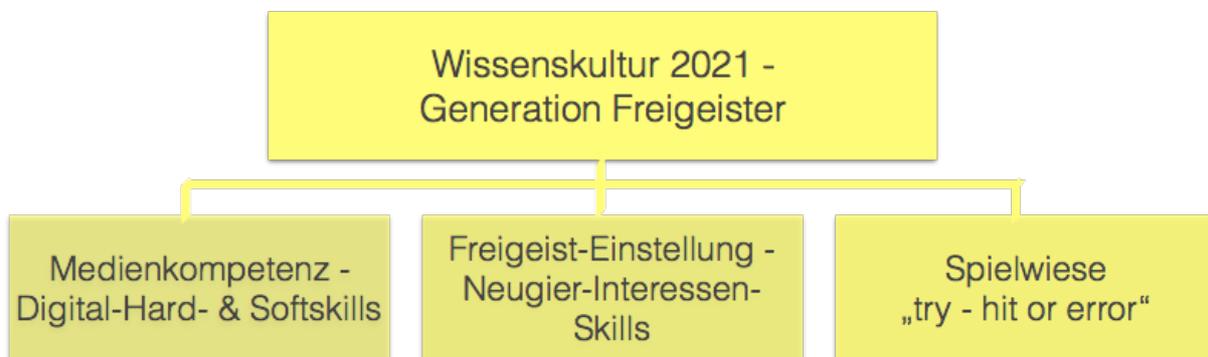
Den Landkreis Miltenberg (-Aschaffenburg) zur Wissenskulturregion Nr. 1 in Bayern zu entwickeln. Dazu ist es notwendig, zusehends Bildung verknüpfend und vernetzt zu verstehen und zur Wissenskultur weiterzuentwickeln.

Es bedarf dafür drei Säulen:

1. Medienkompetenz
2. Freigeist-Einstellung- & Haltung
3. Spielwiese „try - hit or error“

Beteiligte Akteure:

1. Jugend 12-17 Jahre (aktiv)
2. Lehrer (aktiv)
3. Unternehmen (aktiv)
4. Eltern (unterstützend passiv)
5. Politik (unterstützend passiv)



Mit diesem Modell soll ein Kulturwandel in unserer Nachwuchs-Szene eingeläutet werden. Alle drei Säulen sind gleichermaßen von Bedeutung. Wir sollten unsere Jugend zu Freigeistern entwickeln, die nicht wie die bisherigen Generationen nach Fächern und Fachgebieten lernen. Vielmehr sollten sie sich an Anwendungs- und Lösungsfelder orientieren. Aus heutiger Sicht sind für die erste Runde und Anwendung der Regionsentwicklung die Bereiche:

1. eGames/Sport & eWorld
2. MINT
3. Handwerk
4. Kreativ

In diesen 4 Feldern ist der Mensch der KI überlegen. Daher ist es unsere Pflicht, die Potenziale und Kompetenzen der jungen Generation dahingehend zu stärken, diese Felder auf die unterschiedlichsten Formen zu gestalten.

Wenn es uns gelingt, die Jugend mit einer Riesenportion Freigeist auszustatten, wenn sie durch Medienkompetenz die Zeichen der Zeit aufgreifen kann und wenn sie in verschiedensten Formaten die Potenziale zum Vorschein bringt, sind wir auf dem Zukunftsweg, der das Morgen unserer Gesellschaft gestaltet und sichert.

Die Vorteile gestalten sich vielfältig:

Junge Menschen entscheiden sich bewusst für die Ansiedlung in unserem Landkreis. Die Region steigert ihren Familiensinn und -Wert. Die Menschen sind engagierter und integrierter im Gesamtsystem. Die Unternehmen finden die richtigen Mitarbeiter und entwickeln sich aus sich selbst heraus zukunftsorientiert, sicher und nachhaltig. Die Politik setzt sinnvolle Anreize, die an der Stelle eine Weiterentwicklung und Mehrwerte für die Gesellschaft herbeiführen, wo es notwendig ist. Armut und Ausgrenzung können so eingedämmt werden. Eine ganze Generation stellt sich sinnführend neu auf und erzielt zudem eine Strahlkraft nach außen und kann möglicherweise eine Vorbildfunktion für die Weiterentwicklung einnehmen.

