



Der kleine Webcoach

Sicher im Internet

Aktualisierende Ergänzung
zum Lehrerband

Ernst Klett Verlag
Stuttgart · Leipzig



Der kleine Webcoach **Sicher im Internet**

**Aktualisierende Ergänzung
zum Lehrerband**

Sabine Schattenfroh

Ernst Klett Verlag
Stuttgart · Leipzig

Quellennachweis

Aus: KIM-Studie 2018 © Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) c/o Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) www.mpfs.de, **7.1; 10.1; 15.1; 18.1; 20.1; 25.1; 28.1**; BITKOM Research GmbH, Berlin-Mitte, **24.1**; Getty Images Plus, München (monkeybusinessimages), **Cover**; KIM-Studie 2014, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, www.mpfs.de, **20; 35; 36**; Landesanstalt für Medien NRW. Der Mediennutzungsvertrag ist ein Angebot der Projekte klicksafe (www.klicksafe.de) und Internet-ABC (www.internet-abc.de), **47.1**; Stüker, Hanna, Bielefeld, **5; 12.1; 12.2; 12.3; 12.4; 12.5; 12.6; 12.7; 12.8; 12.9; 12.10; 12.11; 12.12; 13.1; 34.1; 35.1; 38.1**; © Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI). Datenquelle: Berg/Bitkom 2019, S. 7, **9.1**; © Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI). Datenquelle: EU Kids online 2019, S. 33, **29.1**; © Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI). Datenquelle: EU Kids online 2019, S. 34, **30.1**; © Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI). Datenquelle: EU Kids online 2019, S. 41, **31.1**; © Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI). Datenquelle: Fourscreen Touchpoints Kids 2019, S. 43, **26.1**

Sollte es in einem Einzelfall nicht gelungen sein, den korrekten Rechteinhaber ausfindig zu machen, so werden berechnete Ansprüche selbstverständlich im Rahmen der üblichen Regelungen abgegolten.

Digitale Ergänzung zur 1. Auflage

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis §60a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen. Fotomechanische oder andere Wiedergabeverfahren nur mit Genehmigung des Verlages.

An verschiedenen Stellen dieses Werkes befinden sich Verweise (Links) auf Internet-Adressen. Haftungshinweis: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich die Betreiber verantwortlich. Sollten Sie daher auf kostenpflichtige, illegale oder anstößige Inhalte treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail davon in Kenntnis zu setzen, damit beim Nachdruck der Verweis gelöscht wird.

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2020. Alle Rechte vorbehalten. www.klett.de
Das vorliegende Material dient ausschließlich gemäß §60b UrhG dem Einsatz im Unterricht an Schulen.

Entstanden in Zusammenarbeit mit dem Projektteam des Verlages.

Autorin: Sabine Schattenfroh, Lemgo

Digitale Ergänzung zur ISBN 978-3-12-007516-5

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Hinweise für den Unterrichtseinsatz	5
Warum Smartphone? – Einleitung	7
1 Medien zu Hause	9
2 Surfen und suchen im Internet	14
3 Der richtige Dreh im WWW	16
4 Spielplatz Internet	17
5 Freunde finden im Internet	24
6 Sei fair im Netz!	36
7 Schätze im Netz	39
8 Nutze deine Zeit!	40
9 Abgemacht! – Unsere Internetregeln	46

Hinweise zur Nutzung:

Aufbau und Navigation:

Diese Ergänzungen folgen dem Aufbau des Lehrerbandes.

Oben auf jeder Seite wird auf die zugehörigen Seiten im Lehrerband verwiesen: → Lehrerband S.

Internetlinks:

Die hier genannten Internetlinks ergänzen die Listen der Links im Lehrerband.

Erscheint derselbe Link sowohl dort als auch hier, ist der hier genannte der aktuelle und gültige.

Abkürzungen:

PL	Plenum
EA	Einzelarbeit
PA	Partnerarbeit
GA	Gruppenarbeit
AH	Arbeitsheft
LB	Lehrerband
KV	Kopiervorlage
Sch./Sus	Schülerinnen und Schüler

Vorwort

zu den aktualisierenden Ergänzungen zum Lehrerband "Der kleine Webcoach" in der Grundschule

Liebe Grundschullehrerinnen, liebe Grundschullehrer!

Eigenständige Internetnutzer werden immer jünger. Schon Grundschulkindern klicken, surfen und touchen sich mit großer Selbstverständlichkeit und altersgemäßer Arglosigkeit über die Bildschirme ihrer Smartphones und Tablets. Aber: Je jünger die Nutzer, desto eher fehlt ihnen das nötige Wissen und das Gespür um die vielfältigen Risiken des Internets.

Daher sollten Kinder früh lernen, wie sie mit den Möglichkeiten und Gefahren von Medien und Internet gefahrlos und sinnvoll umgehen können.

Das überarbeitete **Schülerarbeitsheft „Der kleine Webcoach“ (2020)** bietet Ihnen zu dieser Thematik aktuelle medienpädagogische Unterstützung. Es enthält praktische Hinweise für Eltern und Schülerinnen und Schüler und bezieht dabei wichtige Entwicklungen der jüngeren Zeit kritisch mit ein.

Die vorliegenden Handreichungen sind auf das überarbeitete Schülerarbeitsheft abgestimmt und ergänzen den **vorhandenen Lehrerband (2016)**, der weiterhin gültig und erhältlich bleibt.

Die Ergänzungen umfassen:

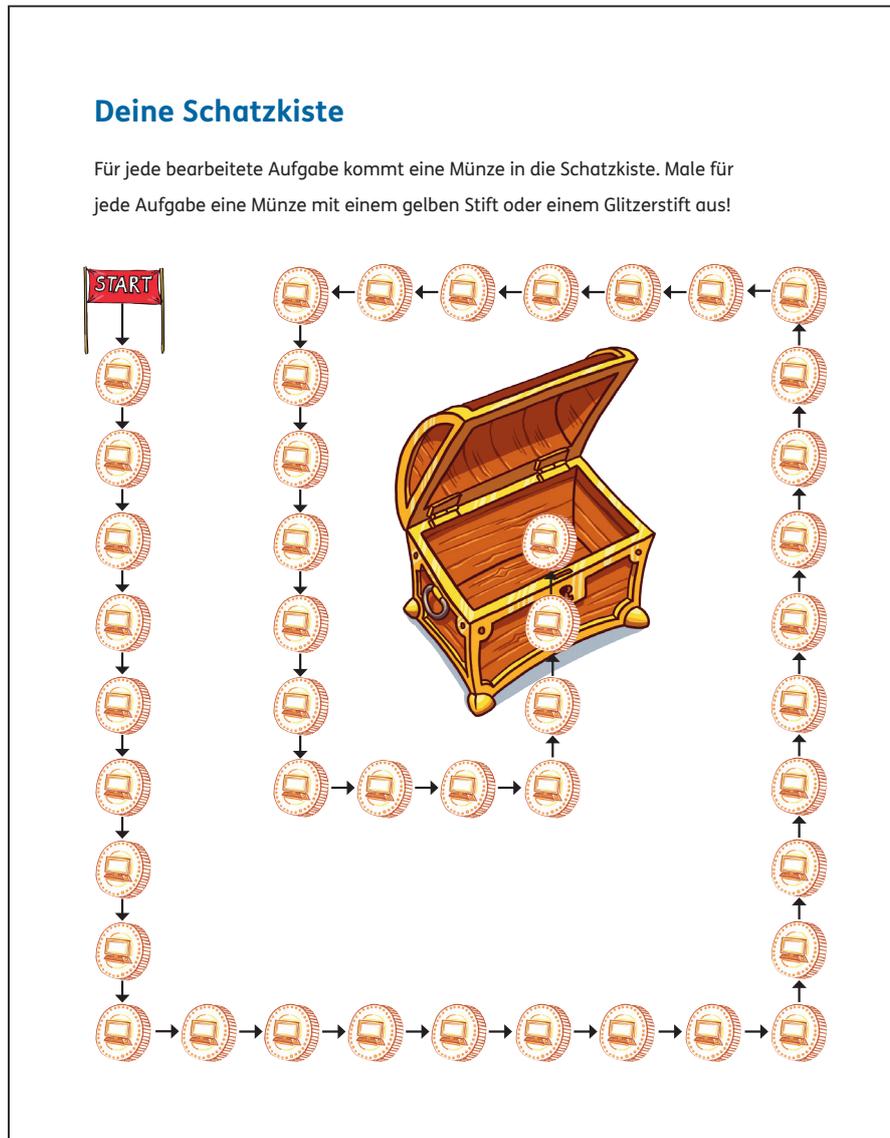
- Hintergrundinformationen und Links zu neuen Tendenzen in der kindlichen Mediennutzung
- Hinweise zu Themen und Inhalten, die im überarbeiteten Schülerarbeitsheft neu sind oder mehr Gewicht erhalten,
- aktualisierte Tipps für die alltägliche Elternberatung und im Bereich der familiären Medienerziehung,
- aktuelle Internetlinks zu relevanten Informations- und Beratungsseiten sowie
- angepasste Unterrichtsvorschläge und
- zusätzliche Kopiervorlagen für einen lebendigen Unterricht.

Die kompakten Informationen sind leicht verständlich in Bild und Wort aufbereitet und daher auch ohne besondere thematische Fachkenntnisse gut nutzbar.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Freude und Lernerfolg mit „Der kleine Webcoach“!

Schatzkiste

Am Ende des aktualisierten Arbeitsheftes „Der kleine Webcoach“ finden die Kinder ihre persönliche Schatzkiste, die sie mit Goldmünzen füllen können. Für jede erfolgreich bearbeitete Lernaufgabe dürfen sie eine Münze ausmalen, bis ihre Schatzkiste schließlich prall gefüllt ist.



Gleich zu Beginn, im Innendeckel des Arbeitsheftes, gibt es dazu folgenden Hinweis für die Schüler:



Am Ende des Heftes findest du deine **Schatzkiste**. Für jede erfolgreich bearbeitete Lernaufgabe darfst du eine Münze ausmalen.

Lernzielkontrolle: Fragebogen

Kapitel 10 im Schülerarbeitsheft bietet als abschließende individuelle Lernzielkontrolle einen Fragebogen mit einer einfachen Testauswertung zum Thema „Sicher im Internet“:

10
Sicher im Internet

Fragebogen

Wir sind stolz auf dich, denn du hast toll mit uns gelernt und viele Münzen für deine Schatzkiste gesammelt. Du kennst dich nun mit dem Internet gut aus und kannst es sicher nutzen.

Zum Abschluss haben wir einen Fragebogen für dich vorbereitet. Wenn du die Fragen richtig beantworten kannst, unterschreibt dir deine Lehrerin oder dein Lehrer deine „Internet-fit-Urkunde“. Zeige die Urkunde deinen Eltern. Nun kannst du sie toll beraten!
Viel Erfolg!
Deine Nina, dein Tim und dein Obbo



1 Lies jede Frage durch und kreuze an: JA oder NEIN?

Frage 1:
Ich frage erst meine Eltern um Erlaubnis, bevor ich im Internet meine persönlichen Daten und Fotos weitergebe (zum Beispiel meinen Namen, meine Adresse, Handynummer).
JA NEIN

Frage 2:
Ich benutze möglichst nur Internetseiten, Apps oder Chat-Räume für Kinder, die meine Eltern oder Lehrer für mich überprüft haben.
JA NEIN

Frage 3:
Wenn ich online bin, benutze ich einen Benutzernamen, der nichts über mich verrät. Mit Fremden im Internet bin ich vorsichtig, so wie im täglichen Leben.
JA NEIN

Frage 4:
Ich merke mir meine Passwörter mithilfe von Merksätzen. Sie sind geheim und müssen regelmäßig geändert werden.
JA NEIN

Frage 5:
Wenn mir eine Online-Nachricht Angst macht, beantworte ich sie nicht. Ich sende sie nicht weiter. Ich informiere meine Eltern oder jemanden, dem ich vertraue.
JA NEIN

Frage 6:
Wenn ich jemanden treffen will, den ich im Internet kennengelernt habe, bespreche ich es mit meinen Eltern.
JA NEIN

38

10
Sicher im Internet

Frage 7:
Ich bin nett zu anderen Personen im Internet und halte mich an die Netiquette. Wenn ich beleidigt werde, zum Beispiel in einem Chat-Raum, blockiere ich den Beleidiger oder informiere die Moderatoren des Chats.
JA NEIN

Frage 8:
Ich öffne nur Nachrichten von Personen und Internetseiten oder Apps, die ich kenne und denen ich vertraue. Außerdem benutze ich ein gutes Antivirenprogramm.
JA NEIN

Frage 9:
Wenn ich von anderen Menschen Fotos oder Videos im Internet zeigen möchte, frage ich die Person erst um Erlaubnis. Bei Kindern frage ich auch ihre Eltern.
JA NEIN

Frage 10:
Wenn es im Internet etwas kostenlos gibt, informiere mich, ob ich das nutzen, herunterladen und wieder in das Internet stellen darf. Darauf achte ich besonders bei Spielen, Filmen, Videos, Musik, Bildern, Fotos oder Texten.
JA NEIN

Testauswertung
Zähle zusammen. Wie oft hast du mit JA geantwortet?

9 bis 10 Antworten mit JA:
Herzlichen Glückwunsch - du bist wirklich „Internetfit“!
Um weiterhin fit zu bleiben, solltest du regelmäßig auf der Seite www.internet-abc.de nach neuen Informationen über das Internet suchen. Klicke dazu im Bereich „Hobby & Freizeit“ die Rubrik „Neues übers Netz“ an.

6 bis 8 Antworten mit JA:
Sehr gut! Du weißt schon sehr viel über das Internet.
Um richtig „Internetfit“ zu werden, nimm dir immer wieder Zeit, um noch mehr darüber zu lernen. Besuche dafür die Seite www.internet-abc.de.
Dort kannst du dir im Bereich „Lernen & Schule“ unter der Rubrik „Lernmodule“ zeigen lassen, worauf du im Internet achten musst. Klick einfach auf ein Thema, zu dem du noch Wissen brauchst.

Weniger als 6 Antworten mit JA:
Du könntest noch fitter werden im Umgang mit dem Internet. Es ist wichtig, dass du es sicher nutzen kannst.
Guck dir die Seiten aus diesem Heft noch einmal an. Deine Eltern und Lehrer helfen dir. Besuche auch die Seite www.internet-abc.de. Dort kannst du unter „Sürfschein“ einen Internetführerschein bestehen. So verbesserst du ganz schnell dein Wissen.

39

Internet-fit-Urkunde

Für die erfolgreiche Testauswertung erhalten die SuS eine „Internet-fit-Urkunde“, die vom begleitenden Lehrer oder der Lehrerin unterschrieben wird:

Der kleine Webcoach Internet-fit-Urkunde



Hiermit wird bestätigt, dass

die „Internet-fit“-Prüfung bestanden hat.

Du hast gezeigt, dass du dich mit diesen Themen erfolgreich befasst hast:

1. Medien zu Hause
2. Surfen und suchen im Internet
3. Der richtige Dreh im WWW:
sicher und klug sein im Internet
4. Spielplatz Internet: Internetspiele sicher nutzen
5. Freunde treffen im Internet: Netiquette und Chats
6. Fair sein im Netz: Umgang mit Cybermobbing
7. Schätze im Netz:
Internetseiten zum Lernen und Mitmachen
8. Nutze deine Zeit: fit sein ohne Internet
9. Abgemacht: unsere Internet-Regeln

Unterschrift: _____

Lehrer/in _____

Sachinformationen

Medienausstattung an Schulen und zu Hause

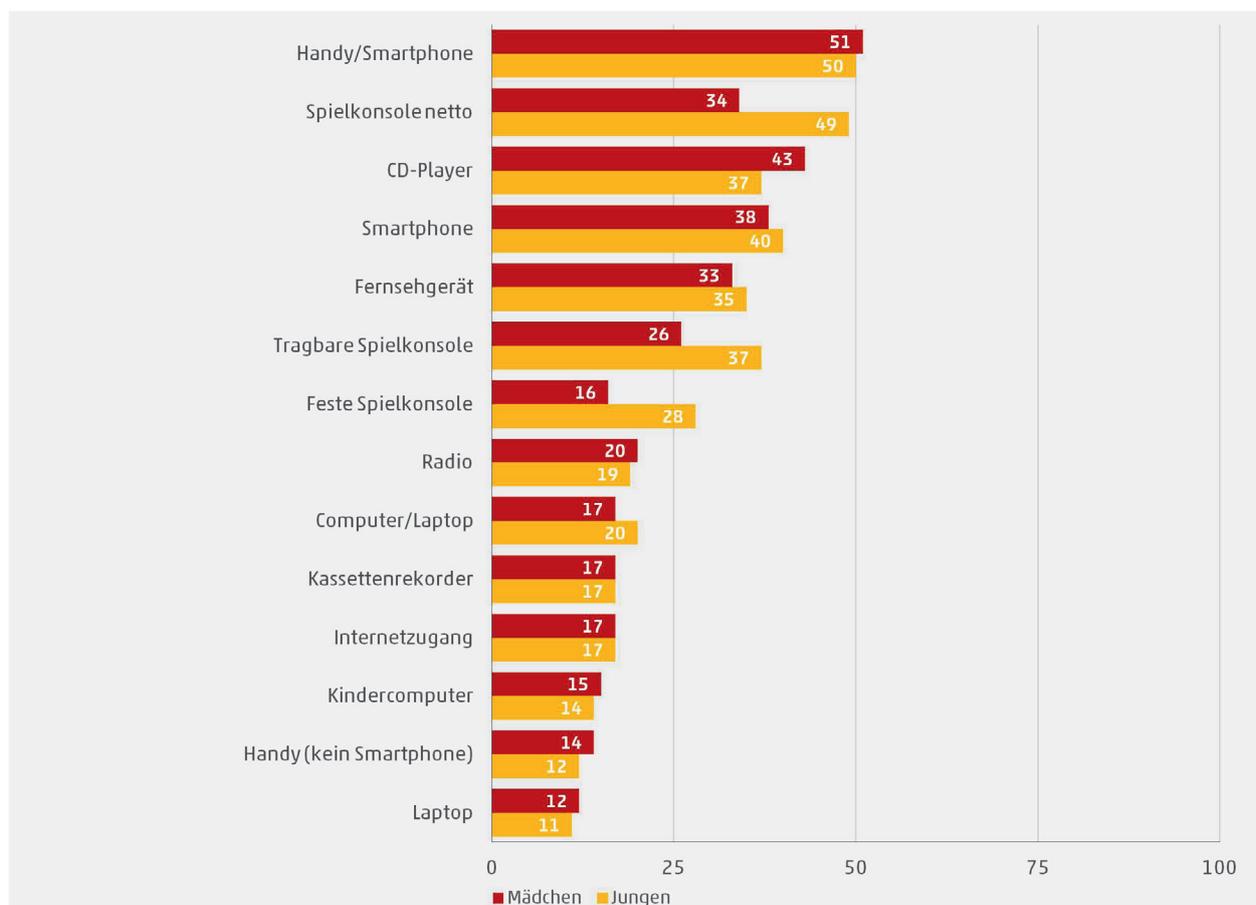
Laut einer repräsentativen Umfrage im Jahr 2019 bewerteten Schulleitungen die digitale Ausstattung ihrer Schule nur mit der Note 3,8. Besonders an Tablets und interaktiven Tafeln fehlte es, dies besonders an Grundschulen (www.gew.de/aktuelles/detailseite/neuigkeiten/drei-minus-fuer-die-digitale-ausstattung-an-deutschen-schulen/).

Die **KIM-Studie 2018** „Kindheit, Internet, Medien – Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger“ in Deutschland belegt, dass es im Vergleich dazu bei der persönlichen Medienausstattung der Kinder im familiären Alltag wesentlich besser aussieht.

Mobiltelefone sind laut der Studie das häufigste digitale Gerät in Kinderhänden: Etwa die Hälfte der Kinder verfügt über ein Handy (50 bzw. 51 %); ein Smartphone können etwa zwei von fünf Kindern ihr Eigen nennen (38 bzw. 40 %). Es folgt die Spielkonsole (34 bzw. 49 %) und der CD-Player (37 bzw. 43 %). Etwa ein Drittel der Kinder besitzt einen eigenen Fernseher, jedes fünfte Kind ein eigenes Radio. Fast ebenso viele (etwa 17 %) haben einen Computer bzw. Laptop oder Kassettenrekorder oder können im eigenen Zimmer das Internet nutzen.

Im Gesamtbild sind Jungen besser mit digitalen Geräten ausgestattet als Mädchen, insbesondere mit Spielkonsolen. Mädchen verfügen im Vergleich zu Jungen häufiger über einen CD-Player.

Gerätebesitz der Kinder 2018 - Angaben der Haupterzieher -



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher, n=1.231

www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf

Sachinformationen

Studie zur digitalen Mediennutzung und Medienerziehung in Familien

Eine Studie der Universität Köln (2018) in Kooperation mit dem Deutschen Kinderhilfswerk belegt, dass die Alltagskommunikation in Familien in hohem Maße über mobile digitale Medien und soziale Netzwerke stattfindet. Außerdem zeigt sich: Eltern bemühen sich darum, die Daten ihrer Kinder zu schützen und ihren Zugang zu Medienangeboten sicher zu gestalten, fühlen sich aber oft unsicher und überfordert und den Risiken der digitalen Welt hilflos ausgeliefert. Dies betrifft insbesondere Soziale Medien wie WhatsApp, Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok und YouTube. Durch die unbedarfte Nutzung dieser Medien kommt es häufig zur Missachtung und Gefährdung der Persönlichkeitsrechte der Kinder. Hier kann die Schule durch aufklärenden Unterricht unterstützen und innerfamiliäre Probleme abfangen.

