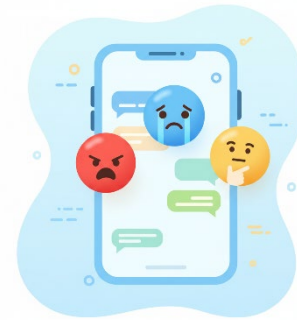


Digitales Miteinander: Wir greifen die Lebenswelt der Kinder auf

Was passiert eigentlich in einem Klassenchat? Warum ist es manchmal so schwer, das Tablet wegzulegen? Und wie reagiert man richtig, wenn ein Streit online eskaliert?

Gemeinsam mit unserem Kooperationspartner **Computer Bildung Berlin** haben die Schülerinnen und Schüler der 3. und 4. Klassen diesen Fragen nachgespürt. Dabei wurden die Kinder nicht mit neuen Inhalten konfrontiert, sondern arbeiten mit dem, was sie aus ihrem Alltag bereits mitbringen.



Prävention statt Belehrung

In den Workshops wurde deutlich, dass viele Kinder bereits in ihrer Freizeit Erfahrungen mit digitalen Medien sammeln. Das Projekt setzte genau hier an und bot einen geschützten Raum, um diese Erlebnisse zu reflektieren:

- Simulationen in sicherem Rahmen: Um keine Werbung für kommerzielle Plattformen zu machen und keine neuen Anreize zu setzen, arbeiteten die Kinder mit neutralen, fiktiven Plattformnamen und abgeschlossenen Testumgebungen.
- Vom Konflikt zur Lösung: Anhand dieser simulierten Chats lernten die Kinder, wie schnell Missverständnisse entstehen können. Sie übten ganz konkret, wie man Grenzen setzt und wo man sich Hilfe holt, bevor eine Situation eskaliert.
- Datenschutz spielerisch: Die Kinder erforschten, welche digitalen Fußspuren sie hinterlassen, wenn sie sich im Netz bewegen.



Hinter den Kulissen der Aufmerksamkeit

Ein großer Teil des Projekts widmete sich den Fragen der Kinder zu Mechanismen, denen sie online begegnen. Warum machen manche Apps so viel „Lust auf mehr“? Während im Projektmaterial keine existierenden Plattformen genannt wurden, wurde in den Gesprächen deutlich, dass Plattformen wie *YouTube*, *TikTok*, *Roblox* oder *WhatsApp* in der Lebenswelt vieler Kinder bereits eine Rolle spielen. Wir haben die psychologischen

Tricks (wie Belohnungssysteme durch Likes oder „unendliches Scrollen“) entlarvt, um die Kinder zu einer kritischen Beobachtung ihrer eigenen Nutzung zu befähigen.

Ein wichtiges Signal der Kinder: Im Unterrichtsgespräch gab mehr als die Hälfte der Kinder (54 %) an, sich schon einmal gewünscht zu haben, weniger Zeit vor dem Bildschirm zu verbringen.

Unser Ziel: Handlungskompetenz stärken

Das Projekt zeigt: Die Kinder haben bereits ein feines Gespür dafür, wenn ihnen der digitale Konsum „zu viel“ wird. Unsere Aufgabe ist es, dieses Bauchgefühl ernst zu nehmen und in echte Handlungskompetenz zu übersetzen. Mit diesem Projekt konnte eine wichtige Basis für ein respektvolles und reflektiertes digitales Miteinander geschaffen werden.