3 Vision 2021

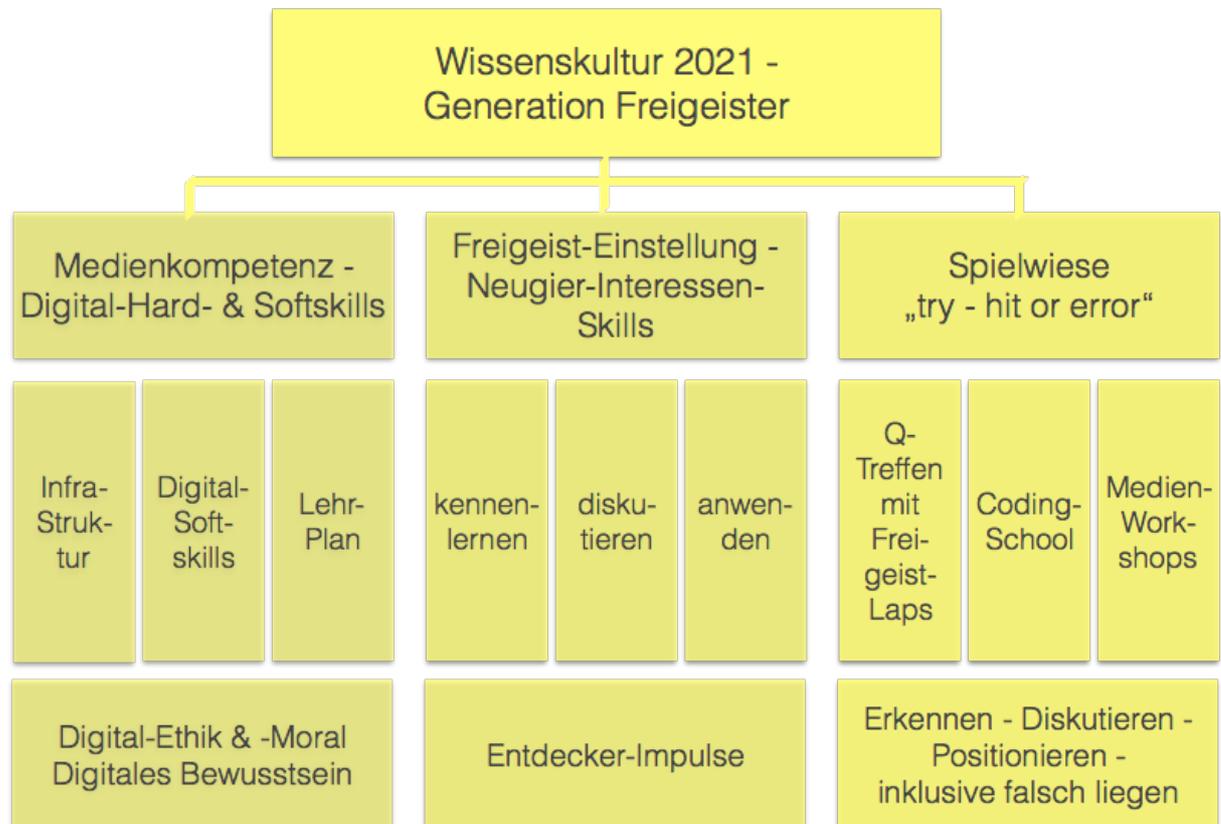
Die Vision 2021 ist aus der Sehnsucht entstanden, die junge Generation für die Zukunft fit zu machen. Heute 12-17-jährige sollen die Fähigkeiten, Möglichkeiten und Chancen erhalten, um zu selbstbestimmten und freidenkenden Menschen zu reifen.