Thomas Krüger, Präsident des Deutschen Kinderhilfswerkes und Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung, macht darauf aufmerksam, dass der Schutz der Rechte von Kindern in der digitalen Welt unabdingbar ist. Eltern dürfen daher mit der Verantwortung für die Medienbildung ihre Kinder nicht allein bleiben, sondern sollten unterstützt werden. Gut verständliche gesetzliche Vorgaben für die Erhebung, Verbreitung und Verarbeitung von digitalen Daten sind dafür eine wichtige Grundlage.

Quelle: www.dkhw.de/schwerpunkte/medienkompetenz/studie-kinderbilderrechte/

Die familiäre Medienkompetenz und Medienerziehung sind noch immer nicht ausreichend.

Nach wie vor beschränkt sich Medienerziehung in vielen Familien, sofern sie überhaupt stattfindet, auf Einschränkungen, Verbote oder Höchstgrenzen bei der elektronischen Bildschirmnutzung.

Noch zu wenig erfolgt eine altersgerechte und die Medienkompetenz fördernde Erziehung,

- in der sich Eltern als Vorbild verstehen,
- die dazu beiträgt, dass Eltern und Kinder sich zum Thema Medienkompetenz selbst realistisch bewerten können, und
- die dazu führt, dass Eltern bereit sind, sich aktiv mit der aktuellen und kurzlebigen Mediennutzung ihrer Kinder auseinanderzusetzen, um gemeinsam verbindliche und funktionierende Regeln dafür zu entwickeln.

Neben aktuellem Medienwissen und klaren Regeln haben das Vorbildverhalten von Eltern und die vertrauensvolle Beziehung zum Kind positiven Einfluss auf den Umgang mit digitalen Medien.

Die Vermittlung des sinnvollen und sicheren Umgangs mit Medien durch medienbewusste und medienkompetente Eltern fördert bei Kindern die Selbstkontrolle, das Reflexionsvermögen und die kritische Distanz. Unterstützend können Eltern auch technische Vorkehrungen zum Schutz ihrer Kinder treffen (Nutzung von Jugendschutzfiltern u.a.) – eine Option, die bisher wenig genutzt wird, größtenteils sicher aus elterlicher Unwissenheit.

Wichtig ist daher, Eltern mit einer angemessenen Medienbildung individuell auf den elektronischen Bildschirm vorzubereiten, damit ihre Kinder nicht „online allein“ sein müssen.

Prof. Dr. Nadia Kutscher, Professorin für Erziehungshilfe und Soziale Arbeit an der Universität Köln kommentiert: „Einerseits wollen Eltern ihre Kinder auch im digitalen Alltag schützen, andererseits wollen sie den Kindern zunehmend Freiräume und Autonomie ermöglichen. Dieser Spagat gelingt nicht immer im besten Sinne der Kinder. Kindertageseinrichtungen, Schulen oder Erziehungsberatungsstellen können hier eine unterstützende Rolle übernehmen. Zudem wird deutlich, dass Kinder an vielen Stellen viel stärker in Entscheidungen einbezogen werden müssten, die sie und ihre Daten bzw. Rechte am eigenen Bild betreffen.“

Quelle: www.dkhw.de/schwerpunkte/medienkompetenz/studie-kinderbilderrechte/

Sachinformationen

Internetnutzung unter Heranwachsenden

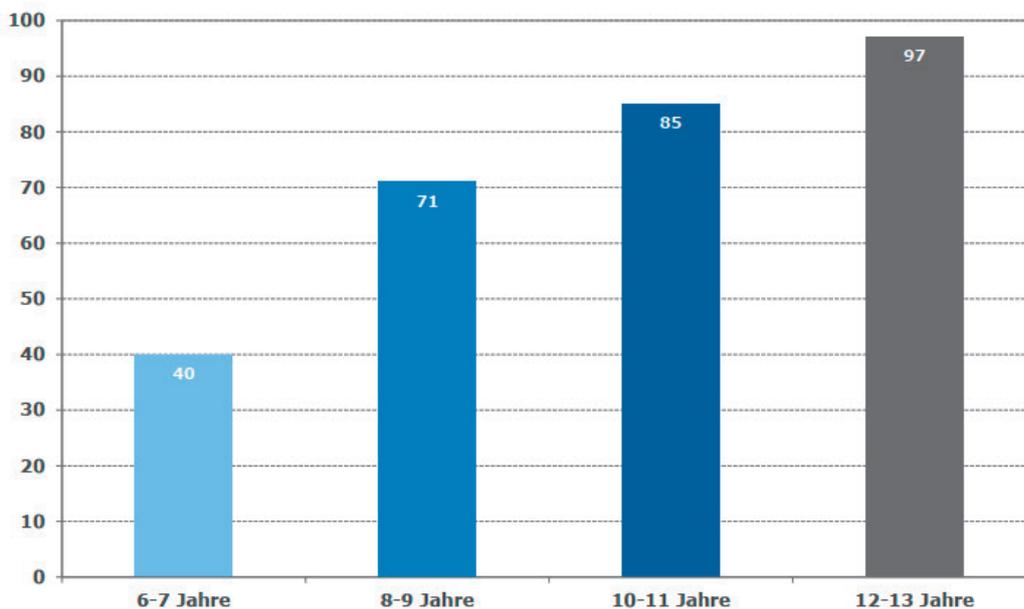
Im Einklang mit den Daten der **KIM-Studie** zum Besitz digitaler Endgeräte bei Kindern im Grundschulalter sind auch die Online-Aktivitäten unter Kindern rasant gestiegen.

Die **Bitkom-Studie 2019** erbrachte, dass 40 % aller 6- bis 7-Jährigen schon das Internet nutzen. Ab 12 Jahren sind dann fast alle Heranwachsenden im Internet mit Smartphone, Tablet und Co. unterwegs.

Ab 12 Jahren sind fast alle Heranwachsenden online



Nutze zumindest gelegentlich das Internet ... Nach Alter, Auswahl, 2019 (Angaben in %)



Quelle: Berg/Bitkom 2019, S. 7.

Basis: n=915, 6-18 Jahre, Internetnutzer*innen.

Sachinformationen

Die Kinder werden immer jünger!

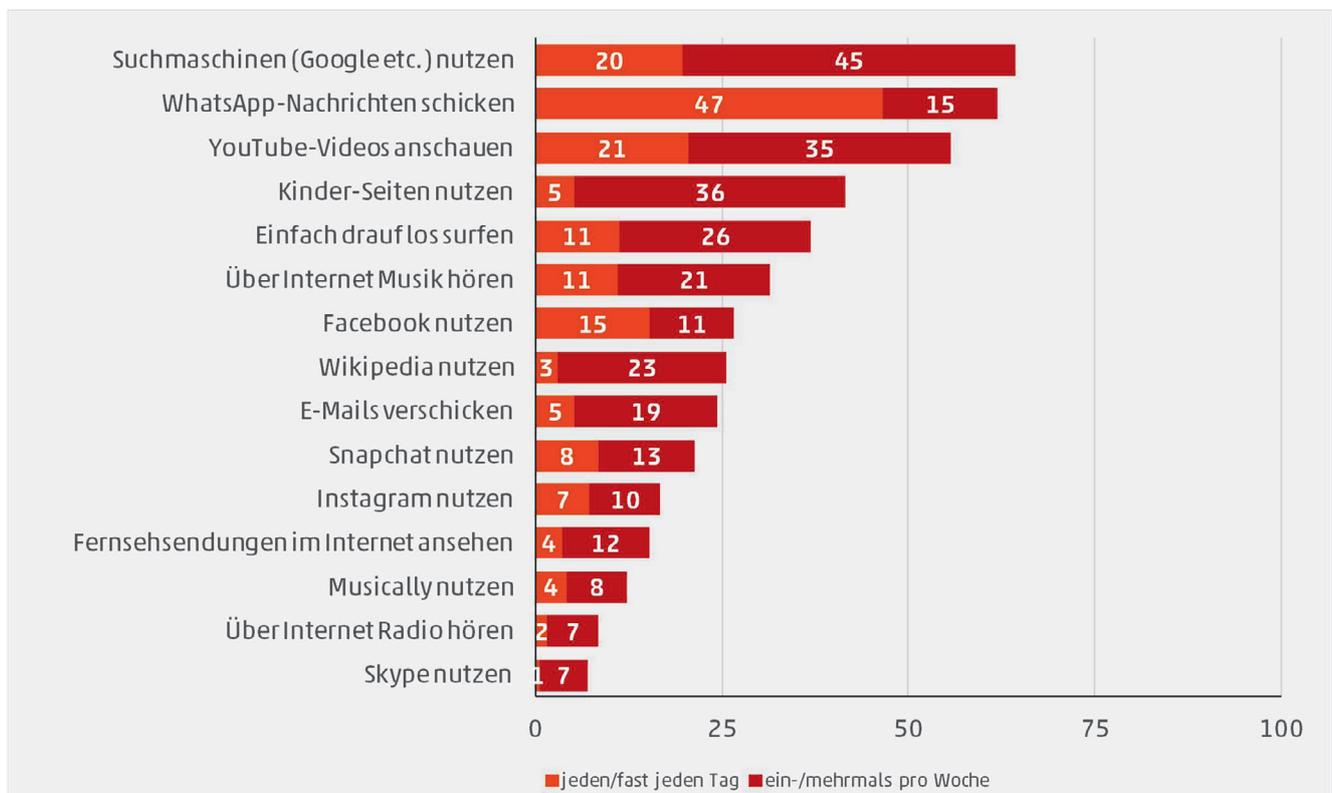
WhatsApp, YouTube und Nutzung von Suchmaschinen werden im Alltag junger Internetnutzer immer zentraler.

Laut **KIM-Studie 2018** fällt unter den täglichen Aktivitäten von Kindern im Alter von (6 bis 13 Jahren) vor allem die Nutzung von WhatsApp auf:

- An erster Stelle bei den regelmäßigen Tätigkeiten steht die Recherche über Suchmaschinen (65 %, 2016: 70 %), die Zugang zu Informationen unterschiedlichster Interessensgebiete verschaffen, hier aber auch zu ungeeigneten Inhalten.
- 47 % nutzen die Messenger WhatsApp täglich (2016: 41 %).
- Mit 62 % (2016: 58 %) liegt das Verschicken von WhatsApp-Nachrichten in der regelmäßigen Nutzung auf Platz zwei.
- Den dritten Platz belegt YouTube: 35 % schauen mindestens einmal in der Woche YouTube-Videos, 21 % sogar täglich.
- 37 % surfen regelmäßig ohne bestimmten Anlass oder ein bestimmtes Ziel.
- Facebook wird von 26 % der Kinder wöchentlich genutzt.
- 26 % nutzen mit der gleichen Häufigkeit auch Wikipedia.
- 24 % kommunizieren über E-Mails.
- 21 % der Kinder verwenden mindestens einmal in der Woche Snapchat.
- 17 % nutzen regelmäßig Instagram.
- 16 % sehen über das Internet fern.
- 12 % nutzen Musical.ly – eine App, die heute TikTok heißt und an Beliebtheit noch gewonnen hat.
- Nur einen kleinen Nutzerkreis (7 %) findet Skype als Software für online Video-Gespräche..



Internet-Tätigkeiten 2018



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer, n=833

www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf

Hinweise und Tipps für die Elternarbeit

Für Grundschul Kinder nicht geeignet! – Aktuelle Altersgrenzen bei beliebten Internetaktivitäten

Vielen Haupterziehenden fehlen wichtige Hintergrundinformationen zu den alltäglichen digitalen Aktivitäten ihrer Kinder. Die aktuellen Altersgrenzen der beliebten sozialen Online-Plattformen bilden daher ein großes Aufklärungsthema in der medienpädagogischen Elternberatung.

Der Online-Elternratgeber „SCHAU HIN!“ hat die AGB und Datenschutzerklärungen sozialer Online-Plattformen unter diesem Gesichtspunkt geprüft. Um eine Zustimmung zur Verarbeitung personenbezogener Daten einzuholen, nutzen die Anbieter von Onlineplattformen zwei Optionen: Entweder richten sie ihr Angebot von vornherein nur an Nutzer über 16 Jahren, oder sie fordern – für jüngere Kinder – die Einverständniserklärung der Eltern oder Erziehungsberechtigten ein.

Instagram schreibt ein Mindestalter von 13 Jahren vor. Ob eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten nötig ist, lassen die AGB offen. Die Altersangabe des Nutzers wird nicht überprüft.

WhatsApp nennt als Mindestalter 16 Jahre. Damit ist eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten nicht grundsätzlich notwendig. Der Nutzer bestätigt bei der Anmeldung durch einfaches Klicken, dass er mindestens 16 Jahre alt ist, doch die Altersangabe wird nicht überprüft.

YouTube gibt in den AGB ein Mindestalter von 16 Jahren an. Jugendliche unter 18 benötigen das Einverständnis der Erziehungsberechtigten. Wenn diese über „Google Family Link“ ein Familienkonto anlegen, können auch schon 13-Jährige YouTube nutzen. Und das besondere Angebot „YouTube Kids“ steht grundsätzlich – vorbehaltlich Prüfung der Inhalte im Einzelnen – sogar noch jüngeren Kindern offen.

Snapchat geht von 13 Jahren als Mindestalter aus, überprüft die Altersangabe aber nicht. Laut Snapchat-Datenschutzbestimmungen geht man gemäß EU-Verordnung mit den Daten 13- bis 16-Jähriger anders um als mit Daten älterer Jugendlicher, indem man, so heißt es, selektiver und restriktiver Daten erfasse, nutze und speichere. Die Angaben dazu bleiben allerdings unscharf.

TikTok (ehemals Musical.ly) lässt laut Datenschutzerklärung Jugendliche ab 13 Jahren als Nutzer zu und geht von einer Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten per E-Mail für unter 18-Jährige aus. Allerdings: Das Alter wird bei der Anmeldung lediglich abgefragt, dann aber nicht verifiziert, und die Einverständniserklärung der Eltern per Mail wird de facto nicht eingefordert.

Facebook gibt ein Mindestalter von 13 Jahren an. Ob Jugendliche unter 16 eine Einverständniserklärung der Eltern benötigen, lassen die AGB offen. Klar ist nur: Diese Facebook-Nutzer müssen sich die elterliche Zustimmung einholen, um bestimmte Tools nutzen oder erweiterte persönliche Angaben machen zu können. Für unter 16-Jährige verwendet Facebook keine Gesichtserkennung

Quelle: <https://www.schau-hin.info/grundlagen/ab-welchem-alter-instagram-youtube-und-co>

Regeln und feste Absprachen erleichtern das Familienleben, auch vor dem Bildschirm

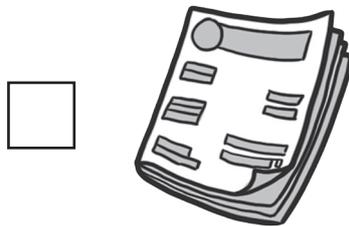
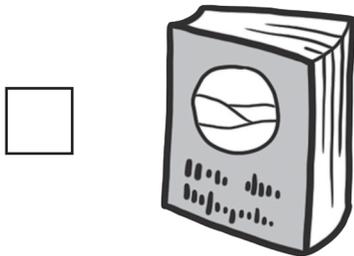
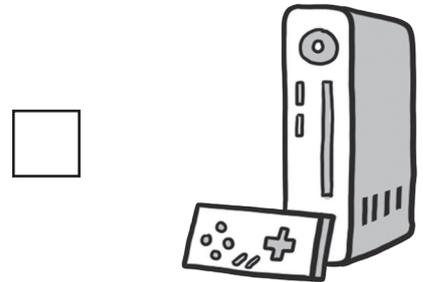
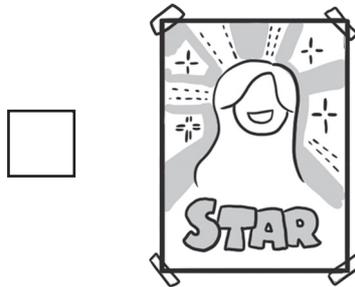
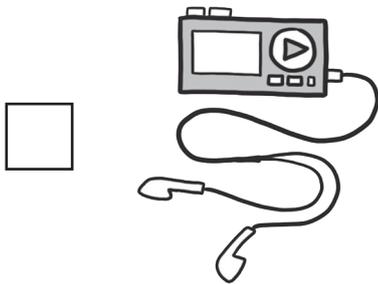
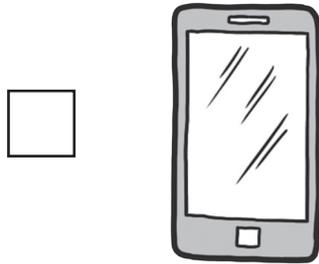
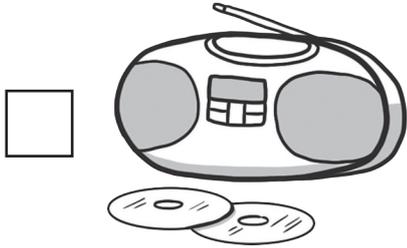
Kinder nutzen das Internet nach Lust und Laune, wenn man sie lässt. Der Risiken und Folgen der Internetnutzung sowie ihrer Rechte bei der Verarbeitung personenbezogener Daten sind sie sich wenig bewusst.

In Kooperation mit den Eltern können wichtige und schützende Regeln im Umgang mit dem ersten Smartphone, sozialen Netzwerken/Messengern, Bildschirmspielen oder auch dem Fernseher erarbeitet werden, die für den Familienalltag, aber auch für den Schulalltag gelten sollten. Dabei helfen vielfältige kostenlose Internetangebote, wie zum Beispiel die Elternratgeber SCHAU HIN! oder Klicksafe (www.klicksafe.de). Beide Plattformen bieten zur Erarbeitung altersgerechter Regeln für den Umgang mit dem Internet unter anderem hilfreiche „Checklisten“, „goldene Regeln“, „Medienbriefe“, Informationen zu „passenden Bildschirmzeiten“ sowie eine große Auswahl kindgerechter Internetangebote.

Meine Medien

Aufgabe:

Welche Medien nutzt du? Kreuze an und zeichne.



Smartphone, Tablet und Co.

Aufgabe:

Was sagen deine Eltern zu Handy und Smartphone?

Schreibe ein Gespräch in deiner eigenen Familie in die Sprechblasen.



Anregungen für den Unterricht

FragFinn, Blinde Kuh, helles Köpfchen oder Internet-ABC statt Google oder YouTube

Damit Kinder auf Seiten surfen können, die für sie geeignet sind, benötigen sie sichere Start- und Informationsseiten. Einen guten Einstieg in das Internet bieten spezielle Kindersuchmaschinen, deren Suchindex ausschließlich kindgerechte Seiten umfasst, die vorab von Redakteuren geprüft wurden. Dort können Kinder in einem geschützten Bereich das Recherchieren im Internet einüben.

Gute Suchmaschinen für Kinder sind beispielsweise fragFINN (www.fragFINN.de), Blinde Kuh (www.blinde-kuh.de) oder Helles Köpfchen (www.helles-koepfchen.de). Sie sind insbesondere für Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren zu empfehlen.

Ältere Kinder wollen häufig schon zu kommerziellen Suchmaschinen wechseln. Dort ist wichtig, die Suchmaschine – z.B. Google, Bing, Qwant oder Ecosia – so einzustellen, dass Inhalte, die nicht kindgerecht sind, ausgefiltert werden können. Aber Achtung: Diese Filter können von den Kindern selbst relativ einfach wieder aufgehoben werden; Eltern bzw. Lehrerinnen und Lehrer sollten also laufend ein Auge darauf haben!

Kindersuchmaschinen – der sichere Einstieg ins Netz

Für jüngere Kinder ist es besonders wichtig, kindgerechte Internetseiten schnell zu finden und innerhalb gesicherter Surfräume positive Erfahrungen mit dem Internet sammeln zu können. Kindgerecht ist eine Internetseite, wenn Kinder sich leicht auf ihr orientieren und sie die Inhalte ohne Weiteres verstehen und einordnen können.

Dazu braucht es

- eine einfache Navigation,
- eine kindgerechte Sprache und
- eine sinnvolle Kombination multimedialer Elemente, wie Text, Audio und Video.

Darüber stehen jedoch noch andere Kriterien.

Kindgerechte Internetseiten sollten ...

- die Sicherheit der Kinder gemäß Daten- und Jugendschutz gewährleisten, also beispielsweise im Falle der Erhebung von Daten eine bewusste Auseinandersetzung mit den Daten unterstützen und Kinder im Umgang mit ihren Daten sensibilisieren.
- den Grundsatz der Datensparsamkeit einhalten.
- keine die Entwicklung beeinträchtigenden und Gewalt verherrlichenden Inhalte enthalten. Schon die gewöhnliche tagesaktuelle Berichterstattung aus Kriegs- und Krisengebieten kann Kinder ängstigen, wenn sie nicht

kindgerecht aufbereitet wird. Drastisches Bildmaterial zum Beispiel können Kindern nicht einordnen und verstehen.

