

## Project APRICOT:

Bewusste Elternbildung zur Vermittlung digitaler Kompetenzen im Wandel der Zeit

## Methodische Grundlagen



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 didaktikų centras/ 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

# 1 Methodische Grundlagen

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

	Primäre Zielgruppe Eltern und Großeltern	Sekundäre Zielgruppe Kinder
Verhalten and Motivation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mangelndes Vertrauen in die eigenen Kenntnisse zu diesen Themen.</li> <li>- Brauchen Unterstützung, um Erfahrung mit der Technologie zu gewinnen. <a href="https://doi.org/10.22230/cjc.2017v42n2a3130">https://doi.org/10.22230/cjc.2017v42n2a3130</a></li> <li>- 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.</li> <li>- Die Besorgnis wächst ab dem fünften Lebensjahr und ist in der Adoleszenz am größten.</li> <li>- Je nach Thema können Eltern ein relativ geringes Maß an Besorgnis zeigen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mögliches Selbstvertrauen in die eigene Beherrschung des Themas.</li> <li>- Interesse an technologiebezogener Arbeit.</li> <li>- Geringe oder keine Bedenken hinsichtlich möglicher Risiken.</li> <li>- Wo Erwachsene eher Risiken sehen, neigen sie dazu, diese als Chancen zu sehen.</li> </ul>
Kritisches Denken	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mehr Erfahrung erlaubt es ihnen, vernünftiger zu denken, auch wenn sie geringe Kenntnisse in dem Thema haben.</li> <li>- Ältere Menschen haben weniger Flexibilität im Denken, um ihre Meinung zu ändern.</li> <li>- Der Höhepunkt der Entwicklung des kritischen Denkens eines Erwachsenen liegt um die Mitte der dreißiger Jahre (Friend &amp; Zubek, 2016, p. 413).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sie sind dabei, sich diese Fähigkeiten anzueignen.</li> </ul>

## 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
<b>Kommunikation &amp; Kooperation</b>	Reibungslose Kommunikation zwischen Familienmitgliedern, Etablierung von Kommunikationsroutinen, Vertrauen in Erwachsene, um über Technologien zu sprechen.
<b>Erweitertes Wissen</b>	Verständnis/Bewusstsein für die wichtigsten Konzepte, Themen, Fragen
<b>Entwickelte persönliche Fähigkeiten</b>	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



## 1.2 Methodische Empfehlungen

Wie bereits erwähnt, können Familienaktivitäten mit einem spielerischen Ansatz dazu beitragen, die Kommunikation zu verbessern und eine gute Lernumgebung aufbauen. 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.

### 1.2.1 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.

### 1.2.2 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.

<b>Zielgruppe:</b> 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

<b>Zielgruppe:</b> 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"> <li>• Informationen in verschiedenen Formaten und Quellen identifizieren, analysieren und bewerten sollen</li> <li>• Hinterfragen, herausfordern und bewerten Sie die Bedeutung von Informationen in jeglicher Form und nutzen Sie diese entsprechend</li> </ul>
Um die digitale Kompetenz zu verbessern (DK)	Praktische Aktivitäten, bei denen die Kinder: <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Risiken bei der Nutzung von Technologien für ihre Privatsphäre, Gesundheit und sozialen Fähigkeiten verstehen.</li> </ul>
Kritisches Denken	Praktische Aktivitäten, bei denen die Kinder: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rationales Abwägen von Beweisen, Kontext, Methoden, Standards und Konzeptualisierung bei der Entscheidung, was zu glauben oder zu tun ist.</li> </ul>
Helfen Sie Eltern und Großeltern, ihre Kinder zu schützen.	Familienaktivitäten, die eine Kommunikationsroutine einleiten.

