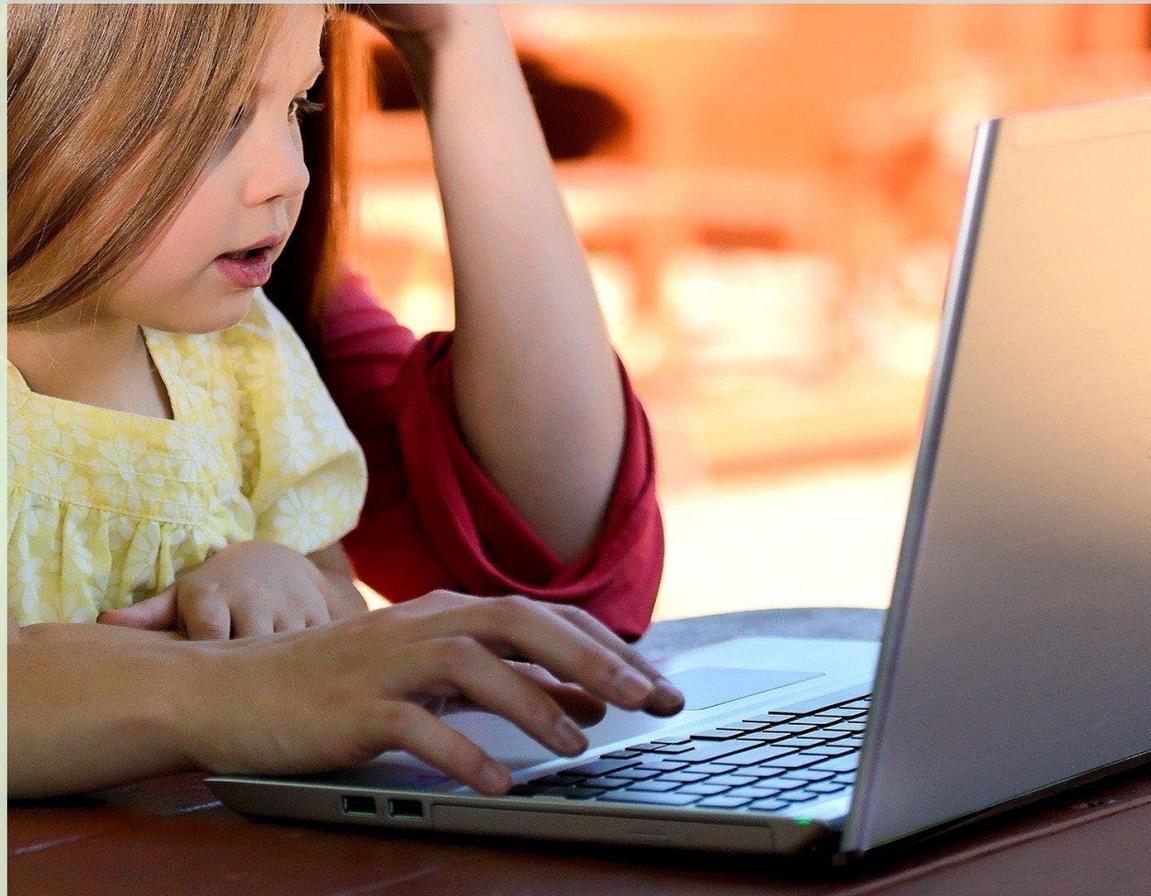


Project APRICOT:

Bewusste Elternbildung zur Vermittlung digitaler Kompetenzen im Wandel der Zeit

Methoden zur medienkompetenz und materialien für Eltern (Großeltern)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

apricot



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Befürwortung des Inhalts dar, der nur die Ansichten der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

Dieses intellektuelle Ergebnis wurde vom Projekt „Strategic Partnership in APRICOT“ unter der Koordination und Verantwortung von konzipiert und entwickelt *Šiuolaikinių mokymų centrų/ Modern Didactics Centre* (LT).

Danke an alle Partner für ihre wertvollen Beiträge:

ItF Institut Kassel e.V. – Frauencomputerschule (DE)

Planeta Ciencias (ES)

Apricot Training Management Ltd. (UK)

Redaktionskoordinator: Daiva Penkauskienė

Autorinnen: Alejandra Goded, Anca Dudau, Beate Hedrich, Betül Sahin, Daiva Penkauskienė, Hilary Hale

Redaktion: Sophy Hale, Seda Gürcan, Konrad Schmidt, Cihan Sahin, Josafat Gonzalez Rodriguez, Roc Marti Valls, Virgita Valiūnaitė



Dieses werk ist unter der Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International lizenziert. Um eine Kopie dieser Lizenz anzuzeigen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> oder senden Sie uns einen Brief Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Monat/Jahr: November 2021

CONTENT

1	Einführung – Was ist APRICOT?.....	3
2	Methodische Grundlagen	5
2.1	Die Wahl unseres Ansatzes	5
2.2	Methodische Empfehlungen	10
2.2.1	Erlebnisorientiertes Lernen.....	10
2.2.2	Mikrolernen	11
2.3	Aufbau des Handbuchs. Hauptthemen und Aktivitäten	19
2.4	Evaluation	20
3	“Spielen Sie mit Ihren Kindern” Leitfaden für Eltern und Großeltern	21
3.1	Einführung.....	21
3.2	Was wir beim Spielen lernen werden	21
3.3	Spielerisches Lernen.....	23
3.4	Warum dieser Leitfaden?	23
3.5	Tipps zum Selbststudium und Lernen in der Familie	24
4	Moralische Dilemmas in der heutigen Zeit.....	25
4.1	Einführung in das Thema	25
4.2	BSL tool 1: Faire persönliche, zwischenmenschliche und soziale Entscheidungen	25
4.3	BSL tool 2: Gesellschaft des Aussehens / des Images.....	29
4.4	BSL tool 3: Von der digitalen Kultur gefördertes Rollenmodell.....	34
5	Fundierte Entscheidungen.....	38
5.1	BSL tool 1: Die Umweltauswirkungen Ihres Handelns	38
5.2	BSL tool 2: Bildschirmfreie Ecke.....	45
5.3	BSL tool 3: Der Informationswettbewerb	49
6	‘Fake News’, Fehlinformation & Desinformation	54
6.1	Einführung in das Thema	54
6.2	BSL tool 1: Erkennen Sie die Fälschung!	55
6.3	BSL tool 2: Erkennen des Unterschiede: Tatsache oder Fake?.....	57
6.4	BSL tool 3: Faktenüberprüfung und Berichterstattung	60
7	Sicherheit und Datenschutz.....	63
7.1	Einführung in das Thema	63
7.2	BSL tool 1: Medienkompetenz.....	63
7.3	BSL tool 2: Cybermobbing.....	68
7.4	BSL tool 3: Schutz im Internet.....	74
8	Anhang.....	79
8.1	Wie Sie Ihrem Kind helfen, Fake News zu erkennen	79

1 Einführung – Was ist APRICOT?

Der vorliegende Kurs mit seinen Begleitmaterialien wurde im Rahmen des Projekts **"APRICOT: Bewusste Elternbildung zur Vermittlung (digitaler) Kompetenzen im Wandel der Zeit**. Das Projekt basiert auf den Erfahrungen der Konsortiumsmitglieder - Siuolaikiniu didaktiku centras (Modernes Didaktikzentrum), dem federführenden Partner aus Litauen, Planeta Ciencias aus Spanien, ItFeV - dem Institut für technologieorientierte Frauenbildung aus Deutschland und Apricot Training Management aus dem Vereinigten Königreich. Es umfasst die Entwicklung von Materialien für kritisches Denken und Medienkompetenz, Kurse für erwachsene Lernende und verschiedene andere nicht-formale Aktivitäten.

Das **APRICOT**-Projekt unterstützt Lehrkräfte, die Eltern und Großeltern bei der Vermittlung der digitalen Kompetenz und Sicherheit ihrer Kinder zu Hause unterstützen wollen. Wir sind der Meinung, dass es heute eine wesentliche Aufgabe der Eltern (und Großeltern) ist, die Kinder bei der Entwicklung ihrer Medienkompetenz zu unterstützen.

Die Forschung zeigt, dass Programme, die darauf abzielen, das kritische Denken und die Medienkompetenz der Eltern zu verbessern, ein sehr effektiver Weg sein können, um die Reaktionen der Kinder auf den Medienkonsum positiv zu beeinflussen. Eltern (und Großeltern) mit verbesserter Medienkompetenz sind besser in der Lage, das Verhalten ihrer Kinder zu beobachten und ihnen ein gesundes Verhalten im Umgang mit den Medien vorzuleben. Und vor allem sind Sie besser in der Lage, ihre Kinder zu unterstützen und zu erziehen.

Es besteht weitgehend Einigkeit darüber, dass Medienkompetenz heute eine notwendige und wichtige Fähigkeit ist. In bildungspolitischen Dokumenten wird häufig auf sie verwiesen. Es wird jedoch ein systematischer Ansatz für Erwachsenenbildner benötigt - ein Ansatz, der es ihnen ermöglicht, konsequent zu operationalisieren, was es bedeutet, Medienkompetenz zu lehren, erwachsene Lernende auf eine Weise zu unterrichten, die kritisches Denken fördert, und eine Organisationskultur zu entwickeln, die Medienkompetenz unterstützt und fördert

Um dieser komplexen Herausforderung zu begegnen, versucht APRICOT, Medienkompetenz als ein breites und umfassendes Konzept zu fördern, das nicht auf technologisches Verständnis und Fähigkeiten beschränkt ist, sondern alle Bereiche umfasst und dazu dient

- a) die Erweiterung des persönlichen Horizonts
- b) die beruflichen Kompetenzen zu stärken
- c) den intergenerationellen und interkulturellen Dialog zu fördern und zu unterstützen
- d) zu kritischem Handeln zu befähigen und
- e) zu den Demokratisierungsprozessen in jedem einzelnen Land und in der gesamten EU beizutragen

Die Partnerschaft arbeitet gemeinsam an der Entwicklung von 3 intellektuellen Ergebnissen:

- 1) Ausbildungskurs und Ausbildungsmaterialien für Erwachsenenbildner, die mit Eltern (und Großeltern) arbeiten;
- 2) Methodik und Materialien für Eltern (und Großeltern), die für die Arbeit mit Kindern (und Enkelkindern) zu Hause verwendet werden können;
- 3) Sammlung der "APRICOT"-Geschichten - erzählende und digitale Zeugnisse von Erwachsenenbildnern und Eltern (und Großeltern) über aufmerksame elterliche Erziehung zur Vermittlung (digitaler) Kompetenzen im Wandel der Zeit.

Der vorliegende Output - Intellectual Output 2 (IO2) - ist ein "Schritt-für-Schritt-Leitfaden" für die Beratung von Kindern und den Umgang mit digitalen und sozialen Medien, einschließlich der Sicherheit von Kindern, sowie für die Förderung und Entwicklung von KD-Fähigkeiten, die in verschiedenen Lebenssituationen zielgerichtet und effektiv eingesetzt werden können. Ziel dieses Leitfadens ist es, Eltern und Großeltern in die Lage zu versetzen, zu einer sicheren, sinnvollen und klugen Nutzung der (digitalen) Medien durch ihr Kind beizutragen und kritische Einstellungen und Gewohnheiten zu entwickeln.

2 Methodische Grundlagen

2.1 Die Wahl unseres Ansatzes

Zielgruppe

Die in diesem Projekt vorgeschlagenen Aktivitäten sollen als Anleitung und Unterstützung für Eltern und Großeltern dienen, die sich über die Gefahren der Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien Gedanken machen und ihren Kindern einen sicheren und bedachten Umgang mit diesen Technologien beibringen wollen.

Dieses Projekt richtet sich daher in erster Linie an Erwachsene, da sie diejenigen sind, die die Aktivitäten leiten müssen, und in zweiter Linie an ihre Kinder und Enkelkinder, die aus den Erfahrungen lernen müssen.

Wir können daher zwei Zielgruppen definieren, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften haben:

- 1) Primäre Zielgruppe: Eltern und Großeltern
- 2) Sekundäre Zielgruppe: Kinder und Enkelkinder 6 - 15 Jahre

	Primäre Zielgruppe Eltern und Großeltern	Sekundäre Zielgruppe Kinder
Digitale Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> - Unterschiedliche Niveaus von digitalen Fähigkeiten je nach Erfahrung Yoram Eshet-Alkalai and Eran Chajut. CyberPsychology & Behavior. Dec 2009. 713-715. - Verstehen eher die Risiken des Einsatzes von Technologien. - eher weniger persönliche Erfahrungen im Umgang mit Problemen im Zusammenhang mit der Nutzung von Technologien. - 75 % der Eltern nutzen soziale Medien und verwenden sie zur Unterstützung der Elternschaft. https://www.pewresearch.org/internet/2015/07/16/parents-and-social-media/#fn-13802-1 	<ul style="list-style-type: none"> - Digital Nativ - Größere Anfälligkeit gegenüber Risiken des Lebens im Allgemeinen und der digitalen Welt - Sie sind sich der digitalen Risiken weniger bewusst. - Sie bringen sich selbst bei, wie man Informationen im Internet findet (International Computer and Information Literacy Study 2018) https://nces.ed.gov/surveys/icils/ - Sie sind nicht in der Lage, selbstständig Informationen zu sammeln und zu verwalten und dabei präzise zu arbeiten und zu urteilen. (Internationale Computer- und Informationskompetenz)

	Primäre Zielgruppe Eltern und Großeltern	Sekundäre Zielgruppe Kinder
Verhalten and Motivation	<ul style="list-style-type: none"> - Mangelndes Vertrauen in die eigenen Kenntnisse zu diesen Themen. - Brauchen Unterstützung, um Erfahrung mit der Technologie zu gewinnen. https://doi.org/10.22230/cjc.2017v4.2n2a3130 - In zwei von drei Familien gibt es wenig Bedenken (Pew Reserach Centre). In dem besonderen Fall der Eltern und Großeltern, die nach Aktivitäten suchen, suchen nach Aktivitäten von gewissenhaften Menschen. - Die Besorgnis wächst ab dem fünften Lebensjahr und ist in der Adoleszenz am größten. - Je nach Thema können Eltern ein relativ geringes Maß an Besorgnis zeigen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mögliches Selbstvertrauen in die eigene Beherrschung des Themas. - Interesse an technologiebezogener Arbeit. - Geringe oder keine Bedenken hinsichtlich möglicher Risiken. - Wo Erwachsene eher Risiken sehen, neigen sie dazu, diese als Chancen zu sehen.
Kritisches Denken	<ul style="list-style-type: none"> - Mehr Erfahrung erlaubt es ihnen, vernünftiger zu denken, auch wenn sie geringe Kenntnisse in dem Thema haben. - Ältere Menschen haben weniger Flexibilität im Denken, um ihre Meinung zu ändern. - Der Höhepunkt der Entwicklung des kritischen Denkens eines Erwachsenen liegt um die Mitte der dreißiger Jahre (Friend & Zubek, 2016, p. 413). 	<ul style="list-style-type: none"> - Sie sind dabei, sich diese Fähigkeiten anzueignen.

Elternbildung

Eltern und Großeltern spielen eine wichtige Rolle in der Entwicklung von Kindern, aber sie sind nicht in der Lage, mit den Herausforderungen des digitalen Zeitalters umzugehen. Eltern und Großeltern müssen unterstützt werden, um das Bewusstsein und das Verständnis für die Risiken zu fördern.

Eltern und Großeltern sind vielleicht nicht immer so kompetent wie ihre Kinder, aber sie sind viel erfahrener, wenn es um Alltagsprobleme, Risiken und Gefahren geht, und sie sind umsichtiger, wenn sie mit einem neuen Problem konfrontiert werden.

Sehr oft fühlen sie sich verloren und desorientiert, wenn sie mit einem digitalen Problem konfrontiert werden, und haben daher kein Vertrauen in ihre Fähigkeiten, eine Lösung zu finden oder ihre Kinder anzuleiten.

Der Hauptzweck der Elternerziehung in Bezug auf digitale Themen sollte also darin bestehen, ihre Eigenverantwortung zu stärken und ihnen einige einfache Werkzeuge an die Hand zu geben, die es ihnen leichter machen.

Spielerische Methoden

Eine auf Spiel basierende Methodik führt zu einer entspannten und angenehmen Atmosphäre, in der die Zeit schnell vergeht und das Ego abgeschwächt wird. Wohlbefinden ist grundlegend für jedes Lernen, und das Spiel ist eine der besten Möglichkeiten, es zu erleichtern.

In einem Spiel sind Fehler leichter zu akzeptieren, da sie zu jedem Spiel dazugehören. Es kann eine besonders hilfreiche Methode sein, um etwas über ein unbekanntes Thema zu lernen. Bei spielerischen Aktivitäten trauen sich die Teilnehmer eher, Risiken einzugehen, und die Risikobereitschaft kann zu mehr Lernen führen. Daher kann es für Eltern und Großeltern, denen es unangenehm ist, mit ihren Kindern und Enkeln über Technologiefragen zu diskutieren, sehr hilfreich sein, da beide aus ihren Fehlern lernen und mehr entdecken, während sie die Herausforderungen bewältigen.

Die Einbindung von Fantasie, Rollenspielen oder Humor in die Erkundung von Ideen und Materialien erhöht das Engagement beim Lernen.

(Cita) ([Early Child Development and Care](#) Volume 190, Issue 1, 2 January 2020, Pages 43-53).

Spielerische Aktivitäten ermöglichen den Lernenden sich auf eine Aktivität zu konzentrieren, bei der er/sie seine/ihre Fähigkeiten einsetzen kann, um eine klare Anforderung zu erfüllen. Dabei kann er/sie seine/ihre eigenen Probleme und seine/ihre eigene separate Identität vergessen.

(cita) ([Journal of Humanistic Psychology](#) Volume 15, Issue 3, July 1975, Pages 41-63 Play and Intrinsic Rewards(Article)[csikszentmihalyi, M.](#))

Darüber hinaus führen spielerische Aktivitäten in der Familie zu einer besseren Eltern-Kind-/Großeltern-Enkelkind-Beziehung und fördern die emotionalen Fähigkeiten der Kinder.

([Maayan Shorer, Ori Swissa, Pedut Levavi & Anael Swissa \(2019\) Parental playfulness and children's emotional regulation: the mediating role of parents' emotional regulation and the parent-child relationship, Early Child Development and Care, DOI: 10.1080/03004430.2019.1612385](#))

Damit eine Aktivität spielerisch ist, muss sie:

- informell sein und in einer vertrauten und entspannten Atmosphäre stattfinden;
- motivierend sein, Spaß machen, interessant oder fesselnd sein;
- die Herausforderung oder Schwierigkeit auf dem Niveau der Teilnehmer:innen haben;
- individuell, gemeinschaftlich oder wettbewerbsorientiert sein;
- eine einfache Belohnung haben, d.h. wenn eine Aufgabe richtig erledigt wird, sollte das Spiel dies deutlich machen.

Familienaktivitäten

Eines der Hauptrisiken bei der Nutzung von Technologien durch junge Menschen ist die Isolation von ihrer Familie. Junge Menschen haben ein offenes Fenster zur Außenwelt, wo Informationen aller Art ein- und ausgehen können, während sie sich in einem Raum mit geschlossener Tür befinden.

Ob es sich nun um eine metaphorische oder eine reale Tür handelt, es ist ein Problem. Junge Menschen sind sehr verletzlich und brauchen die Unterstützung von Erwachsenen, die ihnen beibringen können, wie sie Technologien verantwortungsvoll, effizient und ohne Risiken für ihre emotionale Gesundheit nutzen können.

Aus diesem Grund sind Familienaktivitäten in diesem Kontext besonders geeignet. Die Gespräche, Zweifel, Debatten oder Diskussionen, die sich daraus ergeben können, werden dazu beitragen, die Kommunikation in der Familie zu erleichtern, die Punkte zu erkennen, an

denen jeder junge Mensch am verletzlichsten ist, um daran vertieft zu arbeiten und eine Routine des Dialogs zwischen Eltern oder Großeltern und ihren Kindern zu schaffen.

Spiel-in-Familienansatz

Unser Ansatz ist das Ergebnis einer spielerischen Methodik, die auf die Ausübung von Aktivitäten in der Familie angewendet wird.

Diese Kombination ergibt eine Art von praktischen Aktivitäten, die auf Herausforderungen, Spielen, Rätseln und Kreativität basieren, die einen angenehmen Familienmoment bieten und einen Kommunikationskanal zwischen den Generationen öffnen. Bei diesen Aktivitäten sollten sich sowohl Erwachsene als auch Kinder beteiligen und zusammenarbeiten, um Lösungen für die vorgeschlagenen Herausforderungen zu finden

Die Aktivitäten sollten von Erwachsenen in der Familie geleitet werden, um ihnen zu helfen, ihren möglichen Mangel an Selbstvertrauen in ihre Fähigkeit, Kinder bei der Nutzung von Technologien zu unterstützen. Um dies zu erleichtern, muss die verwendete Sprache auf die Erwachsenen ausgerichtet sein und es ist zweckmäßig, einen Abschnitt aufzunehmen, um eventuelle Zweifel, Fragen oder Schwierigkeiten der Eltern im Verlauf der Aktivität zu verhindern.

Und auch Eltern erziehen, jedoch sind sie keine Erzieher im beruflichen Sinne, also sollten wir alltägliche und nicht-technische Sprache verwenden, um Aktivitäten zugänglicher zu machen. Und spielerische Herausforderungen vorschlagen, bei denen davon ausgegangen wird, dass sie die Antworten nicht kennen.

Interessant und bedeutungsvoll

Wir stellen oft fest, dass auch Erwachsene etwas Hilfe benötigen, um ihre Fähigkeiten zum kritischen Denken zu verbessern, daher sollten die Aktivitäten auch für Erwachsene interessant sein. Somit können sie lernen, während sie lehren. Um sich sicher zu fühlen, können einfache Aktivitäten vorgeschlagen werden.

Um die Aktivitäten für Erwachsene interessanter zu gestalten, können wir Probleme aus dem wirklichen Leben verwenden, von denen wir wissen, dass sie sich dafür interessieren und die sie selbst erlebt haben. Dies kann auch dazu beitragen, dass sie sich sicherer fühlen, da sie ihr vorhandenes Wissen nutzen können. Praktische und realitätsnahe Aktivitäten sind auch sinnvoller. Es ist wichtig, am Ende eine Reflexion vorzusehen, die dazu beiträgt, das erworbene Wissen zu festigen.