Unterricht mit der Kindersuchmaschine fragFINN

Die Internetseite fragFINN bietet in ihrer Rubrik für Pädagogen Hinweise auf Materialien zum Einsatz der Seite im Unterricht. Außerdem gibt es dort eine fertige „Unterrichtseinheit für die Grundschule“ mit dazugehörigem Infoblatt. Indem sich Kinder im Unterricht theoretisch und praktisch mit einer Suchmaschine befassen, können sie den Umgang mit Kindersuchmaschinen auf sicherem Terrain einüben.

Die Unterrichtseinheit auf FragFINN wird im Sachunterricht der 3./4. Klasse verortet und umfasst 6 Unterrichtsstunden. Die Materialien bestehen aus vier Arbeitsblättern für die SuS (mit Lösungsblättern) und einer Beschreibung des Materials mit didaktisch-methodischen Erläuterungen und detaillierter Stundenplanung.

Alle Materialien sind als PDF sowie als veränderbare Word-Dokumente zum Download verfügbar.

Weitere Infos unter: <https://eltern.fragfinn.de/paedagogen/unterrichtseinheit-grundschule/>

Der Recherche-Ratgeber von Internet-ABC im Unterricht

Der Recherche-Ratgeber von der Seite Internet-ABC erklärt, wie Kinder vorgehen sollen, wenn sie im Internet Informationen zu einem bestimmten Thema finden möchten:

- Wie kann ich Suchmaschinen einsetzen?
- Wie starte ich die Suche am besten?
- Wie finde ich Nachrichten zu aktuellen Themen?
- Wie finde ich Antworten auf Wissensfragen? Wie verwende ich Online-Lexika?
- Wie finde ich Bilder und andere Materialien für die Schule?
- Wie kann ich multimedial und online üben?
- Wie verwende ich Online-Wörterbücher?
- Wie kann ich online Experten befragen?

... und der Nasenbär Percy von Internet-ABC zeigt, wie Kinder das Internet für die Schule, für Hausaufgaben oder sogar als kostenlose Nachhilfe nutzen können.

Weitere Infos unter: www.internet-abc.de/kinder/lernschule/recherche-ratgeber/

Sachinformationen

Suchmaschinen und Kinder

Laut **KIM-Studie 2018** steht bei den regelmäßigen (mindestens einmal pro Woche ausgeübten) Tätigkeiten an erster Stelle die Recherche über Suchmaschinen (65 %, 2016: 70 %), allen voran Google und YouTube, die beide für Grundschul Kinder nicht unbedenklich sind.

Nur 11 % der Internetnutzer zwischen 6 und 13 Jahren stellen nie eine Suchanfrage, ein Fünftel recherchiert jeden oder fast jeden Tag, weitere 45 % ein- oder mehrmals pro Woche. Ab dem zehnten Lebensjahr geht der Anteil der Nichtnutzer von Suchmaschinen deutlich zurück: 6-7 Jahre: 3 %, 8-9 Jahre: 18 %, 10-11 Jahre: 7 %, 12-13 Jahre: 2 %.

Was suchen Kinder im Internet?

Inhaltlich geht es laut **KIM Studie 2018** bei Internetrecherchen von Kindern (mind. einmal pro Woche) am häufigsten um Musik (5 %) und Infos für die Schule (48 %), aber auch die Themen Gaming (40 %), Sport (34 %) oder Infos zu Prominenten (33 %) geben häufig Anlass zur Suche.

Knapp ein Drittel der Kinder (30 %) informiert sich im Netz im Rahmen einer Kaufabsicht, aber auch zu Nachrichten (28 %). Für ein Viertel geht es um das Thema Mode und Beauty, ein Fünftel informiert sich über Freizeitangebote in der Umgebung (20 %), Anleitungen zum Basteln/Kochen

oder Haustiere (je 1 %). 13 % der Kinder suchen mindestens einmal pro Woche im Internet Hilfe bei persönlichen Problemen.

Auch unterschiedliche Interessen der Geschlechter lassen sich an der Internetnutzung ablesen. Mädchen informieren sich zu einem deutlich größeren Anteil über Mode und Beauty (44 %, Jungen: 7 %), Musik (55 %, Jungen: 45 %), Promis und Stars (43 %, Jungen: 33 %) und Haustiere (23 %, Jungen: 12 %), Jungen interessieren sich stärker für Sport (51 %, Mädchen: 16 %) und Gaming (46 %, Mädchen: 34 %).

Hinweise und Tipps für die Elternarbeit

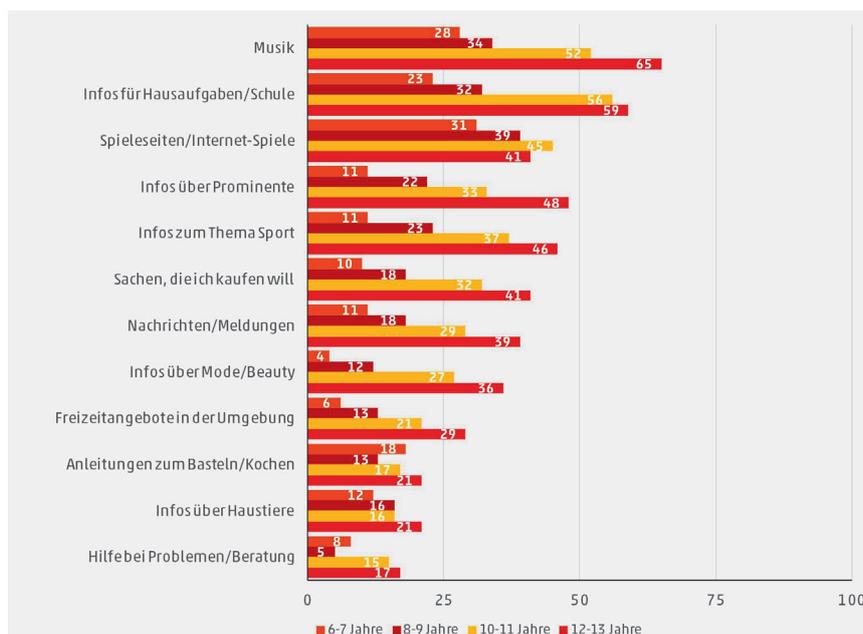
Internettipps

www.schau-hin.info/grundlagen/so-suchen-kinder-sicher: Wie können Eltern ihre Kinder bei der Recherche im Internet begleiten und leiten?

www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/kinderschutz/schutzsoftware.html: Eltern können von Anfang an einen sicheren Surfraum für Smartphone und Tablet mit der kostenlosen Kinderschutz App von fragFINN einrichten.

www.saferinternet.at/news-detail/suchmaschinen-clever-verwenden-wie-funktioniert-die-suche-im-internet: Wie kann ich Suchmaschinen clever verwenden?

Suchen im Internet 2018
- mind. einmal pro Woche -



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer, n=833

www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf

Sachinformationen

Die unten genannten Internetseiten bieten weiterführende Informationen zu den Quiz-Themen „So verhältst du dich sicher und klug!“ (Arbeitsheft, S. 10/11). Sie können auch im Rahmen der Elternarbeit nützlich sein.

Internettipps zu Frage 1: Viren, Schadprogramme und Internetsicherheit

www.bsi-fuer-buerger.de: Infoportal des Bundesamts für Sicherheit in der Informationstechnik, mit Tipps zum sicheren Umgang mit Smartphone, Tablet, PC und Co.

<https://mobilsicher.de>: Infoportal zu Smartphone-Sicherheit und Datenschutz, u.a. mit Tests von Kinderschutzprogrammen

www.handysektor.de: Infoseite rund um Sicherheit bei Smartphone und Apps, u.a. WhatsApp und Snapchat

www.schau-hin.info/sicherheit-risiken/jugendschutz-software: Infoseite zu Jugendschutzprogrammen für mehr Sicherheit auf Smartphone, Tablet und PC

Internettipps zu Frage 2: Passwörter

www.surfen-ohne-risiko.net/passwortschluesel: Passwort-Schlüssel-Automat für Kinder, der sichere Passwörter generiert und Tipps für die ganze Familie

www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/Empfehlungen/Passwoerter/passwoerter_node.html: Hilfen für Eltern zur Wahl des richtigen Passwortes vom Bundesamt für Internetsicherheit

Internettipps zu Frage 3: Im Internet spielen und Kostenfallen

www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele: Informationen und Anregungen rund um digitale Spiele, Materialien für Elternarbeit und Unterricht

www.schau-hin.info/games: Informationen für Eltern und Pädagogen zum Spielen digital

www.spieleratgeber-nrw.de: Suchmaschine mit Spielempfehlungen und -beschreibungen, teils in Videos

www.app-geprüft.net: Bewertung von Spiele-Apps hinsichtlich Jugend-, Daten- und Verbraucherschutz

Internettipps zu Frage 4: Rechte und Pflichten im Internet

<http://irights.info>: Infoportal zum Thema Urheberrecht und kreatives Schaffen

www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/#s/Rechte-im-Internet: Antworten zu Rechtsfragen in Zusammenhang mit Internetnutzung

Internettipps zu Frage 5: Soziale Netzwerke, Messenger und der Umgang mit privaten Daten im Internet

www.klicksafe.de: Materialbörse – auch auf Russisch, Türkisch, Arabisch – zur familiären Medienerziehung. Tipps und Leitfäden zu WhatsApp, Instagram, Snapchat, TikTok, Facebook, YouTube, etc.

www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/chat/: Informationen rund um Chaträume

www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/whatsapp/: Informationen über den WhatsApp-Messenger, möglichen Problemen und Alternativen

www.schau-hin.info/grundlagen/whatsapp-gruppenchats-fuer-kinder: Tipps für den WhatsApp Gruppenchat

Internettipps zu Frage 6: Fremde Freunde im Internet und Cybergrooming

www.schau-hin.info/tipps-regeln/cybergrooming-so-schuetzen-eltern-ihre-kinder: Informationen für Eltern zum Schutz vor und Umgang mit Cybergrooming

www.schau-hin.info/news/cybergrooming-bei-fortnite: Cybergrooming im Onlinespiel Fortnite

www.handysektor.de/cyber-grooming: Informationen zum Schutz vor und Umgang mit Cybergrooming

Internettipps zu Frage 7: Private Daten, Fotos und Videos im Internet

www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/kinderbilder-im-netz-problematische-aspekte-des-sharenting/: problematische Kinderfotos und Videos im Internet – was Eltern beachten sollten

www.schau-hin.info/grundlagen/persoennliche-daten-im-internet-schuetzen: Tipps zum Datenschutz

www.klicksafe.de/themen/datenschutz/privatsphaere

Internettipps zu Frage 8: Mobbing im Internet

www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cybermobbing/#s|Cybermobbing: Informationen zum Umgang mit Cybermobbing, u.a. mit „Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App“

www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cybermobbing/service-anbieter-kontaktieren: Kontaktadressen der digitalen Serviceanbieter im Fall von Cybermobbing

www.polizeifürdich.de: Internetberatung der Polizei, u.a. zum Thema Cybermobbing

www.nummergegenkummer.de: Beratungsportal im Internet für Eltern, Kinder und Jugendliche

Weiterführende Materialien

Internettipps zum Thema Bildschirmspiele

www.internet-abc.de/kinder/spiel-spass: Tipps für kleine Spieleinsteiger zum Umgang mit Bildschirmspielen und viele kindgerechte Spielangebote.

www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/lernmodule/online-spiele-sicher-spielen-im-internet: Gemeinsam mit dem Eichhörnchen Flizzy, der Leitfigur der Seite, können Kinder die Spielwelt im Lernmodul „Online Spiele – sicher spielen im Internet“ erkunden:

www.klick-tipps.net: Kinder, Eltern und Pädagogen finden hier Tipps für gute kostenlose Spieleseiten für die Altersgruppe 6 bis 12 Jahre, von Medienpädagogen ausgewählt, geprüft und empfohlen. Die Themen umfassen Spiel und Spaß, Nachrichten und Politik, Wissen und Lernen, Freizeit oder Sicherheit im Netz. Zusätzlich werden Kinder-Apps empfohlen, die sich nach Alter und Betriebssystem filtern lassen.

www.medienfuehrerschein.bayern.de: mit einer Unterrichtseinheit für Grundschüler zu Chancen und Risiken in Verbindung mit Computerspielen.

www.surfen-ohne-risiko.net/spielen: Familienquiz zum Thema Spielen am Bildschirm

Besondere Info zur Internetseite www.seitenstark.de: Die Angebote dieser Seite sind frei nutzbar. Eine Anmeldung als Mitglied ist dafür nicht notwendig. (Korrektur zur Angabe im Arbeitsheft, Kapitel 4, S. 16).

Internettipps zum Thema Werbung im Internet

www.kinder-onlinewerbung.de: Hier können sich Kinder, Eltern und Pädagogen über das Thema Werbung im Internet Gedanken machen. Dazu gibt es Basiswissen und Methoden für die Schulpraxis sowie einen vielfältigen Methodenbaukasten mit ausgewählten Unterrichtseinheiten.

www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/lernmodule/werbung-gewinnspiele-und-einkaufen: Eichhörnchen Flizzy bietet kindgerechte Informationen und Tipps zu Werbung, Gewinnspielen und zum Einkaufen im Internet.

www.mediasmart.de: In der Rubrik „Werbung“ wird erklärt, was ein Kind über Werbung und Internetwerbung wissen sollte: Wie sieht Internetwerbung aus? Woran erkenne ich sie? Unter „Materialien“ gibt es dazu Materialien für Lehrer: Das Grundschulpaket (3./4.Klasse) bietet vielfältige Anregungen, Basiswissen zu Werbung zu vermitteln.

Das lehrplanrelevante Thema Werbung kann mithilfe dieser Materialien fachbezogen, fächerübergreifend oder als Projekt behandelt werden.

Sichere Passwörter

www.internet-abc.de/kinder/hobby-freizeit/surfratgeber/ein-wasserdichtes-passwort: Das Känguru Jumpy gibt Kindern Tipps zu sicheren Passwörtern.

www.surfen-ohne-risiko.net: Dort kann der Automat zum Verschlüsseln von Wörtern für ein sicheres Passwort erkundet werden.

Sachinformationen

Daten und Fakten zur Faszination der digitalen Spielewelt

Laut **KIM Studie 2018** haben digitale Spiele im Alltag von Kindern einen hohen Stellenwert: Etwa zwei Drittel der 6- bis 13-jährigen interessieren sich für das Thema „Computer-/Konsolen-/Onlinespiele; ebenso viele spielen regelmäßig digitale Spiele.

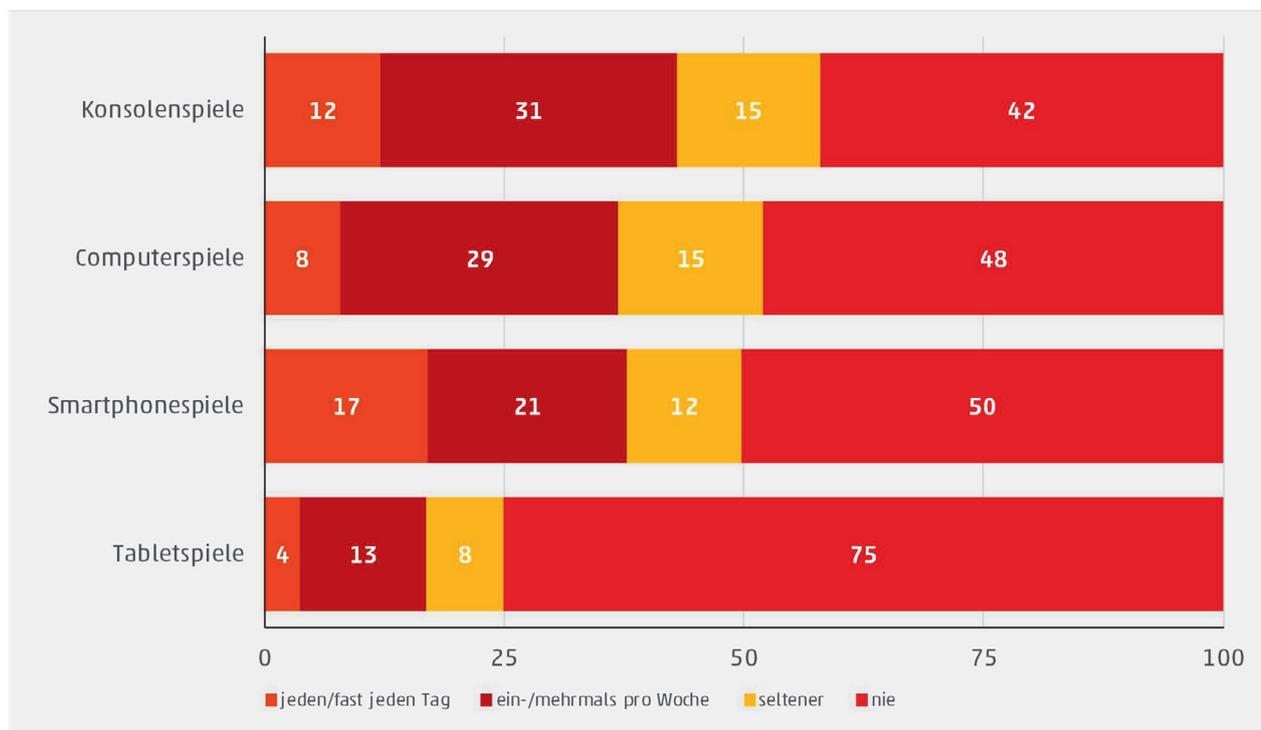
Konsolenspiele werden von 43 % der Kinder mindestens einmal pro Woche genutzt und sind damit im Medienalltag der Kinder am stärksten vertreten. Besonders beliebt sind sie bei Jungen.

Smartphone- und Computerspiele stehen in der Beliebtheit an zweiter Stelle und erreichen 37 % bzw. 38 % der Kinder. Online oder offline, werden sie von Mädchen und Jungen gleichermaßen genutzt. Tabletspiele finden dagegen nur bei 19 % der Kinder Interesse.

Eine weitere Beobachtung: Mit steigendem Alter der Kinder steigt in allen Spielformen der Anteil regelmäßiger Spieler. Am größten ist der Anstieg bei den Smartphone-spielen.



Digitale Spielformen im Vergleich: Nutzungsfrequenz 2018



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.231

www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf

Sachinformationen

Daten und Fakten zum Thema digitale Spiele und Jugendschutz

USK und Alterskennzeichnungen

Das von Inhalten digitaler Spiele ausgehende Gefährdungspotential ist immer wieder Gegenstand pädagogischer und politischer Diskussion. In Deutschland prüft die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) digitale Spiele vor der Veröffentlichung und versieht diese mit einer Angabe zur Altersfreigabe (siehe Abbildung im Lehrerband, S. 28).

Die USK-Kategorien beziehen sich auf problematische Inhalte wie Gewalt, Sexualität, Drogengebrauch oder Drogenmissbrauch und Sprache, bilden aber keine pädagogisch begründete Altersempfehlung. Die Alterseinstufungen sind in Deutschland beim Verkauf oder kommerziellen Verleih von Computer- und Videospiele verpflichtend, müssen in einer vorgegebenen Größe auf die Verpackung und den Datenträger gedruckt werden und deutlich erkennbar sein. Kindern dürfen Spiele mit einer für sie ungeeigneten Alterskennzeichnung in der Öffentlichkeit nicht verkauft oder anderweitig zugänglich gemacht werden. Eltern haben allerdings durch ihr „Erziehungsprivileg“ besondere Rechte und dürfen die Alterskennzeichnung in eigener Verantwortung freier auslegen.

In Deutschland ist die USK-Kennzeichnung auf der Verpackung gesetzlich maßgeblich. Im schulischen Alltag bedeutet dies, dass beim Einsatz von Computerspielen die Alterskennzeichnung der zu verwendenden Spiele stets geprüft werden muss. Die einzelnen Spiele können bei Bedarf in der Datenbank der USK unter www.usk.de überprüft werden. Auch Online-Spiele und Apps, die nicht aus Deutschland kommen und auf einem Datenträger in Deutschland liegen, können dort geprüft werden. Diese Prüfungen sind derzeit allerdings nur freiwillig.

Die dynamische Natur von Webseiten und Apps lässt zudem eine einmalige dauerhafte Einschätzung der Inhalte nicht zu. So kann es passieren, dass eine Webseite oder eine Spiele-App, die eine Freigabe ab 12 Jahren bekommen hat, durch die Erweiterung von Inhalten plötzlich eine Freigabe erst ab 16 oder sogar ab 18 Jahren aufweist.

In einigen Fällen nimmt die USK auch Alterseinstufungen vor, die weit unter den eigentlichen Empfehlungen der App-Anbieter liegen. So weist etwa die USK-Alterskennzeichnung im App-Store von Google Play für den Messenger WhatsApp die Angabe „ab 0 Jahren“ aus, während WhatsApp in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Betreibers Facebook erst eine Freigabe ab 16 Jahren fest-

legt. Grund für diese Diskrepanz ist die Tatsache, dass die USK nur mediale Inhalte bewertet. Da diese aber nicht ein fester Bestandteil der Messenger-Plattform an sich sind, gilt aus Sicht der USK das Angebot als unbedenklich, obwohl Texte, Fotos oder Videos die über WhatsApp verbreitet werden, durchaus die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen können.

