

*Hinweis: Aufgrund von vorhandenen Bildrechten weicht diese Präsentation minimal von der vor Ort ab.  
Vielen Dank für Ihr Verständnis.*

# Bildung 5.0: Der notwendige Perspektivwechsel, auch in der frühen Bildung



Prof. Dr. Wassilios E. Fthenakis

Stuttgart, 13. Februar 2025



## GENERATION ALPHA

KINDER, GEBOREN ZWISCHEN 2010 UND 2024

## GENERATION BETA

KINDER, DIE ZWISCHEN 2025 UND 2039  
AUF DIE WELT KOMMEN WERDEN

---

Auf welche Welt bereiten wir  
unsere Kinder vor?

# Das Gesellschaftsmodell 5.0



Ist Technologie basiert



Fokussiert auf das lernende Kind, auf den Menschen

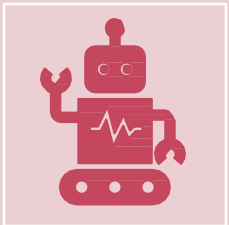


Es stützt sich auf einer Reihe „smarter“ Technologien

# Das Gesellschaftsmodell 5.0



Das Fundament der Society 5.0 bilden digitale Infrastrukturen, Plattformen und Services.



Sie basieren auf smarten Technologien wie künstliche Intelligenz (KI), Robotik, Internet der Dinge, Internet der Dinge, Augmented und Virtual Reality oder Robotic Process Automation (RPA)

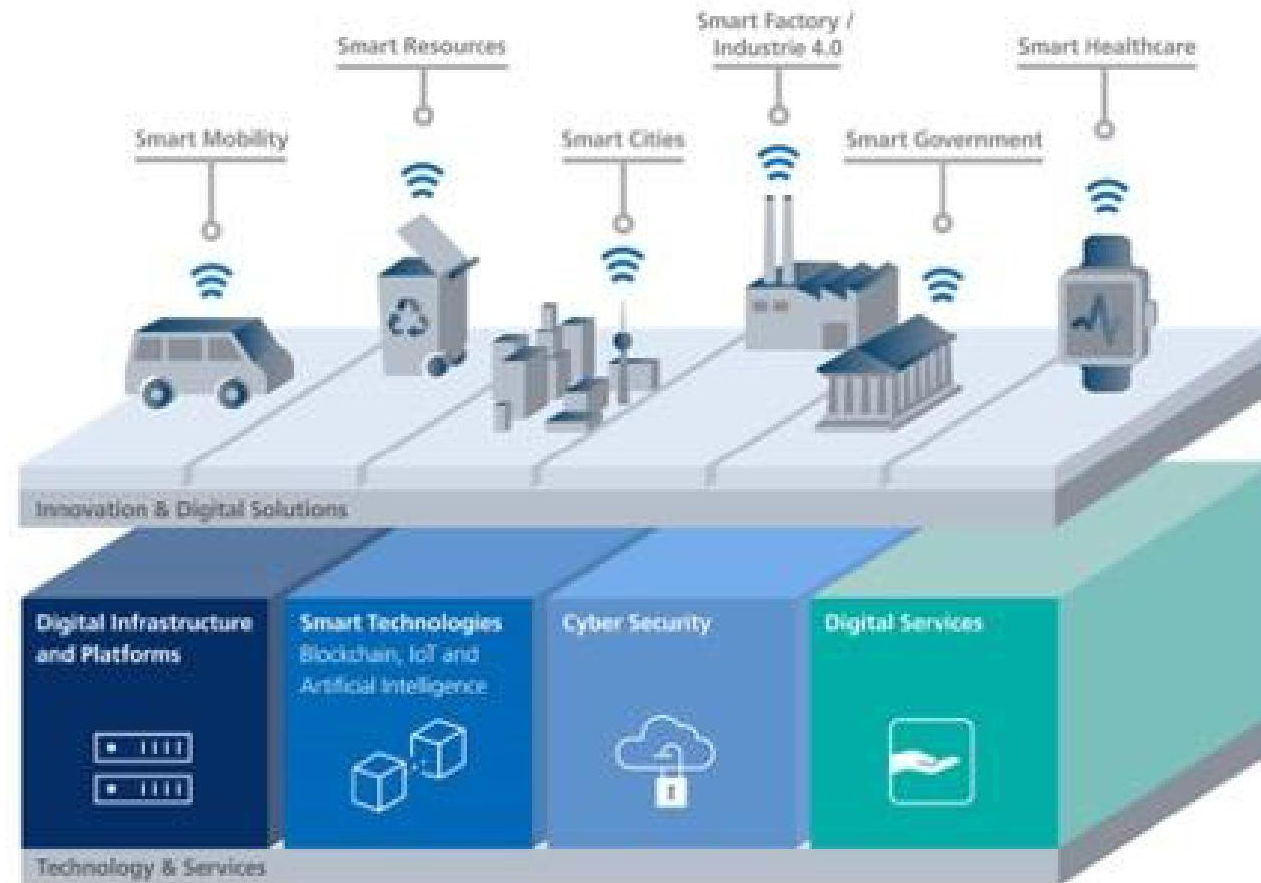
# UMSETZUNG DES GESELLSCHAFTSMODELLS 5.0

1. Schaffung der  
gesellschaftlichen  
Akzeptanz

2.. Vorantreiben  
der  
Nutzenargumenta-  
tion

3. Anpassung  
der  
Bildungssysteme

## Connecting for the Digital Society



# SOCIETY 5.0

## Berufe der Zukunft

Learning Experience Designer

KI-gestützte Lehrassistenten

Entwickler digitaler Lehrpläne

Globale Bildungsberater

Telemedizin-Koordinatoren

Spezialisten für personalisierte Medizin

KI-gestützte Journalisten

Neuro-Interface-Spezialisten



# SOCIETY 5.0

## Berufe der Zukunft

3D-  
Lebensmitteldrucker

Roboter-  
ingenieure

Cyber-  
Spezialisten

Sensortechniker

Digital  
Engineers

KI-  
Trainer

Weltraum-  
tourismus-  
Guides

Virtual-  
Reality-  
Architekten

# SOCIETY 5.0

## Berufe der Zukunft

Öko-  
Restaurierungsingenieure

Holographic Content  
Creators

Bioinformatik-  
Datenanalysten

Smart City Planners

Digital Twin Specialists

Ethische Hacker

# SOCIETY 5.0

## Berufe der Zukunft

Spezialisten für  
Genmanipulation

Spezialisten für die  
Umkehrung des  
Klimawandels

Körperteil-  
Hersteller

Quantencomputer  
spezialisten

Techniker für  
autonome  
Fahrzeuge

Digital Detox  
Consultans

Augmented –  
Realiy-Entwickler

Bildungsfuturisten

# Educational revolutions

## Education 1.0

Teacher-centered.  
Passive learning; memorization and repetition.  
Limited technological resources.  
"One size fits all"

## Education 2.0

Interactive learning.  
Use of digital resources due to Internet.  
Blended and distance learning.  
Use of educational technology.

## Education 3.0

Student-centered.  
Technology integration.  
Active and collaborative learning.  
Flipped classroom.  
Continuous assessment.

## Education 4.0

Focus on technology, ICT, IoT and AI to enhance learning experiences.  
Gamification.  
Adaptive, flexible and self-directed learning.  
Competency-based learning.  
Formative assessment.

\*Internet of Things

## Education 5.0

Inclusive learning; it is ubiquitous.  
Promotes well-being and balance between technology and humans. Digital literacy.  
Remote learning. Focus on 21st century skills.  
Metaverse, VR/AR, big data and analytics.

## Education 6.0

Learner autonomy.  
Personalized and immersive learning.  
Holistic development and skills for the future.  
Flexible learning environments.  
Integrating AI in education. Ultraconnectivity.  
Ethics and responsibility.

# Education 5.0

Personalized learning

21st century skills

Collaboration and connectivity

Digital literacy

Well-being

Global and cultural awareness

Focus on human development

Adaptability and accessibility

Ubiquity

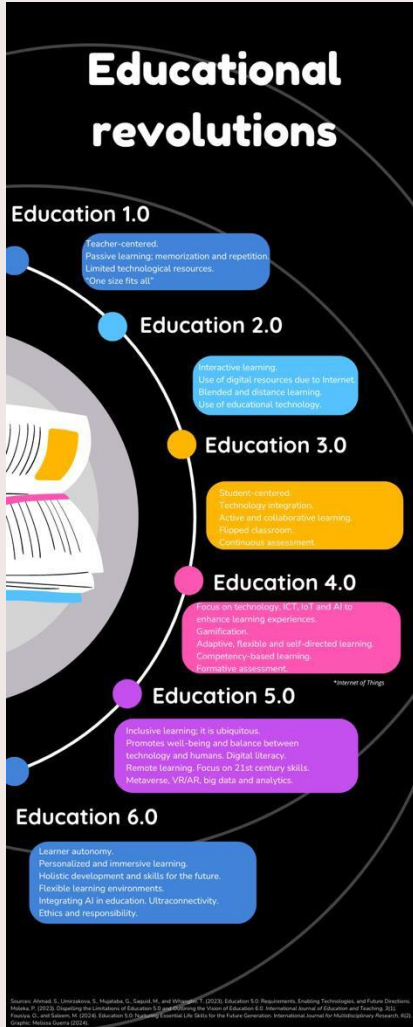
Inclusion

Source: Ahmad, S., Umirzakova, S., Mujataba, G., Saquid, M., and Whangbo, T. (2023). Education 5.0: Requirements, Enabling Technologies, and Future Directions.

Source: Alfonso, N. (2023). *Tendencias educativas 5.0*. Escriba. Escuela de Escritores, Venezuela.

