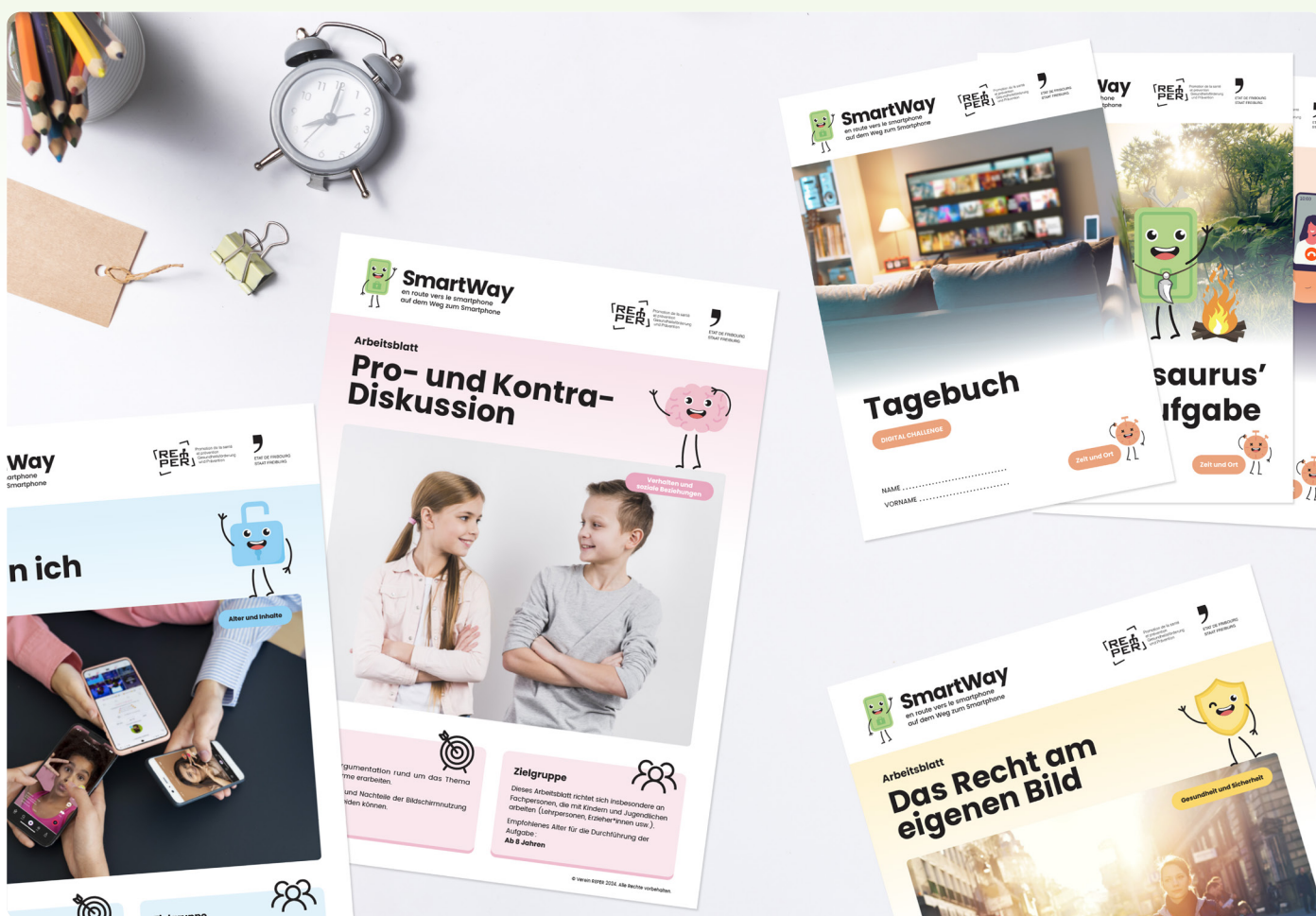


Programm Smartway Übersicht



Hintergrund

SMARTWAY ist ein Programm von REPER zur Gesundheitsförderung und Prävention. Es wurde speziell für Fachpersonen entwickelt, die mit Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren arbeiten und sich mit dem Thema Bildschirme beschäftigen. Das Programm richtet sich an Fachpersonen in Schulen, Betreuungseinrichtungen, Förderschulen, Freizeitzentren und anderen Einrichtungen.

SMARTWAY enthält 19 Übungen, die sowohl einzeln als auch in Gruppen durchgeführt werden können. Neben dem Thema «Bildschirme» fördern sie auch wichtige Fähigkeiten wie Zusammenarbeit, Kommunikation und reflektiertes Denken, die im Lehrplan gefordert werden.