Sachinformationen

Die Nutzung altersgerechter digitaler Spiele bei Kindern

In der **KIM-Studie 2018** wurden Kinder befragt, ob ihnen Alterskennzeichnungen bei den digitalen Spielen schon einmal aufgefallen sind – mit folgenden Ergebnissen:

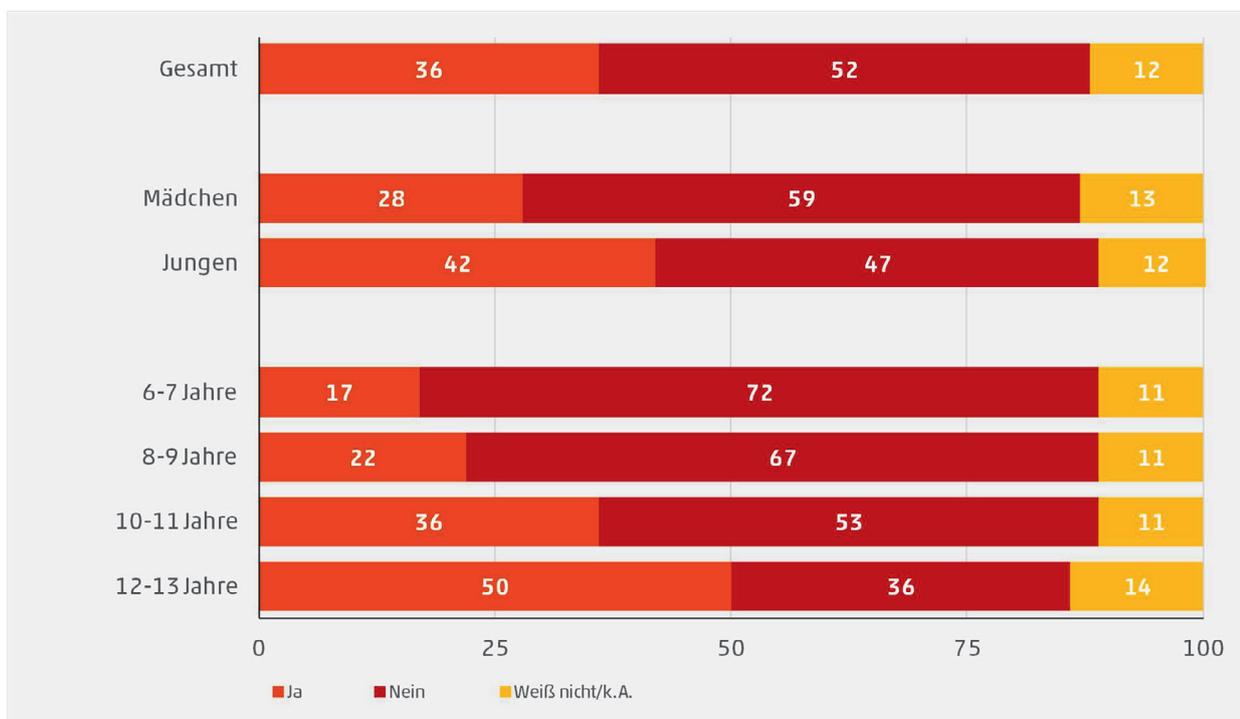
- Von den Kindern, die nur selten digitale Spiele an PC, Konsole, Tablet oder Smartphone spielen, bejahen fast drei Viertel (72 %, 2016: 76 %), dass ihnen die Alterskennzeichnung schon einmal aufgefallen ist.
- Etwa jedes vierte Kind (28 %) hat die Alterskennzeichnung bisher noch nicht bemerkt.
- Jungen (75 %) ist die Kennzeichnung etwas häufiger aufgefallen als Mädchen (68 %).
- Mit dem Alter der Kinder nimmt die Wahrnehmung der Alterskennzeichnung von Spielen zu: 6-7 Jahre: 53 %, 8-9 Jahre: 65 %, 10-11 Jahre: 78 %, 12-13 Jahre: 82 %.
- Diejenigen Kinder, die digitale Spiele spielen und denen die Alterskennzeichnung schon einmal aufgefallen ist, wurden im Rahmen der Studie befragt, ob sie schon

digitale Spiele spielen, für die sie laut Alterskennzeichnung eigentlich noch zu jung sind. Ein gutes Drittel bejaht dies (36 %, 2016: 38 %).

- Die Hälfte der Kinder gibt an, sich an die Alterskennzeichnung zu halten.
- Jedes zehnte Kind kann keine eindeutige Antwort auf diese Frage geben.
- Jungen nutzen eher Inhalte, die für ihr Alter nicht freigegeben sind, als Mädchen.
- Mit steigendem Alter nimmt der Anteil der Kinder, die sich beim digitalen Spielen schon über die Kennzeichnung hinweggesetzt haben, deutlich zu.



Spielst du auch mal Spiele, für die du zu jung bist (Alterskennzeichnung)?



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer digitaler Spiele, denen Altersangaben schon aufgefallen sind, n=638

www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf

Sachinformationen

Mangelnder Jugendschutz bei Spiele-Apps. Die kindliche Unerfahrenheit wird ausgenutzt

Kinder lieben Onlinespiele, besonders als App-Angebot. Von dem bunten Design vieler Spiele-Apps, der einfachen Bedienbarkeit und den Inhalten fühlen sie sich magisch angezogen. Doch viele Spiele-App-Anbieter betonen, dass ihre Angebote nicht für diese junge Zielgruppe entwickelt worden sind. Daher ist das kindliche Spielvergnügen oft nicht ohne Risiken:

- Unmoderierte Chats führen zu gefährlichen Fremdkontakten.
- Versteckte Kosten werden von jungen Nutzern nicht erkannt (Kostenfallen).
- Werbung, die als solche nicht erkennbar ist, beeinflusst die jungen Spieler.
- Häufig werden verdeckt Daten weitergegeben.

Und nicht nur die Unerfahrenheit junger Nutzer wird von Spiele-Anbietern ausgenutzt, auch vielen Erwachsenen fehlt das nötige Hintergrundwissen zum Thema Online-spiele.

Jugendschutz.net als das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern zum Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet beobachtet den Markt relevanter Spiele-Apps bereits seit 2015 permanent. Dabei stellt sich immer wieder heraus, dass das Spektrum an Risiken selbst für Eltern und Erziehungsberechtigte kaum überschaubar ist.

Laut Untersuchungen von **jugendschutz.net** von 2019 erhielten von 100 geprüften Apps 55 eine USK-Alterseinstufung unter 12 Jahren, obwohl sie hinsichtlich der Nutzerinteraktion, der In-App-Käufe, der Werbung o.a. von jugendschutz.net als für Kinder ungeeignet eingestuft wurden. 29 der Apps wiesen sogar das niedrigste Alterslabel aus (Android: USK 0 bzw. iOS: 4+).

Die Alterseinstufungen sind also oft niedriger als angemessen, trotz klarer Risiken. Risikoloses Spielen ist aber nur möglich, wenn die Angebote für Kinder umfassend sicher gestaltet sind und sich Eltern auf eine Alterseinstufung verlassen können.

Ein **Test von 100 kindaffinen Spiele-Apps** durch jugendschutz.net erbrachte Erschreckendes:

Bei fast 80 waren Datenschutzerklärungen und Nutzungsbedingungen lückenhaft oder fehlten ganz.

In nahezu der Hälfte der getesteten Apps wurde starker Kaufdruck auf die Nutzer ausgeübt.

In mehr als der Hälfte der Apps war Werbung enthalten, die teils schwer als solche erkennbar war.

In keiner der Apps schützte eine Moderation junge Nutzer vor Cybermobbing oder ungeeigneten Inhalten.

Quelle: www.jugendschutz.net, (Bericht 2019 Kinder im Netz, S.14)

Internettipps zu Bewertungen von Online-Spielen, Um-gangsregeln und Sicherheitseinstellungen

www.schau-hin.info/games

www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/

www.spieleratgeber-nrw.de

www.app-geprüft.net

Internettipps zu Alterskennzeichnungen bei Bildschirm-spielen:

www.globalratings.com: Info, auch im Video zu IARC – International Age Rating Coalition – einem internationales Klassifizierungssystem zur Alterskennzeichnung für digital verbreitete Spiele und Apps

www.usk.de: Seite der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK), die in Deutschland für die Altersfreigabe von Videospiele sowie Videospiele-Trailer verantwortlich ist

Kompetenzerwerb

Fachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- erhalten Informationen zu sozialen Netzwerken, Chats, Umgang mit Internetkontakten, Internetregeln, Emojis, YouTubern, Influencern und Kettenbriefen im Internet.
- setzen sich mit wichtigen Anforderungen der sicheren Internetnutzung auseinander: persönliche Daten schützen, den sicheren Umgang mit Fremden und Freunden kennen, wichtige Netzregeln anwenden, die Bedeutung von Emojis erkennen oder sich gegenüber Influencern und Kettenbriefen richtig verhalten.

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- diskutieren mit den Eltern, welche privaten Daten und Informationen sie gefahrlos veröffentlichen dürfen.
- entwerfen ein sicheres Internetprofil von sich und diskutieren darüber im Klassenverband.
- reflektieren im Perspektivwechsel Ninas Problem des „fremden Freundes“.
- analysieren eigenständig den Begriff Freundschaft in der realen und in der virtuellen Welt.
- erarbeiten eigenständig persönliche Internetregeln für sich und den Klassenchat.
- diskutieren im Klassenverband den Sinn und die Bedeutung der Emojis.
- entwerfen und zeichnen ihr persönliches Lieblings-Emoji.
- analysieren und reflektieren die Gefahr von Kettenbriefen und Gegenmaßnahmen dagegen in Form von Klassenregeln.
- analysieren und reflektieren den Umgang mit Regeln im Internet.

Regeln im Internet

Die Schülerinnen und Schüler

- besprechen die Themen im Klassenverband.
- bearbeiten verschiedene Aufgaben in der Gruppe und stärken damit ihre Teamfähigkeit.
- reflektieren die Begriffe reale/virtuelle Freundschaft.
- beurteilen sichere und unsichere Profile im Internet.
- entwickeln eigene Internetregeln zur Stärkung des Sicherheitsgefühls.
- erarbeiten in der Klasse Strategien und Regeln für den Umgang mit YouTubern und Kettenbriefen.

Anregungen für den Unterricht

- Für Regeln zum Umgang mit privaten Daten und Informationen im Internet können Ergebnisse aus dem

Gespräch in der Familie genutzt werden.

- Gemeinsame Regeln für ein sicheres Profil helfen den SuS, ein eigenes sicheres Profil zu entwerfen.
- Zur Erarbeitung von Kommunikationsregeln im Internet kann die Kopiervorlage dienen (KV – Fremde Freunde aus dem Chat, zu Seite 19 im Arbeitsheft): Mit Nina und Tim überlegen die SuS, ob sie selbst in Chats schon risikoreiche Erfahrungen gemacht oder davon gehört haben. Dann sammeln sie gemeinsam passende Maßnahmen.
- Ein kritischer Blick auf das Thema „Freundschaft“ führt zur Entwicklung von Verhaltensregeln im Internet.
- Im Klassenverband erarbeitete Regeln für den Klassenchat können im Klassenraum sichtbar aufgehängt und/oder beim nächsten Elternabend mit Erläuterungen auch an die Eltern verteilt werden. Die entsprechende Kopiervorlage (KV – Unsere Regeln, zu Seite 21 im Arbeitsheft) kann evtl. auf A2 vergrößert werden.
- Zu dem Satz „Ich gehe jetzt nach Hause.“ werden verschiedene Emojis gezeigt: Welche Bedeutung bekommt der Satz durch die Emojis? – Anschließend stellen die SuS Emojis mit Mimik/Geräuschen dar und zeichnen ihr Lieblingsemoji.
- Nach Information und Austausch über Kettenbriefe u.a. fassen die SuS wichtige Regeln zum Umgang mit Kettenbriefen auf einem Gemeinschaftsplakat zusammen. Das für die SuS emotionsgeladene und oft angstbesetzte Thema Kettenbriefe und die Rolle der Influencer sollten auch am Elternabend diskutiert werden.
- „YouTuber: Das musst du wissen“. Für viele SuS sind YouTuber, Influencer oder so genannte Let's Player der Computerspielforen große Vorbilder. Dazu sollte besprochen werden: Wie verdient ein YouTuber Geld? Welche interessanten Themen bieten YouTuber? Kannst du von ihnen auch lernen? Vertraust du YouTubern? Was findest du an ihnen gut, was nicht? Mit anschließender Bewertung: Welcher YouTuber/Influencer ist zu empfehlen und warum? Welcher nicht und warum?

Weiterführende Materialien

Internettipp zum Thema Freunde im Internet

www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/lernmodule/: Lernmodule zum Thema Soziale Netzwerke und Messenger

www.medienfuehrerschein.bayern.de/Angebot/Grundschule/3_und_4_Jahrgangsstufe/28_Grenzenlose_Kommunikation.htm: Unterrichtseinheit für Grundschüler

www.klick-tipps.net/kinder/quiz/: "AppQuiz" für Kinder

www.zdf.de/kinder/logo/internet-und-soziale-netzwerke-100.html: Kurze animierte Videos erklären Kindern das Internet und soziale Netzwerke, mit Chancen und Risiken.

Hinweise und Tipps für die Elternarbeit

Eltern sollten sich in den Spielwelten ihre Kinder auskennen.

Es ist ratsam, dass Eltern sich mit den Spielwelten ihrer Kinder beschäftigen und die Eignung der von den Kindern gewählten Spiele selbst überprüfen.

Nicht immer ist überhaupt eine USK-Kennzeichnung vorhanden. Und trotz vorhandener Alterskennzeichnung sollten sich verantwortliche Erwachsene ihre eigene Meinung bilden, sich weitere Informationen zu dem Spiel besorgen und es erst allein und dann gemeinsam mit dem Kind ausprobieren.

Leitfragen können bei der Beurteilung eines Spiels helfen:

- Wie genau sind die Anmeldevoraussetzungen?
- Gibt es Werbung? Ist sie versteckt oder deutlich zu erkennen?
- Fallen Kosten an, etwa durch In-App-Angebote im Spiel?
- Könnten Chatmöglichkeiten zu unsicheren Fremdkontakten führen?

Eltern sollten Bildschirmspielregeln mit den Kindern vereinbaren.

Von Anfang an sollten Eltern klare Regeln für den Umgang mit Bildschirmspielen mit ihren Kindern vereinbaren. Die Regeln müssen altersgerecht gestaltet und konsequent eingehalten werden.

Online-Elternratgeber wie SCHAU HIN! und Klicksafe bieten zur Erarbeitung „Goldene Regeln für Games und Online Spiele“, „Medienbriefe“ und vieles mehr für Eltern an. Wichtig zu wissen:

- Der Spielerfolg hängt bei vielen Bildschirmspielen oft von Spieldauer oder Taschengeldeinsatz ab. Familienleben, Freundschaften, Schulerfolg, Hobbys oder die Geldbörse können darunter leiden.
- SCHAU HIN! empfiehlt folgende tägliche Richtzeiten für den Bildschirm:
bis 5 Jahre: bis eine halbe Stunde Bildschirmzeit am Tag,
6 bis 9 Jahre: bis zu einer Stunde Bildschirmzeit am Tag.

Bei älteren Kindern ab 10 Jahren empfiehlt SCHAU HIN!, ein wöchentliches Zeitkontingent zu vereinbaren.

Kinder können so ihre eigenen Erfahrungen machen: Wird die vereinbarte Zeit an nur zwei Tagen verbraucht, bleiben die Bildschirme für den Rest der Woche dunkel. So lernen Kinder, sich ihre Ressourcen vorausschauend einzuteilen und ein gesundes Maß zu finden. Eine gute Faustregel zur Orientierung lautet: Zehn Minuten Medienzeit pro Lebensjahr am Tag oder eine Stunde pro Lebensjahr in der Woche.

Gerade für ältere Kinder können solche Richtwerte als Diskussionsgrundlage für einen individuellen Medienvertrag dienen, der gemeinsam mit ihnen ausgehandelt wird.

- Wichtig ist, die aufgestellten Regeln einzuhalten. Dabei helfen Klassiker wie die Eieruhr neben dem Bildschirm. Möglich ist auch, Zeitbegrenzungen im Betriebssystem (PC, Android und iOS), durch externe Jugendschutzsoftware (auch mobil) zu Spielkonsolen und in der Software selbst einzustellen. Solche technischen Hilfsmittel sind aber nur anfangs und für kurze Zeit sinnvoll. Nachhaltiger ist es, wenn Kinder lernen, sich an Absprachen zu halten. Jüngeren Kindern können technische Zeitbegrenzungen helfen, ein Gefühl für Zeit zu entwickeln. Bei älteren Kindern sind jedoch Freiheiten und Selbstständigkeit wichtiger. Daher sollte lange vor Beginn der Pubertät ein bewusster Umgang mit Bildschirmzeiten eingeübt werden.
- Durch Bildschirmspiele kann ein hoher Gruppendruck entstehen. Plötzlich unterhält sich fast die gesamte Klasse nur noch über die neueste Spiele-App und dazu passende Merchandisingprodukte.
- Kinder sollten für den Schutz der Passwörter und persönlicher Daten in Online-Spielen (Spielechat) sensibilisiert werden.
- Kinder sollten über die wirtschaftlichen Absichten der Spielehersteller informiert sein und brauchen klare Regeln für das Kaufen von virtuellen Gegenständen. Sie sollten dabei den Unterschied zwischen „realem“ und „virtuellem“ Geld kennen und Werbung durchschauen. Viele Online-Spiele könnten trotz verlockender Kaufangebote auch gratis gespielt werden. Dabei braucht dann der Spielerfolg etwas länger oder bestimmte Zusätze können nicht genutzt werden.
- Wichtig: In der Pubertät wird es meistens schwierig mit plötzlichen Regelungen, auch zum Thema Bildschirmspiele. Also früh mit klaren Spielregeln beginnen!

Das Spielnutzungsverhalten des Kindes kennenlernen

Was macht die Faszination von Bildschirmspielen aus? Was sind Anzeichen eines exzessiven Spielverhaltens oder einer beginnenden Computerspiel- oder Internetsucht? Hier finden Eltern dazu wichtige Grundlageninformationen und einen digitalen Elternabend:

Internettipps

www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/sucht-und-abhaengigkeit

www.schau-hin.info/service/mediathek/digitaler-eltern-abend-computerspielsucht

www.internet-abc.de/eltern

Sachinformationen

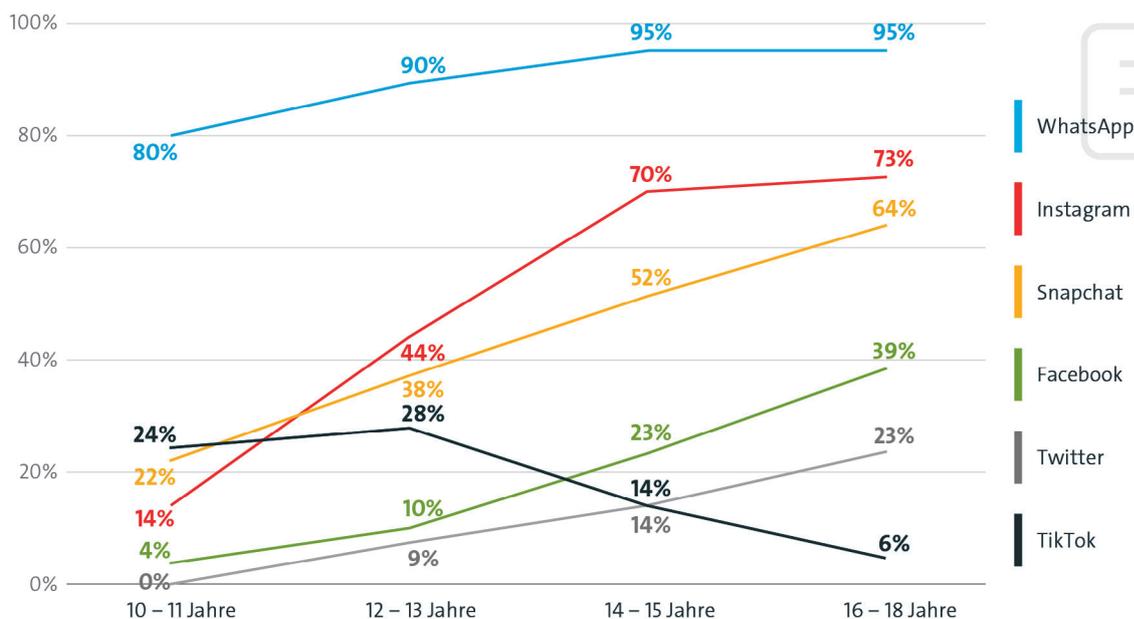
Die beliebtesten sozialen Netzwerke und Messenger bei Kindern und Jugendlichen 2019

Soziale Netzwerke und Messenger sind auch unter den jungen Nutzern beliebt, wobei das Einstiegsalter immer weiter sinkt. WhatsApp und Instagram waren dabei im Jahr 2019 die Favoriten. Das ergab eine repräsentative Umfrage des Digitalverbands **bitkom** unter mehr als 900 Kindern und Jugendlichen zwischen 6 und 18 Jahren. Danach sind Online-Plattformen zentrale Treffpunkte für viele Jugendliche. Im Bereich Social Media und Messenger haben die 10- bis 18-Jährigen dabei klare Favoriten:

- Bei Kurznachrichten liegt WhatsApp in allen Altersklassen an der Spitze.
- Unter 10- bis 11-Jährigen ist die Video-App TikTok das populärste Netzwerk.
- Etwa ein Viertel (24 %) dieser Altersgruppe nutzt die App bereits.
- Ab einem Alter von 12 Jahren dominiert die Foto- und Videoplattform Instagram: 12-13 Jahre: 44 %, 14-15 Jahre: 70 %, 16-18 Jahre: 73 %.
- Das mit ähnlichen Funktionen ausgestattete Snapchat rangiert dahinter.
- Auf Facebook sind vor allem die älteren Jugendlichen aktiv: 39 % der 16- bis 18-Jährigen.
- Eine untergeordnete Rolle spielt die Kurznachrichtenplattform Twitter, die eher bei älteren SuS Interesse findet. 23 % der 16- bis 18-Jährigen sind dort vertreten, von den 14- bis 15-Jährigen sind es 14 %.

