

**HINTERGRUNDINFORMATIONEN
ZUM Kika-THEMENSCHWERPUNKT
RESPEKT FÜR MEINE RECHTE! –
ABENTEUER DIGITAL“
INFORMATIONEN FÜR ELTERN UND LEHRER*INNEN**



© KiKA / Mira Mikesch

INFO / HINTERGRUND

Kinder erleben „Abenteuer digital“

LINK-TIPPS:

giga.de: „Vorbild Frankreich: Medienanstalt fordert Smartphone-Verbot in deutschen Schulen“
Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Welt: „Smartphones aus dem Klassenzimmer zu verbannen, ist nicht klug“
Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

handysektor: „Was ist erlaubt? Die Regeln der Bundesländer zu Handys in der Schule“
Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Die Digitalisierung betrifft in besonderem Maße auch das Leben der nachwachsenden Generation. Die Kinder und Teenager von heute kennen keine Welt ohne World Wide Web. Seit 2014 hat sich der Internetkonsum von Kindern und Jugendlichen verdreifacht. Und die Tendenz ist weiter steigend. In ihrem Alltag sind digitale Medien allgegenwärtig. Das sorgt nicht nur in den

Familien für viele Diskussionen. Auch die aktuelle Debatte darüber, ob es ein Smartphone-Verbot an Schulen geben sollte, erhitzt die Gemüter.

Quelle: [Bitkom-Studie 2017](#)

Die digitalisierte Kindheit

LINK-TIPPS:

Süddeutsche Zeitung: „360° Digitalisierung der Kindheit“

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Der Tagesspiegel: „Digitale Kindheit“

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Die Debatte: „Digitalisierte Kindheit – wie früh ist eigentlich zu früh?“

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

FAZ: „Wie früh ist eigentlich zu früh?“

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

„Die Debatte“ live: [Digitalisierte Kindheit](#) – Je früher, desto besser?

Mai Thi Nguyen-Kim: [Die Kinder von heute](#) | #DieDebatte

Der diesjährige KiKA-Themenschwerpunkt steht unter dem Motto „Respekt für meine Rechte! – Abenteuer digital“. Mit mehr als 20 Wissensmagazinen, Dokus, Serien, Spielfilmen und Shows widmen sich die öffentlich-rechtlichen Kinderfernsehredaktionen von ARD, ZDF und KiKA dem Thema, wie das Digitale im Leben von Kindern heute verankert ist. Auch für Erwachsene sind diese Einblicke in die medialen Lebenswelten von Kindern in besonderem Maße aufschlussreich. Denn sie stehen in der Verantwortung, mit Kindern über „den richtigen Umgang“ mit Smartphone, Tablets und Games im Gespräch zu bleiben. Die unterhaltsamen, informativen und spannenden Sendungen zum KiKA-Themenschwerpunkt sind eine gute Grundlage. Das Spektrum reicht von faszinierenden Erfindungen wie selbstfahrenden Autos und Roboterhunden über kritische Themen, wie Datenklau und Cybermobbing, bis hin zu jungen Internet-Stars und der Begeisterung für die Sozialen Medien. Dabei stellen sich auch große Fragen: Welchen Einfluss hat der unaufhaltsame technische Fortschritt auf unser Zusammenleben? Und wie ist es in Zeiten von Social Media und Big Data um die „digitalen Rechte“ von Kindern bestellt?



Dr. Astrid Plenk, KiKA-Programmgeschäftsführerin

„Eigentlich stecken wir alle in einem großen Abenteuer. Uns allen ist bewusst, dass wir uns im Übergang in eine andere, eine digitale Welt befinden. Und eine breite Debatte entlang der Herausforderungen in diesem tiefgreifenden Veränderungsprozess, über die Chancen und vor allem über Risiken ist längst entflammt – ob im gesellschaftspolitischen, im wirtschaftlichen oder im Bildungskontext. Die Digitalisierung erfasst alle und alles. Mit dem diesjährigen Schwerpunkt ist ein wunderbares inhaltliches Konzentrat mit vielfältigen Anknüpfungspunkten für Kinder gelungen – vor allem durch die breite Themenpalette der ARD-, ZDF- und KiKA-Redaktionen. Digitalisierung ist ein Abenteuer, bei dem wir alle viel Neues erfahren werden. Auch wir entwickeln unser Angebotsportfolio stetig weiter. Gemeinsam machen wir uns auf und gehen auf digitale Entdeckungsreise.“

Medienpädagogische Begleitmaterialien und Hintergrundinformationen zum KiKA-Themenschwerpunkt

Zu seinen Schwerpunktthemen veröffentlicht KiKA immer wieder auch medienpädagogisches Begleitmaterial. **Hier** finden Eltern und Lehrkräfte Hintergrundinformationen zum KiKA-Themenschwerpunkt „Respekt für meine Rechte! – Abenteuer digital“ sowie Anregungen zum Selbst-aktiv-Werden. Zu ausgewählten Sendungen gibt es hierfür spezielle **Arbeitsblätter**, die sowohl zu Hause als auch im Unterricht eingesetzt werden können.

INFORMATIONEN FÜR LEHRKRÄFTE

Die Sendungen zum KiKA-Themenschwerpunkt im Unterricht einsetzen

„Kinder müssen digitale Kompetenzen genauso lernen wie Lesen, Schreiben oder Rechnen“, heißt es im UNICEF-Jahresbericht 2017. Neben den Eltern nehmen auch Lehrerinnen und Lehrer eine zentrale Rolle ein, wenn es darum geht, die Medienkompetenz von Kindern zu stärken. Viele Sendungen zum KiKA-Themenschwerpunkt „Respekt für meine Rechte! – Abenteuer digital“ bieten sich hier sehr gut für einen Einsatz im Schulunterricht an.

Quelle: [UNICEF](#)

WELCHE UNTERRICHTSFÄCHER BIETEN SICH AN?

Das Thema „Digitalisierung“ kann in nahezu jedem Schulfach angesprochen werden. Besonders geeignet sind die Fächer Sachunterricht, Deutsch, Religion, Ethik, Sozialwissenschaften und Politik. Die Begleitmaterialien eignen sich darüber hinaus auch für den Einsatz im fächerübergreifenden oder projektbezogenen Unterricht.

WELCHE ALTERSZIELGRUPPE WIRD MIT DEM KiKA-THEMENSCHWERPUNKT ANGESPROCHEN?

Viele Programme zum KiKA-Themenschwerpunkt „Respekt für meine Rechte! – Abenteuer digital“ richten sich vor allem an die Acht- bis Zwölfjährigen (3. bis 6. Klasse). Doch auch jüngere Kinder werden angesprochen.

GIBT ES AUCH ANGEBOTE FÜR VORSCHULKINDER BEIM KiKA-THEMENSCHWERPUNKT?

Um Computer, Roboter und Algorithmen geht es zum Beispiel in einer Sonder-„Sendung mit dem Elefanten“ (WDR) zum KiKA-Themenschwerpunkt. Die Folge „Was ist echt und was erfunden?“ kann gezielt zur spielerischen Förderung der Medienkompetenzentwicklung im Vorschulbereich eingesetzt werden.

KiKA-SENDUNGEN SIND ONLINE VERFÜGBAR

Alle Programme zum KiKA-Themenschwerpunkt sind in den Mediatheken von ARD, ZDF und KiKA online abrufbar und können so im Unterricht genutzt werden. Komplexe Inhalte werden in den Programmen des KiKA-Themenschwerpunkts kindgerecht thematisiert und mit vielen Beispielen veranschaulicht. Immer wieder stehen dabei auch digitale Kinderrechte im Mittelpunkt, wie zum Beispiel das Recht der Kinder auf Beteiligung, das Recht auf Information und das Recht auf Schutz.



DIE KiKA-ARBEITSBLÄTTER FÜR KINDER IM UNTERRICHT NUTZEN

Als Teil des medienpädagogischen Begleitmaterials wurden zu einzelnen Programmen des KiKA-Themenschwerpunkts auch spezielle Arbeitsblätter entwickelt. Neben der jeweiligen Aufgabenstellung für die Kinder bieten sie für die Erwachsenen Hintergrundinformationen zu den jeweiligen Sendungen (Kurzzinhalt, thematisierte Kinderrechte, Tipps zum Einsatz im Unterricht sowie Ideen zur Vertiefung im Unterricht für Lehrkräfte).

ARBEITSBLÄTTER GIBT ES ZU DEN SENDUNGEN

- „Digiclash: Der Generationen-Contest“ aus der Reihe „Der goldene Tabaluga“
- „Checkpoint – Der große Digital-Battle“
- „logo! extra – Alles für einen Like?!“
- „PUR+ – Spione im Netz“
- „Timster – Dein Klick zählt“
- „Wissen macht Ah! – Ein Pfund Gehacktes“

KiKA als Bildungsbotschafter: Kinder brauchen kindgerechte Informationsangebote

Die öffentlich-rechtlichen Kinderprogrammredaktionen von ARD und ZDF sehen sich in der Pflicht Kinder kontinuierlich in ihrer Medienkompetenz zu fördern, um ihnen eine souveräne und aufgeklärte Mediennutzung zu ermöglichen. Die Sendungen möchten den jungen Zuschauer*innen Wissenswertes vermitteln und Orientierung für das „Abenteuer digital“ bieten.

Das medienpädagogische Begleitmaterial von KiKA ermöglicht, die in den Programmen thematisierten Inhalte im Unterricht oder zuhause zu vertiefen. KiKA bietet auch zu den Themenschwerpunkten „Kinderrechte“, „Kinderarmut“, „Umweltschutz“ und „Gemeinsam leben“ umfassendes Begleitmaterial an. Der *Didacta*-Verband zeichnete KiKA für sein Engagement in diesem Bereich 2015 als *didacta*-Bildungsbotschafter aus.



