



Praxisbeispiel 1

Partner: Media Animation asbl, Belgien

Tandem Projekt – Zusammenarbeit von Kindergärten und Familien für die digitale und mediale Erziehung von Kindern –

1 – Lernszenarien medienpädagogischer Aktivitäten für Kindergärten und Familien



Wer sollte Kinder heutzutage im Umgang mit den Medien erziehen? Ist das die Aufgabe der Eltern oder des Kindergartens? Und warum nicht beides, gemäß des Ansatzes der gemeinsamen Erziehung? Darauf zielte das europäische TANDEM-Projekt ab, indem es mit Hilfe der Co-Design-Methode einige Medienkompetenzeinheiten entwickelte, die zum Teil im Unterricht (Kinder und Fachkräfte) und zum Teil zu Hause (Kinder und Eltern) zu erarbeiten sind.

Link: <https://mediatandem.eu> (Informationen auf Französisch und Italienisch)

- Allgemeine Rahmenbedingungen: Wie/ Wann/Wieso

Das TANDEM-Projekt wurde in Belgien, Frankreich und Italien dank eines Zusammenschlusses von sechs Partnern umgesetzt. Darunter ein Duo aus Medienzentren (Zaffiria, Media Animation, Fréquence Ecoles) und Elternverbänden oder Familienzentren (Konsortium italienischer Gemeinden, UFAPEC, FCPE69). Es fand von September 2016 bis September 2019 statt. Alle Materialien sind online frei verfügbar. Das Projekt zielt darauf ab, die digitale Medienerziehung im Rahmen einer Zusammenarbeit von Kindergarten und Familie zu entwickeln, indem es Bildungswege schafft, die Kinder bei der Nutzung digitaler Medien unterstützen, als Ergänzung zur elterlichen und schulischen Beteiligung. Die Zielgruppe sind Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren.

Um dieses Ziel zu erreichen, wurden mehrere Phasen definiert. Zunächst ermittelten die Partner die Bedürfnisse und Erwartungen von Fachkräften und Eltern in Bezug auf ihre Rolle als Medienerzieher*in für ihre Kinder (im Alter von 6-12 Jahren). Zu diesem Zweck wurden neben einer Literaturrecherche auch Fokusgruppensitzungen mit Eltern und Fachkräften an Pilotkindergärten in Frankreich, Belgien und Italien durchgeführt, an denen insgesamt 186 Eltern und Fachkräfte teilnahmen. Aus diesen Diskussionen ging eine Reihe von Bedürfnissen und Erwartungen hervor, wie z. B. ein gemeinsamer Bezugsrahmen für Fachkräfte und Eltern (Themen, Ziele und Methoden), wirksame Kommunikations- und Kooperationsmethoden, die Handhabung der Online-Sozialisation, die digitale Identität und der Schutz persönlicher Daten bzw. die



Organisation von Informationen¹. Bei diesen Treffen kamen auch deutliche Widersprüche zum Ausdruck, wie z. B. die einfache Nutzung der digitalen Medien durch die Kinder im Vergleich zur eigenen mangelnden Fähigkeit, die Kinder vor den Risiken der Medien zu schützen, im Gegensatz zu der Notwendigkeit, die Unabhängigkeit der Kinder zu fördern.

Als Nächstes wurden in den verschiedenen Ländern "Duos" (Tandems) gebildet, in denen Eltern und Fachkräfte zusammenkamen, um sich zunächst persönlich kennenzulernen und den Prozess der gegenseitigen Anerkennung von Rollen und Kompetenzen einzuleiten und dann die Fragen und Themen auszuwählen, die sie als vorrangig bewerteten. Die Wahl einer Bottom-up-Methode war für die Förderung eines integrativen Ansatzes von wesentlicher Bedeutung. In Italien bezogen sich die von den Eltern und Fachkräften gewählten Themen auf Emotionen im Zusammenhang mit digitalen Medien, auf die Verknüpfung zwischen analog und digital und auf Kreativität mit Apps. In Belgien waren die Online-Informationssuche und die Erstellung von Online-Medien (Videos, Hörbuch, Online-Lokalzeitung) die wichtigsten Ziele. Wir konnten also einen eher emotionalen Zugang zu Medien in Italien beobachten, während ein eher schulischer Ansatz (Entwicklung von Fähigkeiten, Know-How...) die belgischen Bildungswege bestimmt hat. In beiden Kontexten wurden die Themen Regulierung (Regeln zu Hause, Richtlinien für digitale Aktivitäten) und die Beziehung zwischen Medien und Kindern (Risiken, Chancen, Bewusstsein) von Kindergärten und Familien hervorgehoben.

