

PB.B-01-136 Kapitel 4: Bildung und Forschung ermöglichen

Antragsteller*in: BAG Kinder Jugend Familie
Beschlussdatum: 24.04.2021

Änderungsantrag zu PB.B-01

Von Zeile 135 bis 137 einfügen:

Mit Lehrer*innen, die Spaß an neuer Didaktik haben, Schüler*innen, die sich spielerisch, zum Beispiel durch Gamification [?], neue Inhalte erschließen, und Schulen, die dafür technisch optimal aufgestellt sind. Allerdings hat die Pandemie gezeigt, dass es schon an den

Von Zeile 142 bis 146 einfügen:

Bildung in einer digitalen Welt. Wir wollen, dass Tablet oder Laptop genauso selbstverständliches Lernmittel sind wie früher Atlas oder Englischbuch. Schnelles Internet ist eine unabdingbare Voraussetzung. Unser Ziel ist es, allen Schüler*innen neue Arten des Lernens zu ermöglichen und sie auch auf eine selbstbestimmte Teilhabe in einer digitalisierten Welt vorzubereiten. Bedarfsgerechte Unterstützungsmaßnahmen und die Sicherung des Zugangs sollten dieses Ziel gewährleisten. Zukunftskompetenzen wie Kooperation, Kommunikation, Kreativität und kritisches Denken in der digitalen Welt

Begründung

Was bitte ist "Gamification"????