© MDR / Saxonia Media / Felix Abraham

INFORMATIONEN FÜR ELTERN

Mit Kindern über ihre Mediennutzung im Gespräch bleiben

LINK-TIPPS:

mpfs: „KIM-Studie 2016“

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Die Drogenbeauftragte der Bundesregierung: „BLIKK-Studie 2017“

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

W&V: „Mediennutzungsstudie von Super RTL und IP-Kinder verbringen immer mehr Zeit am Bildschirm“

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

KiKA für Erwachsene: „Digitales (Un-)Glück“

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Kinder verbringen heute viel Zeit vorm Bildschirm – und das nicht allein zum Fernsehen, so wie ihre Eltern es getan haben als sie jung waren. In nahezu allen Haushalten sind neben Fernsehern auch PCs/Laptops und Smartphones verfügbar. In rund jedem zweiten Haushalt gibt es auch ein Tablet. Doch die Omnipräsenz der digitalen Medien in den Familien ist für viele Eltern auch eine große Herausforderung. Oft gibt es Streit mit den Kindern darüber, wie viel Zeit sie vor dem Bildschirm verbringen dürfen. Je älter Kinder werden, desto größer die Bedeutung von Medien.

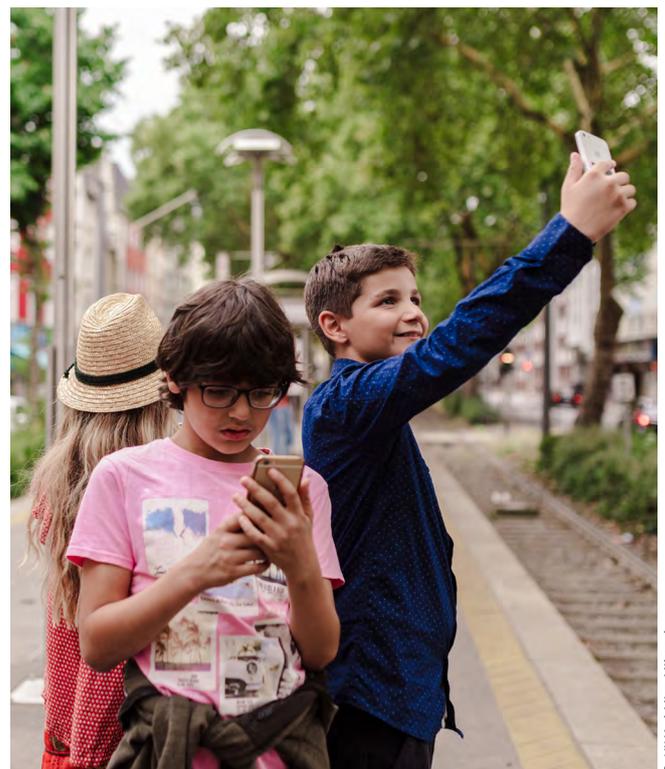
Quelle: [br-online](#)

Um die Mediennutzung zu kontrollieren, sind strikte Verbote wenig sinnvoll. Genauso wenig wäre es hilfreich, Kindern beim Umgang mit den digitalen Medien komplett freie Hand zu lassen. Natürlich raten Medienpädagogen*innen Eltern, dem Nachwuchs mit guten Beispiel voranzugehen: Wenn sie Kindern vorleben, dass der Fernseher auch einmal ausbleiben und das Smartphone beiseitegelegt werden kann, lassen sich auch ihre Regeln überzeugender vermitteln.

REGELN FÜR DIE MEDIENNUTZUNG

Für viele Familien als hilfreich erwiesen hat sich der so genannte **Mediennutzungsvertrag** von den Initiativen klicksafe und Internet-ABC. Hier wird zwischen Kindern und Eltern verbindlich vereinbart,

wie viel Stunden die Familienmitglieder fernsehen, zocken, surfen und chatten dürfen. Nicht nur für die Mediennutzungszeiten sollten grobe Regeln gelten. Auch wie ihre Kinder die digitalen Medien nutzen sollten Eltern im Blick haben. Welche Onlineangebote nutzen sie? Wie verhalten sie sich in Chats? Sind sie vorbereitet auf Risiken, mit denen sie im Internet jederzeit konfrontiert werden?



INTERESSE ZEIGEN FÜR DIE INTERESSEN DER KINDER

Eltern sind gut beraten, sich dafür zu interessieren, wer und was Kinder online begeistert: Insbesondere jüngere Kinder teilen in der Regel gerne ihr Insider-Wissen über ihre Lieblings-Spiele, lustige Videos und mitunter auch sogar auch über Chats in den Sozialen Medien. Die Interessen und Lebenswelten der Kinder zu respektieren und sie nicht grundsätzlich zu kritisieren und kommentieren, schafft Vertrauen. „Die Generation Selfie verstehen, heißt die Zukunft verstehen – unser aller Zukunft“, sagt die Psychologin Jean M. Twenge, die untersucht, wie die aktuellen kulturellen Veränderungen die heutige Jugend prägen („Me, My Selfie and I“, 2018).

KiKA-SENDUNGEN ZUM THEMENSCHWERPUNKT ALS GESPRÄCHSGRUNDLAGE

Die Sendungen beim KiKA-Themenschwerpunkt „Respekt für meine Rechte! – Abenteuer digital“ bieten gute Diskussionsgrundlagen, um mit den Kindern ins Gespräch zu kommen: Das inhaltliche Spektrum reicht von Virtual Reality, künstlicher Intelligenz über YouTube, Smartphone und Social Media bis hin zu Datenschutz und dem Einsatz für die Einhaltung der digitalen Kinderrechte.





© KiKA / Mira Mikosch

Die Themen und Sendungen zum KiKA-Themenschwerpunkt im Überblick

- **DATENSCHUTZ**
- **YOUTUBE**
- **SOCIAL MEDIA**
- **HANDY**
- **GAMING**
- **KÜNSTLICHE INTELLIGENZ / INTERNET DER DINGE**
- **DIGITALE KINDERRECHTE**

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZUM THEMA DATENSCHUTZ

In mehreren KiKA-Themenschwerpunkt-Sendungen wird dieses komplexe Thema „Datenschutz“ unterhaltsam und leicht verständlich behandelt:

„Wissen macht Ah!“ (WDR), Folge: „Ein Pfund Gehacktes“

Hier zeigen die Clari und Ralph unter anderem, was es mit den sogenannten AGBs auf sich hat.

„PUR+“ (ZDF), Folge: „Spione im Netz“ (siehe auch [Arbeitsblatt für Kinder](#))

Hier ist Moderator Eric den Spionen im Netz auf der Spur.

WEITERE INFORMATIONEN:

Internet-ABC: Themenspecial zum Thema „Kindern Datenschutz vermitteln“ |

hier finden Eltern hilfreiche Informationen, wie sie Kindern das Thema näher bringen können.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

klicksafe: „Datensatz – Datenschatz“ aus der Reihe „klicksafe to go“ |

Die Broschüre bündelt kompakt Informationen für den Einsatz in Schule und Unterricht.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Schon junge Kinder nutzen das Internet, doch Begriffe wie „Daten“, „Algorithmen“ und „Digitalisierung“ sind für viele von ihnen Fremdworte. Es ist eine wichtige Aufgabe, sie ihnen „kindgerecht“ zu erklären. Was sind Daten? Warum sind sie wichtig? Warum muss man vorsichtig damit sein, sie herauszugeben? Weit verbreitet ist die Haltung „Ich habe ja nichts zu verbergen“ und „Das wird mich schon nicht betreffen“. Dem widersprechen aktuelle Umfragen. Laut klicksafe fühlt sich jede/-r zweite Befragte (56%) bei der privaten Nutzung des Internets sicher, was den Schutz der eigenen Daten vor dem Zugriff Unbefugter angeht. Heißt im Umkehrschluss: Fast jede/-r Zweite ist verunsichert!

DIE DSGVO STÄRKT DEN KINDER- UND JUGENDSCHUTZ

Für viel Aufsehen sorgte die Einführung der so genannten europäischen **Datenschutzgrundverordnung** (kurz: DSGVO). Für Kinder und Jugendliche bedeutet das neue Gesetz, dass ihre Daten besser geschützt werden. Bisher wurden ihre Daten (z. B. Informationen zu Namen, E-Mail-Adressen, Geburtsdaten oder Hobbys) genauso behandelt, wie

die von Erwachsenen. Wichtig ist auch, dass die DSGVO das **„Recht auf Vergessen“** vereinheitlicht. Kinder haben also ein Recht darauf, dass ihre personenbezogenen Informationen aus dem Netz gelöscht werden. Mit dem neuen Datenschutz-Gesetz wird außerdem geregelt, dass die Nutzung von Sozialen Netzwerken wie Facebook und WhatsApp erst ab 16 Jahren erlaubt ist. Wer unter 16 Jahren alt ist, braucht die Erlaubnis seiner Eltern.

SCHUTZ DER PRIVATSPHÄRE

Zum Thema Datenschutz gehört auch, dass Erwachsene die Privatsphäre ihrer Kinder achten. Immer weiter verbreitet sind inzwischen so genannte „Spy Apps“, mit denen Eltern online kontrollieren können, wo sich ihre Kinder gerade aufhalten. Bedenklich ist auch, wenn Eltern im Internet ungefragt Fotos ihrer Kinder posten. Mit dem Ziel, Eltern für die Persönlichkeitsrechte von Kindern in Sozialen Medien zu sensibilisieren, startete das Deutsche Kinderhilfswerk (DKHW) eine Facebook-Kampagne mit verpixelten Kinderfotos und dem Slogan: „Liebe Mama, lieber Papa, denkt nach, bevor ihr postet!“

Quelle: [DKHW](#)

Hintergrundinformationen zum Thema YouTube

Womit YouTuber ihr Geld verdienen und warum sie oft Privates öffentlich machen, darum geht es unter anderem in den folgenden Sendungen zum KiKA-Themenschwerpunkt:

„logo! extra“ (ZDF) Folge: „Alles für ein Like?!“ (siehe auch [Arbeitsblatt für Kinder](#))
Moderatorin Linda hat in dieser „logo!“-Sonderausgabe vor allem junge YouTuber und ihre Fans im Visier.

