

# Gewalt in den (digitalen) Medien

Am 07.02., 08:30 – 16:15 Uhr  
Sonja di Vetta, SIN – Studio im Netz e.V.



MEDIEN. BILDUNG. KULTUR

# SIN - STUDIO IM NETZ



angebote projekte empfehlungen mediathek über uns



hallo im  
studio  
im netz



Wir begleiten euch beim kompetenten Umgang mit digitalen Medien.

Seit 1996 setzen wir uns für eine selbstbestimmte Teilhabe an unserer digitalisierten Gesellschaft ein.

Münchner Elternabend Medien 2022 – online



SIN-Info 6/22: Trends und Neues aus dem SIN



KABU-Bastelanleitungen



Pädagogischer Medienpreis 2022





# Ablauf

## **(Digitale) Medien und Kinder**

Aktuelle Mediennutzung

Methoden zur Selbstreflexion

Medienwirkung

Jugendmedienschutz

## **Gewalt in den (digitalen) Medien**

Formen und Arten von Gewalt in den Medien

Besondere Form: im Netz und in Soziale Netzwerke

## **Strategien und Idee gegen medial vermittelte Gewalt**

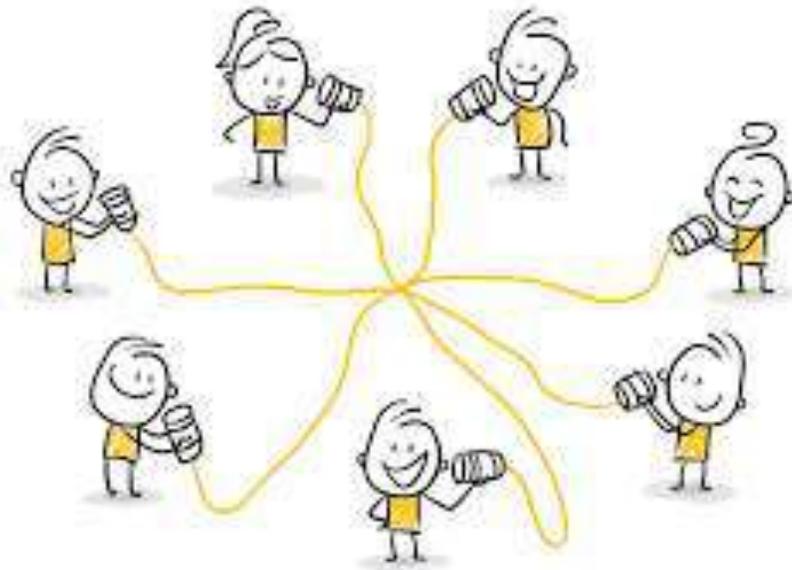
Medien zum Thema machen

Aktive Medienarbeit

Technische Einstellungen und Sicherheitstipps

## **Selbst bewerten & ausprobieren**

# Vorstellungsrunde



**Name, Einrichtung und Zielgruppe?**

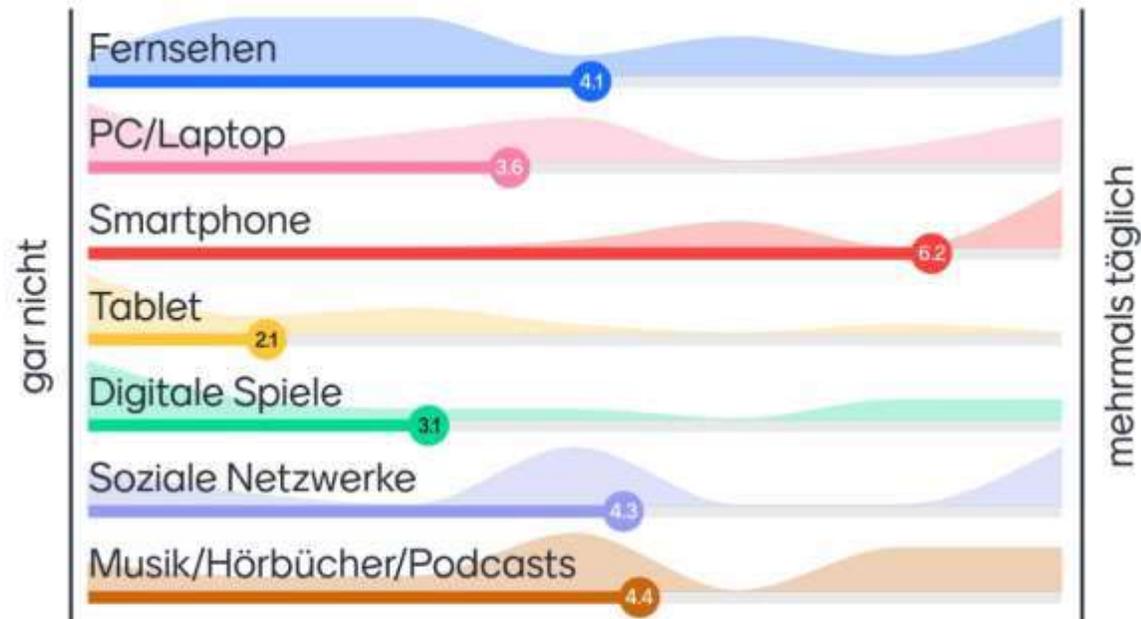
**Mitgebrachte Themen und Fragen?**

Sammlung:

<https://yopad.eu/p/gewaltmedien23>

## Wie häufig nutze ich...

Mentimeter







## Wer sollte verantwortlich sein für den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor negativen Einflüssen des Internets und der mobilen Medien?





Huggy Wuggy-Figur aus dem Spiel Poppy Playtime.



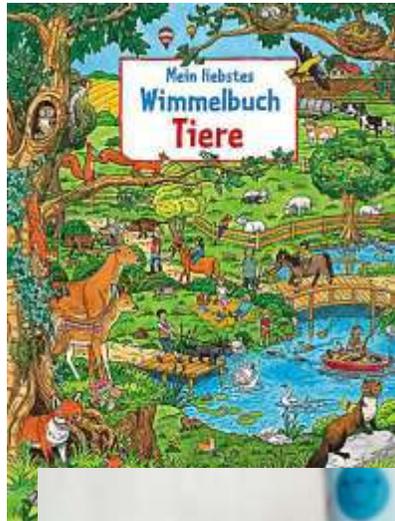
Netflix-Serie „Squid Game“



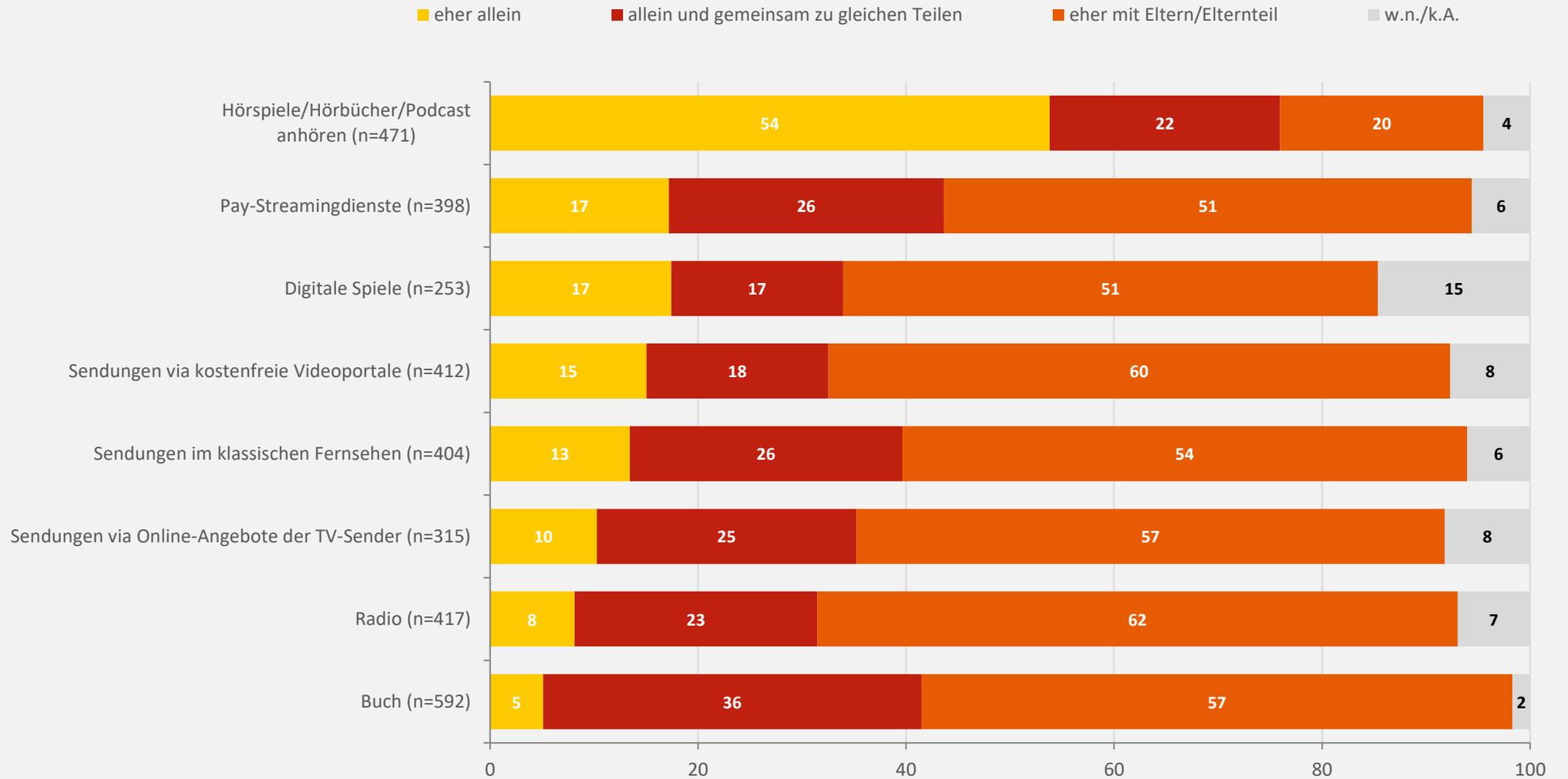
#UNHATEWOMAN-Kampagne gegen frauenverachtende Sprache



# Einblick in die Kinder-Medienwelt



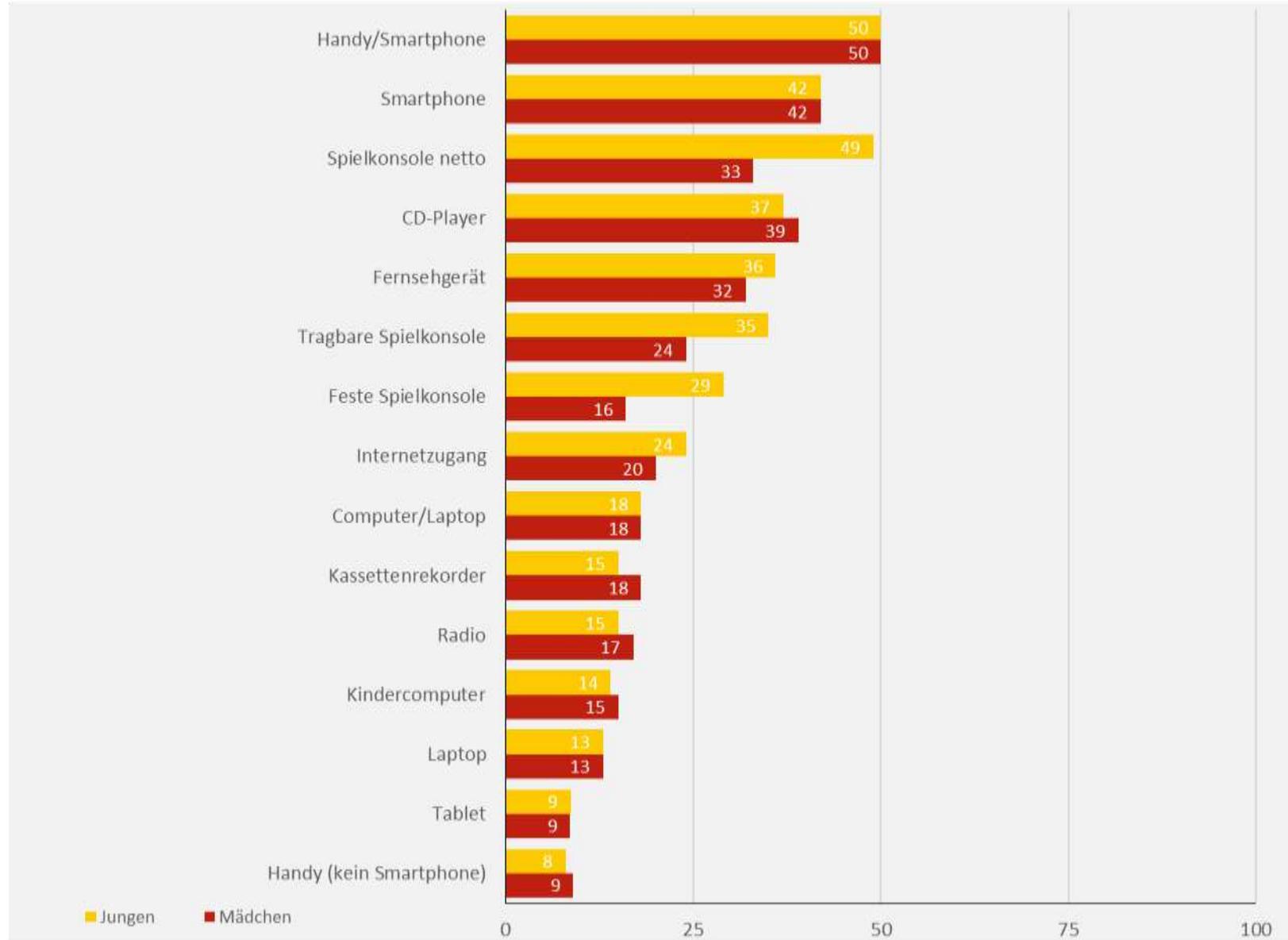
# Mediennutzung 2020: Macht das Kind...



