

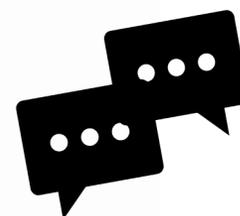
Stark für eine digitalisierte Welt



KA
KATRIN ANDRES

(Lern-)Prozesse moderieren,
Projekte wirkungsvoll umsetzen
analytisch, systemisch und
praxisorientiert

The background features an 'EMPATHY MAP' diagram with various handwritten notes. The central figure is a head with four quadrants: SEEING, HEARING, THINKING & FEELING, and SAYING & DOING. Notes include: 'Feeling really tired after studying all night', 'Stressed and overwhelmed by homework deadlines', 'I think I'm not good enough', 'Anxiety when I take V...', 'My mother complains about my grades', 'Interesting online courses in my computer', 'Distracting people playing in campus', 'Lot...', 'teachers says I need to work harder', 'the party is from my roommate', 'Do what is being told', 'Study up until very late at night', 'Do what is being told', 'Accomplishing goals', 'Having high grades', 'Ending up with a good job', 'Being distracted all the time to miss the course', 'Being distracted all the time', 'Accomplishing goals', 'Having high grades', 'Ending up with a good job'.



Beratung



**Projektleitung und -
begleitung**



**Aus- und
Weiterbildung**

Ausbildung:

- BA Soziale Arbeit – Sozialpädagogik (HSLU)
- MA Soziale Arbeit – Soziale Innovation (FHNW)
- MAS Prävention & Gesundheitsförderung (HSLU)
- MAS Professional & adult education (PHLU & aeb)

SAPIA



Digitalisierte Freizeit und Arbeitswelt



Travis Scott kassierte für «Fortnite»-Konzert Millionen

Der US-Rapper Travis Scott soll für sein «Fortnite»-Konzert über 16 Millionen Euro kassiert haben. 12 Millionen Spieler besuchten den Event.



IWF -STUDIE

Bis zu 60 Prozent der Arbeitsplätze von KI beeinflusst

Software auf Basis Künstlicher Intelligenz wird nach Einschätzung des Internationalen Währungsfonds (IWF) weitreichende Folgen für Jobs und Gehälter haben.

„GTA 5“ erfolgreicher als „Star Wars“ und „Avatar“



- GTA: Seit Veröffentlichung 2013 6 Milliarden Dollar
- Erfolgreichster Film: Avatar: 2,8 Milliarden Dollar

Künstliche Intelligenz

Angst vor KI ist weit verbreitet – was ist realistisch?

Angst vor Kontrollverlust, Jobverlust und Angst vor der Verbreitung von Fake News: Wie begründet sind diese Ängste? Die Einschätzungen unter renommierten Fachleuten gehen weit auseinander.

Peter Buchmann
Freitag, 23.06.2023, 20:09 Uhr

Herausforderungen: Medien als Ursache(?)

Kriminalität

Stress

Umgang mit Geld

Fake News

Sexualität

Mobbing/ Konflikte

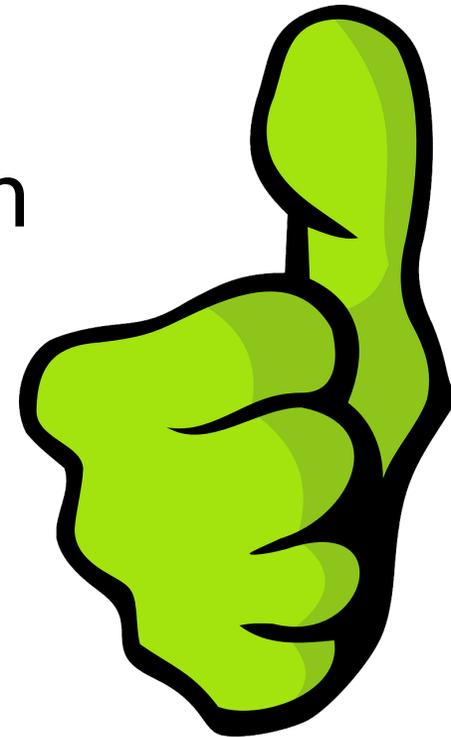
Sucht



Fake News

Digitale Medien als Chance

- Eigene Themen entdecken
- Kontakte knüpfen
- Sich ausprobieren
- Selbstwirksamkeit
- Medienkompetenz als Lebenskompetenz





Generiert mit ChatGPT

Stark für eine digitalisierte Welt

Was brauchen Kinder?

