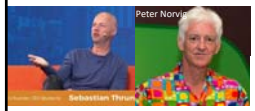
Kennen Sie die Geschichte von Khadija Niazi?

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

Die Geschichte von Khadija Niazi

Stanford University



Experiment 2011

MOOC
Einführung in die künstliche Intelligenz

160'000 Teilnehmende aus 190 Ländern

23'000 erfolgreiche Absolvent/-innen

Bester Student aus Stanford wurde nur 413.

Khadija Niazi bestand auch

Sie war damals erst 11 Jahre alt

Ihre Infrastruktur:
- Computer
- Schnelles Internet
- Durchhaltevermögen

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

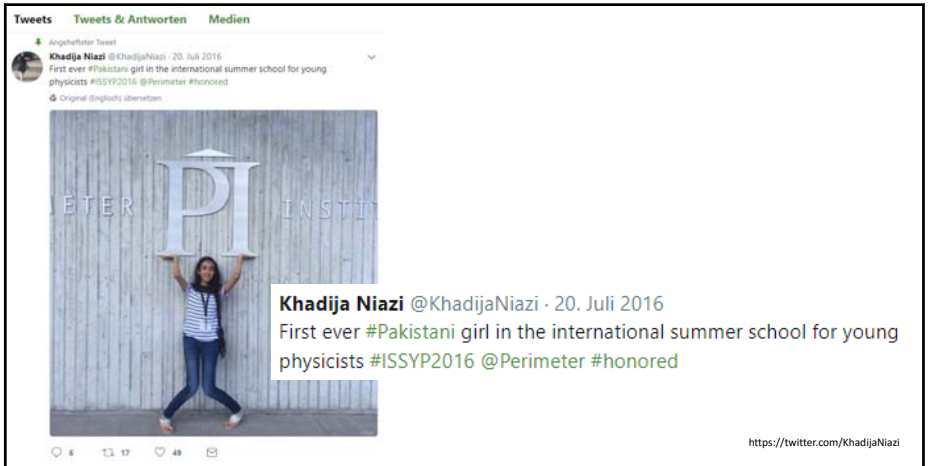
netbusiness

Khadija Niazi, a 12-year old from Lahore, Pakistan, is taking online courses offered by a new wave of cyber-based educational platforms like Coursera and Udacity.

She was recently interviewed by New York Times columnist Tom Friedman at World Economic Forum 2013 at Davos, Switzerland.

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness



© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

Internet-Pionier

Zukunfts-botschafter

Alles türkis

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

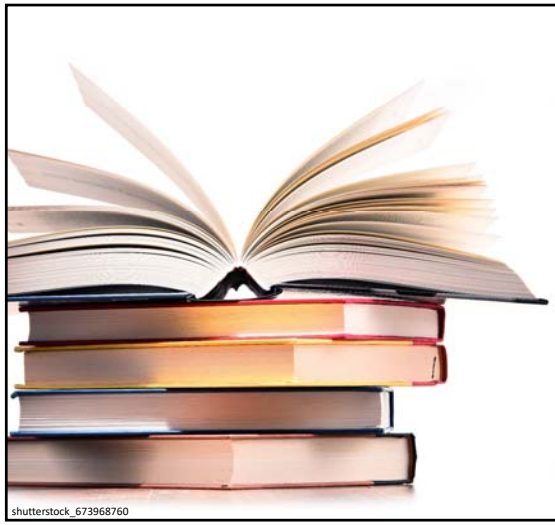
netbusiness

TEIL 1 – INHALT

1. DISRUPTION IN DER BILDUNG
2. DEMOKRATISIERUNG DER BILDUNG
3. DIGITALE INSTRUMENTE IN DER SCHULE
4. WELCHE KOMPETENZEN BRAUCHT ES KÜNFTIG?

