

Medienwelten unserer Schülerinnen und Schüler

Medienwelten



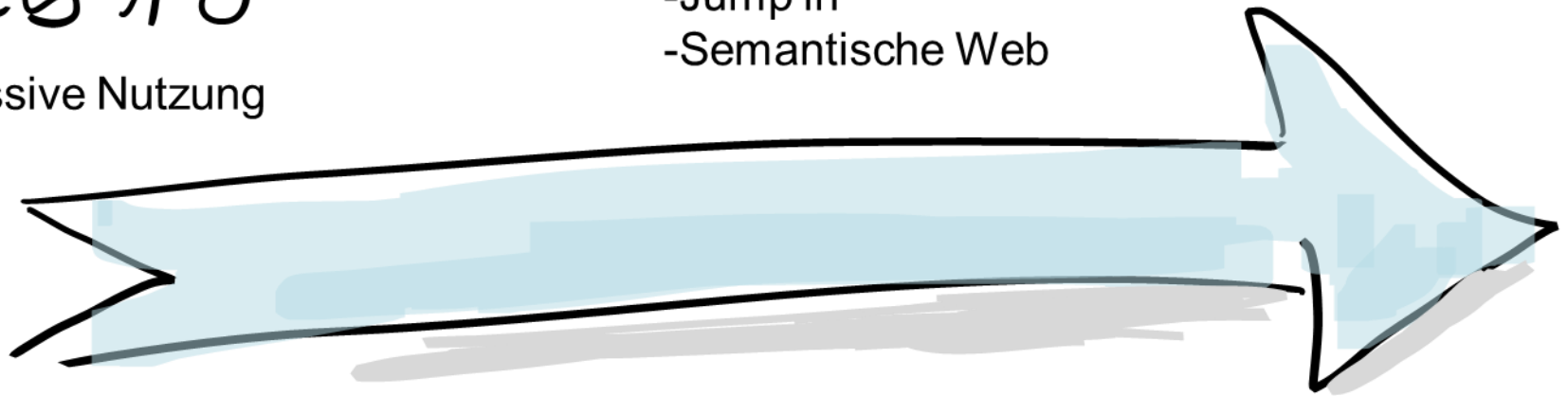
Etwas neues entsteht
Internet

Web 1.0

-Passive Nutzung

Web 3.0

-Jump in
-Semantische Web



Web 2.0

-Das Mitmach Netz

Web 4.0

-Mixed reality
-Virtual reality
-Das Internet der Dinge

Etwas neues entsteht
Industrie

1.0 Dampfmaschine

2.0 Fließband

3.0 Computer

4.0 Roboter

5.0 Algorithmen ???

Was ist die

Etwas neues entsteht
Jugend – digital natives

Digitale Hysterie

Warum Computer
unsere
Weder dumm noch
krank machen

GEORG MILZNER

Wahrheit ist, wo Leute
der selben
Wirklichkeitskonstruktion
angehören

- Paul Watzlawick-

Digitale Demenz

Wie wir uns und unsere
Kinder um den Verstand
bringen

MANFRED SPITZER



Wahrheit?

