

# echt

## OBERFRANKEN

*Menschen · Ideen · Perspektiven*

63 · April/Mai/Juni 2022 · 13. Jahrgang  
[www.echt-oberfranken.de](http://www.echt-oberfranken.de)

**Ausbildung  
in Oberfranken:  
das große  
Special!**

🕒 Ab Seite 60

### **AUFWACHEN, FRÜHLING!**

Tourentipps für Radler  
und Wanderer

Ab Seite 12

### **HIER SPIELT DIE MUSIK**

Klassik in und  
aus Oberfranken

Ab Seite 30

### **SCHMECKT MIR**

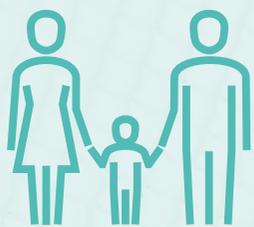
Fränkische Tapas und  
andere Köstlichkeiten

Ab Seite 78

Einzelpreis: 4,30 Euro



4 191943 504307



# KINDER UND SMARTPHONES?

*Digitales analog begreifen – ein Kartenspiel vom Bayreuther Start-up hej!Lab*

„Wir begleiten Kinder in die digitale Welt – mit Sicherheit.“ Diesem durchaus hohen Anspruch stellt sich seit 2017 das Bayreuther Start-up hej!Lab von Stephanie Helfrecht, die zu dem Zeitpunkt bereits seit Jahren im Bereich digitaler Bildung tätig ist.

Mit ihrem ersten Produkt, einem liebevoll gestalteten Kartenspiel, schafft Stephanie Helfrecht einen interaktiven Leitfaden für angehende Handy-Heldinnen und deren Eltern. Und selbst erfahrene Digital Natives können hier noch etwas lernen.

## Wie lehrt man Kindern den Umgang mit Smartphones?

Eine Studie des Digitalverbands Bitkom zeigt, dass mehr als jedes zweite Kind zwischen sechs und sieben Jahren bereits ein Smartphone nutzt. Auch gerade deshalb traut Stephanie Helfrecht ihren Augen nicht, als sie auf der Suche nach Bildungsangeboten zur kindgerechten Handynutzung ausschließlich auf Optionen stößt, bei denen die Kinder bereits einem Bildschirm gegenüber sitzen. Also entscheidet sich die Mutter von zwei Töchtern, das Ganze selbst in die Hand zu nehmen: In Zusammenarbeit mit zahlreichen Pädagoginnen, Freiwilligen und den eigenen Töchtern entsteht erstmalig ein analoges Bildungsangebot, das Kinder bereits ab acht Jahren auf die Nutzung digitaler Medien vorbereitet.

## Von Datenkrümeln und Co.

„Ziel des Spiels ist es, einen Gesprächsanlass zu schaffen und das Handy in einem sicheren Rahmen kennenzulernen“, erklärt Helfrecht, die immer wieder gefragt wird, warum sie denn keine App entwickelt habe. „Da gibt es ja schon tolle Angebote, aber vieles funktioniert im persönlichen Gespräch eben besser.“ Der beigelegte Eltern-Guide garantiert den bewussten Umgang mit dem Spiel, während die Kinder in sechs verschiedenen Kategorien Punkte sammeln. Was steckt hinter den Cookies, die



uns tag-täglich im Netz begegnen? Wo finde ich meine IMEI? Und was ist das überhaupt? Es ist eine individuelle Seriennummer, die jedes Handy hat. Die verschiedenen Quizfragen beschäftigen sich mit Themen rund um Sicherheit, Rechte im Netz, Handy-Funktionen, Werbung und Kosten, Wohlbefinden, Messenger-Dienste und soziale Medien.

## Weg vom Konsum, hin zur eigenen digitalen Gestaltung

Auf der Vorderseite der Spielkarten findet sich meist ein kleiner Info-Text, dessen Inhalt auf der Rückseite der Karte spielerisch abgefragt wird. Wer sich erfolgreich durch das Kartenset gespielt hat, ist danach um einiges schlauer und erhält am Ende sogar einen eigenen Handy-Pass, in den man den Namen eintragen und ein Bild von sich einkleben kann. Das Ganze soll schließlich Spaß machen. Und so gibt es im Spiel neben Tipps

für ein gutes Selfie auch Empfehlungen für Apps, die den Alltag bereichern, wie zum Beispiel eine Pflanzen-Erkennungsapp für den gemeinsamen Spaziergang. Stephanie Helfrecht findet: „Man will die Kinder ja auch zu digitalen Gestaltern und nicht nur zu Konsumenten erziehen.“

Privat setzt sie auf vertrauensvolle Kommunikation und lässt ihren Töchtern bei der Handynutzung auch Freiräume. „Ich möchte meinem Kind zeigen, dass ich ihm vertraue, und wenn es nicht funktioniert, dann müssen wir eben engere Regeln schaffen.“

## Handy-Koje auch für Eltern

Im Fokus des Spiels steht klar die Sicherheit der Kinder im Netz, aber „in dem ganzen Spiel kommen solche Begriffe wie Cybergrooming oder Cybermobbing nicht einmal vor, trotzdem ist es natürlich Thema. Das Spiel soll eben keine Angst vor dem Internet machen, sondern Leitplanken schaffen“. Deswegen ist es laut Helfrecht auch besonders für Eltern oder Betreuerinnen geeignet, die nicht die Kapazitäten haben, sich bis ins Detail mit digitaler Bildung für Kinder auseinanderzusetzen. Wie schwer der kinderfreundliche Umgang mit Medien ist, weiß sie nur zu gut aus dem eigenen Familienalltag. Um hier eine Lösung zu schaffen, hat hej!Lab die sogenannte Handy-Koje entwickelt, eine individuell gestaltbare Box, die alle daran erinnert, auch mal eine Medienpause einzulegen. Und damit sind natürlich auch die Eltern gemeint.

Diese Story und viele weitere gibt es auf [www.startlandflow.de](http://www.startlandflow.de) – das oberfränkische Digitalmagazin von und für Impulsgeber/-innen. Autorin: Malena Schlor