„Tigerenten Club“ (SWR):
Die YouTube-Stars „Die Lochis“ sind beim Tigerenten Club zu Gast.

„Timster“ (KiKA) Folge „YouTube – der Alles-Fernseher?“:
Timster zeigt wie ein Tag im Leben eines YouTubers aussieht.

WEITERE INFORMATIONEN:

klicksafe: Infografik „Verdienstmöglichkeiten von YouTube-Stars“ |
Die Infografik erklärt anschaulich, wie YouTuber mit ihren Videos Geld verdienen.
Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Internet-ABC: Internet-ABC für Eltern zum Thema „Videocommunitys: YouTube & Co.“ |
In dem Bereich finden Eltern Informationen, was sie beachten sollten, wenn ihre Kinder YouTube nutzen.
Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

#nichtegal ist eine gemeinsame Initiative von YouTube, Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM e.V.), klicksafe, medienblau und Digitale Helden, die sich für ein gutes Miteinander auf YouTube und darüber hinaus im Netz starkmachen.
Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Kaum zu glauben, doch die Videoplattform YouTube ist kaum älter als viele ihrer jugendlichen Nutzer. Erst 2005 wurde die Plattform aktiviert. Heute ist YouTube nach Google die zweitgrößte Suchmaschine im Internet. Mehr als die Hälfte der Videos wird auf Mobilgeräten (Smartphones und Tablets) angeschaut. Jede Minute werden auf YouTube 400 Stunden Videomaterial hochgeladen.

Quelle: [Brandwatch](#)

INFLUENCER – PROBLEMATISCHE VORBILDER?

Gerade bei Kindern und Jugendlichen hat YouTube viele Fans, nicht zuletzt weil sie zu jeder Zeit und Dank des mobilen Internets auch überall auf ihre Lieblingsvideos zugreifen können. Immer wieder

werden über die Videoplattform neue Trends gesetzt. So sind bei vielen Kindern und Jugendlichen aktuell so genannte „Unboxing“- und „Let’s play“-Videos angesagt. Eine besondere Faszination geht von YouTube aus, weil hier (vermeintlich) jede/r über Nacht zum Star werden kann. Junge Online-Stars wie Bibi (BibiBeautyPalace, ca. 5,2 Mio. Abonnenten), Julien Bam (ca. 4,9 Mio. Abonnenten) und Dagi Bee (3,9 Mio. Abonnenten) haben auf ihre jungen Follower einen großen Einfluss – vor allem weil sie nahbar erscheinen, immer wieder auch Persönliches von sich Preis geben und auf die Kommentare ihrer Fans antworten. Geld verdienen diese so genannten „Influencer“ oft auch über Werbung, zum Beispiel, wenn sie in ihren Videos ausgewählte Produkte anpreisen. Viele Kinder wollen so sein wie sie. Gefragt,



© KiKA / Mira Mikosch

was sie später einmal werden wollen, äußern viele Kinder bereits den Berufswunsch „YouTuber“. Die hohe Beliebtheit von YouTubern zeigt sich auch darin, dass bereits mehr als jeder Dritte (36 %) sagt, dass der eigene Lieblingsstar ein YouTube-Star ist. Damit sind die so genannten Influencer beliebter als Idole aus den klassischen Bereichen Sport (23 %) und Schauspiel (18 %).

Quelle: [bitkom](#)

HAUPTSACHE VIELE „LIKES“?!

Gerade weil Influencer für viele Kinder und Jugendliche Vorbilder sind, sollten Eltern sich für sie interessieren. Warum begeistern sich ihre Kinder und so viele andere ausgerechnet so sehr für diesen Online-Star? Und welchen Stellenwert hat es, wenn jemand viele „Likes“ hat? Viele YouTuber verstehen sich trotz ihres jungen Alters sehr professionell in Szene zu setzen. Letztendlich geht es bei zahlreichen Online-Videos vor allem um ihre Selbstdarstellung.

SICH NICHT VERLETLICH MACHEN

Ein wichtiges Ziel für Eltern und Pädagogen und Pädagoginnen muss es sein, Kindern und Jugendliche zu vermitteln, dass sie sich selbst nicht von „Likes“ abhängig machen sollen. In erster Linie möglichst Vielen zu gefallen, sollte kein Wert an sich sein. Und jemand, der beim Versuch wie seine Idole zu posen, kein positives Feedback, sondern im Gegenteil sogar Hämme und „Dislikes“ bekommt, macht sich damit sehr verletzlich.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZUM THEMA SOCIAL MEDIA

Bei zahlreichen Sendungen zum KiKA-Themenschwerpunkt geht es um Social Media und auch um die damit verbundenen Risiken, z. B.:

„stark!“ (ZDF) Folge: „Diesel – Die perfekte Welle“:

Die Sendung zeigt die Geschichte von Diesel Storm (12). Das Surftalent aus Hawaii will sich mithilfe der Sozialen Medien eine große Fanbase aufbauen. Die braucht man um Profisurfer zu werden.

„Checker Tobi“ (ZDF) Folge „Der Handy-Check“:

Bei Checker-Tobi geht es auch um Cyber-Mobbing. Dazu macht Tobi ein Experiment: Was machen Schüler, wenn im Klassen-Chat Beleidigungen auftauchen.

Sein Leben teilen mit vielen anderen, gegebenenfalls sogar mit Menschen auf anderen Kontinenten – Social Media-Plattformen machen das möglich. Wie die Videoplattform YouTube sind auch die meisten beliebten Sozialen Medien und Messengerdienste noch nicht allzu lange auf dem Markt. Doch die Art, wie insbesondere Jugendliche heute kommunizieren, ist ohne digitale Medien und soziale Netzwerke oft kaum noch denkbar. Der rasante technische Fortschritt und insbesondere die große Verbreitung von Smartphones (siehe unten) scheinen unaufhaltsam. Wenn es darum geht, wie Kinder und Jugendliche kommunizieren, kommen viele Eltern oft schlicht kaum mehr hinterher. Was gestern noch angesagt war, ist heute schon wieder out. So sehen viele Kinder und Jugendliche in Facebook schon eine Plattform für Eltern und Großeltern. Das beliebteste Kommunikationsmittel unter Jugendlichen ist WhatsApp. 94% der unter 19-Jährigen tauschen sich regelmäßig über diese App aus. Auf Platz zwei der mindestens mehrmals pro Woche genutzten Social Apps steht Instagram (57%), knapp dahinter liegt Snapchat mit 49% regelmäßigen Nutzer*innen.

Quelle: [mpfs](#)

MIT VIELEN LEUTEN KOMMUNIZIEREN

Für Kinder ist es eine Selbstverständlichkeit, sich über die Sozialen Medien mitzuteilen. Dass das hochgeladene Foto oder der eigene Post online auch am anderen Ende der Welt gesehen werden kann, verwundert heute niemand mehr. Die Welt steht ihnen offen und viele nutzen die unzähligen Möglichkeiten, die die Sozialen Medien bieten auf sehr kreative Weise. Doch auch das richtige Kommunizieren in Sozialen Netzwerken will gelernt sein. Welche

Regeln müssen auch im Internet beachtet werden? Wie reagiert man auf negative Kommentare und Hetze? Hier sind die Eltern und die Schule gleichermaßen gefragt, Kindern Orientierung zu bieten.

RISIKEN IN DEN SOZIALEN MEDIEN

Unter dem Titel „Alles unter Kontrolle?!“ hat die EU-Initiative Klicksafe zum Safer Internet Day 2018 eine Forsa-Umfrage in Auftrag gegeben. Demnach macht sich eine Mehrheit der befragten Eltern Sorgen bei der Internetnutzung ihrer Kinder. 55% befürchten, dass ihr Kind im Internet von Fremden kontaktiert wird bzw. an Personen gerät, die ihm schaden wollen oder dass ihr Kind zu persönliche Inhalte von sich ins Internet stellt. 48% der Eltern haben Sorge, dass ihr Kind zu viel Zeit im Netz verbringt und internetabhängig wird; 47%, dass ihr Kind Opfer von Cybermobbing wird. In den Sozialen Medien kann Kommunikation schnell aus dem Ruder laufen. Gerade in diesen Fällen brauchen Kinder Hilfe von Erwachsenen, denen sie sich anvertrauen können und die Ahnung von den Sozialen Medien haben und verstehen, „worum es geht“.



WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN:

Schau hin!: Broschüre „Wie sozial sind Soziale Netzwerke?“ für Eltern |
Hier erfahren Eltern, wie sie ihre Kinder gut in der Welt von Chats und Communitys begleiten können.
Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Internet-ABC: Schwerpunkt „WhatsApp und Facebook“ |
In diesem Bereich wird Eltern aufgezeigt, worauf sie achten sollten, wenn Kinder ihr Verlangen nach einem Smartphone, nach Apps wie WhatsApp und nach Mitgliedschaft in Sozialen Netzwerken wie Facebook kundtun.
Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

klicksafe: Zusatzmodul „Was tun bei (Cyber)Mobbing?“ |
Das Modul richtet sich an Pädagog*innen und leistet einen Beitrag dazu im Fall von (Cyber)-Mobbing professionell zu handeln. Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Internet-ABC: Themenspecial „Mobbing im Netz: Kinder früh darauf vorbereiten?“ |
Das Themenspecial widmet sich den Fragen, wie Eltern auch schon junge Kinder auf (Cyber)Mobbing vorbereiten können und wie sie ihre Kinder davor schützen können. Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

handysektor: Erklärvideo „Was ist eigentlich Cybermobbing?“ |
Das Erklärvideo zeigt, was Betroffene tun können, um aus der Mobbingfalle zu entkommen.
Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

klicksafe in Kooperation mit handysektor: Unterrichtsmaterial zu „Selfies, Sexting, Selbstdarstellung“ |
Der Schwerpunkt liegt darauf, Schülerinnen und Schüler zu ermutigen, ihr eigenes Verhalten in der „digitalen Welt“ und ihr „digitales Ich“ zu reflektieren. Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Junait: Junait ist eine kostenlose Lernsimulation für Soziale Netzwerke. Bei Junait vernetzen sich die Kinder ähnlich wie in einem echten sozialen Netzwerk. Hier können sie den Umgang mit Gefahren und Stolpersteine erlernen: Virenmails, unbekannte Personen und falsche Privatsphäre-Einstellungen müssen gefunden und abgewehrt werden. Junait ist ein Projekt von planpolitik. Dieses Bildungsangebot wird von „Ein Netz für Kinder“ und vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien und vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

NO HATE SPEECH: Das No Hate Speech Movement setzt sich gegen Hass im Netz ein und will Menschen dazu ermutigen sich gegen Hater im Netz aktiv zu wehren und nicht wegzuschauen. Ziel der Bewegung ist die Stärkung von Meinungsvielfalt. Es gibt unterhaltsame Memes, Videos und Sprüche, die Nutzer*innen kostenlos herunterladen können, um ein Zeichen gegen den Online-Hass zu setzen. Hinter der Initiative steht der Verein der Neuen Deutschen Medienmacher. Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Fearless Democracy: Fake-News, Content-Hacks und Hasskampagnen bestimmen zunehmend die digitale Informationsverbreitung. Die Initiative Fearless Democracy klärt darüber auf welche Strategien dahinter stecken, und welche Gefahr diese für unsere Demokratie bedeuten können. Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

So geht Medien: Das Medienkompetenzangebot von ARD, ZDF und Deutschlandradio bietet Online-Tutorials und Unterrichtsmaterialien zum Thema Fake-News. Wie kann man Nachrichten hinterfragen und gefälschte sowie manipulierte Informationen erkennen? Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZUM THEMA HANDY

Bei zahlreichen Sendungen zum KiKA-Themenschwerpunkt geht es um Handys und auch um die damit verbundenen möglichen Probleme, z. B.:

„KUMMERKASTEN SPEZIAL“ (KiKA) Folge: „Abenteuer digital:

In der Ausgabe des Beratungsformats geht es um Handysucht und die Möglichkeit, davon „geheilt“ zu werden.

„Mein erstes Smartphone – ein neuneinhalb Spezial“ (WDR):

In der Spezialausgabe von „neuneinhalb“ dreht sich alles um die kleinen Mobilgeräte und u. a. auch um Nutzungsregeln.

WEITERE INFORMATIONEN:

klicksafe: Arbeitsmaterial „AlwasON“ | Das Modul zu Herausforderungen der Handynutzung und des mobilen Internets richtet sich an Pädagog*innen und bietet jede Menge praxisbezogene Tipps für den Unterricht sowie Arbeitsblätter zum Kopieren.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Internet-ABC und handysektor: Schwerpunkt „Kindersichere Smartphones“ | Welche Gefahren bei der Handynutzung drohen und wie man diese umgehen können, verrät dieser Schwerpunkt.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Ins Netz gehen: Ständig online sein – mit dem Selbsttest von „Ins Netz gehen“ können Kinder und Jugendliche testen, ob sie gefährdet sind.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Kinder wünschen sich viele Sachen. Doch unangefochten auf Platz Eins ihrer Wunschliste steht das Handy – oder besser noch das Smartphone¹. Die kleinen mobilen Computer für die Hosentasche sind wahre Alleskönner, und so werden sie von Kindern auch genutzt. Damit lässt sich fotografieren, spielen, chatten, Musik hören und Videos schauen. Ab dem Alter von neun Jahren steigt die Bedeutung von Handys stetig. In diesem Alter besitzt jedes zweite Kind bereits ein eigenes Handy oder Smartphone. Im Alter von 13 Jahren sind es sogar 92%².

¹ Quelle: Zeit

² Quelle: Kim-Studie 2018

STRESSFAKTOR HANDY

Das Smartphone ist für viele Kinder, Jugendliche und Erwachsene ein ständiger Begleiter. Zu Hause (kurz nach dem Aufwachen, beim Essen, beim Hausaufgaben machen), unterwegs (z.B. im Bus, zu Fuß, mit-

unter sogar auf dem Fahrrad) und beim Treffen mit Freund*innen und auch beim Fernsehen. Im Durchschnitt schauen wir 88 Mal pro Tag auf das Handy¹. Die Sorge, man könnte ja etwas verpassen, spielt dabei eine zentrale Rolle. Der Fachbegriff für dieses Phänomen lautet FOMO (engl. Fear of missing out). Viele Kinder und Jugendliche sind immer online und damit mobil immer erreichbar. Da es dazu gehört, wenn man angesprochen wird, auch schnell zu reagieren, kann das Smartphone jederzeit von dem, was man gerade tut, ablenken. Insbesondere WhatsApp-Gruppen können so zu einem Stressfaktor werden – nicht nur für die junge Generation. Auch viele Eltern „müssen“ zum Leidwesen ihrer Kinder „gerade erst noch dieses Telefonat beenden“ oder „schnell diese Nachricht beantworten“. Auf Spielplätzen sind Eltern immer öfter mehr mit ihren Smartphones beschäftigt als ihren Kindern Aufmerksamkeit



© KiKA / Mira Mikosch

zu schenken². „Leg doch mal dein Handy weg“, ist so inzwischen auch oft schon eine Aufforderung von Kindern an ihre Eltern und nicht nur umgekehrt.

¹ Quelle: *Süddeutsche Zeitung*

² Quelle: *Tagesspiegel*

DIGITAL DETOX

Der bewusste Verzicht auf das Handy fällt vielen schwer. Doch das so genannte Handy-Fasten (siehe auch Digital Detox) ist ein guter Test, ob man überhaupt noch ohne kann. Das lässt sich leicht ausprobieren – auch in der Familie oder als eine gestellte Hausaufgabe oder Projektarbeit in der Schule. Wichtig beim „Digital Detox“ ist, dass nicht nur der Verzicht im Fokus steht, sondern dass andere positive Anreize geschaffen werden und die Aufmerksamkeit so (wieder) auf rein analoge Reize im eigenen Umfeld gelenkt werden kann. 51 % der Kinder sagen, sie könnten sich ein Leben ohne Handy nicht vorstellen.

Quelle: *bitkom*

DAS HANDY SICHERER MACHEN

Ihr erstes Smartphone ist für Kinder ein Schlüssel zur Welt. Doch aus Erwachsenensicht ist es unverantwortlich, sie hier einfach allein agieren zu lassen. Sie müssen begleitet und auf mögliche Risiken vorbereitet werden. Die neue Freiheit sollten sie Schritt für Schritt entdecken. Zu Hause und im Unterricht

ist es deshalb auch wichtig, dass die Einstellungsfunktionen am Smartphone mit Bedacht – und im besten Fall gemeinsam mit den Kindern – gewählt werden: Sollen die Ortungsdienste auf dem Handy aktiviert sein? Darf die App auf deine Kontakte und deine gespeicherten Fotos zugreifen? Stimmen wir den Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Apps auf dem Handy tatsächlich zu?

SMARTPHONES IN DER SCHULE

Ein viel diskutierte Frage ist, ob Handys und Smartphone in der Schule erlaubt sein sollen. In Frankreich hat das Parlament im Juli 2018 ein allgemeines Handyverbot an Schulen verordnet. In Deutschland entscheidet jedes Bundesland über die Regeln, die an den Schulen gelten. An den meisten Schulen darf das Handy während des Unterrichts nicht benutzt werden. Nur in Bayern gibt es seit 2006 ein Gesetz, dass Handys auf dem ganzen Schulgelände ausgeschaltet sein müssen (siehe „**logo!**“ - mehr Infos: **HIER**).

WAS BRINGEN HANDYVERBOTE?

Natürlich sehen viele Schüler ein Handyverbot an ihrer Schule kritisch. Sie fühlen sich bevormundet – auch, weil das Handyverbot nicht für Lehrer gilt. Erwachsene sollten bei diesem Thema einen offenen Austausch mit den Kindern und Jugendlichen führen. Trotz restriktiver Regeln bezogen auf den privaten Gebrauch von Handys an der Schule gilt die „Bildung in der digitalen Welt“-Strategie der Kultusministerkonferenz. Spätestens vom Jahr 2021 an sollen die elf Millionen Schüler an den rund 40.000 Schulen im Land jederzeit Zugriff auf eine digitale Lernumgebung und einen Internetzugang haben (siehe [ZEIT](#)).

„DIGITALE MEDIEN GEHÖREN AN JEDE DEUTSCHE SCHULE“

So lautet auch die Position von Bundesbildungsministerin Anja Karliczek. Doch der Weg dahin gestaltet sich schwierig. An vielen Schulen funktioniert nicht einmal das WLAN. Im internationalen Vergleich haben deutsche Schüler beim digitalen Unterricht das Nachsehen. „Elf Schüler müssen sich einen PC teilen (...), zu wenig Computer, fehlendes Fachwissen, kein Konzept“, lautet das Urteil einer aktuellen Studie.

Quelle: [Spiegel](#)

WANN KOMMT DAS ENDE DER KREIDEZEIT?