Philosophie und Ziel

Mit 13 Jahren besitzen fast alle Kinder (99%¹) ein Smartphone. Es ist der wichtigste Bildschirm für Jugendliche, da es fast alles bietet, was die digitale Welt ausmacht: Internet, Videospiele, soziale Netzwerke, Filme und Serien, Online-Shopping, Chats und mehr - und das jederzeit. Diese Eigenschaften machen es zu einem faszinierenden Gegenstand, der zahlreiche Möglichkeiten bietet, dessen Nutzung jedoch bestimmte Fähigkeiten erfordert.

SMARTWAY möchte diese Fähigkeiten langfristig mit den Kindern trainieren, um sie auf die Nutzung ihres zukünftigen Smartphones vorzubereiten. Die Übungen sollen an verschiedenen Orten (z.B. Schulen, Betreuungseinrichtungen) und zu unterschiedlichen Zeiten möglich sein. Einheitliche Botschaften aus verschiedenen Quellen regelmässig zu wiederholen, ist dabei entscheidend für eine erfolgreiche Prävention.

SMARTWAY ist ein dynamisches und zukunftsorientiertes Programm, das auf die Bedürfnisse der Fachpersonen abgestimmt ist und die Präventionsarbeit auf die zentralen Themen fokussiert. Es sieht vor, bestehende Inhalte durch zusätzliche Übungen zu ergänzen. Zudem wird das Programm regelmässig überprüft und angepasst, um Rückmeldungen aus der Praxis sowie neue Herausforderungen und Entwicklungen zu berücksichtigen.

Aufbau von SMARTWAY

Die SMARTWAY-Übungen sind in fünf Kategorien unterteilt, basierend auf Herausforderungen im Umgang mit Bildschirmen:

- Zeit und Ort
- Alter und Inhalte
- Verhalten und soziale Kontakte
- Gesundheit und Sicherheit
- Emotionen und Interessen

Diese Kategorien helfen Fachpersonen, sich gezielt mit den Themen zu befassen, die für sie wichtig sind. Auf der nächsten Seite finden Sie eine Übersichtsgrafik zu den Kategorien und Übungen von SMARTWAY.



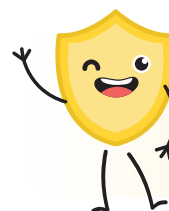
Zeit und Ort



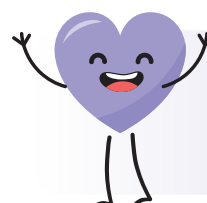
Alter und Inhalte



Verhalten und soziale Kontakte



Gesundheit und Sicherheit



Emotionen und Interessen

¹ Külling, C., Waller, G., Suter, L., Willemse, I., Bernath, J., Skirgaila, P., Streule, P., & Süß, D. (2022). JAMES - Jugend, Aktivitäten, Medien - Umfrage Schweiz. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

