

Vorstellung der kantonalen Strategie zur Bildung von Medienkompetenz

23.05.2023 – 9.30 Uhr
Sitten

Die Alarmglocken läuten

- ▲ Besorgnis der Fachleute angesichts von psychosozialen und somatischen Störungen, die im schulischen und ausserschulischen Bereich beobachtet werden
- ▲ Korrelation in der wissenschaftlichen Literatur zwischen missbräuchlicher Bildschirmnutzung und Auswirkungen auf die psychische und physische Gesundheit sowie die Entwicklung
- ▲ Digitale Bildung = Priorität des Rahmenprogramms Gesundheitsförderung und Prävention des Kantons (2019-2022) und des kantonalen Jugendobservatoriums
- ▲ Eltern und Fachleute auf der Suche nach Ratschlägen und Informationen
- ▲ Rasante Zunahme der Bildschirmnutzung während der Pandemie

Studien JAMES (2022) und MIKE (2021)

▲ Kinder zwischen 6 und 13 Jahren:

- Verbringen den grössten Teil ihrer Freizeit mit Spielen, Sport und sozialen Kontakten, erst danach kommen Bildschirmmedien.
- Dabei sind Videospiele am beliebtesten: 77 % der Jungen und 51 % der Mädchen spielen mindestens einmal pro Woche.
- 1 von 10 Kindern musste erleben, wie Fotos oder Videos von ihm ohne seine Zustimmung verbreitet wurden, 6 % wurden im Internet belästigt.

▲ Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren:

- In Anwesenheit von Freunden beschäftigen sie sich lieber ohne Bildschirmmedien.
- Fast 100 % besitzen ein Smartphone – $\frac{3}{4}$ haben selber einen Laptop.
- 3 von 5 Mädchen und 1 von 3 Jungen geben an, schon einmal unerwünschte Nachrichten mit sexuellem Inhalt erhalten zu haben.

3

Problem für die öffentliche Gesundheit

▲ Folgen der Mediennutzung in den ersten Lebensjahren

- Je mehr Zeit Kleinkinder vor Bildschirmen verbringen, desto grösser ist das Risiko für Entwicklungsstörungen.
- Auswirkungen auf die Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit, die Entwicklung von Sprache und Kommunikation, Motorik usw.

→ Für eine gesunde Entwicklung muss das Kleinkind stimulierende und unterschiedliche Erfahrungen in 3 Dimensionen sammeln und die 5 Sinne zu trainieren.

▲ Das gilt auch für die älteren Kinder

4

Grosses Engagement des Kantons

- ▲ Koordinierte Lösung für ein Problem des Gesundheitswesens
 - Dienststelle für Gesundheitswesen
 - Kantonale Dienststelle für die Jugend
 - Dienststelle für Unterrichtswesen
 - Dienststelle für Berufsbildung
- ▲ Koordination: Gesundheitsförderung Wallis
- ▲ Zusammenarbeit aller aktiven Partner
 - ICT-VS - Schuldirektionen - Sucht Wallis
 - SIPE-Zentren - Krippen und ABES - PH-VS
 - Kantonspolizei - Hall of Games - ...
 - ZET - FRAPEV
 - SMZ - Schulgesundheit

5

CANTON DU VALAIS
KANTON VALAIS

Kantonale Strategie

- ▲ Bewährte Praktiken und Handlungsempfehlungen
- ▲ Für Eltern, Lehrpersonen und Kinder/Jugendliche
- ▲ 4 Schwerpunkte: Dialog – Verantwortung – Sicherheit – Chancen
- ▲ Ausbildungsweg von der Geburt bis zum Alter von 18 Jahren und darüber hinaus

- ▲ Mit der Unterstützung von:
 - Loterie Romande
 - Agenda2030 des Kantons Wallis

6

CANTON DU VALAIS
KANTON VALAIS

Kantonale Strategie für 0-4 Jährige

- ▲ Bedürfnis, Kleinkinder für ihre gesunde Entwicklung zu schützen
- ▲ Bedeutung von Erwachsenen, die den Rahmen setzen und als Vorbilder fungieren
- ▲ Botschaften der Strategie :
 - **0-3 Jahre**
 - Für eine gesunde Entwicklung des Kindes: Kein Bildschirm unter 3 Jahren.
 - **3-4 Jahre**
 - Kinder den Bildschirm nicht allein nutzen lassen. Eltern begleiten und stellen Regeln für den Umgang auf.
 - Eine Bildschirmzeit von maximal 30 Minuten am Tag sollte nicht überschritten werden.