WhatsApp und Instagram sind die Favoriten

Welche sozialen Netzwerke bzw. Messenger nutzt du?



Basis: 10- bis 18-jährige Internetbenutzer | n=607 | Mehrfachnennungen möglich
Quelle: Bitkom Research

bitkom

Sachinformationen

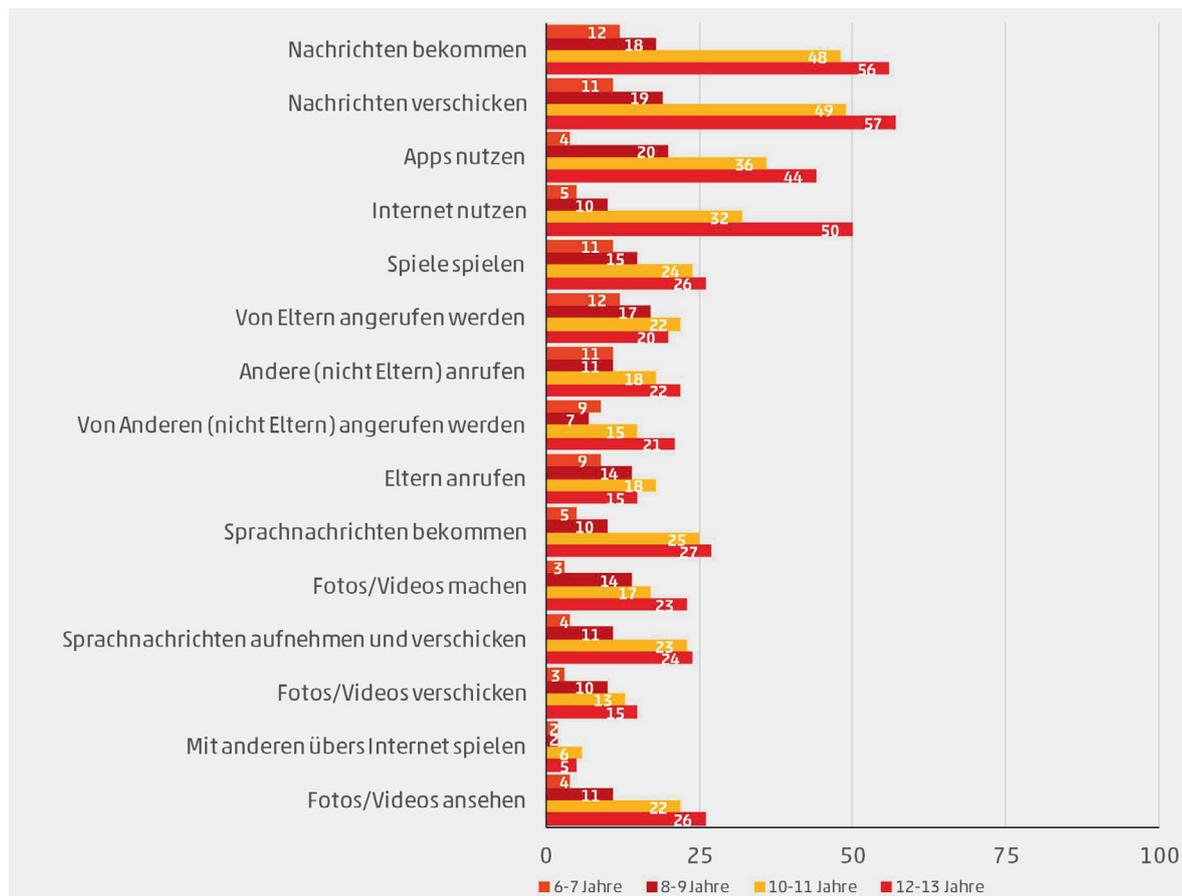
Welche Handy- und Smartphonefunktionen werden von Kindern genutzt?

Die **KIM-Studie 2018** belegt im Vergleich zu 2016, dass mit dem Handy oder Smartphone immer weniger telefoniert wird, dass die Nutzung von Apps und die mobile Internetnutzung dahingegen zugenommen haben.

Die wichtigsten Funktionen sind:

- Nachrichten erhalten und verschicken
- das Internet und individuelle Apps nutzen
- Fotos und Videos machen, verschicken, ansehen
- Spiele spielen
- Kontakt zur Familie

Nutzung verschiedener Handy-/Smartphone-Funktionen 2018 - jeden/fast jeden Tag -



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Handynutzer, n=868

www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf

Sachinformationen

Von YouTubern und Influencern

„Ich werde mal YouTuber oder Let’s Player“, das sind seit einigen Jahren wichtige Traumberufe vieler Kinder, auch schon in der Grundschule. Ihre Vorstellung ist, als Influencerin/Influencer auf YouTube, TikTok, Snapchat oder Instagram mit Beauty- und Lifestyle-Tutorials, Comedy-Auftritten oder einem Computerspiel-Kanal schnell berühmt und reich zu werden. Zu verlockend erscheint es ihnen, wie diese Internet-Stars scheinbar mühelos zahllose Anhänger gewinnen, ein spannendes Leben mit vielen Freunden führen, lustige und verrückte Dinge ausprobieren und oft mit coolen Werbeprodukten auftreten.

Von YouTube bis TikTok – einflussreiche Influencer überall!

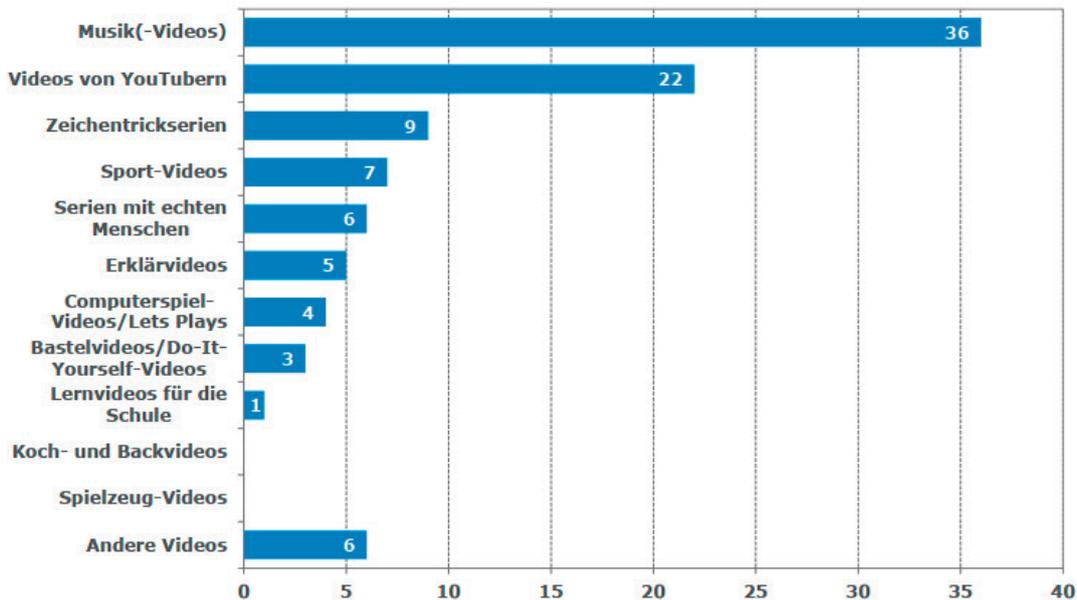
Schon mal von Bibi oder Paluten gehört? Und: Warum beschäftigen sich Mädchen mit ständig neuen Beauty-Tipps oder Jungen rund um die Uhr mit gewalthaltigen Computerspielen in sogenannten Let’s Play-Videos? Welche YouTube-Stars oder „Influencer“ stecken dahinter? – Es lohnt sich, als Erziehender oder Lehrer über Influencer gut informiert zu sein. Gewonnen ist damit eine gute Gesprächsbasis, um die Kinder mit ihren Interessen abzuholen und auf Augenhöhe mit ihnen sprechen zu können.

Laut Daten, die das Internationale Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen veröffentlicht hat, sieht sich fast ein Viertel (22%) der Kinder Videos von YouTubern an:

Welche Videos schauen sich Kinder auf YouTube an?



Angaben in %



Quelle: Fourscreen Touchpoints Kids 2019, S. 43

Basis: n=413 Kinder 8-13 Jahre.

Sachinformationen

YouTuber/Influencer vertreten meist einen bestimmten Bereich, wie z.B. Beauty und Lifestyle.

Sie verkörpern dort genau das, was ihre Fans von ihnen erwarten. Nicht umsonst gelten sie daher gerne als "Stars zum Anfassen". Durch regelmäßige Kommunikation über YouTube, Snapchat, TikTok, Instagram und Co. vermitteln viele Influencer ihren Fans ein Gefühl zuverlässiger Nähe und Freundschaft. Sie geben sich gern als kumpelhafte, vertrauenswürdige Berater ihrer Anhänger. Wie diverse Video- oder TV-Dokumentationen erläutern, verbergen sich hinter diesem Auftreten aber gezielte Marketingstrategien. Die Naivität von Kindern und Jugendlichen ist nicht zu unterschätzen. Sie sind oft felsenfest davon überzeugt, dass ihr YouTube Star Konsumprodukte großer Firmen ohne jeden Hintergedanken in die Kamera hält. Die "beste Freundin", die den Mädchen zeigt, welche Schminkprodukte gerade ein Muss sind, ist durch ihren großen Einfluss auf ihre Fangemeinde ein perfektes Werbemedium.

Die Kehrseite des Influencertums ist weniger schön: Erfolgreiche Influencer haben oft kaum noch Privatleben.

Sie müssen strikte Vertragsregeln mit Unternehmen einhalten und einen komplett durchorganisierten Berufsalltag oder ständiges Reisen bewältigen. Eine 60-Stunden-Woche ist keine Seltenheit. Hinzu kommt der Druck, sich ständig neu zu erfinden, ihre Fans permanent unterhalten und mit harter Konkurrenz umgehen zu müssen. Das Leben eines YouTubers kann also sehr anstrengend sein! Den wenigen erfolgreichen YouTubern steht allerdings eine riesige Mehrheit von Hobby-Filmern gegenüber, die wenig oder gar kein Geld mit ihren Aktivitäten verdienen. Und bevor ein Kind überhaupt zum Hobby-Filmer werden und seine eigenen YouTube-Clips veröffentlichen kann, sind viele Dinge zu beachten. So liegt das Mindestalter für aktive YouTube-Nutzung laut Google bei 16 Jahren, die elterliche Erlaubnis vorausgesetzt. Mit Blick auf Unterrichtsgestaltung ist nicht zu vergessen: Die vielfältige YouTuber-Welt hält für alle Altersgruppen durchaus auch aktuelles Allgemeinwissen, brauchbaren Lernstoff oder nützliche Alltags-Tutorials bereit. Diese Vielschichtigkeit gilt es zu durchschauen und für den Unterricht sinnvoll zu nutzen. Weiterführende Informationen gibt es unter: www.klicksafe.de

Influencer und Kettenbriefe – Geld verdienen mit der Angst von Kindern!

Kettenbriefe haben eine lange Geschichte: Früher kamen Kettenbriefe mit der Post, später als E-Mail. Heute werden sie vor allem über Social Media-Angebote wie WhatsApp oder TikTok verschickt und verbreiten sich, nach dem Schnellballprinzip, rasend schnell. Schon Grundschulkinder sind WhatsApp-Nutzer und damit für Kettenbrief-Kampag-

nen erreichbar. Neben vielen erfreulichen und unterhaltenen Nachrichten kursieren in Kettenbriefen leider zunehmend Nachrichten mit ernsten oder sogar bedrohlichen Inhalten, von Einschüchterungen bis hin zu Morddrohungen. So genannte Droh-Kettenbriefe verursachen nicht nur bei Kindern große Verunsicherung oder sogar Angst. Oft fürchtet der Empfänger, dass die teilweise schrecklichen Mitteilungen wahr werden könnten. Beispiel: „Hallo, ich bin Momo und schon lange tot! Wenn du diese Nachricht nicht an 20 Freunde weiterschickst, dann komme ich heute Nacht unter deinem Bett hervor und töte dich und deine Familie mit meinem blutigen Messer!“ – Je jünger der Empfänger, desto weniger kann er einschüchternde Hoax-Lügen wie diese von ihm beurteilen. Daher werden solche Kettenbriefe, die immer eine Aufforderung zur Weiterverteilung beinhalten, oft aus Angst schnell an die persönlichen WhatsApp-Kontakte weitergeleitet. Mancher Kettenbrief erlangt so in kürzester Zeit eine große Reichweite, einige Kettenbriefe verbreiten sich um die ganze Welt.

Vor allem Kinder im Grundschulalter werden zunehmend Opfer bedrohlicher Kettenbriefe.

Daher sind Droh-Kettenbriefe in ihren unterschiedlichen Formen zu einem zentralen Thema in dieser Altersgruppe geworden. Die Varianten reichen von harmlosen Scherzen über Freundschaftstests mit einem erpresserischen Beliebtheitsbarometer bis hin zu oft saisonal trendigen Drohkettenschriften mit wechselnden Inhalten á la Nico, Killerclown, Game Master, Mörderpuppe Chucky, Horror Momo oder Grusel-Goofy – oft angereichert mit schaurigen Fotos und brutalen Videos. Viele dieser Kettenbriefe kursieren schon seit Jahren und sind anfänglich per E-Mail verbreitet worden. Ein Kettenbrief taucht meist in Wellen auf, meist zuerst zu Schuljahresbeginn. Dann verschwindet er wieder für einige Zeit und ein anderer löst ihn erst einmal ab.

Leider nutzen einige YouTuber und Influencer Droh-Kettenbriefe gezielt aus, um zusätzliche Einnahmen über Follower, Klicks und Likes zu erlangen.

Über YouTube Videobotschaften etc. thematisieren sie Inhalte einzelner Drohkettenschriften, indem sie deren Inhalt effektiv neu inszenieren und aus ihrer Rolle als Influencer diskutieren: „Klick mich an und ich sage dir, ob es Momo und Co. tatsächlich gibt und was du zu tun hast!“ Für eigene Zwecke, um mehr Klicks für ihre Online-Aktivitäten zu erreichen, streuen sie erneut Angst und Verunsicherung. – „Mein YouTuber hat auch einen solchen Kettenbrief bekommen und den Geist sogar gesehen! Also gibt es den Geist doch!“, so lauten dann empörte Verteidigungsversuche so manchen arglosen Grundschuljägers.

Hinweise und Tipps für die Elternarbeit

Zum Umgang mit Kettenbriefen im Internet

- **Aufklärung und Gespräch:** Erzählen Sie Ihrem Kind schon früh von Droh-/Kettenbriefen und warnen Sie davor. Erklären Sie, dass diese Nachrichten nicht ernst zu nehmen sind oder sogar unwahr sein können. Bieten Sie sich als verlässlichen und interessierten Gesprächspartner und Berater an.
- **Wissen:** Belesen Sie sich zu dem Thema und besprechen Sie mit Ihren Kindern den wahren Ursprung der Kettenbriefe. Wichtig: Kettenbriefe sind laut Nutzungsbedingungen von WhatsApp unzulässig. Enthalten sie

auch noch beleidigende, bedrohende, rassistische, sexistische oder radikal-politische Inhalte, kann das sogar strafrechtliche Konsequenzen haben. Zudem können sie Viren oder Schadsoftware enthalten.

- **Klassenregeln:** Regen Sie Klassenregeln für Klassenchat und Co. an, zum Beispiel über den Elternbeirat oder durch eine direkte Nachfrage bei den Lehrern.
- **Familienrat:** Legen Sie gemeinsam mit ihren Kindern Regeln für den Umgang mit Kettenbriefen fest. Diese gelten nicht nur für die Kinder, sondern für die gesamte Familie.

Problem: Pornos, Gewaltvideos, Fake News: Negative Erfahrungen von Kindern im Internet

Die inhaltliche Vielfalt und die erweiterten Zugangsmöglichkeiten digitaler Medien bringen auch problematische Aspekte mit sich. Im Rahmen der **KIM-Studie 2018** wurde das Thema Probleme und Gefahren der Mediennutzung genauer untersucht. Hier einige Ergebnisse:

- 10 % der Internetnutzer (zwischen 6 und 13 Jahren) sind schon online auf nicht für Kinder geeignete Seiten gestoßen, 5 % auf unangenehme Inhalte.
- 4 % sind mit ängstigenden Inhalten in Kontakt gekommen.
- Diejenigen Kinder, die schon ein Problem im Kontext Mediennutzung hatten, geben auf Nachfrage an, dass

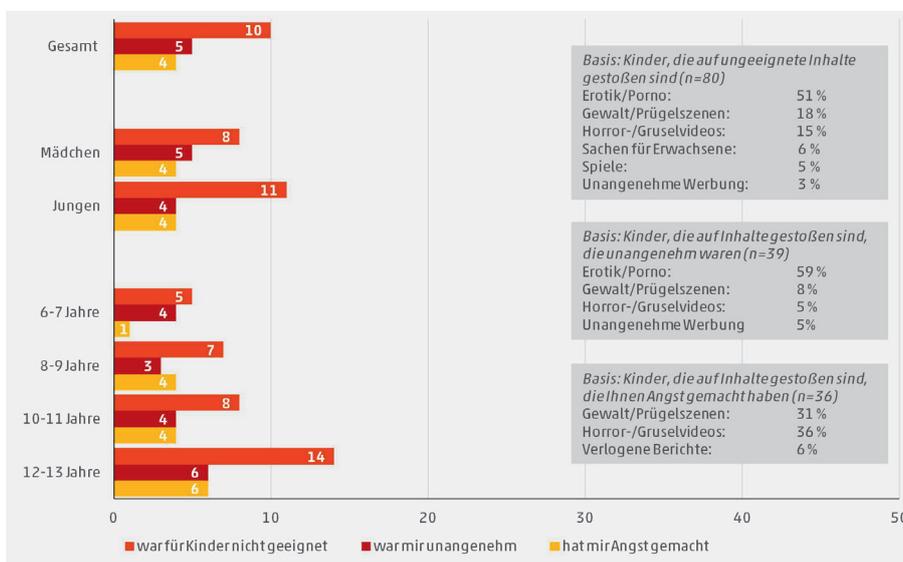
sie merkwürdige Nachrichten per Messenger erhalten haben, in eine Kostenfalle getappt sind, aus Versehen etwas bestellt haben oder Anrufe von Fremden erhalten haben.

- Jungen sind tendenziell eher als Mädchen mit ungeeigneten Inhalten in Berührung gekommen. Mit dem Alter der Kinder nimmt die Wahrscheinlichkeit des Kontaktes mit ungeeigneten Internetinhalten (analog zur Internetnutzungsfrequenz) zu.
- Die Einschätzung der Haupterzieher zu problematischen Inhalten deckt sich mit den erwähnten Erfahrungen der Kinder.



Probleme im Internet 2018

„Bist du schon mal auf Sachen gestoßen, die dir unangenehm waren, die für Kinder ungeeignet waren oder die dir Angst gemacht haben?“



Quelle: KIM 2018, Angaben in Prozent, Basis: Internet-Nutzer, n=833

www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf

Hinweise und Tipps für die Elternarbeit

Nicht alle Kinder wissen sich zu helfen! Was machen Kinder, wenn sie Probleme im Internet haben?

Im Rahmen des internationalen Forschungsnetzwerks **EU Kids Online** hat das Leibniz-Institut für Medienforschung (Hans-Bredow-Institut) in Hamburg 1.044 Kinder und Jugendliche in Deutschland im Alter von neun bis 17 Jahren sowie ihre Eltern nach ihren Online-Erfahrungen befragt. Die Untersuchung **EU Kids online** 2019 zeigt, dass es für Kinder und Jugendliche unterschiedliche Wege gibt, mit negativen Erfahrungen umzugehen.

