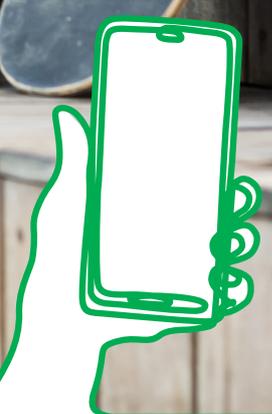




LEITFADEN FÜR LEHRER ENDING

ICT & Early School Leaving. Developing a New Methodology to Empower Children in Digital Wellbeing and Critical Thinking



TECHNISCHE KOORDINATION:

Fundación MAPFRE

Alicia Rodríguez Díaz y Javier Bravo García

Policía Nacional: Unidad Central de Participación Ciudadana

Stiftung Digitale Chancen: Sandra Liebender

PantallasAmigas: Jorge Flores

CEI-ISCAP Universidade Politécnica de Porto: Clara Sarmento, Luciana Oliveira

REDAKTIONELLE KOORDINATION:

Alicia Rodríguez Díaz y Javier Bravo García

Translation: Sandra Liebender

Edition: Míriam López

Gestaltung und Layout: Cyan, Proyectos Editoriales, S.A.

Fotografien: shutterstock.com

© Policía Nacional

© Stiftung Digitale Chancen

© PantallasAmigas

© CEI-ISCAP Universidade Politécnica de Porto 2022

© Fundación MAPFRE

Paseo de Recoletos, 23. 28004 Madrid (España)

www.endingproject.eu

LEITFADEN FÜR LEHRER



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Attribution NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

EINLEITUNG

1. VERGLEICH DER RECHTSSPRECHUNGEN	13
2. PROBLEMATISCHE NUTZUNG VON DIGITALEN MEDIEN. GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN	17
2.1 Körperlichen Symptome.	17
2.2. Psychologische Symptome	24
2.2.1. Konfliktsituationen	27
2.2.2. Maßnahmen in der Schule	32
Aktivitäten für das Klassenzimmer.	35
3. PROBLEMATISCHE MEDIENNUTZUNG	41
3.1. Kriminelle Verhaltensweisen, die mit digitalen Technologien begangen werden können	41
3.1.1. Drohungen, Nötigung, Beleidigung, Verleumdung usw	42
3.1.2. Computerschäden	42
3.1.3. Urheberrechtsverstöße	43
3.1.4. Geschlechtsbezogene, digitale Gewalt	43
3.2. Hassrede	45
3.3. Digitale Überbetonung ("Oversharing")	46
3.4. Digitale Challenges	47
3.5. Maßnahmen in der Schule	48
3.5.1. Tipps für Lehrkräfte	48
3.5.2. Beispiele für Handlungsstrategien	50
Aktivitäten für das Klassenzimmer.	51
4. CYBERMOBBING & SICHERHEIT.	53
4.1 Was ist Cybermobbing?	53
4.2. Erkennen der Symptome von Cybermobbing	55
4.2.1. Ein Kind ist die Tatperson	55

4.2.2. Ein Kind ist die betroffene Person	56
4.2.3. Die Zeug*innen	57
4.3. Verhaltensweisen in Zusammenhang mit Cybermobbing	58
4.4. Risikosituationen	60
4.4.1. Grooming	60
4.4.2. Sexting	62
4.4.3. Sextortion	63
4.4.4. Identitätsdiebstahl	63
4.4.5. Unangemessene Inhalte	65
4.5. Handlungsstrategien für Schüler*innen	66
4.6. Maßnahmen in der Schule	67
Aktivitäten für das Klassenzimmer	69
5. DESINFORMATION UND KRITISCHES DENKEN	75
5.1. Unterschiede zwischen Desinformation und Falschinformation	75
5.2. Risiken und Folgen von Falschinformationen	77
5.3. Medien- und Informationskompetenz	78
5.4. Kritisches Denken	79
5.5. Wahrnehmungsverzerrungen und Emotionen	82
5.6. Filterblasen und Echokammern	84
5.7. Strategien im Umgang mit Desinformation	85
5.8. Zehn Schritte gegen Desinformationen	89
Aktivitäten für das Klassenzimmer	91
6. UN-KONVENTION ÜBER DIE RECHTE DES KINDES	93
6.1. Einführung	93
6.2. Geschichte der UN-Konvention über die Rechte des Kindes	95
6.3. Über die UN-Kinderrechtskonvention	96
6.3.1. Struktur	97
6.3.2 Leitprinzipien	97
6.4. Kinderrechte in einer digitalen Welt	99
6.5. Kinderrechte in der pädagogischen Arbeit	106
6.6. Quellen	106
Aktivitäten für das Klassenzimmer	108

EINFÜHRUNG

Der vorzeitige Schulabbruch ist ein ernstes Problem, mit dem die Bildungssysteme in den verschiedenen Ländern der Europäischen Union seit Jahren zu kämpfen haben. Zu den Faktoren, die sich derzeit am stärksten auf die Schulabbrecherquoten auswirken, gehören die problematische Nutzung digitaler Technologien und die damit einhergehenden Risiken für Kinder und Jugendliche.

Um dieses Problem anzugehen hat es sich das Projekt ENDING zur Aufgabe gemacht, einen Ansatz zu entwickeln, der auf die aktive Beteiligung junger Menschen setzt. Sie sollen lernen, die Herausforderungen, die die neuen Technologien mit sich bringen für ihre persönliche und schulische Entwicklung zu nutzen. Ein Schulabschluss und die Kompetenzen, sich verantwortungsbewusst in der digitalen Welt zu bewegen, sind von grundlegender Bedeutung für die Zukunft der heranwachsenden Generationen. Dazu einen unterstützenden Beitrag zu leisten, hat sich das Projekt ENDING zum Ziel gesetzt.

Dieser Leitfaden für Lehrkräfte wurde als erstes Ergebnis des Projektes ENDING entwickelt und basiert auf den vielfältigen Erfahrungen der fünf beteiligten Projektpartner.

ENDING

Das Ziel dieses **Leitfadens** ist es, den Lehrkräften mit den notwendigen Methoden und dem Wissen auszustatten, das es braucht, um junge Menschen bei der verantwortungsbewussten Nutzung von digitalen Medien zu unterstützen und die Schulabbrecherquoten zu reduzieren. Dies soll durch Workshops und Projekte passieren sowie durch die Identifizierung der Risiken, die mit einer problematischen Nutzung digitaler Technologien verbunden sind. Es wird ein Ansatz vorgestellt, den die Schulen eigenverantwortlich umsetzen können.

Das ENDING Projektkonsortium



Fünf Institutionen in Europa haben sich zusammengeschlossen, um ein Projekt zu entwickeln, das einen multidisziplinären Ansatz verfolgt, um die Ursachen für den Schulabbruch, die aus einer problematischen Mediennutzung entstehen, zu bekämpfen

MAPFRE Stiftung

Fundación **MAPFRE**

Mit mehr als 45 Jahren Erfahrung definiert die Stiftung mit ihrem Engagement für das Gemeinwohl und sozialen Fortschritt weltweit einen Maßstab. Als gemeinnützige Einrichtung, die von dem Unternehmen MAPFRE gegründet wurde, trägt sie mit ihren landesweiten Programmen und Aktivitäten zur Verbesserung der Lebensqualität der Menschen und den Fortschritt der Gesellschaft bei.

MAPFRE fördert die umfassende Bildung von Menschen, insbesondere von Kindern und Jugendlichen aus Risikolagen, mit dem Ziel, eine bessere Gesellschaft zu erschaffen. Zu diesem Zweck arbeitet MAPFRE mit lokalen Organisationen in Projekten zusammen, die die

Verbesserung der Ernährung, Gesundheit, Bildung und den Zugang zur Arbeitswelt zum Ziel haben.

Auf dem Gebiet der Gesundheitsförderung trägt MAPFRE zur Verbesserung der Gesundheit und Lebensqualität der Menschen bei, indem der Fokus auf Krankheiten gesetzt wird, die mit dem Lebensstil zusammenhängen. Dafür arbeitet das Unternehmen mit der öffentlichen Verwaltung, Bildungseinrichtungen und der Wissenschaft zusammen.

Mit Aufklärungsprogrammen in Schulen, Initiativen zur Gesundheitsförderung am Arbeitsplatz und Aktivitäten für Familien werden Menschen aller Altersgruppen angesprochen.

Die Spanische Nationalpolizei

Die Ursprünge der spanischen Nationalpolizei gehen auf das Jahr 1824 zurück. Seitdem hat sie sich weiterentwickelt und wurde 1986 die moderne und spezialisierte Polizei, die sie heute ist. Derzeit verfügt sie über fast 70.000 Polizeibeamt*innen, die für das gesamte spanische Gebiet verantwortlich sind.

Im Hauptquartier „Öffentliche Sicherheit“ der spanischen Nationalpolizei befindet sich die Zentraleinheit für Bürgerbeteiligung. Ihre Hauptaufgabe besteht darin zwischen Bürger*innen und Polizei zu vermitteln und Präventionsmaßnahmen zu fördern, zu überwachen und auszuwerten, die sich über ganz Spanien erstrecken, ausgenommen Katalonien und das Baskenland.

Ein besonderer Fokus liegt auf der Umsetzung von Präventionsplänen für gefährdete Gruppen in der Gesellschaft. Einer der Präventionspläne, den

ENDING

die Zentraleinheit für Bürgerbeteiligung koordiniert, ist der sogenannte "Masterplan der Zusammenarbeit bei der Verbesserung der Sicherheit in Schulen und ihrer Umgebung". Der Masterplan setzt sich für den Schutz von Kindern und Jugendlichen in der Form ein, dass Risiken jeglicher Art, die Minderjährigen begegnen und sich negativ auswirken können, identifiziert und vorgebeugt werden sollen, wie z.B. Gefahren des Internets. Dafür werden erzieherische und informative Maßnahmen ergriffen.

Stiftung Digitale Chancen

Seit ihrer Gründung im Jahr 2002 verfolgt die Stiftung Digitale Chancen die Aufgabe, die gesellschaftlichen Auswirkungen der Digitalisierung zu erforschen und sich für einen chancengleichen Zugang aller Menschen zum Internet einzusetzen sowie Medienkompetenz zu fördern.

Ihre Ziele sind die digitale Inklusion aller gesellschaftlichen Gruppen und die Bekämpfung der digitalen Spaltung. Die Stiftung Digitale Chancen arbeitet in Kooperation mit öffentlichen, zivilgesellschaftlichen und privaten Partnern in Projekten, die durch Bundes- und europäische Programme sowie die Wirtschaft finanziert werden. Die Stiftung arbeitet unter der Schirmherrschaft des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz sowie des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Führende deutsche Organisationen der Zivilgesellschaft sind im Beirat vertreten.

Die Arbeit der Stiftung konzentriert sich auf die folgenden drei Bereiche:

- Digitale Gesellschaft: Die Digitalisierung prägt unser tägliches Leben in vielen Bereichen und hat einen enormen Einfluss auf gesellschaftliche

Prozesse. Diese Entwicklung muss erforscht, beschrieben und in Zusammenhang gesetzt werden.

- Digitale Inklusion: Mangelnder Zugang und fehlendes Wissen zur kompetenten Nutzung von digitalen Ressourcen kann soziale Ungleichheit verursachen oder verstärken. Die Stiftung ermöglicht und fördert die digitale Inklusion aller Menschen.
- Digitale Kompetenz: Eine wichtige Voraussetzung für die digitale Inklusion sind digitale Kompetenzen. Schulungsangebote werden zielgruppenorientiert und in innovativen Formaten durchgeführt.

Zentrum für interkulturelle Studien (CEI), ISCAP, Polytechnische Hochschule von Porto



Die Polytechnische Hochschule von Porto ist die größte und eine der dynamischsten polytechnischen Schulen in Portugal. Insgesamt acht Schulen sind auf drei Campus verteilt, wo täglich Tausende von Menschen studieren, forschen, lehren und Neues entdecken. Die Aufgabe der Polytechnische Hochschule von Porto ist es, verantwortungsbewusste Bürger*innen auszubilden, die ihr Wissen nutzen, um die Gesellschaft zu verbessern und einen Beitrag zur Entwicklung einer besseren Welt zu leisten. Soziale Verantwortung wird zum Wohle der Gemeinschaft und der Gesellschaft innerhalb eines internationalen Referenz- und Exzellenzrahmen übernommen.

Das Zentrum für interkulturelle Studien (CEI) ist an der Schule für Rechnungswesen und Wirtschaft (ISCAP) der Polytechnische Hochschule angesiedelt. ISCAP verfügt über langjährige Erfahrung mit Innovationen im Bereich des Lernens, der Kreativität und des E-Learning und verbessert beständig seine eigenen Lehrmethoden durch den Einsatz von Technologien.

ENDING

Das CEI betreibt angewandte Forschung und Grundlagenforschung und kooperiert mit anderen nationalen und internationalen Institutionen in wissenschaftlichen, technischen und kulturellen Projekten. Die Aufgaben und die Ziele von CEI umfassen den gesamten interdisziplinären Bereich, der durch Forschung, Austausch, wissenschaftliche Veranstaltungen und Projekte entstand und über Jahre innerhalb der Hauptforschungslinien des CEI weiterentwickelt wurde. Diese umfassen: interkulturelle Theorien und Praxis, interkulturelle Kommunikation und interkulturelle Wirtschaft.

Das Team des CEI besteht aus mehr als 50 Forschenden und Dozierenden vom ISCAP-P.Porto sowie weiteren Institutionen aus Portugal und dem Ausland. Darüber hinaus wird die Arbeit von einem renommierten Beirat unterstützt. Das CEI veranstaltet und betreut Masterkurse, Konferenzen, Seminare, Postgraduiertenkurse, und Master-Studiengänge mit Hilfe einer Spezialbibliothek und mehrerer, freizugänglicher Datenbanken. Das CEI hat sich an zahlreichen internationalen Konferenzen, Veröffentlichungen, Netzwerken und Forschungsprojekten beteiligt sowie fast zwei Dutzend Bücher veröffentlicht.