Zahlreiche Schulen behelfen sich angesichts ihrer mangelhaften technischen Ausstattung mit dem „Bring your own device“-Prinzip. Die Kinder und Jugendlichen können hier ihre privaten Mobilgeräte zu Unterrichtszwecken an Schulen nutzen. Auch hier sind die Meinungen von Lehrkräften und Eltern geteilt – vor allem auch bezogen auf die Gleichbehandlung der Schülerinnen und Schüler. Nicht alle verfügen von Zuhause aus über gleichwertige Mobilgeräte. Der digitale Wandel im Unterricht bzw. das vielzitierte „Ende der Kreidezeit“ (siehe Smartboards statt Schiefertafeln) ist und bleibt ein großes Thema.





© KiKA / Mira Mikosch

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZUM THEMA GAMING

Ob auf der Spielekonsole, am Tablet oder auf dem Smartphone: Games sind insgesamt auf dem Vormarsch. 89% der Zehn- bis 18-Jährigen spielen regelmäßig Computer- und Videospiele. Bis zwei Stunden verbringen Kinder und Jugendliche in Deutschland täglich mit Computer- und Videogames (117 Minuten zocken die Zehn- bis 18-Jährigen im Schnitt am Computer, an der Spielekonsole, am Smartphone oder Tablet. Die Zehn- bis Elfjährigen spielen täglich rund 76 Minuten.

Quelle: [Bitkom 2017](#)

ABENTEUER VORM BILDSCHIRM

Kinder erleben ihre Abenteuer heute vornehmlich am Bildschirm. Neben Messengern (14 Minuten täglich bei den Zehn- bis Elfjährigen), Videos (17 Minuten täglich) stehen vor allem Games (19 Minuten) hoch im Kurs. Doch viele Eltern sehen die Bildschirmspiel-Leidenschaft ihrer Kinder kritisch. Sie machen sich Sorgen, ihre Kinder könnten spielsüchtig werden. Oder sie könnten in den Games mit Inhalten konfrontiert werden, die für ihr Alter nicht geeignet sind.

Quelle: [Kinderwelten-Studie 2018 von Super RTL](#)

GRAVIERENDE MÄNGEL BEIM KINDER-, DATEN- ODER VERBRAUCHERSCHUTZ

Die wurden bei der Mehrzahl (60%) der Spiele-Apps festgestellt. 99% werden hier als „kritisch“ eingestuft.¹ Das hat die Organisation 2018 im Auftrag des Bundesfamilienministeriums und des Bundesministeriums der Justiz und für Verbraucherschutz herausgefunden. Nichtsdestotrotz erfreuen sich Onlinespiele bei den Kindern größter Beliebtheit.² Insbesondere bei Wartezeiten oder längeren Autofahrten erlauben Eltern auch jüngeren Kindern zu „daddeln“.³

¹ Quelle: [jugendschutz.net](#)

² Quelle: [Internet-ABC](#)

³ Quelle: [Schau hin!](#)

VIRTUELLE WELTEN

Die Games-Industrie boomt und auch technisch entwickeln sich die Computerspiel-Angebote rasant. Virtual Reality lässt auch Kinder und Jugendliche in 3D-Welten eintauchen, die sehr realistisch wirken. Vor allem für junge Kinder ist die Gefahr groß, dass sie bei solchen Games überfordert sind. Erwachsene sollten Kinder hier nicht sich selbst und den Games überlassen (siehe auch Schau hin!). Auch inspiriert durch die bei Kindern und Jugendlichen beliebten „Let’s play“-Videos auf YouTube, bei denen man versierten Gamern beim Zocken zuschauen kann, möchten viele Kinder Games spielen, für die sie noch zu jung sind.



© KiKA / Mira Mikosch

Was empfehlen die Experten? Die EU-Initiative [klicksafe](#) empfiehlt:

- Tipp 1:** Zeigen Sie Interesse!
- Tipp 2:** Beachten Sie Spiele auf mobilen Geräten!
- Tipp 3:** Sprechen und spielen Sie mit Ihrem Kind!
- Tipp 4:** Vereinbaren Sie gemeinsame Regeln!
- Tipp 5:** Orientieren Sie sich an Zeitvorgaben!
- Tipp 6:** Achten Sie unbedingt auf die Alterskennzeichnung!
- Tipp 7:** Seien Sie Vorbild!
- Tipp 8:** Bieten Sie Alternativen!
- Tipp 9:** Tauschen Sie sich aus!
- Tipp 10:** Nutzen Sie Spiele nicht als erzieherisches Druckmittel!
- Tipp 11:** Handeln Sie, wenn Sie sich um das Spielverhalten Ihres Kindes Sorgen machen!
- Tipp 12:** Sensibilisieren Sie Ihr Kind bzgl. der Weitergabe persönlicher Daten bei der Nutzung von Onlinespielen!

WENN DAS SPIELEN ZUR SUCHT WIRD

Insgesamt gelten 600.000 Jugendliche und junge Erwachsene als internetsüchtig. Kinder sind hier seltener betroffen. Doch vor allem in bildungsfernen Familien ist überlange Mediennutzung weit verbreitet. Laut einer Erhebung des Instituts der Deutschen Wirtschaft verbringen knapp 9% der Kinder, deren Mütter keinen Berufsabschluss haben, mehr als vier Stunden täglich mit Computer- und Videospielen.

Quelle: [\(idw\)](#)

Im Maus-Spezial lüftet Reporter Johannes die Geheimnisse einer 360°-Kamera und wie mit ihrer Hilfe die Virtuelle Realität entsteht.

„Checkpoint“ (ZDF) Folge: „Der große Digital-Battle“ *(siehe oben)*

In der Experimentier- und Spiele-Show dreht sich alles um „Digitale Unterhaltung, „Digitalen Alltag“ und „Digitales Arbeiten“.

„PUR+“ (ZDF) Folge: „Eric in der virtuellen Welt“

Eric hat es sich zur Herausforderung gemacht, möglichst einen ganzen Tag in der virtuellen Welt zu verbringen.

„Die Sendung mit dem Elefanten“ (WDR) Folge: „Was ist echt und was erfunden?“

Was echte Roboter können, findet André an der Bonner Uni heraus – einschließlich eines spannenden Roboter Fußball-Matches.

„Löwenzahn“ (ZDF) Folge: „Intelligenz auf Rädern – Das entführte Schlauto“

Fritz Fuchs sucht nach dem „Schlauto“ – das von ihm entwickelte, geniale Roboterauto ist verschwunden.

„Anna und die Haustiere“ (BR) Folge: „Apps und Gadgets für Haustiere“:

Anna testet einen Roboterhund und Apps für Haustiere.

„ERDE AN ZUKUNFT“ (ZDF) Folge: „Wearables“

Felix ist auf der Suche nach dem besten Wearable. Das sind kleine, vernetzte Computer, die am Körper getragen werden und den Alltag des Trägers unterstützen sollen.

WEITERE INFORMATIONEN:

Spieleratgeber-NRW: Der Spieleratgeber-NRW bietet einen pädagogischen Ratgeberservice zu Konsolen- und Computerspielen sowie Apps. Verantwortlich für den Spieleratgeber-NRW ist die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW mit Förderung des Landes NRW in Kooperation mit Partnern aus Pädagogik, Forschung und Jugendmedienschutz.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

Internet-ABC: Themenspecial „Online-Spiele und Apps – Gut fürs Kind?“ | In dem Themenspecial finden Eltern nützliche Hintergrundinformationen und Tipps, was sie beachten sollten, wenn Kinder online spielen.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

klicksafe: Flyer „Digitale Spiele-Tipps für Eltern“ | Auf dem Flyer finden Eltern kurze Tipps auf welche Aspekte sie besonders achten sollten und wie man geeignete Spiele findet.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

DIGITALE KINDERRECHTE

DAS SOLLTEN KINDER ÜBER IHRE DIGITALEN KINDERRECHTE WISSEN:

„Respekt für meine Rechte! – Abenteuer digital“ lautet das Motto des KiKA-Themenschwerpunkts 2018. Damit rückt KiKA die digitalen Kinderrechte in den Mittelpunkt seiner Programmgestaltung. Entsprechend der UN-Kinder- und Europäischen Menschenrechtskonventionen, spielen insbesondere die folgenden sechs Rechte eine zentrale Rolle.

Quelle: [Stiftung Digitale Chancen](#)

- **Recht auf Zugang:** Jedes Kind hat das Recht auf einen uneingeschränkten und gleichberechtigten Zugang zur digitalen Welt.
- **Recht auf Meinung- und Informationsfreiheit:** Jedes Kind hat das Recht auf freie Meinungsäußerung – sowohl online als auch offline.
- **Recht auf Versammlung und Vereinigung, Teilhabe und Spiel:** Kinder haben das Recht, sich frei mit anderen zusammenschließen und sich friedlich zu versammeln. Dieses Recht muss auch dort gewährleistet sein, wo der öffentliche Raum sich in die digitale Welt erweitert hat, beispielsweise durch soziale Netzwerke und andere digitale Versammlungsräume. Zur Entfaltung von sozialen Kompetenzen und für ein gesundes Aufwachsen ist außerdem das Recht auf Spiel zu achten.
- **Recht auf Privatsphäre und Datenschutz:** Kein Kind darf willkürlichen oder rechtswidrigen Eingriffen in sein Privatleben oder rechtswidrigen Beeinträchtigungen seiner Ehre und seines Rufes ausgesetzt werden, dies gilt auch im digitalen Raum.
- **Recht auf Bildung und Medienkompetenz:** Jedes Kind hat Anspruch auf Zugang zum Bildungssystem. Dieser muss diskriminierungsfrei und chancengleich gestaltet sein. Das Bildungssystem muss Kinder zu einem kompetenten Umgang mit den Chancen und Risiken der digitalisierten Lebenswelt befähigen.
- **Recht auf Schutz und Sicherheit:** Kinder müssen in allen Lebensbereichen vor jeglicher Form von Gewalt, Missbrauch, Vernachlässigung und schlechter Behandlung geschützt werden, dies gilt online und offline.
- Kunst, Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei
- Versammlungs- und Vereinigungsfreiheit

„MEIN KLICK – MEIN RECHT“: DIGITALE RECHTE IN DER SCHULE DIE MITMACH-AKTION ZUM KiKA-THEMENSCHWERPUNKT VON „TIMSTER“

Das Thema „Digitale Kinderrechte“ steht bei vielen Kinderschutzorganisationen gerade weit oben auf der Tagesordnung. Das Team des KiKA-Medienmagazins „Timster“ bereist deshalb Schulen in ganz Deutschland und befragt die Kinder: Werden ihre Rechte zum Beispiel auf Schutz, Information und Beteiligung im Schulalltag geachtet? Sind sie dort überhaupt relevant? Darüber, was ihnen bei diesem Thema besonders wichtig ist, wird beim KiKA-Themenschwerpunkt in den vier „Timster“-Sendungen vom 24. bis 27. September live diskutiert und abgestimmt. Die Kölner Medienpädagogin Prof. Dr. Friederike Siller (TH Köln) und die Medienethikerin Dr. Ingrid Stapf begleiten die Aktion. Erste Ergebnisse zeichnen sich bereits ab: Schülerinnen und Schüler wünschen sich „smartere Schulen“ und „Tablets statt Blätter“, aber auch ein „schlaueres Internet, das Cybermobbing blockiert“ oder „intelligente“ Apps, die erspüren, ob man bereits ein entsprechendes Alter für die besondere Anwendung hat.

