



ajs MEDIENSCOUTS
JUGENDHILFE

Arbeitshilfe für medienpädagogische Peer-to-Peer-Projekte



AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg

Impressum

Autorin und Autor

Henrik Blaich
Christiane Bollig

Fotos

Katrin Schmitt, Hochdorf – Evangelische Jugendhilfe im Kreis Ludwigsburg e. V.
Aktion Jugendschutz Baden-Württemberg

Herausgeber

Aktion Jugendschutz
Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg
Jahnstraße 12 · 70597 Stuttgart · www.ajs-bw.de

Layout

Kreativ plus – Gesellschaft für
Werbung und Kommunikation
www.kreativplus.com

Druck

ce-print Offsetdruck GmbH, Metzingen

Mai 2015

Unterstützt durch das Ministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie, Frauen und Senioren
aus Mitteln des Landes Baden-Württemberg.

Die Digitalisierung der Gesellschaft hat bedeutsame Auswirkungen auf unseren Alltag, unsere Kultur und die Sozialisationsbedingungen von Kinder und Jugendlichen. Sie wachsen heute selbstverständlich mit Medien auf, können sich ein Leben ohne Internet nicht mehr vorstellen und trennen nicht zwischen online und offline.

Sowohl der 14. Kinder- und Jugendbericht der Bundesregierung als auch Positionspapiere und Stellungnahmen wie „Mit Medien leben und lernen – Medienbildung ist Gegenstand der Kinder- und Jugendhilfe!“ der Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe oder „Souveränität und Verantwortung in der vernetzten Medienwelt“ des Bundesjugendkuratoriums betonen die hohe Bedeutung der Medienbildung und Medienerziehung im Bereich der Kinder- und Jugendhilfe. Gesellschaftliche Teilhabe ist heute nicht mehr von medialer Teilhabe zu trennen. Gefordert ist neben den Sozialisationsinstanzen Familie und Schule auch die Kinder- und Jugendhilfe. Ihre Aufgabe ist es, junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung zu fördern und dazu beizutragen, Benachteiligungen zu vermeiden und abzubauen. Um diesem gesetzlichen Erziehungs- und Bildungsauftrag gerecht zu werden, gilt es, in allen Handlungsfeldern der Kinder- und Jugendhilfe die Mediennutzung und das Medienhandeln von Heranwachsenden in den Blick zu nehmen und adäquat zu begleiten. Nur so kann gewährleistet werden, dass alle Kinder und Jugendlichen die Potenziale einer vernetzten Medienwelt nutzen können.

Das Angebot ajs Medienscouts Jugendhilfe ist eine Möglichkeit, dieser Herausforderung zu begegnen. Es basiert auf dem grundsätzlichen Interesse von Jugendlichen, sich mit Medien zu beschäftigen und ihre eigene Expertise in der Mediennutzung einzubringen. Es setzt auf den Ansatz der Peer-Education, der andere Zugänge zu Kindern und Jugendlichen eröffnet und zugleich die Fachkräfte in ihrer Rolle als Unterstützer und Begleiter in die Verantwortung nimmt. Es zeigt, wie motiviert Jugendliche sind, sich zu engagieren, dazu zu lernen und Verantwortung zu übernehmen, um gemeinsam ein Ziel zu erreichen. Die Medienscouts erweitern dabei nicht nur ihre eigene Medienkompetenz, sie gewinnen zugleich an Selbstbewusstsein und erfahren Selbstwirksamkeit.

Die positiven Erfahrungen, die wir in den letzten drei Jahren gemacht haben, veranlassen uns, das Angebot in modifizierter Form gemeinsam mit der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg fortzusetzen. Gleichzeitig stellen wir mit dieser Arbeitshilfe Fachkräften ein Handwerkszeug für die eigene Medienarbeit zur Verfügung.

Wir danken allen Einrichtungen, ihren Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern und den Jugendlichen, die sich engagiert mit uns auf den Weg gemacht haben. Wir danken dem Drei-W-Verlag und klicksafe für die Unterstützung im Bereich der Methoden. Allen, die diese Arbeitshilfe nutzen, wünschen wir gutes Gelingen und stehen gern mit Rat und Tat zur Seite.

Elke Sauerteig
Geschäftsführerin

Inhalt

Vorwort	3
1 Aufwachsen in der digitalen Welt – zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen	5
1.1 <i>Herausforderung für die Jugendhilfe</i>	6
1.2 <i>Medienpädagogik im Arbeitsfeld der Jugendhilfe</i>	7
1.3 <i>Peer-Education als medienpädagogische Methode</i>	9
2 Das Angebot ajs Medienscouts Jugendhilfe	10
2.1 <i>Beschreibung</i>	10
2.2 <i>Zielgruppen</i>	10
2.3 <i>Medienscouts</i>	11
2.4 <i>Pädagogische Fachkräfte</i>	11
2.5 <i>Ablauf</i>	12
2.6 <i>Medienscout-Schulung</i>	14
Literaturangaben	19
3 Die Methoden der Medienscout-Schulung	21
<i>Modul 1</i>	22
<i>Modul 2</i>	28
<i>Modul 3</i>	47
<i>Modul 4</i>	53
<i>Modul 5</i>	63
4 Peer-Projekte der Medienscouts	69
5 Fazit aus drei Jahren Pilotphase (2011 bis 2014)	71
6 Material- und Informationssammlung	73

Aufwachsen in der digitalen Welt – zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen

Kaum etwas hat den Alltag und die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen in den vergangenen Jahrzehnten grundlegender verändert als die Entwicklungen im Bereich der elektronischen bzw. digitalen Medien (vgl. BMFSFJ 2013, S. 53 f.). Kinder und Jugendliche bewegen sich heute täglich an jedem Ort und zu jeder Zeit selbstverständlich im Internet. Zahlreiche Studien belegen eindrucksvoll die Bedeutung von digitalen Medien im Alltag von Kindern und Jugendlichen und geben uns einen Einblick in deren mediale Ausstattung und Nutzungsverhalten (JIM-Studien 1998–2014, ARD/ZDF-Onlinestudien, BITKOM-Studien, (N)Online-Atlas, Sinus-Milieu-Studien 2007, 2012, BMFSFJ 2013).

Laut aktuellen Studien sind die Geräteausstattung in bundesdeutschen Haushalten, in denen Kinder und Jugendliche leben, sowie die Ausstattung mit eigenen Geräten sehr hoch, sodass von einer weitgehenden Vollversorgung gesprochen werden kann (vgl. MPFS 2012, 2014). Besonders hervorzuheben ist das rasante Wachstum bei der Verbreitung von Handys bzw. Smartphones und die damit einhergehende Verbreitung der mobilen Internetnutzung in den letzten Jahren.

Im Hinblick auf die inhaltliche Nutzung zeigt sich, dass vor allem kommunikative Angebote für Kinder und Jugendliche eine hohe Attraktivität haben. Die beliebtesten Seiten sind die Videoplattform YouTube, das soziale Online-Netzwerk Facebook und die Kommunikationsplattform WhatsApp (vgl. MPFS 2014). Die Nutzung von sozialen Online-Netzwerken ist, trotz eines leichten Rückgangs bei den Nutzerinnen und Nutzern, unangefochten die Nummer eins bei Kindern und Jugendlichen (vgl. MPFS 2014, S. 35). Dies kann u. a. darauf zurückgeführt werden, dass solche Netzwerke „für die Bewältigung [und Bearbeitung] von zentralen Entwicklungsaufgaben, zu denen das Streben nach Autonomie, die Gestaltung sozialer Beziehungen sowie die Verwirklichung von Selbstbestimmung und Teilhabe zählen“, relevant sind (BMFSFJ 2013, S. 43). Die mediale Präsenz dient dem Knüpfen, Halten und Pflegen von Kontakten und Beziehungen, unterstützt den Zugang zu Peer-Gruppen, erleichtert den Informationsaustausch und ist somit eine Form gesellschaftlicher Teilhabe und Beteiligung (vgl. Behnisch 2014, S. 10 f.).

Gleichzeitig ist unbestritten, dass soziale Online-Netzwerke durch ihren meist kommerziellen Hintergrund aus datenschutzrechtlicher Sicht „prekäre“ Räume der Entprivatisierung und Datenverwertung sind (vgl. Kutscher 2014, AGJ 2014). So ergeben sich aus der Mediennutzung nicht nur Möglichkeiten grenzenloser Vernetzung und Kommunikation, sondern auch problematische Aspekte und Gefährdungspotenziale. Neben der Gefährdung der eigenen Persönlichkeit oder Dritter durch eine unreflektierte Preis- und Weitergabe personenbezogener Daten, Bilder oder Videos spielen auch jugendgefährdende Inhalte wie Gewalt und Pornografie sowie Cyber-Mobbing und Cyber-Grooming eine Rolle.

1.1 | Herausforderung für die Jugendhilfe

Bedingt durch den alltäglichen Umgang von Kindern und Jugendlichen mit digitalen Medien stehen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Jugendhilfe aktuell vor neuen organisatorischen und pädagogischen Herausforderungen im Alltag. Sie sind gefordert, den in § 1 SGB VIII formulierten Anspruch, junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung zu fördern, auch in Hinblick auf die Mediennutzung explizit umzusetzen.

§ 1 SGB VIII Recht auf Erziehung, Elternverantwortung, Jugendhilfe

- (1) *Jeder junge Mensch hat ein Recht auf Förderung seiner Entwicklung und auf Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit.*
- (2) *Pflege und Erziehung der Kinder sind das natürliche Recht der Eltern und die zuvörderst ihnen obliegende Pflicht. Über ihre Betätigung wacht die staatliche Gemeinschaft.*
- (3) *Jugendhilfe soll zur Verwirklichung des Rechts nach Absatz 1 insbesondere*
 1. *junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung fördern und dazu beitragen, Benachteiligungen zu vermeiden oder abzubauen,*
 2. *Eltern und andere Erziehungsberechtigte bei der Erziehung beraten und unterstützen,*
 3. *Kinder und Jugendliche vor Gefahren für ihr Wohl schützen,*
 4. *dazu beitragen, positive Lebensbedingungen für junge Menschen und ihre Familien sowie eine kinder- und familienfreundliche Umwelt zu erhalten oder zu schaffen.*

Es geht darum, die vorhandenen Chancen und Möglichkeiten einer vernetzten Medienwelt unter Berücksichtigung der Risiken und Gefahren sinnvoll zu nutzen. Vor allem hinsichtlich sozialer Online-Netzwerke ergeben sich dabei zwei zentrale Problemfelder (vgl. Kutscher 2014):

1. Reproduktion sozialer Ungleichheit
2. Ökonomisierung von Privatheit

Reproduktion sozialer Ungleichheit

Die nachwachsende Generation wird häufig als „digital Natives“, bzw. digitale Eingeborene bezeichnet. Dieser Begriff suggeriert, dass Kinder und Jugendliche per se medienkompetent sind. Zwar sind digitale Medien fester Bestandteil der Lebenswelt junger Menschen und die meisten wachsen auch ohne größere Probleme mit Medien auf, allerdings zeigt sich, dass sowohl die Ausstattung mit eigenen Geräten ungleich verteilt ist als auch die Nutzungsweisen uneinheitlich sind (vgl. BMFSFJ 2013, S. 177). Die Art und Weise der Internetnutzung von Jugendlichen „hängt von ihren sozioökonomischen und kulturellen Lebenslagen, ihrer normativen Grundorientierung sowie von ihrer Lebenszufriedenheit“ (AGJ 2014) und der sozialen Einbettung ab. Es zeigt sich, dass formal eher niedrig gebildete und/oder sozial benachteiligte

Jugendliche einen auf wenige Websites beschränkten Online-Aktionsradius haben und häufiger konsum- und unterhaltungsorientierte Angebote nutzen, während formal höher gebildete Jugendliche „stärker von den Artikulations-, Teilhabe- und Bildungsmöglichkeiten des Netzes profitieren“ (vgl. Kutscher 2014, S. 5). Somit bieten digitale Medien nicht nur Chancen und Potenziale für mehr selbst gesteuerte Aneignungsprozesse, sondern auch Risiken, vorhandene Ungleichheiten zu verfestigen bzw. zu verstärken (vgl. Lange/Schorb 2006).

Ökonomisierung des Privaten

Die meisten der vermeintlich kostenlosen sozialen Online-Netzwerke sind kommerziell betrieben und verdienen ihr Geld neben den Einnahmen durch Werbung auch durch die Auswertung der Daten ihrer Nutzerinnen und Nutzer. Zu diesem Zweck werden nahezu alle nur vorstellbaren Daten erhoben, gespeichert, analysiert und ausgewertet. Allerdings ist es verkürzt zu glauben, dass die Nutzerinnen und Nutzer für den Schutz ihrer Daten allein verantwortlich zu machen sind, denn es handelt sich um eine nicht oder nur schwer kontrollierbare Form der Datenverwertung. Es geht nicht mehr nur um Daten, die man selbst erzeugt oder die durch das Medienhandeln innerhalb wie außerhalb sozialer Online-Netzwerke generiert und durch Cookies rückverfolgt und ausgewertet werden, sondern auch um Daten, die Dritte über uns produzieren und ins Netz stellen. Kinder und Jugendliche sind sich dieser Praktiken und der damit einhergehenden Problematik oft nicht bewusst. Erwachsene dürfen sie jedoch damit nicht alleinlassen. Somit gilt es, Kinder und Jugendliche verstärkt aufzuklären und zu informieren, damit sie bewusster mit ihren eigenen und den Daten anderer umgehen.

Um dem Phänomen der digitalen Spaltung oder Ungleichheit zu begegnen bzw. dem bestehenden Förderbedarf gerecht zu werden sowie zum Schutz der personenbezogenen Daten von Kindern und Jugendlichen, ist die Befähigung zur kompetenten Nutzung als Grundlage für die Persönlichkeitsentwicklung und gesellschaftliche Teilhabe vor allem bei Kindern und Jugendlichen, die als gefährdet und benachteiligt eingestuft werden, anzustreben.

1.2 | Medienpädagogik im Arbeitsfeld der Jugendhilfe

Die Möglichkeiten des Handelns in und mit Medien haben nicht nur Auswirkungen auf den Alltag von Kindern und Jugendlichen, sondern auch auf den Alltag der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter und deren pädagogischen Umgang.

Als Anbieterin von lebensweltbezogenen Leistungen, Maßnahmen und Angeboten ist die Kinder- und Jugendhilfe daher in allen Handlungsfeldern gefordert, sich kontinuierlich mit den sich verändernden Bedingungen der mediatisierten und digitalisierten Gesellschaft auseinanderzusetzen und die mit ihr verbundenen Anforderungen in ihr Professionsverständnis zu integrieren (AGJ 2014, S. 6).

Folglich sind Medienbildung und -erziehung als Gegenstand und Querschnittsaufgabe der Jugendhilfe konzeptionell zu verankern. Hierbei sind u. a. drei Begründungslinien anzuführen:

1. Übernahme familiärer Aufgaben

In den stationären Angeboten wie betreutes Jugendwohnen, Wohngruppen (§ 34 SGB VIII) und teilstationären Tagesangeboten wie soziale Gruppenarbeit (§ 29 SGB VIII) oder Tagesgruppe (§ 32 SGB VIII) der Hilfen zur Erziehung sind die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der jeweiligen Einrichtungen im pädagogischen Alltag mit üblicherweise innerhalb der Familie behandelten Frage- und Aufgabenstellungen konfrontiert. Medienerzieherische Maßnahmen wie beispielsweise die Dauer der Fernseh- und Internetnutzung, die Auswahl und gegebenenfalls Kontrolle der genutzten Medieninhalte oder auch die Durchsetzung handyfreier Zeiten wie Essens- oder Hausaufgabenzeiten gehören hier selbstverständlich mit dazu.

2. Abbau und Vermeidung von Benachteiligungen

In § 1 SGB VIII Absatz (3) Satz 1 ist der Anspruch formuliert, Jugendhilfe solle „junge Menschen in ihrer individuellen und sozialen Entwicklung fördern und dazu beitragen, Benachteiligungen zu vermeiden oder abzubauen“. In einer von Medien geprägten Wissensgesellschaft gehört der kompetente Umgang mit und das Wissen über Medien hier implizit dazu. Es ist davon auszugehen, dass die von den Hilfen zur Erziehung erreichten Kinder und Jugendlichen tendenziell eher von Benachteiligungen betroffen sind. Sie gehören zu den Kindern und Jugendlichen, „die weder im Rahmen der familiären noch der schulischen Sozialisation hinreichend Anregung und Förderung für einen reflektierten Medienumgang erhalten“ (Niesyto 2009, S. 14).

3. Gruppenpädagogische Angebote

In vielen Angeboten der Hilfen zur Erziehung spielt die Gruppe eine zentrale Rolle. Konzeptionelle Rahmenbedingungen wie gemeinschaftliches Lernen, Lebensweltorientierung oder die Herausarbeitung und Förderung individueller Stärken bieten gute Ansatzpunkte für den Einsatz von Mitteln der Peer-Education. Ergänzt um das Wissen um die große Bedeutung, die der Peer-Group beim Erwerb von Medienkompetenz ab einem bestimmten Zeitpunkt des Aufwachsens zukommt, sind Einrichtungen der Hilfen zur Erziehung geeignete Orte, um das Thema Mediennutzung mit Kindern und Jugendlichen zu bearbeiten.

1.3 | Peer-Education als medienpädagogische Methode

Eine Möglichkeit, diesen Herausforderungen zu begegnen, sind medienpädagogische Peer-Education-Angebote, verstanden als Methode, bei der Jugendliche anderen Kindern und Jugendlichen „Wissen, Fertigkeiten und Fähigkeiten vermitteln“ (Fileccia u. a. 2012, S. 17). Der Einsatz von Peer-Education in der Jugendhilfe bietet sich an, weil digitale Medien ein fester Bestandteil im Alltag von Kindern und Jugendlichen auch innerhalb der Einrichtungen sind und weil Medienhandeln häufig im Peer- bzw. Gruppenkontext stattfindet.

Der Ansatz der Peer-Education basiert auf der Annahme, dass Kinder und Jugendliche aufgrund eines ähnlichen Mediennutzungsverhaltens oft besser als Erwachsene in der Lage sind, verständlich und zielgruppenadäquat über Themen aufzuklären (vgl. LfM 2012). Somit geht es grundsätzlich darum, Kinder und Jugendliche als Expertinnen und Experten ihrer Lebenswelt anzuerkennen und sie in ihren Fähigkeit und Fertigkeiten zu stärken. Peer-Education-Angebote setzen gezielt an den vielfältigen und bereits vorhandenen Kompetenzen Heranwachsender im Umgang mit Medien und ihren Zugängen zu jugendlichen Lebenswelten als Ressource für die Medienbildung an. Zur Vertiefung, Aktualisierung und Reflexion ihres Wissens werden sie durch Erwachsene geschult. Nach Abschluss der Schulung treten diese meist wieder in den Hintergrund. Die geschulten Peers fungieren in einem nächsten Schritt als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in der Praxis, die ihr erworbenes Wissen sowie ihre eigene Haltung zu bestimmten Themen weitergeben können und Handlungsmöglichkeiten im Umgang mit schwierigen Situationen aufzeigen. Das „Lernen von und mit Gleichaltrigen“ soll Mediennutzerinnen und Mediennutzer kompetenter im Umgang mit Risiken und Gefahren machen und neue Chancen zur Teilhabe und Mitwirkung ermöglichen. Gleichzeitig werden Jugendliche in die Lage versetzt, Probleme untereinander zu lösen. Jedoch gibt es auch Themen, die nicht allein von Kindern und Jugendlichen vermittelt und verantwortet werden sollten. Dazu gehören Themen wie Gewalt oder Straftaten. Um Kinder und Jugendliche nicht zu überfordern, müssen Erwachsene als Ansprechpartner zum Schutz und zur Unterstützung der jungen Menschen zur Verfügung stehen.

Beim Einsatz von Peer-Education als medienpädagogische Methode müssen die verantwortlichen Erwachsenen darauf achten, dass die jugendlichen Multiplikatorinnen und Multiplikatoren nicht für die Vermittlung pädagogischer Inhalte instrumentalisiert werden, welche nicht ihre eigenen sind. Außerdem ersetzen derartige Angebote in keiner Weise die kritische Auseinandersetzung mit dem Thema auf der Leitungsebene und auf der Ebene der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter.

Mittlerweile gibt es eine Vielzahl von Peer-to-Peer-Projekten wie beispielsweise das Projekt Medienscouts NRW (www.medianscouts-nrw.de) oder das Projekt Handyscouts in Schleswig-Holstein (www.akjs-sh.de/angebote/handy-scouts.html).