PantallasAmigas



PantallasAmigas entstand aufgrund der Chancen, die digitalen Medien Minderjährigen bieten und dem Bedürfnis, dass Kinder und Jugendliche ganzheitlich, sicher und gesund aufwachsen. Das Motto von PantallasAmigas lautet "Für eine sichere und gesunde Nutzung digitaler Medien und eine verantwortungsbewusste Digitalgesellschaft". Das bedeutet, dass es sich um eine Initiative handelt, die sich für die Förderung, die Beteiligung und den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet und anderen Online-Technologien seit 2004 einsetzt. Die Schaffung von Bildungsressourcen, Sensibilisierungsmaßnahmen,

Verbreitungsaktionen und Forschung zählen zu den wichtigsten Tätigkeiten. Der thematische Schwerpunkt liegt dabei auf Cybermobbing, Grooming, Sexting, digitale Gewalt gegen Frauen, kritisches Denken und Datenschutz. Die Arbeit von PantallasAmigas zeichnet sich insbesondere durch strategische Kommunikation, der Entwicklung von Kompetenzen, der Förderung universeller Werte und der Anwendung innovativer Methoden aus.

Die tägliche Arbeit von PantallasAmigas findet in Bildungszentren statt, in direktem Kontakt mit Schüler*innen und der pädagogischen Gemeinschaft. Dabei fördert PantallasAmigas verschiedene Aspekte, die im Zusammenhang mit dem digitalen Wohlbefinden und der digitalen Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen stehen. Aus den gesammelten Erfahrungen hat PantallasAmigas zahlreiche Programme zum Thema der Nutzung und missbräuchlichen Nutzung von Smartphones, Videospiele und anderen digitalen Geräten entwickelt sowie zur Förderung von kritischem Denken. Darüber hinaus entwickelte PantallasAmigas das Konzept der „Cybermanager“, das Peer-Learning- und Service-Learning-Strategien in den Mittelpunkt stellt mit den thematischen Schwerpunkten der Förderung von Zusammenarbeit, Gemeinschaftssinn und digitaler Gesundheit. Das „Cybermanager-Projekt“ ist ein innovativer Ansatz, das PantallasAmigas im Januar 2010 zum ersten Mal durchgeführt und getestet hat. Hierbei wurden die zwei methodischen Ansätze des Service-Lernens und des Peer-Lernens kombiniert und die Jugendlichen in den Mittelpunkt gestellt.



1. VERGLEICH DER RECHTSSPRECHUNGEN

Spanische Nationalpolizei

In Anbetracht des europäischen Wirkungsradius des ENDING-Projekts ist eine kurze, vergleichende Analyse der Gesetzgebung über das Mindestalter für die Nutzung des Internets durch Minderjährige in Deutschland, Spanien und Portugal sinnvoll.

Deutschland

In Deutschland, wie auch in Spanien, liegt das Mindestalter für die Strafmündigkeit bei 14 Jahren, gemäß § 19 des deutschen Strafgesetzbuches (vom 15. Mai 1871).

Wenn eine minderjährige Person, die das 14., aber noch nicht das 18. Lebensjahr vollendet hat, eine Straftat begeht, gilt nach den §§ 1 und 3 des Jugendschutzgesetzes die Regelung, sofern die minderjährige Person eine ausreichende sittliche und geistige Reife erlangt hat, um die Rechtswidrigkeit der Tat einzusehen, hat sie sich entsprechend dieser Einsicht zu verhalten.

Gegen minderjährige Personen, die eine entsprechende Reife haben, können eine Reihe von Maßnahmen ergriffen werden, z. B: Schulungen, Kurse, gemeinnützige Arbeit, die Vermeidung von Kontakten zu bestimmten Personen oder Orten und sogar die Einweisung in eine geschlossene Einrichtung für maximal zehn Jahre.¹

Begeht eine minderjährige Person unter 14 Jahren eine Straftat, kann diese nicht strafrechtlich zur Verantwortung gezogen werden.

Spanien

Gemäß Artikel 19 des spanischen Strafgesetzbuchs (Grundgesetz 10/1995 vom 23. November 1995) „sind minderjährige Personen unter 18 Jahren nicht strafmündig. Wenn eine minderjährige Person eine Straftat begeht, kann sie nach den Bestimmungen des Gesetzes zur Strafbarkeit von minderjährigen Personen haftbar gemacht werden“²

In Übereinstimmung mit Artikel 1.1 des Grundgesetzes 5/2000 vom 12. Januar, das die Strafbarkeit von minderjährigen Personen regelt, steht: „Dieses Gesetz gilt für die Haftung von Personen über 14 Jahren und unter 18 Jahren für die Ausübung von Handlungen, die als Verbrechen oder Vergehen im Strafgesetzbuch oder in besonderen Strafgesetzen eingestuft sind“.

¹ Das deutsche Jugendstrafrecht gilt auch für die sogenannten „Heranwachsenden“, definiert als Personen, die zur Tatzeit das 18., aber noch nicht das 21. Lebensjahr vollendet haben, gemäß § 1 des Jugendgerichtsgesetzes vom 11. Dezember 1974 (Jugendschutzgesetz).

² Gemäß Artikel 69 des spanischen Strafgesetzbuchs: „Wenn eine Person über 18 und unter 21 Jahre alt ist, können die Bestimmungen des Gesetzes zur Strafbarkeit von minderjährigen Personen unter den Voraussetzungen angewandt werden, die darin festgelegt sind.“ Ungeachtet des Vorstehenden ist die ursprüngliche, im Grundgesetz 5/2000 für diese Altersgruppe vorgesehene Regelung nicht mehr anwendbar, da sie durch das Grundgesetz 8/2006 abgeschafft wurde.

Das Mindestalter für die Strafmündigkeit beträgt daher 14 Jahre. Wenn eine Person, die älter als 14 und jünger als 18 Jahre ist, eine Straftat begeht, wird sie nach den Bestimmungen des oben genannten Strafrechts, das eine Reihe von Maßnahmen vorsieht, die je nach Schwere der begangenen Straftat variieren (von gemeinnützige Arbeit bis hin zu einer geschlossenen Haftstrafe von höchstens acht Jahren) zur Rechenschaft gezogen.

Ist die Tatperson jünger als 14 Jahre, gelten die Bestimmungen des Zivilgesetzbuches (Art. 3 des Grundgesetzes 5/2000 vom 12. Januar, das die strafrechtliche Verantwortung von Minderjährigen regelt).

Kinder unter 14 Jahren verfügen nicht über die notwendige Reife um strafrechtliche Vorschriften zu beurteilen, sich von ihnen beeindrucken zu lassen und ihre Konsequenzen zu verstehen.

Portugal

Gemäß Artikel 19 des portugiesischen Strafgesetzbuchs (Gesetzesdekret Nr. 48/95 vom 15. März): “sind minderjährige Personen unter 16 Jahren nicht strafmündig”. Daher werden Personen unter 16 Jahren nach dieser Vorschrift nicht zur Rechenschaft gezogen, da sie nicht in der Lage sind, die Rechtswidrigkeit ihres Handelns zu erkennen.

Artikel 1 des Gesetzes über die Vormundschaft im Bildungswesen (Gesetz Nr. 166/99 vom 14. September) besagt: “Die Ausübung einer Straftat durch eine minderjährige Person im Alter von 12 bis 16 Jahren führt zur Anwendung einer erzieherischen Vormundschaftsmaßnahme in Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieses Gesetzes”. Zu diesen vormundschaftlichen Bildungsmaßnahmen gehören

ENDING

die Durchführung von Ausbildungsprogrammen, die Behandlung von Alkohol- oder Drogenabhängigkeit oder sogar die Einweisung in ein Zentrum, für maximal drei Jahre, um die Werte zu verinnerlichen, die es der Person ermöglichen, ihr Leben in sozialer und rechtlicher Verantwortung zu führen, wie in Artikel 17 des oben genannten Gesetzes angegeben.

Minderjährige Personen unter 12 Jahren, die eine Straftat begehen, gelten als Opfer und nicht als Tatperson.

2. PROBLEMATISCHE NUTZUNG VON DIGITALEN MEDIEN. GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN

Fundación MAPFRE

2.1 Körperlichen Symptome

Körperliche Symptome sind auf eine ständige, übermäßige und dauerhafte Nutzung von digitalen Geräten und den damit verbundenen, schlechten Gewohnheiten zurückzuführen. Je nachdem welches Organ oder Körpersystem betroffen ist, können unterschiedliche Probleme festgestellt werden:



Probleme mit den Bändern

- De-Quervain-Syndrom (“Spieldaumen”): verursacht durch wiederholte Bewegungen des Daumens, die zu Entzündungen und Schmerzen in den Sehnen des Daumens führen.
- Beugesehnenentzündung: Der Finger bleibt in seiner Beugebewegung stecken aufgrund einer chronischen Entzündung der Sehnen.
- Laterale Epicondylitis (“Tennisarm”): schmerzhaftes Entzündung der Sehne am äußeren Ellenbogen, die durch falsche Benutzung

ENDING

der Maus verursacht wird oder durch die Verwendung von Spielcontrollern, die Sportbewegungen simulieren.

- Supraspinatus-Sehnenentzündung: entsteht durch eine Entzündung der Sehne, die bei wiederholten Hebebewegungen der Schulter unter ungünstigen ergonomischen Bedingungen zwischen dem Oberarmkopf und dem Schulterdach reibt.
- Verletzungen der Rotatorenmanschette: Wenn die Bewegung trotz einer Entzündung fortgesetzt wird, kann dies die Sehnen schwächen und reißen lassen und die Rotatorenmanschette in der Schulter verletzen.



Empfehlungen: Vermeiden Sie langes Sitzen ohne Pausen; Machen Sie Dehnübungen für die Muskeln und Sehnen in den Finger-, Hand-, Ellbogen- und Schultergelenken und verwenden Sie bequeme und ergonomische Geräte, die die Bewegungen nicht erzwingen. Wenn bereits eine Verletzung vorliegt, sollte die Tätigkeit unterbrochen werden und medizinisches Personal zur Beurteilung und Behandlung konsultiert werden (Leitfaden für Physiotherapie, 2020).



Muskel-Skelett-Probleme

- Nackenschmerzen: Schmerzen im Nacken, die in der Regel durch Zwangshaltungen entstehen. Zum Beispiel, wenn der Nacken nach vorn über die Schultern gezogen oder nach vorn gebeugt wird, um ein Mobiltelefon, ein Tablet oder einen Laptop auf Höhe der Beine zu benutzen.
- Dorsalgien und Lumbalgien: Schmerzen im unteren Rücken und im Nacken, verursacht durch Fehlhaltungen mit anhaltender Beugung

ohne angemessene Unterstützung von Rücken und Lendenwirbelsäule.

- Frühe Arthrose der Finger: Fingergelenke, die Geräte bedienen, können Hunderte von Bewegungen pro Minute ausgesetzt sein, was zu Entzündungen und frühem Gelenkverschleiß führen kann. Ein besonders überlasteter Finger ist der Daumen, an dessen Basis eine frühe Arthrose des Gelenkes ("BlackBerry-Daumen") auftreten kann.
- Traumata und Unfälle: durch die Nutzung von Geräten, meist Mobiltelefone beim Gehen in der Stadt oder beim Autofahren.



Empfehlungen: Vermeiden Sie ungünstige Körperhaltungen durch richtige Ergonomie vor Bildschirmen; Vermeiden Sie lange Arbeitsphasen ohne Pausen; Machen Sie Dehnungs- und Kräftigungsübungen für die Muskeln rund um die Wirbelsäule; Benutzen Sie keine Handys während anderer Tätigkeiten, die Aufmerksamkeit verlangen, insbesondere nicht beim Überqueren von Straßen.



Probleme des Nervensystems

- Karpaltunnelsyndrom: Hierbei handelt sich um eine Entzündung des Gewebes und der Sehnen, die das Handgelenk durch den Karpaltunnel durchziehen. Es tritt häufig bei Menschen auf, die über lange Zeiträume wiederholte, manuelle Tätigkeiten mit falscher Handgelenkhaltung ausüben, z. B. bei der Verwendung einer Maus und Tastatur mit gestrecktem Handgelenk.
- Parästhesie: Kribbeln und Taubheit der Finger, Hände, Ellbogen, Arme, Oberschenkel, Beine und Füße aufgrund von anhaltendem Druck gegen Kanten, z.B. von Tischen, Stühlen oder anderen

ENDING

Gegenständen, oder durch anhaltende und erzwungene Beugung der Gliedmaßen.

- Schmerzen, Gefühls- und Kraftverlust: tritt auf, wenn die Kompression des Nervs über einen längeren Zeitraum andauert und den Nerv zunehmend beeinträchtigt, bis er dauerhaft geschädigt ist.
- Phantomvibration: Dies ist eine sensorische Störung, bei der ein digitales Gerät als vibrierend empfunden wird, obwohl es nicht vibriert. Es tritt typischerweise bei Personen auf, die ihr Mobiltelefon ständig im Vibrationsmodus benutzen (Tusq et al.,2011).
- Enuresis und Enkopresis: Harn- und Stuhlinkontinenz. Diese Störung ist auf eine verlängerte Hemmung des Harn- oder Stuhlgangreflexes zurückzuführen, z.B. um die Unterbrechung bei einem Videospiel zu vermeiden.



