

## „Leg doch bitte mal das Ding weg“ Familie und digitale Alltagsbegleiter

Dr. Claudia Schäfer, Evangelische Akademie zu Berlin

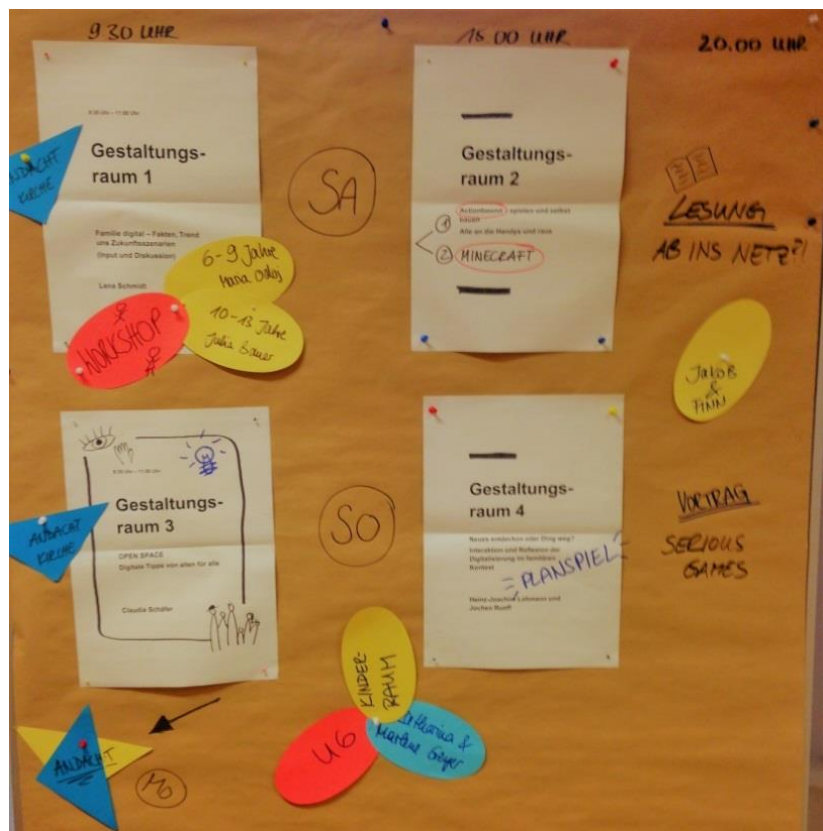
Bericht zur Familienakademie 2017 „Leg doch bitte mal das Ding weg!“  
28. April bis 1. Mai 2017, Schloss Gollwitz

Die Bildrechte liegen bei der Evangelischen Akademie zu Berlin.



Vier Tage lang erleben und diskutieren die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, was sie generationenübergreifend gemeinsam digital erkunden und erschaffen können, wie sie über unterschiedliche Vorstellungen vom Digitalen und seiner alltäglichen Nutzung ins Gespräch kommen, voneinander und miteinander lernen und ganz viel Neues entdecken können. Auch analoge Bedürfnisse kommen bei Spielen, Singen, Andacht oder Grillen nicht zu kurz.

60 Teilnehmerinnen und Teilnehmer – Großeltern, Eltern und Kinder – sind neugierig nach Schloss Gollwitz gekommen. Das Programm ab Samstagfrüh umfasst vier „Gestaltungsräume“.

