

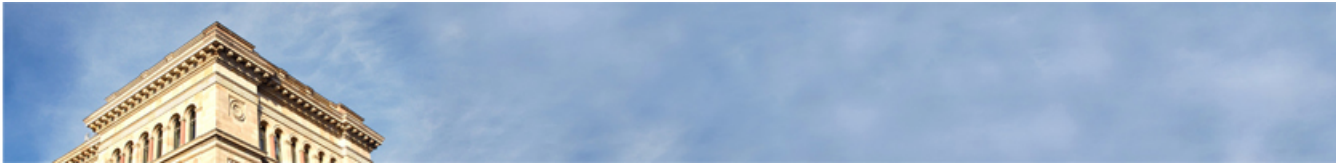


## Digitale Welten in der Arbeitslehre: ein Beitrag zur Integration?

Prof. Dr. Hans-Liudger Diemel, TU Berlin, Arbeitslehre, Technik und Partizipation

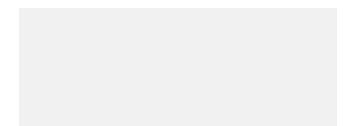
Hochschultage Berufliche Bildung, Fachtagung Arbeitslehre, 13. März 2017

---



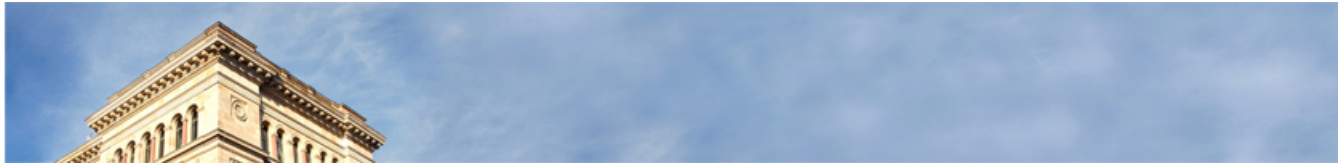
# Inhalt

- 1. Schubumkehr: Von der Zergliederung zur Integration**
- 2. Der Beitrag der Digitalisierung zur Integration**
- 3. Die Aufgabe der Arbeitslehre in der Digitalen Welt**
- 4. Der Beitrag des Schulfachs „Digitale Welt“ zur Integration**
- 5. Fazit**



# Historische Schubumkehr 1920-2020: Von der Zergliederung zur (Re-)Integration der Arbeits- und Lebenswelt

1. Vom Fordismus/Taylorismus  
zu integrierten Arbeitsmodellen (in der individualisierten Produktion)
2. Von der Charta von Athen-Stadt  
zur integrierten Stadtentwicklung
3. Von der arbeitsteiligen Familie  
zu integrativen Lebensmodellen
4. Von unterschiedlichen nationalen Identitäten  
zu integrativen Einwanderungsgesellschaften



## **Integration ist nicht alles:**

**Innovation durch Entnetzung**

**Himmel (und Hölle) auf Erden:  
Räume ohne digitale Kommunikation**

**Individualität in der Integration:  
der Mensch als Rudeltier**



Prof. Jan Kratzer  
Lehrstuhl Entrepreneurship

## Der Beitrag der Digitalisierung zur Integration

### 1. Technische Integration:

Internet of Everything: der Anspruch der totalen Integration

### 2. Gesellschaftliche Integration:

Digitale Integration

quer zu traditionellen Schichten und Milieus

### 3. Kulturelle Integration:

Interaktive VR Computerspiele

als ein Beitrag zur kulturellen und räumlichen Integration  
(Minecraft, Global Village, aber auch „das neue Wir“)

### 4. Ökonomische Integration:

Vom individuellem Besitz

zur gemeinsamen Nutzung in der sharing economy

## Der Beitrag der Arbeitslehre zur Digitalisierung

1. Arbeitslehre: das Leitfach für „Digitale Welten“

2. Digitale Welten:

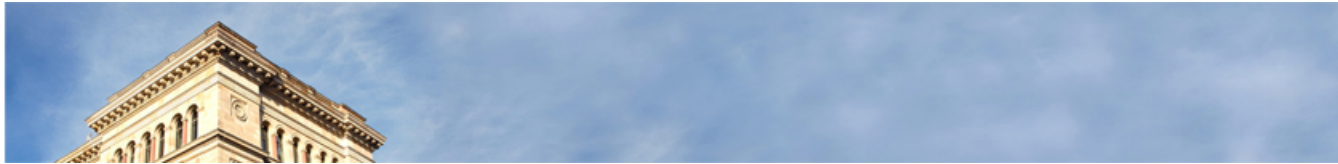
Nicht Informatik,  
sondern Kompetenzen für das Leben  
in der mich umgebenden digitalen Umwelt