Empfehlungen: Vermeiden Sie Haltungen, bei denen die Nerven der Extremitäten gebeugt oder gestaucht werden; Die Position, in der die Symptome auftreten, nicht länger als nötig einnehmen; Sich bewegen; Den schmerzenden Bereich massieren; Ruhepausen einlegen und die Signale des Nervensystems, die der Körper zur Befriedigung seiner biologischen Bedürfnisse aussendet, nicht ignorieren.



Visuelle Probleme

- Computer-Vision-Syndrom (“digitaler Sehstress”): Auftreten von Sehproblemen, die mit der Dauer des Ausgesetztseins eines Bildschirms zunimmt. Das Computer-Vision-Syndrom äußert sich durch Symptome wie Juckreiz, Stechen, ein Gefühl von Gries und Trockenheit im Auge begleitet von verschwommenem Sehen, Doppeltsehen,

Ermüdung beim Fokussierung, Photophobie, Schwindel und Kopfschmerzen, insbesondere im orbitalen oder parietalen Bereich des Kopfes.

- Kurzsichtigkeit: Es wurde festgestellt, dass kurzsichtige Kinder mehr Zeit an Bildschirmen und weniger Zeit im Freien verbringen als Kinder ohne Kurzsichtigkeit (Álvarez Peregrina et al., 2020).



Empfehlungen: Da die Hauptursache lange Bildschirmzeiten sind, ist der beste Weg, Symptome zu vermeiden, Pausen einzulegen, um die Augen auszu-ruhen. Die 20-20-20-Übung besteht darin, alle 20 Minuten eine Pause einzulegen, wenn Sie Bildschirme benutzen und 20 Sekunden lang in eine Entfernung von mehr als 20 Metern zu schauen. Dadurch entspannt sich die Sehkraft und das Auge kann sich ausruhen, bevor es weiter auf den Bildschirm schaut. Darüber hinaus wird ein Mindestabstand von 50 cm zu jeder Art von Bildschirm empfohlen. Verbringen Sie weniger als zwei Stunden pro Tag mit Bildschirmgeräten und bewegen Sie sich im Freien (Hernández Tiscareño, 2020).



Probleme mit dem Gehör

- Vorzeitige Taubheit: verursacht durch den Gebrauch von Kopfhörern, die einen konstanten Schallpegel mit häufigen Spitzenwerten der Schallintensität aufrechterhalten. Laut WHO stellen Schallpegel von mehr als 85 Dezibel ein Risiko dar, wenn sie über einen längeren Zeitraum wiederholt werden oder ständig erhöht werden (Gutiérrez Farfán et al., 2018).

ENDING

- Tinnitus: die Erfahrung von Klingeln, Pfeifen oder anhaltenden Geräuschen, wenn man sich in einem ruhigen Raum befindet. Eine der Ursachen ist das ständige Ausgesetztsein von intensivem und anhaltendem Lärm.



Empfehlungen: Verwenden Sie die Geräte mit einer Lautstärke, die es Ihnen ermöglicht, eine andere Person zu hören, die mit Ihnen spricht, und die 70 Dezibel nicht überschreitet. Vermeiden Sie so weit wie möglich Kopfhörer und verwenden Sie externe Lautsprecher (Dios et al., 2013).



Stoffwechsel- und Herzprobleme

- Fettleibigkeit: Tritt auf bei Mangel an körperlicher Betätigung. Zeit, die eigentlich mit Bewegung verbracht werden sollte, wird ersetzt durch sitzende Tätigkeiten am Bildschirm und durch die Tendenz, mehr und qualitativ schlechteres Essen vor dem Bildschirm zu essen. Die verzehrten Lebensmittel sind in der Regel Fast Food, industriell, stark verarbeitete und kalorienreiche Lebensmittel, oft begleitet von zuckerhaltigen oder alkoholischen Softdrinks (Kenney und Gortmaker, 2017).
- Diabetes: Die Veranlagung zu Diabetes ist eine Folge von Übergewicht, Bewegungsmangel und einem hohen Verzehr von Lebensmitteln mit einem sehr hohen glykämischen Index (einfache Kohlenhydrate) sowie Getränken mit einem hohen Zuckergehalt.
- Hypercholesterinämie: Der Verzehr von Lebensmitteln mit hohem Anteil an Cholesterin und gesättigten Fettsäuren, extrem verarbeitete Lebensmittel und Bewegungsmangel sind die Hauptursachen für einen erhöhten Cholesterinspiegel bei jungen Menschen.

- Hoher Blutdruck: Fettleibigkeit, Bewegungsmangel, übermäßige Salzaufnahme und gesättigte Fette aus extrem verarbeiteten Lebensmitteln sind die Ursache für erhöhten Blutdruck.
- Herzrhythmusstörungen: Herzrhythmusstörungen und Bewusstlosigkeit wurden bei Menschen mit Veranlagungen für Herzerkrankungen berichtet wenn sie intensiv Videospiele spielen (Swift, 2019).



Empfehlungen: Zeit für körperliche Aktivitäten im Freien einplanen; Nicht vor Bildschirmen essen; Pausen einlegen; Essenszeiten einhalten; Sich gesund ernähren und Wasser oder ungesüßte Getränke trinken.



Vaskuläre Probleme

- Syndrom der kalten Hand: Tritt auf durch das Einklemmen des Handgelenks an einer Tischkante, eines Tisches oder einer anderen Oberfläche.
- Bein- und Fußödeme: Es handelt sich um eine Zunahme des Flüssigkeitsvolumens, das sich im Gewebe der Beine und Füße ansammelt und diese durch Flüssigkeitseinlagerungen anschwellen lässt.
- Krampfadern, Venenentzündungen und Thrombophlebitis an den Beinen: Das sind verschiedene Grade von Venenschäden, die durch stundenlanges und wiederholtes Sitzen ohne Bewegung vor dem Bildschirm entstehen können.



Empfehlungen: Vermeiden Sie das Sitzen mit angewinkelten Beinen; Stehen Sie jede halbe Stunde auf; Gehen Sie spazieren und treiben Sie Sport; Machen Sie Dehnungsübungen für die Gliedmaßen und Massagen.



Schlafstörungen

- Das Vorhandensein von elektronischen Geräten im Schlafzimmer (z.B. Fernseher, Videospielekonsolen), die Nutzung des Internets, das eingeschaltete Mobiltelefon unter dem Kopfkissen und das Beantworten von Nachrichten und Anrufen rund um die Uhr haben einen negativen Einfluss auf die Quantität und Qualität des Schlafs und können zu Schlafstörungen führen (Schlaflosigkeit, unregelmäßiger Schlaf und frühes Aufwachen).



Empfehlungen: Informieren Sie die Schüler*innen über den Effekt von elektronischen Geräten auf den Schlaf und motivieren Sie sie dazu, die Geräte aus dem Schlafzimmer zu entfernen oder auszuschalten.

2.2. Psychologische Symptome

Obwohl die Nutzung der digitalen Medien sehr unterschiedlich ist, lassen sich drei Nutzungskategorien beschreiben, die sich aus der Art der Beziehung einer Person zu digitalen Medien definieren. Diese Einteilung hilft, zwischen angemessener und unangemessener Nutzung und deren möglichen negativen Folgen zu unterscheiden.

Die Kategorien sind:

- Nutzung: Es handelt sich um die Nutzung von digitalen Medien, bei der eine Unterbrechung der Person kein Unbehagen bereitet und ihr Leben nicht beeinträchtigt ist.
- Missbrauch: Von Missbrauch oder unangemessener Mediennutzung kann gesprochen werden, wenn die Form der Beziehung zu

Technologien, sei es durch Häufigkeit oder Art der Nutzung, negative Folgen für die Person und ihr Umfeld hat.

- Sucht: Von Sucht spricht man, wenn die Nutzung digitaler Medien Vorrang vor allem und allen anderen hat und andere Lebensbereiche vernachlässigt werden. Die Tatsache, nicht online oder am Gerät zu sein, erzeugt ein hohes Maß an Unbehagen.

Verhalten, bei dem man von einer Internetabhängigkeit sprechen kann, ist gekennzeichnet durch drei Hauptsymptome:

- Toleranz: der Zwang, die mit der Technologie verbrachte Zeit ständig zu erhöhen, um die gleiche Wirkung zu erzeugen.
- Entzug: ein unangenehmes Gefühl, wenn die Technologie nicht genutzt werden kann. Aus diesem Grund wird sie immer häufiger und länger genutzt.
- Abhängigkeit: wenn die Person die Dauer des Konsums schrittweise erhöhen muss und sich schlecht fühlt, wenn sie dazu nicht in der Lage ist.

In unserer digitalisierten Gesellschaft sind die neuen Technologien weit verbreitet, aber nur eine kleine Anzahl von Menschen ist süchtig nach ihnen (etwa 3-6 %). Folgende Faktoren können die Wahrscheinlichkeit erhöhen, internetsüchtig zu werden:

1. Psychologische Faktoren

- Persönlichkeitsvariablen: Impulsivität, Suche nach starken Emotionen und Übertretung von Regeln, geringes Selbstwertgefühl, Intoleranz gegenüber unangenehmen Reizen, unangemessener Bewältigungsstil, übermäßige Schüchternheit, Ablehnung des eigenen Körperbildes

ENDING

- Emotionale Anfälligkeit: dysphorische Stimmung (Angst oder Depression), emotionale Probleme, schwacher Familienzusammenhalt, schlechte soziale Beziehungen, persönliche Unzufriedenheit mit dem Leben
- Frühere psychische Probleme: Depression, ADHS, soziale Phobie, soziale Feindseligkeit, die nach einem Ausweg aus ihrem Unbehagen suchen

2. Familiäre Faktoren

- Sehr starres und autoritäres familiäres Umfeld: begünstigt oft abhängige, rücksichtslose oder rebellische Kinder
- Sehr tolerante oder unstrukturierte Familienumgebungen mit Unstimmigkeiten: diese fördern oft egozentrische, launische und impulsive Kinder

3. Soziale Faktoren

- Soziale Isolation: digitale Medien sind das alleinige Mittel der Kommunikation
- Beziehungen zu Menschen, die neue Technologien missbräuchlich nutzen: Kopieren von Handlungen aus dem Wunsch heraus, zur Gruppe zu gehören

Die problematische Nutzung des Internets kann Veränderungen im Verhalten, in der Stimmung und in der Beziehung zur Außenwelt bewirken, insbesondere, wenn sie zu einer Sucht wird. Sie kann die Aggressivität, soziale und familiäre Isolation fördern sowie die schulischen Leistungen verschlechtern. Manchmal führt eine problematische Nutzung zum Aufschieben notwendiger biologischer Aktivitäten oder verursacht Falschinformationen, z.B. durch Manipulation. Weitere Erscheinungsformen sind Belästigung oder der Verlust der Privatsphäre,

kriminelles und antisoziales Verhalten sowie pathologisches Glücksspiel oder Drogenmissbrauch (Buiza, 2018).

Zusammengefasst: eine Internetabhängigkeit liegt nahe, wenn

- Mit einem übermäßigen Medienkonsum ein Kontrollverlust einhergeht und die Person Entzugerscheinungen hat (vergleichbar mit jenen bei einer Drogensucht), wenn sie nicht online gehen kann.
- Entzugssymptome (tiefgreifende emotionale Belastung, Ängstlichkeit, Reizbarkeit, psychomotorische Unruhe und dysphorische Stimmung) auftreten, wenn kein Onlinezugang möglich ist.
- Toleranz aufgebaut wird (ein wachsendes Bedürfnis, die Onlinezeit zu erhöhen, um sich wohl zu fühlen).
- Es negative Auswirkungen auf das tägliche Leben gibt (Isolation, schlechte schulische oder berufliche Leistungen, mangelndes Interesse an anderen Themen und aktiver Freizeitgestaltung) (Echeburúa, 2012).

2.2.1. Konfliktsituationen

GERÄTEABHÄNGIGKEIT

- Nomophobie

Es handelt sich um eine irrationale Furcht, Unruhe, Angst und ein großes Unbehagen, empfunden von einer Person, weil sie ihr Mobiltelefon nicht dabei hat, z.B. hat sie es zu Hause vergessen oder der Akku ist leer, es gibt keine Netzabdeckung oder das Guthaben ist aufgebraucht, das Telefon wurde gestohlen, die Person hat es verloren oder es ist einfach kaputt gegangen.

ENDING

Ein weiteres charakteristisches Merkmal ist, dass das Mobiltelefon auch an Orten nicht ausgeschaltet wird, an denen seine Benutzung verboten ist. Das Mobiltelefon muss immer und unter allen Umständen in der Nähe bleiben, auch im Schlaf, was zu zahlreichen Fällen von Schlaflosigkeit führt, da ständig das Mobiltelefon durch Geräusche oder einen aktivierten Bildschirm suggeriert, dass etwas Wichtiges auf dem Display passiert. Dadurch wird der Schlafzyklus unterbrochen.

Die Nomophobie steht im Zusammenhang mit FOMO (Fear of Missing Out) oder der Angst, den Anschluss zu verlieren, Nachrichten oder WhatsApp zu verpassen oder den Kontakt zu sozialen Netzwerken zu verlieren.

Es ist ratsam, gesunde Gewohnheit zu verstärken, d.h. das Mobiltelefon mehrere Stunden am Tag auszuschalten, vor allem nachts, sowie einen spezifischen Plan zu haben, um Unterbrechungen bei anderen Aktivitäten (Arbeit, Meetings, Kino, Theater...) zu vermeiden (Nomophobia, 2018).

- Handysucht:

Handysucht drückt sich in der Form aus, dass es unmöglich scheint, eine Aufgabe fortzusetzen, wenn eine Push-Nachricht auf dem Display auftaucht. Vielmehr rückt das Bedürfnis in den Vordergrund, das E-Mail-Konto oder den Account im sozialen Netzwerk zu überprüfen.

