

Handout zum Elternabend „LOL? CU? thx? Internet, Handys, Neue Medien und unsere Kinder“

an der Marienschule vom 28.04.2015

**Entwicklungstheorie nach Erik Erikson**

Alter	Krise	Bedeutung
Schulalter (6. Lebensjahr bis Pubertät)	Werksinn vs. Minderwertigkeitsgefühl	Werksinn bedeutet: neben dem Drang zum Spielen ist das Kind lernbegierig und möchte etwas Nützliches leisten, erfolgreich sein. Für eine positive Entwicklung müssen den Kindern Erfolgserlebnisse ermöglicht werden. Kinder wollen beobachten, aber auch selbst aktiv mitmachen. Sie möchten zumindest teilweise an der Welt der Erwachsenen teilnehmen. Auch das Handy/Smartphone ist Teil der Erwachsenen-Welt und erfüllt Bedürfnisse dieser Lebensphase (z.B. Spiele, das Bedürfnis nach Spiel wird erfüllt, Fotos machen/Videos erstellen erfüllen das Bedürfnis etwas aktiv zu gestalten).
Adoleszenz (13. bis 20. Lebensjahr)	Identität vs. Identitätsdiffusion	In dieser Phase steht die Identitätsentwicklung im Vordergrund. Diese geschieht durch: Auseinandersetzung und In-Frage-Stellen der Bezugspersonen, Rolle in der Gleichaltrigengruppe, Auseinandersetzung mit dem anderen Geschlecht, Rolle im Beruf. Bedürfnisse dieser Lebensphase: Wunsch nach Zugehörigkeit, Streben nach Unabhängigkeit, Suche nach Orientierung und Status und Umgang mit Sexualität. Und auf all diese Bedürfnisse kann auch mit Hilfe des Smartphones eingegangen werden. Sich z.B. über ein Soziales Netzwerk selbst darzustellen, sich auszuprobieren, zu testen wie man bei anderen ankommt; ständig im Austausch mit Gleichaltrigen über messenger zu sein. Und es auch ein Stück weit in Abgrenzung zu den Eltern oder Erwachsenen zu tun. Auch hier wird wieder die Faszination des Handys deutlich.

## Schlüsselqualifikationen:

Lesen, Schreiben, Rechnen

Medienkompetenz (?)

Der sichere und verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien (Medienkompetenz) ist mittlerweile für Beruf und Privatleben fast ebenso wichtig wie Lesen, Schreiben und Rechnen. Medienkompetenz wird deshalb auch als vierte Kulturtechnik bezeichnet – neben dem Lesen, Rechnen und Schreiben.

Lesen, Schreiben und Rechnen lernen nach wie vor die jungen von den älteren Menschen. In Bezug auf die Medienkompetenz scheinen die jungen Menschen der älteren Generation etwas voraus zu haben.

Als „digital natives“ (dt.: digitale Ureinwohner) werden Personen bezeichnet, die mit digitalen Technologien wie Computern, dem Internet, Mobiltelefonen und MP3-Player aufgewachsen sind.

Sie scheinen sich mit den neuen digitalen Kommunikationsmitteln viel besser auszukennen als ihre Eltern, die sog. „Digital Immigrants“. In diesem Bereich lernen oft die Eltern von ihren Kindern.

Die Kinder und Jugendlichen probieren aus, try and error, sind unbedarft, sind kreativ, haben keine Angst.

## Medienkompetenz:

- Bedienen und Anwenden
- Informieren und Recherchieren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Produzieren und Präsentieren
- Analysieren und Reflektieren

Wie können wir als Eltern Medienkompetenz vermitteln?



Quelle: [www.openstreetmap.org](http://www.openstreetmap.org)

Schauen wir uns ein praktisches Beispiel an, wie ein Kind etwas von den Eltern lernen kann.

Fiktiv: Ihr Kind kommt zu Ihnen, sagt, dass es mit dem Fahrrad eine Freundin, einen Freund besuchen will. Was würden Sie machen, damit das Kind lernt, die Strecke möglichst gefahrlos zurückzulegen?

