



**Eine Online-Vortragsreihe zum
Themenbereich
Prävention und Digitalisierung**

in Kooperation von

Kommunale Kriminalprävention Rhein-Neckar e.V.
Sicheres Heidelberg e.V.
WEISSER RING e.V.

Pädagogische Hochschule Heidelberg
Medienzentrum Heidelberg
Polizeipräsidium Mannheim –Referat Prävention

<https://www.digital-bildung-praevention.de>

Kriminalprävention und Medienpädagogik Hand in Hand

Medien – aber sicher!

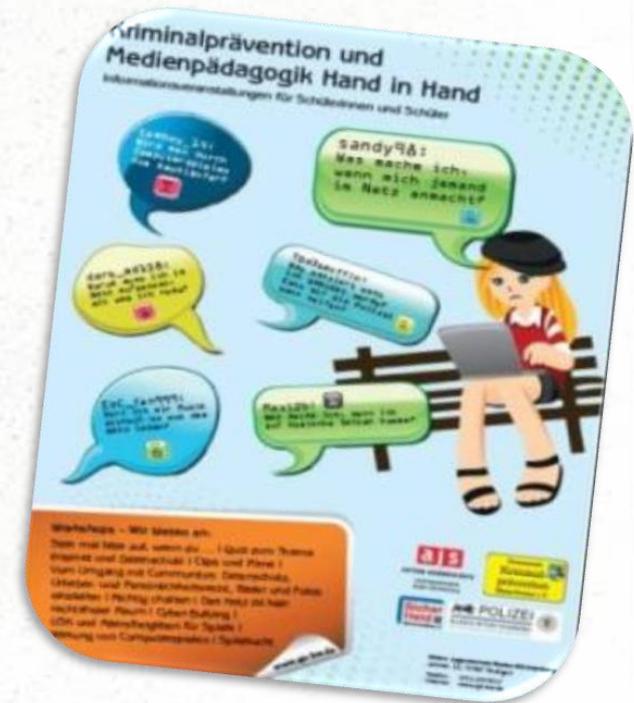
Chancen nutzen – Risiken vermeiden

Anja Kegler

Soziale Verhaltenswissenschaftlerin (MA)
Referentin für Medienpädagogik im LandesNetzWerk
der Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg

Günther Bubenitschek

Erster Kriminalhauptkommissar a.D.
Referent für Medienbildung und Mediensicherheit
WEISSER RING e.V.

