



Stadt Herne

Mit Grün. Mit Wasser. Mittendrin.

Kompetent und sicher in der digitalen Welt

**Methodensammlung für die
medienpädagogische Arbeit
in der Stadt Herne**

Vorwort

Kinder und Jugendliche wachsen heute in einer digitalen Medienwelt auf. Das gilt seit Corona mehr denn je. Bereits in der frühen Kindheit sind digitale und soziale Medien feste Bestandteile des Familienlebens und des Alltags.

Wie sich digitale Medien auf das Aufwachsen von Kindern und Jugendlichen auswirken und welche gesellschaftlichen Folgen die Nutzung digitaler Medien im Kindesalter haben, ist umstritten. Klar ist: digitale Medien bieten große Chancen und Potentiale. Zugleich geht ihre Nutzung aber auch mit Risiken und Gefahren einher. Computerspiel-Sucht, *Cybermobbing*, *Fake-News* und Radikalisierung im Netz sind Schlagworte, die die Gefahren unserer Medienwelt beispielhaft verdeutlichen.

Erziehungsverantwortung schließt daher heute auch den Umgang mit digitalen Medien ein. Erziehungsberechtigten und Fachkräften kommt eine große Verantwortung zu, Kinder und Jugendliche beim Erlernen einer kompetenten, verantwortungsvollen und reflektierten Mediennutzung zu unterstützen.

Um Erziehungsberechtigte und Fachkräfte für das Thema Medienerziehung und -bildung zu sensibilisieren und die medienpädagogische Arbeit qualitativ weiterzuentwickeln, hat die Stadt Herne im Jahr 2022 das Projekt „Kompetent und sicher in der digitalen Welt“ initiiert.

Zahlreiche Fachkräfte, unter anderem aus den Bereichen Jugendhilfe, Schule, Kindertageseinrichtungen, Psychologie und Kriminalprävention haben sich gemeinsam mit Elternvertreter*innen und Jugendlichen mit dem Thema Medienpädagogik auseinandergesetzt. Im Rahmen einer vierteiligen Workshop-Reihe wurden mit fachlicher Begleitung unter anderem Ansätze guter Praxis sowie lokale und überregionale Strukturen und Angebote zusammengetragen. Das vorliegende Kartenset führt zahlreiche Anregungen und Ansätze zusammen.

Wesentliche Ziele dieses Kartensets sind:

1. Fachkräfte und Erziehungsberechtigte dabei zu unterstützen, die mediale Grundkompetenz junger Menschen zu stärken und ihre Resilienz gegenüber aktuellen und zukünftigen Risiken zu erhöhen.
2. Aus einer Vielzahl an vorhandenen Methoden und Maßnahmen eine fachlich sinnvolle Auswahl zu treffen.
3. Eine Maßnahmenkette vom Kita-, über das Schul- bis zum jungen Erwachsenenalter zu schaffen, bei der die Maßnahmen zu bestimmten Themenbereichen aufeinander aufbauen und sich in ihrer Intensität steigern.
4. Die spezifischen Rahmenbedingungen und Ressourcen in der Stadt Herne transparent zu machen.

Dieses Kartenset verfolgt somit keinesfalls den Anspruch der Vollständigkeit (etwa in Bezug auf den Medienkompetenzrahmen NRW). Das Format wurde bewusst gewählt, um dieses rasch an die verändernden Medienwelten anpassen zu können, indem Methodenkarten zukünftig unkompliziert ersetzt, aussortiert oder hinzugefügt werden.

Dies ist die 1. Auflage der Methodenkarten und behandelt entsprechende Maßnahmen zum Schutz und zur Prävention vor Risiken. Auch aus fachlicher Sicht besteht dafür ein großer Handlungsdruck, da somit unmittelbare Herausforderungen behandelt werden. Das Kartenset der 1. Auflage fokussiert sich auf vier große Themen. Diese Schwerpunktsetzung ist das gemeinsame Ergebnis der Workshop-Reihe, einer Befragung von Herner Jugendlichen sowie dem Austausch mit der stadtweiten Elternpflegschaft.

Bei den nächsten Auflagen des Kartensets sollen dann Themen und Kompetenzbereiche ergänzt werden, die das positive Potential von digitalen Medien fokussieren, wie z. B. „Produzieren und Präsentieren“.

Aufbau der Methodenkarten

Die Methodenkarten sind einheitlich strukturiert. Die **Schwerpunkt-Themen** sind farblich aufgebaut. Jedes Themengebiet wird durch eine **Übersichtskarte** mit einem **Inhaltsverzeichnis** eingeleitet:

1. Cyber-Mobbing
2. Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz
3. Medien- / Online-Suchtgefahren
4. Informationskritik

Alle Methoden wurden in drei verschiedene **Level** kategorisiert. Die angegebenen Level ersetzen dabei die Altersstufen der Teilnehmenden. So wird der teilweise sehr unterschiedliche Kenntnisstand bei gleichem Alter berücksichtigt.

- Level 1: Einfacher Anspruch
- Level 2: Mittlerer Anspruch
- Level 3: Gehobener Anspruch

Jede Methode wurde den Bereichen des **Medienkompetenzrahmens des Landes NRW** zugeordnet, um die Ziele und Ansprüche für die Zielgruppen darzustellen.

Für die **Durchführung** der Methoden werden jeweils die **Ziele**, **Anzahl der Teilnehmenden**, **Material**, **Dauer**, **Inhalte**, **Reflektionsfragen**, **Hinweise** und die **Quellen** angegeben. Die Quellen sind jeweils mit einem Link und einem QR-Code versehen, um den Zugriff in hohem Maße zu gewährleisten.

Übersicht der Methoden nach Level

	Level 1	Level 2	Level 3
Cyber-Mobbing	A1 A2	A3 A4 A5 A6 A7	A7 A8
Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz	B1 B2 B3	B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10	B9 B10
Medien-/ Online-Suchtgefahren	C1	C2 C3 C4 C5 C6 C7	C6 C7
Informationskritik	D1 D2	D3 D4 D5 D6 D7	D4 D5 D6 D7

Medienkompetenzrahmen des Landes Nordrhein-Westfalen



Medienberatung NRW



Qualität für Menschen



Für die Menschen.
Für Nordrhein-Lippe



Landesmediendienst für Medien
Nordrhein-Westfalen (LFM)

Die Landesregierung
Nordrhein-Westfalen



1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

Medienkompetenzrahmen des Landes Nordrhein-Westfalen



Medienberatung NRW



Die Landesregierung
Nordrhein-Westfalen



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Veranstaltungen für Erziehungsberechtigte

Hinweis: Diese Übersichtskarte verweist auf Angebote der Eltern- und Erziehenden-Arbeit. Die jeweiligen Themenschwerpunkte sind im Folgenden skizziert. Weiterreichende Informationen sowie Materialien sind über die Links oder QR-Codes abzurufen.

1. Elterntalk NRW

Multiplikator*innen-Ausbildung des AJS NRW e.V. für Erziehende durch die Familien- und Schulberatungsstelle der Stadt Herne zu folgenden Themen:

- Smartphone
- Digitale Spiele
- Fernsehen
- Gesundes Aufwachsen

Geschulte Erziehende erhalten die Möglichkeit, sich als Gastgeber*in für einen selbst-organisierten Elternaustausch zu melden.

[Link](#)



2. Besorgte Elternfragen

Diese Methode ist eine Vorlage für Murrelgruppen bei Elternabenden, in denen die Teilnehmenden die Fragen eigenständig beantworten und sich austauschen können.

[Link](#)



3. **#äschtecks** - Gesprächskarten-Set zum Austausch mit Erziehenden

Themenschwerpunkte der Gesprächskarten:

- Alltag mit Medien
- Vorbilder
- Bindung
- Persönlichkeitsrecht
- Kommunikation

[Link](#)



Diese sind sowohl im Herner Familienbüro ausleihbar als auch unter dem QR-Code herunterzuladen.

4. **ECHT DABEI** - Gesund groß werden im digitalen Zeitalter

Das Präventionsprogramm *“ECHT DABEI”* besteht aus Kern- und Wahlmodulen. Diese finden zeitlich versetzt statt. In Kernmodul 2 werden Erziehende mit eingebunden.

Angebote für Fach-/ Lehrkräfte aus Kindertageseinrichtungen und Grundschulen:

- Kernmodul 1: Fortbildung für Fachkräfte
- Kernmodul 2: Elternabend
- Wahlmodul: “Kinderschutz konkret”
- Wahlmodul: Kindertheaterstück „Heut´ ist so ein schöner Tag“

[Link](#)



5. **Net Pilot*innen -**

Peer-Projekt zur Online-Suchtprävention

Um auch die Eltern bei der Medienerziehung zu unterstützen, wird im Rahmen des Projektes ein Elternseminar durchgeführt. Eltern lernen in diesem Seminar zum einen mehr über die Jugendkultur kennen; zum anderen erfahren sie, wie sie die Mediennutzung im familiären Bereich sinnvoll begrenzen können.

[Link](#)



6. **Schau hin! Medienkurse für Eltern -**

“Medien verstehen, Kinder stärken”

In den 30-minütigen *Online*-Kursen können Erziehende einen Überblick über die Chancen und Risiken verschiedener Medienangebote gewinnen und werden befähigt, die Mediennutzung ihrer Kinder besser einzuschätzen und zu regulieren. Die Kurse richten sich sowohl an Erziehende als auch Lehr- und Fachkräfte von Kindern im KiTa-Alter bis hin zur Pubertät.

[Link](#)



7. Postkarten-Set zum Austausch mit Erziehungsberechtigten

Hier handelt es sich um drei Postkartenversionen vom Netzwerk „Frühe Hilfe“, welche genutzt werden können um zu den Themen

- Was können Sie, was ein Computer nicht kann?
- Was können Sie, was ein Smartphone nicht kann?
- Was können Sie, was eine Spielekonsole nicht kann?

mit den Erziehungsberechtigten in Gespräche zu kommen.

Diese können im Herner Familienbüro bezogen werden.

[Kontakt](#)



Qualifizierungen und Workshops für Fachkräfte & Kinder- und Jugendgruppen

1. Einführung in das *Internet-ABC*

Das hybride Schulungskonzept ist in drei Einheiten angelegt und dient zur:

- Orientierung im Umgang mit der Lernplattform
- Auseinandersetzung mit dem Medienkompetenzrahmen NRW
- Erprobung der entwickelten Unterrichtsideen im eigenen Unterricht mit anschließender Evaluation

[Link](#)



2. Workshops gegen Rassismus und *Hate Speech*

Diese Workshops werden von der „Koordinationsstelle für Gewalt- und Extremismusprävention“ der Stadt Herne angeboten.

Folgende Inhalte lernen Teilnehmende mit praktischen Beispielen, Übungen und Lösungen:

- Umgang mit Hass-Kommentaren
- *Bloggen* als Mittel gegen Rassismus

[Link](#)



3. *Fairnetzen* - Medienkompetenztraining für Fachkräfte

Das eintägige Multiplikator*innen-Training befähigt zur selbst ständigen Umsetzung von *fairnetzen* mit Menschen im Alter von 9 bis 12 Jahren bezüglich Medienmündigkeit. Das Training leistet einen wesentlichen Beitrag zur Medienmündigkeit. Prävention im Umgang mit Medien ist der beste Weg, um Mediensucht und *Cybermobbing* zu vermeiden.

[Link](#)



4. **ECHT DABEI** - Gesund groß werden im digitalen Zeitalter

Das Präventionsprogramm "**ECHT DABEI**" ist ein Angebot für Fach-/ Lehrkräfte aus Kindertageseinrichtungen und Grundschulen. Dieses besteht aus Kern- und Wahlmodulen, die zeitlich versetzt stattfinden:

- Kernmodul 1: Fortbildung für Fachkräfte
- Kernmodul 2: Elternabend
- Wahlmodul: Kinderschutz konkret
- Wahlmodul: Kindertheaterstück

[Link](#)



5. **Webinare** für Schulen und Lehrkräfte

Das *Webinar*-Angebot des Brockhaus Verlags richtet sich an Lehrkräfte von Grund- und Sekundarschulen. Die Referent*innen geben Impulse zur Stärkung der Medienkompetenzen im Unterricht und unterstützen bei der Erstellung eines schuleigenen Mediencurriculums.

[Link](#)



6. **Textgenerierte Künstliche Intelligenz - ChatGPT**

Textgenerierende *KI* (Künstliche Intelligenz) wie *ChatGPT* kann Fragen beantworten, Texte erstellen und vieles mehr. Je nach Perspektive kann *KI* Chancen bieten oder neue Herausforderungen und sogar Gefahren bergen. Das Schulministerium NRW bietet *Moodle*-Kurse, Handlungsleitfäden, Präsentationen und *Online*-Broschüren sowie einen digital aufgezeichneten *Online*-Vortrag von Prof. Dr. Weißels zu diesem Themengebiet an.

[Link](#)



[Vortrag](#)



7. Qualifizierung zu “Medienschouts”

Schulübergreifender fünftägiger *Workshop* für mindestens vier Schüler*innen der Sekundarstufe I und zwei Lehrpersonen einer Schule.

Das Projekt folgt dem *Peer-Education*-Ansatz, da junge Menschen von gleichaltrigen Expert*innen aufgeklärt werden und lernen können. Die Ziele hierbei sind, präventiv Probleme wie *Cybermobbing*, *Cybergrooming*, Datenmissbrauch und exzessive Mediennutzung im schulischen Alltag aufzugreifen und zu bearbeiten.

Inhalte der *Workshops*:

- Internet und Sicherheit
- Soziale Netzwerke
- Digitale Spiele
- Smartphones

[Link](#)



8. „WEHR DICH!” Gegen sexualisierte Gewalt im Netz

Diese Kampagne entspringt einer Kooperation zwischen *klicksafe.de* und *JUUUPORT* e.V. Sie umfasst *Flyer*, *Poster* und *Videos*. Die Printmaterialien stehen im Bildungsbüro Herne zur Abholung oder über den QR-Code zur Verfügung. Folgende Schwerpunktthemen werden abgedeckt:

- Warnsignale erkennen
- Profil schützen
- Kontakte prüfen
- Kontakt abbrechen
- Grenzen setzen

[Link](#)



9. **Online-Seminare zu aktuellen Gefahren im Internet**

JUUUPORT e.V. bietet diverse *Online*-Seminare für Fachkräfte und Schüler*innen mit anschließender Fragerunde/ Diskussion im *Chat* an.

Seminarthemen:

- *Cybermobbing*
- *Cybergrooming*
- *Mediensucht*
- *Hass im Netz*
- *WhatsApp-Stress*
- *Fake News*
- *Privatsphäre im Web*
- *Respektvoll in Online-Games*

[Link](#)



10. **Net Pilot*innen - Peer-Projekt zur Online-Suchtprävention**

*Net-Pilot*innen* sind engagierte Schüler*innen, die wichtiges Fachwissen und nötige Kompetenzen rund um die Mediennutzung an jüngere Klassenstufen weitergeben. Ausgebildet werden die Freiwilligen von Fachkräften und Lehrpersonal an der Schule.