Das Angebot ajs Medienscouts Jugendhilfe

2.1 | Beschreibung

Das Angebot ajs Medienscouts Jugendhilfe richtet sich an Einrichtungen, die Hilfen zur Erziehung durchführen und im Rahmen ihrer pädagogischen Arbeit medienpädagogische Themen gezielt bearbeiten möchten. Es beinhaltet als zentralen Baustein eine Schulung jugendlicher Medienscouts, die im Anschluss ihrerseits Peer-Projekte zum Thema Mediennutzung für andere Kinder und Jugendliche in der eigenen Einrichtung, in der Schule oder im Stadtteil gestalten. Die Medienscouts sollen Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner für Fragen von Kindern und Jugendlichen zur Mediennutzung sein und ihr Wissen über dieses Thema an andere weitergeben. Das Angebot setzt bewusst auf den Ansatz der Peer-Education, da Jugendliche Expertinnen und Experten der Mediennutzungsformen von Gleichaltrigen oder Jüngeren sind und ihr Wissen über Chancen und Risiken als auch Fragen zum Thema einbringen können. Jugendliche, die bereit sind, ihre Erfahrungen im Umgang mit Medien weiterzugeben und somit andere Kinder und Jugendliche davon profitieren zu lassen, sind ein unverzichtbarer und wertvoller Teil medienerzieherischer Arbeit. Allerdings brauchen sie für eine erfolgreiche Umsetzung dieses Ansatzes die Unterstützung und Begleitung von Erwachsenen, in diesem Fall der pädagogischen Fachkräfte der Einrichtungen, wie auch ein Klima der Medienkompetenzförderung in den Einrichtungen insgesamt.

In den Jahren 2011 bis 2014 ist das Angebot in Form verschiedener Pilotprojekte entwickelt und umfangreich erprobt worden. Seit 2015 wird es in Kooperation mit der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) in einer mehrstufigen Variante angeboten. Innerhalb eines Zeitraums von bis zu drei Jahren werden die einzelnen Maßnahmen des Angebots dreimal wiederholt. Die von der Aktion Jugendschutz (ajs) eingebrachte medienpädagogische Tätigkeit bei der Schulung der Medienscouts wird dabei schrittweise durch die Fachkräfte der Einrichtungen übernommen. Gemeinsam mit regelmäßig durchgeführten medienpädagogischen In-House-Seminaren sorgt dies für eine weiterführende Institutionalisierung medienpädagogischer Themen und Fragestellungen innerhalb der Einrichtungen. Es soll eine nachhaltige Verankerung des Themas in den pädagogischen Konzepten und im Alltag der Einrichtungen erreicht werden.

2.2 | Zielgruppen

Generell müssen bei Angeboten nach dem Ansatz der Peer-Education zwei in unterschiedlichem Maße angesprochene Zielgruppen unterschieden werden. Dies gilt auch für das Angebot ajs Medienscouts Jugendhilfe:

1. Die Gruppe der Medienscouts, die aufgrund ihrer Rolle als Expertin oder Experte sowie der damit verbundenen Qualifizierung eine intensive und umfangreiche Förderung ihrer persönlichen Kompetenzen erleben („Engagierte“ oder „agierende Peers“).
2. Die Gruppe der Kinder und Jugendlichen, die an den Projekten der Medienscouts teilnehmen („Zielgruppe“ oder „agitierte Peers“) (vgl. Nörber 2010, S. 76).

Wichtig ist diese Unterscheidung in der Hinsicht, „dass obwohl Peer Education für beide Gruppen von Beteiligten ein Bildungs- und Erziehungsangebot darstellt, nicht die (oben beschriebene) Zielgruppe primär von Peer Education Projekten profitiert. Vielmehr ist aufgrund der deutlich intensiveren Einbindung der in Peer Education Projekten Engagierten davon auszugehen, dass gerade diese Gruppe in weit größerem Umfang einen Wissens- und Kompetenzerwerb verzeichnen kann, der dazu führt, dass sich ihre Möglichkeiten für eine partizipative Teilhabe an Gesellschaft erhöhen“ (ebd., S. 77).

Eine weitere Zielgruppe des Angebots sind die Fachkräfte der Einrichtungen. Im Besonderen sind dies die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die das gesamte Angebot begleiten, die Medienscouts bei der Planung und Umsetzung der Peer-Projekte unterstützen und sukzessive die Schulung der Medienscouts übernehmen. Auch weitere Fachkräfte der Einrichtungen werden über die Teilnahme an den medienpädagogischen In-House-Seminaren, den Peer-Projekten der Medienscouts oder den Abschlussveranstaltungen über das Angebot erreicht und angesprochen. So werden Gesprächsanlässe geschaffen und es entwickelt sich ein intensiverer Austausch zwischen Kindern und Jugendlichen sowie den pädagogischen Fachkräften der Einrichtungen zu Fragen der Mediennutzung.

2.3 | Medienscouts

Jugendliche, die Medienscouts werden wollen, sollten eine generelles Interesse und grundsätzlich Freude an der Nutzung digitaler Medien haben. Diese Voraussetzung dürfte heutzutage bei beinahe allen Jugendlichen gegeben sein, wie die verschiedenen Studien zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen zeigen. Eine weitere Voraussetzung für die Teilnahme sind das Interesse und die Bereitschaft, als Medienscout ein eigenes medienpädagogisches Projekt für andere Kinder und Jugendliche zu gestalten und durchzuführen. Besonders wichtig dabei ist die freiwillige Teilnahme der Jugendlichen. Sowohl die Schulungen der Medienscouts als auch die Planung und Umsetzung der Peer-Projekte finden oftmals in der Freizeit der Jugendlichen statt. Deshalb ist „Freiwilligkeit [...] Voraussetzung für ein gelungenes Peer-Education-Projekt“ (Heyer 2010, S. 407). Allerdings setzt die freiwillige Bereitschaft, am Angebot teilzunehmen, im Anschluss auf eine verbindliche Teilnahme sowohl an der Medienscout-Schulung als auch an der anschließenden Phase der Peer-Projekte. Dazu benötigen die Medienscouts vereinzelt die motivierende Unterstützung der beteiligten Erwachsenen.

2.4 | Pädagogische Fachkräfte

Für eine erfolgreiche Übernahme der Aufgaben als Medienscout brauchen die Jugendlichen die Unterstützung der jeweiligen Einrichtungen sowie der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Die Einrichtungen sorgen für eine kontinuierliche Begleitung der Medienscouts durch mindestens zwei Fachkräfte. Es sollte sich um ein Team aus einem männlichen und einem weiblichen Pädagogen handeln. Diese werden für die dafür notwendige Arbeitszeit freigestellt und kümmern sich in Absprache mit der ajs um den regelmäßigen Fortgang des Angebots. Die beiden

Fachkräfte sind für die Aufgabe motiviert und bringen die Überzeugung mit, dass das Angebot einen nachhaltigen Nutzen für alle Beteiligten birgt. Sie übernehmen sukzessive die Aufgaben der Referentinnen und Referenten bei der Schulung der angehenden Medienscouts und unterstützen diese bei der Planung, Organisation und Verwirklichung der Peer-Projekte. Weitere Aufgaben der Einrichtungen sind die Bereitstellung einer entsprechenden Infrastruktur für die Umsetzung der einzelnen Maßnahmen sowie die Würdigung des freiwilligen Engagements der Medienscouts. Dies geschieht einrichtungsintern, indem das Angebot und die freiwillig engagierten Jugendlichen bekannt gemacht werden, als auch in Form von Presse- und Öffentlichkeitsarbeit.

2.5 | Ablauf

Im Anschluss an die organisatorische Planung findet eine erste medienpädagogische In-House-Schulung für alle interessierten Fachkräfte der Einrichtungen statt. Diese wird von einer Referentin oder einem Referenten der ajs durchgeführt. Dort erhalten die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter neben grundsätzlichen Informationen zum Angebot ajs Medienscouts Jugendhilfe einen aktuellen Überblick zum Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen. Im Verlauf werden innerhalb der Einrichtungen sowohl die beiden das gesamte Projekt begleitenden Fachkräfte sowie jeweils bis zu zehn Jugendliche im Alter zwischen 12 und 18 Jahren gewonnen. Diese werden von einem Team, bestehend aus einer Referentin und einem Referenten der ajs, als Medienscouts geschult.

Nach der Schulung planen und organisieren die Medienscouts ihre Peer-Projekte für andere Kinder und Jugendliche und führen diese mit Unterstützung der beiden begleitenden Fachkräfte durch. Letztere sorgen für die organisatorischen Rahmenbedingungen, damit die Peer-Projekte gelingen können, begleiten die Medienscouts bei der Durchführung und stehen bei auftretenden Problemen und Schwierigkeiten zur Seite.

Nach der Durchführung der Peer-Projekte durch die Medienscouts bekommen diese im Rahmen einer Abschlussveranstaltung Zertifikate und Urkunden. Mit den Zertifikaten über den erfolgreichen Abschluss der Medienscout-Schulung können die Jugendlichen belegen, dass sie fortan zur Durchführung medienpädagogischer Peer-Projekte befähigt sind. Sie eignen sich gut dafür, Bewerbungen o.Ä. als Nachweis für freiwilliges Engagement beigefügt zu werden. Für ihre durchgeführten Projekte erhalten die Medienscouts zusätzlich eine Urkunde, auf der das jeweilige Projekt sowie die Zielgruppe namentlich benannt sind. Die Medienscouts berichten im Rahmen der Abschlussveranstaltung von ihren Erfahrungen und Erlebnissen und präsentieren die von ihnen entwickelten Methoden und Inhalte.

Um das Engagement der Medienscouts angemessen zu würdigen, obliegt es den jeweiligen Einrichtungen, den Medienscouts für den Zeitaufwand, der bei der Planung und Durchführung der Peer-Projekte entstanden ist, eine finanzielle Aufwandsentschädigung zu bezahlen.

Im zweiten und dritten Durchlauf stehen jeweils zu Beginn Aufbauschulungen für die Fachkräfte der Einrichtungen, bei denen neue Themen und Entwicklungen im Bereich der Medienbildung und Medienkompetenzförderung behandelt und aufgegriffen werden. Weiter werden wie beim ersten Durchlauf jeweils bis zu zehn Jugendliche als Medienscouts geschult, die im Anschluss eigene Peer-Projekte durchführen. Die Medienscout-Schulungen im zweiten und dritten Projektjahr werden dabei sukzessive von den Fachkräften der Einrichtungen mit Unterstützung der Medienscouts aus vorhergehenden Schulungen übernommen.

1. Durchlauf	In-House-Seminar für Fachkräfte der Einrichtungen	Medienscout-Schulung	Peer-Projekte	Abschlussveranstaltung
	Grundlagen	6 bis 10 Jugendliche		
	Referent/-in ajs	2 x Referent/-in ajs	2 x Fachkraft der Einrichtungen	
2. Durchlauf	In-House-Seminar für Fachkräfte der Einrichtungen	Medienscout-Schulung	Peer-Projekte	Abschlussveranstaltung
	Auffrischung	6 bis 10 Jugendliche		
	Referent/-in ajs	Referent/-in ajs 2 x Fachkraft der Einrichtungen	2 x Fachkraft der Einrichtungen	
3. Durchlauf	In-House-Seminar für Fachkräfte der Einrichtungen	Medienscout-Schulung	Peer-Projekte	Abschlussveranstaltung
	Auffrischung	6 bis 10 Jugendliche		
	Referent/-in ajs	2 x Fachkraft der Einrichtungen	2 x Fachkraft der Einrichtungen	

Die Einrichtungen werden über den gesamten Projektzeitraum von der Aktion Jugendschutz (ajs) als Service- bzw. Anlaufstelle des Projekts fachlich betreut und begleitet.

2.6 | Medienscout-Schulung

2.6.1 | Grundsätze

Die Ausgestaltung der Medienscout-Schulung ist an fünf Grundsätzen ausgerichtet:

1. **Anerkennung der Jugendlichen als Expertinnen und Experten**

Wie weiter oben bereits beschrieben basieren Peer-Education-Angebote auf dem Prinzip, Jugendliche als Expertinnen und Experten ihrer eigenen Lebenswelt und somit auch jugendlicher Mediennutzung anzuerkennen. Daher arbeiten die Referentinnen und Referenten immer auf Augenhöhe mit den angehenden Medienscouts, deren Argumente, Erfahrungen und Anregungen als genauso wertvoll erachtet werden wie die der Erwachsenen. Die Jugendlichen werden bei allen Methoden dazu angeregt, ihre eigene Meinung und Fragen zu den Themen einzubringen.

2. **Selbsterkundung und Reflexion der eigenen Mediennutzung anregen und ermöglichen**

Die Jugendlichen sollen bei allen thematischen Inhalten ihren eigenen Standpunkt reflektieren. Sie sollen sich Gedanken zu ihrem Wissen über die Themen und zu ihrem persönlichen Nutzungsverhalten machen sowie eine eigene Haltung zu den Themen entwickeln. Dies ist notwendig, da sie bei einer späteren Tätigkeit als Medienscout für andere Kinder und Jugendliche ihre persönliche Sicht zu bestimmten Fragestellungen von objektiv zu vermittelnden Informationen unterscheiden können müssen.

3. **Persönlicher Wissens- und Erfahrungszuwachs**

Die Jugendlichen sollen während der Schulung Informationen erhalten, Wissen erwerben und Erfahrungen sammeln, die auf sie persönlich wirken und für sie selber und ihren eigenen Umgang mit Medien einen positiven Nutzen bringen. Sie sollen größere Souveränität für ihre eigene Mediennutzung entwickeln und einen konkreten Wissenszuwachs erfahren. Dieser direkte Nutzen für die angehenden Medienscouts dient nicht zuletzt der Motivation für die spätere Tätigkeit im Rahmen der Peer-Projekte.

4. **Wissens- und Informationserwerb zur späteren Weitergabe an andere Zielgruppen**

Die Jugendlichen erhalten während der Schulung Informationen und Wissen, das sie bei ihrer zukünftigen Tätigkeit an die verschiedenen Zielgruppen weitergeben können. Dies umfasst insbesondere Informationen für andere Altersgruppen als ihre eigene, beispielsweise Informationen über spezielle Kinderseiten für einen geschützten Einstieg ins Internet.

5. **Kennenlernen von Methoden zur Gestaltung eigener Projekte**

Die Jugendlichen lernen durch die Schulung, verschiedene Methoden für die medienpädagogische Arbeit mit Gruppen einzusetzen und Inhalte vor einer Gruppe zu präsentieren. Hierzu gehören neben Methoden zur Informationsweitergabe und spielerischen Elementen auch die Einsatzmöglichkeiten von Medieninhalten wie beispielsweise Präventionsfilme. Gleichzeitig erfahren sie, wie Projekte innerhalb einer vorgegebenen Zeitdauer strukturiert werden können.

2.6.2 | Modulares Konzept

Die Medienscout-Schulung findet in fünf inhaltlichen Modulen in insgesamt 20 Stunden statt. Zu Beginn und zum Ende stehen Module zu Rolle, Aufgabe und Tätigkeit der Medienscouts. Bei weiteren Terminen eignen sich die jugendlichen Teilnehmerinnen und Teilnehmer neues Wissen und Erfahrungen zu den Themen Internetnutzung, Handys und Smartphones sowie dem sicheren Umgang mit diesen Medien an. Dabei werden auch die quer durch alle Medien präsenten Themen Gewalt, Pornografie und Gefahren bei der Mediennutzung angesprochen.

Modul 1 Ich werde ein Medienscout	<ul style="list-style-type: none"> ■ Was ist ein Medienscout? ■ Rolle und Aufgaben als Medienscout ■ Überblick über die Medienscout-Schulung 	2 Stunden
Modul 2 Ich surfe souverän	<ul style="list-style-type: none"> ■ Soziale Online-Netzwerke ■ Umgang mit persönlichen Daten ■ Privatsphäre-Einstellungen ■ Suchmaschinen und Wikipedia ■ Informationsportale im Netz ■ Geschützter Einstieg ins Internet 	2 x 3 Stunden
Modul 3 Kommunikation rund um die Uhr	<ul style="list-style-type: none"> ■ Handys und Smartphones ■ Apps und mobiles Internet ■ Kosten für die Anschaffung und Nutzung 	3 Stunden
Modul 4 Risiken im Netz	<ul style="list-style-type: none"> ■ Was ist Gewalt? ■ Cyber-Mobbing ■ Handlungsoptionen bei Cyber-Mobbing ■ Happy Slapping ■ Cyber-Grooming ■ Sexting ■ Jugendgefährdende Inhalte 	2 x 3 Stunden
Modul 5 Jetzt bin ich Medienscout, wie geht es weiter?	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rückblick auf die Schulung ■ Ideen für Peer-Projekte entwickeln ■ Wo gibt es weitere Informationen? 	3 Stunden

2.6.3 | Methoden

Innerhalb der Module wechseln sich Informations-, Übungs- und Praxiseinheiten mit spielerischen und kreativen Methoden ab. Alle Methoden bieten Platz und Raum für ausführliche Gespräche und Diskussionen. Angeregt durch kurze Filmbeispiele erarbeiten die Jugendlichen in Kleingruppen eigene Positionen und Haltungen zu Themen wie Datenschutz und Cyber-Mobbing. Bei einer Spielaktion verwandelt sich der Seminarraum in die Schaltzentrale eines sozialen Online-Netzwerks und eigene Profile werden statt mit Bits und Bytes mit Papier, Schere und Stift erstellt. Selbstverständlich begeben sich die angehenden Medienscouts auch online, testen Google und Wikipedia, bewerten medienpädagogische Portale wie Klicksafe oder watch your web und informieren sich auf der Selbstschutz-Plattform juuuport über die Möglichkeit, sich bei Problemen in und mit dem Internet von jugendlichen Scouts anonym beraten zu lassen. Mithilfe einer Internetrecherche erarbeiten die Jugendlichen eigene Präsentationen zu den Themen Cyber-Grooming, Happy Slapping, Sexting und jugendgefährdende Inhalte.

2.6.4 | Lernziele

Mit den einzelnen Modulen sind jeweils spezifische Lernziele verknüpft, zusätzlich werden über den gesamten Zeitraum der Medienscout-Schulung generelle Lernziele verfolgt. Diese sind als idealtypisch anzusehen und können nicht in jedem Fall vollständig erreicht werden. Sie dienen als Orientierungsmarken für die inhaltliche und methodische Gestaltung der Medienscout-Schulung sowie als Leitlinien für die Referentinnen und Referenten:

Module 1 und 5 und generelle Ziele

Medienscouts sollen

- verstehen, dass sie dafür zuständig sind, andere, speziell jüngere Kinder, bei deren Mediennutzung zu unterstützen,
- Projekte gestalten können, bei denen sie ihr Wissen und ihre Erfahrungen über Medien an andere weitergeben können,
- verschiedene Methoden für Einzel- und Gruppenarbeit kennen und einsetzen können,
- sich vor anderen präsentieren können,
- wissen, wo sie weiterführende Informationen zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen finden können,
- Leitfäden und FAQs im Internet nutzen und anwenden können.

Modul 2

Mediencouts sollen

- die Entstehungsbedingungen, Funktionsweisen und strukturellen Hintergründe populärer und kommerzieller Internetangebote kennen,
- die Einstellungsmöglichkeiten privater Accounts bei sozialen Online-Netzwerken und anderen Internetangeboten sowie deren Bedeutung zum Schutz der Privatsphäre kennen und verstehen,
- die Möglichkeit, im Internet auf falsche Angaben oder falsche Identitäten zu stoßen, im Blick haben,
- wissen, wann die Rechte von anderen verletzt sein können und welche Konsequenzen dies haben kann,
- eine eigene Meinung und Haltung zur Nutzung populärer bzw. kommerzieller Internetangebote haben.

Modul 3

Mediencouts sollen

- die Funktionsweise von Handys und Smartphones und deren generelle Einstellmöglichkeiten kennen,
- eine Einschätzung darüber gewinnen, zu welchen Gelegenheiten die Nutzung eines Handys und Smartphones angebracht bzw. unangebracht ist,
- erkennen können, welche Kosten bei Handyтарifen, App-Downloads oder anderen bezahlten Diensten und Angeboten entstehen,
- mögliche Beeinträchtigungen der eigenen Gesundheit und der Umwelt, die durch die Nutzung von Handys und Smartphones entstehen, kennen,
- eine eigene Meinung und Haltung zur Nutzung von Handys und Smartphones haben.

Modul 4

Mediencouts sollen

- gewalthaltige, pornografische und extremistische Medieninhalte erkennen und als solche benennen können,
- die Erscheinungsformen, Merkmale und Auswirkungen von Cyber-Mobbing und Happy Slapping kennen,
- eine Einschätzung zu den potenziellen Gefahren beim Erstellen und Versenden intimer Bilder und Videos vornehmen können,
- die Gefahren virtueller sexueller Übergriffe sowie der Anbahnung realer sexueller Übergriffe einschätzen und weitervermitteln können,
- die rechtlichen Folgen problematischer bis verbotener Mediennutzung kennen,
- die Selbstschutz-Plattform juuport kennen,
- die Grenzen des eigenen Handelns erkennen können und wissen, ab wann Erwachsene hinzugezogen werden müssen,
- eine starke, „medienkompetente“ Persönlichkeit entwickeln, um die potenziellen Gefährdungen und Gefahren jugendlicher Mediennutzung souverän zu vermeiden und mit diesen umgehen zu können.