Quelle: miniKIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Haupterziehende; wenn Tätigkeit zumindest gelegentlich ausgeübt wird  
2- bis 5-Jährige

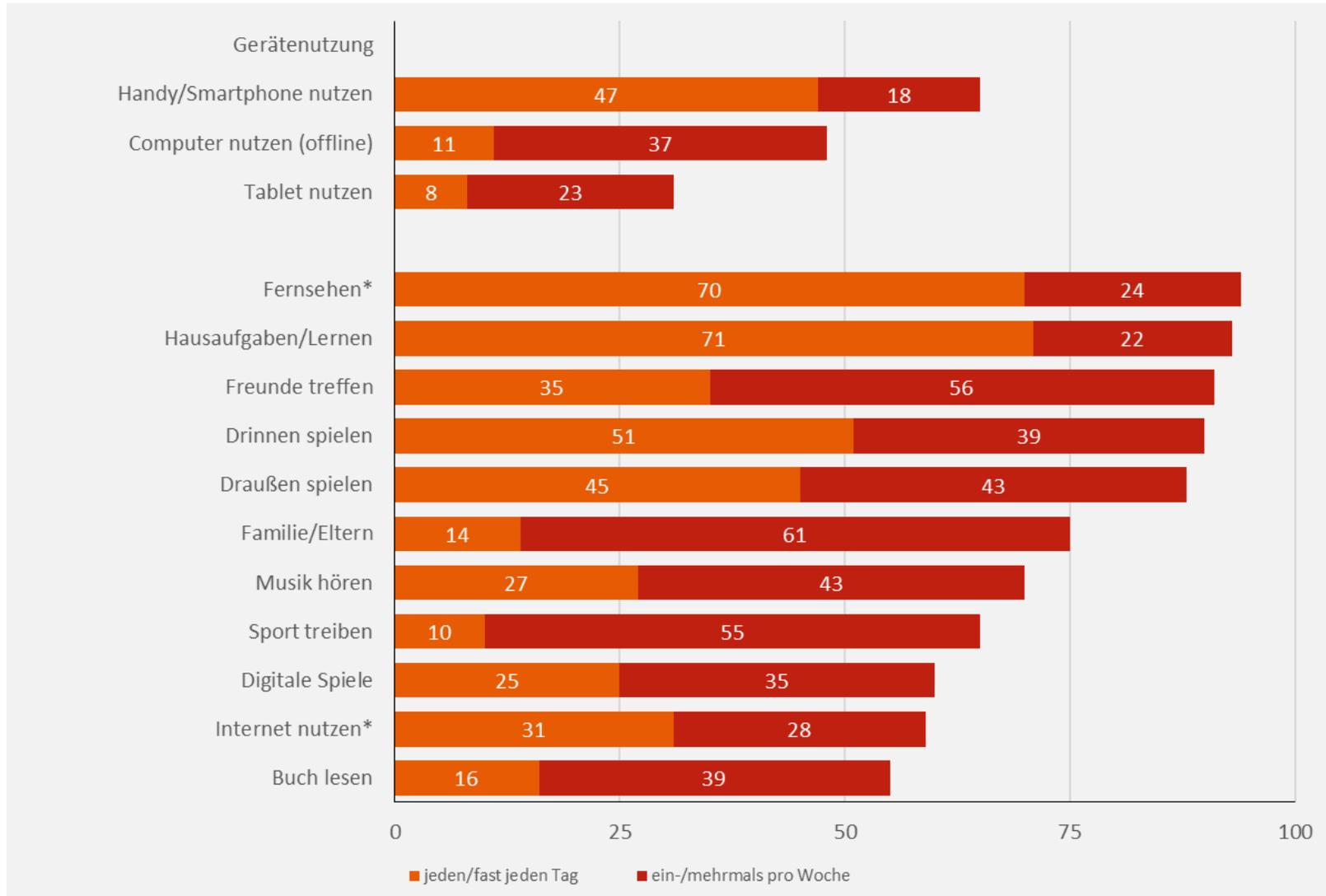
# Gerätebesitz der Kinder 2020

- Angaben der Haupterzieher\*innen -



Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher\*innen, n=1.216

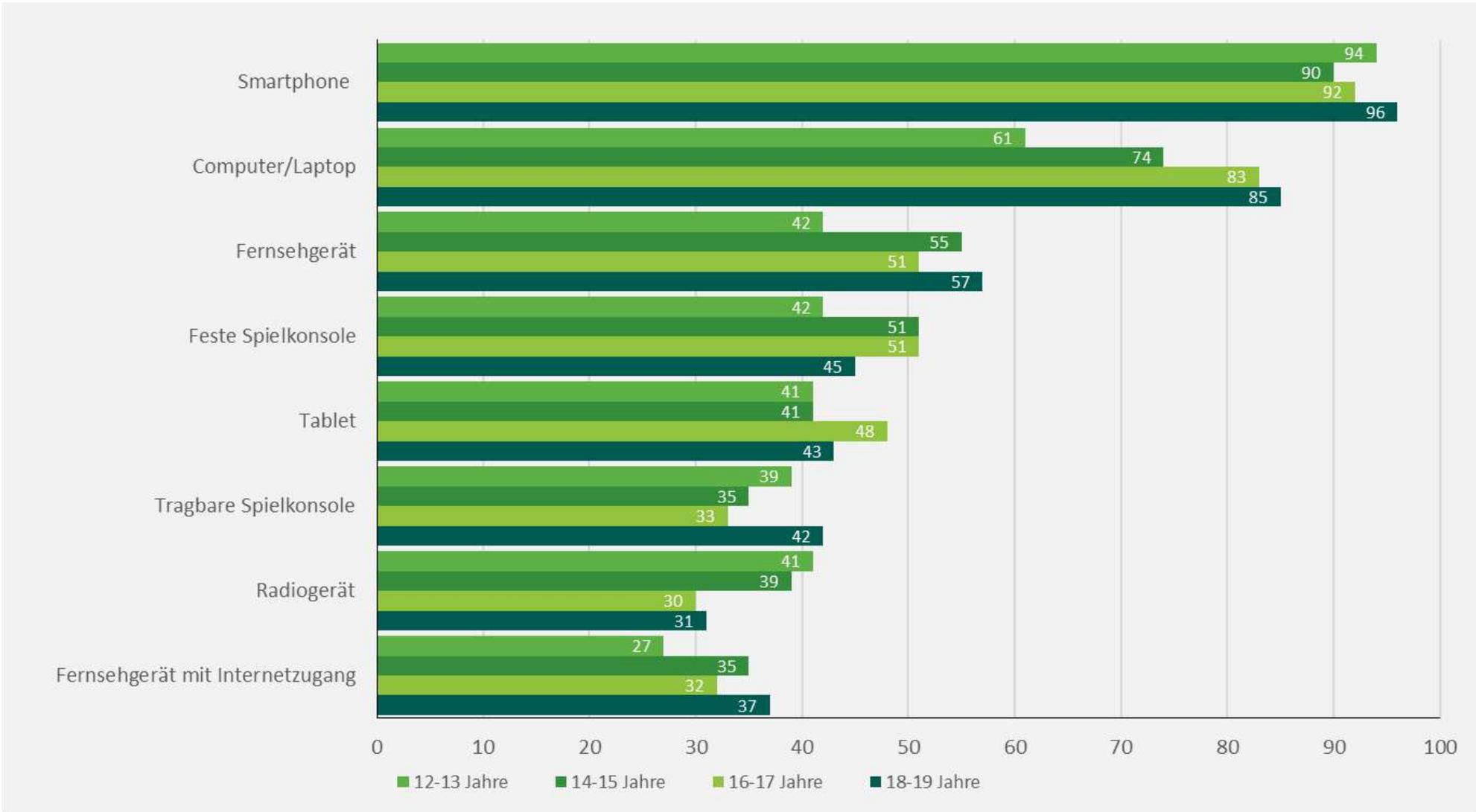
## Freizeitaktivitäten 2020 (Teil 1)



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

# Gerätebesitz Jugendlicher 2021

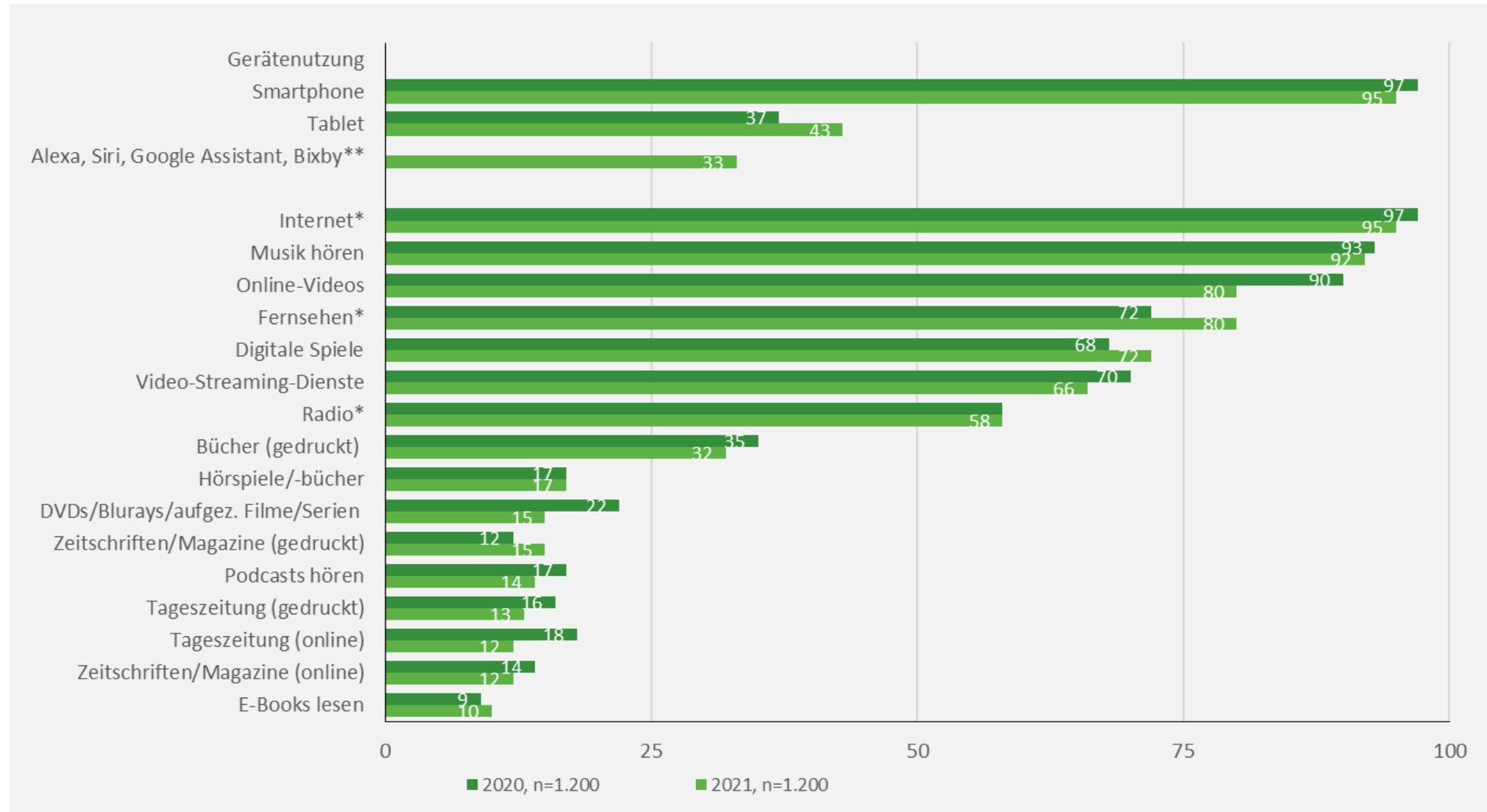
- Auswahl -



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

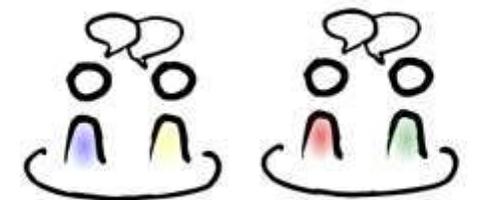
# Medienbeschäftigung in der Freizeit 2021 – Vergleich 2020

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2020, JIM 2021, Angaben in Prozent, \*egal über welchen Verbreitungsweg, \*\*2020 nicht abgefragt, Basis: alle Befragten, n=1.200

Was könnte die Wahrnehmung/Aneignung von Medien bei Kindern beeinflussen?  
Was wirkt sich positiv, was negativ aus?



# Einflussfaktoren auf die Medienaneignung von Kindern

## Kind

Entwicklungsstand und handlungsleitende Themen



## Medien

Angebotsstruktur der Medien, die in der Familie und/oder durch das Kind genutzt werden.



## Medien- aneignung

## Soziales Umfeld

- Familie (Struktur, kultureller und sozioökonomischer Hintergrund, Mediennutzung und Erziehungskonzepte,..)
- Freund\*innen/Peers
- Pädagogische Institutionen



# Einflussfaktoren auf die Medienaneignung von Kindern

Kind



Medien



Medien-  
aneignung



Soziales Umfeld



Eindeutige Ursache-Folge-Erklärung zur Wirkung von Mediengewalt gibt es **nicht**.

# Einflussfaktoren auf die Medienaneignung von Kindern



- Aber: Wer eine erhöhte Aggressivität als Persönlichkeitsmerkmal mitbringt, wählt auch eher gewalthaltige Medieninhalte aus.
- Konsum von gewaltvollen Inhalten kann Verunsicherung, Irritation, Verängstigung oder Wut auslösen.
- Bei langfristigen Gewaltd konsum kann ein Empathieverlust auftreten.
- Gerade wenn in Medien Gewalt verharmlost wird, sollten Erwachsene reagieren.



# Medienaneignung



Aufmerksamkeit /  
Wahrnehmung

Wünsche/  
Vorlieben

**Erwartungen auf die Medien richten**

Eingeschränkter  
eigenständiger  
Umgang

**Medien eigenständig in Gebrauch nehmen**

Eigenständiger  
Umgang

Aktives Arbeiten  
mit Medien

**Produktiv mit Medien arbeiten**

Medien	Kleinkind (1/2 Lj.)	Kindergarten (3/4 Lj.)	Vorschule (5/6 Lj.)	Schule (7/8 Lj.)
<b>auditiv:</b> Hörspiele, Musik ...	Partial	Partial	Partial	Full
<b>visuell:</b> Bilderbücher, Comics...	Partial	Partial	Full	Full
Fotos	Partial	Partial	Full	Full
<b>audiovisuell:</b> Fernsehen & Streaming * (auch Video, DVD)	Partial	Partial	Partial	Full
<b>interaktiv:</b> Elektronische Spielgeräte	Partial	Partial	Full	Full
Anwendungen auf PC, Tablet und Smartphone *	Partial	Partial	Partial	Partial
Internet	Partial	Partial	Partial	Partial
Smartphone	Partial	Partial	Partial	Partial
<b>Medienkonvergenz</b>	Partial	Partial	Partial	Partial

Aufmerksamkeit /  
Wahrnehmung

Wünsche/  
Vorlieben

Eingeschränkter  
eigenständiger  
Umgang

Eigenständiger  
Umgang

Aktives Arbeiten  
mit Medien

Tabelle übernommen und geringfügig geändert\* von Theunert, Helga; Demmler, Kathrin (2007): Medien entdecken und erproben. Null- bis Sechsjährige in der Medienpädagogik. In: Theunert, Helga (Hg.) (2007): Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren. Kopaed Verlag, S. 103

# Medienaneignung



- Medien registrieren und be-greifen
- Medien entdecken
- Medien in den Alltag integrieren
- Medien selbstständig aktiv und reguliert einsetzen

Medien	Kleinkind (1/2 Lj.)	Kindergarten (3/4 Lj.)	Vorschule (5/6 Lj.)	Schule (7/8 Lj.)
<b>auditiv:</b> Hörspiele, Musik ...	[Aufmerksamkeit / Wahrnehmung]	[Wünsche / Vorlieben]	[Eingeschränkter eigenständiger Umgang]	[Eigenständiger Umgang]
<b>visuell:</b> Bilderbücher, Comics...	[Aufmerksamkeit / Wahrnehmung]	[Wünsche / Vorlieben]	[Eigenständiger Umgang]	[Aktives Arbeiten mit Medien]
Fotos	[Aufmerksamkeit / Wahrnehmung]	[Wünsche / Vorlieben]	[Eigenständiger Umgang]	[Aktives Arbeiten mit Medien]
<b>audiovisuell:</b> Fernsehen & Streaming * (auch Video, DVD)	[Aufmerksamkeit / Wahrnehmung]	[Wünsche / Vorlieben]	[Eingeschränkter eigenständiger Umgang]	[Eigenständiger Umgang]
<b>interaktiv:</b> Elektronische Spielgeräte	[Aufmerksamkeit / Wahrnehmung]	[Wünsche / Vorlieben]	[Eingeschränkter eigenständiger Umgang]	[Eigenständiger Umgang]
Anwendungen auf PC, Tablet und Smartphone *	[Aufmerksamkeit / Wahrnehmung]	[Wünsche / Vorlieben]	[Eingeschränkter eigenständiger Umgang]	[Eigenständiger Umgang]
Internet	[Aufmerksamkeit / Wahrnehmung]	[Wünsche / Vorlieben]	[Eingeschränkter eigenständiger Umgang]	[Eigenständiger Umgang]
Smartphone	[Aufmerksamkeit / Wahrnehmung]	[Wünsche / Vorlieben]	[Eingeschränkter eigenständiger Umgang]	[Eigenständiger Umgang]
<b>Medienkonvergenz</b>	[Aufmerksamkeit / Wahrnehmung]	[Wünsche / Vorlieben]	[Eingeschränkter eigenständiger Umgang]	[Eigenständiger Umgang]

Aufmerksamkeit / Wahrnehmung
Wünsche / Vorlieben
Eingeschränkter eigenständiger Umgang
Eigenständiger Umgang
Aktives Arbeiten mit Medien

# Medien und Kinder



Bild: ZDFtivi logo!



