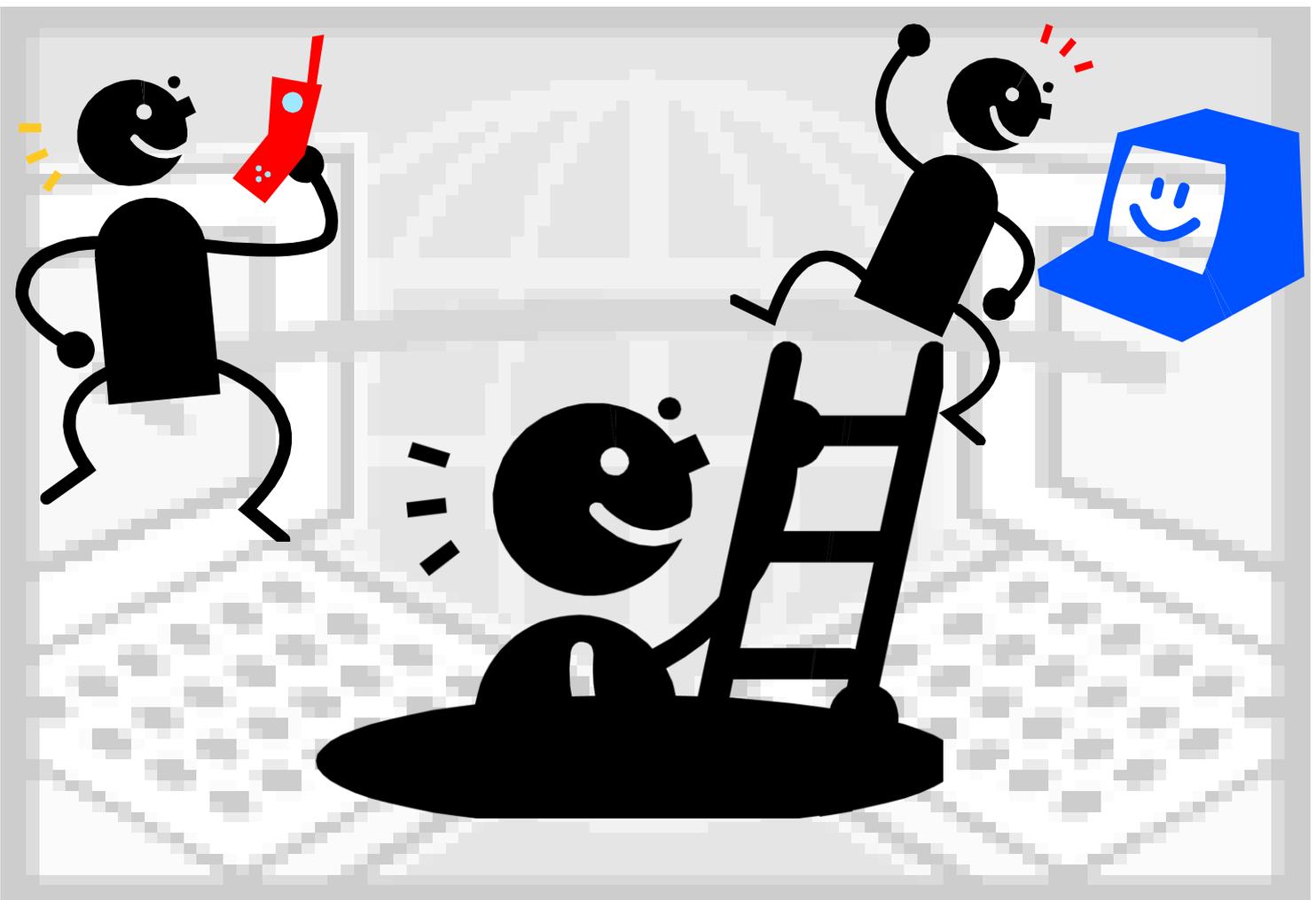


Deutsches Rotes Kreuz 



www.jrk-westfalen.de



FAIRNETZT

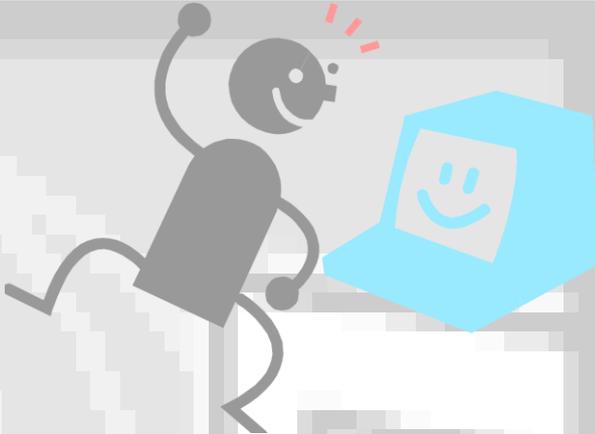
Arbeitshilfe für Kinder- und Jugendgruppen
zum sicheren Umgang mit dem Internet und
Handy und zur Stärkung der
Medienkompetenz

Impressum

Autorin: Catania Pieper
Herausgeber: DRK-Landesverband Westfalen-Lippe e.V.
Abteilung Jugendrotkreuz
Sperlichstraße 25
48151 Münster
Redaktion: Viola Roggenbach, Sebastian Driemer
1. Auflage: 2012

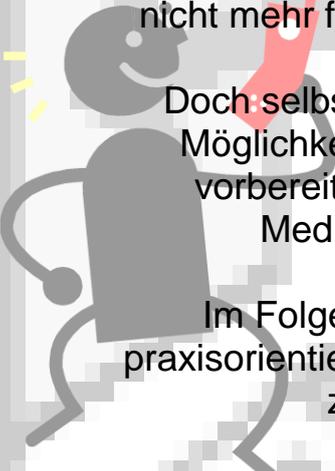
Hinweis:

Das Erstellen von Kopien für die pädagogische Praxis ist gestattet. Bei Weitergabe an Dritte bitte die Quellenangabe nicht vergessen.



Schon vor langer Zeit wurden die Türen der Kinderwelt für die Neuen Medien geöffnet!

Fragt man Kinder, was die Neuen Medien sind, so haben sie keine Antwort darauf, denn neu sind Computer, Handy und Internet gewiss nicht mehr für Kinder und Jugendliche. Vielmehr sind sie bereits zum alltäglichen Werkzeug geworden.



Doch selbstverständlich bringen die Neuen Medien nicht nur neue Möglichkeiten mit sich, sondern auch Risiken, auf die die Kinder vorbereitet werden müssen. Der Weg zu einer angemessenen Medienkompetenz ist hart und sicherlich nicht einfach.

Im Folgenden werden wichtige Hinweise gegeben, aber auch praxisorientierte Übungen erläutert, die euch bei der Arbeit mit Kindern zum Thema Neue Medien unterstützen sollen.



Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort
2. Einleitung
3. Was sind Neue Medien?
 - 3.1 Was ist Medienkompetenz?
 - 3.2 Chance und Risiko der Mediennutzung
4. Aufbau der Arbeitshilfe
 - 4.1 Einstieg
 - Mein Name ist Handy – mobiles Handy
 - Autogramm jagd
 - Geistesblitz
 - Medien in meinem Alltag
 - 4.2 Cybermobbing
 - Auf den Begriff bringen
 - Home-Kino
 - Hinter der Fassade
 - LichtSIGNALanlage
 - Und nun?!
 - 4.3 Handygewalt
 - Auskunft bitte!
 - Plakatwand
 - Schnappschuss
 - 4.4 Datenschutz
 - Der geheime Angriff
 - Virenalarm
 - Spielidee
 - Poesiealbum
 - Die nackte Wahrheit
 - 4-Ecken-raten
 - Panzerknacker oder Panzerschloss?
 - 4.5 Soziale Netzwerke
 - Generationen Definition
 - Spinnennetz
 - Schlingel-Kringel
 - Nix da – na klar?!
5. Schlusswort
6. Weblinks

1. Vorwort

Liebe JRK-Gruppenleiterinnen und JRK-Gruppenleiter,

das Leben mit dem und im Internet ist für die meisten Jugendlichen fester Bestandteil ihres Alltags und nicht mehr wegzudenken.

Das Internet und die neuen Medientechnologien wie Smartphone, soziale Netzwerke, Messenger etc. haben die Kommunikationsfähigkeit der Menschen nahezu unbegrenzt gesteigert. Diese an sich begrüßenswerte Entwicklung hat allerdings auch eine Schattenseite: Missbrauch, Cybermobbing, Handygewalt etc. sind nur einige Schlagworte, die hier exemplarisch genannt werden sollen.

Im digitalen Zeitalter gilt es, die Chancen der Neuen Medien effektiv zu nutzen, (junge) Menschen vor den Risiken zu warnen und ihnen einen selbstbewussten, reflektierten und vor allem geschützten Umgang mit der Welt der Medien nahe zu bringen.

Das Fair Mobil mit seinen neuen Stationen leistet diesbezüglich schon einen wertvollen Beitrag. Wie die Testphase der neuen Stationen gezeigt hat, ist das Thema aber auch für JRKler hochaktuell und interessant.

Daher freue mich ich, Euch die vorliegende Arbeitshilfe zu überreichen, die Euch in Euren JRK-Gruppenstunden im Themenbereich Neue Medien unterstützen kann. Mit dieser Arbeitshilfe, in der wir Euch Tipps, Handreichungen und Spiele für die Gestaltung Eurer Gruppenstunden liefern, werdet ihr Kinder und Jugendliche sensibilisieren und ihre Kompetenzen fördern können und damit zur Prävention von Cybermobbing und zur allgemeinen Stärkung der Medienkompetenz beitragen.

Ich hoffe, dass die Arbeitshilfe auf große Resonanz stoßen wird, und ich wünsche allen JRK-Gruppenleiterinnen und JRK-Gruppenleitern eine erfolgreiche Arbeit mit den Euch anvertrauten Kindern und Jugendlichen.

Eure



Simone Wirsén

(JRK-Landesleiterin)

2. Einleitung

Wenn Oma und Opa SMS, MMS, iMessage, MP3 oder HD hören, denken sie vielleicht, das seien alles Raumschiffe, neu gefundene Sterne oder eine vor Kurzem entdeckte, unheimliche Tierspezies. Kinder und Jugendliche sind in diesem Punkt der älteren Generation oftmals einen Schritt voraus. Denn Computer, Handy, Internet usw. sind längst keine Fremdwörter mehr für Kinder und Jugendliche und als „neu“ werden sie diese wahrscheinlich schon gar nicht bezeichnen.

Heutzutage werden Kinder und Jugendliche auch häufig als „digitale Erwachsene“ bezeichnet, aber was ist damit eigentlich gemeint? Anders als bei unseren Eltern und Großeltern kommt die Generation des 21. Jahrhunderts bereits schon in den frühen Kindesjahren mit einem vielseitigen Angebot an Medien in Kontakt. Fernsehen, Radio, Bücher, Handy, Computer und Internet sowie Computer- und Konsolenspiele sind keine unbekanntenen Mysterien für Kinder und Jugendliche, vielmehr handelt es sich hierbei um Gegenstände, die ihnen im Alltag immer und immer wieder begegnen.

Die Neuen Medien umgeben zwar die meisten Kinder und Jugendlichen mehrfach am Tag, und auch der Umgang mit ihnen ist für einige ein Kinderspiel. Aber nur weil sie diese Geräte technisch gesehen bedienen können, bedeutet dies nicht, dass die Handhabung mit den Neuen Medien auch „sicher“ geschieht. Denn das Ein- und Ausschalten des Computers bedeutet nicht, dass den Kindern und Jugendlichen dadurch bereits eine angemessene und vor allem notwendige Medienkompetenz zugeschrieben werden kann.

Chancen, die die Neuen Medien bieten, aber auch eine Bandbreite an Risiken machen es deshalb so wichtig, eine altersentsprechende Medienkompetenz zu fördern, um die Kinder und Jugendlichen positiv auf ihrem Weg in die Medienwelt zu unterstützen.

3. Was sind Neue Medien?

Medien werden im Allgemeinen als Kommunikationsmittel verstanden. Mit ihnen haben wir die Möglichkeit, Informationen auszutauschen, Erlebnisse, Gedanken und Wünsche zu teilen und diese festzuhalten.

Der Begriff „neu“ ist selbstverständlich relativ. Wie lange ist etwas neu, nachdem wir es gekauft haben? So ist dies natürlich auch bei den Neuen Medien. Urgroßmutter durfte erleben, wie das neue Medium „Radio“ eingeführt wurde, Großvater das neue Medium „Fernsehen“ und wenn wir heute auf die Straße gehen und nach „Neuen Medien“ fragen, bekommen wir selbstverständlich zeitgemäße Antworten: Computer, Internet, Handy bzw. Smartphone.

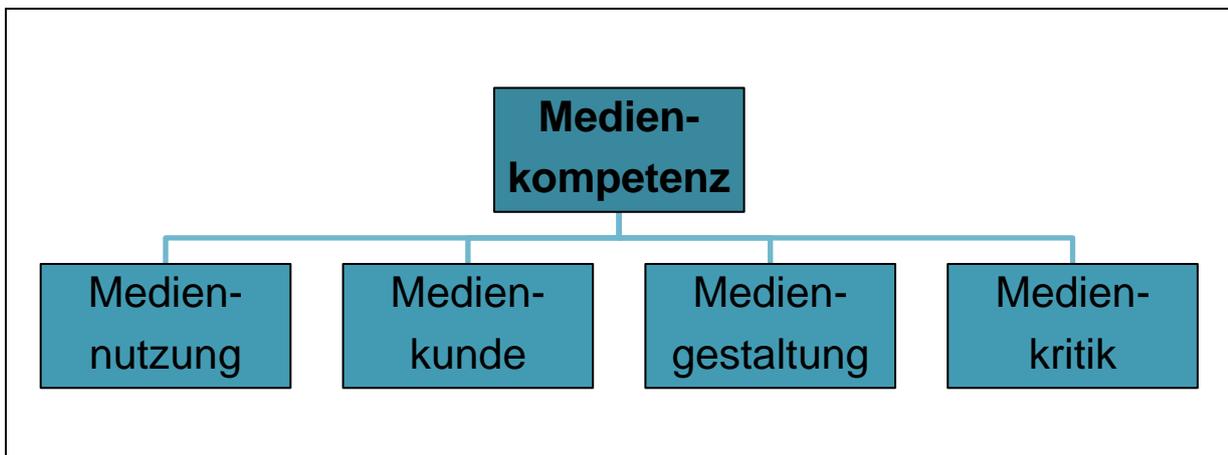
Neue Medien zeichnen sich durch verschiedene Merkmale aus:

- **Interaktivität:** Wir sind nicht nur im Stande Informationen zu senden, sondern auch eine Antwort zu erhalten. Es ist möglich Rückfragen zu stellen und somit in einem direkten Austausch von Informationen zu stehen.
- **Multimedialität:** Verschiedene Medienformen wie Film, Musik, Bilder und Daten können miteinander vereint werden.
- **Vernetzung:** Von den unterschiedlichsten Orten kann Kontakt zu anderen aufgenommen werden, was eine größere zeitliche und räumliche Flexibilität ermöglicht.

In der bunten Medienlandschaft werden Computer, Internet, Handy und aktuell immer mehr aufkommend Smartphones als Neue Medien bezeichnet.

3.1 Was ist Medienkompetenz?

Medienkompetenz ist kein einheitlich definierter Begriff. Die Definition von Dieter Baacke ist jedoch sowohl in Büchern als auch im Internet stark verbreitet. Er beschreibt Medienkompetenz als eine Kompetenz, die sich aus verschiedenen Elementen zusammensetzt.



Medienkunde, Medienkritik, Mediengestaltung und Mediennutzung bilden den Sockel, auf dem die zu erreichende Medienkompetenz steht.

Der erste Sockel, auf dem die Medienkompetenz ruht, ist die **Mediennutzung**. Allein der Besitz eines Computers oder Handys reicht nicht aus. Es ist notwendig, eben dieses Medium aktiv zu nutzen. Mit **Medienkunde** ist gemeint, das Gerät sachlich richtig zu bedienen, das

heißt nach Vorschriften des Handbuchs. Falls dieses nicht eingehalten wird, könnte dem Gerät Schaden zugefügt werden und schon bald im Müll landen.

Jedes neue Medium besitzt verschiedene Funktionen und Möglichkeiten, um damit zu arbeiten. Deshalb gehört zur Medienkompetenz auch die **Mediengestaltung**. Darunter ist zu verstehen, die Medien für die Kommunikation je nach Möglichkeiten und Funktionen kreativ zu nutzen.

Medienkritik bezieht sich nicht auf den Umgang mit dem Gerät, sondern auf die Inhalte, die durch das Gerät erreicht werden können. Surft man beispielsweise im Internet und recherchiert verschiedene Themen, wäre es falsch, einfach alles zu glauben, was dort zu finden ist. Medienkritik meint also einen hinterfragenden Umgang mit dem Gefundenen.

Medien umgeben uns von Kindheit an und sind allgegenwärtig. Doch wie wir damit verantwortungsbewusst umgehen, muss erst erlernt werden. Medienkompetenz bezieht sich nicht nur auf einzelne Aspekte um das Medium herum, sondern es geht um den gesamten Zusammenhang. Darunter wird die aktive und richtige Bedienung des Geräts verstanden, die Angebote seinen Bedürfnissen entsprechend nutzen zu können und die Fähigkeit, medienbezogene Inhalte kritisch hinterfragen zu können. Nur im Gesamtpaket kann ein verantwortungsvoller Umgang mit den Medien gewährleistet werden.

3.2 Chance und Risiko der Mediennutzung

100 Prozent der Haushalte, in denen Kinder zwischen sechs und 13 Jahren leben, besitzen einen Fernseher, 97 Prozent ein Handy, 91 Prozent einen Computer und 89 Prozent einen Internetanschluss. Die Chance für Kinder und Jugendliche, auf die Neuen Medien zurück greifen zu können, steigt immer mehr und parallel dazu die Neugier und die Lust mit diesen zu experimentieren. Kinder und Jugendliche stehen diesem sehr positiv und offen gegenüber. Bei Erwachsenen und besonders bei den Eltern steigt die Angst vor den Gefahren wie Cybermobbing, Gewaltspielen, Pornographie oder Gefährdung des Datenschutzes, die die Neuen Medien für ihre Kinder bringen können.

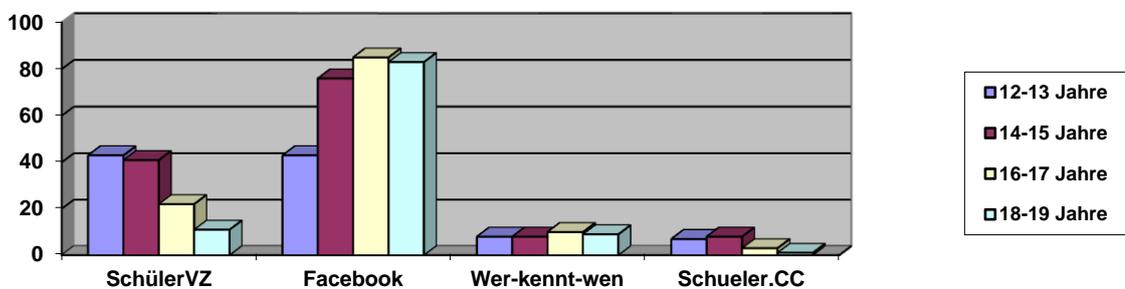
Besonders das Internet bietet eine bunte Mischung an multimedialen Unterhaltungs-, Kommunikations- und Informationsangeboten. Dabei darf nicht außer Acht gelassen werden, dass neben zahlreichen Möglichkeiten auch Risiken einher gehen, die eine Medienkompetenz der Kinder und Jugendlichen zunehmend fordern.

Positiv zu vermerken ist, dass das **Internet** als eine Plattform genutzt werden kann, um zu lernen, zu recherchieren, Interessengebiete zu vertiefen und bei aufkommenden Fragen

unmittelbar auf Antworten zurückgreifen zu können. Ebenso sind Hilfsangebote wie zum Beispiel die „Nummer gegen Kummer“ im Internet zahlreich vertreten. Der sichere Schutz hinter dem Monitor erleichtert es vielen, sich durch das Internet vorsichtig an diese Angebote heranzutasten, um sich dann an die Hilfsstelle direkt zu wenden. Das Internet dient als Türöffner zu Kunst und Literatur, für Spiele und Vergnügen, und es funktioniert auch als Kommunikationsmittel. Darüber hinaus können die Medien zur Dokumentation interessanter Ereignisse, zur kreativen Gestaltung eigener Aussagen und zur Veröffentlichung individueller und gesellschaftlich wichtiger Themen verwendet werden.

Interaktion ist das Schlagwort zum Thema **Web 2.0**. Was früher konsumiert wurde, kann heutzutage aktiv mitgestaltet werden. Ein durchaus positiver Faktor hierbei ist es, mit Mitmenschen in einem direkten Austausch zu stehen und seine Freundschaften auf diesem Weg pflegen zu können. Doch das Web 2.0 mit seinen zahlreichen Chancen wird von den Schatten des Risikos stets begleitet.

Soziale Netzwerke spiegeln den derzeitigen Trend von Kindern und Jugendlichen wieder. Über Statuseinträge, das Einstellen von Bildern und Kommentaren sowie dem direkten Chat bieten die sozialen Netzwerke verschiedene Möglichkeiten, um mit Menschen aus aller Welt in Kontakt zu bleiben bzw. neue Kontakte zu knüpfen. Dank der Smartphones kann dies auch verstärkt mobil erfolgen. Mit zunehmendem Alter steigt parallel die Wahrscheinlichkeit, dass das Kind oder der Jugendliche bereits ein aktives Profil von sich im Internet präsentiert.



Die Daten stammen aus der JIM-Studie 2011, Seite 48

Studien haben gezeigt, dass der Anteil der Kinder, die persönliche Daten von sich im Internet hinterlegen, deutlich gestiegen ist. Ebenso werden Bilder von Freunden und Familien, mittlerweile vermehrt von Kindern und Jugendlichen in Communities (das ist der englische Ausdruck für soziale Netzwerke) veröffentlicht.

Überraschend ist festzustellen, dass bereits jeder Dritte der Zehn- bis Elfjährigen ein Profil bei einer Community eingerichtet hat. An dieser Stelle sei kritisch anzumerken, dass der Eintritt in die meisten sozialen Netzwerke (SchülerVZ bildet hier eine Ausnahme) erst ab einem Alter von zwölf Jahren erlaubt ist. Die zunehmende Bedeutung der Communities bei Kindern und Jugendlichen und die damit einhergehende Bereitschaft persönliche Daten

preiszugeben ist bedenklich. **Datenschutz** ist ein Thema, das Kindern eher schwer zugänglich erscheint. Mangelnde Datensparsamkeit führt zu einem erheblichen Gefährdungspotential und ist daher ein großes Risiko im Web 2.0, auf das Kinder und Jugendliche aufmerksam gemacht werden müssen.

Handys werden heutzutage kaum noch als tragbare Telefone genutzt, vielmehr sind sie mittlerweile zu kleinen Multifunktionsgeräten mutiert, die eine Bandbreite an Möglichkeiten kombinieren. Internet, Kamera, MP3-Player, Bluetoothfunktion und/oder Infrarotschnittstelle, GPS-Empfänger und selbst mobiles Fernsehen können auf einem einzigen Handy vereint werden. Das Handy wird daher (gerade durch die steigenden Funktionsmöglichkeiten) auch zunehmend mit problematischen Aspekten in Verbindung gebracht. Das Versenden peinlicher, gewalttätiger und/oder pornographischer Videos, sowie betrügerische Angebote von Klingelton-Vertreibern seien an dieser Stelle beispielhaft zu nennen.

Mobbing ist kein neuer Begriff, aber im Zusammenhang mit den Neuen Medien um „cyber“ zu ergänzen, spricht **Cybermobbing**. Dies ist eine Form von Gewalt, die durch die Neuen Medien ausgeübt wird. Beleidigungen, Hänseleien und das Verbreiten von Unwahrheiten geschieht bei Cybermobbing hinter dem Display oder Monitor. Selbstverständlich schützt weder der Monitor noch das Display das Opfer vor den Angriffen des Täters (Buller), und hat somit die gleichen emotionalen Folgen für das Opfer wie Mobbing. Cybermobbing ist kein seltenes Phänomen, in einer Studie gaben über 60 Prozent der befragten Jugendlichen an, dass sie mindestens ein Opfer kennen. 30 Prozent waren selbst schon Opfer, und die Hälfte der Befragten kennt mindestens einen Täter.

Das Internet - ein Portal, das Anonymität bietet. Kinder und Jugendliche können sich hier ausprobieren, Erfahrungen sammeln, den Kontakt zu anderen suchen und Bekanntschaften aufbauen. Viele Kinder und Jugendliche nutzen das Internet als Ausgleich zum realen Leben, da sie dort vielleicht nicht den Mut gehabt hätten diesen Schritt zu gehen. Problematisch ist es, wenn Kinder und Jugendliche sich eine ganze Scheinwelt im Internet aufbauen und ihr reales Leben gegen die digitale Welt eintauschen. Profile ermöglichen es, seine Person/Persönlichkeit selbst zu gestalten, Schwächen werden vergessen und Stärken werden in den Vordergrund gestellt. Ganz neue Persönlichkeiten können bei einem Profil geweckt werden.

Selbstverständlich besitzen nicht nur Kinder oder Jugendliche die Option ein solches ansprechendes Profil zu erstellen. Auch Erwachsene oder ältere Jugendliche haben die Möglichkeit, auf soziale Netzwerke zurück zugreifen. Mit dem Alter kann geschummelt werden und ein ansprechendes, junges Foto ist dank Google auch schnell gefunden. Über so genannte **Fakeprofile** kann dann der Kontakt zu Kindern und Jugendlichen gezielt aufgebaut werden. Belästigungen mit sexuellen Absichten ist ein großes Risiko, auf das Kinder und Jugendliche aufmerksam gemacht werden müssen.

Wer kennt sie nicht, die Werbung von klicksafe.de?! Eine Mutter öffnet die Haustür, vor ihr steht eine Gruppe aggressiv wirkender Männern, die Haare sind abrasiert, Daunenjacken lassen ihre Schultern breit erscheinen. Die Gruppe fragt nach ihrem Sohn, die Mutter lächelt, bittet die Männer in Springerstiefeln herein und weist den Weg zu ihrem Sohn. Kurz darauf schellt es erneut an der Tür. Eine Gruppe von Männern und Frauen fragt nach dem Aufenthaltsort von Klaus, die Mutter gibt ihnen die Information, dass dieser sich oben befindet und lässt die Gruppe eintreten. Die Kaugummi kauende Frau mit mächtigem Dekolleté bedankt sich mit den Worten „Schön, erst mal ein paar neue Stellungen ausprobieren!“ und geht mit ihrer Truppe die Treppe hinauf. Kurz danach wird die Tür von einem Transformer eingetreten. Mit einer Waffe in der Hand fragt er nach Klaus, und wieder bittet die Mutter auch ihn lächelnd einzutreten. Der letzte Besuch ist ein alter Mann mit Hornbrille, der sich nach der kleinen Anna erkundigt. Als diese an die Tür kommt, reicht er ihr die Hand und verspricht ihr einen richtigen Hasen zu zeigen. Die Mutter verabschiedet sich freundlich und zufrieden von ihrer kleinen Tochter.