Gerade bei Kleinkindern kommt es manchmal vor, dass die Konzentration bei einer Aufgabe nur von kurzer Dauer ist. Daher ist es ratsam, Aktivitäten zu planen, die eine Vielzahl von kleinen Aufgaben beinhalten, um den Kindern zu helfen, sich für kurze Zeit zu konzentrieren.

Kritisches Denken, digitale Kompetenz und Medienkompetenz

Natürlich dürfen wir den eigentlichen Zweck unserer Aktivitäten nicht vergessen, nämlich die Verbesserung der Fähigkeiten zum kritischen Denken bei der Nutzung von Technologien.

Die besten Aktivitäten für diesen Zweck sind praktische Aktivitäten, die so nah wie möglich an den Problemen des wirklichen Lebens sind. Bei diesen Aktivitäten müssen die Kinder (und ihre Familien):

- Informationen in verschiedenen Formaten und Quellen identifizieren, analysieren und bewerten.
- Hinterfragen, herausfordern und bewerten Sie die Bedeutung von Informationen in jeglicher Form und nutzen Sie diese entsprechend.
- die Risiken der Nutzung von Technologien für ihre Privatsphäre, Gesundheit und sozialen Fähigkeiten zu verstehen.

- Rationale Abwägung von Beweisen, Kontext, Methoden, Standards und Konzeptualisierung bei der Entscheidung, was man glaubt oder was man tun soll.

Kompetenzen, die wir bei den Kindern entwickeln wollen:

Kompetenz	Beschreibung
Kommunikation & Kooperation	Reibungslose Kommunikation zwischen Familienmitgliedern, Etablierung von Kommunikationsroutinen, Vertrauen in Erwachsene, um über Technologien zu sprechen.
Erweitertes Wissen	Verständnis/Bewusstsein für die wichtigsten Konzepte, Themen, Fragen
Entwickelte persönliche Fähigkeiten	Vermittlung von KD-Fähigkeiten: Vergleich und Analyse von Informationen, Daten, Beweisen und Erfahrungen, das Stellen der richtigen Fragen, ethische Argumentationsfähigkeiten, Verständnis für versteckte Absichten, Fähigkeiten zur Erkennung von Medienvoreingenommenheit und Propaganda in nationalen und weltweiten Nachrichten, Erlangung intellektueller Autonomie

Approach por IO2
The activities should be



Hands-on
Practical activities based on real life problems



Familiar
Activities targed to the whole family



Playful
Funny challenges



Easy
Make adults confident on directing the activity



Invite reflection
For a meaningful learning



Short
To read and to perform

2.2 Methodische Empfehlungen

Wie bereits erwähnt, können Familienaktivitäten mit einem spielerischen Ansatz dazu beitragen, die Kommunikation zu verbessern und eine gute Lernumgebung aufzubauen. Vor diesem Hintergrund können wir einige Empfehlungen vorschlagen, die auf bestehenden Methoden basieren und diese effektiver und für die Ziele und die Zielgruppe des Projektes geeignet machen.

2.2.1 Erlebnisorientiertes Lernen

Erlebnisorientiertes Lernen ist eine Lehrmethode, die auf der Theorie von David A. Kolb aus den 1970er Jahren basiert. Dieses Lernmodell arbeitet mit einem vierstufigen Zyklus. Menschen lernen am besten, wenn sie aktiv an einem Reflexionsprozess teilnehmen, der auf einer bestimmten Lebenserfahrung basiert. Es schlägt vor, den Unterricht an die Art und Weise anzupassen, wie verschiedene Individuen Informationen verarbeiten und verstehen. Diese sollten in vier verschiedene Lernstile eingeteilt werden.

Der Lernzyklus von Kolb und Fry für erfahrungsbasiertes Lernen besteht aus vier Phasen, die beschreiben, wie eine Person Informationen verarbeitet und anwendet. Die vier Phasen sind: **konkrete Erfahrung, Beobachtung und Reflexion dieser Erfahrung, Formulierung von abstrakten Konzepten auf der Grundlage der Reflexion und Testen der neuen Konzepte.**

Das Lernen kann in jeder Phase des Zyklus beginnen. Um die Lernmöglichkeiten zu maximieren, ist es jedoch ideal, alle vier Phasen zu durchlaufen. Es beginnt typischerweise damit, dass die Person eine Aktivität erlebt und über das Geschehene reflektiert. Aus dieser Reflexion extrahiert der Verstand eine Bedeutung, die schließlich in die Praxis umgesetzt wird, wenn das Individuum sein Verhalten oder seine Einstellung ändert. Aus dieser Veränderung kann das Individuum neue Erfahrungen machen, die den Zyklus erneut beginnen lässt.

Der Zyklus von Kolb ist eigentlich ein natürlicher Zyklus, Erlebnisorientiertes Lernen findet spontan und kontinuierlich im Leben des Einzelnen statt. Wenn eine Bildungserfahrung jedoch zu effektivem Lernen führen soll, zeigt die Theorie von Kolb, dass Reflexion und die Bildung neuer Konzepte die Phasen sind, die eine Lernerfahrung vollständig machen.

Daher können wir den Zyklus als Leitfaden verwenden, um unsere Aktivitäten effektiver zu gestalten, indem wir Abschnitte einfügen, die zu jeder der Phasen des Erlebnisorientierten Lernens führen. Ein Großteil des Erlebnisorientierten Lernens kann auf natürliche Weise im täglichen Leben stattfinden, es kann aber auch konfiguriert oder strukturiert werden, um die Schüler durch eine Erfahrung zu führen und die Lernergebnisse zu maximieren.

Konkrete Erfahrung: Lernen durch Erleben – Schüler lernen, indem sie an einer Aktivität oder Erfahrung beteiligt sind und sich daran erinnern, wie sie sich gefühlt haben. Dies ist die primäre Art und Weise, wie wir lernen und kann als Grundlage für alle anderen Stufen des Lernzyklus dienen.

Reflektierende Beobachtung: Lernen durch Verarbeiten – Ausgehend von einer konkreten Erfahrung reflektiert der Schüler die Erfahrung, um mehr Informationen zu erhalten oder sein Verständnis der Erfahrung zu vertiefen. Um diese Phase effektiv zu gestalten, schlägt Kolb einige Reflexionsfragen vor:

- *Ist es Ihnen aufgefallen?*
- *Warum ist das Geschehen?*
- *Kommt das im Leben vor?*
- *Warum geschieht das?*
- *Wie können Sie das nutzen?*

Abstrakte Konzeptualisierung: Lernen durch Verallgemeinern - Basierend auf der Reflexion einer Erfahrung, theoretisiert, klassifiziert oder verallgemeinert der Schüler bewusst oder unbewusst seine Erfahrung, um neue Informationen zu generieren. Diese Phase des "Denkens" dient dazu, das Wissen zu organisieren, was es den Schülern ermöglicht, das "große Ganze" zu sehen und Muster und Normen zu erkennen. Diese Phase ist entscheidend, damit die Schüler ihr Wissen von einem Kontext auf einen anderen übertragen können.

Aktives Experimentieren: Learning by doing – Der Schüler wendet sein neu erworbenes Wissen in der realen Welt an oder testet es. Die Anwendung des Lernens selbst ist eine neue Erfahrung, aus dem der Zyklus wieder beginnt.

In jeder Phase des Zyklus findet eine bestimmte Art des Lernens statt: Erleben, Reflektieren, Denken oder Tun. Der Zyklus des Erfahrungslernens wird üblicherweise durch zwei Kontinua dargestellt, die für die Produktion von Informationen nützlich sind. Auf der "y"-Achse, die auch als Wahrnehmungskontinuum bezeichnet wird, gibt es die zwei möglichen Arten, einer Erfahrung zu begegnen, entweder "beabsichtigen" oder "denken", Konkreter Ausdruck oder Abstrakte Konzeptualisierung. Das Konzept des Lernens ist im Grunde unsere emotionale Reaktion auf das Lernen, wie wir darüber denken und/oder fühlen.

Das Verarbeitungskontinuum, das zwei verschiedene Arten der Verarbeitung einer Erfahrung durch "Beobachten" oder "Tun", Reflektierendes Beobachten oder Aktives Experimentieren umfasst, befindet sich auf der Achse "x". Das Verarbeitungskontinuum ist im Grunde die Art und Weise, wie wir an eine bestimmte Aufgabe herangehen. Kolb argumentiert, dass Schüler nicht in der Lage sind, beide Handlungen auf einer Achse gleichzeitig auszuführen (z.B. Denken und Fühlen) und wir deshalb dazu neigen, Lernen auf eine bestimmte Art und Weise wahrzunehmen und zu verarbeiten. Diese Tendenz, sich auf bestimmte Arten der Informationswahrnehmung und -verarbeitung zu verlassen, bezeichnet Kolb als Lernpräferenz oder Lernstil, der je nach Inhalt und Kontext variieren kann.

Es gibt vier verschiedene Lernstile, die auf dem vierstufigen erfahrungsbasierten Lernzyklus basieren. Jeder hat einen einzigartigen Lernstil oder eine Vorliebe, aber um eine ausgewogene Lernerfahrung zu erreichen, ist es wichtig, dass die Lernenden alle vier Lernstile nutzen.

2.2.2 Mikrolernen

Mikrolernen ist eine Unterrichtsstrategie, die das Lernen in kleinen und kurzen Lerneinheiten bezeichnet. Normalerweise sind diese Inhalte auf Ratschläge, Tipps oder interessante und didaktische Daten ausgerichtet. Mit anderen Worten: Inhalte, die von Menschen leicht erfasst und aufgenommen werden können. Aus diesem Grund wird Mikrolernen als äußerst effiziente Strategie zur Vermittlung relevanter Informationen positioniert

Mikrolernen ist eine äußerst effiziente Methode, um bereits vermittelte Inhalte zu festigen oder Informationen zu einem Thema zu vertiefen, über das bereits Kenntnisse vorhanden sind. Es kann auf verschiedene Arten durchgeführt werden: Übungen, kleine Videos oder auch Feedback.

Welchen Nutzen hat es für die Schüler? Die Assimilation der Inhalte wird von dem Moment an verbessert, in dem der Student diese kleinen Informationeneinheiten zu einem bestimmten Thema und in einer strukturierten Art und Weise in Anspruch nimmt. Ebenso erleichtert das Mikro-Lernen die Wiederholung von Konzepten und Ideen, weil es ergänzende und verstärkende Übungen und Inhalte ermöglicht, mit denen man sich mit der Vielfalt auseinandersetzen kann. Andererseits bietet es dank der neuen Technologien Zugang zu allgegenwärtiger und sofortiger Bildung.

Zielgruppe: Eltern, Großeltern und sekundär, ihre Kinder / Enkelkinder	
Herausforderungen / Merkmale der Zielgruppe	Mögliche Lösungen / Unser Ansatz
Wir stellen sehr oft fest, dass Erwachsene, und nicht nur Kinder, etwas Hilfe brauchen, um ihre Fähigkeiten zum kritischen Denken zu verbessern.	Die Aktivitäten sollten auch für Erwachsene interessant sein, damit sie lernen, während sie lehren. Familienaktivitäten, an denen sowohl Erwachsene als auch Kinder beteiligt sind.
Manche Erwachsenen beherrschen das Thema nicht.	Geben Sie ihnen mit einfachen Aktivitäten ein Gefühl der Sicherheit. Aktivitäten, bei denen davon ausgegangen wird, dass sie die Antworten nicht kennen.
Manche Erwachsenen haben keine Zeit zum Lesen.	Kurze Aktivitäten. Familienaktivitäten, um Zeit miteinander zu verbringen.
Geringes Selbstwertgefühl, Selbstvertrauen in ihre Fähigkeit, Kinder bei der Nutzung von Technologien zu unterstützen.	Erwachsene sollten die Aktivität leiten. Die verwendete Sprache muss auf Erwachsene ausgerichtet sein. Spielerische Herausforderungen, bei denen davon ausgegangen wird, dass sie die Antworten nicht kennen. Verhindern Sie, dass die Eltern eventuelle Zweifel, Fragen oder Schwierigkeiten im Verlauf der Aktivität haben.
Erwachsene erziehen, aber sie sind keine Erzieher.	Wir sollten alltägliche und nicht-technische Sprache verwenden.
Die Konzentration von Kleinkindern auf eine Aufgabe ist kurz.	Aktivitäten, die eine Vielzahl von Aufgaben beinhalten.
Geringes Vertrauen der Kinder in das technische Wissen ihrer Eltern.	Familienaktivitäten. Erwachsenen sollten die Aktivität leiten. Zeigen Sie Kindern einige klare Beispiele für Dinge, denen sie nicht vertrauen sollten.
Sinnvolles Lernen	Praktische Aktivitäten. Probleme aus dem wahren Leben. Frühere oder persönliche Erfahrungen heraufbeschwören. Reflexionen am Ende jeder Aktivität

Zielgruppe: Eltern, Großeltern und sekundär, ihre Kinder / Enkelkinder	
Herausforderungen / Merkmale der Zielgruppe	Mögliche Lösungen / Unser Ansatz
Die beste Aktivität ist die, die stattfindet	Kurze und einfache Aktivitäten. Spielerische Herausforderungen. Keine speziellen Materialien oder App erforderlich.
Zur Verbesserung der Medienkompetenz (MK)	Praxisbezogene Aktivitäten, bei denen die Kinder: <ul style="list-style-type: none"> ● Informationen in verschiedenen Formaten und Quellen identifizieren, analysieren und bewerten sollen ● Hinterfragen, herausfordern und bewerten Sie die Bedeutung von Informationen in jeglicher Form und nutzen Sie diese entsprechend
Um die digitale Kompetenz zu verbessern (DK)	Praktische Aktivitäten, bei denen die Kinder: <ul style="list-style-type: none"> ● die Risiken bei der Nutzung von Technologien für ihre Privatsphäre, Gesundheit und sozialen Fähigkeiten verstehen.
Kritisches Denken	Praktische Aktivitäten, bei denen die Kinder: <ul style="list-style-type: none"> ● Rationales Abwägen von Beweisen, Kontext, Methoden, Standards und Konzeptualisierung bei der Entscheidung, was zu glauben oder zu tun ist.
Helfen Sie Eltern und Großeltern, ihre Kinder zu schützen.	Familienaktivitäten, die eine Kommunikationsroutine einleiten.

Merkmale des APRICOT-Projektes	
Unsere Ziele	Mögliche Lösungen / Unser Ansatz
Bedeutungsvolles Lernen	Praktische Aktivitäten Probleme aus dem wirklichen Leben Anknüpfung an frühere oder persönliche Erfahrungen Reflektionen am Ende jeder Aktivität
Die beste Aktivität ist die, die stattfindet	Kurze und einfache Aktivitäten Spielerische Herausforderungen Keine speziellen Materialien oder Apps erforderlich
Verbesserung der Medienkompetenz (MK)	Praktische Aktivitäten, bei denen die Kinder: <ul style="list-style-type: none"> • Informationen in verschiedenen Formaten und Quellen identifizieren, analysieren und bewerten • die Bedeutung von Informationen in jeglicher Form hinterfragen, bewerten und sie entsprechend nutzen
Verbesserung der digitalen Kompetenz (DK)	Praktische Aktivitäten, bei denen die Kinder: <ul style="list-style-type: none"> • die Risiken der Nutzung von Technologien für ihre Privatsphäre, ihre Gesundheit und ihre sozialen Fähigkeiten verstehen.
Verbesserung des kritischen Denkens (KD)	Praktische Aktivitäten, bei denen die Kinder: <ul style="list-style-type: none"> • Beweise, Zusammenhänge, Methoden, Standards und Konzepte rational abwägen, um zu entscheiden, was sie glauben oder was sie tun sollen
Eltern und Großeltern helfen, ihre Kinder zu schützen	Familienaktivitäten, die eine Kommunikationsroutine einleiten

Methodische Empfehlungen

Titel:	APRICOT Bewusste Elternbildung zur Vermittlung (digitaler) Kompetenzen im Wandel der Zeit		
Zweck	Verbesserung der Kompetenzen von Eltern und Großeltern bei der Entwicklung von kritischem Denken (KD) & Medienkompetenz (MK) ihrer Kinder oder Enkelkinder.		
Teilnehmer	Eltern & Großeltern		
Umfang	12 Lerneinheiten		
Zeit	1 Schulungstags (oder zwei halbe Tage)		
Ziele	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kennenlernen der Themen - kritisches Denken, Medienkompetenz und digitale Kompetenz; 2. Erlernen neuer praktischer Techniken und Übungen zu KD & MK (Lernwerkzeuge), die sie mit ihren Kindern/Enkeln durchführen können; 3. Erforschung interaktiver, partizipativer Ansätze zur Elternbildung bezüglich KD & MK; 4. Beitrag zur Entwicklung der Projekt-Outputs; 5. Teilen & voneinander lernen; 	Ergebnisse	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gut erfasste & erhaltene Hauptprojektidee, Konzepte, Ergebnisse & erwartete Resultate; 2. Neues Wissen und Fähigkeiten in Bezug auf KD & MK durch Eltern/Großeltern und ihre Kinder/Enkelkinder erworben. 3. kleine Lerneinheiten, die in der Praxis mit Kindern und Enkeln erprobt wurden; 4. Neue Vorschläge, Ideen und Tipps für die Projektleistungen von den Partnern und Großeltern, die an nationalen Kursen teilnehmen; 5. Erhöhtes Netzwerk und Unterstützung durch andere Eltern und Großeltern, die nationale Kurse besuchen;

Titel:	APRICOT Bewusste Elternbildung zur Vermittlung (digitaler) Kompetenzen im Wandel der Zeit
Methodik	<p>Die Methodik wird auf einem Mix von Ansätzen beruhen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Erfahrungslernen und Learning by doing 2. Mundgerechtes Lernen <p>1. Erfahrungslernen und Learning by doing ist ein Ansatz, der verwendet wird, um die Eltern und Kinder in den Mittelpunkt des Lernens zu stellen und sie zu aktiven Akteuren des Lernens zu machen.</p> <p>Die Methodik basiert auf dem Modell des erfahrungsbasierten Lernens von David Kolb.</p> <ol style="list-style-type: none"> I. Konkrete Erfahrung. Die Eltern und Kinder lesen gemeinsam die Anweisungen der Aktivität / Schritt-für-Schritt-Anleitung. II. Beobachtung der Reflexion. Leitfragen zur Förderung der Reflexion während und nach der Erfahrung. III. Konzeptualisierung – Leitfragen zum Erreichen von Schlussfolgerungen. IV. Aktives Experimentieren. Vorschläge, wie das Gelernte in zukünftigen realen Situationen umgesetzt werden kann. <p>Das "5 Fragen" Modell kann verwendet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ist es Ihnen aufgefallen? ● Warum ist das Geschehen? ● Kommt das im Leben vor? ● Warum geschieht das? ● Wie können Sie das nutzen?

Titel:	APRICOT Bewusste Elternbildung zur Vermittlung (digitaler) Kompetenzen im Wandel der Zeit
	<p>2. "Mundgerechtes" Lernen</p> <p>Das Lehren mit Hilfe von mundgerechten Lernwerkzeugen steht im Zusammenhang mit dem Trend des Mikrolernens, einer aufkommenden informellen Lernstrategie, die darauf abzielt, Wissens- und Fähigkeitslücken schnell zu schließen, und zwar im Zusammenhang mit der Erledigung einer Aufgabe. Die BSL-Tools und das Mikrolernen sind entstanden, um sich an den Lebensstil und den Lebensrhythmus der heutigen Gesellschaft anzupassen.</p> <p>Jedes erstellte mundgerechte Tool wird granulare Inhalte enthalten und sich auf ein einziges Lernziel konzentrieren, da es ein einzelnes Konzept oder eine Idee mittels einer Vielfalt von Quellen widerspiegeln soll, wie z. B.: verschiedene Medienformate, die von einem YouTube-Video bis zu einem Wikipedia-Eintrag reichen, Blogs, Wikis, Videokurse und -lektionen, Tutorials, Infografiken, TEDTalks, Slideshare-Präsentationen und andere aus dem Internet gesammelte Open Educational Resources (OER). Einige werden auch Arbeitsblätter, Beispiele aus der Praxis und Schritt-für-Schritt-Anleitungen sein.</p> <p>Die mundgerechten Werkzeuge werden die Lernenden in selbstgesteuerte Lernaktivitäten einbinden, um unmittelbare Antworten auf Fragen zu finden, die bei der Erledigung einer Aufgabe auftauchen, z. B. "Wie funktioniert das?" oder "Was bedeutet das?" oder "Wer hat das gesagt?".</p> <p>Einige der mundgerechten Tools werden das Format einer Herausforderung haben, sodass die Lernenden einigen Schritt-für-Schritt-Anleitungen folgen können, um ein Ziel zu erreichen. Die Tools werden daher die Lernenden dazu anregen, sich mehr Fragen zu stellen und ihre Fähigkeit zum kritischen Denken steigern.</p> <p>Die mundgerechten Tools werden durch Web und mobilen Zugang erleichtert. Die Kommunikation durch Sozialen-Medien-Technologien (z. B. Twitter, Whatsapp, Facebook) bietet neue Möglichkeiten des Lernens durch Zusammenarbeit und Kooperation, was besonders für die benachteiligten Eltern und Großeltern sehr wichtig ist, die möglicherweise zögern, sich für einen formalen Online-Kurs anzumelden.</p>
<p>Methodische Empfehlun-gen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die ausgewählten Übungen und mundgerechten Lernmittel sollten motivierend und interessant sein, um durch Handeln zu lernen. • Das Format der mundgerechten Hilfsmittel sollte die Eltern auf das gleiche Niveau bringen wie ihre Kinder damit sie nicht so tun müssen, als wüssten sie etwas, was sie nicht wissen. • Die gewählten Tools werden indirekt die Familienbeziehungen verbessern, da die Aktivitäten von Eltern/Großeltern zusammen mit den Kindern durchgeführt werden sollen. 	

