

Lieblingsstunde

Was

Kinder stärken

Digitale
Kompetenzen
fördern

► **Kinder werden gestärkt.** /// Die Kinder lernen Strategien, um Herausforderungen im Alltag zu begegnen und packen unter anderem einen Mut-Koffer.

► **Kinder fühlen sich wohl.** /// Die Kursleitung agiert wertschätzend und spiegelt den Kindern ihre Stärken.

► **Kinder denken darüber nach, was ihnen in Beziehungen wichtig ist.** /// Ein Charakter aus der Lieblingsstunde wirkt ärgerlich. Die Kinder finden heraus, warum er keine Lust auf andere hat. Sie finden gemeinsam Tipps und Tricks für ihre eigenen Freundschaften.

► **Kinder lernen verantwortungsbewusst mit digitalen Medien umzu-gehen.** /// Die Kinder erfahren, wie sie Computer und Tablet zeitlich begrenzt und als Werkzeug nutzen.

► **Kinder lernen Programme kennen und nutzen.** /// Die Kinder erfahren spielerisch, wie sie das Zoom Whiteboard, die Chatfunktion und weitere Tools in der Interaktion mit anderen verwenden.

► **Kinder wachsen digital als Team zusammen.** /// Ein Charakter aus der Lieblingsstunde hat das Mikrofon der Kursleitung sabotiert, nun müssen sich die Kinder selbst organisieren und miteinander Aufgaben lösen.

Wie

Partizipativ und
auf Augenhöhe

Spielerisch

► **Kinder werden ernst genommen und auf Augenhöhe begleitet.** /// Die Kursleitung lernt gemeinsam mit den Kindern. Dafür gehen wir auf die Bedürfnisse der Kinder ein und probieren z. B. die Avatarfunktion in Zoom erst einmal aus.

► **Kinder haben ein Recht auf die freie Entfaltung ihrer Persönlichkeit.** /// Kinder dürfen sich ausdrücken, wie es für sie gerade am besten funktioniert. Manche nutzen Zeichnungen, schicken Emojis oder kommunizieren lieber mit Mimik und Gestik.

► **Kinder haben ein Recht auf den Schutz ihrer Privatsphäre.** /// In der Lieblingsstunde wird kein Kind dazu gezwungen, etwas zu erzählen. Darüber hinaus wird vermittelt, dass jede Person ihre eigene Grenze hat, wenn es um das Teilen von Gedanken und Erlebnissen geht.

► **Kinder nutzen ihre Kreativität und Fantasie.** /// Die Kinder reisen auf einen unbekanntem Planeten. Gemeinsam entscheidet die Gruppe, wie sie mit der neuen Umgebung und den Charakteren der Geschichte interagiert.

► **Kinder sind motiviert und mit Spaß dabei.** /// Die Kinder wachsen als Gruppe zusammen, lernen den Lieblingsswitz und Hobbys voneinander kennen und freuen sich auf die nächste Lieblingsstunde.

► **Kinder dürfen körperlich aktiv werden.** /// Die Kinder knacken Codes und werden zur Lösung abseits der Endgeräte aktiv. Sie sammeln z. B. Gegenstände, springen oder tanzen zum Lieblingslied.

Fundament

[Broaden and Build Theory](#)
(Fredrickson, 2001)

[Perma-Modell](#) (Seligman, 2011)

[Kompetenzen in der digitalen Welt](#)
(Kultusministerkonferenz, 2016)

[VN-Kinderrechtskonvention](#)
(BMFSFJ, 2022)

[Educational-Life Action Role Play](#)
(z. B. Vanek & Peterson, 2023)