3. Themenfelder

Industrie 4.0

Arbeit 4.0

Freizeit 4.0



# **Modellversuch Ergänzungsschulfach „Digitale Welten“ für die gymnasiale Oberstufe in Berlin**

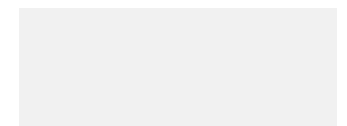
**Einjähriger, dreistündiger Kurs,  
der ins Abitur eingebracht werden kann**

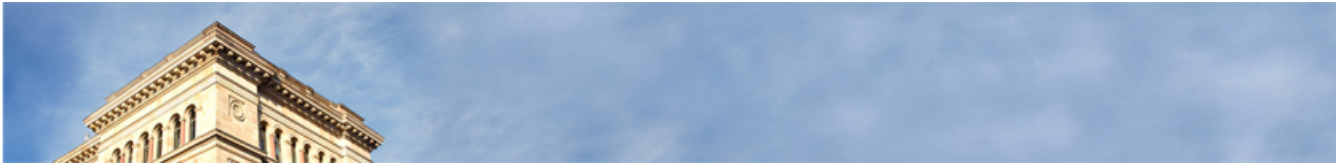
**Gymnasium: 11. Klasse**

**Integrierte Sekundarschule: 12. Klasse**

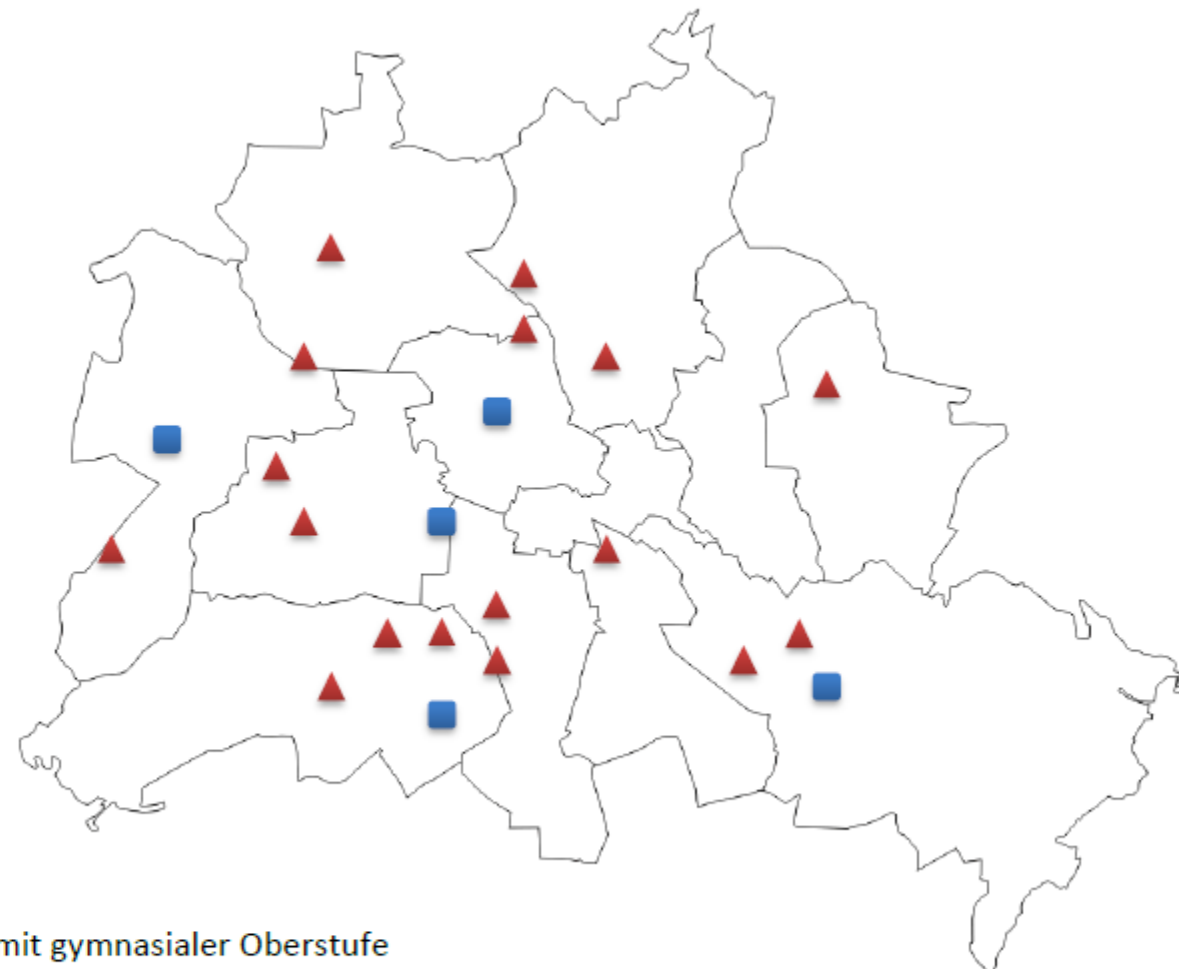
**Schulung von 43 Lehrkräften von April bis Juni 2017**

