

2019

Kinder und Digitale Medien im Blickfeld der Prävention

Kriminalprävention und Medienpädagogik Hand in Hand
Informationsveranstaltungen für Schülerinnen und Schüler

tomboy_14: Wird man durch Computerspielen zum Aankläufer?

sandy98: Was mache ich, wenn mich jemand im Netz anmacht?

dark_m138: Warum muss ich in Netz aufpassen, mit wem ich rede?

T0d3suuffin: Was passiert wenn ich gemobbt werde? Kann mir die Polizei dann helfen?

EoC_fan999: Surf ich mir Musik einfach so aus dem Netz laden?

Maxi2b: Was mache ich, wenn ich auf komische Seiten komme?

Workshops – Wir bieten an:
Steh mal bitte auf, wenn du ... | Quiz zum Thema Internet und Datenschutz | Clips und Filme | Vom Umgang mit Communitys: Datenschutz, Urheber- und Persönlichkeitsrecht, Bilder und Fotos einstellen | Richtig chatten | Das Netz ist kein rechtsfreier Raum | Cyber-Bullying | USK und Altersfreigaben für Spiele | Wirkung von Computerspielen | Spielsucht

www.ap-bw.de

ajs
AKTION JUGENDSCHUTZ
Land und kreisfreie Städte
Koblenz-Worms

Kommunale
**Kriminal-
prävention**
Eberle-Möckler e.V.

**Sicher
Held**
www.sicherheld.de

POLIZEI
BADEN-WÜRTTEMBERG
POLIZIEBUND BADEN-WÜRTTEMBERG

Aktives Jugendchutz Baden-Württemberg
„Mehrer 12, 70367 Stuttgart
Telefon 0711-2375717
Internet www.ap-bw.de

Anja Kegler

Günther Bubenitschek

08.03.2019

Kinder und Digitale Medien im Blickfeld der Prävention

Kinderwelten-Medienwelten

Kinder leben heute in einer Welt, bzw. wachsen in einer Welt auf, die durchgängig medial geprägt ist. Laut KIM Studie 2016 besteht bei der Geräteausstattung der Haushalte nahezu eine Vollausrüstung. bei Fernsehern, Handy/Smartphone, Internetzugang, Computer und Laptops. (Kim, 2016, S. 8). Somit ist unsere Welt-Betrachtung in einem starken Maße eine medial konstruierte Realität. Medientechnologien beeinflussen alle Lebensbereiche. Eine Teilhabe ist nur noch durch einen kompetenten Umgang mit Medien möglich. Medienkompetenzen gehört somit zu den Schlüsselkompetenzen, die es Kindern zu vermitteln gilt.

Was bedeutet Medienkompetenz?

„In der Literatur sind die Begriffe Medienkompetenz, Medienbildung und Medienpädagogik gebräuchlich, um Ziele, Aktivitäten, methodische Ansätze und Disziplinen im Bereich Medien zusammenzufassen. Die Kompetenz, auf deren Stärkung das pädagogische Handeln und die Bildungsaktivitäten in diesem Bereich abzielen, wird als Medienkompetenz bezeichnet. Medienpädagogik ist der traditionelle und verbreitete Oberbegriff für pädagogische Angebote, Methoden und Aktivitäten, deren Ziel die Stärkung der Medienkompetenz ist.“ (Fthenakis,2009, S. 12). Die Förderung von Medienkompetenz sollte so früh wie möglich beginnen und sich am Alter und Entwicklungsstand der Kinder orientieren. Kinder sollen dabei die Möglichkeit erhalten, praktische Erfahrungen mit Medien zu sammeln. Sie sollen lernen, Medien für die eigenen Anliegen zu nutzen, ihre Erfahrungen und ihr Handeln mit Medien zu reflektieren. Hierzu benötigen sie Wissen über die Machart und Funktion von Medien.

Medienerziehung

In der Vermittlung und Förderung der Medienkompetenz sind die jeweiligen altersspezifischen Entwicklungskompetenzen zu berücksichtigen. Die frühkindliche Medienwahrnehmung ist abhängig vom Alter der Kinder und ihrem individuellen Entwicklungsverlauf. Grundlage ist dabei die Auffassung der eigentätigen Weltaneignung, indem das Kind als Akteur seiner Entwicklung gesehen wird und seine Lernprozesse eigenständig konstruiert. Man geht davon aus, dass Menschen Medien bewusst auswählen und ihnen eine Bedeutung zuschreiben. Erst auf der Basis der subjektiven Auswahl und Bedeutungszuschreibung werden Medien wahrgenommen und können ihre Wirkung entfalten. Somit orientiert sich die Wahl immer am jeweiligen Entwicklungsthema eines Kindes, z.B. dem Wunsch nach Selbstständigkeit, Kleinsein und Groß werden.