Sie reichen von aktivem, problemorientiertem Handeln, über Ärger und destruktives Verhalten bis hin zu Verdrängung. In der Studie wurden die Kinder, die von negativen Online-Erfahrungen berichteten, gefragt, wie sie auf ihr

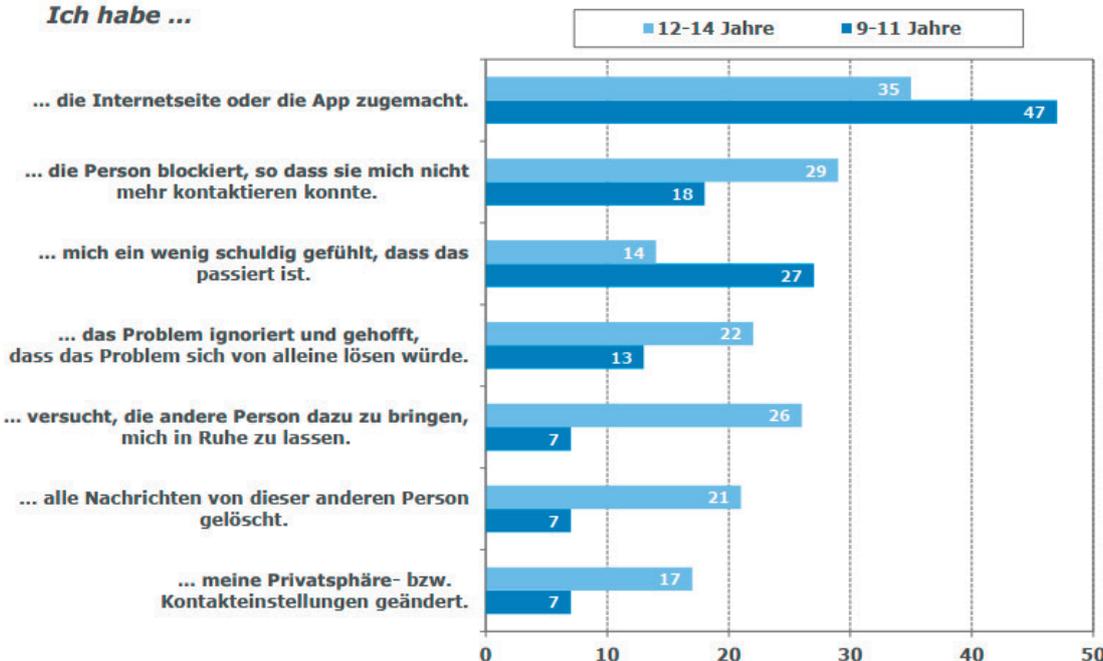
Online-Problem reagiert haben. Bei der Interpretation dieser Aussagen muss berücksichtigt werden, dass diese auf einer relativ geringen Fallzahl beruhen. Sie geben dennoch Hinweise auf die Bewältigungsstrategien, die die jungen Nutzer wählen:

- Die häufigste Reaktion war der Kontaktabbruch.
- Darauf folgen vermeidende Strategien wie das Schließen der App und Ignorieren des Problems.
- Technisch-problemorientierte Ansätze wie die Aufnahme eines Screenshots oder die Anpassung der Privatsphäre- und Kontakteinstellungen nutzen Kinder und Jugendliche eher weniger.
- Nur 5 % der betroffenen Mädchen und Jungen melden die problematischen Inhalte.

Was machen Kinder, wenn sie Probleme im Internet haben?



Nach Alter, Auswahl (Angaben in %) Ich habe ...



Quelle: EU Kids online 2019, S. 33

Basis: n=92 Kinder, 9-17 Jahre.

Hinweise und Tipps für die Elternarbeit

Nicht alle Kinder erfahren Hilfe!

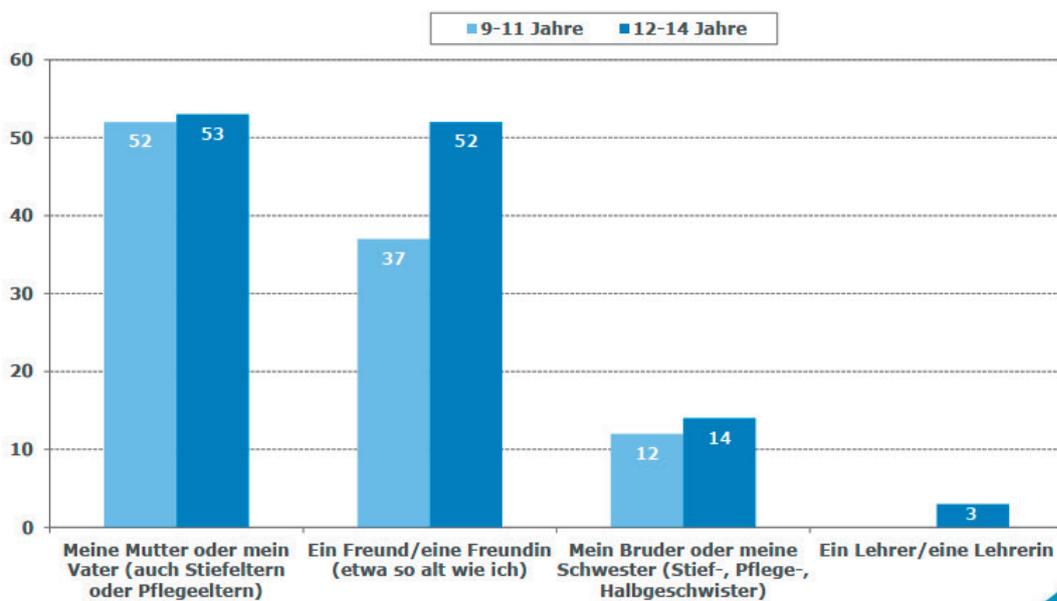
Wer sind die kindlichen Ansprechpartner bei schlimmen Interneterfahrungen?

Für Rat und Unterstützung wenden sich laut der Untersuchung **EU Kids online** 2019 jüngere Kinder und Jugendliche vor allem an die Eltern, ältere auch an Freunde. An Lehrer wenden sich Kinder und Jugendliche fast nie. Besonders bedenklich: 16 % der Befragten haben nach einem negativen Erlebnis mit niemandem gesprochen.

Ansprechpartner bei schlimmen Erfahrungen im Internet



Auswahl (Angaben in %)



Quelle: EU Kids online 2019, S. 34

Basis: n=92 Kinder, 9-17 Jahre.

Hinweise und Tipps für die Elternarbeit

Kooperative Medienerziehung von Eltern und Schule! Wie Kinder im Internet prinzipiell schützen?

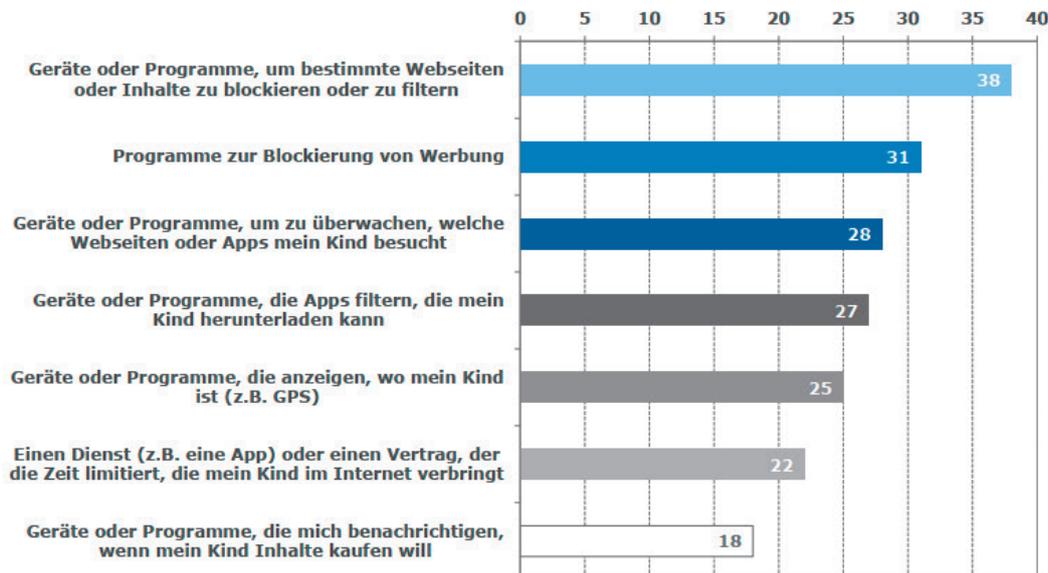
Eltern sollten ihre Vorbildfunktion und Ihre Verantwortung erkennen: Medienerziehung beginnt im Elternhaus, und zwar von Geburt an. Schule kann Eltern dabei unterstützen, benötigt aber die elterliche Kooperation, im Einzelnen: elterliche Begleitung wie kindgerechte Einstellungen der vom Kind genutzten Endgeräte, Einstellungen, altersgerechte Aufklärung, verständliche Regeln – und die Nutzung technischer Schutzmaßnahmen. Die Grafik zeigt, dass weniger als die Hälfte der Eltern Optionen technischer Schutzmaßnahmen nutzen!

Eltern schützen ihre Kinder! Welche technischen Schutzmaßnahmen nutzen Eltern von 9 bis 11 jährigen Kindern?

Eltern nutzen technische Schutzmaßnahmen zur Kontrolle der Internetnutzung ihrer Kinder



Eltern von 9- bis 11-Jährigen, die diese nutzen, Auswahl (Angaben in %)



Quelle: EU Kids online 2019, S. 41

Basis: n=1.044, Eltern von 9- bis 17-Jährigen, die technische Schutzmaßnahmen nutzen.

Weiterführende Materialien

Internettipps zum Thema Medienerziehung und Internetsicherheit

www.bsi-fuer-buerger.de: Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik, Tipps zu Internetsicherheit

www.mobilsicher.de: Infoportal für Smartphone-Sicherheit und Datenschutz, u.a. mit Tests zu Kinderschutzprogrammen

www.internet-abc.de: Infoportal für Eltern und Kinder rund um das Internet, mit Surfschein und Medienvertrag

www.klicksafe.de: Mehrsprachige Materialbörse für Eltern (türkisch, arabisch, russisch) zur familiären Medienerziehung, mit Leitfäden und Tipps zu WhatsApp, Instagram, Snapchat, TikTok, Facebook, YouTube, Fortnite, Roblox, etc. und mit Checklisten (z.B. Wann ist ein Kind alt genug für ein Smartphone, YouTube oder TikTok?)

www.handysektor.de: Infoseite rund um Sicherheit, mit Nutzungstipps für Smartphone und Apps

www.jugendschutz.net: Infos zum Thema Jugendschutz, u.a. mit Beschwerdestelle über Internetinhalte

www.app-geprüft.net: Bewertung aktueller Apps hinsichtlich Jugend-, Daten- und Verbraucherschutz

www.irights.info: Infos zum Urheberrecht und zum kreativen Schaffen in der digitalen Welt

www.usk.de: Unterhaltungssoftware zur Selbstkontrolle, mit PC-Spieleinfos und Beschwerdestelle

www.spieleratgeber-nrw.de: Suchmaschine mit Empfehlungen zu Bildschirmspielen und Spielebeschreibungen, teilweise über Videos, mit Elternratgeber rund um elektronische Bildschirmspiele

www.schau-hin.info: Infos zu Fernsehen, Bildschirmspielen, Tablet, Smartphone, Hörspielen und Internet, auch auf Türkisch, mit Empfehlungen zu Altersfreigaben

www.digitalcourage.de: Datenschutzverein, u.a. mit Tipps zur persönlichen digitalen Selbstverteidigung

www.mimikama.at: Verein gegen Internetmissbrauch, Beratungsforum zum Thema Lügen und Fake News im Internet

www.polizeifürdich.de: Online-Beratung der Polizei für Kinder und Co., auch zu Internetkriminalität.

www.zdf.de/kinder/logo/internet-und-soziale-netzwerke-100.html: Videos erklären Internet und soziale Netzwerke.

www.saferinternet.at: Vielfältige Infos zum Thema Sicherheit in Internet für Lehrende, Eltern und Jugendliche

www.app-geprüft.net: Bewertung aktueller Apps hinsichtlich Jugend-, Daten- und Verbraucherschutz

www.mimikama.at: Infoportal des Vereins gegen Internetmissbrauch zum Thema Nachrichten und Fake News im Internet.

Unterrichtsvorschlag für das Kapitel 5: Freunde finden im Internet

Phase	Sozialform	Zeit	Aktivitäten	Material
Soziale Netzwerke und Chats				
Einstieg	PL EA	5'	SuS lesen gemeinsam den Text. Zu Hause sollen sie mit Eltern überlegen, diskutieren und Aufgabe 1 bearbeiten.	AH, S. 17, Aufgabe 1
Geschützt ins Netz				
Einstieg	PL	20'	SuS informieren sich und diskutieren über wichtige Internetregeln: Geschützt ins Netz.	AH, S. 18
Erarbeitung 1	EA GA	20'	SuS entwerfen eigenes Profil für d. Internet. SuS diskutieren ihre Profile mit Partner und überarbeiten sie ggf. anschließend.	AH, S. 18 Aufgabe 1 Aufgabe 2
Ergebnissicherung	PL	15'	SuS erschaffen an Tafel ein sicheres Profil.	AH, S. 18
Fremde Freunde aus dem Chat				
Erarbeitung 1	PL	10'	SuS besprechen Tims Sorgen über Ninas Reaktion auf einen fremden Freund.	AH, S. 18, Aufgabe 1
Ergebnissicherung	EA PL	20'	Sch. notieren eine mögliche Antwort Tims.	AH, S. 18, Aufgabe 2
Ein sicheres Profil				
Erarbeitung 3	PL	10'	SuS sprechen über Tims Sorgen zu Ninas Reaktion auf einen fremden Freund.	AH, S. 19, Aufgabe 1
Ergebnissicherung	EA PA	20' 15'	SuS notieren eine mögliche Antwort Tims. Umgangsregeln für den Fremde im Internet lesen und besprechen.	AH, S. 19, Aufgabe 2 KV – Fremde Freunde
Was ist Freundschaft?				
Einstieg	EA	5'	SuS notieren, was für sie „Freundschaft“ ist.	AH, S. 20, Aufgabe 1
Erarbeitung	EA PL	20'	SuS prüfen, wem sie vertrauen würden. SuS besprechen eigene Verhaltensregeln gegenüber fremden Freunden im Internet.	AH, S. 20, Aufgabe 2 AH, S. 20, Aufgabe 3
Die Netiquette: Benimmregeln im Internet				
Erarbeitung	EA	20'	SuS überlegen sich Benimmregeln für Internet und Smartphone. Über Beamer oder Whiteboard können weitere Informationen angeboten werden.	AH, S. 21, Aufgabe 1 KV – Netiquette Internet
Ergebnissicherung	PL	5'	SuS stellen ihre Benimmregeln vor. Ggf. kann auch ein gemeinsames Plakat daraus entstehen.	KV 4 - Netiquette auf Din A2
Mit Emojis Gefühle zeigen				
Einstieg	PL	5'	Der Begriff „Emoji“ wird geklärt: Der Begriff steht an der Tafel, die SuS äußern sich dazu. Über Beamer oder Whiteboard können weitere Informationen angeboten werden.	AH, S. 22 Internet
Erarbeitung	PL	10'	SuS ordnen einem Satz verschiedene Emojis zu und erläutern die Veränderung der Bedeutung des Satzes.	KV 2 im Lehrerband, S. 40 – Emojis
Ergebnissicherung	PL EA	25' 5'	SuS deuten ein bekanntes Emoji. SuS stellen über vorgegebene Emojis Gefühle mit Mimik und Geräuschen dar. SuS zeichnen ihr Lieblings Emoji.	AH, S. 22 Aufgabe 1 Aufgabe 2 Aufgabe 3
Achtung, aufgepasst! – Kettenbriefe				
Einstieg	EA	20'	SuS informieren sich, wie Kettenbriefe und Drohkettbriefe funktionieren. SuS informieren sich über den richtigen Umgang mit Kettenbriefen. Über Beamer oder Whiteboard können weitere Informationen angeboten werden.	AH, S. 23, 24 Internet
Erarbeitung	EA	10'	SuS formulieren eigene Regeln zum Umgang mit Kettenbriefen.	AH, S. 24, Aufgabe 1
Ergebnissicherung	PL	20'	SuS stellen ihre Regeln vor. SuS gestalten ein Plakat zum Umgang mit Kettenbriefen für die Klasse.	AH, S. 24, Aufgabe 2
Youtuber				
Einstieg	PL	15'	SuS lesen Text und betrachten Bilder zum Thema YouTuber und Kettenbriefe. Fragen können beantwortet werden. Über Beamer oder Whiteboard können weitere Informationen angeboten werden.	AH, S. 25 Internet
Erarbeitung	EA GA PL	20'	SuS berichten von ihren YouTubern und Kettenbrieferfahrungen. Zusatzerklärungen gibt es für die SuS, die wenig oder keine Informationen zu dem Thema haben.	AH, S. 25 Aufgabe 1 Aufgabe 2
Ergebnissicherung	PL	10'	Gemeinsam werden verantwortungsvolle und glaubhafte YouTuber vorgeschlagen, die den SuS z.B. für die Schule nützlich sein könnten. Über Beamer oder Whiteboard können weitere Infos gegeben werden.	AH, S. 25 Internet

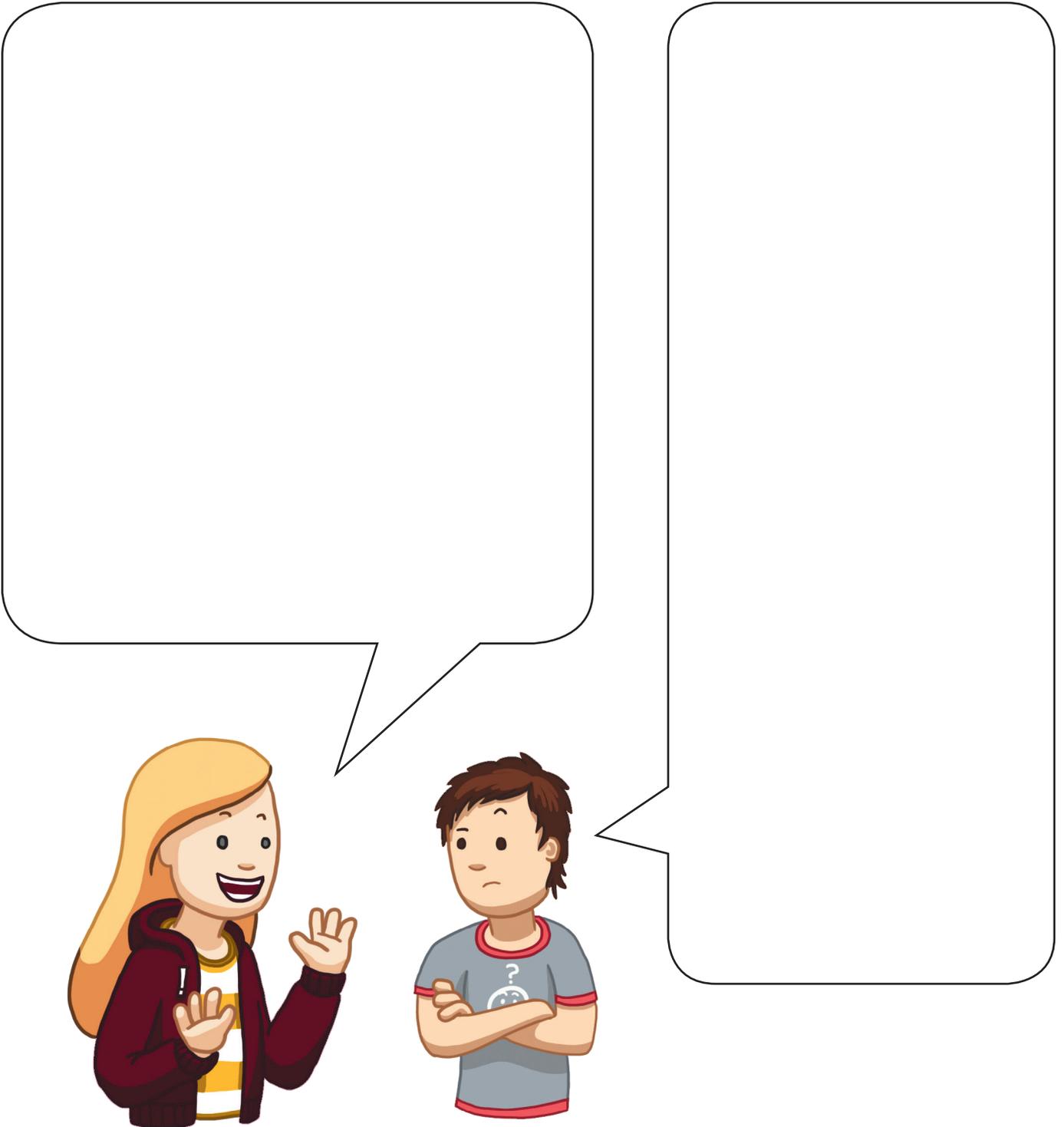
Fremde Freunde aus dem Chat

Aufgabe:

Was ist dir selber im Chat schon passiert?

Was sagen deine Eltern/ deine beste Freundin/ dein bester Freund dazu?

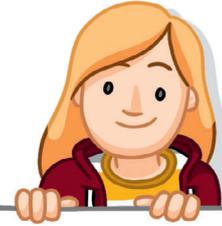
Schreibe in die Sprechblasen.