Bild: Internet-ABC



Bild: ZDFtivi logo!

# Phantasie, fiktive Geschichten und die Realität



- **Kinder unter 3 Jahren:** keine Unterscheidung zwischen Wirklichkeit und Geschehnissen auf einem Bildschirm. Erst mit der Entwicklung der eigenen Sprache beginnen sie, altersangemessene Botschaften in Filmen und Serien zu verstehen.
- **Kindergartenkinder:** verstehen, dass Medien eine Handlung haben, können dieser 10-20min folgen. Erkennen Geschichten und Medienfiguren wieder und interagieren mit ihnen. Können noch nicht zwischen Phantasiewelt und echter Welt unterscheiden.
- **Grundschulkind:** Im Alter ab 6 bis 7 Jahren können Kinder Realität und Fiktion relativ gut unterscheiden. Es gibt allerdings Formate, die herausfordernder sind (Genrekompetenz).

# Phantasie, fiktive Geschichten und die Realität



- Kinder müssen erst lernen, was „echt“ ist und was Fiktion ist. Die Unterscheidung sollte regelmäßig besprochen werden.
- Kindern fehlt (oft) die Möglichkeit, sich von Bildern, Videos und Informationen zu distanzieren und diese gezielt einzuordnen.
- Was Kinder nicht einordnen können oder nicht verstehen, das kann sie häufig überfordern oder Angst machen.
- Mit dieser Angst haben sie noch nicht gelernt, umzugehen. Wir können sie dabei begleiten und helfen, diese zu regulieren.
- Erst ältere Kinder und Jugendliche lernen, Medieninhalte und aktuelle Ereignisse im gesamten Kontext begreifen zu können.

# Phantasie, fiktive Geschichten und die Realität



Kinder können

- überall auf nicht kindgerechte Inhalte stoßen
- diese oft noch nicht einordnen und in Kontext setzen
- auf die Inhalte ganz unterschiedlich reagieren

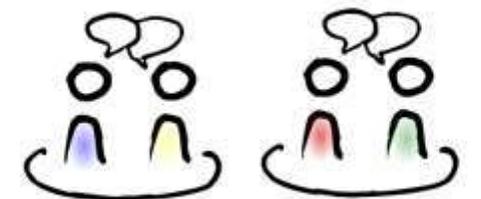
Je nach Alter und Entwicklungsstand:

- möglichst vor ungeeigneten Inhalten schützen
- auf Fragen einfühlsam und kindgerecht eingehen. Mediale Inhalte werden auch im Spiel oder kreativ verarbeitet
- nachfragen woher Infos stammen. Über das Internet & Soziale Medien kann eine schnelle und unkontrollierte Verbreitung von Falschinformationen erfolgen.



Bild: ZDFtivi logo!

Wie reagieren Sie auf die Erzählungen der kindlichen Medienerlebnisse?  
Und wie, wenn diese nicht kindgerechte oder gewaltvolle Inhalte einschließen?  
Wie könnten die Medien(inhalte) besonders gut/nachhaltig verarbeitet werden?



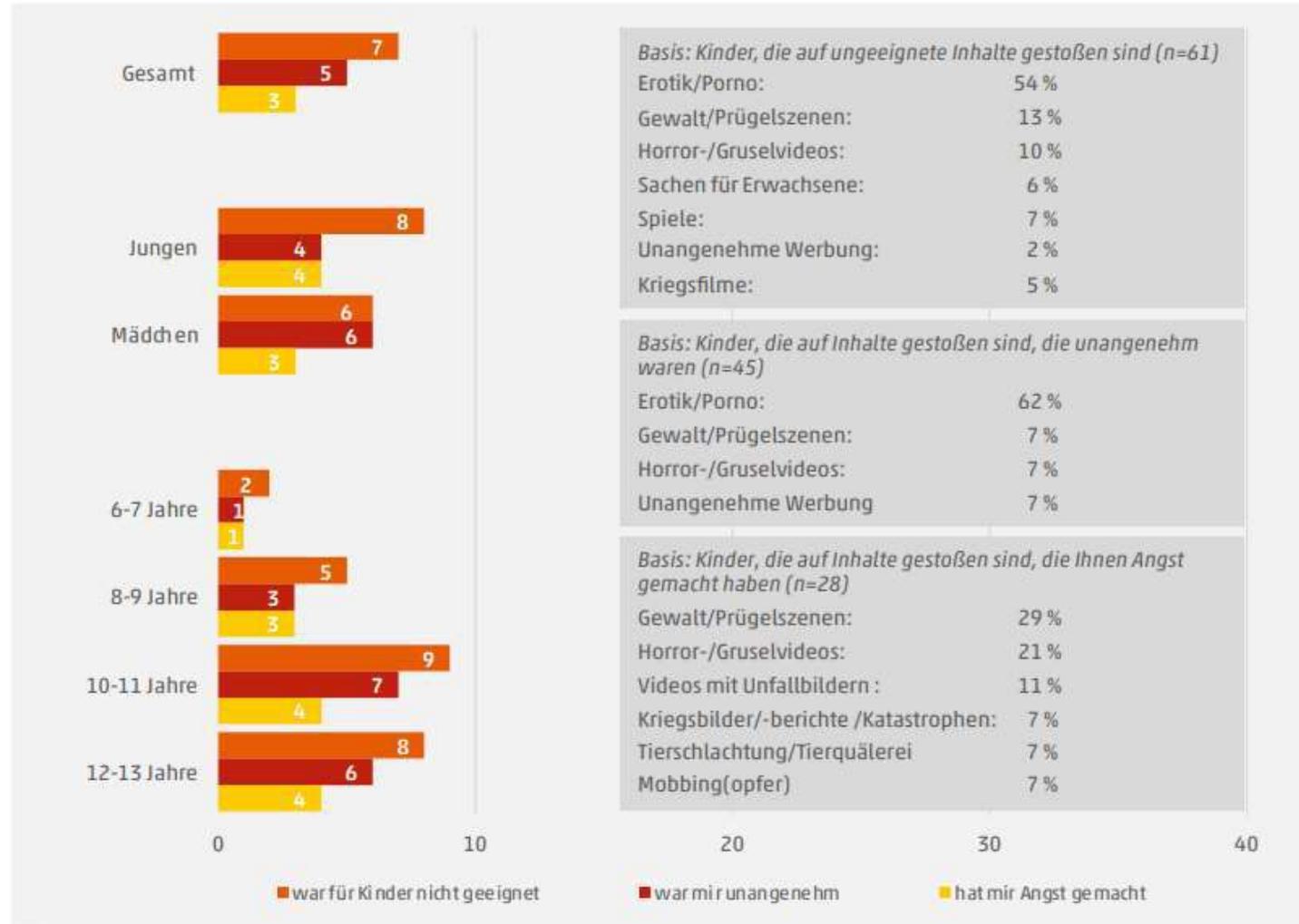


# Wichtig für alle Kinder

- Kinder mit Infos und Inhalten nicht alleine lassen
- Ausreichend Raum & Zeit zum verarbeiten von Inhalten geben
- Herausfinden, was das Kind schon weiß bzw. wissen will
- Fragen, Befürchtungen und Ängste äußern lassen und ernst nehmen
- Gefühl von Sicherheit und Zuversicht vermitteln
- Möglichst sachlich und hoffnungsvoll bleiben
- Gemeinsame Recherche zu aufkommenden Fragen
- Selbst gut informiert bleiben, auch gerne über Kindernachrichten
- Aufkommende Themen an Kolleg\*innen und Eltern weitergeben

## Probleme im Internet 2020

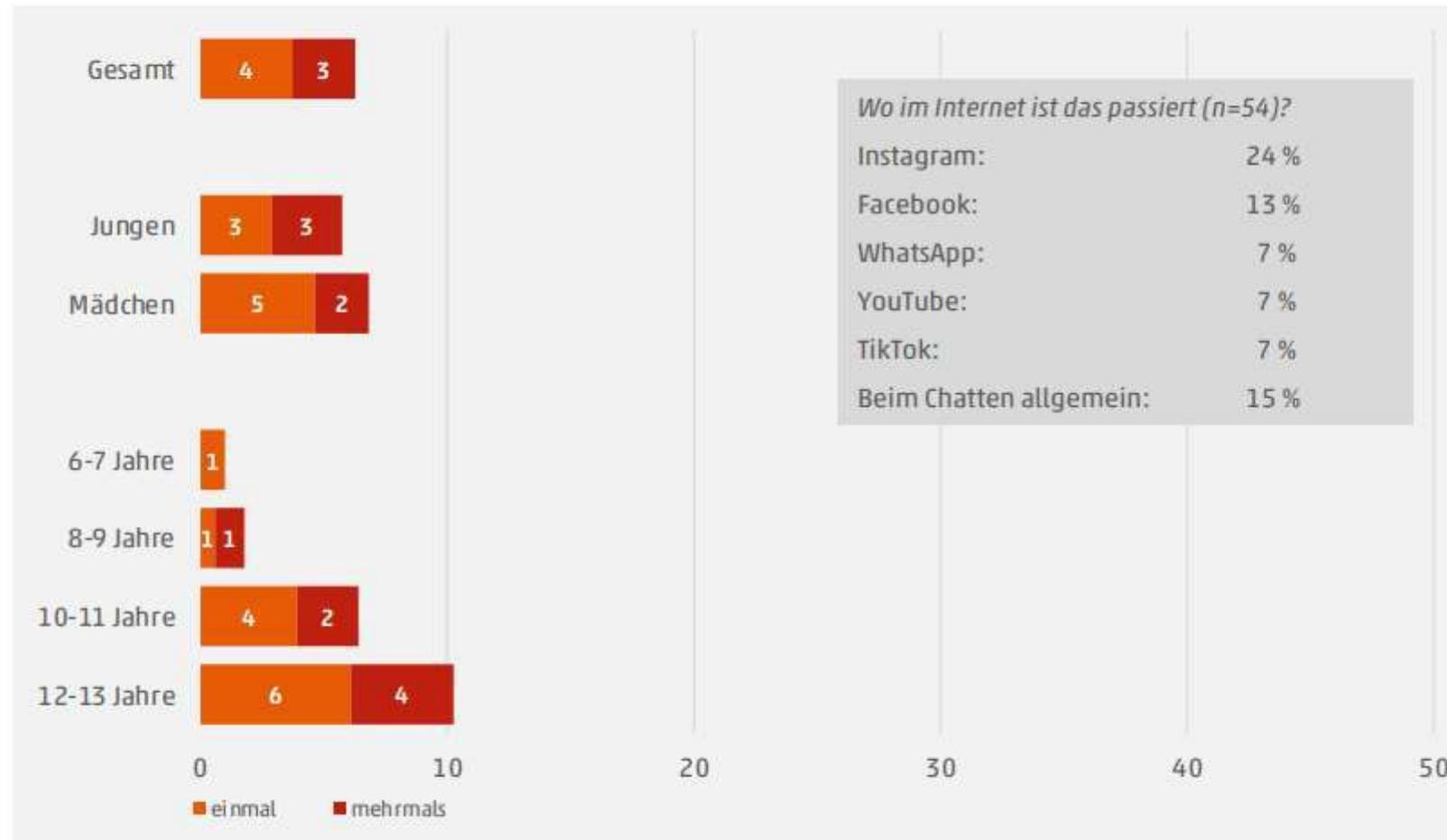
– „Bist du schon mal auf Sachen gestoßen, die dir unangenehm waren, die für Kinder ungeeignet waren oder die dir Angst gemacht haben?“ –



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

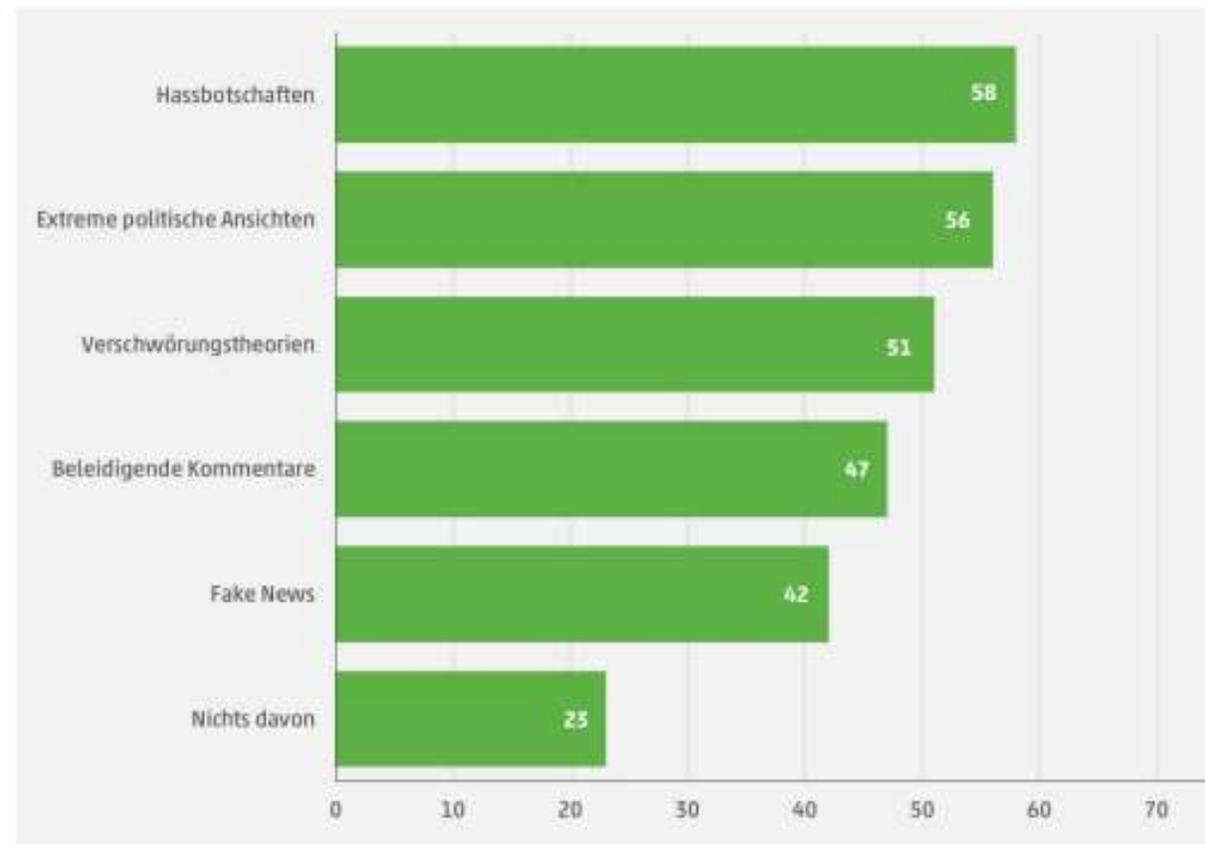
## Unangenehme Bekanntschaften im Internet 2020