2.6.5 | Organisatorische Bedingungen

Für die Umsetzung der 20-stündigen Medienscout-Schulung gibt es keine feste zeitliche Organisationsstruktur. Diese vereinbaren die Einrichtungen gemeinsam mit der ajs und deren Referentinnen und Referenten. Anhand der modularen Form der Schulung lassen sich verschiedene Modelle entwickeln:

- Sieben Einzeltermine in einem festen Rhythmus, z. B. jeweils freitags von 14 bis 17 Uhr.
- Einheiten „über Nacht“: z. B. drei Stunden nachmittags von 15 bis 18 Uhr, weitere drei Stunden am nächsten Vormittag von 9 bis 12 Uhr.
- Zusammengefasste Einheiten am Wochenende, z. B. samstags von 10 bis 13 und 14 bis 17 Uhr.
- Durchführung der Schulung als Kompaktseminar an drei bis vier Tagen, z. B. in den Schulferien.

Bei der Gestaltung und Planung der Termine sollte immer in den Blick genommen werden, dass die Jugendlichen für das Angebot einen Teil ihrer Freizeit opfern und sich ehrenamtlich für Dritte engagieren. Aus diesem Grund sind die zeitlichen Bedürfnisse der Jugendlichen zu berücksichtigen.

Für eine sinnvolle Umsetzung der Methoden sollte die Medienscout-Schulung mit einer Gruppe von sechs bis zehn Jugendlichen im Alter zwischen 12 und 18 Jahren durchgeführt werden. Dies kann sowohl eine bereits bestehende Gruppe sein als auch eine Gruppe mit Jugendlichen aus verschiedenen Maßnahmen (z. B. Jugendliche, die aus verschiedenen Wohngruppen einer Institution zusammenkommen).

Für alle am Medienscouts-Angebot interessierten Jugendlichen findet eine Informationsveranstaltung in der jeweiligen Einrichtung statt. Ziel der Veranstaltung ist die inhaltliche Vorstellung des Angebots sowie das Kennenlernen der Referentinnen und Referenten. Die Jugendliche sollen persönlich angesprochen und zur Teilnahme am Angebot überzeugt werden.

Die einzelnen Einheiten der Medienscout-Schulung sollten an einem neutralen Veranstaltungsort wie z. B. einem Konferenz- oder Tagungsraum durchgeführt werden. Dieser muss ausreichend mit Tischen und Stühlen ausgestattet sein und genügend Platz für die Umsetzung der Methoden bieten. Das Mobiliar muss leicht und unkompliziert verstellbar sein. Alle weiteren organisatorischen Voraussetzungen werden im Vorfeld zwischen der Einrichtung und den Referentinnen und Referenten der ajs abgeklärt.

Über die Infrastruktur hinaus sorgt die Einrichtung für eine ausreichende Verpflegung während der einzelnen Termine der Medienscout-Schulung. Dies ist umso wichtiger, je kompakter und damit komprimierter die einzelnen Einheiten oder Module durchgeführt werden.

Literaturangaben

Arbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendhilfe (AGJ) (2014): „Mit Medien leben und lernen – Medienbildung ist Gegenstand der Kinder- und Jugendhilfe!“ Positionspapier der AGJ. Berlin.

Bundesjugendkuratorium (BJK) (2013): Souveränität und Verantwortung in der vernetzten Medienwelt. Anforderungen an eine kinder- und jugendorientierte Netzpolitik. Stellungnahme des Bundesjugendkuratoriums.

Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) (Hrsg.) (2013): 14. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland. Paderborn: Bonifatius GmbH.

Heyer, R. (2010): Peer-Education – Ziele, Möglichkeiten und Grenzen. In: Harring, M., Böhm-Kasper, O., Rohlf, C., Palentien, C. (Hrsg.): Freundschaften, Cliques und Jugendkulturen. Peers als Bildungs- und Sozialisationsinstanzen. Wiesbaden: Springer VS, S. 407–421.

Kutscher, N. (2014): Virtuelle soziale Netzwerke als Herausforderung für eine mediatisierte Kinder- und Jugendhilfe. In: Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg (Hrsg.): ajs-informationen, 2/2014.

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) (2012): Medienscouts NRW. Wuppertal/Düsseldorf.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS) (2014): JIM-Studie 2014. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland.

Nörber, M. (2010): Peer Education. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis, 55. Jahrgang, Nr. 3, S. 75–78.

Tillmann, A. (2013): Vermittlung von Medienkompetenz in der Praxis für Kinder und Jugendliche: Außerschulische Jugendarbeit. In: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme. S. 53–64.

Sämtliche für die Durchführung der Methoden benötigten Materialien wie Arbeitsblätter, Methoden- und Spielkarten und Präsentationen sowie Links zu Internetseiten, Filmen und medienpädagogischen Materialien finden Sie unter www.ajs-bw.de/medienscouts-material.html.

Notwendig sind außerdem ein Beamer samt geeigneter Projektionsfläche, ein Laptop mit Internetzugang (WLAN oder LAN), Lautsprecher, ein Flipchart, Pinn- oder Stellwände und Moderationsmaterial (Karten, Stifte, Plakate etc.) bzw. ein Moderationskoffer. Einige Methoden erfordern den Einsatz weiterer Mediengeräte wie Laptops, Tablets oder Smartphones, diese müssen vor der Schulung rechtzeitig organisiert werden.

Die Methoden der Medienscout-Schulung

Modul	Methode	Dauer in Minuten ca.	Seite
Modul 1 Ich werde ein Medienscout <i>Dauer: 2 Stunden</i>	1 Kennenlern-Bingo	30	23
	2 Fußbodenmosaik: Was ist ein Medienscout?	30	24
	3 Plakat: Medienscouts vor Ort können und sollen ...	15	26
	4 Überblick über die Module der Schulung	15	27
Modul 2 Ich surfe souverän <i>Dauer: 2 x 3 Stunden</i>	1 Softwaretest – soziales Online-Netzwerk	90	29
	2 Persönliche Daten im Netz	30	38
	3 Facebook-Check	30	41
	4 Google, Wikipedia u. a. – Informationssuche im Netz	45	42
	5 Medienpädagogische Informationen im Netz	75	45
	6 Geschützter Einstieg ins Internet für Kinder	30	46
Modul 3 Kommunikation rund um die Uhr <i>Dauer: 3 Stunden</i>	1 QR-Code-Rallye	165	48
Modul 4 Risiken im Netz <i>Dauer: 2 x 3 Stunden</i>	1 Gewaltbarometer	30	55
	2 Plakat zur Gewaltdefinition	15	57
	3 Film: „Let’s fight it together“	105	58
	4 Risiken im Netz	90	60
	5 Rechtliche Aspekte und Grundlagen	60	61
Modul 5 Jetzt bin ich Medienscout, wie geht es weiter? <i>Dauer: 3 Stunden</i>	1 Rückschau und Ergebnissicherung	30	64
	2 Feedback-Runden	30	65
	3 Peer-Projekte – Ideensammlung	60	67
	4 Material- und Linksammlung – Wo gibt es weiterführende Informationen?	30	68

Modul 1 **Ich werde ein Medienscout**

Nachdem sich die Gruppe der angehenden Medienscouts gebildet hat, kann mit der Schulung begonnen werden. Es kommt zum ersten Treffen der Gruppe in der Einrichtung vor Ort. Inhaltlich steht im Modul 1 das Kennenlernen der Gruppe untereinander sowie das Kennenlernen der externen Referentinnen und Referenten im Vordergrund. Grundsätzlich besteht zwar die Möglichkeit, dass sich die Jugendlichen über die Einrichtung bereits untereinander kennen, jedoch muss dies nicht automatisch der Fall sein. Aus diesem Grund startet das Modul mit einem Kennlernspiel, bevor es um die Rolle und die Aufgabe eines Medienscouts geht.

Die Jugendlichen werden eingeladen, sich mit möglichen Aufgaben und Fähigkeiten eines Medienscouts auseinanderzusetzen. Dabei geht es primär darum, die Erwartungen und Wünsche der Jugendlichen zu erfahren und zu klären, wie die Rolle eines Medienscouts auszufüllen ist bzw. was Medienscouts in ihrer Einrichtung können und wissen sollten.

Im Anschluss wird den Jugendlichen ein inhaltlicher und zeitlicher Überblick über die Schulung, also über die einzelnen Module sowie die Phase der Peer-Projekte gegeben.

1 | Kennenlern-Bingo

Ziel

Ziel dieser Übung ist es, dass die angehenden Medienscouts sich gegenseitig kennenlernen und spielerisch dem Thema Mediennutzung nähern. Darüber hinaus dient die Übung den Referentinnen und Referenten als eine erste Einschätzung der Gruppe. Die während der Schulung eingesetzten Methoden orientieren sich stets an den Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie an den vorhandenen Kompetenzen der Jugendlichen.

Durchführung

Alle Jugendlichen und alle Erwachsenen erhalten eine Bingo-Spielkarte. Die Karte gliedert sich in neun Felder. In jedem dieser Felder befindet sich eine Aufgabe, z. B. „Suche jemanden, der kein Smartphone hat.“

Alle laufen im Raum umher und befragen sich gegenseitig. Ziel des Spiels ist es, für alle neun Felder je eine unterschiedliche Person aus den Reihen der Mitspielerinnen und Mitspieler zu finden und die jeweiligen Namen in die Felder der Spielkarte einzutragen. Wer zuerst in jedem Feld einen Namen stehen hat, ruft laut „Bingo“. Ebenso, wer als zweites und drittes mit der Aufgabe fertig ist. Die ersten drei erhalten einen kleinen Preis (Süßigkeiten etc.).

Auswertung

Im Anschluss wird das Spiel gemeinsam ausgewertet. Dabei geht es nicht darum, einzelne Ergebnisse zu präsentieren, sondern darum, dass die Jugendlichen über mögliche Überraschungen und Besonderheiten berichten. Bei welchen Feldern gab es schnell einen Treffer und welche waren eher schwierig zu füllen? Gemeinsam mit den Jugendlichen werden mögliche Ursachen und Erklärungen diskutiert.

Suche jemanden, der oder die ...

... kein Smartphone hat.

... ein eigenes Tablet hat.

... Online-Spiele spielt.

... im gleichen Monat
Geburtstag hat wie du.

... in zwei sozialen Online-
Netzwerken registriert ist.

... gleich viele Geschwister
hat wie du.

... denselben Sport betreibt
wie du.

... die gleiche TV-Serie mag
wie du.

... WhatsApp benutzt.

Dauer

30 Minuten

Material

Bingo-Spielkarten
Stifte

Organisation

Einzelarbeit
Gespräch im Plenum

2 | Fußbodenmosaik: Was ist ein Medienscout?

Dauer

30 Minuten

Material

Kartenset

„Medienscouts –
Rolle und Aufgaben“

Organisation

Platz auf dem Boden,
um die Karten
auszulegen
Gespräch im Plenum

Ziel

In dieser Übung sollen sich die angehenden Medienscouts mit ihrer künftigen Rolle und den Aufgaben eines Medienscouts auseinandersetzen. Es gilt herauszufinden, was Medienscouts alles können sollen.

Durchführung

Das Kartenset „Medienscouts – Rolle und Aufgaben“ wird auf dem Boden verteilt, sodass man die Karten gut lesen kann. Auf den Karten stehen zutreffende und nicht zutreffende Aussagen über die Rolle und Aufgaben eines Medienscouts. In einer ersten Runde haben die Jugendlichen die Aufgabe, sich eine Karte vom Boden zu nehmen, von der sie denken, dass das dort Beschriebene zum Aufgabenbereich eines Medienscouts gehört bzw. ein Medienscout dies ihrer Meinung nach können oder wissen sollte. In einer weiteren Runde werden die Jugendlichen gebeten, eine Karte zu nehmen, die eher nicht zutreffend bzw. nicht ernst gemeint ist. Ihre jeweilige Wahl sollen sie im Anschluss der Gruppe erläutern.

Auswertung

Die angehenden Medienscouts setzen sich mit ihrer künftigen Rolle auseinander und bekommen einen ersten Eindruck von ihrer späteren Aufgabe. Vermittelt werden dabei nicht nur Chancen und Möglichkeiten ihres Handelns, sondern auch Grenzen.



Kartenset

Mediencouts können dir helfen, wenn du im Netz an Abzocker geraten bist.	Mediencouts können dir einen Tipp geben, wenn du im Internet gemobbt wirst.	Mediencouts wissen, wie man ein Facebook-Profil sicher einstellt.	Mediencouts können nein sagen zu Gewalt und Porno auf dem Handy.
Mediencouts können ihr Handy auch mal auslassen.	Mediencouts wissen, was im Internet erlaubt ist und was nicht.	Mediencouts verstehen, wie Wikipedia funktioniert.	Mediencouts können Angebote und Projekte für andere gestalten.
Mediencouts wissen, welche Kosten bei der Handynutzung entstehen.	Mediencouts wissen, dass Susi_16 vielleicht jemand ganz anderes ist.	Mediencouts wissen, dass man im Internet nicht anonym ist.	Mediencouts können Screenshots ausdrucken.
Mediencouts wissen, wie man gemeine SMS als Beweismittel ausdrückt.	Mediencouts helfen mir, wenn ich ein fieses Foto von mir im Internet finde.	Mediencouts helfen mir, wenn ein gemeiner Film von mir gedreht wurde.	Mediencouts helfen mir bei der Suche mit Google.
Mediencouts sorgen dafür, dass ich nie wieder im Netz angemacht werde.	Mediencouts helfen mir, Kostenfallen im Internet zu erkennen.	Mediencouts wissen weiter, wenn mein Account gehackt wurde.	Mediencouts haben Ideen für Handynutzungsregeln.
Mediencouts wissen, wann man sich besser an Erwachsene wendet.	Mediencouts wissen, welche Daten man besser nicht ins Netz stellt.	Mediencouts kennen tolle Internetseiten für Kinder.	Mediencouts wissen, was man nicht bei YouTube hochladen darf.
Mediencouts können dich im Internet berühmt machen.	Mediencouts können Suchmaschinen entwickeln.	Mediencouts können für dich auf Schnäppchenjagd gehen.	Mediencouts können für dich bei Ebay einkaufen.
Mediencouts können die neuesten Filme online sehen.	Mediencouts können Internetseiten programmieren.	Mediencouts können ein kaputtes Handy reparieren.	Mediencouts können vor allen anderen die neuesten Apps ausprobieren.
Mediencouts sollen anderen hinterher spionieren.	Mediencouts sollen anderen davon abraten, WhatsApp zu benutzen.	Mediencouts sollen die Features des neuesten iPhones kennen.	Mediencouts finden für mich neue Facebook-Freunde.
Mediencouts helfen mir bei den Hausaufgaben.	Mediencouts sorgen dafür, dass ich in Zukunft länger ins Internet darf.	Mediencouts reden mit meinen Eltern, dass ich ein Vertragshandy bekomme.	Mediencouts finden für uns die neuesten Songs im Netz.
Mediencouts finden für mich die besten Schnäppchen im Internet.	Mediencouts bekommen einen besonders günstigen Handytarif.	Mediencouts erhalten Zusatzpunkte bei Online-Spielen.	Mediencouts können die Profildaten von Facebook-Nutzern ändern.

3 | Plakat: Medienscouts vor Ort können und sollen ...

Dauer
15 Minuten

Material
Flipchart-Papier
Stifte

Organisation
Gespräch im Plenum

Ziel

Durch die Erstellung eines Plakats soll die Rolle und Aufgabe der künftigen Medienscouts in der jeweiligen Einrichtung besprochen und schriftlich fixiert werden. Das Ganze dient der Rollenklärung und dem Festlegen von Aufgaben der künftigen Medienscouts in der jeweiligen Einrichtung.

Durchführung

Diese Methode wird im direkten Anschluss an das Fußbodenmosaik eingesetzt. Die Jugendlichen setzen sich im Plenum zusammen und überlegen in der Großgruppe, welche Aufgaben sie sich für ihre Rolle als Medienscouts in der Einrichtung vorstellen können. Welche Aufgaben würden sie in Zukunft gerne übernehmen und wofür wären sie gerne Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner. Die Referentinnen und Referenten moderieren die Diskussion und sichern die Ergebnisse auf einem Plakat. Die gefundene Definition kann im Laufe der Schulung immer wieder herangezogen und aktualisiert werden, besonders zu Beginn der zweiten Phase bei der Planung der Peer-Projekte.

Auswertung

Nach der Fertigstellung des Plakats werden die genannten Aufgaben und Funktionen gemeinsam mit den Referentinnen und Referenten besprochen und diskutiert. Es gilt, Schwerpunkte zu setzen und auszuhandeln, was im Rahmen dieser Schulung realistisch und machbar und was eher schwierig zu verwirklichen ist.



4 | Überblick über die Module der Schulung

Ziel

Den Jugendlichen wird zum Abschluss des ersten Moduls ein Überblick über den weiteren Verlauf und Informationen zu den einzelnen Modulen der Schulung zum Medienscout gegeben.

Durchführung

Anhand eines im Vorfeld erstellten Plakats oder von vorbereiteten Metaplankarten geben die Referentinnen und Referenten einen Überblick über die weiteren Module. Die Module 2 bis 5 werden sowohl thematisch als auch inhaltlich vorgestellt. Auch der zeitliche Rahmen und die kommenden Termine werden noch einmal bekannt gegeben. Darüber hinaus wird auf die zweite Phase mit den Peer-Projekten hingewiesen.

Auswertung

Die Jugendlichen haben die Möglichkeit, den Referentinnen und Referenten noch offene Fragen zu stellen, Rückmeldung zu geben oder weitere Themenwünsche zu nennen.

Dauer

15 Minuten

Material

Plakat oder
Metaplankarten

Organisation

Präsentation
Gespräch im Plenum

Modul 2 | Ich surfe souverän – Internetnutzung

Das Internet ist aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Die im Netz permanent verfügbaren Angebote, Dienste und Inhalte haben die Art und Weise, wie Kinder und Jugendlichen ihr Leben gestalten, nachhaltig und dauerhaft verändert: Sie kommunizieren über soziale Online-Netzwerke, in Chats, Foren, mithilfe von Messenger-Software oder Videodiensten, in Echtzeit und wenn es sein muss über Kontinente hinweg. Sie lassen sich auf Videoportalen, über Streaming-Dienste und durch Online-Spiele unterhalten. Sie informieren sich auf Nachrichtenseiten, bei Online-Lexika und mithilfe von Suchmaschinen. Sie kaufen online, buchen Fahr- und Eintrittskarten und bewerten die neueste Technik genauso wie den letzten Arztbesuch.

Kinder und Jugendliche nutzen die vielfältigen Möglichkeiten im Internet selbstverständlich, ausgiebig und intensiv. Mediales Handeln im Netz ist so umfassend in ihren Alltag verwoben, dass eine Trennung von „real“ und „virtuell“ nicht mehr zeitgemäß bzw. möglich oder praktikabel ist.

Zugleich hat das Netz nicht nur positive Seiten. Viele Dienste und Angebote im Internet haben ihre Ecken und Kanten. Dem jeweiligen Nutzen stehen mögliche Nachteile, Risiken und offene Fragen gegenüber: Was passiert eigentlich mit meinen Daten, wenn ich Kommunikationsplattformen wie Facebook oder WhatsApp benutze? Wer hat darauf Zugriff und welche Möglichkeiten des Datenschutzes habe ich überhaupt? Wie seriös sind die Informationen, die ich auf Nachrichtenseiten, bei Wikipedia oder in Blogs vorfinde? Welche Informationen bekomme ich von Google und welche werden mir verborgen? Welche Möglichkeiten der Manipulation gibt es bei Bewertungen im Netz? Mit diesen und vielen weiteren offenen Fragen sind Kinder und Jugendliche konfrontiert. Umso wichtiger ist es, ihnen die Chance zu geben, sich informiert und aufgeklärt damit auseinanderzusetzen und möglichst souveräne Entscheidungen für ihr mediales Handeln zu treffen.

In diesem Modul beschäftigen sich die Jugendlichen mit einigen dieser offenen Fragen. Spielerisch erleben sie, was die Faszination vernetzter Kommunikation ausmacht und wodurch diese entsteht. Ein Facebook-Check macht sichtbar, was man im Netz alles über eine Person herausfinden kann. Sie ergründen die Funktionsweisen von Google und Wikipedia und gehen der Seriosität von Informationen und Quellen auf die Spur. Sie lernen medienpädagogische Informationsportale kennen und bewerten diese aus ihrer jugendlichen Perspektive.

1 | Softwaretest – soziales Online-Netzwerk

Ziel

Die Jugendlichen sollen in diesem Spiel die Faszination eines sozialen Online-Netzwerks auf eine andere Art und Weise erfahren. Sie erleben, wie sich die Prozesse von Kommunikation, Information und Selbstdarstellung im Lauf der Zeit immer weiter beschleunigen. Die angehenden Medienscouts sollen zu einer Einschätzung kommen, wodurch ein Profil für die Betreiber sozialer Online-Netzwerke besonders wertvoll und für Datenschützer besonders problematisch wird.

Durchführung

Siehe Spielanleitung.

Ein neues soziales Online-Netzwerk ist in Planung. Bevor jedoch die Software online geht, muss sie so ausführlich wie möglich getestet werden. Die Medienscout-Gruppe ist hierfür ausgewählt worden. Allerdings haben die Erfinder der Software vergessen, ihre Computer einzupacken, und so müssen die Tests mit Papier, Schere und Stift offline durchgeführt werden. Jede mitspielende Person hat die Aufgabe, ihr Profil so zu gestalten, dass andere Mitspielerinnen und Mitspieler dieses häufig besuchen und eine möglichst positive Bewertung abgeben.