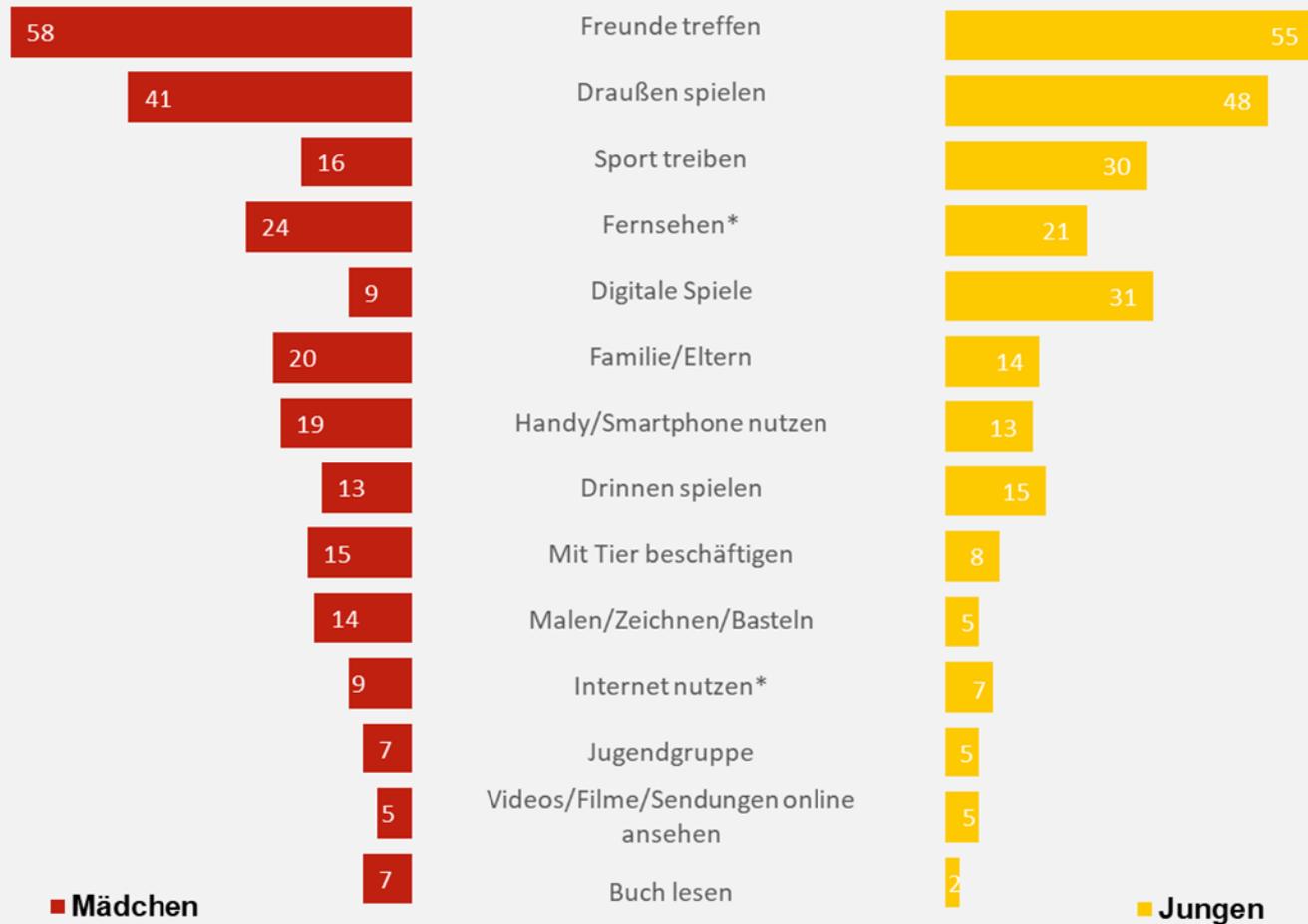


Was Sie erwartet....

1. Mediennutzung / Freizeitaktivitäten
2. Mediennutzung und kindliche Entwicklung
am Beispiel Fernsehen und Computerspiele
3. Jugendmedienschutz und Jugendschutzprogramme
4. Handynutzung
5. Kriminalität im Internet
6. Praktische Tipps
Mediennutzungsvertrag

