

Jin-Suk Kang: Digitale Bildung aus der Perspektive der Republik Korea

Beitrag aus Heft »2018/05: Digitale Bildung?«

Seit den 1960er Jahren hat sich die Republik Korea in rasantem Tempo zu einer der bedeutendsten Volkswirtschaften der Welt entwickelt. Die IT-Branche nimmt dabei einen zentralen Stellenwert ein. Südkorea ist einer der größten App-Hersteller, insbesondere für Games, aber auch in der Smartphone-Herstellung ist das Land (mit Samsung, LG und Pantech) Branchenführer. Wie wird dieser Dynamik im Bereich der Bildung entsprochen? Vor zehn Jahren wurde von der südkoreanischen Regierung bekanntgegeben, dass das gedruckte Schulbuch abgeschafft werde, um künftig allein mit digitalen Lehrmethoden zu arbeiten. Was ist seither geschehen?

Literatur

Bawden, David (2001). Information und digitale Kompetenz: eine Überprüfung der Konzepte. Zeitschrift für Dokumentation, 57 (2), 218–259.

Brevik, Patricia S. (2005). 21. Jahrhundert Lernen und Informationskompetenz. Änderung, März/April, 20–27.

Kang, Jinsuk/Cho Jaehee/Jeong, Suyoung/Park, Seongwoo (2017). Studium des Medienbildungssystems und des politischen Mechanismus in Übersee. Seoul: Korea Press Foundation.

Kang, Jinsuk (2018). Post-human Discourse and Aesthetic-ethical Competence: Rethinking the Human-Machine Relationship. In: Korean Journal of Journalism & Communication Studies 62 (3), S. 385–414.

Koreanische Bildungsakademie für Informatik (2017). Analyse des koreanischen Bildungsinformationsniveaus durch OECD PISA 2015 <Problembereich>.

Kim, Myown (2017). Digital Literacy Wie können wir es erhöhen? Korea Media Promotion Foundation Web Magazin <Medienkompetenz>.

Nam, Doyoung (2018, 7. 9). news 1. news1.kr/articles/

Für die Übersetzung danken wir Merita Ignatius von der Universität Chung-Ang, Abteilung Media communication (Magister).