Auswertung

Nach Ende der Spielzeit werden die Profile daraufhin analysiert, welche davon für die Betreiber besonders wertvoll sind. Hier können die Themen personalisierte Werbung, Werbung über den „Gefällt mir“-Button, Verwertung persönlicher Daten etc. angesprochen und thematisiert werden.

Dauer

15 Minuten Einführung

60 Minuten Spielzeit

15 Minuten Auswertung

Material

Spielanleitung

Spielmaterial –

Vordrucke

Flipchart-Papier

Stifte, Scheren,

Klebestifte, Papier

alte Zeitschriften

zum Ausschneiden

(Musik, Mode, Autos, Jugend etc.)

Organisation

Spielaktion

Gespräch im Plenum

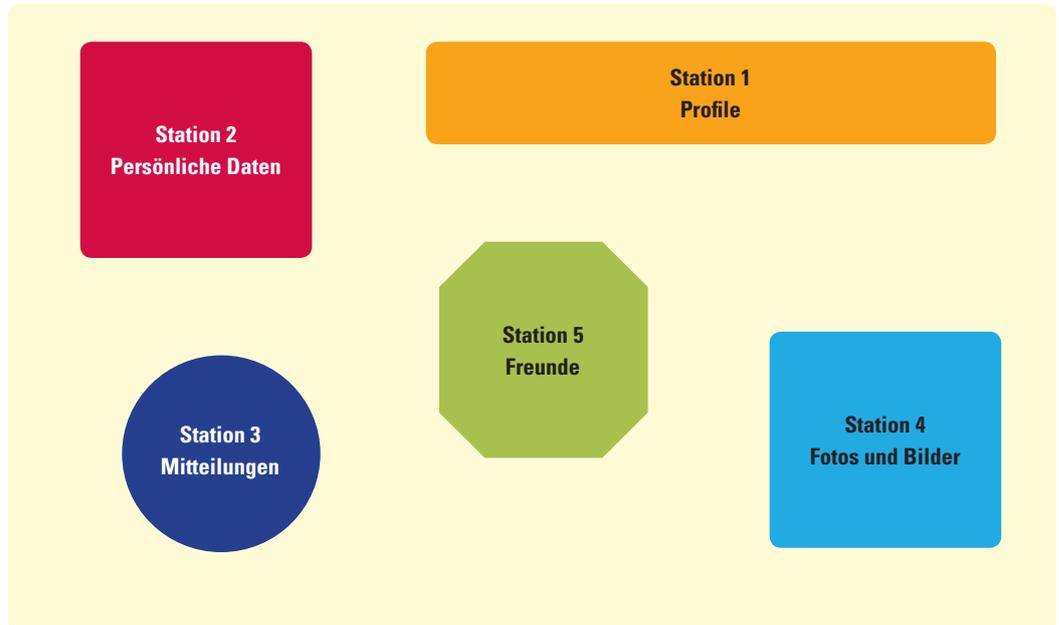
Diese Methode ist eine modifizierte Variante des Planspiels „mein_profil.de“.

Autor: Ralf Brinkhoff, Spielpädagoge, Hrsg.: Drei-W-Verlag GmbH, Essen 2015.

Zu beziehen unter www.drei-w-verlag.de. Wir danken dem Verlag für die Unterstützung.

Softwaretest – Spielaktion

Im Raum werden mit Tischen und Stell- oder Pinnwänden fünf Stationen aufgebaut, an denen die Spielerinnen und Spieler ihre Profile gestalten und unterschiedliche Aktionen durchführen können:



Station 1 wird von der Spielleitung betreut. Sie koordiniert den Spielverlauf und ist für alle Fragen ansprechbar. Auch die anderen Stationen sollten von Erwachsenen organisiert werden.

Stationen

Station 1 | Profile

Hier werden die Profile der Spielerinnen und Spieler an Stell- oder Pinnwänden aufgehängt und alle Änderungen an den Profilen vorgenommen. Der Zugang zu den Profilen erfolgt durch Nennung der E-Mail-Adresse samt zugehörigem Passwort und wird von der Spielleitung kontrolliert.

Station 2 | Persönliche Daten

Hier liegen verschiedene Karten mit Angaben zu persönlichen Daten bereit. Die Spielerinnen und Spieler können diese ausfüllen und an ihren eigenen Profilen anbringen.

Station 3 | Mitteilungen

Hier liegen Vordrucke für Mitteilungen an andere Spielerinnen und Spieler aus. Diese werden an das jeweilige Profil der Person angebracht, welche die Mitteilung erhalten soll.

Station 4 | Fotos und Bilder

An dieser Station können Fotos aus alten Zeitschriften ausgeschnitten und Bilder gemalt werden. Die Spielerinnen und Spieler können diese im Anschluss an ihren eigenen Profilen anbringen.

ACHTUNG: An dieser Station sind maximal vier Spielerinnen und Spieler gleichzeitig erlaubt. Die Aufenthaltsdauer ist je Besuch auf maximal fünf Minuten beschränkt.

Station 5 | Freunde

Hier müssen die Spielerinnen und Spieler Quizfragen zu sozialen Online-Netzwerken beantworten. Bei richtiger Antwort können sie sich aussuchen, ob sie 20, 50 oder 110 Freunde für ihr Profil mitnehmen möchten. Hierfür liegen entsprechende Vordrucke bereit. Bei falscher Antwort kann direkt im Anschluss eine andere Station besucht werden.

ACHTUNG: Diese Station kann innerhalb von fünf Minuten immer nur einmal besucht werden. Die Betreuerin bzw. der Betreuer dieser Station trägt dafür Sorge, dass die Spielerinnen und Spieler bei wiederholten Besuchen verschiedene Quizfragen gestellt werden.

Spielanleitung und Spielregeln

1 | Zugangsdaten wählen

Zu Beginn erhalten alle Spielerinnen und Spieler eine Karte Zugangsdaten und wählen eine E-Mail-Adresse, ein Passwort sowie einen Nicknamen für das Spiel. Diese Angaben sollten frei ausgedacht sein und nicht in Verbindung mit realen Daten stehen. Die Jugendlichen müssen sich diese Angaben merken.

2 | Profil vorbereiten

Die Jugendlichen geben ihre ausgefüllte Karte Zugangsdaten an der Station 1 Profile ab und erhalten im Gegenzug einen Bogen Flipchart-Papier als Profil. Dieses beschriften sie mit ihrem jeweiligen Nicknamen und teilen es in die Kategorien Persönliche Daten, Mitteilungen, Fotos und Bilder sowie Freunde auf. Sobald sie ihr so vorbereitetes Profil an der Station 1 Profile aufgehängt haben, können die Jugendlichen mit den Aktionen an den Stationen 2 bis 5 beginnen.

3 | Aktionen ausführen

Jetzt können die Spielerinnen und Spieler die einzelnen Stationen besuchen und die dort vorbereiteten Aktionen ausführen:

- Persönliche Daten ausfüllen
- Mitteilungen an andere Spielerinnen und Spieler schreiben
- Fotos auswählen oder Bilder malen
- Quizfragen beantworten und Freunde gewinnen

Jede Station kann so oft wie gewünscht besucht werden (Ausnahmen siehe Beschreibung der Stationen). Allerdings müssen die Jugendlichen nach jeder Aktion an den Stationen 2 bis 5 diese zuerst an der Station 1 Profile zu Ende bringen und ihr eigenes Profil aktualisieren bzw. Mitteilungen an Mitspielerinnen und Mitspieler anbringen.

4 | Kommunikationsregel

Spielerinnen und Spieler dürfen während des laufenden Spiels nicht miteinander sprechen. Möchten sie sich etwas mitteilen, müssen sie hierzu die Station 3 Mitteilungen besuchen und dort eine Nachricht verfassen. Dies ist der einzige Kommunikationsweg, der den Jugendlichen während des Spiels untereinander erlaubt ist. Jedoch können die Spielerinnen und Spieler jederzeit mit den die Stationen betreuenden Erwachsenen sprechen und Fragen stellen.

5 | Profil aktualisieren

Um ihr eigenes Profil zu aktualisieren bzw. eine Mitteilung an ein anderes Profil anzubringen, müssen sich die Spielerinnen und Spieler an der Station 1 Profile einloggen. Die Betreuerin oder der Betreuer dieser Station kontrolliert dazu die Kombination aus E-Mail-Adresse und Passwort, welche die Jugendliche nennen. Dies sollte so geschehen, dass andere Spielerinnen und Spieler das Passwort nicht mithören können, damit sie sich nicht unter Angabe falscher Daten einloggen und fremde Profile hacken können.

6 | Profil bewerten

In unregelmäßigen Abständen werden die Spielerinnen und Spieler gebeten, die verschiedenen Angaben auf anderen Profilen zu bewerten. Die Betreuerin oder der Betreuer der Station 1 Profile spricht die Jugendlichen darauf an, während sich diese an der Station aufhalten. Es können die vorbereiteten Karten Bewertungen benutzt oder eigene Bewertungen auf Blanko-Karten geschrieben werden. Die Betreuerin oder der Betreuer der Station 1 Profile sorgt dafür, dass jede Spielerin und jeder Spieler mindestens einmal eine Bewertung anderer Profile vornimmt.

7 | Spielende

Zehn und fünf Minuten vor Ende der Spielzeit müssen die Spielerinnen und Spieler darauf hingewiesen werden, wie viel Zeit ihnen noch für die Ausführung von Aktionen bleibt. Sobald die Spielzeit abgelaufen ist, können bereits begonnene Aktionen noch beendet werden. Im Anschluss werden alle Stationen geschlossen und das Spiel ausgewertet (siehe Methodenbeschreibung, S. 29).

Softwaretest – Spielmaterial und Vordrucke

Freunde – Station 4

20 Freunde	50 Freunde
110 Freunde	

jeweils 50 Kopien

Bewertungen

Gefällt mir!	Freundschaftsanfrage
Fake!	Sei vorsichtig!

jeweils 50 Kopien

Vorschlag zur Gestaltung des Profils

Nickname:	
Meine Fotos:	Persönliche Daten:
Mitteilungen an mich:	Meine Freunde:

Softwaretest – Spielmaterial und Vordrucke

Quizfragen – Station 4

Quizfrage 1

Wie viele regelmäßige Nutzer hatte Facebook im Dezember 2014?

- a** ca. 1,5 Millionen
- b** ca. 13 Millionen
- c** **ca. 1,4 Milliarden**

Antwort c) ist richtig

Quizfrage 3

Wie viele Mitarbeiter sind bei Facebook beschäftigt?

- a** ca. 90.000
- b** **ca. 9.000**
- c** ca. 900

Antwort b) ist richtig

Quizfrage 5

Was sind Facebook-Partys?

- a** **Partys, bei denen die Einladungen über Facebook außer Kontrolle geraten sind.**
- b** Partys, zu denen nur Facebook-Mitglieder kommen dürfen.
- c** Partys, bei denen sich alle als Mark Zuckerberg (Facebook-Chef) verkleiden müssen.

Antwort a) ist richtig

Quizfrage 7

Kann ich in einem sozialen Online-Netzwerk Leute loswerden, die mich nerven?

- a** Nein, das geht nicht.
- b** **Ja. Ich kann diese „Ignorieren“ oder beim Betreiber melden.**
- c** Das geht nur gegen eine Bearbeitungsgebühr.

Antwort b) ist richtig

Quizfrage 2

Wie viel Prozent der deutsche Facebook-Nutzer haben aktiv ihre Privatsphäre-Einstellungen verändert?

- a** **ca. 69 Prozent**
- b** ca. 43 Prozent
- c** ca. 80 Prozent

Antwort a) ist richtig

Quizfrage 4

Wenn Jüngere ein Profil anlegen wollen, was für einen Namen sollten sie angeben?

- a** Nur ihren Vornamen.
- b** **Einen besonderen Nicknamen.**
- c** Ihren Vor- und Nachnamen.

Antwort b) ist empfohlen

Quizfrage 6

Du willst ein kurzes Video in der Umkleidekabine drehen. Darfst du das?

- a** Klar. Ich habe ja das Video selbst gemacht.
- b** Ja, aber nur, wenn es für Unterrichtszwecke dient.
- c** **Nein. Hier wird die Intimsphäre verletzt. Eine Ausnahme ist nur möglich, wenn alle Beteiligten und deren Eltern schriftlich einverstanden sind.**

Antwort c) ist richtig

Quizfrage 8

Wie kann ich bei Facebook meine Privatsphäre schützen?

- a** Das geht nicht.
- b** Nur dann online gehen, wenn Freunde oder Eltern mit dabei sind.
- c** **Sichere Privatsphäre-Einstellungen vornehmen.**

Antwort c) ist richtig

Softwaretest – Spielmaterial und Vordrucke

Quizfragen – Station 4

Quizfrage 9

Was bedeutet „grooming“?

- a** Aufbau eines Vertrauensverhältnisses bzw. Kontakthanbahnung durch die Vorspiegelung einer falschen Identität.
- b** Sich im Chat grüßen und per Tastenzeichen Blumen senden.
- c** Im Chat nicht in ganzen Wörtern sondern mit Abkürzungen schreiben.

Antwort a) ist richtig

Quizfrage 11

Kann man Bilder speichern, bei denen der Rechtsklick gesperrt ist und die man nicht durch Kopieren auf den eigenen Rechner ziehen kann?

- a** Nein, das ist technisch nicht zu machen.
- b** **Ja, man kann einen Screenshot (Bildschirmfoto) davon anfertigen.**
- c** Ja. Das Bild mit der Tastenkombination Strg+C in die Zwischenablage kopieren und im Bildprogramm mit Strg+V einfügen.

Antwort b) ist richtig

Quizfrage 13

Mit Snapchat kann man Bilder versenden, die sich nach kurzer Zeit von selbst löschen. Kann ich damit unbesorgt peinliche Fotos versenden?

- a** Ja, es kann ja niemand beweisen, dass es das Bild gegeben hat.
- b** Snapchat ist von Medienpädagogen entwickelt worden, damit Jugendliche endlich sorgenfrei peinliche Fotos versenden können.
- c** **Nein, der Empfänger kann einen Screenshot des Fotos anfertigen. Dann bleibt das Bild dauerhaft erhalten.**

Antwort c) ist richtig

Quizfrage 10

Kann jemand über WhatsApp herausfinden, wo ich wohne?

- a** Ja, mit einer Zahlen-Buchstaben-Kombination, die verschlüsselt hinterlegt ist.
- b** Ja, wenn er den Betreiber anmailt und meine Adresse verlangt, um eine Straftat anzuzeigen.
- c** **Nein, das geht nicht, solange man die eigene Adresse nicht selber preisgibt.**

Antwort c) ist richtig

Quizfrage 12

Prominente freuen sich, wenn ihre privaten Urlaubsbilder auf Facebook hochgeladen werden. Oder etwa nicht?

- a** Ja. Dadurch bekommen sie schließlich kostenlose Publicity.
- b** **Das kommt darauf an. Manchmal lassen Prominente das durch ihr Management machen.**
- c** Nein. Private Fotos von Prominenten haben auf Facebook grundsätzlich nichts verloren.

Antwort b) ist richtig

Quizfrage 14

Auf WhatsApp kursieren Kettenbriefe, in denen schlimme Dinge angedroht werden, wenn man sie nicht weiterleitet.

- a** Kettenbriefe müssen in jedem Fall weitergeleitet werden.
- b** **Was in Kettenbriefen steht ist frei erfunden. Diese Briefe sollen dir nur unnötig Angst machen. Du kannst Sie ignorieren.**
- c** Kettenbriefe sind harmlos. Man kann aber nie wissen, ob nicht ein ernsthafter dabei ist. Das können nur Informatiker erkennen.

Antwort b) ist richtig

Quizfrage 15

Wie viele Accounts löscht Facebook im Jahr 2011 täglich aufgrund von Rechtsverstößen (z. B. falsche Altersangaben, Spamversand oder Veröffentlichungen unangemessener Inhalte)?

- a** ca. 20.000
- b** ca. 1.400
- c** ca. 230

Antwort a) ist richtig

Quizfrage 17

Was bedeutet „Urheberrecht“?

- a** Wenn im Mittelalter ein Gewichtheber auf dem Jahrmarkt keinen Bezwinger gefunden hat, durfte er im Gasthaus kostenlos essen.
- b** **Es schützt Werke der Literatur, Wissenschaft und Kunst, z. B. Musik, Bilder, Filme – auch im Internet.**
- c** Ein altes griechisches Recht, nach dem Philosophen Samandoridis Heber benannt.

Antwort b) ist richtig

Quizfrage 19

Eure Lehrerin gibt euch ein Foto von sich, damit ihr es verfremden könnt. Dürft ihr das verfremdete Bild im Internet veröffentlichen?

- a** Ja, es ist ja mein selbst hergestelltes Kunstwerk.
- b** **Ja, aber nur, wenn die Lehrerin nicht mehr zu erkennen ist oder sie die Veröffentlichung erlaubt hat.**
- c** Nein, das Bild darf die Schule nicht verlassen.

Antwort b) ist richtig

Quizfrage 16

Kann ich aus einem sozialen Online-Netzwerk ausgeschlossen werden, wenn ich dort jemanden beleidigt habe?

- a** **Ja, es kann sogar zu einer Anzeige kommen.**
- b** Kommt darauf an, welche Schimpfwörter ich verwendet habe.
- c** Natürlich nicht.

Antwort a) ist richtig

Quizfrage 18

Habe ich in einem sozialen Online-Netzwerk ein Recht auf das eigene Bild? Also muss man mich vorher fragen, ob man mein Bild hochladen, verlinken oder versenden darf?

- a** **Ja, das Recht am eigenen Bild gilt überall.**
- b** Ja, aber erst, wenn ich 16 bin und einen Ausweis besitze.
- c** Nein, im Internet gilt dieses Recht nicht.

Antwort a) ist richtig

Quizfrage 20

Darfst du den aktuellen Titel Deiner Lieblingsband auf YouTube veröffentlichen?

- a** **Nein, es sei denn, die Künstler haben den Song freigegeben.**
- b** Ja, auf YouTube darf man doch alles.
- c** Natürlich, das wird ja sowieso nicht kontrolliert.

Antwort a) ist richtig

2 | Persönliche Daten im Netz

Dauer

30 Minuten

Material

Arbeitsblätter

„Persönliche Daten
im Netz“

Kartenset „Persönliche

Daten im Netz“

Flipchart-Papier

Stifte

Organisation

Gruppenarbeit

Gespräch im Plenum

Ziel

Die Jugendlichen sollen über ihren individuellen Umgang mit ihren Daten und der damit einhergehenden Grenzziehung zwischen „privat“ und „öffentlich“ nachdenken und gemeinsam mit anderen darüber diskutieren. Die Übung soll den künftigen Medienscouts aufzeigen, dass je nach Kontext und Situation neu zu entscheiden ist, welche persönlichen Angaben ins Internet gestellt und wem diese zugänglich gemacht werden.

Durchführung

Die Jugendlichen erhalten ein Arbeitsblatt mit 20 verschiedenen persönlichen Angaben (z. B. Lieblingsessen, Religionszugehörigkeit, Spitzname etc.). In Kleingruppen sollen sie diese Angaben einem der Bereiche „Auf jeden Fall privat“, „Nicht eindeutig“ und „Kann ich eventuell weitergeben = öffentlich“ zuordnen. Im Anschluss werden die Ergebnisse der einzelnen Kleingruppen gesammelt und mithilfe des Kartensets „Persönliche Daten im Netz“ auf einem Plakat angebracht. Dadurch werden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der jeweiligen Zuordnungen sichtbar. In einer anschließenden Diskussion können die Argumente für die Entscheidungen in den Kleingruppen gesammelt und untereinander ausgetauscht werden.

Auswertung

Die jeweilige Zuordnung, wer persönliche Daten im Internet sehen darf, ist höchst individuell und darf unterschiedlich sein. Die Referentinnen und Referenten sollten hier eine Wertung auf der Grundlage ihrer eigenen Einschätzungen vermeiden. Die Zuordnungen der Kleingruppen sollen diskutiert und die Jugendlichen auf diese Weise für das Thema sensibilisiert werden. Eine Lösung im Sinne von richtig und falsch soll nicht vorgegeben werden. Es ist allerdings möglich, dass durch die gemeinsame Diskussion am Ende eine für die ganze Gruppe passende Zuordnung der einzelnen Angaben zu den drei Bereichen gefunden werden kann.

Diese Methode ist entnommen aus: „Ich bin öffentlich ganz privat. Datenschutz und Persönlichkeitsrechte im Web. Zusatzmodul zu Knowhow für junge User. Materialien für den Unterricht“, Hrsg.: klicksafe.de, 2012, Seiten 37 und 44, Modul AB 2. Zu finden unter: www.klicksafe.de. Wir danken klicksafe für die Unterstützung.