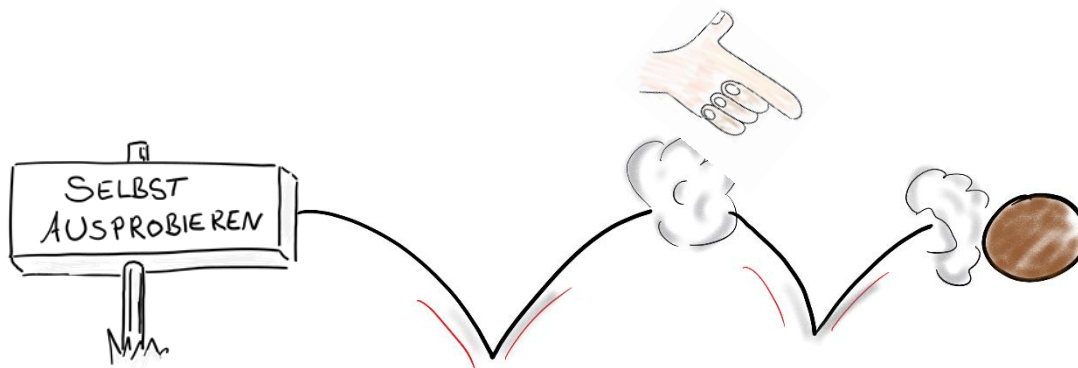


Der Erfahrungsraum ändert sich
und erweitert sich

360 Grad Videos



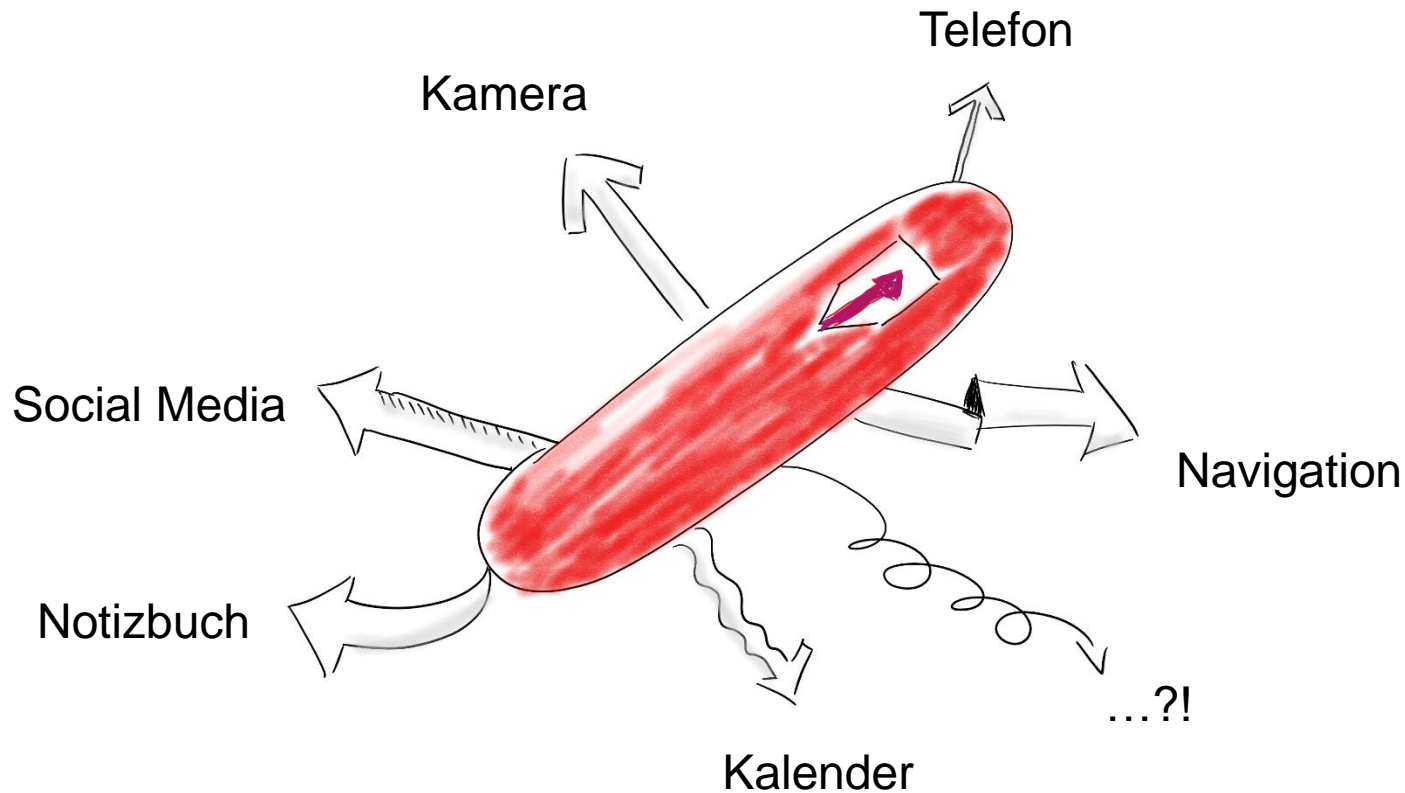
[z.B. Follow the blue ball](#)