„Im wahren Leben würden Sie Ihre Kinder doch auch schützen“, ist der Slogan der „klicksafe“-Kampagne. Selbstverständlich ist es Aufgabe der Eltern, ihre Kinder auf dem Weg zu einer angemessenen Medienkompetenz zu begleiten und zu unterstützen, mit ihnen Fakten zu besprechen und sie auf Chancen und Risiken aufmerksam zu machen. Denn nicht nur die Eltern sollten als Türsteher für den Schutz der Kinder funktionieren, vielmehr müssen die Kinder selbst als Türsteher ausgebildet werden. Kinder und Jugendliche müssen einen Eindruck erlangen, welche Gefahrenquellen mit den Neuen Medien auf sie warten und darauf basierend Handlungsstrategien erlernen, wie sie richtig mit einem solchen Risiko umzugehen haben, bzw. wie sie diese Gefahrenquelle vermeiden können.

Neue Medien bieten nicht nur Chancen, sondern auch Risiken. Wichtig an dieser Stelle ist zu verdeutlichen, dass es nicht darum geht, den Kindern und Jugendlichen den Umgang mit den Neuen Medien zu verbieten - aber sie benötigen eine starke Begleitung auf dem Weg zur Medienkompetenz, um bis dahin nicht den Risiken der neuen Medien zum Opfer zu fallen.

4. Aufbau der Arbeitshilfe

Im Folgenden werden vier Schwerpunkte thematisiert: Cybermobbing, Handygewalt, Datenschutz sowie soziale Netzwerke.

Bevor es mit den Schwerpunktthemen losgeht, stellen wir Euch einige Spiele vor. Diese eignen sich besonders gut als Einstieg, um einen Überblick über den medienspezifischen Wissensstand der Kinder zu erlangen.

Vor jedem Schwerpunkt befindet sich eine kurze und knappe theoretische Erläuterung, ehe die verschiedenen Übungen erklärt werden. Die Übungen sind sehr unterschiedlich gestaltet, einige sind für die gesamte Gruppe geeignet, manche lassen sich besser in Kleingruppen oder in Einzelarbeit durchführen.

Es ist nicht immer einfach, eine Übung exakt einem Schwerpunkt zuzuordnen. Die Themen überschneiden sich und somit auch die Aktionen. Wichtig ist, dass die Übungen und deren Reihenfolge nur eine Leitlinie bilden sollen. So müsst ihr weder die Reihenfolge einhalten, noch müsst ihr alle Übungen zu den einzelnen Schwerpunkten durchführen. Natürlich könnt und dürft ihr die Spiele gerne weiterentwickeln und dem Wissensstand der Kinder anpassen.

Alle Übungen sind gleich aufgebaut: Zuerst gibt es eine kurze Übersicht, was in der Übung passiert, dann wird das Ziel erläutert, ehe ihr einen Kasten findet, der übersichtlich Material, Zeit und Ort für die Übung beschreibt sowie eine Empfehlung der Altersgruppe und der Gruppengröße gibt. Danach geht es weiter mit den Vorbereitungen, der Durchführung und anschließenden Diskussionsfragen. Die Spielerklärungen enden mit einem Hinweis, was sich vielleicht als problematisch erweisen könnte, sowie Tipps und Tricks, wie ihr dem entgegenwirken könnt. Falls keine Vorbereitung notwendig ist bzw. Diskussionsfragen sich nicht anbieten, so werden diese Punkte bei der Erläuterung der Übung nicht berücksichtigt.

Bei einigen Übungen könnt die zentralen Inhalte visuell festhalten. Falls die Möglichkeit besteht, ist es sinnvoll, die Ergebnisse an den Wänden hängen zu lassen bzw. bei der nächsten Sitzung wieder mitzubringen. Die Ergebnisse haben eine unterstützende Funktion, können Wiederholungen ersparen oder dienen bei folgenden Übungen als Ideenaufhänger.

4.1 Einstieg

Der Einstieg ist oftmals problematisch: Wo fange ich an? Was wissen die Kinder bereits? Wovon haben sie noch nie etwas gehört?

Die folgenden vier Spiele bieten einen guten ersten Eindruck zum Wissenstand der Teilnehmer und ermöglichen den Kindern, sich kennen zu lernen.

Mein Name ist Handy – mobiles Handy!

Was wird hier passieren?

Bei dieser Übung geht es um die Vornamen der Teilnehmer. Durch ergänzende Stichworte auf Zetteln, die in die Vorstellung mit eingebaut werden, wird bereits ein Bezug zu den Neuen Medien deutlich.

Was ist das Ziel der Übung?

Wenn die Gruppenmitglieder sich noch fremd sind, ist dies eine besonders gute Übung die Namen der Einzelnen zu lernen, aber auch bereits einen Eindruck davon zu gewinnen, welche Rolle Neue Medien in ihrem Leben spielen.

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt Alter: ab 6 Jahren Ort: im Stuhlkreis Material: pro Teilnehmer ein Vorstellungszettel Dauer: 10 Minuten



Vorbereitung

Vor der Durchführung muss der Übungszettel kopiert werden. Sind auf diesem weniger Stichpunkte als Teilnehmer, so müsst ihr ihn zweimal kopieren. Die einzelnen Stichpunkte werden auseinander geschnitten und in eine Box gesteckt.

Und so funktioniert's!

Die Box mit den verschiedenen Stichpunkten wird durch den Stuhlkreis gereicht. Nacheinander ziehen die Teilnehmer einen Zettel verdeckt aus der Box. Hat die Box die Runde gemacht, beginnt die Vorstellung. Die Teilnehmer sollen nicht nur ihren Vornamen nennen, sondern auch auf den Stichpunkt eingehen, den sie gezogen haben. Vielleicht ist ihnen damit schon etwas unheimlich Witziges passiert, dies kann aber auch ein Wunsch nach einem Gegenstand sein oder aber die Frage, ob derjenige diesen Begriff kennt und bereits genutzt hat oder nicht.

Zum Beispiel:

Hey, mein Name ist Max, ich habe den Stichpunkt Handy gezogen, ich selber besitze bereits seit einem Jahr ein Handy und möchte dies auch nie wieder abgeben.

Oder:

Hallo, ich heiße Sophie. Auf meinem Zettel steht soziale Netzwerke (SchülerVZ und Facebook). Ich hab dies schon mal von meinen älteren Geschwistern gehört, aber ich selber bin dort nicht angemeldet.

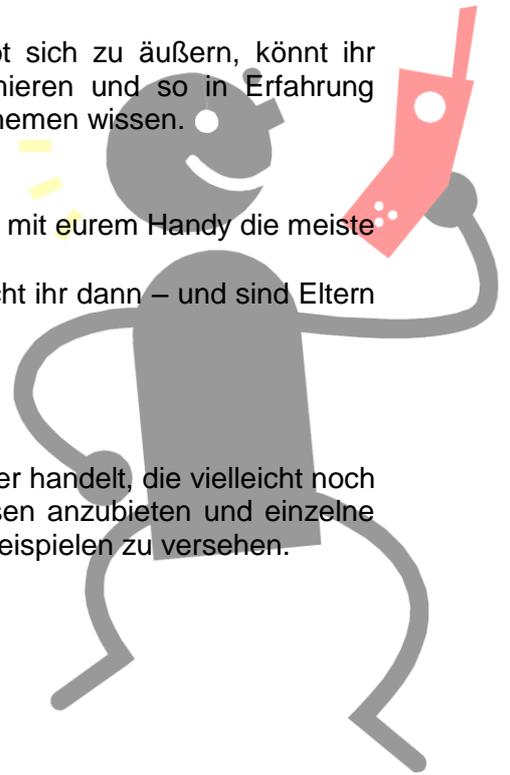
Diskussionsfragen

Haben zuvor die einzelnen Teilnehmer die Möglichkeit gehabt sich zu äußern, könnt ihr anschließend die gesamte Gruppe zu einer Diskussion animieren und so in Erfahrung bringen was die Gruppenmitglieder bereits über die einzelnen Themen wissen.

- Welche Begriffe kanntet ihr, welche noch nicht?
- Wer von euch besitzt ein eigenes Handy? Was macht ihr mit eurem Handy die meiste Zeit?
- Wer darf schon im Internet surfen? Welche Seiten besucht ihr dann – und sind Eltern immer mit dabei?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Da es sich bei den Teilnehmern um sehr junge Gruppenmitglieder handelt, die vielleicht noch nicht so gut lesen können, ist es wichtig, ihnen Hilfe beim Lesen anzubieten und einzelne Begriffe gegebenenfalls noch einmal kurz zu erläutern und mit Beispielen zu versehen.



Mein Name ist Handy – mobiles Handy!

Handy	Internet	eBay	ICQ
Facebook	E-Mail	Handy	YouTube
SMS	Google	Facebook	Internet
ICQ	Smartphone	Wikipedia	SchülerVZ
Computer-spiele	eBay	Chat	E-Mail
Smartphone	SchülerVZ	Google	Chat
Wikipedia	MMS	YouTube	Computer-spiele

Autogrammjadg

Was wird hier passieren?

Mit Stift und Zettel ausgerüstet machen sich die Kinder auf die Jagd nach möglichst vielen verschiedenen Autogrammen ihrer Gruppenmitglieder. Wer zuerst alle Autogramme gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Was ist das Ziel der Übung?

Diese Übung eignet sich besonders gut für den Einstieg. Hier haben die Kinder die Möglichkeit mit anderen in Kontakt zu treten, erste Gespräche zu führen und bereits Gemeinsamkeiten herauszufinden.

Diese Übung hilft euch auch, einen ersten Eindruck von der Gruppe zu erlangen: Was wissen die Kinder bereits – sind es Medienneulinge oder bereits Medienprofis?

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt

Alter: ab 7 Jahren

Ort: drinnen oder draußen. Die Kinder sollten die Möglichkeit haben, zu laufen und ungestört andere Kind zu interviewen.

Material: pro Kind ein Zettel „Autogrammjadg“ und ein Stift

Dauer: 10 Minuten



Vorbereitung

Das Übungsblatt „Autogrammjadg“ (S. 18) müsst ihr vorher in ausreichender Teilnehmerzahl kopieren. Außerdem benötigt jedes Kind einen Stift.

Und so funktioniert's!

Willkommen zur Autogrammjadg! Wer kennt sie nicht, die Stars auf dem roten Teppich? Dutzende Reporter stürzen sich auf die topgestylten Berühmtheiten, die aus ihren schicken Autos herausstolzieren.

Heute seid ihr nicht nur Reporter, sondern gleichzeitig auch Star. Jeder von euch bekommt gleich einen Zettel, auf dem stehen verschiedene Aussagen. Ihr geht hier gleich durch den Raum und versucht so viele Autogramme wie möglich zu ergattern. Wie das geht? Ganz einfach, wenn ihr auf jemanden trifft, fangt ihr an ihn zu interviewen bzw. er euch. Vergesst nicht, ihr seid sowohl Reporter als auch Star!

Trifft eine der Aussagen auf dem Zettel auf euch zu, dann unterschreibt ihr auf seinem Zettel die Aussage oder umgekehrt. Die Jagd endet, wenn jemand alle Aussagen unterschrieben bekommen hat!

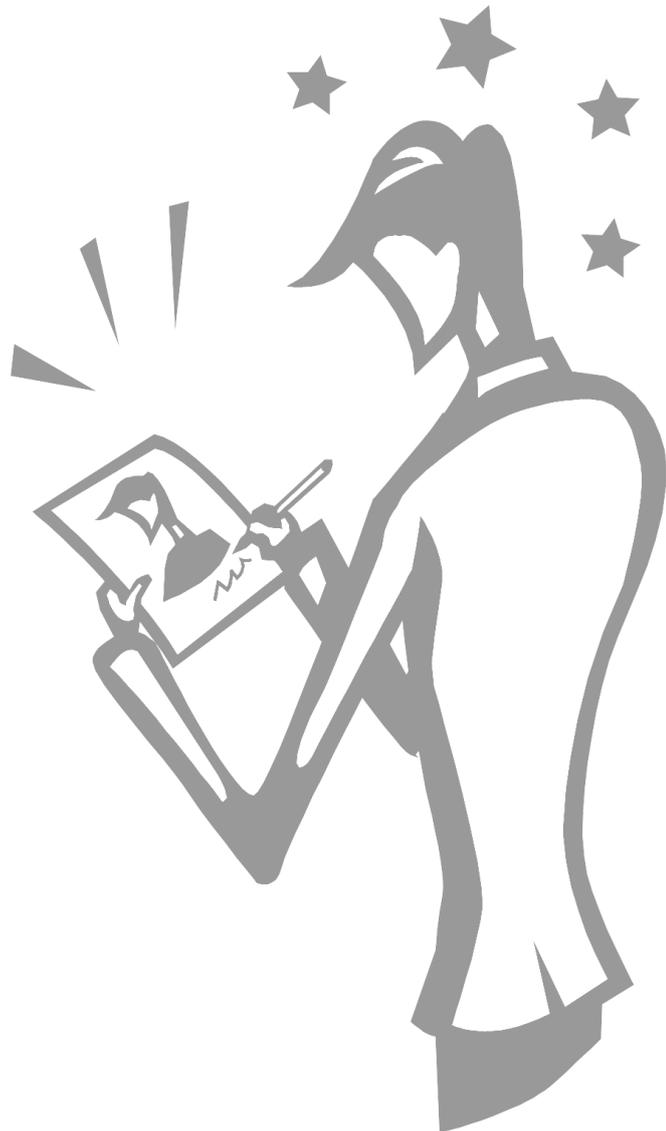
Diskussionsfragen

- Wer hat alle Aussagen unterschrieben bekommen? Wem fehlt nur noch eine Unterschrift? Bei wem sind noch zwei Aussagen frei?
- War es für ein Kästchen besonders schwer, jemand passenden zu finden? (Gab es niemanden, auf den die Aussage zugetroffen hat, oder habt ihr ihn nur nicht gefunden?)
- Welche Aussage hattet ihr als erstes unterschrieben? War dies das einfachste Kästchen? Warum?
- Gab es Aussagen, die euch überrascht haben, irgendetwas, womit ihr gar nicht oder viel mehr gerechnet hättet?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Die Teilnehmer sind teilweise noch sehr jung und unerfahren bezogen auf die Neuen Medien. Deshalb ist das Arbeitsblatt sehr niedrigschwellig angesetzt. Fragen zur Familie und Lieblingsfarbe erleichtern den Einstieg und machen es den Kindern leichter, auf andere zuzugehen und sie in ein Gespräch zu verwickeln.

Bei steigendem Alter und somit größerer Vertrautheit mit den Neuen Medien könnt ihr die Aussagen natürlich austauschen.



Autogrammjagd

Finde eine Person, die ...

<p>... die gleiche Lieblingsfarbe hat wie du.</p> <p>.....</p>	<p>... jeden Tag im Internet unterwegs ist.</p> <p>.....</p>	<p>... schon in einem Video im Internet zu sehen war.</p> <p>.....</p>	<p>... kein Handy besitzt.</p> <p>.....</p>
<p>... online Spiele spielt.</p> <p>.....</p>	<p>... mehr als zwei Geschwister hat.</p> <p>.....</p>	<p>... die schon mal eine E-Mail geschrieben hat.</p> <p>.....</p>	<p>... einen Computer besitzt.</p> <p>.....</p>
<p>... mit der du auch im Internet befreundet bist.</p> <p>.....</p>	<p>... das Internet nutzt, um Musik zu hören.</p> <p>.....</p>	<p>... bei einem sozialen Netzwerk (z.B. Facebook, SchülerVZ) angemeldet ist.</p> <p>.....</p>	<p>... genauso alt ist wie du.</p> <p>.....</p>
<p>... ein Musikinstrument spielt.</p> <p>.....</p>	<p>... genauso viel chattest wie du.</p> <p>.....</p>	<p>... nur einmal in der Woche im Internet surft.</p> <p>.....</p>	<p>... Videos und Filme im Internet schaut.</p> <p>.....</p>

Geistesblitz

Was wird hier passieren?

Geistesblitz ist eine Übung, die ihr auch unter dem Begriff „Mind Map“ kennt. Die Kinder und Jugendlichen sammeln Gedanken und Ideen zu einem bestimmten Begriff.

Was ist das Ziel der Übung?

Eine erste Auseinandersetzung mit wichtigen Begriffen, die im Folgenden bearbeitet werden. Die Kinder können sich untereinander über ihre Erfahrungen mit den Neuen Medien austauschen. Dadurch kann auch eine erste Wissensvermittlung stattfinden.

Visualisierung der Begriffe: Computer, Internet und Handy.

Anzahl der Teilnehmer: Kleingruppen (mindestens 3 Personen) Alter: ab 6 Jahren Ort: Tische und ausreichend Stühle oder wahlweise der Boden Material: pro Begriff ein leeres Blatt/Flipchart und zwei Stifte/Eddings Dauer: 15 Minuten



Vorbereitung

Vor der Übung solltet ihr die Begriffe auf das jeweilige Papier malen. Wer künstlerisch nicht so begabt ist, darf die Begriffe selbstverständlich auch auf die Mitte des Blattes schreiben.

Und so funktioniert's!

Die Kleingruppen bekommen einen Begriff zugeteilt, den sie im Folgenden bearbeiten sollen. Alles was ihnen zu dem Thema einfällt darf auf dem Blatt notiert werden.

- Welche Funktionen hat das Gerät?
- Was ist alles an ihm dran? Was kann ich sehen – was versteckt sich im Inneren?
- Wann und wie oft benutze ich das Gerät?

Diskussionsfragen

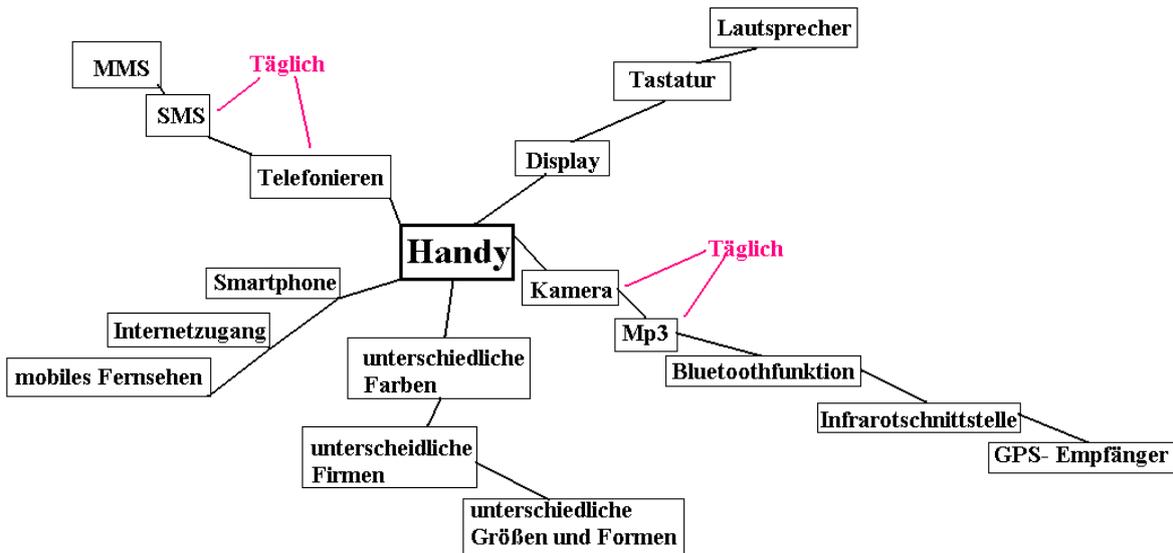
Die ausführlichen Geistesblitze könnt ihr für die Diskussion an einer Wand aufgehängen. Bei der Diskussion soll es darum gehen, mit der gesamten Gruppe ins Gespräch zu kommen. An dieser Stelle könnt ihr auch überlegen, ob es vorteilhaft wäre, wenn die Kleingruppen ihre eigenen Plakate vorstellen.

Einzelne Begriffe könnt in der Gruppendiskussion noch erweitern. Alle Teilnehmer haben an dieser Stelle die Möglichkeit, den anderen ihre Erfahrungen und ihr Wissen mitzuteilen. Ihr könnt davon ausgehen, dass sich am Ende der Übung alle Beteiligten einem Wissensstand angenähert haben.

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Wichtig ist, dass die Teilnehmerzahl der Kleingruppen nicht zu gering wird. Außerdem solltet ihr bei der Gruppeneinteilung darauf achten, dass die Gruppen aus unterschiedlichen Altersstufen zusammengesetzt sind, denn jüngere Teilnehmer wissen vielleicht noch nicht viel zu den einzelnen Begriffen und könnten an dieser Stelle bereits überfordert sein. Somit können die „Älteren“ den „Jüngeren“ bereits etwas über das Medium erzählen und ein Austausch über die Medienerfahrungen und -welt kann stattfinden.

So oder so ähnlich könnte der Geistesblitz zum Thema „Handy“ aussehen:



Medien in meinem Alltag

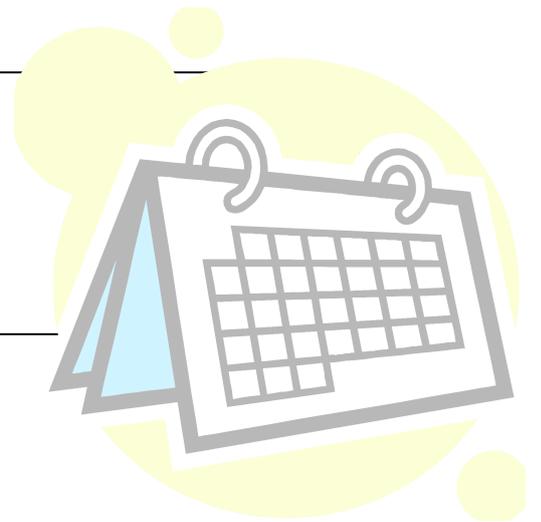
Was wird hier passieren?

Die Teilnehmer notieren auf einem Arbeitszettel wo, wann, wie oft und mit wem sie welches Medium benutzen.

Was ist das Ziel der Übung?

Nicht nur die Kinder, auch ihr bekommt einen Eindruck über die Bedeutung der Medien im Alltag der Kinder. Die Teilnehmer erlangen ein Bewusstsein zu den Fakten: Wann und wo nutze ich welches Medium? Mit wem findet der Konsum statt und wieviel Zeit investiere ich?

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt
Alter: ab 6 Jahren
Ort: in einem geschlossenen Raum, in dem sich ausreichend Tische und Stühle befinden
Material: pro Teilnehmer ein Arbeitsblatt und ein Stift
Dauer: 10 Minuten



Vorbereitung

Vor das Arbeitsblatt (S. 23) pro Teilnehmer einmal kopieren.

Und so funktioniert´s!

Die Teilnehmer sollen alleine den Arbeitszettel ausfüllen. Dabei gibt es kein Richtig und kein Falsch. Somit gibt es auch gar keinen Grund, beim Sitznachbarn abzuschreiben, denn es geht ausschließlich um das eigene, persönliche Verhalten mit den Medien im Alltag.

Diskussionsfragen

Nach der Einzelarbeit finden sich alle wieder im Stuhlkreis zusammen. Da es sich um persönliche Angaben der Kinder handelt, solltet ihr mit ihnen gemeinsam besprechen, ob sie in der gesamten Gruppe über ihre eingetragenen Ergebnisse sprechen wollen oder nicht.

Wichtig ist es an dieser Stelle (durch ein Gruppengespräch oder einen Vortrag) den Kindern zu verdeutlichen, wie viel Zeit sie mit den Neuen Medien bewusst oder unbewusst verbringen. Und das Neue Medien eben nicht nur positive Aspekte beinhalten, sondern eben auch Risiken aufweisen können. Dies kann ein guter Einstieg sein, um mit den Kindern zu besprechen, warum das Thema Neue Medien überhaupt besprochen werden sollte und warum es vor allem gerade für sie so wichtig ist.



Medien in meinem Alltag

	Radio	TV	Handy	Computer	Internet
Wann? (morgens, mittags, abends ...)					
Wo? (zu Hause, bei Freunden, in der Schule ...)					
Wie oft? (Einmal monatlich, wöchentlich, täglich, mehrmals täglich) ☞ Wie viele Stunden insgesamt?					
Mit wem? (alleine, mit der Familie, mit Freunden ...)					

4.2 Cybermobbing

Mobbing/Cybermobbing – was ist das?

Cybermobbing ist ein moderner Begriff, der aufgrund der Neuen Medien entstand. Mobbing stammt aus dem Englischen und bedeutet übersetzt „anpöbeln, fertigmachen“ (mob = Pöbel, mobbish = pöbelhaft). Mobbing ist eine Form von Gewalt, die sich gezielt über längere Zeit gegen eine Person mit dem Ziel der sozialen Ausgrenzung richtet. Dies kann von der gesamten Gruppe ausgehen oder von einzelnen Mitgliedern. Es handelt sich dabei um verbale und/oder physische Gewalt, die nochmal in direktes und indirektes Mobbing unterteilt werden kann.

- direktes Mobbing: hänseln, drohen, abwerten, beschimpfen, herabsetzen, bloßstellen, schikanieren etc.
- indirektes Mobbing: ausgrenzen, rufschädigen, kaltstellen durch das Vorenthalten von Informationen und Beschädigen von Eigentum der gemobbten Person etc.

Somit bezeichnet Mobbing alle böswilligen Handlungen, die das Ziel verfolgen eine Person „fertig zu machen“.

Der Begriff Cybermobbing versteht Mobbing wie oben beschrieben, allerdings erfolgt das Mobbing nicht unmittelbar von Angesicht zu Angesicht, sondern wird über moderne Kommunikationsmittel ausgeübt (deshalb die Ergänzung „Cyber“). Das heißt, Cybermobbing beschreibt ein neues Phänomen, das im Internet (z.B. durch E-Mails, ICQ, in sozialen Netzwerken, durch Videos auf Portalen) oder per Handy (z.B. SMS oder lästige Anrufe) stattfindet. Zwar erfolgt das Mobbing über die Neuen Medien, aber häufig kennen sich beide Parteien auch im realen Leben, etwa über Schule, Sportverein oder Wohnort etc.

Beim Cybermobbing können die Angriffe rund um die Uhr stattfinden. Neue Medien schlafen nicht und somit schläft auch nicht die Möglichkeit, das Opfer weiter zu belästigen. Selbst das eigene Zuhause bietet somit keinen sicheren Schutz mehr. Denn durch Computer und Handy im Haushalt wird Cyber-Mobbern die Tür zu den privaten Räumen geöffnet.

Cybermobbing kann in öffentliche und geschlossene Handlungen unterteilt werden. Unter öffentlichen Handlungen werden alle Videos oder Bilder verstanden, die ohne Zustimmung des Geschädigten online gestellt werden. Ebenso wenn in öffentlichen Foren oder sozialen Netzwerken Lügen und/oder Beleidigungen gezielt gegen eine Person ausgesprochen werden.