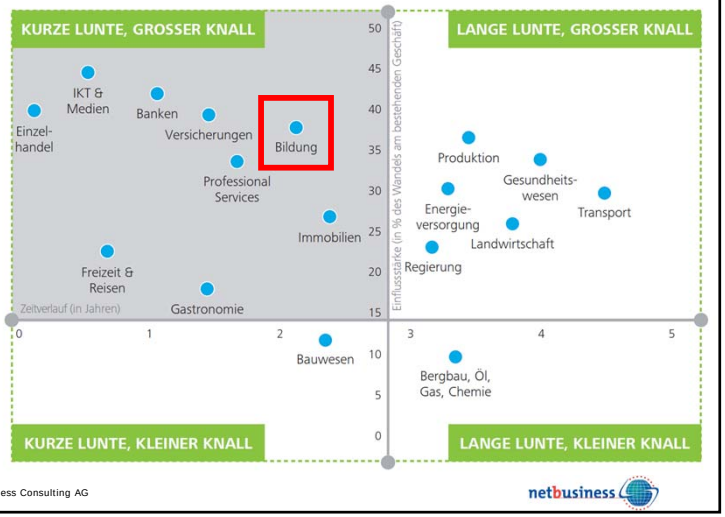
1. DISRUPTION IN DER BILDUNG

Wann haben Sie das letzte Mal eine Telefonkabine benutzt?



Wann haben Sie das letzte Mal ein gedrucktes Lexikon genutzt?

Wann kommt «Ihre» Disruption?



Quelle:
Disruption Map nach Industrien (Quelle: Broschüre «Überlebensstrategie Digital Leadership» und Analysen von Heads! Executive Consultancy und Deloitte Digital, April 2015)

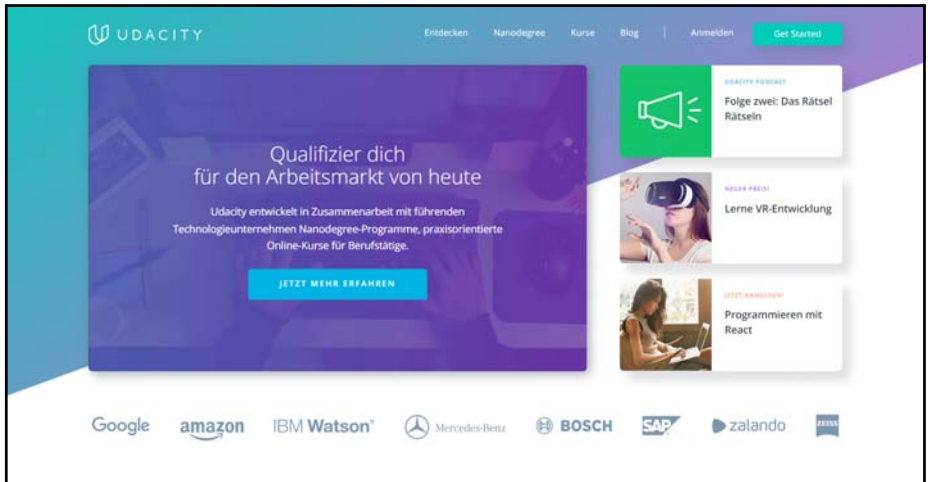
© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

2. DEMOKRATISIERUNG DER BILDUNG

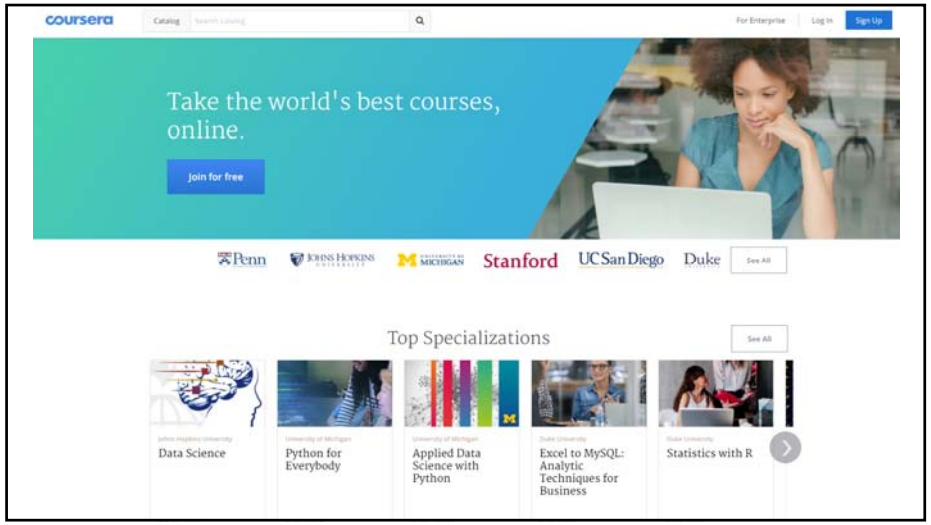
© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