ABHÄNGIGKEIT VON SOZIALEN NETZWERKEN

In sozialen Netzwerken im Internet fühlen sich junge Menschen als Teil des Lebens von anderen Menschen, die sie oft nicht kennen, die aber Teil der virtuellen Gemeinschaft sind. Sie interessieren sich für deren Fotos, Vorlieben, Glaubensgrundsätze und geteilten Erfahrungen.

Darüber hinaus bieten soziale Netzwerke einen leichten Zugang zu Waren, Dienstleistungen, Kommentaren und Wissen. Es werden damit verbundene Emotionen, Vorlieben und Abneigungen geteilt. Soziale Netzwerke sind auch emotionale Netzwerke.

Bei vielen Jugendlichen besteht die Gefahr einer Abhängigkeit von sozialen Netzwerken, da sie in gewisser Weise ständig online sind und nichts von dem verpassen wollen, was in den virtuellen Gemeinschaften, denen sie angehören, passiert. Ihre Stimmung kann sich je nach Anzahl der "Likes" und Kommentare, die sie auf ihren Profilen erhalten, ändern, was zu einer Überbewertung führen kann.

INTERNETSUCHT ALS KRANKHEIT

- **Computerspielsucht**

Videospiele sind als Teil der Freizeitbeschäftigung von Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Sie unterhalten und sorgen für jede Menge Spaß in der Freizeit. Darüber hinaus tragen viele von ihnen dazu bei, kooperative und soziale Fähigkeiten zu entwickeln, kulturelles Wissen zu vermitteln, die Kreativität anzuregen und Werte zu vermitteln (Einsatzbereitschaft, Teamfähigkeit, Toleranz, Sportlichkeit, Solidarität usw.).

Problematisch wird es, wenn sich diese Aktivität von einem Hobby und einer Freizeitbeschäftigung zum einzigen Lebensinhalt einer Person und somit hin zu einer Sucht entwickelt.

Im Jahr 2016 hat die Weltgesundheitsorganisation (WHO) die Computerspielesucht als eine psychischen Störungen in ihre Internationale Klassifikation der Krankheiten (ICD-11) aufgenommen. Diese wird im Jahr 2022 in Kraft treten.

ENDING

Einige der auffälligsten Symptome für Computerspielsucht, auf die Sie achten sollten, sind:

- Ständige Beschäftigung mit dem Spiel zu jeder Zeit und an jedem Ort, über lange Zeiträume hinweg. Es wird immer mehr Zeit zum Spielen aufgewendet.
- Die Person isoliert sich, wird reizbar und es verschlechtert sich die Kommunikation mit anderen.
- Lügen gegenüber Familie und Freunden über die gespielte Zeit.
- Wenn die Person am Spielen gehindert wird, treten Depressionen, Aggressionen, Ängste und Phobien auf.
- Schwere Schlafstörungen, die die weitere Entwicklung beeinträchtigen.
- Veränderung der Essgewohnheiten, z.B. ausgeprägte Vorliebe für Fast Food und Essen im Zimmer, während des Spielens.
- Schlechte Körperhaltung, Muskelschmerzen und körperliche Beschwerden, insbesondere im Rücken und den Händen.
- Kein Interesse an anderen Hobbys oder Freizeitbeschäftigungen.
- Die süchtige Person ändert ihren Zeitplan, damit sie spielen kann, und verschiebt Hausaufgaben oder Hausarbeiten auf später.
- Die schulischen Leistungen lassen deutlich nach.
- Andauernder Versuch sich zu rechtfertigen, z.B. dass befreundete Personen das auch tun, oder dass die Person im Spiel gebraucht wird.

ONLINE-WETTEN

Sportwetten und Glücksspiele (z. B. Poker, Roulette) werden immer häufiger über mobile und elektronische Anwendungen zugänglich und können rund um die Uhr mit geringen Einsätzen gespielt werden. Dies verleitet insbesondere junge Menschen zu der Annahme, dass das Risiko minimal ist.

Die Unmittelbarkeit, die Leichtigkeit des Zugangs, die Anonymität und die Vertraulichkeit machen das Online-Universum zum perfekten Ort für die Entwicklung von Suchtverhalten, einschließlich Spielsucht. Glücksspielsucht ist eine von der WHO anerkannte Krankheit oder Störung, bei der "anhaltendes und wiederkehrendes problematisches Spielverhalten" auftritt, das zu klinisch bedeutsamen Beeinträchtigungen führt. Diese Störung kann bei allen Arten von Glücksspielen auftreten (Spielautomaten, Bingo, Roulette, Poker, Sportwetten, Lotterien, usw.).

Online-Glücksspiele haben aus verschiedenen Gründen ein hohes Suchtpotenzial:

- Vermeintlich einfache Gewinne.
- Alle können spielen, es sind keine besonderen Fähigkeiten erforderlich.
- Anonymität.
- Es kann jederzeit und von jedem Gerät mit einer Internetverbindung spielen.
- Minimalbeträge. Bereits mit einem Betrag von nur einem Euro kann gewettet werden.

Aufgabe der Lehrkräfte ist es, Kinder und Jugendliche darüber zu belehren, dass sie nicht wetten dürfen, weil sie noch minderjährig sind. Ein Verstoß dagegen wäre eine Straftat. Darüber hinaus ist es wichtig, die Risiken des Glücksspiels zu vermitteln, die über die Spielsucht hinausgehen, wie z. B. Nervosität, Angst, Reizbarkeit, Schlaflosigkeit, schlechte Ernährung, erhöhte Ausgaben, Verschuldung, Lügen, Verschlechterung der familiären Beziehungen, kleine Diebstähle zu Hause, Probleme mit schulischen Leistungen oder Absentismus und Distanzierung von Freunden, um nur einige zu nennen.

Diese Risiken sind gleichzeitig Anzeichen für eine Spielsucht bei minderjährigen Personen. Wenn diese Anzeichen festgestellt werden, ist es wichtig, mit den Jugendlichen über das Problem zu sprechen und ihre Familien zu informieren, damit sie helfen und gegebenenfalls fachliche Hilfe in Anspruch nehmen können.

2.2.2. Maßnahmen in der Schule

Die Vorbeugung von Suchtproblemen erfordert Eltern und Lehrkräfte, um Jugendliche mit persönlichen und familiären Ressourcen auszustatten (Labrador, Requesens, & Helguera, 2015).

PERSÖNLICHE RESSOURCEN

- Die Förderung des Selbstwertgefühlsermöglicht es, das eigene Verhalten zu regulieren und die Selbstkontrolle auszuüben, wodurch das emotionale Gleichgewicht des oder der Einzelnen verbessert wird.
- Stabile sozialen Beziehungen und gute Kommunikation machen es schwierig, eine imaginäre, virtuelle Welt als Gegensatz zu einer realen zu erschaffen.
- Verbesserung der Problemlösungsfähigkeit durch die Förderung des kritischen Denkens, das es ermöglicht, gute Entscheidungen zu treffen.
- Emotionalen Kontrolle ermöglicht einer angemessenen Stressbewältigung und vermeidet unnötiges Leid und unerwünschtes Verhalten.
- Ausreichende Freizeitgestaltung ermöglicht alternative Freizeitbeschäftigungen abseits der Technik, die das Bedürfnis nach neuen und abwechslungsreichen Eindrücken befriedigen, um Langeweile zu bekämpfen.

TIPPS FÜR LEHRKRÄFTE

Obwohl eine problematische Nutzung von digitalen Medien durch minderjährige Personen von deren Eltern und Erziehungsberechtigten leichter zu erkennen ist, können einige Symptome auch für Lehrkräfte Hinweise sein:

- Deutliche oder stetige Verschlechterung der schulischen Leistung
- Anhaltende Anzeichen körperlicher Ermüdung, die z.B. mit zu wenig Schlaf begründet wird
- Kommentare der Kinder und Jugendlichen, in denen es darum geht über Nacht, mit Teamkolleg*innen gespielt zu haben.

Es ist ratsam, mit Kolleg*innen oder sensible mit Mitschüler*innen zu sprechen, um Ihre Vermutung zu bestätigen. Sollte sich der Verdacht erhärten, ziehen Sie die Schulleitung beratend hinzu. Sprechen Sie mit dem Schüler oder die Schülerin dem oder der Ihre Sorge gilt, ob er oder sie sich des Problems bewusst ist und bereit ist, Hilfe anzunehmen. Der betroffene Schüler oder die betroffene Schülerin müssen verstehen, dass die Eltern oder Erziehungsberechtigten über die Situation informiert werden müssen. Der oder die Betroffene kann dankbar für die Unterstützung sein oder ganz im Gegenteil eine abwehrende Haltung einnehmen. Dennoch ist es in Ihrer Verantwortung zum Wohl des Kindes, die Familie zu informieren.

Um eine gesunde Einstellung zur Mediennutzung zu entwickeln und einer möglichen Sucht sowie anderen damit verbundenen Problemen vorzubeugen, ist es wichtig, eine Reihe von Empfehlungen zu beherzigen:

- Helfen Sie den Schüler*innen, ihre Freizeit zu planen, indem sie gemeinsam der Mediennutzung nur eine begrenzte Zeit am Tag

ENDING

einräumen. Geben Sie Empfehlungen an die Eltern Nutzungszeiten und -orte festzulegen.

- Organisieren Sie in den Pausen Beschäftigungsalternativen zur Mediennutzung, um die Cliquenbildung rund um die Mobiltelefone zu vermeiden, z. B. Sportturniere, angesagte Spiele, künstlerische Aktivitäten usw.
- Vermeiden Sie, dass Medien eine Barriere zwischen Erwachsenen und Jugendliche bilden.
- Versuchen Sie in Bezug auf die von den Schüler*innen verwendeten digitalen Anwendungen so informiert wie möglich zu bleiben.
- Vergewissern Sie sich, dass die Schüler*innen ihre Pflichten erfüllt haben, bevor sie an Aktivitäten der Mediennutzung teilnehmen.
- Ermutigen Sie die Eltern, digitale Medien gemeinsam mit ihren Kindern zu nutzen. Das gemeinsame Surfen und gemeinsame Spiele spielen wird die Kommunikation in der Familie erleichtern und verbessern.
- Erklären Sie den Jugendlichen die Risiken des Kontakts mit Fremden im Internet. Vergleiche mit dem wirklichen Leben können sehr nützlich sein, um ihnen die Risiken bewusst zu machen, denen sie online und offline ausgesetzt sind.
- Bringen Sie den Schüler*innen bei, ihre Privatsphäre zu schützen. Es ist wichtig, ihnen zu erklären, was persönliche Daten sind und welche Risiken mit der Weitergabe dieser Daten an Fremde verbunden sind.
- Informieren Sie die Eltern über Möglichkeiten von Jugendschutzsoftware, um den Zugang zu Webseiten, die für Kinder nicht empfohlen werden, einzuschränken sowie den Kontakt mit Fremden zu verhindern. Solche Vorrichtungen werden insbesondere in sehr jungen Jahren der Mediennutzung empfohlen.
- Gehen Sie mit gutem Beispiel voran.

AKTIVITÄTEN FÜR DAS KLASSENZIMMER

LERNZIELE

- Die wichtigsten physischen und psychischen Anzeichen für eine problematische Mediennutzung kennen und identifizieren.
- Sich der kognitiven und emotionalen Effekte bewusst werden, die die Nutzung digitaler Medien haben kann, um unterscheiden zu können, ob es sich um ein problematisches Verhalten handelt und gegebenenfalls Hilfe in Anspruch zu nehmen ist oder nicht.
- Hilfe zur Vorbeugung problematischer und Förderung einer gesunden Nutzung digitaler Medien.

VORBEREITUNG

In diesem Workshop werden verschiedene Aktivitäten durchgeführt, damit die Schüler*innen die physischen und psychischen Symptome usw., die durch die problematische Nutzung digitaler Medien verursacht werden, unterscheiden können.

Benötigt werden: Papier und Bleistift, Tablet oder Computer und eine Tafel

ABLAUF

Dauer: 30 Minuten

Schritt 1

Die Klasse wird in Gruppen á 3 Schüler*innen aufgeteilt.

ENDING

Schritt 2

Die Lehrkraft teilt jeder Gruppe je eines der körperlichen (Bänder, Muskeln, Nerven, Sehkraft, Gehör, Stoffwechsel, Gefäße, Schlaf...) und psychologischen Symptome (Sucht und Missbrauch, Nomophobie, Abhängigkeit von sozialen Netzwerken, Videospieldstörung und pathologisches Spielen) für eine problematische Mediennutzung zu.

Schritt 3

Die Lehrkraft weiß, welche "Symptome" zu welcher Gruppe gehören, die Schüler*innen nicht.

Schritt 4

Abwechselnd muss jede Gruppe das körperliche oder psychologische "Symptom" für eine problematische Mediennutzung vorspielen (sie haben 30 Sekunden Zeit) und die Mitschüler*innen der anderen Gruppen versuchen, es zu erraten. Sobald es erraten wurde, erklärt die Gruppe ihr Symptom und alle überlegen gemeinsam, wie man es vermeiden kann.

Schritt 5

Die Gruppe, die die meisten Symptome erraten hat, gewinnt die Aktivität.

REFLEXION / SCHLUSSFOLGERUNGEN

- Eine verantwortungsbewusste Nutzung digitaler Medien führt zu einer guten körperlichen und seelischen Gesundheit.

- Digitale Gesundheit meint eine Mediennutzung, die sowohl in Bezug auf die persönliche Sicherheit als auch auf die verwendete Zeit unproblematisch ist.
- Um eine gute digitale, physische und emotionale Gesundheit zu erreichen, ist es notwendig, die digitalen Medien hin und wieder zur Seite zu legen, um Aktivitäten mit Freund*innen, der Familie usw. zu unternehmen sowie sich möglicher Nutzungsrisiken bewusst zu sein und zu wissen, an welche Stellen man sich wenden kann, wenn man Hilfe braucht.