Titel:	APRICOT Bewusste Elternbildung zur Vermittlung (digitaler) Kompetenzen im Wandel der Zeit
	<ul style="list-style-type: none"> • Jeder ist ein Lernender. Eltern/Großeltern und Kinder teilen sich aktiv die Verantwortung für die Gestaltung und Teilnahme an der Lernerfahrung (die Vorbereitung, das Arbeitspensum usw.). Die Eltern haben nun die Freiheit, gemeinsam mit ihren Kindern zu lernen, während sie immer noch die Hauptverantwortung für eine erfolgreiche Lernerfahrung tragen. Die Kinder lernen weiterhin, können nun aber die Führung übernehmen, indem sie definieren, wie die Aufgabe/Herausforderung zu lösen ist, nach zusätzlichen Informationen suchen usw.. • Zeit: die Aktivitäten sollten kurz, einfach und jeden (Eltern und Großeltern) leicht zu lesen und zu verstehen sein (max. 15 Minuten zum Lesen). • Inhalt: kleine oder sehr kleine Einheiten, enge Themen, eher einfache Fragestellungen (ein Thema nach dem anderen). • Lehrplan: Die Aktivitäten sollten auf aktuellen Themen beruhen, die nicht veralten oder von den Eltern leicht aktualisiert werden können. • Form: Herausforderungen, Aufgaben, Schritt-für-Schritt-Anleitungen. Die Aktivitäten sollten flexibel und anpassbar sein. • Prozess: Lesen Sie Anweisungen. Handeln – Reflektieren – Selbsteinschätzung <p>Medien: Text, Textdateien, Videos, Links, Infografiken, Bilder, etc.</p>
Bewertung, Beurteilung & verbesserte Kompetenzen	Jede mundgerechte Lerneinheit enthält Fragen zur Selbsteinschätzung und Reflexion über die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten.
Zertifizierung	Die Teilnehmer an den nationalen Pilotkursen erhalten von der Partnerschaft ausgestellte Teilnahmebescheinigungen.
Registrierung	<p>Eltern und Großeltern (und die allgemeine Öffentlichkeit) müssen sich nicht registrieren, um auf die als OER (Open Educational Resources) verfügbaren Materialien zugreifen zu können.</p> <p>Die Anmeldung zu nationalen Kursen erfolgt nach Entscheidung der nationalen Projektteams.</p>
Materialien und erste Vorbereitung	Das Material für die nationalen Kurse wird von jedem Partner in seiner Sprache zur Verfügung gestellt. Die spezifischen Anforderungen an die nationalen Kursteilnehmer werden von den nationalen Teams festgelegt.

2.3 Aufbau des Handbuchs. Hauptthemen und Aktivitäten

THEMEN	UNTERTHEMEN	ALTERSGRUPPE
Einführung in den Leitfaden "Spielen Sie mit Ihren Kindern"	Methodische Grundlagen	Erwachsenen-bildner
	"Spielen Sie mit Ihren Kindern" Leitfaden für Eltern und Großeltern	Eltern und Großeltern
Moralisches Dilemma in der heutigen Zeit	Einführung in das Thema	ALLGEMEIN
	Unterthema 1. Faire persönliche, zwischenmenschliche und soziale Entscheidungen	12+ Jahre
	Unterthema 2. Gesellschaft des Scheins/Image	6-10 Jahre
	Unterthema 3 Von der digitalen Kultur geförderte Rollenmodelle	Vom Kindergarten bis zur Sekundarstufe II
Fundierte Entscheidungen Planeta Ciencias, ES	Einführung in das Thema	ALLGEMEIN
	Unterthema 1. Die Auswirkungen Ihres Handelns auf die Umwelt	9 - 15 Jahre
	Unterthema 2. Wer hat Recht?...und warum? Sollte man alles glauben, was man liest?	15 - 18 Jahre
	Unterthema 3. "Bildschirmfreie Ecke" Informieren Sie sich darüber, wie viel Zeit Sie mit Technologien verbringen sollten, und schaffen Sie eine Ecke im Haus mit attraktiven, alternativen Aktivitäten.	Alle Altersgruppen
Fehlinformation und Desinformation APRICOT, UK	Einführung in das Thema:	ALLGEMEIN
	Unterthema 1: Was sind "Fake News"? - Ein Leitfaden für Eltern/Großeltern Was sind Fake News? Warum erfinden Menschen sie? Wie können sich gefälschte Nachrichten auf Kinder und junge Menschen auswirken?	9 -11 Jahre 11-13 Jahre 14+ Jahre + Eltern und Großeltern

THEMEN	UNTERTHEMEN	ALTERSGRUPPE
	Unterthema 2: Den Unterschied erkennen - Fakt oder Fake Strategien, die Kindern helfen, ihre kritischen digitalen Fähigkeiten zu entwickeln, um den Unterschied zwischen Fakten und Fiktion im Internet zu erkennen.	9 -11 Jahre 11-13 Jahre 14+ Jahre + Eltern und Großeltern
	Unterthema 3: Faktenüberprüfung und Berichterstattung	9 -11 Jahre 11-13 Jahre 14+ Jahre + Eltern und Großeltern
Sicherheit und Datenschutz ItF Institute, DE	Einführung in das Thema:	ALLGEMEIN
	Unterthema 1: Medienkompetenz Medienprofi oder Medienjunkie? Sensibilisierung für die Mediennutzung.	12+ Jahre
	Unterthema 2: Cybermobbing Die Facetten von Mobbing.? Wie können Sie helfen und wie können Sie Ihr Kind schützen?	12+ Jahre
	Unterthema 3: Schutz im Internet Strategien zum Erkennen und Vermeiden von Gefahren, Kritischer Umgang mit sozialen Netzwerken Tipps für Eltern / Großeltern / Kinder	12+ Jahre

2.4 Evaluation

Um die verschiedenen in diesem Dokument enthaltenen Aktivitäten zu bewerten, wird jeder Partner des APRICOT-Projekts einen Pilotkurs mit Eltern und Großeltern durchführen. Am Ende dieser Pilotkurse wird das Feedback der Teilnehmer gesammelt. Darin wird bewertet, ob die Aktivitäten motivierend, nützlich und relevant waren und ob die Teilnehmer glauben, dass sie in ihrem eigenen familiären Umfeld durchgeführt werden können.

Nachdem die Pilotkurse durchgeführt und die Rückmeldungen der Familien gesammelt wurden, sind sie in dieses Dokument eingeflossen.

3 “Spielen Sie mit Ihren Kindern” Leitfaden für Eltern und Großeltern

3.1 Einführung

Informations- und Kommunikationstechnologien sind ein offenes Fenster zur Außenwelt. Sie sind ein sehr mächtiges Werkzeug, das uns den Zugang zu allen Arten von Informationen und Wissen ermöglicht, sowohl zu echten als auch zu gefälschten, und das es uns erlaubt, schnell und effektiv mit bekannten und unbekannt Menschen in der ganzen Welt zu kommunizieren.

Wenn unsere Kinder und Enkelkinder lernen, allein zu gehen, beginnen wir als Erzieherinnen und Erzieher einen Lernprozess, bei dem wir ihnen schrittweise verschiedene Strategien beibringen, die es ihnen ermöglichen, sich immer selbständiger fortzubewegen: auf dem Bürgersteig gehen, sich vor dem Überqueren der Straße umschaun, Ampeln und Verkehrsschilder verstehen, den Heimweg lernen, nicht mit Fremden sprechen, pünktlich nach Hause kommen.

Wenn es darum geht, den Umgang mit der Technologie zu erlernen, haben wir als Erzieher die Verantwortung, unseren Kindern Strategien beizubringen, die es ihnen ermöglichen, sich auf sichere Weise zu entwickeln. Im Gegensatz zum Beispiel beim Laufen lernen fehlt uns bei der Technologie jedoch unsere eigene Kindheitserfahrung als Lernende. Außerdem entwickelt sich die technologische Welt ständig weiter, was bedeutet, dass ständig neue Herausforderungen auftauchen, für die unsere Kinder und Enkelkinder den vernünftigen Rat eines Erwachsenen benötigen.

Aus diesem Grund ist es von grundlegender Bedeutung, Kommunikationsroutinen zu schaffen, denen unsere Kinder folgen können, um mögliche Probleme oder Schwierigkeiten zu erkennen, zu vermeiden und zu lösen, mit denen sie konfrontiert werden könnten, während sie lernen, sich selbstständig in der virtuellen Welt zu bewegen.

3.2 Was wir beim Spielen lernen werden

Dieser Leitfaden enthält einige praktische Aktivitäten, die wir als Familie durchführen können, um die Probleme unserer Kinder und Enkelkinder zu erkennen und einen Kommunikationskanal mit ihnen zu schaffen, damit sie uns vertrauen.

Alle Aktivitäten wurden so konzipiert, dass sie für die Jugendlichen unterhaltsam und spielerisch sind, so dass sie zu Hause in einer entspannten, familiären Atmosphäre lernen können. Sie sind praktisch und kurz, damit sie die Jugendlichen nicht ermüden, und können an die Interessen, das Alter und den Wissensstand jedes Einzelnen angepasst werden. Sie erfordern keine weiteren physischen Ressourcen als einen Computer, Papier, einen Stift und einige Gegenstände, die man leicht in einem Haushalt finden kann.

Wir haben die Aktivitäten in vier Hauptthemen unterteilt:

Moralische Dilemmas in der heutigen Welt

Wenn man heutzutage etwas wissen will oder ein Problem hat, sucht man oft als erstes im Internet nach Informationen.

Wenn es um moralische Dilemmata geht, treffen wir Entscheidungen hauptsächlich auf der Grundlage unserer eigenen Werte und unseres ethischen Kodex, der sich im Laufe unseres Lebens herausgebildet hat.

Wenn wir unsere eigenen Werte mit vollständigen und zuverlässigen Informationen und einer gründlichen Reflexion ergänzen, können wir uns besser darauf vorbereiten, Entscheidungen zu treffen oder solche Urteile zu ändern, die nicht ganz angemessen sind. So können wir als moralische Individuen wachsen und uns verbessern.

Als Eltern und Großeltern ist die moralische Erziehung unserer Kinder eine der wichtigsten Säulen. Deshalb wird es immer wichtiger, ihnen beizubringen, zuverlässige Informationen zu suchen, die ihnen helfen, ethische Entscheidungen zu treffen.

Informierte Entscheidungen

In einer sich wandelnden und hypervernetzten Welt wie der unseren ist es sehr wichtig geworden, informiert zu sein, um die richtigen Entscheidungen zu treffen. Wir leben jedoch in einer Gesellschaft, in der der Zugang zu Wissen sehr einfach ist. Es wird jedoch immer schwieriger, verlässliche Informationsquellen und relevante Daten von solchen zu unterscheiden, die es nicht sind.

Deshalb ist es interessant, unseren Kindern einige Fähigkeiten des kritischen Denkens zu vermitteln, die ihnen helfen, im Ozean des Wissens im Internet zu navigieren, ohne sich zu verirren oder Schiffbruch zu erleiden. Diese Aktivitäten sind für diesen Zweck gedacht.

Fehlinformation und Desinformation

Die digitale Welt bietet jungen Menschen zwar eine Vielzahl von Informationen und Möglichkeiten, aber es wird auch immer schwieriger, Fakten von Fiktion zu unterscheiden. Da Kinder immer mehr Zeit im Internet verbringen und ständig Entscheidungen darüber treffen müssen, worauf sie vertrauen können, ist es heute wichtiger denn je, dass sie wissen, wie Einflussnahme, Überzeugung und Manipulation ihre Entscheidungen, Meinungen und das, was sie online teilen, beeinflussen können.

Wie wirken sich Fake News und Fehlinformationen auf Kinder aus?

Der Kontakt mit Fehlinformationen kann das Vertrauen in die Medien im Allgemeinen schwächen, so dass es schwieriger wird zu erkennen, was Fakt oder Fiktion ist. Wenn wir anfangen zu glauben, dass alles gefälscht sein kann, fällt es uns leichter zu ignorieren, was tatsächlich wahr ist.

Um sowohl Kindern als auch Eltern/Großeltern zu helfen, ihr Wissen über „Fake News“, Fehlinformationen und Desinformationen sowie ihre digitalen Kompetenzen zu verbessern, schlagen wir eine gemeinsame Lernerfahrung vor, die durch quizbasiertes Lernen (Gamification) erleichtert wird. Ziel ist es, dass Eltern und Kinder durch das Quizspiel gleichzeitig auf unterhaltsame und entspannte Weise lernen können.

Sicherheit und Datenschutz

Missbrauch persönlicher Daten, unangemessene Inhalte, gefährliche Viren, lästiger Spam, teure Telefonnummern und Abzockversuche - wie können wir Kinder und Jugendliche vor diesen Gefahren schützen? Mit technischen Maßnahmen kann man vorsorgen. Aber sie bieten keinen absoluten Schutz.

Kleinkinder spielen mit Smartphones, noch bevor sie lesen und schreiben lernen. Teenager verbringen viel Zeit in sozialen Netzwerken wie Facebook, Instagram und Twitter. Es ist sehr wichtig, dass Heranwachsende lernen, sich in der digitalen Welt vorsichtig und verantwortungsbewusst zu bewegen - mit elterlicher Unterstützung.

Wie steht es um das Wissen Ihres Kindes über Sicherheit und Privatsphäre in der digitalen Welt?

Wie kann man Kindern unterschiedlichen Alters dieses Wissen vermitteln und ihnen seine enorme Bedeutung bewusst machen?

Wie können Eltern diesen Lernprozess unterstützen?

Wir haben für verschiedene Altersgruppen Aktivitäten zusammengestellt, die Sie mit Ihren Kindern durchführen können, um ihnen auf spielerische Weise einen kritischen Umgang mit den verschiedenen Internetangeboten zu vermitteln und die richtigen Entscheidungen beim Austausch privater Daten zu treffen.

3.3 Spielerisches Lernen

Kinder lernen die ganze Zeit, bewusst oder unbewusst, formell oder informell. Das Zuhause ist neben der Schule und dem Spiel mit anderen Kindern einer der wichtigsten Lernorte.

Zu Hause befinden sich Kinder in einer entspannten und komfortablen Umgebung, in der sie im Allgemeinen weniger Angst haben, Fehler zu machen, als in anderen Umgebungen, so dass dies ein idealer Ort ist, um andere als die herkömmlichen Lernmethoden auszuprobieren.

Sie lernen fast alles spielerisch, wenn sie jung sind, und werden auch im Erwachsenenalter weiter spielen.

Wir können uns diese natürliche Tendenz zum Spielen und Lernen zunutze machen, indem wir uns spielerisch mit entspannten Aktivitäten beschäftigen, bei denen die Zeit wie im Flug vergeht und wir mit wenig Aufwand zu tiefgreifenden und anregenden Überlegungen gelangen können.

3.4 Warum dieser Leitfaden?

Die American Academy of Pediatrics (AAP) empfiehlt Eltern von Kindern und Jugendlichen im Alter von 5 bis 18 Jahren, die Nutzung jeglicher Medien konsequent einzuschränken. Dies gilt sowohl für Unterhaltungsmedien (wie Fernsehen und Filme) als auch für Lernmedien (wie das Erstellen von Lernkarten mit einer Smartphone-App).

Nicht alle Bildschirmzeiten sind gleich. Es liegt an den Eltern zu entscheiden, wie (und wie oft) ihre Teenager Bildschirme nutzen und ob die Bildschirmzeit positiv oder negativ ist. Zum Beispiel muss die Zeit, die mit Hausaufgaben oder anderen Bildungsaktivitäten verbracht wird, nicht so stark eingeschränkt werden wie die Zeit, die mit Videospiele verbracht wird.

Der Online-Zugang birgt jedoch auch Risiken, wie unangemessene Inhalte, Cybermobbing und Online-Raubtiere. Mithilfe von Apps und Websites, auf denen Kinder interagieren, können sich Täter als Kinder oder Jugendliche ausgeben, die einen neuen Freund finden wollen. Sie könnten das Kind auffordern, persönliche Daten wie Adresse und Telefonnummer auszutauschen, oder Kinder dazu ermutigen, sie anzurufen, da sie ihre Telefonnummer über die Anrufer-ID sehen.

Die meisten Jugendlichen nutzen irgendeine Form von sozialen Medien und haben ein Profil auf einer Social-Networking-Website. Viele besuchen diese Websites jeden Tag.

Die sozialen Medien haben viele gute Seiten - aber auch viele Risiken und Dinge, die Kinder und Jugendliche vermeiden sollten. Sie treffen nicht immer eine gute Wahl, wenn sie etwas auf einer Website posten, und das kann zu Problemen führen.

3.5 Tipps zum Selbststudium und Lernen in der Familie

Ziel dieses Abschnitts ist es, einige grundlegende Tipps zu geben, die eine erfolgreiche Umsetzung der in diesem Dokument vorgestellten Aktivitäten ermöglichen. Diese Tipps sind ein Leitfaden für Eltern und Großeltern. Die Wirksamkeit der Tipps hängt vom familiären Kontext und den bisherigen Erfahrungen bei der Durchführung von Aktivitäten mit den Mitgliedern der Familiengruppe ab.

Obwohl sich die folgenden Tipps an der Struktur der Aktivitäten in diesem Dokument orientieren, sind sie auf jede Lernaktivität im Selbststudium oder in der Familie anwendbar.

1-Es ist wichtig, dass Eltern und Großeltern sich vor Beginn der Aktivitäten über diese informieren.

Um eine Aktivität durchführen zu können, ist es wichtig, dass der Erwachsene die Verantwortung für das Lernen übernimmt und die Aktivität vorbereitet. Wenn man sich vorher über die Aktivitäten informiert und versucht, eventuelle Zweifel auszuräumen, kann man den Ablauf und die Qualität der Aktivität verbessern, wenn sie in die Praxis umgesetzt wird.

2- Vergewissern Sie sich, dass Sie alle notwendigen Materialien für die Durchführung der Aktivität haben.

Ein weiterer wichtiger Aspekt bei der Vorbereitung der Aktivitäten nach dem Vorlesen ist es, sicherzustellen, dass Sie alle notwendigen Materialien haben.

3-Sorgen Sie für ein Umfeld, das dem Lernen förderlich ist und möglichst wenig Ablenkung bietet.

Ein förderliches Umfeld ist sowohl für die Motivation als auch für den Erfolg einer Aktivität entscheidend.

4-Erklären Sie den anderen Familienmitgliedern klar und deutlich, worum es sich bei der Aktivität handelt, welche Ziele sie verfolgt und wie viel Zeit sie voraussichtlich in Anspruch nehmen wird.

Es ist wichtig, dass jeder, der an der Aktivität teilnimmt, diese auch versteht. Nehmen Sie sich bei Bedarf Zeit, um eventuelle Zweifel vor der Aktivität zu klären.

5-Belehren Sie nicht, sondern helfen Sie ihnen zu verstehen.

6-Bewerten Sie nach der Durchführung der Aktivität deren Umsetzung.

Ein wichtiger Teil der Durchführung von Aktivitäten ist ihre anschließende Bewertung. Dies gilt auch für das Lernen in der Familie und wird dazu beitragen, zukünftige Aktivitäten zu verbessern.

Um ein Feedback von den anderen Teilnehmern der Aktivität zu erhalten, können Sie einfache Fragen stellen wie: Hat es ihnen gefallen, was würden sie ändern, was hat sie überrascht?

Wenn Sie das Feedback erhalten haben, nehmen Sie sich etwas Zeit, um darüber nachzudenken, wie die Aktivität durchgeführt wurde und was Sie für zukünftige Aktivitäten verbessern möchten.

4 Moralische Dilemmas in der heutigen Zeit

4.1 Einführung in das Thema

Jeden Tag werden unsere Kinder mit vielen Fragen konfrontiert, die beantwortet werden müssen, und mit Situationen, die geklärt werden müssen. Dies kann eine besondere Herausforderung sein, wenn es um komplexe oder verwirrende Themen oder moralische Entscheidungen geht. Eltern können ihren Kindern helfen, die richtigen Lösungen zu finden. In diesem Abschnitt finden Sie einige Beispiele dafür, wie Sie moralische Dilemmas diskutieren können.

4.2 BSL tool 1: Faire persönliche, zwischenmenschliche und soziale Entscheidungen

Beschreibung

Eltern/Großeltern können die Gelegenheit nutzen, um komplexere Themen zu besprechen, während/nach dem Ansehen eines Films (Dokumentar-, Animations- oder Spielfilm). Die Auswahl des Films hängt vom Alter des Kindes, seinen Hobbys und seiner spezifischen Situation ab.

Mit Hilfe des Kurzfilms "Schwarzfahrer" von Pepe Danquart bieten wir einen Leitfaden für die Diskussion des Themas verantwortungsvolle Entscheidungen.

Wir schlagen auch vor, eine Mini-Kurzgeschichte aus dem Zyklus "All the Invisible Children" zu sehen, sowie bekannte Filme wie "Babel", "Hotel Ruanda", "The Firm" und ähnliche, die einen Raum für Diskussionen über persönliche, zwischenmenschliche und soziale Verantwortung und faire Entscheidungen schaffen.

Altersgruppe

Dieser Film kann mit Kindern verschiedener Altersgruppen ab 12 Jahren und darüber hinaus angesehen und diskutiert werden.

Lernziele

Entwicklung der Fähigkeit zur kritischen Analyse - sorgfältiges und aufmerksames Betrachten, Beachtung von Details usw.

Entwicklung der Fähigkeit zum kritischen Hinterfragen - offene Fragen unterschiedlicher Komplexität stellen;

Entwicklung der Fähigkeit zur kritischen Interpretation - den Inhalt/die Handlung unter Bezugnahme auf die Fakten/Beweise interpretieren;

Entwicklung der Fähigkeit zur Synthese - Herstellung von Verbindungen zwischen verschiedenen Inhalten/Handlungsteilen; Verknüpfung von persönlicher/zwischenmenschlicher und sozialer Verantwortung;

Entwicklung von Fähigkeiten zur kritischen Bewertung und Reflexion - unabhängige und begründete Urteile fällen.

Vorbereitung auf die Aktivität

- Bevor der Film gemeinsam angeschaut wird, müssen die Eltern/Großeltern den Film getrennt anschauen und darauf vorbereitet sein, kritische Fragen zu stellen und zu diskutieren;
- Die Komplexität der Fragen hängt vom Alter und der Bereitschaft des Einzelnen ab, die Handlung zu verstehen und zu interpretieren.;
- Die Eltern/Großeltern müssen den besten Zeitpunkt für eine solche Aktivität wählen. Zum Beispiel als ergänzendes Material bei der Vorbereitung von Schulprojekten, bei der Analyse von Themen wie Ethnizität und Globalisierung, Nachbarschaft, Wut und Hass, Toleranz und Intoleranz usw. Oder man kann jede gute Gelegenheit nutzen, um das Thema der persönlichen Verantwortung in einem sozialen Umfeld zu diskutieren.
- Die Dauer des Films beträgt 10 Minuten. Die Eltern/Großeltern können entscheiden, ob sie den gesamten Film auf einmal sehen wollen oder ob sie ihn in einzelnen Teilen ansehen und dabei Pausen für Diskussionen einlegen. Die Wahl hängt von Faktoren wie der Fähigkeit der Kinder, sich zu konzentrieren, der verfügbaren Zeit für Diskussionen usw. ab. Im Folgenden finden Sie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für die zweite Option.