Graphic: Melissa Guerra (2024)

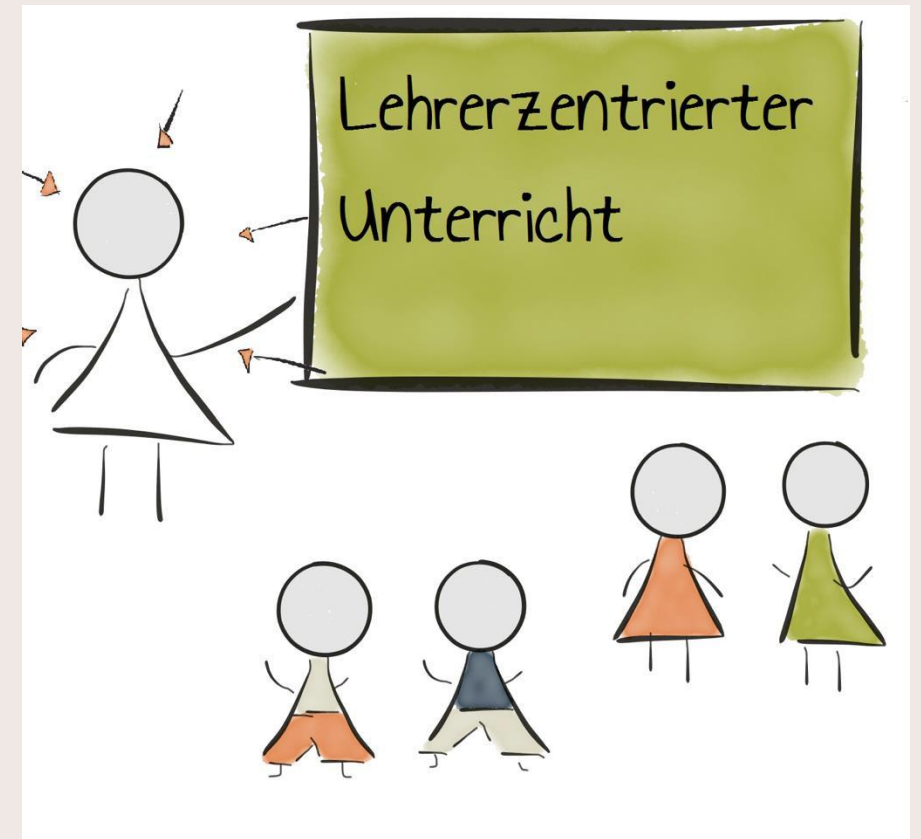
# DIE GESCHICHTE DER BILDUNG



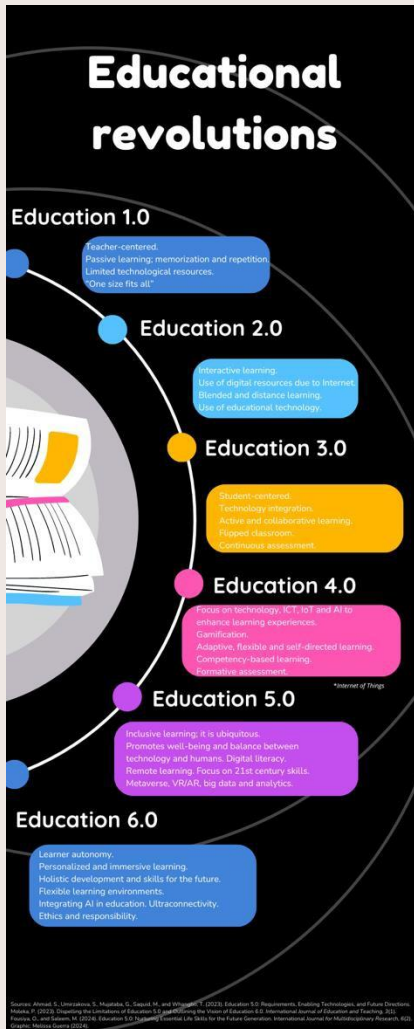
## Bildung 1.0

Traditionelle, lehrerzentrierte

Bildung

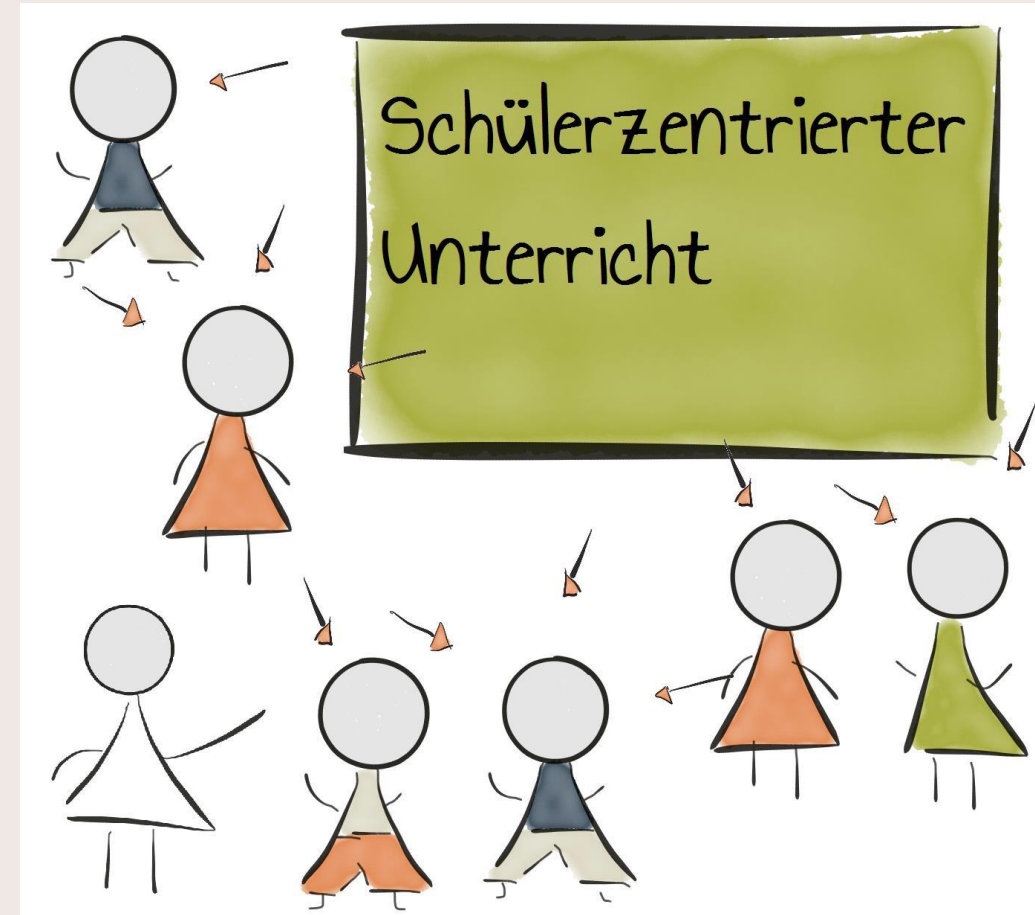


# DIE GESCHICHTE DER BILDUNG



## Bildung 2.0

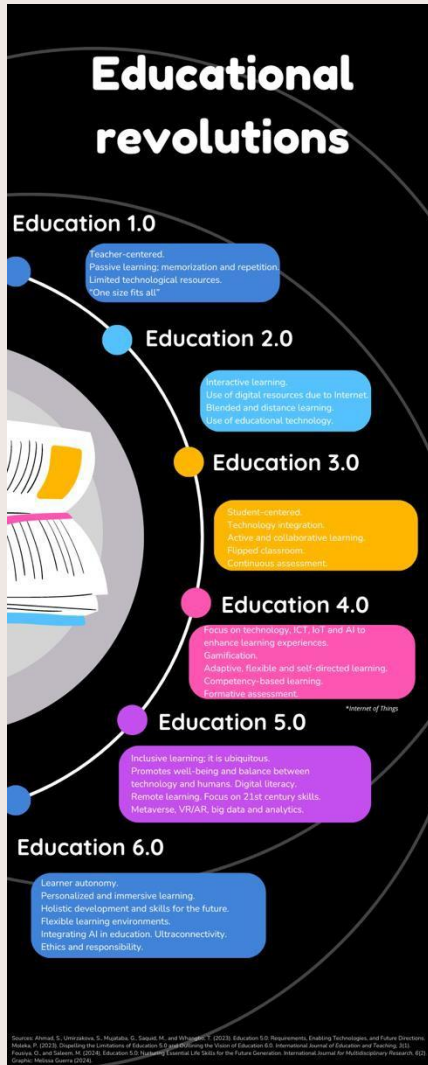
Einführung standardisierter Tests und strukturierter Lehrpläne



# DIE GESCHICHTE DER BILDUNG

## Bildung 3.0

## Integration von Technologien in den Unterricht



## - Charakteristika der Bildung 3.0

### Phase I

- Der Lernende steht im Mittelpunkt
- Selbstorganisierte Lernprozesse, als Konsequenz eines strukturalistischen Verständnisses
- Die Rolle der pädagogischen Fachkraft wird neu entworfen: sie begleitet und unterstützt das Kind



## - Charakteristika der Bildung 3.0

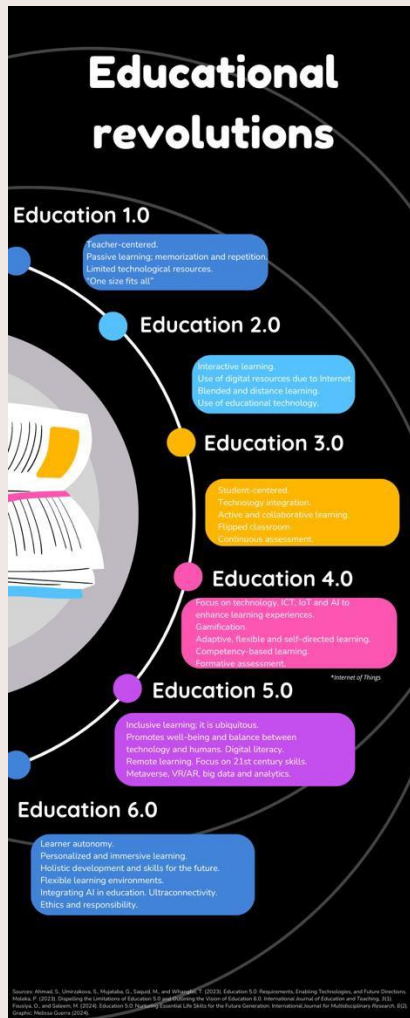
### Phase II

- Neue Bildungspläne werden entworfen bei einer theoretischen Neuorientierung
- Bildung wird als sozialer Prozess konzeptualisiert
- Der Handlungsansatz der Ko-Konstruktion wird eingeführt
- Die Rolle der Fachkraft wird neu bestimmt: als Ko-Konstrukteurin
- Politische Neubewertung der Frühpädagogik

# DIE GESCHICHTE DER BILDUNG

## Bildung 4.0

Schwerpunkt auf personalisiertem Lernen,  
kritischem Denken und Problemlösungsfähigkeiten



# Charakteristika der Bildung 4.0

Neue Informationstechnologien finden zunehmend Eingang in die Organisation der Bildungsinstitution und der Bildungsprozesse.