QUELLEN

<https://www.ohchr.org/Documents/ProfessionalInterest/crc.pdf>

Álvarez Peregrina, C., Sánchez Tena, M.A., Martínez Pérez, C., Villar Collar, C. (2020): "Die Beziehung zwischen Bildschirm- und Außzeiten mit Kurzsichtigkeit bei spanischen Kindern", *Frontiers in Public Health*, vol. 8, p. 295. Verfügbar unter: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpubh.2020.560378>

Amerikanische Psychiatrische Vereinigung (2013): Diagnostisches und Statistisches Handbuch Psychischer Störungen, fünfte Auflage (DSM-5). Verfügbar unter: <https://psicoadolescencia.com.ar/docs/publica/dsm5.pdf>

Buiza Aguado, C. (2018): "Videospiele. Problematischer Gebrauch und damit verbundene Faktoren", FoCad Consejo General de la

ENDING

Psicología de España, Oktober-Dezember. Erhältlich bei: <http://psicosol.es/wpcontent/uploads/2018/11/FACTORES-ASOCIADOS.pdf>

Carbonell, X. (2014): "Video Game Addiction in the DSM-5". Addictions, Vol. 26(2), S. 91-95. Verfügbar unter: http://recerca.blanquerna.edu/conductesdesadaptatives/wpcontent/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf

Carbonell, X. (2020): "El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: retos y oportunidades para clínicos", Papeles del Psicólogo / Papeles del Psicólogo Papers, vol. 41(3), pp. 211-211. Psychologist Papers, Bd. 41(3), S. 211-218. Verfügbar unter: <http://www.papelesdel psicologo.es/pdf/2935.pdf>

Consejo General de la Psicología de España (2018): "The WHO has included 'video game disorder' in ICD-11". Infocop Online. Erhältlich bei: http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7241

Dios, A., Galván, A., Ruipérez, C., Barbera, E., Domènech, I. und Ragai, N. (2013). 10 Übel der neuen Technologien. Quirón Krankenhaus Gruppe. [Datum des Zugriffs 1. Mai 2014]. <https://www.efesalud.com/blog-salud-prevencion/10-males-de-las-nuevas-tecnologias/>

Echeburúa Odriozola, E. (2012): „Risikofaktoren und Schutzfaktoren bei der Abhängigkeit von neuen Technologien und sozialen Netzwerken bei Jugendlichen und Heranwachsenden“, Revista Española de Drogodependencias, 37(4), S 435-447. Erhältlich bei: https://www.aesed.com/descargas/revistas/v37n4_5.pdf

Facione, P. A. (2015): "Kritisches Denken: Was es ist und warum es wichtig ist". Verfügbar unter: https://www.student.uwa.edu.au/__data/

[assets/pdf_file/0003/1922502/Critical-Thinking-What-it-is-and-why-it-counts.pdf](#)

Leitfaden Physiotherapie (2020): “Häufige Spielerverletzungen”, in Physiotherapie Guide. Verfügbar unter: <https://guiadefisioterapia.com/lesiones-frecuentes-delos-gamers/>

Gutiérrez-Farfán, I., Arch tirado, E., Lino González, A.L., Jardines Serralde, L. J. (2018): “Freizeitlärm-induzierte Hörschäden”, Salud Pública de México, vol. 60(2), März-April. Verfügbar unter: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342018000200011

Hernández Tiscareño, J. (2020): “Aufklärung über Bildschirmgeräte und Risiken für die Augengesundheit von Kindern”, Medscape, 29. September. Erhältlich bei: https://espanol.medscape.com/verarticulo/5905995_3

ICD-11 für Mortalitäts- und Morbiditätsstatistiken. 6C51 Glücksspielstörung. Verfügbar unter: <https://icd.who.int/dev11/lm/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234>

Kenney, E. L., Gortmaker, S. L. (2017): ‘United States Adolescents’ Verwendung von Fernsehern, Computern, Videospielen, Smartphones und Tablets: Assoziationen mit zuckerhaltigen Getränken, Schlaf, körperlicher Aktivität und Fettleibigkeit’, J Pediatr, 2017;182:144-9). Verfügbar unter: <https://www.jpeds.com/action/showPdf?pii=S0022-3476%2816%2931243-4> [Accessed 3 December 2021].

“Die WHO hat die “Videospiegelstörung” in die ICD-11 aufgenommen“, Zeitschrift für Psychologie, Infocop Online, 2. Februar 2018. Verfügbar unter: http://www.infocop.es/view_article.asp?id=7241

ENDING

Labrador, F., Requesens, A. und Helguera M. (2015): Leitfaden für Eltern und Erzieherinnen und Erzieher für die sichere Nutzung von Internet, Mobiltelefonen und Videospiele, Gaudium-Stiftung. Verfügbar unter: <http://www.madrid.org/bvirtual/BVCM013902.pdf>

Nomophobie (Definition) in ConceptoDefinicion (zuletzt bearbeitet: 18. Juli 2019) [Abgerufen am 3. Dezember 2021]. Verfügbar unter: <https://conceptoDefinicion.de/nomofobia>

Salas, J. (2017): "Die WHO erkennt die Videospielestörung als psychisches Problem an.", Diario el País, 21. Dezember. Erhältlich bei: https://elpais.com/elpais/2017/12/21/ciencia/1513852127_232573.html

Swift Yasgur, B. (2019): "Können Videospiele gefährliche Herzrhythmusstörungen auslösen?", Medscape, 1. Oktober. Erhältlich bei: [Zugriff am 3. Dezember 2021]. https://espanol.medscape.com/verarticulo/5904565_print.

Tusq, A., Veigas, D., Velasquez, G. (2019): "Das Mobiltelefon: Ein guter Verbündeter des Menschen, aber nicht so gut...", veröffentlicht von Cuozzo (2011). Verfügbar unter: <https://biografiastop.blogspot.com/2019/09/uso-del-celular.html>

Young, K. (1999) "Innovationen in der klinischen Praxis: Ein Quellenbuch".

3. PROBLEMATISCHE MEDIENNUTZUNG

PantallasAmigas

3.1. Kriminelle Verhaltensweisen, die mit digitalen Technologien begangen werden können

Es gibt vier grundlegende Faktoren, die Jugendliche dazu veranlassen können, sich online außerhalb der Grenzen des Gesetzes zu bewegen:

- Das Gefühl der Straffreiheit aus der Unwissenheit heraus, dass das Internet kein rechtsfreier Raum ist und Tatpersonen trotz vermeintlicher Anonymität ermittelt werden können.
- Die Auffassung, dass im Internet alles erlaubt ist, weil dort viele Dinge, auch illegale, für alle zugänglich sind.
- Das Gefühl, dass es sehr schwierig ist, diejenigen, die online Straftaten begehen, zu identifizieren und strafrechtlich zu verfolgen, sei es aus technischen Gründen oder weil die notwendigen Mittel und Ressourcen nicht zur Verfügung stehen.
- Die Leichtigkeit und Unmittelbarkeit, mit der rechtswidrige Handlungen - auch unbeabsichtigt - begangen werden können. Denn es braucht nicht vielmehr als ein mit dem Internet verbundenes Gerät.

3.1.1. Drohungen, Nötigung, Beleidigung, Verleumdung usw

Nötigung, Erpressung, Bedrohung sind strafrechtliche relevante Vorgänge, die mehr oder weniger schwerwiegend sind, aber in jedem Fall die Freiheit der Menschen, also auch der Kinder und Jugendlichen, beeinträchtigen. Die Ausprägung dieser Vorgänge ist sehr verschieden, aber in jedem Fall stellen sie ein Verbrechen dar, da sie die freie Ausübung des eigenen Willens einer anderen Person vorsätzlich beeinträchtigen. Das Gesetz verfolgt dieses kriminelle Verhalten wie jedes andere kriminelle Verhalten, unabhängig davon, ob es im Internet oder außerhalb des Internets stattfindet. Die Beleidigung hingegen, die auch als eine Form der verbalen Aggression angesehen wird und die die Form von Verleumdung und übler Nachrede annehmen kann, ist eine Form der Beeinträchtigung des Rechts auf Ehre und des eigenen Ansehens und fällt als solche nicht in den Geltungsbereich des Gesetzes.

Zusammengefasst ist es ein Leichtes Straftaten zu begehen. Die Eigenschaften des Internets können solche Verhaltensweisen unterstützen indem Hemmschwellen sinken und eine trügerische Atmosphäre des rechtsfreien Raums erzeugt wird.

3.1.2. Computerschäden

Manchmal "hacken" Jugendliche Webseiten oder Passwörter von Nutzerkonten aus reinem Vergnügen oder um sich in der Peer-Gruppe zu beweisen sowie an Informationen zu gelangen. Dies gelingt ihnen, indem sie Schadsoftware auf den Servern oder Geräten anderer Personen installieren. Auch in diesem Fall ist es wichtig zu vermitteln, auch wenn sie über das technische Know-How verfügen, sie hier verschiedene Straftatbestände berühren können, wie z.B. Computerkriminalität oder die Verletzung des Briefgeheimnisses, wenn sie auf fremde E-Mails zugreifen.

3.1.3. Urheberrechtsverstöße

Dank des Internets haben Kinder und Jugendliche Zugang zu einer unerschöpflichen Quelle digitaler Inhalte und Dienstleistungen: Bild-datenbanken, Bücher, Software, Videospiele, Musik, Filme, usw. Wichtig ist ihnen zu vermitteln, dass alle diese Inhalte dem Urheberrecht unterliegen und in der Regel Nutzungs- und Verwertungsrechten unterliegen. Manchmal erlaubt die Person, die die Urheberschaft besitzt die lizenzfreie Nutzung der Inhalte oder der Dienstleistungen unter bestimmten Bedingungen. Ohne diese explizite Erlaubnis ist das Nutzen ohne eine entsprechende Genehmigung jedoch ein Urheberrechtsverstoß, der im Falle geahndet werden kann.

3.1.4. Geschlechtsbezogene, digitale Gewalt

Irgendwann kommt der Punkt, dass sich Kinder und Jugendliche für ihre Peers nicht nur auf einer freundschaftlichen, sondern vielmehr partnerschaftlichen Beziehungsebene interessieren. Dabei kann es, insbesondere im Zusammenhang mit verletzten Gefühlen und Eifersucht, zu Verhaltensweisen kommen, die grenzwertig sind und einer anderen Person schaden können. Mit den Möglichkeiten des Internets können Kränkungen und Verletzung noch einmal eine ganz andere Dimension erreichen. Zum Beispiel kann sich psychische Gewalt in Form der Kontrolle sämtlicher digitaler Kommunikationswege ausdrücken, also über Instant Messaging wie WhatsApp oder soziale Netzwerke wie Instagram.

Der folgende Verlauf zeigt wie schnell aus einer positiven Emotion heraus, digitale Inhalte gegen die Person verwendet werden können.

- Am Beginn der Beziehung, wenn die Verliebtheit groß ist, fordern sich die jungen Verliebten auf, intime Bilder oder Videoaufzeichnungen zu

ENDING

versenden oder aufzuzeichnen, das sogenannte "Sexting". (Sexting, zusammengesetztes Wort aus „Sex“ und „texting“, engl. für „Nachrichten verschicken“). Hierbei geht es vor allem um die Entdeckung der Sexualität und die Entwicklung der sexuellen Selbstbestimmung. Während dieses Verhalten bei minderjährigen Personen (unter 14 Jahren) bereits ein Straftatbestand ist, wird es bei 14- bis 17-Jährigen nicht geahndet.

- Ein solches, intimes Bild einer Person, das eben noch als Liebesmittel diente, kann zu einem anderen Zeitpunkt als Druckmittel genutzt werden, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Zum Beispiel kann mit der Veröffentlichung oder Weitergabe des Bildes gedroht werden, wenn eine Bedingung nicht erfüllt wird. Hierbei handelt es sich um „Sextortion“, einer Wortkombination aus „Sex“ und „Extortion“ (engl. für Erpressung). Ein Tatbestand, der unter „Erpressung“ fällt und strafrechtlich verfolgt werden kann.
- Die nächste Exkalationsstufe wird als sogenannter „Racheporno“ bezeichnet. Hierbei kommt es zu der nicht einvernehmlichen Veröffentlichung von intimen Bildern, die einer Person einen Schaden zufügt. Durch die Weiterleitung dieser Bilder wird eine Straftat begangen.

Es ist wichtig, mit Kindern und Jugendlichen altersangemessen über digitale Gewalt zu sprechen, insbesondere im Kontext einer Partnerschaft bevor sie selbst in eine solche Situation kommen.

Eine weitere Form von psychischer Gewalt, die über das Internet noch einmal eine neue Dimension erfahren hat, ist Stalking. Hierbei handelt es sich um eine Form der Belästigung durch wiederholte Kontaktaufnahme, Nachstellen usw. über analoge oder digitale Kanäle. Dabei wird der Alltag von Betroffenen ernsthaft beeinträchtigt und kann bis zu starken psychischen Belastungen führen. Auch dieses Verhalten kann strafrechtliche zur Anzeige gebracht und verfolgt werden.

3.2. Hassrede

Gemäß des Europarats umfasst der Begriff „Hassrede“ alle Äußerungen, die Rassismus, Sexismus, Fremdenfeindlichkeit, Antisemitismus oder andere Formen des Hasses verbreiten, anstacheln, fördern oder rechtfertigen, die auf Intoleranz beruhen, einschließlich jener Formen, die durch aggressiven Nationalismus und Ethnozentrismus, Diskriminierung und Feindseligkeit gegenüber Minderheiten, Migranten und Menschen mit Migrationshintergrund ausgeübt werden. Diese Definition umfasst alle Formen, in denen sich Hassrede zeigen kann (Texte, aber auch Bilder oder Videos) über jeden Kanal, einschließlich des Internets.