<b>Merkmale des APRICOT-Projektes</b>	
<b>Unsere Ziele</b>	<b>Mögliche Lösungen / Unser Ansatz</b>
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"> <li>• Informationen in verschiedenen Formaten und Quellen identifizieren, analysieren und bewerten</li> <li>• die Bedeutung von Informationen in jeglicher Form hinterfragen, bewerten und sie entsprechend nutzen</li> </ul>
Verbesserung der digitalen Kompetenz (DK)	Praktische Aktivitäten, bei denen die Kinder: <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Risiken der Nutzung von Technologien für ihre Privatsphäre, ihre Gesundheit und ihre sozialen Fähigkeiten verstehen.</li> </ul>
Verbesserung des kritischen Denkens (KD)	Praktische Aktivitäten, bei denen die Kinder: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beweise, Zusammenhänge, Methoden, Standards und Konzepte rational abwägen, um zu entscheiden, was sie glauben oder was sie tun sollen</li> </ul>
Eltern und Großeltern helfen, ihre Kinder zu schützen	Familienaktivitäten, die eine Kommunikationsroutine einleiten

## Methodische Empfehlungen

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

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

<b>Titel:</b>	<b>APRICOT Bewusste Elternbildung zur Vermittlung (digitaler) Kompetenzen im Wandel der Zeit</b>
	<p><b>2. "Mundgerechtes" Lernen</b></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><b>Methodische Empfehlun-gen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Die ausgewählten Übungen und mundgerechten Lernmittel sollten motivierend und interessant sein, um durch Handeln zu lernen.</li> <li>● 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.</li> <li>● Die gewählten Tools werden indirekt die Familienbeziehungen verbessern, da die Aktivitäten von Eltern/Großeltern zusammen mit den Kindern durchgeführt werden sollen.</li> </ul>

<b>Titel:</b>	<b>APRICOT</b> <b>Bewusste Elternbildung zur Vermittlung (digitaler) Kompetenzen im Wandel der Zeit</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jeder ist ein Lernender.</b> 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..</li> <li>• <b>Zeit:</b> die Aktivitäten sollten kurz, einfach und jeden (Eltern und Großeltern) leicht zu lesen und zu verstehen sein (max. 15 Minuten zum Lesen).</li> <li>• <b>Inhalt:</b> kleine oder sehr kleine Einheiten, enge Themen, eher einfache Fragestellungen (ein Thema nach dem anderen).</li> <li>• <b>Lehrplan:</b> Die Aktivitäten sollten auf aktuellen Themen beruhen, die nicht veralten oder von den Eltern leicht aktualisiert werden können.</li> <li>• <b>Form:</b> Herausforderungen, Aufgaben, Schritt-für-Schritt-Anleitungen. Die Aktivitäten sollten flexibel und anpassbar sein.</li> <li>• <b>Prozess:</b> Lesen Sie Anweisungen. Handeln – Reflektieren – Selbsteinschätzung</li> </ul> <p><b>Medien:</b> Text, Textdateien, Videos, Links, Infografiken, Bilder, etc.</p>	
<b>Bewertung, Beurteilung &amp; verbesserte Kompetenzen</b>	Jede mundgerechte Lerneinheit enthält Fragen zur Selbsteinschätzung und Reflexion über die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten.
<b>Zertifizierung</b>	Die Teilnehmer an den nationalen Pilotkursen erhalten von der Partnerschaft ausgestellte Teilnahmebescheinigungen.
<b>Registrierung</b>	<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>
<b>Materialien und erste Vorbereitung</b>	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.



### 1.3 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
	<b>Unterthema 2: Den Unterschied erkennen - Fakt oder Fake</b>  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
	<b>Unterthema 3: Faktenüberprüfung und Berichterstattung</b>	9 -11 Jahre 11-13 Jahre 14+ Jahre + Eltern und Großeltern
<b>Sicherheit und Datenschutz</b>  ItF Institute, DE	<b>Einführung in das Thema:</b>	ALLGEMEIN
	<b>Unterthema 1: Medienkompetenz</b> Medienprofi oder Medienjunkie?  Sensibilisierung für die Mediennutzung.	12+ Jahre
	<b>Unterthema 2: Cybermobbing</b> Die Facetten von Mobbing.? Wie können Sie helfen und wie können Sie Ihr Kind schützen?	12+ Jahre
	<b>Unterthema 3: Schutz im Internet</b> Strategien zum Erkennen und Vermeiden von Gefahren,  Kritischer Umgang mit sozialen Netzwerken  Tipps für Eltern / Großeltern / Kinder	12+ Jahre

## 1.4 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.