E-Learning Plattformen, Ansätze von Blended-Learning, umgekehrte Unterrichtsformen beginnen, den Alltag in den Bildungseinrichtungen zu verändern.

Das Verhältnis zwischen analogen und digitalen Angeboten bleibt ungeklärt

# Bildung 4.0

Technologien haben bereits in alle gesellschaftlichen Bereiche Eingang gefunden. So auch im Bildungssystem.

In Anlehnung und als Konsequenz der Industrie 4.0 werden Technologien, wie

Man hat dabei versucht, solche und weitere digitale Tools zu nutzen, um die digitale Transformation des Bildungssystems und damit einhergehend den sozialen Wandel zu bewältigen

Es wird eine „Maker-Kultur“ (Do-it-yourself-Kultur“) befürwortet

das Internet der Dinge,

künstliche Intelligenz,

Datenverarbeitung

## Charakteristika der Bildung 4.0

Neue Informationstechnologien finden zunehmend Eingang in die Organisation der Bildungsinstitution und der Bildungsprozesse.

E-Learning Plattformen, Ansätze von Blended-Learning, umgekehrte Unterrichtsformen beginnen, den Alltag in den Bildungseinrichtungen zu verändern.

Das Verhältnis zwischen analogen und digitalen Angeboten bleibt ungeklärt

Alles gemeinsam: die Neu-Konzeptualisierung von Bildung, die Einführung der Ko-Konstruktion und die zunehmende Nutzung neuer Technologien bedingen eine größere Interaktivität zwischen pädagogischen Fachkräften und Kindern und verändern die pädagogische Praxis.

# Charakteristika der Bildung 4.0 (Ponto & Reis, 2023)

Blended-  
Learning

Kollaborative  
Lernumgebung

Digitales  
didaktisches  
Material

Internet der  
Dinge

Computational  
Thinking  
(„informatisches  
Denken“)

Wissensmana-  
gement

Problem-  
lösung

Soft Skills

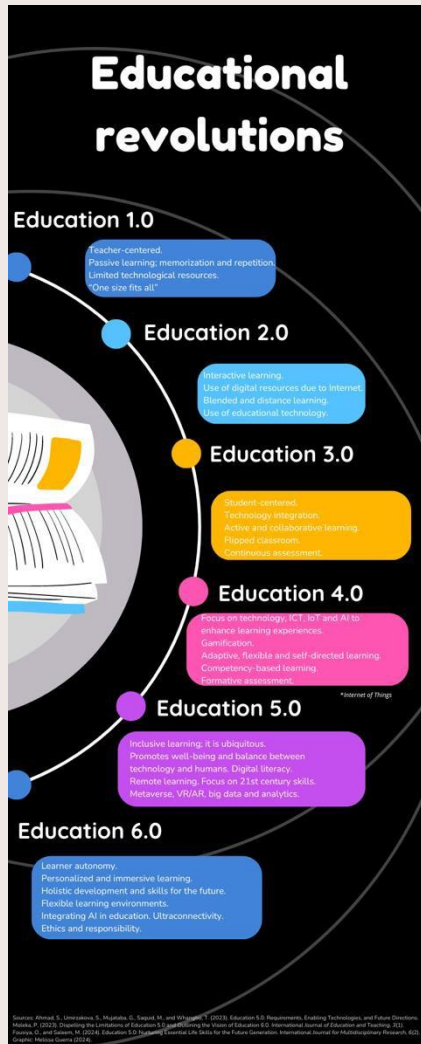
Projekt-  
basiertes  
Lernen

Technopädagogik (auch „digitale  
Pädagogik“ genannt);

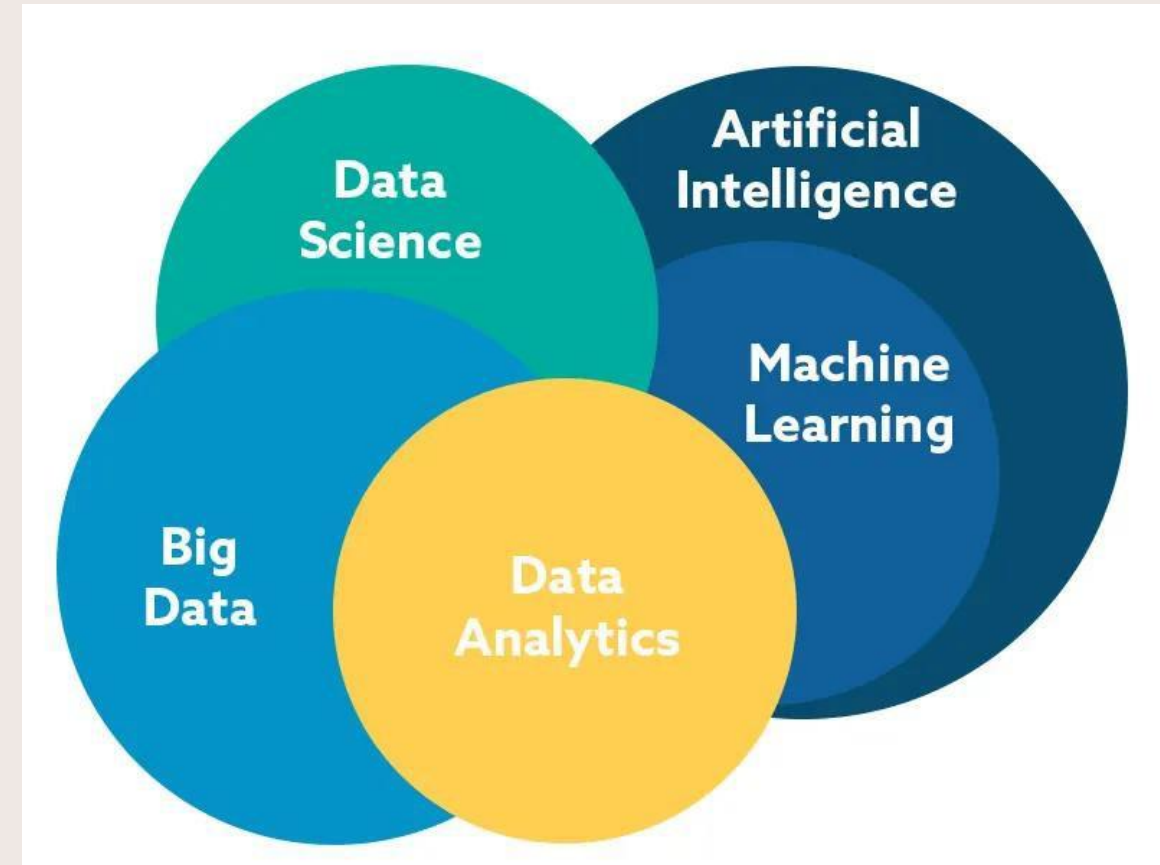
# BILDUNG 4.0



# DIE GESCHICHTE DER BILDUNG



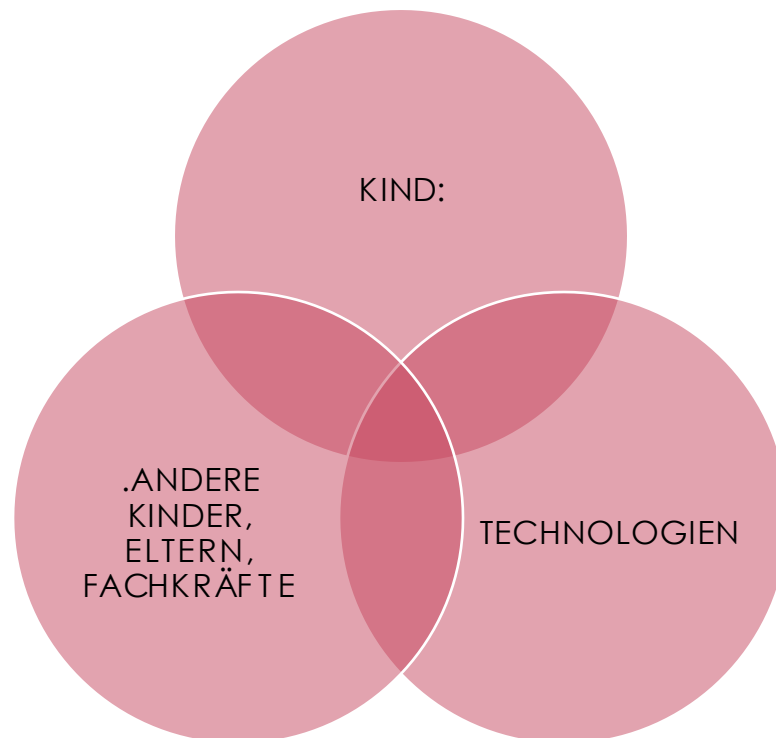
**Bildung 5.0**  
Integration von künstlicher Intelligenz, Datenanalyse und adaptiven Lerntechnologien