Aktuell wird unsere Gesellschaft von der Diskussion geprägt, wie wir Alters- und Kinderarmut verhindern können. Es werden Horrorszenarien über KI und Übernahme der Arbeitsplätze durch Roboter zum Besten gegeben und damit die Angst der Menschen massiv geschürt. Es werden fast täglich neue Finanzmodelle diskutiert und aufgelegt, statt die Rahmenbedingungen so zu verändern, dass wir nicht von Angst getrieben, sondern von Chancen angezogen werden.

Derzeit befindet sich Deutschland am Scheideweg der eigenen Zukunft und die kann aus Sicht der Initiatoren nur dann positiv gestaltet werden, wenn sich die Gesellschaft auf die Möglichkeiten und Chancen fokussiert, die weder von KI noch von Robotern übernommen werden können. Dabei steht KI und Roboter nicht als Widerspruch oder Feind der modernen Gesellschaft gegenüber. Vielmehr sind es neue Bereiche, die das Leben und das Miteinander maßgeblich erleichtern können. Dies gilt es klar zu trennen und die Menschen auf diese Form der Ausrichtung vorzubereiten, zu begeistern und einzuladen mit zu gehen.

Die Vision 2021 hat zum Ziel, die junge Generation aus dem bisherigen Bildungssystem in eine neue Wissenskultur zu führen. Es ist mehr denn je wichtig, dass Menschen zu selbstbestimmenden und wissenden Menschen heranreifen. Es gilt Informationen aus dem beruflichen wie dem privaten Alltag in neue Kombinationen zu einander zu setzen, und damit neue Lösungen und Mehrwerte zu kreieren.

Eine wie hier angedachte Wissenskultur besteht aus drei Säulen:



Der Kern der Wissenskultur ist der Freigeist der nächsten Generation. Eine Gesellschaft sollte sich aus der Neugier und dem Interesse für die verschiedenen Lebensbereiche heraus weiterentwickeln. Nicht der bewahrende Ansatz führt uns ins nächste Jahrhundert. Vielmehr ist es der Wunsch durch spannende, interessante und innovative Fragestellung die Lust und Freude am Experimentieren, am Ausprobieren und am Entstehen zu fördern. Diese setzt voraus, dass die jungen Menschen auf Offenheit und verschiedene Wissensgebiete stoßen. Sie sollten die Möglichkeit haben, sich einzubringen und vielfältig zu diskutieren. Sie sollten dazu befähigt werden, sich eine Meinung zu bilden und diese auch mit Argumenten zu verteidigen. Freigeister fühlen sich von Entdecker-Impulsen angezogen und geben erst dann Ruhe, wenn sie verstehen, was an diesem Impuls so besonders ist.

Im Zeitalter der Digitalisierung, die nicht nur den Alltag digital werden lässt, sondern die auch KI und Robotic maßgeblich fördert gilt es, Digital-Kompetenzen inne zu haben. Dieser Anspruch hat viele Facetten. Neben der Anwendung von Apps, der Nutzung von Smartphones und Tablets, dem Einsatz von Social Media gilt es, eine Digital-Ethik und -Moral zu leben. Es ist unablässig, ein digitales Bewusstsein aufzubauen, das die Möglichkeit auf Anwendung und Sinnhaftigkeit ermöglicht. Hinterfragen, verknüpfen und neu anwenden sind die Grundpfeiler einer digitalen Gesellschaft.

Dazu müssen Lehrer den Schulunterricht gestalten, die über eine digitale Kompetenz verfügen. Es müssen Schüler die Klassenzimmer füllen, die neugierig auf die digitale, neue Welt sind und es muss Eltern geben, die diesen Weg unterstützen und mitgehen. Es muss in den Schulen eine geeignete Infrastruktur vorhanden sein, die den digitalen

Anspruch gerecht wird. Dazu gehört neben WLAN, aktuelle Computer, digitale Kommunikationsformen zwischen Lehrer und Schüler. Zudem sollten die Unterrichtsmaterialien zunehmend digitalisiert werden/sein. Die digitale Schule sollte auch dazu verwendet werden, die Inhalte zunehmend miteinander zu verknüpfen. Es muss wieder der Sinn des Lernens für den eigenen Wohlstand – wie auch immer den jeder für sich definiert – stärker in den Fokus gesetzt werden.