- „Ja, ich habe schon einmal/mehrmals unangenehme Leute im Internet getroffen“ -



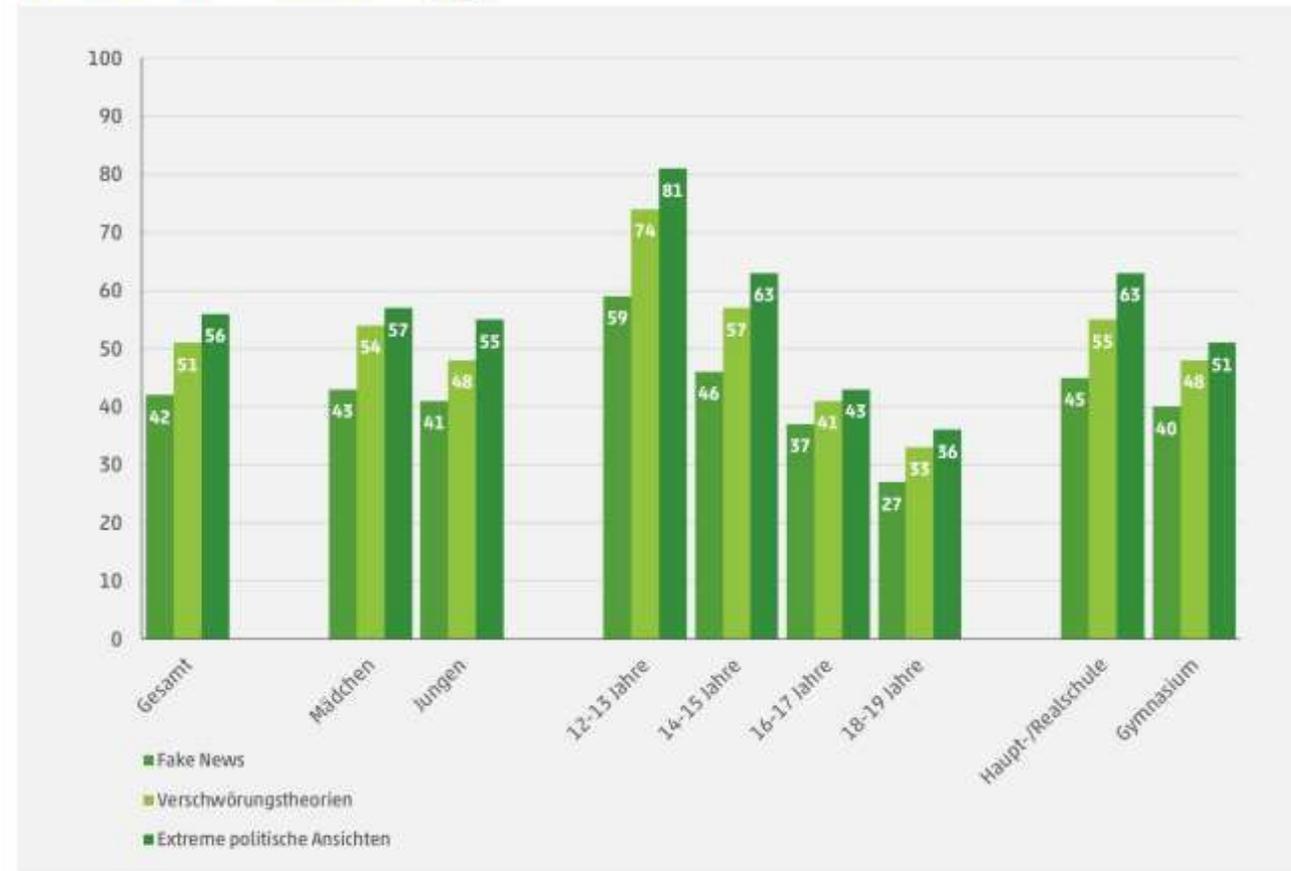
Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Internet-Nutzer\*innen, n=863

## Mir sind im letzten Monat begegnet:



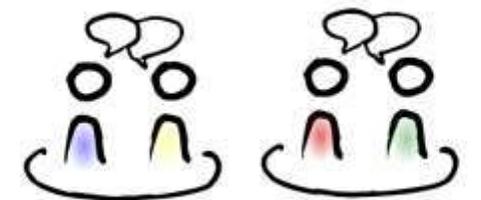
Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozen

## Mir sind im letzten Monat begegnet:



Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Was könnten die größten Sorgen der Eltern im Bezug auf ihre Kinder und medienbezogener Risiken sein?



# Sorgen von Eltern und Kindern (9-13J)



## Keine Sorgen

aus Eltern- und Kindersicht

„Auf fragFINN kommt nichts Schlimmes.“

(Mädchen, 10 Jahre)

„Ich mache mir keine Sorgen. Meine Eltern haben eine schützende Firewall. Mit der kann ich im Web sein und ausprobieren.“

(Junge, 15 Jahre)

## Beispiele für Sorgen

aus Eltern- und Kindersicht

„Immer wieder werden Menschen gemobbt. Davor habe ich Angst.“

(Junge, 12 Jahre)

„Ich habe Angst, dass er da in falsche Kreise gerät und auf dumme Gedanken gebracht wird.“

(Mutter eines 13-Jährigen)

„Meine Eltern reden mit mir über die Online-Gefahren und zeigen mir, wie man sich bei den Angeboten schützt.“

(Mädchen, 10 Jahre)

„Da Am im I (Mutter)

„Was soll schon passieren? Ich weiß ja, mit wem ich on bin.“

(Junge, 14 Jahre)

„... dass sie mit Sachen in Berührung kommen, die sie nicht sehen sollten.“

(Vater eines 11-Jährigen)

„... dass andere blöde Kommentare machen und mich blockieren oder vor anderen runter machen.“

(Junge, 12 Jahre)



# Sorgen von Eltern und Kindern (9-13J)



Inhalte

Verträge und Kosten

Kontakte

Verhalten von Heranwachsenden

Technikbezogene Risiken

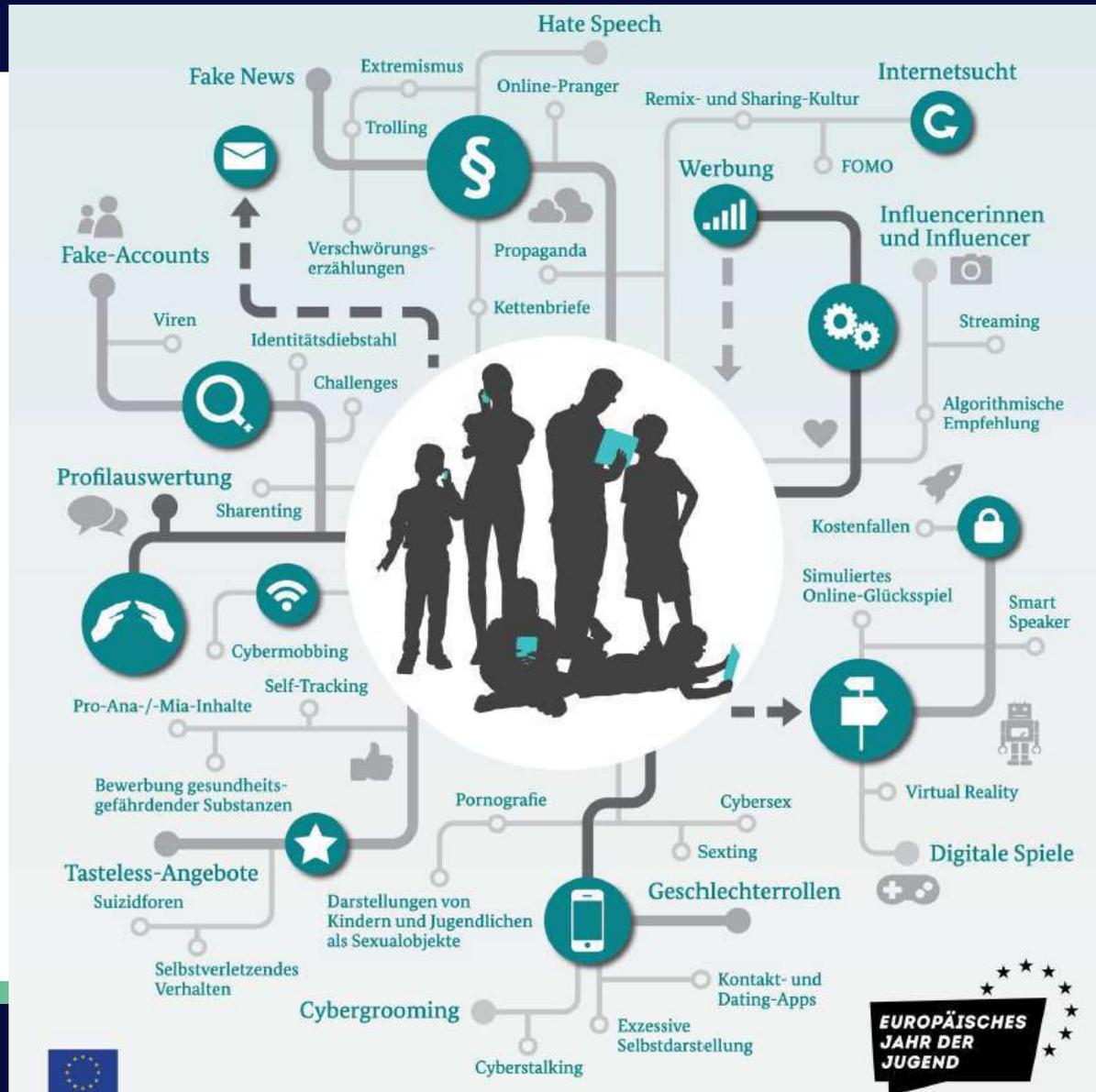
Dauer der Mediennutzung

Sorge über persönliche Konsequenzen

Jugendmedienschutzindex 2022 - Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken

[https://www.fsm.de/fsm/jugendmedienschutzindex/?utm\\_source=CleverReach+GmbH+&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=21-12-2022+Newsletter+4%2F2022+DE&utm\\_content=Mailing\\_14115813](https://www.fsm.de/fsm/jugendmedienschutzindex/?utm_source=CleverReach+GmbH+&utm_medium=email&utm_campaign=21-12-2022+Newsletter+4%2F2022+DE&utm_content=Mailing_14115813)

# Gewalt in den (digitalen) Medien



Cover des Gefährdungsatlas, Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz, Bonn 2022

# Unterschiedliche Arten



- Fiktive Gewalt  
Filmen, Serien, in Musik, in Computerspielen, Werbung, Trailer, Filme, Serien, Musik, Soziale Netzwerke
- Reale Gewalt in  
Zeitungen, Nachrichten, Magazinen, Internet,  
über Kriege, Terroranschläge, Verbrechen, Unfälle,  
Krankheiten, Naturkatastrophen



# Faszination von medialen Gewaltinhalten



- Spannung und Nervenkitzel
- Reiz des Verbotenen und Ungewöhnlichen
- Ausleben von Dingen, die im realen Leben nicht möglich oder nicht erlaubt sind

Ältere Kinder und Jugendliche:

- „Sensation Seeking“: für neue Erfahrungen, Eindrücke und Empfindungen werden gewisse Risiken in Kauf genommen
- Mutproben, Status und Gruppendruck
- Bewusste Provokation ist oft Teil des Ablösungsprozesses



# Relevanz von Kita und Schule

Für den Erwerb von Medienkompetenz als gesellschaftliche Bildungsaufgabe eine besondere Bedeutung, da diese Institutionen

- oft der erste regelmäßige Außenkontakt der Kinder ist,
- Haltung zum Themenbereich Medien thematisiert werden kann,
- für Kinder ein Ort des Austausches und der Reflexion ist,
- ergänzende Elemente zum familiären Medienalltag beisteuern kann: durch weiterführende Anregungen und alternative Mediennutzung, Elternbildungspartnerschaft zu medienpädagogische Inhalten, Ort der Bildungsgerechtigkeit und Chancengleichheit

# Relevanz von Kita und Schule

- Die Kindertagesstätte und die Schule sind kein „medienfreier Raum“.
- Kinder bringen ihre Medienerlebnisse mit und finden eine Medienauswahl vor.
- Durch digitale Medien kann am sozialen und öffentlichen Leben mitgestaltet und teilgenommen werden.
- Dimensionen von Medienkompetenz können hier gemeinsam erlernt, verfestigt und wiederholt werden.



# Es geht auch anders...

Medien können auch dazu beitragen, Ängste zu verringern:

- Repräsentation der eigenen Lebens- und Lernwelt (Held\*innenreise mit Themen wie Selbstständigkeit und Unabhängigkeit)
- Gewohnte und liebgewonnene Figuren und Settings, die sich gerne immer wieder wiederholen dürfen (mit Happy End-Garantie)
- Unterhaltung und Ablenkung (Mood-Management)



# Es geht auch anders...

Mediale Inhalte thematisieren und ganzheitlich erlebbar machen:

- im (Rollen-)Spiel aufgreifen (und zu lassen)
- Bilder zu Medienfiguren und Erlebnissen malen lassen
- in eigenen Trickfilmen die Geschichten weiterspinnen



Ab welchem Alter freigegeben?



Ab welchem Alter freigegeben?



Ab welchem Alter freigegeben?



Ab welchem Alter freigegeben?



# Aktuelle Phänomene



**POPPY**  
PLAYTIME

**Spiel Poppy Playtime mit der Figur Huggy Wuggy**  
Einschätzung von Spieleplattform **Steam ab 12 bis 13 Jahren,**  
im **Google Play-Store ab 13 Jahren** gelistet.

Begründung für diese Einschätzung sind „Gewalt, Blut“.

<https://www.youtube.com/watch?v=SqDrO440MRA>



# Aktuelle Phänomene



# FORTNITE

pädagogische Altersempfehlung mind. 14 Jahren

<https://www.youtube.com/watch?v=RmA0R2v7L6k>



# SQUID GAME

<https://www.youtube.com/watch?v=EBgl22ysOz4>

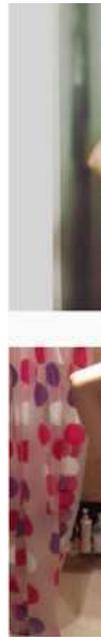
# Aktuelle Phänomene



How many pushups can y...



We had to one up ourselv...



**TikTok** ist derzeit die beliebteste App bei Kindern und Jugendlichen. Dort finden sich viele Inhalte, die nicht kindgerecht sind, verstörend wirken können oder Angst machen. Challenges können von kreativ bis gefährlich reichen. Oft veröffentlichen Kinder und Jugendliche auch selbst TikToks. Diese können auch missbräuchlich verwendet werden oder die Nutzer\*innen werden kontaktiert.