Aktivität Schritt-für-Schritt

Um das Interesse an dem Film zu wecken, ist es ratsam, mit der Frage zu beginnen: "Worum wird es in dem Film gehen?". Es können verschiedene Stichworte verwendet werden, wie z. B. Berlin, Straßenbahn, alte Dame. Oder es kann ein anderes Bild aus dem Film als Anregung für die erste Diskussion verwendet werden.



danquart.de

- Nehmen Sie sich 3-5 Minuten Zeit, um verschiedene Szenarien über die mögliche Handlung des Films auszutauschen. Fantasie spielen lassen!
- Bevor Sie mit dem ersten Teil beginnen, bitten Sie die Kinder, aufmerksam zu sein und die verschiedenen handelnden Personen zu beobachten - wer sind sie, wie sehen sie aus, was machen sie?

Empfohlene Zwischenstopps und Fragen für Diskussionen:

Erster Teil: 0:00-2:17

Erster Stopp:

- Was ist Ihnen aufgefallen?
- Was hat Ihre Aufmerksamkeit erregt? Warum?
- Was war seltsam oder/und ungewöhnlich? Warum?
- Was wird als nächstes passieren?

Zweiter Teil: 2:18- 5:03

Zweiter Stopp:

- Was hat Ihre Aufmerksamkeit erregt? Warum?
- Was denken Sie über die alte Dame?
- Was halten Sie von den Passagieren?
- Wie verhalten sie sich? Warum verhalten sie sich wie...?
- Was wird als nächstes passieren?

Dritter Teil: 5:04- 7:30

Dritter Stopp:

- Was ist in diesem Teil passiert?
- Was hat Ihre Aufmerksamkeit erregt? Warum?
- Was halten Sie von dem jungen schwarzen Menschen?
- Haben Sie eine Veränderung im Verhalten der Passagiere festgestellt? Was genau?
- Was denken Sie über Klang und Musik in diesem Teil? Was bedeutet das?
- Was wird als nächstes passieren?

Vierter Teil: 7:31- 9:59

Letzter Stopp:

- Was denken Sie über die Lösung der Situation?
- Ist sie fair/nicht fair? Für wen?
- Wie behandeln Sie persönliche Entscheidungen, sich nicht einzumischen/zu schweigen?
- Auf welchen Faktoren beruht der zwischenmenschliche Konflikt?
- Wie behandeln Sie die kleine Gesellschaft der Straßenbahn? Wie könnte man sie benennen?
- Wer war der schwarze Fahrer?
- War die Handlung sehr weit von dem entfernt, was Sie sich vorgestellt haben?
- Was würden Sie den Filmregisseur fragen?

Weitere Diskussionen

- Was haben Sie gelernt?
- Was bedeutet diese Geschichte für Sie?

Einige Zweifel die aufkommen können

Ist die Diskussion nicht zu lang oder zu kurz? zu oberflächlich? - Es kann sein, dass sie am Anfang kurz und nicht sehr tiefgründig ist. Machen Sie sich keine Sorgen! Die Kinder (und Sie!) müssen die Erfahrung solcher Diskussionen machen. Vielleicht ist es auch ein bisschen chaotisch - es ist schwierig, den Fluss zu halten e mehr Sie die Aktivitäten üben, desto besser wird es.

Wo und wie viele Stopps sollen eingelegt werden? - Die Stopps sollten nicht zu weit auseinander oder zu dicht beieinander liegen. Jede Station sollte an einem logischen Punkt sein - dort, wo etwas endet und/oder etwas Neues beginnen soll.

Sind alle Gedanken und Ideen der Kinder zulässig? - Ja, das sind sie, auch wenn sie nicht gut ausgedrückt oder begründet sind. Es ist eine gute Gelegenheit zu lernen, wie man Ideen ausdrückt und sie mit Beweisen untermauert.

Was ist, wenn der Film von Kindern unterschiedlichen Alters gesehen wird? - Es ist eine gute Gelegenheit, in der Familie zu lernen! Kleinere Kinder lernen von den Älteren. Manchmal werden kleine Kinder kleine, aber wichtige Details bemerken und unerwartete

Fragen stellen. Sie können gerne auch ältere Familienmitglieder in die Diskussion einbeziehen.

Können alle Filme analysiert werden? - Diejenigen, die gute Ideen und Dynamik haben, regen Diskussionen an und provozieren sie.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

- Was glauben Sie, haben Ihre Kinder gelernt?
- Was haben Sie gelernt?
- Was war am schwierigsten?
- Was würden Sie beim nächsten Mal anders machen?

Empfehlungen für die Anpassung an verschiedene Altersgruppen

Für Grundschul Kinder (bis 10 Jahre) - kurze Animationen, Kinderfilme verwenden; weniger Fragen stellen, mehr Raum für freies Sprechen geben;

Für Kinder zwischen 15 und 18 Jahren - verwenden Sie offene Fragen, um einen beliebigen Film (möglicherweise ohne Planung von Unterbrechungen), eine Geschichte oder ein Ereignis zu diskutieren.

Wir schlagen auch vor:

Für 10-14 Jahre - eine Minigeschichte aus dem Zyklus "All die unsichtbaren Kinder"

Für 15- bis 18-Jährige - bekannte Filme wie "Babel", "Hotel Ruanda", "The Firm" und ähnliche, die Raum für Diskussionen über persönliche, zwischenmenschliche und soziale Verantwortung und faire Entscheidungen schaffen.

Es wird empfohlen, in allen Fällen Bezug auf persönliche Erfahrungen zu nehmen.

Quellen

Links zum Kurzfilm "Black Rider"

Originalsprache (Deutsch):

<https://www.youtube.com/watch?v=nWnSv0MMTns>

Mit englischen Untertiteln:

<https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>

Mit spanischen Untertiteln:

<https://www.youtube.com/watch?v=QCuKG-jZDoY>

Litauische Untertitel in Schriftform - im Anhang 1

zur Verwendung beim Ansehen von Filmen mit englischen

Untertiteln: <https://www.youtube.com/watch?v=XFQXcv1k9OM&t=30s>

4.3 BSL tool 2: Gesellschaft des Aussehens / des Images

Einführung in das Unterthema

In unserer Gesellschaft wird oft gesagt, dass sie auf Aussehen oder Image basiert. Viele Menschen bemühen sich, bestimmten von der Gesellschaft gesetzten körperlichen oder verhaltensbezogenen Normen zu entsprechen. Die Menschen haben Angst, sich von der Masse abzuheben und suchen nach Anerkennung. Kinder und Jugendliche gehören zu den am meisten gefährdeten Gruppen.

Eltern/Großeltern können ihren Kindern helfen, die wahre Bedeutung des Sprichworts "Beurteile ein Buch nicht nach seinem Einband" zu verstehen. Sie können verschiedene positive Beispiele anführen, um zu zeigen, dass das Aussehen einer Person sie nicht "besser" oder "schlechter" macht als jemand anderes.

In diesem Abschnitt finden Sie ein Beispiel dafür, wie Sie das Thema Image und Aussehen mit jüngeren Kindern im Schulalter besprechen können.

Gesellschaft des Aussehens/Image

Bschreibung

Die Eltern/Großeltern werden ermutigt, dieses Thema beim gemeinsamen Vorlesen von Geschichten zu einem beliebigen Zeitpunkt (nicht nur zur Schlafenszeit) zu besprechen.)

Wir bieten einen Leitfaden für die Erörterung des Themas mit Hilfe der Kurzgeschichte "Schwarzes Schaf" von Bruno Ferrero.

Altersgruppe

Die Geschichte kann mit Kindern im Alter von 6-10 Jahren besprochen werden. Die Altersspanne kann je nach Reife und Bereitschaft der Kinder, solche Themen zu diskutieren, variieren.

Lernziele

Entwicklung der Fähigkeit zur kritischen Analyse - sorgfältiges und aufmerksames Lesen, Beachtung von Details, etc.

Entwicklung der Fähigkeit zum kritischen Hinterfragen - offene Fragen von unterschiedlicher Komplexität stellen

Entwicklung der Fähigkeit zur kritischen Interpretation - den Inhalt/die Handlung unter Bezugnahme auf Fakten/Beweise interpretieren;

Entwicklung der Fähigkeit zur Synthese - Herstellung von Verbindungen zwischen verschiedenen Inhalten/Handlungsteilen; Verknüpfung von persönlicher/zwischenmenschlicher und sozialer Verantwortung;

Entwicklung von Fähigkeiten zur kritischen Bewertung und Reflexion - unabhängige und begründete Urteile fällen.

Vorbereitung auf die Aktivität

- Bevor die Eltern/Großeltern mit den Kindern lesen, sollten sie das Buch selbst lesen und bereit sein, kritische Fragen zu stellen und zu diskutieren;
- Die Komplexität der Fragen hängt vom Alter und der individuellen Bereitschaft ab, die Handlung zu verstehen und zu interpretieren;
- Die Eltern/Großeltern müssen den besten Zeitpunkt für eine solche Aktivität wählen. Zum Beispiel nach (oder vor) einer Schul-, Nachbarschafts- oder Gemeindeveranstaltung
- Die Eltern/Großeltern können entscheiden, ob sie die gesamte Geschichte in einem Zug oder in einzelnen Teilen lesen und dabei Pausen für Diskussionen einlegen. Die Wahl hängt von Faktoren wie der Fähigkeit der Kinder, sich zu konzentrieren, der verfügbaren Zeit für Diskussionen usw. ab. Im Folgenden finden Sie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für die zweite Option.

Aktivität Schritt-für-Schritt

Um das Interesse an der Geschichte zu wecken, ist es ratsam, mit der Frage zu beginnen: "Worum wird es in der Geschichte gehen?". Es können verschiedene Schlüsselwörter verwendet werden, wie z. B. schwarze Schafe, eine Reise, Schafherden.

Erste Frage: *Wovon wird die Geschichte Ihrer Meinung nach handeln?*

- Nehmen Sie sich etwas Zeit, um verschiedene Szenarien für die mögliche Handlung der Geschichte vorzustellen. Interesse wecken, Intrigen wecken!
- Lesen Sie den ersten Teil.

Einmal gab es ein schwarzes Schaf. Alle anderen Schafe der Herde waren weiß. Sie ekelten sich vor dem schwarzen Schaf und behandelten das schwarze Schaf schlecht. Immer, wenn sie es sahen, begannen sie zu blöken:

"Geh weg von uns. Du bist ein Freak. Ein Fehler." Sie waren erst glücklich, als sie sahen, wie das schwarze Schaf zu weinen begann.

Belinda, ein dickes weißes Schaf, war besonders gemein zu den schwarzen Schafen. Sie war die Anführerin der Herde. Alle anderen Schafe folgten ihr immer. Sie taten alle, was sie tat.

Erster Stopp:

- Wie stellen Sie sich die Herde vor? Bitte beschreiben Sie.
- Wie würden Sie Belinda als Leiterin beschreiben?
- Was bedeutet es für Sie, ein Anführer zu sein?
- Was wird Ihrer Meinung nach als Nächstes passieren?

Zweiter Teil

Das schwarze Schaf war traurig. Es wollte so sein wie die anderen. Aber es konnte seine Farbe nicht ändern. Manchmal versuchte es, wegzulaufen und sich zu verstecken. Aber am Ende kam es immer zurück, weil es nicht wusste, wie es allein leben sollte.

Zweiter Stopp:

- Was bedeutet es, wie andere zu sein?
- Inwieweit ist ein Mensch frei, anders, einzigartig zu sein?
- Was denken Sie, wird als nächstes passieren?

Dritter Teil:

Belinda war stark und stolz. Sie beschloss, sich auf eine Reise zu begeben, um etwas über das Leben zu lernen. Bald traf sie auf neue Weiden. Jedes Mal, wenn sie eine neue Herde traf, stellte sie sich zwischen sie und sagte voller Stolz: "Ich bin die Anführerin meiner Herde. Alle hören auf mich. Ich bin diejenige, die entscheidet, was zu tun ist."

Eines Tages traf Belinda auf eine viel größere und ungewöhnliche Herde. Alle Schafe in dieser Herde waren schwarz. Zuerst war sie überrascht, und dann begann sie zu kichern. Sie war sich so sicher, dass ihr weißes Fell überlegen war, dass sie vor Lachen hin und her schwankte. Sie näherte sich ihnen.

Dritter Stopp:

- Was können Sie über Belinda sagen? Welche neuen Dinge haben Sie über sie herausgefunden?
- - Was denkst du, wird als nächstes passieren?

Vierter Teil:

Doch die gesamte Herde lachte sie höhnisch aus. Belinda hatte nicht einmal die Chance zu reagieren, als ein starkes schwarzes Schaf sie ansah und sagte: "Hat jemand jemals etwas Lustigeres gesehen als das hier? Wir werden dir dieses schreckliche Fell ausreißen und dann werden wir sehen, was darunter ist." Die ganze Herde begann zu lachen. Belinda drehte sich um und rannte, so schnell sie konnte. Die schwarze Herde stand da und lachte über sie. Sie rannte bis zu einer anderen Weide, wo sie eine andere große Herde sah.

Vierter Stopp:

- Wie würden Sie die Herde beschreiben, die Belinda getroffen hat? Vergleichen Sie Ihre Vision mit der Vision über die erste Herde. Sind sie unterschiedlich oder ähnlich? Inwiefern?
- Was wird Ihrer Meinung nach als Nächstes passieren?

Fünfter Teil

So eine Herde hatte sie noch nie gesehen: schwarze Schafe, weiße Schafe, braune Schafe, gefleckte Schafe, alle zusammen in einer Herde. Jetzt, wo sie das Vertrauen verloren hatte, blieb sie stehen und fragte sich: "Wie wird mich diese Herde behandeln?"

Fünfter Stopp:

- Wie wird diese neue Herde Belinda behandeln?
- Was denken Sie, wird als nächstes passieren?

Letzter Teil:

Ein Schaf bemerkte sie und fragte sie aufrichtig: "Woher kommst du?" "Ich komme von der anderen Seite des Berges", antwortete Belinda. Ein schwarzes Schaf kam auf sie zu, und Belinda machte sich bereit zu laufen. Das schwarze Schaf sagte: "Hab keine Angst. Bleib hier bei uns, so lange du willst. Das Gras ist hier sehr grün. Wir werden dich hier willkommen heißen." Belinda blieb zwei Tage lang bei der Herde. Dann beschloss sie, nach Hause zurückzukehren. Bevor sie sich von der Herde verabschiedete, sagte sie: "Ihr seid die beste Herde der Welt. Ihr akzeptiert und respektiert Schafe aller Farben. In unserer Herde gibt es nur ein einziges schwarzes Schaf."

Letzter Stopp:

- Sie haben in dem Text über drei verschiedene Herden gelesen. Bitte vergleichen Sie diese Situationen mit dem wirklichen Leben.
- Waren Sie schon einmal in einer solchen Situation mit "verschiedenen Herden"? Was bedeutet das im wirklichen Leben?

Weitere Diskussionen

- Was hat Belinda auf der Reise über das Leben gelernt? Hätte Belinda das auch ohne die Reise gelernt?
- Was hast du gelernt?
- Was bedeutet diese Geschichte für Sie?

Einige Zweifel, die aufkommen können

Wie wird es laufen? Wird es für die Kinder interessant sein? - Am Anfang könnte es chaotisch sein. Machen Sie sich keine Sorgen! Die Kinder (und Sie!) müssen erst einmal Erfahrungen mit solchen Diskussionen sammeln. Je mehr Sie diese Aktivitäten üben, desto besser wird es.

Wo und wie viele Stopps sollen eingelegt werden? - Die Stopps sollten nicht zu weit auseinander oder zu dicht beieinander liegen. Alle Stopps sollten logisch sein - etwas geht zu Ende und/oder es wird erwartet, dass etwas Neues beginnt. Wenn Haltestellen für Sie keinen Sinn ergeben (oder Sie sich dabei nicht wohl fühlen), lesen Sie die ganze Geschichte.

Was ist, wenn die Geschichte Kindern unterschiedlichen Alters vorgelesen wird? - Das ist eine gute Gelegenheit für die Familie zu lernen! Sie werden voneinander lernen. Sie können auch gerne ältere Familienmitglieder in die Diskussion einbeziehen.

Können alle Geschichten auf die gleiche oder ähnliche Weise analysiert werden? - Diejenigen Geschichten, die nützliche Ideen und eine Dynamik aufweisen, die Diskussionen anregen und provozieren.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

- Was haben Ihre Kinder Ihrer Meinung nach gelernt?
- Was haben Sie gelernt?
- Was war am schwierigsten?
- Was würden Sie beim nächsten Mal anders machen?

Empfehlungen für die Anpassung an verschiedene Altersgruppen

Für kleinere Kinder (Kindergarten, Vorschule) - verwenden Sie Märchen, stellen Sie weniger Fragen, geben Sie mehr Raum für freies Sprechen. Wenn Sie die Geschichte "Das schwarze Schaf" erzählen, bitten Sie die Kinder, ein Bild von den Figuren zu zeichnen, insbesondere von der bunten Herde.

Für 10-14 Jahre - wählen Sie Filme oder/und Ereignisse aus dem wirklichen Leben aus, um darüber zu sprechen und offene Fragen zu stellen.

Es wird empfohlen, in jedem Fall Bezug auf persönliche Erfahrungen zu nehmen

Quellen

Bruno Ferrero (2009). 365 Kurzgeschichten für die Seele. Vilnius. Katholische Weltveröffentlichungen.

"Schwarze Schafe", übersetzt aus dem Litauischen ins Englische von Laima Vincė-Sruoginis

Bruno Ferrero. "365 Kurzgeschichten für die Seele"

4.4 BSL tool 3: Von der digitalen Kultur gefördertes Rollenmodell

Einführung in das Unterthema

Wir alle werden von der digitalen Kultur, der wir angehören, beeinflusst. Von frühester Kindheit an beobachten Kinder Menschen (einschließlich der Eltern) bei verschiedenen Aktivitäten, die digitale Geräte nutzen. Daher werden Erwachsene zu digitalen Vorbildern für unsere Kinder. Wenn die digitalen Medien den größten Teil unserer Zeit in Anspruch nehmen, entfernen wir uns von unseren Kindern und schaden unseren Beziehungen. Kinder fangen auch an, das Verhalten der Erwachsenen zu imitieren. Kinder distanzieren sich nicht nur von ihren eigenen Eltern, sondern auch von Gleichaltrigen.

Als Teil der allgemeinen Kultur kann die digitale Kultur auf sinnvolle Weise im Familienleben gepflegt werden. Digitale Inhalte und Kommunikation können genutzt werden, um verschiedene Generationen zusammenzubringen, anstatt sie zu trennen. Sie können viel Stoff für Diskussionen über positive und negative Dinge bieten, die sich auf unsere eigenen Gedanken, Entscheidungen und Verhaltensweisen auswirken. Eltern (Großeltern) können verschiedene heiße Themen diskutieren - Stereotypisierung, Mobbing, Kommerzialisierung, Manipulation usw. In diesem Abschnitt finden Sie ein Beispiel dafür, wie Sie über den Nutzen und Schaden von Werbung sprechen können.

Nutzen und Schaden von Werbeanzeigen

Beschreibung

Werbung ist allgegenwärtig und beansprucht die Aufmerksamkeit selbst der kleinsten Kinder. Sie kann die Meinungen, Gewohnheiten und Entscheidungen von Kindern beeinflussen. Hier ist ein Beispiel, um zu veranschaulichen, wie man die Bedeutung einer Werbung und ihre Auswirkungen erörtern kann.

Altersgruppe

Vom Kindergarten bis zur Sekundarstufe II.

Lernziele

Entwicklung der Fähigkeit zur kritischen Analyse - sorgfältige und aufmerksame Beobachtung, Aufmerksamkeit für Details usw.

Entwicklung der Fähigkeit zum kritischen Hinterfragen - offene Fragen stellen.

Die Fähigkeit zur kritischen Interpretation entwickeln - den Inhalt/die Handlung anhand von Fakten/Beweisen interpretieren.

Entwicklung einer kritischen Reflexion - Bewertung der eigenen Gewohnheiten, Denkweisen und Ansätze.

Vorbereitung auf die Aktivität

- Vor der Diskussion mit den Kindern müssen die Eltern/Großeltern eine Anzeige auswählen und darauf vorbereitet sein, Fragen zu stellen und Diskussionen zu beginnen.
- Die Wahl der Anzeige und die Art der Diskussion hängen vom Alter und der Situation/dem Kontext ab.
- Die Eltern/Großeltern müssen den besten Zeitpunkt für eine solche Aktivität wählen. Zum Beispiel, nachdem sie einen Film gesehen haben, bevor sie etwas kaufen, während des Wartens auf öffentliche Verkehrsmittel und beim Betrachten von Werbeplakaten.

Aktivitäten Schritt-für-Schritt

Schritt 1. Denken Sie nach, erinnern Sie sich an die Anzeigen, die Sie mögen oder nicht mögen. Fragen Sie nach Beispielen und begründen Sie Ihre Einschätzung. Mögliche Fragen für Eltern/Großeltern:

- Welche Art von Werbung magst du am meisten / magst du nicht und warum?
- Was macht Werbung besonders und auffallend?
- Warum denken Sie so, auf welcher Grundlage sagen Sie das?

Diskutieren und bewerten Sie bestimmte, von den Kindern ausgewählte Anzeigen genauer.

- Sind sie wirklich überzeugend, welche Botschaft vermitteln sie, welche Werte zeigen sie? Zeigen sie stereotypische Ansätze? Wenn ja, um welche Stereotypen handelt es sich?