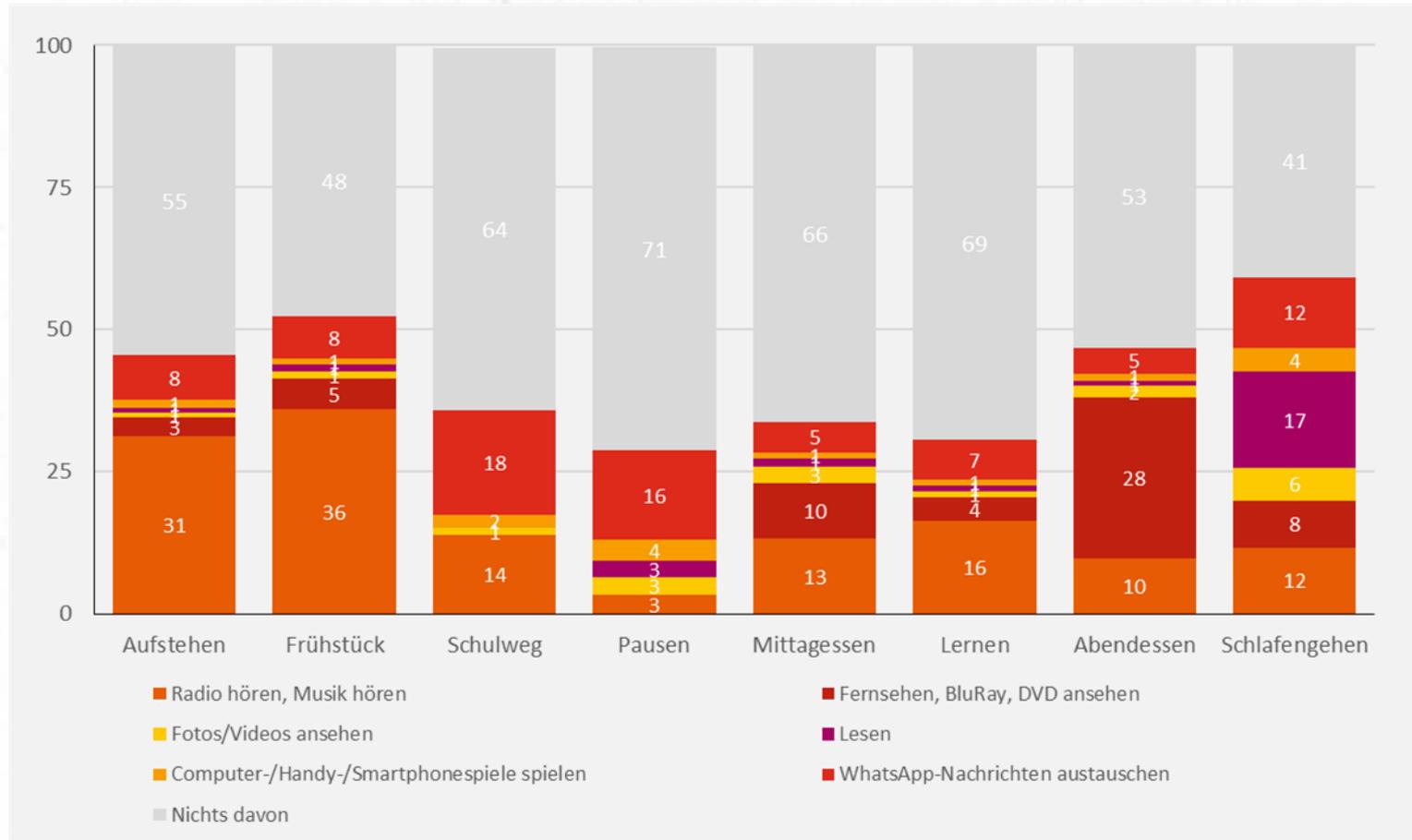
Liebste Freizeitaktivitäten 2020

- bis zu drei Nennungen -



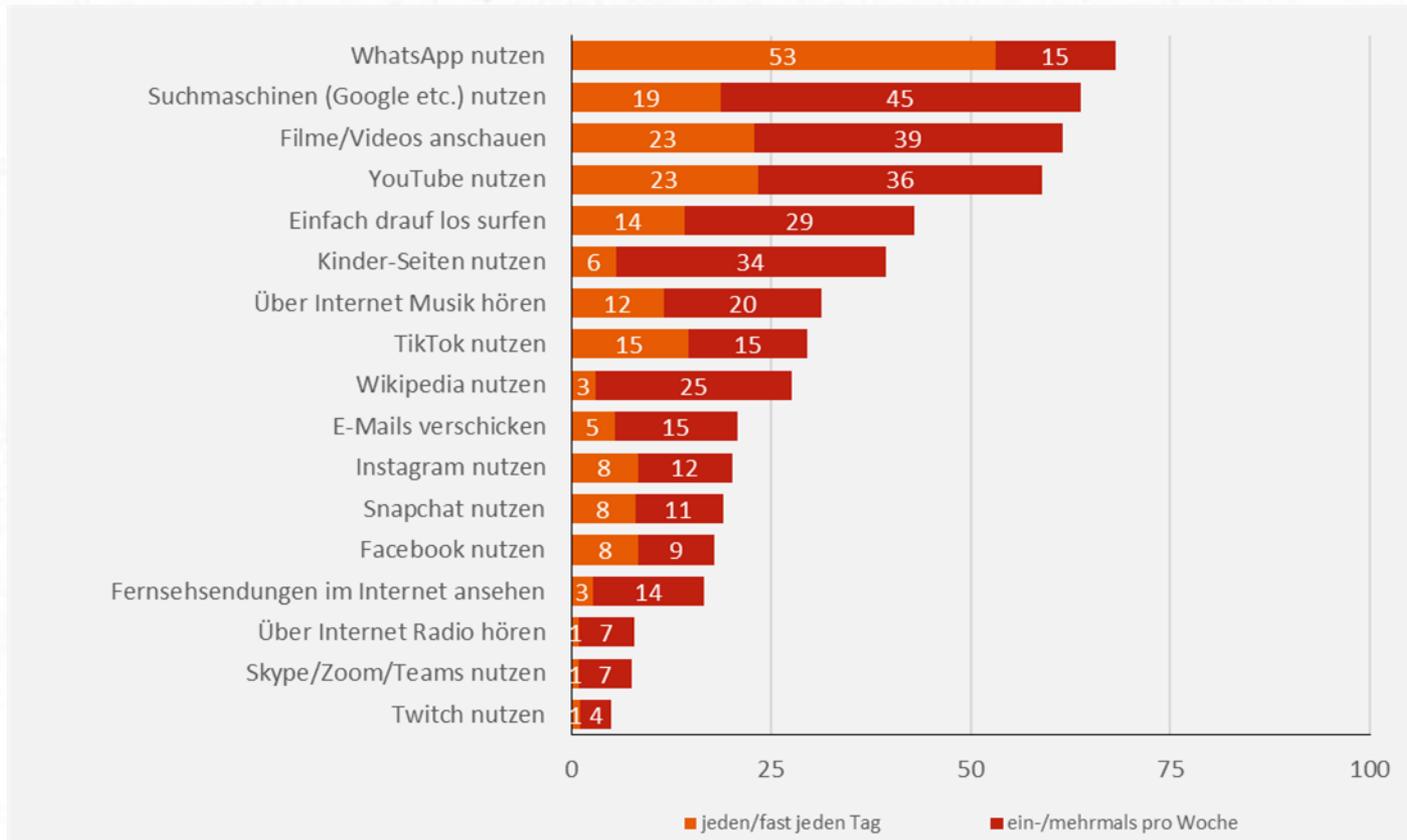
Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Nennungen ab 5 Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.216