Das Fahrrad muss verkehrssicher sein. Es zieht einen Helm an. Sie suchen eine geeignete Strecke aus. Fahren Wege ggf. vorher gemeinsam ab. Sagen Ihrem Kind, es soll dunkle Ecken vermeiden.

Sprechen Handlungsmöglichkeiten ab, für den Fall, dass ein Unbekannter das Kind anspricht oder das Fahrrad eine Panne hat, sprechen Zeiten ab, erfragen eine Rückmeldung, ...

Das Internet ist eine Autobahn – eine Datenautobahn.

Auch hier – wie im „normalen Leben“ - müssen Vorbereitungen getroffen werden, Bedingungen geschaffen werden, damit das Kind lernt die Wege sicher zurückzulegen.

Vorteile: Unterhaltung, Information, Kommunikation, Produktivität

Risiken: Verlust der Privatsphäre, Jugendgefährdende Inhalte, Schadsoftware, Rechtsverstöße, Kostenfallen, Sexuelle Übergriffe, Cybermobbing, Übermäßiger Konsum/Sucht

Technische Risiken minimieren durch:

- aktuellen, (kostenpflichtigen) Virenschutz
- aktive Firewall
- Betriebssystem mit allen erforderlichen Updates
- Nutzung eingeschränkter Benutzerkonten
- gesichertes WLAN
- sichere Passwörter (z.B. M3HhSS&B = Meine 3 Hunde heißen Susi Strolch & Bob)  
Mind. 6stellig, Groß- und Kleinschreibung, Zahlen, Sonderzeichen. Mehrere Passwörter nutzen. Sie nicht mit anderen teilen/weitersagen! Passwörter regelmäßig wechseln.

Facebook

- Ab 13 Jahren erlaubt
- Über 1 Milliarde Nutzer weltweit
- Statusmeldungen, Nachrichten, Fotos
- Problematische Nutzungsbedingungen
- „Datenkrake“
- „Gefällt mir“- Buttons
- Apps und Spiele

Neue Nutzungsbedingungen seit 30.1.2015 – musste man als Nutzer nicht explizit zustimmen. Wer an bzw. nach dem Datum facebook nutzt, stimmt diesen neuen Bedingungen automatisch zu. Noch mehr Daten können gesammelt und in Verbindung gesetzt werden, so kann es z.B. sein, dass ich durch Euskirchen gehe und beim Bummel direkt eine Nachricht bekomme, welches Geschäft in der Nähe ist, das meinen Interessen entspricht. Es gibt Möglichkeiten, dies ein Stück weit einzuschränken, in dem man z.B. einen extra Browser für facebook benutzt. Im Internet finden sich noch weitere Tipps.

Laut AGB: Facebook hat Rechte an dem was gepostet wird (IP-Lizenz), diese endet erst wenn Inhalte oder Konto gelöscht wird. Außer Inhalte wurde mit anderen Nutzern geteilt und diese haben sie nicht gelöscht.

Wichtig ist es die Kinder für den Umgang mit facebook oder anderen sozialen Netzwerken, aber auch messenger wie WhatsApp und dergleichen, zu sensibilisieren.

Gemeinsam überlegen, welche Daten man von sich preis gibt und was man besser nicht veröffentlichen sollte. Denn was einmal veröffentlicht ist, ist schwer aufzuhalten und kaum zurück zu holen. -> „Das Internet vergisst nicht!“

Auf Klicksafe gibt es z.B. detaillierte Anweisungen, wie man die Sicherheitseinstellungen wählen soll. Bitte dementsprechend mit den Kindern zusammen anmelden. Auch selber ein Profil anlegen und „befreundet“ sein.

Kinder selber sind SEHR sorglos mit ihren Daten und überschauen nicht mögliche Konsequenzen, die noch in der Zukunft liegen. (z.B. machen sich Personalchefs facebook auch zu nutzen)

### Whatsapp

- Ab 16 Jahren erlaubt
- Ca. 800 Mio. Nutzer weltweit, 35 Mio. in Deutschland
- Messenger für Text-, Bild-, Video- und Sprachnachrichten, inzwischen auch telefonieren möglich
- Für ca. 19 Mrd (!) Euro von „Facebook“ gekauft
- Große Bedenken im Bereich „Datenschutz“

Weitere Risiken:

- Kettenbriefe: kommen häufig vor; machen u.U. Angst, setzen unter Druck, locken mit Versprechungen, verweisen auf nicht altersgerechte youtube Seiten (Horror, Pornographie)
- Menge an Nachrichten; Zeitfresser: Unterbricht Schlaf und Hausaufgaben!
- Neue „Gelesen“-Funktion, daraus resultierender Druck oder Missverständnisse
- Onlinestatus „Zuletzt online...“ -> die Sichtbarkeit kann beschränkt werden.
  