Schritt 2. Analysieren wir eine bestimmte Werbung, ihren Zweck, ihren Charakter, ihre ästhetischen und ethischen Aspekte anhand bestimmter Episoden und Details. Mögliche Fragen der Eltern:

- Was will die Werbung von Ihnen wissen? Wofür ist sie? Welche Details sind wichtig, schön, interessant?
- Wie kann man sich vergewissern, dass die Informationen in der Anzeige richtig sind? Wie hilft sie, zu verstehen, zu entscheiden, auszuwählen?
- Benutzen sie stereotypes Denken, überreden sie oder führen sie in die Irre?

Aktivitäten Schritt-für-Schritt

Überlegen Sie abschließend, was nach Meinung der Kinder die beste (oder vielleicht die schlechteste) Werbung wäre. Zum Beispiel: Förderung des Naturschutzes, Mülltrennung, Lesen, Lernen, Vorsicht im Straßenverkehr, Konsum gesunder Produkte, sicheres Verhalten im Internet, Auswahl hochwertiger Waren und Dienstleistungen usw.

Bitten Sie die Kinder, ihre Wahl zu begründen und die Merkmale der besten/schlechtesten Werbung aufzulisten.

Schritt 3. Ermutigen Sie die Kinder, sich die ihrer Meinung nach beste/schlechteste Werbung vorzustellen und zu benennen, indem Sie die spezifischen Merkmale guter und/oder schlechter Werbung aufzeigen. Mögliche Fragen der Eltern:

- Was ist deiner Meinung nach die beste Werbung? Was muss sie sein und was sollte sie nicht sein? Und warum?
- Was wäre die schlechteste Werbung? Warum? Woran erkennt man gute oder schlechte Werbung?

Mit dieser Aufgabe wollen wir sagen, dass sie geeignet ist, den Kindern beizubringen, das Massenprodukt der öffentlichen Meinungsbildung genauer zu betrachten, die Werbung unter verschiedenen Aspekten zu analysieren und zu bewerten und sich auf konkrete Beispiele zu stützen.

Eine genauere Betrachtung wird dazu beitragen, die vorgeformten Einstellungen und Meinungen der Kinder zu reflektieren. Beurteilen Sie Werbung nicht nur isoliert, sondern auch im Hinblick auf die Gesellschaft insgesamt. Es ist möglich, mit älteren Kindern zu diskutieren, wie ähnlich und unterschiedlich kommerzielle und soziale Werbung sind.

Einige Zweifel, die auftreten können

- *Ist es ein gutes Beispiel, über das man diskutieren kann?* - Ein gutes Beispiel ist eines, das Kinder interessiert und ihre Aufmerksamkeit erregt;
- *Ist es ein guter Zeitpunkt für eine Diskussion?* - Sie können jede sich bietende Gelegenheit nutzen, um mit Ihren Kindern über eine Werbung zu sprechen, oder/und Sie müssen auf der Grundlage einer Werbung Entscheidungen treffen;
- *Sind wir kompetent genug, um zu diskutieren?* - es kommt nicht auf die fachliche Kompetenz an, sondern auf die Diskussion selbst.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

- Was haben Ihre Kinder Ihrer Meinung nach gelernt?
- Was haben Sie gelernt?
- Was war am schwierigsten?
- Was würden Sie beim nächsten Mal anders machen?

Empfehlungen für die Anpassung an verschiedene Altersgruppen

Es sollte bedacht werden, dass die Art der Werbung je nach Alter, Erfahrung, Hobbys und Geschmack des Kindes variiert und es seine eigene Vorstellung von "guter" oder "schlechter" Werbung hat.

Es wird empfohlen, sich auf persönliche Erfahrungen zu beziehen - teilen Sie mit, wie Werbung Ihre eigenen Gedanken und Ihr Verhalten zu irgendeinem Zeitpunkt in Ihrem Leben beeinflusst hat.

Quellen

Bakonis, E., Indrašienė, V., Penkauskaitė, U., Penkauskienė, D., Rakovas, T. (2014). Rekomendacijos tėvams apie vaikų ir jaunimo kritinio mąstymo ugdymą [*Recommendations for parents on developing critical thinking in children and young people*]. Vilnius, Šiuolaikinių didaktikų centras. ISBN 978-609-95515-3-1.

5 Fundierte Entscheidungen

Einführung in das Thema

Der Zugang zu Informationen in der hypervernetzten Welt, in der wir heute leben, wirft seine eigenen Probleme auf, die sich von denen früherer Generationen stark unterscheiden. Eines der Hauptprobleme des heutigen Informationszeitalters ist die Unterscheidung zwischen zuverlässigen Informationsquellen und relevanten Daten und solchen, die es nicht sind. Die folgenden Aktivitäten zielen darauf ab, die Schwierigkeit zu verdeutlichen, im Ozean des Wissens im Internet zu navigieren, ohne sich zu verirren oder Schiffbruch zu erleiden. Ein weiteres Thema, das in diesem Abschnitt behandelt wird, ist die angemessene Nutzung elektronischer Geräte und die Alternativen, die im familiären Kontext angeboten werden können.

5.1 BSL tool 1: Die Umweltauswirkungen Ihres Handelns

Beschreibung

Es gibt einige Dinge, die wir zu Hause selbst tun können, um die globale Erwärmung zu bekämpfen. Das Problem ist jedoch oft, dass wir nicht wissen, wo wir anfangen sollen.

In dieser Aktivität wird die Familie über die Produkte nachdenken, die wir regelmäßig konsumieren, und dann nach Informationen über ihre Umweltauswirkungen suchen, um einige Lösungen vorzuschlagen.

Fotos und Bilder



<https://www.pexels.com/photo/hands-of-people-putting-plastic-bottles-in-garbage-bag-7656748/>



<https://www.pexels.com/photo/paper-with-green-recycle-logo-on-table-across-a-girl-studying-about-recycling-6990446/>



<https://www.pexels.com/photo/women-riding-bikes-1850629/>

Altersgruppe

9 - 15 Jahre

Eine Anleitung für den Leiter

Während der Aktivität kann es hilfreich sein, sich die Lernziele vor Augen zu halten, um die Kinder beim Erreichen dieser Ziele zu unterstützen. Die Ziele sind:

- Nachdenken über ihren Lebensstil
- Sie sollen lernen, dass kritisches Denken zu Veränderungen führen kann, die sich positiv auf unsere Welt auswirken
- Die Erfahrung machen, dass unsere Intuition nicht immer ausreicht, um ein komplexes Problem zu verstehen. Wir brauchen Informationen von Experten

Vorbereitungen für die Aktivität

Für diese Aktivität sind keine besonderen Kenntnisse erforderlich.

Denken Sie daran, dass Ihre Kinder/Enkelkinder vielleicht auf einige Dinge hinweisen oder sie kritisieren könnten, die zu Hause gemacht werden, da es sich um eine Aktivität handelt, die den Lebensstil der Familie analysiert. Bevor Sie mit der Aktivität beginnen, sollten Sie sich einige mögliche Antworten auf Vorschläge überlegen, die Sie zu diesem Zeitpunkt nicht mit ihnen besprechen möchten oder können. Sie müssen jedoch nicht auf jede Frage eine Antwort parat haben - diese Aktivität ist für die ganze Familie gedacht, um gemeinsam zu lernen, Sie können also ohne Vorbereitung beginnen.

Bei dieser Aktivität werden wir verschiedene Gegenstände nach ihren Auswirkungen auf die Umwelt sortieren. Wir brauchen einen Gegenstand aus jeder der unten aufgeführten Kategorien, damit wir die Liste spielerisch mit der Familie erstellen können. Sie können die Gegenstände selbst sammeln oder Ihre Kinder bitten, sie zu suchen. Wenn Sie einige der Gegenstände nicht haben, können Sie sie auf ein Blatt Papier zeichnen.

- Obst und Gemüse (z. B. ein Apfel)
- Einrichtungsgegenstände und Teppiche (z. B. ein Spielzeugstuhl)
- Tierische Erzeugnisse, ausgenommen Milchprodukte (z. B. ein Stück Schinken)
- Kommunikations- und IT-Geräte (z. B. ein Mobiltelefon)
- Hunde- und Katzenfutter
- Postdienstleistungen
- Körner
- Haushaltsgeräte
- Kleidung
- Molkerei
- Kraftfahrzeuge
- Gas und Benzin (zum Kochen und Heizen)
- Öffentliche Verkehrsmittel
- Flüge
- Pharmazeutische Erzeugnisse

Sie können diese Aktivität auch als Wettbewerb durchführen. In diesem Fall bräuchten Sie Papier und Stifte für alle TeilnehmerInnen. Wenn Sie Zugang zu einem Drucker haben, schauen Sie sich die Karten am Ende dieses Dokuments an.

Die Aktivität Schritt-für-Schritt

- 1) Stellen Sie die Objekte und die Aktivität vor.
- 2) Legen Sie die Gegenstände auf den Tisch und erklären Sie Ihren Kindern, dass Sie die Umweltauswirkungen der Dinge, die wir konsumieren, analysieren werden. Erklären Sie, dass jedes Objekt für eine allgemeine Produktart steht (z.B. steht der Apfel für alle Früchte und Gemüse).
- 3) Ordnen Sie alle Gegenstände in einer Reihe an, so dass die Gegenstände mit einer höheren Umweltbelastung am einen Ende und die mit einer geringeren Umweltbelastung am anderen Ende liegen. Dies kann kooperativ oder als Wettbewerb geschehen.

(In diesem Abschnitt können mehrere Fragen auftauchen. Im folgenden Abschnitt erfahren Sie, wie Sie damit umgehen können).

Analysieren wir die Produkte, die wir in unserem täglichen Leben verbrauchen oder zu Hause verwenden

- 4) Suchen Sie im Internet nach der Antwort. Einige Stichwörter, die Ihnen helfen können, sind: CO₂-Fußabdruck, Umweltauswirkungen von Produkten, Lebenszyklusanalyse.
- 5) Sie werden wahrscheinlich keine Liste mit allen Produkten finden, die in der Aktivität vorkommen. Sie können diejenigen auswählen, die Sie leichter vergleichen können, eine oder zwei Informationsquellen verwenden, die Sie interessant finden, oder Sie können einige der Produkte vergleichen und verschiedene Quellen verwenden, um die Anordnung zu vervollständigen.
- 6) Auf einige Fragen gibt es vielleicht keine Antworten. Es geht nicht darum, sie alle zu beantworten, sondern nur darum, zu verstehen, wie schwierig das Problem ist.
- 7) Vergleichen Sie die Ergebnisse, die Sie im Internet gefunden haben, mit denen, die Sie in Schritt 3 als Hypothese aufgestellt haben.
- 8) Stellt gemeinsam Überlegungen an und zieht Schlussfolgerungen. (Sie finden einige Hinweise am Ende des Dokuments)

Einige Zweifel, die auftreten können

Während der Aktivität können einige Zweifel aufkommen. Das ist gut so. Wir ermutigen Sie, die Zweifel und Fehler zuzulassen und sie zur Reflexion zu nutzen.

- *Sollte bei dem Vergleich die Verwendung des Produkts oder auch seine Herstellung berücksichtigt werden?*

Es wäre interessant, beides zu betrachten.

- *Wie kann ich einen Apfel mit der Nutzung eines Autos vergleichen?*

Sie können sich darauf einigen, welches Kriterium Sie verwenden wollen. Sie können zum Beispiel die Menge an Gemüse und Obst, die die Familie in einem Jahr isst, mit der Nutzung des Autos im selben Jahr vergleichen. Was von beidem hat Ihrer Meinung nach mehr Einfluss?

Einige Zweifel, die auftreten können

- *Sollten wir alle Aspekte der Produktion, des Vertriebs, des Transports usw. berücksichtigen?*

Das hängt von Ihrem Kriterium ab. Je komplizierter es wird, desto schwieriger wird die Tätigkeit, aber man kann auch mehr lernen. Wie auch immer, für diesen Teil der Aufgabe ist es nicht wichtig.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

- War es einfach, die Objekte in einer Reihe anzuordnen?
- War es einfach, die Informationen im Internet zu finden?
- Waren die Antworten ähnlich zu dem, was Sie dachten? Machen Sie sich keine Sorgen, wenn sie anders ausfielen, das passiert immer wieder aus den verschiedensten Gründen
- Wenn die Antworten anders waren, woran könnte das liegen?
- Wie können Sie Ihr neues Wissen nutzen, um einen nachhaltigeren Lebensstil in Ihrem Haus einzuführen? Welche kleine(n) Maßnahme(n) werden Sie ergreifen?

Empfehlungen für die Anpassung an verschiedene Altersgruppen

In der Altersgruppe der 9- bis 12-Jährigen sollte die Rolle der Erwachsenen stärker einbezogen werden. Für die Altersgruppe der 13- bis 15-Jährigen kann die Durchführung der Aktivität autonomer erfolgen.

Quellen

<https://www.carbonfootprint.com/calculator.aspx>
<https://climateemergencyeu.org/>

<p>EINRICHTUNG UND TEPPICHE</p> 	<p>MOTOR FAHRZEUGE</p> 
<p>TIERISCHE PRODUKTE</p> 	<p>HUNDE- UND KATZENFUTTER</p> 
<p>KOMMUNIKATION</p> 	<p>POSTDIENST</p> 
<p>KONSTRUKTION</p> 	<p>ZUCKER, KAFFEE, GETRÄNKE IN FLASCHEN UND SNACKS</p> 
<p>KÖRNER</p> 	<p>HAUSHALTSGERÄTE</p> 
<p>DÜNGEMITTEL</p> 	<p>KLEIDUNG</p> 
<p>BENZIN UND GAS</p> 	<p>DROGEN</p> 

<p>FRÜCHTE UND GEMÜSE</p> 	<p>RESTAURANTS</p> 
<p>MOLKEREI</p> 	

5.2 BSL tool 2: Bildschirmfreie Ecke

Beschreibung

Erwachsene, Jugendliche und Kinder verbringen viel Zeit vor dem Bildschirm. Die Einschränkung der Nutzung digitaler Geräte ist eine häufige Quelle für Konflikte in Familien. Diese Aktivität versucht, eine ergänzende Alternative dazu anzubieten.

Das Ziel ist es, sich auf realisierbare bildschirmfreie Aktivitäten zu konzentrieren, die es uns ermöglichen, in einem gemeinsamen Prozess, in dem jedes Familienmitglied seine eigene Stimme hat, qualitativ hochwertige Zeit zu gestalten.

Die Aktivität versucht, bildschirmfreie Familienaktivitäten zu identifizieren, die durch die Gestaltung und Umsetzung einer bildschirmfreien Ecke erleichtert werden können.

Fotos und Bilder



<https://www.pexels.com/photo/bonding-time-of-mother-and-child-4039159/>



<https://www.pexels.com/photo/crop-astrophysicist-exploring-surface-of-moon-while-using-tablet-in-university-3825567/>



<https://www.pexels.com/photo/man-in-white-t-shirt-and-brown-pants-painting-cardboard-house-3933227/>



<https://www.pexels.com/photo/blue-jeans-3036405/>



<https://www.pexels.com/photo/pensive-grandmother-with-granddaughter-having-interesting-conversation-while-cooking-together-in-light-modern-kitchen-3768146/>

Altersgruppe

Alle Altersgruppen

Eine Anleitung für den Leiter

Damit das Projekt erfolgreich ist, sich reibungslos entwickelt und auch in Zukunft Anwendung finden kann, müssen einige wichtige Faktoren berücksichtigt werden.

- Zuhören und Wertschätzung für die Ideen aller Familienmitglieder
- Suche nach einer gemeinsamen Basis zwischen Jugendlichen und Erwachsenen
- Konzentration auf Aktivitäten, die praktisch und realisierbar sind.

Vorbereitungen für die Aktivität

Als Einstieg in die Aktivität können die Erwachsenen eine kurze Präsentation darüber vorbereiten, welche Aktivitäten sie als Kinder gemacht haben. Bilder aus ihrer Kindheit, Gegenstände oder Geschichten, die die Aktivität veranschaulichen, werden das Interesse der Kinder wecken.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass wir bereits einen Raum im Haus für unsere Ecke ohne Bildschirme vorgesehen haben. So können wir unsere Vorschläge konkreter und effektiver gestalten.

Eine der Aktivitäten ist das Brainstorming. Diese Technik ist sehr einfach durchzuführen, auch wenn man keine Erfahrung damit hat. Die Idee ist, dass jeder Teilnehmer schnell und kreativ Ideen vorschlägt, die dann in eine Liste aufgenommen werden. Das Wichtigste ist, keine Idee zu verwerfen, egal wie absurd oder kompliziert sie erscheinen mag. Gerade aus den scheinbar seltsamsten Ideen können die genialsten Projekte entstehen. Wenn die Liste fertig ist, besprechen wir, welche Ideen für alle am ehesten realisierbar und motivierend sind. Wichtig ist auch, dass alle Beteiligten mindestens eine oder mehrere Ideen beisteuern.

Die Aktivität Schritt-für-Schritt

- Zunächst erklären die teilnehmenden Erwachsenen den Jugendlichen, wie sie gelebt haben, als sie in ihrem Alter waren und welche Aktivitäten, Spiele, Sportarten usw. sie ausgeübt haben. Dazu können sie Fotos oder Gegenstände verwenden, die es ihnen ermöglichen, diese Aktivitäten leichter zu erklären.
- Nun sind die Kinder/Jugendlichen an der Reihe, zu erklären, welche nicht-digitalen Aktivitäten sie gerne machen oder ausprobieren möchten.
- An diesem Punkt schlagen wir eine oder mehrere Aktivitäten vor, die wir gemeinsam durchführen können. Dazu werden wir in einem Brainstorming verschiedene Aktivitäten vorschlagen und diejenigen auswählen, die unserer Meinung nach am besten für alle in der Familie geeignet sind. Es ist wichtig, dass jeder an dem Brainstorming teilnimmt und mindestens eine Aktivität beisteuert, die er gerne machen würde, damit wir sicherstellen können, dass die ausgewählten Aktivitäten für die ganze Familie ausreichend motivierend sind.
- Sobald die Aktivitäten ausgewählt sind, versuchen wir, eine Liste der Dinge zu erstellen, die die Durchführung dieser Aktivitäten schwieriger machen als die digitale Unterhaltung, und suchen nach Dingen, die wir brauchen, um sie einfacher zu machen.
- Nun ist es an der Zeit, alle Ideen, die wir zur Erleichterung unserer bildschirmfreien Aktivitäten entwickelt haben, in einem physischen Raum in unserem Haus unterzubringen - unserer bildschirmfreien Ecke.
- Schließlich werden wir einen Kalender verwenden, um zu notieren, wann die Aktivitäten stattfinden werden, und einen Tag später zu bewerten, ob die Aktivitäten gut gelaufen sind, und neue Aktivitäten oder Verbesserungen für unsere bildschirmfreie Ecke vorzuschlagen.

Einige Zweifel, die auftreten können

Welche Aktivitäten wählen wir aus? When choosing activities, we must make sure that they are achievable and they sufficiently motivate everyone in the family.

Wenn es ein sehr vielfältiges Interessenspektrum gibt, können wir Einführungsaktivitäten auswählen, die auf die verschiedenen persönlichen Motivationen abgestimmt sind. Später können wir dann bewerten, welche davon für die meisten in der Familie besser funktioniert haben.

Was fügen wir in unsere bildschirmfreie Ecke ein? Das Ziel der bildschirmfreien Ecke ist es, uns die Durchführung dieser alternativen Aktivitäten zu erleichtern. Der gewählte Bereich sollte alle Materialien enthalten, die für die Aktivitäten benötigt werden, sowie alle Gegenstände, die uns helfen, sie zu organisieren, wie z. B. Informationen, einen Kalender usw. Die Ästhetik kann bereits bei der Auswahl der Ecke festgelegt werden. Nehmen Sie sich etwas Zeit für die Dekoration und Organisation.

Die Ecke ohne Bildschirme ist nicht etwas Endgültiges, wir können hinzufügen und entfernen, was wir in der Zukunft wollen.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerung

- Haben wir alle dazu gebracht, Ideen einzubringen?
- Ist das Denken und Gestalten der bildschirmfreien Ecke eine Aktivität für die Familie?

Fragen für die Auswertung, wie gut die bildschirmfreie Ecke und die alternativen Aktivitäten funktioniert haben

- Haben unsere Pläne funktioniert?
- Welche Aktivitäten, die nicht ausgewählt wurden, würdet ihr gerne in Zukunft ausprobieren?
- Wie haben wir uns gefühlt, als wir eine Zeit lang auf Bildschirme verzichtet haben?
- Haben wir neue Dinge gelernt?
- Was können wir an unserer bildschirmfreien Ecke verbessern?
- Was können wir eurer Meinung nach ändern, um bei zukünftigen alternativen Aktivitäten eine noch bessere Zeit zu haben?

Empfehlungen für die Anpassung an verschiedene Altersgruppen

Je nach Alter des Kindes/Jugendlichen müssen wir die Arbeitsweise anpassen und die Aktivität auf das unterschiedliche Lerntempo abstimmen. Wir sollten klar erklären, was wir erreichen wollen und allen zuhören.

Quellen

<https://www.who.int/news-room/detail/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

5.3 BSL tool 3: Der Informationswettlauf

Beschreibung

Bei dieser Aktivität handelt es sich um ein Spiel, das darauf abzielt, einige der Fehler aufzuzeigen, die wir bei der Suche nach Informationen im Internet machen, und das auch zu kritischeren und reflektierteren Suchgewohnheiten anregen soll.

Das Spiel besteht aus einem Fragebogen, dessen Antworten im Internet recherchiert werden müssen. Schnelligkeit ist wichtig, um zu gewinnen, aber noch wichtiger ist es, die richtigen Antworten zu finden.

Wer schafft es, die meisten richtigen Antworten in der kürzesten Zeit zu finden? Na, dann wollen wir mal sehen!

Fotos und Bilder



<https://unsplash.com/photos/7esRPTt38nI>



<https://unsplash.com/photos/qJU9oH0kZdc>

Altersgruppe

9 - 15 Jahre

Eine Anleitung für den Leiter

Unsere Kinder gehören zur Generation der so genannten "Digital Natives". Mehrere Studien zeigen jedoch, dass die Jugendlichen von heute im Allgemeinen über wenig entwickelte Fähigkeiten bei der Internetsuche verfügen. Dieses Spiel zielt darauf ab, einige häufige Fehler aufzudecken, die junge Menschen bei der Suche im Internet machen, sie sichtbar zu machen und zu überlegteren und rationaleren Gewohnheiten bei der Suche nach Informationen anzuregen.