Medien helfen dabei, die Welt zu erschließen und mögliche Handlungsalternativen aufzuzeigen. Die Familie ist dabei in den ersten Lebensjahren der zentrale Ort, um den Umgang mit Medien, Regeln etc. zu erlernen.

Bei Kindern bis ins Grundschulalter ist das Fernsehen immer noch das Leitmedium, allerdings verschiebt sich die Nutzung mit dem Älterwerden. Ist für die Mehrheit der Zwei- bis Dreijährigen das Buch unverzichtbar, wird das Fernsehen zum wichtigsten Medium der Vier- bis Fünfjährigen. Gegenüber den vorherigen Jahren zeichnet sich ein eindeutiger Trend zu den mobilen Endgeräten ab. Auch geschlechtsspezifische Nutzungen von digitalen Geräten lassen sich feststellen. Jungen weisen eine höhere Ausstattung an Spielkonsolen auf, Mädchen besitzen dagegen eher (portable) Music-Player und Smartphones (KIM Studie 2016, S. 11).

Kleinkinder bis zu zwei Jahre

Aufgrund ihrer kognitiven, sozial-emotionalen und motorischen Fähigkeiten spielen Computer und Internetnutzung in dieser Altersgruppe keine Rolle, Kinder sind sich selber genug und richten ihre Neugier eher auf die unmittelbare physische Umgebung. Sie benötigen keine digitalen Medien. Allerdings tritt die Altersgruppe der Klein- und Vorschulkinder immer mehr in den Blick der Computerindustrie. Es gibt Angebote im Baby-TV, erste App- Spiele für Babys. Kleinkinder sollten nicht täglich und wenn, höchstens 5 bis 10 Minuten spielen.

Kinder im Alter von drei bis sechs Jahre

Auch Kinder im Alter von drei bis sechs Jahren benötigen ebenso wie Kleinkinder direkte Kontakte, Erfahrungen und Spiele. Erst ab dem dritten Lebensjahr können Kinder Medienhandeln auch als solches verstehen, dramaturgisch einfache Geschichten nachvollziehen und sich selbst zu diesen in Beziehung setzen. Sowohl bei der Fernsehnutzung als auch beim PC gilt, dass Kinder aufgrund ihrer egozentrischen Weltsicht und ihres magischen Denkens, Filme und Spiele anders wahrnehmen als Erwachsene. Sie tasten nie den gesamten Bildschirm ab, sie behalten markante Figuren und überraschende Ereignisse im Blick. Kindergartenkinder orientieren sich an Personen, die attraktiv sind und „schlechte“ Personen werden ausgegrenzt. Im früheren Kindesalter gibt es keine Personenkonstanz. Gesamte Handlungsverläufe und Erzählmuster werden noch nicht erfasst. Nicht die richtige Reihenfolge ist wichtig, sondern das, was emotional stark besetzt ist. Da die Konzentration nur auf kurze Zeiten ausgerichtet ist, sind audio- und audiovisuelle Medien mit kurzen und einfachen Sequenzen und geringem Tempo möglich. Der Wiedererkennungswert ist dabei wichtig. Im Kindergartenalter können einfache Lernspiele genutzt werden, ab fünf und sechs Jahren auch einfache Geschicklichkeitsspiele.

Nutzungsdauer drei bis sechs Jahre: ca. 30 Minuten, nicht unbedingt täglich.

Die feinmotorische Entwicklung

Wenn Kinder eine Maus bedienen sind in einer frühen Entwicklungsphase noch grobmotorische Ganzkörperbewegungen damit verbunden. Kinder können die Muskeln, die näher am Rumpf liegen leichter kontrollieren als die Muskeln, die weiter vom Rumpf entfernt sind. Bei der Bedienung der Maus ist die „Auge-Hand-Koordination“ bedeutsam. Bei neu zu erlernenden neuen Bewegungsmustern kann es dazu kommen, dass Kinder die Bewegungen mit beiden Händen ausführen, obwohl sie bei anderen feinmotorischen Aufgaben wie dem Ausschneiden von Papier oder Malen schon ein anderes Entwicklungsniveau haben. „Erst nach und nach zeigt sich eine fortschreitende Differenzierung hin zur Unilateralität die später auch für die Schreibphase bedeutsam ist“ (*Medienzwerge, S 16ff*).