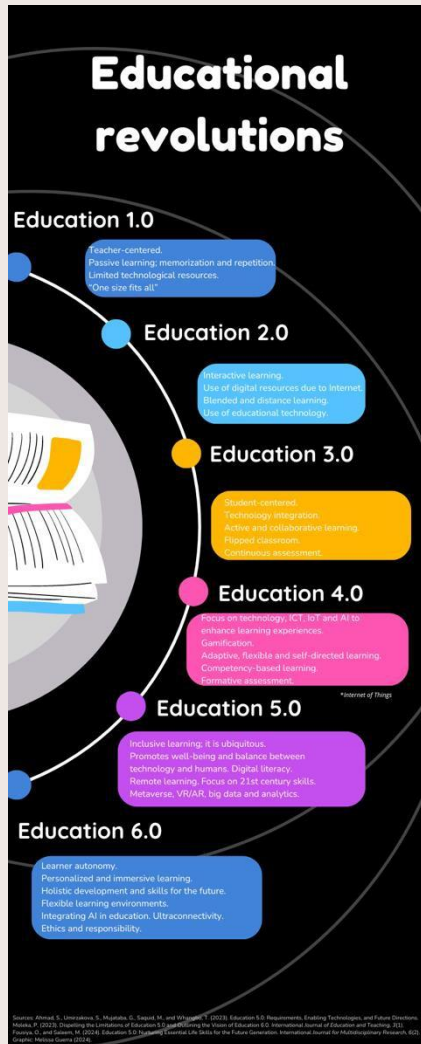


Die neue Herausforderung:  
Interaktionen nicht nur zwischen Kindern und anderen  
Individuen, sondern auch zu den neuen Technologien

## BILDUNG 5.0



# DIE GESCHICHTE DER BILDUNG



## Bildung 6.0

## Eine transformative Vision

# Educational revolutions

## Education 1.0

Teacher-centered.  
Passive learning; memorization and repetition.  
Limited technological resources.  
"One size fits all"

## Education 2.0

Interactive learning.  
Use of digital resources due to Internet.  
Blended and distance learning.  
Use of educational technology.

## Education 3.0

Student-centered.  
Technology integration.  
Active and collaborative learning.  
Flipped classroom.  
Continuous assessment.

## Education 4.0

Focus on technology, ICT, IoT and AI to enhance learning experiences.  
Gamification.  
Adaptive, flexible and self-directed learning.  
Competency-based learning.  
Formative assessment.

\*Internet of Things

## Education 5.0

Inclusive learning; it is ubiquitous.  
Promotes well-being and balance between technology and humans. Digital literacy.  
Remote learning. Focus on 21st century skills.  
Metaverse, VR/AR, big data and analytics.

## Education 6.0

Learner autonomy.  
Personalized and immersive learning.  
Holistic development and skills for the future.  
Flexible learning environments.  
Integrating AI in education. Ultraconnectivity.  
Ethics and responsibility.

# Education 6.0



Experiential and immersive learning

Adaptive learning through AI

Flexible learning environments

Lifelong learning

AI gamification

Computational thinking

Ethical use of technology

Socio-emotional skills

Virtual tutoring and analytics

Sustainability

Sources: Moleka, P. (2023). Dispelling the Limitations of Education 5.0 and Outlining the Vision of Education 6.0. *International Journal of Education and Teaching*, 3(1).  
Gómez, D., and García, G. (2023). 6 tendencias de IA generativa en educación para 2024. Posibilidades de uso y riesgos. [https://www.canva.com/design/DAGSn\\_XwR\\_U/8-Oz0MRc\\_E30duZ-BJLzow/edit](https://www.canva.com/design/DAGSn_XwR_U/8-Oz0MRc_E30duZ-BJLzow/edit)  
Britannica Education. (2024). *Tendencias educativas de 2024: dando forma al futuro de la educación con metodologías innovadoras y tecnologías educativas emergentes*. <https://acortar.link/cv1pex>  
Graphic: Melissa Guerra (2024)



***STEMMA: DRIVING FORCES OF EDUCATION 6.0***

**GODFREY GANDAWA**  
President at Springfield Research University  
Eswatini, Republik Südafrika

---

# Die Transformation von Bildungssystemen, um den Anforderungen von Bildung 5.0 und 6.0 gerecht zu werden

[- Spiele](#)

[- Mitglied werden](#) [Einloggen](#)




I.  
**Die theoretisch-didaktische Transformation  
Neuorientierung in der theoretischen Fundierung und in der  
Organisation von Bildungsprozessen**

## - Die sozial-konstruktivistische Wende

Entwicklung und Bildung als das Ergebnis von Interaktionen und Diskursen

Aus sozial-konstruktivistischer Sicht

- ist das Kind, von Anfang an, in soziale Beziehungen eingebettet.
- Es gestaltet seine Entwicklung aktiv mit, aber nicht allein !
- Das Beziehungsnetz gestaltet sich im reellen (analogen) wie im virtuellen Raum !



Der Begriff der Ko-Konstruktion ermöglicht es, die individuelle Verortung der psychologischen Funktionen und ihren sozialen Ursprung zu vereinen.



- Die Generierung von Wissen und die Sinnkonstruktion stellen genuin soziale Prozesse dar.
- Das auf dieser Weise generierte Wissen, vor allem die Bedeutung, erfahren eine individuelle Verankerung.
- Das Individuum rekonstruiert dieses neue Wissen auf der Grundlage individueller Charakteristika und gemachter Erfahrungen.
- Das so rekonstruierte Wissen wird in Dialoge erneut eingebracht.

- Das Kind beteiligt sich sowohl an internen als auch an externen Dialogen.
- In internen Dialogen setzt das Kind Konzepte ein, die vorher sozial konstruiert wurden.
- Auf diese Weise wird Intersubjektivität entwickelt.
- **Der Primat des Sozialen!**



# Pädagogisch-didaktische Modelle

Ko-Konstruktion:  
der symmetrisch-diskursive  
Handlungsansatz

# Ko-Konstruktion

- Ko-Konstruktion vereint zwei bislang konkurrierende konzeptionelle Bereiche:
  - a) Konstruktivistische Auffassung von Entwicklung und Lernen
  - b) Sozial-konstruktivistische Auslegung von Entwicklung und Lernen


Die Definition dieses Ansatzes, wonach Lernen durch Zusammenarbeit stattfindet, ist einfach.

Die Konsequenzen dessen Implementation jedoch gravierend, sowohl für die Organisation als auch für die Gestaltung von Bildungsprozessen.

Die neue Rolle der Fachkraft: Eine mitlernende und ko-konstruierende.

— Mittels der Ko-Konstruktion wird Wissen generiert und Sinn konstruiert, indem Kinder und Fachkräfte gemeinsam diesen Prozess gestalten.

Es handelt sich um einen pädagogisch- didaktischen Handlungsansatz, der keine passiven Partner vorsieht: Kinder und Fachkräfte gestalten gemeinsam und aktiv den Lern- und Bildungsprozess.



Die soziale Interaktion stellt eine zentrale Kategorie dieses Ansatzes dar: Sie wird als der wesentliche Faktor für die Konstruktion von Wissen, vor allem für die Sinnkonstruktion angesehen.

Interaktionen „transportieren“ lediglich nicht Wissen, sie konstituieren es!



Demnach lernen Kinder die Welt verstehen, indem sie sich mit anderen austauschen und Bedeutungen untereinander aushandeln.





## Die Erforschung von Bedeutung - Sinnkonstruktion

Sie ist ein konstruktiver Prozess, indem Kinder und Erwachsene in einer Lerngemeinschaft ihr Verständnis und ihre Interpretation der Dinge miteinander diskutieren und verhandeln.

- 1. Auf der Ebene der Organisation von Bildungsprozessen: Stärkung des Individuums
- 2. Auf der Ebene des (Bildungs-)Systems: Als Modell der Einbeziehung von Akteuren (Wales in UK)
- 3. Auf der Ebene des (erweiterten) Meso-Systems: Weiterentwicklung von Institutionen (Kanada)
- 4. Auf der Ebene des Exosystems:



## Definition der Ko-Konstruktion (Fthenakis)

- Ko-Konstruktion wird als ein pädagogisch-didaktischer Handlungsansatz verstanden, dessen Gestaltung von mehreren Akteuren interaktiv-dialogisch, zielorientiert und auf der Grundlage gegenseitiger Akzeptanz und Wertschätzung stattfindet. Individualität, Inklusion und Diversität sind zentrale Charakteristika der Ko-Konstruktion, die sich analoger wie virtueller Desiderate bedient und für deren Konkretisierung sowohl der analoge als auch der virtuelle Rahmen in Anspruch genommen wird. Die Ko-Konstruktion selbst stellt eine soziale Konstruktion dar, an deren Realisierung, im sozialen und kulturellen Kontext, alle Akteure aktiv beteiligt sind.

# Prinzipien der Kö-Konstruktion

1. Aktive Beteiligung aller Ko-Konstrukteure

2. Interdependenz

3. Inklusion

4. Diversität – Systematische Nutzung der Unterschiede

5. Gegenseitige Wertschätzung

6. Entkolonialisierung der Bildung – fehlende Macht

Viele Projekte haben die Vorteile der Ko-Konstruktion des Lernens für die Kinder aufgezeigt, und zwar

---

in Form von größerem Engagement,

---

einem stärkeren Gefühl der Handlungsfähigkeit,

---

größerer Unabhängigkeit und Reife,

---

verbesserten Denkfähigkeiten und

---

besseren sozialen Beziehungen.