Die dritte Säule der Wissenskultur ist die Spielweise „try – right or wrong“. Hier gilt es, durch verschiedenste Formate die anderen zwei Säulen in die Praxis zu bringen. Lehrer sollten an jedem ungeraden Freitag 3-4 Stunden Weiterbildung in Digitalisierung erfahren. Schüler sollten ab dem 12. Lebensjahr einmal wöchentlich in einen Coding School Kurs von 2-2,5 Stunden gehen können, an dem die Eltern auch teilnehmen können. Wichtig ist hier, die junge Generation muss das Verständnis für das Programmieren verstehen lernen. Und den Eltern schadet es nicht, wie die Jugendlichen basierend darauf zu denken und zu agieren.

Um den Freigeist in jungen Menschen noch aktiver zu fördern, sind 4-Quartals-Treffen von 3-3,5 Stunden geplant. Hier sollen die Jugendlichen über einen kurzen Vortrag in eine Thematik eingeführt werden. Danach gehen diese in einzelne Workshop-Sessions, in denen sie zu dem Hauptthema Aufgabenstellungen erfahren, die sie in der Gruppe lösen müssen. Danach präsentiert jede Gruppe ihre Ergebnisse in max. 8 min. Die Gruppe muss auf Fragen aus dem Publikum mit Argumenten dagegenhalten und versuchen, die anderen von der eigenen Meinung zu überzeugen.

Mit Umsetzung der drei Säulen wächst eine weiterentwickelte Generation Menschen heran, die ihren Weg außerhalb der Armutsgrenze und inmitten der Gesellschaft gehen wird.

4 Zielsetzung

Dieses Projekt dient dem Ziel, den Nachwuchs der Region von Schülern zu Freigeistern zu entwickeln, die die Möglichkeit haben, in vielen Bereichen entsprechend der eigene Potenziale diese Grundhaltung und Fähigkeiten aufzubauen.

Unsere Welt benötigt Menschen mit Mut, Entdeckergeist und einer natürlichen Neugier für Neues. Dies soll aufgebaut werden, indem die Jugendlichen von Beginn an lernen, was es heißt eigene Ideen zu kreieren, wie wichtig es ist, sich Wissen aufzubauen und wie entscheidend die eigene Meinungsbildung aufgrund von Fakten ist. Es gilt die Informationen der Zeit neu zu kombinieren und damit neue Mehrwert zu schaffen.

Junge Menschen sollen lernen was es heißt, nach Lösungen zu suchen, eigenverantwortlich zu entscheiden und was es heißt durch Versuche neue Wege zu erschließen. Dabei dürfen ruhig auch einmal Fehler gemacht werden, wenn man aus diesen lernt.

Wissen muss miteinander verknüpft werden. Denn Menschen lernen nicht für ein Fach, ein Themengebiet, sondern sie lernen fürs Leben, sich diesem auch im nächsten Jahrzehnt noch mit Freude stellen zu können, weil man seinen Platz hat.

Durch die Coding School soll gewährleistet werden, dass der Nachwuchs die neue Sprache Coding ebenso erlernt wie Englisch oder Deutsch. Sprache sind der Schlüssel zur Verständigung. Die zunehmende Verbreitung der KI ist es unabdingbar, dass der

Nachwuchs die Codiersprache lernt. Es setzt voraus, dass das Verständnis für KI vorhanden ist und damit Abgrenzungen oder Weiterentwicklungen möglich sind.

Für die Region ist die Zielsetzung über die Grenzen des Landkreises hinaus sich als Wissenskultur-Region zu etablieren.

Für die Unternehmen der Region sichert dieses Vorgehen die Arbeits- und Fachkräfte und zieht somit auch neue Unternehmen für eine Ansiedelung an. Für die Gemeinden ist es das Argument junge Menschen zu gewinnen. Junge Menschen, die sich mit der Familienplanung und Lebensmittelpunkt auseinander setzen, sollen automatisch den Landkreis Miltenberg in die engste Auswahl mit aufzunehmen.