Kartenset

Mein Alter	Meine Adresse	Die Uhrzeit, wann meine Eltern aus dem Haus sind	Meine Schuhgröße
Krankheiten, unter denen ich leide	Meine Telefonnummer	Meine Hobbys	Welche Pickelcreme ich benutze
Mein Lieblingsessen	Meine Mathe-Note	Meine Lieblings-Fernsehserie	Mein Spitzname in der Klasse
Meine Lieblingsmusik	Mein heimlicher Schwarm	Der Vorname meines besten Freundes	Die Farbe meiner Unterwäsche
Meine E-Mail-Adresse	Ein Foto, auf dem nur mein Gesicht zu sehen ist	Ein Foto von mir in der Badewanne	Meine Religionszugehörigkeit

Arbeitsblatt

Persönliche Daten im Netz

	Auf jeden Fall privat	Nicht eindeutig	Kann ich eventuell weitergeben = Öffentlich
Mein Alter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meine Adresse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Uhrzeit, wann meine Eltern aus dem Haus sind	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meine Schuhgröße	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Krankheiten, unter denen ich leide	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meine Telefonnummer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meine Hobbys	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Welche Pickelcreme ich benutze	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mein Lieblingsessen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meine Mathe-Note	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meine Lieblings-Fernsehserie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mein Spitzname in der Klasse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meine Lieblingsmusik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mein heimlicher Schwarm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Der Vorname meines besten Freundes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Die Farbe meiner Unterwäsche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meine E-Mail-Adresse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ein Foto, auf dem nur mein Gesicht zu sehen ist	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ein Foto von mir in der Badewanne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Meine Religionszugehörigkeit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3 | Facebook-Check

Ziel

Die Jugendlichen können ihre Facebook-Profile von den Referentinnen und Referenten daraufhin ansehen lassen, welche Informationen von ihnen öffentlich sichtbar sind und was Unbekannte über ihre Profile bzw. über sie erfahren können. Sie sollen sich mit den Privatsphäre-Einstellungen bei Facebook auseinandersetzen und die verschiedenen Optionen und Handlungsmöglichkeiten zum Schutz ihrer Privatsphäre kennenlernen.

Durchführung

Die Referentinnen und Referenten schauen nach, welche öffentlichen Informationen sie den Facebook-Profilen der Jugendlichen entnehmen können. Hierzu gehen sie mit einem eigenen Profil oder einem Fake-Profil in Facebook auf die Suche nach den Seiten der Jugendlichen. Die Profile dürfen untereinander nicht befreundet sein, da nur auf diese Weise überprüft werden kann, welche Daten der Jugendlichen allen Facebook-Nutzern öffentlich zugänglich sind. Da der Facebook-Check über den Beamer für die ganze Gruppe sichtbar ist, entscheiden die angehenden Medienscouts selbst, ob sie diesen machen wollen.

Auswertung

Während und nach der Übung bietet es sich an, das Thema Datenschutz und Datensicherheit anzusprechen. Die Referentinnen und Referenten können gemeinsam mit den Jugendlichen die Frage erörtern, welche persönliche Informationen im Internet öffentlich sichtbar sein können oder sollten und welche besser nicht. Wenn ausreichend Zeit vorhanden ist, können nach dem Facebook-Check die Privatsphäre-Einstellungen von Facebook besprochen werden.

Dauer

Dauer

30 Minuten

Organisation

Präsentation

Gespräch im Plenum

4 | Google, Wikipedia u. a. – Informationssuche im Netz

Dauer

45 Minuten

Material

Laptops oder Tablets

Präsentation mit Quiz

Organisation

Präsentation

Gruppenarbeit

Ziel

Die angehenden Medienscouts sollen ihr Wissen zu Google, Wikipedia und generell zum Thema Informationssuche im Netz überprüfen. Ziel ist es, dass sie einzuschätzen lernen, wie die Seriosität und Qualität von Informationen im Netz zu beurteilen sind.

Durchführung

Über ein Quiz werden verschiedene Bereiche des Themas Informationen im Netz angesprochen. In den Aussagen geht es u. a. darum, wie die Suchergebnisse bei Google zustande kommen, wie die Strukturen hinter dem Online-Lexikon Wikipedia aussehen und welche Möglichkeiten zur Manipulation es bei Bewertungen von Produkten und Dienstleistungen im Netz gibt. Die angesprochenen Themen werden im Anschluss im Internet in Kleingruppen ausprobiert.

Auswertung

Im Anschluss an die jeweilige Kleingruppenarbeit können die einzelnen Themen noch einmal aufgegriffen, weiter vertieft und mit den angehenden Medienscouts diskutiert werden.

Hinweise zum Ausprobieren der einzelnen Themen

Bei der Methode werden verschiedene Bereiche des Themas Informationen im Netz angesprochen. In den Aussagen des Quiz geht es u. a. darum, wie die Suchergebnisse bei Google zustande kommen, wie die Strukturen hinter dem Online-Lexikon Wikipedia aussehen und welche Möglichkeiten zur Manipulation bei Bewertungen von Produkten und Dienstleistungen im Netz bestehen. Die angesprochenen Themen werden im Anschluss im Internet in Kleingruppen ausprobiert. Hierfür finden Sie im Folgenden einige Hinweise:

1. Bei der Google-Suche bekommt man immer dieselben Ergebnisse!

Hinweise zum Ausprobieren der verschiedenen Funktionen der Google-Suchmaschine finden die Jugendlichen unter support.google.com/websearch/. Dort werden Themen wie Standort, SafeSearch und Suchprotokoll erklärt. Je nachdem, welche Einstellungen man vornimmt oder ob man mit einem Google-Konto angemeldet ist, variieren die Suchergebnisse. Für Jugendliche mit einem Google-Konto kann es besonders spannend sein, das eigene Suchprotokoll zu überprü-

fen. An dieser Stelle können auch alternative Suchmaschinen angesprochen werden, die keine Daten der Nutzerinnen und Nutzer speichern (wie z. B. www.DuckDuckGo.de). Ein weiteres Thema ist das Filtern und Verfeinern von Suchergebnissen (wie z. B. Google Scholar). Auch hierzu finden sich auf der o.a. Seite verschiedene Hinweise. Weitere Informationen zu Suchmaschinen gibt es auch bei Klicksafe unter www.klicksafe.de/suchmaschinen/.

2. Google kann meine Matheaufgaben lösen!

Auch zu dieser Aussage finden die Medienscouts auf support.google.com/websearch/ verschiedene Hinweise. Unter der Rubrik „Suchfunktionen“ wird der Google-Taschenrechner sowie der Google-Einheitenumrechner erklärt.

3. Alles, was bei Wikipedia steht, ist richtig!

Zum Thema Falschmeldungen bzw. Hoaxes bei Wikipedia gibt es einige Zeitungsartikel im Netz, z. B. www.sueddeutsche.de/digital/falschmeldungen-bei-wikipedia-der-einsame-mann-im-mond-1.1045197. Bei der englischsprachigen Wikipedia gibt es einen eigenen Eintrag über die hartnäckigsten Falschmeldungen, welche teilweise erst nach Jahren gefunden und korrigiert werden konnten: en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:List_of_hoaxes_on_Wikipedia. Wie die Autorinnen und Autoren mit fehlerhaften und falschen Einträgen umgehen, kann man unter de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Vandalismus nachlesen. Und wer selber einmal ausprobieren möchte, wie man einen Wikipedia-

Artikel erstellt oder korrigiert, kann dies unter de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Spielwiese versuchen. Weitere Informationen zur Wikipedia gibt es auch bei Klicksafe unter www.klicksafe.de/wikipedia/.

4. Blogs sind seriöse Quellen!

Als Einstieg zum Thema eignet sich der Wikipedia-Artikel über Blogs unter: de.wikipedia.org/wiki/Blog. Außerdem gibt es viele Artikel im Internet, die sich mit der Frage der Seriosität von Blogs auseinandersetzen. Ein Beispiel für einen Blog mit äußerst fraglichen und offensichtlich falschen Informationen ist www.wahrheiten.org.

5. Bewertungen im Internet sind immer echt!

Auch zu dieser Aussage kann man einige Artikel im Internet recherchieren. Außerdem gibt es einen guten Fernsehbeitrag der Sendung WDR Servicezeit unter www.youtube.com/watch?v=jTszflllaFI.

Quiz zum Thema Informationssuche im Internet Wikipedia, Google, etc.

1 Bei der Google-Suche bekommt man immer dieselben Ergebnisse!

- Ja, es gibt keine Möglichkeiten, die Suchergebnisse zu beeinflussen.
- **Nein, je nachdem, wer etwas sucht, sortiert Google die Ergebnisse.**
- **Man kann bestimmte Ergebnisse ausblenden, wenn man diese nicht bekommen will.**
- Die besten Ergebnisse stehen oben und rechts außen!

2 Google kann meine Matheaufgaben lösen!

- So ein Quatsch, wie soll das denn gehen?
- Ja, dafür muss ich aber kostenpflichtige Zusatzsoftware installieren.
- **Ja, und außerdem kann ich Celsius in Fahrenheit oder Tassen in Liter umrechnen lassen.**
- Ja, aber ich muss dafür sehr komplizierte Anweisungen geben.

3 Alles, was bei Wikipedia steht, ist richtig!

- Das stimmt, schließlich ist Wikipedia ein Lexikon.
- Bei Wikipedia stehen viele Scherzartikel.
- Nein, Wikipedia kann man grundsätzlich nicht trauen.
- **Bei Wikipedia findet man viele richtige Informationen, sollte diese aber immer nachprüfen.**

4 Blogs sind seriöse Quellen!

- Ja, die Autoren wollen schließlich ernstgenommen werden.
- Blogs werden ausschließlich von erfahrenen Journalisten geschrieben.
- **In Blogs findet man teilweise unglaublichen Blödsinn.**
- **Manche Menschen nutzen einen Blog, um Werbung für Produkte zu betreiben.**

5 Bewertungen im Internet sind immer echt!

- Ja, da wird von Seiten wie Amazon und Tripadvisor genau darauf geachtet.
- **Nein, man findet immer wieder geschönte Bewertungen.**
- Auf Internetbewertungen kann man grundsätzlich nichts geben.
- **Am Besten ist, wenn man verschiedene Seiten checkt.**

5 | Medienpädagogische Informationen im Netz

Ziel

Die angehenden Medienscouts sollen verschiedene Informationsportale im Netz kennenlernen, bei denen sich Jugendliche und Erwachsene zu Fragen der Mediennutzung informieren können. Sie erkunden, welche Informationen auf den jeweiligen Seiten zu finden sind.

Durchführung

Die Jugendlichen recherchieren in Kleingruppen auf verschiedenen medienpädagogischen Informationsportalen. Diese werden von den Referentinnen und Referenten vorgegeben, wie z. B.:

Dauer

75 Minuten

Material

Laptops oder Tablets

Organisation

Gruppenarbeit
Präsentation

www.klicksafe.de	<i>Bin ich sicher im Netz unterwegs? Klicksafe bietet umfassende Infos für Eltern, Lehrer und Jugendliche. Für mehr Sicherheit im Internet.</i>
www.watchyourweb.de	<i>Watch your web möchte Jugendliche dazu bringen, verantwortungsvoller mit persönlichen Daten im Internet umzugehen.</i>
www.handysektor.de	<i>Handysektor ist ein Informationsangebot für Jugendliche zur sicheren Nutzung von Smartphones, Apps und Tablets.</i>
www.datenparty.de	<i>Datenparty richtet sich an Jugendliche und soll im Umgang mit persönlichen Daten sensibilisieren.</i>
www.schau-hin.info	<i>Die Initiative „Schau hin! Was Dein Kind mit Medien macht“ ist ein Elternratgeber zur Mediennutzung.</i>
www.checked4you.de	<i>Das Online-Jugendmagazin der Verbraucherzentrale NRW bietet u. a. Informationen zu den Themen Internet und Handy.</i>

Jede Kleingruppe erhält die Aufgabe, auf einer der Seiten zu recherchieren und zu erkunden, welche Informationen zu welchen Themen in welcher Form dort zu finden sind. Im Rahmen einer kurzen Präsentation stellen die Kleingruppen im Anschluss ihre jeweilige Seite den anderen Jugendlichen vor, surfen durch die Seite und zeigen dies über den Beamer. Außerdem sollen die Jugendlichen die einzelnen Seiten aus ihrer subjektiven Sichtweise heraus bewerten und berichten, ob die Art und Weise sowie die Aufbereitung der Themen und Informationen für Kinder und Jugendliche ansprechend sind.

Auswertung

Die kurzen Präsentationen zu den Inhalten der einzelnen Seiten bilden eine gute Grundlage für die Informationssuche bei der späteren Planung der Peer-Projekte. So wissen die Jugendlichen, zu welchem Thema sie sich auf welchen Seiten gut informieren können. Die Referentinnen und Referenten sollten besonders die Bewertungen der einzelnen Seiten durch die Jugendlichen aufgreifen und darüber ins Gespräch kommen.

6 | Geschützter Einstieg ins Internet für Kinder

Dauer

Dauer
30 Minuten

Organisation

Präsentation
Gespräch im Plenum

Ziel

Die Jugendlichen sollen verschiedene Internetseiten kennenlernen, die Kindern einen geschützten Einstieg ins Netz ermöglichen. Diese Informationen können die Jugendlichen später nutzen, sofern sie Peer-Projekte für jüngere Kinder anbieten möchten.

Durchführung

Die Referentinnen und Referenten stellen verschiedene kindgerechte Internetseiten vor, die jüngeren Kindern einen geschützten Einstieg ins Netz gewährleisten. Beispiele hierfür:

www.fragfinn.de	<i>Kinder finden mit dieser Kindersuchmaschine nur kindgeeignete und von Medienpädagogen überprüfte Internetseiten.</i>
www.blinde-kuh.de	<i>Die Blinde Kuh ist eine nicht kommerzielle Suchmaschine speziell für Kinder und Teil des Netzwerks Seitenstark.</i>
www.seitenstark.de	<i>Bei Seitenstark finden Kinder eine große Auswahl toller Kinderseiten im Netz.</i>
www.klick-tipps.net	<i>Internetseiten für Kinder über Spiele, Sport, Freizeit, Politik und mehr. Bewertet und geprüft durch eine Kinder- und Erwachsenenredaktion.</i>
www.internet-abc.de	<i>Informationen über das Internet mit einer Bibliothek, einer Werkstatt, einem Spielsalon und der Redaktion mit aktuellen Themen.</i>

Auswertung

Die Referentinnen und Referenten fragen nach, ob die Jugendlichen die einzelnen Internetseiten bereits kennen und als Kinder selbst genutzt haben. Die künftigen Medienscouts können in diesem Fall von ihren eigenen Erfahrungen berichten. Vielleicht kennen sie darüber hinaus weitere, für Kinder besonders geeignete Inhalte im Netz. Die Referentinnen und Referenten sollten gemeinsam mit den Jugendlichen besprechen, welche Kriterien hierfür besonders wichtig sind. Eine Liste mit zehn Kriterien findet man unter www.seitenstark.de/erwachsene/tipps-fuer-eltern-co.

Modul 3 | Kommunikation rund um die Uhr – Handy und Smartphone

Das Handy bzw. Smartphone ist das beliebteste und am weitesten verbreitete Medium unter Kindern und Jugendlichen. Über 50 Prozent der 6- bis 13-Jährigen und 97 Prozent der 12- bis 19-Jährigen besitzen ein eigenes Mobiltelefon, wovon die meisten internetfähig sind (vgl. MPFS 2014, S. 46). Immer mehr Nutzerinnen und Nutzer entscheiden sich bei der mobilen Internetnutzung für Flatrate-Tarife mit und ohne Vertragsbindung. Die Bezahlung per Prepaid-Karte ist in den letzten Jahren allerdings deutlich gesunken. Während sie bei Kindern noch häufiger zum Einsatz kommt, zeigt sich bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen, dass immer mehr Verträge abgeschlossen werden. Bei der Handyausstattung gibt es kaum geschlechtsspezifische oder bildungsbezogene Unterschiede. Darüber hinaus zeigt sich, dass je älter Kinder und Jugendliche sind, desto wahrscheinlicher ist, dass sie ein Gerät mit einer Internetflatrate haben (MPFS 2014, S. 46).

Nahezu alle Kinder und Jugendlichen schätzen die Multifunktionalität des Handys. Bei der Art und Weise der Nutzung ergeben sich jedoch alters-, geschlechts- und bildungsspezifische Unterschiede. Während Kinder mit ihrem Handy überwiegend telefonieren, SMS schreiben oder die Kamera nutzen, ist bei Jugendlichen, sowohl bei den Mädchen als auch bei den Jungen, Musik hören und im Internet surfen deutlich beliebter. Tatsächlich hat sich bei Jugendlichen die Handynutzung inzwischen dahin gehend verschoben, dass die mobile Internetnutzung (75 Prozent) relevanter ist als das Telefonieren (70 Prozent) (vgl. MPFS 2014, S. 47). Während Jungen lieber Handyspiele nutzen, drehen Mädchen mit ihrem Handy lieber Filme und machen Fotos, die anschließend verschickt werden (vgl. MPFS 2014, S. 48). Jugendliche, die sozial benachteiligt oder formal niedriger gebildet sind, weisen tendenziell eine eher unterhaltungs- und konsumorientierte Nutzung auf (vgl. Steiner 2013).

Insgesamt kommt vor allem bei älteren Kindern und Jugendlichen die ganze Bandbreite der Handyfunktionen zum Einsatz. Dabei dient das mobile Endgerät nicht mehr nur der Kommunikation und Vernetzung, sondern auch der Organisation und Strukturierung des Alltags (vgl. Behnisch 2014, S. 10). Dies wird vor allem durch Funktionen wie Wecker, Uhr, Kalender, Erinnerungen und Notizen unterstützt. Darüber hinaus spielen Funktionen wie Kamera, MP3-Player, Radio, Telefon, Spielkonsole und Rechner eine Rolle und gehören zur Grundausstattung. Speziell bei Smartphones gehören Apps zu den zentralen inhaltlichen Optionen. Zu den beliebtesten Apps gehören WhatsApp, Facebook, Foto-Apps und YouTube. Im Durchschnitt haben Jugendliche „18 Apps zusätzlich installiert“, d. h. neben den bereits vorinstallierten Apps auf ihren Geräten (MPFS, S. 48). Mit der mobilen Internetnutzung hat der QR-Code an Bedeutung gewonnen. Mit diesen kann man Fahrpläne, Wegbeschreibungen und Produktinformationen und vieles mehr abrufen.

In diesem Modul sollen sich die Kinder und Jugendlichen mit den vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von Handys und Smartphones kritisch auseinandersetzen, ihr Wissen vertiefen und sich über ihre bereits gesammelten Erfahrungen austauschen. Zusätzlich lernen sie neue Aspekte der Anwendung und des Umgangs kennen und setzen sich mit dem Thema Handykosten sowie mit Umwelt- und Verbraucherfragen auseinander.

1 | QR-Code-Rallye

Dauer

15 Minuten Einführung
90 Minuten Spielzeit
60 Minuten Auswertung

Material

Smartphones oder
Tablets mit
QR-Code-Reader
Ausgedruckte
QR-Codes
Arbeitsblätter
Stifte
Broschüren
und Material
zur Recherche
(Flyer, Studien etc.)

Organisation

Gruppenarbeit
Gespräch im Plenum

Ziel

Handys, Smartphones und auch Tablets bieten vielfältige Möglichkeiten zu Kommunikation, Information und Vernetzung. Die Jugendlichen sollen spielerisch verschiedene Nutzungsoptionen mobiler Endgeräte kennenlernen und ausprobieren sowie ihr bereits vorhandenes Wissen und Können dazu vertiefen. Bei der anschließenden Auswertung setzen sie sich kritisch reflexiv mit Chancen und Risiken der Handy- und Smartphonennutzung auseinander.

Durchführung

In den Räumlichkeiten oder auf dem Gelände der Einrichtung werden 20 QR-Codes platziert, hinter denen sich verschiedene Textaufgaben rund um die Themen Handy, Smartphone und Tablet verbergen (Hinweise zur Erstellung von QR-Codes siehe Anleitung). Mit den mobilen Geräten scannen die Jugendlichen diese Codes und recherchieren in Kleingruppen zu den Aufgaben im Internet oder durch Sichtung der zur Verfügung gestellten Materialien und Flyer. Die Ergebnisse tragen sie auf einem Arbeitsblatt ein, das sie vorab erhalten.

Auswertung

Die Ergebnisse der Kleingruppen werden im Plenum zusammengetragen und besprochen. Die Referentinnen und Referenten gehen gezielt auf die einzelnen Aufgaben ein, geben weitere Informationen und diskutieren gemeinsam mit den Jugendlichen offene Fragen und Anmerkungen.

Variante

QR-Codes können zu Links ins Internet, automatisch generierten Telefonanrufen und vielem mehr führen. Die Methode bietet daher noch viele Variationsmöglichkeiten. Die Aufgaben können z. B. zuvor ins Internet gestellt oder auf einen Anrufbeantworter gesprochen werden. Hierfür sollte allerdings ein eigener oder geliehener Gerätepool mit entsprechenden Guthaben bzw. Tarifen vorhanden sein.



Arbeitsblatt QR-Code-Rallye

Gruppenname: Namen:

Lösungen	
1	
2	<input type="checkbox"/> (ankreuzen wenn Aufgabe erledigt)
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	<input type="checkbox"/> (ankreuzen wenn Aufgabe erledigt)
19	
20	

Anleitung QR-Code-Rallye

Was ist ein QR-Code?

Der QR-Code (Abkürzung QR von engl. Quick Response: „schnelle Antwort“) ist ein zweidimensionaler Code, der von der japanischen Firma Denso Wave im Jahr 1994 entwickelt wurde. Darin können verschiedene Informationen verschlüsselt und mithilfe eines QR-Code-Readers auf dem Smartphone oder Tablet wieder ausgelesen werden (vgl. Lexikon von Handysektor www.handysektor.de/lexikon/glossar/Entry/list.html).