Im Folgenden finden Sie einige Tipps, wie Sie das Spiel optimal nutzen können, sowie einige Ziele, die Sie bei der Durchführung der Aktivität und insbesondere bei der abschließenden Reflexion im Auge behalten sollten:

- Zeigen Sie, dass die Antwort, die Sie schnell finden, nicht unbedingt die beste Antwort ist.
- Die Wahl der richtigen Schlüsselwörter für Ihre Suche ist entscheidend.
- Wir müssen die Informationen sorgfältig lesen, um zu sehen, ob sie zu unserer Suche passen.
- Nicht alle Informationen, die wir im Internet finden, sind wahr oder fehlerfrei, die Überprüfung der Informationen ist Teil des Prozesses der Informationssuche.

Vorbereitungen für die Aktivität

Für diese Aktivität benötigen Sie lediglich:

- Ein Gerät für jeden Teilnehmer, um die Internetrecherche durchzuführen (dies können Smartphones, Tablets oder Laptops/Computer sein)
- Papier und Stift

Der folgende Abschnitt enthält eine Reihe von Fragen mit den dazugehörigen Antworten, so dass außer der Lektüre durch die Erwachsenen vor der Aktivität keine weitere Vorbereitung erforderlich ist. Wenn Ihnen die Aktivität gefällt oder Sie sie an die Interessenbereiche Ihrer Familie anpassen möchten, können Sie die Liste der Fragen ändern, wobei Sie immer im Hinterkopf behalten sollten, dass das Wichtigste an dieser Aktivität nicht die Ergebnisse sind, sondern die Überlegungen, die wir nach dem Spiel anstellen werden.

Die Aktivität Schritt-für-Schritt

Das Wettrennen der Fragen

Bei dieser Aktivität geben wir den zwei oder mehr Personen, die an dem Spiel teilnehmen, eine Liste mit Fragen. Die Prämisse ist einfach: Die Teilnehmer beginnen gleichzeitig und suchen im Internet nach den Antworten. Die Person, die als erste fertig ist, erhält 20 Punkte, die zweite 18 Punkte, die dritte 16 Punkte und so weiter. Wenn alle Teilnehmer alle Fragen beantwortet haben, überprüfen wir die Antworten. Hierfür können Sie die Links verwenden, die hinter der Liste der Fragen angegeben sind. Für jede falsche Antwort werden 3 Punkte abgezogen. Gewinner ist die Person, die am Ende die meisten Punkte hat.

Am Ende der Aktivität werden wir darüber nachdenken, welche Schwierigkeiten wir bei der Suche nach den Fragen im Internet hatten und ob diese je nach Art der gestellten Frage gleich waren.

Liste der Fragen für das Rennen:

1. Wer sagte "und doch bewegt es sich"?
2. Was ist das Chinarestaurant-Syndrom?
3. Gibt es so etwas wie Karma?
4. Wie sollte man sein Handy benutzen, um sein Krebsrisiko zu verringern?
5. Gibt es Außerirdische?
6. Nach welcher der folgenden Personen ist kein chemisches Element benannt?

Einstein, Bhor, Newton, Marie Curie oder Fermi

7. Wie viele Menschen haben im Laufe der Geschichte auf der Erde gelebt?
8. In der Wissenschaft ist es wichtig, gute Forschung zu betreiben, aber noch wichtiger ist es, gute Fragen zu stellen. Ein Beispiel dafür ist ein Mensch, der auf einem Feld spazieren ging und sich plötzlich fragte: Bilde ich mir das nur ein, oder habe ich in meiner Kindheit hier mehr Vögel gehört?

Dieser Wissenschaftler begann, die Antwort zu erforschen, und schrieb das, was als die erste Abhandlung über Ökologie in der Geschichte gilt: Silent Spring.

Wie hieß die Person, die diese Frage stellte?

9. Es ist schon oft vorgekommen, dass Menschen während einer Epidemie in ihren Häusern eingeschlossen werden mussten. Isaac Newton zum Beispiel nutzte die Beulenpest für wissenschaftliche Experimente und entdeckte, dass sich weißes Licht aus allen Farben des Regenbogens zusammensetzt.

In welchem Jahr fand diese berühmte Beulenpestepidemie statt?

10. Zerstört das Garen in der Mikrowelle die Wände der Lebensmittelzellen?

ANTWORTEN

Hier finden Sie einige Links, unter denen Sie die Antworten auf die Fragen finden können.

1. https://en.wikipedia.org/wiki/And_yet_it_moves
2. <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-51139005>
3. Die Existenz von Karma ist keine Aussage, auf die es eine richtige oder falsche Antwort gibt, sie hängt vom Glaubenssystem jedes Einzelnen ab.

4. Es ist sehr unwahrscheinlich, dass Handys Krebs verursachen.
<https://www.livescience.com/7543-truth-cell-phones-cancer.html>
5. <https://astrobiology.nasa.gov/about/>
6. <https://en.wikipedia.org/wiki/Boron> Bhor
<https://en.wikipedia.org/wiki/Fermium> Fermi
<https://en.wikipedia.org/wiki/Einsteinium> Einstein
7. <https://www.prb.org/howmanypeoplehaveeverlivedonearth/>
8. https://en.wikipedia.org/wiki/Silent_Spring
9. <https://www.washingtonpost.com/history/2020/03/12/during-pandemic-isaac-newton-had-work-home-too-he-used-time-wisely/>
10. <https://www.scientificamerican.com/article/is-there-any-evidence-tha/>

Einige Zweifel, die auftreten können

Unsere Jugendlichen sind mit Antworten auf Fragen aufgewachsen, die im Internet leicht zugänglich sind. Die Tatsache, dass Zweifel darüber aufkommen, was richtige oder falsche Informationen sind, ist eine gute Sache, da sie dadurch lernen können, kritischer und anspruchsvoller zu sein, was sie lesen.

Nutzen Sie diese Zweifel, um das kritische Denken anzuregen, indem Sie ihre Fragen und ihre Skepsis anerkennen und sie ermutigen, mit ihren Überlegungen fortzufahren. Wenn Sie mit einer der Fragen im Spiel nicht zufrieden sind und die Jugendlichen die vorgeschlagenen Antworten nicht akzeptieren, ermutigen Sie sie, dagegen zu argumentieren und ihnen zu sagen, wie kompliziert die Realität manchmal sein kann.

- *Warum sollte ich den Antworten glauben, die in dieser Aktivität gegeben werden?*

Das sollten Sie nicht. Sie können die Suche vertiefen und versuchen herauszufinden, ob die von uns gegebenen Informationen richtig sind oder nicht. Das ist eine sehr interessante Übung, bei der Sie viel lernen können. Sollten Sie Fehler in unseren Antworten entdecken, wären wir Ihnen sehr dankbar, wenn Sie uns dies mitteilen würden.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

Erstens, achten Sie zunächst auf die Fragen, die einige richtig und andere nicht richtig beantwortet haben. Denken Sie zurück und versuchen Sie sich zu erinnern, wie die Suche durchgeführt wurde. Vergleichen Sie die Suche derjenigen, die eine richtige Antwort gefunden haben, mit denen, die falsch lagen:

- Haben Sie bei der Suche die gleichen Schlüsselwörter verwendet?
- Welche der vorgeschlagenen Einträge haben Sie als Informationsquelle gewählt?
- Haben Sie sorgfältig gelesen, was im Text steht?

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

Zweitens Bitten Sie die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu sagen, ob sie bei einer der Antworten fast einen Fehler gemacht hätten, aber den Fehler bemerkten, bevor sie die Antwort aufschrieben.

- Welchen Fehler wollten sie begehen
- Wie haben sie es erkannt und wie haben sie es korrigiert?

Zum Schluss, Wählen Sie eine Frage, bei der alle Teilnehmer einen Fehler gemacht haben. Wenn es keine gibt, wählen Sie eine Frage, bei der jemand eine falsche Antwort gegeben hat.

Wie hätten Sie suchen müssen, um die Fehlerwahrscheinlichkeit zu minimieren?

Empfehlungen für die Anpassung an verschiedene Altersgruppen

Wenn Sie das Gefühl haben, dass das Alter oder die Fähigkeiten einiger Teilnehmer ein Problem darstellen könnten, kann das Spiel in kleinen Teams gespielt werden, wobei darauf zu achten ist, dass jeder im Team aktiv mitmacht.

Quellen

<https://www.sciencedaily.com/releases/2009/01/090128092341.htm>

<https://www.webwise.ie/teachers/advice-teachers/digital-literacy-skills-finding-information/>

6 'Fake News', Fehlinformation & Desinformation

6.1 Einführung in das Thema

Die digitale Welt bietet jungen Menschen zwar eine Vielzahl von Informationen und Möglichkeiten, aber es wird auch immer schwieriger, Fakten von Fiktion zu unterscheiden. Da Kinder immer mehr Zeit im Internet verbringen und ständig Entscheidungen darüber treffen müssen, worauf sie vertrauen können, ist es heute wichtiger denn je, dass sie wissen, wie Einfluss, Überzeugung und Manipulation ihre Entscheidungen, Meinungen und das, was sie online teilen, beeinflussen können.

Welche Auswirkungen haben Fake News und Fehlinformationen auf Kinder und Jugendliche?

Wenn wir Fehlinformationen ausgesetzt sind, kann das Vertrauen in die Medien im Allgemeinen sinken, so dass es schwieriger wird zu erkennen, was Fakt oder Fiktion ist. Wenn wir anfangen zu glauben, dass alles gefälscht sein kann, fällt es uns leichter, zu ignorieren, was tatsächlich wahr ist. Dies gibt Anlass zu großer Sorge über die Auswirkungen von Fake News auf unsere Kinder und jungen Menschen.

Untersuchungen[1] zufolge nutzt mehr als die Hälfte der 12- bis 15-Jährigen die sozialen Medien als regelmäßige Nachrichtenquelle. Und während nur ein Drittel glaubt, dass Geschichten in sozialen Medien der Wahrheit entsprechen, verfügen schätzungsweise nur 2% der Schulkinder über die grundlegenden kritischen Fähigkeiten, um zwischen echten und gefälschten Nachrichten unterscheiden zu können.

Kinder geben offen zu, dass sie über "Fake News" besorgt sind. Die Lehrkräfte stellen fest, dass Angstzustände, das Selbstwertgefühl und eine allgemeine Verzerrung des Weltbildes zunehmen. Generell schwindet das Vertrauen der Kinder in die Nachrichten, die sozialen Medien und die Politiker.

Um sowohl Kindern als auch Eltern/Großeltern zu helfen, ihr Verständnis von "Fake News", Fehlinformationen und Desinformationen sowie ihre digitalen Kompetenzen zu verbessern, schlagen wir eine gemeinsame Lernerfahrung vor, die durch quizbasiertes Lernen (Gamification) erleichtert wird. Das Ziel ist, dass Eltern und Kinder durch das Quizspiel gleichzeitig auf angenehme und entspannte Weise lernen können.

Die mundgerechten Lernthemen

Es gibt drei mundgerechte Lernaktivitäten (Bite-sized Learning, BSL), von denen jede in Form eines Quiz präsentiert wird, das von einem Kind und seinen Eltern/Großeltern gemeinsam und in einem Wettbewerb durchgeführt werden kann, um zu sehen, wer die meisten richtigen Antworten findet. (Die richtige Antwort wird den Spielern immer zur Bestätigung oder Information vorgelegt). Nach jeder Frage besteht die Möglichkeit, die Antwort mit Hilfe von Kommentaren und Themen zu diskutieren.

Zu jeder Aktivität gibt es ein Merkblatt mit Top-Tipps, die den Kindern helfen, beim Navigieren durch Online-Informationen klügere Entscheidungen zu treffen.

Außerdem gibt es einen Leitfaden für Eltern mit dem Titel **“Was tun, wenn Ihr Kind von ‘Fake News’ negativ beeinflusst wurde”**.

Jede BSL befasst sich mit unterschiedlichen, aber verwandten Themen im Zusammenhang mit "Fake News", Fehlinformationen und Desinformationen. Die Quizze sind in erster Linie für die Altersgruppe der 11- bis 13-Jährigen mit ihren Eltern/Großeltern gedacht, eignen sich aber für alle Altersgruppen, je nach Lesefähigkeit und Nutzung digitaler Medien.

6.2 BSL tool 1: Erkennen Sie die Fälschung!

Ein Lern-Quizspiel, das das Verständnis der Kinder für Fake News, Fehlinformationen und Desinformationen testen und fördern soll; was sie sind und wie sie in den sozialen Medien und im Internet verbreitet werden.

Beschreibung

Die digitale Welt bietet jungen Menschen zwar eine Vielzahl von Informationen und Möglichkeiten, aber es wird auch immer schwieriger, Fakten von Fiktion zu unterscheiden.

Da Kinder immer mehr Zeit im Internet verbringen und ständig entscheiden müssen, worauf sie vertrauen, ist es wichtiger denn je, dass sie wissen, wie Einfluss, Überredung und Manipulation ihre Entscheidungen, Meinungen und das, was sie online teilen, beeinflussen können.

Eltern/Großeltern werden ermutigt, dieses Quizspiel mit ihren Kindern zu spielen und die angesprochenen Themen nach der Beantwortung jeder Frage zu diskutieren.

Das Spiel kann mit zwei bis vier Spielern gespielt werden, um zu sehen, wer die meisten Fragen richtig beantworten kann - oder allein mit dem Kind (was allerdings viel weniger Spaß macht!)

Wir geben Hinweise darauf, was Sie beide aus jeder Frage lernen können, und Ideen, worüber Sie diskutieren sollten.

Altersgruppen

Das Quiz ist für Kinder im Alter von 11-13 Jahren gedacht.

Es ist aber genauso wertvoll für Eltern und Großeltern - also keine Altersgrenze!!

Lernziele

Für Eltern/Großeltern/Betreuer:

- Ihnen eine Anleitung zu geben, wie sie mit Kindern über "Fake News" sprechen können und was das ist
- Entwicklung der kritischen digitalen Kompetenz von Eltern/Großeltern synchron mit den Fähigkeiten der ihnen anvertrauten Kinder

Jungen Menschen dabei helfen:

- ein Verständnis für die verschiedenen Arten von "Fake News", Fehlinformationen und Desinformationen zu entwickeln;
- ein Verständnis dafür zu entwickeln, wie "Fake News" verbreitet werden
- kritische digitale Kompetenz/ kritischem Online-Denken zu entwickeln

Vorbereitung für die Aktivität

Das Ziel dieser Aktivität ist es, ein Spiel zu machen, bei dem Eltern und Kinder gemeinsam ihr Wissen und ihr Verständnis testen.

Spielen Sie das Quizspiel online oder laden Sie es als Powerpoint-Präsentation von unserer Ressourcen-Seite auf der APRICOT-Website herunter www.apricot4parents.org/resources.

Aktivität Schritt-für-Schritt

Das Quizspiel wird zwischen 15 und 30 Minuten dauern, um das Beste daraus zu machen.

Einzelspieler

Beantworten Sie die Fragen und nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um den Abschnitt "Lernen und Diskutieren" zu lesen, in dem Sie Tipps zum Wissensaufbau erhalten. Notieren Sie sich Ihr Ergebnis!

Im Team spielen

Dies ist die ideale Art, das Quiz zu spielen!

Spieler 1 wird gebeten, die Frage zuerst zu beantworten, gefolgt von Spieler 2. Nachdem beide die Frage beantwortet haben, könnt ihr herausfinden, wie gut ihr abgeschnitten habt. Notieren Sie Ihre Ergebnisse und sehen Sie, wer gewinnt..

Wir möchten die Spieler dazu ermutigen, nach jeder Frage eine Pause einzulegen, um sich über die Diskussionsfrage(n) auszutauschen, um die Spannung zu erhöhen.

Lesen Sie den Leitfaden/Faktenblatt.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

- Was denken Sie, haben Ihre Kinder gelernt?
- Was haben Sie gelernt?
- Was denken Sie, wie das Gelernte Ihr Verhalten bei der Suche nach Informationen im Internet verändern wird?
- Welche Tipps werden Sie in Zukunft anwenden?

Quellen

National Literacy Trust Fake News and Critical Literacy Report, UK 2018:

<https://literacytrust.org.uk/research-services/research-reports/fake-news-and-critical-literacy-final-report/>

Leitfaden für Eltern zum Umgang mit angstauslösenden Fake News während einer Coronavirus-Pandemie <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/new-parent-guide-to-help-kids-tackle-anxiety-inducing-fake-news-during-coronavirus-pandemic/>

6.3 BSL tool 2: Erkennen des Unterschieds: Tatsache oder Fake?

Ein Quizspiel, um die Fähigkeit der Kinder zu testen und zu entwickeln, zwischen Tatsachen und Fake zu unterscheiden, sowie Vorschläge, wie man dies tun kann.

Beschreibung

Die digitale Welt bietet eine Vielzahl von Informationen und Möglichkeiten für junge Menschen, aber es wird auch immer schwieriger, Fakten von Fiktion zu unterscheiden.

Diese Aktivität soll Kindern und ihren Eltern/Großeltern helfen, Strategien zu entwickeln, um den Unterschied zwischen dem, was echt/wahr ist, und dem, was gefälscht ist, zu erkennen.

Sie gibt den jungen Menschen das Handwerkszeug, um zu prüfen, ob etwas echt oder gefälscht ist, und wie sie nicht vertrauenswürdige Quellen erkennen können.

Eltern/Großeltern werden ermutigt, dieses Quizspiel mit ihren Kindern zu spielen und die angesprochenen Themen nach Beantwortung jeder Frage zu diskutieren.

Das Spiel kann mit zwei bis vier Spielern gespielt werden, um zu sehen, wer die meisten Fragen richtig beantworten kann - oder allein mit dem Kind (aber das macht viel weniger Spaß!)

Wir geben Hinweise darauf, was Sie beide aus jeder Frage lernen können, und Ideen, worüber Sie diskutieren sollten.

Altersgruppe

Das Quiz ist für Kinder im Alter von 11-13 Jahren gedacht. Es ist aber genauso wertvoll für die Eltern und Großeltern - es gibt also keine Altersgrenze für dieses informative Spiel!

Lernziele

Für Eltern/Großeltern/Betreuer:

- ihnen Anleitungen zu geben, wie sie "Fake News" erkennen können und wie sie überprüfen können, ob etwas im Internet echt oder irreführend ist.
- Entwicklung der kritischen digitalen Kompetenz von Eltern/Großeltern synchron mit den Fähigkeiten der ihnen anvertrauten Kinder
- Anregung zu weiteren Untersuchungen und Forschungen zu diesem Thema

Unterstützung junger Menschen bei der Entwicklung:

- von Fähigkeiten und Techniken, um den Unterschied zwischen echten und gefälschten Informationen in digitalen Medienformaten zu erkennen
- kritischer Interpretationsfähigkeiten - über Absichten und was eine Nachricht zu einer Fälschung macht;
- von Fähigkeiten zur kritischen Bewertung und Reflexion - um unabhängige und begründete Urteile zu fällen
- von kritischem Online-Denken / kritischer digitaler Kompetenz

Vorbereitung für die Aktivität

Das Ziel dieser Aktivität ist es, ein Spiel zu machen, bei dem Eltern und Kinder gemeinsam ihr Wissen und ihr Verständnis testen.

Spielen Sie das Quizspiel online oder laden Sie es als Powerpoint-Präsentation von unserer Ressourcen-Seite auf der APRICOT-Website www.apricot4parents.org/resources herunter.

Aktivität Schritt-für-Schritt

Das Quizspiel wird zwischen 15 und 30 Minuten dauern, um das Beste daraus zu machen.

Einzelspieler

Beantworten Sie die Fragen und nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um den Abschnitt "Lernen und Diskutieren" zu lesen, um Tipps zum Wissensaufbau zu erhalten. Notieren Sie sich Ihr Ergebnis!

Im Team spielen

Dies ist die ideale Art, das Quiz zu spielen!

Spieler 1 wird gebeten, die Frage zuerst zu beantworten, gefolgt von Spieler 2. Nachdem beide die Frage beantwortet haben, könnt ihr herausfinden, wie gut ihr abgeschnitten habt. Notieren Sie Ihre Ergebnisse und sehen Sie, wer gewinnt.

Wir empfehlen den Spielern, nach jeder Frage eine Pause einzulegen und über die Diskussionsfrage(n) zu plaudern, um das Spiel interessanter zu gestalten.

Lesen Sie den Leitfaden/Faktenblatt.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

- Was denken Sie haben Ihre Kinder gelernt?
- Was haben Sie gelernt?
- Was denken Sie, wie das Gelernte Ihr Verhalten beim Ansehen von Informationen im Internet verändern wird?
- Welche Tipps werden Sie in Zukunft anwenden?

Quellen

Infografik zur Erkennung von Fake News: The International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) <https://www.ifla.org/publications/node/11174>

Litauisch:

<https://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/how-to-spot-fake-news-lt.pdf>

Spanisch: <https://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/how-to-spot-fake-news-spanish.pdf>

Deutsch:

<https://www.ifla.org/files/assets/hq/topics/info-society/images/german-how-to-spot-fake-news-aug19.pdf>

Leitfaden für Eltern zum Umgang mit angstauslösenden Fake News während einer Coronavirus-Pandemie <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/new-parent-guide-to-help-kids-tackle-anxiety-inducing-fake-news-during-coronavirus-pandemic/>

6.4 BSL tool 3: Faktenüberprüfung und Berichterstattung

Ein Lernquizspiel, um die Fähigkeit von Kindern und Jugendlichen zu testen und zu fördern, Fake News, Falschinformationen und Desinformationen zu erkennen und zu melden, und wie man ihre Verbreitung stoppen kann.

Beschreibung

Die digitale Welt bietet eine Vielzahl von Informationen und Möglichkeiten für junge Menschen, aber es wird auch immer schwieriger, Fakten von Fiktion zu unterscheiden.

Diese Aktivität hilft jungen Menschen bei der Entwicklung von Werkzeugen und Techniken zur Überprüfung von Bildern und Informationen - so werden sie zum "Fake-News-Detektiv"! Es wird auch untersucht, wie man verdächtige Inhalte meldet, was man tun kann, wenn man glaubt, dass etwas gefährlich oder manipulativ ist - und wohin man sich wenden kann, um es zu melden.

Eltern/Großeltern werden ermutigt, dieses Quizspiel mit ihren Kindern zu spielen und die angesprochenen Themen nach Beantwortung jeder Frage zu diskutieren.