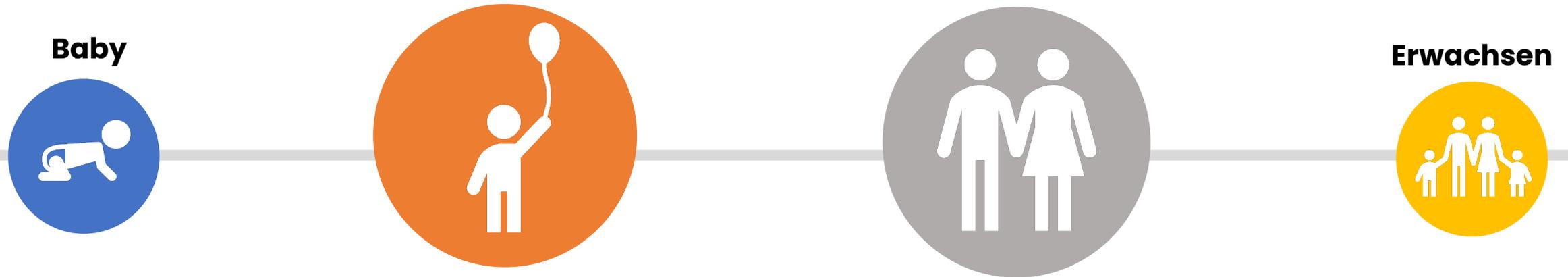


Entwicklungs- aufgaben

Das Fundament



Der Mensch: Ein bio-psycho-soziales Wesen



Mittlere Kindheit: 6-11 Jahre

Adoleszenz: 12-18 Jahre

Entwicklungsaufgaben

"Bildung"

Lesen, Schreiben und Rechnen

Vorbereitung auf berufliche Karriere

Bio-

Körperliche Geschicklichkeit, wachsender Organismus, Basis für gesunde Gewohnheiten

Pubertät, Nutzung des Körpers

Psycho-

Persönliche Unabhängigkeit, Denkmuster, Gewissen, Moral und Werte übernehmen

Werte und ein ethisches System entwickeln, Akzeptanz des Körpers, emotionale Unabhängigkeit

Sozial

Soziales Rollenverhalten, Umgang mit Anderen, Einstellung zu sozialen Gruppen

Soziale Verantwortung, reife Beziehungen, Geschlechtsrolle, Vorbereitung auf Partnerschaft

Was brauchen Kinder für eine gute Entwicklung?

- Reale Kontakte zu «echten» Bezugspersonen
- Non-mediale Freizeit ist wichtig
- Erfahrungen müssen möglichst viele Sinne ansprechen
- Medien: Bereicherung durch kreative Prozesse, Gespräche usw.

Medien sollen Lebenskompetenzen fördern, nicht behindern



Kompetenzen von morgen?





Lebenskompetent ist, wer sich selbst kennt und mag, empathisch ist, kritisch und kreativ denkt, kommunizieren und Beziehungen herbeiführen kann, durchdachte Entscheidungen trifft, erfolgreich Probleme löst, Gefühle und Stress bewältigen kann.

WHO:

Zehn Lebenskompetenzen

Zehn Lebenskompetenzen



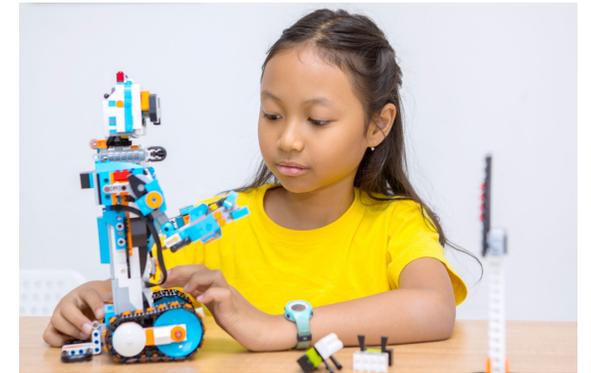
Selbstwahrnehmung,
Gefühle und Stress
bewältigen



Empathie, effektive
Kommunikation und
Beziehungsfähigkeit



Kreatives und
kritisches Denken



Entscheidungen
treffen und
Probleme lösen

Zehn Lebenskompetenzen



Selbstwahrnehmung,
Gefühle und Stress
bewältigen



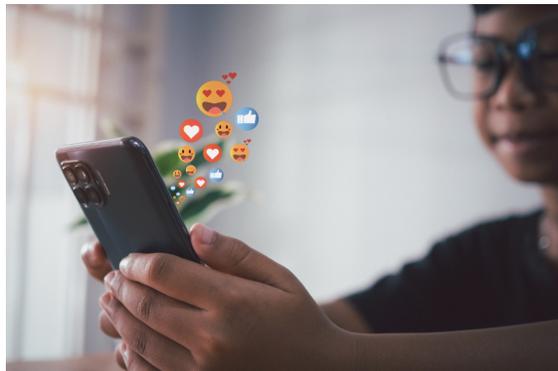
Empathie, effektive
Kommunikation und
Beziehungsfähigkeit