Die Region des Landkreises will damit gewährleisten, dass die Mischung aus Jung und Alt, aus Traditionsunternehmen und Start-ups, aus verschiedenen Kulturen, aus verschiedensten Branchen und mit einer Meinungsvielfalt attraktiv, lebendig und zukunftssichernd ist.

Modernste Lernformen und Inhalte sollen dem Nachwuchs die Vielfalt vermitteln, die je nach Schwerpunkt in der beruflichen wie privaten Ausrichtung notwendig ist, um gut leben zu können. Es soll ermöglicht werden, dass Leistungen wie Hartz IV für den Landkreis nicht mehr relevant sind. Alle Beteiligten leben die Grundhaltung, dass es für jungen Menschen ein Gebiet gibt, in dem er gut ist und einen gut bezahlten Job findet. In dem er seine Erfüllung sieht und somit seinen Platz in der Gesellschaft inne hat. Familie gründen soll in der Region deshalb besonders sein, da der Nachwuchs die besten Möglichkeiten der eigenen Entwicklung erfährt.

Wir wollen nicht auf die Zukunft warten, wir wollen sie aktiv gestalten und mitbestimmen. Leistung, Ideenreichtum und Kreativität soll sich bei den jungen Menschen in der Gesamtheit als Besonderheit darstellen.

Diese Grundhaltung spiegelt sich im Engagement, im Ehrenamt und in der Meinungsvielfalt wieder.

Ziel für 2021:

Denken in 2021 ein Pärchen oder Menschen in Bayern darüber nach, in welcher Region sie wohnen und leben wollen, wird der Landkreis Miltenberg die Region sein, die unter den letzten 3 Regionen in der engsten Auswahl ist.

5 Handlungskonzept

Um diese Vision in die Tat umzusetzen, müssen zunächst möglichst viele Menschen der Region über das bevorstehenden Projekt zu informieren.

Hierfür ist vorgesehen Frank Thelen und Hartwig Habermann zu gewinnen. Der Landrat, weitere Entscheider und Frau Pfeffer und Herr Schreck (als Initiatoren) werden dieses Projekt vorstellen. Für die Coding School würde Frau Güncem Campagna aus Düsseldorf zur Verfügung stehen. Zudem könnte die Digitalbeauftragte, der Wirtschaftsminister und weitere bekannte Persönlichkeiten an der Auftaktveranstaltung teilnehmen.

Die Schulen müssen auf die neue Medienkompetenz eingestellt werden. Dazu sind Hard- und Software nötig, die aktuell so noch nicht vor Ort existieren.

Aktuell sollten Gespräche mit dem IT-Dienstleister geführt werden, die eine Art Pflichtenheft mit Innovationen definiert. Ein Software-Paket sollte ausgewählt

werden, das eine digitale Schulwelt sicherstellt. Hierzu steht ein IT-Unternehmen aus Karlsruhe mit der nötigen Software als Beispiel und Diskutant zur Verfügung. Des Weiteren soll eine Coding School gegründet werden. Die Coding School Düsseldorf steht dafür zum Aufbau zur Verfügung. Sie wird die freiwillige Basis für das Programmieren sicherstellen. Die neu angesiedelte Hochschule für Wirtschaftsinformatik hätte damit auch den eigenen Zukunftsanspruch gewährleistet.

Des Weiteren sollte es ein Weiterbildungsprogramm für Lehrer geben. Hierzu wurden bereits Inhalte definiert und Partner für die Umsetzung angesprochen.

Es gilt dem Lehrpersonal die Angst zu nehmen und sie für die neue Ausrichtung zu befähigen. Der Gemeinschaftsgedanke der Region im Bereich Schulen und Unternehmen sollte gestärkt und ausgebaut werden.