---

- Ko-Konstruktion

- Der interkulturelle Aspekt
- Die Vielfalt von Familienformen
- Der geschlechts-spezifische Aspekt
- Kinder mit spezifischen Bedürfnissen
- Lernortorientierung: analoge und virtuelle Lernräume



## Kritik an der Ko- Konstruktion

- 1. Das Problem der Dominanz
- 2. Das Problem nicht aktiver Beteiligung



# IMPLEMENTATION DER KO-KONSTRUKTION IN DER FRÜHPÄDAGOGISCHEN PRAXIS



# KO-KONSTRUKTION IN DER FRÜHPÄDAGOGISCHEN PRAXIS: MINT-LERNBEREICHE

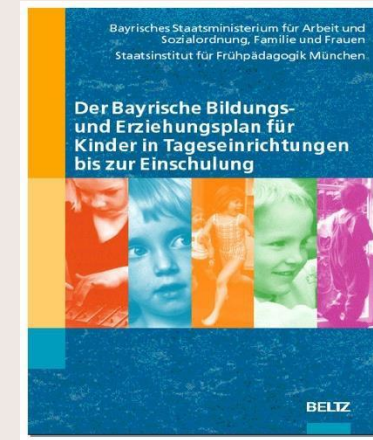
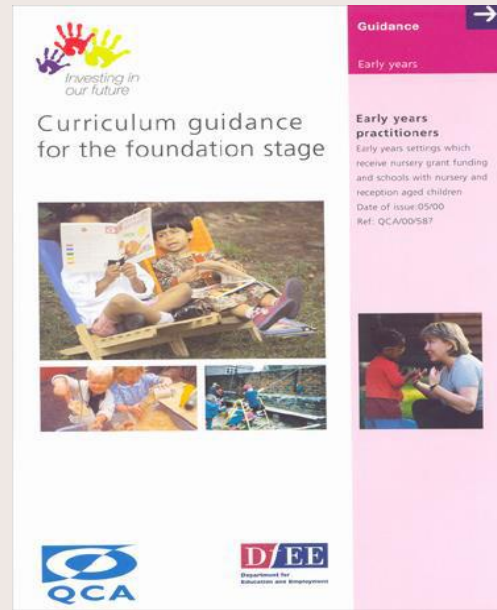
PROJEKT „NATUR-WISSEN SCHAFFEN“  
DER DEUTSCHE TELEKOM STIFTUNG



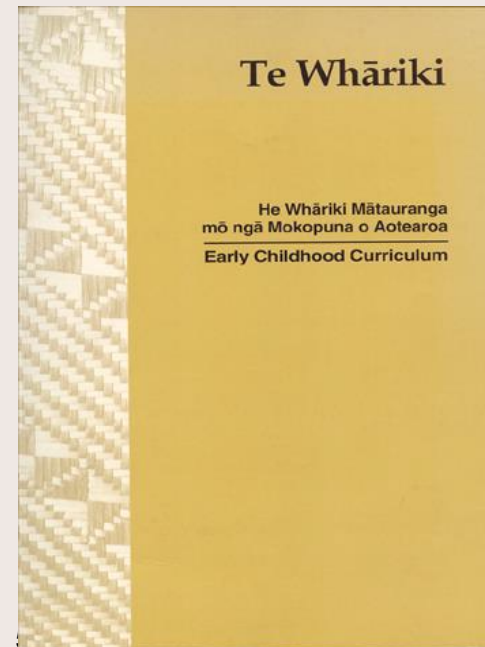
## II.

# Neuorientierung in der Bildungsplankonstruktion





# Bildungspläne





# Das Verständnis von Kompetenz: Von Durkheim und Roth bis zur Gegenwart





didacta  
didacta für Bildung

BILDUNG BRAUCHT  
DIGITALE KOMPETENZ

1

Der Einsatz neuer  
Technologien in der  
frühen Bildung  
Herausforderung und Perspektiven



didacta  
didacta für Bildung

BILDUNG BRAUCHT  
DIGITALE KOMPETENZ

2

Die digitale Transformation  
der Gesellschaft  
Zur Diskussion der digitalen Bildung aus  
nationaler und internationaler Sicht



# STÄRKUNG DIGITALER KOMPETENZ, ALS TRANSVERSALE KOMPETENZ, VON ANFANG AN!

didacta  
didacta für Bildung

BILDUNG BRAUCHT  
DIGITALE KOMPETENZ

3

Digitale Technik und  
interaktive Medien  
als Ressourcen  
in frühkindlichen  
Bildungseinrichtungen



didacta  
didacta für Bildung

BILDUNG BRAUCHT  
DIGITALE KOMPETENZ

4

Orientierungshilfen  
für Kinder zum sicheren  
Umgang mit dem Internet





# Die Debatte um Zukunftskompetenzen



# ANSÄTZE ZUR KONZEPTUALISIERUNG VON ZUKUNFTSKOMPETENTEN

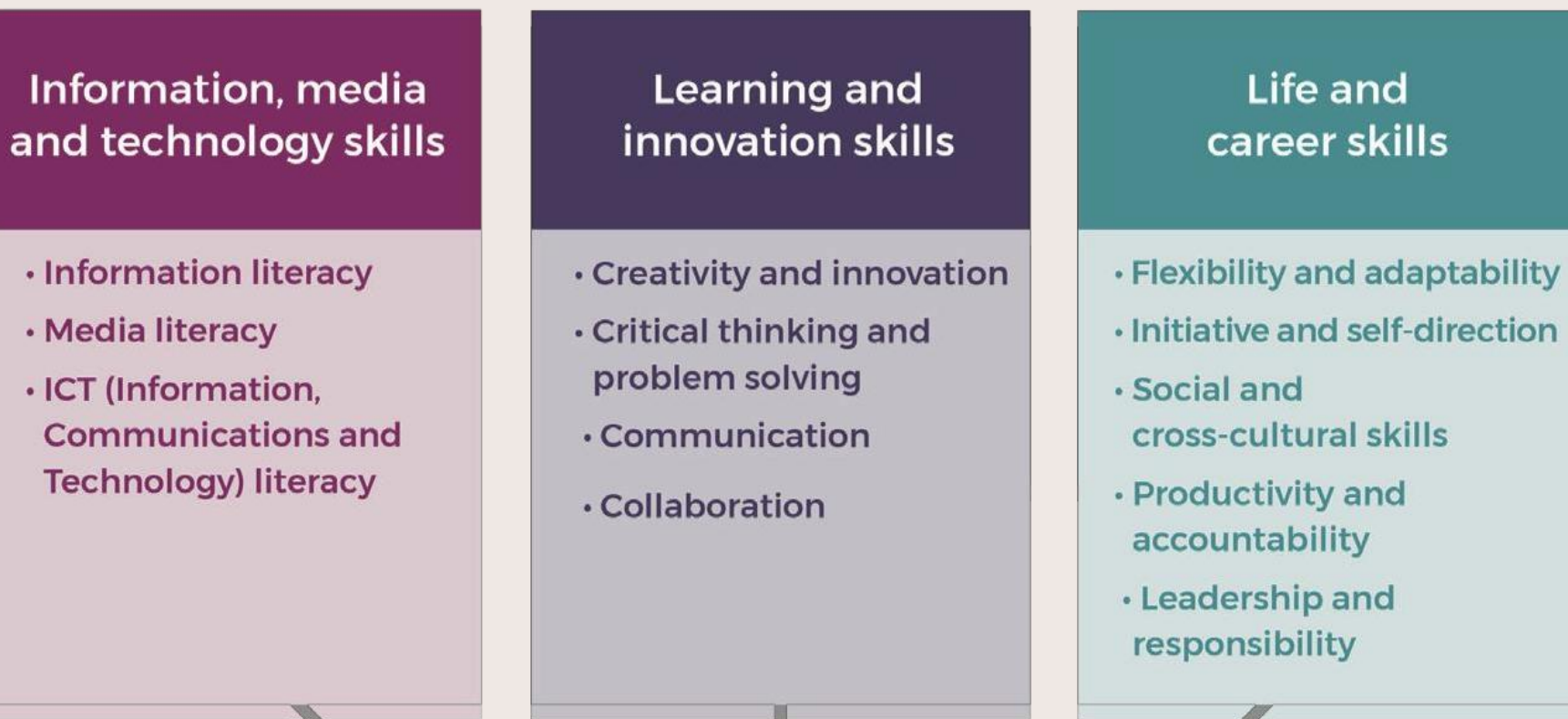






1.