Im Anschluss entwickelten die Medienzentren Bildungsangebote, um den ermittelten Bedürfnissen gerecht zu werden. Diese schlugen eine praktische Medienerziehung vor, die teilweise im Unterricht und teilweise zu Hause durchgeführt werden sollte. Ein Angebot umfasst etwa 20 Stunden und ist in Kindergartenaktivitäten (etwa zehn Einheiten mit einer Dauer von 15 Stunden) und Familienaktivitäten (etwa fünf Einheiten mit einer Dauer von 5 Stunden) unterteilt. Die Aktivitäten waren so vielfältig wie möglich. Es wurde der Wunsch geäußert, mit einer Vielzahl von Angeboten und Methoden zu Technologien und Medien zu erziehen: Fotografieren und Vergleichen von Perspektiven, Identifizieren und Entschlüsseln von Piktogrammen im täglichen Umfeld der Kinder, Vergleichen der Informationssuche in Bibliotheken mit der Informationssuche im Internet, Zeichnen von Zeichentricksfiguren, Verstehen des Unterschieds zwischen Fantasie und Realität, während die Familienmitglieder gemeinsam einen Film ansehen, Ausarbeiten eines Storyboards, Werbeanzeigen auf der Plattform Youtube identifizieren, eine Videoanleitung für ein Heimwerkerprojekt in der Schule erstellen, eine Zeitschaltuhr bauen, eine Big-Data-Übung durchführen, bei der die Familienmitglieder auf einem am Kühlschrank hängenden Zettel zählen, wie oft sie Fernbedienungen und Mobiltelefone benutzen, eine Whatsapp-Nachricht senden, in der jedes Familienmitglied über ein "Gefühl" spricht, usw. Diese Aktivitäten, die entsprechend dem ausgewählten Thema in Praxisbeispielen formuliert wurden, wurden dann zum Testen vorgelegt. Am Ende testeten 54 Fachkräfte in Zusammenarbeit mit den Familien insgesamt 27 Bildungswege. Die Tandem-Projektpartner begleiteten diese Versuchsphase mit regelmäßigen Kontakten und Bewertungen, sowohl während der Versuche als auch am Ende des Experiments.

- Was gilt als innovativ? (in Bezug auf die Themen des Projekts)

¹ Reboul & Bruyas (2017). *Les besoins en éducation aux médias numériques des enfants, des parents et des enseignants. Cadre de référence pour l'élaboration de collaborations entre parents et enseignants* (TANDEM project working Paper), Lyon, France based on the results supplied by Zaffiria (Italy), Média Animation and Ufapac (Belgium), Fréquences Ecoles and FCPE (France) collected between December 2016 and January 2017.



Der innovativste Aspekt ist die DUO-Methode, die im Rahmen dieses Projekts erprobt wurde: Die Zusammenarbeit war das eigentliche Wesen des Projekts. Auf lokaler Ebene stand die Zusammenarbeit zwischen der Fachkraft und den Eltern - den Duos - im Mittelpunkt des Projekts. Ziel war es, eine digitale Medienerziehung für Kinder in enger Zusammenarbeit von Kindergarten und Familie zu entwickeln. Zur Unterstützung wurde ein spezielles Tool eingeführt: das Korrespondenztagebuch² (in der Vorschule auch Notizbuch oder in der Grundschule Klassenbuch genannt). Es begleitete das Kind zwischen dem Kindergarten und der Familie und übermittelte Nachrichten zwischen den Eltern und der Fachkraft, entweder in Papierform (in Italien) oder in digitaler Form (in Belgien). Dieses Tagebuch bestand aus den Sitzungs- und Aktivitätsunterlagen zur Veranschaulichung der im Kindergarten geleisteten Arbeit und zur Weitergabe von Praxisbeispielen für die Familienaktivitäten. Im Gegenzug lieferte das Korrespondenztagebuch eine Rückmeldung der Familie über die durchgeführte Aktivität.

- Einsatz von Informations- und Kommunikationstechniken (IKT) die für die Aufrechterhaltung der Beziehungen zu Kindern und Familien und für die Weiterführung des pädagogischen Lehrplans im Falle einer Schließung oder Quarantäne nützlich sind

Während des Projekts wurden verschiedene IKT-Tools entsprechend den Kommunikationsgewohnheiten der Fachkräfte gegenüber den Familien (und umgekehrt) eingesetzt. Vgl. den oben erläuterten Punkt über das "Korrespondenztagebuch".

Die digitale Nutzung war nicht nur ein Tool oder eine Technologie sondern der Kern dieses medienpädagogischen Projekts: Das Erforschen, Verstehen und die kritische Nutzung verschiedener digitaler (und auch nicht digitaler) Medien waren das Ziel jedes Lernszenarios.

Jedes Lernszenario erzielte eine Medienproduktion.