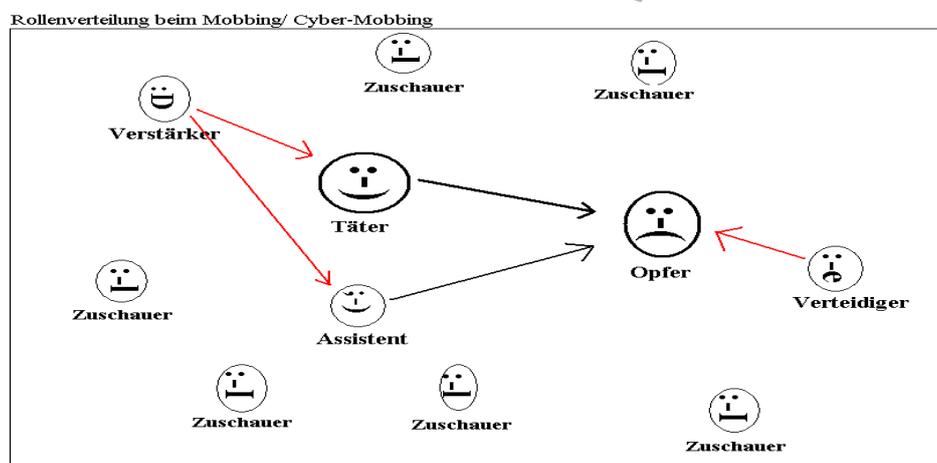
Bei geschlossenen Cybermobbingangriffen geschieht dies nicht in der Öffentlichkeit des Internets, sondern per E-Mail, Instant Messenger oder SMS. In solchen Situationen werden Betroffene oft ununterbrochen belästigt.

Das Internet ist eine gigantisch schnelle Plattform mit einer enormen Nutzerzahl. Dies bedeutet, dass sich Cybermobbinginhalte extrem schnell verbreiten und auf eine große Anzahl von Zuschauern treffen. Deshalb sind Ausmaß und Spielraum von Cybermobbing viel größer als beim Mobbing. Inhalte, die schon längst vergessen waren, können durch die Neuen Medien immer wieder an die Öffentlichkeit gespült werden und es somit den Opfern schwer machen, darüber hinwegzukommen.

Durch die Nutzung des Internets scheinen die Täter sich sicherer zu fühlen, sie können sich hinter dem schützenden Monitor des Computers oder des Handydisplays verstecken. Alter und Aussehen der Täter spielen in diesem Zusammenhang keine Rolle, denn Cyber-Buller (das sind die Täter) können sich durch das Internet eigene Identitäten erschaffen.

Wer ist beim Mobbing/Cybermobbing beteiligt?

Weder beim Mobbing noch beim Cybermobbing sind ausschließlich Täter und Opfer involviert. Vielmehr ist Mobbing/Cybermobbing ein Prozess in der Gruppe, in der verschiedene Mitglieder unterschiedliche Rollen übernehmen. Beim Mobbing werden die Rollen von Täter, Opfer, Assistent, Verstärker, Zuschauer und Verteidiger unterschieden. Nicht alle Rollen müssen bei jeder Mobbing-Situation besetzt sein. Rollen können auch mehrfach belegt sein oder gar nicht vorkommen.



Der Täter zeigt sowohl beim Mobbing als auch beim Cybermobbing ein aktives Mobbingverhalten. Das heißt, von ihm gehen die gezielten Angriffe gegen das Opfer aus. Das Opfer ist somit die betroffene Person innerhalb der Situation. Der Assistent unterstützt den Täter aktiv, das heißt, er ist auch ein Ausführender und zeigt dem Opfer gegenüber ein negatives Verhalten. Der Verstärker oder die Verstärker unterstützen sowohl den Täter als auch den Assistenten. Dies geschieht jedoch nicht direkt, sondern vielmehr aus dem

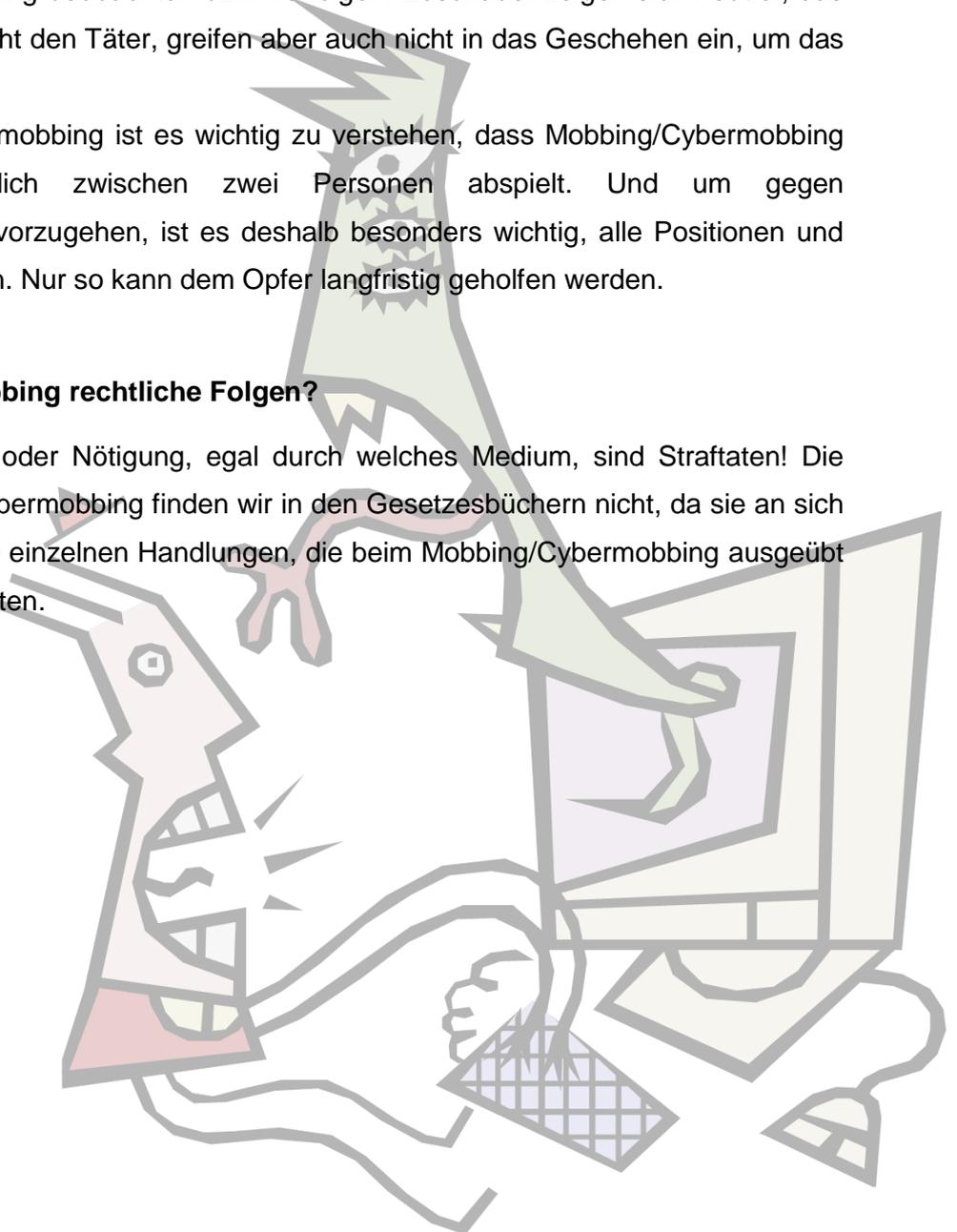
Hintergrund. Beim Cybermobbing können diese beiden Rollen nur schwer auseinander gehalten werden. Das Internet ist als eine fließende Bewegung zu verstehen, so dass eine genaue Unterscheidung nicht möglich ist.

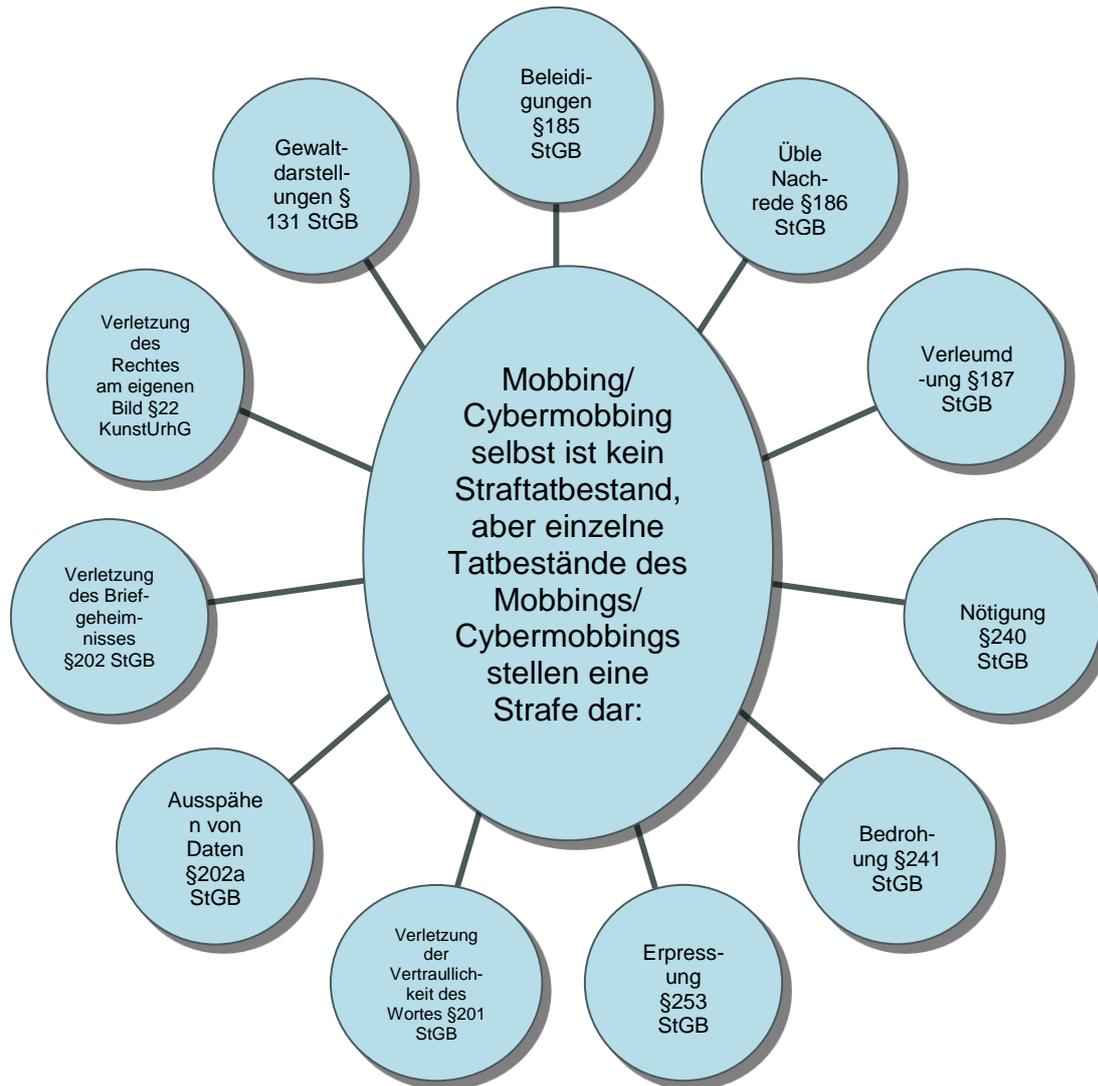
Der Verteidiger steht auf der Seite des Opfers und unterstützt ihn, dies kann sich in aktiven wie auch in passiven Verhaltensweisen zeigen. Als Zuschauer werden alle verstanden, die das Mobbing/Cybermobbing beobachten bzw. verfolgen. Zuschauer zeigen sich neutral, das heißt sie unterstützen nicht den Täter, greifen aber auch nicht in das Geschehen ein, um das Opfer zu verteidigen.

Bei der Arbeit mit Cybermobbing ist es wichtig zu verstehen, dass Mobbing/Cybermobbing sich nicht ausschließlich zwischen zwei Personen abspielt. Und um gegen Mobbing/Cybermobbing vorzugehen, ist es deshalb besonders wichtig, alle Positionen und Rollen zu berücksichtigen. Nur so kann dem Opfer langfristig geholfen werden.

Hat Mobbing/Cybermobbing rechtliche Folgen?

Drohungen, Erpressung oder Nötigung, egal durch welches Medium, sind Straftaten! Die Begriffe Mobbing und Cybermobbing finden wir in den Gesetzbüchern nicht, da sie an sich keine Straftaten sind. Die einzelnen Handlungen, die beim Mobbing/Cybermobbing ausgeübt werden, sind aber Straftaten.





Strafmündig sind nach §19 StGB alle Personen ab dem 14. Lebensjahr, somit schuld- und damit strafbar.

Cybermobbing ist eine Form von Gewalt, die sich gezielt über einen längeren Zeitraum gegen eine Person mit dem Ziel der sozialen Ausgrenzung richtet. Hänseleien, Drohungen, Abwertungen, Beschimpfungen, Herabsetzungen, Bloßstellungen, Schikanen usw. sind Inhalte, die auf das Opfer prallen. Dies kann von einer Gruppe ausgehen oder von einzelnen Mitgliedern. Cybermobbing wird über das Internet und/oder das Handy ausgeübt. Da das Internet weder schläft noch vergisst, können Angriffe rund um die Uhr stattfinden und eine breite Masse an Zuschauern erreichen.

Auf den Begriff bringen!

Was wird hier passieren?

In Kleingruppen wird versucht den Begriff „Cybermobbing“ zu definieren.

Was ist das Ziel der Übung?

Erste Auseinandersetzung mit dem Begriff „Cybermobbing“ und den zentralen Fragen: Was ist Cybermobbing? Was passiert dabei? Wer ist in einer solchen Situation beteiligt?

Missverständnisse zu diesem Begriff können geklärt werden und die Kinder entwickeln langsam eine Vertrautheit mit dem Begriff.

Die Definitionen der Begriffe können visuell festgehalten werden.

Anzahl der Teilnehmer: Kleingruppen mit etwa 4 Kindern
 Alter: ab 8 Jahren
 Ort: Tische und Stühle für die Kleingruppen, alternativ Boden
 Material: pro Kleingruppe ein Blatt/Flipchart sowie ein Stift/Edding
 Dauer: 15 Minuten

Und so funktioniert's!

Blätter und Stifte an die Kleingruppen verteilen. In den Kleingruppen sollen diese sich auf eine Definition zum Thema „Cybermobbing“ einigen, die sie anschließend der Gesamtgruppe präsentieren dürfen.

Diskussionsfragen

Abschließend sollen die Ergebnisse in der Gesamtgruppe vorgestellt und besprochen werden.

- Was fällt euch ins Auge – was ist in fast allen Definitionen wieder zu finden?
- Gibt es nach der Vorstellung Aspekte, die ihr in eurer Definition ergänzen wollen würdet? Warum habt ihr vorher nicht dran gedacht – warum ist eine Ergänzung jetzt so wichtig für euch?

Anschließend könnt ihr mit der Gesamtgruppe eine gemeinsame Definition erstellen. Vorteilhaft an dieser Ergänzung ist, dass ihr den Kindern Aspekte, die euch wichtig sind erläutern und auch noch in der schriftlichen Definition integrieren könnt.

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Der Begriff „Cybermobbing“ könnte für viele sehr fremd sein, daher würde es sich anbieten, sich über den Begriff „Mobbing“ dem Begriff „Cybermobbing“ zu nähern. Entwickelt in der Klein- oder Gesamtgruppe eine Definition von Mobbing und fragt anschließend, wie Mobbing über das Internet aussehen und stattfinden könnte. Daran anknüpfend könnt ihr eine gemeinsame Cybermobbing-Definition niederschreiben.

Home-Kino

Was wird hier passieren?

Ihr seht gemeinsam einen Film, der sich mit dem Thema „Cybermobbing“ beschäftigt. Da es sich für die Teilnehmer um einen relativ abstrakten Begriff handelt, bietet der Film einen guten Einstieg.

Was ist das Ziel der Übung?

Filme thematisieren viele relevante Elemente wie die Gefühls- und Gedankenlagen der Beteiligten und auch, welche emotionalen Folgen eine solche Situation für das Opfer hat. Mit Hilfe eines Filmes können die Kinder leichter in die Perspektiven der Beteiligten schlüpfen, so dass Einfühlungsvermögen an dieser Stelle stark gefördert wird.

Die Teilnehmer sollen ein Verständnis dafür entwickeln, was genau gemeint ist, wenn über Cybermobbing gesprochen wird.

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt

Alter: ab 6 Jahren

Ort: geschlossener Raum

Material: Fernseher und DVD-Player; wenn die Filme online gezeigt werden, einen Laptop mit Internetanschluss

Filme:

1. Homevideo (<http://www.youtube.com/watch?v=BNIPH3qBxaA>)
Wichtig: Dieser Film ist erst ab zwölf Jahren freigegeben!
2. Netzangriff – der Tatort für Kinder – Kindernetz (<http://www.youtube.com/watch?v=aHMgcmYuz2M>)
3. Die Story – Stille Gewalt – Schülermobbing im Internet (<http://www.youtube.com/watch?v=wE2Imqzt8bl&feature=related>)
4. „Cybermobbing gegen Max“ in dem Buch „Schluss mit Cybermobbing“

Dauer: abhängig vom Film



Vorbereitung

Bevor ihr den Kindern den Film zeigt, solltet ihr ihn bereits mindestens einmal gesehen haben. Viele Situationen sind wichtig und deren Bedeutung fällt vielleicht erst beim zweiten Sehen ins Auge.

Und so funktioniert's!

Die Kinder sollen den Film einfach nur schauen und sich keinerlei Notizen dazu machen oder ihn protokollieren. Vor dem Start könnt ihr die Kinder (sofern ihr das wollt) auf einzelne Aspekte hinweisen, wie z.B.

Beobachtet die Gefühlslage von einzelnen Personen!

Achtet mal darauf, wer alles daran beteiligt war und was diese Personen gemacht haben!

Diskussionsfragen

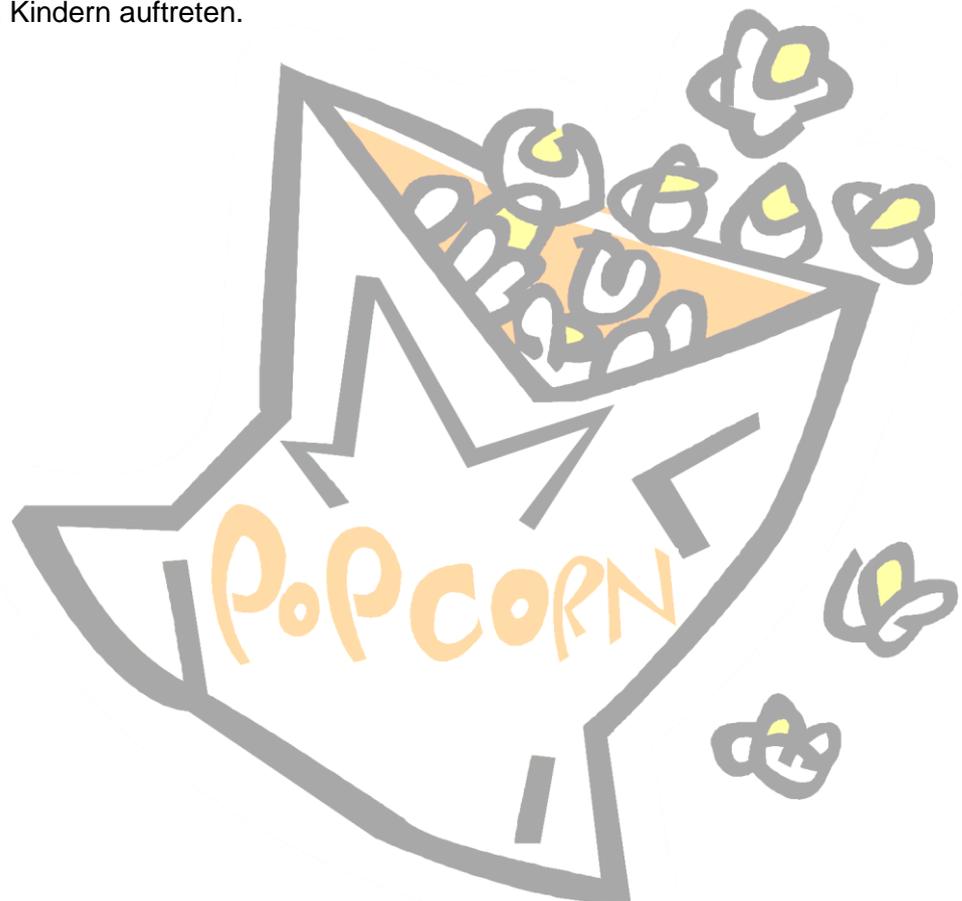
Bevor ihr in der Gruppe über die Inhalte des Films spricht, bietet es sich an, eine kurze Pause einzulegen, um den Film bei den Kindern sacken zu lassen.

Fragen, die beispielsweise in der Gesamtgruppe besprochen werden können:

- Gibt es Verständnisfragen zum Film?
- Was ist in dem Film passiert?
- Welche Auslöser gab es für das Cybermobbing?
- Welche Mittel haben die Täter eingesetzt, um das Opfer zu mobben?
- Wie haben sich welche Personen verhalten?
- Wie haben sie sich gefühlt? Hatten sie den ganzen Film über das gleiche Gefühl?
- Gab es eine Stelle, an der ihr anders reagiert hättet? Welche anderen Möglichkeiten hätte es gegeben?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Alle vier Filme beschreiben das Phänomen Cybermobbing auf unterschiedliche Art und Weise und doch stets sehr ausführlich. Aufgrund dessen kann eine hohe emotionale Betroffenheit bei den Kindern auftreten.



Hinter der Fassade

Was wird hier passieren?

Die Teilnehmer sollen in unterschiedliche Rollen schlüpfen und einen Blick hinter die Fassade werfen: Sie sollen ihre Gedanken und Gefühle beschreiben.

Was ist das Ziel der Übung?

Bei dieser Übung soll verdeutlicht werden, dass beim Cybermobbing nicht nur Täter und Opfer beteiligt sind, sondern auch Zuschauer die Situation von außen „unterstützen“. Durch das Hineinfinden in unterschiedliche Rollen soll eine Perspektivübernahme stattfinden, die das Einfühlungsvermögen der Teilnehmer sensibilisiert und auf die emotionalen Folgen hinweist.

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt

Alter: ab 8 Jahren

Ort: im Stuhlkreis

Material: Arbeitsblatt „Hinter der Fassade“ (S. 33/34), großes Packpapier, rote und grüne Karteikarten, Kreppband und Stifte

Dauer: 25 Minuten

Vorbereitung

Zunächst werden auf dem Packpapier drei Silhouetten aufgemalt, je eine für Täter, Opfer und Zuschauer. Vielleicht bietet sich ein Teilnehmer an, der sich auf das Papier legt, um seinen Körper zu umranden.

Gedanken und Gefühle zu den drei Beteiligten in gleicher Zahl kopieren und in einer Box verschwinden lassen.

Rote und grüne Karteikarten sowie Stifte in der Mitte positionieren.

Und so funktioniert's!

Die Box wird reihum durch den Stuhlkreis gereicht, jeder Teilnehmer zieht verdeckt einen Zettel. Auf den Zetteln steht die jeweilige Aufgabe, die die Teilnehmer im Kommenden zu erledigen haben.

Gefühle werden auf roten Karten notiert, Gedanken auf grünen.

Die Teilnehmer sollen diese Aufgabe zunächst in Einzelarbeit lösen, falls sie mehrere Ideen zu ihrem Aufgabenzettel haben, dürfen sie diese selbstverständlich festhalten.

Wenn alle Teilnehmer so weit sind, können diese in Kleingruppen nach vorne gerufen werden (zuerst alle die, die sich mit den Gefühlen dann diejenigen, die sich mit den Gedanken des Täters beschäftigt haben und so weiter) und dürfen ihre beschriftete Karte an die jeweilige Stelle kleben (Gedanken an den Kopf, Gefühle in den Bauch). Dann erklären sie kurz, warum sie sich dafür entschieden haben.

Diskussionsfragen

- War es schwierig, sich in einzelne Personen hineinzuversetzen? Warum?
- Bei welcher Person war es am einfachsten/schwierigsten und warum?
- Wer hat besonders viele schlechte/gute Gefühle und Gedanken? Woran kann das liegen?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Vielleicht fällt es den Teilnehmern schwer, sich in die Rollen der unterschiedlichen Personen hineinzuversetzen. Dann wäre es an dieser Stelle sinnvoll, bereits ausgefüllte Karten zu den Gedanken und Gefühlen der Personen in der Mitte zu positionieren, so dass die Kinder nur aus einer Sammlung etwas auswählen, was ihnen passend erscheint.

Falls es den jüngeren Kindern schwer fällt, Gedanken und Gefühle auseinander zuhalten, müsst ihr nicht so streng sein: Diskutiert und entscheidet in der Gruppe gemeinsam, ob die Aussage dem Kopf oder dem Bauch zugeordnet werden soll.

Die folgende Tabelle enthält Beispiele für Gefühle und Gedanken. Diese könnt ihr auch zusätzlich auf den entsprechenden Farben als Orientierung ausdrucken.

Gefühle	Gedanken
Ich habe Angst!	Wenn ich heute zur Schule gehe, was erwartet mich da wohl wieder?
Ich schäme mich!	Was ist, wenn ich der nächste bin?
Ich fühle mich stark!	Was soll ich bloß tun?
Ich fühle mich alleine!	Das ist so lustig!
Ich bin traurig!	Nur weiter so - ich will mehr davon sehen!
Ich fühle mich hilflos!	Der Arme – eigentlich müsste ich ihm helfen!
Ich bin richtig cool!	Niemand mag mich!
Ich hab' tierisch viel Spaß!	Bald ist es soweit und er traut sich nicht mehr in die Schule!

Hinter der Fassade

Gefühl Täter	Gefühl Opfer	Gefühl Zuschauer
Gefühl Täter	Gefühl Opfer	Gefühl Zuschauer
Gedanke Täter	Gedanke Opfer	Gedanke Zuschauer
Gedanke Täter	Gedanke Opfer	Gedanke Zuschauer

Gefühl Täter	Gefühl Opfer	Gefühl Zuschauer
Gefühl Täter	Gefühl Opfer	Gefühl Zuschauer
Gedanke Täter	Gedanke Opfer	Gedanke Zuschauer
Gedanke Täter	Gedanke Opfer	Gedanke Zuschauer

LichtSIGNALanlage

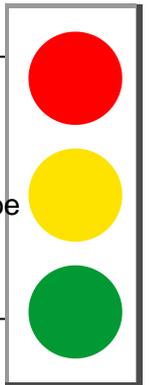
Was wird hier passieren?

Die Kinder sollen verschiedene Situationen bewerten und in Kleingruppen prüfen, ob es sich um Cybermobbing handelt.

Was ist das Ziel der Übung?

Ziel der Übung ist es zu verdeutlichen, dass jeder eine unterschiedliche Schmerzgrenze besitzt und so nicht generell festzulegen ist, wann etwas verletzend ist und wann nicht.

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt Alter: ab 7 Jahren Ort: großer Raum, in dem sich die Teilnehmer bewegen können Material: Arbeitsblatt „LichtSIGNALanlage“ (S. 37) für euch kopieren, ca. 10 rote, gelbe und grüne Karteikarten Dauer: ca. 25 Minuten
--



Vorbereitung

Da in dieser Übung auch Bewegungselemente integriert sind, ist es wichtig, zuerst so viel Platz wie möglich im Raum zu schaffen. Also schiebt alle Tische, Stühle und sonstiges zur Seite und legt los.