Grundschulalter

Auch Grundschul Kinder schätzen Inhalte mit Bezügen zur eigenen Lebenswelt. Sie suchen dabei nach Orientierung und Modellen, die für die Ausformung des eigenen Selbst und für akzeptiertes Handeln hilfreich sein können. Wichtige entwicklungsbedingte Themen sind neben der weiterhin relevanten Durchsetzung gegen Ältere die Gestaltung von Beziehungen zu Gleichaltrigen und die Ausformung der Geschlechterrolle. Später kommen die Abgrenzung gegen Erwachsene und der Umgang mit Liebe und Sexualität hinzu. Um sich in der Welt zu orientieren und nach Bewältigungsstrategien zu suchen, nehmen Kinder auch Medien zu Hilfe. Protagonisten in Filmen und Spielen dienen als Vorbilder und prägen das Weltbild entscheidend mit.

Kinder von sieben bis acht Jahre

In diesem Alter steigt die Neugierde auf Unbekanntes. Kinder testen Grenzen aus, auch im Internet. Sieben- bis Achtjährige unterscheiden aber nicht zwischen wichtigen und unwichtigen, sinngebenden, bzw. beschreibenden Szenen. Bis zum neunten Lebensjahr, werden an konkreten Beispielen verschiedene Aspekte gedanklich verbunden und Handlungsfolgen abgeschätzt. Es gilt im Lernen aber nach wie vor der Satz „*Begreifen geht über Greifen*“.

Kinder von neun bis dreizehn Jahre

Allmählich gelingt es, sich selbst aus der Warte des Gegenübers zu beurteilen (Perspektivwechsel) Die Struktur des Internets wird aber noch nicht durchschaut und ist nur mit Unterstützung möglich. Grundschul Kinder sind in der Lage Inhalte und Figuren mit Bezug zur eigenen Lebenswelt in größeren Handlungskontexten zu verorten. Das geschieht zunächst in Episoden, dann in Geschichten. Computerspiele, die Konzentration, Geschicklichkeit, Regelverstehen und taktisches Vorgehen verlangen, werden zunehmend bewältigt.

Symbol- und zunehmend auch textbasierte Computeranwendungen können selbständig genutzt werden. Die Struktur des Internets wird aber noch nicht durchschaut und ist nur mit Unterstützung möglich. Die formalen Dimensionen des Medienverständnisses werden ausgeformt.

Kinder und Computerspiele

Es gibt eine Vielzahl von Angeboten an Spielen. Zu beachten ist hierbei die USK-Alterskennzeichnung. Eine Freigabe von Spielen erfolgt ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren oder die Spiele erhalten keine Jugendfreigabe. Ohne Altersbeschränkung sind Lernprogramme. Kriterium der Alterskennzeichnung ist die Schwere der Jugendbeeinträchtigung, sie stellt keine pädagogische Empfehlung da. Vorschulkinder können kleine Konsolenspiele verstehen und bedienen. Grundschulkinder können schon anspruchsvollere Spiele bekommen, sie bevorzugen meist Jump `n` Run-Spiele.

Die USK – www.usk.de – prüft Spiele auf Trägermedien. Online-Medien fallen in den Aufgabenbereich der FSM – Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter – www.fsm.de.

Jugendschutz.net ist das gemeinsame deutsche Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet.

Internetadressen zum Thema Computerspiele:

www.internet-abc.de/eltern/spieletipps.php

Eltern können sich Computer- und Konsolenspiele sortiert nach Genre, Computersystem und Alterseinstufung anzeigen lassen.

www.spielbar.de

spielbar.de informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen. Pädagogen, Eltern und Gamer sind eingeladen, ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen.

www.spieleratgeber-nrw.de

Ratgeberservice thematisiert das Thema Computer- und Konsolenspiele in erster Linie unter medien- und bildungspädagogischen Gesichtspunkten. (Spieleratgeber NRW)

www.klicktipps.net

Website mit Linktipps für Kinder, ein Projekt der Stiftung Medien-Kompetenz-Forum Südwest (MKFS) und Jugendschutz.net. klick-tipps.net präsentiert monatlich gute und empfehlenswerte

Apps für Kinder. Unterstützt wird klick-tipps.net von der Stiftung Lesen, die sich besonders auf gute Kinderbuch-Apps konzentriert.

www.sin-net.de

„Die multimediale Drehscheibe für die Kinder- und Jugendkulturarbeit“ befasst sich mit Projekten, Programmen und Publikationen des Studios im Netz e.V. Hier sind Software- und Surftipps zu finden und Informationen zum „Pädi“, der einmal jährlich für empfehlenswerte multimediale Produkte verliehen wird.

feibel.de

Thomas Feibel ist der führende Journalist in Sachen Kinder und Computer in Deutschland. Zusammen mit einem Freund rief er den Kindersoftwarepreises Tommi ins Leben, der jährlich auf der Frankfurter Buchmesse vergeben wird.