Kantonale Strategie ab dem Schuleintritt

- ▲ Die Botschaften sind altersabhängig.
- ▲ Bei der Bildung von Medienkompetenz werden die Kinder von Erwachsenen begleitet. Sie führen sie und ziehen sich nach und nach zurück, damit die Jugendlichen zu Akteuren und Trägern ihrer digitalen Praxis werden.
- ▲ Der Schule kommt eine besondere Rolle zu.
- ▲ Botschaften der Strategie:
 - **4-8 Jahre**
 - Erwachsene nehmen eine Vorbildfunktion ein und sprechen mit den Kindern über den Umgang mit Bildschirmen und den dabei empfundenen Gefühlen.
 - Sie geben einen sicheren Rahmen für die Nutzung vor.

Eine kantonale Strategie ab dem Schuleintritt

- **8-12 Jahre**
 - Altersempfehlungen müssen eingehalten werden.
 - Erwachsene bauen eine vertrauensvolle Beziehung zum Kind auf, die es ihm ermöglicht, über seine Erfahrungen mit Bildschirmen zu sprechen.
 - Klare Rahmenbedingungen lassen das Kind die Verantwortung für sein Handeln erkennen.
- **12-15 Jahre**
 - Erwachsene überwachen die Einhaltung der Rahmenbedingungen zur Bildschirmnutzung und fördern die Entwicklung von Kompetenzen.
 - Jugendliche eignen sich das nötige Wissen an, um sich schützen und allenfalls um Hilfe bitten zu können. Sie tragen die Verantwortung für ihr Handeln.
- **15 Jahre +**
 - Jugendliche sind in der Lage ihren Platz in der digitalen Gesellschaft einzunehmen.
 - Sie werden Referenzpersonen ihres Umfelds und erkennen ihre Verpflichtungen gegenüber der eigenen und der Sicherheit anderer.



Medien- kompetenz





Allgemeine Broschüre

Spieglein, Spieglein...

Alternativen vorschlagen

0-3 JAHRE	3-4 JAHRE	4-8 JAHRE 1. ZYKLUS	8-12 JAHRE 2. ZYKLUS	12-15 JAHRE 3. ZYKLUS	> 15 JAHRE SEKUNDARSTUFE II
<ul style="list-style-type: none"> › Analoge Spiele verwenden › Geschichten erzählen › Singen, Tanzen und Musik hören › Draussen spazieren gehen › Momente der Geborgenheit schaffen, z.B durch gegenseitiges Frisieren und Massieren › Eigene Kindheitserinnerungen durch ähnliche Aktivitäten wieder aufleben lassen 	<ul style="list-style-type: none"> › Höhlen aus Kissen und Decken bauen › Kochen › Basteln oder Zeichnen › Die Natur entdecken und erforschen › Kinder ihre eigenen Spiele erfinden und spielen lassen › Gemeinsam mit den Kindern über das angesehene Video oder den Zeichentrickfilm sprechen 	<ul style="list-style-type: none"> › Ermütigen draussen zu spielen › Aktivitäten vorschlagen, die das Kind zur Ruhe lassen können: bauen, basteln oder musizieren › Gemeinsam Regeln für den Umgang mit Bildschirmen erstellen, die von allen Familienmitgliedern eingehalten werden › Die Grundlegenden digitalen Funktionen erklären, z.B wie drucke ich Ausmalbilder aus? › Als Familie regelmässig Brett- und Kartenspiele zusammen spielen › Spiele aus der Ludothek ausleihen 	<ul style="list-style-type: none"> › Einen Timer programmieren, um die vereinbarte Bildschirmzeit einzuhalten › Entwickeln von Empathie durch Rollenspiele und Pantomime › Fördern von Freizeitaktivitäten (Sportvereine, Musikvereine, ...) › Bücher aus der Bibliothek ausleihen › Einander die Lieblingsbeschäftigung an den Bildschirmen aufzeigen › Zu Bildschirmlosen Aktivitäten ermutigen, wenn Freunde zum Spielen vorbeikommen 	<ul style="list-style-type: none"> › Keine privaten Informationen weitergeben (Adresse, intime Fotos, Passwörter, ...) › Einen Wocker statt des Smartphones verwenden- das Smartphone bleibt ausserhalb des Schlafzimmers › Privatsphäre-Einstellungen in den sozialen Netzwerken aktivieren › Nicht ohne die Erlaubnis ein Video oder Foto von jemandem anderen posten › Bildschirme kreativ nutzen: Videos und Grafiken erstellen oder Programmieren lernen › Fake News und bearbeitete Bilder als solche erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> › Unnötige Benachrichtigungen ausschalten › Bildschirmzeit festlegen › Bildschirmfreie Zeiten einplanen › Das Smartphone bewusst zur Seite legen, um seine volle Aufmerksamkeit auf eine einzige Aktivität richten zu können › Das Smartphone so lange es funktioniert behalten und statt eines neuen Geräts ein generalüberholtes kaufen › Nicht genutzte Apps vom Smartphone entfernen › Begrenzung der finanziellen Ausgaben für Onlineaktivitäten