- Viele Schüler (62) gaben an, dass es für sie wichtig, Fotos mit dem Handy zu machen, 23 Filme zu machen. Hier spielen rechtliche Aspekte eine Rolle: Zum einen das Persönlichkeitsrecht, d.h. dass keine Fotos ohne Einverständnis weitergeschickt werden dürfen, bei Minderjährigen müssen sogar die Eltern ihre Zustimmung dazu geben. Das andere Problem ist das Urheberrecht: wenn z.B. Fotos aus dem Netz veröffentlicht werden oder Videos mit der Lieblingsmusik hinterlegt und veröffentlicht werden. (§ 22 KunstUrhG (Kunsturhebergesetz) Recht am eigenen Bild)
- Empfehlung: KEINE Internetflat, WLAN zu Hause nutzen, ggf. Router mit bestimmten Zeiten einstellen (16.30 Uhr nach den Hausaufgaben bis 21.00 Uhr)

### Younow

- Livestreaming Plattform
- Mindestalter 13 Jahre, aber ohne Kontrolle
- Live aus dem Kinderzimmer, der Schulklasse o.ä. via webcam oder Kamera in Smartphone und Smartphone App
- Parallel dazu Chat

Ansehen kann sich die Filme jeder, ohne Registrierung

Chatten: an der Seite kann man Chatverlauf sehen, Fragen stellen und beantworten; zum chatten muss man sich anmelden (geht aber problemlos z.B. über facebook, twitter, google)

YouNow lockt mit dem Belohnungsprinzip: Zuschauer können die Streamer empfehlen oder ihnen kleine virtuelle Geschenke zukommen lassen. Je mehr Zuschauer und Empfehlungen jemand hat, desto höher ist sein Level auf der Plattform. Das zeigt ihm und anderen: Seht her, ich bin beliebt!

Bei der Übertragung der Live-Chats werden zum Teil gravierende Verstöße gegen das Persönlichkeits- und Urheberrecht begangen (wenn z.B. andere mitgefilmt werden Bsp.: Schule). Auch die Gema könnte auf YouNow aufmerksam werden, denn viele Streamer lassen im Hintergrund urheberrechtlich geschützte Musik laufen. Und es besteht die Gefahr schnell und unbedacht persönliche Informationen preiszugeben.

Infos dazu auf Internetseiten klicksafe, handysektor, schau-hin (Link-Liste)

#### Wenn das Kind ein Smartphone bekommt

- Regeln und Konsequenzen absprechen
- WLAN-Zeiten absprechen
- Router altersgemäß konfigurieren
- Filter einbauen (whitelist – blacklist)
- Evtl. „Screentime“ als App installieren

#### Handynutzungsvertrag für Kinder

<http://www.medien-sicher.de/2013/11/handynutzungsvertrag-fuer-kinder/> -> Hier findet man ein Muster für einen Handy-Nutzungsvertrag zwischen Eltern und Kindern, der individuell angepasst werden kann.

Originalvorlage: <http://www.janellburleyhofmann.com/postjournal/gregorys-iphone-contract>

#### Cybermobbing

- häufige und gezielte Belästigung, Beleidigung, Bedrohung oder Demütigung einer Person über moderne Kommunikationsmittel (Handy, Internet, Telefon, Messenger)
- Öffentliche Beleidigungen, Verunglimpfungen, Hasstiraden z.B. über Mitschüler / Lehrer
- Erstellung eines Fake-Profiles
- Hassgruppen z.B. bei Whatsapp
- rausschmeißen aus Gruppe z.B. bei Whatsapp
- Peinliche Bilder /Videos bei Facebook Hochladen und weiterleiten
- Per SMS beleidigen und bedrohen
- Anonyme Anrufe (...)