**Start des Schulfaches: September 2017**

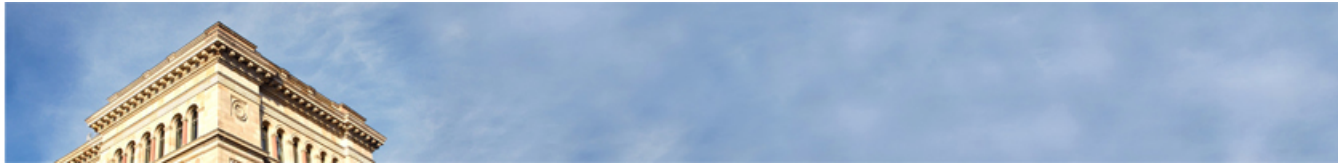




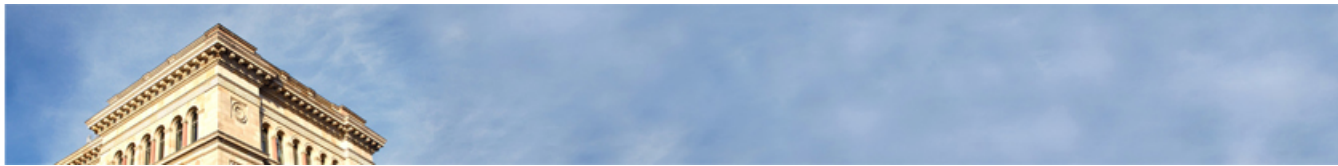
## Teilnehmende Berliner Schulen







Themenbereich	Thema	Anwendungen und Beispiele
Industrie 4.0	Digitale Fabrikation	3D Drucker, Stick-/Strickmaschinen, Lasercutter, Fräse, Individualisierung der Produktion
	Internet of Things	Minicomputer, Smart Living
	Robotik	Einsatzgebiete, Automatisierung, Open Roberta, Lego Mindstorms
Arbeit 4.0	Big Data	Google Trends, Excel, Open Data, SQL
	VR und AR (Virtual und Augmented Reality)	VR Brille, Google Cardboard, Pokemon Go
	Künstliche Intelligenz	Selbstfahrende Autos, Smart Home
	Kollaborative Ökonomie	Hangout, Kitsi, Trello, Slack, Etherpad, Google Docs
	E-Learning und Lebenslanges Lernen	Moocs, edX, TED, Coursera, iversity
Freizeit 4.0	Coding	App Inventor, Scratch, Webseiten
	Soziale Medien und (Bürger-) Beteiligung	Twitter, Instagram, Snapchat, Pinterest, Google Alert, Fanpage Karma
	Digitale Medien	Gimp, Movie Maker, Screenflow

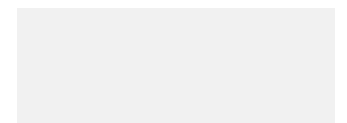


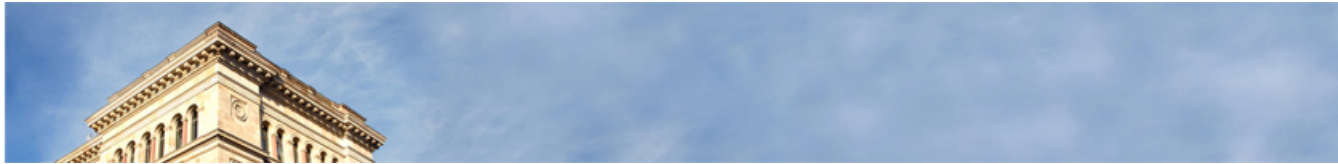
## **Reflexion zur digitalen Integration**

**„A world without secrets“ versus privacy und Datenschutz**

**Freiheit und Selbststeuerung versus „totale Kontrolle“**

**Darknet versus Transparenz**





Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!