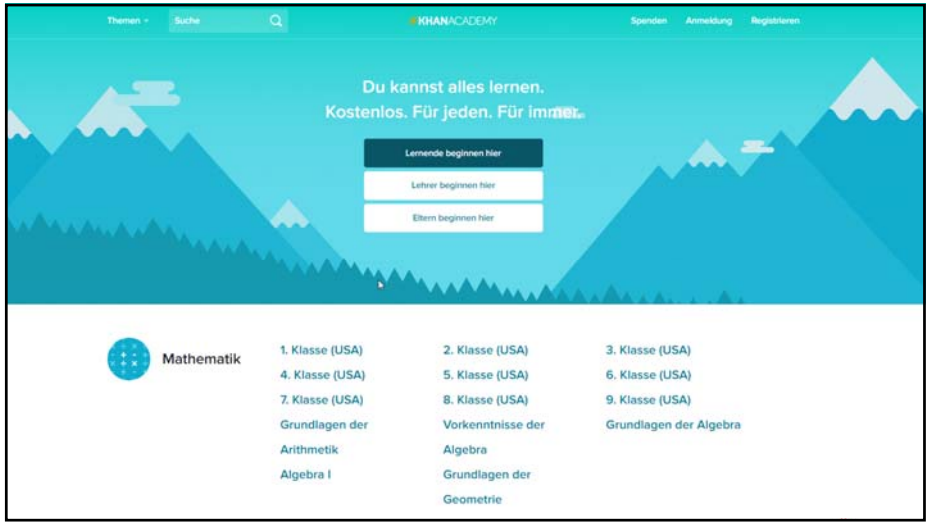
netbusiness



© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness





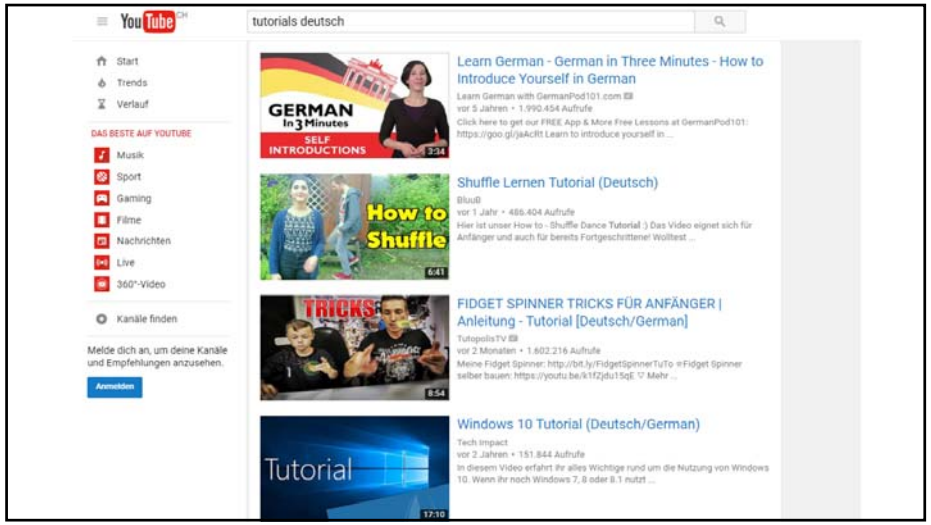
t3n NEWSTICKER MAGAZIN JOBBÖRSE FIRMEN

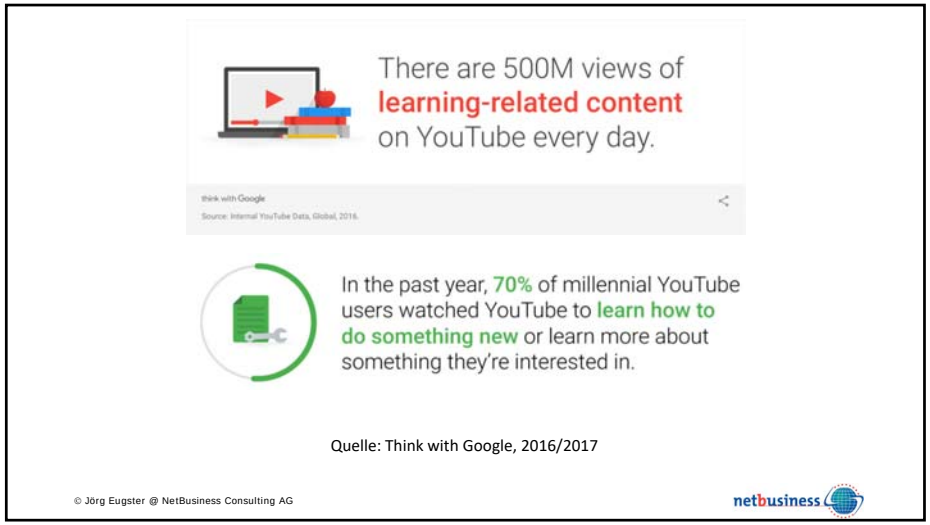
E-Learning-Plattformen boomen

Lernen war noch nie so leicht. Ein Gang in die Stadtbibliothek, das Buchen einer Sprachreise oder überteuerte Business-Seminare in einem Kuhkaff irgendwo in Deutschland – das muss heute dank des wachsenden Angebots an Online-Kursen niemand mehr in Kauf nehmen, um den Wissenshorizont nebenbei zu erweitern.