## Liebste Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphonespiele 2021

- Rang 1 bis 3, bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	„Minecraft“ 29%	„Minecraft“ 17%	„Minecraft“ 17%	„Minecraft“ 12%
Rang 2	„Fortnite“ 15%	„FIFA“ 15%	„Call of Duty“ 11%	„Call of Duty“ 11%
Rang 3	„FIFA“ 11%	„Fortnite“	„FIFA/GTA - Grand Theft Auto“ 10%	„FIFA „ 10%

	Haupt-/Realschule	Gymnasium
Rang 1	„Minecraft“ 19%	„Minecraft“ 20%
Rang 2	„FIFA“ 14%	„FIFA“ 11%
Rang 3	„GTA - Grand Theft Auto“ 11%	„Call of Duty“ 8%

Quelle: JIM 2021, Angaben in Prozent, Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Tablet-, Smartphonespielen, n=1.093

# Gewalt in den Medien



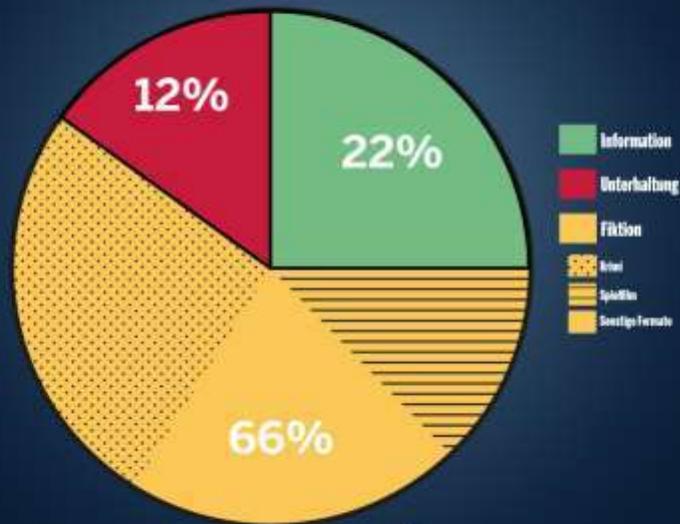
Häufig fehlen

- Vorabwarnungen über den Inhalt
- Hinweise auf Beratungs- und Unterstützungsangebote für Betroffene
- die Beschreibung der gesellschaftlichen Rahmenbedingungen, z.B. durch Fachleute aus der Anti-Gewalt-Arbeit, und Möglichkeiten der Prävention
- eine systematische Einbeziehung der Betroffenen-Perspektive.

# Gewalt in den Medien



Bei 2 von 3 Sendungen\* mit geschlechtsspezifischer Gewalt handelt es sich um fiktionale Sendungen, am häufigsten um Krimis oder Spielfilme



\*im deutschen TV  
Quelle: Hochschule Wismar 2021



Die Betroffenen von geschlechtsspezifischer Gewalt kommen nur in 8% der Darstellungen im deutschen TV ausführlich selbst zu Wort



Quelle: Hochschule Wismar 2021



[https://malisastiftung.org/studie\\_geschlechtsspezifische-gewalt-im-deutschen-fernsehen/](https://malisastiftung.org/studie_geschlechtsspezifische-gewalt-im-deutschen-fernsehen/)

# Gesetzlicher Jugendmedienschutz



- **Filme:** FSK - Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft
- **Computerspiele:** USK - Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
- **Jugendschutz im Internet:** Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) und FSM – Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V.
- Alterskennzeichen von FSK / USK  
keine pädagogische Empfehlung; überprüft wird, ob der Inhalt Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung beeinträchtigen kann
- Kinderschutzsoftware und Benutzerkonten einrichten:  
Aber: Technische Lösungen alleine bieten keinen 100%igen Schutz!



# Alterskennzeichnungen



USK



PEGI



IARC

USK: <https://usk.de/>

PEGI: <https://pegi.info/de>

Inhaltsbeurteilungen: <https://pegi.info/de/node/59>

IARC erklärt: [https://www.youtube.com/watch?v=JNk\\_icb10lk](https://www.youtube.com/watch?v=JNk_icb10lk)

Weitere Informationen: <https://www.spielbar.de/ratgeber/146217/regelungen-alterskennzeichen>



# Gesetzlicher Jugendmedienschutz

- Visuelle und akustische Umsetzung der Spielidee
- Gameplay
- Atmosphäre
- Realismus
- Glaubwürdigkeit
- Menschenähnlichkeit
- Jugendaffinität und Identifikationspotenzial
- Handlungsdruck
- Gewalt
- Krieg
- Angst und Bedrohung
- Sexualität
- Diskriminierung
- Sprache
- Drogen
- Glücksspiel



Wie realistisch ist das Spiel umgesetzt?  
Wie ist der Spannungsbogen gestaltet?  
Wie immersiv ist das Spiel?  
Wie hoch ist der Handlungsdruck? Wie stressig ist das Spiel?  
Gibt es gewaltfreie Möglichkeiten zum Spielziel?  
Wie wird die Gewalt dargestellt?  
Wie sieht das Belohnungssystem aus?



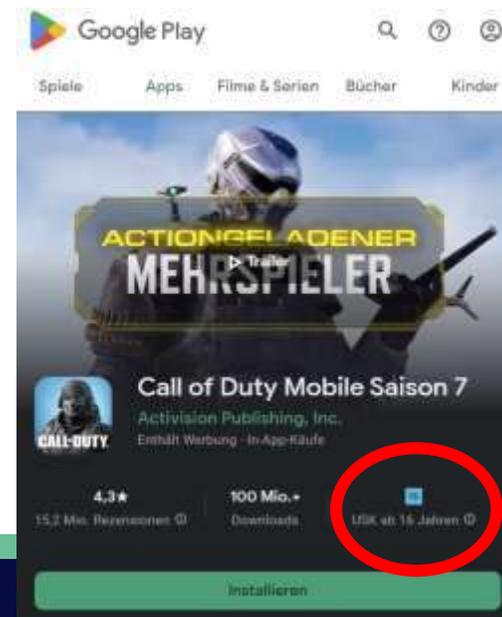
<https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/welche-alterskennzeichen-gibt-es/>

# Weiterer Jugendmedienschutz

- Sendezeitgrenzen im Rundfunk
- Alterskennzeichnungen für Apps
- Kinderschutzsoftware und Benutzerkonten einrichten:  
Aber: Technische Lösungen alleine bieten keinen 100%igen Schutz!
- Als Übersicht für Film- und Fernsehen und Streaming-Angebote:  
[www.flimmo.de](http://www.flimmo.de) (dt.)  
und <https://www.common sense media.org/> (engl.)

ALTERSEINSTUFUNGEN UND SENDEZEIT	
Uneingeschränkt geeignet für Kinder	Keine Sendezeit- begrenzung
Nicht geeignet für Kinder unter 12 J.	Ausstrahlung ab 20.00 Uhr
Nicht geeignet für Kinder unter 16 J.	Ausstrahlung ab 22.00 Uhr
Nicht geeignet für Kinder unter 18 J.	Ausstrahlung ab 23.00 Uhr

Quelle: <https://www.medienanstalt-nrw.de/>



## Technische Hilfsmittel bei der Medienerziehung 2020

- Angaben der Haupterzieher\*innen -

... wird in unserer Familie genutzt auf...					
	PC/Laptop	Tablet	Handy/ Smartphone	Spielkonsole	Keinem dieser Geräte
Jugendschutzsoftware, -filter, -programme, -apps (allgemein)	22	10	13	5	69
Ein Programm, das die Nutzungszeit einschränkt	11	9	11	5	77
Ein Programm, das für Kinder und Jugendliche problematische Inhalte sperrt	17	10	14	3	71
Ein Programm, bei dem man selbst eingibt, welche Inhalte gesperrt werden sollen	12	6	11	3	78
Für Kinder angepasste Sicherheitseinstellungen am Gerät selbst	13	10	13	6	74
Ein eigens für Kinder eingegerichtetes Benutzerkonto	13	10	6	5	74

Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: alle Haupterzieher\*innen von Internet-/Online-Plattformen-/App-Nutzer\*innen, n=905

# Alterskennzeichnungen



## Clash Royale

Supercell Strategie

6 USK ab 6 Jahren

Bietet In-App-Käufe an

Zur Wunschliste hinzufügen

Empfehlung der Redaktion

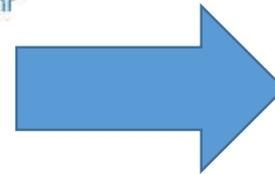
★★★★☆ 26.243.488

Installieren



Google Play

Anbieter	Supercell Oy
Größe	148,7 MB
Kategorie	Games
Kompatibilität	Erfordert iOS 9.0 oder neuer. Kompatibel mit iPhone, iPad und iPod touch.
Sprachen	Deutsch, Arabisch, Englisch, Französisch, Italienisch, Japanisch, Koreanisch, Niederländisch, Norwegisch (Bokmål), Portugiesisch, Russisch, Spanisch <a href="#">mehr</a>
Alter	Freigegeben ab 9+ aufgrund folgender Inhalte: Selten/schwach ausgeprägt: Zeichentrick- oder Fantasy-Gewalt
Copyright	© 2016 Supercell Oy
Preis	Gratis
In-App-Käufe	1. Juwelenbeutel 5,49 € 2. Juweleneimer 10,99 € 3. Juwelenfass 21,99 €



# Technischer Jugendmedienschutz



## Bildschirmzeit auf dem iPhone, iPad oder iPod touch verwenden

Mit der Funktion "Bildschirmzeit" erhältst du Echtzeitberichte über die Zeit, die du mit deinem iPhone, iPad oder iPod touch verbringst, und kannst außerdem Zeitlimits für bestimmte Apps festlegen.



Beaufsichtige die Spielaktivitäten deines Kindes.

# Medien kindersicher einstellen



## Medien kindersicher

### Ihr Portal zum technischen Jugendmedienschutz

Medienkindersicher.de informiert Eltern über technische Schutzlösungen für die Geräte, Dienste und Apps ihrer Kinder.

Als Besonderheit bieten wir Ihnen mit unserem **Medien-kindersicher-Assistenten** die Möglichkeit, sich auf der Grundlage des Alters Ihres Kindes und den von ihm genutzten Geräten und Diensten eine maßgeschneiderte Schutzlösung zu erstellen.

Wählen Sie passende Anleitungen zu den Geräten und Diensten Ihrer Kinder!

GERÄT 1      SYSTEM 2      ANWENDUNG/DIENST 3

 Smartphone, Tablet	 Computer, Laptop	 Router
 Spielekonsole	 Smart-TV	 Sprachassistent



[medien-kindersicher.de/](https://medien-kindersicher.de/)



# Bingo-Time!

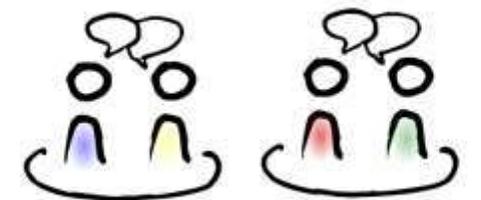
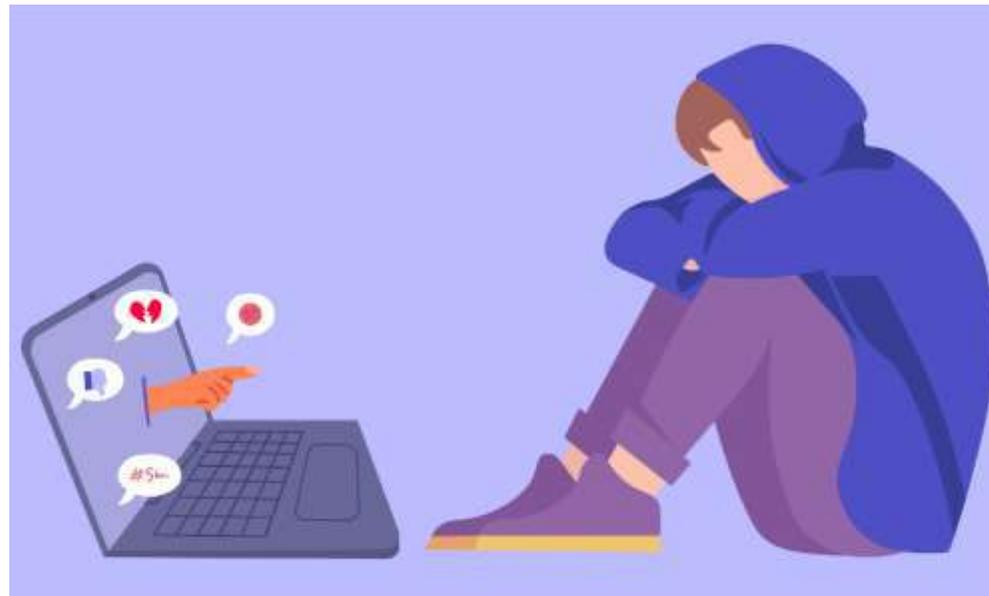


Vorlage unter:

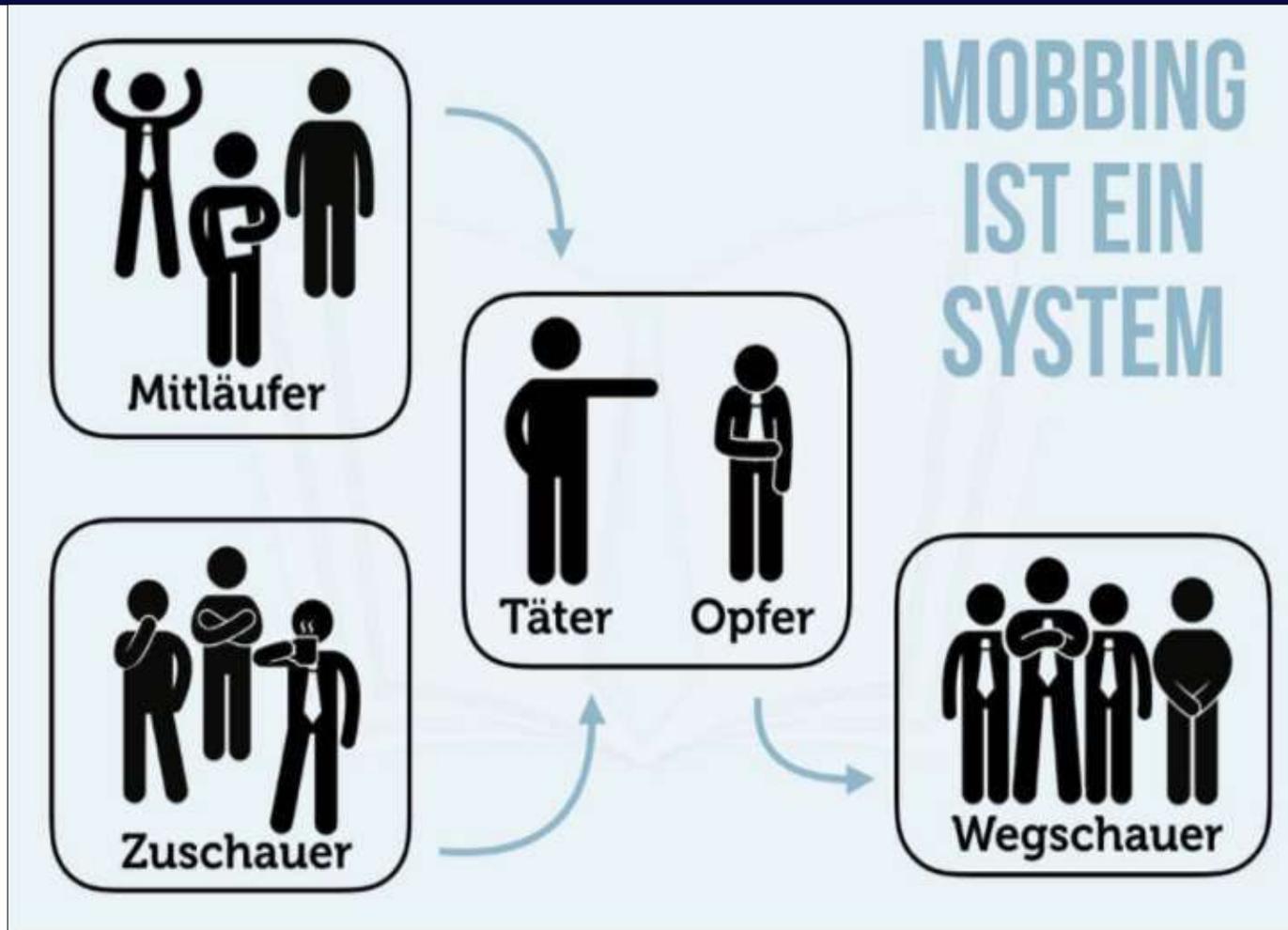
<https://cloud.studioimnetz.de/s/g7BEpmGwRkTbGTZ>

... mehr als 150 Follower auf Instagram hat.	... ein Foto gepostet hat und es anschließend bereut hat.	... täglich weniger als 3 Stunden online ist.	... schon mal ein Video bei YouTube hochgeladen hat.
...jemanden kennt, der schon mal im Internet beleidigt wurde.	... weiß, wer WhatsApp und Instagram gekauft hat	.. bei TikTok aktiv ist.	... erklären kann, was ein Hoax ist.
... heute noch nicht online war.	... über Nacht das Handy ausmacht.	... in mehr als 10 Gruppen bei WhatsApp ist.	... Angst davor hat, dass der Account gehackt wird.
... schon mal einen Roboter gesteuert hat.	... sich ohne Handy aus dem Haus traut.	... schon mal jemanden blockiert hat.	... schon mal auf eine Fake News reingefallen ist.