Um auch die Eltern bei der Medienerziehung zu unterstützen, wird im Rahmen des Projektes ein Elternseminar durchgeführt. Eltern lernen in diesem Seminar zum einen mehr über die Jugendkultur kennen; zum anderen erfahren sie, wie sie die Mediennutzung im familiären Bereich sinnvoll begrenzen können.

[Link](#)



11. Workshops zum Strafverfahren für 7. und 8. Klassen

Das Team der Jugendhilfe im Strafverfahren des Fachbereichs Kinder-Jugend-Familie der Stadt Herne bietet zweistündige Workshops an.

Thematisiert werden strafrechtlich relevante Handlungen von Jugendlichen im Umfeld von Mediennutzung. Der Schwerpunkt liegt auf den strafrechtlichen Konsequenzen und Folgen. Mögliche Formate sind das Nachstellen einer Gerichtsverhandlung oder Gruppen- diskussionen. In einem Vorgespräch werden der Wissensstand der Gruppe und die gewünschten Inhalte konkret besprochen.

[Link](#)



12. „Ran an die Maus“

Die Medienanstalt Hessen bietet mit „*Ran an die Maus*“ ein *Online*-Portal, das sich an Erzieher*innen und Grundschullehrkräfte richtet. Neben praxiserprobten Methoden und Orientierungshilfen rund um *Hardware*, *Software* & *Apps* stellt die *Homepage* Material zur Verfügung, die bei der Planung einer Info-Veranstaltung behilflich sein kann.

[Link](#)



13. "Initiative Eltern und Medien"

Unterstützung bei der Planung und Organisation von Elternabenden für:

[Link](#)

Kindertageseinrichtungen, Familienbildungsstätten, Schulen, Jugend-/ Freizeiteinrichtungen, Vereine und Elterninitiativen.

Außerdem: Tipps für die Medienerziehung zu Hause.



14. Polizei-Workshops für 7./8. Klassen

Workshop zur Gewaltprävention (180 Minuten): Jegliche Formen von Gewalt (auch im Netz).

Workshop zum Umgang mit Medien (90 Minuten): Aufklärung über strafrechtlich relevantes Verhalten im Internet (Beleidigungen, Bedrohungen, Recht am eigenen Bild, illegale Downloads, Kinder-/ Jugendpornografie mit Verknüpfung zu *Cybermobbing/ -grooming*).

[Kontakt](#)



15. Mimikama e.V.

Mimikama e.V. ist eine der führenden Plattformen im deutschsprachigen Raum für die Aufdeckung von Falschmeldungen und Betrug im Internet.

Diese bieten u.a. für Fachkräfte Weiterbildungen an um die Medienkompetenz speziell für deren Zielgruppen zu stärken:

- Vortrag: *Social Media* & Du: *Fake News*, Propaganda & Verschwörungen: Die Rolle von *Social Media* in unserer Gesellschaft
- (Hybrid-) Workshop: *Fake News* erkennen!
- Unterhaltungsprogramm *Social Media* - Stand-Up

[Kontakt](#)



Übersichtskarte “A - Cybermobbing”

Das Internet hat die Kommunikation zwischen Menschen revolutioniert. Jede Person kann grundsätzlich mit jeder anderen Person auf der Welt in Kontakt treten; ein Kommentar kann sofort von tausenden anderen Personen gelesen werden.

Neben den positiven Aspekten der Internetkommunikation gilt es insbesondere Kinder und Jugendliche für die Herausforderungen und Gefahren im Netz zu sensibilisieren.

Um genau diesen Chancen und Herausforderungen als Fachkraft kompetent zu begegnen, wurden Methoden und Lerneinheiten mit den folgenden Themenschwerpunkten zusammengestellt.

Folgende Inhalte werden hierbei abgedeckt:

- Definition der Begriffe “*Mobbing*” und “*Cybermobbing*”
- Auseinandersetzung mit rechtlichen und persönlichen Grenzen anstoßen, die bei der Weitergabe von Inhalten mitunter überschritten werden
- Handlungsoptionen und Kenntnis von Erste-Hilfe- Maßnahmen und Unterstützungsangeboten gegen *Mobbing* und *Cybermobbing*
- Aufklärung über rechtliche Hintergründe bei *Cyberstalking* und *Cybermobbing*
- Reflexion des eigenen Nutzungsverhaltens von *Messenger Apps*
- Sensibilisierung für die weitreichenden Folgen von weitergeleiteten Medien, Beleidigungen bis hin zu *Mobbing* in *Klassenchats*
- Erleben und Sichtbarmachung von den Folgen von *Mobbing*
- Schutz der persönlichen Daten

Inhaltsverzeichnis

A - Cybermobbing Inhaltsverzeichnis

A1 Methode: „Weitergeben - Was leite ich weiter - was nicht?“ (Level 1)

A2 Methode: Folgen von Mobbing (Level 1)

A3 Textarbeit: "Vorsicht!" (Level 2)

A4 Textarbeit: "Cybermobbing - kein Spaß" (Level 2)

A5 Fallbeispiel: Der Klassenchat Teil 1 (Level 2)

A6 Video-Fallbeispiele: Maßnahmen bei Cybermobbing (Level 2)

A7 Browser-Games: "Elude" oder "Depression Quest" (Level 2 - 3)

A8 Cybercrime-Fälle: Young Crime (Level 3)

Cybermobbing

A1 Methode: „Weitergeben - Was leite ich weiter - was nicht?“ (Level 1)

MKR: 1.4 3.1 3.2 3.3 3.4

Zeit: Ca. 30 Minuten

Gruppengröße: Max: 30

Material:

- Vorformulierte Beispielkarten - Seite 9
- Briefkasten
- Mülleimer
- Alarmkiste (z.B. Karton mit entsprechender Beschriftung)

Ziele:

- Auseinandersetzung mit rechtlichen und persönlichen Grenzen anstoßen, die bei der Weitergabe von Inhalten mitunter überschritten werden
- Sensibilisierung für *Mobbing*-Rollen im Allgemeinen & die Rolle von Verstärker*innen, die bei *Cybermobbing* dafür sorgen, dass belastende Inhalte in Umlauf geraten
- Reflexion über Kommunikation & Kooperation in der Gesellschaft
- Übertragung bereits erlernter kulturell-gesellschaftlicher Normen und Konventionen im Internet

Durchführung:

Die Beispielkarten von der Materialseite herunterladen und ausdrucken. Es können einige der Beispiele auch weggelassen oder neue (von der Übungsgruppe) ergänzt werden. Maßgeblich hierfür ist die Art und Größe der Gruppe. Es werden drei Behälter bereitgestellt:

- Briefkasten (alle Nachrichten, die weitergegeben werden)
- Mülleimer (alle Nachrichten, die einfach gelöscht werden)
- Alarmkiste (alle Nachrichten, die einer dritten Person gemeldet werden)

Alternativ können die Teilnehmenden auch Beispielkarten behalten, wenn sie diese als “privat” einstufen und weder weiterleiten, löschen, noch an Dritte weitergeben möchten.

Die Beispielkarten werden so verteilt, dass 2 - 3 Teilnehmende eine Beispielkarte erhalten und gemeinsam abwägen, welcher Kategorie sie diese zuordnen möchten.

Reflexion:

- Warum habt ihr diese Karte so zugeordnet? Sehen die anderen das auch so?
- Wurde schon mal ohne deine Zustimmung etwas von dir weitergeleitet?
- Hast du schon mal ein Foto oder ein Video bekommen, auf dem eine Person heimlich aufgenommen wurde?
- Hast du schon mal einen Rundbrief/ eine Rundnachricht bekommen, in der du aufgefordert wurdest, diese Nachricht ebenfalls weiterzuleiten?
- Bei den Inhalten aus der Alarmkiste - an wen würdet ihr euch wenden (Eltern, Lehrkräfte, Schulsozialarbeiter*innen, Polizei, Anbieter der Plattformen etc.)?

Quelle:

[Übung](#)



Cybermobbing

A2 Methode: Folgen von *Mobbing* (Level 1)

MKR: 3.2 3.3 3.4

Zeit: Ca. 20 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Zwei Äpfel (am besten die Sorte "Boskop")
- Taschentuch
- Panzertape
- Messer*

Ziele:

- Sichtbarmachung der Folgen von *Mobbing*
- Sensibilisierung und Empathieförderung der Teilnehmenden
- Förderung der Sprachfähigkeit über Verletzungen und Angst

Vorbereitung:

Einen der Äpfel mit einem Taschentuch umwickeln und dieses danach vorsichtig mit Panzertape festkleben. Diesen Apfel danach mehrfach auf den Boden fallen lassen. Panzertape und Taschentuch danach entfernen.

Durchführung:

Es werden den Teilnehmenden beide identisch aussehenden Äpfel präsentiert (die vorherige Bearbeitung eines Apfels wird nicht thematisiert). Die Teilnehmenden sollen die Äpfel betrachten und beschreiben: Farbe, Größe, Duft, Gewicht etc.

Nehmen Sie nun den vorher präparierten Apfel und erklären Sie, dass Sie diesen Apfel nicht mögen würden - seine Farbe, seinen Geruch, sein Gewicht, Größe etc. Weil Sie diesen Apfel nicht mögen würden, sollen die Teilnehmenden ihn auch nicht mehr mögen. Geben Sie den Apfel rum und alle dürfen den Apfel nun verbal beleidigen.

Zeigen Sie erneut beide Äpfel und fragen Sie, ob die Teilnehmenden Unterschiede beim Äußeren sehen würden. Dies wird mit "nein" beantwortet werden.

Danach schneiden Sie beide Äpfel mittig auf. Der Apfel, welcher beleidigt wurde, ist innen matschig und braun - von Außen sah dieser genau so gut wie der andere aus.

Reflexion:

- Was ist mit dem Apfel passiert und warum?
- Was denkt ihr, was hat das mit euch zu tun?
- Viele Menschen reden nicht über ihre Ängste oder wenn sie verletzt werden, deshalb sehen wir das auch nicht. Aber im Inneren zeigt sich dies. Hattet ihr auch schon einmal das Gefühl, verletzt worden zu sein?
- Was können wir tun, damit Menschen nicht verletzt werden?
- Kennt ihr Personen, die euch helfen können, wenn ihr verletzt werdet?

Hinweise:

- Im Anschluss an die Einheit sollte unbedingt auf Hilfsangebote verwiesen werden.
- ***Achtung:** Das Mitbringen von scharfen Gegenständen ist in öffentlichen Einrichtungen untersagt.

Quelle:

[Zeitungsartikel](#)



Cybermobbing

A3 Textarbeit: "Vorsicht!" (Level 2)

MKR: 1.4 3.1 3.2 3.4

Zeit: Ca. 20 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Didaktische Hinweise zur Durchführung - Seite 2
- Arbeitsblatt - Seite 17
- Lösungsblatt - Seite 19

Ziele:

- Auseinandersetzung mit den wichtigsten Regeln im *Chat*
- Sensibilisierung für Kontakte im Internet
- Kenntnisse über Schutz der persönlichen Daten

Durchführung:

Das Arbeits- und Lösungsblatt für die Anzahl der Teilnehmenden ausdrucken. Aufgrund der Textarbeit sind verschiedene Varianten der Durchführung denkbar:

- Einzelarbeit
- Kleingruppenarbeit
- Plenumsdiskussion

Reflexion:

- Was denkt ihr, warum haben wir diese Übung gemacht?
- Welche Erfahrungen habt ihr bereits in *Chats* gemacht (positive/negative)?
- Wie seid ihr mit negativen Erfahrungen umgegangen?
- Kennt ihr Ansprechpersonen/-stellen bei Problemen im *Chat*/ digitaler Kommunikation?
- Was sind Vor- bzw. Nachteile von *Chat*-Kommunikation? Wo liegen die Grenzen?
- Was hilft euch, euch in der digitalen Welt sicherer zu fühlen?

Hinweise:

- Diese Übung ist Teil einer kompletten Lerneinheit zum Themenbereich "Chat oder Gespräche im Internet".
- Es könnte sich anbieten, vor oder nach der Übung mit der gemeinsamen Erstellung von Chat-Regeln mit der Zielgruppe zu arbeiten.

Übersicht der kompletten Lerneinheit:

1. Was ist ein Chat?
2. Die Chat-Anmeldung
3. Das geheime Passwort
4. Im Chatraum
5. Chat-Regeln
6. Chat-Chinesisch*
7. Smileys
- 8. Vorsicht!**
9. Smiley-Memo

Quelle:

[Text](#)



**Anti-Asiatischer Rassismus gegen als "Asiat*innen" wahrgenommene Menschen gibt es in Deutschland schon seit Ende des 19. Jahrhunderts, seit der deutschen Kolonialzeit. Dieser Titel der Übung reproduziert rassistische Stereotype und stellt nicht die Meinung des Herausgebers dar.*

Cybermobbing

A4 Textarbeit: "Cybermobbing - kein Spaß" (Level 2)

MKR: 2.4 3.3 3.4

Zeit: Ca. 20 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Arbeitsblatt - Seite 78 oder internetfähige Geräte (Handy, *Laptop* etc.)
- Tipps zum Umgang mit *Cybermobbing* - Seite 85 - 86

Ziele:

- Definition der Begriffe "*Mobbing*" und "*Cybermobbing*"
- Entwicklung von Einfühlungsvermögen für Mobbing-Betroffene und Verständnis für die Auswirkungen
- Handlungsoptionen, wenn man von Mobbing betroffen ist
- Handlungsoptionen, wenn man Zeug*in von Mobbing wird
- Handlungsoptionen, wie man sich gegen unfaires Verhalten/ Mobbing wehren und schützen kann

Durchführung:

Zum Einstieg sollten die Begriffe und Bedeutungen von Mobbing und Cybermobbing im Plenum erörtert werden. Dies kann mit Hilfe des Arbeitsblattes "Einführung" oder online durchgeführt werden. Damit die Erarbeitungsphase gelingt, sollten im Plenum die Arbeitsblätter bzw. das Online-Lernmodul und seine Funktionsweise vorgestellt werden.

Nachdem die Erarbeitungsphase abgeschlossen ist, kann in einem Reflexionsgespräch ein Austausch über das Gelernte stattfinden.

Zur Fortführung und Vertiefung kann als Hausaufgabe die Erstellung eines Posters bzw. eine digitale Übersichtsgrafik zum Gelernten gegeben werden.

Reflexion:

- Wo liegen die Unterschiede zwischen Mobbing und Cybermobbing?
- Welche verschiedenen Gefühle durchleben Betroffene und *Bystander*?
- Was kannst du tun, wenn du oder jemand anderes gemobbt wird?
- Wie kann man sich gegen Mobbing wehren?