Beispiele für QR-Codes



Hinterlegter kurzer Text

Ein QR-Code, bei dem ein kurzer Text als Information hinterlegt ist.



Hinterlegter langer Text

QR-Codes sind zweidimensionale Codes, die von der japanischen Firma Denso Wave im Jahr 1994 entwickelt wurden. QR steht für den englischen Ausdruck „Quick Response“, also „schnelle Antwort“. Über QR-Codes können Informationen verschlüsselt und diese im Anschluss mit Hilfe spezieller Apps auf Smartphones oder Tablets ausgelesen werden.



Hinterlegte Internetadresse

www.ajs-bw.de

Mit einem QR-Code lassen sich verschiedene Formen von Informationen verschlüsseln. Dazu gehören u. a.:

- einfacher Text, der am scannenden Gerät angezeigt wird
- digitale Visitenkarte (sogenannte vCard)
- Hyperlink zu einer Internetadresse
- automatischer Versand einer SMS
- automatischer Aufbau eines Telefonanrufs

Wie erstellt man einen QR-Code?

Um einen QR-Code zu erstellen, gibt es verschiedene kostenlose QR-Code-Generatoren im Internet, z. B.:

- goqr.me/de/
- www.unitag.io/qrcode
- www.qrcode-generator.de

Nachdem die gewünschte Information auf der Seite eingegeben wurde, kann der QR-Code generiert und im Anschluss als Grafik-Datei heruntergeladen und ausgedruckt werden.

QR-Code-Rallye

Je nachdem, welches Gelände bzw. welche Räumlichkeiten für die Rallye vor Ort zur Verfügung stehen, sind verschiedene Variationen vorstellbar: Ist wenig Platz wie z. B. nur ein einzelner Seminarraum vorhanden, ist es sinnvoll, die Codes in kleinerem Format auszudrucken und hinter Stühlen oder unter Tischplatten versteckt anzubringen. Hat man hingegen ein großes Außengelände oder Gebäude zur Verfügung, sollten die Codes nicht zu klein gewählt werden, damit sie in der geplanten Zeit gefunden werden können.

Um die Codes einscannen zu können, sind Smartphones oder Tablets mit installiertem QR-Code-Reader notwendig. Die entsprechenden Apps gibt es kostenlos in den App-Stores der verschiedenen Hersteller.

Sind die Aufgaben lediglich als simpler Text in den Codes verschlüsselt, benötigen die eingesetzten Geräte weder eine Internet- noch eine Telefonverbindung, um diesen darzustellen. Diese Methode bietet sich an, wenn die Rallye mit Geräten der Jugendlichen durchgeführt wird. Die QR-Code-Rallye bietet jedoch Variationsmöglichkeiten. Die Aufgaben können z. B. zuvor ins Internet gestellt oder auf einen Anrufbeantworter gesprochen werden. Hierfür sollte allerdings ein eigener oder geliehener Gerätepool mit entsprechenden Guthaben bzw. Tarifen vorhanden sein. In jedem Fall muss die Nummer der jeweiligen Aufgabe hinterlegt werden, damit die Jugendlichen die Lösung auf dem Arbeitsblatt an der richtigen Stelle eintragen können.

Beispiel für eine Aufgabenliste

Die einzelnen Aufgaben müssen den örtlichen und zeitlichen Gegebenheiten angepasst und vor jeder Rallye auf Aktualität hin überprüft werden:

- 1 Recherchiert, für welche Worte die Abkürzung SMS steht, wann die erste SMS versendet wurde und welcher Text gesimst wurde.
- 2 Macht ein Foto von euch und schickt es per Bluetooth an das Handy GT-I8190.
- 3 Sucht die IMEI-Nummer eures Handys. Wie das geht steht in dem Flyer „Das ist mein Handy“.
- 4 Sucht den SAR-Wert eures Handys auf www.handywerte.de.
- 5 Notiert drei Möglichkeiten, die Strahlenbelastung bei der Handynutzung zu reduzieren. Recherchiert dafür im Internet.
- 6 Auf der Bärenwiese in Ludwigsburg ist ein Geo-Cache versteckt. Wie heißt dieser? Findet es über die Seite www.geocaching.com heraus.
- 7 Ermittelt den Verkaufswert eures Handys auf www.wirkaufens.de.
- 8 Sucht auf www.planet-schule.de nach dem Stichwort „Blutige Handys“ und findet heraus, in welchem afrikanischen Land Coltan als Rohstoff für die Handyproduktion abgebaut wird.
- 9 Wie viele Handys werden pro Jahr hergestellt? Schaut in den Flyer Handy, Kongo, Müllalarm.
- 10 Recherchiert in der KIM-Studie, wie viel Prozent der 10-11-Jährigen nach eigenen Angaben bereits ein eigenes Handy haben.
- 11 Recherchiert in der JIM-Studie, welche Apps auf Smartphones für Jugendliche am wichtigsten sind.
- 12 Schaut auf www.handysektor.de und sucht drei Möglichkeiten, ein Smartphone sicher zu machen.
- 13 Welche zwei Dinge sollte man tun, bevor man sein Handy verkauft, verschenkt oder entsorgt? Schaut in den Flyer Smartphone, App & Satellit.
- 14 Sucht auf www.verivox.de/handytarife/calculator.aspx den günstigsten Prepaid-Handytarif für folgenden Nutzer: 60 Minuten ins Festnetz, 120 Minuten ins Mobilfunknetz, 10 SMS, 500 MB Internetnutzung
- 15 Recherchiert, was sogenannte In-App-Käufe sind und weswegen man diese auf seinem Smartphone sperren sollte.
- 16 Nennt eine Situation, bei der man das Handy in jedem Fall lautlos stellen sollte.
- 17 Nennt eine Situation, bei der man das Handy unbedingt ausschalten muss.
- 18 Stellt den Wecker eures Handys auf 11.30 Uhr.
- 19 Wenn ihr einen Wunsch frei hättet, was sollten Handys in Zukunft in jedem Fall können?
- 20 Was verbirgt sich hinter dem Wort Priyanka?

Modul 4 Risiken im Netz

Im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien geraten immer wieder Gefährdungspotenziale, missbräuchliche Verwendungen und andere Risiken in den Fokus der Öffentlichkeit. Diese stellen eine Herausforderung an der Schnittstelle von Medienkompetenzförderung und Gewaltprävention dar.

In einem ersten Schritt geht es in diesem Modul um den Begriff und das Verständnis von Gewalt. Unter Gewalt wird ein auf Personen oder Sachen gerichtetes, physisch, psychisch, sexuell, sozial oder materiell schädigendes Handeln oder Verhalten gefasst. Die Jugendlichen setzen sich im Gespräch mit anderen mit ihrem Verständnis von Gewalt auseinander und lernen die unterschiedlichen Formen von Gewalt kennen.

In Verbindung mit digitalen Medien rücken in einem zweiten Schritt die Themen Cyber-Mobbing, Cyber-Grooming, Sexting, Happy Slapping und jugendgefährdende Inhalte in den Mittelpunkt. Die Begrifflichkeiten werden im Folgenden kurz erläutert:

- Unter Cyber-Mobbing versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe moderner Kommunikationsmittel wie Internet oder Handy (vgl. Klicksafe). Eine allgemeine oder juristische Definition des Begriffs gibt es nicht. Beim Cyber-Mobbing handelt es sich um kein völlig neues Phänomen, jedoch unterscheidet es sich in einigen Punkten vom Mobbing:
 - Es ist weder zeitlich noch räumlich begrenzt, was ein besonders hohes Belastungspotenzial für Betroffene in sich birgt.
 - Das Ausmaß der Verbreitung ist nicht bzw. nur schwer kontrollierbar, sodass das Publikum unüberschaubar groß und teilweise unbekannt sein kann.
 - Täterinnen und Täter handeln durch die vermeintliche Anonymität im Netz enthemmter, was auch als „Online-Enthemmungseffekt“ bezeichnet wird.

Mehr zum Thema Cyber-Mobbing finden Sie in der Broschüre „Cyber-Mobbing“ in der Reihe Kompaktwissen der ajs.

- Cyber-Grooming bezeichnet eine Form sexueller Belästigung im Internet. Mithilfe gefälschter Identitäten und meist falscher Altersangaben sprechen überwiegend Erwachsene Kinder und Jugendliche in Chaträumen und Foren an und erschleichen sich gezielt deren Vertrauen, um sie sexuell zu belästigen.

- Als Sexting wird das Versenden von erotischen Bildern und Nachrichten verstanden, deren Inhalte meist sexuell motiviert sind (vgl. MPFS 2014, S. 53). Diese werden teilweise als Mutprobe, teilweise als Liebesbeweis freiwillig und im gegenseitigen Einverständnis erstellt und verschickt. Dieses Phänomen ist an sich noch keine Gefährdung, jedoch birgt es ein hohes Gefährdungsrisiko. Sexualisierte Gewalt droht, wenn das Material nach einem Streit oder einer Trennung von den Beteiligten oder auch durch Dritte ohne Zustimmung veröffentlicht und somit verbreitet wird.
- Hinter Happy Slapping („Fröhliches Schlagen“) verbirgt sich ein Angriff von Jugendlichen, in der Regel im Gruppenkontext, auf ein Opfer. Diese Gewalthandlung wird mit einer Video- bzw. Handykamera aufgezeichnet und im Anschluss ins Internet gestellt. Obwohl es sich auch um gestellte Inszenierungen handeln kann, sind die meisten Darstellungen und Dokumentationen durchaus real.
- Zum Themenkomplex jugendgefährdende Inhalte zählen unter anderem Pornografie, Extremismus, Rassismus, Sexismus, Verherrlichung von Gewalt und Krieg sowie die Verherrlichung von Suizid und Essstörungen. 78 Prozent der Jugendlichen ist bekannt, dass brutale Videos oder Pornofilme aufs Handy verschickt und über das Handy verbreitet werden (MPFS 2014, S. 52). Jungen sind häufiger Adressaten von pornografischem oder gewalthaltigem Material als Mädchen, die wiederum öfter zu Foren, in denen Suizid und Essstörungen verharmlost werden, eingeladen werden (vgl. ebd.).

Sowohl bei Cyber-Mobbing als auch bei Happy Slapping und bei Verstößen im Bereich von jugendgefährdenden Inhalten gibt es rechtliche Grundlagen. Neben den allgemeinen Persönlichkeitsrechten im Grundgesetz, wie dem Recht am eigenen Bild bzw. dem Bestimmungsrecht über die Darstellung der eigenen Person, dem Recht am gesprochenen Wort oder dem Recht auf Schutz der Privatsphäre, gibt es weitere strafrechtliche sowie zivilrechtliche Aspekte, die in diesem Kontext relevant sind.

Die Jugendlichen werden in diesem Modul für alle hier genannten Themen sensibilisiert und im Umgang damit geschult. Eine Zielsetzung ist, dass sie lernen, sich und ihre Fähigkeiten einzuschätzen, was neben Möglichkeiten des Handelns auch Grenzen beinhaltet. Sie erhalten einen groben Überblick über die geltende Rechtslage zu all diesen Themen und lernen die Selbstschutz-Plattform juuuport kennen, auf der sie sich bei Problemen in und mit dem Internet von jugendlichen Scouts anonym beraten lassen können

1 | Gewaltbarometer

Ziel

Diese Methode dient als Einstieg ins Themenfeld Gewalt. Ziel ist es, sich kritisch mit der eigenen Haltung sowie der Haltung anderer zum Thema auseinanderzusetzen. Ein weiterer Effekt ist das Lernen, mithilfe von Argumenten die eigene Meinung zu vertreten und konstruktiv auf kritische Einwände und Anmerkungen von Dritten zu reagieren.

Durchführung

Die Jugendlichen erhalten eine oder mehrere Karten mit Aussagen zum Thema Gewalt aus dem Alltag. Diese nehmen teilweise, jedoch nicht ausschließlich Bezug auf Medienhandeln. Mit einem Kreppband oder Seil wird quer durch den Raum eine Linie mit den beiden Polen „Gewalt“ und „keine Gewalt“ gezogen und auf dem Boden fixiert. Die Jugendlichen haben nun die Aufgabe, ihre Karten zwischen den beiden Polen zu platzieren. Nachdem alle ihre Karten auf den Boden gelegt haben, folgt die nächste Runde. Nun ist es den Jugendlichen erlaubt, Karten, mit deren Position sie nicht einverstanden sind, aufzuheben. Zunächst äußert die Person, die die Karte aufgenommen hat, weshalb sie der Meinung ist, dass die Karte an dieser Stelle nicht richtig liegt. Danach wird die Person befragt, die die Karte dort abgelegt hat, weshalb sie dort liegt. Nun wird in der Gruppe diskutiert, ob die Karte liegen bleibt oder verlegt wird. Die Diskussion um die Positionierung der Karte wird von den Referentinnen und Referenten begleitet und moderiert. So werden nach und nach die strittigen Karten durchgearbeitet. Dabei zeigt sich, wie unterschiedlich manche Situationen und Aussagen aufgenommen und bewertet werden. In der Übung zeigen sich die verschiedenen Formen von Gewalt sowie die subjektiven Wahrnehmungen im Erleben.

Auswertung

Gewalt wird als Thema in den unterschiedlichen Facetten diskutiert. Die Jugendlichen sind gefordert, sich kritisch mit der eigenen Auffassung und Haltung sowie mit den Haltungen anderer auseinanderzusetzen. Sie lernen nicht nur ihre eigene Meinung zu vertreten und Argumente zur Positionierung der Karte zu finden, sondern auch, dass die subjektiven Empfindungen zu Gewalt unterschiedlich sein können.

Dauer

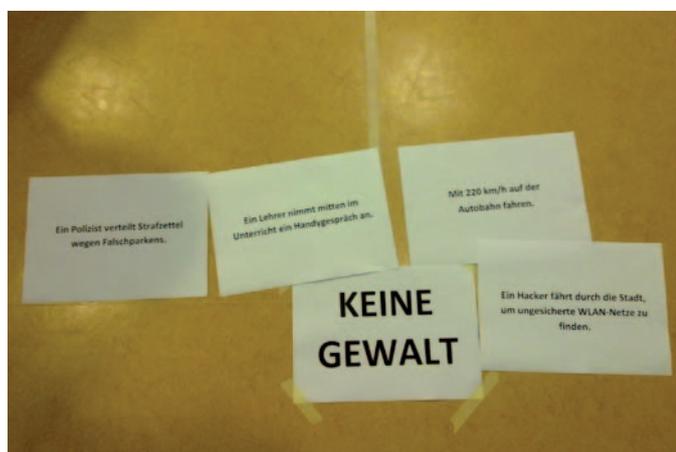
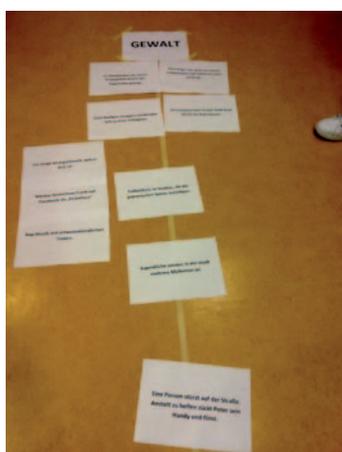
30 Minuten

Material

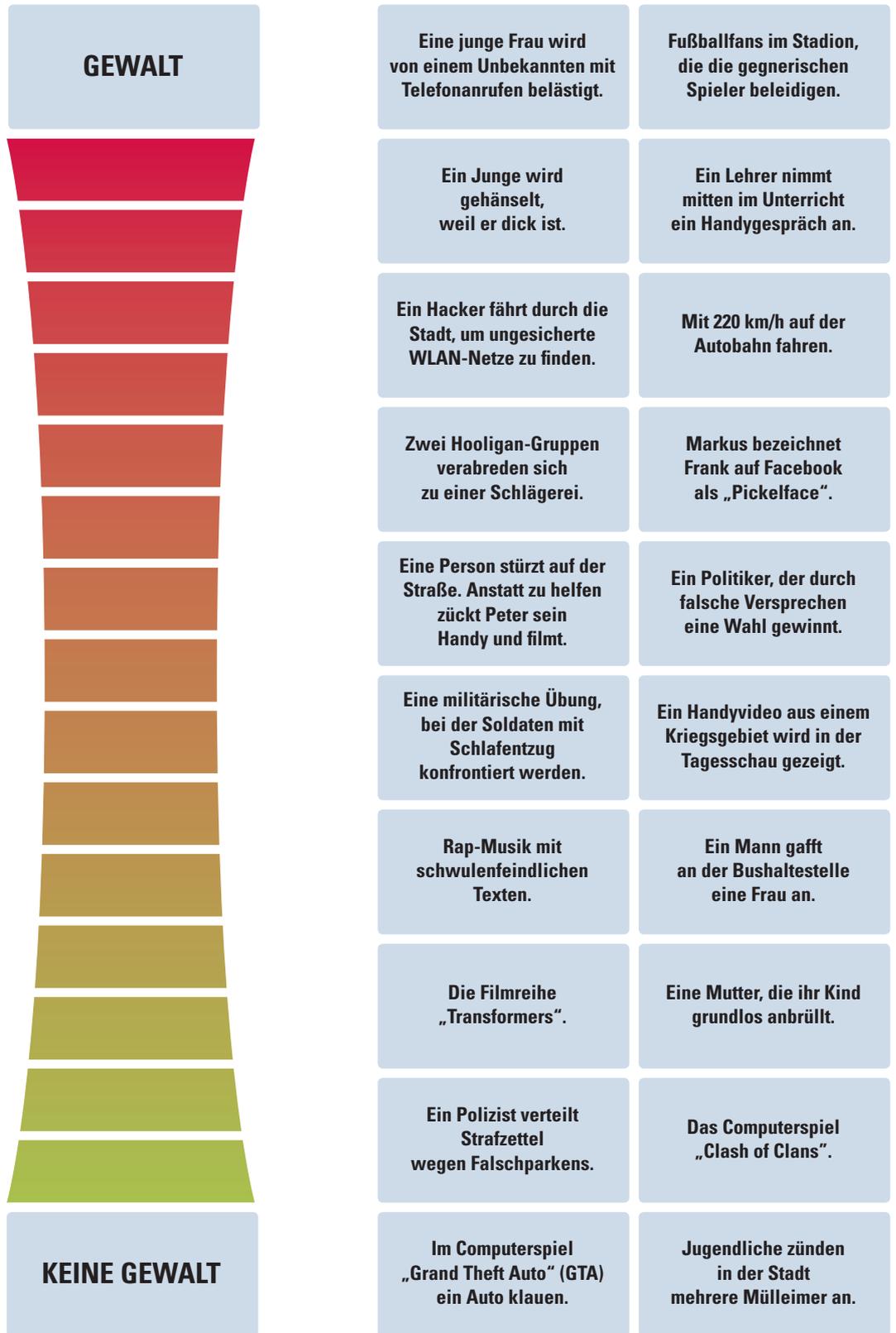
Kartenset
„Gewaltbarometer“
mit Szenen
und Aussagen
Kreppband oder Seil

Organisation

Gespräch im Plenum



Gewaltbarometer



2 | Plakat zur Gewaltdefinition

Ziel

Die Erstellung eines Plakats zur Gewaltdefinition erfolgt direkt im Anschluss an die Methode des Gewaltbarometers. Ziel dieser Übung ist, eine gemeinsame Definition der angehenden Medienscouts für den Begriff Gewalt zu erarbeiten und festzuhalten.

Durchführung

Die Referentinnen und Referenten fragen die Jugendlichen, was sie unter Gewalt verstehen und welche Formen von Gewalt ihnen einfallen. Mithilfe eines Brainstormings werden verschiedene Eigenschaften und Beschreibungen von Gewalt gesammelt und von den pädagogischen Fachkräften auf einem Plakat festgehalten.

Auswertung

Das Plakat mit dem vorläufigen Ergebnis wird im Raum aufgehängt. Es kann bei folgenden Übungen als Erinnerungstütze dienen und fortwährend ergänzt oder verändert werden.

Dauer

15 Minuten

Material

Flipchart-Papier

Stifte

Organisation

Gespräch im Plenum

3 | Film: „Let's fight it together“

Dauer

15 Minuten

Einführung

60 Minuten

Arbeitsphase

30 Minuten

Auswertung

Material

Film: „Let's fight it together“

Flipchart-Papier

Stifte

Organisation

Gruppenarbeit

Präsentation

Gespräch im Plenum

Ziel

In dieser Übung steht die Auseinandersetzung mit Erscheinungsformen von Cyber-Mobbing sowie dessen Verlauf und Auswirkungen im Mittelpunkt. Der hier eingesetzte Film konfrontiert die Jugendlichen mit einem Fall von Cyber-Mobbing. Sie lernen, sich in andere hineinzusetzen, und erfahren, wie reagiert werden kann.