ÜBERBLICK

Beim KiKA-Themenschwerpunkt dreht sich in mehr als 20 verschiedenen Wissensmagazinen, Dokumentationen, Clips, Shows und Spielfilmen alles um die digitalen Kinderrechte und das „Abenteuer digital“. Mit dabei sind:

„100% Coco“ (NDR) +++ „Anna und die Haustiere“ (BR) +++ „Checker Tobi“ (BR) +++ „Checkpoint – Der große Digital-Battle“ (ZDF) +++ „Clips mit Clari“ (WDR) +++ „Die Sendung mit dem Elefanten“ (WDR) +++ „Die Sendung mit der Maus“ (WDR) +++ „Digiclash: Der Generationen-Contest“ aus der Reihe „Der Goldene Tabaluga“ (ZDF) +++ „ERDE AN ZUKUNFT“ (KiKA) +++ „KiKA LIVE“ (KiKA) +++ „KUMMERKASTEN SPEZIAL“ (KiKA) +++ „logo! extra“ (ZDF) +++ „Löwenzahn“ (ZDF) +++ „neuneinhalb – DEINE REPORTER“ (WDR) +++ „PUR+“ (ZDF) +++ „Schau in meine Welt“ (SWR/RB/rbb) +++ „Schloss Einstein“ (MDR) +++ „stark!“ (ZDF) +++ „Tigerenten Club“ (SWR) +++ „Timster“ (KiKA) +++ „Timster als Live-Sendung“ (KiKA) +++ „unfassbar“ (KiKA) +++ „Wissen macht Ah!“ (WDR)



GLOSSAR

ALGORITHMUS

Algorithmen kann man als Handlungsanweisungen an den Computer verstehen. Die neueste Generation von Algorithmen gehört zur Kategorie der ▶ künstliche Intelligenz. Sie selektieren, bewerten und sortieren Informationen für uns. Vor allem für die Meinungsbildung können Algorithmen aber problematisch sein. Es wird schwieriger, sich eine umfassende Meinung zu bilden, weil Suchmaschinenalgorithmen uns Ergebnisse zeigen, die gut zu uns „passen“. Es entstehen so genannte ▶ [Filterblasen](#).

BIG DATA

(dt. „extrem große Datenmenge“) Big Data setzt die permanente Speicherung großer Datenmengen voraus, die wir im Netz hinterlassen. In diesen riesigen Datenmengen, die heute im Bereich von Petabytes oder Exabytes liegen, werden mittels mathematischer Verfahren nach Zusammenhängen durchsucht, um dann bestimmte Vorhersagen zu machen.

BYSTANDER | BYSTANDER-EFFEKT

(dt. „Dabeistehende“, „Zuschauereffekt“) Beim (Cyber-)Mobbing geht es nicht nur um die Täter/*innen und Opfer, sondern auch um die „Zuschauer*innen“ die sog. „Bystander“. Sie schauen dabei zu, wenn jemand gemobbt wird, unternehmen aber nichts dagegen. Keiner fühlt sich verantwortlich. Im Internet tritt dieser „Zuschauereffekt“ ein, wenn z.B. intime Videos weitergeleitet werden, ein peinliches Bild gepostet wird oder viele einen gemeinen Post auf Facebook liken.

CHALLENGE

(dt. „Herausforderung“) Im Kontext von [Internet-Challenges](#) werden die meist jugendlichen Teilnehmer/-innen zur Erledigung von peinlichen oder riskanten Aufgaben aufgefordert. Für Jugendliche ist dies nicht unbedingt ungewöhnlich. Neu an dem Phänomen ist allerdings, dass in Sozialen Netzwerken solche Wettbewerbe ein sehr großes Publikum erreichen. Anfangs vielleicht lustig, können solche Wettbewerbe, aber auch ernsthafte Folgen haben. Bekanntes Beispiel ist die so genannte „Ice Bucket Challenge“ (dt. Eiskübelherausforderung), die zu einem viralen Phänomen wurde.

(CYBER-)MOBBING

Unter [\(Cyber-\)Mobbing](#) (Synonym zu Cyber-Bullying) versteht man das absichtliche Beleidigen, Be-

drohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe von Internet- und Mobilfunkdiensten über einen längeren Zeitraum hinweg. Der Täter – auch „Bully“ genannt – sucht sich ein Opfer, das sich nicht oder nur schwer gegen die Übergriffe zur Wehr setzen kann. Zwischen Täter und Opfer besteht somit ein Machtungleichgewicht, welches der Täter ausnutzt, während das Opfer sozial isoliert wird.

DATENSCHUTZ

Zweck und Ziel des Datenschutzes ist die Sicherung des Grundrechts auf informationelle Selbstbestimmung der Einzelperson. Jeder soll selbst bestimmen können, wem er wann welche Daten und zu welchem Zweck zugänglich macht.

DATENSCHUTZGRUNDVERORDNUNG (DSGVO)

Die [Datenschutz-Grundverordnung](#) ist eine Verordnung der Europäischen Union, die seit Mai 2018 gilt. Mit der neuen Regelung zur Verarbeitung soll der Schutz personenbezogener Daten innerhalb der Europäischen Union vereinheitlicht und sichergestellt werden.

DIGITAL DETOX

(dt. „digitale Entgiftung“) [Digital Detox](#) bedeutet für einen bestimmten Zeitraum auf digitale Medien und elektronische Technologien aller Art wie Smartphones, Laptops, Internet, Fernseher und jegliche elektronische Kommunikation zu verzichten.

DIGITAL NATIVES | DIGITAL IMMIGRANT

(dt. „digitaler Einheimischer“, „digitaler Einwanderer“) Als [Digital Native](#) ist eine Person der Generation zu verstehen, die im digitalen Zeitalter aufgewachsen ist und somit mit digitalen Technologien vertraut ist. Ein Digital Immigrant hingegen, ist eine Person, die erst im Erwachsenenalter digitale Technologien und Anwendungen kennengelernt hat.

E-SPORT

[E-Sport](#) bezeichnet den sportlichen Wettkampf zwischen Menschen mit Hilfe von Computerspielen. In der Regel wird der sportliche Wettkampf im Mehrspielermodus ausgetragen, entweder auf Computern oder Spielekonsolen. Mittlerweile gibt es sogar in einigen deutschen Fußballvereinen eigene E-Sport-Abteilungen: z.B. beim 1. FC Köln, 1. FC Nürnberg, FC Schalke 04, VfB Stuttgart, VfL Bochum, RB Leipzig und VfL Wolfsburg.

GLOSSAR

FAKE-NEWS

(dt. „Falschmeldungen“) Fake-News sind bewusst gestreute Falschmeldungen. Gerade Jugendliche informieren sich häufig in sozialen Netzwerken oder Blogs über aktuelle Ereignisse. Dabei laufen sie besonders Gefahr, Falschmeldungen oder auch so genannten ▶ Hoaxes von manipulierenden Nachrichtenseiten aufzusitzen, die dort geteilt werden. Deren Betreiber/-innen setzen auf eine perfide Methode: Auf den ersten Blick kaum zu erkennen, machen sie unter dem Deckmantel der seriösen Berichterstattung systematisch Stimmung insbesondere gegen Fremde und Flüchtlinge und locken z. B. auf rechtsgerichtete Angebote.

FILTERBLASE

Die Filterblase ist die eingeschränkte Welt, in der wir uns persönlich im Netz bewegen, weil wir durch ▶ Algorithmen vorgefilterte Inhalte zu sehen bekommen. Ob Google, Facebook oder Amazon, ▶ die Algorithmen bestimmen, welche Suchergebnisse uns gezeigt werden.

FOLLOWER | FOLLOWEN

(dt. eine Person, die einer anderen Person folgt“, folgen) Die Nutzer/-innen von Sozialen Netzwerken folgen anderen Nutzer/-innen. Durch das Folgen können sie einfacher die Aktivität anderer Nutzer/-innen verfolgen und bekommen diese in der Anwendung sofort angezeigt. Als ▶ Influencer/-innen bezeichnet man Menschen mit besonders vielen Followern.

FOMO („FEAR OF MISSING OUT“)

(dt. die Angst, etwas zu verpassen) Das Phänomen beschreibt die Angst, sein soziales Umfeld zu verlieren oder abgehängt zu werden. Betroffene haben häufig Angst, etwas zu verpassen, ohne genau zu wissen, was dies genau sein könnte. Menschen die an FOMO leiden, können keine Befriedigung aus ihrem Alltag ziehen. Sie suchen häufig eine Ersatzbefriedigung darin, sich stundenlang in Sozialen Netzwerken aufzuhalten.