Das Spiel kann mit zwei bis vier Spielern gespielt werden, um zu sehen, wer die meisten Fragen richtig beantworten kann - oder allein mit dem Kind (aber das macht viel weniger Spaß!)

Wir geben Ihnen Hinweise darauf, was Sie beide/alle von jeder Frage lernen können, und Ideen, was Sie besprechen sollten.

Altersgruppe

Das Quiz ist für Kinder im Alter von 11-13 Jahren gedacht.

Es ist aber genauso wertvoll für Eltern und Großeltern - also keine Altersgrenze!

Lernziele

Für Eltern/Großeltern/Betreuer:

- Aneignung des Know-hows und der Fähigkeiten, Fakten und Bilder zu überprüfen
- Entwicklung der kritischen digitalen Kompetenz von Eltern/Großeltern synchron mit den Fähigkeiten der ihnen anvertrauten Kinder
- Anregung zu weiteren Untersuchungen und Forschungen zu diesem Thema
- Wissen, wie man mit verdächtigen Inhalten in sozialen Medien und im Internet umgeht und diese meldet

Für junge Menschen:

- Entwicklung von Fähigkeiten zur kritischen Bewertung und Reflexion - um unabhängige und begründete Urteile zu fällen
- Aneignung des Know-hows und der Fähigkeiten, Fakten und Bilder zu überprüfen
- Wissen, wie man mit verdächtigen Inhalten in sozialen Medien und im Internet umgeht und diese meldet
- Verbesserung des kritischen Online-Denkens / der kritischen digitalen Kompetenz

Vorbereitung für die Aktivität

- Ziel dieser Aktivität ist es, ein Spiel daraus zu machen, bei dem Eltern und Kinder gemeinsam ihr Wissen und Verständnis testen.
- Spielen Sie das Quizspiel online oder laden Sie es als Powerpoint-Präsentation von unserer Ressourcen-Seite auf der APRICOT-Website herunter www.apricot4parents.org/resources .

Aktivität Schritt-für-Schritt

Das Quizspiel wird zwischen 15 und 30 Minuten dauern, um das Beste daraus zu machen.

Einzelspieler

Beantworten Sie die Fragen und nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um den Abschnitt "Lernen und Diskutieren" zu lesen, um Tipps zum Wissensaufbau zu erhalten. Notieren Sie sich Ihr Ergebnis!

Im Team spielen

Dies ist die ideale Art, das Quiz zu spielen!

Spieler 1 wird gebeten, die Frage zuerst zu beantworten, gefolgt von Spieler 2. Nachdem beide die Frage beantwortet haben, könnt ihr herausfinden, wie gut ihr abgeschnitten habt. Notieren Sie Ihre Ergebnisse und sehen Sie, wer gewinnt.

Wir empfehlen den Spielern, nach jeder Frage eine Pause einzulegen und über die Diskussionsfrage(n) zu plaudern, um das Spiel interessanter zu gestalten.

Lesen Sie den Leitfaden/Faktenblatt.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

- Was denken Sie, haben Ihre Kinder gelernt?
- Was haben Sie gelernt?
- Was denken Sie, wie das Gelernte Ihr Verhalten bei der Suche nach Informationen im Internet verändern wird?
- Welche Tipps werden Sie in Zukunft anwenden?

Quellen

Umgang mit Fake News auf beliebten Social-Media-Plattformen. Zum Zugang anklicken.

1. Facebook-Richtlinien für gefälschte Nachrichten
[Wie markiere ich einen Facebook-Beitrag als Falschmeldung?](#)
[Facebook-Community-Standard für Falsche Nachrichten](#)
2. Instagram Richtlinien für gefälschte Nachrichten
[So markieren Sie falsche Informationen auf Instagram](#)
[Reduzierung der Verbreitung falscher Informationen auf Instagram](#)
3. Snapchat Richtlinien für gefälschte Nachrichten
[So melden Sie Sicherheitsbedenken auf Snapchat](#)
[Snapchat-Community-Richtlinien](#)
4. YouTube Richtlinien für gefälschte Nachrichten
[So melden Sie unangemessene Inhalte auf YouTube](#)
[Richtlinien für Fake News](#)
5. Twitter Richtlinien für gefälschte Nachrichten
[So melden Sie Verstöße auf Twitter](#)
[Richtlinien für irreführende Informationen](#)

Leitfaden für Eltern zum Umgang mit angstauslösenden Fake News während einer Coronavirus-Pandemie <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/new-parent-guide-to-help-kids-tackle-anxiety-inducing-fake-news-during-coronavirus-pandemic/>

7 Sicherheit und Datenschutz

7.1 Einführung in das Thema

Computer und das Internet sind zu einem festen Bestandteil unseres Alltags geworden. Sie gehören zu den größten technologischen Entwicklungen der letzten Jahrzehnte. Das Internet bietet viele Vorteile sowohl in der Arbeitswelt als auch in der Freizeit. Junge Menschen nutzen diese Medien zur Unterhaltung und als Hilfsmittel für die Schule.

In allen Altersgruppen gibt es Nutzer, die von Computerspielen und Internetnutzung abhängig werden. Dies kann zu einem Rückzug aus der realen Welt führen. Sie vernachlässigen soziale Kontakte, Schule oder Arbeit. Diese Kinder finden Ablenkung, Anerkennung und Belohnung in der virtuellen Welt. Deshalb müssen sie lernen, mit den Bildschirmmedien verantwortungsvoll umzugehen; sie sollten nur das nutzen, was für ihr Alter geeignet ist. Neben den Lehrkräften kommt den Eltern eine wichtige Rolle zu. Sie sollten sich dafür interessieren, was ihre Kinder im Internet tun. Eltern müssen auch an ihrer eigenen Medienkompetenz arbeiten und sich über aktuelle Entwicklungen informieren.

Die folgenden Fragen sind für Eltern / Großeltern wichtig:

- Welche technischen Möglichkeiten gibt es für den Schutz von Kindern und Jugendlichen?
- Welche Aspekte des Internets sind für Kinder/Jugendliche geeignet?
- Welche Webseiten schaut sich das Kind/der Jugendliche an?
- Nimmt das Kind/der Jugendliche an Online-Spielen teil? Wenn ja, welche?
- Welche Filme schauen sie?
- Laden sie Musik/Bilder herunter?
- Welche sozialen Netzwerke nutzen sie?
- Wie und mit wem kommunizieren sie in der digitalen Welt?

7.2 BSL tool 1: Medienkompetenz

Bevor Sie Ihre Kinder für den Umgang mit Medien sensibilisieren können, müssen Sie zunächst ihre Welt verstehen.

- Beobachten Sie, welche Anwendungen Ihr Kind nutzt und wie es mit ihnen umgeht.
- Welche Spiele spielt es gerne, welche Serien sieht es gerne?

Es ist wichtig, ohne Vorurteile zu kommunizieren und zu erklären. Probieren Sie die Spiele oder Apps selbst aus, damit Sie ein Grundverständnis bekommen und ein kompetenter Ansprechpartner für Ihr Kind werden.

Ihr eigenes Medienverhalten dient als Vorbild für Ihr Kind. Wenn Sie den ganzen Tag auf Ihr Smartphone starren und den ganzen Abend vor dem Fernseher verbringen, wird Ihr Kind nicht verstehen, warum es das nicht auch tun kann. Wenn die Mediennutzung in Ihrem Leben eine sehr wichtige Rolle spielt, dann wird sich Ihr Kind daran orientieren.

Anstatt mit Ihrem Kind zu schimpfen, wenn es zu sehr von seinen Bildschirmen abhängig geworden ist, sollten Sie es präventiv unterstützen. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die oben erwähnten Gefahren des Internets und geben Sie ihm praktische Beispiele, die es verstehen kann. Bitten Sie es, Inhalte kritisch zu prüfen und nicht alles zu glauben, was auf Plattformen oder Websites zu lesen ist. Ihr Kind hat gelernt, wie man mit seinen Mitmenschen angemessen umgeht. Diese sozialen Grundsätze gelten auch in der digitalen Welt.

Wenn sich Ihr Kind online nicht sicher fühlt, sollten Sie die erste Person sein, der sich Ihr Kind anvertraut. Machen Sie Ihrem Kind klar, dass es sich mit den geringsten Sorgen oder Unbehagen an Sie wenden kann (und sollte)! Seien Sie eine Vertrauensperson und machen Sie deutlich, dass Sie versuchen werden, Ihrem Kind zu helfen.

Bschreibung

Eltern / Großeltern / Kinder untersuchen gemeinsam ihre eigene Medienkompetenz. Dies ermöglicht den Teilnehmern, ihre eigene Mediennutzung zu reflektieren.

Quelle: Diese Aktivität basiert auf der Aktivität "Medienabhängigkeit" von Andreas Pauly aus "Let's play - Methoden zur Prävention von Medienabhängigkeit" (Seite 18)

Fotos und Bilder



Picture source: www.pixabay.de



picture source: www.pixabay.de



Picture source: www.pexels.com (Ketut Subiyanto)

Altersgruppe

Diese Aktivität kann mit Kindern ab 12 Jahren durchgeführt werden.
 Gruppengröße: Option 1: eine beliebige Anzahl
 Option 2: 2 - 4

Lernziele

Kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Mediennutzung und der Ihrer Kinder/Enkelkinder - Smartphone, Tablet, Computer etc. - Medienprofi oder Medienjunkie?
 Sensibilisierung für die Mediennutzung.

Vorbereitungen für die Aktivität

Option 1:

Für diese Aktivität werden Moderationskarten benötigt. Die ganze Gruppe bildet einen Stuhlkreis, wobei ein Stuhl zu wenig gestellt wird. Ein Teilnehmer stellt sich dann in die Mitte und liest eine Beschreibung auf der Karte vor. Alle in der Gruppe, auf die diese Beschreibung zutrifft, stehen auf und tauschen den Platz mit jemand anderem. Ein Beispiel könnte sein: "Alle Teilnehmer, die heute schon ihre E-Mails gecheckt haben".

Die Person, die in der Mitte steht, versucht, einen freien Platz für sich zu finden. Sobald alle Platz genommen haben, sollten sie die Beschreibung, zu der sie aufgestanden sind, aufschreiben. Diejenigen, die im Kreis bleiben, entscheiden sich für eine neue Beschreibung.

Option 2:

Erstellen Sie eine Liste mit Fragen rund um das Thema "Medien". Hier sind einige Beispielfragen zur Medienkompetenz. Verwenden Sie diese Fragen innerhalb der Familie.

- 1 *Haben Sie in den letzten Wochen ein Buch gelesen?*
- 2 *Welche Art von Buch haben Sie gelesen?*
- 3 *Wie viele Stunden pro Tag nutzen Sie im Durchschnitt digitale Medien wie Computer, Smartphone oder Fernseher?*
- 4 *Wie oft sind Sie in sozialen Medien wie Facebook / Instagram / Youtube unterwegs?*
- 5 *Wie oft laden Sie Bilder und andere Daten hoch?*
- 6 *Wo laden Sie Bilder und andere Daten hoch?*
- 7 *Denken Sie über private Inhalte nach, bevor Sie sie hochladen?*
- 8 *Wie oft laden Sie (im Durchschnitt) Bilder, Videos, Musik oder Texte aus dem Internet herunter?*
- 9 *Was kann mit diesen Daten passieren?*

Aktivität Schritt-für-Schritt

OPTION 1

Schritt 1: Medien

Alle, die...

- ... durchschnittlich mehr als 3 Stunden pro Tag im Internet surfen
- ... in den letzten zwei Wochen im Kino gewesen sind
- ... in den letzten Wochen ein Buch gelesen haben
- ... durchschnittlich mehr als 3 Stunden pro Tag fernsehen
- ... ihr Smartphone immer griffbereit haben
- ... die Tageszeitung lesen

Am Ende der Runde bewerten sie ihre Karten/Antworten.

- Wie beurteilen Sie Ihre Mediennutzung?
- Nutzen Sie diese Medien allein oder gemeinsam mit Ihrer Familie/Kindern?

Schritt 2: Soziale Netzwerke

Alle, die...

- ... Facebook / Instagram / Youtube täglich nutzen
- ... mehr als 100 Freunde auf Facebook haben
- ... regelmäßig private Fotos hochladen
- ... persönliche Daten ohne großes Zögern eingeben

Am Ende der Runde bewerten sie ihre Karten/Antworten.

- Wie schätzt du deine Nutzung von sozialen Netzwerken ein?
- Kennst du alle deine Freunde in deinen sozialen Medien persönlich?
- Gibst du deine Telefonnummer, Adresse oder persönliche Informationen an Freunde im sozialen Netzwerk weiter, die du nicht persönlich kennst?
- Wie oft laden Sie private Fotos von sich / Ihren Kindern hoch?

Schritt 3: Bild, Musik, Video, Online-Spiele

Alle, die...

- ... Bilder heruntergeladen haben
- ... Musik heruntergeladen haben
- ... Videos heruntergeladen haben
- ... Online-Spiele spielen

Am Ende der Runde bewerten sie ihre Karten/Antworten.

- Wie oft verwenden Sie Bilder aus dem Internet?
- Wie oft laden Sie Musik/Videos aus dem Internet herunter?
- Wofür verwenden Sie diese Dateien?
- Haben Sie an das Urheberrecht gedacht?
- Wie viele Stunden verbringen Sie mit Online-/Computerspielen?

Gruppendiskussion:

- Möchten Sie etwas an Ihrer Mediennutzung ändern?
- Wollen Sie Ihr Downloadverhalten / Spielverhalten ändern?

OPTION 2

Schritt 1: Beantworten Sie die folgenden Fragen

- 1 *Haben Sie in den letzten Wochen ein Buch gelesen?*
- 2 *Welche Art von Buch haben Sie gelesen?*
- 3 *Wie viele Stunden nutzen Sie im Durchschnitt digitale Medien wie Computer, Smartphone oder Fernseher?*
- 4 *Wie oft sind Sie in sozialen Medien wie Facebook / Instagram / Youtube?*

Diskussionsrunde:

Wie bewerte ich meine Mediennutzung?

Kann ich etwas ändern? Wenn ja, was kann ich ändern, was will ich ändern??

Schritt 2

- 1 *Wie oft laden Sie Bilder und andere Daten hoch?*
- 2 *Wo laden Sie Bilder und andere Daten hoch?*
- 3 *Denken Sie über private Inhalte nach, bevor Sie sie hochladen?*

Diskussionsrunde:

Wie gehe ich mit meinen persönlichen / privaten Daten um?

Welche Daten lade ich hoch?

Worauf muss ich achten?

Schritt 3

- 1 *Wie oft laden Sie Bilder, Videos, Musik oder Texte aus dem Internet herunter (im Durchschnitt)?*
- 2 *Darfst du das tun?*
- 3 *Was kann mit diesen Daten passieren?*

Diskussionsrunde:

Warum lade ich Dateien herunter? Zu welchem Zweck?

Welche Daten lade ich hoch?

Worauf muss ich beim Herunterladen achten?

Einige Zweifel, die auftreten können

Eine Diskussion mit Kindern kann aus dem Ruder laufen. Die Meinungen und Wahrnehmungen der verschiedenen Generationen in Bezug auf Medienkompetenz können sehr unterschiedlich sein.

Achten Sie darauf, dass Sie nicht zu weit vom Thema abschweifen.

Hören Sie sich die Argumente der Diskussionsteilnehmer genau an. Bewerten Sie sie nicht sofort.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

- What Was haben Sie bei dieser Aktivität gelernt?
- Was hat Ihr Kind gelernt?
- Sind bei der Durchführung Probleme aufgetreten? Wenn ja, welche?
- Was würden Sie in Zukunft anders machen?

Empfehlungen für die Anpassung an verschiedene Altersgruppen

Die Anweisungen sollten an das Alter des Kindes/der Kinder angepasst werden.

Quellen

http://www.fv-medienabhaengigkeit.de/fileadmin/images/Dateien/Publikationen/Methodenhandbuch_Medienabhaengigkeit.pdf

7.3 BSL tool 2: Cybermobbing

Soziale Medien, Messenger-Dienste und andere Apps ermöglichen oder erleichtern Cybermobbing und Cyberstalking. Sie bieten oft nicht nur die Plattformen, auf denen das Mobbing oder Stalking stattfindet, sondern machen auch private Informationen der Nutzer öffentlich zugänglich.

Cybermobbing[1] ist das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer, das über Internet- und Mobiltelefondienste über einen bestimmten Zeitraum hinweg stattfindet. Der Täter - auch "Bully" genannt - sucht sich ein Opfer, das sich nicht oder nur schwer gegen die Angriffe wehren kann. Es besteht also ein Machtungleichgewicht zwischen Täter und Opfer, das der Täter ausnutzt, während das Opfer sozial isoliert ist

Cybermobbing findet im Internet (z. B. in sozialen Netzwerken, in Videoportalen) und über Smartphones (z. B. durch Instant-Messaging-Anwendungen wie WhatsApp, unerwünschte oder beunruhigende Anrufe usw.) statt. Oft agiert der Mobber anonym, so dass das Opfer nicht genau weiß, von wem die Angriffe ausgehen. Bei Kindern und Jugendlichen kann aber auch das Gegenteil der Fall sein, denn sie kennen sich vielleicht aus ihrem "echten" persönlichen Umfeld. Die Opfer können daher vermuten oder wissen, wer hinter den Angriffen stecken könnte

Cybermobbing kann im Frühstadium erkannt und auch bekämpft werden. Wenn Sie bemerken, dass ein Freund, Mitschüler oder Verwandter plötzlich sein Verhalten ändert, ist Hilfe nötig. Anzeichen dafür sind, wenn ein Opfer:

- sich zurückhaltend verhält
- das Verlangen nach Kommunikation verliert
- sich von der Außenwelt abkapselt
- aggressiv reagiert
- viele Ausreden oder unerklärliche körperliche Beschwerden hat
- oder die Situation herunterspielt

Wenn diese Symptome auftreten, sollten Sie sofort mit Ihrem Kind sprechen, denn Cybermobbing muss im Keim erstickt werden, um Schaden zu verhindern.

Wenn Ihr Kind bereits gemobbt wird, ist es immer ratsam, einen Experten zu Rate zu ziehen. Wie Sie Hilfe bekommen können, erfahren Sie beim Anti-Mobbing-Bündnis[2] oder bei Ihrer Gemeindeverwaltung.

Sensibilisieren Sie Ihre Kinder für den Umgang mit Cybermobbing, indem Sie mit Ihrem Kind offen über Mobbing sprechen und die verschiedenen Varianten durchgehen. Geben Sie Ihrem Kind die Sicherheit, dass es sich immer an Sie wenden kann.

Bsbeschreibung

Eltern / Großeltern / Kinder sehen das Video "Let*s fight it together"

Englisch: <https://www.youtube.com/watch?v=2qn6VcvejEk>

Deutsche Untertitel: <https://www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzZVUQ>

Spanische Untertitel: <https://www.youtube.com/watch?v=IKHdWZ6Xq7U>

Fotos und Bilder



<https://pixabay.com/de/photos/mobbing-cybermobbing-beleidigen-4378156/>



<https://pixabay.com/de/photos/handy-smartphone-whatsapp-messenger-1026122/>



<https://pixabay.com/de/photos/kein-hass-aktion-gegen-cybermobbing-1125176/>

Altersgruppe

Diese Aktivität kann mit Kindern ab 12 Jahren durchgeführt werden.

Lernziele

Kritisches Denken über Cybermobbing.

Gemeinsame Lösungen für eine Cybermobbing-Situation überlegen.

Vertiefung mit Rollenspiel.

Vorbereitungen auf die Aktivität

Für diese Aktivität benötigen Sie einen PC/Laptop mit Internetzugang und Lautsprechern.

Aktivität Schritt-für-Schritt

Erste Aktivität [4]: “Let’s fight it together”

Teil 1: Sehen Sie sich den Film „Let’s fight it together“ an.

Englisch: <https://www.youtube.com/watch?v=2qn6VcvejEk>

mit deutschem Untertitel: <https://www.youtube.com/watch?v=83vGLr-sqjw>

mit spanischem Untertitel: <https://www.youtube.com/watch?v=2n1lZar-ygE>

Teil 2: Dauer ca. 10 Minuten

In einem Rollenspiel werden die folgenden im Film vorkommenden Figuren von Kindern und Eltern/Großeltern verkörpert.

Joe, Joes Mutter, Kim, Rob, der Lehrer und der Regisseur

Wenn die Gruppe aus mehr als 6 Personen besteht, können alle anderen Teilnehmer als Coaches unterstützen. Sie können auch als Beobachter fungieren und die im Spiel vorgestellten Lösungsmöglichkeiten aufschreiben.

Ablauf:

Alle Beteiligten kommen zu einer Diskussion zusammen. Sie müssen entscheiden, wie sie mit der Cybermobbing-Situation umgehen wollen.

Zunächst beraten sich die Spieler einige Minuten lang mit ihren Trainern und überlegen, wie die Person in ihrer Rolle handeln könnte.

Dann beginnt das Rollenspiel, in dem die Teilnehmer ihre Meinungen und Ideen zur Konfliktlösung einbringen.

Teil 3: Konsolidierung der vorgeschlagenen Lösungen

- Kurzes Feedback der 6 Spieler über ihre Gefühle während des Spiels
- Diskussion der Ergebnisse
- Zusätzliche Ideen für weitere Lösungen können in der Diskussion besprochen und ergänzt werden.

Zweite Aktivität: Den Film "Cyberbully" anschauen

Deutsche Version: <https://www.youtube.com/watch?v=83vGLr-sqjw>

Englische Version: https://www.youtube.com/watch?v=sKe_TWENIP8

Spanische Version: <https://www.youtube.com/watch?v=kmZZZbSx-Xw>

Es sind 5 Stationen in den Film eingebaut. Bitte halten Sie sich an die Zeitangaben und klären Sie die Fragen in den einzelnen Stationen, die Sie unten finden.

1. Stopp: 00:05:50

- Vertrauen oder Kontrolle?
- Sorge oder Verantwortung?
- Ist die Kontrolle durch die Mutter/Eltern gerechtfertigt?
- Dürfen/sollen Eltern ihre Kinder überwachen?

2. Stopp: 00:15:45

- War Taylors Reaktion auf die Kommentare gerechtfertigt?
- Hat sie sich richtig verhalten?

3. Stopp: 00:26:14

- Was könnte Taylor gegen Cybermobbing unternehmen?
- Wie sollte sie handeln?