The US *Partnership for 21st Century Learning* (P21) framework



**Creativity and Innovation as Learning  
Und Innovation competences**

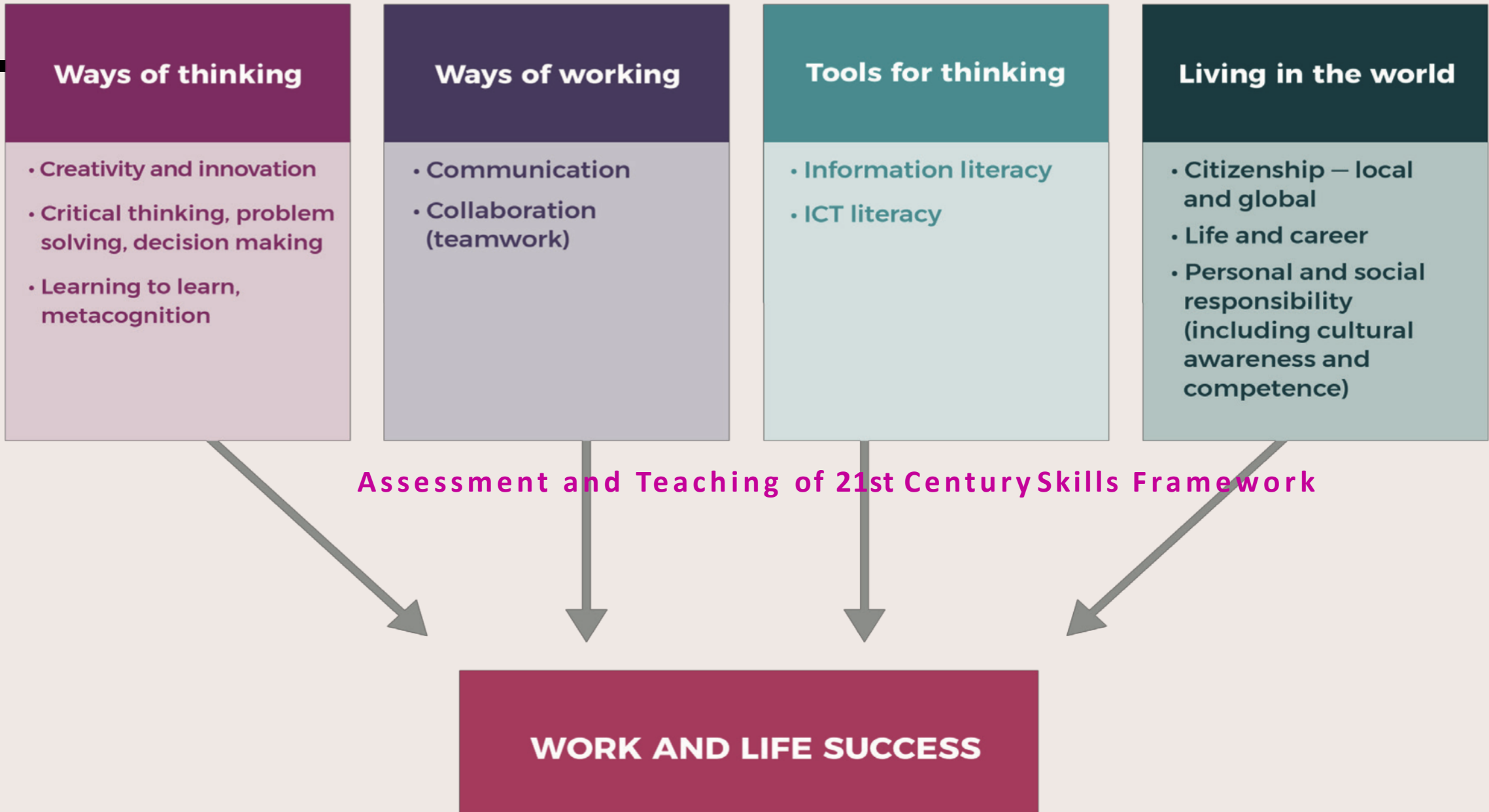
**WORK AND LIFE SUCCESS**

(Nach DEDE, 2012)

2.

*Assessment and Teaching of 21st Century Skills (ATC21S) group.*





---

**3.**

**US Committee on Defining Deeper  
Learning and 21st Century Skills  
Framework**

## Cognitive domain

### Examples of skills:

- Critical thinking
- Information literacy
- Reasoning and argumentation
- Innovation

## Intrapersonal domain

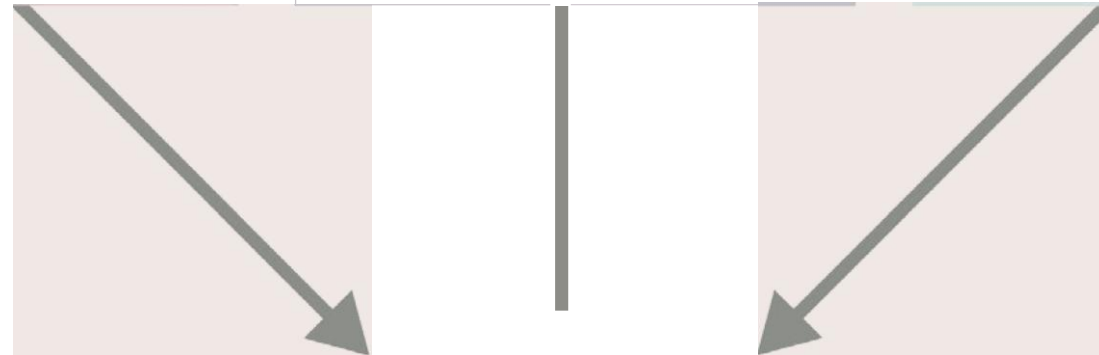
### Examples of skills:

- Intellectual openness
- Work ethic
- Conscientiousness
- Positive core self-evaluation

## Interpersonal domain

### Examples of skills:

- Communication
- Collaboration
- Responsibility
- Conflict resolution



**DEEPER LEARNING**



4.

University of Chicago  
Consortium on Chicago School  
Research

## Academic mindsets

Examples:

- Sense of belonging
- Sense of agency
- Self-efficacy
- Sense of purpose

## Learning strategies

Examples:

- Study skills
- Metacognitive strategies
- Self-regulated learning
- Goal setting

## Academic perseverance

Examples:

- Grit, tenacity
- Delayed gratification
- Self-discipline
- Self-control

## Social skills

Examples:

- Interpersonal skills
- Empathy
- Cooperation
- Assertion
- Responsibility

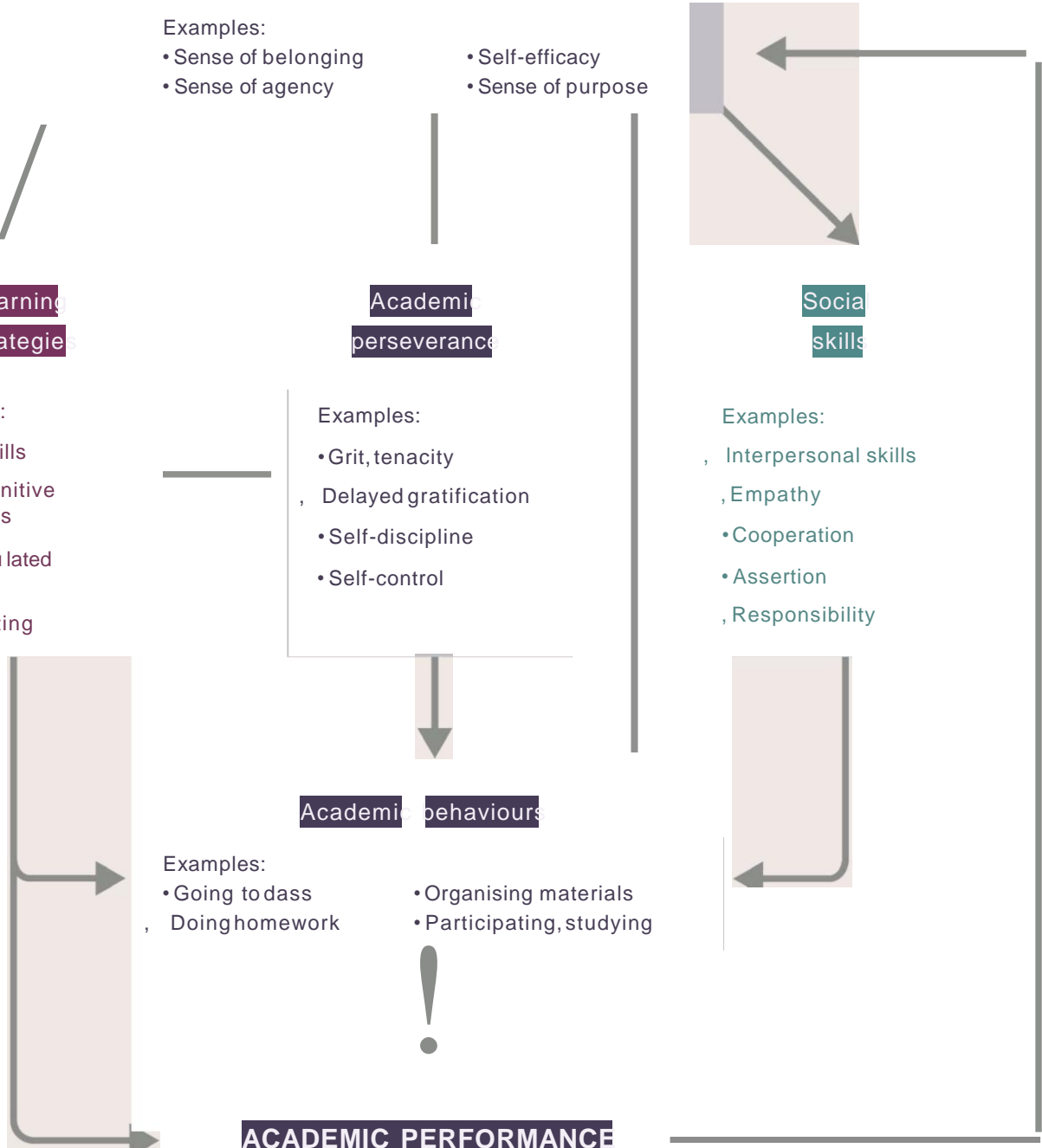
## Academic behaviours

Examples:

- Going to class
- Doing homework
- Organising materials
- Participating, studying