GADGET

(dt. „Apparat“, „technische Spielerei“, „Schnickschnack“) Gadget bezeichnet ein technisches Werkzeug oder Gerät mit nicht zuvor bekannter Funktion oder mit einem innovativem Design. In der Regel sind Gadgets klein und handlich. Beispiele sind Geräte wie Smartphones, Spielekonsolen oder Tablets.

Sie verfügen über Funktionen, die in dieser Form zuvor nicht zu finden waren.

GAMING

(dt. „die Anwendung von Spielen“) Gaming beschreibt die Anwendung von Computerspielen. Mittlerweile ist Gaming etabliert: Zwei von fünf Deutschen ab 14 Jahren spielen regelmäßig Computerspiele. Das entspricht 42% der Bundesbürger/-innen, in absoluten Zahlen rund 30 Millionen Personen (*Quelle: Bitkom-Umfrage 2015*).

HATING | HATER

(dt. „eine Person, die Hass verbreitet“) bezeichnet das Angreifen oder Verunglimpfen von einzelnen Personen. Während sich ein ▶ Shitstorm auch gegen Personen, Meinungen oder Organisationen richten kann, ist er oft Ausdruck des Protests. Hating hingegen ist undemokratisch und diskriminierend. Es geht nicht um freie Meinungsäußerung oder Kritik, sondern schlicht um Einschüchterung und die Ausübung von Macht.

HATE SPEECH

(dt. „Hassrede“) Hate Speech setzt Worte als Waffe ein. In der Regel sind es rassistische, antisemitische, antiziganistische, chauvinistische, homophobe oder sexistische Kommentare, die gegen eine bestimmte Bevölkerungsgruppe gerichtet sind. Man spricht von Hate Speech, wenn z. B. in Sozialen Netzwerken Menschen abgewertet, angegriffen, bzw. zu Hass oder sogar Gewalt gegen sie aufgerufen werden.

HAUL

(dt. „Fang“, „Ausbeute“ oder „Fischzug“) In der Regel sind „Hauls“ Online-Videos auf YouTube. Bei diesen Videos stellen ▶ Influencer kürzlich gekaufte Kosmetikartikel und Kleidung, oft auch modische Accessoires vor. Dabei beschreiben sie die gekauften Produkte, Herkunft und Preis. Neben Fashion-Hauls gibt es auch Food-Haul-Videos, in denen gerade eingekaufte Lebensmittel vorgestellt werden.

HOAXES

(dt. „Scherz“, „Schabernack“, auch „Schwindel“) Als Hoaxes werden auch Falschmeldungen bezeichnet, die häufig in sozialen Netzwerken oder Messengern an Freund/-innen, Kolleg/-innen, Verwandte und andere Personen weitergeleitet werden.

GLOSSAR

INFLUENCER

(dt. „Person mit Einfluss“) Influencer sind Personen, die in Sozialen Medien ein hohes Ansehen genießen und dort besonders viele „Freunde“, „Follower“ oder „Abonnenten“ haben. Immer mehr Unternehmen setzen Influencer für Marketingzwecke ein, um eine möglichst große Zielgruppe zu erreichen. Dabei wird vor allem auf Glaubwürdigkeit und auf das Vertrauensverhältnis zwischen Influencern und ihren Followern gesetzt. Influencer-Marketing steht immer häufiger in der Kritik, weil Werbung nicht korrekt als solche gekennzeichnet wird. Insbesondere jungen Followern fehlt häufig die ausreichende Medienkompetenz, um zu erkennen, dass Vieles in Sozialen Netzwerken nicht der Wahrheit entspricht. Influencer werden zu problematischen Vorbildern, wenn sie dies für ihre Zwecke missbrauchen.

Künstliche Intelligenz (artificial intelligence)

Künstliche Intelligenz zählt zu den wegweisenden Antriebskräften der fortschreitenden Digitalisierung. Im Allgemeinen kann man damit den Versuch beschreiben, menschenähnliche Entscheidungsstrukturen nachzuahmen. Computer werden so programmiert, dass sie eigenständig Probleme lösen können.

- ▶ Algorithmen simulieren „intelligentes Verhalten“.

MEME

(ausgesprochen miehm, der dt. Begriff „Mem“ bezeichnet einen Bewusstseinsinhalt, der durch Kommunikation weitergegeben und vervielfältigt wird). In der Regel handelt es sich bei Memes um Motive, die mit einem Text kombiniert werden und so eine neue Bedeutung erhalten. Häufig beziehen sie sich auf aktuelle Ereignisse, beliebte Serien oder Filme. Über Soziale Netzwerke verbreiten sie sich oft rasend schnell.

LIFEHACKS | LIFEHACKING

(dt. „Lebenskniff“) Lifehacks dienen dazu, Probleme des alltäglichen Lebens auf eine ungewöhnliche, aber sehr effektive Art zu lösen. Sie haben das Ziel, den Alltag zu erleichtern. Flecken entfernen, T-Shirts schnell falten oder Obst schälen – zu all dem findet man Lifehacking-Videos, nicht selten haben diese Millionen von Klicks.

LIKE | „LIKEN“

(dt. „gefallen“) Mit einem Like zeigen Nutzer*innen in Sozialen Netzwerken, dass ihnen ein Beitrag gefällt. Über bestimmte Schaltflächen, wie z. B. der „Gefällt mir“-Button bei Facebook, können Nutzer*innen Beiträge anderer Nutzer*innen „ liken“. Für Unternehmen und Influencer haben „Likes“ eine wirtschaftliche Bedeutung. Mit jedem „Like“ vergrößert sich deren Zielgruppe.

PRANK

„pranken“ (dt. „Streich“, „jemand hereinlegen“, „einen Streich spielen“). Mittlerweile sind auch die so genannten Pranks zum viralen Internetphänomen geworden. Auf YouTube und Co. findet man sie millionenfach. In den Videos führen die Macher/-innen nichtsahnende Passant/-innen vor, testen Grenzen und überschreiten sie teilweise sogar. Kritisiert wird an solchen Videos, dass diese oftmals alles andere als harmlos sind, und dass den Filmemacher/-innen Empathie gegenüber ihren Opfern fehlt. Immer häufiger werden Pranks auch vor Gericht verhandelt. Das liegt daran, dass Prankvideos immer populärer werden, aber auch daran, dass sehr oft die Persönlichkeitsrechte der gefilmten Personen, die nicht ihre Einwilligung gegeben haben, verletzt werden.

SEXTING

Sexting besteht aus den Wörtern „Sex“ und „Texting“. Es beschreibt das Versenden und Empfangen selbstproduzierter, freizügiger Aufnahmen via Computer oder Smartphone. Auch Bilder (vgl. „Sexy Selfies“ oder „Belfies“, also Bilder vom eigenen Po) oder Videos können Teil von Sexting-Nachrichten sein, die sowohl zwischen Partnern als auch Fremden ausgetauscht werden können. Diese Spielerei kann in einigen Fällen in ▶ (Cyber)Mobbing umschlagen, wenn Bilder, Nachrichten oder Videos ungewollt an Dritte weitergegeben oder online veröffentlicht werden.

GLOSSAR

SHITSTORM

Shitstorms kann man als „Sturm der Entrüstung“ beschreiben, die sich zunehmend verselbstständigen. Der öffentliche Charakter von Sozialen Medien begünstigt, dass Shitstorms eskalieren. Diejenigen, die sich an Shitstorms beteiligen, greifen ihre Opfer an, losgelöst vom sachlichen Kern einer Diskussion. Dabei brechen sie mit den allgemeingültigen Benimmregeln. Es wird skandalisiert, beleidigt, bedroht und attackiert. Shitstorms sind häufig auch kampagnenartig geführt und gehören zu den Onlinestrategien von Populist/-innen und Rechtsextremen, um Druck auf Andersdenkende aufzubauen.

SOCIAL BOTS

Ein Bot (von Englisch robot – Roboter) ist ein relativ simples Programm, das im Internet immer wieder dieselben Schritte automatisch durchführt. Bots werden aber verstärkt für negative Zwecke eingesetzt, z. B. für die Einflussnahme auf Meinungsbildung in Sozialen Netzwerken. Diese Social-Bots täuschen dabei menschliche Identitäten mit Fake-Accounts vor. Gesellschaftliche Stimmungslagen werden dabei verfälscht. Es entsteht eine Schiefelage, die die Entscheidungen der Politik z. B. bei Wahlkämpfen beeinflusst.

Quelle: „Dein Algorithmus – meine Meinung“, Bayerische Landeszentrale für Neue Medien & Jugendschutz Nutzerkompetenz Medienpädagogik

TROLLE | TROLLEN

Als Troll beschreibt man eine Person, deren Beiträge in Sozialen Medien und Kommentarspalten darauf abzielen einen anderen Gesprächsteilnehmer*innen zu provozieren. Die Motivation von Trollen ist, eine Reaktion der anderen Diskussionsteilnehmer/-innen hervorzurufen.

UNBOXING

(vom engl. to unbox, „auspacken“) Unboxing sind Videos, die Leute dabei aufzeichnen, wie sie ein Produkt der Packung entnehmen und vorstellen. Abzugrenzen von den Unboxing-Videos sind die sogenannten
 ▶ Haul-Videos, die den Einkauf von Kosmetikartikeln, Pflegeprodukten, Kleidung und Accessoires präsentieren.

VIRTUELLE REALITÄT (VR)

Unter virtuelle Realität versteht man die Darstellung und Wahrnehmung der Wirklichkeit in einer computergenerierten, interaktiven virtuellen Umgebung. Wenn sich die virtuelle Realität und die physische Realität miteinander vermischen, spricht man auch von der Augmented Reality (dt. „erweiterte Realität“).