Handys, Smartphones

Viele Kinder, auch im Grundschulalter, haben ein Handy. Handys haben im Vergleich zu Smartphones deutlich weniger Funktionen. Entscheidend ist dabei der Internetzugang, verbunden mit den internetbasierten Dienstleistungen und Plattformen. Daher verdrängen Smartphones die traditionellen Handys zunehmend. Für Kinder sind die vielfältigen Nutzungsformen aber überfordernd. Mit diesen Multifunktionsgeräten wird nicht nur telefoniert. Sie bieten, als mobile kleine Computer, die Möglichkeit zum Spielen (z.B. Fortnite), SMS/MMS, (WhatsApp) zu verschicken, Termine zu organisieren, Fotos und Videoclips zu machen, Daten und Adressen zu speichern. Mit der Nutzung gehen aber auch Probleme einher: Kostenfallen beim Herunterladen von (auch nicht altersgerechten) Spielen, Datenschutz, Gewalt auf Handys, Mobbing, Nutzung von problematischen Chatrooms, Gesundheitsgefahren. Informationen zum (kindgerechten) mit Umgang Handy, Smartphone und, Tarifen bietet beispielsweise www.handysektor.de. Informationen zu Strahlenbelastung können unter www.handywerte.de nachgeschaut werden.

Kinder und Internet

Das Internet bietet für Kinder Interessantes und Wissenswertes. Als Grundvoraussetzung sollte das Kind Lesen können, denn das Internet ist ein textbasiertes Medium. Bei Jüngeren ergeben sich Grenzen besonders in den fehlenden oder noch geringen Lese- und Schreibfertigkeiten. In der Grundschulzeit sollte das Kind grundsätzlich bei der Internetnutzung durch einen Erwachsenen begleitet werden. Die eigenständige/unbegleitete Nutzung kann ab ca. 12 Jahren erfolgen.

Speziell auf die Bedürfnisse von Jüngeren ausgerichtete Webseiten sind selten, aber mittlerweile bietet das Internet auch Spiele, Geschichten und Animationen für Kinder ab drei Jahren. Ähnlich wie beim Fernsehen konzentrieren sich Vorschulkinder im Internet aber nur auf Ausschnitte einer Website. Sie benötigen ein stabiles Erscheinungsbild der Startseite, damit sie „ihre“ Website überhaupt wiedererkennen können und ein stabiles inhaltliches Angebot, damit sei ihrem Bedürfnis nach Wiederholung von Spielen, Geschichten, andere Aktivitäten nachgehen können. Internetbesuche erfordern Aktivität der Kinder, ein hohes Maß an Konzentration, Auge-Hand-Koordination und aufgrund des Spielens am Bildschirm manuelle sowie körperliche Kontrolle. Schwierigkeiten im Umgang sind vor allem Orientierungs- und Navigationsprobleme sowie Einordnung von Fehlermeldungen. Kinder haben oft eine unklare Vorstellung davon, was man dort überhaupt finden kann. Zudem ist die Internetsprache mit Englisch als Verkehrssprache eine Hürde.

Zu beachten ist deshalb

Kinder sind

1. unsicher, denn kindgerechte Seiten sind selten
2. überfordert, denn die Struktur des Internets ist komplex
3. gehen spielerisch vor, denn das Internet ist für Kinder ein einziger Spielplatz
4. angestrengt, denn das Surfen erfordert hohe Lese- und Schreibkompetenz
5. orientierungslos, denn eine Suche im Internet überfordert vielfach
6. verführt, denn redaktionelle Inhalte sind nicht klar von Werbung getrennt
7. gefährdet, denn zahlreiche Seiten bieten jugendgefährdende Inhalte

Der Umgang mit dem Internet

Kinder klicken gern mal drauf los und können so auf Seiten gelangen, die für sie ungeeignet sind. Beim Start des Browsers müssen eine kindgerechte Startseite eingestellt und auf dem Endgerät eine Jugendschutzsoftware installiert sein, damit Kinder nur auf altersgerechte Internetseiten gelangen. Gemeinsam mit den Kindern im Internet surfen!