Unsere Regeln für _____

1

2



3



4

5



6



Mit unserer Unterschrift
stimmen wir den
Regeln zu:

7

Weiterführende Materialien

Internettipps zu Cybermobbing/Mobbing

<https://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/lernmodule/cybermobbing-kein-spass>: In einem Lernmodul erklärt die Eule Eddie Kindern Cybermobbing.

www.hanisauland.de/spezial/mobbing: Die Bundeszentrale für politische Bildung informiert in grundschulgerechter Form über Varianten des Cybermobbing/Mobbing und mögliche Hilfe dagegen.

<https://www.klicksafe.de/jugendbereich/klicksafe-fuer-jugendliche>: Unter „klicksafe für Jugendliche“ gibt es hier Infos, Quizze und Tipps zu Cybermobbing, u.a. eine Cybermobbing-Erste-Hilfe App.

www.schau-hin.info: Informationen zu Cybermobbing, aktuellen Studien, Broschüren und Elterntipps.

www.polizei-beratung.de: Unter „Themen & Tipps“ bietet dieses Beratungsportal der Polizei auch Informationen zu Cybermobbing, u.a. hilfreiche Tipps für Lehrer.

www.bmfsfj.de: Das Infoportal des Bundesministeriums für Familie, Frauen, Senioren und Jugend bietet in den Rubriken Kinder und Jugend / Medienkompetenz vor allem Eltern nützliche Informationen und Tipps zum Thema Cybermobbing.

Anregungen für den Unterricht und Schulalltag

- Mit der Kopiervorlage „Cybermobbing: Tims Geschichte“ können die Kinder Tims Erfahrungen mit Cybermobbing in der Bildergeschichte genauer analysieren, indem sie dazu Dialog und Gedanken aufschreiben.
 - Die „Anti-Mobbing-Regeln“ können nach ihrer Erarbeitung in der Klasse sichtbar aufgehängt und beim nächsten Elternabend auch an die Eltern verteilt werden (evtl. kann dazu die Kopiervorlage „Unsere Regeln“ verwendet werden).
 - Regelmäßige, von den Eltern geplante gemeinsame Freizeitaktionen von Beginn an festigen das Gruppengefüge in der Klasse (und in der Familie) und beugen so Mobbing-Aktivitäten vor.
 - Spätestens nach Auftreten erster Anzeichen für Cybermobbing in einer Klasse sollten gemeinsame Klassenregeln erarbeitet werden, um den Umgang miteinander zu thematisieren. Je nach Anlass sollten alle Beteiligten (Schüler, Eltern, Lehrer, Schulsozialarbeiter etc.) aktiv eingebunden werden, um gemeinsam eine Lösung zu finden.
- Ein gutes Konzept der Schule sorgt für einen klaren gemeinsamen Standpunkt bei Lehrern, Schülern und Eltern und einen klaren Handlungsablauf bei Präventions- und Gegenmaßnahmen im Umgang mit Cybermobbing/Mobbing.

Sachinformationen

Jeder fünfte Heranwachsende war bereits Opfer von Cybermobbing. Mobbing verlagert sich immer mehr in die sozialen Medien.

Das Thema Cybermobbing war in den letzten Jahren immer wieder ein Inhalt von Studien, die das Phänomen nicht nur mit Bezug auf Kinder und Jugendliche, sondern auch auf Eltern und Pädagogen untersuchten. Zwei zentrale Ergebnisse aktueller Studien:

Die **JIM Studie 2018** des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest hat gezeigt,

- dass über jeden fünften Jugendlichen schon Falsches oder Beleidigendes zur eigenen Person im Internet verbreitet wurde.
- 11 % der Jugendlichen bestätigen, dass peinliche oder beleidigende Fotos oder Videos über sie von anderen online verbreitet wurden. Heranwachsende im Alter von

16 bis 17 Jahren sind hier stärker betroffen als jüngere Altersstufen.

- ein Drittel der Jugendlichen schon verschiedene Formen von Cybermobbing in ihrem Bekanntenkreis miterlebt haben, der Anteil der Mädchen ist dabei (40 %) höher als der Anteil der Jungen (30 %).
- jeder fünfte Jugendliche bekommt sogar häufig persönliche Hassbotschaften im Netz.
- dass mit zunehmendem Alter die Wahrscheinlichkeit steigt, auf Hassbotschaften zu treffen. Gaben bei Jugendlichen von 12 bis 13 Jahren noch 53 % an, bislang keine Hassbotschaften im Netz gefunden zu haben, so sind es bei den 16- bis 17-jährigen nur noch 24 %. Plattformen, auf denen die Heranwachsenden häufig Hassbotschaften erleben, sind vor allem Instagram und YouTube.

Quelle: www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2019/JIM_2019.pdf (S.49)

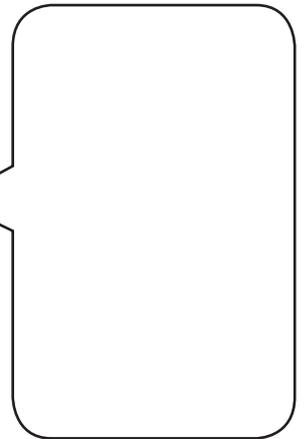
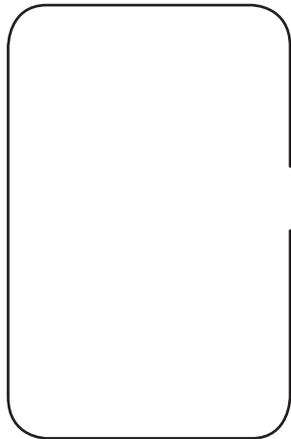
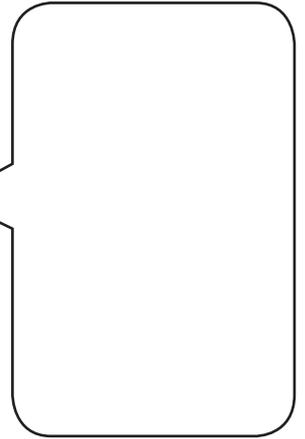
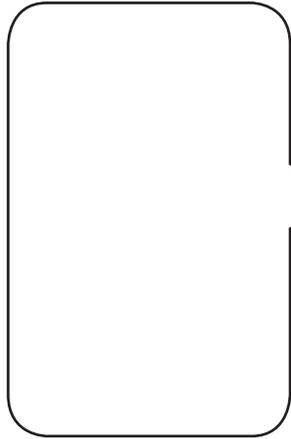
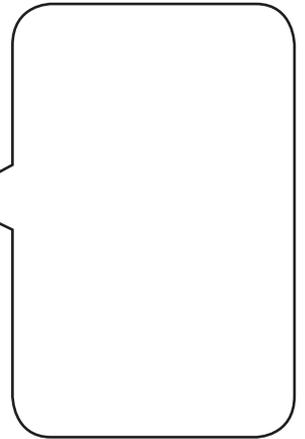
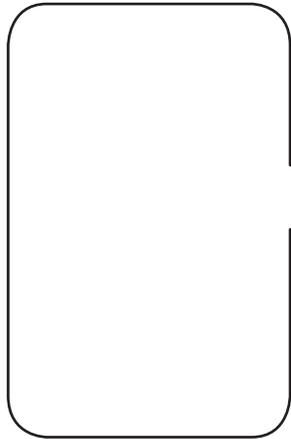
Unterrichtsvorschlag für das Kapitel 6: Sei fair im Netz!

Phase	Sozialform	Zeit	Aktivitäten	Material
Umgang mit Streit Einstieg	PL	20'	SuS spielen den Streit von Nina und Tim nach.	AH, S. 26, Aufgabe 1
Erarbeitung	PL	10'	SuS formulieren Regeln, die beim Streiten wichtig sind, damit sich alle hinterher wieder vertragen.	
Ergebnissicherung	EA	15'	SuS notieren Streitregeln.	AH, S. 26, Aufgabe 2
Umgang mit Mobbing Einstieg	PL	10'	Der Begriff „Mobbing“ wird geklärt: Der Begriff steht an der Tafel, SuS äußern sich dazu. Über Beamer oder Whiteboard können weitere Informationen angeboten werden.	Internet
Erarbeitung	EA	20'	SuS notieren anhand von Fragen ein Erlebnis, in dem Mobbing eine Rolle spielt.	AH, S. 27, Aufgabe 1
Ergebnissicherung	PL	20'	SuS sammeln Verhaltensmöglichkeiten für den Fall, dass sie oder andere gemobbt werden. SuS werden mit der „Nummer gegen Kummer“ vertraut gemacht.	AH, S. 27, Aufgabe 2 Internet
Umgang mit Cybermobbing Einstieg	PL	10'	Der Begriff „Cybermobbing“ wird geklärt. Über Beamer oder Whiteboard können weitere Informationen angeboten werden.	
Erarbeitung	EA	20'	SuS schreiben Dialog und Gedanken zu einer Bildergeschichte auf.	AH, S. 28 KV - Cybermobbing: Tims Geschichte
Anti-Mobbing-Regeln Ergebnissicherung	PL	20'	SuS informieren sich zum Umgang mit Cybermobbern/Mobbern. Über Beamer oder Whiteboard können weitere Informationen angeboten werden. SuS überlegen sich Anti-Mobbing-Regeln. SuS gestalten ein Plakat mit Klassenregeln.	AH, S. 29 Papier/ Plakat Din A 2 Internet

Cybermobbing: Tims Geschichte

Aufgabe:

Was passiert hier? Was sagen und denken Nina, Tim und ihre Eltern?
Schreibe es in die Sprechblasen neben die Bilder?



Weiterführende Materialien

Internettips für den Schuleinsatz, zur Medienkompetenzförderung bei Grundschulkindern

www.kika.de/timster: Das Medienmagazin des Kinderkanals von ARD und ZDF. In „Timster“ können Grundschüler mehr über den Umgang mit Internet, Apps und Bildschirmspielen erfahren, aber auch neue Bücher und Filme kennenlernen. Die Sendung und die Videos wollen die Lust der jungen Mediennutzer am Ausprobieren wecken und zeigen, wie die Medienwelt funktioniert. Timster ist auch online auf kika.de zu finden. Dort sind u.a. auch Aufklärvideos zu finden, z.B. zu den Themen Influencer, Cybermobbing oder zu Online-Kettenbriefe.

www.zdf.de/kinder/logo/internet-und-soziale-netzwerke-100.html: Kurze comicartige Videos erklären Kindern Themen rund um das Internet.

www.seitenstark.de: Die nicht-kommerzielle Onlineplattform des e. V. bietet eine große Auswahl an kindgerechten Seiten, die einen positiven Beitrag zur Förderung der Medienkompetenz der Kinder leisten. In der Rubrik Chat finden Lehrer und Eltern wichtige Informationen. Der Kinderchat wird von Moderatoren ständig überwacht und ist daher gut für den Chateinstieg gut geeignet.

Besondere Info zur Internetseite www.seitenstark.de: Die Angebote dieser Seite sind frei nutzbar. Eine Anmeldung als Mitglied ist dafür nicht notwendig. (Korrektur zur Angabe im Arbeitsheft, Kapitel 4, S. 16).

www.klick-tipps.net: Die nicht-kommerzielle Internetseite ist ein Angebot von Jugendschutz.net. Ob Mathematik oder Deutsch - nicht jedes Schulfach macht gleich viel Spaß. Um Kinder beim Lernen zu unterstützen und ihre Interessen zu wecken, hat klick-tipps gute Lernseiten und -Apps für Kinder von 4 bis 12 Jahren zusammengestellt. Dazu gibt es eine große Auswahl empfehlenswerter Info- und Spieleseiten.

Internettips zur Internetsicherheit bei Grundschulkindern und zur Elternberatung

www.nummergegenkummer.de: ein kostenloses Beratungsangebot für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, mit nützlichen Informationen zum Thema Internet und Co.

<https://bke-beratung.de>: Die Bundeskonferenz für Erziehungsberatung (bke) macht hier professionelle Beratungsangebote für Eltern und Jugendliche. Wie in Beratungsstellen ist auch die bke-Onlineberatung kostenfrei, wird durch erfahrene Fachkräfte geleistet und folgt den aktuell gültigen Datenschutzrichtlinien.

www.surfen-ohne-risiko.net: gut verständliche Informationen für Eltern und pädagogische Fachkräfte zu den Themen Surfen, Chatten, Spielen: gut verständliche Hilfen, kreative Quizspiele, Netz-Regeln und ein Passwort-Automat (für sichere Passwörter), dazu einfache technische Hilfen zur Erhöhung der Sicherheit von Kindern im Internet und, zum Download, diverse Broschüren und Flyer.

www.schau-hin.info: Informationen, Tipps und Experteninterviews für den Umgang mit Fernsehen, Games, Internet, PC, Tablet, Smartphone etc. Eltern können ihr Wissen in einem Medienquiz testen. Infoflyer, goldene Medienregeln, Sicherheitschecklisten und vieles mehr stehen als Download oder zur Bestellung kostenfrei zur Verfügung.

www.klicksafe.de: von WhatsApp, über TikTok, bis zu Onlinespielen: Hilfen und Tipps zum Erlernen eines sicheren und kritischen Umgangs mit Internet, Smartphone, Spielkonsole und Co. Dazu gibt es Download- oder Bestellmöglichkeiten für aktuelle Studien, medienpädagogische Flyer oder Broschüren, medienpädagogische Videos und Unterrichtsmodule für alle Schulformen.

<https://mobilsicher.de>: „Das Infoportal für sichere Handy-Nutzung“ und für die Nutzung anderer mobiler Endgeräte, mit Tipps für die ganze Familie

www.jugendschutz.net: Infos zum Jugendschutz im Internet, mit Beschwerdestelle: Unter hotline@jugendschutz.net können Verstöße auf Kinder- und Jugendseiten gemeldet werden, so etwa rassistische, gewaltverherrlichende oder pornografische Seiten, Cybermobbing oder unerlaubte Datenabfrage und Werbung.

www.mpfs.de: Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest erhebt Daten zur Mediennutzung: „Basisuntersuchungen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen“. Hervorzuheben sind die JIM-Studie – Jugend, Information, (Multi-)Media und die KIM-Studie – Kindheit, Internet, Medien. Studien und Ratgeber stehen für Download oder Bestellung bereit.

www.mediasmart.de: Media Smart e. V. ist eine gemeinnützige Bildungsinitiative, die sich für die Förderung von Kompetenz im Umgang mit Medien und Werbung stark macht. Media Smart e.V. stellt Lehrkräften und Eltern Wissenswertes zum Thema Kinder, Jugendliche und Werbung sowie Unterrichtsmaterial und praktische Ratgeber für den täglichen Umgang mit Werbung zur Verfügung.

Kompetenzerwerb

Fachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- erhalten Informationen zu einem gesunden Leben.
- erhalten Anregungen zum Thema Mediennutzungszeiten.
- bekommen Anregungen für ihre persönliche Freizeitgestaltung.

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- reflektieren mithilfe eines Fragebogens ihren Lebensalltag.
- diskutieren im Klassenverband den Sinn von Mediennutzungszeiten.
- diskutieren im Klassenverband, wie sie ihre Freizeit offline gestalten und welche Hobbys und Sportaktivitäten sie ausüben.

Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- beobachten sich selbst über den Fragebogen und lernen sich besser kennen.
- kommen mit ihren Eltern zum gemeinsamen Familienalltag ins Gespräch.
- entwickeln Ideen für ihre eigene und die familiäre Freizeitgestaltung.

Anregungen für den Unterricht

Die Schüler können anschließend zu Hause die Ergebnisse ihres Fragebogens mit dem (All-)Tag ihrer Eltern vergleichen. Dazu befragen sie diese, wie viel Zeit sie mit Arbeit, Familie, Essen und Freizeit verbringen. Die Zeiten werden untereinander verglichen und die Unterschiede besprochen. Für diese Unterrichtseinheit lässt sich gut die KV Mein Medientagebuch verwenden.

Weiterführende Materialien

www.augeninfo.de: Informationen zum Thema „gesundes Sehen“ des Berufsverbandes der deutschen Augenärzte.

www.ergo-online.de: Das hessische Ministerium informiert: gesund arbeiten und sitzen am Schreibtisch und Bildschirm.

https://www.mebis.bayern.de/wp-content/uploads/sites/2/2015/05/PC_arbeitsplatz.pdf: Tipps vom Staatsinstitut für Schulqualität München, zum häuslichen Arbeitsplatz für Schüler.

www.deinruecken.de: Tipps zur Rückengesundheit, von der deutschen gesetzlichen Unfallversicherung.

www.kinderaerzte-im-netz.de: Gesundheitstipps der deutschen Kinderärzte, für alle Altersstufen. Auch zum Thema Mediennutzung.

www.bzga.de: Informationsseite der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, u.a. zur Kinder- und Jugendsundheit.

Sachinformationen/Tipps für die Elternarbeit

Die wichtigsten Ergebnisse der **Forsa-Umfrage 2020** „Wenn Kinder liken und Eltern streiken“: Eltern benötigen Medienkompetenz, um ihre Kinder als Vorbild souverän begleiten zu können!

„Leg' doch mal das Smartphone weg!“

Diese Aufforderung hören viele Kinder und Jugendliche regelmäßig von ihren Eltern. Angesichts geschlossener Schulen, Kurzarbeit und Homeoffice durch die Corona-Pandemie 2020 entpuppte sich das Smartphone – ebenso wie PC und Tablet – allerdings als echter Krisen-Joker für Mütter und Väter, wenn es um die Beschäftigung ihrer Kinder ging. Doch nach und nach schien sich diese Lage im Juli 2020 wieder zu normalisieren. Damit kehrten auch die Sorgen vieler Eltern zurück, der ständige Umgang mit Smartphone und Co. könne ihren Kindern schaden.

- So befürchten laut Forsa-Umfrage 44 % von 1000 befragten Eltern, ihr Kind könne per Smartphone mit nicht altersgerechten, gefährlichen Inhalten in Kontakt kommen.
- Ebenso viele sorgen sich, dass ihr Nachwuchs beleidigt oder Opfer von Cyber-Mobbing werden könnte.
- Große Sorgen bereiten Erziehenden auch mögliche gesundheitliche Folgen durch übermäßigen Handygebrauch. So fürchtet die Hälfte der Befragten, ihr Kind könnte süchtig werden.
- 44 % halten negative Auswirkungen auf die Konzentrationsfähigkeit für wahrscheinlich.
- 38 % befürchten Gesundheitsrisiken durch zu wenig Bewegung.

Tipp zum richtigen Umgang mit dem Smartphone:

- thematischer Medienelternabend mit Information und Diskussion zu der Forsa Umfrage 2020: „Wenn Kinder liken und Eltern streiken“, der KKH Kaufmännischen Krankenkasse

Dazu eignen sich zum Beispiel folgende Materialien: Erläuternde Grafiken, Zitate der KKH-Psychologin Franziska Klemm, ein Interview mit dem Hirnforscher Prof. Dr. Korte sowie Fotos und Podcasts zum Thema „Wenn Kinder liken und Eltern streiken“.

- Im Rahmen des Elternabends kann auch die Handreichung (KV) „goldene Medienregeln für Familien“ als Diskussionsgrundlage eingesetzt werden.

Für Kinder untypische Erkrankungen sind auf dem Vormarsch.

Daten der KKH zeigen, dass immer mehr Kinder und Jugendliche unter Krankheiten leiden, die früher für Kinder untypisch waren. Beispiele der Entwicklung von fünf Krankheitsbildern zwischen 2008 und 2018:

- Extremes Übergewicht (Adipositas) nahm um knapp 27 % zu.
- Motorische Entwicklungsstörungen stiegen um rund 52 %, unter 15- bis 18-Jährigen sogar um rund 137 %.
- Bei Sprach- und Sprechstörungen verzeichnete man einen Anstieg um knapp 57 %, unter 15- bis 18-Jährigen sogar um rund 157 %.
- Schlafstörungen nahmen um rund 32 % zu, am deutlichsten bei 15- bis 18-Jährigen.
- ADHS (Aufmerksamkeits-Defizit-Hyperaktivitäts-Störung), die unter anderem mit Konzentrationsmangel einhergehen, stieg um rund 12 %.

Expertenaussage: Auf die Balance kommt es an.

Die KKH-Psychologin Franziska Klemm betont, dass Smartphone und Co. nicht allein verantwortlich für solche Krankheiten sind. Aber durch intensive Nutzung digitaler Geräte und die Begegnung mit ungeeigneten Inhalten steigt die Gefahr, dass ein Kind Übergewicht, motorische Beeinträchtigungen, psychische Krankheiten oder Internetsucht entwickelt. Kinder sollten nicht verpassen, mit Gleichaltrigen Sport zu treiben, die Natur zu erkunden oder gemeinsam zu musizieren – das sind wichtige Entwicklungschancen jenseits digitaler Welten. Der direkte Austausch mit anderen Menschen befähigt Kinder zu funktionierenden sozialen Beziehungen, die wiederum auch eine wichtige Grundlage für eine langfristig gesunde Mediennutzung sind.

Quelle: www.kkh.de/presse/fokusthemen/wenn-kinder-liken-und-eltern-streiken

Sachinformationen/Tipps für die Elternarbeit

Expertenaussage: Smartphones können die Entwicklung von Kindern positiv unterstützen.

Ein Smartphone-Verbot zum Schutz vor eventuellen Gefahren ist keine langfristige Lösung. Das Mobilgerät ist längst fester Bestandteil unseres Alltags geworden und bietet schon jungen Nutzern bei einem achtsamen Einsatz viele Chancen.