Kreatives und
kritisches Denken



Entscheidungen
treffen und
Probleme lösen



Zehn Lebenskompetenzen



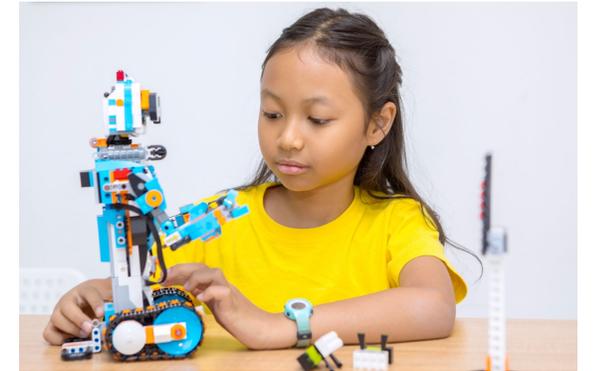
Selbstwahrnehmung,
Gefühle und Stress
bewältigen



Empathie, effektive
Kommunikation und
Beziehungsfähigkeit



Kreatives und
kritisches Denken



Entscheidungen
treffen und
Probleme lösen



Medienzeit und -inhalte



Reaktion



Freunde & Hobbys



Leistung



Alter

Vorsicht!



Kontakt mit Fremden



Eigenes Hochladen



**Geräte im
Kinderzimmer**



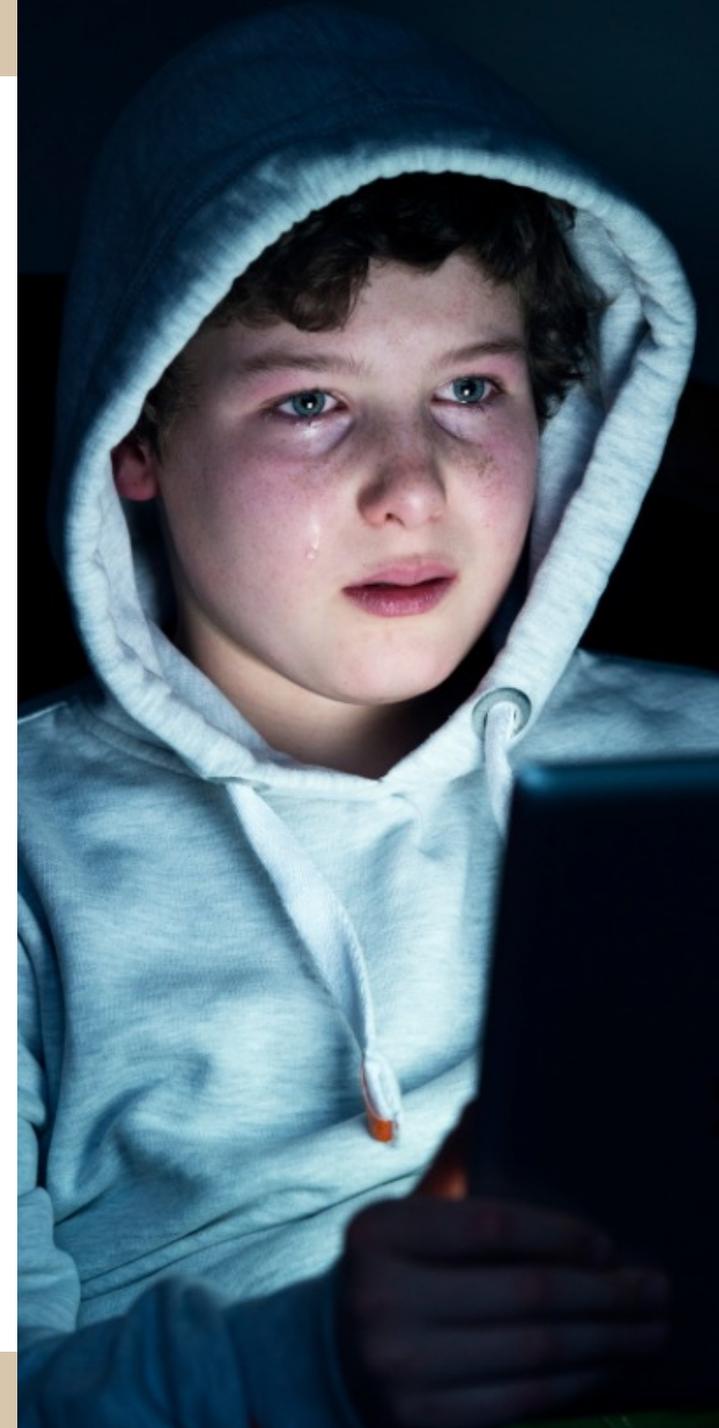
Manipulation:

