

Wie Kinder und Jugendliche lernen, die digitale Gesellschaft mitzugestalten

Ralf Romeike

Universität Erlangen
ralf.romeike@fau.de

Abstract: Die "digitale Gesellschaft" ist davon geprägt, dass (nicht nur) Kinder und Jugendliche online Spiele spielen, surfen, chatten und liken. Aber nur wenige sind dazu in der Lage, selbst Websites, Spiele und Apps zu erstellen und damit das kreative Potenzial digitaler Medien für sich zu nutzen. Der Vortrag zeigt Perspektiven auf, wie informatische Bildung zu einem gestalterischen Umgang mit Informatiksystemen befähigt und somit dazu beiträgt, dass Schülerinnen und Schüler die digitale Gesellschaft verstehen und sich selbstbestimmt an ihrer Entwicklung beteiligen können.