WEARABLE | WEARABLE COMPUTER

(vom engl. Wearable, „tragbar“) Als Wearable bezeichnet man tragbare Computersysteme, die entweder in die Kleidung integriert oder am Körper ihrer Nutzer/-innen befestigt sind. Beispiele für Wearables Computer sind Smartwatches, Activity Tracker, Brillen, deren Innenseiten als Bildschirm dienen oder Kleidungsstücke, in die Hilfsmittel zur Kommunikation oder Musikwiedergabe eingearbeitet sind.

SERVICE**MEDIENPÄDAGOGISCHE INITIATIVEN****INTERNET-ABC**

Das Internet-ABC ist die gemeinsame Medienkompetenz-Initiative der deutschen Landesmedienanstalten. Die Internet-Plattform ist ein spielerisches und sicheres Angebot für den Einstieg ins Internet. Die werbefreie Plattform richtet sich an Kinder von fünf bis zwölf Jahren, sowie an Eltern und Pädagog/-innen. Das Projekt Internet-ABC wird vom gleichnamigen, gemeinnützigen Verein Internet-ABC e. V. getragen, dem unter Vorsitz der Landesanstalt für Medien NRW alle deutschen Landesmedienanstalten angehören.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

KLICKSAFE (SAFER INTERNET DE)

Das Informationsportal klicksafe.de ist die erste Adresse für Sicherheitsfragen im Internet. klicksafe richtet sich an Kinder, Jugendliche und Eltern und bietet zahlreiche kostenlose Unterrichtsmaterialien für Lehrer/-innen. Die EU-Initiative ist Teil des Verbundes Safer Internet DE (mehr Infos: [Hier](#)). Diesem gehören neben klicksafe die Internet-Hotlines internet-beschwerdestelle.de (durchgeführt von eco und FSM) und jugendschutz.net sowie die Nummer gegen Kummer (Helpline) an. klicksafe wird getragen von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz und der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

SCHAU HIN!

Nach dem Motto „Schau hin! Was dein Kind mit Medien macht“ ist die Initiative ein Medienratgeber für Familien, Eltern und Pädagog/-innen. Sie bietet Orientierung in der digitalen Medienwelt und gibt konkrete, alltagstaugliche Tipps, wie man Medienkonsum von Kindern begleiten kann. Schau hin! ist eine gemeinsame Initiative des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, der beiden öffentlich-rechtlichen Sender Das Erste und ZDF sowie der Programmzeitschrift TV SPIELFILM.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

STIFTUNG DIGITALE CHANCEN

Die Stiftung Digitale Chancen setzt sich für einen chancengleichen Zugang zum Internet und die Stärkung von Medienkompetenz ein. Ziel der Stiftung ist u. a. die Digitale Inklusion. Einer digitalen Spaltung der Gesellschaft soll entgegengewirkt werden. Die Stiftung macht sich u. a. stark für digitale Kinderrechte (mehr Infos: [Hier](#)). Die Stiftung Digitale Chancen steht unter der Schirmherrschaft des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie sowie des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

INITIATIVBÜRO „GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN“

Die Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“ unterstützt Eltern und pädagogische Fachkräfte im digitalen Zeitalter. Kindern und Jugendlichen bietet die Initiative altersgerechte Zugänge zur Medienwelt. Übergreifendes Ziel ist es, Rahmenbedingungen für ein „Gutes Aufwachsen mit Medien“ zu schaffen. Gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend ist die Initiative ein bundesweiter Zusammenschluss verschiedener Akteure.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

BERATUNG UND HILFSANGEBOTE

NUMMER GEGEN KUMMER

Stress im Netz? Beratung bei Web-Sorgen: Die Nummer gegen Kummer (116111) bietet Kindern und Jugendlichen kostenlose, telefonische Beratung. Auch zu Problemen im Netz, wie Abzocke, Mobbing und Belästigung können sie sich hier beraten lassen. Erziehende können sich bei Sorgen an das Elterntelefon (0800 – 1110550) wenden. [Mehr Informationen finden Sie: HIER](#)

KLICKSAFE: CYBER-MOBGING ERSTE-HILFE-APP

klicksafe bietet mit der App kompetente und schnelle Unterstützung für Betroffene. Von Jugendlichen für Jugendliche entwickelt, erhalten sie in kurzen Videoclips wertvolle Tipps, um sich gegen Cyber-Mobbing zu wehren. Die App ist für Android und iOS verfügbar.

[Mehr Informationen finden Sie: HIER für „Android“ und HIER für „iphone“](#)

JUUUपोर्ट

Die juuuport-Scouts, ehrenamtlich engagierte Jugendliche, beraten hier andere Jugendliche zu Themen wie Cyber-Mobbing, sozialen Netzwerken und Abzocke. Getragen wird die Plattform von dem Verein JUUUPORT e.V., dessen Mitglieder sind die Niedersächsische Landesmedienanstalt, Bremische Landesmedienanstalt, Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg, Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz, Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern und die Medienanstalt Sachsen-Anhalt.

[Mehr Informationen finden Sie: HIER](#)

MEDIENSCOUTS

Mediencouts ist eine Bildungsinitiative zur Medienerziehung von Kindern und Jugendlichen. Dabei übernehmen als *Mediencouts* oder *-mentoren* ausgebildete Jugendliche die Information und Bildung ihrer Mitschüler und Freund/-innen in medienbezogenen Themengebieten. Organisiert werden diese Projekte meist auf Landesebene u. a. hier:

[Mehr Informationen finden Sie: HIER](#) (aktiv in Rheinland-Pfalz u. a.)

[Mehr Informationen finden Sie: HIER](#) (aktiv in Baden-Württemberg, Sachsen-Anhalt u. a.)

[Mehr Informationen finden Sie: HIER](#) (aktiv in Nordrhein-Westfalen)

INITIATIVE ELTERN UND MEDIEN

Die Initiative der Landesanstalt für Medien NRW unterstützt Kindergärten und Kitas, Schulen und Familienzentren bei der Planung und Organisation von Elternabenden zu Fragen der Mediennutzung.

[Mehr Informationen finden Sie: HIER](#)

ANGEBOTE SPEZIELL FÜR LEHRER/-INNEN

WERTE LEBEN-WEBINARE

In der von den JUUUPORT-Scouts entwickelten, kostenlosen Webinar-Reihe bekommen Schüler/-innen, Jugendclubs, Vereine und alle Interessierten Informationen und hilfreiche Tipps zum eigenen Online-Verhalten. Welche problematischen Online-Phänomene gibt es und wie kann man mit diesen umgehen?

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

INTERNET-ABC FÜR LEHRER/-INNEN

Hier finden Lehrer/-innen die interaktiven Internet-ABC-Lernmodule, Unterrichtsmaterialien, Informationen zu medienpädagogischen Unterstützungsangeboten in den einzelnen Bundesländern sowie Praxishilfen zu verschiedenen Schwerpunktthemen (z. B. Urheberrecht, Kommunikation mit Schüler/-innen über WhatsApp und Facebook, Cyber-Mobbing und Hate Speech).

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

KLICKSAFE-UNTERRICHTSMATERIALIEN

Im kostenlosen Lehrerhandbuch von klicksafe „Knowhow für junge User“ finden Lehrer/-innen praxisnahe Tipps für den Unterricht mit Jugendlichen. Neben Sachinformationen, Links, methodisch-didaktischen Tipps, sind Kopiervorlagen für Arbeitsblätter verfügbar. Zusätzlich gibt es zum Lehrerhandbuch Zusatzmodule zu den folgenden Schwerpunkten: Cyber-Mobbing, Online-Ethik, Wikipedia, Suchmaschinen, Rechtsextremismus, Urheberrecht, Sexualität und Datenschutz.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

INTERNET FÜR KINDER | KINDERSUCHMASCHINEN

FRAGFINN.DE

fragFINN bietet einen geschützten Surfraum mit kindgerechten und überprüften Inhalten, der für Kinder von 6 bis 12 Jahren unbedenklich ist.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

BLINDE KUH

Auf der Kindersuchmaschine und Nachrichtenseite finden junge Kinder den sicheren Einstieg ins Netz.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

HELLES KÖPFCHEN

Das Wissensportal und Suchmaschine für Kinder bietet nicht nur eigene Beiträge, sondern listet auch Artikel und Inhalte anderer Kinder- und Jugendseiten

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

SEITENSTARK!

Seitenstark! bietet Kindern einen sicheren Raum zum Surfen. Dahinter steht der Seitenstark e.V., der von der Arbeitsgemeinschaft vernetzter Kinderseiten gegründet wurde. Der Verein ist als Träger der freien Jugendhilfe anerkannt und wird im Rahmen eines Förderprogramms des Bundesfamilienministeriums gefördert.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)

MELDEN

JUGENDSCHUTZ.NET

Sie sind im Internet auf etwas gestoßen, das Sie für illegal, jugendgefährdend oder entwicklungsbeeinträchtigend halten? Dann können Sie beim Jugendschutz das Angebot melden.

Mehr Informationen finden Sie: [HIER](#)



© KiKA / Mira Mikosch

Das medienpädagogische Begleitmaterial zum KiKA-Themenschwerpunkt wurde mit freundlicher Unterstützung der Initiativen [klicksafe](#), [Schau hin!](#) und [Internet-ABC](#) zusammengestellt.

IMPRESSUM

Der Kinderkanal von ARD und ZDF
Unternehmenskommunikation

Gothaer Straße 36
99094 Erfurt
Tel: +49 361.218 - 1827
eFax: +49 361.218 - 291827
kika-presse.de

PRESSEKONTAKT UND WEITERE INFORMATIONEN

planpunkt: PR
Stephan Tarnow, Marc Meissner
Tel: +49 221.912.557 - 10
post@planpunkt.de