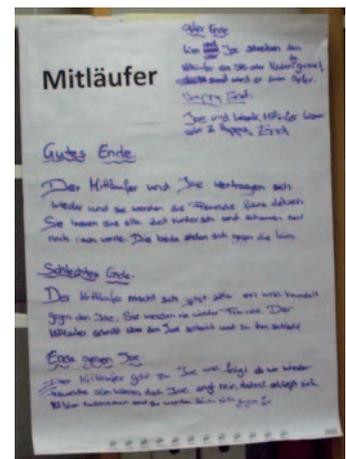
Durchführung

Die Gruppe schaut sich gemeinsam den Film „Let's fight it together“ zum Thema Cyber-Mobbing an. Der Film wird an einer bestimmten Stelle (bei Minute 5:07) gestoppt. Bis zu diesem Zeitpunkt werden im Film noch keine Lösungsansätze gezeigt. Die Jugendlichen sollen sich nun in Kleingruppen Gedanken über den weiteren Verlauf der Geschichte machen und ein Drehbuch schreiben. Sie werden dazu angehalten, je zwei bis drei Szenarien aus der Sicht der drei Protagonisten des Films zu erarbeiten. Sowohl für die Täterin Kim, für das Opfer Joe und den Mitläufer Rob soll dargestellt werden, wie es weitergehen kann und wird.

Arbeitsauftrag:

Wie geht der Film eurer Meinung nach (aus Sicht der Täterin Kim, des Opfers Joe und des Mitläufers Rob) weiter? Versetzt euch in die jeweiligen Rollen und überlegt, was die Personen denken und tun?

Die entworfenen Szenarien werden schriftlich festgehalten und später im Plenum präsentiert. Im Anschluss wird der Film noch einmal angeschaut, diesmal bis zum Ende und zur Auflösung.



Auswertung

Die Jugendlichen sollen lernen, sich in die verschiedenen Akteure hineinzusetzen, und sich Gedanken über Cyber-Mobbing und dessen Auswirkungen machen. Die Jugendlichen werden gefragt, wie sie den Film, insbesondere das Ende, fanden.

Abschließend werden schriftlich Tipps und mögliche Lösungsansätze festgehalten. Diese beziehen sich darauf, was getan werden kann, wenn man selbst mit einem Fall von Cyber-Mobbing konfrontiert wird:

- Beweise sichern (Screenshot)
- Personen im Netz blockieren oder melden
- Opfer unterstützen und zuhören
- anonyme Beratung auf der Selbstschutz-Plattform juuuport
- Erwachsene als Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner hinzuziehen (betreuende Personen, Eltern, Lehrkräfte, Polizei etc.)
- ruhig bleiben und Hilfe holen

Varianten

1. Die Szenarien für das Filmende der angehenden Medienscouts können in Form eines Comics mit oder ohne Textblasen festgehalten werden.
2. Die Jugendlichen sollen gezielt ein schlechtes, ein gutes oder ein alternatives Ende erfinden.

„Let's fight it together“ ist ein Film, der von Childnet International (2010) für das Ministerium für Kinder, Schulen und Familien in Großbritannien produziert wurde. Verfügbar unter www.digizen.org oder unter www.klicksafe.de (mit deutschen Untertiteln).

4 | Risiken im Netz

Dauer

90 Minuten

Material

Medienpädagogisches

Informationsmaterial

Flipchart-Papier

Stifte

Organisation

Gruppenarbeit

Präsentation

Gespräch im Plenum

Ziel

Bei dieser Methode steht die Auseinandersetzung mit Gefahren im Netz anhand der Beispiele Happy Slapping, Cyber-Grooming, Sexting und jugendgefährdende Inhalte im Mittelpunkt. Die Jugendlichen lernen, sich ein neues Thema zu erschließen und mit einer Vielzahl an Informationen umzugehen.

Durchführung

Die Jugendlichen werden in geschlechtsheterogenen Kleingruppen aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält eines der vier Themen: Happy Slapping, Cyber-Grooming, Sexting und jugendgefährdende Inhalte. Anhand von zur Verfügung gestellten Informationsmaterialien und mithilfe einer Internetrecherche soll jede der Kleingruppen eine Präsentation mit Texten, Bildern und Filmen erstellen und im Anschluss im Plenum vorstellen.

Der Arbeitsauftrag besteht darin, anderen Kindern und Jugendlichen zu vermitteln, was sich hinter dem von ihnen zu bearbeitenden Thema verbirgt. Sie entscheiden, was es aus ihrer Sicht an zentralen Informationen und Wissenswertem zu berichten gibt.

Auswertung

Die Präsentationen der Kleingruppen im Plenum werden von den Referentinnen und Referenten ergänzt und weiter vertieft.

5 | Rechtliche Aspekte und Grundlagen

Ziel

Ziel der Methode ist die Vermittlung von straf- und zivilrechtlichen Grundlagen bei missbräuchlicher und problematischer Internet-, Handy- und Smartphonennutzung.

Durchführung

Die Jugendlichen erfahren, welche rechtlichen Aspekte bei Cyber-Mobbing, Happy Slapping, Sexting und jugendgefährdenden Inhalten berührt sein können und welche Rechtsfolgen und Konsequenzen sich daraus ergeben. Dazu werden die entsprechenden Paragraphen aus dem Strafgesetzbuch und anderen Gesetzen vorgestellt und gemeinsam mit den Jugendlichen erarbeitet, was diese übersetzt in Alltagssprache bedeuten. Was im Internet erlaubt ist und was nicht, ist ebenso Thema wie der Umgang mit beobachtbaren Verstößen. Immer wieder kommt es vor, dass sich Jugendliche strafbar machen, ohne es zu wissen.

Auswertung

Während und nach der Präsentation der Gesetzestexte durch die Referentinnen und Referenten gibt es meist viele Fragen der Jugendlichen. Es gilt den Austausch über vorhandenes Wissen zu fördern sowie einen Beitrag zur Klärung von offenen Fragen und vorherrschenden Missverständnissen zu leisten.

Dauer

60 Minuten

Material

Präsentation zu rechtlichen Grundlagen

Organisation

Präsentation
Gespräch im Plenum

Präsentation zu rechtlichen Grundlagen

Verschiedene Paragraphen des Strafgesetzbuchs regeln die unterschiedlichen Vergehen bei Cyber-Mobbing, Happy Slapping, Sexting, etc.:

§ 185 StGB:	Beleidigung
§ 186 StGB:	Üble Nachrede
§ 187 StGB:	Verleumdung
§ 238 StGB:	Nachstellung
§ 240 StGB:	Nötigung
§ 241 StGB:	Bedrohung
§ 201 StGB:	Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes
§ 201a StGB:	Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen

Eine weitere strafrechtlich relevante Regelung steht im Kunsturhebergesetz:

§§ 22, 23 und 33 KUG: Recht am eigenen Bild

Die vollständige Präsentation finden Sie wie alle weiteren Materialien unter www.ajs-bw.de/medienscouts-material.html.

Auch beim Thema jugendgefährdende Inhalte gelten die Regelungen des Strafgesetzbuchs:

§86 StGB: Verbreiten von Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen

§86a StGB: Verwenden von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen

§130 StGB: Volksverhetzung

§131 StGB: Gewaltdarstellung

§184 StGB: Verbreitung pornographischer Schriften

Bei pornographischen Schriften kann bereits der Besitz strafbar sein, wenn die Inhalte zum Zweck der Weitergabe „vorrätig“ gehalten werden.

Rechtliche Optionen und Einschränkungen

Opfer von Cyber-Mobbing, Happy Slapping und Sexting haben weitere rechtliche Möglichkeiten:

Zivilrecht:	Unterlassungsklage, Schadenersatzforderung, Schmerzensgeld
Ordnungsrecht:	Datenschutz, Medienaufsicht, Löschung, etc.

Aber: Eine erfolgreiche Rechtsdurchsetzung hängt von wichtigen Faktoren ab, die in der Praxis oft nicht vorliegen bzw. diese enorm erschweren:

- Die Täterinnen und Täter müssen strafmündig bzw. zivilrechtlich deliktstfähig sein.
- Die Täterinnen und Täter müssen bekannt sein.
- Die Tat muss bewiesen werden können.
- Viele Internetanbieter haben ihren Sitz im Ausland, dort gelten u. U. andere rechtliche Vorschriften.

Nachteile des Rechtswegs

Bevor es zu einer Strafanzeige bei der Polizei bzw. zu einer zivilrechtlichen Klage kommt müssen die möglichen Nachteile bei der Beschreitung des Rechtswegs in den Blick genommen werden:

- Eine rechtliche Bestrafung von Täterinnen und Tätern kann die Tat nicht rückgängig machen.
- Rechtliche Schritte können zu einer Eskalation der Auseinandersetzung und zur Erschwerung einer gemeinschaftlichen Streitschlichtung führen.
- Die Einleitung rechtlicher Maßnahmen geht immer mit einem mehr oder weniger starken Kontrollverlust über den weiteren Verlauf der Auseinandersetzung und dessen Bewertung durch Dritte einher.
- Anders als bei einer Strafanzeige ist die Durchsetzung zivilrechtlicher Ansprüche mit einem Kostenrisiko verbunden.

Modul 5 **Jetzt bin ich Medienscout, wie geht es weiter?**

Die Jugendlichen haben ausführlich und intensiv über die Nutzung des Internets und von Handys und Smartphones diskutiert und sich untereinander sowie mit den Erwachsenen über die positiven wie die problematischen Aspekte ausgetauscht. Dabei haben sie Neues gelernt oder wurden in ihrem Wissen bestätigt. Insgesamt konnten sie sich während der Schulung als Expertin oder Experte erleben. Sie haben Methoden kennengelernt und konnten beobachten, wie man als Referentin oder Referent mit einer Gruppe arbeiten kann. Und nicht zuletzt haben sie Inhalte recherchiert, aufbereitet, bewertet und geübt, ihre Ergebnisse zu präsentieren. Jetzt sind sie Medienscouts.

In diesem abschließenden Modul geht es darum, einen guten Übergang von der Medienscout-Schulung hin zur Planung, Organisation und Durchführung der Peer-Projekte durch die Medienscouts zu gestalten. Die Medienscouts müssen sich entscheiden, in welcher Form, mit welchen Methoden, zu welchem Thema und für welche Zielgruppe sie ihre Peer-Projekte gestalten möchten. Darüber hinaus müssen sie klären, in welchen Konstellationen sie weiterarbeiten möchten. Spätestens zu diesem Zeitpunkt werden die beiden Fachkräfte der jeweiligen Einrichtung intensiv in die Arbeit mit der Gruppe eingebunden, da sie ab hier den weiteren Prozess verantwortlich betreuen und begleiten.

Zu Beginn dieses Moduls gibt es eine Rückschau auf die Inhalte und Methoden der Module 1 bis 4 sowie ein Feedback der Jugendlichen zur Schulung insgesamt. Abschließend erhalten die Jugendlichen Hinweise zu den Möglichkeiten, sich medienpädagogisch weiter zu informieren und auf dem neuesten Stand zu halten. Zu allen bei der Schulung eingesetzten Filmen, Internetseiten etc. wird eine Linksammlung erstellt und ausgeteilt.

1 | Rückschau und Ergebnissicherung

Dauer

30 Minuten

Material

Erstellte Materialien
aus den ersten
vier Modulen

Organisation

Gespräch im Plenum

Ziel

Mit der Rückschau soll erreicht werden, dass sich die Jugendlichen an die Inhalte und Methoden aus den ersten vier Modulen erinnern und diese dadurch intensiver verinnerlichen. Die Ergebnisse der Diskussionen, Übungen und Präsentationen sollen verfestigt werden. Ein weiteres Ziel der Methode ist es, den Medienscouts zu verdeutlichen, wie umfangreich die Inhalte der Schulung bisher waren und wie viel sie durch ihre Mitarbeit bereits geleistet haben. Dies gibt einen positiven An Schub für den Einstieg in die Phase der Peer-Projekte.

Durchführung

Beginnend beim ersten Zusammentreffen der Medienscouts mit den Referentinnen und Referenten werden sämtliche Inhalte und Methoden der ersten vier Module in chronologischer Reihenfolge angeführt und besprochen. Dies soll aus den Reihen der Medienscouts geschehen, die Referentinnen und Referenten geben hierzu lediglich Anregungen. Dabei geht es neben der Benennung der Methode und des grundsätzlichen Inhalts (z. B. „Facebook-Check“) auch darum, an markante Punkte und Ergebnisse aus den jeweiligen Diskussionen und Gesprächen zu erinnern und diese noch einmal anzuführen. Sofern bei der jeweiligen Methode Material eingesetzt oder erarbeitet wurde, sollte dies sichtbar gemacht und zur Veranschaulichung erneut gezeigt werden.

Auswertung

Im Anschluss an die Rückschau sollten die Referentinnen und Referenten den Anlass nutzen, um auf die große Menge an Inhalten, Informationen und Methoden hinzuweisen, die während der Schulung bearbeitet und behandelt wurden. Diese positive Botschaft zeigt, zu welcher Leistung und welchem Umfang die Jugendlichen in der Lage sind, wenn sie sich für ein Thema interessieren.

2 | Feedback-Runden

Ziel

Mit dem Ziel, die Schulung inhaltlich und methodisch zu evaluieren, findet je eine schriftliche und anonymisierte sowie eine mündliche und offene Feedback-Runde statt. In der ersten, schriftlichen Runde gilt es, den Jugendlichen ein ehrliches Feedback ohne Scheu zu ermöglichen und herauszufinden, ob die Schulung zielgruppengerecht gestaltet und wo Verbesserungspotenzial vorhanden ist. In der mündlichen Runde haben die Mediencouts die Möglichkeit, ihr Feedback vor der Gruppe öffentlich kundzutun bzw. zu bekräftigen. Auch die beteiligten Erwachsenen geben den Mediencouts als Gruppe eine Rückmeldung zu deren Engagement und ihrer Mitarbeit.

Dauer

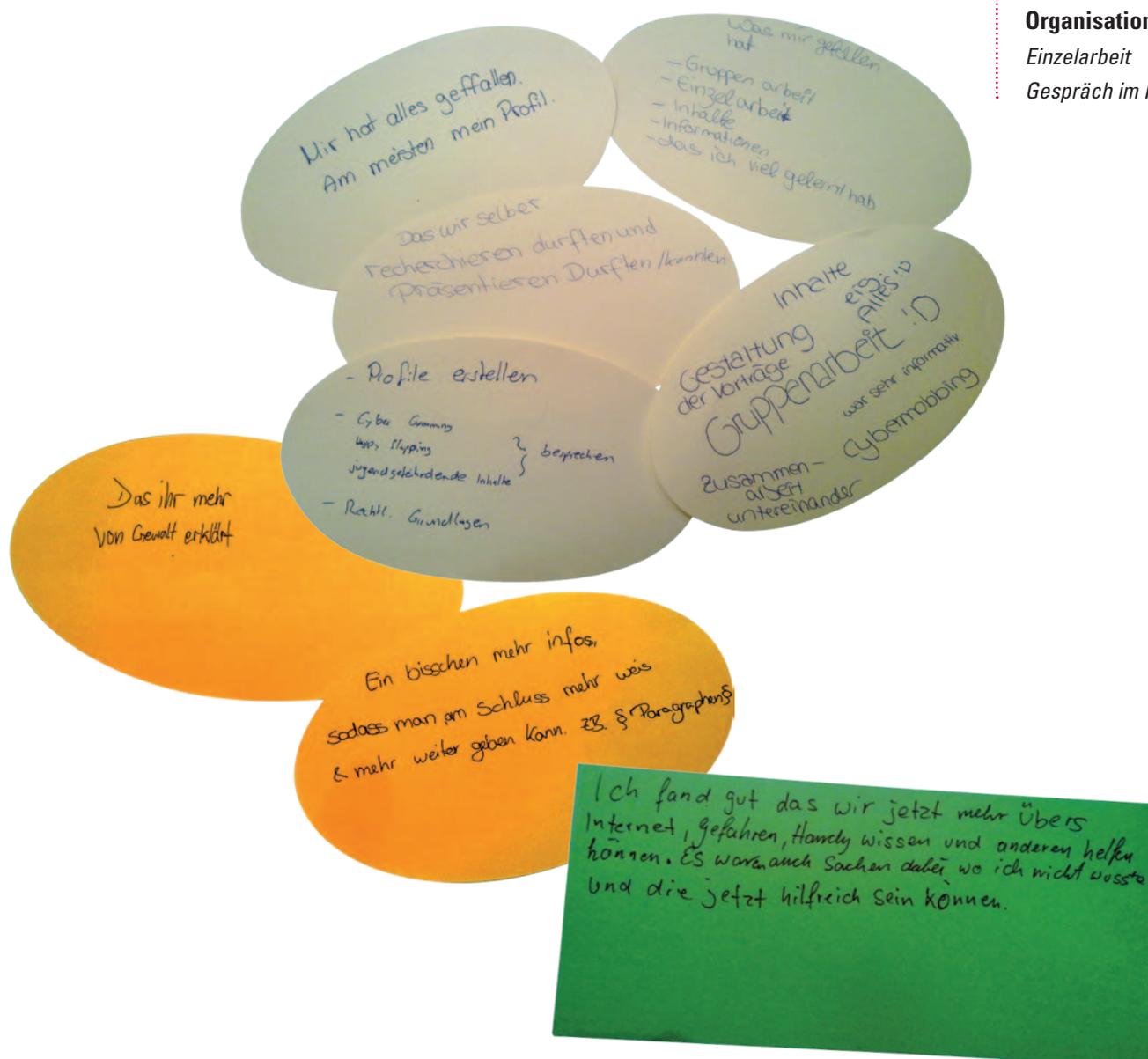
30 Minuten

Material

Metaplankarten
in drei verschiedenen
Farben
Stifte

Organisation

Einzelarbeit
Gespräch im Plenum



Durchführung

Für die schriftliche Feedback-Runde erhalten alle Medienscouts drei verschiedenfarbige Metaplankarten sowie einen Stift. In Einzelarbeit erstellt jeder Medienscout ein schriftliches und anonymes Feedback zu folgenden Punkten:

- Was mir gefallen hat.
- Was mir nicht gefallen hat.
- Was man besser machen kann.

Nach dem Ausfüllen werden die Karten eingesammelt. Die Referentinnen und Referenten lesen diese erst nach dem Ende des Moduls.

Im Anschluss folgt eine mündliche Feedback-Runde in offener Runde. Hier gilt das Prinzip, dass jeder etwas sagen darf, aber niemand etwas sagen muss. In jedem Fall jedoch geben die Referentinnen und die Referenten sowie die beiden Fachkräfte der jeweiligen Einrichtung der Gruppe an dieser Stelle ein mündliches Feedback.

Auswertung

Die Ergebnisse der schriftlichen Feedback-Runde werden ausgewertet, zusammengefasst und fließen sukzessive in die Weiterentwicklung der Schulung.

3 | Peer-Projekte – Ideensammlung

Ziel

Die Medienscouts entwickeln erste Ideen für ihre Peer-Projekte. Wichtige Fragen hierbei sind, in welcher Form, mit welchen Methoden, zu welchem Inhalt und für welche Zielgruppe die Medienscouts ihre Projekte gestalten wollen. Die Methode bietet die Gelegenheit, die Ideen für Peer-Projekte auf ihre Realisierbarkeit hin zu überprüfen bzw. dahin gehend zu modifizieren. Außerdem können sich hier bereits die Konstellationen und Teams zusammenfinden, in denen später gemeinsam Peer-Projekte durchgeführt werden sollen.

Durchführung

Zunächst bilden die Medienscouts mit Unterstützung der Referentinnen und Referenten sowie der beiden Fachkräfte der jeweiligen Einrichtung die Konstellationen und Teams, in welchen sie später gerne ihre Peer-Projekte durchführen möchten. Diese Entscheidung kann, muss jedoch noch nicht endgültig sein. Anschließend ziehen sich die Medienscouts in Kleingruppen zurück, suchen ein Thema und erarbeiten erste Ideen für ihre Peer-Projekte. Die Ergebnisse werden auf einem Plakat oder Flipchart-Papier festgehalten und anschließend vor dem Plenum präsentiert und diskutiert.

Auswertung

Bei der Präsentation der Ergebnisse können die Referentinnen und Referenten auf schwer zu realisierende Ideen eingehen (z. B. zu großer Umfang des Projekts, unpassende Zusammenstellung von Inhalten, Methoden und anvisierter Zielgruppe etc.) und diese gemeinsam mit der Gruppe modifizieren. Die beiden Fachkräfte der jeweiligen Einrichtung können aus einrichtungsinterner Sicht organisatorische Hinweise geben. Im Anschluss müssen diese gemeinsam mit den Medienscouts die Form der weiteren Arbeit an den Peer-Projekten vereinbaren und zeitlich festlegen.