Angesichts von Milliarden von Menschen, die auf Hunderten von Plattformen miteinander verbunden sind und gleichzeitig kommunizieren und Nachrichten veröffentlichen, ist es schwierig, Hassreden zu erkennen und zu kontrollieren. Hassrede ist in der Regel auf den meisten Social-Media-Plattformen verboten, aber bis zu einem gewissen Grad durch das Recht auf freie Meinungsäußerung geschützt.

Klar ist, dass die Nutzung des Internets zur Erzeugung von Hassrede eine unerwünschte Nutzungsform darstellt. Hassrede im Internet ist ein ernstes Problem, weil sie sich so schnell ausbreitet und vielfältigen kann. In vielen Fällen wird sie mit Desinformationsstrategien und -kampagnen in Verbindung gebracht.

Es ist notwendig, zwischen Hassreden und Hasskriminalität zu unterscheiden, die auch im Internet vorkommen kann, und zwar mit zunehmender Häufigkeit. Die häufigsten Verbrechen in diesem Zusammenhang zeigen sich indem direkt zu Hass, Feindseligkeit, Diskriminierung oder Gewalt gegen eine Gruppe aufgerufen wird. Anzeichen oder Vorboten von hassbegründeten Verbrechen zeigen sich wenn eine bestimmte Person oder Personengruppen aus rassistischen,

antisemitischen ideologisch oder religiösen Gründen, der familiären Situation, der Zugehörigkeit zu einer ethnischen Gruppe, Rasse oder Nation, einem Geschlecht oder aufgrund einer sexuellen Orientierung oder Behinderung diskriminiert wird.

3.3. Digitale Überbetonung (“Oversharing”)

Eine Art digitalen Überbetonung (“Oversharing”), äußert sich in der Veröffentlichung zahlreicher persönlicher Informationen in sozialen Netzwerken, was zu einem unmittelbaren Verlust der Privatsphäre und zu einer erhöhten Verletzlichkeit führt. Informationen, Fotos und Videos, Tags und Metadaten, wie z. B. Geolokalisierung, die man selbst - nicht immer bewusst - veröffentlicht hat, verbleiben dauerhaft im Netz. An dieser Stelle sei erwähnt, dass der Mechanismus von sozialen Plattformen im Internet, möglichst viele Informationen mit anderen zu teilen, gewollt ist und dieses Verhalten forciert. Dahinter steckt ein Geschäftsmodell, mit denen die Plattformen ihr Geld verdienen. Wenn Kinder und Jugendliche gefragt werden, warum sie den Drang verspüren, persönliche Informationen zu veröffentlichen, antworten sie oft, dass sie dies tun, weil “sie nichts zu verbergen haben” oder weil “sie nichts zu verlieren haben”. An dieser Stelle ist das Unterstützungssystem gefragt, Kinder und Jugendliche dazu anzuregen, über dieses Verhalten nachzudenken, denn es gilt ihre Privatsphäre und ihre persönlichen Daten vor unbefugtem Zugriff zu schützen.

Es ist wichtig, einige Konzepte im Zusammenhang mit dem übermäßigen und unbedachten Teilen von Informationen zu verstehen:

- “Digitaler Fußabdruck”: Darunter versteht man eine „Spur“, die Menschen hinterlassen, wenn sie sich durch das Internet bewegen.

- Die “digitale Identität” beschreibt das digitale Ich von Menschen im Internet, oder besser gesagt, was das Internet über diese Personen sagt. Diese Identität zeigt sich in der Nutzung von Webtools und sozialen Netzwerken.
- Der “Online-Ruf” bezeichnet das Ansehen einer Person im Internet. Dies hängt von den Informationen ab, die die Person mit anderen teilt und die Informationen, die sie durch Kommentare und Meinungen vermittelt.

3.4. Digitale Challenges

Herausforderungen, sog. “Challenges” sind nicht neu. Vor dem Internet gab es sie auch, aber sie hatten nicht den Grad an Popularität oder die Möglichkeit einer globalen Reichweite, die sie jetzt haben. Das macht die Teilnahme so attraktiv, denn egal wie albern oder gefährlich sie sind, man erhält Follower oder “Likes” – was quasi die “Währung” in sozialen Netzwerken ist. Ganz allgemein und aus offensichtlichen Gründen sollten virale Herausforderungen möglichst vermieden werden:

Es wird nicht gelingen Kindern und Jugendlichen das Mitwirken an Challenges zu verbieten. Das sollte auch gar nicht die Stoßrichtung sein. Vielmehr geht es darum, sie für eine verantwortungsvolle Teilnahme an Challenges zu sensibilisieren und jene mit folgenden Eigenschaften zu meiden:

- Challenges, die gegen das Gesetz oder eine Verordnung verstoßen,
- Challenges, die eine Gefahr für die physische oder psychische Integrität anderer darstellt,
- Challenges, die Dritte gefährden,
- Challenges, die zu Sachschäden jeglicher Art führen,
- Challenges, die andere belästigen, beleidigen oder verhöhnen,

ENDING

- Challenges, die eine unvorhersehbare Wirkung haben oder zu einem unvorhersehbaren Ende führen,
- Challenges, die ohne vorherige und ausdrückliche Zustimmung Dritte einbeziehen oder deren Privatsphäre verletzen,
- Challenges, die das Recht auf Integrität, Privatsphäre und Selbstverständnis anderer beeinträchtigen, insbesondere, wenn sie minderjährig sind oder eine geistige oder entwicklungsbedingte Behinderung haben.

Berücksichtigt man diese Aufzählung kommt die Teilnahme an einer Vielzahl an Challenges, die regelmäßig auf Social Media-Plattformen kursieren, nicht in Frage. Es lohnt sich auch die Teilnahme an Challenges vor dem Alter der Kinder und Jugendlichen zu hinterfragen: Während man insbesondere bei Kindern eine klare Haltung zeigen sollte, entwickeln sich mit zunehmenden Alter die digitalen Fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen und im besten Fall sind sie ab einem gewisse Alter selbst in der Lage einzuschätzen, wo Grenzen überschritten werden. Darüber hinaus gibt es viele Challenges für Kinder und Jugendliche und es ist immer möglich, ihnen bei der Auswahl einer für sie passenden zu helfen, die Spaß macht und gleichzeitig die oben genannten Eigenschaften vermeidet.

3.5. Maßnahmen in der Schule

3.5.1. Tipps für Lehrkräfte

Eine problematische Nutzung des Internets durch Kinder und Jugendliche hängt von vielen Faktoren ab, die durch das beschleunigte Entwicklungstempo der digitalen Gesellschaft zweifelsohne verstärkt werden:

- fehlende Lebenserfahrung
- unrealistische Vorstellungen

- unzureichende Risikowahrnehmung
- die Persönlichkeit befindet sich noch in der Entwicklungsphase
- mangelnde digitale Fähigkeiten

Viele dieser Faktoren sind vergleichbar mit jenen, die in schwierigen Situationen offline auftreten und auch Erwachsene betreffen können. Wie bei anderen Problemen, die nichts mit dem Internet zu tun haben, gibt es Risiko- und Schutzfaktoren. Die problematische Nutzung des Internets durch Kinder und Jugendliche aber auch durch andere Menschen ist ein Fakt. Das Anerkennen dieser Realität hilft dabei, sich aktiv mit Lösungsstrategien beschäftigen.

Im Folgenden finden Sie einige Vorschläge:

- *Förderung einer Kultur der Privatsphäre:* Privatsphäre ist nicht nur ein Recht, sondern auch ein Schutzfaktor. Je mehr andere über Sie wissen, desto angreifbarer werden Sie.
- *Förderung der Sicherheit im Netz:* Der digitale Weg, der Sie mit anderen Menschen verbindet, ist auch ein Tor für jene, die Ihnen Schaden zufügen wollen. Sichere Verbindungen und Geräte können Risiken minimieren.
- *Verbesserung der Wahrnehmung der gegenseitigen Abhängigkeit:* Machen Sie sich bewusst was das „Internet“ ist, nämlich eine Reihe miteinander verbundener Menschen mit denen Sie in Beziehung stehen und die sich gegenseitig beeinflussen können. Die Sicherheit im Netz der Personen, mit denen Sie interagieren, und Ihr Umgang mit der Privatsphäre wirken sich auch auf diese Person aus und andersherum. Es muss Ihnen klar sein, dass es hier um eine kollektive Angelegenheit geht und nicht nur um Sie allein.
- *Förderung des Gefühls der Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft:* Das Internet ist das, was wir daraus machen: es ist eine Frage der Mitverantwortung, des Engagements, der digitalen Mündigkeit.

- *Kenntnis der rechtlichen Rahmen und Verantwortlichkeiten:* Das Wissen um die Spielregeln im digitalen Raum hilft all jenen, die versuchen die Rechte anderer zu verletzen, sich vorher Gedanken zu machen, und jenen, deren Rechte verletzt werden, sich besser zu schützen.
- *Entwicklung von digitalen Lebenskompetenzen:* Das heutige Leben findet online und offline statt – parallel und nicht als zwei isolierte Lebenserfahrungen. Um den “digitalen Teil” des Lebens meistern zu können, müssen wir mit besonderem Nachdruck bestimmte Fähigkeiten stärken: Empathie (die es uns ermöglicht, Menschen auf der anderen Seite des Bildschirms besser wahrzunehmen), kritisches Denken (um schädliche Informationen, Dienste und Menschen zu entlarven) und die Regulierung von Emotionen (um die ständigen Herausforderungen zu bewältigen, die uns in diesem Leben überfallen, ohne den Anschluss zu verlieren).

3.5.2. Beispiele für Handlungsstrategien

Es muss Ihnen bewusst sein, dass Kinder und Jugendliche nicht nur Betroffene, sondern auch die verursachende Person einer problematischen Mediennutzung sein können. Daher fokussiert ein Interventionsansatz darauf, Schüler*innen als selbstverantwortliche Akteur*innen des Geschehens wahrzunehmen und zu stärken. Die Haltung dahinter ist, Kinder und Jugendliche nicht allein als “Ursache des Problems” oder als hilflose Teilnehmende einer Situation zu sehen, sondern ihnen eine Stimme und eine aktive Rolle zu geben. Sie sollen selbst Verantwortung übernehmen und ihre Rechte und Pflichten kennen und einsetzen. Diese Haltung findet sich in den beiden Ansätzen des “Service-learnings” und des “Peer-to-Peer-Learnings”, die im Mittelpunkt des ENDING Projektes stehen und im “Leitfaden für Jugendliche” sowie in der Erläuterung des methodischen Ansatzes von ENDING vertieft werden. Beide Dokumente finden Sie auf der Webseite <https://endingproject.eu/>

AKTIVITÄTEN FÜR DAS KLASSENZIMMER

Geschlechtsbezogene, digitale Gewalt

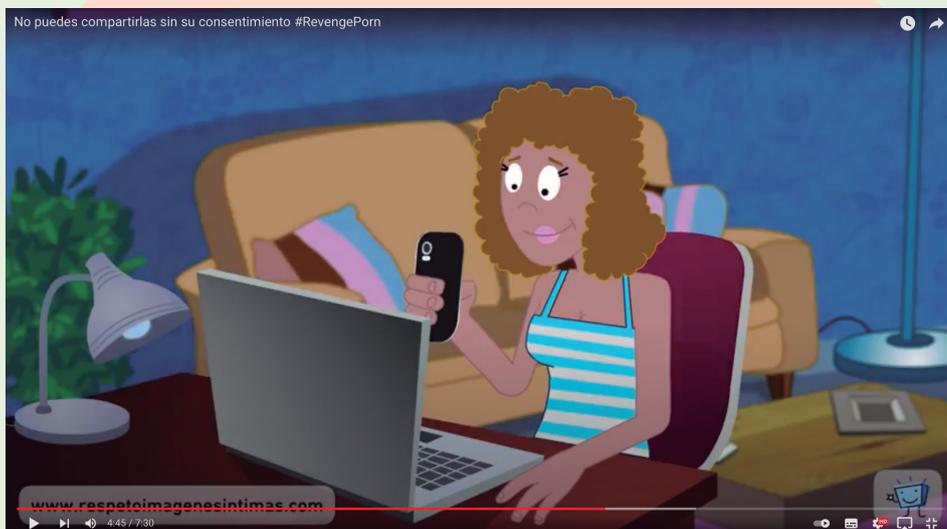
LERNZIELE

- Erkenntniss, dass es sich bei der unerlaubten Verbreitung von Intimbildern um eine Form der digitalen Gewalt handelt.
- Sensibilisierung für den Unterschied zwischen der Zustimmung zur Aufnahme von Bildern und der Erlaubnis, sie zu verbreiten.
- Sensibilisierung, nicht als Unterstützer*in zu wirken und die Kommentierung sowie Verbreitung solcher Bilder zu beenden.

VORBEREITUNG

Online-Zugang zum Videoclip: <https://www.youtube.com/watch?v=27D3BI0QgtY>

Video: **“Sextortion - vom harmlosen Flirt zur organisierten Erpressung”**
(Dauer: 05:07 Minuten)



ENDING

ABLAUF

Geschätzte Dauer der Aktivität: 45 Minuten

Schritt 1: Videoclip

Schauen Sie sich gemeinsam den Videoclip an. In der animierten Geschichte geht es um die Erpressung mit intimen Bildern. Diese Praxis ist auch als Sextortion bekannt und ist eine Form der geschlechtsbezogenen Gewalt im Internet.