Und so funktioniert's!

Diese Übung besteht aus zwei Kleinübungen. Die Kinder sollen in Kleingruppen über die Aussagen diskutieren und sich dann für eine Karte entscheiden. Damit nicht immer die gleichen Kinder zusammen arbeiten, hier die erste Übung:

Die Kinder laufen in dem Raum umher, bis ihr laut und deutlich eine Zahl ruft. Beispielsweise die drei. Dann ist es die Aufgabe der Kinder, jeweils zu dritt eine Kleingruppe zu bilden. Falls die Gesamtgruppengröße ungerade und somit schlecht durch 3 teilbar ist, kann natürlich eine Gruppe die Jokergruppe sein und eine Person mehr oder weniger aufnehmen.

Haben sich die Kleingruppen zusammen gefunden, lest ihr nun eine Aussage vor. Danach verteilt ihr pro Gruppe eine rote, gelbe und grüne Karte. Die Kinder sollen die Aussage nun in ihrer Gruppe einer Kategorie zuordnen:

rot:	Geht gar nicht!
gelb:	Ist nicht ganz in Ordnung!
grün:	Völlig okay!

Haben sich die Kinder entschieden, setzen sie sich auf den Boden, um zu zeigen, dass sie fertig sind. Sitzen alle Kleingruppen auf dem Boden, wird die ausgewählte Karte in die Luft gehoben. War es in der Gruppe nicht möglich, sich auf eine Karte zu einigen, dürfen auch mehrere in die Luft gehalten werden. Nach jeder Runde soll den Kleingruppen die Möglichkeit geben werden, ihre Entscheidung zu begründen und zu erläutern, ob es schwierig war, sich in der Kleingruppe zu einigen.

Diskussionsfragen

Die Diskussionsfragen stellt ihr nach der Aktion der gesamten Gruppe. Ein Stuhlkreis bietet sich dafür an:

- Welche Situation findet ihr am schlimmsten? Und warum?
- Welche Situation würde ganz klar von euch die grüne Karte kriegen und warum?
- Haben zum Schluss immer alle Kleingruppen die gleiche Farbe hoch gehalten? Warum nicht?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Bewegung ist ein wichtiges Element für Kinder, es dient als Ventil für gestaute Kraft. Falls ihr den Eindruck habt, die Kinder brauchen gerade Bewegung, dann könnt ihr dies an dieser Stelle ermöglichen.

Um den Bewegungsanteil auszubauen, könnt ihr diesen mit Musik begleiten. Bis zum Stoppen der Musik haben die Kinder Zeit, sich frei durch den Raum zu bewegen. Danach gebt ihr die Anzahl der Kleingruppenmitglieder bekannt.

Eine andere Alternative ist, den Kindern Aufgaben zu geben, wie sie sich bewegen sollen. Beispielsweise stolzieren wie ein Storch, laufen wie ein Top-Model, springen wie ein Frosch etc.

LichtSIGNALanlage

<p>Auf deiner SchülerVZ-Pinnwand schreibt jemand: „Du Idiot! Niemand kann dich leiden!!!“</p>	<p>Jemand filmt, wie du von den anderen in den Schwitzkasten genommen wirst, und stellt das Video bei YouTube ein.</p>	<p>Jemand filmt dich heimlich auf dem Klo und schickt das Video an alle aus deiner Klasse weiter.</p>	<p>Jemand schreibt dir eine SMS, in der steht: 2Du bist ein Spinner! Du bist so dumm! Keiner mag dich!“</p>
<p>Du hast dich mit einer Freundin gestritten. Am nächsten Tag wissen alle, in wen du verliebt bist, und lachen über dich. Du erfährst von einem Klassenkameraden, dass deine Freundin eine E-Mail an alle weitergeleitet hat, in der du ihr von deinem Schwarm erzählt hast.</p>	<p>Du wirst von einem Freund im SchülerVZ in die Gruppe „Julia hat den fettesten Arsch von allen“ eingeladen. Du nimmst die Einladung an und wirst Mitglied der Gruppe.</p>	<p>Du bekommst ein Bild von einem Mitschüler zugemailt, das so bearbeitet wurde, dass er ganz schiefe Zähne und viele Pickel im Gesicht hat. Du findest das Bild echt komisch und leitest es an alle deine Freunde weiter.</p>	<p>Auf einer Geburtstagsfeier hast du mit Freunden rumgeblödel. Am nächsten Tag stehen Fotos von dir, auf denen du ziemlich albern aussiehst, im SchülerVZ, und du bist darauf verlinkt.</p>

<p>Jemand kommentiert einen Film über dich bei YouTube mit „Der ist so dumm!! Voll das Opfer! Der kann ja gar nichts! Schon peinlich!“</p>	<p>Jemand erstellt ein SchülerVZ-Profil mit deinem Namen, auf dem es ein verzerrtes Foto von dir gibt und in dem nur gemeine Lügen über dich stehen.</p>	<p>Du bist bei MSN/ICQ/Skype online und willst mit Klassenkameraden chatten. Alle sind online, aber niemand antwortet dir.</p>	<p>Du fehlst zur ersten Stunde im Unterricht und bekommst eine SMS: „Hey du Schlafmütze, hast du schon wieder verpennt?“</p>
<p>Du hast dich mit einem Freund verkracht. Am Nachmittag nach der Schule bekommst du von ihm eine E-Mail, in der er dir erklärt, warum er so sauer war.</p>	<p>Du stellst fest, dass du dir von niemandem aus der Klasse die Profile in SchülerVZ ansehen kannst. Ein Freund sagt dir, dass dich alle blockiert haben.</p>	<p>Du hast deiner besten Freundin ein sehr peinliches Bild von dir gezeigt. Sie hat es sich von deinem Handy geklaut und an alle in der Klasse weitergeleitet.</p>	<p>Du spielst gerne „World of Warcraft“. Jetzt haben dich deine Kumpel aus eurer Gilde herausgeschmissen.</p>

Und nun?!

Was wird hier passieren?

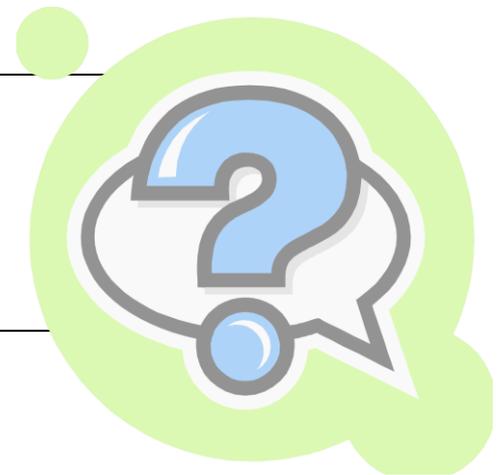
Bei dieser Übung handelt es sich um ein traditionelles Rollenspiel. Eine Geschichte wird bis zu einem bestimmten Zeitpunkt erzählt, ehe die Kinder in Kleingruppen die Geschichte weiter entwickeln sollen.

Was ist das Ziel der Übung?

Durch das Übernehmen einzelner Rollen können die Teilnehmer die Gefühle der Beteiligten besser verstehen. Außerdem erhalten die Rollenspieler eine unmittelbare Rückmeldung durch die anderen Teilnehmer, so dass Einfühlungsvermögen in dieser Übung ein zentrales Ziel ist.

Im Rollenspiel werden soziale und persönliche Konsequenzen des Verhaltens deutlich. An dieser Stelle haben die Kinder die Möglichkeit, all ihr Wissen zu integrieren, so dass die Geschichte positiv weiter entwickelt werden kann.

Anzahl der Teilnehmer: Kleingruppen von 5-6 Personen
Alter: ab 8 Jahre
Ort: Kleingruppen müssen ihr Rollenspiel proben können,
ohne andere Gruppen zu stören
Material: ein Übungsblatt „Und nun?!“ pro Kleingruppe
Dauer: 20 Minuten



Vorbereitung

Wichtig für die Kleingruppen ist es, dass sie wirklich genug Platz haben, um nicht mit den anderen zusammen zustoßen.

Wähl die Kleingruppen nicht zufällig! An dieser Stelle kann es vorteilhaft sein, wenn die Kinder unterschiedlich alt sind. Sie Älteren vermitteln den Jüngeren ihr Wissen, die Jüngeren nehmen den Älteren die Angst vor dem Schauspielen.

Kopiert das Übungsblatt (kann als Hilfsmittel eingesetzt werden) pro Kleingruppe einmal.

Und so funktioniert's!

Zu Beginn erzählt ihr der gesamten Gruppe eine kurze Geschichte.

Morgens um 7 Uhr klingelt der Wecker: Schulzeit! Sandra reibt sich den Schlaf aus den Augen. Schnell einen Blick aufs Handy werfen. Eine SMS von Tanja, in dem Moment krümmt sich bereits der Magen von Sandra zusammen: „Geht das jetzt schon morgens früh los?“, fragt sie sich. Sie öffnet die SMS und was sie dort liest, macht ihr Angst „Freust du dich schon auf die Schule? Hab mir etwas ganz Besonderes überlegt – heute wird die ganze Schule über dich lachen!“ Sandra legt das Handy beiseite, versucht die Drohung zu ignorieren und bereitet sich auf die Schule vor.

Schon im Bus ist sie den Blicken der Anderen ausgesetzt, sie merkt wie die Augen der Anderen sie anstarren, hinter ihrem Rücken geredet und über sie gelacht wird. Sandra hat keine Ahnung warum – immer noch hofft sie, dass sie sich das alles nur einbildet.

Doch an der Schule angekommen, wird es noch schlimmer! Schüler, egal ob sie sie kennen oder noch nie ein Wort mit ihr gewechselt haben, zeigen mit dem Finger auf sie, lachen sie aus oder begrüßen sie mit „Popelesser!“, „Breitarsch!“ oder „Bettnässer!“.

Sandra kann sich das alles gar nicht erklären, sie fragt sich was gestern passiert sein muss, dass alle sich so verhalten? Traurig setzt sie sich in eine Ecke des Schulgebäudes und wartet, dass es zum Unterrichtbeginn schellt.

Steffi, Sandras einzige Freundin, auf die sie sich immer verlassen kann, kommt vorbei. Steffi spricht Tanja an. „Oh mein Gott – hast du das im Internet gesehen?! Ich hab es gestern spät abends noch entdeckt und direkt versucht dich anzurufen, aber du bist leider nicht mehr an dein Handy gegangen!“, berichtet Steffi. Sandra ist ganz verwundert, denn sie hat doch gar keine Ahnung, wovon Steffi spricht. Steffi erzählt weiter: „Bei SchülerVZ hat jemand eine Hassgruppe eröffnet, die den Titel ‚Sandra – die nackte Wahrheit‘ trägt, in der stehen lauter gemeine Lügengeschichten über dich. Als ich gestern Abend in der Gruppe war, hatte sie schon 47 Mitglieder, alles Schüler dieser Schule. Ich will nicht wissen, wie viele neue Mitglieder über Nacht noch dazugekommen sind!“ Sandra kann ihre Tränen nicht mehr für sich behalten.

Was sollen die beiden Mädchen jetzt nur tun?!

Teilt jetzt die Gruppe in Kleingruppen auf und gebt ihnen den Auftrag, die Geschichte weiter zu erzählen anhand eines Rollenspiels. Ziel des Rollenspiels ist es, einen möglichst positiven Ausweg für Sandra zu finden.

Rollen wie Eltern, Geschwister oder Lehrer dürfen die Kleingruppen natürlich im Laufe der Geschichte ergänzen.

Diskussionsfragen

- Wie hat es euch gefallen, in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen? Was war einfach und was ist euch vielleicht schwer gefallen?
- Welche Kleingruppe hat die Geschichte am besten zu Ende gebracht? Gibt es überhaupt den richtigen Weg? Können nicht vielleicht auch unterschiedliche Wege zum Ziel führen?
- War es schwierig, sich in der Kleingruppe auf ein Ende zu einigen? Warum habt ihr genau diesen Ausgang der Geschichte gewählt?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Einigen Kindern könnte es schwer fallen, sich in die Situation hineinzusetzen. Angst und Scham steht manchen Kindern im Weg, den Mut zum Schauspielern zu finden.

Diese Übung solltet ihr deshalb erst dann einsetzen, wenn sich die Teilnehmer untereinander bereits kennen und Vertrauen die Atmosphäre schmückt.

Außerdem solltet ihr vor Beginn der Übung noch einmal deutlich sagen, dass es sich hier nicht um ein schauspielerisches Meisterwerk handeln soll! Sich lustig machen und auslachen sind NICHT erwünscht – sondern Spaß, Freude und Kreativität!

Zudem gibt es die Möglichkeit, unsicheren Teilnehmern kleine Rollen zukommen zu lassen, so dass sie sehr wenige Aufgaben übernehmen.



Und nun?!

Der Weg aus dem Cybermobbing-Labyrinth ist nicht einfach! Aber auch hier führen viele Wege zum Ziel – man muss sie nur finden!

Im Folgenden lest ihr kurz und knapp zusammengefasst, worauf man achten sollte!

Verhalten des Opfers:

- Die Kontaktversuche des Täters ignorieren (Bei sozialen Netzwerken gibt es dafür eine spezielle Einstellungsfunktion!).
- Reagiere nicht auf Beleidigungen, aber speichere sie als Beweise.
- Über das Mobben sprechen (Freunde, Geschwister, Eltern, Lehrer) und sich Unterstützung suchen.

Verhalten der Freunde:

- Das Opfer schützen und sogar beschützen, wenn es zu erneuten Attacken gegen das Opfer kommt.
- Stell dich demonstrativ auf die Seite des Opfers und lass nicht zu, dass alle gegen einen sind.
- Suche Unterstützung bei Dritten (Freunde, Geschwister, Eltern, Lehrer etc.).

Verhalten der Eltern:

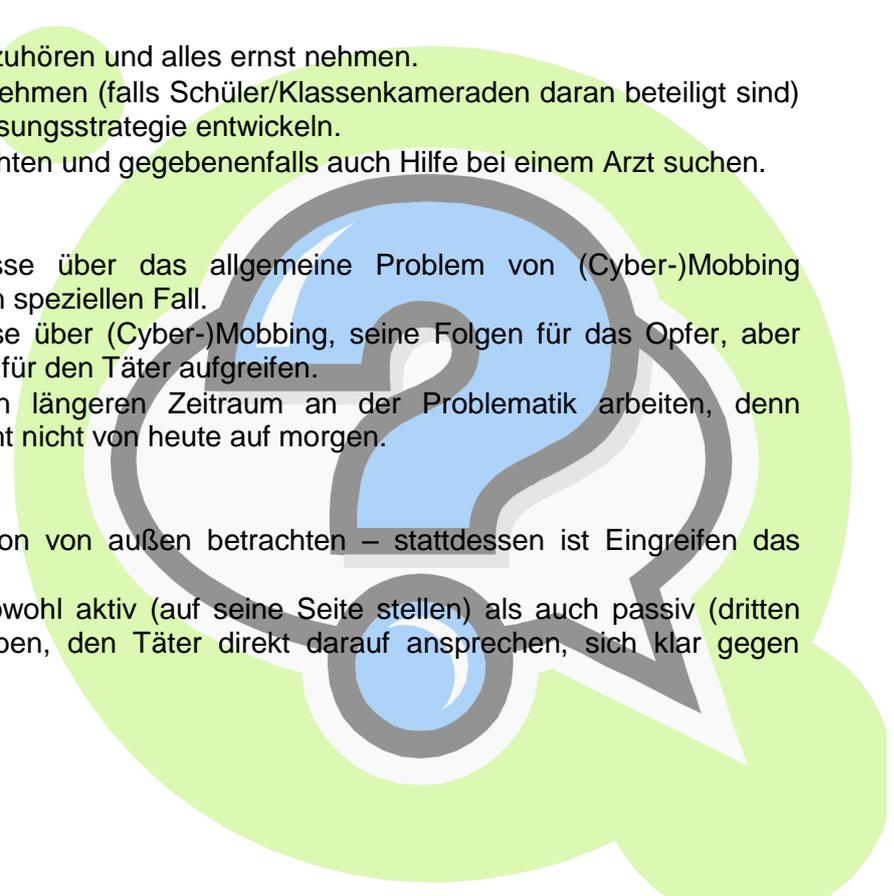
- Dem Kind aufmerksam zuhören und alles ernst nehmen.
- Kontakt zur Schule aufnehmen (falls Schüler/Klassenkameraden daran beteiligt sind) und gemeinsam eine Lösungsstrategie entwickeln.
- Das Kind genau beobachten und gegebenenfalls auch Hilfe bei einem Arzt suchen.

Verhalten der Lehrer:

- In der gesamten Klasse über das allgemeine Problem von (Cyber-)Mobbing sprechen, nicht über den speziellen Fall.
- Mit der gesamten Klasse über (Cyber-)Mobbing, seine Folgen für das Opfer, aber auch rechtliche Aspekte für den Täter aufgreifen.
- Konsequenz über einen längeren Zeitraum an der Problematik arbeiten, denn Mobbing kommt und geht nicht von heute auf morgen.

Verhalten der Zuschauer:

- Nicht länger die Situation von außen betrachten – stattdessen ist Eingreifen das richtige Stichwort.
- Das Opfer schützen, sowohl aktiv (auf seine Seite stellen) als auch passiv (dritten Personen Bescheid geben, den Täter direkt darauf ansprechen, sich klar gegen Mobbing aussprechen).



4.3 Handygewalt

Das Handy ist bei Kindern und Jugendlichen schon seit Jahren nicht mehr aus dem Besitz wegzudenken. 55 Prozent der sechs- bis 13-jährigen Jungen haben bereits ein eigenes Handy, bei den Mädchen sind es lediglich zwei Prozent weniger. Mit steigendem Alter der Besitz eines eigenen Handys immer selbstverständlicher, so verfügen 98 Prozent der Jungen und 94 Prozent der Mädchen zwischen dem 12. und 19. Lebensjahr über ein eigenes Handy. Nicht nur der Handybesitz steigt mit zunehmendem Alter, sondern auch die Bedeutung dieses Geräts für die Kinder und Jugendlichen in Alltagssituationen.

Die tragbaren Handys sind so klein, dass sie problemlos in Hosen- oder Jackentaschen verschwinden können, um die Besitzer den ganzen Tag treu zu begleiten. Somit sind sie den gesamten Tag über präsent und erlangen dadurch eine besondere Bedeutung. Aber nicht unbedingt das Telefonieren steht an oberster Stelle, sondern vielmehr sind es die zahlreichen anderen Funktionen, die das Handy so attraktiv wirken lassen. Auf dem Weg zur Schule oder von der Schule, im Bus oder auf dem Fahrrad sind es gerade die Musikfunktionen, auf die die Kinder und Jugendlichen zurückgreifen. Aber auch jüngere Entwicklungen, die das Handy zum mobilen Internet erweitern, steigern die Bedeutung der Handys und Smartphones für Kinder und Jugendliche im Alltag.

Handys haben sich heutzutage zu kleinen Multifunktionsgeräten verwandelt. Sie können nicht nur Fotos und Filme aufzeichnen, sondern durch ergänzende Funktionen wie Bluetooth können diese auch an andere Handys oder Computer und somit an Freunde, Familie, Mitschüler, aber auch Fremde weitergeleitet werden. Durch Smartphones ist die Dateien mit wenigen Klicks im Internet.

In unserer Zeit ist es jedem möglich, das Internet durch eigene Bilder und Filme zu gestalten. Ein wichtiger negativer Aspekt ist in diesem Zusammenhang, dass somit auch persönliche Daten Internetseiten schmücken können, die man dem breiten Publikum des Internets gar nicht präsentieren wollte. Texte, Bilder und Filme können schnell die Runde machen und unkontrolliert weiter verbreitet werden. Schon jeder siebte Jugendliche hat in einer Studie bestätigt, dass über ihn peinliche und/oder beleidigende Inhalte ins Internet gestellt worden sind.

Sicherlich stellt das Handy an sich keine Gefahrenquelle dar, sondern erst der Missbrauch von einzelnen Funktionen, um dadurch Andere zu schädigen.

Was ist Happy Slapping?

Ein Trend, der erstmals 2004 in England aufgetreten ist, hat sich über die Grenzen ausgeweitet und ist längst auch in Deutschland angekommen. Kinder und Jugendliche filmen

sich bei Prügeleien oder schlagen ahnungslose Unschuldige aus der Motivation heraus ,dieses zu filmen, um es dann weiterschicken zu können. Ein solches Verhalten wird als Happy Slapping (englisch: ‚fröhliches Schlagen‘) bezeichnet.

Vorfälle von Happy Slapping laufen verschiedenartig ab. Zum Teil geschieht dies unter freiwilliger Teilnahme aller Beteiligten, d. h. die Schlägerei wird nur gespielt. In anderen Fällen wird hingegen bewusst eine echte gewalttätige Auseinandersetzung herbeigeführt um sie zu filmen.

Die kriminelle Variante von Happy Slapping verläuft meist in vier Schritten:

1. Die jugendlichen Angreifer laufen unauffällig auf ihr zuvor willkürlich ausgesuchtes und ahnungsloses Opfer zu und schlagen es plötzlich und ohne jegliche Vorwarnung z.B. ins Gesicht.
2. Die verdutze Reaktion des Opfers wird von einer weiteren Person mit der Handy- oder einer Videokamera gefilmt.
3. Alle Beteiligten verschwinden, ohne sich um das Opfer zu kümmern.
4. Diese Aufnahmen werden anschließend im Internet online gestellt oder per Handy verbreitet. Eine weitere öffentliche Erniedrigung für das Opfer beginnt.

Teilweise wird in Schritt 1 nicht nur ein einziger Schlag ausgeführt, sondern mitunter werden Opfer auch bis zur Bewusstlosigkeit verprügelt, anderweitig verletzt, sexuell genötigt oder vergewaltigt.

Das Handy versteht sich in diesem Zusammenhang selbstverständlich nicht als ausführende Gewalt. Es sind der Angreifer und seine Begleiter, die in einer solchen Situation die Gewalt ausüben. Und doch ist das Handy bzw. die Videokamera von entscheidender Bedeutung, denn durch seine/ihre Hilfe konnte das Video entstehen und anschließend verbreitet werden um das Opfer zusätzlich in der Öffentlichkeit bloßzustellen.

Wichtig am Phänomen des Happy Slappings ist zu berücksichtigen, dass es in einer solchen Situation nicht nur Täter und Opfer gibt, sondern auch Filmer, Weiterverbreitende und Zuschauer (vorausgesetzt, die Gewaltsituation findet in der Öffentlichkeit statt).

Ist Happy Slapping strafbar?

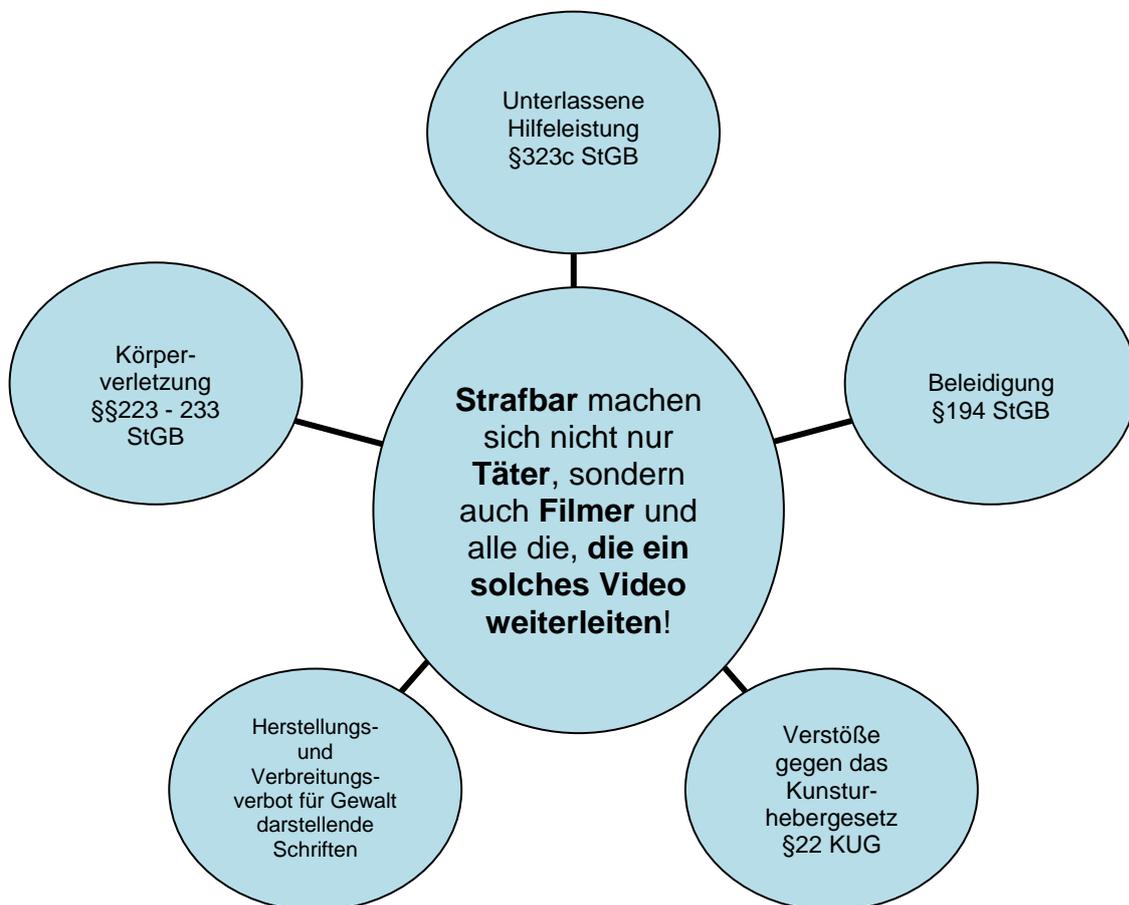
Fotos und Filme online zu stellen, ohne die darauf zu sehende Person nach ihrer Erlaubnis zu fragen, ist nicht rechtens. Auch wenn die Person eingewilligt hat, das Bild oder das Video zu drehen, ist das keine Erlaubnis, diese Inhalte für Dritte zugänglich zu machen. Falls es zu einer solchen Gegebenheit kommt, ist dies ein Verstoß gegen §22 des Kunsturhebergesetzes.

Je nach Schwere der Schläge kann der Täter nach §§223 bis 233 StGB (Strafgesetzbuch) der einfachen oder schweren Körperverletzung angeklagt werden.

Der Besitz von Gewaltvideos und Videos, auf denen pornografische Inhalte zu sehen sind, ist nicht strafbar. Sobald das Video jedoch versendet wird, handelt es sich um eine Straftat. Es ist verboten, Anderen den Zugriff auf gewaltverherrlichende oder pornografische Videos zu ermöglichen, so steht es im §131 des StGB zum Herstellungs- und Verbreitungsverbot für Gewalt darstellende Schriften.

⇒ Anders verhält sich dies bei Kinderpornographie, in solchen Fällen wird der einfache Besitz schon als eine Straftat angesehen.

Strafmündig sind nach §19 StGB alle Personen ab dem 14. Lebensjahr und somit schuld- und strafbar.



Es handelt sich um Happy Slapping, wenn Jugendliche (der Täter handelt nicht alleine) einen willkürlich ausgewählten Passanten oder Mitschüler brutal angreifen und dies auf Video aufnehmen, um es später an Dritte weiterzuleiten, oder es im Internet online stellen. Das Mitfilmen von Gewalthandlungen ist zutiefst respektlos und eine grobe Missachtung des Opfers!