<https://www.youtube.com/watch?v=EBwUUZRvR0g>

Wearables

Der Erfahrungsraum ändert sich
und erweitert sich

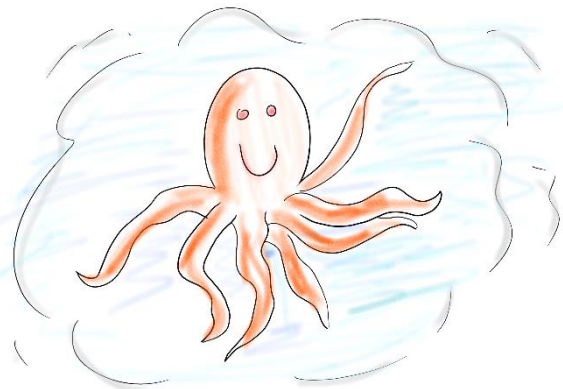


Augmented Reality

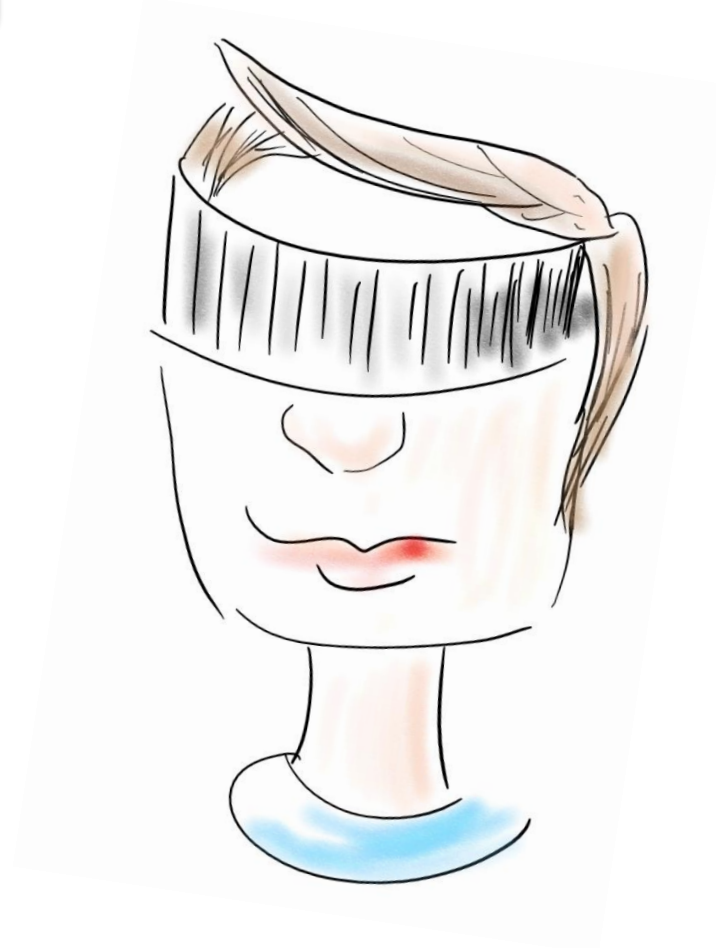
Der Erfahrungsraum ändert sich
und erweitert sich



Mixed Reality



Der Erfahrungsraum ändert sich
und erweitert sich



HATSUNE MIKU

Der Erfahrungsraum ändert sich
und erweitert sich

Vermischung der Realitäten:

Life-Konzert mit einem synthetischen Wesen:

- Zielgruppengenaues Design
- Den Erwartungen stets anpassbar
- Immer jung, ledig, gesund: ideale Projektionsfläche
- Welcher Mensch kann da mithalten?
- Perspektive: Welche Künstler werden wir sehen?
Worin besteht die Kunst? Wer ist Hatsu



Chatbots

Der Erfahrungsraum ändert sich
und erweitert sich

- Wenn die
Macht zu
stark ist

- Chat mit
verstorbenen

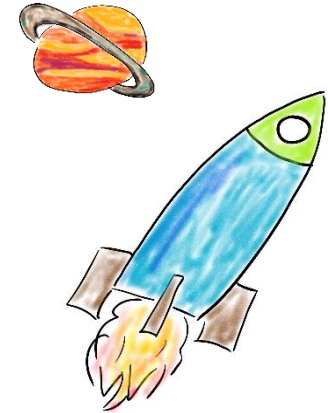
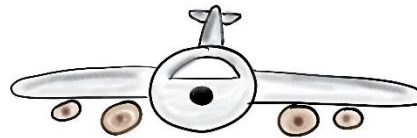
- Mildred von
der Lufthansa

- Tay von
Microsoft

Der Erfahrungsraum ändert sich
In welcher Welt lebe ich?



Der Erfahrungsraum ändert sich
Wirklichkeit – Keine Konstante



Früher

heute

morgen?

Was wir glauben bestimmt
unser Weltbild

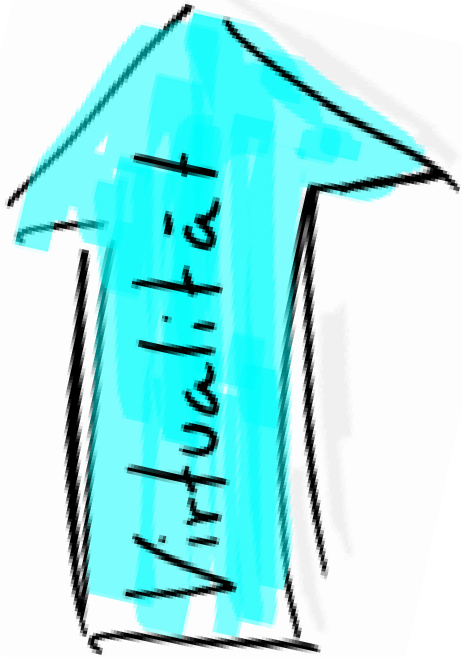
Der Erfahrungsraum ändert sich
Wirklichkeit – Keine Konstante



Zukunftsvision des Filmemachers
KEIICHI MATSUDA

Was wir erleben bestimmt
unser Weltbild

Der Erfahrungsraum ändert sich
In welcher Welt lebe ich?



Doch keine Gegensätze?

Unterricht konkret
Google Expeditions

Mein Guckkasten

Cardboards im Unterricht selbst herstellen



Google Zukunftswerkstatt/ Stiftung Lesen
360° Aufnahmen im Unterricht