Hinweise:

- Diese Übung ist Teil einer kompletten Lerneinheit zum Themenbereich "Achtung, die Gefahren! - So schützt du dich".
- Es wird empfohlen, die Übung im Online-Portal von internet-abc.de durchzuführen. Die medial-gestützte Lernumgebung steigert nicht nur das Interesse und die Aufmerksamkeit bei der Auseinandersetzung mit *Cybermobbing*. Die Übung in einem virtuellen Internetraum zu bearbeiten, schafft eine räumlich-pragmatische Nähe zum Gegenstand der Einheit.

Übersicht der Lerneinheit:

- Lügner und Betrüger im Internet
- Viren und andere Computer-Krankheiten
- Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen
- **Cybermobbing – kein Spaß!**
- Datenschutz – das bleibt privat!

Quellen:

[Text](#)



[Online-Lernmodul](#)



Cybermobbing

A5 Fallbeispiel: Der Klassenchat Teil 1 (Level 2)

MKR: 1.4 2.4 3.1 3.2 3.3 3.4

Zeit: Ca. 45 - 90 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Internetfähige Geräte (Handy, *Laptop*, *Beamer*) oder Fallbeispiel ausdrucken - Seite 20 - 21
- Aufgabenblätter - Seite 22 - 24
- Lösungsvorschlag - Seite 25 - 26
- Tafelbild "Verletzendes *Online-Handeln*" - Seite 27

Ziele:

- Reflexion des eigenen Nutzungsverhaltens von *Messenger Apps*
- Sensibilisierung für die weitreichenden Folgen von weitergeleiteten Medien, Beleidigungen bis hin zu *Mobbing* in *Klassenchats*

Durchführung:

Gegenstand des Fallbeispiels ist ein Auszug aus einem fiktiven *Klassenchat*, der entweder in ausgedruckter, in digitaler Form oder als *Powerpoint*-Präsentation zugänglich gemacht werden kann.

In Einzel-, Paar- oder Gruppenarbeit werden drei Arbeitsblätter bearbeitet. Anschließend diskutiert die Gruppe die Handlungen, Motive und vermuteten Emotionen aller Einzelaktionen des Fallbeispiels.

Wenn noch Zeit übrig ist, kann das vorgeschlagene Tafelbild zum "Verletzenden *Online-Handeln*" genutzt werden, um die Teilnehmenden zu sensibilisieren und bei Erleben solcher Situationen größere Handlungssicherheit zu vermitteln.

Reflexion:

- Warum haben wir die Übung gemacht?
- Welche Rollen gab es in der Übung?

- Wie haben die Personen gehandelt? Was würdet ihr anders machen?
- Was denkt ihr, wie fühlt sich die betroffene Person? Ist so etwas einem von euch auch schon mal passiert?
- Welche Handlungsmöglichkeiten gibt es, um sich zu schützen?

Hinweise:

- Es wird dazu geraten, bei der Bezeichnung von sozialen Konflikten nicht von dem Begriff "Opfer" Gebrauch zu machen. Die Tabelle des Materials schlägt die wertfreie Bezeichnung "Betroffene*r" vor.
- Diese Methode ist Teil einer Lerneinheit: "Ich im Netz II". Insgesamt gibt es sieben verschiedene Lerneinheiten.

Übersicht der Lerneinheiten:

- Medien *non-stop*?
- Meine *Medienstars*
- Ich im Netz I
- **Ich im Netz II**
- Fakt oder *Fake*
- Musik ohne Grenzen
- *Open Air* in Mittstadt

Quellen:

[Fallbeispiel](#)



[Plakat](#)



[Unterrichtseinheiten](#)



Cybermobbing

A6 Video-Fallbeispiele: Maßnahmen bei Cybermobbing (Level 2)

MKR: 2.4 3.3 3.4

Zeit: Ca. 45 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Stifte & Papier
- Internetfähiges Endgerät pro Kleingruppe (*Computer, Tablet, Smartphone*)
- *Web-Browser*

Ziel:

- Kenntnis von Erste-Hilfe-Maßnahmen und Unterstützungsangeboten gegen *Cybermobbing*

Durchführung:

Ausgangspunkt des Unterrichtsgesprächs ist die *Webserie* der Initiative *WAKE UP!*. Dazu werden sechs Kleingruppen gebildet, die jeweils eines der Videos anschauen und anschließend im Plenum vorstellen. Auf dieser Grundlage kann gemeinsam im Rahmen des Gruppengesprächs eine Definition des Begriffs "*Cybermobbing*" erarbeitet und die Rollen der Beteiligten (*Betroffene*r, Täter*in, Bystander*) benannt werden.

Anschließend wird eine gemeinsame Checkliste erstellt: "Was ist zu tun, wenn du von *Cybermobbing* betroffen bist?" Eine Musterlösung ist über den unten stehenden QR-Code abrufbar. Im letzten Schritt bekommt jede der Kleingruppen eine Internetadresse zugeteilt, auf der Unterstützungsangebote zu finden sind (siehe QR-Code zum Material).

Denkbar wäre eine ergänzende Erstellung von Plakaten rund um das Thema oder eine Darstellung der Ergebnisse auf der Schul-*Homepage* oder Ähnliches.

Reflexion:

- Was denkt ihr, warum haben wir diese Übung gemacht?
- Was ist für euch der Unterschied zwischen “*Mobbing*” und “*Cybermobbing*”? Warum ist *Cybermobbing* noch problematischer?
- Wie haben sich die Betroffenen in euren Video-Fallbeispielen gefühlt? Könnt ihr dies nachempfinden? Wenn ja, warum?
- Habt ihr etwas Ähnliches schon einmal erlebt?
- Wie kann ich eine Person unterstützen, die von *Cybermobbing* betroffen ist?
- Wie kann ich mich selbst schützen?
- Welche rechtlichen Konsequenzen gibt es bei *Cybermobbing*?

Hinweise:

- Diese Übung ist kombinierbar mit anderen Methoden rund um das Thema.
- Der Ansatz dieser Übung ist nicht präventiv, sondern geht auf die Fälle ein, in denen Menschen bereits von *Cybermobbing* betroffen sind.

Quelle:

[Video-Fallbeispiele](#)



Cybermobbing

A7 Browser-Games: “Elude” oder “Depression Quest” (Level 2 - 3)

MKR: 1.1 1.2 1.4 3.2 3.3

Zeit: Ca. 60 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Stifte und Papier
- Internetfähige Geräte (Computer, *Tablet*, *Smartphone*)

Ziele:

- Reflexion des eigenen Nutzungsverhaltens von *Messenger Apps*
- Sensibilisierung für die Probleme depressiver Menschen

Durchführung:

Beide Spiele können einfach und kostenlos im *Browser* gespielt werden. Es wird lediglich ein PC oder Laptop mit Internetverbindung, *Flash-Plugin*, Maus und Tastatur benötigt. Zunächst wird für die jeweilige Gruppe das besser geeignete Spiel in Ruhe getestet (alternativ können, je nach verfügbarer Zeit, auch beide Spiele vorgestellt werden). Im Idealfall sollten alle Teilnehmenden über ein eigenes Gerät verfügen, um sich voll und ganz auf diese sehr persönliche und emotionale Erfahrung einlassen zu können. Zudem bietet es sich an, Fragebögen und Stifte zu verteilen, mit denen Notizen zum Spiel und zum aktuellen Gefühlszustand festgehalten werden können.

Im Anschluss an die Anspiel-Phase finden sich alle Teilnehmer*innen im Plenum zusammen und sprechen über ihre Erfahrungen.

Reflexion:

- Was haben die Teilnehmer*innen in den Spielen erlebt?
- Wer sind die Hauptfiguren der Spiele, was zeichnet sie aus?

- Kann man sich mit ihnen identifizieren?
- Welche Charaktere sind betroffen?
- Wie verhalten sie sich?
- Welche Rollen nehmen sie ein?
- Wie haben sich die Teilnehmenden dabei gefühlt?
- Wie unterscheiden sich die Hauptfiguren in *Elude* von denen in *Depression Quest*?

Hinweise:

- Depressionen gehören zu den am meisten verbreiteten psychischen Erkrankungen und sind eine der Folgen von *Mobbing*, welche auch zu Suizid führen kann. Dennoch existieren viele Fehlinformationen und Missverständnisse zur Krankheit und ihrem Verlauf. Die vorliegende Methode soll dazu beitragen, Menschen und insbesondere Jugendliche mit Hilfe zweier Spiele für die Probleme depressiver Menschen zu sensibilisieren.
- Da die Wahrscheinlichkeit groß ist, dass in der Gruppe Personen sind, die entweder selbst von Depressionen betroffen sind, oder jemanden im Umfeld kennen, sollte die Einführung in das Thema sensibel erfolgen.
- Im Anschluss an die Einheit sollte unbedingt auf Hilfsangebote verwiesen werden.
- Durch Klicken auf den kursiv geschriebenen Spieltitel gelangt man von der verlinkten Quelle auf die Seite von *Elude* und *Depression Quest*

Quelle:

[Browsergames](#)



Cybermobbing

A8 Cybercrime-Fälle: Young Crime (Level 3)

MKR: 2.4 3.3 3.4

Zeit: Ca. 45 - 90 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Entscheidungs-Kärtchen
- Arbeitsblätter
- Internetzugang zum gemeinsamen Schauen der Folge aus der Serie

Ziele:

- Beurteilung eines wahren *Cybercrime*-Falls.
- Aufklärung über rechtliche Hintergründe bei *Cyberstalking* und *Cybermobbing*
- Schutzmaßnahmen kennenlernen

Durchführung:

Zunächst wird das Video "*Handy-Terror*" bis Minute 15:08 gemeinsam in der Gruppe angeschaut. Die in dem Fall beteiligten Personen können im Anschluss z.B. als Tafelbild gesichert werden (Täter*innen, Zuschauende, Betroffene, Unterstützende).

Als nächstes widmet sich die Gruppe der Frage, wie das Gerichtsurteil ausfallen könnte. Hierzu informieren sich die Teilnehmenden zunächst in Einzelarbeit auf dem Arbeitsblatt "Straftatbestände bei *Cybermobbing* und *Cyberstalking*" über rechtliche Grundlagen.

Alternativ können die Anhänge 1 - 4 an die vier Wände des Zimmers gehängt werden, wobei die Teilnehmenden sich im Raum positionieren und sich einer Entscheidung zuordnen sollen. Einzelne Teilnehmende können nun gefragt werden, warum sie sich für ihre entsprechende Position entschieden haben.

Abschließend wird der Rest des Videos gezeigt. In einer letzten Diskussion werden Eindrücke gesammelt und die Reflexionsfragen behandelt.

Reflexion:

- Seid ihr über das Urteil überrascht?
- Ist das Urteil eurer Meinung nach gerecht?
- Wie begründet der Richter seine Entscheidung?
- Welche Rolle spielen bei dem Strafmaß die Aspekte "Reue" und "Einsicht" vor Gericht?
- Waren euch die Straftatbestände und die dazugehörigen Strafen bekannt?
- Wie könnt ihr euch schützen?

Hinweise:

- Auf der Website www.safe-im-recht.de finden Jugendliche verständliche Informationen über Recht und Gesetz.
- Betonen Sie, dass ab einem Alter von 14 Jahren Jugendliche zum Teil strafmündig sind.

Quellen:

[Übung](#)



[ZDftivi-Folge
"Handy-Terror"](#)



[Informationen über
Recht und Gesetz](#)



Übersichtskarte

“B - Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz”

Das Internet bietet viele Chancen fürs Lernen und ist aus der alltäglichen Kommunikation mit den vielen verschiedenen Möglichkeiten kaum noch wegzudenken. Aber es geschehen auch viele Straftaten im Internet und das Internet ist keineswegs ein rechtsfreier Raum. Worauf müssen also Lehrpersonen, Kinder, Jugendliche und Eltern deshalb besonders achten?

In dieser Kategorie werden Methoden, Videos, Fallbeispiele und Lerneinheiten vorgestellt, die genau diese Thematik in den Vordergrund stellen. Dabei wurden die Schwerpunkte auf “Sexualisierte Gewalt im Netz” sowie “Rechtliche Konsequenzen” gelegt.

Folgende Bereiche werden thematisiert:

- Rechtliche und ethische Grenzen in der *Online-Kommunikation*
- Aufklärung über strafrechtliche Konsequenzen der Verbreitung von kinder-/jugendpornografischen Inhalten
- Aufklärung über gesetzliche Regularien für *Uploads* von Bilddateien mit Kindern und Jugendlichen
- Warnsignale für *Cybergrooming* erkennen
- Vermittlung der *“NO-GO-TELL”*-Schutzstrategie
- Eigene Medienprodukte erstellen und reflektieren
- Sensibilisierung und Aufklärung für Betrugs- und Täuschungsmaschen im Internet
- Sensibilisierung und Schutz vor Datenklau und Datenmissbrauch
- *App*-Berechtigungen einschätzen und eigenständig regulieren
- Kinderrechte

Inhaltsverzeichnis

“B - Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz”

B1 Methode: “Meine Rechte im Kindergarten” (Level 1)

B2 Lerneinheit: Gefühle: “Freude und Angst” (Level 1)

B3 Online-Lernmodul: “Lügner*innen und Betrüger*innen im Internet” (Level 1 - 2)

B4 Übung: “Kinder- und Jugendpornographie im Internet” (Level 2)

B5 Methode inkl. Erklär-Video: “Schütz’ dich vor Cybergrooming” (Level 2)

B6 Übung: “Gute Geheimnisse - schlechte Geheimnisse” (Level 2)

B7 Fotostory: “Wie gehen wir mit alltäglicher Gewalt um?” (Level 2)

B8 Lerneinheit: “Standort, Mikro, Kamera... ??? Durchblick bei Berechtigungen” (Level 2)

B9 Lerneinheit: “Ich im Netz I – Eigene Daten schützen und mit Bildern verantwortungsvoll umgehen” (Level 2 - 3)

B10 Methode: “Wie soll ich mich entscheiden?” (Level 2 - 3)

Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz

B1 Methode: "Meine Rechte im Kindergarten" (Level 1)

MKR: 1.1 1.2 1.4 2.4 3.1 3.2 3.4

Zeit: Ca. 45 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Kopiervorlage
- Papier
- Bunte Stifte

Ziele:

- Kinder können ihre Rechte kennenlernen und ins Gespräch kommen.
- Kinder sollen ihre eigenen Ideen für weitere Rechte entwickeln und diese formulieren lernen.

Durchführung:

Drucken Sie für alle Teilnehmenden die Vorlage in Farbe aus. Nun gehen Sie jedes einzelne Bild durch und fragen, ob den Teilnehmenden ersichtlich ist, um welches Recht es sich hier handeln könnte.

Machen Sie deutlich, dass es Kinderrechte gibt und diese für alle gleich gelten.

Fragen Sie, ob den Teilnehmenden noch weitere Rechte einfallen, die in der Vorlage noch nicht dargestellt wurden.