Kriterien zur Beurteilung der Kinderseiten

- Übersichtlichkeit des Angebots und seine Gliederung in Einzelseiten, so dass Kinder gern damit sich beschäftigen und gut zurechtfinden
- Darstellung von Bildern, Text, z.B. Schrittgröße, Farbkontrast, Hintergrund
- Navigation, sowie Hilfsfunktionen, auf die Kinder im Notfall zurückgreifen können,

- Inhaltliche Moderation und technische Pflege der Seiten, sofern sie multimediale, interaktiv-spielerische oder kommunikative Elemente enthalten
- Aktualität, d.h. kindergerechte Aufbereitung aktueller Ereignisse
- Möglichst frei von kommerzieller Werbung, und wenn doch, dann muss sie deutlich erkennbar sein. Beim Datenschutz sowie zur Beachtung von Kriterien zum Jugendmedienschutz sollten keine persönlichen Daten abgefragt werden. (Quelle: Klicksafe)

Jugendschutz

Kinder und Jugendschutz ist eine gesetzliche Aufgabe für Behörden und Institutionen. Der Jugendschutz spiegelt sich in verschiedenen Grundrechten wieder und hat Verfassungsrang. Der Staat ist daher verpflichtet, zum Schutze von Kindern und Jugendlichen die Bedingungen zu sichern, um Minderjährige vor Gefahren und einer Fehlentwicklung ihrer Persönlichkeit zu schützen. (Das Jugendschutzgesetz und der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder kann beim Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend als pdf-Datei heruntergeladen werden. www.bmfsfj.de)

Probleme im Internet

Jugendschutzfilter

Das Internet bietet für Kinder viel Interessantes, aber auch vieles, was für Kinder nicht geeignet ist. Je nach Erfahrungshintergrund, Alter usw. reagieren Kinder unterschiedlich auf (problematische) Inhalte. Um Kinder vor solchen Gefahren zu bewahren, ist die Nutzung von Filterprogrammen sinnvoll. Kinderportale. Eine weitere Möglichkeit bieten Kinderwebseiten, mit einer „Whitelist“. Jugendschutzsoftware kann zum Beispiel unter www.sicher-online-gehen.de und www.surfen-ohne-risiko.net abgerufen werden.

Datenschutz und Persönlichkeitsrechte

„Ziel des Datenschutzes ist es, das Recht der Bürger auf informationelle Selbstbestimmung umfassend zu gewährleisten. Wenn es darum geht, die rechtlichen Grundlagen für den Umgang mit eigenen und fremden Daten vor allem im Internet ausfindig zu machen, kommen in Betracht:

Europäische Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)

Bundesdatenschutzgesetz (BDSG)

Telemediengesetz (TMG)

Telekommunikationsgesetz (TKG)“

Quelle: „Ich bin öffentlich ganz privat“ Datenschutz und Persönlichkeitsrechte Materialien für den Unterricht: www.klicksafe.de

Urheberrechte

„Das Urheberrecht schützt Leistungen von Kreativschaffenden. Es basiert auf der Annahme, dass eine florierende Produktion hochwertiger Werke wie Text, Filme, Fotos oder Computerprogramme, nur entsteht, wenn diese durch starke Schutzrechte gesichert werden. Den Autoren, Journalisten, Filmemachern und Komponisten (u.a.) soll die ausschließliche Befugnis zustehen, darüber zu entscheiden, ob und wie ihre Werke genutzt werden. Zudem sollen sie an jeder wirtschaftlich relevanten Nutzung ihres Werkes finanziell beteiligt werden“.

Quelle: „Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt“, Seite 6, Materialien für den Unterricht www.klicksafe.de

<http://www.irights.info>

<http://www.bpb.de/themen/JEPM3M>

<http://de.creativecommons.org/was-ist-cc/> (Urheberrecht selbst verwalten)

Soziale Netzwerke

Auch Kinder nutzen gern die Kommunikationsangebote des Internets. Allerdings sollten sie es nur in kindgerechten sozialen Netzwerken tun. Wichtig ist, vorher die Sicherheitseinstellungen zu überprüfen und das Kind über mögliche Gefahren aufgeklärt zu haben. Zum Schutz vor Belästigungen sollte es nur bekannte Personen in seine Freundesliste aufnehmen, keine Online-Bekanntschäften. Wird ein Kind im Chat einmal beleidigt oder belästigt, muss man eingreifen. Bei einem Verdacht kann man z.B. zusammen mit dem Kind ein Bildschirmfoto (screenshot) von der betreffenden Äußerung oder dem Bild machen. Informieren Sie den Betreiber der Netzwerkseite mit der Meldfunktion. Gegebenenfalls sollte die Polizei eingeschaltet werden.

Chatten im Netz:

Auch für Kinder gibt es kindgerechte Angebote. Auf diesen Seiten werden nur die notwendigsten Daten zur Person abgefragt. Empfehlenswert ist, dass man mit dem Kind über mögliche Gefahren im Chat spricht. Zur weiteren Sicherheit trägt bei, dass diese Chaträume von Pädagogen betreut und moderiert werden.