Wichtigkeit der Medien im Tagesverlauf 2020 - ist mir am wichtigsten -



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Kinder, n=1.216

Internet-Tätigkeiten 2020



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, n=863

Was kommt? Wie Kinder Medien erleben



Der kognitive Entwicklungsstand der 2-10 Jährigen

Immer noch 2-6 Jahre

- Die Koordination von Wahrnehmung und Bewegung nimmt zu
- die unmittelbare physische Umgebung wird erkundet
- Grobmotorische Ganzkörperbewegungen
- Erst ab dem 3. Lebensjahr verstehen Kinder Medienhandeln als solches und können sich selbst dazu in Beziehung setzen

Grundschul Kinder 6-10

Kognitive Entwicklung

- An konkreten Beispielen werden verschiedene Aspekte gedanklich verbunden und Handlungsfolgen abgeschätzt.
- Bis zum 9. Lbj, bleibt das Kind auf konkrete Operationen angewiesen, wenn es Dinge aus seiner Umwelt auf den Begriff bringen will. (*Begreifen geht über Greifen*)

Soziale-emotionale Entwicklung

- Situationsbezogen wird zunächst die Sichtweise eines direkten Gegenübers nachvollzogen.
- Allmählich gelingt es, sich selbst aus der Warte des Gegenübers zu beurteilen

Mediennutzung im Vor- und Grundschulalter

- Kinder zwischen 3 und 6 Jahren haben Schwierigkeiten, Zusammenhänge zu erfassen- Aneinanderreihung von Bildern , fehlende Einordnung, was real und was fiktional ist. Insbesondere Bilder von leidenden Kindern und Tieren machen ihnen Angst.
- Kinder ab ca. 6 Jahren entwickeln ein Bewusstsein für Inszenierung, d.h. was im Fernsehen real oder was fiktional ist und was gespielt. Sie benötigen aber noch Hilfe zur Einordnung von Ereignissen und Zusammenhängen.
- Kinder ab ca. 12 Jahren können zwischen Realität und Fiktion unterscheiden. Sie haben bereits Genrekompetenz entwickelt und verstehen auch, was Nachrichten sind.

Zeitlicher Rahmen für Kinder

0 – 2 Jahre



So wenig wie möglich, möglichst gar nicht

2 – 3 Jahre



So wenig wie möglich, max. 20 Minuten TV und Hörspiele

3 – 5 Jahre



max. 30 Minuten PC oder TV

6 – 10 Jahre



max. 45 Minuten PC oder TV

11-14 Jahre

max. 60-90 Minuten PC oder TV

Aber:

- Zeiten müssen immer individuell ausgehandelt werden.
- Pauschale Empfehlungen sind oft nicht realisierbar
- Je älter die Kinder sind, desto mehr sollten sie in die Entscheidung mit einbezogen werden.

Kinder schützen



„Wie das Wasser zum Schwimmenlernen benötigt wird, braucht der Erwerb von Medienkompetenz den Umgang mit Medien“.

Medienerziehung kommt ohne Kontrolle nicht aus.

Jugendschutzgesetz neu – ab Mai 2021

Jugendschutz & Internet

Jugendgefährdende
Inhalte

Entwicklungs-
beeinträchtigende
Inhalte



Altersgrenzen

Datenschutz

Kinder und Jugendliche
als Konsument*innen

Kinder und Jugendliche,
die selber Inhalte
erstellen

Interaktionsrisiken

#juschg2021

Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz

www.bzkg.de

- Rundfunk und Telemedien -> Internet
- Schutz vor Angeboten die Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden
- Unzulässige Angebote - § 4:
 - Verstoß gegen Menschenwürde
 - Aufstachelung zu Hass
 - Grausamkeit – Unmenschlichkeit – Verharmlosung – Verherrlichung
 - Kinderpornografie

jugendschutz net

Quicklinks

fsm KOMPAKT

altersklassifizierung.de

Inhalt an Beschwerdestelle melden



Bundesprüfstelle
für jugendgefährdende
Medien

Suchbegriff eingeben



...fsf
FREIWILLIGE
SELBSTKONTROLLE
FERNSEHEN

FSF-Entscheidungen



Aktuelle Programminfos:

Dramaserie *Chicago Fire* (VOX)

Dramaserie *Peaky Blinders* (Sky Atlantic)

Dokumentation *Höllische Diäten* (RTL II)

Mysteryserie *Grimm* (VOX)

Dokumentation *Scorned – Love Kills* (TLC)

Dokusoap *Swinger Wives* (TLC)

Altersfreigaben

www.pegi.info (Games)



www.usk.de (Games)



www.fsk.de (Video/Filme)



Quelle: Kinder und Medien

Jugendschutzprogramme

Es gibt Filterschutzprogramme, die steuern, welche Inhalte Kinder aus dem Internet abrufen können.