## ACADEMIC PERFORMANCE



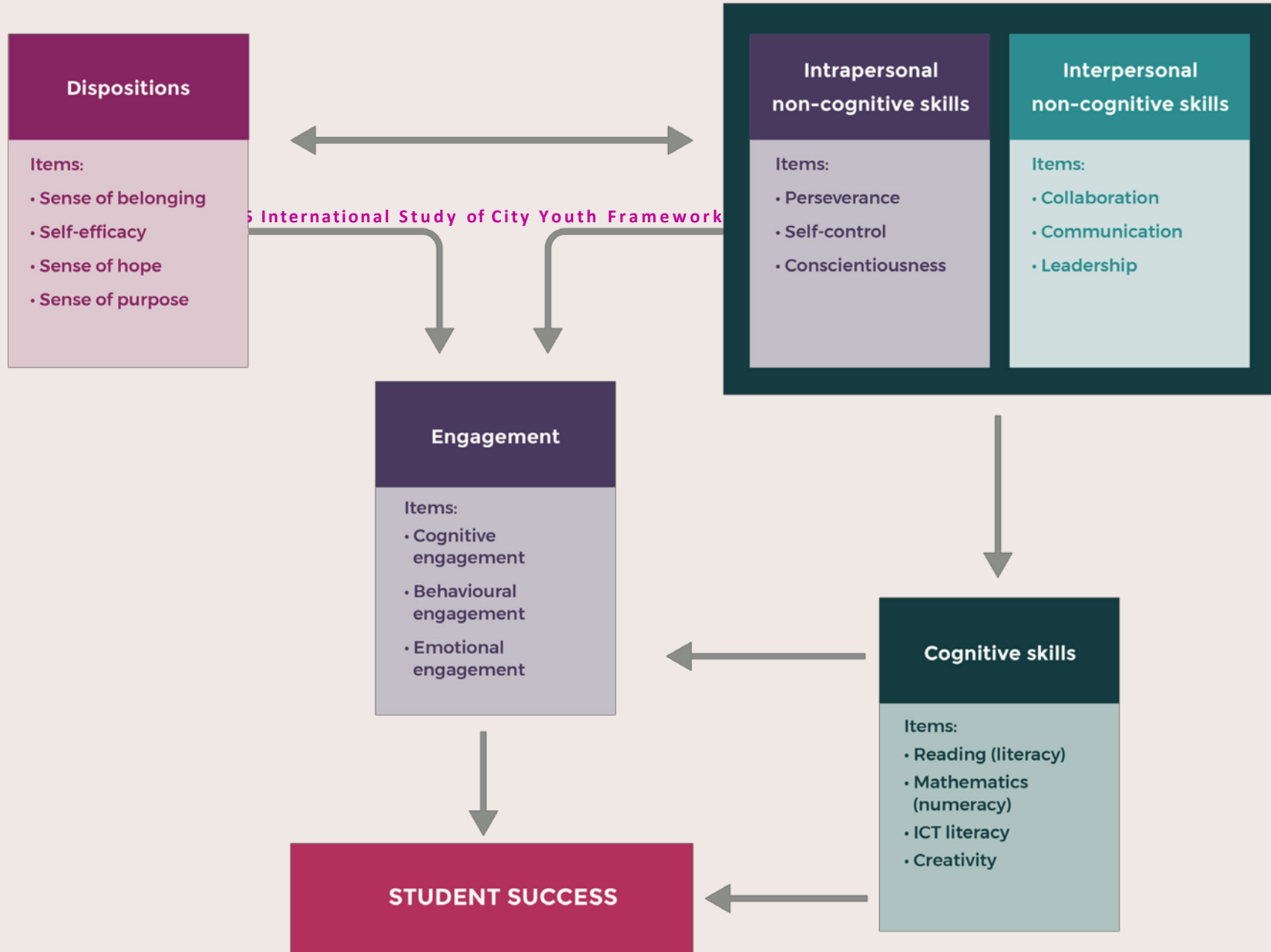




**5.**

# **International Study of City Youth**

(Lamb et al. 2015)





## Die 5 ACER-Basis-Kompetenzen (2025)

1. Kritisches Denken
2. Kreativität
3. Kommunikation
4. Selbstregulation
5. Kollaboration

# Der Beitrag der Asia Society

Neue  
Bildungskonzepte  
für

Japan

Hong Kong

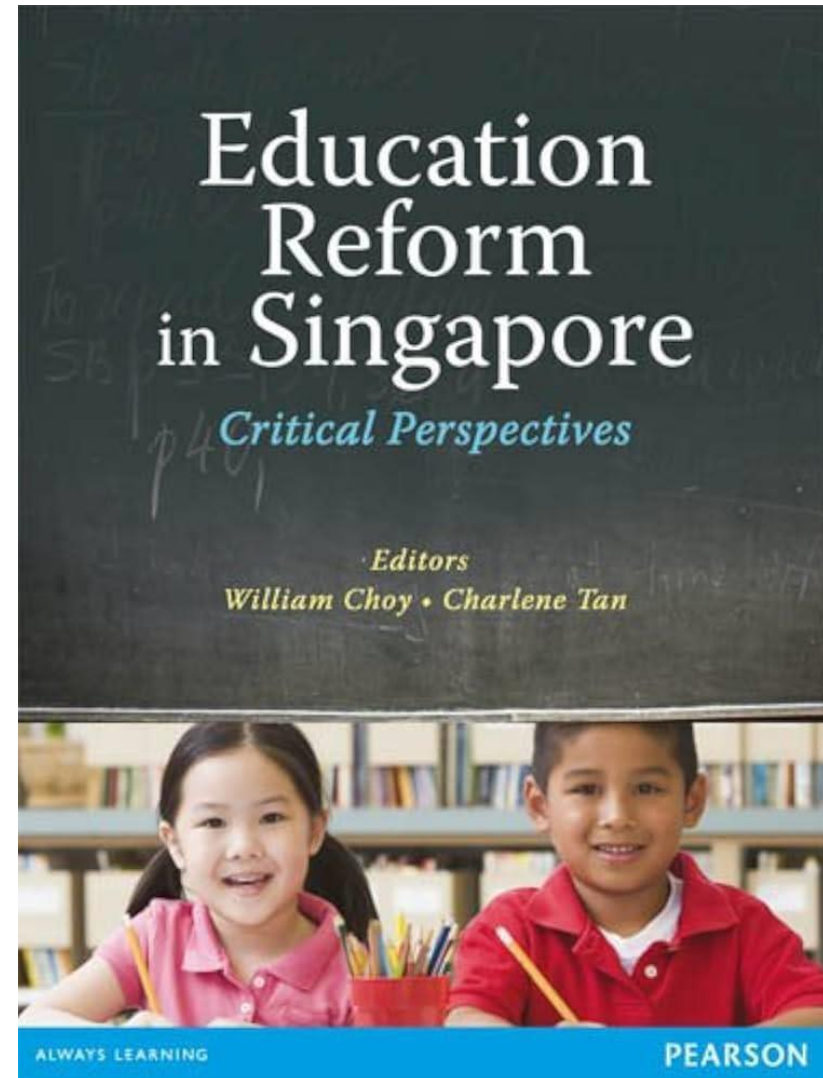
Singapur

Süd-Korea

Taiwan

# Singapur, ein Modellbeispiel für Bildungsreformen

- Start 1997
- Seitdem kontinuierliche  
Weiterentwicklung des  
Bildungssystems



## (Zukunfts-) Kompetenzen oder Konstrukte nach Lamb, Maire & Doecke, CIRES (2017)

- Kritisches Denken
  - Kreativität
  - Metakognition
  - Problemlösen
  - Kooperation
- Motivation
  - Selbstwirksamkeit
  - Gewissenhaftigkeit
  - Ausdauer

# Die 12 Zukunftskompetenzen (Fthenakis, 2025)

- Kritisches Denken-
- Metakognition
- Kreativität
- Kommunikation
- Kooperation
- Problemlösen
- Selbstwirksamkeit
- Motivation
- Gewissenhaftigkeit-  
Ausdauer
- Meta-emotionale Kompetenz
- Ökonomische Kompetenz
- Digitale Kompetenz

III.

Innovative Ansätze zur Stärkung von  
Zukunftskompetenzen: neue pädagogische  
Konzepte





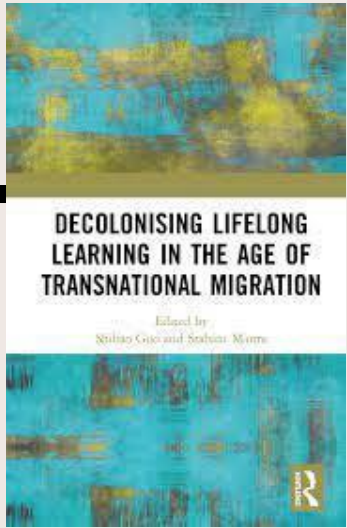
1.

- Spielerisches Lernen (Playful Learning)
- (Herodotou, 2017; Qian & Clark, 2016; Whitton, 2018)



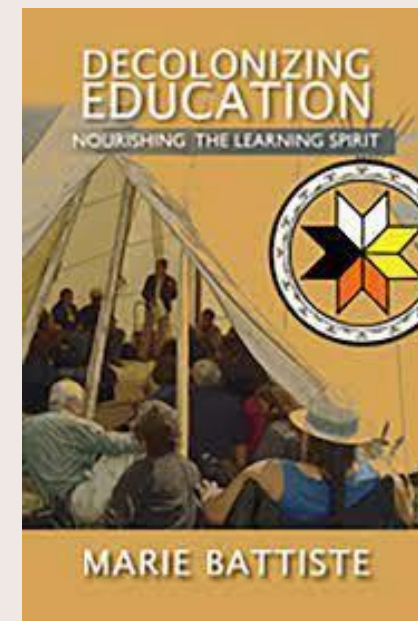
Lernen mit Robotern (Learning through robots)

(Mubin et al., 2013; Hutson, 2015; Lay, 2015)



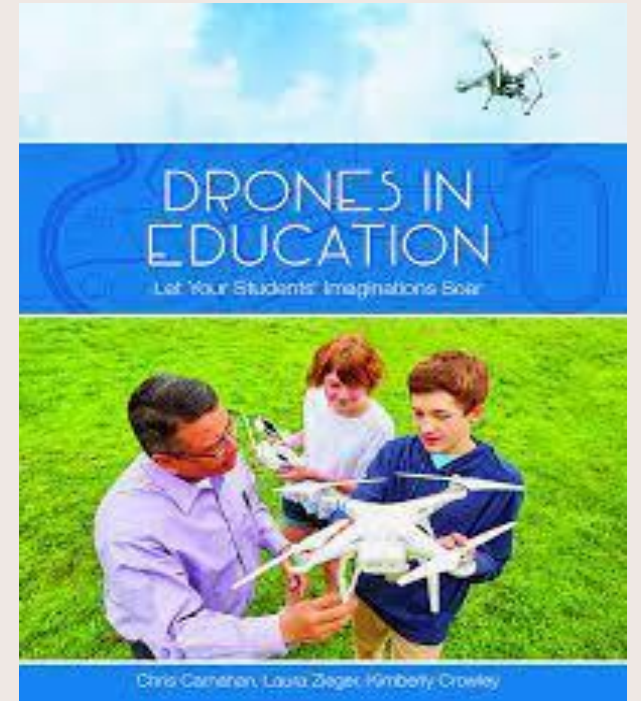
Entkolonialisierung des Lernens (Decolonising learning)

(Tuck & Yang, 2012; Levine, 2013; Loban, 2016)



# Drohnen basiertes Lernen (Drone-based Learning)

(Kelaheer et al., 2017; Halkon, 2018)





Lernen durch Staunen (Learning through wonder)

(Edan et al., 2013; McFall, 2014)



1.