Was ist (Cyber-)Mobbing?  
Was ist Hate Speech?  
Worin liegt der Unterschied?  
Welche Arten gibt es auf?



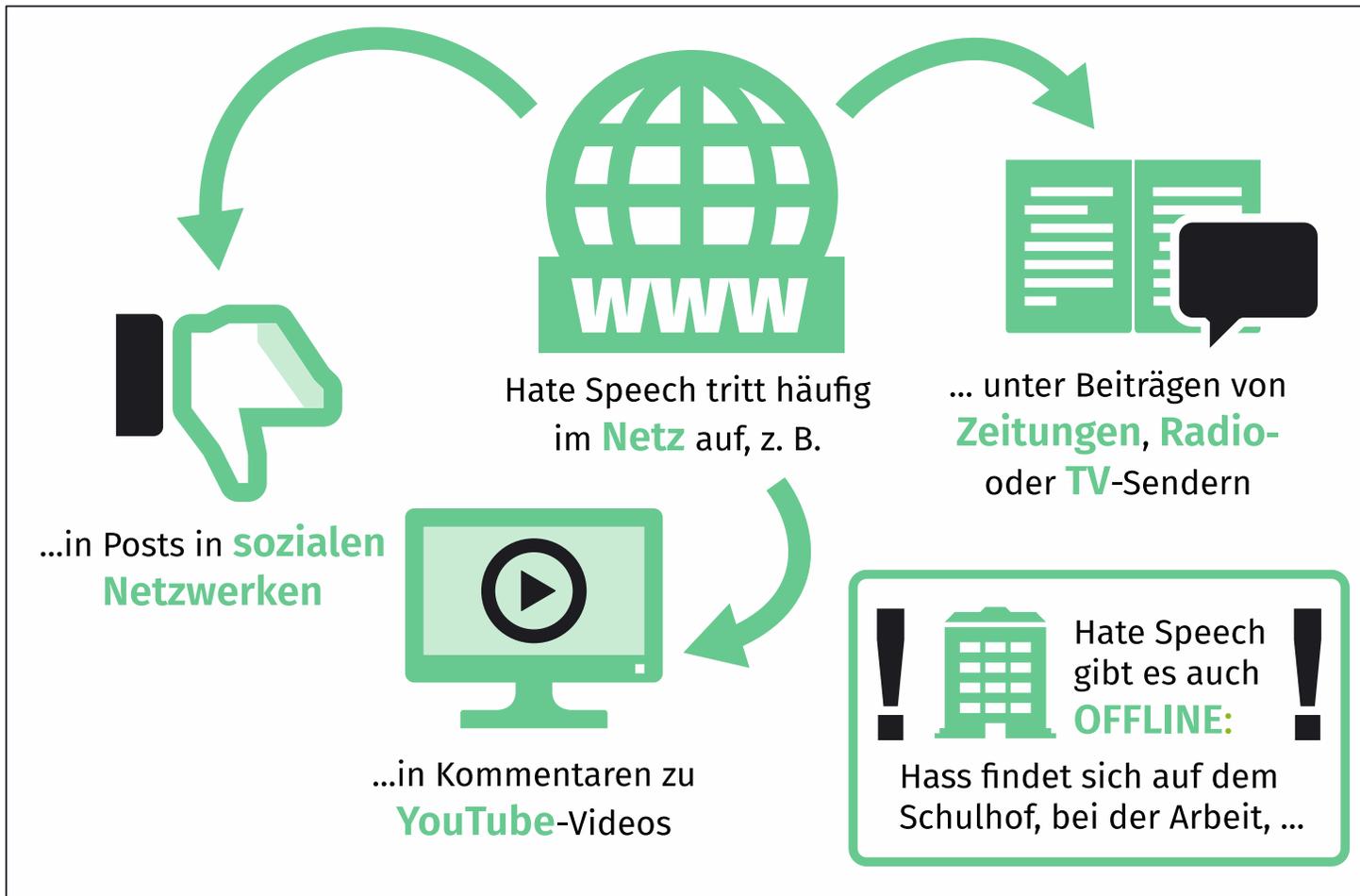
# Cybermobbing



# Cybermobbing



# Hate Speech



# Hate Speech

- Absichtliches Beleidigen, Angreifen, Gewalt androhen Anderer
- Ziel: Eine Personengruppe abwerten und Feindbilder, Intoleranz, Vorurteile, Diskriminierung schaffen
- Personengruppen: nicht deutsch-gelesene Menschen, Frauen, Homo- und Transsexuelle, Vertreter\*innen verschiedener Religionen
- Abwertung derjenigen, die sich für solche Menschen einsetzen
- Täter\*in und Betroffene\*r kennen sich meist nicht persönlich
- Täter\*innen können einzelne User\*innen, organisierte Gruppen und Trolle sein



**Hate Speech**  
dt.: „Hassrede“

=

Äußerungen, die **Personengruppen beleidigen, angreifen, abwerten** oder zu **Gewalt** gegen sie aufrufen.

... richtet sich gegen unterschiedliche **Gruppen** und nimmt viele **Formen** an:



# Cybermobbing & Hate Speech



- Mobbing & Hass sind auf allen digitalen Angeboten & Plattformen zu finde
- Beleidigungen & Hass taucht als Texte, Bilder, Videos, Witze, Fake News und in eigens dafür gegründeten Gruppen oder Hashtags auf
- Beleidigungen & Hass können sich direkt oder indirekt äußern

# Motive für Mobbing & Hass



- Frust, Wut, Angst
- Neid, Eifersucht, Rache
- Langeweile
- (fragwürdiges Verständnis von) Spaß
- Rache / Ablehnung (z.B. Andersartigkeit, Außenseiter-Rolle)
- Wunsch nach Zugehörigkeit & Selbstwertsteigerung
- Mittel der Machtdemonstration

# Motive für Mobbing & Hass



- Möglichkeit der (vermeintlich) anonymen Nutzung
- Geringe Angst vor Konsequenzen
- Gefühl der Unsichtbarkeit
- Die Hemmschwelle sinkt
- Schnelle Verbreitung von Posts und Kommentaren
- Formierung in Gruppen und schnell Unterstützung

# Einflussfaktoren: Vorbilder & Co.



z.B. Intoleranz

z.B. Respektlosigkeit

z.B. Provokation



z.B. Werte

z.B. Hass



Vorbilder

Wer will ich sein?

Anerkennung (z.B. Likes)



# Auswirkungen von Mobbing

Cybermobbing ist mehr als ein paar unangemessene Aussagen o.ä. zu verbreiten

- Auswirkungen für Betroffene (z.B. Gesundheit, Job, Privatleben)
- Auswirkungen auf die Mediennutzung (z.B. Silencing, Meinungsvielfalt)
- Gesellschaftliche Probleme (z.B. friedliche Zusammenleben)

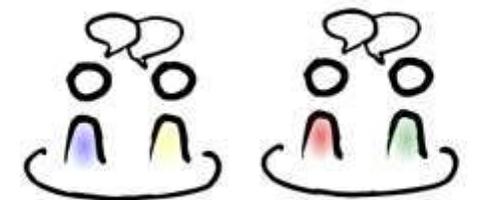
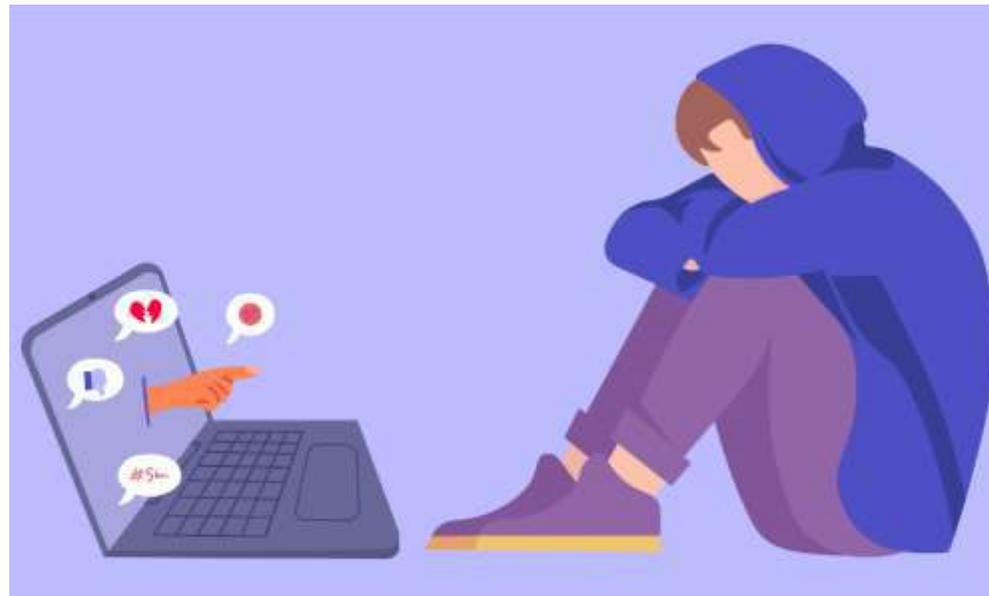
=> Niemand muss Cybermobbing und Hass im Netz hinnehmen!

# Gesetzliche Regelungen



- Das Internet ist kein rechtsfreier Raum.
- Mober\*innen und Hater\*innen müssen zur Rechenschaft gezogen werden.
- Mobbing-Fälle und Hasskommentare können bei der Polizei angezeigt werden.
- Gesetze zur digitalen Rechtsdurchsetzung sind z.B. das Strafgesetzbuch, Netzwerk-Durchsetzungs-Gesetz (NetzDG), Anti-Stalking-Gesetz
- Straftaten können mit Geld- und Haftstrafen bestraft werden (Minderjährige: u.a. Jugendarrest, Sozialarbeiten):  
z.B. Recht am eigenen Bild, Beleidigung, Verleumdung, Gewaltdarstellung, Kinder- und Jugendpornografie, Volksverhetzung

Welche Tipps, Handlungsstrategien  
und Lösungsvorschläge könnten  
wir den Kindern an die Hand  
geben?



# Was kannst du tun?



- **Ignoriere** beleidigende Nachrichten!
- **Blockiere** und **melde** Person/Accounts/Seiten!
- Wichtig: **sprich** darüber!  
Auch wenn du das Mobbing „nur“ bei anderen mitbekommst.
- **Beweise** sichern und im Notfall die Polizei/Anwält\*innen einschalten.

# Weitere Formen im Netz

- Fake News/Fake Account/Identitätsdiebstahl  
Gezieltes Verbreiten von Unwahrheiten, manchmal durch Vortäuschung eine andere Person zu sein
- Doxing  
Veröffentlichen persönlicher, sensibler Daten
- Sexualisierte Gewalt  
jegliche Form von Gewalt, die sich in sexuellen Übergriffen ausdrückt  
z.B. Zusendung ungewollter Bildern, Anfragen und Kommentare
- Cyberstalking  
obsessive Verfolgung oder Belästigung einer Person in der virtuellen Welt
- Cybergrooming  
Anbahnung von on- oder offline stattfindenden sexuellen Übergriffen
- Sexting  
Versenden bzw. Austausch von sexuell freizügigen Bildbotschaften

SPRECHEN SIE MIT

Neuigkeiten

»Meine Familie und ich sind ungeschützt«

Rechte Angehörige bedrohen die Comedysoubrette Jasmina Bühnle. Ihre Privatadresse wurde im Internet veröffentlicht. Dadurch entstand eine rassistische Gruppe von Internetnutzern, die immer wieder Hetzkommentare postet.

von Mark Kaurig/Gemeinsam: Markus Richter und Leo-Lotte Müller  
18.11.2022, 10:27 Uhr · 100 000 AUFRUF

**1 Was ist passiert?**

Respekt, dass du etwas tust! Du brauchst für die Anzeige einen **Screenshot der Nachricht**, in der das Dickpic verschickt wurde.

Auf dem Screenshot sollte am besten der **Username** oder die **Telefonnummer des\*der Täter\*in** zu sehen sein.

**BILD AUSWÄHLEN**

Wie mache ich den perfekten Screenshot?

Deine Daten werden nicht hochgeladen/gespeichert, sondern nur auf deinem Handy/PC verarbeitet.

Wann hast du das Dickpic bekommen?

23.11.2022

Wo hast du das Dickpic bekommen?

<https://dickstinction.com/>

Instagram Facebook WhatsApp Andere



# Risiko der Online-Interaktion

## Interaktionen in

**Messenger-Dienste:** nur mit Familie, mit Freunden und Bekannten

**Social-Media-Angebote:** häufiger auch Kontakt mit fremden Personen (z. B. zu Followern, deren Beiträge kommentieren, mit ihnen chatten, ...).

**Online-Games:** sowohl Freund\*innen als auch Unbekannte. Teilweise spielen sie sogar ausschließlich mit Fremden, wobei ein persönlicher Austausch meist rudimentär bleibt. Nur einzelne pflegen überdauernde Spielkontakte zu „virtuellen Freunden“.

"Online-Interaktionsrisiken aus der Perspektive von Neun- bis Dreizehnjährigen":  
[https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1\\_Unsere\\_Arbeit/1\\_Schwerpunkte/6\\_Medienkompetenz/6.24\\_Studie\\_Interaktionsrisiken/DKHW\\_Schriftenreihe\\_Qualitative\\_Studie\\_Heranzwachsende\\_281021\\_final.pdf](https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/6_Medienkompetenz/6.24_Studie_Interaktionsrisiken/DKHW_Schriftenreihe_Qualitative_Studie_Heranzwachsende_281021_final.pdf)



# Risiko der Online-Interaktion

Wie Kinder das Risiko einer Online-Interaktion bewerten, ist abhängig von

- Alter und der persönlichen Entwicklung
- der Art der Online-Umgebung
- jeweiligen Nutzungsmotiven.

Wenn Kinder wenige Erfahrungen mit Medien gemacht haben, ist das Risikobewusstsein geringer.