E-Learning-Plattformen mit Online-Kursen liegen im Trend. (Screenshot: t3n)

Ist das Ihre Disruption?





Quelle: Think with Google, 2016/2017

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

3. DIGITALE INSTRUMENTE

VOICE RECOGNITION
SPRACHERKENNUNG

Sprechen Sie schon
mit Ihrem Computer,

oder tippen Sie noch?

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

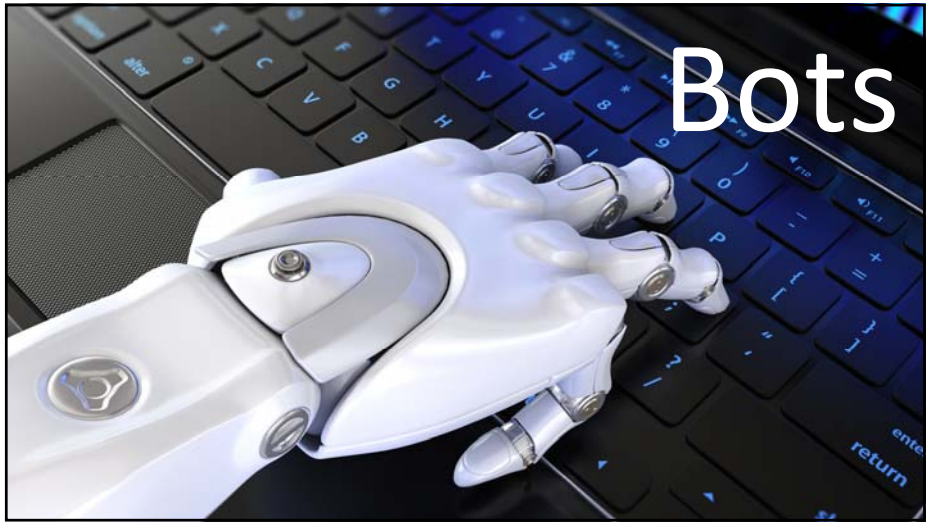
Kontrollieren Sie, was Sie schreiben …

Liebe Gaby, komme heute nicht ins Büro, liege mit einer Gruppe im Bett. Liebe Grüße Jörg