Auskunft bitte!

Was wird hier passieren?

Mit Hilfe von verschiedenen Videos nähern sich die Kinder dem Begriff „Happy Slapping“ an.

Was ist das Ziel der Übung?

Videos, auf denen Happy Slapping zu sehen ist, für viele Kinder wahrscheinlich noch völliges Neuland. Deshalb soll mit Hilfe dieser Übung der Wissensstand der Kinder auf eine gleiche Ebene gebracht werden. In der Diskussionsrunde steht neben der Beschreibung des Begriffs der Austausch über persönliche Erfahrungen und Erlebnisse im Vordergrund.

Diese können visuell festgehalten werden und dienen als Unterstützer für folgende Übungen.

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt

Alter: 8 Jahre

Ort: geschlossener Raum

Material: Fernseher (oder Laptop) mit Internetfunktion, um die Videos abzuspielen
Oder die Videos müssen zuvor runtergeladen und per DVD-Player abgespielt werden.

- <http://www.youtube.com/watch?v=c-xEcxAfGj0>
- <http://www.youtube.com/watch?v=o3X3ysbtyWI>
- <http://www.youtube.com/watch?v=GTKjluWMwc0>
- <http://www.youtube.com/watch?v=cjczKNEjrKM>
- http://www.youtube.com/watch?v=-t_b_kAmESc
- http://www.youtube.com/watch?v=-t_b_kAmESc

Flipchartpapier, Eddings.

Dauer: 25 Minuten

Vorbereitung

Es handelt sich bei den aufgeführten Videos nur um eine mögliche Auswahl. Bei den meisten Videos werden Happy Slapping-Situationen nachgestellt, bei anderen handelt es sich um echte Szenen. Da die Verbreitung solcher Videos strafbar ist, könnten diese Videos bereits von YouTube wieder entfernt worden sein. Falls dies der Fall ist, googlet nach Videos zum Thema „Happy Slapping“ oder „Happy Slap“ und stellt eine neue Videoauswahl für die Kinder zusammen. Bei der aufgeführten Auswahl an Videos sind auch Berichte und Kurzdokumentationen dabei. Ihr könnt die Videos selbstverständlich nach eurem Interesse und nach den zeitlichen Möglichkeiten frei zusammenstellen.

Bevor ihr den Kindern die Videos zeigt, solltet ihr diese mindestens einmal gesehen haben. Viele Situationen sind wichtig und deren Bedeutung fällt erst bei der zweiten Betrachtung ins Auge.

Da die Videos die Basis dieser Übung bilden, ist es wichtig, dass alle Kinder den Bildschirm gut erkennen können. Um dies zu ermöglichen, müsst ihr ggf. den Raum abdunkeln. Alle Materialien zum Abspielen der Videos sollten zuvor aufgebaut und ihre Funktionsfähigkeit überprüft worden sein.

Und so funktioniert's!

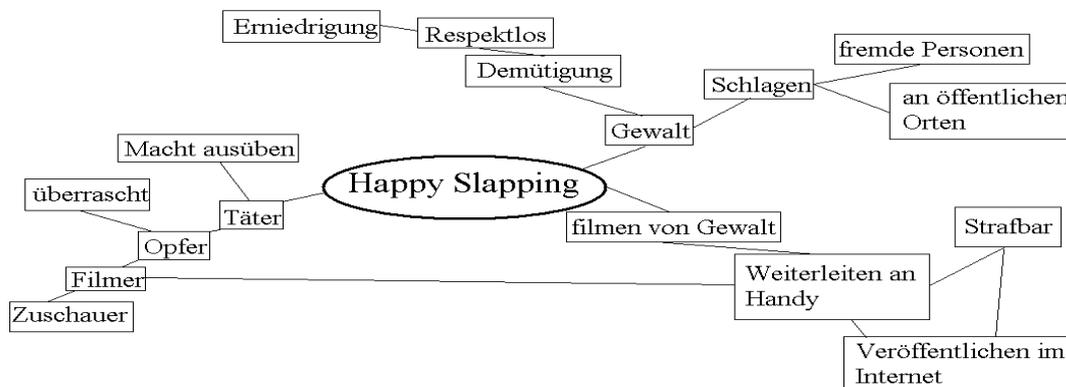
Trommelt alle Kinder zusammen und versammelt euch vor dem Fernseher oder Laptop, um die Videos abzuspielen. Vielleicht sind einige Kinder sehr betroffen von dem, was sie sehen, so dass es sich anbietet, das Gesehene erst einmal sacken zu lassen und nach zehn Minuten Pause in die Diskussionsrunde zu starten.

Um den Begriff „Happy Slapping“ zu beschreiben, solltet ihr während der Diskussion ein Flipchartpapier in der Mitte des Stuhlkreises legen. Alles Relevante darf dort festgehalten werden.

Diskussionsfragen

- Kanntet ihr den Begriff „Happy Slapping“ bereits zuvor?
- Was ist Happy Slapping? Was ist in solchen Situationen zu beobachten?
- Wer ist an Happy Slapping-Situationen beteiligt und welche unterschiedlichen Aufgaben führen die Personen aus?
- Hab ihr vorher schon mal ein solches Video gesehen? Wo war das und wer hat euch das gezeigt?
- Wart ihr selbst schon einmal in einer solchen Situation? Als Täter, Opfer, Filmer oder Zuschauer?

So oder so ähnlich könnte eurer Flipchartpapier zum Schluss aussehen. Wichtig ist zu berücksichtigen, dass die Kinder noch sehr unerfahren mit dem Thema „Happy Slapping“ sind und deshalb viel Unterstützung bei dieser Übung benötigen.



Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Manche Kinder beherrschen die Schreibschrift noch nicht sehr gut und haben vielleicht Angst vor der Gruppe das Papier zu beschreiben. Bietet den Kindern an, dass ihr das Schreiben für sie übernehmen könnt. Ansonsten könnte die gesamte Diskussionsrunde ins Stocken geraten, weil die Kinder Angst haben, das Gesagte aufschreiben zu müssen.

Plakatwand

Was wird hier passieren?

Plakate zu der Gefühls- und Gedankenwelt sowie zu den rechtlichen Situationen der an Happy Slapping beteiligten Personen werden erstellt.

Was ist das Ziel der Übung?

Ziel der Übung ist es, den Blick der Kinder hinter die Videos zu lenken. Gedanken, Gefühle und rechtliche Folgen werden in den „echten“ Videos nicht thematisiert. Durch das Hineinfinden in unterschiedliche Rollen soll eine Perspektivübernahme stattfinden, die das Einfühlungsvermögen der Teilnehmer sensibilisiert.

⇒ die Ergebnisse werden visuell auf Plakaten festgehalten

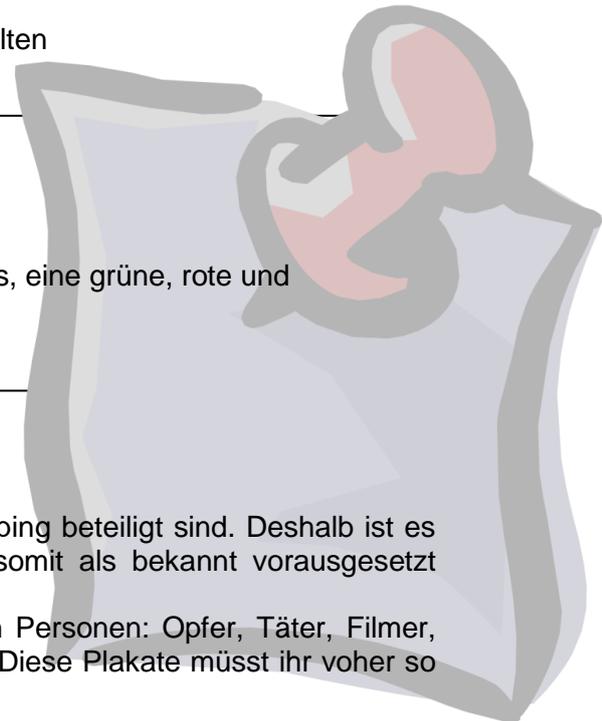
Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt

Alter: ab 8 Jahren

Ort: großer Raum

Material: mindestens 5 Flipchartpapiere sowie 5 Eddings, eine grüne, rote und schwarze Karteikarte

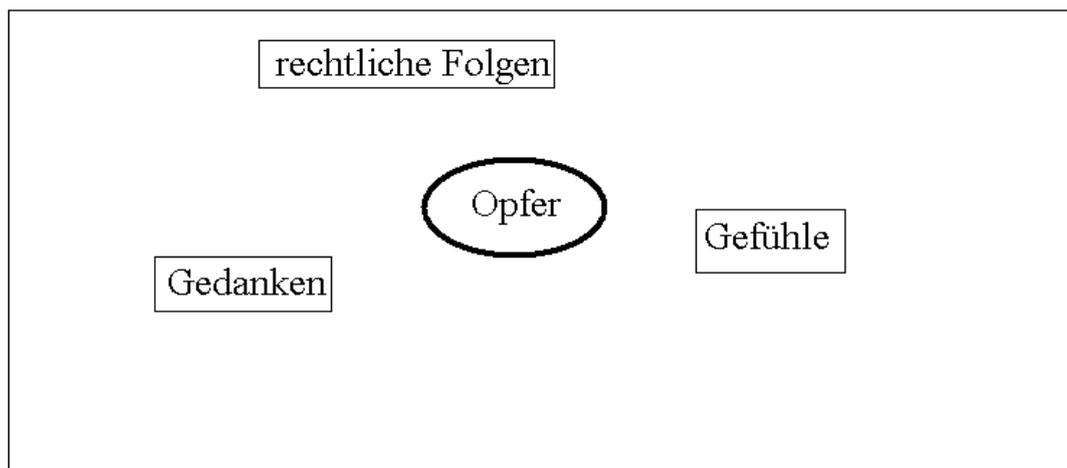
Dauer: 20 Minuten



Vorbereitung

In dieser Übung geht es um Personen, die an Happy Slapping beteiligt sind. Deshalb ist es wichtig, dass im Vorfeld dieses schon thematisiert und somit als bekannt vorausgesetzt werden kann.

Fünf Plakate und fünf Eddings (zu je einer der beteiligten Personen: Opfer, Täter, Filmer, Zuschauer, Weiterleiter) werden für diese Übung benötigt. Diese Plakate müsst ihr vorher so beschreiben:



Anschließend verteilt ihr die Plakate und Stifte im gesamten Raum auf dem Boden.

Und so funktioniert's!

Die Kinder laufen frei durch den Raum. Nach einer Zeit ruft ihr laut und deutlich „Stopp“ und zeigt eine Karte nach oben. Die Kinder gehen zum nächst gelegenen Plakat und tauschen sich je nach angezeigter Karteikarte aus:

grün:	Gedanken
rot:	Gefühle
schwarz:	rechtliche Situation

Bevor ihr wieder in die Bewegungsrunde startet, müssen die Kinder pro Plakat mindestens ein Stichwort zu dem jeweiligen Thema ergänzen.

Durch die Bewegungselemente zwischen den einzelnen Aktionen treffen die Kinder immer wieder in unterschiedlichen Kleingruppen zusammen, so dass ein großer Ideen- und Wissensaustausch ermöglicht wird.

Wenn ihr den Eindruck habt, dass die Kinder keine Ideen mehr zu den Themen haben, weil die Plakate bereits mit vielen Wörtern geschmückt sind, beendet ihr die Aktion.

Wichtig: Sagt den Kindern deutlich, dass vor Übungsbeginn deutlich gesagt wird, dass in diesem Schritt erst mal nur eine Ideensammlung stattfindet: Richtig und Falsch gibt es nicht!

Diskussionsfragen

Die nun beschriebenen Plakate dienen als Unterstützer während der Diskussion und dürfen selbstverständlich noch währenddessen erweitert und bearbeitet werden.

- War es schwierig, sich in die einzelnen Personen hineinzusetzen? Bei welchen Personen war es besonders einfach/schwierig und warum?
- Warum habt ihr euch für diese Gefühle/Gedanken entschieden?
- Habt ihr den Eindruck, es muss noch etwas auf den Plakaten ergänzt werden?
- Steht irgendetwas auf einem Plakat, womit ihr nicht einverstanden seid – worüber wir noch mal reden sollten?
- An welchen Stellen habt ihr vielleicht geraten?
- Wer hat besonders viele gute/schlechte Gedanken und Gefühle? Woran könnte das liegen?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Wichtig ist in der Diskussionsrunde deutlich zu sagen, welche Personen sich in einem solchen Zusammenhang strafbar machen – so dass keine falschen Informationen den Raum verlassen!

Von den Kindern wird bei dieser Übung viel verlangt. Sie müssen Personen in einem sehr komplexen Zusammenhang reflektieren, deshalb bietet es sich an, die Bewegungselemente spielerisch und witzig zu hinterlegen. Beispielsweise kann Musik als Start- bzw. Stoppzeichen eingesetzt werden, oder die Kinder dürfen verschiedene Bewegungen während der Bewegungsphase ausüben.

Im Laufe der Übung werden immer wieder die gravierenden Folgen für das Opfer zur Sprache kommen. Es bietet sich an, aus der Diskussion heraus bzw. im Anschluss daran ein Plakat zu entwickeln, auf dem Hilfen festgehalten werden, sprich:

- Wie verhalte ich mich in einer solchen Situation richtig?
- An wen kann ich mich wenden, wenn ich so etwas beobachtet habe/selber angegriffen worden bin?
- Was darf ich auf keinen Fall tun?

Schnappschuss

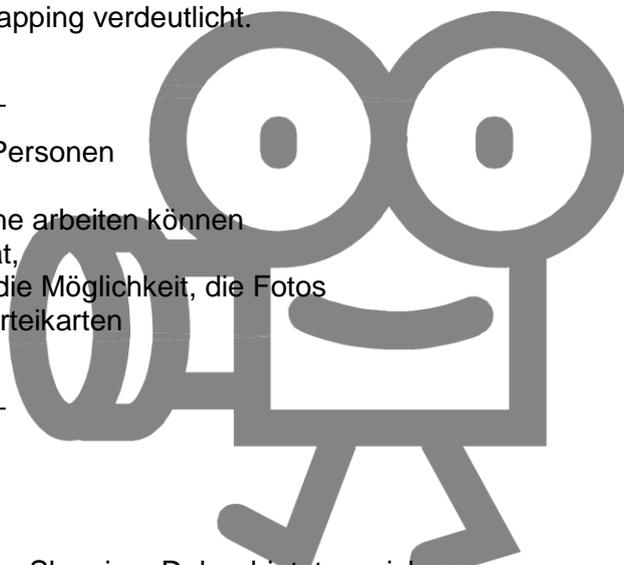
Was wird hier passieren?

Zum Thema „Happy Slapping“ wird ein Video/eine Fotogeschichte gedreht.

Was ist das Ziel der Übung?

Die Kinder haben in dieser Übung die Möglichkeit, sich kreativ zum Thema „Happy Slapping“ auszulassen und ihr gesamtes Wissen aktiv zur Schau zu stellen. Das Verhalten der beteiligten Personen wird von den Kindern nicht nur reflektiert, sondern sie stehen auch vor der Herausforderung, die Gefühls- und Gedankenwelt der Beteiligten durch ihre Körpersprache zum Ausdruck zu bringen. Insgesamt werden die einzelnen Faktoren und dadurch auch die Komplexität des Phänomens Happy Slapping verdeutlicht.

<p>Anzahl der Teilnehmer: Kleingruppe mit etwa 4 bis 6 Personen Alter: ab 8 Jahren Ort: mehrere Räume, so dass die Kleingruppen in Ruhe arbeiten können Material: entweder pro Gruppe ein videofähiges Gerät, oder pro Gruppe ein fotofähiges Gerät und die Möglichkeit, die Fotos auszudrucken, Papier, Stifte, Kleber und Karteikarten Dauer: 45 Minuten</p>
--



Vorbereitung

Videofähige Geräte sind ein zentrales Element von Happy Slapping. Daher bietet es sich an, für diese Übung auf genau diese Geräte zurückzugreifen, um eine zusätzliche Verbindung zu schaffen. Allerdings ist dies selbstverständlich auch eine Frage der materiellen Möglichkeiten, so dass ihr im Vorfeld entscheiden müsst, ob die Kinder eine Fotogeschichte zum Thema „Happy Slapping“ entwickeln oder ein Video drehen sollen. (Alternativ kann auch ein Comic gezeichnet werden!)

Und so funktioniert's!

Die Großgruppe wird in Kleingruppen eingeteilt. Diese sollten maximal eine Gruppengröße von 6 Personen haben, um zu gewährleisten, dass jeder die Möglichkeit hat sich kreativ und aktiv auszuleben.

Anschließend dürfen die Kinder selbst entscheiden, wie ihr Video/ihre Fotogeschichte aussieht. Beteiligte Personen sowie Ort, Raum und Zeit wird nicht vorgegeben. Aber im Vergleich zu echten Happy Slapping-Videos soll der „Schnappschuss“ der Kleingruppen nicht mit der Schlägerei bzw. der Flucht der Beteiligten enden, sondern einen „guten“ Abschluss finden. Das heißt, Hilfequellen sowie ein richtiges Verhalten sollen in der Fotogeschichte oder dem Video integriert sein.

Diskussionsfragen

Die einzelnen Kleingruppen stellen ihr Ergebnis den restlichen Kindern vor:

- War es einfach für euch, ein solches Video zu drehen/eine solche Geschichte zu fotografieren? An welchen Stellen hattet ihr besonders viel Spaß – wann war es eher traurig?
- Wer hat welche Rollen übernommen – warum?
- War das Schauspielern schwierig für euch? Konntet ihr schnell traurig, aggressiv, wütend, verletzt etc. tun?
- Welches Video/Welche Fotogeschichte hat euch am besten gefallen und warum?
- Welche Kleingruppe hat das Video am besten zu Ende gebracht? Gibt es überhaupt den richtigen Weg? Können nicht vielleicht auch unterschiedliche Wege zum Ziel führen?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Die Gruppeneinteilung solltet ihr übernehmen. Es bietet sich an, die Kleingruppen vom Alter bunt zu mischen, damit sich die Kinder während der Übung unterstützen und ergänzen können.

Besonders für jüngere Kinder könnte es schwierig sein, ein solches Video ohne Vorgaben zu drehen. Habt ihr den Eindruck, dass das bei eurer Gruppe der Fall ist, dann reagiert spontan und macht Vorgaben für die gesamte Gruppe oder nur für einzelne Kleingruppen, die orientierungslos scheinen.

- Situation in der Schule: Jemand läuft den Flur entlang und schubst ein Fremder die Treppe runter.
- Situation am Bahnhof: Ein Jugendlicher steigt aus dem Zug, wird von einer Gruppe Jugendlicher überrascht und zu Boden geschmissen.
- Situation im Park: Jemand versteckt sich hinter einem Baum und greift den nächsten Spaziergänger an.
- etc.

Entscheidet ihr euch für eine Fotogeschichte, steht ihr vor zwei zusätzlichen Aufgaben:

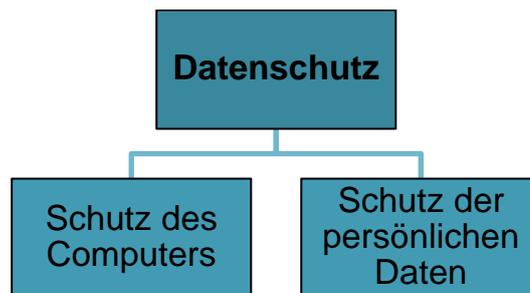
1. Die Fotos müssen natürlich ausgedruckt werden, um damit weiter zu arbeiten. Können die Fotos erst zur nächsten Sitzung ausgedruckt mitgebracht werden, stellt sich die Frage, ob dann tatsächlich alle Kinder da sind, um daran weiter zu arbeiten.
2. Benötigt ihr mehr Materialien? Auf Fotos können Gedanken, Gefühle und besonders einzelne Zusammenhänge nicht so eindeutig festgehalten werden, so dass Sprech-Gedankenblasen sowie zusätzliche Erklärungen noch ergänzt werden sollten.

Eine Fotogeschichte oder ein Comic ist nicht schlechter oder besser als ein Video! Deshalb könnt ihr diese Übung je nach Materialien anpassen.

4.4 Datenschutz

Was heißt Datenschutz?

Datenschutz ist ein schwieriger Begriff, der nicht so einfach bestimmt werden kann. Das liegt daran, dass jeder unter dem Begriff etwas anderes versteht und jeder einen anderen Schwerpunkt tlegt. Im Folgenden wird Datenschutz in zwei Bereiche unterteilt:



Was meint Schutz des Computers?

Wie ein Fahrrad kann der Computer auch mit einem Schloss versehen werden. Dazu benutzt man ein **Password**. Um ein Passwort sicher zu gestalten, sollte dieses mindestens acht Zeichen besitzen. Am besten ist eine Kombination aus Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen. Außerdem ist es vorteilhaft, kein richtiges Wort zu benutzen, sondern einfach eine Anreihung von verschiedenen Zeichen, die keinen Sinn für Fremde ergeben. Es bietet sich beispielsweise an, einen Satz zu bilden und nur die Anfangsbuchstaben zu benutzen (z.B. **Alle meine Entchen schwimmen auf dem See!** = AmEsadS!).

Nicht nur der Computer muss vor Fremden geschützt werden, selbstverständlich auch das drahtlose Netzwerk. Dies ist wichtig, damit sich niemand ohne euer Wissen in euer Netzwerk einwählen kann und somit auch keinen Zugriff auf eure Daten bekommt oder verbotene Sachen auf eure Kosten machen kann, wie z.B. illegale Downloads.

Um kritische Sicherheitslücken zu schließen und um Fehler des Betriebssystems zu beheben, müssen regelmäßig **Updates** durchgeführt werden. Bei einem Update handelt es sich um eine Produktaktualisierung – unabhängig davon, ob es sich um Software oder Hardware handelt. In der Regel dient ein Update dazu, Fehler der Vorgängerversion zu beheben oder die Vorgängerversion mit neuen Funktionen auszustatten.

Ein **Computervirus** ist ein Programm, das in der Lage ist, Kopien von sich selbst herzustellen und sich in andere Programme einzupflanzen (infizieren). Der Virus kann eine genau definierte Aufgabe ausfüllen. Mögliche Schäden sind:

- Harmlose, aber störende Bildschirmanimationen
- Datenzerstörung durch Löschen oder Überschreiben

- Manipulation von Daten
- Zerstörung von gesamten Disketten- bzw. Festplatteninhalten durch Formatieren etc.

Um den Computer vor Viren zu schützen, müssen Antivirenprogramme installiert werden. Dazu gehören beispielsweise AntiVir, Avast, McAfee, Microsoft Essential oder Kaspersky. Damit auch aktuelle Viren von dem Antivirenprogramm erkannt werden, müssen regelmäßig Updates gemacht werden.

Neben den Viren gibt es noch so genannte **Würmer**. Sie können auch ohne Zutun des Computers aktiv werden, indem sie Sicherheitslücken im Betriebssystem oder in anderen Programmen nutzen. Sie verbreiten sich oft über E-Mail-Anhänge und können sich selbst kopieren und sich über das Adressbuch des E-Mail-Programmes selber weiter verschicken. Ziel des Wurms ist es, einen Systemschaden anzurichten oder Speicherplatz am Computer zu belegen, um so die Rechenleistung zu minimieren. Einige Würmer versperren den Zugang zu den Homepages von Antivirenprogrammen, die dann nicht mehr aktualisiert werden können. Viele Würmer können von Antivirenprogrammen aufgespürt und behoben werden.

Mit Hilfe einer **Firewall** kann man sich vor Zugriffen aus dem Internet schützen. Die Firewall überwacht den durch sie hindurch laufenden Datenverkehr und entscheidet anhand festgelegter Regeln, ob bestimmte Netzwerkpakete durchgelassen werden oder nicht. Auf diese Weise versucht die Firewall das private Netzwerk vor unerlaubten Zugriffen zu schützen. Zonealarm, Ashampoo FireWall und Jetico sind Programme, die als Firewall eingesetzt werden können.

Das trojanische Pferd war ein hölzernes Pferd, in dessen Bauch Soldaten versteckt waren. Das wussten aber die Einwohner der Stadt Troja nicht, die das Pferd für ein Geschenk hielten und es in die Stadt brachten. Die Soldaten krochen aus dem Bauch des Pferdes, öffneten die Stadtmauern Trojas in der Nacht von innen und ließen das Heer der Griechen, die dort warteten, hinein und konnten mit Hilfe dieser List den Krieg gewinnen. Unter **Trojanern** versteht man heute Programme, die heimlich auf den Computer kopiert werden, um die gespeicherten Daten auszuspionieren und an Dritte weiterzuleiten. Anti-Malware oder Anti-Spyware sind Programme, die Schutz vor Trojanern bieten.

Wenn Passwörter, Zugangsdaten oder Kreditkartennummern gestohlen werden, wird dies als **Phishing** bezeichnet. Phishing ist eine Kombination aus dem Begriff „Passwort“ und dem englischen Wort für angeln, „fishing“. Beim Phishing werden bestimmte Internetseiten kopiert. Es handelt sich um täuschend echt wirkende, aber gefälschte Internetseiten, die den Nutzer dazu verleiten, seine Daten zu hinterlegen. Um einer solchen Täuschungsfalle zu entgehen, sollten keine Links in E-Mails angeklickt werden. Außerdem ist es wichtig, auf die genaue Gestaltung der Internetseite zu geben. Auch Rechtschreibfehler können ein wichtiger Hinweis auf gefälschte Kopien sein.

Was meint Schutz der persönlichen Daten?

Beim Anmelden bei sozialen Netzwerken ist es wichtig, nicht Wohnort, Straße und Hausnummer sowie die Handynummer anzugeben. Dies sind sehr persönliche Daten, mit denen man nicht willkürlich um sich schmeißen sollte. Ansonsten läuft man Gefahr, dass unerwünscht Fremde vor der Haustüre stehen oder einen per Handy belästigen.

Zu den persönlichen Daten gehören auch private Fotos. Fotos, die im Internet und somit der Öffentlichkeit zur Verfügung stehen, sollten bewusst gewählt werden. Digitale Bilder können zum einen einfach kopiert, verarbeitet und gespeichert werden – abgespeicherte Fotos können dann weiter nach Belieben verändert und erneut verbreitet werden. Zum anderen gilt: „Das Internet vergisst nichts“. Bilder, die heute noch witzig und amüsant erscheinen, sind vielleicht schon in ein paar Jahren unangenehm und peinlich. Auch wenn die Bilder scheinbar gelöscht sind, schwirren sie noch immer in der Internetwelt umher. Was wird der mögliche Arbeitgeber wohl von Bildern halten, die einem selbst schon peinlich sind?

Wichtige Informationen zum Thema Datenschutz findet man in den AGBs (Allgemeine Geschäftsbedingungen). In diesen wird der Nutzer auf seine Rechte hingewiesen sowie auf mögliche Gefahren aufmerksam gemacht. Ein Nutzer muss vor der Anmeldung bei einem sozialen Netzwerk den AGBs zustimmen. Allerdings sind AGBs meist lange und unverständlich geschriebene Texte, die auf Kinder und Jugendliche abschreckend wirken. Kaum jemand liest die AGBs vor der Zustimmung gründlich und falls doch, ist der Text so unverständlich ausgedrückt, dass eine kritische Auseinandersetzung nicht erfolgen kann.