Um die Medienkompetenz in Schulen aufzubauen wäre es denkbar, wie folgt vorzugehen:

Jede Schule erhält ein eigenes WLAN, das pro Klasse als vernetztes System aufgebaut ist. Sobald die Schüler auf das Schulgelände kommen, müssen sie sich ins Netz einwählen. Dadurch wird das normale WLAN ausgeschaltet. Das Schul-WLAN beinhaltet definierte Zugänge pro Altersklasse ins freie Internet wie die jeweils notwendigen Schulfächer. Die Lehrer gehen via Ipad den Unterricht vor und können einzelne Schüler draufschafter. Befindet sich ein Schüler nicht mehr im Schul-Internet wird dem Lehrer eine Meldung angezeigt. Die Inhalte des Lehrer-IPads sind über einen Beamer an der Leinwand zu sehen. Schüler können sich via Smartphone oder PC einloggen und teilhaben.

Zudem wird den Lehrern eine Software zur Verfügung gestellt, die nicht nur die Dokumentation und Notengabe ermöglicht, sondern auch im direkten Austausch mit den Eltern steht. Hierzu besteht bereits Kontakt zu verschiedenen erfolgreichen IT-Häusern.

Schüler werden zu Freigeistern wenn sie Begegnungen erleben, die sie begeistern und die sie motiviert, ihrer Leidenschaft zu folgen.

Dazu sind zusätzlich pro Quartal ein Treffen definiert, das sich einem Schwerpunkt widmet. Beginnend mit dem Thema eWorld (inkl. eGame & eSport) ist das zweite Treffen an das Thema MINT ausgerichtet. Thema drei wird das Handwerk und vier Kreativ sein.

Das Veranstaltungsformat sieht vor, durch einen bekannten Experten eine Einleitung vorzunehmen. Danach gehen die Schüler in einzelne Work-Sessions, die von Unternehmen geleitet werden. Nach ca. 1-1,5 Stunden stellt jede Einheit seine Ergebnisse von der Bühne aus vor und muss sich den Fragen stellen und mit Argumenten antworten. Zum Schluss werden alle aufgerufen werden, sich eigene Fragestellungen und Experimente auszudenken, die bis 2 Wochen vor dem nächsten Quartalstreffen eingereicht werden sollen. Beim nächsten Treffen werden die drei besten Ideen prämiert. So werden zum Beispiel die Preise des ersten Treffens mit der Gamesworld in Köln zu tun haben. Weitere Details, Vorarbeiten und Mitwirkende sind bereits vorhanden.

Und es ist noch vieles mehr in der Ideenschmiede, die nach Zustimmung sofort aufgegriffen werden können.
Ein erster Plan ist beigefügt.

6 Aktionsplan siehe Anhang

7 Fazit

Die aktuelle Zeit erfordert ein neues, weiterentwickeltes Denken für die Fähigkeiten unseres Nachwuchts und all die Menschen, die mit diesem zu tun haben. Alt und Jung müssen sich weiterentwickeln und Unternehmen sollten sich ebenso verändern. Dies geht jedoch nur, wenn die Menschen sich weiterentwickeln. Es gilt die Fähigkeit der Felder weiter auszubauen, die weder von der Robotics noch der KI besetzt werden kann. Dazu müssen wir lernen mit Informationen und Wissen neu umzugehen und es neu zusammenzustellen. Dies ist jedoch nur durch neue und erweiterte Fähigkeiten möglich. Es beginnt mit der Haltung, Mut, Neugier und Interesse so einzusetzen, dass Neues entstehen kann.

Mit dem hier beschriebenen Konzept wird diese Entwicklung durch verschiedene Beteiligten geschultert und getragen. Es ist ein Konzept, dass die Bürger, den Nachwuchs, die Eltern, die Politik und die Unternehmen gleichermaßen integriert.

Wollen wir als Region und Land nicht weiter abgehängt werden, ist es unsere Pflicht alles zu tun, um diese Entwicklung zu fördern. Mit diesem Konzept wird eine Möglichkeit aufgezeigt werden...

8 Anhang

Aktionsplan

Budgetierung

Netzwerk und Beteiligte

9 Initiatoren

Nicole M. Pfeffer – Managing Director mmp - marketing mit pfeffer
mmp@marketing-mit-pfeffer.com | 0170-5623719

Christian Schreck – Lehrer Mathe, Physik, Musik – JEG Elsenfeld
cschreck@gmail.com | 0157-2161637