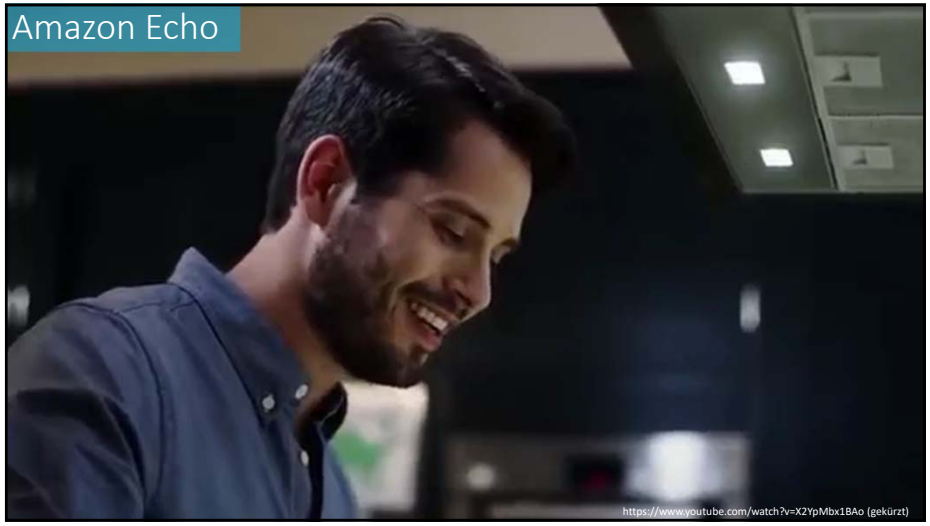
© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

BOTS



SMART SPEAKER
SPRACHASSISTENTEN



DIE CLOUD

WEARABLES / DEVICES
ENDBENUTZERGERÄTE

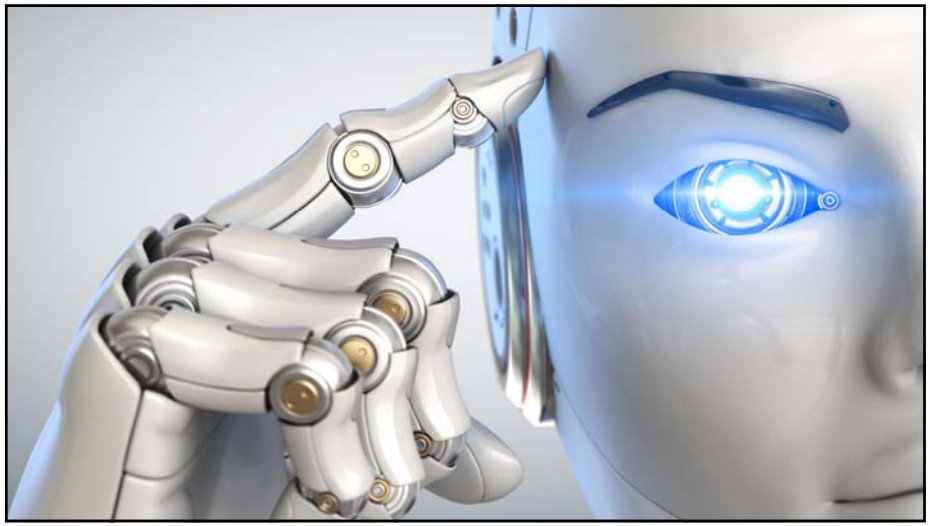
shutterstock_502779553

Generation HD

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG
netbusiness

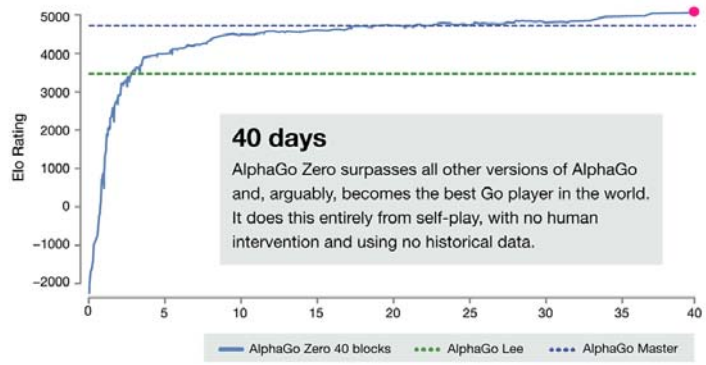
Nutzungsmöglich-
keiten für ein Tablet
iPad - Knallerfrauen mit Martina Hill / Sat1 https://www.youtube.com/watch?v=nPGY2T9r1

ARTIFICIAL INTELLIGENCE
KÜNSTLICHE INTELLIGENZ



© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness



https://deepmind.com/blog/alphago-zero-learning-scratch/

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

Fala Portugûes?

Google Translate

Break through language barriers.