Reflexion:

- Was hat euch heute am meisten Spaß gemacht?
- Kanntet ihr bereits alle diese Rechte?
- Was würdet ihr tun, wenn euch jemand diese Rechte wegnehmen würde?
- An wen würdet ihr euch wenden, wenn ihr Unrecht erlebt oder seht?

Hinweise:

- Es könnte sich anbieten, die weiteren Rechte, die von den Teilnehmenden genannt werden, ebenfalls von diesen visualisieren zu lassen und diese sichtbar im Raum aufzuhängen.

Quellen:

[Methode](#)



[Themenheft](#)



Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz

B2 Lerneinheit: Gefühle: "Freude und Angst" (Level 1)

MKR: 1.1 1.2 1.4 2.4 3.1 3.2 3.4

Zeit: Ca. 45 - 90 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- "Gefühlskarten"
- "Bildkarten: Positiv und Negativ"
- Vorlage "Freude und Angst"
- Stifte

Ziele:

- Mit den Gefühlskarten können Teilnehmende verschiedene Emotionen kennenlernen und darüber ins Gespräch kommen. Diese lernen dabei, sich selbst und ihre Gefühle wahrzunehmen und zu äußern.
- Die Teilnehmenden lernen durch die Bildkarten sich selbst und die individuellen Gefühle wahrzunehmen und anderen zuzuhören.
- Teilnehmenden wird die Möglichkeit gegeben, sich auszutauschen, Gefühle zu äußern und die bewusste Wahrnehmung dieser zu fördern.

Durchführung:

Drucken Sie für alle Teilnehmenden die Gefühlskarten, die Bildkarten und die Vorlage "Freude und Angst" in Farbe aus.

Beginnen Sie mit den Gefühlskarten. Fragen Sie die Teilnehmenden, ob sie die Gefühle der Tiere erraten können. Dabei können auch mehrere Gefühle interpretiert werden - nicht nur die, welche auf den Karten vorgegeben sind.

Als nächstes folgen die Bildkarten. Hier sollen die Teilnehmenden ihre Gefühle zu den einzelnen Bildern erläutern. Wichtig ist, dass es auch hier unterschiedliche Gefühle zur gleichen Karte geben kann und dass die Gefühle von allen Teilnehmenden hier Gehör und Respekt finden.

Als letztes folgt die Vorlage "Freude und Angst". Hier können die Teilnehmenden entweder Bilder aus den Bildkarten ausschneiden und auf die Vorlage kleben oder selbst Bilder zu ihren Gefühlen malen.

Zum Schluss können alle Teilnehmenden ihre Vorlage den anderen präsentieren und diese können gut sichtbar im Raum aufgehängt werden.

Reflexion:

- Was hat euch heute am meisten Spaß gemacht?
- War es leicht für euch, über eure Gefühle zu reden?
- An wen würdet ihr euch wenden, wenn ihr ein negatives Gefühl habt?

Hinweise:

- Die Bildkarten können auch von den Teilnehmenden ausgeschnitten und dann in die „Vorlage: Freude – Angst“ eingeklebt werden.

Quellen:

[Gefühlskarten](#)



[Bildkarten](#)



[Vorlage](#)



Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz

B3 Online-Lernmodul: "Lügner*innen und Betrüger*innen im Internet" (Level 1 - 2)

MKR: 1.4 3.4 6.1

Zeit: Ca. 45 - 60 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Möglichst viele internetfähige Geräte (vorzugsweise Computer)

Ziele:

- Sensibilisierung für Betrugs- und Täuschungsmaschen im Internet
- Aufklärung über Abzock-Fallen (z.B. scheinbar kostenlose Spiele, Tests, Gewinnspiele etc.)
- Aufklärung über den Wert der eigenen Daten
- Schutz vor Datenklau und Datenmissbrauch

Durchführung:

Es bietet sich an, dieses Lernmodul in einem Raum mit möglichst vielen Computern durchzuführen. Alternativ kann die Übung auch auf Tablets oder Smartphones gestartet werden.

Das Online-Modul ist so angelegt, dass Teilnehmende die Elemente des Moduls sowohl im Plenum, in Kleingruppen- oder in Einzelarbeit eigenständig lösen können.

Es wird zu einer moderierten Durchführung mit einer gemeinsamen Einführung ins Thema geraten. Da es sich um ein Selbstlern-Modul handelt, können die Elemente in Kleingruppen von 2 - 8 Teilnehmenden bearbeitet werden.

Insbesondere wenn nicht alle Teilnehmenden ein eigenes Gerät zur Verfügung haben, muss für das 9. Element ("Jumpys tausend Gesichter") darauf geachtet werden, dass alle die Gelegenheit

bekommen, in zwei Minuten so viele Gesichter wie möglich zu erkennen.

Das Abschlussquiz bildet als letztes Element eine geeignete Reflexionsgrundlage und kann nach Durchführung in den Kleingruppen zur Besprechung im Plenum mit allen erneut durchgeklickt werden.

Reflexion:

- Als Reflexionsgrundlage dient das Abschlussquiz (10. Element des Lernmoduls)

Hinweise:

- Das Lernmodul sollte einmal von der moderierenden Person selbst getestet und durchgeführt werden.
- Eventuell benötigen die Teilnehmenden Kopfhörer, um nicht von den Lautsprechern anderer Gruppen gestört zu werden.
- Vor Beginn der Einheit sollte auf den Computern, Tablets bzw. Smartphones überprüft werden, ob die Web-Anwendung der Übung einwandfrei funktioniert.
- Über den Link ist ein Poster mit den sieben wichtigsten Regeln zu finden (für Klassen-, Einrichtungsraum oder auch zum Mitgeben für zu Hause).

Quelle:

[Lernmodul](#)



Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz

B4 Übung: "Kinder- und Jugendpornographie im Internet"

(Level 2)

MKR: 1.4 2.4 3.1 3.2 3.3 3.4

Zeit: Ca. 90 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Aussagen - Seite 5
- Fallbeispiele - Seite 8
- Gesetzliche Grundlagen - Seite 9
- Arbeitsblätter - Seite 10 - 12
- Materialien zur Plakaterstellung

Ziele:

- Erarbeitung rechtlicher und ethischer Grenzen in der *Online-Kommunikation*
- Aufklärung über strafrechtliche Konsequenzen der Verbreitung von kinder-/jugendpornografischen Inhalten
- Sensibilisierung, dass man sich im Internet an Gesetze halten muss, um sich und andere zu schützen

Durchführung:

Als Einstieg dienen die sechs Aussagen, zu denen sich die Teilnehmenden auf einer Skala von 1 bis 4 positionieren sollen. Als nächstes werden die Teilnehmenden in sieben Kleingruppen aufgeteilt. Jede der Gruppen beschäftigt sich mit einem Fallbeispiel und bearbeitet dazu Aufgabe 1 auf dem Arbeitsblatt.

Danach erhalten die Kleingruppen die Vorlage "Gesetzliche Grundlagen zur rechtlichen Einordnung" und bearbeiten dazu Aufgabe 2 auf dem Arbeitsblatt. Die Gruppen stellen anschließend ihre Geschichten und ihre persönlichen Meinungen vor und diskutieren diese im Plenum.

Im letzten Schritt werden mit der dritten Aufgabenstellung Tipps erarbeitet, die Betroffenen helfen und Handlungsmöglichkeiten aufzeigen.

Reflexion:

- Was ist erlaubt und was ist verboten (z.B. einvernehmliches *Sexting* in einer jugendlichen Beziehung)?
- Welche Konsequenzen kann es geben?
- Wie verhindere ich, selbst Täter*in zu werden?
- Wo können sich Betroffene Hilfe suchen?

Hinweise:

- Die Themen Sexualität, Pornografie oder sexualisierte Gewalt sind bei jungen Menschen schambehaftet und müssen daher sehr sensibel betrachtet werden.
- Das Material nähert sich dem Thema bewusst schrittweise an und nutzt Beispiele von fiktiven Personen, so dass die Teilnehmenden nicht gedrängt werden, über eigene Erfahrungen zu berichten.
- Bei Bedarf können Vertrauenskräfte oder Schulsozialarbeiter*innen hinzugezogen werden.
- Die Hintergrundinformationen und die didaktischen Hinweise der Methode sollten beachtet werden.

Quelle:

[Übung](#)



Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz
B5 Methode inkl. Erklär-Video: "Schütz" dich vor
***Cybergrooming*" (Level 2)**
MKR: 1.4 2.4 3.1 3.2 3.3 3.4

Zeit: Ca. 90 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Erklär-Video
- Tafelbild, optional Plakate bzw. ein gemeinsames Plakat von der gesamten Gruppe erstellen lassen

Ziele:

- Definition des Begriffs "*Cybergrooming*"
- Warnsignale für "*Cybergrooming*" erkennen
- Vermittlung der "*NO-GO-TELL*"-Schutzstrategie

Durchführung:

Als Einstieg in das Thema kann die Frage gestellt werden, wo sich die Teilnehmenden digital treffen, austauschen oder gemeinsam spielen. Die verschiedenen Plattformen werden an der Tafel gesammelt. Per Handzeichen wird nun eine Strichliste erstellt, um zu erfahren, welche virtuellen Räume bekannt sind und mehrheitlich genutzt werden.

Im Erklärfilm wird der Begriff "*Cybergrooming*" definiert. Im nächsten Schritt wird der Kurzfilm bis Minute 1:35 geschaut. Im Anschluss erfolgt eine Diskussion im Plenum, in welcher die Teilnehmenden sich dem Begriff annähern sollen und auch von eigenen Erfahrungen oder Erzählungen berichten können.

Anschließend wird der Film bis Minute 3:20 abgespielt. Die Gruppe wird paarweise aufgeteilt und diskutiert die Fragen:

- Woran erkennst du *Cybergrooming*?
- Wie reagierst du richtig?

Noch vor der Abschlussdiskussion soll dann der Rest des Kurzfilms gezeigt und in Paarbeit überlegt werden, wie man sich auf den persönlich genutzten Plattformen (z.B. *WhatsApp*) schützen kann.

In der Abschlussdiskussion wird im Plenum überlegt und diskutiert, welche Handlungsoptionen es für den betroffenen Jungen aus dem Video geben könnte.

Aus den Diskussionsergebnissen kann im letzten Schritt ein Handlungsplan für die Gruppe entwickelt werden.

Reflexion:

- Wie erkenne ich *Cybergrooming*?
- Wie reagiere ich, wenn ich Erfahrungen mit *Cybergrooming* mache und an wen kann ich mich wenden?
- Wie schütze ich mich?

Hinweise:

- Nutzen Sie die Informationen der Übung zu “rechtlichen Grundlagen”, die “didaktischen Hinweise” und die Erläuterungen der “*NO-GO-TELL*”-Schutzstrategie.

Quellen:

[Übung](#)



[Video](#)



Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz

B6 Übung: "Gute Geheimnisse - schlechte Geheimnisse"

(Level 2)

MKR: 2.4 3.1 3.2 3.3 3.4

Zeit: Ca. 20 - 40 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Beispielkarten mit guten und schlechten Geheimnissen - Seite 53 - 54
- Stuhlkreis

Ziele:

- Sensibilisierung für persönliche Grenzen, die nicht überschritten werden dürfen
- Über (*Online*-)Erfahrungen sprechen können
- Gefahrenbereiche des Internets erkennen
- Proaktive Strategien zum Schutz kennenlernen

Durchführung:

Zunächst setzt sich die Gruppe in einen Stuhlkreis, woraufhin jeweils zwei Teilnehmenden eine Geheimnis-Karte zur Besprechung ausgehändigt wird. Die Geheimnisse werden der Reihe nach besprochen:

- Vorlesen, was auf der entsprechenden Karte steht
 - Einschätzen, ob ein gutes oder schlechtes Geheimnis vorliegt
- Durch Nachfragen kann das jeweilige Thema der Karte noch vertieft werden.

Reflexion:

- Wie könnte Person X am besten reagieren?
- Wer könnte Person X am besten helfen?
- Was macht den Unterschied zwischen guten und schlechten Geheimnissen aus?
- Wieso seid ihr euch manchmal nicht einig, welches ein gutes oder schlechtes Geheimnis darstellt?

Hinweise:

- Bei dieser Methode geht es um persönliche Einschätzungen und Erfahrungen der Kinder und Jugendlichen. Daher ist es wichtig, dass eine möglichst vertrauensvolle, angst- und sanktionsfreie Atmosphäre geschaffen wird.
- Diese Methode ist eine von vielen aus dem "Medienpass NRW" von der "Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Landesstelle NRW e.V.". Für weitere Übungen zu diesem Themenbereich schauen Sie bitte unter dem QR-Code.

Quelle:

[Übung](#)

(Seite 50 - 54)



Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz

B7 Fotostory: "Wie gehen wir mit alltäglicher Gewalt um?" (Level 2)

MKR: 3.4 4.1 4.2

Zeit: Ca. 120 - 180 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Digitalkameras bzw. fotofähige Handys
- Computer zur Bildbearbeitung
- Kreppband
- Karten: "Gewalt" und "Keine Gewalt"

Ziele:

- Auseinandersetzung mit alltäglicher Gewalt
- Grundlagen der Fotografie kennenlernen - die Kamera wird zur kritischen und differenzierten Auseinandersetzung mit der Lebenswelt genutzt
- Eigene Medienprodukte erstellen

Durchführung:

Der Ablauf besteht aus einer Einstiegs-Einheit und zwei Folge-Einheiten. Dabei kann auch nur eine der beiden Folge-Einheiten durchgeführt werden.

Einstieg: Gewaltbarometer:

Auf dem Boden wird mit Kreppband ein langer Streifen geklebt. Auf der einen Seite des Streifens liegt ein Blatt mit der Aufschrift „Gewalt“ und auf der anderen Seite steht „Keine Gewalt“. Die Teilnehmenden sollen sich bei jeder Aussage auf der Skala entlang des Kreppbands positionieren. In dieser Phase sollen Grundzüge des Gewaltbegriffs verdeutlicht werden, wie z.B. Machtunterschiede, Durchsetzung von Interessen uvm.

Folge-Einheit 1: Fotoprojekt & Bildbearbeitung:

Die Beispielszenarien aus dem Gewaltbarometer dienen als Grundlage für die anstehende Gruppenarbeit. Die Gruppe wird in

Kleingruppen aufgeteilt und jede dieser Gruppen sucht sich eine Szene aus, die sie kreativ mit den Handyfotos umsetzen möchte. Als Bildbearbeitungssoftware eignet sich das in *Windows* vorinstallierte *Microsoft Paint*. Die Gruppen suchen sich innerhalb bzw. auf dem Außengelände der Einrichtung einen Platz, um ihre Fotos zu machen.

Folge-Einheit 2: Präsentation:

Die Teilnehmenden sollen eine Collage aus den Bildern basteln und einen guten Ort zum Aufhängen abstimmen.