Unterrichtsmaterial für Klassen 4-10 als pdf-Dateien unter:

www.jugendschutz.net

www.chatten-ohne-risiko.net

Cybermobbing, Cyberbullying

Mobbing auf elektronischen Wegen: Das Opfer wird über einen längeren Zeitraum verleumdet, bedroht, belästigt oder schikaniert durch Bilder und Videos, SMS, Instant Messenger, Online-Communities und andere Medien. Auch eineeinmalige Handlung kann ausreichend sein, z.B. beim Verbreiten kompromittierender Fotos. Cybermobbing geschieht meistens anonym. Angst und Verunsicherung bei Schüler/innen, die zum Beispiel alle Mitschüler/innen verdächtigen. Täter/innen müssen bei anonymer Form des Mobbings ihre Opfer nicht ansehen und „trauen“ sich dadurch mehr. Durch Nutzung von Handy und Internet können Mobbingopfer auch außerhalb der Schule und in ihren privaten Räumen „erreicht“ werden.

Tipps und Informationen unter:

www.klicksafe.de

www.jugendinfor.de/pass-auf-dich-auf

Beratung bei Cybermobbing:

www.nummergegenkummer.de

www.juuuport.de

mobbing.seitenstark.de

Die Rechtsanwälte Christian Solmecke und Phillip Armbrüster der Anwaltskanzlei Wilde, Beuger und Solmecke haben ein Nachschlagewerk rund um das Internet erstellt. Der Leitfaden „Internetrecht für Eltern“ kann als pdf-Datei unter www.wbs-law.de heruntergeladen werden.

Studien

JAMES

Jugend/Aktivitäten/Medien

Erhebung Schweiz: Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2018

www.swisscom.ch

JIM 2018: Jugend, Information, Medien

KIM 2016: Kindheit, Internet, Medien:

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs)

www.mpfs.de

Bitcom 2017: Kinder und Jugend in der digitalen Welt

EU Kids Online

Abschlussbericht:

www.eukidsonline.net

Internetadressen

Internetadressen zum Thema Fernsehen:

www.schau-hin.info

Viele Tipps rund um die Medienerziehung (TV, Handy, Computer, Games, Lesen Hören). Nicht nur für Eltern.

www.flimmo-fachportal.de

Ein Fachportal für Medienerziehung.

www.surfen-ohne-risiko.net

Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) erstellte zusammen mit Jugendschutz.net eine Informationsseite für Eltern zum Thema Medienerziehung. Kinder bietet es einen sicheren Internetzugang über eine spezielle Startseite.

Kinder- und Jugendmedienschutz

www.bundespruefstelle.de

Selbständige Bundesoberbehörde für jugendgefährdende Medien, dem Bundesfamilienministerium zugeordnet.

www.fsm.de

Sie sind auf rechtswidrige oder jugendgefährdende Inhalte im Internet gestoßen? Bei der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia wurde dazu eine Beschwerdestelle eingerichtet.

www.fsf.de

Selbstkontroll-Organisation für den Bereich Privatfernsehen. Die Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen e.V. sichtet und bewertet Sendungen des Privatfernsehen (Altersfreigaben). Mit einer Hotline.

www.jugendmedienschutz.de

Aktuelles, sich ständig erweiterndes Informationsangebot zum Themenbereich Jugendschutz und Neue Medien: Infos und Diskussion für Eltern und PädagogInnen

www.jugendschutz.net

Info- und Meldestelle zum Thema "Jugendschutz im Internet".

www.usk.de

Die Homepage der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle informiert über die Bewertung von Unterhaltungssoftware mit Altersfreigabeempfehlungen.

Link-Quellen: Kindermedienland BW, Klicksafe

Medienpädagogik

<http://lehrerfortbildung-bw.de/kompetenzen/medien/> (Medienkompetenz und Mediennutzung)

<http://www.schulen-ans-netz.de/positionen-und-themen.html> (Initiative für Schulen ans Netz)

<http://www.mediaculture-online.de> (Portal zur Medienbildung & Medienprojekte)

<http://www.parabol.de/> (aktive Medienarbeit & Medienprojekte)

<http://www.jff.de> (Institut für Medienpädagogik)

Kindgerechte Internetseiten (in Auswahl):

www.blinde-kuh.de

Suchmaschine für Kinder, bietet auch Reportagen und Nachrichten.

www.fragFINN.de

Geschützter Internetzugang für Kinder, da die Webseite ausschließlich Zugang zu redaktionell geprüften, kindergerechten Angeboten bietet.

www.helles-koepfchen.de

Die Seite besteht aus Suchmaschine und eigenen Beiträgen zu aktuellen Themen. Außerdem Spiele, Basteltipps und Infos zu Wissensthemen. Ab 6 Jahren.

www.internauten.de

Aufklärungsportal, das Kindern vielfältige Informationen rund um das Thema Internet-Sicherheit bietet.

www.internet-abc.de

Bietet kindgerechte Informationen rund um das Thema Internet.