Schritt 2: Diskussion

Über die gemeinsame Beantwortung der nachfolgenden Fragen im Klassenplenum erschließen sich die Schüler*innen den Inhalt des Videos:

- Was ist in dem Video passiert?
- Wo ist es passiert?
- Welche Person(en) sind beteiligt?
- Welche Rolle haben diese Personen?
- Welche Konsequenzen können für welche Person(en) auftreten?
- Welche Rolle können Freundschaften oder Familien in solchen Situationen spielen?

Schritt 3: Maßnahmen

Teilen Sie Ihre Klasse in Kleingruppen ein. Bitten Sie jede Gruppe, eine Liste mit mindestens drei Maßnahmen zu erstellen, die Personen ergreifen können, die in eine solche Situation geraten und Ideen, wie eine solche Situation verhindert werden kann. Anschließend werden die Ideen im Klassenplenum vorgestellt und diskutiert. Wählen Sie im Klassenverbund die besten Maßnahmen zur Prävention und Intervention aus.

4. CYBERMOBBING & SICHERHEIT

Spanische Nationalpolizei

4.1 Was ist Cybermobbing?

Um Cybermobbing zu definieren muss zunächst der Begriff Mobbing geklärt werden. Mobbing wird verstanden als wiederholtes und systematisches Fehlverhalten, wie Belästigung, Beleidigung usw. durch eine Tatperson oder eine Gruppe von Personen gegenüber einer betroffenen Person, mit dem Ziel, dieser vorsätzlich zu schaden.

Um Mobbing von sonstigen Konflikten zwischen Menschen zu unterscheiden, müssen drei grundlegende Merkmale erfüllt sein:

1. Absicht, d.h. der bewusste Vorsatz zu verletzen, zu bedrohen oder zu ängstigen
2. ungleiche Machtverhältnisse zwischen der Tatperson und der betroffenen Person, kann real sein oder eine subjektive Wahrnehmung der betroffenen Person
3. Wiederholung der Handlung in systematischer Weise über einen längeren Zeitraum hinweg

ENDING

Ergänzt man diese Merkmale um den Aspekt der digitalen Medien, spricht man von Cybermobbing. Cybermobbing findet über Netzwerke statt wie das Telefonnetz, über Endgeräte wie Computer, Smartphones oder Videospielekonsolen und auch über die Dienste, die das Internet den Nutzenden anbietet, wie z. B. E-Mail, soziale Netzwerke oder verschiedene Anwendungen für mobile Geräte.

Die UNESCO hat festgestellt, dass "digitale Medien die Bildung ergänzen, bereichern und verändern können". Ein gutes Beispiel dafür war die COVID-19-Pandemie, in der sich digitale Medien als unverzichtbares Instrument für die Fortführung des Unterrichts erwiesen. Allerdings schaffen digitale Medien auch eine neue Art des Umgangs miteinander, der nicht frei von Risiken ist, insbesondere für minderjährige Personen. Aus diesem Grund ist es im Bildungsbereich notwendig, das potentielle Ausmaß der Risiken zu kennen, die die Nutzung der digitalen Medien für Kinder und Jugendliche bereithalten, insbesondere Cybermobbing.

Ergänzend zu den Merkmalen des „klassischen“ Mobbings hat Cybermobbing Eigenschaften, die es noch gefährlicher machen, insbesondere für den Sozialraum Schule. Das Hauptunterscheidungsmerkmal ist, dass Cybermobbing im virtuellen Raum stattfindet und es damit keinen direkten Kontakt zwischen den verschiedenen Parteien gibt.

Darüber hinaus treffen folgende Merkmale auf Cybermobbing zu:

a) IN BEZUG AUF DIE TATPERSON

1. Anonymität. Die Tatperson kann ein falsches Profil erstellen von dem die Aggressionen ausgehen.

2. Die Möglichkeiten zur Verbreitung und Wiederholung der Aktionen sind größer, auch die Zahl der Betroffenen: dieselbe Nachricht kann mit nur einem Klick an viele verschiedene Personen gesendet werden.

b) IN BEZUG AUF DIE BETROFFENE PERSON

Der emotionale Schaden für die betroffene Person ist höher, weil:

1. die Aggression gegen eine Person über einen längeren Zeitraum aufrechterhalten werden kann. Was veröffentlicht wird, ist schwer zu kontrollieren und selbst wenn es gelöscht wird, besteht immer die Angst, dass es wieder auftaucht.
2. das Mobbing nicht aufhört, wenn die betroffene Person die Schule verlässt. Es dauert permanent an: 24 Stunden am Tag, 365 Tage im Jahr.
3. das Publikum viel größer und damit unklar ist, wer alles die Information über die betroffene Person bekommt.

4.2. Erkennen der Symptome von Cybermobbing

4.2.1. Ein Kind ist die Tatperson

Beim Cybermobbing von minderjährigen Personen lassen sich im Allgemeinen folgende Verhaltensweisen beobachten:

- Sie beteiligen sich aktiv in Foren und sozialen Netzwerken ohne die Regeln der Netiquette zu respektieren, d. h. in einer groben und aggressiven Art und Weise. Dies wird in der Online-Welt auch als "Hater" bezeichnet.
- Sie sind in Gruppen aktiv, die unangemessene Inhalte teilen und kommentieren.

ENDING

- Möglicherweise haben sie ein mobiles Gerät, von dem die Eltern, Erziehungsberechtigten und Lehrkräfte nichts wissen.
- Sie lassen sich nur ungern von ihren Eltern, Erziehungsberechtigten und Lehrkräften bei ihren Online-Aktivitäten überwachen und reagieren teilweise aggressiv, wenn sie dazu befragt werden.
- Sie halten sich von Gemeinschaftsräumen fern und verstecken sich sogar, wenn sie online sind, z. B. wenn sie mit anderen Nutzenden Online-Spiele spielen.
- Sie teilen gewalttätige Inhalte auf digitalen Plattformen und in Messaging-Gruppen.

4.2.2. Ein Kind ist die betroffene Person

Neben den typischen Symptomen, die in Zusammenhang mit einer Betroffenheit von Mobbing stehen wie Kopfschmerzen, Verdauungsprobleme, Schlaflosigkeit und andere Formen von Schlafstörungen, verminderte schulische Leistungen oder sogar Fernbleiben von der Schule treten im Falle von Cybermobbing weitere Symptome auf:

- Veränderungen bei der Nutzung des Internets.
- Das Kind hört auf, Inhalte und Kommentare ins Internet zu stellen, obwohl dies vorher sehr häufig der Fall war.
- Das Kind ändert radikal die Art und Weise der Themen und Inhalte, die es online teilt.
- Das Kind schließt plötzlich alle Konten in den sozialen Medien.
- Das Kind zeigt Abwehrreaktionen und vermeidet es, online zu gehen.
- Das Kind fühlt sich unwohl oder ängstlich, wenn es Benachrichtigungen auf das Mobiltelefon bekommt.
- Das Kind hört auf, Online-Spiele zu spielen.

4.2.3. Die Zeug*innen

Zeug*innen sind ebenfalls Teil des Cybermobbings und können der Schlüssel zur Beendigung des Problems sein. Von ihren Reaktionen ist es u.a. abhängig, ob das Mobbing andauert oder beendet wird.

Folgende Dynamiken spielen bei Cybermobbing eine Rolle:

1. Die Person, von der das Cybermobbing ausgeht, braucht Zeug*innen, wenn es die Zielperson demütigt. Die "Likes" und entsprechende Kommentare zu Beiträgen, in denen die Zielperson verunglimpft wird, sind ein Verstärker für die Fortsetzung des Mobbings. Aber auch Passivität und Untätigkeit erhalten die Atmosphäre aufrecht, die Cybermobbing bestärkt. Manchmal verhalten sich Zeug*innen passiv, weil sie befürchten selbst betroffen zu sein oder aus Angst, als Verräter*in beschuldigt zu werden. Doch viel zu häufig weil sie der Meinung sind, dass es sie nichts angeht.
2. Zahlreiche Forschungsstudien belegen, dass die Unterstützung der betroffenen Person entscheidend dafür ist, dass die Tatperson mit dem Mobbing aufhört. Allerdings erfordert dies eine Portion Mut und Zivilcourage aktiv Stellung gegen die beleidigende Haltung der Tatperson zu beziehen und damit die betroffenen Person zu unterstützen. In einer möglichen Kosten-Nutzen-Abwägung für manche aufwändiger als einfach nichts zu tun.
3. Wenn sich die Tatperson nicht unterstützt fühlt und dazu gedrängt wird, das Verhalten einzustellen, z.B. durch ein Anzeigen des Fehlverhaltens sobald es auftritt, wird das Mobbing in den meisten Fällen aufhören. Aus diesem Grund ist es notwendig, die Schüler*innen für die Dynamiken von Cybermobbing zu sensibilisieren damit sie es weder aktiv noch passiv unterstützen.

ENDING

Generell lassen sich die folgenden Arten von Zeug*innen unterscheiden:

1. Kollaboration: Die Person unterstützt aktiv Cybermobbing, indem sie bestärkende Kommentare abgibt, applaudierende oder lachende Bilder bzw. Emojis nutzt.
2. Unterstützung: Die Person unterstützt Cybermobbing auf subtilere Art und Weise, zum Beispiel durch das "Liken" beleidigender Beiträge.
3. Neutralität: Die Person schreitet nicht ein und toleriert die Situation.
4. Verteidigung: Die Person unterstützt die betroffene Person und verurteilt die Tatperson, indem sie ihre Ablehnung deutlich zum Ausdruck bringt oder die Situation einer erwachsenen Vertrauensperson meldet.

4.3. Verhaltensweisen in Zusammenhang mit Cybermobbing

- ⊗ Wiederholtes Bedrohen, Beleidigen oder verbales Angreifen einer minderjährigen Person durch Kommentare oder Nachrichten in sozialen Netzwerken oder Chats.
- ⊗ Das Veröffentlichen jeglicher Art von audiovisuellen Inhalten wie Fotos, Videos, Memes, Sticker eines Mitschülers oder einer Mitschülerin in sozialen Netzwerken ohne Zustimmung und mit dem Ziel, zu beleidigen und zu demütigen.
- ⊗ Bildung von Gruppen in sozialen Netzwerken oder Foren, die ausschließlich dazu dienen, einen Mitschüler oder eine Mitschülerin schlecht zu machen und anzugreifen.
- ⊗ Verbreitung von verleumderischen und falschen Gerüchten über eine Mitschülerin oder einen Mitschüler mit dem Ziel, den Ruf zu schädigen.

- ⊗ Ausschluss eines Schülers oder einer Schülerin aus einer Chatgruppe, um sie zu isolieren.
- ⊗ Aufnahmen von einem Mitschüler oder einer Mitschülerin machen, bei denen Dritte erniedrigenden Handlungen vornehmen, z. B. ein Kleidungsstück entfernen oder die Person zu Boden werfen. Die Aufnahmen werden anschließend in sozialen Netzwerken oder Online-Gruppen zu ebenso erniedrigenden Zwecken veröffentlicht.
- ⊗ Wiederholte oder massive Kontaktaufnahme mit dem Schüler oder der Schülerin durch Dritte.
- ⊗ Verwendung einer unterdrückten Nummer oder eines gefälschten Accounts um Mitschüler*innen einzuschüchtern.
- ⊗ Sperren der Konten eines Schülers oder einer Schülerin in den sozialen Netzwerken oder Ändern der Passwörter, so dass das Konto nicht mehr genutzt werden kann oder dass eine andere Person sich für den Schüler oder die Schülerin ausgibt.
- ⊗ Erstellen und Versenden von Umfragen in sozialen Netzwerken, in denen es darum geht, eine Mitschülerin oder einen Mitschüler zu beleidigen, z. B. wer ist der/die Hässlichste/Dickste in der Klasse.
- ⊗ Registrierung von Mitschüler*innen auf Webseiten, auf denen über Intelligenz oder andere Merkmale abgestimmt wird.

PRÄVENTIONSMASSNAHMEN

- ✔ Schüler*innen sollten die Personen, die sie belästigen, aus ihren sozialen Netzwerken entfernen und die Sicherheits- und Datenschutzooptionen richtig einstellen.
- ✔ Schüler*innen sollten niemals zu viele persönliche Informationen preisgeben, wie z.B. Standorte oder Fotos. Aus diesen könnten potentielle Tatpersonen Informationen ableiten und generieren und gegen die Schüler*innen verwenden.

ENDING

- ✔ Schüler*innen informieren, dass es Möglichkeiten gibt den Verantwortlichen von Webseiten und sozialen Netzwerken unangemessene Inhalte zu melden sowie die Person, die diese Tat begangen hat.
- ✔ Am sichersten ist es, einer Person, die nichts Gutes im Sinn hat, nicht zu antworten. Wenn doch, dann niemals in der Art und Weise wie die mobbende Person. Zu diesem Zweck ist es sinnvoll, Schüler*innen in den Regeln des respektvollen und höflichen Umgangs miteinander zu schulen.
- ✔ Wenn das Mobbing anhält, können Schüler*innen die Tatperson in sozialen Netzwerken oder Messengerdiensten blockieren und sich einer erwachsenen Vertrauensperson mitteilen.

4.4. Risikosituationen

4.4.1. Grooming

Unter Grooming versteht man eine Reihe von Täuschungsmanövern, die eine erwachsene Person anwendet, um das Vertrauen einer minderjährigen Person zu gewinnen, mit dem Ziel, einen sexuellen Gefallen zu erwirken. Darunter zählen z.B.:

- Beschaffung von intimen Material, in dem die minderjährige Person vorkommt.
- Aufbau von Vertrauen, damit die minderjährige Person bereit ist, mit der erwachsenen Person über Sex zu sprechen oder sexuellen Kontakt aufzunehmen

Grooming kann in eine Situation von Mobbing an der Schule und Cybermobbing führen, da die sexuellen Inhalte, die die betroffene Person zuvor mit dem „Groomer“ geteilt hat, manchmal als Form der Rache oder zum Zweck der Erpressung genutzt wird.