Komponenten der Jugendschutzprogramme sind:

- Blacklist
- Whitelist
- Umfangreiche Liste altersdifferenzierter Inhalte

Programme:

z.B. unter [http:// www.jugendschutzprogramme.de](http://www.jugendschutzprogramme.de) (Kostenlos)

Informationen zu Jugendschutzfiltern

www.kjm-online.de

www.klicksafe.de



Bsp.: Smart Toys



Bsp.: Smart-Toys

- **Aufzeichnung von Daten** über das eingebaute Mikrofon oder sogar Kameras
(§ 90 TKG ausspähende TK-Anlage)
- **Übertragung** dieser Video- oder Tonaufzeichnungen **auf die Server des Herstellers**
(§ 201a StGB Ausspähen privater Lebensbereich)
- **U.U. sogar Zugriff für Drittanbieter**
-> meist ohne Information und Einwilligung der Eltern!
- **Außerdem: Oft unzureichender Schutz der Geräte**
Angreifer können via W-LAN des Hauses oder direkt durch Angriff auf das ungeschützte Gerät sensible Informationen des Nutzers auslesen
(Baby-Phone Problematik)

Kriminalität im Internet

Aspekte der Kriminalprävention



Rechtliche Grundlagen

Virtuelle Welten sind keine rechtsfreien Räume.
Gesetzesverstöße können geahndet werden und
Schadensersatzansprüche nach sich ziehen.

Zu beachten sind:

Der Jugendmedienschutz / das Jugendschutzgesetz

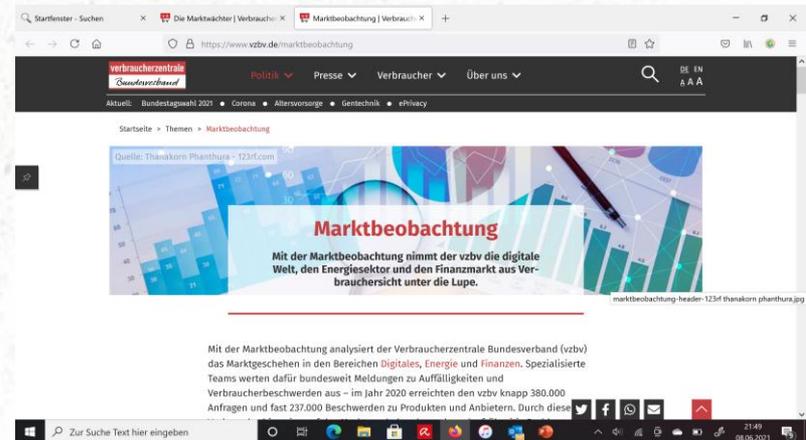
Die Datenschutzgesetze

Die Verbraucherschutzgesetze

Das Strafrecht

Das Zivilrecht

Haftung nach BGB



www.vzbv.de/marktbeobachtung 20

Datenschutz: Kinderspielseiten – Vorsicht



klicksafe-Quiz zum Thema „Datenschutz“ für Jugendliche



- Quiz: [Teste Dein Wissen rund um das Thema "Datenschutz"](#)
- Hier geht es zum [Themenbereich "Datenschutz"](#)