Spiele - Seiten für Kinder

<http://www.tivi.de/>

<http://www.kika.de/>

<http://www.br-kinderinsel.de>

<http://www.kindernetz.de/>

<http://www.lilipuz.de/>

<http://www.lucylehmann.de>

<http://www.spiolino.de/>

<http://www.toggo.de>

<http://www.zzebra.de>

<http://www.rossipotti.de/>

<http://www.wdrmaus.de/>

<http://www.kidsweb.de>

<http://www.scoolz.de/>

<http://www.lingoland.net/intro.php>

<http://neuneinhalb.wdr.de/index.php5>

<http://www.planetnemo.com/de>

<http://www.esa.int/esaKIDSde/>

<http://foederalion.bundesrat.de/foederalion/content.php>

<http://www.hanisauland.de/>

<http://www.kinder-ministerium.de/>

<http://www.medizin-fuer-kids.de/index.htm>

<http://www.sowieso.de/zeitung/>

<http://www.geo.de/GEOlino>

<http://www.wasistwas.de/>

<http://www.checked4you.de/>

<http://www.kindersache.de>

<http://www.physikfuerkids.de>

<http://www.kinderbuchforum.de/>

<http://www.spinxx.de/>

<http://www.seitenstark.de>

„kindgerechte Mailseiten“

<http://www.grundschulpost.de>

<http://www.mail4kidz.de>

„Musik“

<http://www.last.fm>

<http://www.inbflat.net/> (selbst live Musik machen mit Youtube)

<http://www.soundcloud.com>

<http://www.music-map.de>

www.spotify.com/de

„Blogs zum Selbermachen“

<http://www.tumblr.com/>

<http://wordpress.com/>

Download von Freeware

Video Programme:

Monkey Jam Animations- und Stopmotionsoftware:

<http://www.giantscreamingrobotmonkeys.com/monkeyjam/download.html>

Audio-Programme:

Audacity Audiotbearbeitungssoftware:

<http://audacity.sourceforge.net/?lang=de>

Pivot Strichmännchen Animation:

<http://pivotforum.de/showthread.php?tid=923>

http://www.geocities.ws/peter_bone_uk/pivot.html

http://de.wikipedia.org/wiki/Pivot_Stickfigure_Animator

Bildbearbeitung:

Malprogramm für 3-12jährige:

<http://www.tuxpaint.org/?lang=de>

Gerasterte Riesenposter von eigenen Bildern:

http://www.chip.de/downloads/The-Rasterbator_29706914.html

„lustige“ Bildbearbeitung:

<http://download.freenet.de/grafik/bildbearbeitung/download-ArtRage-Free-Edition-2.5-deutsch-6330.xhtml>

Bildbearbeitung:

http://www.chip.de/downloads/GIMP-32-Bit_12992070.html

Format-Umwandler (z.B. für Handyvideos / Musik auf iPod packen o.ä.)

http://www.chip.de/downloads/XMedia-Recode_30516491.html

http://www.chip.de/downloads/SUPER-2011_17370353.html

Weitere Links:

www.digital-bildung-praevention.de

www.polizei.beratung.de

www.praevention-rhein-neckar.de

www.sicherheit.de

www.sicher-im-netz.de

www.computerbetrug.de

www.surfer-haben-rechte.de

www.ajs.de

Literaturliste

Alfred, A. / Eiden, St. / Herber, V., 2013: *Lernen im Spiel- Mit Neuen Medien*.
ADHS-Zentrum München GMBH

Baacke, D. / Kornblum, S. / Lauffer J. / Mikos, L. / Thiele, G. (Hg.) 1999: *Handbuch Medien: Medienkompetenz – Modelle und Projekte*. Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1999

Bergmann, W. / Hüther, G., 2006: *Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien*, Patmos Verlag

Bischoff, S., Geiger, G., Holnik, P., Halres, L. (Hg.) 2012: *Familie 2020, Aufwachsen in der digitalen Welt*. Verlag Barbara Budrich

Bubenitschek / Greulich / Wegel, 2014: *Kriminalprävention in der Praxis*, Kriminalistik Verlag

Eder, S. / Roboom, S. (Hg.), 2004: *Video, Compi & Co. Über den Einsatz von Medien in der Kita*, (das Buch ist vergriffen, es kann aber als pdf-Datei im Internet kostenlos heruntergeladen werden)

Eder, S. / Lauffer, J. / Michaelis, C. (Hg.) 1999: *„Bleiben Sie dran!“ Medienpädagogische Zusammenarbeit mit Eltern. Ein Handbuch für PädagogInnen*. GMK Schriften zur Medienpädagogik 27, Bielefeld 1999 (das Buch ist vergriffen, es kann aber als pdf-Datei im Internet kostenlos heruntergeladen werden)

Ethenakis, W. E. (Hrsg.), 2009: *Frühe Medienbildung: Natur-Wissen schaffen* 5
Bildungsverlag EINS, 2009

Feil, CH., Decker, R., Gieger, CH. *Wie entdecken Kinder das Internet: Beobachtungen bei 5 bis 12-jährigen Kindern*, Deutsches Jugendinstitut, 1. Aufl. 2004.