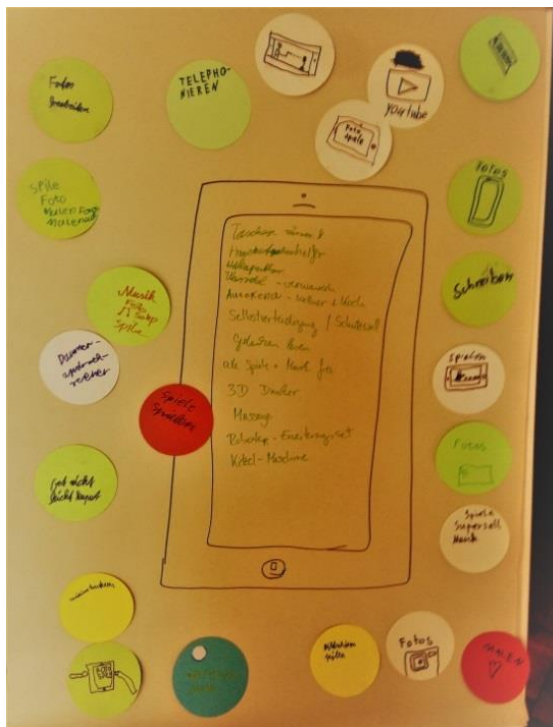




Aber zuallererst wird am Freitag gemalt: Beim Kennenlernen und Brainstorming zeigt sich:

Was mögen wir an der digitalen Welt und was nicht? Die dazu entstandenen Bilder werden mit gelben Zetteln kommentiert.

Der erste Gestaltungsraum beginnt im Workshop „**Familie digital – Fakten, Trends und Zukunftsszenarien**“ mit einem Überblick über Nutzungsgewohnheiten aller Altersgruppen und angeregten Diskussionen um Mediennutzung, sowie Chancen und Gefahren von Instagram, Snapchat und YouTube. Gleichzeitig gibt es für Kinder und Jugendliche eigene Workshops: Wie funktioniert das Internet? Was kann ein Smartphone alles und was sollte ich über Fotos im Netz, Privatsphäre und personenbezogene Daten wissen? Was ist Cybermobbing? Bei den Älteren geht es außerdem um Fallbeispiele aus dem Urheberrecht, das Recht am eigenen Bild und Prank-Videos.



Nach der Theorie darf natürlich auch die Praxis nicht zu kurz kommen: Die Kinder drehen mit Tablets kleine Spielszenen zum Thema und stellen sie der ganzen Gruppe vor.



Am Nachmittag geht es ins mobile Abenteuer: Die „Actionbound“ – Schnitzeljagd erstreckt sich über das gesamte Gelände mit Quiz, Video-Challenge, Audio-Aufgaben, QR-Codes-Suche und Fragen rund um die Familienakademie.... Also: Alle an die Handys und raus! Welche Gruppe ist am schnellsten unterwegs?

Einen Bound kann sich auch jeder selbst basteln:

<https://de.actionbound.com/>



Zur gleichen Zeit findet drinnen die Einführung in Minecraft statt – „Zusammen an der Stadt unserer Träume bauen.“



Höhepunkte sind die Präsentation des Gebauten bei der Abschlussandacht – paradiesische Wasserschlösser, eine moderne Kirche und ganz viel Grün gibt es da zu sehen. Die Minecraft - Auferstehungsgeschichte zeigt zudem noch komplexere Nutzungsmöglichkeiten auf. Vertiefte Einblicke in die Welt der „serious games“ und weiterer spannender Spieloptionen mit Mehrwert: <http://www.seriousgames.de/>

Bei der Runde mit digitalen Tipps von allen und für alle kommen die Generationen vertieft ins Gespräch darüber, was jede und jeder täglich digital unternimmt und warum bestimmte Dinge im digitalen Raum für manche Faszination entfalten und für andere nicht. Wir erfahren von spannenden Nutzungen verschiedener sozialer Medien, von interessanten Spielen, Suchmaschinen, Lernfilmen und –hilfen, Bildbearbeitungen, Bibelleseapps ... und natürlich gibt es auch Hinweise auf Vieles, was analog immer noch schöner ist oder einfach schneller funktioniert...



Beim Planspiel „Schulkonferenz“ werden Vereinbarungen über die Nutzung von Handys innerhalb und außerhalb des Unterrichts und über die Frage von digitalen Medien im Unterricht getroffen: Mit welchen Geräten und welcher Software soll die Schule ausgestattet werden? Dürfen Smartphone und Co. im Unterricht genutzt werden, oder nur in bestimmten Zonen? Welche Themen der digitalen Welt sollen im Unterricht vorkommen?

Enthusiasten, Unentschlossene, Skeptiker, Kinder und Jugendliche erarbeiten in verschiedenen Gruppen ihre Standpunkte, verhandeln hart...