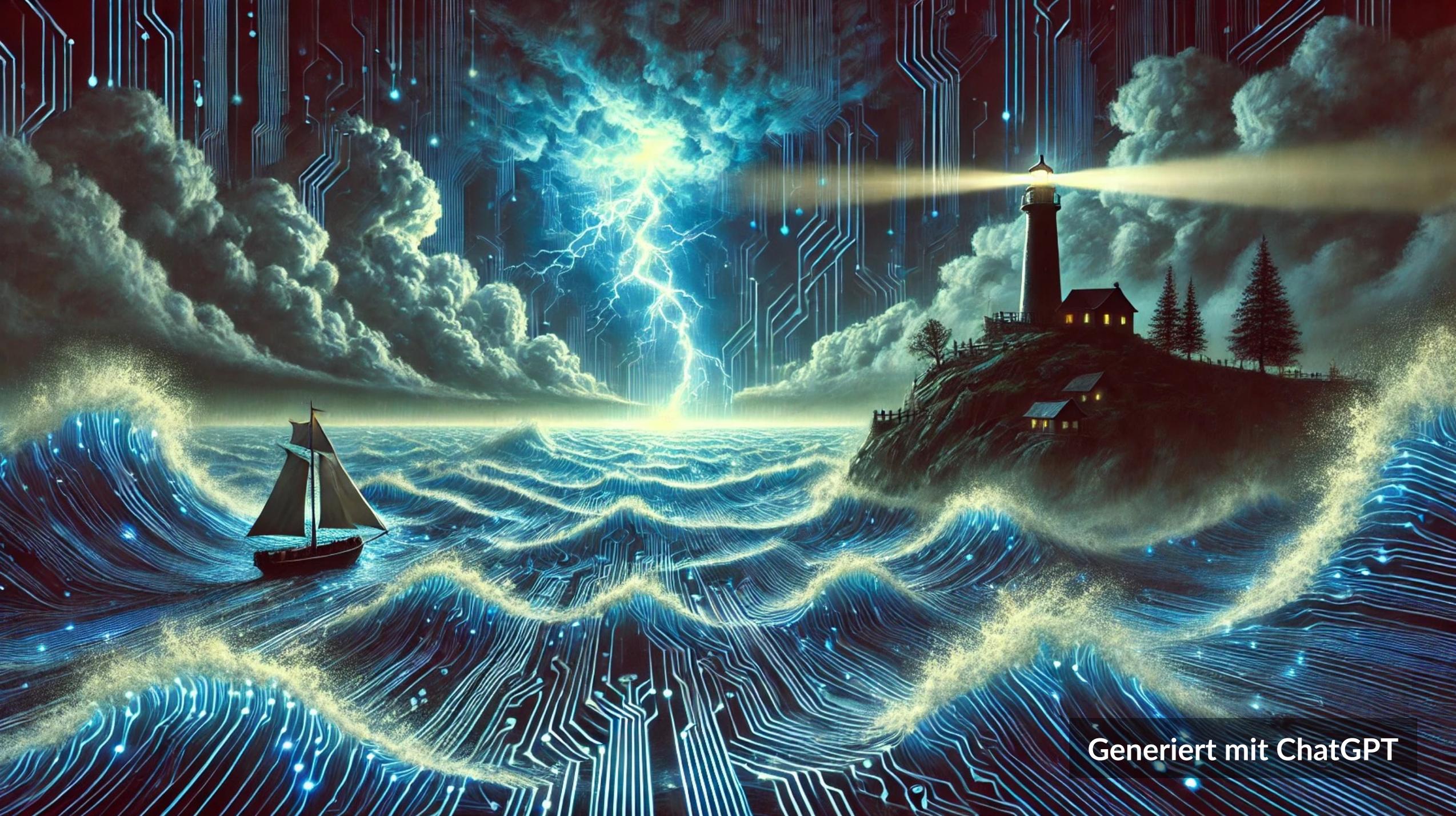
- Algorithmen
- Push-Nachrichten
- Automatische Wiedergabe
- Werbung
- Gamification

Offline-Inhalte sind oft unbedenklicher als online-Inhalte.

Sprechen Sie Kindern über alles, was in ihrem Umfeld vorkommt.

Gratis-Inhalte sind oft bedenklicher als bezahlte Inhalte.





Generiert mit ChatGPT

Kontakt



Katrin Andres

info@katrinandres.ch

www.katrinandres.ch



Sapia GmbH

041 511 00 15

info@sapia.ch

www.sapia.ch