Dauer

60 Minuten

Material

Flipchart-Papier

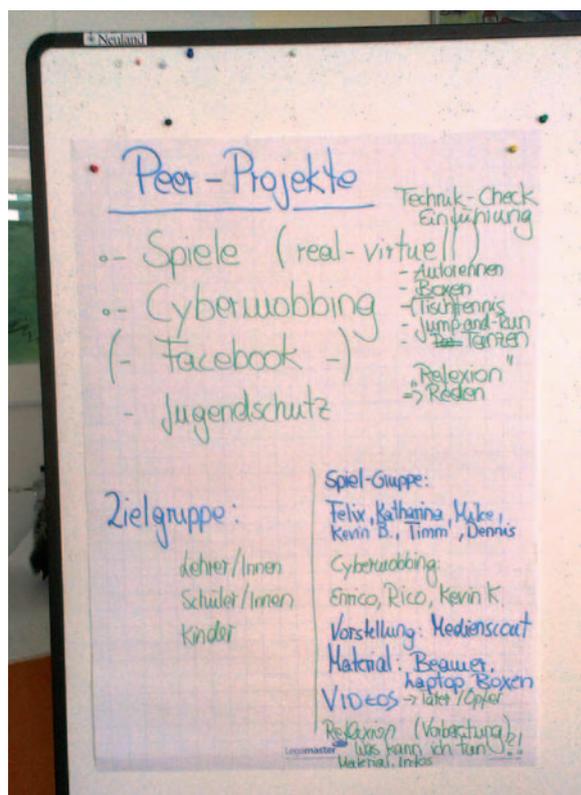
Stifte

Organisation

Gruppenarbeit

Präsentation

Gespräch im Plenum



4. | **Material- und Linksammlung – Wo gibt es weiterführende Informationen?**

Dauer

30 Minuten

Material

Material- und
Linksammlung

Flyer und Informations-
broschüren

Organisation

Gespräch im Plenum

Ziel

Zum Abschluss der Schulung erhalten die Medienscouts einen Überblick, wie und wo sie sich zur Planung und Gestaltung ihrer Peer-Projekte medienpädagogisch informieren können. Die Medienscouts haben die Möglichkeit, noch nicht geklärte Fragen zu stellen oder Unklarheiten anzumerken.

Durchführung

Vorbereitend erstellen die Referentinnen und Referenten eine Sammlung aller Methoden und Inhalte, die während der Schulung zum Einsatz gekommen sind. Dies kann in gedruckter Form geschehen, aber auch eine Sammlung von Material und Links auf CD oder online sind möglich. Die Medienscouts erhalten Zugang zu den eingesetzten Materialien, Methoden und Inhalten, um diese für ihre Peer-Projekte einsetzen zu können. Darüber hinaus können die Referentinnen und Referenten weitere Informationsseiten im Internet genauso wie Flyer und Informationsbroschüren vorstellen und austeilten.

Auswertung

Sofern noch offene Fragen bei den Medienscouts vorhanden sind, sollten die Referentinnen und Referenten diese im Rahmen dieser Methode beantworten bzw. auf Informationen in gedruckter Form oder online verweisen.

Peer-Projekte der Medienscouts

Nachdem die fünf Module der Medienscout-Schulung abgeschlossen wurden, beginnt die zweite Phase des Angebots. In diesem Teil der Arbeitshilfe finden sich einige Hinweise und Anregungen, wie die Begleitung der Medienscouts durch die Phase der Peer-Projekte erfolgreich gestaltet werden kann.

In einem ersten Schritt sollten die beiden das gesamte Angebot begleitenden Fachkräfte der jeweiligen Einrichtungen gemeinsam mit den Medienscouts klären, in welchem zeitlichen Rahmen und in welcher Zusammensetzung sie künftig weiterarbeiten möchten. Je nach Gruppenzusammensetzung gibt es hierbei verschiedene Möglichkeiten: Regelmäßige Treffen aller Medienscouts bieten sich an, wenn diese Teil einer bereits bestehenden Gruppe sind oder wenn die Gruppe beschließt, gemeinsam ein großes und umfangreiches Peer-Projekt zu planen und durchzuführen. Für Medienscouts, die aus verschiedenen Maßnahmen und eventuell getrennten Standorten einer Institution für die Schulung zusammengekommen sind, wird eine Betreuung in kleineren Teams, die ihre Projekte in Zweier- oder Dreierkonstellationen vorbereiten, leichter zu organisieren sein. In diesem Fall sollte jedoch beachtet werden, dass sich die Medienscouts nicht gänzlich aus den Augen verlieren. Gemeinsame Termine zum gegenseitigen Austausch und zur Präsentation der geplanten Projekte bzw. des aktuellen Planungsstands sollen in jedem Fall gesetzt sein. Dies dient nicht zuletzt der Motivation, die geplanten Projekte auch durchzuführen.

In Hinblick auf die zeitliche Planung soll darauf geachtet werden, dass der Zeitraum vom Ende der Schulung bis zur Durchführung der Peer-Projekte möglichst kurz ist, sodass die Medienscouts ein nahe liegendes Ziel vor Auge haben und die Inhalte noch präsent sind. Die Motivation, ein eigenes Projekt durchzuführen, ist bei den Jugendlichen direkt im Anschluss an die Schulung erfahrungsgemäß am größten. Dies sollte genutzt und die Planungen dahin gehend vorgenommen werden. Kommt es zu einer größeren Pause bis zur Umsetzung der Peer-Projekte, ist nicht auszuschließen, dass bei einzelnen Jugendlichen die Erziehungshilfemaßnahme vorher beendet ist und sie nicht mehr in der Einrichtung sind oder von dieser erreicht werden können. Auch unter diesem Aspekt ist eine zeitlich schnelle Verwirklichung der Peer-Projekte anzustreben. Besonders in den Blick zu nehmen sind lange Ferienzeiten oder Phasen erhöhter schulischer Aktivität, die den Ablauf dieser Phase erheblich stören und die Motivation zum Engagement als Medienscout negativ beeinflussen können.

Es ist naheliegend, dass die Medienscouts, die während der Schulung zuletzt behandelten Inhalte zum Thema „Risiken im Netz“ bevorzugt für ihre Peer-Projekte heranziehen. Daher ist es eine Aufgabe der begleitenden Fachkräfte, während der Planungsphase der Peer-Projekte immer wieder auf das gesamte Spektrum an möglichen Themen und Methoden zu verweisen und die Medienscouts bei der Auswahl ihres Projekts gut zu beraten. Idealerweise kann auf die während des letzten Moduls der Schulung entwickelten ersten Ideen zurückgegriffen werden. Diese können jedoch auch wieder verworfen und neue Projektideen entwickelt werden. Dabei ist auf eine gute Abstimmung aus Thema, Methoden, zeitlichem Rahmen und anvisierter Zielgruppe zu achten. Die Planungen müssen auf ihre Realisierbarkeit hin überprüft werden, die Medienscouts sollen sich in dem von ihnen gewählten Thema sicher fühlen und die Metho-

den so ausgewählt haben, dass diese zu den Teilnehmerinnen und Teilnehmern der Peer-Projekte passen. Die Medienscouts benötigen Unterstützung durch die Fachkräfte, um sich nicht mit zu vielen Übungen und Spielen zu verzetteln, sondern sich auf einen kleinen Ausschnitt aus dem großen Thema Internet-, Smartphone- und Handynutzung zu beschränken und der Durchführung ihrer Methoden ausreichend Zeit zu geben.

Auch bei der Organisation und Durchführung ihrer Projekte sind die Medienscouts auf Unterstützung angewiesen. Findet das Peer-Projekt in der eigenen Einrichtung statt, muss ein geeigneter Raum sowie die notwendige Medientechnik organisiert werden. Möglicherweise müssen Einladungskarten entworfen und verteilt werden. Einrichtungsintern ist abzuklären, dass die Medienscouts während der Durchführung ihrer Projekte von Pflichtterminen freigestellt werden. Genau wie bei der Medienscout-Schulung ist auf ein einladendes Ambiente und ausreichende Verpflegung zu achten. Sofern sich die Medienscouts für ein Projekt außerhalb ihrer Einrichtung, z. B. an einer Schule oder in einem Jugendhaus, entscheiden, müssen meist noch weitere Absprachen mit allen Beteiligten vorgenommen werden. Hierfür ist in aller Regel notwendig, dass die Fachkräfte aktiv werden und die Medienscouts bei diesen Schritten gut begleiten. Dies gilt im gleichen Maße für die Durchführung der Peer-Projekte, bei der sichergestellt sein muss, dass die Jugendlichen bei auftretenden Problemen an einen oder mehrere Erwachsene abgeben können und damit nicht alleine gelassen werden. Mit dieser Sicherheit im Rücken fällt es den Medienscouts sicherlich leichter, trotz aller Aufregung und Nervosität ihre Inhalte und ihr erworbenes Wissen souverän und selbstbewusst an andere weiterzugeben.

Zu guter Letzt ist es ein probates Mittel, die Motivation der Medienscouts während dieser Phase durch kleine Belohnungen hochzuhalten. Sowohl als Auflockerung während der Planung als auch kurz vor oder direkt nach der Durchführung der Peer-Projekte können Maßnahmen wie gemeinsame Ausflüge, Eisdielenbesuche oder ein Filmabend dazu beitragen, dass die Medienscouts mit größtmöglichem Einsatz an ihrer Sache dranbleiben und ihr Engagement aufrechterhalten.

Einige Beispiele für Peer-Projekte der Medienscouts

- *„Geschützter Einstieg ins Internet“ –
45 Minuten Informationen und Spiele für Grundschüler und Grundschülerinnen*
- *„Cyber-Grooming – Anmache übers Netz“ –
90 Minuten für Schülerinnen der fünften Klasse einer Realschule*
- *„Cyber-Mobbing“ –
90 Minuten für Schülerinnen und Schüler der sechsten Klasse einer Werkrealschule*
- *„Sicher im Netz“ –
45 Minuten für Mädchen im Rahmen einer sozialen Gruppenarbeit*
- *„Virtualität – Realität“ – Lehrerinnen und Lehrer
einer Erziehungshilfeschule erleben die Faszination der virtuellen Welt im Spiel*
- *Gestaltung diverser Flyer und Internetseiten zu medienpädagogischen Themen*

Fazit aus drei Jahren Pilotphase (2011 bis 2014)

Zwischen Herbst 2011 und Sommer 2014 wurden insgesamt 93 Medienscouts aus verschiedenen Einrichtungen der Jugendhilfe geschult. Aus der Sicht der Referentinnen und Referenten haben sich die methodische Vielfalt, die Bereitschaft zur Spontaneität, das Einbeziehen der Wünsche und Interessen der Jugendlichen sowie ein gelassener Umgang mit Störungen als wichtige Faktoren für eine erfolgreiche Durchführung der Medienscout-Schulung erwiesen. Während der Pilotphase wurde die Schulung regelmäßig aktualisiert, indem Verbesserungsvorschläge der Jugendlichen aufgegriffen wurden.

Bei den beteiligten Fachkräften überwiegen im Rückblick die positiven Effekte. Das Angebot bietet ihnen die Gelegenheit, die Jugendlichen als Expertinnen und Experten für ein Thema wahrzunehmen und mit diesen darüber in einen Austausch zu kommen:

„Für mich war es interessant zu sehen, wie unsere Jugendlichen Medien nutzen. Von ihnen zu lernen, welche Motivation dahinter steckt [...]. Das war für mich ein Gewinn.“

(Zitat einer Pädagogin).

Die Pädagoginnen und Pädagogen berichten darüber hinaus, dass sie sensibler für den eigenen Mediengebrauch und insbesondere für den Medienumgang der Jugendlichen geworden sind. Im Gegenzug werden sie von diesen eher als Ansprechpersonen bei auftretenden Schwierigkeiten wahrgenommen werden.

Jugendliche, die von Angeboten der Jugendhilfe erreicht werden, bringen eine eigene Geschichte und nicht nur positive Erfahrungen mit. Das Gefühl der Selbstwirksamkeit und des eigenen Selbstwertes ist oft nur sehr eingeschränkt vorhanden. Die Tatsache, dass die meisten Jugendlichen das Angebot von Anfang bis Ende durchhalten – und dies sogar über Phasen fehlender Motivation hinweg –, ist für die Fachkräfte eine oft neue und im positiven Sinne ungewöhnliche Erfahrung. Dies gilt auch für das Miteinander, das sich im Verlauf der verschiedenen Phasen entwickelt:

„Dass sie sich positiv gegenseitig unterstützen, erlebt man sonst nicht so oft.“

(Zitat einer Einrichtungsleiterin).

Die gegenseitige Motivation und Unterstützung wurde insbesondere bei der Umsetzung der Peer-Projekte durch die Jugendlichen deutlich:

„Als es um die Realisierung der Peer-Projekte ging, haben wir sehr intensiv die Gruppe zur gegenseitigen Motivation genutzt. [...] Als sie dann bei ihrem Peer-Projekt vor der Klasse standen, ist ein Teil der Jugendlichen nervös geworden. Anderen hat das nicht so viel ausgemacht, und die haben dann die Nervösen mitgezogen [...]. Und auch diejenigen, die am Ende einer Veranstaltung „nur“ die Gummibärchen ausgeteilt haben, waren ein Teil der Gruppe und fanden es toll, dabeizustehen.“

(Zitat einer Pädagogin).

Einen besonderen Effekt haben auch die Abschlussveranstaltungen, bei denen die große Wertschätzung und Anerkennung für die Leistung der Medienscouts durch die Fachkräfte der Einrichtungen, der ajs und der örtlichen Presse zum Ausdruck kommt. Die Art und Weise, wie die Medienscouts bei diesen Anlässen ihre Peer-Projekte präsentieren, ist für alle Beteiligten oftmals beeindruckend:

„Und wenn man sieht, wie die Jugendlichen bei den Abschlussveranstaltungen auftreten, sind das Erlebnisse, wie wir sie sonst eher selten mit ihnen haben.“

(Zitat einer Einrichtungsleiterin).

Insgesamt sorgt das Angebot ajs Medienscouts Jugendhilfe dafür, dass das Thema Mediennutzung innerhalb der Einrichtungen intensiver zur Sprache kommt und als eine pädagogische Aufgabe für die Jugendhilfe wahrgenommen wird.

Einige ausgewählte Rückmeldungen der Medienscouts

1. Was war für euch das Besondere am Projekt Medienscouts?
 - a) Dass ich viel über die Medien gelernt habe, was ich vorher noch nicht wusste. Halt wie man sicher durchs Internet surfen kann.
 - b) Dass man was gelernt hat über Medien und so Zeugs.
 - c) Man hat in diesem Projekt viel über das Internet und auch über die Fallen gelernt.
 - d) Etwas Besonderes war im Allgemeinen die Erkenntnisse, die wir gewonnen haben, und unsere neu gesammelten Erfahrungen.

2. Was war schwierig? Was war anstrengend?
 - a) Schwierig war es wegen meiner Konzentration. Man musste viel sitzen und verstehen, was gemeint ist.
 - b) Wenn's warm war, sich zu konzentrieren.
 - c) Für mich war nichts schwierig. Das lange Sitzen war etwas anstrengend.
 - d) Es war etwas schwierig, mit den jüngeren Kindern in einem Team zu kooperieren, weil sie das Projekt nicht immer so ernst nahmen wie die anderen.

3. Was war der schönste Moment während des gesamten Projekts?
 - a) Die Abschlussveranstaltung. Wo wir alle auf der Bühne standen und das Projekt vorgestellt haben.
 - b) Die Abschlussfeier. Es waren alle dabei und wir wurden gelobt.
 - c) Da wo wir selber arbeiten durften und danach den anderen unsere Präsentation vorstellen konnten.
 - d) Der schönste Moment war, als wir zurückblickten, was wir bei den letzten Treffen alles geleistet und gelernt haben.

a) Hanna: 14 Jahre

b) Micha: 13 Jahre

c) Sabrina, 16 Jahre

d) Vera, 16 Jahre

(Namen von der Redaktion geändert)

Material- und Informationssammlung

Spielanleitungen, Arbeitsblätter, Methoden- und Spielkarten, Präsentationen, Links zu Internetseiten, Filmen und medienpädagogischen Materialien zur Durchführung der Methoden: www.ajs-bw.de/medienscouts-material.html

Materialien der ajs

Schriftenreihe Medienkompetenz

- Band 1: Drei- bis Achtjährige - Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten. Juli 2013
- Band 2: Acht- bis Dreizehnjährige: Wir sind doch keine Babys mehr! Oktober 2013
- Band 3: Die Jugendlichen: Wir wissen Bescheid - besser als Ihr! November 2013
- Band 4: Zehn Jahre Web 2.0. Bilanz, Ausblick und pädagogische Herausforderungen, Dezember 2014

ajs-Kompaktwissen

Informationsbroschüren für Eltern und Fachkräfte zu den verschiedenen Themen des Jugendschutzes. Im Bereich Medien zu den Themen: Cyber-Mobbing, Computerspiele, Kind und Fernsehen

Methodenhefte und Arbeitshilfen

Zusatzmodule zum Klicksafe-Lehrerhandbuch. Die Hefte bieten neben Hintergrundinformationen zu verschiedenen Themen Methoden und Materialien, die sich für den Einsatz in Schule und Jugendarbeit eignen. Übersicht über die Hefte sowie Bestellmöglichkeit unter: www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/zusatzmodule-zum-lehrerhandbuch/

Planspiel „mein_profil.de“. Autor: Ralf Brinkhoff, Spielpädagoge, Hrsg.: Drei-W-Verlag GmbH, Essen 2015. Zu beziehen unter: www.drei-w-verlag.com/137-mein-profi.html
Auf der Internetseite des Drei-W-Verlags finden Sie darüber hinaus viele weitere Spiele, Plakate, Broschüren, Faltblätter, etc. zu den Themen des Jugendschutzes: www.drei-w-verlag.de

Cyber-Mobbing: Medienkompetenz trifft Gewaltprävention. Methoden und Praxisbeispiele für die Präventionsarbeit mit Jugendlichen, Hrsg.: Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen, Hannover 2014. Broschüre DIN A4, 80 Seiten, 10 Euro, zu beziehen unter: www.ljs-materialien.de

Wie umgehen mit Konflikten im Netz? Methodenideen für die pädagogische Praxis, Hrsg.: Wissenschaftliches Institut des Jugendhilfswerk Freiburg e.V., Freiburg 2014. Broschüre DIN A4, 48 Seiten, kostenloser Download unter www.wi-jhw.de

Bloßgestellt im Netz – Planspiel Cyber-Mobbing. Hrsg.: Aktion Jugendschutz Bayern e.V., München 2014. Broschüre, 36 Seiten, zu beziehen unter: www.materialdienst.aj-bayern.de

Die **Werkstatt-Community webhelm.de** bietet verschiedene methodische Zugänge zu den Themen Datenschutz, Persönlichkeitsrechte und Urheberrecht in Online-Communitys. Methodenbeschreibungen und passende Zusatzmaterialien zum Download unter: webhelm.de/paedagogische-fachkraefte/methoden/

Medienpädagogik Praxis-Blog. Materialien, Methoden, Projektbeispiele, Tipps, Tricks und aktuelle Informationen für die medienpädagogische Praxis in Jugendarbeit und Schule: www.medienpaedagogik-praxis.de

Informationen zu medienpädagogischen Themen

www.klicksafe.de

Bin ich sicher im Netz unterwegs? Klicksafe bietet umfassende Infos für Eltern, Lehrer und Jugendliche. Für mehr Sicherheit im Internet.

www.watchyourweb.de

Watch your web möchte Jugendliche dazu bringen, verantwortungsvoller mit persönlichen Daten im Internet umzugehen.

www.handysektor.de

Handysektor ist ein Informationsangebot für Jugendliche zur sicheren Nutzung von Smartphones, Apps und Tablets.

www.datenparty.de

Datenparty richtet sich an Jugendliche und soll im Umgang mit persönlichen Daten sensibilisieren.

www.schau-hin.info

Die Initiative „Schau hin! Was Dein Kind mit Medien macht“ ist ein Elternratgeber zur Mediennutzung.

www.checked4you.de

Das Online-Jugendmagazin der Verbraucherzentrale NRW bietet u.a. Informationen zu den Themen Internet und Handy.

www.irights.info

iRights.info beantwortet Fragen zum Urheberrecht und weiteren Rechtsgebieten. Ziel ist es, für ein besseres Verständnis des Urheberrechts und anderer Rechtsgebiete in der digitalen Welt zu sorgen.

www.mpfs.de

Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs) erstellt seit 1998 die Basisuntersuchungen JIM (Jugend, Information, (Multi-) Media) und KIM (Kinder + Medien, Computer + Internet) zur Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen.

Beratungsangebote für Kinder, Jugendliche und Eltern

www.juuuport.de

juuuport ist eine Selbstschutzplattform von Jugendlichen für Jugendliche. Auf juuuport kannst du dich online von anderen Jugendlichen beraten lassen, wenn du Fragen und Probleme rund ums Web hast, z.B. bei Cybermobbing.

www.nummergegenkummer.de

Das Kinder- und Jugendtelefon ist unter der Nummer 116111 von montags bis samstags von 14 bis 22 Uhr erreichbar. Samstags findet eine Beratung von Jugendlichen für Jugendliche statt. Eltern erreichen die „Nummer gegen Kummer“ unter 0800/111 05 50.

www.bke-jugendberatung.de

www.bke-elternberatung.de

Auf den Internetseiten der Bundeskonferenz für Erziehungsberatung e. V. (bke) finden Jugendliche im Alter zwischen 14 und 21 Jahren und Eltern kostenlose und anonyme Beratung zu Erziehungsfragen oder bei Problemen.



Aktion Jugendschutz (ajs)

Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg

Jahnstraße 12 · 70597 Stuttgart

Tel. 0711/237 37 0 · Fax 0711/237 37 30

info@ajs-bw.de · www.ajs-bw.de



AKTION JUGENDSCHUTZ

Landesarbeitsstelle
Baden-Württemberg