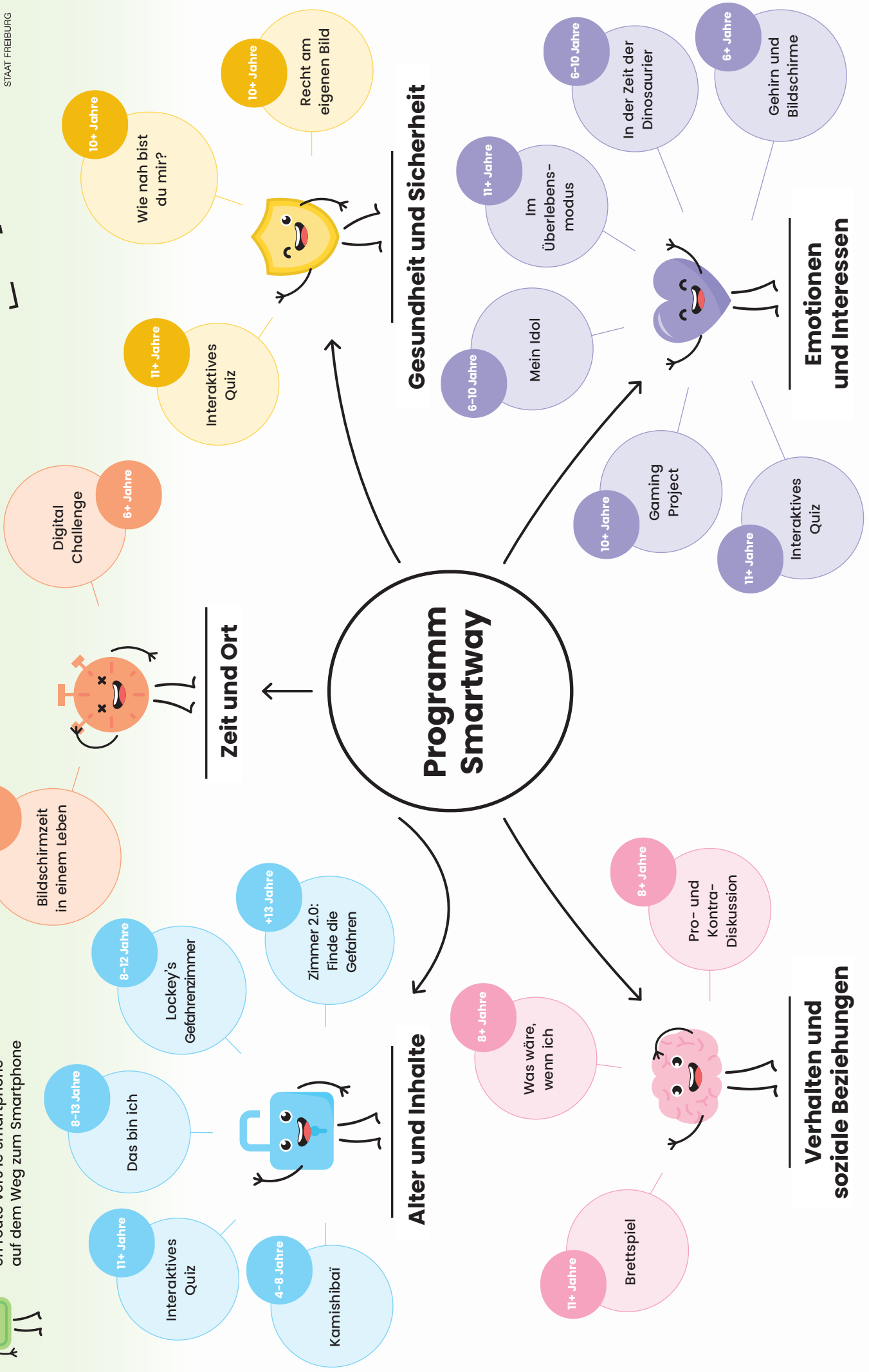


SmartWay
en route vers le smartphone
auf dem Weg zum Smartphone



Promotion de la santé
et prévention
Gesundheitsförderung
und Prävention

ETAT DE FRIBOURG
STAAT FREIBURG



Erklärung der Arbeitsblätter

Jede SMARTWAY-Übung enthält ein Arbeitsblatt, das die Übung vorstellt und eine schnelle Umsetzung erleichtert. Jedes Arbeitsblatt umfasst die folgenden Elemente.



Die *Ziele* unterstützen die Fachpersonen dabei, gezielt die Kompetenzen auszuwählen, an denen sie mit den Kindern arbeiten möchten.



Die *Zielgruppe* beschreibt, für welches Alter die Aktivität gedacht ist.



Der *Ablauf* zeigt Schritt für Schritt, wie die Übung durchgeführt wird. Manchmal werden auch mehrere Varianten vorgeschlagen.



Diese *Fragen* helfen den Kindern, am Ende der Übung über Verbindungen zu ihrem Alltag nachzudenken.



Die *Take-Home-Message* fasst die zentralen Botschaften zusammen, die die Übung den Kindern vermitteln soll.

Damit die Übungen gut gelingen, sollten Fachpersonen:

- die Kinder dabei unterstützen, ihre Gedanken auszudrücken,
- den Austausch zwischen den Kindern fördern,
- die Botschaften aus dem Abschnitt «Take Home Message» auf pädagogische Weise und ohne moralischen Unterton vermitteln.



SMARTWAY-Übungen mit Kindern organisieren

Wenn Sie eine oder mehrere SMARTWAY-Übungen umsetzen wollen, empfehlen wir eine kleine Vorbereitung im Vorfeld, die unter anderem Folgendes umfasst:

- Überlegen Sie, was Sie mit den Übungen erreichen möchten und ob eine Wiederholung oder ähnliche Übungen geplant sind.
- Lernen Sie die Übung kennen und machen Sie gegebenenfalls einen kleinen Test (z. B. ein Brettspiel oder Quizfragen).
- Wählen Sie den Ort und die Zeit aus und informieren Sie sich über die Anzahl Kinder, die für die Übung in Frage kommen.
- Planen Sie genügend Zeit für den Transfer mit den Kindern ein, um alle wichtigen Informationen aus dem Kasten «Take Home Message» zu vermitteln.

Je nach Gruppengrösse und Möglichkeiten kann es sinnvoll sein, mehrere Übungen in Form von Posten zu organisieren und die Gruppe in Untergruppen aufzuteilen.