Frölich, Jan / Lehmkuhl, Gerd, 2012: *Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung*. Schattauer Verlag

Hüther, J. J., Schorb, B., Brehm-Klotz, C. (Hg.), 1997: *Grundbegriffe Medienpädagogik*. München

Maier, R., Mikat, C., Zeitter, E. 1997: *Medienerziehung in Kindergarten und Grundschule*. 490 Anregungen für die praktische Arbeit. München 1997

Medien + Bildung.com (Hrsg), 2010: *Fundus Medienpädagogik*
50 Methoden und Konzepte für die Schule, Beltz Verlag

Merz 2010: Zeitschrift für Medienpädagogik: *Mediengebrauch von Kindern von 0 bis 6 Jahren*;
Kopaed Verlag

Neuß, N., 2012: *Kinder und Medien. Was Erwachsene wissen sollten*
Kallmeyer in Verbindung mit Klett Verlag

Neuß, N. / Michaelis, C., 2002: *Neue Medien im Kindergarten: Spielen und Lernen mit dem Computer*. Offenbach: GABAL

Winter, A. (Hg), 2011: *Spielen und Erleben mit digitalen Medien*
Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen, Ernst Reinhardt Verlag

Theunert, H. (Hg), 2007: *Medienkinder von Geburt an*
Medienaneignung in den ersten sechs Jahren, Kopaed Verlag

www.klicksafe.de

Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz

1. Knowhow für junge User: Materialien für den Unterricht
2. Was tun bei Cybermobbing: Zusatzmodul zu Knowhow für junge User
Ethik macht klick: Werte-Navi fürs digitale Leben: Arbeitsmaterialien für Schule und Jugendarbeit
Datenschutz geht zur Schule: Sensibler Umgang mit persönlichen Daten (Arbeitsblätter)
3. Durchs Jahr mit Klicksafe: 12 Einheiten Medienpädagogik für die Grundschule
4. Safer Smartphone: Sicherheit und Schutz für das Handy
Mobile Medien- Neue Herausforderungen: Arbeitsmaterial für den Unterricht
5. Always On - Mobile Medien- Neue Herausforderungen Arbeitsmaterial für den Unterricht

www.Jugendschutz-Brandenburg.de

Stopp Cybermobbing: Arbeitsmodule zur Prävention von Cybermobbing in Schule und Jugendhilfe

www.wi-jhw.de

Wissenschaftliches Institut des Jugendhilfswerk Freiburg e.V.

Wie umgehen mit Konflikten im Netz?: Methodenideen für die pädagogische Praxis

www.Dunkelziffer.de

Dunkelziffer e.V.

Online sein. Smart sein. Damit Kinder und Jugendliche auch in der digitalen Welt sicher sind.
Unterrichtsmaterialien für Mädchen und Jungen ab der 5. Klasse

www.lisum.berlin-brandenburg.de

Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM)

1. Walter Taglieber Berliner Anti-Mobbing-Fibel: Eine Handreichung für Lehrkräfte
2. Berlin-Brandenburg Anti- Mobbing-Fibel: Was tun wenn

www.bmfsfj.de

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

1. Mobbing in der Schule- Anti-Mobbing-Strategien: Handreichung für Schülerinnen und Schüler: Werner Ebner
2. Mobbing in der Schule: Erkennen und Handeln: Leitfaden für Lehrer

www.saferinternet.at (Österreich)

1. Erst denken, dann klicken: Schutz der Privatsphäre im Internet: Mit Übungen für den Unterricht
2. Erst denken, dann klicken: Aktiv gegen Cybermobbing: Mit Übungen für den Unterricht.
3. Sex und Gewalt in Digitalen Medien: Prävention, Hilfe& Beratung: Mit Übungen für den Unterricht und die Jugendarbeit

Anmerkung: Bitte beachten: In Österreich gelten andere gesetzliche Grundlagen!

http://www.modul100.de/1031/files/20161106152638ajs_Cybermobbing_Hinweise_Polizei_130313.pdf

Kommunale Kriminalprävention Rhein-Neckar e. V: Hinweise und Anregungen aus polizeilicher Sicht

Kontakt: keglер_9@web.de