Karte mit Botschaften und Alternativen nach Altersgruppen



Medienkompetenz

0-3 JAHRE

Für eine gesunde Entwicklung des Kindes: **Kein Bildschirm unter 3 Jahren!**

3-4 JAHRE

Kinder den Bildschirm nicht allein nutzen lassen. **Eltern begleiten und stellen Regeln für den Umgang auf.** Eine Bildschirmzeit von maximal 30 Minuten am Tag sollte nicht überschritten werden.

CANTON DU VALAIS
KANTON VALAIS

analoge Spiele verwenden

tanzen

basteln

singen

kochen

sich verkleiden

zeichnen

die Natur entdecken

Höhlen bauen

Geschichten erzählen

Hier finden Sie weitere Informationen sowie «Tipps und Tricks» für den Alltag:
medienkompetenzwallis.ch

Promotion santé Valais
Gesundheitsförderung Wallis

CANTON DU VALAIS
KANTON VALAIS

mit der Unterstützung von
LOTTERIE ROMANDE

Videosequenzen

Kurzformat



Videosequenzen Langformat



Die kantonale Strategie
als Ganzes



0-3 Jahre



3-4 Jahre



4-8 Jahre



8-12 Jahre



12-15 Jahre



15+ Jahre



Ausbildung von Fachkräften 0-4 Jahre



Andere laufende oder bevorstehende Massnahmen

und noch viel mehr...

medienkompetenzenwallis.ch

	Empfehlungen	
0-4 Jahre	Eltern das nötige Rüstzeug mitgeben Kleinkinderbetreuer/innen ausbilden	SMZ und ZET GFW
1. Zyklus	Eltern von Kindern im 1. Zyklus an Elternabenden informieren und Rüstzeug mitgeben «Die Bildschirme und ich» für Schüler/innen der 3-4H, Lehrpersonen und Eltern Intervention der SIPE-Zentren in der 4H	Schulen Lehrpersonen SIPE
2. Zyklus	Eltern von Kindern im 2. Zyklus an Elternabenden sensibilisieren	Schulen
3. Zyklus	Intervention der Polizei Intervention Hall of Games in der 9H Intervention Escape Addict in der 10H	Kantonspolizei Hall of Games GFW
Allgemein- und berufsbildende Sekundarstufe II	Katalog der angebotenen Interventionsleistungen	GFW und Partner
Lehrpersonen	Ansprechpersonen innerhalb und ausserhalb der Schulen Zusätzliche Lehrmittel Verstärkte Aus- und Fortbildung Dreigliedrige digitale Bildung (Lehrpersonen, Schüler/innen, Eltern) stärken	GFW und Partner



educationnumeriquevalais.ch

medienkompetenzwallis.ch



Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

sophie.cottagnoud@psvalais.ch
denise.ruffiner@psvalais.ch



Promotion santé Valais
Gesundheitsförderung Wallis



CANTON DU VALAIS
KANTON WALLIS



Medien-
kompetenz