Die Sicherheit des Computers kann durch verschiedene Programme unterstützt werden. Wichtig ist, diese regelmäßig einzusetzen und auf aktuelle Programme zurückzugreifen, da nur so die Sicherheit gewährleistet werden kann.

Ist der Computer ausreichend geschützt, können keine Fremden auf die gespeicherten (persönlichen) Daten zurückgreifen. Für den Schutz der persönlichen Daten ist zu berücksichtigen, dass man mit diesen nicht leichtfertig umgeht und sie nicht überall im Internet angibt. Für diesen Schutz ist jeder vor allem selbst verantwortlich!

Der geheime Angriff

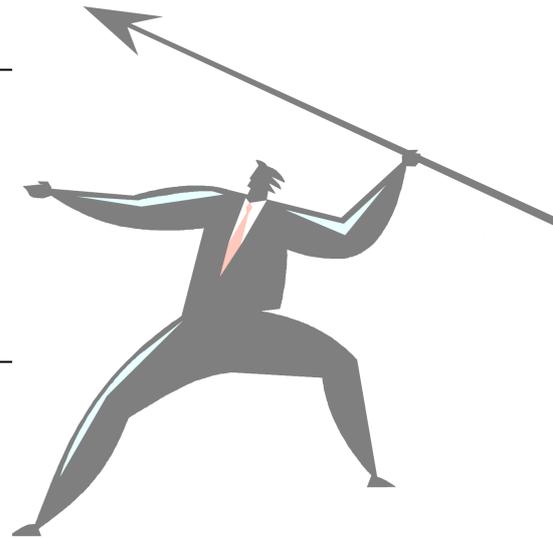
Was wird hier passieren?

Wie in der alten griechischen Mythologie soll ein Trojaner gebastelt werden.

Was ist das Ziel der Übung?

Das Basteln eines trojanischen Pferdes soll als Hinführung zum Thema „Wie mache ich meinen Computer sicher“ dienen. Die Aktivierung von medienpezifischem Wissen zum Thema „Datenschutz“ steht in der anschließenden Diskussionsrunde im Vordergrund.

<p>Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt Alter: ab 6 Jahren Ort: viel Platz zum Basteln Material: frei wählbar, z.B. Streichhölzer, Luftballons, Strohhalme, Karteikarten, Kleber, Schere, Papier, Kreppband, Büroklammern, Klopapierrollen etc. Dauer: 30 Minuten</p>
--



Vorbereitung

Um ein trojanisches Pferd nachzubauen, benötigen die Kinder verschiedene Materialien, die ihr selbst zusammenstellen könnt. Entweder könnt ihr diese Übung in Kleingruppen machen oder jedes Kind bastelt sich sein eigenes Pferd. Auch könnt ihr den Kindern alle Materialien zur Verfügung stellen oder pro Kind/Kleingruppe nur eine bestimmte Anzahl an Materialien. Wichtig ist jedoch, dass ihr vorgebt, welche Anzahl von Soldaten im Bauch versteckt werden und aus welchem Material diese bestehen sollen.

Und so funktioniert's!

Das trojanische Pferd war in der griechischen Mythologie ein hölzernes Pferd, in dessen Bauch Soldaten versteckt waren. Das wussten aber die Einwohner der Stadt Troja nicht, die das Pferd für ein Geschenk hielten und es in die Stadt brachten. Die Soldaten krochen aus dem Bauch des Pferdes, öffneten die Stadtmauern Trojas in der Nacht von innen und ließen das Heer der Griechen, die dort warteten, hinein und konnten mit Hilfe dieser List den trojanischen Krieg gewinnen.

Generell versteht man unter einem trojanischen Pferd vordergründig jede List oder Strategie, welche zum Ziel hat, harmlos getarnt in einen sicheren geschützten Bereich eingelassen zu werden.

Ihr sollt nun ein solches trojanisches Pferd basteln. Wie genau das Pferd aussieht, ist nicht wichtig, einzig und allein zählt, die Soldaten gut getarnt in dem Bauch des Pferdes zu verstecken.

Diskussionsfragen

- Was hat das trojanische Pferd mit der Computerwelt zu tun?
- Was kann sich noch auf einen Computer einschleichen?
- Wie kann man einen Computer vor solchen Angriffen schützen?



Virenalarm

Was wird hier passieren?

Durch einen bestimmten „Schlüssel“ versuchen die Viren Eintritt in den Computer zu erlangen.

Was ist das Ziel der Übung?

Durch Ausprobieren und Experimentieren muss ein Kind (Virus) versuchen, einen zuvor geheim besprochenen Schlüssel zu erraten, um Eintritt zum Computer zu bekommen. Diese Übung bietet eine gute Überleitung zum Thema „Datenschutz – wie kann ich mich und meinen Computer vor Datenraub schützen?“.

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt
 Alter: ab 6 Jahren
 Ort: ein großer Raum
 Material: ---
 Dauer: 15 Minuten



Und so funktioniert's!

Die Viren greifen den Computer an, um in ihn einzudringen!

Ein oder zwei Kinder werden vor die Tür geschickt. Während die Kinder (das sind die Viren) draußen sind, rückt die restliche Gruppe zu einem eng geschlossenen Kreis (einem Computer) zusammen. Die Arme können sie dabei verhaken oder sie nehmen sich an die Hand.

Ziel dieser Übung ist es, dass das Kind oder die Kinder, die vor der Tür sind und die Viren darstellen, in den inneren Kreis gelangen. Dieses schaffen sie nicht durch Gewalt, sondern durch ein geheimes Zeichen, das die Gruppe (die Kinder, die den Computer darstellen) zuvor vereinbart hat, während die Kinder (die Viren) vor der Tür warteten. Das geheime Zeichen kann ein sanftes Streicheln über den Rücken sein, ein Kraulen im Haar, ein leichtes Ziehen am Ohrläppchen oder Ähnliches.

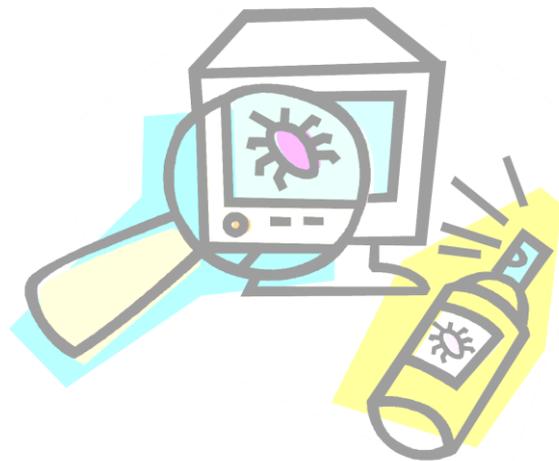
Während die Großgruppe sich ein geheimes Zeichen überlegt, ist es wichtig, den Kindern vor der Tür noch einmal die Regeln zu erklären, sprich, dass sie (die Viren) in den Kreis (Computer) wollen und dafür das geheime Zeichen erraten müssen. Haben die Kinder das richtige Zeichen gefunden, öffnen sich die Tore. Sie haben den Computer geknackt und das Spiel ist beendet.

Diskussionsfragen

- War es schwierig, das Zeichen zu erraten? Wie habt ihr das geschafft?
- Wie kann man einen Computer vor Eindringlingen schützen?
- Wann ist ein Passwort sicher?
- Was ist unter Trojaner oder Viren (bezogen auf die Computerwelt) zu verstehen?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Für einige Kinder ist es schwierig, Nähe von Anderen zuzulassen. Deshalb ist es wichtig, diese Übung in eine Geschichte (Viren greifen Computer an) einzubauen. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, selbst zu entscheiden, wie nah man den Mitspielern kommen möchte. Das Einhaken der Arme empfinden die Kinder oft angenehmer als sich tatsächlich an den Händen zu halten.



Spielidee

Was wird hier passieren?

In Kleingruppen entwickeln die Kinder eigene Spiele zum Thema „Datenschutz“.

Was ist das Ziel der Übung?

Auf eine kreative Art können sich die Kinder bei dieser Übung austoben und ihr eigenes Spiel entwickeln. Mit Hilfe des Spiels sowie entsprechenden Fragen und Aufgaben lernen die Kinder primär das Thema „Datenschutz“, aber auch andere Bereiche rund um das Thema „Internet“ werden angesprochen.

Anzahl der Teilnehmer: Kleingruppen mit ca. 4 bis 5 Kindern
 Alter: ab 8 Jahren
 Ort: geschlossener ruhiger Raum
 Material: Flipchart, Stifte, Schere und ein Übungsblatt „Spielidee“ (S. 62-65) pro Kleingruppe sowie Spielfiguren und Würfel
 Dauer: 40 Minuten



Vorbereitung

Dies ist eine sehr umfangreiche Übung und erfordert viel Material pro Kleingruppe. Zu berücksichtigen ist auch, dass die erste Spielidee nicht direkt umgesetzt wird. Deshalb sollte jede Gruppe mindestens drei Flipchartpapiere bekommen sowie eine Vielzahl an verschiedenen farbigen Eddings, eine Schere und ein Übungsblatt. Die Spielfiguren und Würfel benötigt ihr um die Spiele später auszuprobieren.

Und so funktioniert's!

Die Kinder bekommen die Aufgabe ein Spiel zu entwickeln. Dieses Spiel soll

- 8 Aktionsfelder
- 15 Wissensfelder
- und 5 Straffelder enthalten.

Dazu kommt selbstverständlich eine unbestimmte Anzahl an Feldern, auf denen keine Aktion stattfindet. Alles andere ist den Kindern selbst überlassen.

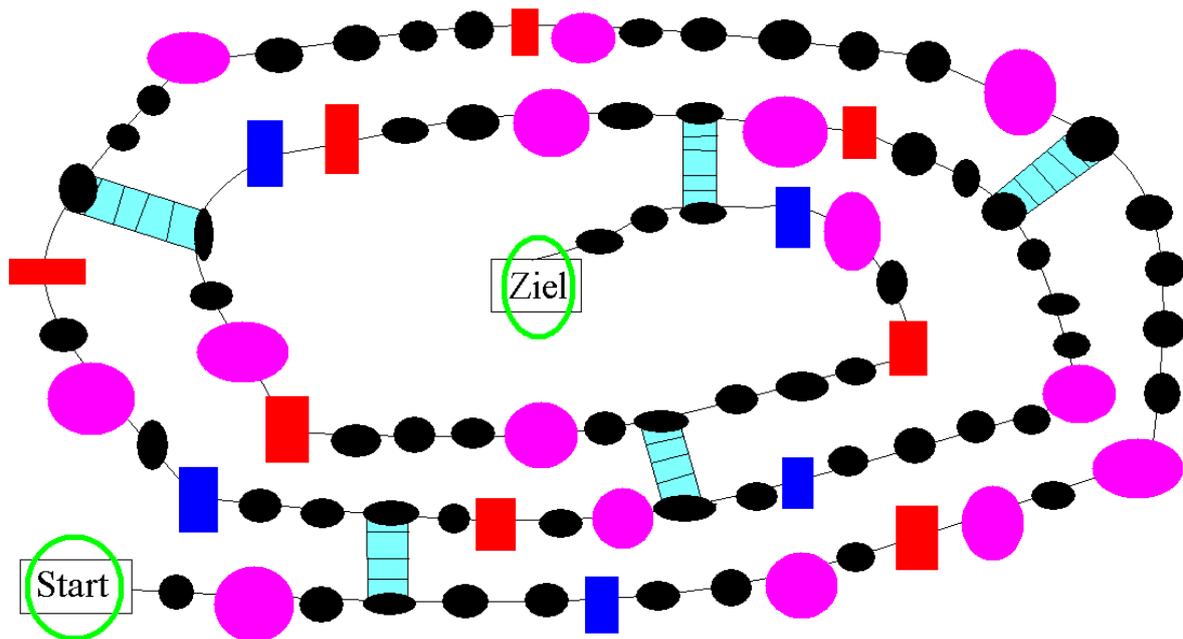
Erinnert die Kinder daran, dass zu jedem Spiel auch Spielregeln gehören!

Diskussionsfragen

- Wie ist euer erstes Spiel geworden?
- War es schwierig ein eigenes Spiel zu entwickeln? Warum?
- Welche Idee hattet ihr von Anfang an?
- Klappte das erste Spiel problemlos – oder lässt sich das Spiel noch verbessern?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Für die Kinder ist es zu Beginn möglicherweise schwierig, ein eigenes Spiel zu entwickeln. Vielleicht sind sie mit dieser Aufgabe überfordert. erinnert sie daran, welche Spiele sie bereits kennen (Leiterspiel, Mensch ärgere dich nicht, Activity, Tabu etc.). An diesen Spielen können sich die Kinder orientieren. Und null Komma nichts werden die Ideen nur so fließen. Ein eigenes Spiel zu entwickeln und dieses auszuprobieren kostet viel Zeit. Steht die Zeit gerade nicht zur Verfügung, findet ihr hier eine Spielidee. Diese könnt ihr im Vorfeld vorbereiten, so dass direkt gespielt werden kann. Druckt die Aktions-, Wissens- und Strafkarten auf Papier in unterschiedlichen Farben aus. Das hilft, die Übersicht zu behalten.



Spielregeln:

Alle Spieler beginnen beim Feld „Start“. Der Spieler, der als erster das Ziel erreicht, gewinnt. Beginnen darf der kleinste Spieler. Im Uhrzeigersinn wird gewürfelt und die Spielfigur der Augenzahl entsprechend vorgerückt.

- Schwarzer Kreis = Einfaches Feld, keine Aktion.
- Pinker Kreis = Der Spieler muss eine Wissensfrage beantworten. Ist die Antwort richtig, darf er noch einmal würfeln.
- Rotes Rechteck = Aktionskarte. Die Aktion führt immer die gesamte Gruppe durch.
- Blaues Rechteck = Straffeld. Die Strafe muss nur der Spieler ausführen, der auf das Feld gekommen ist.
- Hellblaue Leiter = Kommt ein Spieler auf ein schwarzes Feld, auf der eine Leiter nach oben oder nach unten führt, so MUSS er die Leiter hoch oder runter rutschen.



Spielidee

Aktionskarten

<p>Achtung Hackerangriff:</p> <p>Bildet eine Mauer (Firewall) nach!</p>	<p>Achtung Virus:</p> <p>Jeder nennt einen Vornamen, der mit „V“ anfängt.</p>	<p>Achtung Passwortdiebstahl:</p> <p>Jeder muss seinen Namen rückwärts sagen.</p>
<p>Achtung Trojaner:</p> <p>Bildet Reiterpaare!</p>	<p>Achtung!</p> <p>Peinliche Bilder von euch sind ins Netz gestellt worden:</p> <p>Stellt euch als Gruppe für einen witzigen Schnappschuss auf.</p>	<p>Achtung Phishing!</p> <p>Eure Bankkonten wurden geplündert:</p> <p>Wie viel ist 12×13?</p> <p>156</p>
<p>Achtung Update:</p> <p>Sortiert euch der Größe nach und stellt euch in einer Reihe auf.</p>	<p>Achtung Cookie:</p> <p>Jeder von euch muss die Sorte seiner Lieblingskekse nennen.</p>	<p>Achtung lustige Seite:</p> <p>Jeder erzählt einen kurzen Witz!</p> <p>Der Witz darf nicht zweimal erzählt werden!</p>
<p>Achtung Screenshot:</p> <p>Alle bleiben zehn Sekunden lang wie versteinert stehen.</p>	<p>Achtung Datendiebstahl:</p> <p>Singt alle zusammen „Fuchs, du hast die Gans gestohlen“.</p>	<p>Achtung Spamalarm:</p> <p>Alle schneiden Grimassen.</p>

Wissenskarten

<p>Wie nennt man das Filmen von Schlägereien und gewalttätigen Übergriffen mit dem Handy?</p> <p>Happy Slapping</p>	<p>Nenne einen Verstoß gegen die Chatiquette (Benimmregel im Chat)!</p> <p>Beleidigen, beschimpfen, bedrohen, belästigen, hänseln, etc.</p>	<p>Warum ist es sinnvoll, im Internet einen Spitznamen (Nickname) zu benutzen?</p> <p>Es ist eine datenschutzfreundliche Möglichkeit, seine Identität zu schützen.</p>	<p>Was darfst du im Internet/in Profilen bei sozialen Netzwerken nie angeben?</p> <p>Wohnort, Straße und Hausnummer sowie Handynummer</p>
<p>Kannst du dich bedenkenlos mit „neuen Freunden“, die du aber eigentlich gar nicht kennst, treffen?</p> <p>Nein, nie alleine zu einem Treffen gehen, (wenn überhaupt) nur in Begleitung.</p>	<p>Was ist ein Screenshot?</p> <p>Eine Bildschirmskopie, einfach die Taste „Druck S-Abf“ drücken.</p>	<p>Wann ist ein Passwort sicher?</p> <p>Wenn es aus mindestens 8 Zeichen besteht. Am besten Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen kombinieren.</p>	<p>Wozu dient ein Update des Betriebssystems?</p> <p>Updates werden gemacht, um kritische Sicherheitslücken zu schließen und um Fehler des Betriebssystems zu beheben.</p>
<p>Was versteht man unter Datenschutz?</p> <p>Unter Datenschutz versteht man den Schutz der Daten, die einer Person zugeordnet werden können, z.B. Wohnort, Adresse, Geburtsdatum ...</p>	<p>Was ist Datenmissbrauch?</p> <p>Wenn andere Leute deine Texte, Informationen oder Bilder zu eigenen Zwecken verwenden, wozu sie keine Erlaubnis haben.</p>	<p>Ist die Weitergabe von Porno- und Gewaltvideos strafbar?</p> <p>Ja! Die Weitergabe von solchen Videos an dritte Personen ist strafbar!</p>	<p>Wie nennt man Programme, die sich heimlich in dein System einnisten, um Daten auszuspionieren?</p> <p>Trojaner</p>

<p>Wie nennt man das Mobbing mit Hilfe des Handys?</p> <p>Mobile Bullying</p>	<p>Wie nennt man das Mobbing durch Nutzung des Internets?</p> <p>Cybermobbing</p>	<p>Wie nennt man die Benimmregeln im Chat?</p> <p>Chatiquette</p>	<p>Wie nennt man unerwünschte E-Mails?</p> <p>Spams</p>
<p>Wie heißen Programme, mit denen man sich vor Viren schützen kann?</p> <p>Antivirenprogramme. Damit auch aktuelle Viren erkannt werden können, müssen regelmäßige Updates gemacht werden.</p>	<p>Wie heißen Programme, mit denen man sich vor Zugriffen aus dem Internet schützen kann?</p> <p>Firewalls. Das ist eine Software, mit der man Datenverbindungen zwischen Computer und Netzwerk überwachen und sich vor Angriffen zu schützen kann.</p>	<p>Warum sollte ein drahtloses Netzwerk immer verschlüsselt sein?</p> <p>Damit sich niemand ohne dein Wissen in dein Netzwerk einhängen kann und so auch kein Zugriff auf deine Daten bekommt oder verbotene Sachen auf deine Kosten machen kann, wie z.B. illegale Downloads durchführen.</p>	<p>Was ist ein Cookie?</p> <p>Ein Cookie ist eine kleine Textdatei, die von einem Internetserver an deinen Browser gesendet wird. Der Cookie kann dann beim nächsten Besuch derselben Internetseite ausgelesen werden und gibt Informationen über die vorherigen Besuche der Internetseite an.</p>

Strafkarten

<p>Du wurdest mehrmals bei illegalen Downloads erwischt: Gehe zurück zum Start!</p>	<p>Du hast die Privatsphären-Sicherheitseinstellung bei Facebook nicht aktiviert und all deine Daten sind nun für Dritte sichtbar: Gehe drei Felder zurück!</p>
<p>Du hast einen Klassenkameraden im Forum beleidigt: Zurück zum Anfang!</p>	<p>Jemand hat sich über deine Internetkamera Einblicke in dein Schlafzimmer verschafft, weil du sie nicht deaktiviert hast: 3 Felder zurück!</p>
<p>Du hast ein Gewaltvideo von der Schlägerei auf dem Schulhof an deine Mitschüler weitergeleitet: 10 Felder zurück!</p>	<p>Du hast eine Hassgruppe gegen einen Mitschüler entdeckt. Statt Hilfe zu holen, hast du dich darüber nur lustig gemacht: 7 Felder zurück!</p>
<p>Du hast ein Foto von deinem Bruder in Unterhose ins Internet gestellt: 6 Felder zurück!</p>	<p>Du hast dein drahtloses Netzwerk nicht verschlüsselt. So konnte sich jemand einklinken und hat illegale Downloads machen können: 10 Felder zurück!</p>
<p>Ein Trojaner hat sich auf deinen Computer eingeschlichen, weil Du keine Anti-Malware bzw. keine Antispyware installiert hast: 2 Felder zurück!</p>	<p>Du hast nur ein veraltetes Virenprogramm auf deinem Computer, dass leider die aktuellen Viren nicht mehr erkennt: 1 Feld zurück!</p>

Poesiealbum

Was wird hier passieren?

Wie in guten alten Zeiten beschreiben sich die Kinder wie in einem Poesiealbum/Freundschaftsbuch.

Was ist das Ziel der Übung?

Die Auswirkungen von mangelndem Schutz der Daten können gravierend sein. Durch diese Übung sollen die Kinder lernen, dass selbst wenige, scheinbar unbedeutende Daten bereits Aufschluss über ihre Identität geben können. Der Poesieauszug steht als Spiegelbild zu einem Profil im Internet.

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt

Alter: ab 8 Jahren

Ort: im Stuhlkreis

Material: pro Schüler ein Übungsblatt „Poesiealbum“ (S. 68) und ein Stift

Dauer: 15 Minuten

Vorbereitung

Jedes Kind benötigt ein Übungsblatt. Dieses solltet ihr deshalb bereits vor dieser Übung in ausreichender Zahl kopieren. Ebenso ist ein Stift pro Teilnehmer notwendig.

Und so funktioniert's!

Alle Teilnehmer bekommen ein Übungsblatt und einen Stift. Danach haben sie fünf bis acht Minuten Zeit, dieses in Ruhe auszufüllen. Wichtig ist an dieser Stelle zu betonen, dass es kein Richtig und kein Falsch gibt! Deshalb muss auch niemand bei seinem Nachbarn abschreiben. Es geht einzig und allein um die Interessen jedes Einzelnen.

Anschließend sammelt ihr alle Poesieauszüge ein und die gesamte Truppe versammelt sich im Stuhlkreis.

Mischt die Zettel und beginnt willkürlich bei einem Zettel. Fangt an, die einzelnen Kategorien vorzulesen. Wichtig ist, dass ihr keine Namen preisgibt, denn die Kinder haben die Aufgabe zu erraten, um welchen Poesieauszug es sich handelt. Haben die Kinder den Poesieauszug dem richtigen Kind zugeordnet, beginnt ihr mit dem nä. Zettel.

Es müssen nicht alle Poesieauszüge vorgelesen werden!

Diskussionsfragen

- Habt ihr damit gerechnet, dass man euch anhand so weniger Daten so leicht erkennen kann?
- Habt ihr solche Poesieauszüge bereits im Internet ausgefüllt?
- Habt ihr dabei alle Fragen vollständig und wahrheitsgemäß beantwortet?
- Warum – warum nicht?
- Welche dieser Informationen aus dem Poesiealbum würdet ihr nicht im Internet oder Fremden mitteilen?

Wichtige Hinweise: was könnte problematisch werden?!

Wenn die Kinder sich noch nicht untereinander kennen, ist es selbstverständlich fast unmöglich, anhand der Daten auf dem Poesieauszug die Namen zu erkennen. Deshalb ist es wichtig, die Übung erst dann einzusetzen, wenn ihr den Eindruck habt, dass sich die Teilnehmer bereits untereinander kennen.



Poesiealbum

Vorname: _____ Nachname: _____

Geburtsdatum: _____ Wohnort: _____

Schule: _____ Klasse: _____

Lieblingsfarbe: _____

Hobbys: _____

Clubs/Vereine: _____

Lieblingsmusik: _____

Lieblingsbücher: _____

Lieblingsfilme: _____

Lieblingsfach: _____

Hassfach: _____

Beziehungsstatus: _____

Was ich mag: _____

Was ich gar nicht mag: _____

Das sollte jeder über mich wissen: _____



Die nackte Wahrheit

Was wird hier passieren?

Die Profile der Teilnehmer werden ausgedruckt und der gesamten Gruppe präsentiert.

Was ist das Ziel der Übung?

Direkte Konfrontation mit den öffentlich, zugänglichen Daten der Kinder. Die Teilnehmer sollen kritisch überlegen, ob sie tatsächlich mit ihrer Datenpreisgabe einverstanden sind.

Anzahl der Teilnehmer: bis 20 Kinder Alter: ab 8 Jahre Ort: großer, geschlossener Raum Material: Profile der Teilnehmer recherchieren und ausdrucken Dauer: 15 Minuten
--

Vorbereitung

Bevor ihr die Übung durchführen könnt, müsst ihr lange und gründlich im Internet nach den Teilnehmern recherchieren. Alle Daten/Profile oder sonstige Einträge, die ihr über die Teilnehmer im Internet findet, druckt ihr für die Sitzung aus. Bevor die Kinder den Raum betreten, hängt ihr die Profile auf oder legt sie in die Mitte des Stuhlkreises.

Und so funktioniert's!

Sobald die Kinder den Raum betreten und ihre Profile erkennen, wird es ein lautes Durcheinander geben. Sie werden schimpfen, dass es sich um ihre Profile handelt, dass es ihre Daten sind und ihr das nicht dürft, dass die Daten vertraulich sind und nicht für die anderen Augen vorgesehen sind etc..

Das ist der Ausgangspunkt, der in dieser Übung erreicht werden soll. An dieser Stelle geht es darum, die Kinder zu beruhigen und in die Diskussion zu führen. Wichtig ist, ihnen zu verdeutlichen, dass ihr nichts Illegales getan habt, sondern lediglich auf die Daten zurückgegriffen habt, die die Kinder zuvor selbst im Internet (und somit für alle zugänglich) hinterlegt haben.

Diskussionsfragen

- Warum seid ihr so aufgebracht? Was stört euch gerade? Und warum?
- Sind das nicht eure Spuren im Internet, die ihr für die Öffentlichkeit hinterlassen habt?
- Wusstet ihr, dass ihr so viel von euch preisgegeben habt?
- Habt ihr gedacht die Daten sind geschützt?
- Was bedeutet Datenschutz?
- Was darf man im Internet angeben und was auf gar keinen Fall? Gibt es da überhaupt Unterschiede?
- Wie kann man sich schützen?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Falls es sich um eine sehr junge Gruppe handelt, werdet ihr kaum Profile und Daten von den Kindern im Internet finden. Dann hat die Übung kaum einen Sinn.

ACHTUNG!

Seid ihr selbst mit den Gruppenkindern im Internet befreundet, dürft ihr natürlich **NICHT** die Daten als „Befreundete“ öffentlich machen. Es geht ausschließlich um die Daten, die sie Fremden präsentieren. Deshalb fragt Freunde, ob ihr deren Profil für die Recherche verwenden dürft.

4-Ecken-raten

Was wird hier passieren?

