



Praxisbeispiel 3

Partner: Medien Animation asbl, Belgien

Online-Tool und Broschüre "123 clic"

Link: <https://123clic.be/>



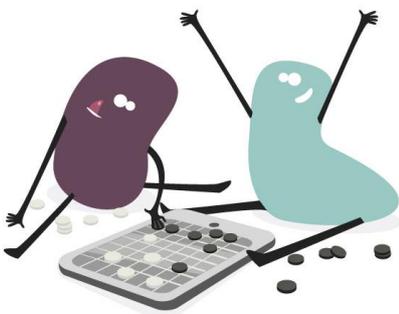
Quellen sind in französischer und flämischer Sprache verfügbar. Eine englische oder deutsche Version steht online nicht zur Verfügung.

Allgemeine Rahmenbedingungen: Wie/ Wann/Warum

123clic ist eine Sammlung von Aktivitäten zur digitalen Medienerziehung für Familien, die die ersten Schritte ihres Kindes in der digitalen Welt im Alter von 3 bis 6 Jahren begleiten wollen.

Das Tool bietet:

- Ratschläge für die Beaufsichtigung der Nutzung digitaler Medien durch 3-6-jährige Kinder;
- Ideen für Aktivitäten zur Entwicklung spezifischer Medienkompetenzen;
- Ideen für weitere Reflexionen zum Thema Elternschaft und digitale Medien



Ziel ist es, dass Kinder durch die Unterstützung der Familie einen kompetenten Umgang mit digitalen Medien lernen. Sie sollen nicht zu "kleinen Genies" gemacht werden.





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

1. 20 Aktivitäten: "123clic" beinhaltet 20 Aktivitäten, die 10 bis 15 Minuten in Anspruch nehmen und Eltern gemeinsam mit ihrem 3 bis 6 Jahre altem Kind durchführen können. Diese Aktivitäten sind für Kinder gedacht, die von ihren Eltern begleitet werden. Die Begleitung wird manchmal in Form einer kontrollierten Nutzung, einer Lernbegleitung oder einer Mitbeteiligung am Spiel erfolgen. Ziel ist es, einen kritischen Umgang mit dem Tablet oder Smartphone zu entwickeln und das Kind für bestimmte Mediendimensionen wie Kommunikation und Darstellung zu sensibilisieren.
2. Aktivitäten, die in einem Eltern-Kind-Duo durchgeführt werden: "123clic" fördert die Selbständigkeit des Kindes Schritt für Schritt. Zu diesem Zweck werden die hier vorgeschlagenen Aktivitäten stets mindestens zu zweit durchgeführt: Eltern und Kind. Natürlich können auch andere Familienmitglieder, wie die Oma oder der ältere Bruder, einbezogen werden. Dieser Aspekt des "Eltern-Kind"-Duos ist die Grundlage für das Ziel der digitalen Medienerziehung, die darauf abzielt, die Bindung zu fördern, indem sie versucht, der individuellen, sogar ichbezogenen Mediennutzung (Spielen auf dem Tablet in der eigenen Ecke) entgegenzuwirken.
3. Reflexionsfragen zum Thema Elternschaft und Medien. Die Sammlung der 20 Aktivitäten wird von Reflexionsfragen zum Thema Elternschaft und Medien begleitet. Ziel des Abschnitts ist es, Eltern einen Leitfaden an die Hand zu geben, wie sie ihre Kinder bei der Nutzung der digitalen Medien begleiten können. Familiensituationen und Fragen (F.A.Q.) ermöglichen es den Eltern, verschiedene Aspekte aus einem anderen Blickwinkel als dem der beschriebenen pädagogischen Praxisbeispiele zu betrachten. Dazu einige Beispiele: Was ist mit speziellen "Kinder"-Tablets? Welchen Stellenwert sollte das Tablet im Vergleich zu anderen Spielen haben? Ist es ein Gerät, das wie jedes andere genutzt werden kann? Was ist zu tun, wenn man etwas findet, was man nicht gesucht hat? Steigern Videospiele die Aggressivität?



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

123clic beinhaltet 20 Aktivitäten, die mit einem Tablet oder einem Smartphone durchgeführt werden können. Sie sind in verschiedene Themenbereiche unterteilt, wie z. B.:

- entdecken,
- verstehen,
- teilen,
- sich ausdrücken,
- erstellen.

Jede Aktivität wird von Piktogrammen begleitet, die die damit verbundene Medienkompetenz darstellen:

- Objekt entdecken
- Zeit regulieren
- sich ausdrücke
- Videos ansehen
- Mikrofon benutzen
- Kommunizieren
- Fotografieren
- Filmen
- Zuhören
- Spiele entdecken

Relevanz der im Workshop/Projekt behandelten Medienerziehung. Wie trägt das Praxisbeispiel zu einer leichteren Zugänglichkeit und Integration bei?

123clic ist kein Tool, um Kinder an digitale Medien heranzuführen, sondern vielmehr ein Hilfsmittel für Eltern, um sie in ihrem digitalen Handeln zu unterstützen. An dieser Stelle ist es wichtig, daran zu erinnern, dass die Entwicklung eines Kindes nicht notwendigerweise den Erwerb von Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Tablets und Mobiltelefonen beinhaltet. Wenn sie diese jedoch nutzen, ist dies eine Gelegenheit, interessante und hilfreiche Fertigkeiten zu entwickeln.