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

Skype Translate

https://www.youtube.com/watch?v=G87pHe6mP0I

Watson als Bankberater

https://www.youtube.com/watch?v=eBo5Xa61FAo (gekürzt)

AUGMENTED REALITY
ERWEITERTE REALITÄT

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

http://www.videogamelab.de/pokemon-go-bricht-5-weltrekorde/

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

Quelle: https://www.youtube.com/watch?v=n5LhQqgqGTE

Augmented Reality im beruflichen Einsatz

VIRTUAL/MIXED REALITY
VIRTUELLE REALITÄT

shutterstock_642765439

Gaming
gestern
und heute

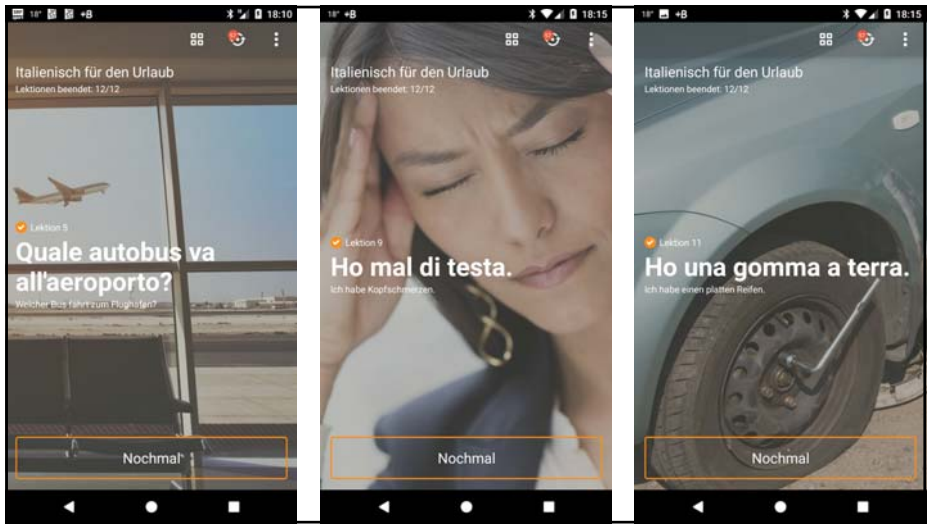
Bildquelle: Photoxpress

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

Gaming
heute und
morgen
Bildquelle: http://www.theverge.com/2016/10/5/13167954/playstation-vr-review-ps4-psvr-virtual-reality-headset-controllers
© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG
netbusiness

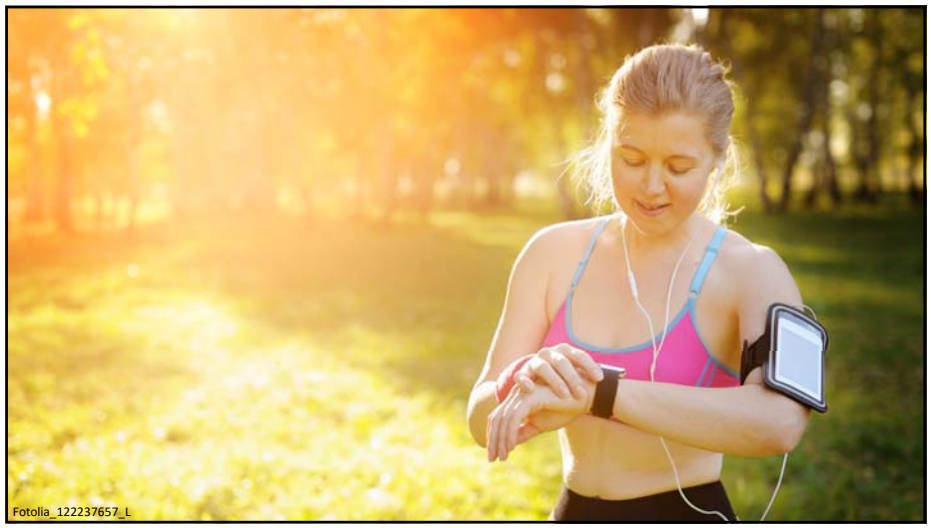
VR in der Bildung?
shutterstock_538426666
© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG
netbusiness