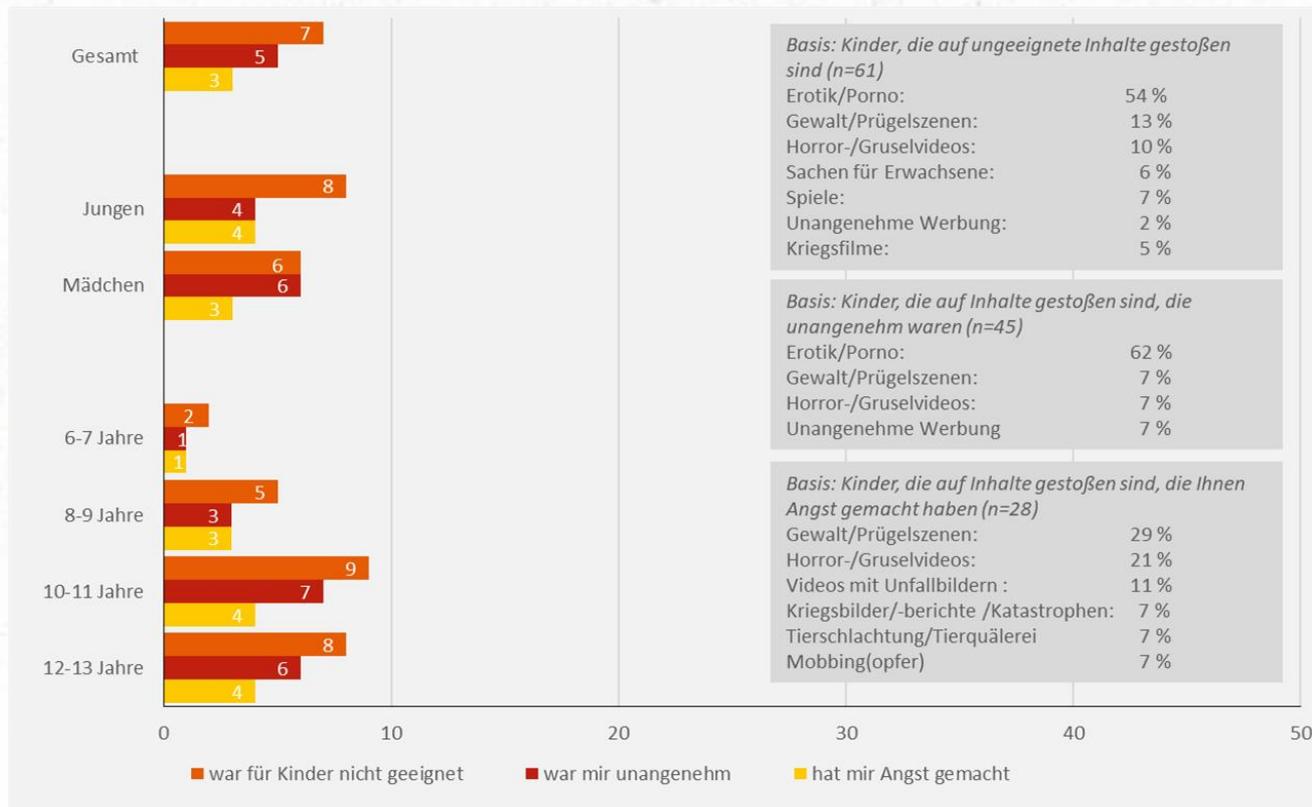
https://www.klicksafe.de/typo3conf/ext/quiz_maker/Resources/Public/game/?path=https%3A%2F%2Fwww.klicksafe.de%2F%3FeID%3DQuizJson%26uid%3D2

Probleme mit Medien

Negative Erfahrungen im Internet

Probleme im Internet 2020

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



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Internet-Nutzer*innen, n=863

Merkmale geeigneter Internetseiten

- **Altersgerechte Aufbereitung und Handhabung**
(übersichtlicher Aufbau, einfache Navigation, Werbefrei oder eindeutige Kennzeichnung der Werbung, kein Shop)
- **Datenschutz**
(keine Abfrage persönlicher Daten)
- **Interaktivität**
(sollte zum Mitmachen einladen, Forum, Gästebuch, Chat)
- **Moderation**
(bei Chats und Foren)
- **Multimedialität**
(z.B. Hörbeiträge, Videos, Filmausschnitte)
problematische Einträge in Foren werden gelöscht, Moderatoren achten in Chats auf gute Umgangsformen, Hilfe-Button, über den die Redaktion kontaktiert werden kann)

Digitale Medien sind Werkzeuge!



Quelle: Medienwerkstatt

Kinder im Internet

klicksafe unterstützt Sie als Eltern dabei, Ihr Kind Schritt für Schritt an Internet, PC-Spiele, Smartphone und Apps heranzuführen.

- » Kinder bis ca. 10 Jahre
- » Kinder ab ca. 10 Jahre



klicksafe beantwortet
Elternfragen

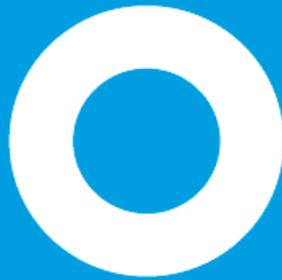
Materialien und Linktipps
für Eltern

Gute Internetseiten
und Apps für Kinder

Kinder im sicheren Internetumgang stärken

The screenshot shows a web browser window displaying the website 'GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN'. The browser's address bar shows the URL 'https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de'. The website's header includes the logo 'GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN', a search bar with the placeholder 'Suchbegriff', and navigation links for 'Leichte Sprache', 'Informieren', 'Anwenden', 'Weiterbilden', 'Über uns', and 'Termine'. A prominent purple banner across the top of the main content area reads 'SCHÜTZEN. HANDELN. STÄRKEN.' Below this banner, there are three main content blocks. The first block on the left is titled 'MELDUNGEN' and features a smartphone icon. It contains the text: 'Corona Spezial: alle Angebote unserer Initiative gebündelt auf einer Seite'. Below this text is a paragraph: 'Die Akteure der Initiative bieten vielfältige Anregungen, um digitale Medien in Zeiten von Corona kreativ und sicher zu nutzen. Auf unserer Corona-Spezial-Unterseite sind diese Angebote nach Zielgruppen sortiert zu finden.' At the bottom of this block is a button labeled 'mehr erfahren' with a play icon. The middle block is titled 'Corona Spezial' in large yellow letters on a teal background. It features a cartoon illustration of a green, multi-limbed virus-like character with a smiling face and a smaller version of itself. The third block on the right is titled 'JUGENDMEDIENSCHUTZ' and features a photograph of a person with long hair looking at a smartphone while a laptop is open on a table. Below the photo is the text: 'Ein Update für den Jugendmedienschutz' and a paragraph: 'Wie kann der Kinder- und Jugendmedienschutz an ein verändertes Mediennutzungsverhalten angepasst werden?'. At the bottom of this block is another 'mehr erfahren' button with a play icon. The bottom of the screenshot shows the Windows taskbar with various application icons and the system tray displaying the time '21:55' and date '08.06.2021'.