Reflexion:

- Was denkt ihr, warum wir diese Übungen gemacht haben?
- Was fiel euch leicht bzw. schwer?
- Wenn ihr Gewalt erlebt oder mitbekommt, wo bekommt ihr Hilfe?
- Wie könnt ihr euch und andere schützen?

Hinweise:

- In vielen Schulen und Einrichtungen werden Programme zur Gewaltprävention umgesetzt. Ein Andocken an diese Programme ist bei der Umsetzung der Methode ausdrücklich gewünscht.
- Es gilt zu beachten, dass die entstandenen Fotos die Rechte am eigenen Bild nicht verletzen und somit nicht ohne elterliche Zustimmung präsentiert oder weitergeleitet werden.
- Diese Methode ist eine von vielen aus dem “*Medienpass NRW*” von der “*AJS NRW e.V.*”. Weitere Methoden finden Sie unter dem QR-Code.

Quelle:

Übung (Seite 45 - 48)



Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz

B8 Lerneinheit: "Standort, Mikro, Kamera... ??? Durchblick bei Berechtigungen" (Level 2)

MKR: 1.1 1.2 1.4 3.4

Zeit: Ca. 60 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Unterrichtsverlauf - Seite 61
- Erklärvideo "Berechtigungen" (2,54 Min.)
- *Memory* Kärtchen - Seite 63
- Arbeitsblatt - Seite 64
- Lösungsvorschläge - Seite 65
- *Screenshots* für *App*-Berechtigungen
- Beamer
- *App Clueful*

Ziel: Die Teilnehmenden können *App*-Berechtigungen einschätzen und eigenständig regulieren.

Durchführung:

Damit alle Teilnehmenden eine konkrete Vorstellung über das Themenfeld der Berechtigungen von (*Smartphone*-)*Apps* bekommen können, sollte zu Beginn das beigefügte Erklärvideo geschaut werden. Im nächsten Schritt können geforderte Berechtigungen von *Apps*, die bei den Jugendlichen beliebt sind, recherchiert werden.

Für die *Memory*-Methode ist die Arbeit in Vierer-Gruppen empfehlenswert. Entsprechend der Gruppenzahl wird je eine Kopiervorlage mit den *Memory*-Karten ausgedruckt und ausgeschnitten. Um die Bedeutung von Berechtigungen besser verstehen zu können, sollen die Teilnehmenden die Berechtigungen aus den entsprechenden Erklärungen zuordnen.

In der letzten Lernphase erhalten die Teilnehmenden ein Arbeitsblatt, auf dem vier Apps abgebildet sind und sollen entscheiden, ob sie diese auf Grundlage der geforderten Berechtigungen installieren würden oder nicht. Eine Diskussion mit Begründungen für die individuellen Entscheidungen kann diese Lerneinheit abschließen.

Hinweise:

- Für die App-Nutzungsberechtigungen bieten sich *WhatsApp* oder *TikTok* gut an. Unter Materialien finden sich auch vorbereitete *Screenshots*.
- Seit *Android*-Version 6 ist das Erteilen und Entziehen einzelner Berechtigungen von Apps möglich. Hierauf sollte unbedingt hingewiesen werden.

Quellen:

[Lerneinheit](#)

(Seite 61)



[Erklärvideo](#)

[“Berechtigungen”](#)



[Screenshots](#)



Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz

B9 Lerneinheit: "Ich im Netz I – Eigene Daten schützen und mit Bildern verantwortungsvoll umgehen" (Level 2 - 3)

MKR: 1.4 2.4 3.1 3.2 3.3 3.4

Zeit: Ca. 90 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Möglichst viele internetfähige Geräte (vorzugsweise Computer)
- Übersicht: Recht am eigenen Bild - Seite 26
- Anleitung: Übersicht: Recht am eigenen Bild - Seite 27

Ziele:

- Sensibilisierung für (Selbst-)Datenschutz, Privatsphäre und Recht am eigenen Bild
- Reflexion des eigenen *Posting*-Verhaltens
- Aufklärung über gesetzliche Regularien für *Uploads* von Bilddateien mit Kindern und Jugendlichen

Durchführung:

Lesen Sie den Teilnehmenden das vorgegebene Beispiel auf Seite 27 vor.

Diskutieren Sie mit der Gruppe, wie *Sinan* sich vermutlich nach der Weitergabe des Fotos gefühlt hat (z. B. beschämt oder verletzt) und ob die Aufnahme und Weitergabe des Fotos ohne *Sinans* Einverständnis überhaupt erlaubt ist.

Fragen Sie auch, wer außer *Sinan* gefragt werden muss, bevor das Bild aufgenommen und verbreitet werden darf.

Erklären Sie im Anschluss, dass mit dem Foto etwas ganz Persönliches von *Sinan* ungefragt veröffentlicht wurde. Das Recht am eigenen Bild soll die abgebildeten Personen juristisch davor schützen (Persönlichkeitsrecht).

Sie können die “Übersicht: Recht am eigenen Bild” auf Seite 26 im Gespräch mit den Teilnehmenden an der Tafel entwickeln, eine entsprechende *PowerPoint*-Vorlage über den Beamer zeigen oder die Übersicht als Kopie austeilen.

Hinweise:

- Die Lerneinheit ist in zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen durchführbar: „Basic“ (leichter) und „Expert“ (schwieriger). Beide behandeln das Oberthema (Selbst-)Datenschutz von persönlichen Informationen. Hier wurde die Variante “Basic” vorgestellt.
- Die beiden Varianten setzen verschiedene Schwerpunkte:
 - Basic: Standortverlaufsdaten
 - Expert: Persönliche Profilangaben und *Posting*-Verhalten auf *Social-Media*-Plattformen
- Die PDF mit den Materialien unterscheidet zwischen Ausdrucken bzw. Digitalvorlagen für Lehrpersonen (blau markiert) und Ausdrucken von Arbeitsblättern für die Teilnehmenden (orange markiert). Je nach zeitlichen Ressourcen können aus den einzelnen Elementen der Basic- bzw. Expert-Variante, individuelle Lerneinheiten zusammengestellt werden.
- Auf Seite 13 ist der komplette Ablauf auf einen Blick zu finden.
- Neben den digitalen Elementen und der Material-PDF sind über den Link *Powerpoint*-Präsentationen bereitgestellt, die zur anschaulichen Darstellung von Ergebnissen dienen können.

Quelle:

[Lernmodul und Einführungsvideo](#)



Cyber-Kriminalität und (Daten-)Schutz

B10 Methode: "Wie soll ich mich entscheiden?" (Level 2 - 3)

MKR: 1.1 1.2 1.4 2.4 3.1 3.2 3.3 3.4

Zeit: Ca. 45 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Drei leere Kärtchen pro Teilnehmende
- Dilemma-Beispiele - Seite 40
- Stühle für Sitzkreis

Ziele:

- Reflexion der eigenen Werte
- Reflexion der Werte anhand des eigenen Internet-Nutzungsverhaltens
- Aushandlung von verschiedenen Werten und Meinungen zum Internet-Nutzungsverhalten

Durchführung:

In einem Sitzkreis schreiben die Teilnehmenden auf drei Kärtchen ihre drei wichtigsten Werte (z.B. Familie, Frieden, Gesundheit etc.). Die genannten Begriffe werden für alle sichtbar notiert. Mögliche Fragen für eine Zwischen-Diskussion könnten sein:

1. Welche drei Werte sind für unsere Gruppe am wichtigsten?
2. Was sagt das über unsere Gruppe aus?

Als nächstes werden nacheinander die ausgeschnittenen Dilemma-Beispiele vorgestellt. Zu jeder Dilemma-Situation sollen die Teilnehmenden argumentieren, wie die betroffene Person handeln könnte und per Handzeichen über die gegebenen Handlungsoptionen abstimmen. Die Analyse der Argumente kann in Anlehnung an die Ergebnisse mit den gesammelten Werten übertragen werden. Mögliche Fragestellungen zur Analyse der einzelnen Dilemmata lauten:

1. Welche Werte stecken hinter den Argumenten?
2. Welche Werte werden hier außer Acht gelassen?
3. Welche Werte kollidieren miteinander?

Zur Auswertung eines jeden Dilemmas kann die Ausgangsfrage erneut zur Abstimmung gestellt werden, so dass sichtbar wird, ob und wie sich Meinungen verändert haben.

Als Zusatzaufgabe können die Teilnehmenden eigene Entscheidungs-Situationen entwerfen und für den nächsten Austausch in der Gruppe vorbereiten.

Hinweise:

- Wichtig ist zu thematisieren, welche Konsequenzen oder Konflikte die jeweilige Entscheidung mit sich bringt.
- Es sollten alle Werte-Vorstellungen von allen Teilnehmenden respektiert werden.

Quelle:

[Methode](#)

(Seite 39)



Übersichtskarte

“C - Medien-/ Online-Suchtgefahren”

Ob *YouTube*, *TikTok*, *Tinder*, Videospiele oder *WhatsApp* – das Internet gehört zum Alltag wie Essen und Schlafen. Es wird genutzt, um Musik zu hören, Reisen zu buchen, einzukaufen, die große Liebe zu finden, oder gegen virtuelle Monster zu kämpfen. Die Gefahr dabei ist, dass es auch krank machen kann. Bei Medien- bzw. Online-Sucht denken die meisten Menschen nur an Computerspiele. Aber auch andere Angebote im Internet können abhängig machen, z.B. *Online-Shopping* oder *Social Media*.

Die folgenden Methoden und Unterrichtseinheiten bieten dabei eine Vielzahl an Möglichkeiten, um die Kinder und Jugendlichen sowie deren Eltern und Erziehungsberechtigte zu sensibilisieren. Außerdem werden gezielte Hilfsangebote vorgestellt.

Folgende Inhalte werden hierbei abgedeckt:

- Reflexion der Rolle von Medien im eigenen Alltag
- Reflexion der Motive und Gewohnheiten bei der Mediennutzung
- Sensibilisierung für eine verantwortungsbewusste Mediennutzung im eigenen Alltag
- Sensibilisierung für ethisch-moralische Aspekte und Gewalt-Elemente in Videospielen (z.B. *Ego-Shooter*)
- Auseinandersetzung mit Altersbeschränkungen von Videospielen
- Sensibilisierung für Suchtgefahren bei übermäßiger Nutzung
- Vermittlung von Strategien um Ablenkungen durch Medien und Geräte zu minimieren
- Aufklärung über Kosten- und Erlösmodelle in *Apps* und modernen Videospielen
- Handlungsoptionen und Hilfsangebote bei übermäßigem Medienkonsum

Inhaltsverzeichnis

C - Medien- & Online-Suchtgefahren

C1 Methode: Medienvereinbarung mit Eltern: “AADDA-Syndrom - Alle Anderen Dürfen Das Aber” (Level 1)

C2 Übung: “Analoger Shooter” (Level 2)

C3 Online-Selbsttests: “Internet- & Handy-Sucht” (Level 2)

C4 Übung: “Augen auf im Straßenverkehr” (Level 2)

C5 Projekt: “Handyfasten” (Level 2)

C6 Lerneinheit: “Medien non-stop?” Die eigene Mediennutzung reflektieren & Risiken erkennen (Level 2 - 3)

C7 Lerneinheit: “Generation Games?” Digitale Spiele diskutieren & reflektieren (Level 2 - 3)

Medien- & Online-Suchtgefahren

C1 Methode: Medienvereinbarung mit Eltern: “AADDA-Syndrom - Alle Anderen Dürfen Das Aber” (Level 1)

MKR: 3.2 3.3 5.2 5.4

Zeit: Ca. 60 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Flipcharts oder eine große Tafel bzw. *Whiteboard*
- Stifte
- Ampel-Karten (rot, gelb, grün)

Ziele:

- Gemeinsame Erarbeitung einer Medienvereinbarung für Klassen oder Gruppen, um eine gesunde und faire Mediennutzung aller Kinder zu gewährleisten. Beispiel-Themen:
 - Bildschirmnutzung
 - Besuche der Kinder untereinander
 - Kindergeburtstage
 - Erziehungsberechtigte-/ Klassen-Chats

Durchführung:

Die Themen werden auf jeweils einem Flipchart notiert (siehe Beispiel-Themen) und die Erziehungsberechtigten teilen sich entsprechend den Themen in Gruppen zu. Alle Gruppen haben 20 Minuten Zeit, ihre Ergebnisse bzw. ihre gewünschten Regeln zu dem Thema auf dem Flipchart festzuhalten. Die Gruppenergebnisse werden im Plenum kurz vorgestellt und es können eventuelle Verständnisfragen geklärt werden (ca. 20 Minuten).

Anschließend können die Ergebnisse der anderen Gruppen mit eigenen Ideen ergänzt werden (ca. 10 Minuten).

Abstimmung: Jede Familie hat eine Stimme. Jede Regel wird mit den Ampelkarten abgestimmt. Eine rote Karte genügt, um die Regel auszuschließen (ca. 10 Minuten).

Der/Die Moderator*in verschriftlicht die Ergebnisse oder erstellt aus den Flipcharts ein Fotoprotokoll und stellt diese allen Erziehungsberechtigten zur Verfügung.

Hinweise:

- Eine rote Karte allein führt zum Ausschluss der Regel für alle.
- Diese Vereinbarungen können auch symbolisch von den Erziehungsberechtigten unterschrieben werden.
- Es bietet sich an, die Regeln und die Themen halbjährlich erneut zu verabreden. Ein früherer Termin sollte eingerichtet werden, wenn der Bedarf geäußert wird.
- Einwände der Erziehungsberechtigten, dass bestimmte Regeln zu sehr in deren Privatsphäre eingreifen, gilt es sensibel zu behandeln. Insbesondere Einwände, welche Themen zu den privaten Haushalten betreffen (z.B. "Kindergeburtstage"), sind als berechtigt zu behandeln.

Quelle:

Bleckmann, Leipner (Hgg.): Heute mal bildschirmfrei. Das Alternativprogramm für ein entspanntes Familienleben, 2018, Seite 181 ff.

Medien- & Online-Suchtgefahren

C2 Übung: "Analoger Shooter" (Level 2)

MKR: 3.2 3.3 5.1 5.4

Zeit: Ca. 45 Minuten

Gruppengröße: Mind. 10 bis max. 30

Material:

- Softbälle
- Große Spielfläche (z.B. Sporthalle, Schulhof oder Park)

Ziele:

- Thematisierung des Videospiel-Genres "*Ego-Shooter*"
- Sensibilisierung für ethisch-moralische Aspekte und Gewalt-Elemente in Videospielen
- Auseinandersetzung mit Altersbeschränkungen von Videospielen

Durchführung:

Zunächst wird die Gruppe in Zweierteams eingeteilt. Die eine Person stellt die "Spielfigur" dar, der die Augen verbunden werden und die andere Person muss nun diese Figur steuern. Auf dem Boden werden etwa dreimal so viele Bälle verteilt wie Teams anwesend sind.

