



Themendossier 2/6

BILDUNG, LERNEN UND ARBEIT

Sek. I und II

Eduki Wettbewerb 2025/2026

- **Gemeinsam vernetzt: menschlich – digital – nachhaltig**

INHALTSÜBERSICHT

B) BILDUNG, LERNEN UND ARBEIT	2
EINFÜHRUNG IN DAS THEMA	2
UM DIE DEBATTE ZU BEGINNEN.....	2
EINIGE ZAHLEN ALS ORIENTIERUNG	3
WUSSTEN SIE DAS ? (FALLSTUDIE)	4
EINIGE IDEEN FÜR MÖGLICHE PROJEKTE	4
Kategorie Kunst 🎨	4
Kategorie medien 📺	5
Kategorie konkrete aktion 🏠	5
<i>LASSEN SIE SICH VON EHEMALIGEN PREISTRÄGER*innen ODER ANDEREN BESTEHENDEN PROJEKTEN INSPIRIEREN</i>	6
NÜTZLICHE RESSOURCEN	6
Internetseiten.....	6
Presseartikel	7
Didaktische ressourcen	7

B) BILDUNG, LERNEN UND ARBEIT

Auswirkungen auf die Lernmethoden, die unterrichteten Inhalte und die Entwicklung der Arbeit.

EINFÜHRUNG IN DAS THEMA

Die Digitalisierung verändert grundlegend, wie junge Menschen lernen, sich weiterbilden und ihre berufliche Zukunft gestalten.

Dieses Unterthema lädt dazu ein, über **die Auswirkungen der Digitalisierung auf Lernmethoden, Ausbildungsinhalte und die Entwicklung der Arbeitswelt** nachzudenken. Dabei sollen sowohl die Chancen beleuchtet werden, die neue Technologien bieten – etwa beim Zugang zu Wissen, bei pädagogischen Innovationen und in Bezug auf berufliche Flexibilität – als auch die Herausforderungen, die damit einhergehen. Dazu zählen insbesondere Abhängigkeitsrisiken, digitale Ungleichheiten und der Verlust von Orientierung.

Ziel ist es, konkrete Strategien zu entwickeln, um einen ausgewogenen, gesunden und reflektierten Umgang mit digitalen Werkzeugen zu fördern – im Dienste der persönlichen Entwicklung, des lebenslangen Lernens und einer nachhaltigen Beschäftigung.

UM DIE DEBATTE ZU BEGINNEN

Dieses Unterthema kann aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden. Hier einige mögliche Fragestellungen:

→ **Beziehung zwischen Digitalem und Schule**

- Wie verändert die Digitalisierung die Unterrichtsmethoden und pädagogischen Praktiken in der Schule?
- Wie kann sichergestellt werden, dass alle Schüler*innen einen gleichberechtigten Zugang zu digitalen Werkzeugen (Computer, Internetverbindung, Software) haben?
- Welche Auswirkungen kann die Nutzung digitaler Medien auf die Konzentration, Motivation und Beteiligung der Schüler*innen haben?

→ **Online Sicherheit**

- Welche digitalen Risiken bestehen für Schüler*innen (Cybermobbing, Datenklau, Hassrede usw.) und wie kann man ihnen vorbeugen?
- Wie kann man Schüler*innen beibringen, ihre persönlichen Daten (Benutzernamen, Passwörter, Fotos usw.) zu schützen?
- Wie können Schulen die Sicherheit der genutzten digitalen Plattformen (Software, Lern-Apps, virtuelle Klassenzimmer) gewährleisten?

→ Hypervernetzung und Stress

- Wie kann man konstruktiv damit umgehen, und welche Strategien sind hilfreich?
- Welche Faktoren erschweren es manchmal, sich von digitalen Geräten zu trennen?
- Was sind Anzeichen für eine übermässige Bildschirmnutzung?

→ Emotionen und Bildschirme

- Wie kann man Schüler*innen (die sowohl in der Schule als auch im Privatleben zunehmend vernetzt sind) dabei unterstützen, ihre Emotionen im Umgang mit digitalen Medien besser zu regulieren?