www.weisser-ring.de



WEISSER RING

Wir helfen Kriminalitätsoffern.

www.medien-kindersicher.de



- **Online-Informationsplattform** zum **technischen Jugendmedienschutz**
- **Ziel:** technische Schutzeinstellungen der von Kindern und Jugendlichen meistgenutzten Geräte, Apps und Dienste in einfachen Schritten vorstellen, erklären und einordnen
- **Zielgruppe:** Eltern, Erziehungsberechtigte, Medienpädagogen, Medienscouts etc.
- Finanziert durch gemeinsamen Entwicklungsfonds von Landesanstalt für Kommunikation (LFK), Bremische Landesmedienanstalt (brema) und Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern (MMV)



Kinder im sicheren Internetumgang stärken

www.app-geprüft.net

Wie sicher spielt Ihr Kind?



TEMPLE RUN 2



SUPER MARIO RUN



SUBWAY SURFERS



Infos zum Projekt

Im Rahmen des durch BMFSFJ und BMJV geförderten Projekts „Monitoring und Bewertung von kindaffinen Apps hinsichtlich Jugend-, Daten- und Verbraucherschutzrisiken sowie Information der Verbraucher“ untersucht jugendschutz.net regelmäßig bei Kindern beliebte Apps und informiert über Risiken.

So bewerten wir

WISSEN SIE BESCHIED?
NEIN? WIR AUCH NICHT!

Benutzerkonto anlegen Anmelden



Die sinnfreie Enzyklopädie

- Anzeige -



- Anzeige -



- Hauptseite
- Aktuelle Nachrichten
- Letzte Änderungen
- Zufällige Seite
- Hilfe
- Mentorenprogramm
- Benutzerränge
- Userportal

- Mitmachen
- Neuer Artikel
- Richtlinien
- Versuchslabor
- Verbessern
- Artikelideen
- Feedbackportal
- Bilderwünsche
- Stupidedia Hilft!
- Forum

Seite Diskussion

Lesen

Bearbeiten

Versionen

Suchen

Fledermaus

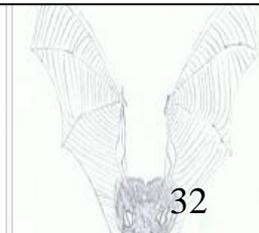
1 x

Der/die/das Fledermaus (*mickus mausus lufticus*) ist eine Weiterentwicklung der gemeinen Wühl- und Springmaus (*mickus mausus wuehlus*), die nach einem Level-Up-Item **Flügel** bekommen hat. Nicht zu verwechseln mit der Flugratte (Taube). Sie bildet das Hauptkampfmittel der **Mäusestreitkräfte** im Katz-und Maus-Konflikt. Fledermäuse gehören der **Ordnung** der Supertiere an, der auch andere Gattungen wie die Flugratte, das Superhuhn, der Fliegende Käsekopf oder das **fliegende Spaghettimonster** angehören. Fledermäuse bilden besonders soziale **Gruppen**, die als Alamotten bekannt sind.

★ Nachteilige Entwicklung:

1. Die **Maus** verliert ihre Primärwaffe, den Peitschenschwanz.
2. Das Haupterkennungsmerkmal, die **Ohren**, Nager, groß, grau modifizieren zu Ohren, klein, Luftüberlegenheitsnager, grau
3. Die **Flügel** treten an die **Stelle** der großen Hinterbeine

★ Vorteilige Entwicklung



Merksätze der heutigen Veranstaltung

- Vorbildfunktion
- Zur Medienkompetenz gehört auch Medienabstinenz
- Schutz vor verstörenden Inhalten aus der Erwachsenenwelt
- Begrenzung der Mediennutzungszeit und Zeitfenster vereinbaren
- „Der Blick über die Schulter“/ keine digitalen Geräte im Kinderzimmer
- Quantitative und qualitative Filter
- Medienfreie Zeiten
- Alternativen anbieten

www.mediennutzungsvertrag.de

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://www.mediennutzungsvertrag.de>. The page features a dark teal header and a navigation menu on the left with icons for 'Neuer Vertrag', 'Vertrag öffnen', 'Speichern', 'Drucken/PDF', 'Gestaltung', and 'Hilfe'. A central video player is titled 'Mediennutzungsvertrag' and contains the text 'Wir erstellen einen Mediennutzungsvertrag'. The video shows a family of four (two adults and two children) with a play button in the center. Below the video are two buttons: 'Neuen Vertrag öffnen' and 'Bestehenden Vertrag öffnen'. On the right side, there is a vertical sidebar titled 'Regeln' with icons for a paragraph symbol, a clock, a smartphone, a globe, a TV, and a game controller. The Windows taskbar at the bottom shows the search bar with the text 'Zur Suche Text hier eingeben', several application icons, and the system tray with the time '21:58' and date '08.06.2021'.