„1, 2 oder 3 – letzte Chance vorbei!“ Wie in der Kindersendung sollen sich die Kinder für eine Antwort entscheiden. Leuchttafeln braucht ihr dafür nicht – die vier Ecken eines Raumes tun es auch.

Was ist das Ziel der Übung?

Diese Übung beschäftigt sich mit dem Thema „Datenschutz“ – was ist erlaubt und was ist verboten? Auf eine spielerische Art haben die Kinder die Möglichkeit, ihr medienpezifisches Wissen einzusetzen und gleichzeitig neues Wissen aufzubauen.

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt
 Alter: ab 8 Jahren
 Ort: ein großer geschlossener Raum
 Material: Übungsblatt „4-Ecken-raten“ (S. 72/73)
 Dauer: 20 Minuten



Vorbereitung

Ihr benötigt einen großen Raum, in dem die Ecken nicht vollgestellt sein dürfen.

Und so funktioniert's!

Jede Ecke bekommt eine Zahl zugeordnet (von 1 bis 4). Ihr lest eine Frage mit jeweils vier möglichen Antworten vor. Die Kinder haben nun die Aufgabe zu entscheiden, welche Antwort sie für richtig halten und sich in die entsprechende Ecke zu stellen. Haben alle Kinder sich in den Ecken versammelt, löst ihr auf und ergänzt eine kurze Erklärung.

Diskussionsfragen

- Was wusstet ihr schon? Was habt ihr Neues gelernt?
- Habt ihr schon mal etwas davon getan – ohne zu wissen, dass es verboten ist?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Sinnvoll ist es, in den Ecken zusätzlich die entsprechenden Zahlen aufzuhängen. Sie dienen während des Spiels als Orientierung für die Kinder.

4-Ecken-raten

Alle Fragen beziehen sich auf soziale Netzwerke. Deshalb solltet ihr vorab bereits thematisiert haben, was soziale Netzwerke sind und welche Funktionen dort angeboten werden.

Wenn du dich bei einem sozialen Netzwerk anmeldest, was **solltest** du dort angeben?

1. Wohnort
2. Straße und Hausnummer
3. Handynummer
4. **Spitzname**

Wohnort, Straße und Hausnummer sowie die Handynummer sollten niemals im Internet angegeben werden. Ansonsten können Fremde herausfinden, wo du wohnst oder dich per Handy belästigen. Ein Spitzname (Nickname) hingegen ist datenschutzfreundlich und eine gute Möglichkeit, seine Identität nicht preisgeben zu müssen.

Kannst du dich bedenkenlos mit „neuen Freunden“, die du aber eigentlich gar nicht kennst, treffen?

1. Ja klar – was ist schon dabei?
2. Wenn ich vorher ein Bild gesehen habe und er/sie nett aussieht, warum nicht?
3. Nur wenn wir schon mindestens zwei Wochen schreiben.
4. **Nein, ich würde nie alleine zu einem Treffen gehen, sondern nur in Begleitung.**

Treffen mit Fremden ist nie bedenkenlos, auch wenn man im Internet bereits befreundet ist, bedeutet dies noch lange nicht, dass es auch im realen Leben so sein muss. Wollt ihr euch trotzdem unbedingt mit einem Fremden treffen, so dürft ihr nie alleine zu solchen ersten Begegnungen gehen. Nehmt euch Verstärkung mit, Eltern oder Freunde können euch verdeckt (z.B. an einen Tisch weiter sitzend) begleiten. Wichtig ist auch, dass das erste Treffen an einem öffentlichen Ort passiert, wie beispielsweise einem Café oder einer Eisdielen. Trefft euch nie bei der neuen Person zu Hause, oder abseits in einem verlassenem Park!

Welche Kommentare über andere darfst du in Gruppen schreiben?

1. Unsere Relilehrerin ist voll das Opfer, ich würde ihr am liebsten so richtig eine verpassen!
2. Herr Müller ist ein Alkoholiker!
3. Steffi hat einen gigantischen Hintern, darauf kann sie Kuchen für eine ganze Fußballmannschaft servieren!
4. **Boah, die Deutschhausaufgaben sind einfach nur sauschwierig!**

Beleidigungen und Verleugnungen sind in allen sozialen Netzwerken strengstens untersagt! Sachliche Äußerungen oder Kritik sowie positive Vergleiche sind hingegen erlaubt.

Wie gehst du in Gruppen mit privaten Daten um?

1. Heute Abend ist ne fette, fette Party! Hammerstraße 7, Steffi hat sturmfrei!
2. **Steffi macht heute Abend Party – meldet euch bei ihr! Sie hat alle weiteren Informationen für euch: Das wird super!**
3. Party bei Steffi! 0172-222333 ruft an ;)
4. Steffi Müller wird 16, Treffen bei mir: Burggraben 5 und dann gehen wir alle zusammen hin!

Sobald Handynummern und Adressen in Gruppen veröffentlicht werden, haben alle Gruppenmitglieder die Möglichkeit, darauf zuzugreifen. Deshalb ist es sehr bedenklich, so frei mit deinen persönlichen Daten umzugehen bzw. mit persönlichen Daten von Dritten. Nicht nur unerwünschte Gäste können die Party besuchen, auch belästigende SMS oder Anrufe können danach auftreten.

Welche Bilder darfst du in Gruppen posten?

1. **Bilder, auf denen ich zu sehen bin.**
2. Die Schlägerei von der Kirmes.
3. Unterhosenbilder vom großen Bruder.
4. Der Typ auf der Parkbank vorm Supermarkt.

Es ist immer notwendig, die Erlaubnis der abgebildeten Personen einzuholen, bevor die Bilder im Internet veröffentlicht werden. Ansonsten verstößt man gegen das Recht am eigenen Bild. Bei Gewaltbildern (wie in Antwort 2) handelt es sich zusätzlich um eine Straftat. Bilder von der eigenen Person dürfen selbstverständlich online gestellt werden, aber auch dabei ist Vorsicht geboten! Das Internet vergisst nichts – und somit sei vorsichtig, wie du dich im Internet präsentierst!



Panzerknacker oder Panzerschloss?

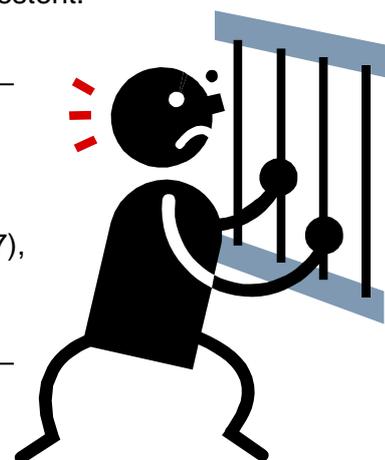
Was wird hier passieren?

Die Kinder bekommen verschiedene Fragen gestellt und nähern sich entweder dem Panzerknacker oder dem Panzerschloss.

Was ist das Ziel der Übung?

Ziel der Übung ist es, sich mit der Sicherheit des eigenen Computers und den persönlichen Daten zu befassen und so einen Eindruck zu erlangen, ob die bisherigen Sicherheitsmaßnahmen schon ausreichend sind oder dort noch Bedarf besteht.

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt
 Alter: 8 Jahre
 Ort: großer Raum
 Material: Übungsblatt „Panzerknacker oder Panzerschloss“ (S. 76/77),
 Klebeband oder Papier
 Dauer: 15 Minuten



Vorbereitung

Um diese Übung durchführen zu können, benötigt ihr viel Platz: Also Tische und Stühle bei Seite geschoben. Teilt den Raum mit einem langen Klebeband oder einer Linie aus Papier in zwei gleich große Hälften wie bei der Mittellinie eines Fußballfeldes.

Und so funktioniert's!

Alle Kinder stellen sich entlang der Mittellinie auf. Die eine Hälfte des Raumes stellt die „Panzerknacker“-Seite dar, die andere die „Panzerschloss“-Seite. Ihr stellt den Kindern Fragen, die sie mit Ja oder Nein beantworten. Ist die Antwort Ja, machen die Kinder einen Schritt in Richtung „Panzerschloss“-Seite, ist die Antwort Nein, machen sie einen Schritt in Richtung „Panzerknacker“-Seite.

Nach jeder Frage sollt ihr die dazu aufgeführten Hinweise vorlesen und so den Kindern eine Erklärung zu der gestellten Frage liefern.

Das Spiel ist beendet, wenn ihr alle Fragen vorgelesen und beantwortet habt.

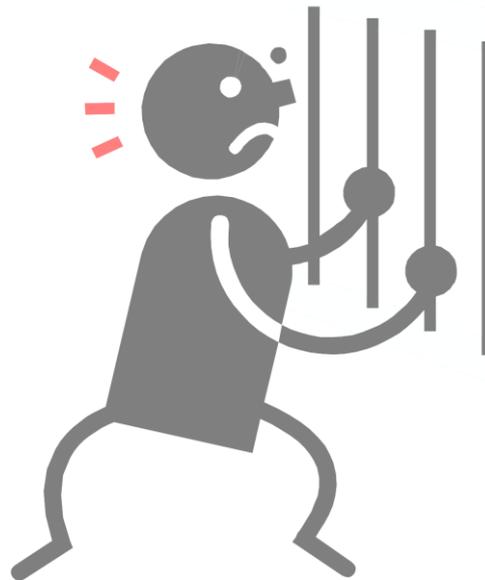
Stehen die Kinder auf der Seite des Panzerknackers, ist dies ein schlechtes Zeichen für die Sicherheit ihres Computers sowie ihrer persönlichen Daten. Stehen die Kinder hingegen auf der Seite des Panzerschlosses, schützen sie sich und ihren Computer bereits gut.

Diskussionsfragen

- Wie viele Panzerknacker sind unter uns und wie viele Panzerschlösser?
- Hättet ihr euch vor der Übung an der gleichen Position eingeschätzt?
- Wo denkt ihr, sind bei euch die größten Sicherheitslücken?
- Wie schützt ihr euch und euren Computer vielleicht noch zusätzlich zu dem, was jetzt gerade nicht genannt worden ist?
- Was müsst ihr noch ändern, um zum Panzerschloss zu werden?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Einige Begriffe könnten den Kindern noch fremd sein, deshalb ist es an der einen oder anderen Stelle notwendig, die Begriffe näher zu erläutern und Beispiele dafür zu geben, um Verständnislücken zu beseitigen.



Panzerknacker oder Panzerschloss?

Wenn du dich im Internet in einem sozialen Netzwerk anmeldest, benutzt du dann einen Spitzname/Nickname?

- Einen Spitznamen/Nickname zu verwenden ist eine datenschutzfreundliche Möglichkeit, seine Identität zu schützen.

Besteht dein Passwort aus mindestens acht Zeichen?

- Um ein Passwort sicher zu machen, sollte es mindestens acht Zeichen besitzen. Zudem sollte es Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen enthalten.

Wenn du dich im Internet in einem sozialen Netzwerk anmeldest, gibst du **nie** deinen Wohnort, Straße und Hausnummer an. Bleibt auch deine Handynummer für das Internet tabu?

- Fremde können mit Hilfe dieser Daten deinen Wohnort herausfinden, so dass unerwünschter Besuch vor der Tür stehen kann. Ebenso ermöglicht das Preisgeben deiner Handynummer, dass du von Fremden telefonisch oder per SMS belästigt werden kannst.

Verwendest du regelmäßig Updates deines Betriebssystems?

- Updates schließen kritische Sicherheitslücken und beheben Fehler des Betriebssystems.

Würdest du dich **nie** mit Fremden aus dem Internet treffen?

- Auch wenn du über das Internet mit ihm befreundet bist, bedeutet dies noch lange nicht eine Freundschaft in der realen Welt. Gib stets Acht, denn manche erstellen so genannte Fakeprofile! Somit kannst du dir nie sicher sein, dass es sich tatsächlich um die abgebildete Person handelt. Falls du dich doch unbedingt mit einem „neuen Freund“ treffen möchtest, ist so ein erstes Treffen nie bedenken- und gefahrenlos. Deshalb treffe dich nie mit der Person alleine, sondern nimm dir eine Begleitung mit. Außerdem ist es wichtig Freunde und Eltern darüber in Kenntnis zu setzen. Wähle den ersten Treffpunkt so aus, dass er öffentlich ist, sprich in einem Café oder in einer Eisdielen.

Besitzt dein Computer ein aktuelles Antivirenprogramm?

- Um sich vor Viren zu schützen, benötigst du ein Antivirenprogramm. Damit auch aktuelle Viren erkannt werden können, müssen regelmäßig Updates gemacht werden.

Ist dein drahtloses Netzwerk immer verschlüsselt?

- Ein Passwort für dein WLAN ist äußerst wichtig! Das ist deshalb so, damit sich niemand ohne dein Wissen in dein Netzwerk einhängen kann und so auch keinen Zugriff auf deine Daten bekommt oder verbotene Sachen auf deine Kosten machen kann, wie z.B. illegale Downloads.

Besitzt dein Computer eine Firewall?

- Das ist eine Software, die Datenverbindungen zwischen Computer und Netzwerk zu überwacht und vor Angriffen zu schützt.

Hast du die Privatsphären-Sicherheitseinstellung bei SchülerVZ/Facebook aktiviert?

- Falls dies nicht der Fall ist, sind all deine Daten für Dritte sichtbar.

Du hast nur Freunde in deiner Freundesliste, die du auch wirklich kennst?

- Fremde als Freunde aufzunehmen ist gefährlich. Zum einen erhalten sie uneingeschränkt Einblick auf deine persönlichen Daten, zum anderen werden auch Fakeprofile von älteren Jugendlichen/Erwachsenen erstellt, um gezielt den Kontakt zu Jüngeren zu suchen.

Wenn du Bilder von anderen ins Internet stellst, fragst du vorher die Personen, die auf den Bildern zu sehen sind, ob sie damit einverstanden sind?

- Es ist wichtig, dass du vorher die Erlaubnis von den anderen Personen einholst, denn jeder hat ein persönliches Recht an den Bildern auf denen er zu sehen ist. Tust du dies nicht verstößt du gegen das Recht am eigenen Bild und machst dich sogar strafbar!

Ich lade nur ausgewählte Fotos von mir hoch!

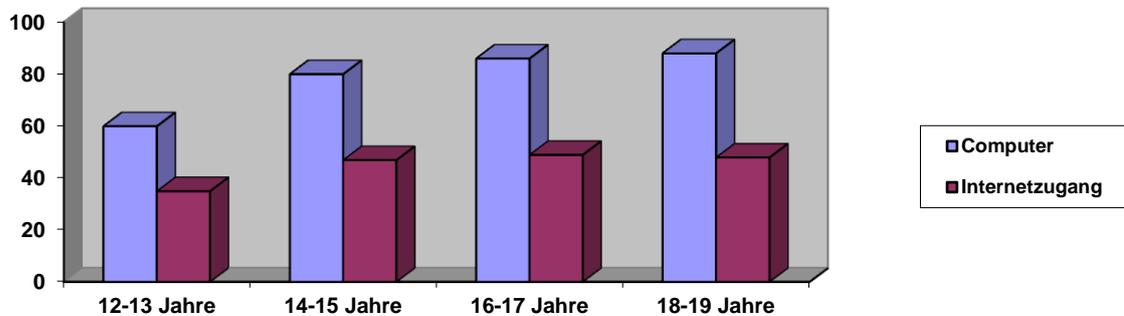
- Sei bei dem Hochladen von eigenen Bildern vorsichtig. Zum einen vergisst das Internet nichts, so dass auch scheinbar gelöschte Bilder immer noch irgendwo im Internet herum schwirren. Zum anderen freuen sich zukünftige Arbeitgeber nicht, Bilder von dir im Internet zu entdecken, die dir später unangenehm sein könnten.
- Zudem können digitale Bilder einfach kopiert, abgespeichert und verändert weiterverbreitet werden.

Ich würde nie ein Gewaltvideo an andere weiterleiten.

- Zum einen sind Gewaltvideos zu tiefst respektlos gegenüber dem Opfer und zum anderen ist das Weiterleiten von solchen Videos strafbar!

4.5 Soziale Netzwerke

Für Kinder und Jugendliche sind Computer und Internet mittlerweile selbstverständlich geworden, fast jeder Haushalt hat sie.



Die Daten stammen aus der JIM-Studie 2011, Seite 30.

Nicht selten erhalten die Kinder und Jugendlichen bereits in jungen Jahren ihren eigenen Computer mit Internetanschluss und nutzen diesen in ihrem eigenen Zimmer. Dies zeigt die oben aufgeführte Grafik deutlich. Außerdem ist zu erkennen, dass beide Faktoren mit zunehmendem Alter des Nutzers steigen.

Die meiste Zeit verbringen Kinder und Jugendliche online mit Kommunikation. Dafür werden die verschiedenen Möglichkeiten des Internets genutzt, z.B. Communities, Chat und E-Mails.

Was heißt Web 2.0?

Heutzutage ist das Internet nicht mehr nur Internet, das von den Nutzern konsumiert wird, sondern es versteht sich als eine Plattform, die erst durch die Interaktion der Nutzer lebendig wird. Das bezeichnet man als Web 2.0. Die Beteiligten erhalten die Möglichkeit, durch eigene Inhalte das Internet zu gestalten. Wikipedia ist beispielsweise ein Internetlexikon, in dem jeder die Möglichkeit hat, verschiedene Begriffe oder Themen zu definieren und zu beschreiben. YouTube heißt übersetzt so viel wie „Du bist Fernsehen“. Hier hat jeder die Möglichkeit, Filme hoch zu laden oder Clips zu sehen. Dank digitaler Geräte wie Handys und Kameras ist das Hochladen von Bildern oder Videos zum Kinderspiel geworden.

Soziale Netzwerke funktionieren nach demselben Prinzip, denn auch sie sind ein Angebot des Web 2.0. Hierbei handelt sich um ein „Massen-Mitmach-Phänomen“, denn erst durch die Masse der Nutzer und deren online gestellte Inhalte werden soziale Netzwerke attraktiv und gewinnen an Vielfalt.

Was sind soziale Netzwerke eigentlich?

Das Ziel von sozialen Netzwerken ist es, Menschen auf der ganzen Welt miteinander zu verbinden. Durch die Vernetzung haben sie die Möglichkeit, miteinander zu kommunizieren. All dies passiert über das eigene, persönliche Profil. Soziale Netzwerke sind also Plattformen, die dazu dienen, Menschen mit gleichen Interessen oder bestimmten Wissensgebieten zu finden und zu verbinden. Wer auf der Suche nach Menschen mit gleichen Interessen ist, kann per Mausklick eine ganze Liste mit Kontaktdaten einsehen.

Es gibt eine Vielzahl von sozialen Netzwerken im Internet, die unterschiedliche Personengruppen ansprechen wollen. Beispielsweise fokussiert SchülerVZ Schüler, StudiVZ Studenten etc.

Der derzeit größte Anbieter von sozialen Netzwerken ist Facebook. Neben Facebook ist gerade bei Jüngeren SchülerVZ sehr beliebt. Die Bedeutung von Communities für Kinder und Jugendliche steigt kontinuierlich. Facebook wird von vielen Jugendlichen nicht nur täglich, sondern mehrfach am Tag besucht. Dank Smartphones kann ein Kontakt zu Facebook jederzeit mobil stattfinden. Facebook ist allerdings kein Angebot für Kinder und Jugendliche, sondern ist auf eine ältere Zielgruppe ausgerichtet!

Bei Kindern unter zehn Jahren spielen soziale Netzwerke noch eine untergeordnete Rolle, mangelnde Vertrautheit mit Buchstaben und Zahlen lockt die meisten Kinder eher zu spielerischen Internetangeboten. Aber mit zunehmendem Alter zeigt sich auch die Neugier für eben solche Portale.

Die Lese- und Schreibfähigkeit zu beherrschen ist somit entscheidend, damit sich die Türen der sozialen Netzwerke öffnen. Daher besitzen auch erst Kinder ab zehn bis elf Jahren ein vermehrtes Interesse an sozialen Netzwerken.

Soziale Netzwerke und der Umgang mit den persönlichen Daten

Die Nutzung von Communities setzt in der Regel das Anlegen eines eigenen Profils voraus. Das Profil ist vergleichbar mit einem ausführlichen Steckbrief, wie man ihn aus dem Poesiealbum der Grundschule kennt. Name, Adresse, Familienstand, Geburtsdatum und –ort sowie Kontaktmöglichkeiten, Vorlieben, Hobbys und Einstellungen kann der Nutzer hier (nach eigenen Vorstellungen) niederschreiben und sich so den anderen Mitgliedern präsentieren.

Das Erstellen des eigenen Profils ermöglicht dem Nutzer, sich von seiner Schokoladenseite zu zeigen.

Durch steigende persönliche Angaben steigt auch die Chance, von Anderen (mit den gleichen Interessen und Einstellungen) gefunden zu werden und so an neue Kontakte zu kommen.

An dieser Stelle entsteht der Spagat zwischen Preisgabe der Daten, um ansprechend zu wirken und dem Schutz der eigenen Daten und der Gefahr, ggf. an Attraktivität zu verlieren.

Sozialen Netzwerke bieten eine Vielzahl von unterschiedlichen Funktionen an. Neben dem Profil können Fotoalben angefertigt werden. Nachrichten können ausschließlich an Freunde, Familie oder auch an Unbekannte geschickt werden. Im Chat können zwei oder mehrere Mitglieder kommunizieren. Gruppen zu gemeinsamen Interessen können gebildet und sich darin ausgetauscht werden.

Die häufigste Nutzung ist der Chat. Kritisch zu betrachten ist, dass jeder Dritte regelmäßig seinen Status „postet“ und so seinen „Freunden“ mitteilt, wo er sich gerade befindet, was er dort macht oder seine Gefühlswelt darlegt.

Studien haben gezeigt, dass Kinder und Jugendliche im Vergleich zu früheren Jahren immer offener und somit ungeschützter mit ihren Daten umgehen. Allerlei wird mehr und mehr dem Internet und damit allen Nutzern öffentlich zur Verfügung gestellt. Dies zeigt sich besonders in der Preisgabe persönlicher Daten sowie von Bildern und Videos.

Im Schnitt hat jeder Nutzer 206 Freunde. Dies zeigt, dass der Begriff „Freund“ und die daraus abgeleiteten Freundschaften in der digitalen Welt anders definiert werden als im realen Leben.

Bei der großen Anzahl der Freunde liegt es nahe zu vermuten, dass es sich hierbei nicht ausschließlich um tatsächliche Freunde handelt. Gefährlich wird es dann, wenn es keinerlei Verbindungen zu den Freunden gibt, da es sich bei den Profilen auch um so genannte „Fakeprofile“ handeln kann, die vielleicht von älteren Jugendlichen und/oder Erwachsenen erstellt worden sind, die gezielt Kontakt zu (jüngeren) Kindern und Jugendlichen suchen!

Mittlerweile nimmt der Schutz der Privatsphäre zu und Kinder und Jugendliche optimieren ihr Profil vermehrt so, dass Fremde keine Einsicht haben – diese Sicherheitsvorkehrung nützt allerdings nichts, wenn ein unbekannter Fremder in die Freundesliste aufgenommen wird und somit Zutritt zu den persönlichen Daten und Statusmeldungen erhält!

Checkliste für einen sicheren Umgang in sozialen Netzwerken

1. Sei zurückhaltend mit der Preisgabe deiner persönlichen Daten! Überlege gut, was du über dich schreibst und welche Fotos du zeigst. Verrate nicht zu viel von dir und lege genau fest, wer dein Profil sehen darf!
2. Erkundige dich über die Allgemeinen Geschäftsbedingungen und die Bestimmungen zum Datenschutz des genutzten sozialen Netzwerks! Auch wenn diese lang sind, klären sie dich über alle deine Rechte auf und weisen auf Gefahrenquellen hin.
3. Sei vorsichtig bei Kontaktanfragen, denn Kriminelle „sammeln“ Freunde, um Personen zu schaden! Akzeptiere nur Freundschaftsanfragen von Menschen, die du kennst!
4. Melde „Cyberstalker“, die dich unaufgefordert und dauerhaft über das soziale Netzwerk kontaktieren.
5. Verwende für jede Internet-Anwendung, insbesondere wenn du in verschiedenen sozialen Netzwerken angemeldet bist, ein unterschiedliches und sicheres Passwort und verrate es natürlich niemandem!
6. Gib keine vertraulichen Informationen von Freuden, Familien oder anderen preis!
7. Prüfe kritisch, welche Rechte du den Betreibern sozialer Netzwerke an den von dir eingestellten Bildern, Texten und Informationen einräumst!
8. Wenn du „zweifelhafte“ Anfragen von Bekannten erhältst, erkundige dich außerhalb sozialer Netzwerke nach der Vertrauenswürdigkeit dieser Nachricht! Antworte nie auf Nachrichten, die dir unangenehm sind!
9. Klicke nicht wahllos auf Links - soziale Netzwerke werden verstärkt dazu genutzt, um Phishing (Falsche Internetseiten werden erstellt, um persönliche Daten zu rauben) zu betreiben!
10. Denke immer daran: **Das Internet vergisst nichts!**

Vgl. im Internet beim Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik

Generationen Definition

Was wird hier passieren?

In Kleingruppen wird versucht, den Begriff „soziale Netzwerke“ Schritt für Schritt zu definieren.

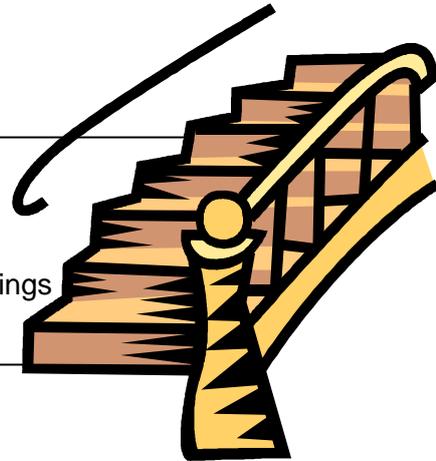
Was ist das Ziel der Übung?

In dieser Übung erfolgt eine erste Auseinandersetzung mit dem Begriff „soziale Netzwerke“ und den zentralen Fragen „Was sind soziale Netzwerke?“ „Wer darf diese nutzen“ und „Was kann man dort alles machen?“

Missverständnisse zu diesem Begriff können aus dem Weg geräumt werden und die Kinder entwickeln langsam eine Nähe zu dem Begriff.