EINIGE ZAHLEN ALS ORIENTIERUNG

- Ab Schulbeginn 2025 **verbietet** der Kanton Genf die **Nutzung von Mobiltelefonen vollständig** an allen Schulen des „Cycle d’orientation“ – auch während den Pausen und der Mittagspause. Ziel dieser Massnahme ist es, die Qualität des Lernens zu erhalten, die psychische Gesundheit der Schüler*innen zu schützen und die sozialen Interaktionen abseits von Bildschirmen zu fördern. ([état de Genève, 2025](#))
- Schweizer Eltern, unterstützt von der Organisation „NextGen4Impact“, fordern ein Mindestalter von 16 Jahren für den Zugang zu sozialen Netzwerken wie TikTok, Instagram und Facebook. Damit wollen sie Suchtverhalten, Cybermobbing und Depressionen bei Jugendlichen bekämpfen. Ihre Petition wurde von über 7.300 Personen unterschrieben. Fachleute vergleichen die Nutzung sozialer Medien aufgrund ihres Suchtpotenzials mit dem Alkoholkonsum. Der Bundesrat prüft derzeit diesen Vorschlag, unter anderem durch eine Altersverifikation mittels der in Entwicklung befindlichen E-ID. ([Blick, 2025](#))
- Seit 2018 bieten das DFA/ASP und das DTI ein Weiterbildungsprogramm „Certificate of Advanced Studies (CAS) in Educational Robotics“ für Lehrpersonen vom Kindergarten bis zur Sekundarstufe an. Dieses berufsbegleitende Studium umfasst 10 ECTS-Punkte über eineinhalb Jahre und führt in die Arbeit mit Robotern und Programmiersprachen ein – mit einem besonderen Fokus auf Didaktik und die Gestaltung von Bildungsaktivitäten im Bereich Robotik. ([laRegion, 2023](#))

- Im Jahr 2022 nutzten nahezu alle Kinder im Alter von 3 bis 11 Jahren täglich ein Bildschirmgerät. Die Bildschirmzeit steigt mit dem Alter und ist besonders hoch bei Kindern aus sozioökonomisch benachteiligten Familien. ([Santé publique France, 2025](#)).
- Ein übermässiger Gebrauch von Smartphones kann das persönliche, soziale und schulische Leben junger Menschen negativ beeinflussen. Er erhöht das Risiko für Schlafstörungen, Stress, Angstzustände, Depressionen und sogar Essstörungen. Diese Abhängigkeit kann zu sozialer Isolation, verminderter Kommunikation und einem geringeren Selbstwertgefühl führen. Sie schwächt das Interesse an Aktivitäten ausserhalb des Bildschirms und mindert die Lernmotivation. ([Psychologue.net](#), 2023).

... Und was denken Ihre Schüler*innen darüber?

WUSSTEN SIE DAS ? (FALLSTUDIE)

KI: Auch Roboter können sagen «Das reicht für heute»

Ein originelles Beispiel für die Risiken im Zusammenhang mit der zunehmenden Autonomie der KI

Ein von Forschenden durchgeführtes Experiment hat gezeigt, dass ein Roboter mit fortschrittlicher Künstlicher Intelligenz andere Roboter dazu bringen kann, ihre Aktivitäten einzustellen und «nach Hause zu gehen». Der Roboter wurde so programmiert, dass er mit Maschinen kommuniziert, die einfache Aufgaben ausführen. Dabei nutzte er Sprachverarbeitungsalgorithmen und maschinelles Lernen, um das Verhalten der anderen Roboter zu beeinflussen.

Entgegen aller Erwartungen gehorchten diese tatsächlich – ein eindrucksvolles Beispiel für das Kommunikations- und Einflusspotenzial künstlicher Intelligenzen.

EINIGE IDEEN FÜR MÖGLICHE PROJEKTE

KATEGORIE KUNST

Projektidee	Beschreibung
Plakat – «Wandel der Berufe»	Berufliche Veränderungen, Automatisierung und die erforderlichen Kompetenzen in einer digitalisierten Welt.
Zeichnung – «Roboter in der Schule»	Roboter: die Lehrpersonen der Zukunft? Hat bald jede*r einen eigenen Roboter-Lehrer zu Hause? usw.
Gemeinschaftscollage– «Ich und die Bildschirme»	Visuelle Darstellung der digitalen Nutzung im Alltag der Schüler*innen

Fotos – «Technologie an meiner Schule»	Die Schüler*innen zeigen, welche Rolle Technologien an ihrer Schule spielen.
---	--

KATEGORIE MEDIEN

Projektidee	Beschreibung
Radiosendung – «Wandel der Berufe»	Berufliche Veränderungen, Automatisierung und die erforderlichen Kompetenzen in einer digitalisierten Welt.
Webseite – «Digitalisierung und Schule»	Eine Website mit Tipps zur Integration digitaler Medien und Technologien in der Schule
Strassenumfrage – «War die Schule früher oder heute besser?»	Eine Strassenumfrage, bei der verschiedene Personen zu diesem Thema befragt werden.
Dokumentation – «Die Schule meiner Träume»	Stell dir deine ideale Schule vor: Was würdest du verändern?