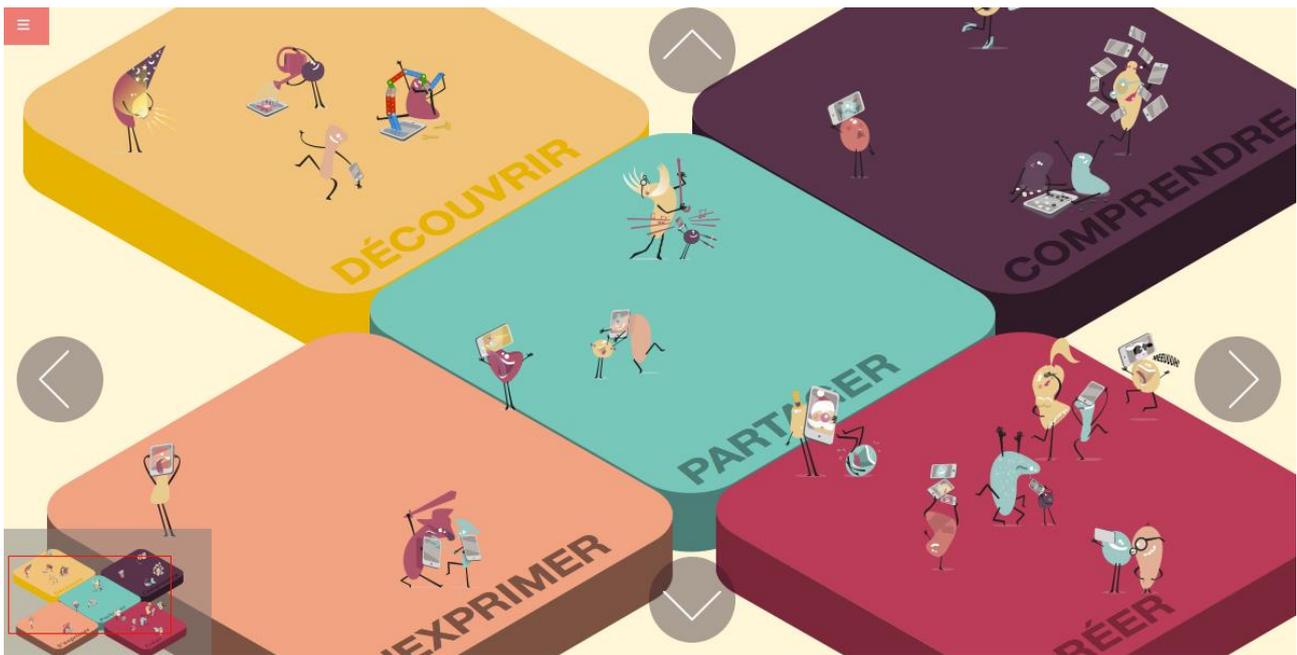


Zusätzlicher Nutzen: Nützlichkeit auch für andere Gruppen / welche Materialien können frei und in Zukunft verwendet werden / was kann zu Hause oder im Kindergarten verwendet werden

123clic ist ein Tool für Familien (Eltern, Großeltern usw.). Die beschriebenen Praxisbeispiele können jedoch auch im Kindergarten eingesetzt und beispielsweise in digitale Workshops für Kindergartengruppen umgewandelt werden.

Die vorgeschlagenen Reflexionsfragen richten sich an Eltern, können aber auch von Fachkräften aufgegriffen werden. Alle Aspekte der Reflexionsfragen können als Grundlage für unsere künftigen Leitlinien für Eltern verwendet werden.

Dokumentation:



Webseite: <https://123clic.be/>



Gedruckte Broschüre

Werbekampagne: Videos, Magnet, Postkarten, Poster, ...



<https://vimeo.com/184478419>



<https://vimeo.com/185609706>



<https://vimeo.com/186402554>



**Comment accompagner
ses premiers pas dans le numérique ?**

The illustration shows a stylized parent figure with a large head and a small child figure. The parent is holding a smartphone, and the child is holding a tablet. There are several other digital devices (smartphones and tablets) scattered around them, some with smiling faces on their screens. The background is a warm, orange-brown color.

**123
CLIC.BE**

**Un site pour les parents qui souhaitent utiliser
smartphones et tablettes avec leurs enfants
de 3 à 6 ans.**

MEDIA
animations
UNIVERSITÉ DE BRUXELLES

CSEM
CONSEIL SUPÉRIEUR
DE L'ÉDUCATION DE BRUXELLES

F3
FÉDÉRATION
MUSICOMPTON.BE

B-Bico

**co-funded
by the
European
Union**



La tablette
un outil créatif pour votre enfant ?

123
CLIC.BE

Un site pour les parents qui souhaitent utiliser smartphones et tablettes avec leurs enfants de 3 à 6 ans.



Zu welchen dieser Aspekte passt Ihr Praxisbeispiel (X)

Medien zum Thema machen	
Spiele rund um das Hörverständnis	X
Fotografie und Bildbearbeitung	X
Filmen und Kameratricks	X
Geschichtenerzählen mit und über Medien	X
Recherche mit Medien - drinnen & draußen	X
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	
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"	
Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Kindergärten und Familien	
Leichter Zugang und integrativer Aspekt	X