Die Erfahrung zeigt, dass Prävention durch Gleichaltrige bei der Zielgruppe besonders gut ankommt. Deshalb kann es sinnvoll sein, ältere Kinder zu schulen, damit sie diese Übungen mit jüngeren Kindern durchführen. REPER hat diese Methode oft ausprobiert und immer positive Ergebnisse erzielt.

Für Eltern

SMARTWAY bietet keine speziellen Materialien für Eltern an.

Bei einigen Übungen werden die Eltern indirekt zur Teilnahme aufgefordert. Dies gilt insbesondere für die «Digital Challenge» und «Mein Idol».

Um mit Eltern von Kindern in diesem Alter über das Thema Bildschirme zu sprechen, haben wir verschiedene Hilfsmittel erstellt, die auf Internetplattformen verfügbar sind. Diese sind:



DigiHarmo

Eine Plattform mit Hilfsmitteln zum Thema Bildschirme für Eltern und Fachpersonen.



Die 3K

Ein Ansatz zur Unterstützung bei der Bildschirmnutzung mit Selbsttest.

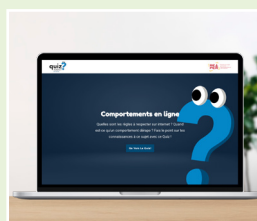
www.die-3k.ch



Prävention Medien

Eine Website von REPER, rund um das Thema Bildschirme mit Informationen, Angeboten und Dienstleitungen.

www.praevention-medien.ch



Bischi fit Quiz

Eine Quizplattform, die auch die Kategorie «Bildschirme» enthält, und auf der man sich spielerisch über verschiedenen Themen informieren kann.

www.bischi-fit.ch



Danksagungen

Für die Entwicklung von SMARTWAY hat REPER mit vielen Partnern zusammengearbeitet.

Wir danken Ihnen herzlich für Ihre Unterstützung, Ihre wertvollen Ratschläge und Ihr Interesse an der Entwicklung von Präventionsmassnahmen für die junge Generation zum Thema Bildschirme. Besonders möchten wir hervorheben:

Die Geldgeber



Die Berater*innen

Für Ihre wertvolle Unterstützung während des gesamten Projekts:

- Aurélie Archimi, wissenschaftliche Mitarbeiterin beim SSP
- Marie-Amélie Dupraz-Ardiot, Verantwortliche für nachhaltige Entwicklung für den Kanton Freiburg
- Léa Berger, Wissenschaftliche Mitarbeiterin Gesundheitsförderung und Prävention, SSP
- Sylvain Lang, Schulinspektor
- Alain Maeder, Schulinspektor
- Fabienne Plancherel, kantonale Delegierte für Prävention und Gesundheitsförderung
- Laurence Rossier, Pädagogische Mitarbeiterin, Fachstelle Gesundheit im SENOF
- Denise Schneuwly, Pädagogische Mitarbeiterin, Fachstelle Gesundheit im DOA
- Christel Zufferey, wissenschaftliche Mitarbeiterin beim SSP

Für Ihre inhaltlichen Ideen:

- Nicolas Carrupt und seine Schüler*innen der 11H der Orientierungsschule Pérolles (2022)
- Die ausserschulische Betreuung in Cormanon
- Lehrpersonen und Schüler*innen der Primarschule Ueberstorf (2022)

Für die Teilnahme an der Erstellung von «Mein Idol»:

- Soren Guillaume, Schüler
- Sacha Dorthe, Schüler

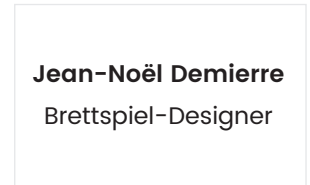
Für Ihre wertvollen Ratschläge zum Brettspiel und zum Inhalt der Fragen:

- René Leuenberger, wissenschaftlicher Mitarbeiter BNE beim DOA – SENOF – Sek.2
- Raphaël Schaer, pädagogischer Mitarbeiter am SENOF

Für das Testen von Aktivitäten:

- Die ausserschulische Betreuung in Le Platy
 - Das Carré d'AS
 - Das Centre éducatif et pédagogique (CEP)
 - Die Primarschule Le Botzet
 - Die Primarschule La Condémine
 - Die Primarschule Flamatt
 - Die Primarschule Schönberg
 - Raphaël Schaer und seine Schüler*innen der 10H der Orientierungsschule Pérolles (2024)
-

Die Lieferant*innen



SMARTWAY wurde im Rahmen eines interdisziplinären Projekts von einem Team entwickelt, welches aus:

- Antoine Bays, Projektleiter
- Catherine Dorthe, Inhaltsspezialistin
- Valérie Lehmann, Inhaltsspezialistin
- Myrta Isenschmid, Inhaltsspezialistin