Die Spieler*innen haben die Aufgabe, ihre Spielfiguren nur mit verbalen Kommandos zu steuern (Laufen, Aufheben, Zielen, Werfen etc.). Wird eine Spielfigur dreimal getroffen, scheidet das Team aus. Gewonnen hat das Team, das zum Schluss übrigbleibt.

Es können verschiedene Varianten durchgeführt und im Anschluss verglichen werden:

- 1) Spieler*innen begleiten ihre Spielfiguren auf dem Spielfeld (verbale Kommandos)
- 2) Spieler*innen begleiten ihre Spielfiguren auf dem Spielfeld (stille Kommandos durch Berührung)

Weitere Spielvariationen können gemeinsam mit den Teilnehmenden entwickelt, eingebaut und erprobt werden. So

könnten Spezial-Gegenstände (*Items*), Fallen, oder auch ein Einfrieren in besonderen Spielsituationen neue Elemente sein.

Reflexion:

- Wie unterscheidet sich Gewalt im digitalen Raum von Gewalt in realen Räumen?
- Einige Regeln sind bewusst nicht formuliert: Wie viele Bälle dürfen gleichzeitig eingesammelt oder geworfen werden? Was geschieht, wenn ein Team schummelt oder ein anderes Team absichtlich behindert? Die Verständigung über Spielregeln und unfaire Spielsituationen kann gut unter Gesichtspunkten wie Werte, *Fairness* und *Moral* diskutiert werden. Auch Bevorzugungen von Spieler*innen in *Online*-Spielen durch Echtgeld-Einkäufe können so thematisiert werden.
- Habt ihr schon mal Spiele gespielt, welche eigentlich für ältere Spieler*innen eingestuft sind? Wenn ja, welche?
- Sind die zugrunde liegenden Kriterien zur Alterseinstufung gerechtfertigt?
- Welche Gefahren drohen, wenn ein Spiel für Ältere einem zu jungen Menschen zugänglich wird?

Hinweise:

Es sollten alle Gefahren wie Stühle, Äste etc. vorher weggeräumt werden und ein Alarmsignal wie "Stopp!" eingeführt werden, damit die Moderation in kritischen Situationen intervenieren kann.

Quelle:

[Übung](#)



Medien- & Online-Suchtgefahren

C3 Online-Selbsttests: "Internet- & Handy-Sucht" (Level 2)

MKR: 1.1 1.2 5.1 5.4

Zeit: Ca. 45 Minuten

Gruppengröße: Mind. 3

Material: Möglichst viele internetfähige Geräte

Ziele:

- Reflexion des eigenen Mediennutzungsverhaltens
- Sensibilisierung für Suchtgefahren bei übermäßiger Nutzung
- Unterscheidung zwischen Internet- und Handysucht

Durchführung:

Am Anfang sollte ein Einstieg zum Thema "Sucht" durchgeführt werden, z.B. ein Plenumsgespräch oder auch die Erstellung einer gemeinsamen *Mindmap*. Wichtig ist, der Gruppe deutlich zu machen, dass „Sucht“ ein psychisches Krankheitsbild darstellt und deshalb niemand stigmatisiert werden darf oder Schamgefühle haben muss.

Über die untenstehenden Links kann jede Person einen Selbsttest durchführen. Um Stigmatisierungen oder *Mobbing*-Dynamiken vorzubeugen, wird dringend dazu geraten, die individuellen Testergebnisse nicht in der Gruppe zu besprechen.

Reflexion:

- Was fandet ihr an der Übung gut?
- Was hat euch überrascht?
- Wollt ihr an eurem Handy-Nutzungsverhalten etwas ändern und wenn ja, was?
- Braucht ihr irgendwo Hilfe? Kennt ihr Hilfsangebote?

Hinweise:

- Die Tests ersetzen keine fachlichen Diagnosen.
- Es ist wichtig, Hinweise zu Hilfsangeboten und Beratungsmöglichkeiten zu geben.
- Der Selbsttest zur Internetsucht kann ebenso auf das Spielen von *Online-Multiplayer*-Spielen übertragen werden, was eine spezielle und weit verbreitete Form der Internetsucht bei Jugendlichen darstellt, bei der auch Sozialdynamiken wie z.B. Wettbewerb oder soziale Anerkennung eine Rolle spielen.
- Ergänzend zu den Selbsttests könnte man anonyme Abfragen (z.B. *Mentimeter*) nutzen, um das Internet- und Handy-Nutzungsverhalten der Klasse grafisch auszuwerten.

Mögliche Themen könnten sein:

- Durchschnittliche Handynutzungsdauer
- Onlinezeiten
- Online-Spielzeiten
- Meistgenutzte *Apps*/ Spiele
- Selbsteinschätzung von Suchtgefährdung

Quellen:

[Selbsttest \(Internetsucht\)](#)



[Selbsttest \(Handysucht\)](#)



Medien- & Online-Suchtgefahren

C4 Übung: "Augen auf im Straßenverkehr" (Level 2)

MKR: 1.1 5.4

Zeit: Ca. 45 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Textvorlage zum Diktieren - Seite 6
- Ausdrucke von Hindernissen - Seite 18
- Casino- und Sägeblatt-Effekt - Seite 8 - 9
- Selbstcheck: Habe ich die Kontrolle? - Seite 10 - 11

Ziele:

- Vermittlung von Strategien um Ablenkungen durch Medien und Geräte zu minimieren
- Aufklärung über so genannten "Sägeblatt-Effekt"
- Sensibilisierung für Gefahren im Alltag bei verminderter Aufmerksamkeit durch Medien

Durchführung:

Die Teilnehmenden bewegen sich frei im Raum, während sie auf ihren Smartphones einen diktierten Text eintippen sollen. In dem Text geht es um den Einfluss der Handynutzung am Steuer auf die Häufigkeit von Unfällen im Straßenverkehr. Die anleitende Person diktiert in schnellem Tempo. Bei jeder Kollision zweier Spieler*innen, scheiden diese aus dem Spiel aus. Sieger*in ist, wer am Ende des Diktats noch im Spiel ist und einen fehlerfrei getippten Text auf dem Handy vorzeigen kann.

Die Spannung und der Spaß können gesteigert werden, indem Richtungswechsel oder andere Schwierigkeiten wie z.B. Ausdrucke von Hundekot oder offenen Gullideckeln ausgelegt werden.

Im Anschluss werden die Arbeitsblätter verteilt, auf denen ein Infotext zum "Sägeblatt-Effekt" zu finden ist. Nachdem der Text gelesen worden ist, widmen sich die Teilnehmenden der

Bearbeitung von Aufgabe 2. Aufgaben 3 und 4 können gemeinsam im Plenum gelöst werden und als Grundlage für die Ergebnissicherung und Reflexion dienen. In diesen beiden Aufgaben geht es um die grafische Darstellung des Sägeblatt-Effekts und die Anfertigung einer Sammlung von Tipps zum Schutz.

Reflexion:

- Wie schwer ist es euch trotz ständiger Ablenkungen gefallen, den diktierten Text zu tippen?
- Wie viel Prozent eurer Aufmerksamkeit schluckt das Handy (z.B. im Straßenverkehr)?
- Geht es euch im Alltag manchmal auch so?
- Wodurch wirst du am Handy häufig abgelenkt? (Benachrichtigungen über *Chat*-Nachrichten, *Social Media Apps*, Videoportale etc.)
- Welche Handlungsoptionen fallen euch ein?

Hinweise:

Mögliche Lösungsstrategien, die Mediennutzung selbstverantwortlich zu handhaben:

1. *Push*-Benachrichtigungen für einzelne *Apps* ausschalten
2. Gruppen bzw. einzelne *Chats* stummschalten
3. Räumliche Trennung von *Smartphone* etc.
4. Regelmäßig bewusst Mobile Daten/ *WLAN* ausschalten

Quelle:

Übung

(Seite 10-11 und Seite 16 ff.)



Medien- & Online-Suchtgefahren

C5 Projekt: "Handyfasten" (Level 2)

MKR: 1.1 5.4

Zeit: Ca. 45 - 90 Minuten oder als Projektwoche

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Vorlage Elternbrief - Seite 24
- Arbeitsblatt "Handyfasten" - Seite 25 - 26
- Handynutzungs-Vertrag - Seite 27
- Plakat "*Digital Detox*"
- Evtl. Kiste zur Aufbewahrung der Handys

Ziel: Auseinandersetzung, wann und wie das Handy sinnvoll eingesetzt werden kann und wann die Handynutzung negative Auswirkungen auf die Gesundheit und den Alltag hat.

Durchführung:

Als Einstieg ins Thema dienen Auszüge aus Handyfasten-Tagebüchern bereits durchgeführter Projekte.

Zum Gelingen des Projekts ist es erfahrungsgemäß förderlich, möglichst viele Gruppen zur Teilnahme am Projekt zu begeistern. Je nach Gegebenheiten können Parameter wie bspw. Zeiträume am Tag angepasst werden, in denen das Handy zur Seite gelegt wird.

Das Experiment könnte besonders gut zu Fastenzeiten wie *Ostern* oder *Ramadan* geplant und umgesetzt werden.

Während des Projektzeitraums sollen die Teilnehmenden täglich ihre Gedanken und Gefühle in Form eines kurzen Tagebucheintrags festhalten.

Reflexion:

Am Ende der Woche stellen die Teilnehmenden sich gegenseitig ihre Ergebnisse vor und es werden sowohl besonders positive als auch besonders negative Erfahrungen exemplarisch an der Tafel/*Whiteboard* gesammelt. Die Erfahrungen können abschließend entlang zweier Thesen diskutiert werden:

1. "In manchen Situationen kann man einfach nicht auf das Handy verzichten."
2. "Es tat gut, dem Handy-Stress mal zu entkommen. Ich habe mich insgesamt ruhiger und ausgeglichener gefühlt und habe meine Zeit mal wieder mit etwas anderem verbracht."

Hinweise:

- Es ist sinnvoll, im Vorhinein einen Elternbrief auszuteilen, um diese an dem Projekt zu beteiligen und das Gelingen des Projektes zu gewährleisten.
- Während der Projektwoche regelmäßig nach dem Stand des Experiments fragen.
- Das Plakat „*Digital Detox*“ kann in der Zeit im Raum oder an der Tür außen aufgehängt werden.

Quellen:

[Tagebucheinträge
aus vorherigen](#)

[Projekten](#)



[Projektmaterial](#)
(Seite 23-27)



[Digital Detox](#)



Medien- & Online-Suchtgefahren

C6 Lerneinheit: "Medien *non-stop*?" Die eigene Mediennutzung reflektieren & Risiken erkennen (Level 2 - 3)

MKR: 1.1 5.4

Zeit: Ca. 90 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Fall-Beispiel - Seite 16
- Arbeitsblatt "Mein Medienalltag" - Seite 18 oder Medienumfrage - Seite 19
- *Browser-App*: "Mein Nachmittag" - Seite 20
- Video: "Ein Tag mit Matti" - Seite 35

Ziele:

Basic-Variante:

- Reflexion der Rolle von Medien im eigenen Alltag
- Reflexion der Motive und Gewohnheiten bei der Mediennutzung
- Sensibilisierung für eine verantwortungsbewusste Mediennutzung im eigenen Alltag

Expert-Variante

- Reflexion der eigenen Mediennutzungszeiten und -gewohnheiten
- Kenntnisse über Medien und „digitalen Stress“ sowie Auswirkungen auf Gefühle und Stimmungen
- Kenntnisse über Handlungsoptionen bei übermäßigem Medienkonsum

Durchführung:

Die Lerneinheit ist in zwei unterschiedlichen Schwierigkeits-Stufen durchführbar. Die Varianten „Basic“ (leichter) und „Expert“ (schwieriger) beschäftigen sich beide mit der verantwortungsbewussten Mediennutzung im eigenen Alltag. Sie unterscheiden sich durch die eingebauten digitalen Elemente:

Basic:

1. Fallbeispiel "Adas Geburtstag"
2. *Powerpoint*-Vorlage: Abfrage der Mediennutzung
3. *Browser-App*: "Mein Nachmittag" zur Wochenplan-Erstellung

Expert:

4. Video: "Ein Tag mit Matti" über übermäßigen Medienkonsum im Alltag

Reflexion:

- Was hat dir heute besonders gut gefallen?
- Was hat dir weniger gefallen?
- Was nimmst du heute aus dem Unterricht mit?
- Willst du etwas an deiner Mediennutzung ändern? Wenn ja, was und warum?

Hinweis:

Die PDF mit den Materialien unterscheidet zwischen Ausdrucken und *Digital*-Vorlagen für Lehrpersonen (blau markiert) und Ausdrücke von Arbeitsblättern für die Teilnehmenden (orange markiert). Je nach zeitlichen Ressourcen können aus den einzelnen Elementen der Basic- bzw. Expert-Variante individuelle Lerneinheiten zusammengestellt werden.

Quelle:

[Lerneinheit](#)



Medien- & Online-Suchtgefahren

C7 Lerneinheit: "Generation Games?" Digitale Spiele diskutieren & reflektieren (Level 2 - 3)

MKR: 1.1 3.4 5.4 6.1 6.4

Zeit: Ca. 90 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Unterrichtsverlauf - Seite 17
- Anleitungen der digitalen Elemente - Seite 11-16
- Video zur Einführung
- Digitale Elemente: "Thesen", "Statistik", "Jugendmedienschutz", "Kosten"
- Arbeitsblatt - "Deine Woche"
- Arbeitsblatt - "Gewalt"
- Arbeitsblatt - "*Free-to-Play*"

Ziele:

- Reflexion des eigenen Spielverhaltens
- Debatte über gesellschaftlichen Stellenwert digitaler Spiele
- Aufklärung über Kosten- und Erlösmodelle in *Apps* und modernen Videospielen
- Debatte über Gewalt in Spielen

Durchführung

Zum Einstieg in die Lerneinheit zum Thema "Digitale Spiele" kann das Einführungs-Video von der Materialseite abgespielt werden. Als nächstes folgt das digitale Element "Thesen". Die Teilnehmenden signalisieren durch Aufstehen oder Sitzenbleiben, ob sie der These zustimmen oder nicht.

Dann folgt das Arbeitsblatt "Deine Woche" als Einzelarbeit. Anhand des digitalen Elements "Statistik" kann auf der entsprechenden Folie ein Vergleich in der Nutzung von digitalen Spielen zwischen den Teilnehmenden und der bundesweiten JIM-Studie (siehe Quelle) hergestellt werden.

In Kleingruppen bearbeiten die Teilnehmenden nun Fragen zu ihrem Fallbeispiel vom Arbeitsblatt "Gewalt" oder "*Free-to-Play*". Ihre Ergebnisse halten sie stichwortartig auf Papier fest. Im Anschluss schließen sich je zwei Gruppen mit demselben Thema zusammen und gleichen ihre Ergebnisse miteinander ab. Dieses Zusammenlegen der Gruppen wird so lange wiederholt, bis es nur noch eine gemeinsame Gruppe pro Fallbeispiel gibt. Die gewählten Gruppensprecher*innen präsentieren ihre Ergebnisse abschließend in Form von *Mindmaps*.