4. Stopp: 00:51:55

- Gibt das Recht auf freie Meinungsäußerung jemandem das Recht zu schikanieren?
- Hat Lindsays Vater Recht?

5. Stopp: 01:08:00

- Was kann man gegen Cybermobbing tun?
- Wie gehen Sie mit Mobbing um?

Einige Zweifel, die auftreten können

Während des Gesprächs kann es zu emotionalen Ausbrüchen kommen. Bleiben Sie sachlich und ruhig.

Es kann zu kontroversen Lösungen kommen. Nehmen Sie sich Zeit und prüfen Sie die Lösungsvorschläge Ihrer Kinder, ohne sie zu bewerten.

Setzen Sie sich ein Zeitlimit für Ihre Diskussion.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

- Was haben Sie / Ihre Kinder durch das Rollenspiel gelernt?
- Hatten Sie Probleme bei der Durchführung? Wenn ja, welche?
- Haben Sie Lösungen für sich und Ihre Kinder gefunden, falls es zu Cybermobbing kommt?

Empfehlungen für die Anpassung an verschiedene Altersgruppen

Beide Filme sind für die Altersgruppe 12-18 Jahre geeignet.

Quellen

Let's fight it together: <https://www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzZVUQ>

Cyberbully: <https://www.youtube.com/watch?v=83vGLr-sqjw>

<https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/>

<https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/?L=0> at 25.04.2020

<https://www.anti-bullyingalliance.org.uk/tools-information/if-youre-being-bullied/find-help-and-support>

<https://www.cybersmile.org/advice-help/category/who-to-call>

Source: <https://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/> at 10.07.2020

7.4 BSL tool 3: Schutz im Internet

Kinder müssen zunächst lernen, Fehlinformationen, absichtliche Hetze und Respektlosigkeit zu erkennen und einzuordnen. Ein sichereres Umfeld für junge Internetnutzer kann geschaffen werden, indem der Zugang zu Inhalten auf altersgemäße Inhalte beschränkt wird. Wenn Jugendliche zunehmend unabhängig in sozialen Netzwerken unterwegs sind, können Eltern ihre Kinder in Gesprächen für Hass im Netz sensibilisieren und gemeinsam vereinbaren, wie sie am besten auf Hasskommentare, Verschwörungstheorien und Fake News auf verschiedenen Kanälen reagieren. (Siehe Kapitel 7: Fehlinformationen und Desinformationen)

Trotz der Gefahren bietet das Internet auch viele Vorteile. Anstatt das Internet zu verbieten, sollten Sie die Geräte technisch einschränken und das kritische Denken/Handeln und die Medienkompetenz Ihres Kindes/Ihrer Kinder stärken.

Empfehlungen für Eltern

Achten Sie auf eventuelle Veränderungen bei Ihren Kindern. Unrealistische Vorbilder und Schönheitsideale können z. B. die Wahrnehmung der eigenen Schönheit beeinträchtigen. Eltern können ihren Kindern helfen, ein gesundes Körperbewusstsein zu entwickeln, indem sie ihr Selbstvertrauen stärken. Viele Influencer beschäftigen sich inzwischen mit Themen wie Selbstliebe und Individualität, die über die üblichen populären Inhalte hinausgehen.

Beschreibung

Eltern / Großeltern / Kinder erstellen und spielen das "Wissensspiel".

Das Spiel besteht aus mehreren Karten mit Fragen und Antworten zu verschiedenen Bereichen der Internetsicherheit. Ein Spieler zieht eine Karte und stellt den anderen die Frage. Die erste Person, die die Frage richtig beantwortet, zieht die nächste Karte und stellt die nächste Frage.

Um das Spiel attraktiver zu machen, sollten die Eltern eine Belohnung für eine richtige Antwort ausgeben. Dies kann in Form von Obst oder einem Getränk geschehen oder in Form eines schönen Projekts oder einer Aktivität, die man gemeinsam durchführen kann.

Fotos und Bilder



photo from pexels.com from 18.09.2020



photo from pexels.com from 24.09.2020

Altersgruppe

Diese Aktivität kann mit Kindern ab 10 Jahren durchgeführt werden.

Lernziele

Erkennung von sicheren/unsicheren Webseiten. Gefahren im Internet.

Bewusster Umgang in sozialen Mediennetzwerken.

Gemeinsame Internetnutzung, Förderung der kritischen Betrachtung und Erweiterung der Medienkompetenz.

Vorbereitungen auf die Aktivität

Aktivität 1:

Gestalten Sie das "Wissensspiel" mit Moderationskarten gemeinsam mit Ihrer Familie. Sie brauchen auch einen Computer und das Internet.

Recherchieren Sie gemeinsam im Internet. Mögliche Fragen können sein:

- Woran erkennt man seriöse Seiten/Quellen?
- Was sind Cookies?
- Wie sieht es mit der Sicherheit in sozialen Netzwerken aus?
- Was ist die Netiquette?
- Was ist das Urheberrecht?

Gestalten Sie mit den gefundenen Informationen die Spielkarten. Je mehr Karten Sie haben, desto spannender wird das Spiel.

Im Abschnitt "Aktivität - Schritt für Schritt" geben wir Ihnen Vorschläge zu den Wissensfragen und stellen Ihnen die Seiten in diesem Dokument zur Verfügung. Natürlich können Sie auch nach anderen Fragen suchen, die Sie in Ihr Spiel einbauen möchten.

Aktivität 2:

Für diese Aktivität benötigen Sie das "Wissensspiel".

Aktivität Schritt-für-Schritt

Aktivität 1:

Ablauf:

Alle Beteiligten überlegen sich gemeinsam die Fragen und Antworten zu den einzelnen Themen und notieren sie auf einer Moderationskarte. Zu jedem Teil (Teil 1 bis Teil 5) sollten mindestens 3 Karten vorhanden sein.

Teil 1: Seriöse Websites / Cookies

Beispielfrage: Woran erkennt man eine seriöse Website?

Antwort/en:

- an der Auflistung in der Suchmaschine
- verwendet https
- Sicherheitsstatus der Seite - Schloss vor der Adresse
- Adressendung - .com, .net, .info, .edu
- die auf der Website verwendete Sprache
- Werbung
- bestehender Kontakt-Link,...

Beispielfrage: Was sagt https über eine Webseite aus?

Antwort/en:

- Es handelt sich um eine sichere Seite, deren Signatur eingesehen werden kann.

Beispielfrage: Was sind Cookies?

Antwort/en;

- Daten, die vorübergehend gespeichert werden, wenn Sie die Website besuchen.

Teil 2: Sicherheitstipps für soziale Mediennetzwerke

Beispielfrage: Wie sollte ein sicheres Passwort aufgebaut sein?

Antwort/en:

- mindestens 8 Zeichen lang
- Groß-/Kleinschreibung, Sonderzeichen, Verwendung von Zahlen.

Aktivität Schritt-für-Schritt

Beispielfrage: Wie geht man mit Kontaktanfragen um?

Antwort/en:

- nur Personen, die man aus der realen Welt kennt, in die Kontaktliste aufnehmen

Beispielfrage: Wie reagiere ich auf Hasskommentare und Cyberstalking?

Antwort/en:

- sofort den Betreiber benachrichtigen
- bei Verdacht auf eine Straftat die Polizei zu Rate ziehen

Teil 3: Rechte im Internet / Urheberrecht

Beispielfrage: Dürfen Fotos, Musik oder Texte einfach heruntergeladen werden?

Antwort/en:

- Nein. Diese sind geistiges Eigentum und dürfen nur mit der Erlaubnis des Urhebers verwendet werden.
- Ja, wenn sie vom Fotografen, Komponisten oder Autor zur Weiterverwendung freigegeben wurden.

Teil 4: Werbung und Kostenfalle

Beispielfrage: Was ist WAP-Billing?

Antwort/en

- WAP Billing ist eine einfache Möglichkeit, Inhalte über Ihre Handyrechnung zu kaufen.

Beispielfrage: Welche Inhalte werden mit WAP-Billing verkauft?

Antwort/en: z. B.

- Klingeltöne
- Hintergrundbilder
- zusätzliche Level für ursprünglich kostenlose Spiele

Teil 5: Schutz der Privatsphäre

Beispielfrage: Wie schütze ich meine Privatsphäre?

Antwort/en:

- keine persönlichen Daten weitergeben
- nicht jede Kontaktanfrage annehmen

Sie können zusammen mit Ihren Kindern auch Karten mit anderen Fragen und Antworten erstellen.

Die oben genannten Fragen stehen auch zum Ausdrucken bereit: Drucken Sie die Datei Wissensspiel.pdf aus, schneiden Sie die Doppelkarten aus und falten Sie sie so, dass eine Seite die Frage und die andere Seite die Antwort zeigt..

[Wissensspiel als Word-Dokument](#)

[Wossemspiel als PDF](#)

Aktivität 2:**Ablauf:**

Wenn alle Karten erstellt wurden, kann die Gruppe spielen.

Der erste Spieler zieht eine Karte und stellt die Frage an die anderen. Die erste Person, die die Frage richtig beantwortet, zieht die nächste Karte und stellt die Frage darauf.

Einige Zweifel, die auftreten können

Während des Spiels kann es zu Auseinandersetzungen und Diskussionen kommen. Bleiben Sie sachlich und ruhig.

Setzen Sie sich ein Zeitlimit für das Spiel. Wenn Sie zu lange spielen, kann es langweilig und damit kontraproduktiv werden.

Fragen zur Reflexion, Selbsteinschätzung und Schlussfolgerungen

- Was haben Sie / Ihre Kinder durch das Wissensspiel gelernt?
- Haben Sie gelernt, wie Sie das Internet bewusst und sicher nutzen können?
- Haben Sie einen sicheren Umgang mit dem Computer entwickelt?

Empfehlungen für Anpassungen an verschiedene Altersgruppen

Für jüngere Kinder (10-13 Jahre) sollten Sie eine einfachere Sprache verwenden.

Unsere Empfehlung ist, dass die Fragen und Antworten gemeinsam als Familie erstellt werden, d.h. Eltern, Großeltern und die Kinder zusammen. Dabei lernt die Familie gemeinsam die wichtigen Punkte und formuliert die Fragen und Antworten in ihren eigenen Worten.

Quellen

<https://de.wikihow.com/Herausfinden-ob-eine-Webseite-seriös-ist> vom 25.04.2020

<https://karrierebibel.de/unseriose-webseiten-erkennen/#Unserioese-Webseiten-erkennen>
vom 25.04.2020

https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/DigitaleGesellschaft/SozialeNetze/Zehn_Tipps/Zehn_Tipps_node.html
vom 25.04.2020

[https:// www.wikipedia.de](https://www.wikipedia.de)

8 Anhang

8.1 Wie Sie Ihrem Kind helfen, Fake News zu erkennen

Wie gut ist Ihr Kind in der Lage zu entscheiden, was wahr ist und was nicht? Wir werfen einen Blick darauf, wie man ihnen helfen kann, digitale Kompetenz zu entwickeln und "Fake News" in unserer vernetzten Welt zu erkennen.

Anfang 2019 gab es eine Reihe von Schreckensmeldungen über die "Momo-Challenge", bei der sich eine verrückte Figur in WhatsApp einhackt und Kindern gefährliche Aufgaben stellt, die zu Selbstverletzungen und sogar Selbstmord führen können. Nationale und internationale Nachrichtenquellen berichteten über die Geschichte, und Warnungen vor der Herausforderung - die angeblich für den Tod von 130 russischen Kindern verantwortlich war. Einige Tage später stellte sich jedoch heraus, dass es sich bei der Momo-Herausforderung um einen Scherz handelte - oder um Fake News, wie wir sie wohl eher nennen würden.

In der heutigen Welt werden Kinder zunehmend "digital gebildet" und entwickeln die Fähigkeit, in einer digitalen Gesellschaft zu leben, zu arbeiten, zu lernen, teilzunehmen und aufzuwachsen.

Eine Schlüsselrolle spielt dabei die Fähigkeit, Fake News zu erkennen.

Mit der Entwicklung der Technologie steigen auch die Anforderungen an das Verständnis der neuen Wege, auf denen wir Informationen erhalten und weitergeben. Kinder, die mit sofortigem Zugang zu einer unüberschaubaren Menge an Inhalten aufwachsen, müssen wissen, wann und was sie glauben sollen. Sie müssen alles hinterfragen.

Aus einer Studie des National Literacy Trust geht hervor, dass die Hälfte der Eltern im Vereinigten Königreich über die Auswirkungen von Fehlinformationen auf das Leben ihrer Kinder besorgt sind und nicht glauben, dass ihre Kinder die Fähigkeit haben, Fake News zu erkennen. 40 % der befragten Eltern gaben sogar zu, selbst auf Fake News hereingefallen zu sein.

Warum digitale Kompetenz wichtig ist

Viele Erwachsene gehen davon aus, dass die Fähigkeit von Kindern, mit mobilen Geräten umzugehen, bedeutet, dass sie digital gebildet sind. Dies jedoch nicht der Fall.

Es geht auch um die Notwendigkeit, die Informationen, die sie online finden, zu bewerten und zu filtern, sei es auf Websites, in den Nachrichten oder in den sozialen Medien.

Dies ist eine wichtige Fähigkeit, die sie auf ihrem Bildungsweg und beim zunehmend selbstständigen Lernen benötigen, um sicherzustellen, dass ihre Recherchen und Schularbeiten so genau wie möglich sind.

Aber nicht nur im Klassenzimmer brauchen Kinder digitale Kompetenz

Außerhalb der Schule kann die Fähigkeit, Informationen, die sie im Internet oder in Printmedien finden oder durch Mundpropaganda erfahren, kritisch zu bewerten, Auswirkungen auf ihr Wohlbefinden haben und dafür sorgen, dass sie sich nicht von Schauernmärchen (wie der Momo-Challenge) verunsichern oder von Dingen, die sie in den sozialen Medien sehen, in die Irre führen lassen. Auch werden sie nicht versehentlich selbst falsche Informationen verbreiten.

Im Idealfall sollte der Grundstein für die digitale Kompetenz bereits im Alter von 5 Jahren gelegt werden.

Wenn es gut gemacht ist, wachsen Kinder mit der Fähigkeit auf, das, was sie finden, zu bewerten.

Warum es schwierig sein kann, digitale Kompetenz zu entwickeln

Kinder müssen mit einer Flut von Informationen fertig werden, die auf Knopfdruck zur Verfügung stehen. Viele dieser Informationen sind jedoch von schlechter Qualität oder für sie nicht leicht zu verstehen.

Ein Teil des Problems besteht darin, dass Kindern von frühester Kindheit an beigebracht wird, das zu glauben, was Erwachsene sagen.

Im Laufe der Schulzeit wird ihnen oft gesagt, dass sie etwas recherchieren sollen, ohne dass ihnen jemals beigebracht wird, wo sie suchen und wie sie es tun sollen.

In den Teenagerjahren beginnen auch die sozialen Medien einen Einfluss zu haben, und da Freunde oft einen viel größeren Einfluss haben als Autoritätspersonen, ist es leicht zu erkennen, wie sich Fehlinformationen verbreiten und viral gehen können.

Die verschiedenen Formen von irreführenden Informationen

Einige der Quellen für Fehlinformationen, denen Ihr Kind begegnen könnte, sind:

- Hoaxes wie die Momo-Challenge und die oft berichteten Geschichten über den Tod von Prominenten, die noch am Leben sind.
- Von Nutzern erstellte "sachliche" Inhalte wie Wikipedia - oft an erster Stelle der Internet-Suchanfragen und daher die bevorzugte Quelle für viele Kinder.
- Politisch geprägte Nachrichtensendungen.
- Blogs und Vlogs, z. B. auf YouTube, in denen die Meinung einer Person als Tatsache dargestellt wird.
- Veraltete Informationen, zum Beispiel Nachrichten, die mehrere Jahre zurückliegen.
- Soziale Medien, in denen Menschen oft Geschichten teilen, ohne zu überprüfen, ob sie wahr sind.

Helpen Sie Ihrem Kind Fake News zu erkennen

Für uns Erwachsene kann es schwierig sein, Fake News zu erkennen. Wie können wir also unseren Kindern die Fähigkeiten vermitteln, die sie brauchen, um sie zu erkennen?

1. Sprache und Struktur von Websites beurteilen

Websites, die benutzerfreundlich und in einfachem Englisch verfasst sind, sind mit größerer Wahrscheinlichkeit korrekt und zuverlässig als solche, die Informationen durch Jargon, Geschwafel oder schwer lesbare Schriftarten und Formatierungen verschleiern.

2. Sehen Sie sich die Werbung an

Erklären Sie Ihrem Kind, wie Werbung den Inhalt einer Quelle beeinflusst. Bringen Sie ihm bei, auf Begriffe zu achten, die bedeuten, dass der Inhalt möglicherweise von einem Werbetreibenden beeinflusst wurde, z. B. "Advertorial", "Sponsored" oder "Promoted".

3. Ermutigen Sie sie, alternative Quellen zu nutzen

Es ist wichtig, dass Kinder mit verschiedenen Arten von Informationen - in digitalen und traditionellen Formaten - in Berührung kommen und diese erleben. Schulen, Bibliotheken und Bücher können dabei helfen.

Nachrichtenquellen, die sich speziell an Kinder richten, sind oft eine gute Anlaufstelle für verlässliche, einfach aufbereitete Informationen, z. B. Bildungszeitungen wie First News und The Week Junior.

Im Vereinigten Königreich zielt das von der Guardian Foundation, dem National Literacy Trust und der PSHE Association ins Leben gerufene und von Google finanzierte Projekt NewsWise darauf ab, Kindern die Fähigkeiten und Kenntnisse zu vermitteln, die sie brauchen, um sich mit Nachrichten auseinanderzusetzen, sie zu hinterfragen und zu genießen. Zu den kostenlosen NewsWise-Ressourcen gehört der NewsWise Navigator, der Eltern und Kindern hilft, Nachrichten zu hinterfragen, bei denen sie unsicher sind..

4. Bringen Sie ihnen bei, Querverweise zu erstellen

Wenn eine Geschichte oder eine Tatsache auf verschiedenen Websites, in verschiedenen Publikationen oder Büchern einheitlich wiedergegeben wird, ist es wahrscheinlicher, dass sie korrekt ist. Älteren Kindern kann beigebracht werden, mehrere Quellen zu vergleichen, um zu sehen, ob die Informationen in allen Quellen übereinstimmen.

5. die sachliche Richtigkeit ihrer Arbeit zu fördern

In den Grundschulen wird oft zu viel Wert auf die Präsentation gelegt, und es werden eher Belohnungen für die allgemeine Arbeit als für den Inhalt vergeben.

Wenn Sie bei den Hausaufgaben helfen, ermutigen Sie Ihr Kind, auf die Qualität der Informationen zu achten, die es vermittelt, und nicht nur auf die Bilder und PowerPoint-Gimmicks.

6. Spielerisch lernen

Google Interland (auf Spanisch: Interland) macht Spaß und lehrt Grundsätze wie "Prüfe, ob es echt ist" und "Denke nach, bevor du teilst".

Interland ist ein interaktives Desktopspiel, das für Kinder im Alter von acht bis zwölf Jahren entwickelt wurde. Viele Schüler erhalten in diesem Alter oft schon Online-Selbständigkeit oder Verantwortung. ... In Reality River lernen die Schüler zum Beispiel, wie sie Online-Phisher erkennen können. Und in Kind Kingdom gehen die Schüler mit Cybermobbing um und verbreiten Positivität..

7. Das Datum beachten

Es ist nicht ungewöhnlich, dass Nachrichten, die Jahre zurückliegen, wieder auftauchen und zum Trend werden, also bringen Sie Ihrem Kind bei, auf das Veröffentlichungsdatum zu achten. Das Gleiche gilt für sachliche Inhalte wie Gesundheitstipps und Statistiken: Prüfen Sie, wann diese zuletzt überprüft wurden, da sie möglicherweise durch neuere Informationen ersetzt wurden..

8. Recherchieren Sie den Autor

Ermutigen Sie Ihr Kind, ein wenig zu recherchieren, um zu sehen, ob der Autor einer Information vertrauenswürdig erscheint. Ein Fachmann auf seinem Gebiet ist wahrscheinlich zuverlässiger als sein Lieblings-YouTuber!

9. Seriöse Quellen verwenden

Informationen auf Wikipedia, YouTube und Instagram - die erste Wahl vieler Kinder für Websites - sind oft irreführend.

10. Erkennen Sie Clickbait

Wir alle neigen dazu, uns von einer sensationellen Schlagzeile verführen zu lassen, aber viele Medien nutzen diese "Clickbait"-Schlagzeilen, um die Menschen in Nicht-Stories zu locken. Erklären Sie Ihrem Kind, dass es wichtig ist, eine Schlagzeile oder eine Meldung in den sozialen Medien nicht für bare Münze zu nehmen, sondern die ganze Geschichte zu lesen, bevor es entscheidet, ob sie echt, gefälscht oder übertrieben ist.

11. Sprechen Sie darüber

Der beste Weg, Ihrem Kind zu helfen, digitale Kompetenz zu erlangen, ist wohl, darüber zu sprechen, was es online tut und sieht. Diskutieren Sie über den Inhalt, suchen Sie gemeinsam nach Antworten auf ihre Fragen, lassen Sie sich etwas erklären, um zu überprüfen, ob sie es verstanden haben, und helfen Sie ihnen, die Zuverlässigkeit dessen, was sie lesen, zu beurteilen.

Auch Lehrkräfte oder Bibliothekare können mit den Kindern darüber sprechen, was real und zuverlässig ist und was nicht.

12. Mit Bedacht teilen

Fake News gewinnen an Zugkraft, wenn sie weit verbreitet werden, oft über soziale Medien. Bringen Sie Ihrem Kind bei, Geschichten oder Beiträge gründlich zu lesen und abzuwägen, wie verlässlich sie sind, bevor es auf "Teilen" klickt, und erinnern Sie es daran, dass es nicht unbedingt wahr ist, nur weil sein Freund oder sein Lieblings-Vlogger etwas geteilt hat.

13. Zu verrückt, um wahr zu sein?

Und schließlich sollten Sie Ihrem Kind beibringen, seinem Instinkt zu vertrauen. Hört sich etwas völlig lächerlich an? Dann könnte es sich um einen Scherz oder eine Satire handeln, die als zuverlässige Information getarnt ist. Klingt es zu schön, um wahr zu sein? Ist es wahrscheinlich auch!

KRITISCHES DENKEN!!!