6. **Underwater Robots**

In the **Build a Simple Underwater Robot** project, students learn about types of robots that can be used to record data under water, in deep ocean waters, for example

# Aktionslernen (Action Learning)

Curtin, 2016; Gother & Gother, 2017)





Medienzentren vs. Virtuelle Ateliers (Virtual Studios)  
(Vowles et al., 2012; Lloyd & Jones, 2013; Jowers et  
al., 2017)



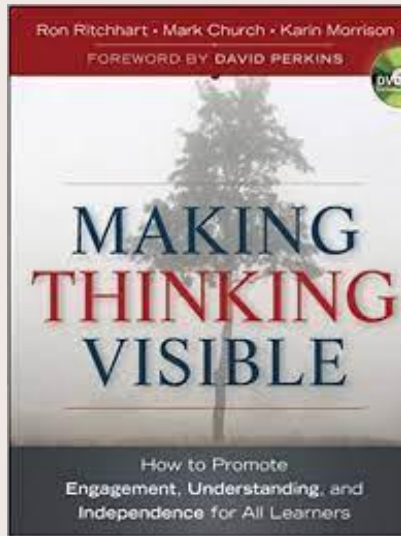


# Das Fenster zur Welt



Situationsbezogenes Lernen (Place-based-learning)

(Scanlon, 2014; Gaved et al., 2018)



# Denken sichtbar machen (Making Thinking Visible)

(Verso: <https://versolearning.com/how-it-works/>)

“Cultures of Thinking are places where a group’s collective, as well as individual thinking, is valued, visible and actively promoted, as part of the ongoing experience of all group members.”

- Ron Ritchhart



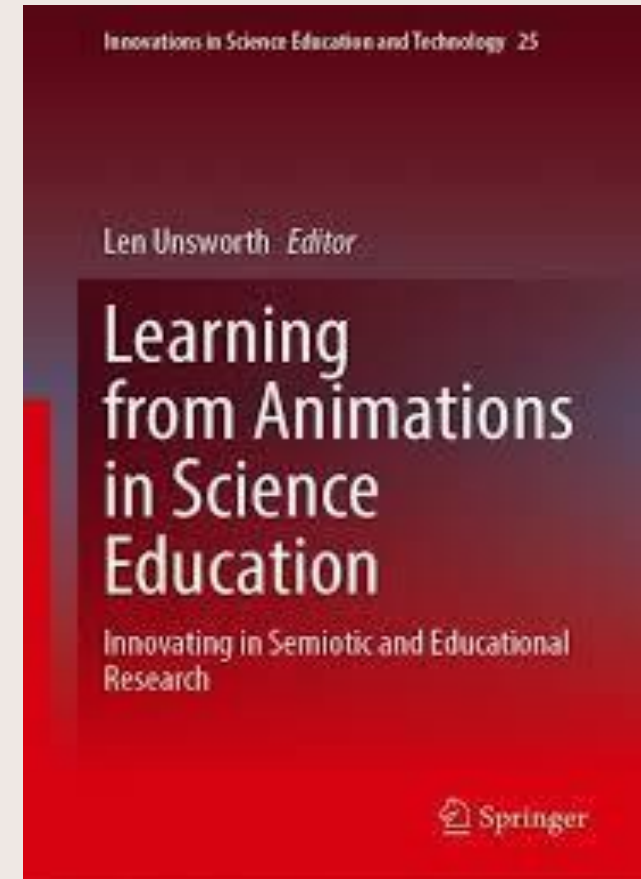
**Evaluation of the Roots of Empathy program in  
Switzerland, years 2015 to 2017**

Wurzeln der Empathie von Gordon

(Roots of Empathy und Seeds of Empathy)

(Brody et al., 2003; Schonert-Reichl et al, 2012)

# Lernen mit und von Animationen (Learning from Animations)





# Multisensorisches Lernen (Multisensory Learning)

---

# **STÄRKUNG DIALOGISCHER BILDUNG IMMETAVERSUM**







— In Anbetracht des zunehmenden Einflusses von digitalen Technologien auf das Alltagsleben und der zunehmenden Nutzung von interaktiven Technologien durch kleine Kinder erscheint es als sinnvoll, über deren Rolle bei der Gestaltung von Lernprozessen in der Frühpädagogik zu reflektieren. Viele Vorschulprogramme beginnen bereits, iPads oder ähnliche Tablets im Bildungsalltag einzusetzen.



- Education 5.0
- Ein Perspektivwechsel

# Künstliche Intelligenz



- Personalisiertes Lernen
- Übernahme von Routineaufgaben und Automatisierung von Verwaltungsaufgaben
- Beitrag zur Überwindung der Bildungsungerechtigkeit
- Virtuelle Nachhilfe und On-Line Interaktion
- Datenanalyse und Prognosen
- Stärkung der Kompetenzen des 21. Jahrhunderts.

# Künstliche Intelligenz-Herausforderungen

- Datenschutz
- Fairness und Voreingenommenheit
- Transparenz und
- Ethik
- Kontinuierliche Evaluierung

## Grundvoraussetzungen:

- 1. Eine gut funktionierende und gewartete Infrastruktur in der Bildungsinstitution
- 2. Gut ausgebildete Pädagogen
- 3. Ein elaboriertes pädagogisch-didaktisches Konzept
- 4. Engagierte und gut informierte Eltern



Grundsätze, die  
beachtet  
werden müssen.

1. Der Vorrang der Pädagogik gegenüber der Technologie
2. Die bislang weitgehend fehlende Berücksichtigung der kindlichen Perspektive
3. Früh beginnen
4. Die Qualifizierung der Fachkräfte kann nicht länger auf sich warten lassen

Grundsätze, die beachtet  
werden müssen.

- 5.
- Die Ratlosigkeit der Eltern im Hinblick auf den Einsatz digitaler Medien im Bildungsbereich:  
Einfluss familiärer Internet-Kultur





- Education 5.0 und 6.0

- Ein Perspektivwechsel für die 30er Jahre

## Bildung 5.0 bzw. 6.0

Durch die Integration von ganzheitlichem Lernen, einem interdisziplinären Ansatz, globaler Bürgerschaft, nachhaltiger Ethik, fortschrittlichen Technologien und lebenslangem Lernen zielen Bildung 5.0 und 6.0 darauf ab, vielseitige, zukunftsfähige Individuen hervorzubringen.

---

## **Bildung 5.0 bzw. 6.0**

Dieses Modell fördert eine kollaborative Beziehung zwischen Menschen und Maschine und ermutigt zu Innovation und ethischer Entscheidungsfindung. Dies stellt nicht nur eine Weiterentwicklung bestehender Paradigmen dar, sondern einen revolutionären Ansatz, der Kinder mit dem Wissen, den Kompetenzen und den Werten ausstattet, die sie benötigen, um in einer dynamischen globalen Landschaft erfolgreich zusein.

## Die sechs Prinzipien der Bildung 6.0

- 1. Ganzheitliches Lernen
- 2. Interdisziplinärer Ansatz
- 3. Global Citizenship
- 4. Nachhaltigkeit und Ethik
- 5. Fortgeschrittene Technologien
- 6. Lebenslanges Lernen

# Die Perspektive

- Die Zukunft ist etwas, das wir gemeinsam schaffen, nicht etwas, wo wir hingehen.
- Wenn wir eine Bildung für diese Zeiten und darüber hinaus anbieten möchten, müssen sich unsere Bildungseinrichtungen ihre Energien auf den Aufbau einer kollaborativen Lernkultur im gesamten Bildungsverlauf konzentrieren.
- Wenn unsere jungen Menschen die authentische Freude an der Strenge des kritischen und kreativen Denkens erfahren, wird sie nichts mehr vom Lernen abhalten. Und genau das ist die Disposition, die man braucht, um in der neuen, tiefgreifend veränderten Welt bestehen zu können.


# Meine Vision einer Bildung 5.0/6.0

- Eine neue Humanität in der Gesellschaft 5.0 und 6.0
- Ein Bildungssystem für eine neue Ära
- Neue Pädagogen
- Engagierte Eltern
- eine reformwillige Politik, die über die Legislaturperiode und den Tellerrand hinausblickt und bereit ist, den Kindern das Recht auf Bildung voll zu gewähren.



- *Einladung*

- *Gemeinsam, über die Bildung unserer Kinder nachzudenken und eine humane Gesellschaft zu bilden.*

- 
- In der wir Bildungssysteme entkolonialisieren
  - Jedem Kind faire Bildungschancen bieten
  - Eine Kultur der Inklusion, der Wertschätzung von Diversität etablieren
  - Im Dialog einen Weg erkennen, der uns dorthin führt und uns alle weltoffen macht.
  - Wir brauchen mehr Kultur in der Bildung und eine neu entworfene Frühpädagogik





Über eine solch neu orientierte Bildung

bereiten wir unsere Kinder für die

Zukunft am besten vor

und

wir tragen dazu bei, die Welt zu einer

mehr gerechteren und mehr humaneren

zu gestalten.



didacta



Thank  
you

### Contact

Prof. Dr. mult. Wassilios E. Fthenakis  
Honorary president of the Didacta Association  
94, Rheinstrasse  
D-64295 Darmstadt  
[E-Mail: wassilios@fthenakis.de](mailto:wassilios@fthenakis.de)