Mobbing über die digitalen Medien. Das stellt ein großes Problem dar, da die Gruppe oft unüberschaubar groß ist, die etwas mitbekommt, mitlacht. Es ist nicht zurückzunehmen, das Internet vergisst nicht, selbst wenn etwas im Nachhinein gelöscht wurde, hat es jmd. anderes evtl. gespeichert. 24Std, 7 Tage die Woche, 365 Tage im Jahr. ...

Schwerwiegende Folgen für die, die es betrifft. Schon einige Selbstmorde: z.B. Amanda Todd (dazu gibt es ein Video auf Youtube, das Amanda Todd dort kurz vor ihrem Suizid selbst eingestellt hat)

Mögliche Paragraphen, die im Bereich „Cybermobbing“ zum Tragen kommen:

- § 185 StGB: Beleidigung
- § 186 StGB: Üble Nachrede (Gerüchte verbreiten)
- § 187 StGB: Verleumdung (Lügen verbreiten)
- § 238 StGB: Nachstellung (Stalking)
- § 22 (KUG/KunstUrhG): Recht am eigenen Bild

Sexting (setzt sich zusammen aus Sex + Texting)

Thema „Sexting“: laut der JIM-Studie 2014 haben bereits 27 % der Jugendlichen sexting in ihrem Bekanntenkreis erlebt. Wenn freizügige Fotos oder Videos öffentlich werden, lässt sich nur noch Schadensbegrenzung betreiben, zurückdrehen lässt sich das Rad für die Betroffenen nicht mehr.

Mit snapchat fühlen die Kids sich sicher, weil die App verspricht, dass sich das verschickte Bild innerhalb von 10 sek selbst zerstört. Das ist ein großer Trugschluss, denn es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, das Bild zu behalten: Screenshot, mit einem anderen Handy abfotografieren, Dateien wiederherstellen, Apps, die snapchat unterlaufen.

Rechtliche Dimension:

- § 184 Verbreitung pornographischer Schriften (StGB)
- § 184b Verbreitung, Erwerb und Besitz kinderpornographischer Schriften (StGB)
- § 184c Verbreitung, Erwerb und Besitz jugendpornographischer Schriften (StGB)
- Der Besitz von Kinderpornographie ist strafbar!

Weitere Gefahr: jugendgefährdende Themen wie Gewalt, Rassismus, Pornographie (z.B. über das Anschauen nicht altersgerechter Videos – bspw. Youtube)

Spiele-Apps

- Auf Berechtigungen der Apps achten, die installiert werden
- Bsp: SUBWAY SURFER: die App nimmt z.B. Zugriff auf ALLE Geräte im WLAN und verkauft die Daten an 5 unterschiedliche Werbefirmen.
- In-App-Käufe, Konten auf dem Gerät suchen, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, WLAN-Verbindungen abrufen, Telefonstatus und Identität abrufen, Dateien ohne

Benachrichtigung herunterladen, Zugriff auf alle Netzwerke, Google Play-Lizenzprüfung, Netzwerkverbindungen abrufen, Ruhezustand deaktivieren, Vibrationsalarm steuern

#### Tipps zur Medienerziehung (Zusammenfassung aus der Präsentation)

- Klare Regeln/Absprachen (wann/wie lange)
- Auf Einhaltung der Regeln/Absprachen achten
- Gemeinsam Auswählen
- Kind begleiten
- Darüber reden/Ansprechpartner sein
- Vorbild sein
- Auch mal Ausschalten
- Informieren

#### Filme:

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) - Wo ist Klaus?

<https://www.youtube.com/watch?v=nOUu1fldBbl>

<http://www.netzdurchblick.de/medienkompetenz.html>

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) – Let's fight it together

In der Anlage „Paragrafen verständlich-1.pdf“ finden Sie „Regeln für den Umgang mit dem Internet“. Diese wurden von Herrn Dickopp von der Polizei, zuständig für den Bereich Kriminalprävention und Opferschutz, zur Verfügung gestellt. Auf diesem Blatt sind einige Gesetze altersgerecht für die Schüler und Schülerinnen erklärt.