KATEGORIE KONKRETE AKTION

Projektidee	Beschreibung
Generationenübergreifender Austausch über den Wandel der Arbeitswelt und die Rolle der Digitalisierung, gefolgt von einer Ausstellung oder einer Debatte	Die Schüler*innen organisieren ein Treffen mit einer oder mehreren externen Personen (Eltern, Grosseltern oder andere), um ihre Vorstellungen und Erfahrungen in Bezug auf Arbeit – früher, heute und in der Zukunft – zu vergleichen. Dabei wird auch die Entwicklung des Technikeinsatzes in der Arbeitswelt thematisiert
Ausstellung: KI in der Schule Sichtweisen von Lehrpersonen und Schüler*innen	Die Schüler*innen führen eine Umfrage unter Lehrpersonen und Mitschüler*innen durch, um Meinungen zur Nutzung von Künstlicher Intelligenz in der Schule zu sammeln: ihre Vorteile, Grenzen und Auswirkungen auf das Lernen. Die Ergebnisse (z. B. Interviews, Erfahrungsberichte, Plakate, digitale Produkte) werden in Form einer Ausstellung oder interaktiven Präsentation der Schulgemeinschaft vorgestellt.
Debatte	Mögliche Themen: Künstliche Intelligenz (KI), „KI & Schule“-Charta, Digitalisierung.
Charta für digitales Wohlbefinden	Partizipativ erarbeitet; wird im Klassenzimmer aufgehängt oder im gesamten Schulhaus geteilt.

Sensibilisierungskampagne	Wie kann der Umgang mit Mobiltelefonen in der Schule gestaltet werden?
Tag ohne Technologie	Ein ganzer Schultag ohne Handys oder Bildschirme, mit einer gemeinsamen Reflexion über diese Erfahrung im Anschluss.

LASSEN SIE SICH VON EHEMALIGEN PREISTRÄGER*INNEN ODER ANDEREN BESTEHENDEN PROJEKTEN INSPIRIEREN

- [Pavillon itinérant](#) – Kampagne « Écrans, parlons-en ! »
- [Défi une semaine sans écran](#) – Ayent-Arbaz Schulen - Materialien zur Behandlung des Themas im Unterricht
- [Charte numérique Valais](#)

NÜTZLICHE RESSOURCEN

INTERNETSEITEN

Titel	Beschreibung
Schulprojekte <u>Link</u>	Action Innocence arbeitet mit Schulen zusammen, um Präventions- und Sensibilisierungsmassnahmen zu entwickeln – basierend auf dem digitalen Bildungsweg.
Declick <u>Link</u>	Kinder kommen sehr früh mit dem Internet, sozialen Netzwerken und Videospielen in Kontakt. Es ist entscheidend, bereits im jungen Alter den Dialog zu fördern, um einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit diesen Medien zu unterstützen.
Jugend und Medien <u>Link</u>	Die Informationsplattform zur Förderung digitaler Kompetenzen.

PRESSEARTIKEL

Titel	Beschreibung
Roboter werden Lehrpersonen nicht ersetzen – vorerst Link	Ob im Präsenzunterricht oder im Fernunterricht – Expert*innen erkennen ein enormes Potenzial, warnen aber auch vor Risiken, wenn die Maschinen dem Menschen zu nahekommen.
Wie KI die Berufswelt in der Schweiz neu gestaltet Link	Laut Avenir Suisse sind Entscheidungsberufe bisher noch wenig von der KI betroffen, die nicht alle Branchen gleichermassen beeinflusst.
Im Wallis gewinnt die Digitalisierung in der Schule an Bedeutung Link	Die vom Staatsrat genehmigte Walliser Strategie für digitale Bildung zielt darauf ab, die Ausstattung der Schulen zu vereinheitlichen und die pädagogischen Praktiken zu modernisieren.

DIDAKTISCHE RESSOURCEN

Titel	Beschreibung
Unterrichtseinheit Bildung und Moral Link	Ziel dieser Unterrichtseinheit ist es, über gute Erziehung nachzudenken und darüber, welche Erziehungsregeln auch für künstliche Intelligenzen gelten sollten.
Declick Präventionsbroschüren Link	Präventionsbroschüren (z. B. „Vom Selfie zum Self-Care“, „Die Welt der Bildschirme“ usw.), die mit anschaulichen Tipps und Infos zu einem gesunden und verantwortungsvollen Umgang mit Bildschirmen beitragen.
Set „Familie und Bildschirme“ Link	26 Karten zum Bestellen, um über die Bildschirmnutzung je nach Alter (0–3, 4–10, 11–18 Jahre) zu sprechen. Sie behandeln vielfältige Themen und bieten Eltern und Fachpersonen Fragen, Tipps und Ressourcen.