Hirnforscher Prof. Dr. Martin Korte von der Technischen Universität Braunschweig erklärt, dass eine reflektierte und altersgerechte Handynutzung die Entwicklung des Gehirns fördern könne, da die Formbarkeit des Gehirnes in jungen Jahren noch am größten ist. Korte spricht in diesem Zusammenhang von regelrechtem „Gehirnjogging“ mithilfe digitaler Geräte. Im Internet Wissen nachlesen oder sich Sachverhalte über Lernvideos erklären lassen, das fördere die Entwicklung des Gehirns, u.a. Aufmerksamkeit, analytisches und räumliches Denken, aber auch technisches Verständnis, soziale Kontakte und genaues Kommunizieren können so unterstützt werden.

Vom reinen Konsumieren zur aktiven Nutzung: Medienerziehung und Medienkompetenz sind wichtig!

Für eine positive, gewinnbringende Nutzung digitaler Geräte müssen Kinder vorab in der analogen Welt Schlüsselqualifikationen erlernen. Dazu zählen Körper- und Sozialerfahrungen, aber auch Lesen und Schreiben – um nur die wichtigsten Basisvoraussetzungen für den Umgang mit Smartphone, Tablet und Co. zu nennen. Kindern ist zu vermitteln, dass das Smartphone die Realwelt erweitert, aber keine andere, zweite, Realität darstellt. Online- und Offline-Zeiten müssen dafür in einem gesunden Verhältnis stehen.

Die hierfür nötige Schlüsselqualifikation heißt Medienkompetenz, sie erfordert Medienerziehung von Anfang an und über viele Jahre. Kompetent heißt im Idealfall, dass Kinder sich maßvoll, sachkundig, selbstbestimmt, sicher und sozial verantwortungsvoll in der digitalen Welt bewegen lernen, ohne sich von Medien abhängig zu machen. Das gelingt dann besser, wenn Eltern ihnen den souveränen Umgang mit dem Smartphone vorleben, sich ihrer Vorbildfunktion ständig bewusst sind, ihre Kinder an die Hand nehmen und sie begleiten – so die KKH-Expertin Klemm.

Da Smartphone und Co. generationenübergreifend faszinieren und auch Mütter und Väter zu einem nicht immer vorbildlichen Umgang verleiten, ist dies eine nicht ganz leichte Aufgabe:

- Fast jeder dreizehnte befragte Elternteil hält sich laut **FORSA Umfrage 2020** nicht für ein gutes Vorbild.
- 20 % der Eltern geben ihren Kindern sogar keine Handy-Regeln und lassen sie selbst entscheiden.
- 37 % der Eltern möchten bei der Smartphone-Nutzung ein gutes Vorbild sein, schaffen das aber nur bedingt.
- Die Hälfte der Befragten hat das Gefühl, dass ihnen die Vorbildrolle gelingt, v.a. Eltern über 50 (59 %).

Quelle für alle hier genannten Materialien:

kkh.de/presse/fokusthemen/wenn-kinder-likern-und-eltern-streiken: „Wenn Kinder liken und Eltern streiken“, Internetportal KKH Kaufmännischen Krankenkasse

Material: Erläuternde Grafiken, weitere Zitate der KKH-Psychologin Franziska Klemm, ei Interview mit dem Hirnforscher Prof. Dr. Korte sowie Fotos und Podcasts

Unterrichtsvorschlag für das Kapitel 8: Nutze deine Zeit!

Phase	Sozialform	Zeit	Aktivitäten	Material
Ein Tag in meinem Leben Einstieg	EA/PL	20'	SuS ermitteln unter Selbstbeobachtung ihren Zeitaltag. Ergebnisse werden mit den Eltern besprochen. Ergebnisse werden in der Klasse besprochen	AH, S. 34 Aufgabe 1 KV – Mein Medientagebuch Aufgabe 2 AH, S. 35 Aufgabe 1
Bleib fit und gesund! Ergebnissicherung	PL	25'	SuS tauschen sich über ihr Freizeitverhalten und ihre Bewegung aus. Sie beschäftigen sich mit Fitnesstipps: So bleibst du gesund!	AH, S. 35 Aufgabe 2 Aufgabe 3
	PL	15'	Diskussion: Was kann jeder tun, um sich genügend zu bewegen?	
	PL	15'	Austausch über Hobbys und Freizeit.	
Ab statt App – Ohne Bildschirm geht es auch! Einstieg	EA	5'	SuS beschäftigen sich mit sinnvollen Freizeitbeschäftigungen, ohne digitale Medien. Die „Goldenen Medienregeln für Familien“ werden an die SuS verteilt, um sie den Eltern zu überreichen.	AH, S. 36 KV – Goldene Medienregeln für Familien

Mein Medientagebuch

Trage für eine Woche jeden Tag ein, wie viele Minuten du welches Medium nutzt.

Dafür kannst du zum Beispiel eine Stoppuhr nutzen. Was fällt dir auf, nachdem du jeden Tag berechnet hast?

Medium:	Buch	Radio Hörspiel	Fernseher	Handy Smartphone	Tablet Laptop, PC	Spielkonsole
Montag						
06-08 Uhr						
08-14 Uhr						
14-18 Uhr						
18-22 Uhr						
Summe						

Medium:	Buch	Radio Hörspiel	Fernseher	Handy Smartphone	Tablet Laptop, PC	Spielkonsole
Dienstag						
06-08 Uhr						
08-14 Uhr						
14-18 Uhr						
18-22 Uhr						
Summe						

Medium:	Buch	Radio Hörspiel	Fernseher	Handy Smartphone	Tablet Laptop, PC	Spielkonsole
Mittwoch						
06-08 Uhr						
08-14 Uhr						
14-18 Uhr						
18-22 Uhr						
Summe						

Medium:	Buch	Radio Hörspiel	Fernseher	Handy Smartphone	Tablet Laptop, PC	Spielkonsole
Donnerstag						
06-08 Uhr						
08-14 Uhr						
14-18 Uhr						
18-22 Uhr						
Summe						

Medium:	Buch	Radio Hörspiel	Fernseher	Handy Smartphone	Tablet Laptop, PC	Spielkonsole
Freitag						
06-08 Uhr						
08-14 Uhr						
14-18 Uhr						
18-22 Uhr						
Summe						

Medium:	Buch	Radio Hörspiel	Fernseher	Handy Smartphone	Tablet Laptop, PC	Spielkonsole
Samstag						
06-08 Uhr						
08-14 Uhr						
14-18 Uhr						
18-22 Uhr						
Summe						

Medium:	Buch	Radio Hörspiel	Fernseher	Handy Smartphone	Tablet Laptop, PC	Spielkonsole
Sonntag						
06-08 Uhr						
08-14 Uhr						
14-18 Uhr						
18-22 Uhr						
Summe						

Hier kannst du die Gesamtzeiten von der Woche für die einzelnen Medien aufschreiben.
Was fällt dir auf, nachdem du eine Woche berechnet hast?

Medium:	Buch	Radio Hörspiel	Fernseher	Handy Smartphone	Tablet Laptop, PC	Spielkonsole
Gesamte Zeit in einer Woche:						

Goldene Medienregeln für Familien

Begleitung ist besser als Verbote!

Kinder benötigen gerade in der heutigen alltäglichen Online-Welt die zuverlässige und kompetente Begleitung ihrer Eltern. Reden Sie mit dem Kind wertschätzend und interessiert über seine Erfahrungen mit digitalen Medien. So haben Sie die Chance, eines Tages auch für kritische Anmerkungen Gehör zu finden.

Offene Gespräche sind besser als jede Kinderschutz-App!

Sprechen Sie mit Ihrem Kind altersgerecht und offen über die Risiken des Internets. Eine Filtersoftware und Schutzeinstellungen sind bis zu einem gewissen Alter durchaus sinnvoll, garantieren aber nie einen vollständigen Schutz.

Kinder brauchen medienkompetente Vorbilder – Sie werden von Ihren Kindern beobachtet!

Bezugspersonen sind für Kinder und Jugendliche Vorbilder im Umgang mit Medien. Überprüfen Sie deshalb Ihre eigenen Mediengewohnheiten. Medienregeln sollten für die ganze Familie gelten, auch für die Erwachsenen.

Seien Sie immer ein verlässlicher vertrauensvoller Ansprechpartner – auch beim Thema Medien!

Sagen Sie Ihrem Kind: „Egal was passiert! Ich bin jederzeit für dich da. Ich will, dass es dir gutgeht!“

3-6-9-12-Faustregel für den kindlichen Medienkonsum

Möglichst wenig Bildschirm für Kinder unter 3 Jahren, keine eigene Spielkonsole unter 6, keine eigene Internettätigkeit unter 9 und kein eigenes Smartphone unter 12 Jahren. Und kein Bildschirm sollte über Nacht im Kinderzimmer bleiben.

Beachten Sie Altersfreigaben!

Altersfreigaben gibt es für Filme (www.fsk.de) und Computerspiele (www.usk.de). Beachten Sie dabei, dass die endgültige Entscheidung dazu, was ihr Kind sieht und spielt, letztendlich in Ihrer Familie getroffen werden muss.

Von Anfang an klare Regeln und Bildschirmzeiten festlegen!

Bestimmen Sie gemeinsam mit Ihrer Familie klare Medienregeln für jedes Mitglied, auch zum begleitenden Thema der Konsumerziehung. Nutzen Sie das Forum des Familienrates und den kostenlosen Mediennutzungsvertrag im Internet: www.mediennutzungsvertrag.de. Achten Sie konsequent darauf, dass die Abmachungen eingehalten werden. Denken Sie daran: Von früh verinnerlichten Regeln zur Mediennutzung werden Sie in der Pubertät ihres Kindes profitieren.

Der Bildschirm ist kein Babysitter oder eine Belohnung!

Missbrauchen Sie den Bildschirm nicht dafür, ihr Kind ruhig zu halten und zu beschäftigen, und auch nicht als Belohnung. Sorgen Sie für genügend Freizeitaktivitäten ohne digitale Medien, die einen guten körperlichen Ausgleich bieten. Ihr Kind muss in der Schule schon allzu viel stillsitzen und hat doch ein natürliches Bedürfnis sich zu bewegen. Und übrigens: Freizeitaktivitäten wie Sport oder Musizieren sind eine ausgezeichnete Vorbeugung gegen Drogenkonsum.

Offline Zeiten sind kostbare Zeiten!

Schenken Sie Ihrem Kind täglich das dreifache Z: Zeit und Zuwendung und Zärtlichkeit. Lassen Sie dabei den Bildschirm aus, der stört nur. Schenken Sie Ihren Kindern Ihre ganz persönliche Offline-Zeit, z. B. täglich bei einer gemeinsamen Mahlzeit. Auch gesunde Freude am Essen und gesunder Ernährung wird auf diesem Wege einen hohen Stellenwert im Leben ihres Kindes bekommen. Ein Offlinetag am Wochenende kann für gemeinsame Sportaktivitäten genutzt werden, z.B. für einen Fahrradausflug – „App“ geht's in die Natur!

Langeweile ist super!

Im Nichtstun und in der Langeweile sind schon weise Gedanken und grandiose Erfindungen entstanden. Dir ist langweilig? – Ist doch super!

„Alle dürfen! Nur ich nicht! Ihr seid voll gemein!“

Kommt Ihnen das bekannt vor? Haben Sie vielleicht Ihre eigenen Eltern damit auch schon genervt? Dann lassen Sie sich nicht beeindrucken! Gemeinsame Elterngespräche in der Klasse können hier relativieren helfen. Und letztendlich muss jede Familie ihren eigenen Weg finden – durch den dichten Medienschwung!

Nie wieder Streit mit den Eltern

Der Mediennutzungsvertrag – so vertragst ihr euch gut!

Die Nutzung digitaler Medien ist heute ein fester Bestandteil des Familienalltags. Die dafür wichtige altersangemessene Medienkompetenz kann ein Kind nicht allein erlernen.

Am besten entdecken Erziehende also mit Ihrem Kind zusammen Fernseher, Spielkonsole Tablet, Smartphone und Co. Wichtige Voraussetzung dafür ist: Eltern und größere Geschwister sollten bei dieser gemeinsamen Mediennutzung immer mit gutem Beispiel vorangehen. Wenn diese Vorbilder beispielsweise selbst einen Großteil der Freizeit auf dem Sofa und am Bildschirm verbringen, wird ein Kind nur schwer einsehen, warum es das nicht darf. Werden dagegen genügend andere Angebote zur Freizeitgestaltung gemacht, erscheinen Fernseher und Smartphone nicht mehr so wichtig. Warum also nicht mal wieder eine Offline-Spielaktion mit der Familie verbringen oder einen Ausflug mit dem Fahrrad unternehmen?

Mit einem Mediennutzungsvertrag können Eltern und Kinder einen wichtigen Teil ihres Familienlebens harmonisieren. Darin kann zwischen Eltern und Kindern altersangemessen vereinbart werden, welche Medienzeiten, Medienregeln und Familien- und Bewegungszeiten es geben soll. Durch die schriftliche Erfassung fühlen sich alle Familienmitglieder ernst genommen. Damit der Vertrag auch in allen Punkten und langfristig eingehalten wird, kann als Anreiz eine Belohnung, z.B. in Form eines Ausflugs, vereinbart werden. Außerdem lohnt es sich, den Vertrag gut sichtbar an einem passenden Ort aufzuhängen. Diese Präsenz des Vertrages im Alltag trägt dazu bei, dass Kinder sich gegenüber den Eltern als gleichberechtigte Partner fühlen – und damit steigt die Chance, dass die Vereinbarungen von allen tatsächlich eingehalten werden.

Der Mediennutzungsvertrag – welche Regeln sind passend?

Eltern und Kinder können sich eigene Medienregeln ausdenken, die sie für ihre Familie als angemessen und hilfreich empfinden. Initiativen wie Klicksafe und Internet-ABC helfen ihnen dabei. Sie haben eine passende und kostenlose Vorlage für einen Mediennutzungsvertrag ins Netz gestellt, den Eltern und Kinder online abschließen, abspeichern und ausdrucken können. Dieser von Experten entwickelte Mediennutzungsvertrag ist für Kinder im Alter von 6-12 Jahren und für Jugendliche ab 13 Jahren gedacht.

Unter <https://www.mediennutzungsvertrag.de> kann ein Mediennutzungsvertrag individuell gestaltet werden.

Das geht in diesen Schritten:

1. die passende Vorlagengestaltung auswählen und die Namen der Vertragspartner einfügen
2. die Altersgruppe auswählen
3. Nun können ausgewählte Regelmodule zu einem Vertrag zusammengefügt und abgespeichert werden, z.B.: Wie lange darf der Bildschirm am Tag genutzt werden? Was ist davon Lernzeit und was Freizeit? Auf welchen Internetseiten kann gesurft werden? Was sind wichtige Regeln zu den persönlichen Daten? Wie soll man sich bei Cybermobbing verhalten?
4. Damit die Eltern mit gutem Beispiel vorangehen, gibt es auch entsprechende Elternregeln, wie zum Beispiel: Von nun an dürfen die Eltern beim Essen nicht mehr auf ihr Smartphone schauen oder Bilder des Kindes ohne dessen Erlaubnis online stellen.
5. Am Schluss unterschreiben Eltern und Kinder den Vertrag.

Alle Regeln dieses Mediennutzungsvertrages können jederzeit erneuert und individuell angepasst werden.

Solch ein Mediennutzungsvertrag bietet die Möglichkeit, sich intensiv mit familiären Mediengewohnheiten auseinanderzusetzen. Oft selbstverständlich wirkende, aber nicht immer angemessene Gewohnheiten werden durch das Verhandeln der Regeln bewusst gemacht und hinterfragt. So kommt man zu Regeln, die allen Beteiligten guttun. Viele nervige Diskussionen über einzelne Streitpunkte können der Familie dann erspart bleiben, und der Familienfrieden ist gesichert.



MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Mama und Papa
und  Tim

§1 Handy / Smartphone

Handyfreie Zeiten in der Familie 
Während des Essens, bei Hausaufgaben oder bei Gesprächen bleibt mein Handy in der Tasche. In der Nacht schalte ich mein Handy aus oder in den Flugzeug-Modus.

Kosten und Guthaben 
Ich nutze mein Handy so, dass ich mit meinem monatlichen Guthaben auskomme.

Entsperrcode 
Ich sichere mein Handy mit einem Code, den nur ich und meine Eltern kennen. Bei Problemen frage ich meine Eltern.

Handy-Einstellungen allgemein 
Alleine ändere ich nur die Einstellungen, die ich mit meinen Eltern verabredet habe.

Mobiles Internet 
Ich achte darauf, dass das Internet an meinem Handy ausgeschaltet ist. Wenn ich es nutzen möchte, frage ich meine Eltern.

Handynummer und private Daten 
Ich gebe meine Handynummer und Kontaktdaten nicht an Fremde weiter.

Apps installieren 
Spiele und Apps lade ich nur gemeinsam mit meinen Eltern herunter.

Aufnahmen von anderen 
Ich mache keine Fotos oder Filme von anderen und gebe sie auch nicht weiter, ohne die Abgebildeten vorher zu fragen.

Handyfreie Orte 
An "handyfreien" Orten (Krankenhaus, Kirche, Kino, ...) nutze ich kein Handy oder schalte es aus. In der Schule halte ich mich an die Handyregeln der Schule.

Musik über Kopfhörer 
Ich achte darauf, dass ich Musik über Kopfhörer nicht zu laut höre und niemanden störe. Im Straßenverkehr höre ich keine Musik.

 Code: txs4p9nh
Datum: _____
 Unterschrift Erwachsene(r): _____ Kind: _____

Mustervertrag, Arbeitsheft, S. 37

Unterrichtsvorschlag für das Kapitel 9: Unsere Internetregeln

Phase	Sozialform	Zeit	Aktivitäten	Material
Nie wieder Streit mit den Eltern! Der Medienvertrag				
Einstieg	PL	20'	SuS wird erklärt, warum Medienverträge nützlich sind und was sie für Vorteile bringen. Der Mediennutzungsvertrag kann ihnen anhand eines ausgedruckten Beispiels oder über Beamer/Whiteboard vorgestellt werden.	AH, S.37
Erarbeitung	EA		SuS entwerfen mit ihren Eltern zu Hause ihren Mediennutzungsvertrag.	AH, S.37
Ergebnissicherung	PL	20'	SuS berichten darüber, wie ihr Mediennutzungsvertrag entstanden ist und sich inhaltlich gestaltet. Dafür können Sie einen Ausdruck mitbringen. Evtl. kann auch ein fertiger Vertrag angeboten werden (siehe: KV)	AH, S.37 KV – Handy-/Smartphone-Nutzungsvertrag für...

Handy-/Smartphone-Nutzungsvertrag für _____

Dieses wertvolle Smartphone/Handy gehört erst einmal mir/uns, weil du noch nicht alt genug bist und wir für dich verantwortlich sind. Wir haben es gekauft und leihen es dir so lange, bis du es selbst besitzen darfst.

10 Regeln für unseren gemeinsamen Vertrag

1. Du übernimmst einen Teil der Kosten mit deinem Taschengeld – in Höhe von _____ Euro.
2. Du passt gut auf dein Handy auf. Wenn es kaputt ist, du es verlierst oder es gestohlen wird, ist das dein Problem. Für Reparatur oder Ersatz bist du allein zuständig.
3. Wir wollen anfangs immer dein Handy-Passwort wissen und mit dir besprechen, wie, wann und wo für du dein Handy nutzt. Gemeinsam überlegen wir, welche Infos, Fotos und Videos du von dir und der Familie in das Internet stellst. Apps nutzt du nur mit unserer Erlaubnis, denn einige können dir schaden und uns viel Geld kosten.
4. Wenn das Handy klingelt, und du siehst auf dem Display "Mama" oder "Papa", dann gehst du immer gleich dran.
5. Du benutzt das Handy niemals, um Menschen zu schaden, z.B. um jemanden zu beleidigen oder ihm gemeine Fotos zu schicken. Überlege immer gut, wie du selbst behandelt werden möchtest!
6. Du verschickst keine Fotos oder Videos von anderen Kindern, wenn sie und ihre Eltern es dir nicht erlaubt haben. Wir alle können sonst richtig Ärger bekommen. Nutze und verteile keine Internetlinks, Fotos oder Videos, die nicht für Kinder gedacht sind!
7. Wenn du Nachrichten oder ein Video geschickt bekommst, denen du nicht vertraust oder die dir sogar Angst machen, dann besprichst du das sofort mit uns.
8. Es gibt für unsere Familie feste Medienzeiten. Du hältst deine Handyzeiten ein. Jeden Tag vor/nach dem Abendessen schaltest du dein Handy aus und gibst es uns. Morgens (oder nach der Schule) bekommst du es dann zurück.
9. Du hältst dich an die Handyregeln der Schule. Wenn ein Lehrer dein Handy einsammeln sollte, dann haben wir keine Eile, es wieder abzuholen!
10. Im Straßenverkehr benutzt du das Handy niemals. Das ist sehr gefährlich!

Du kannst immer mit uns sprechen, wenn du Fragen zu Handy oder Smartphone oder Probleme damit hast. Bitte komm zu uns!

Wir passen auf dich auf und sind immer für dich da!