Reflexion:

Als Reflexionsgrundlage dienen die beigefügten Portfolios "Gelernt ist gelernt" und das "Merkblatt".

Hinweise:

- Stellen Sie beim Fallbeispiel „Gewalt“ Fragen zum Jugendmedienschutz. Nutzen Sie hierfür die Anleitung und die Stichpunkte auf der Präsentationsfolie "Digitales Element: Jugendmedienschutz".
- Erklären Sie in Anlehnung an das Fallbeispiel „*Free-to-Play*“, wie Hersteller Geld verdienen, welche Kosten den Nutzer*innen entstehen können und besprechen Sie konkrete Bezahlmodelle sowie mögliche Risiken. Nutzen Sie dazu die Stichpunkte auf der Präsentationsfolie »Digitales Element: Kosten«.

Quelle:

[Lerneinheit](#)



Übersichtskarte “D - Informationskritik”

Das Internet ist die größte Informationsquelle der Menschheitsgeschichte. Jedoch finden junge Menschen hier neben Fakten und seriösen Informationen auch Informationen aus zweifelhaften Quellen. Besonders kritisch wird es, wenn Informationen bewusst manipuliert, inszeniert und gesteuert werden, um bestimmte Botschaften, Meinungen oder Hass zu verbreiten.

Jungen Menschen begegnen *Fake News* und *Hate Speech* in unterschiedlichen Bereichen, z.B. über Video-Kanäle, über *Influencer*innen* uvm. Eine große Gefahr in *Social Media* sind zudem die personalisierten Algorithmen. Diese können zu Inhalten führen, die in manchen Fällen von diskriminierenden Aussagen durchsetzt sind, welche oft sehr spät oder gar nicht moderiert/ gelöscht werden.

Diese Kategorie setzt sich daher mit verschiedenen Methoden, Videos, Workshops und Lerneinheiten auseinander, welche die Kompetenz der Informationskritik der jungen Menschen trainiert und stärkt.

Folgende Inhalte werden hierbei abgedeckt:

- Unterstützung medialer Erfahrungswelten von Kindern auf kreative und sprachfördernde Weise
- Kritische Prüfung, professionelle Recherche und Bewertung von verschiedenen *Online*- und Informationsquellen
- Erkennen von Inszenierungsstrategien und Geschäftsmodellen von *Influencer*innen*
- Vermittlung von Kriterien zum Entlarven von *Fakes News*, Sensibilisierung für deren Manipulation und Propaganda sowie Aufklärung über verstärkende Faktoren
- Handlungsoptionen und Hilfsangebote gegen *Fake News*

Inhaltsverzeichnis

D - Informationskritik

D1 Methode: “Medienerziehung von Anfang an!” (Level 1)

D2 Methode: “Der Werbung auf der Spur” (Level 1)

D3 Lerneinheit: “Alles Fake? - Nicht mit uns!” (Level 2)

D4 Lerneinheit: “Fakt oder Fake? – Glaubwürdigkeit von Online-Quellen prüfen und bewerten” (Level 2 - 3)

D5 Lerneinheit: “Meine Medienstars – Inszenierungsstrategien durchschauen und hinterfragen” (Level 2 -3)

D6 Lerneinheit: “Die Tricks von Fake News-Machern durchschauen” (Level 2 - 3)

D7 Übung: “Quiz zum Thema Bildmanipulation” (Level 2 - 3)

Informationskritik

D1 Methode: “Medienerziehung von Anfang an!” (Level 1)

MKR: 1.1 1.2 1.4 3.1 3.2 5.1 5.2 6.1

Zeit: Ca. 45 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Begleitendes Themenheft (*online*)
- Bildkarten

Ziele:

- Anregungen, wie Sie die medialen Erfahrungswelten von Kindern auf kreative und sprachfördernde Weise einbeziehen können.
- Ermutigung der Teilnehmenden, sich mit Gesehenem und Gehörtem sprachlich und spielerisch auseinanderzusetzen.
- Aktivierung der Phantasie der Teilnehmenden und Erlernen von neuen Begriffen, die Teil des Wissensfeldes rund um Medien sind.

Durchführung:

Das Bildmaterial kann in digitaler oder gedruckter Variante den Kindern bereitgestellt werden. Eine *Online*-Anbindung ist zur Durchführung dieser Methode nicht nötig.

Am besten setzen sich die Teilnehmenden in einen Sitzkreis, so dass alle eine gute Sicht auf die Bildkarten erhalten. Moderieren Sie anhand der untenstehenden Fragen eine Gruppendiskussion und protokollieren Sie die Ergebnisse.

Je nach zeitlicher Kapazität können zwei weitere Bildkarten (“Wimmelbild” und “Medien bei uns zu Hause”) bereitgestellt und diskutiert werden. Mögliche Diskussionsfragen sind im Themenheft (Seite 3) zu finden.

Reflexion:

- Was schaut sich das Kind mit dem Erwachsenen im Fernsehen an?
- Was schaut ihr zu Hause im Fernsehen?
- Was liest der ältere Herr dem Mädchen vor?
- Was lest ihr zu Hause? Was ist dein Lieblingsbuch?
- Wie könnten die Kinder auf dem Bild heißen?
- Was schaut sich die Frau mit dem Kind auf dem Handy an?
- Zu welcher Musik tanzen die Kinder auf dem Bild? Tanzt du auch manchmal?
- Welche Geschichte/Musik hörst du gern?

Hinweise:

- Die vorgeschlagenen Methoden eignen sich für jüngere und ältere Kita-Kinder, da sie sich auf sinnliche Erfahrungen, wie gezieltes Hören und Sehen beziehen, zu denen alle Kinder etwas verbalisieren können.
- Im begleitenden Themenheft sind neben weiteren Lerneinheiten auch Anregungen zu finden, wie jüngere Kinder durch Eltern und andere Erziehende bei ihrer Medienerfahrung begleitet werden können.

Quellen:

[Methode](#)



[Bildkarten](#)



[Themenheft](#)



Informationskritik

D2 Methode: “Der Werbung auf der Spur” (Level 1)

MKR: 1.1 1.2 1.4 3.1 3.2 5.1 5.2 6.1 6.2

Zeit: Ca. 45 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Begleitendes Themenheft (*online*)
- Bildkarten

Ziele:

- Die Teilnehmenden erfahren, wo überall Werbung genutzt wird.
- Die Teilnehmenden lernen, warum es Werbung gibt und es wird ihre Kritik- und Wahrnehmungsfähigkeit gefördert.

Durchführung:

Suchen Sie zusammen nach Werbung oder Werbeartikeln mit Ihrer Gruppe. Vielleicht befindet sich die Lieblingsheld*innen auf dem Turnbeutel, den Schuhen oder der Brotdose der Teilnehmenden? Mit den Bildkarten „Der Werbung auf der Spur“ können die Entdeckungen festgehalten und im Anschluss besprochen werden.

Reflexion:

- Was hat euch daran Spaß gemacht?
- Was hat euch überrascht?
- Was denkt ihr, warum gibt es so viel Werbung um uns herum?
- Was will die Werbung bewirken?

Hinweis:

- Wie Sie die Werbekompetenz der Kinder stärken, erfahren Sie im Themenheft „Kaufst Du mir das? – Kinder und Werbung“.

Quellen:

[Methode](#)



[Bildkarten](#)



[Themenheft](#)



Informationskritik

D3 Lerneinheit: “Alles Fake? - Nicht mit uns!” (Level 2)

MKR: 2.2 2.3 2.4 5.1 5.2 6.1

Zeit: Ca. 90 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Unterrichtsverlauf - Seite 1
- *Powerpoint*-Präsentation
- Arbeitsblatt - “Wie erkenne ich *Fake-News*?”

Ziele:

- Wissen, was *Fake-News* sind und welche Arten es gibt
- Vermittlung von Kriterien zum Entlarven von *Fakes*
- Sensibilisierung für Besonderheiten im Umgang mit Falschmeldungen im Generellen und speziell im Internet/*Social Media*

Durchführung:

Zum Einstieg ins Thema kann im Plenum ein Erfahrungsaustausch zum Thema *Fake-News* mithilfe des Bilderquizes (siehe *Powerpoint*-Präsentation) hilfreich sein.

Als nächstes wird die Filmfigur “Charlie” vorgestellt und die Teilnehmenden schauen den Film bis zum Beginn der Rate-Runde. Ab diesem Zeitpunkt unterbricht die moderierende Person jeweils nach jeder von Charlie vorgeführten Meldung. Nachdem sich die Teilnehmenden kurz mit ihren Sitznachbar*innen ausgetauscht haben, stimmen alle ab, ob die jeweilige Meldung eine echte ist oder ob es sich um *Fake-News* handelt.

Die Teilnehmenden greifen die Checkliste aus dem Film auf und ergänzen diese miteinander (siehe QR-Code zur Infografik).

Die Teilnehmenden fragen sich anschließend, was man gegen *Fake-News* tun kann, bevor sie abschließend eigenständig kreative *Fake-News* entwerfen.

Reflexion:

Bei den Präsentationen der selbst erstellten *Fakes* können folgende Fragen zur Moderation der Abschlussdiskussion dienen:

- Wirkt die erdachte *Fake News* echt?
- Würde tatsächlich jemand die ausgedachte Schlagzeile glauben?
- Wie können Bilder Texte verfälschen und wie Texte Bilder?
- Welche Interpretationen entstehen?

Hinweise:

Zur Unterstützung bei der Bearbeitung des Arbeitsblattes "*Fakes entlarven*" kann die unten zu findende Infografik von *handysektor.de* bereitgestellt werden, die zehn Tipps zum Erkennen von *Fake-News* bietet.

Übersicht der Lerneinheiten:

- Datenschutz: "Meine Daten gehören mir"
- ***Fake News***: "**Alles Fake? - Nicht mit uns!**"
- Internetangebote für Kinder: "Abenteuerreise in die Kinderseitenwelt"

Quellen:

[Lerneinheit/ Workshop](#)



[Infografik](#)



Informationskritik

D4 Lerneinheit: "Fakt oder Fake? – Glaubwürdigkeit von Online-Quellen prüfen und bewerten" (Level 2 - 3)

MKR: 2.1 2.2 2.3 2.4 5.1 5.2 6.1

Zeit: Ca. 90 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Unterrichtsverlauf (Basic) - Seite 13
- Unterrichtsverlauf (Expert) - Seite 34
- Arbeitsblätter - Seite 19, 22 - 23, 40 - 41
- Lösungsvorschläge - Seite 26 - 31 oder Seite 54 - 58
- Digitale Elemente im *Webbrowser* (Videos und Apps)

Ziele:

Basic-Variante:

- Recherche mit Suchmaschinen
- Glaubwürdigkeit von verschiedenen Informationsquellen prüfen
- Tipps für die Bewertung von *Online*-Quellen

Expert-Variante:

- Glaubwürdigkeit von Informationsquellen vor dem Problem (gezielter) Desinformation prüfen
- Kennenlernen des Arbeitsablaufs einer *Online*-Redaktion
- Tipps für die Bewertung von *Online*-Quellen

Durchführung:

Die Lerneinheit ist in zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen durchführbar. Die Varianten „Basic“ (leichter) und „Expert“ (schwieriger) behandeln beide das Oberthema "*Fake-News*" im Internet.

Basic:

1. Video: "Wie funktioniert *Google*?"
2. *Powerpoint*-Vorlage: Abfrage "Welche Medien werden täglich/ mehrmals pro Woche für Information zum aktuellen Tagesgeschehen genutzt?"
3. Beispiel-Quellenanalyse: "Informationen im Internet hinterfragen"

Expert:

4. Beispiel-Quellenanalyse: Glaubwürdige Quellen

Reflexion:

- Welchen Quellen schenkt ihr Glauben und warum?
- Woran erkennt man fragwürdige Quellen? (Wer schreibt wann, für wen, was?)
- Wie überprüfe ich die Richtigkeit von Informationen?
- Seid ihr schon mal auf *Fake News* hereingefallen?

Hinweise:

Die PDF mit den Materialien unterscheidet zwischen Ausdrucken und Digital-Vorlagen für Lehrpersonen (blau markiert) und Ausdrücke von Arbeitsblättern für die Teilnehmenden (orange markiert). Je nach zeitlichen Ressourcen können aus den einzelnen Elementen der Basic- bzw. Expert-Variante individuelle Lerneinheiten zusammengestellt werden.

Quellen:

[Lerneinheit](#)



Informationskritik

D5 Lerneinheit: "Meine Medienstars – Inszenierungsstrategien durchschauen und hinterfragen" (Level 2 -3)

MKR: 2.2 2.3 2.4 5.1 5.2 6.1 6.2

Zeit: Ca. 90 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Unterrichtsverlauf (Basic) - Seite 12
- Unterrichtsverlauf (Expert) - Seite 40
- Arbeitsblätter - Seite 19, 23, 44, 57, 60
- Diskussionsleitfaden - Seite 35
- Digitale Elemente im *Webbrowser* (Videos und *Apps*)

Ziele:

Basic-Variante:

- Reflexion zum Auftreten von *Stars* in den Medien
- Verdeutlichen der Inszenierungsstrategien anhand eines Kartenspiels
- Anregungen um Inszenierungsstrategien im Alltag zu erkennen und kritisch zu hinterfragen

Expert-Variante:

- Bedeutung von *Influencer*innen* verstehen
- Sensibilisierung für Inszenierungsstrategien
- Reflexion zu Geschäftsmodellen von *Influencer*innen*

Durchführung:

Die Lerneinheit ist in zwei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen durchführbar. Die Varianten „Basic“ (leichter) und „Expert“ (schwieriger) beschäftigen sich mit der Rolle und Bedeutung von *Influencer*innen* im Internet. Sie unterscheiden sich durch die thematischen Schwerpunkte im Ablauf und die eingebauten digitalen Elemente. Beiden Einheiten dient ein Videoclip zum Einstieg, während die *Expert*-Variante ein ergänzendes

Webbrowser-Element mit Beispielseiten von *Influencer*innen* bereitstellt.

Reflexion:

Für die Basic-Variante liegt dem Material ein möglicher Diskussionsleitfaden (Seite 35) vor, der sich ebenso bei der Durchführung der Expert-Variante eignet.

Hinweise:

Die PDF mit den Materialien unterscheidet zwischen Ausdrucken und *Digital*-Vorlagen für Lehrpersonen (blau markiert) und Ausdrücke von Arbeitsblättern für die Teilnehmenden (orange markiert). Je nach zeitlichen Ressourcen können aus den einzelnen Elementen der *Basic*- bzw. *Expert*-Variante individuelle Lerneinheiten zusammengestellt werden.