Bitte eine Altersgruppe wählen

6-12

12+

Bestätigen

Empfehlungen zum Thema IT Sicherheit

- ✓ Sicherheitsupdates für Betriebssystem regelmäßig (automatisiert) durchführen!
- ✓ Antischadsoftware installieren!
- ✓ Nicht als Administrator im Internet surfen!
- ✓ Benutzerkonten einrichten -> mit Zugriffsbeschränkungen!
- ✓ Router verschlüsseln!
- ✓ Sichere Passwörter! Beispiel: &34!Za335do!43&
- ✓ <https://keepass.info>
- ✓ Systempflege/-sicherheit = 20-30% der Onlinezeit verwenden

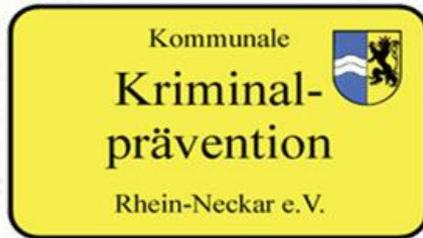
Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik

The screenshot shows a web browser window with the following elements:

- Browser Tab:** BSI - Bürgerinnen und Bürger
- Address Bar:** https://www.bsi.bund.de/DE/IT-Sicherheitsvorfall/Buergerinnen-und-Buerger/buergerinnen-und-buerger_node.html
- Navigation Menu:** Das BSI, Themen, IT-Sicherheitsvorfall, Karriere, Service
- Main Content Area:**
 - Header:** Bürgerinnen und Bürger: Einen Vorfall bewältigen, melden, sich informieren, vorbeugen
 - Text:** Unter www.bsi.bund.de stellt das BSI ein umfangreiches Informationsportal für Bürgerinnen und Bürger zur Verfügung. Über unsere [Hotline](#) können unsere Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter Sie zudem persönlich beraten und bei Verständnisfragen weiterhelfen. **Bitte beachten Sie aber, dass wir Ihnen leider keinen unmittelbaren Support für Ihr IT-Gerät anbieten können.**
- Taskbar:** Windows search bar with "Zur Suche Text hier eingeben", taskbar icons for Edge, File Explorer, Mail, Teams, and others. System tray shows time 22:02 and date 08.06.2021.

screenshot: Bubenitschek

www.bsi-fuer-buerger.de

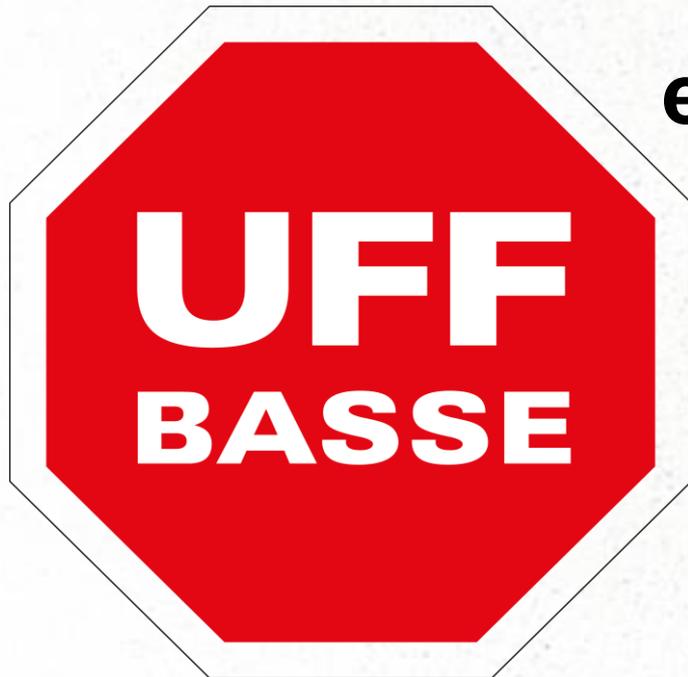


www.digital-bildung-praevention.de

Das Informationsangebot zur Nutzung digitaler Medien für die Region Rhein-Neckar

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Nächste Termine:



**Wir wünschen Ihnen
einen schönen Sommer**

**und bleiben Sie
gesund!!!**

<https://www.digital-bildung-praevention.de>