Bewusste Risiken: Mobbing, Lästern und Beleidigungen, teilweise sexualisierte Grenzüberschreitungen

"Online-Interaktionsrisiken aus der Perspektive von Neun- bis Dreizehnjährigen":  
[https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1\\_Unsere\\_Arbeit/1\\_Schwerpunkte/6\\_Medienkompetenz/6.24\\_Studie\\_Interaktionsrisiken/DKHW\\_Schriftenreihe\\_Qualitative\\_Studie\\_Heranwachsende\\_281021\\_final.pdf](https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/6_Medienkompetenz/6.24_Studie_Interaktionsrisiken/DKHW_Schriftenreihe_Qualitative_Studie_Heranwachsende_281021_final.pdf)



# Risiko der Online-Interaktion

Kinder und Jugendliche kennen meist Handlungs- bzw. Unterstützungsmöglichkeiten:

- Account auf privat setzen
- Melden und blockieren
- Verlassen von Spiel oder Gruppe
- Ausschließen anderer aus Gruppe
- (Verlassen der Plattform)
- (Lehrkräfte oder Melde-Plattformen)



"Online-Interaktionsrisiken aus der Perspektive von Neun- bis Dreizehnjährigen":  
[https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1\\_Unsere\\_Arbeit/1\\_Schwerpunkte/6\\_Medienkompetenz/6.24\\_Studie\\_Interaktionsrisiken/DKHW\\_Schriftenreihe\\_Qualitative\\_Studie\\_Heranzwachsende\\_281021\\_final.pdf](https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/6_Medienkompetenz/6.24_Studie_Interaktionsrisiken/DKHW_Schriftenreihe_Qualitative_Studie_Heranzwachsende_281021_final.pdf)



# Zum Ausprobieren

- Medien-Kindersicher: <https://www.medien-kindersicher.de/>
- FSK: <http://www.fsk.de/>
- FLIMMO: <https://www.flimmo.de/>
- USK: <https://usk.de/>
- FSM: <https://www.fsm.de/>
  
- HateAid: <https://hateaid.org/>
- SafeNow: <https://de.safenow.app/>
- Lou and You: <https://louandyou.org/>

FSM

Online-Jugendschutz Für Unternetz

Ich möchte Beschwerde einreichen:

+ Art des Inhalts\* - bitte auswählen:

---

Pornografie mit Erwachsenen  
 Kinderpornografie (unter 14 Jahre)  
 Jugendpornografie (14 bis 17 Jahre)  
 Extremismus  
 Sonstige jugendgefährdende Inhalte

Beschwerdegrund\* - beschreiben Sie kurz, was Ihnen aufgefallen ist.

# Medienregeln



Absprache zum Medienkonsum sind wichtig.

Zeitliche Begrenzung können sinnvoll sein.

Begrenzungen bergen allerdings auch die Gefahr,

- das Verhältnis zu den Kindern zu belasten,
- Gewaltinhalte erst richtig interessant zu machen und
- den Medienkonsum auf den Freundeskreis zu verlagern.



Am ehesten bei jüngeren Kindern sinnvoll, während sie bei älteren kontraproduktiv wirken können.



# Interventionsstrategien

- Gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen (digitale) Medien anzusehen und zu nutzen ist sinnvoll, wenn problematische Inhalte **eindeutig negativ kommentiert** werden.
- Die **Unterscheidung von Fiktion und Realität** ist vor allem bei **Kindern im Grundschulalter** wirksam.
- Für die **Opferperspektive zu sensibilisieren!**  
Weniger auf Täter\*innen konzentrieren, außer diese zeigen Reue, leiden unter den Folgen der Taten oder der negative Konsequenzen.
- **Faszination** der Kinder und Jugendlichen für gewaltvolle Inhalte bleibt bei vielen Maßnahmen trotzdem bestehen, wenn auch etwas geringer.



# Strategien gegen medial vermittelte Gewalt

- Medien zum Thema machen
- Aktive und kreative Medienarbeit
- Bildungspartnerschaft mit Eltern und Familien
- Technische Einstellungen und Sicherheitstipps

=> Wirksamkeit von Maßnahmen wird erhöht, wenn sich die Kinder und Jugendlichen **aktiv** mit dem Thema beschäftigen und **beteiligt** sind (Diskussion, Rollenspiel, Kurzfilm,...)



# Medien zum Thema machen

- Mit Kindern über Medieninhalte sprechen
- Akut, wenn problematische Inhalte in den Medien auftreten oder die Kinder Fragen haben
- Präventiv, um auf Inhalte vorbereiten zu können, eigene Haltung zu verdeutlichen, Reflexion anzuregen und Hilfestellungen an die Hand zu geben
- Bei jüngeren Kindern: gezielte, kurze Statements und Infos
- Bei älteren Kindern und Jugendlichen: Fragen stellen, in die Diskussion gehen, stärker Gelegenheit geben, die erwünschten Schlüsse selbst zu ziehen



# Medien zum Thema machen

## Kinder vermitteln

- Andere so behandeln, wie ich selber auch behandelt werden möchte
- Sich nicht anstiften und mitreißen lassen
- Die Konsequenzen im Blick haben



# Medien zum Thema machen

- Was sind unsere Lieblingsfilme und –serien?
- Welche Spiele zocken wir gerne – und mit wem?
- Wann werden „böse“ Charakter belohnt?

Zum Beispiel: gemeinsames Überprüfen von Filmtiteln auf

<http://www.fsk.de/> und <https://www.flimmo.de/>

und von Softwaretiteln auf <https://usk.de/>, <https://www.spielbar.de/>

und <https://pegi.info/de>

# Kurzfilme mit Gruppenarbeit

- Gemeinsames Ansehen des Films
- Fragen in Kleingruppen geben:

Welche Rollen gibt es Film?

Wer hat sich wann richtig/falsch verhalten? Und warum?

Ist der Film realistisch, könnte DIR das auch passieren?

Aus welchen Gründen werden Menschen gemobbt?

Was kannst du tun, um Mobbing zu stoppen?



# Kurzfilm-Dreh



- Klassenchat-Regeln oder Hate Speech in Form von Kurzfilmen bearbeiten
- Workshop-Reader von der Initiative #NichtEgal: [https://www.studioimnetz.de/wp-content/uploads/2021/10/NichtEgal\\_Workshop\\_Reader\\_2018.pdf](https://www.studioimnetz.de/wp-content/uploads/2021/10/NichtEgal_Workshop_Reader_2018.pdf)

Alle Drehbücher  
Seite 1 von 2

#NichtEgal

## Erstelle ein Drehbuch

Das Drehbuch ist die Grundlage für euer Video und legt fest, **was wo und wie** passiert. Jedes gute Video basiert auf einem guten Drehbuch.

**Aufgaben:**

1. Plant euer Video so genau wie möglich. Überlegt zuerst, wer welche Rolle beim Dreh übernimmt.
2. Legt dann fest, was in eurem Video passiert. Teilt dabei euer Video in die Teile „Konk“, „Ziel“ und „Lösungsvorschlag“ ein.
3. Als letzten Schritt tragt in die Spalte „Text“ in Stichpunkten den Text ein, der in eurem Video gesprochen werden soll. Hier könnt ihr natürlich auch einen Dialog mehrerer Personen in Stichpunkten festhalten.

Titel eures Videos: \_\_\_\_\_

Gruppe: \_\_\_\_\_

**1. Wer macht was?**

Person(en) im Bild: \_\_\_\_\_

Kamera: \_\_\_\_\_

Regie: \_\_\_\_\_

© 2018 #NichtEgal - Eine Initiative von YouTube für Schulen und Klassen

(#NichtEgal-Reader, YouTube, medienblau gGmbH, Digitale Helden Plus GmbH, 1. Auflage / Februar 2017 - September 2018)

# Positionierungsspiel

Harmlos oder hart? Wie findest du das?



Lauch  
behindert  
schwul  
Schlampe  
Hurensohn  
Opfer





# Eigenes Ausprobieren

- Internet-Bingo
- Cybermobbing-Film und Gruppenarbeit
- Hate Speech-Kurzfilm

# Materialien für päd. Praxis

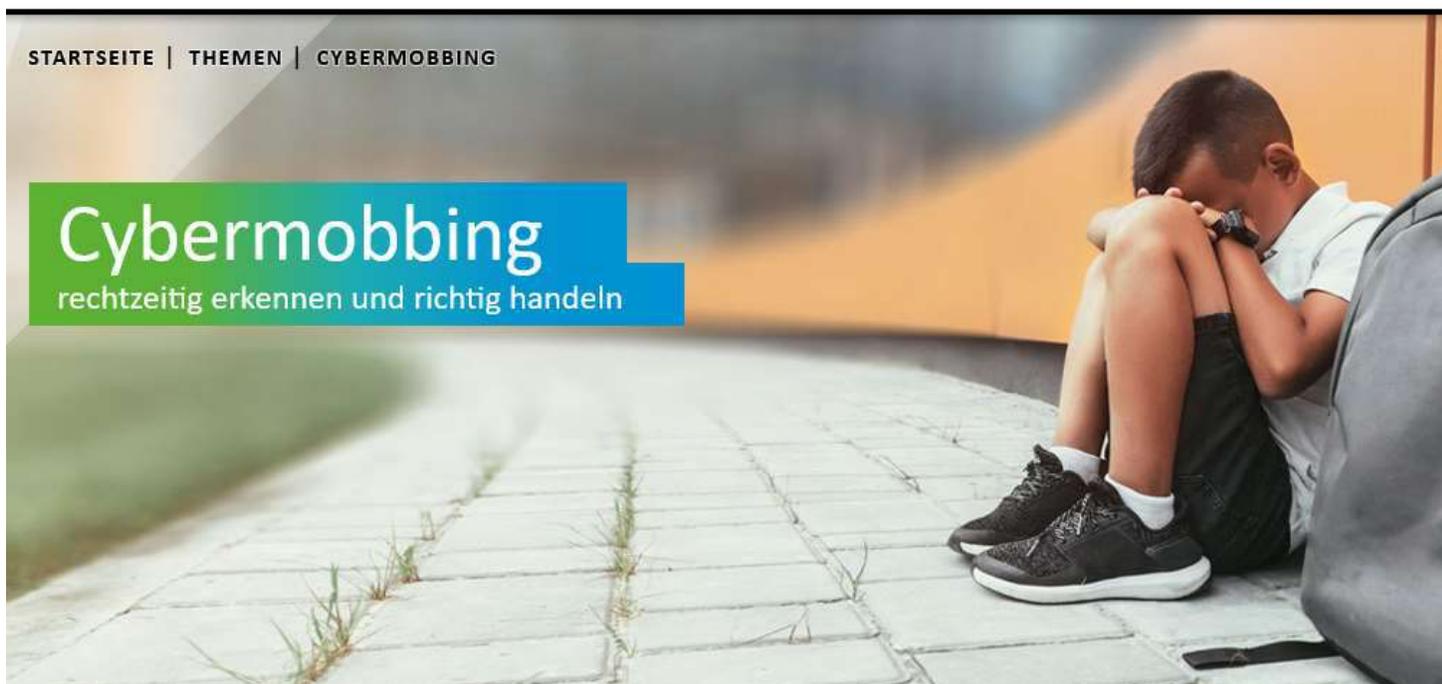


<https://www.machdeinhandynichtzurwaffe.de/>

Informationen für Lehrkräfte und Erziehungsberechtigte:

[https://www.machdeinhandynichtzurwaffe.de/assets/210928\\_STMJ\\_Schuelerhandy\\_A5\\_Brosch\\_RZ+bf.pdf](https://www.machdeinhandynichtzurwaffe.de/assets/210928_STMJ_Schuelerhandy_A5_Brosch_RZ+bf.pdf)

# Materialien für päd. Praxis



[www.klicksafe.de/cybermobbing](http://www.klicksafe.de/cybermobbing)

# Kurzfilm: Gone Too Far





# Kurzfilm: Gone Too Far

## Fragen:

- Ist der Film realistisch, könnte DIR das auch passieren?
- Wo werden in dem Film Grenzen überschritten?
- Warum wurde Jason gemobbt?
- Wie könnte der Film enden?
- Gibt es ähnliche Situationen, die DU erlebt hast?
- Aus welchen Gründen werden Menschen gemobbt?
- Was kannst DU tun, um Mobbing zu stoppen?



Jason

(Mobbingopfer)



Charlie

(„Mobber“)

# Kurzfilme



## Gone Too Far

<https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/video/Zu%20weit%20gegangen.mp4>

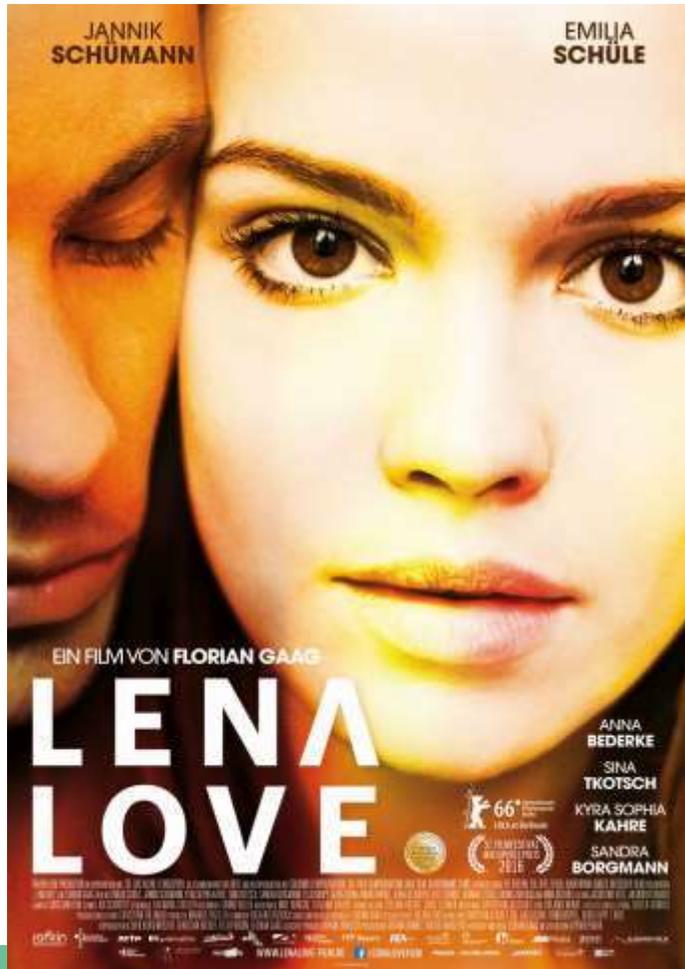


## Let's Fight It Together

[www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzZVUQ](http://www.youtube.com/watch?v=hYrDbGzZVUQ)

[https://cyberhelp.eu/de/modules/schulalltag/7\\_8/10](https://cyberhelp.eu/de/modules/schulalltag/7_8/10)

# Spielfilm



## Lena Love

- Jugenddrama aus dem Jahr 2016 (FSK 12)
- Thema: (Cyber-)Mobbing, Hate-Speech, Fakes
- Trailer: [www.youtube.com/watch?v=n1KGAhcZydw](http://www.youtube.com/watch?v=n1KGAhcZydw)
- Arbeitsheft von Alpenrepublik GmbH (Filmverleih): [http://alpenrepublik.eu/downloads/lena/Medienp%C3%A4dagogische\\_Materialien\\_LenaLove.pdf](http://alpenrepublik.eu/downloads/lena/Medienp%C3%A4dagogische_Materialien_LenaLove.pdf)

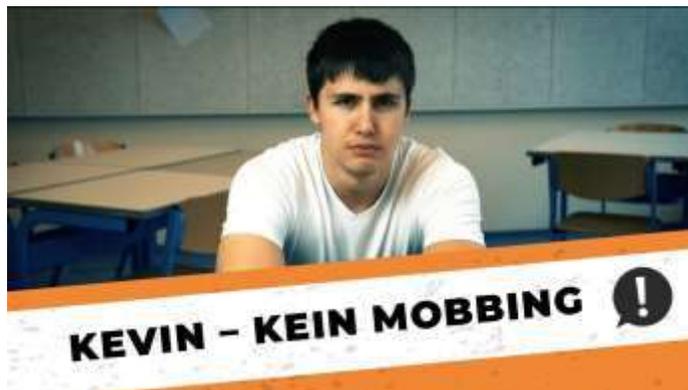
# Web-Clips



## Wake Up (O<sup>2</sup> & FSM)

- Webserie für Jugendliche  
<https://www.wakeup.jetzt/webserie/>
- Edustories: <https://www.wakeup.jetzt/edustories/>

# Web-Clips



## So wirst du zum Internet-Profi (BvD e.V.)

- Erklärvideo für Schüler\*innen

<https://www.youtube.com/watch?v=eNw3NbXnXEw>

- Infokarte: [https://www.bvdnet.de/wp-content/uploads/2020/05/5-Tipps\\_Felix-Michels\\_Flyer\\_web.pdf](https://www.bvdnet.de/wp-content/uploads/2020/05/5-Tipps_Felix-Michels_Flyer_web.pdf)

- Arbeitsblatt: [https://www.bvdnet.de/wp-content/uploads/2020/05/5-Tipps\\_Felix-Michels\\_AB\\_web.pdf](https://www.bvdnet.de/wp-content/uploads/2020/05/5-Tipps_Felix-Michels_AB_web.pdf)

## Kevin – Kein Mobbing (juuuport)

- Musikvideo für Jugendliche

[www.youtube.com/watch?v=myY0blN4g5I](http://www.youtube.com/watch?v=myY0blN4g5I)



# Aktive und kreative Medienarbeit

Inhalte thematisieren in Aktionen mit z.B.