Italienisch für den Urlaub
Lektionen beendet: 12/12
Quale autobus va all'aeroporto?
Nochmal
Italienisch für den Urlaub
Lektionen beendet: 12/12
Ho mal di testa.
Nochmal
Italienisch für den Urlaub
Lektionen beendet: 12/12
Ho una gomma a terra.
Nochmal

VERFÜGBARKEIT –
ANYWHERE AND ANYTIME

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness



Quelle: www.enterwebhub.com

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

Quelle: Google

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

Quelle: http://www.skiamade.com/de/live-info/digital-ski-amade/datenskibrille

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

4. WELCHE KOMPETENZEN BRAUCHT ES KÜNFTIG?

Bericht des Bundesrates zur Digitalisierung

8.11.2017

Bundesrat verabschiedet Bericht und Massnahmen zu Auswirkungen der Digitalisierung auf den Arbeitsmarkt

Aufgrund der sich verändernden Kompetenzanforderungen **bestehen vor allem im Bildungsbereich Herausforderungen.**

Nur wer **die vom Arbeitsmarkt nachgefragten Kompetenzen** vorweist, wird auch in Zukunft über gute Erwerbschancen verfügen.

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

Lehrplan 21

Modul Medien und Informatik

Zu den einleitenden Kapiteln

Zum Modul
Bedeutung und Zielsetzungen
Didaktische Hinweise
Strukturelle und inhaltliche Hinweise

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

1 | Medien

1. Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.

2. Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

3. Die Schülerinnen und Schüler können Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen.

4. Die Schülerinnen und Schüler können Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren.

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness

2 | Informatik

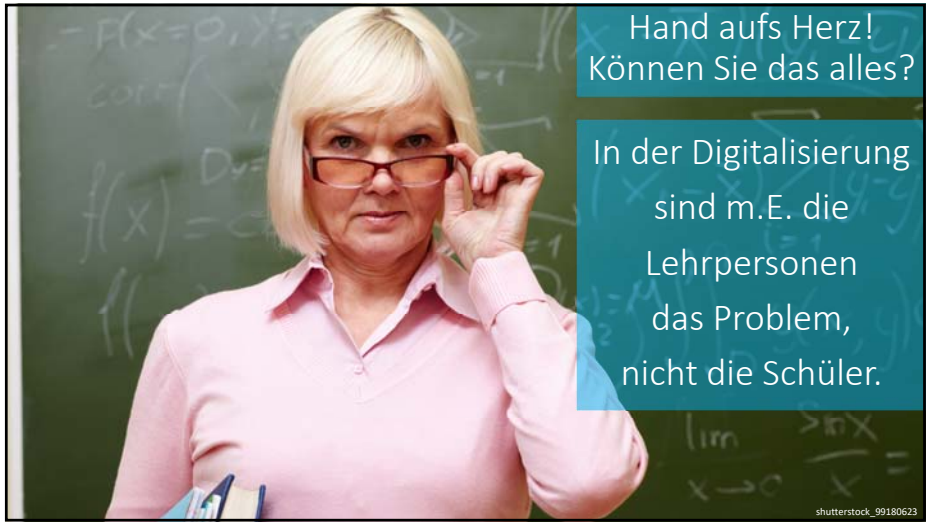
1. Die Schülerinnen und Schüler können Daten aus ihrer Umwelt darstellen, strukturieren und auswerten.

2. Die Schülerinnen und Schüler können einfache Problemstellungen analysieren, mögliche Lösungsverfahren beschreiben und in Programmen umsetzen.

3. Die Schülerinnen und Schüler verstehen Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen und können Konzepte der sicheren Datenverarbeitung anwenden.

© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG

netbusiness



Fähigkeiten?
Mediennutzungskompetenz
• Anwendungen sinnvoll nutzen
• Richtig recherchieren können
• Wahres von Unwahrem zu unterscheiden (Fake News)
Strukturiertes Denken
• Einfachste Programmierung ja, **aber keine Programmierer**
• Logisches Denken
Offenheit gegenüber Neuem

Die Erfahrungen von vorgestern sind übermorgen nichts mehr Wert.

ERROR
Trial-and-error-Kultur
© Jörg Eugster @ NetBusiness Consulting AG
netbusiness

MERCI!
ÜBERMORGEN
EINE ZEITREISE IN UNSERE DIGITALE ZUKUNFT
JÖRG EUGSTER
VIELEN DANK!