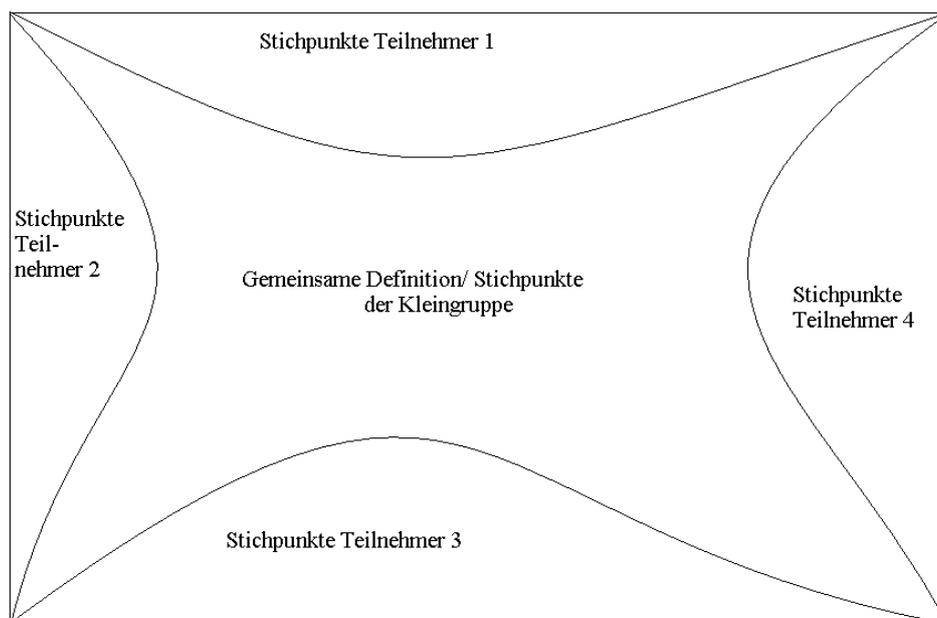
Die Definitionen können visuell festgehalten werden

Anzahl der Teilnehmer: Kleingruppen mit 4 Personen
 Alter: ab 8 Jahre
 Ort: Tische und Stühle für die Kleingruppen, alternativ Boden
 Material: pro Kleingruppe ein Blatt Flipchartpapier sowie vier Stifte/Eddings
 Dauer: 10 Minuten



Vorbereitung

Pro Gruppe ein Blatt/Flipchartpapier sowie Stifte auf einem Tisch oder auf dem Boden bereitlegen (Blatt kann bereits mit Linien vorbereitet sein – das erleichtert das Verständnis).



Und so funktioniert's!

Die Übung erfolgt in vier bzw. fünf Schritten:

1. Jedes Kind soll zunächst für sich alleine überlegen, was für es soziale Netzwerke sind und wie es diese beschreiben würde. Auf seinem Teil des Blattes soll es seine Stichpunkte festhalten.
2. Sind alle vier damit fertig, sollen nun die einzelnen Ergebnisse in der Kleingruppe vorgestellt und erklärt werden. Jeder erläutert seine Stichpunkte, sowie Gedankengänge dazu. Bei aufkommenden Fragen können diese unmittelbar an denjenigen gestellt werden, der den Stichpunkt formuliert hat.
3. Haben alle ihre Stichpunkte vorgelesen, soll nun eine gemeinsame Definition in der Mitte des Blattes entwickelt werden. Die Stichpunkte der einzelnen Gruppenmitglieder können dabei aufgenommen werden. Dies muss jedoch nicht zwingend erfolgen.
4. Anschließend sollen die Ergebnisse der einzelnen Kleingruppen der gesamten Gruppe vorgestellt und diskutiert werden.
5. Nach Schritt 4 könnt ihr die Übung bereits abbrechen. Es bietet sich jedoch häufig an, eine gemeinsame Definition in Schritt 5 zu entwickeln. In dem Fall habt ihr die Möglichkeit, wichtige Aspekte zu ergänzen und die gesamte Gruppe in die Diskussion zu integrieren.

Diskussionsfragen

- Für wen war es einfach, soziale Netzwerke zu definieren? Warum?
- Konntet ihr euch schnell in der Kleingruppe auf eine Definition einigen?
- Was sind denn nun soziale Netzwerke? Und warum hört man das Wort eigentlich ständig?
- Wer kann sich dort anmelden?
- Was kann man dort alles tun? Und was darf man dort tun – gibt es Regeln?

Wichtige Hinweise: was könnte problematisch werden?!

Besonders jüngere Kinder sind sich mit ihrer Schrift und Rechtschreibung oft noch nicht sicher, unterstützt sie an dieser Stelle oder bittet einen älteren Teilnehmer, dies für euch zu übernehmen.

Der Begriff „soziale Netzwerke“ kann für viele noch ein Fremdwort sein, das heißt sie haben keinerlei Ideen, was darunter zu verstehen ist. Oder sie kennen soziale Netzwerke, haben aber keine genaue Vorstellung, geschweige denn eigene Erfahrungen mit ihnen gemacht. Deshalb bietet es sich an, die Kleingruppen nicht willkürlich zusammen zu würfeln, sondern wieder darauf zu achten, dass jüngere mit älteren Kindern zusammenarbeiten.

Spinnennetz

Was wird hier passieren?

Im Stuhlkreis wird ein Spinnennetz gespannt. Es dient als Einstieg zum Thema „soziale Netzwerke“.

Was ist das Ziel der Übung?

In der gesamten Gruppe kann jeder seine persönlichen Erfahrungen und Erlebnisse zum Thema „soziale Netzwerke“ einbringen. Der Austausch über die Medienwirklichkeit der Kinder verschafft euch einen Einblick über ihren medienspezifischen Wissensstand und über die Bedeutung von sozialen Netzwerken für den Kinderalltag.

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt Alter: ab 6 Jahren Ort: im Stuhlkreis Material: Wolle, mindestens 40 Meter Dauer: 10 Minuten
--



Und so funktioniert's!

Der Erste bekommt die Wolle zugeschmissen und darf sich zum Thema „soziale Netzwerke“ äußern. Wo ist er angemeldet, was macht er dort am meisten, zu welcher Uhrzeit werden soziale Netzwerke besucht etc. Danach wird die Wolle zu einem zweiten beliebigen Kind geworfen, oder rüber gerollt (was für das Kind am einfachsten ist – es sind nicht alle Basketballstars!), dann darf dieses sich zum Thema äußern und so weiter. Während der Übung könnt ihr beobachten, wie sich langsam alle Kinder durch die Wolle miteinander verbinden und zu einem Netz(-werk) werden.

Diskussionsfragen

- Warum heißt es überhaupt „soziales Netzwerk“?
- Wer darf sich da anmelden und was kann man dort alles machen?
- Was heißt es, „im Netz Spuren zu hinterlassen“ oder „das Internet vergisst nichts“?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Das Thema „soziale Netzwerke“ könnt ihr direkt ansprechen oder ihr schleicht euch von hinten an. Gerade bei jüngeren Kindern sind soziale Netzwerke noch nicht von besonderer Bedeutung. Deshalb könnt ihr die Fragen natürlich auch offener stellen:

- Wenn ihr im Internet unterwegs seid, wo seid ihr dann?
- Was macht ihr am meisten im Internet?
- Woran habt ihr beim Surfen besonders viel Spaß?

Schlingel-Kringel

Was wird hier passieren?

Die Teilnehmer verknoten ihre Arme und müssen gemeinsam den entstandenen Kringel entschlingeln.

Was ist das Ziel der Übung?

Bei dieser Übung nähert ihr euch spielerisch dem medienpezifischen Wissen zum Thema „Datenschutz“ (Spuren im Internet hinterlassen/das Internet vergisst nichts).

Anzahl der Teilnehmer: bis 25 Personen
 Alter: ab 8 Jahre
 Ort: viel Platz für Bewegung
 Material: ---
 Dauer: 15 Minuten



Und so funktioniert´s!

Die Teilnehmer bilden einen Kreis und rücken langsam immer näher zusammen, bis sich die Hüften oder Schultern berühren. Dann streckt jeder seine Arme weit in die Kreismitte: einen nach rechts, einen nach links. Anschließend muss jeder mit seinen zwei Händen die Hände zwei verschiedener Personen greifen. Damit ist es an der Zeit, diesen Riesenkringel zu entschlingen. Wichtig dabei ist, dass nie eine Hand losgelassen werden darf – alle Hände berühren sich die gesamte Übung über! Selbstverständlich darf über Arme gestiegen, unter Armen hindurch gekrabbelt werden – solange sich die Hände berühren! Egal wie groß der Knoten ist, jeder Knoten ist entschlingbar.

Diskussionsfragen

- War es schwierig, sich aus dem Kringel zu entschlingeln? Warum nicht?
- Was ist eigentlich das Internet? Das ist doch auch ein Haufen an Informationen, der sich miteinander verknotet?!
- Warum heißt das Internet auch „Netz“?
- Was heißt es, „im Netz Spuren zu hinterlassen“ oder „das Internet vergisst nichts“?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Für manche Kinder ist es schwierig, „fremde Menschen“ zu berühren oder den Kontakt (Verbindung der Hände) zu Menschen über einen längeren Zeitraum zu halten. Bildet die Übung in eine Geschichte ein, zum Beispiel so:

- Das Internet, das seine Informationen an andere Computer schickt,
- Pflanzen, die ihre Greifarme ausbreiten und andere Pflanzen festhalten,
- Gehirnzellen, die ihre Synapsen in alle Richtungen ausstrecken etc.

Eine solche Geschichte erleichtert es vielen Kindern Berührungen zu akzeptieren!

Falls die Gruppe zu groß ist und ihr den Eindruck habt, es könnte zu einem unübersichtlichen und katastrophalen Durcheinander kommen, dann könnt ihr die Großgruppe selbstverständlich in Kleingruppen unterteilen.



Nix da – na klar?!

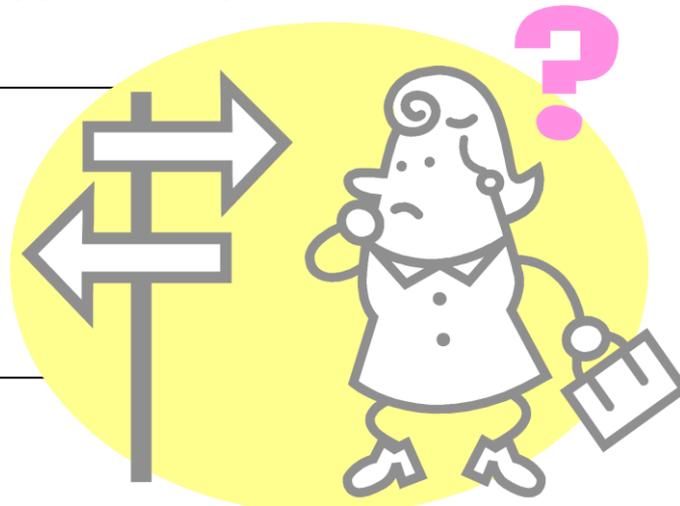
Was wird hier passieren?

In unterschiedlichen Kleingruppen argumentieren die Kinder über verschiedene Aussagen bezüglich des Verhaltens in sozialen Netzwerken.

Was ist das Ziel der Übung?

Ziel der Übung ist es, die Kinder immer wieder neu zusammen zu mischen, damit sich diese in den unterschiedlichen Kleingruppen über ihre persönlichen Erfahrungen und Erlebnisse in sozialen Netzwerken austauschen können. Gleichzeitig findet eine medienspezifische Wissensvermittlung zum Themenbereich „Verhaltensregeln im Internet“ statt. Eine erste kritische Perspektive der Kinder wird durch diese Übung gefordert und gefördert.

Anzahl der Teilnehmer: unbegrenzt
 Alter: ab 8 Jahren
 Ort: großer Raum
 Material: pro Kind eine rote und eine grüne Karteikarte, für euch das dazu gehörige Arbeitsblatt (S. 89/90)
 Dauer: 20 Minuten



Vorbereitung

Die Kinder sollen sich zwischen den einzelnen Diskussionszeiten frei bewegen können. Also Stühle und Tische an der Seite stapeln, um möglichst viel Platz in der Mitte zu schaffen.

Und so funktioniert's!

Die Übung scheint im ersten Moment vielleicht ein wenig verwirrend, ist aber ganz einfach.

1. Jeder erhält eine grüne und eine rote Karteikarte. Mit dieser kann er die unterschiedlichen Aussagen bewerten, die ihr später nacheinander vorlest.
 Grün bedeutet: Ja – das ist richtig! Das geht klar!
 Rot bedeutet: Nein – das ist falsch! Nix da – verboten!
2. Ihr lest die erste Aussage auf dem Zettel vor. Die Kinder entscheiden sich, ob sie zustimmen oder sich dagegen entscheiden und halten die Karte in der entsprechenden Farbe in die Luft.
3. Nun sollen die Kinder selbstständig Gruppen bilden und zwar so, dass immer mindestens eine grüne Karte und eine rote Karte zusammen in einer Gruppe sind (je nach Teilnehmerzahl könnt ihr die Kleingruppen auf maximal vier oder fünf Personen festlegen).
4. In den Kleingruppen sollen die Teilnehmer nun argumentieren, warum sie sich wie entschieden haben. Die Argumente sollen möglichst so überzeugend sein, dass andere Gruppenmitglieder ihre Meinung ändern. Persönliche Erfahrungen sind gut für eine Argumentation und dürfen auch gerne eingebracht werden. Hat jeder seine Argumente dargelegt, stimmt die Kleingruppe darüber ab, für welche Karte sie sich nun entscheidet. Konnten die Kinder sich nicht einigen, dürfen sie auch in Schritt 5

beide Kartenfarben in die Luft halten. Um den anderen zu signalisieren, dass sie bereits fertig sind, setzt die Gruppe sich auf den Boden.

5. Wenn alle Kleingruppen auf dem Boden sitzen, dürfen nun die entsprechenden Karten in die Luft gehalten werden.
6. Abschließend lest ihr die richtige Antwort vor. Nach jeder Runde kann in der Großgruppe über die Antwort gesprochen werden:
 - Wer wusste die Antwort und wer hat gut geraten? Woher wusstest du die Antwort?
 - Wem ist so etwas bereits passiert? Wie hast du darauf reagiert?
7. Das Ganze beginnt wieder bei Schritt 1.

Diskussionsfragen

- Wer hat in dieser Übung etwas Neues gelernt? Was war das?
- Bedeutet das, dass du zukünftig etwas anders machst?

Wichtige Hinweise: Was könnte problematisch werden?!

Wichtig an dieser Stelle ist es, keinen Wettkampf aufkommen zu lassen. Zwar können die einzelnen Aussagen nach richtig oder falsch einsortiert werden, aber die Ergebnisse werden nicht festgehalten. Vielmehr geht es darum (und dies dürft ihr auch gegenüber den Kindern ansprechen) den Kindern zu vermitteln, dass nicht alles im Internet erlaubt ist, nur weil man hinter einem schützenden Monitor sitzt. Im Internet gibt es genauso Regeln wie zu Hause, in der Schule oder im Bus. Und für einen sicheren Umgang mit dem Internet sind eben diese Regeln wichtig!



Nix da – na klar?!

Im Folgenden werden verschiedene Aussagen zum Thema „soziale Netzwerke“ vorgestellt. Diese sollen anschließend beurteilt werden, sprich ob diese richtig (na klar) oder falsch (nix da) sind.

Bevor ich mich bei einem sozialen Netzwerk anmelden kann, muss ich **immer** den AGBs zustimmen. Die AGBs sind die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die sind zwar elendig lang, aber da stehen alle meine Rechte und Pflichten drin und sind deshalb sehr wichtig für mich!

- **Richtig:** Bestätigt man die AGBs ohne sie gelesen zu haben, akzeptiert man unwissend jeden der darin aufgeführten Punkte. Gerade in den AGBs verstecken sich z.B. Kostenfallen.

Bilder, die ich mit meinem eigenen Handy gemacht habe, darf ich in meinem Profil veröffentlichen. Da kann keiner was gegen sagen!

- **Falsch:** Es ist **nicht** wichtig, wem das Gerät gehört, mit dem das Bild oder Video gemacht wurde. Ausschlaggebend sind die Urheberrechte und das Recht am eigenen Bild. Somit ist die Person, die auf dem Bild zu sehen ist, diejenige, die entscheidet, ob das Bild an die Öffentlichkeit gerät oder nicht. Du brauchst erst eine Einwilligung der abgebildeten Person.

Passwort vergessen – Mist! Aber das ist natürlich kein Problem, ich schreibe eine E-Mail an den Betreiber. Ein Mitarbeiter beantwortet die E-Mail und schickt mir schnell mein Passwort per E-Mail zurück! Alles ganz entspannt.

- **Falsch:** Bei fast jedem Anbieter hat man die Möglichkeit, sich ein neues Passwort zuschicken zu lassen, aber dies sind keine Mitarbeiter. Da es sich beim Passwort um einen geheimen Code handelt, darf dieser selbstverständlich nicht zuvor von anderen Menschen gesehen werden. Deshalb übernehmen Maschinen diese Tätigkeit.

Mein Profilfoto kann von anderen Nutzern kopiert werden, ohne dass ich davon etwas mitbekomme.

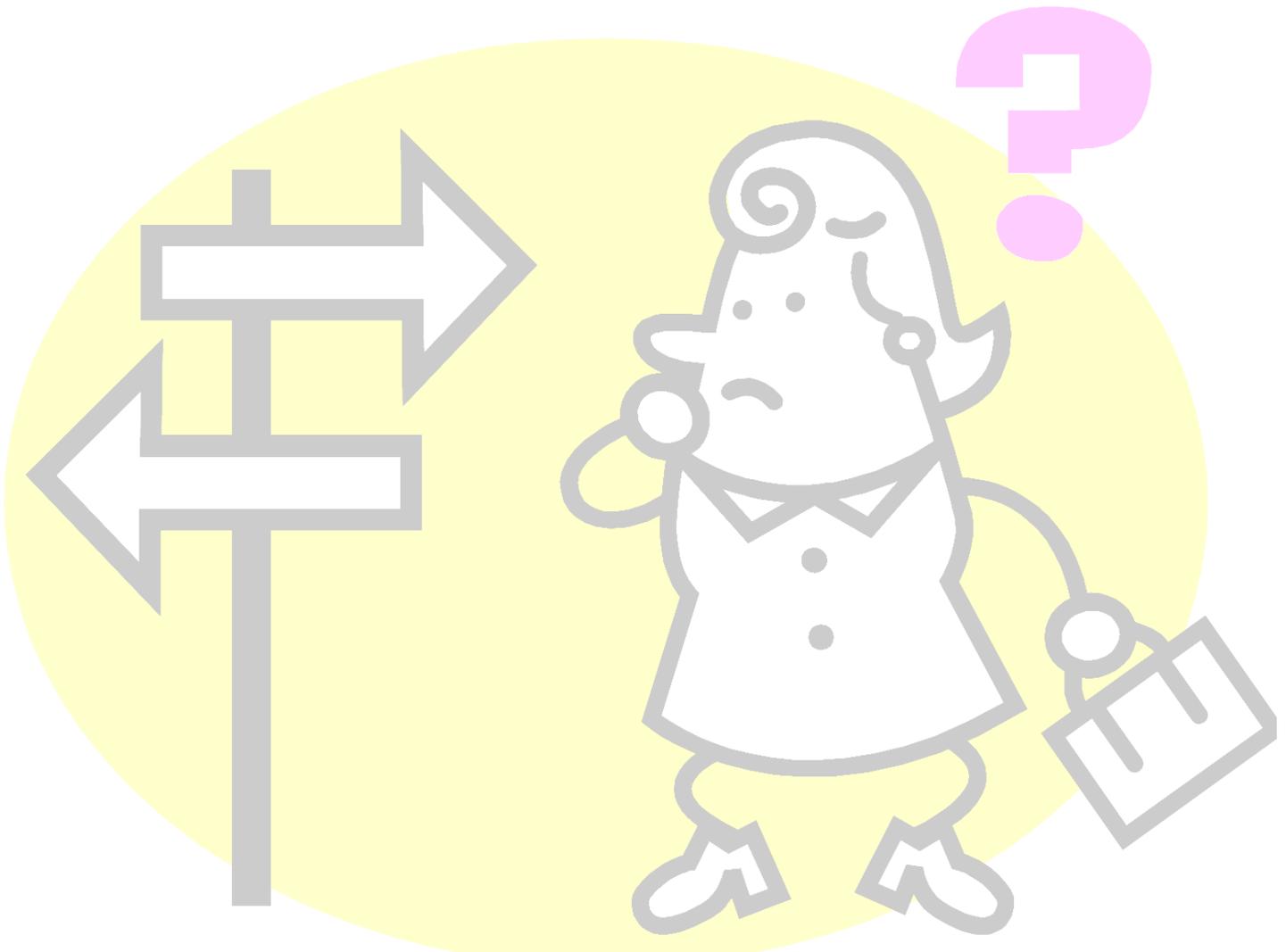
- **Richtig:** Von Anbieter zu Anbieter ist es unterschiedlich. Bei manchen kann man das Profilbild von anderen direkt auf seinem eigenen Computer speichern, bei manchen nicht. Allerdings ermöglicht ein Screenshot (egal bei welchem Anbieter) immer das Profilfoto zu kopieren und so zu missbräuchlichen Zwecken zu nutzen.

Wenn ich ein Profil in einem sozialen Netzwerk erstelle, muss ich möglichst viele persönliche Angaben machen. Dann kann jeder das lesen und alle können mich finden!

- **Falsch:** In jedem sozialen Netzwerk gibt es ein paar wenige Standardangaben, die gemacht werden müssen und die auch jeder sehen kann (aber selbst die werden nicht geprüft, so dass ein abgekürzter Name möglich ist). Die meisten Angaben kannst du freiwillig machen. Und auch diese Daten kannst du zusätzlich durch deine Privatsphäre-Einstellungen schützen.

Wenn ich eine Nachricht von einem Mitarbeiter eines sozialen Netzwerkes bekomme und darin steht, dass dieser aus Sicherheitsgründen mein Passwort braucht, dann gebe ich ihm das natürlich!

- **Falsch:** Persönliche Passwörter dürfen NIE an jemanden weitergegeben werden. Und die Mitarbeiter von sozialen Netzwerken wissen dies auch. Somit kannst du dir sicher sein, dass jemand sich als Mitarbeiter ausgegeben hat, um dein Passwort zu erschleichen. Reagiere auf so eine Nachricht nicht. Melde stattdessen umgehend die Person dem Betreiber!



5. Schlusswort

Sämtliche Übungen und Spiele dürfen gerne als Anregungen und Ideen betrachtet werden. Alle Übungen sollten natürlich dem medienpezifischen Wissensstand der Kinder angepasst werden.

Die Reihenfolge der Spiele könnt ihr selbstverständlich nach Lust und Laune variieren, manche Übungen bieten sich als Einstieg an, müssen aber nicht notwendigerweise als solche eingesetzt werden.

Außerdem soll an dieser Stelle noch einmal betont werden, dass die Neuen Medien bereits vor langer Zeit in die Welt der Kinder und Jugendlichen eingetreten sind. Es geht bei der Arbeit mit den Gruppen keineswegs darum, die Kinder von den Medien fern zu halten oder ihnen Angst zu machen. Vielmehr ist es wichtig, die Kinder auf dem Weg zu einer angemessenen Medienkompetenz zu begleiten und ihnen die Möglichkeiten der Neuen Medien zu zeigen. Gleichzeitig geht es auch darum, auf die Risiken hinzuweisen und den Kindern Tipps an die Hand zu geben, auf die sie zurückgreifen können, falls sie in eine Krisensituation geraten sind.

**Medienkompetenz ist unser Ziel,
nicht die Abschreckung vor den Neuen Medien!**

6. Weblinks

Falls ihr Interesse habt, mehr zu den einzelnen Themen zu erfahren, findet ihr hier eine Sammlung von Links, die euch bei der Suche unterstützt.

Allgemein

www.klicksafe.de Informationen zu Cybermobbing, Internetsicherheit, Datenschutz und Medienkompetenz. Über den Servicebereich erhaltet ihr eine große Auswahl an kostenlosen Flyern, auf denen die wichtigsten Fakten zu den einzelnen Themen kurz und knapp zusammengefasst werden.

www.mpfs.de Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Hier findet ihr die aktuellen KIM- und JIM-Studien als Pfd-Datei.

www.mediacultur-online.de Umfangreiches Internetportal, das Informationen und Materialien rund um die Themen Medienbildung, Medienpraxis und Medienkultur zur Verfügung stellt.

www.jugendinfo.de Bietet eine Sammlung von Unterlagen zu unterschiedlichen medienspezifischen Themen an.

Cybermobbing

www.jugendinfo.de Umfangreiche Auswahl an Informationen zu Mobbing und Cybermobbing.

www.mobbing.seitenstark.de Neben Informationen rund um Mobbing für Kinder, Eltern und Lehrern findet ihr dort auch eine eindrucksvolle praxisorientierte Ideensammlung zur Bekämpfung von Mobbing.

www.gdp.de (deutsche Polizei) Tipps von Kriminalpsychologen, um sich vor Cybermobbing zu schützen.

www.lehrer-online.de/rache-at.php und http://www.safeinternet.at/uploads/tx_simaterials/Aktiv_gegen_Cyber_Mobbing.pdf Ausführliches Materialpaket zu Cybermobbing. Dieses ist zwar auf Lehrkräfte ausgerichtet, ist aber durch Abwandlungen oder Erweiterungen auch für euch einsetzbar.

Handygewalt

www.handysektor.de Handysektor bietet Informationen, Tipps, Downloads, Materialien sowie weiterführende Links zum Thema „Chancen und Risiken der mobilen Kommunikation und Mediennutzung“.

http://www.handbuch-jugendschutz.de/files/1234262050_Gewalt_auf_Handy_lfm.pdf Eine umfangreiche Broschüre, die den Titel „Gewalt auf dem Handy“ trägt.

http://www.handbuch-jugendschutz.de/files/1234262209_happySlapping.templateld=raw,property=publicationFile.pdf Broschüre "Happy Slapping und mehr... Brutale, menschenverachtende oder beleidigende Bilder auf Handys."

Soziale Netzwerke

www.chatten-ja-sicher.de Kinder finden dort wichtige Hinweise zum Chatten.

www.jugendschutz.net Unter der Rubrik „Materialien“ könnt ihr eine kostenlose Broschüre zum Thema „Chatten ohne Risiko“ herunterladen.

<http://schau-hin.info/medienerziehung/soziale-netzwerke.html> Informiert ausführlich über soziale Netzwerke. Macht in diesem Zusammenhang auf Risiken aufmerksam und stellt verschiedene Tipps für Kinder und Eltern zusammen.

Datenschutz

www.internet-abc.de Auf Kinder und Eltern ausgerichtete Informationen zum sicheren Surfen.

<http://www.surfer-haben-rechte.de/cps/rde/xchg/digitalrechte> Informationsportal des Verbraucherzentrale Bundesverbands mit vielen Informationen zu Verbraucherfragen im Netz.

<http://oebib.wordpress.com/2010/02/27/neue-broschure-datenschutz-in-sozialen-netzwerken/> Auf Jugendliche ausgerichtete Broschüre zum Thema „Datenschutz und soziale Netzwerke“.

Anlaufstellen, die Hilfe bieten:

www.nummergegenkummer.de Die Nummer gegen Kummer könnt ihr kostenlos unter 0800 111 0 333 von Montag bis Freitag von 15 bis 19 Uhr wählen.

www.juuuport.de Portal, um sich mit anderen Jugendlichen zum Thema „Cybermobbing“ auszutauschen oder um sich mit ausgebildeten Scouts in Verbindung zu setzen, die hilfreichen Rat per Chat erteilen.

www.mobbing.seitenstark.de bietet nicht nur Informationen zum Thema „Mobbing“ an, sondern auch regelmäßige Chats, um sich zu diesem Thema auszutauschen.

www.kijumail.de ist eine Internetberatung, die zu vergleichbar ist mit einem Kummerkasten. Kostenlos können sich die Kinder anonym auf der Internetseite registrieren und ihre Fragen an die Fachleute richten. Die Antwort oder den Tipp der Fachleute erhalten die Kinder in ihrem eigenen Postfach.

www.kids-hotline.de ist eine Onlineberatung des Kinderschutz e.V. Das Projekt bietet eine schnelle, unkomplizierte und kompetente Hilfestellung bei allen Fragen und Problemen in der jeweiligen Lebenssituation von Kindern und Jugendlichen bis zum 21. Lebensjahr.