Übersicht der Lerneinheiten:

- Medien *non-stop*?
- **Meine Medienstars**
- Ich im Netz I
- Ich im Netz II
- Fakt oder *Fake*
- Musik ohne Grenzen
- *Open Air* in Mittstadt

Quellen:

[Lerneinheit](#)



Informationskritik

D6 Lerneinheit: "Die Tricks von *Fake News*-Machern durchschauen" (Level 2 - 3)

MKR: 2.1 2.2 2.3 2.4 5.1 5.2 6.1

Zeit: Ca. 45 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Kreppband für das *Line-up*, alternativ ein Seil
- Video: "Die Tricks von *Fake News*-Machern durchschauen"
- Arbeitsblatt 1 "Manipulation, Propaganda und ihre Helfer*innen"
- Arbeitsblatt 2 "Manipulation erkennen"

Ziele:

- Manipulation durch *Fake News* erkennen und sie entlarven
- Sensibilisierung für Manipulation und Propaganda als Ziele von *Fake News*
- Aufklärung über verstärkende Faktoren (z.B. Filterblasen-Effekt)
- Erkennen, wie man sich gegen Manipulation schützen kann

Durchführung:

Die Gruppe schaut das Einführungsvideo bis Minute 1:36 (Stopp nach der Frage: "Und was denkt ihr?"). Als nächstes stimmt die Gruppe ab: "*Fake-News*" oder nicht?". Dafür kann ein *Line-Up* genutzt werden, welches in Form einer Kreppband-Linie oder mithilfe eines Seils realisiert werden kann. Noch während die Gruppe steht, wird die Auflösung gezeigt. Anschließend schaut sich die Gruppe den Rest des Films an und kann sich hierbei Notizen anlegen.

Zu zweit kann nun Arbeitsblatt 1 bearbeitet werden, während an der Tafel eine *Mindmap* zur Ergebnissicherung entsteht. Die Teilnehmenden sehen nach Fertigstellung der *Mindmap* erneut den Mittelteil des Videos (Minute 4:34 - 6:25) an.

Parallel dazu oder auch im Anschluss kann zum Abschluss der Lerneinheit die Aufgabe auf Arbeitsblatt 2 bearbeitet werden. Hier sollen die Teilnehmenden sich fünf Checklisten-Fragen überlegen, die jüngere Teilnehmende davor schützen sollen, auf Manipulationen durch *Fake-News* hereinzufallen.

Reflexion:

- Was hat euch heute überrascht?
- Habt ihr etwas Neues gelernt? Wenn ja, was?
- Wie können Bilder Texte verfälschen und wie Texte Bilder?
- Hat jemand von euch bereits persönliche Erfahrungen mit *Fake-News*?
- Wie sicher fühlt ihr euch jetzt beim Erkennen von *Fake News*?
- Welche Hilfsangebote gibt es?

Hinweise:

Auf der Materialseite der Lerneinheit werden in drei kurzen Videos die Begriffe "*Fake-News*", "Manipulation und Propaganda" und "Trolle" erklärt. Diese Clips können ergänzend in der Lerneinheit eingesetzt werden.

Quellen:

[Lerneinheit](#)



[Material](#)



Informationskritik

D7 Übung: "Quiz zum Thema Bildmanipulation" (Level 2 - 3)

MKR: 2.1 2.2 2.3 2.4 5.1 5.2 6.1

Zeit: Ca. 45 Minuten

Gruppengröße: Max. 30

Material:

- Unterrichtsverlauf - Seite 20
- Link zu verschiedenen *kahoot*-Quiz
- Hauptcomputer mit Beamer/ Whiteboard für Spielleitung
- Drei internetfähige Geräte zur Quiz-Teilnahme
- Zusatz-Info "Bildmanipulation" - Seite 8
- Ggf. Plakat/ Flipchart mit Permanentmarker

Ziele:

- Manipulation durch *Fake News* erkennen und sie entlarven
- Sensibilisierung für Manipulation und Propaganda als Ziele von *Fake News*

Durchführung:

Über den Link zu den *kahoot*-Quiz lässt sich auf dem Hauptcomputer der Spielleitung ein neues Spiel einrichten. In der kostenlosen *Basic*-Variante von *kahoot* ist ein Spiel mit maximal drei Teilnehmenden möglich. Daher wird dazu geraten, die Gruppe zu dritteln und jeweils eine*n Gruppensprecher*in zu benennen.

Über die Eingabe des Spiel-PINs im *Webbrowser* des Handys oder in der *kahoot-App* können die Gruppen dem Spiel beitreten. Vom Hauptcomputer können die Fragen der Reihe nach zur Beantwortung freigegeben werden - ähnlich wie in einer Bildschirmpräsentation, die dann gleichzeitig auf den Handys erscheint und simultan die Folien durchblättert.

Im Anschluss an das Spiel kann eine Ergebnissicherung im Gruppengespräch erfolgen. Möglichkeiten der Bildmanipulationen können aus dem Info-Material auf Seite 8 hinzugezogen werden.

Reflexion:

- Was war bei der Bewertung besonders schwierig und herausfordernd?
- Woran haben die Teilnehmenden die Bildmanipulationen erkannt?
- Wie können Bilder oder auch Videos manipuliert werden?

Hinweise:

- Die Lehrperson sollte das Spiel zuvor selbst durchführen.
- Vor der Durchführung prüfen, ob das Spiel auf allen Geräten funktioniert.

Weitere Übungen aus der Lerneinheit:

- Bekannte Quellen einschätzen
- Kompetenzen in der Quellenkritik stärken
- Bewertung und Analyse von Inhalten und Bildern im Internet
- **Quiz zum Thema Bildmanipulation**
- Maßnahme zur Stärkung des Bewusstseins
- Analyse rechtsextremistischer Inhalte in sozialen Netzwerken
- Filterblase, Echokammer, *Social Bots*

Quellen:

[Lerneinheit](#)

(Seite 20)



Netzwerk-Kontakte und Verweise

1. **Internet-ABC – Lexikon: Computer und Internet**

Die wichtigsten Begriffe rund um das Thema Internet und digitale Medien, die man kennen sollte, sind hier von A bis Z aufgelistet.

Klicken Sie einfach oben in der Menüleiste auf den Buchstaben, mit dem der von Ihnen gesuchte Begriff beginnt oder nutzen Sie alternativ das Suchfeld oben rechts auf der Seite.

[Link](#)



2. **Jungundjetzt e.V. – Chatroom/ JugendNotmail**

Hier können Kinder und Jugendliche all ihre Sorgen kostenlos unter Angabe eines Nicknamens in einem *Chat* dem professionellen Beratungsteam anvertrauen. Hier stehen ca. 100 ehrenamtliche Fachkräfte zu rund dreizehn Themenkomplexen zur Verfügung: Depression, Selbstverletzung, Gewalt, *Mobbing*, Missbrauch und familiäre Probleme. Darüber hinaus haben Betroffene die Möglichkeit, sich in moderierten Foren und Themen-*Chats* untereinander auszutauschen.

[Kontakt](#)



3. **Das Hilfetelefon**

Das Bundesamt für Familie und zivilgesellschaftliche Aufgaben bietet hier speziell "Das Hilfetelefon Gewalt gegen Frauen/ Mädchen – Unterstützung für Frauen/ Mädchen in Not" an.

[Kontakt](#)



4. **JUUUPORT.de**

Bei dieser *Online*-Plattform beraten Jugendliche und junge Erwachsene andere junge Menschen bei Problemen im Netz, sei es *Cybergrooming*, Datenklau oder Stress in den *Social-Media*-Angeboten - kostenlos und anonym. Der Vorteil: Die jungen Berater*innen sind auf Augenhöhe mit den Ratsuchenden. Dadurch ist die Hemmschwelle, sich Hilfe zu holen, wesentlich niedriger. Im so genannten „foorum“ können jedoch auch Erwachsene nachlesen, welche Probleme Kinder und Jugendliche beschäftigen und welche Tipps die *JUUUPORT-Scouts* für sie haben.

[Kontakt](#)



5. **Net-Pilot*innen – Peer-Projekt zur Online-Suchtprävention**

*Net-Pilot*innen* sind engagierte Schüler*innen, die wichtiges Fachwissen und nötige Kompetenzen rund um die Mediennutzung an jüngere Klassenstufen weitergeben. Ausgebildet werden die Freiwilligen von Fachkräften und Lehrpersonal an der Schule.

[Kontakt](#)



6. **Klicksafe.de**

Das *Online*-Portal *klicksafe.de* bietet Pädagog*innen, Jugendlichen und ihren Erziehungsberechtigten eine Vielzahl von medienpädagogischen Informationsmaterialien, Übungen und Hinweisen.

[Link](#)



7. **Safe-im-Recht.de**

Safe-im-recht.de ist eine kostenlose Beratungsstelle zu digitaler Gewalt und Jugendrecht. Zum Team gehören unter anderem Anwält*innen, Jurist*innen, Jurastudent*innen und Psycholog*innen. Neben einem Hilfe-Chat für Jugendliche werden verschiedene Aufklärungsformate angeboten, die an Schulen, in Vereinen oder anderen Jugend- und Freizeiteinrichtungen stattfinden können.

[Link](#)



8. **Hass im Netz**

Extremistische Akteur*innen nutzen *Social Media*, um menschenverachtende Ideen zu verbreiten. Während unzulässige Inhalte auf vielen Plattformen schnell gelöscht werden, erfordert unterschwellige rechtsextreme und islamistische Propaganda präventive Maßnahmen. *Hass-im-Netz.info* soll Fachkräften und der interessierten Öffentlichkeit die Arbeit des Fachbereiches politischer Extremismus vorstellen. In Form von Beiträgen und Reports, werden aktuelle Entwicklungen und Trends der rechtsextremen und islamistischen Szene thematisiert.

[Kontakt](#)



9. **Online-Polizei**

Die *Polizei NRW* hat eine *Internet-Wache*, wo *online* Anzeigen gestellt und Hinweise gegeben werden können sowie eine polizeiliche Beratung in Anspruch genommen werden kann.

[Kontakt](#)



10. **MobbingLine Nordrhein-Westfalen**

Bietet anonyme Telefonberatung für *Mobbing*-Betroffene. Die *MobbingLine* leistet persönlich und vertraulich Hilfe zur Selbsthilfe. Ihre Berater*innen sind speziell geschulte Mitarbeiter*innen von Kirchen, Krankenkassen und Gewerkschaften. Wer über die Beratung hinaus weitere Unterstützung benötigt, erhält Kontakt zu Expert*innen vor Ort: Ärzt*innen, Rechtsanwälte*innen oder Psycholog*innen.

[Kontakt](#)



0211-
8371911



11. **Bündnis gegen Cybermobbing - Helpline**

Wenn du nicht mehr weiterweißt oder du jemanden zum Reden brauchst, kannst du unsere *Helpline*-Rufnummer wählen. Qualifizierte Berater*innen hören dir zu und versuchen dir bei deinem Problem zu helfen. Der Anruf kostet dich nichts und ist völlig anonym, keiner wird davon erfahren. Du bist mit deinem Problem nicht allein, rufe an und lasse dir helfen.

[Kontakt](#)



0721
98192910



12. **Die “Mobbing-Zentrale”**

Die *Mobbing-Zentrale Deutschland* hat seit 1997 über 11.000 Betroffenen in Deutschland durch eine Beratung geholfen.

Das Fachpersonal sind Personen, die sich auf *Mobbing* spezialisiert haben, wie Hausärzt*innen, Kliniken, Psychiater*innen, Psycholog*innen, Trauma-Therapeut*innen, Rechtsanwälte*innen, *Mobbing*-Berater*innen, Journalist*innen, Autor*innen, Verlage, Wissenschaftler*innen verschiedener Fachrichtungen.

[Kontakt](#)



13. Kriminalprävention und Opferschutz des Polizeipräsidiums Bochum

Neben angebotenen *Workshops* zum Thema "Umgang mit Medien aus polizeilicher bzw. strafrechtlicher Sicht" (Beleidigungen, Bedrohungen, das Recht am eigenen Bild, illegale *Downloads*, Kinder-/ Jugendpornografie mit Verknüpfung zu *Cybermobbing/ Cybergrooming*) bietet das Polizeipräsidium Bochum ein kostenloses Informations- und Beratungsangebot.

[Kontakt](#)



14. Jugend-, Konflikt- und Drogenberatung e.V.

In der *JKD* erhalten Menschen, die von Suchtmittelkonsum und Abhängigkeits-erkrankungen betroffen sind sowie Angehörige, fachgerechte und kompetente Hilfe und Beratung. In den Räumlichkeiten können Betroffene mit Fachleuten über ihre Situation und die Rolle des Suchtmittels in ihrem Leben sprechen. Die Beratung ist kostenfrei und auf Wunsch anonym.

[Kontakt](#)



15. Jugendhilfe im Strafverfahren

Wenn junge Menschen mit dem Gesetz in Konflikt geraten und straffällig werden, brauchen sie Unterstützung und Begleitung bei der Bewältigung der Folgen und Konsequenzen, die sich aus einem Strafverfahren ergeben. Die Fachleute der Jugendhilfe im Strafverfahren informieren, beraten und unterstützen vor, während und nach dem Strafverfahren. Ziel dabei ist es, zur Vermeidung künftiger Straftaten beizutragen.

[Kontakt](#)



16. **Stiftung Deutsche Depressionshilfe und Suizidprävention**

Die Stiftung und ihr deutschlandweites Netzwerk "*Deutsches Bündnis gegen Depression*" arbeiten kontinuierlich daran, die Versorgung von depressiv erkrankten Menschen zu verbessern. Hier finden sich Kontaktdaten zu dem Info-Telefon Depression; *Online*-Forum für Betroffene und Angehörige; Selbsthilfegruppen; generelle digitale Angebote; Links und Literatur zu Filmen, Reportagen und *Podcasts* und ein *Online*-Shop für weiteres Informationsmaterial.

[Kontakt](#)



17. **MIMIKAMA®-Verein**

Mimikama beschäftigt sich mit der Aufklärung über Internetmissbrauch. Seien es Falschmeldungen, *Fake News*, *Phishing*, Gewinnspiel-Betrüger*innen u.v.m. Hier gibt es eine große Datenbank mit bereits recherchierten *Hoax* und man kann auch eigene Bilder oder *Storys* schicken, um diese überprüfen zu lassen.

[Kontakt](#)



[Datenbank Hoax](#)



Impressum

Herausgeber:

Stadt Herne
Der Oberbürgermeister

Verantwortlich:

Fachbereich Schule und Weiterbildung
Eickeler Markt 1
44651 Herne

Fachbereich Kinder-Jugend-Familie
Hauptstraße 241
44649 Herne

Redaktion und Gestaltung:

Sina Alya Wunderlich - Traumapädagogin (*Wunderlich Trainings*)
Dennis Kazakis - Medienpädagoge und Moderator

Gefördert aus Mitteln:

Brost

Stiftung

Copyright-Lizenz:

Creative Commons: CC BY-SA 4.0, Stadt Herne, 2023

Haftungshinweis:

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