Beispiel für die Kommunikation zwischen Kindergarten und Familie:

<i>Module</i>		Einheiten im Kindergarten		Aktivitäten zu Hause
Einen Blick auf digitale Methoden werfen	5.S1	Was sind (digitale) Medien?		
			5.A1	Wo sind die Bildschirme?
Erstellung von Richtlinien über unsere digitalen Übungen	5.S2	Abbildung unserer Praxisbeispiele		
	5.S3	Ausarbeitung des Inhalts unserer Richtlinien		
			5.A2	Regeln für zu Hause
5.S4	Unsere Richtlinien notieren			
Online-Recherche	S.S5	Internet : Eine große Bibliothek ?		

² Correspondence diary : example (2017, 20 November). Available on <http://www.zaffiria.it/quaderni-schede-attivita-tandem/>



			5.A3	Die Suchmaschinen
	5.S6	Die Suchmaschinen		
			5.A4	3 hilfreiche Tipps
	5.S7	Ratschläge für eine gute Online-Recherche in Richtlinien aufnehmen		
			5.A5	Effiziente Nachrichtensuche im Internet
Informieren über bewährte Praktiken bei der Online-Recherche	5.S8	Die Online-Recherche in einem Spiel		
			5.A6	Lasst uns spielen
	5.S9	Ergebnisse teilen		
	5.S10	<i>Evaluation der Einheit</i>		

- Relevanz der im Workshop/Projekt behandelten Medienerziehung Medienpädagogische Kompetenzen und Kenntnisse waren der Kern dieses Projekts. Die Bildungsziele, die durch diese Lernszenarien entwickelt wurden, können Sie in dieser [Inhaltsübersicht](#) sehen (FR - IT)

- Wie trägt die Praxis zu einer leichteren Zugänglichkeit und Integration bei? Die Bildungsaktivitäten wurden so konzipiert, dass sie die Eltern unabhängig von ihrem IKT-Kompetenzniveau (digitale Ungleichheit) einbeziehen. Es sollte auch ihr Selbstwertgefühl in ihrer Rolle als Begleiter*in der Mediennutzung ihrer Kinder stärken. Allerdings hat dieses Projekt dieses Ziel nicht vollständig erreicht. Aus diesem Grund wurde ein weiteres Projekt entwickelt (Appeduc). Das "gebrauchsfertige" Format dieser Lernszenarien hat das Engagement der Fachkräfte unabhängig von ihren Kompetenzen unterstützt.

Zusätzlicher Nutzen: Nützlichkeit auch für andere Gruppen / welche Materialien können frei und in Zukunft verwendet werden / was kann zu Hause oder im Kindergarten verwendet werden

Die Lernszenarien können frei verwendet und angepasst werden (unter CC-Lizenz). Der zusätzliche Nutzen dieser Lernszenarien liegt in der Verbindung zwischen Kindergarten und Familien, einige Aktivitäten können jedoch bei Bedarf auch als "Stand-Alone" verwendet werden.

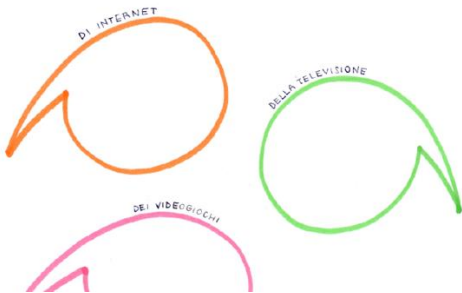


- Dokumentation:
- Video zum Anschauen auf der Homepage: <https://mediatandem.eu/>



- Testimonials in jedem Lernszenario

COSA MI PIACE



Zu welchen dieser Aspekte passt Ihr Praxisbeispiel (X)

Medien zum Thema machen	X
Spiele rund um das Hörverständnis	
Fotografie und Bildbearbeitung	X
Filmen und Kameratricks	X
Geschichtenerzählen mit und über Medien	X
Recherche mit Medien - drinnen & draußen	
Programmieren und Robotik	
Kreative und kollaborative Nutzung von Bildschirmen/Plattformen	
Lockdown Survival Box - eine "Sammlung"/"Box" von Material, die für Eltern und Fachkräfte	
Kombination von analogen und digitalen Materialien	X



Bedeutung des Geschichtenerzählens für die Organisation der Aktivitäten	x
Möglichkeit, Aktivitäten auch offline durchzuführen	x
Aktivitäten, die Kinder und Eltern zusammen machen können	x
Die Erwartungen der Eltern unterstützen und ihnen Denkanstöße geben: kurze, einfache und sofort umsetzbare Tipps und Tricks	x
Den Eltern helfen, über ihre Gewohnheiten zu Hause nachzudenken	x
Förderung der Kompetenz und des Selbstbewusstseins von Familien im Umgang mit Medien	x
Medienkompetenzszenarien mit Aktivitäten, die im Kindergarten und anschließend zu Hause durchgeführt werden können, dann wieder im Kindergarten usw. als einer Art "Dialog"	x
Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Kindergärten und Familien	x
Leichter Zugang und integrativer Aspekt	