- Foto und Comics
- Trickfilmen und Videosequenzen
- Audioaufnahmen und Interviews





# Aktive und kreative Medienarbeit

Beispiel Werbung:

- Warum gibt es Werbung? Was bezweckt sie? Wo begegnet uns Werbung? (Medienkunde)
- Wie wirkt Werbung? Stimmt alles, was da beworben wird? (Medienkritik)
- Für was würden wir Werbung machen? Wie könnten wir es am besten anpreisen und verkaufen? (Mediennutzung)
- Erstellung eines eigenen Plakats, eigenen Radio-Spots oder eigenen Werbefilm (Mediengestaltung)



# Bildungspartnerschaft mit Familien

- Familie als erster und zentraler Bildungs- und Erziehungsort
- Eltern und Familien begleiten und über aktuelle Themen laufend informieren, im Austausch bleiben
- Familien sind auch meist die ersten Erfahrungsorte für Medieninhalte
- Aber auch für Gewalterfahrungen



# Bildungspartnerschaft mit Familien

## Augen auf!

### Du bist nicht allein!

Kinder und Jugendliche haben viele Rechte. Sie haben immer das Recht auf Schutz und Hilfe, das Recht gehört zu werden, dass ihre Privatsphäre geachtet wird und vieles mehr. Doch manchmal werden diese Rechte nicht geachtet. Vor allem in Zeiten, wenn alles anders ist als sonst, wie zum Beispiel bei Corona, ist es zuhause für manche schwierig - Mädchen und Jungen müssen dann nicht alleine bleiben!

Wenn jemand Deine Rechte nicht achtet,  
dann hol Dir Hilfe und melde Dich!  
Wir rufen Dich auch außerhalb der Sprechzeiten zurück.

#### Jungen:

KIBS  
Beratungsstelle für  
Jungen und junge Männer  
Tel. (089) 23 17 16 91 20  
[www.kibs.de](http://www.kibs.de)

#### Mädchen:

IMMA  
Beratungsstelle für  
Mädchen und junge Frauen  
Tel. (089) 260 75 31  
[www.imma.de](http://www.imma.de)  
[www.onlineberatung.imma.de](http://www.onlineberatung.imma.de)

#### Jungen, Mädchen und Familien:

Kinderschutzzentrum München  
Beratung und Hilfen für Kinder, Jugendliche  
und Eltern bei sexueller Gewalt  
Tel. (089) 55 53 56  
[KISCHUZ@dksb-muc.de](mailto:KISCHUZ@dksb-muc.de)

#### Eine Aktion der Arbeitsgemeinschaft Münchner Fachstellen Prävention und Hilfen für Kinder bei sexueller Gewalt

##### AMYNA e.V.

Institut zur Prävention  
von sexuellem Missbrauch  
Tel. (089) 890 57 45-100  
[info@amyna.de](mailto:info@amyna.de)  
[www.amyna.de](http://www.amyna.de)

##### Power-Child e.V.

Beratung und Intervention für Kinder,  
Jugendliche und Erwachsene  
Tel. (089) 38 666 888  
[mailhelp@power-child.de](mailto:mailhelp@power-child.de)  
[www.power-child.de](http://www.power-child.de)

##### Stadtjugendamt München

Stabstelle Kinderschutz  
Tel. (089) 233 49 659  
[kinderschutz.soz@muenchen.de](mailto:kinderschutz.soz@muenchen.de)  
[www.muenchen.de/stadtjugendamt](http://www.muenchen.de/stadtjugendamt)

##### Wildwasser München e.V.

Hilfe für Frauen ab 17 Jahren  
bei sexualisierter Gewalt  
Tel. (089) 600 39 331  
[beratung@wildwasser-muenchen.de](mailto:beratung@wildwasser-muenchen.de)  
[www.wildwasser-muenchen.de](http://www.wildwasser-muenchen.de)

##### KIBS

Beratungsstelle für  
Jungen und junge Männer  
Tel. (089) 23 17 16 91 20  
[mail@kibs.de](mailto:mail@kibs.de)  
[www.kibs.de](http://www.kibs.de)

##### Kommissariat 105

Beratungstelefon der Polizei  
Tel. (089) 29 10 44 44  
[www.polizei.bayern.de](http://www.polizei.bayern.de)

##### IMMA e.V.

Beratungsstelle für Mädchen  
und junge Frauen  
Tel. (089) 260 75 31  
[beratungsstelle@imma.de](mailto:beratungsstelle@imma.de)  
[www.imma.de](http://www.imma.de)

##### Kinderschutzzentrum München

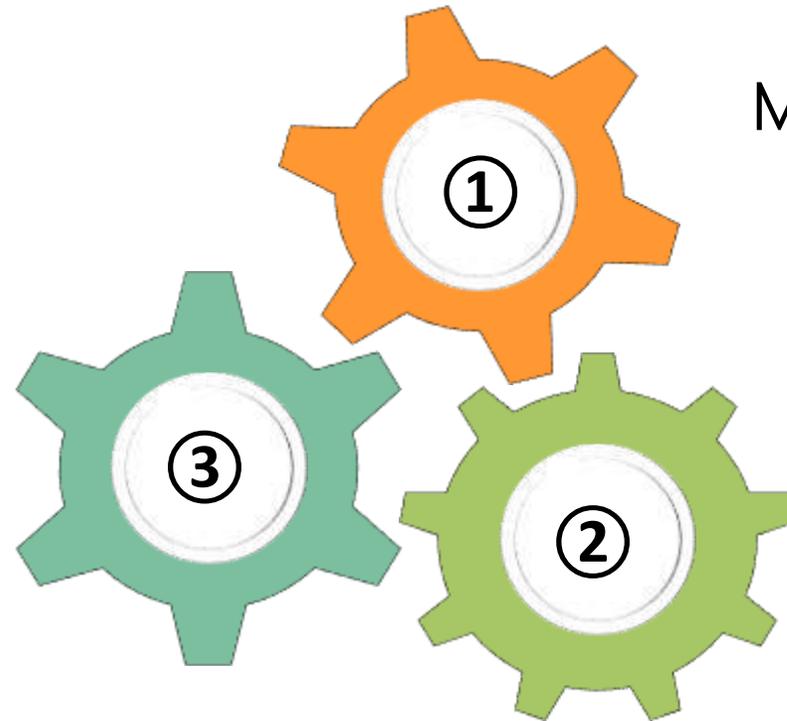
Beratung, Therapie und Hilfen  
für Kinder, Jugendliche und  
Familien in Belastungs- und  
Krisensituationen  
Tel. (089) 55 53 56  
[kischuz@dksb-muc.de](mailto:kischuz@dksb-muc.de)  
[www.kinderschutzbund-muenchen.de](http://www.kinderschutzbund-muenchen.de)



# Aktiver Einbezug der Familien



Weiterführende  
Anregungen, Tipps für  
zu Hause und  
Beratungsstellen  
mitgeben



Mit Familien auch über  
Medienthemen im Austausch  
bleiben.

Bei akuten Themen Familien  
informieren

# Bedeutung der Medien für Kinder 2020

-Angaben der Haupterzieher\*innen -

	Buch	PC/ Laptop/ Tablet	Internet	Kassette/ CD/MP3	Radio	TV/Video/ DVD	Handy/ Smart- phone
Fördert die Fantasie von Kindern	81	27	29	33	15	41	13
Kinder lernen aus Medien	70	40	54	18	14	48	15
Hat Einfluss auf Gewaltbereitschaft	3	29	64	2	4	54	22
Vermittelt Eindruck vom wirklichen Leben	20	13	22	6	13	37	9
Ist wichtig, um bei Freunden mitzureden	18	42	49	8	9	44	59
Kinder erfahren ungeeignete Dinge	5	29	72	4	7	50	26
Ist wichtig für Schulerfolg	69	48	47	7	8	17	12
Gibt Vorstellung, was „gut“ und „schlecht“ ist	28	15	23	8	10	37	7
Macht Kinder zu „Stubenhockern“	10	55	58	7	4	59	34
Sorgt oft für Streit in der Familie	1	32	44	2	2	35	51



# Tipps:



- Regelmäßig mit den Kindern ins Gespräch gehen
- (Medien)Themen auch aktiv und kreativ bearbeiten
- Auf kindgerechte und qualitätsvolle Medienprodukte achten
- Kindernachrichten gemeinsam ansehen & anhören (Logo, Neuneinhalb, FragMich von radioMikro, KiRaKa...)
- Kindersuchmaschinen verwenden (z.B. FragFinn, Blinde Kuh)
- Aufkommende Themen an andere Eltern, an Schule und Kita weitergeben



# Medien kindersicher einstellen



## Medien kindersicher

### Ihr Portal zum technischen Jugendmedienschutz

Medienkindersicher.de informiert Eltern über technische Schutzlösungen für die Geräte, Dienste und Apps ihrer Kinder.

Als Besonderheit bieten wir Ihnen mit unserem **Medienkindersicher-Assistenten** die Möglichkeit, sich auf der Grundlage des Alters Ihres Kindes und den von ihm genutzten Geräten und Diensten eine maßgeschneiderte Schutzlösung zu erstellen.

Wählen Sie passende Anleitungen zu den Geräten und Diensten Ihrer Kinder!

GERÄT 1      SYSTEM 2      ANWENDUNG/DIENST 3

 Smartphone, Tablet	 Computer, Laptop	 Router
 Splelekonsole	 Smart-TV	 Sprachassistent



[medien-kindersicher.de/](https://medien-kindersicher.de/)



# Sicherheitseinstellungen



<https://www.studioimnetz.de/materialien-gesamt/streamingdienste-kindersicher/>



<https://www.studioimnetz.de/materialien-gesamt/musik-dienste-kindersicher-einstellen/>



# Empfehlenswerte Apps, Spiele & Webseiten



[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)



[blindekuh.de](http://blindekuh.de)



Info-App für Kinder



fragFinn

# Empfehlenswerte Apps, Spiele & Webseiten



PÄDAGOGISCHER  
MEDIENPREIS

[www.pädagogischer-medienpreis.de](http://www.pädagogischer-medienpreis.de)

## Datenbank: Apps für Kinder - Recherche

*Allgemeines zum Inhalt - Auswahlkriterien - Bewertungskriterien*

Suchwort:

Zielgruppe:

Genre:

Schlagwörter:

App erhältlich für: 

Android  iOS

Windows  Amazon-Android

Anderes

Treffer: 390

[www.datenbank-apps-für-kinder.de](http://www.datenbank-apps-für-kinder.de)

# Tipps zur Mediennutzung



- Für jüngere Kinder: **Angebot vorauswählen**
- Regeln **konsequent** und an den Familienalltag angepasst verteten
- **Vorbildfunktion** bewusst wahrnehmen
- Medien sollten **nicht** den **Tagesablauf** strukturieren
- Sinnvolle **Alternativen** anbieten

# Weitere Links



## Medienpäd. Info-Portale

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

[www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)

[www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)

## Informationsportale zum Thema

[www.no-hate-speech.de](http://www.no-hate-speech.de)

[www.amadeu-antonio-stiftung.de](http://www.amadeu-antonio-stiftung.de)

[www.hass-im-netz.info](http://www.hass-im-netz.info)

[www.cybermobbing-hilfe.de](http://www.cybermobbing-hilfe.de)

## Beratungsangebote

[www.juuuport.de](http://www.juuuport.de)

[www.cybermobbing-hilfe.de](http://www.cybermobbing-hilfe.de)

[www.nummergegenkummer.de](http://www.nummergegenkummer.de)

## Prüfstellen

[www.hassmelden.de](http://www.hassmelden.de)

[www.internet-beschwerdestelle.de](http://www.internet-beschwerdestelle.de)

[www.hass-im-netz.info](http://www.hass-im-netz.info)

[www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net)



# Nach diesem Tag fühle ich mich...



# Quellen



- „Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998“, Prof. Dr. Michael Kunczik, Dr. Astrid Zipfel; Herausgeber: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, Berlin, Juli 2004
- Jugendmedienschutzindex 2022 Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken (Letzter Aufruf: 02.02.23)  
[https://www.fsm.de/fsm/jugendmedienschutzindex/?utm\\_source=CleverReach+GmbH+&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=21-12-2022+Newsletter+4%2F2022+DE&utm\\_content=Mailing\\_14115813](https://www.fsm.de/fsm/jugendmedienschutzindex/?utm_source=CleverReach+GmbH+&utm_medium=email&utm_campaign=21-12-2022+Newsletter+4%2F2022+DE&utm_content=Mailing_14115813)
- „Gefährdungsatlas Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln.“  
<https://www.bzkg.de/bzkg/service/publikationen/gebraeardungsatlas-digitales-aufwachsen-vom-kind-aus-denken-zukunftssicher-handeln-aktualisierte-und-erweiterte-2-auflage--197812>
- Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospiele, Freiwillige Selbstkontrolle Unterhaltungssoftware GmbH, Berlin, Juli 2020  
[https://usk.de/?smd\\_process\\_download=1&download\\_id=1018522](https://usk.de/?smd_process_download=1&download_id=1018522) (Letzter Aufruf: 02.02.23)
- "Online-Interaktionsrisiken aus der Perspektive von Neun- bis Dreizehnjährigen" (Letzter Aufruf: 02.02.23)  
[https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1\\_Unsere\\_Arbeit/1\\_Schwerpunkte/6\\_Medienkompetenz/6.24\\_Studie\\_Interaktionsrisiken/DKHW\\_Schriftenreihe\\_Qualitative\\_Studie\\_Heranwachsende\\_281021\\_final.pdf](https://www.dkhw.de/fileadmin/Redaktion/1_Unsere_Arbeit/1_Schwerpunkte/6_Medienkompetenz/6.24_Studie_Interaktionsrisiken/DKHW_Schriftenreihe_Qualitative_Studie_Heranwachsende_281021_final.pdf)
- Tanzrends und Lipsyncs: Sexuell konnotierte Selbstdarstellung Minderjähriger auf TikTok (Letzter Aufruf: 02.02.23)  
<https://www.jugendschutz.net/themen/selbstgefaehrdung/artikel/sexuell-konnotierte-selbstdarstellung-minderjaehriger-auf-tiktok>

# Quellen



- <https://www.jugendundmedien.ch/themen/medien-und-gewalt>
- <http://www.fsk.de/>
- <https://usk.de/>
- <https://www.fsm.de/>



studio  
im netz

Sonja di Vetta

[divetta@studioimnetz.de](mailto:divetta@studioimnetz.de)

Heiglhofstraße 1  
81377 München

089/ 72 46 77 00

[www.studioimnetz.de](http://www.studioimnetz.de)



Anmeldung für die SIN-Infomail:

<https://mailchi.mp/50be90fa7d70/sininfomail>



MEDIEN. BILDUNG. KULTUR