Beim Grooming lassen sich fünf verschiedene Phasen beobachten:

1. Freundschaft: Der Groomer kontaktiert den Schüler oder die Schülerin und versucht, das Vertrauen zu gewinnen.
2. Beziehung: Der Schüler oder die Schülerin beginnt, sich frei zu intimen Themen zu äußern, da es den Groomer als eine vertraute Person betrachtet. In dieser Phase, beginnen die Gespräche über sexuelle Inhalte.
3. Beginn des Missbrauchs: Die gegenseitige Zusendung von zunehmend kompromittierenden sexuellen Inhalten beginnt. Wenn sich der Schüler oder die Schülerin weigert, kann die Phase der Erpressung beginnen.
4. Sexueller Missbrauch und Übergriffe: Das Grooming zielt darauf ab, dem Schüler oder der Schülerin zu sexuellen Zwecken körperlich nahe zu kommen.
5. Post-Grooming oder Verbreitung: Zusätzlich zu den Schäden, die in den vorangegangenen Phasen verursacht wurden, können diese durch die Verbreitung der kompromittierenden Aufnahmen verschlimmert werden.

PRÄVENTIONSMASSNAHMEN

- ✔ In den sozialen Netzwerken sollten Schüler*innen niemals die Freundschaft von Menschen annehmen, die sie im wirklichen Leben nicht kennen. Insbesondere bei Onlinespielen ist Vorsicht geboten, mit wem sie zusammenspielen.
- ✔ Schüler*innen sollten niemals persönliche Informationen mit Fremden teilen.
- ✔ Informieren Sie Ihre Schüler*innen, dass sie die Geolokalisierung auf dem Smartphone deaktivieren sollen, da sie sonst geortet werden können.

ENDING

- ✔ Die Schüler*innen sollten ihre Webcam abdecken, wenn sie nicht benutzen, auch wenn das Gerät ausgeschaltet ist.
- ✔ Mahnen Sie Ihre Schüler*innen zur Vorsicht bei der Nutzung von Online-Chats.
- ✔ Sensibilisieren Sie Ihre Schüler*innen, dass sie kein kompromittierendes Material einfordern und versenden sollen.
- ✔ Bestehen Sie darauf, dass Ihre Schüler*innen niemals auf die Erpressung eines Groomers eingehen und sofort jeden Kontakt zu einem Groomer beenden sollen.
- ✔ Es ist sehr wichtig, Beweise aufzubewahren (Fotos, Videos, Aufnahmen, Screenshots).
- ✔ Erklären Sie Ihren Schüler*innen, dass sie die Person, die sie belästigt, sofort blockieren und einen Erwachsenen des Vertrauens informieren sollen.
- ✔ Eine Meldung von unangemessenen und beleidigenden Inhalten sollte immer erfolgen, auch wenn es nur einmalig war.

4.4.2. Sexting

Bei Sexting handelt es sich um das Senden von digitalem Material (Bilder, Fotos, Videos) mit sexuellem Inhalt, das von der absendenden Person selbst mit einem Mobiltelefon oder einem anderen digitalen Gerät erstellt wurde.

Dieses Verhalten birgt mehrere Risiken, von denen eines darin besteht, dass das Material ohne eigenes Verschulden in die Hände von Mitschüler*innen gelangen kann, die es für erpresserische Zwecke oder Cybermobbing nutzen.

4.4.3. Sextortion

Sextortion wird auch als sexuelle Erpressung bezeichnet und liegt vor, wenn eine oder mehrere Personen einer anderen Person mit der Weitergabe von sexuellen oder intimen Material drohen. Häufig wird in Form der Erpressung eine Gegenleistung gefordert, in der Regel Geld oder Gefälligkeiten sexueller Natur.

PRÄVENTIONSMASSNAHMEN

- ✔ Sensibilisieren Sie Ihre Schüler*innen dafür, niemals kompromittierende Fotos oder Videos aufzunehmen. Selbst wenn sie diese nicht versenden, könnte jemand vorsätzlich oder unbeabsichtigt in den Besitz gelangen und in sozialen Netzwerken teilen.
- ✔ Erläutern Sie Ihren Schüler*innen das Konzept des "Online-Image". Die Schüler*innen sollten gut überlegen, bevor sie etwas senden oder online teilen, damit sie nicht die Kontrolle über das Material verlieren.
- ✔ Ihre Schüler*innen sollten nie kompromittierende Bilder von sich selbst oder anderen machen.
- ✔ Wenn Ihre Schüler*innen kompromittierendes Material von einer minderjährigen Person erhalten, sollten sie dieses nicht verbreiten und sofort löschen. Die Verbreitung von kinderpornografischen Bildern ist eine Straftat.
- ✔ Fordern Sie Ihre Schüler*innen auf, bei einem Vorfall sich einer vertrauenswürdigen erwachsenen Person (Familienmitglied, Lehrkräfte, Polizei oder Mediziner*in) anzuvertrauen.

4.4.4. Identitätsdiebstahl

Ein Identitätsdiebstahl liegt vor wenn sich eine Person als eine andere ausgibt, um einen Vorteil zu Erlangen oder um eine andere Person

ENDING

im Internet zu schikanieren. In der Absicht, ihnen zu schaden, geben sich die Tatpersonen in sozialen Netzwerken als diese Person aus und führen verwerfliche Handlungen in deren Namen durch.

Dies kann auf zwei Arten geschehen

1. unrechtmäßiger Zugriff auf das digitale Konto der betroffenen Person
2. Erstellen eines neuen, gefälschten Profils mit den Identitätsdaten der Person, der Schaden zugeführt werden soll

PRÄVENTIONSMASSNAHMEN

- ✔ Sie sollten Ihren Schüler*innen beibringen sichere Passwörter zu nutzen (Wechsel aus alphanumerische Zeichen, Symbole, Klein- und Großbuchstaben).
- ✔ Ihre Schüler*innen sollten wissen, wie sie ein privates Profil erstellen und die Datenschutz- und Sicherheitsoptionen in sozialen Netzwerken richtig einstellen.
- ✔ Erinnern Sie Ihre Schüler*innen daran, ihre Geräte und Anwendungen auf dem neuesten Stand zu halten.
- ✔ Geben Sie Ihren Schüler*innen den Hinweis, dass sie darauf achten sollen, ihre Passwörter nirgendwo zu speichern, zu notieren und wenn dann nur den Eltern oder Erziehungsberechtigten mitzuteilen.
- ✔ Sensibilisieren Sie Ihre Schüler*innen, dass sie aufmerksam sein sollen bei der Eingabe von Passwörtern an einem Gerät. Sie sollten nicht beobachtet werden.
- ✔ Erinnern Sie Ihre Schüler*innen, immer alle Internetsitzungen zu schließen, wenn sie die Nutzung von E-Mails oder sozialen Netzwerken beenden.

- ✔ Erläutern Sie Ihren Schüler*innen, dass sie Spitznamen verwenden sollen, um sich in sozialen Netzwerken und Online-Spielen anzumelden. Die Verwendung des realen Namens und Geburtsjahrs sollte vermieden werden.
- ✔ Bestehen Sie auf die Notwendigkeit, eine gute Antiviren-, Anti-Malware- und Anti-Spam-Software auf den elektronischen Geräten zu installieren, um sich zu schützen.
- ✔ Ist ein Schüler oder eine Schülerin von einem Identitätsdiebstahl betroffen, soll er/sie sich einer erwachsenen Person anvertrauen, den Vorfall bei der betreffenden Plattform und gegebenenfalls bei der deutschen Datenschutzbehörde sowie bei der Polizei melden.

4.4.5. Unangemessene Inhalte

Unangemessene Inhalte umfassen jenes Material, auf das minderjährige Personen zugreifen können und dessen Inhalte schädlich sind, weil sie dieses aufgrund von Alter und Entwicklungsstadium noch nicht richtig verstehen.

Manches Mal suchen Schüler*innen absichtlich danach, aber häufig kommen sie auch unfreiwillig und zufällig damit in Berührung, beispielsweise durch Videospiele oder Werbung im Fernsehen und in sozialen Netzwerken.

Es gibt zwei Arten von unangemessenen Inhalten:

1. Illegale Inhalte: Diese Inhalte sind gesetzlich nicht erlaubt. Darunter fallen Kinderpornografie und Pädophilie, aber auch Anstiftung zu Terrorismus, Provokation und Anstiftung zu Hasskriminalität, die Herstellung von Waffen und Sprengkörpern oder Drogen.
2. Schädliche Inhalte: Diese sind gesetzlich erlaubt, aber für die normale Entwicklung von Kindern schädlich. Zum Beispiel Pornografie

ENDING

zwischen Erwachsenen, Material, das Gewalt darstellt oder Essstörungen fördert (Pro-Ana- und Pro-Mia-Seiten), selbstschädigendes Gedankengut oder virale Videos über gesundheitsschädliche Aktivitäten.

PRÄVENTIONSMASSNAHMEN

- ✔ Klären Sie Ihre Schüler*innen auf, dass es Inhalte im Internet gibt, die nicht für sie geeignet sind.
- ✔ Erläutern Sie Ihren Schüler*innen, dass sie nur von autorisierten und offiziellen Webseiten Inhalte herunterladen sollen. Online-Einkäufe sollten nur auf sicheren Seiten und nicht im öffentlichen WLAN gemacht werden.
- ✔ Sensibilisieren Sie Ihre Schüler*innen für die Altersangaben bei Videospielen.
- ✔ Sprechen Sie mit Schüler*innen über den Nutzen und die Chancen des Einsatzes von Jugendschutzprogrammen.
- ✔ Erklären Sie Ihren Schüler*innen wie sie die Sicherheits- und Datenschutzoptionen von Geräten und Browsern richtig einstellen und Virenschutzprogramme aktualisieren.

4.5. Handlungsstrategien für Schüler*innen

1. Sprechen: Wenn ein*e Schüler*in mit einem Problem im Internet konfrontiert ist, sollte so schnell wie möglich eine vertrauenswürdigen erwachsenen Person (Verwandte*r, Lehrkraft, Polizei, Mediziner*in) aufgesucht werden, die Hilfe und Unterstützung bietet.
2. Blockieren: Wenn der Schüler oder die Schülerin weiß, von wem Belästigungen, Beleidigungen, Erpressungen usw. online ausgehen, sollte diese Person sofort auf allen digitalen Plattformen oder Geräten blockiert werden.

3. Sammeln: Die betroffene Person sollte alles (Fotos, Videos, Screenshots) speichern, das als Beweis für die Situation dienen kann, der sie ausgesetzt ist.
4. Berichten: Der/Die Schüler*in sollte unter Vorlage aller Beweise den Betreibenden der sozialen Netzwerke über den Vorfall berichten als auch offiziellen Stellen, wie z.B. der Polizei.

4.6. Maßnahmen in der Schule

Tipps für Lehrkräfte

Wenn Sie mit einem Fall von Cybermobbing unter Ihren Schüler*innen konfrontiert werden, beachten Sie die folgenden drei Dinge:

- Entschlossenheit: Cybermobbing kann dramatische Konsequenzen für die Betroffenen haben. Es ist Ihre Aufgabe, alle Ihnen möglichen und notwendigen Maßnahmen zu ergreifen, um die betroffene Person zu unterstützen.
- Besonnenheit: Nicht alles was im Internet steht ist richtig und viele Konflikte werden von den Konfliktparteien unterschiedliche wahrgenommen. Vorverurteilungen geschehen schnell. Gehen Sie besonnen vor.
- Gelassenheit: Empörung, Frustration, Ohnmacht, Wut und viele weitere Emotionen sind spürbar wenn eine betroffene Person sich anvertraut. Wichtig ist es, in dieser Situation ruhig zu bleiben um die richtigen Schritte einzuleiten.

Folgende Maßnahmen können Sie ergreifen:

- Erhärtet sich der Verdacht, dass es in der Klasse einen Fall von Cybermobbing gibt, sollte dies der Schulleitung gemeldet werden, die den entsprechenden Maßnahmenplan aktiviert. Anschließend

ENDING

wird die zuständige Schulaufsichtsbehörde informiert. Liegen eindeutige Beweise für Cybermobbing vor und sind die Handlungen so schwerwiegend, dass sie eine Straftat darstellen, kann eine Anzeige bei einer beliebigen Polizeidienststelle erstattet werden.

- Es sollte darauf geachtet werden, dass der betroffene Schüler oder die betroffene Schülerin nicht unnötig weiter belastet wird. Es gilt sensibel mit den Informationen umzugehen und abzuwägen, wer über die Situation und die einzelnen Beteiligten Bescheid wissen muss.
- Weitere Maßnahmen für den Betroffenenenschutz können darin bestehen, Onlinezeiten zu reduzieren sowie Kontaktlisten, Apps und Datenschutzeinstellungen zu überprüfen.
- Sind die digitalen Plattformen bekannt, an denen sich Beweise für das Mobbing finden lassen, sollte nach der Sicherung dieser (z.B. über Screenshots) den Betreibenden der digitalen Plattformen die Fälle gemeldet werden, damit diese entfernt werden können.

Wie im Modul "Problematische Mediennutzung" beschrieben, ist es wichtig, dass bei pädagogischen Maßnahmen Schüler*innen als aktive Protagonist*innen einbezogen werden. Eine Möglichkeit wäre die Peer-Mediation, bei der Schüler*innen ausgebildet werden, um zwischen Gleichaltrigen zu vermitteln und einen Konflikt unter der Aufsicht von verantwortlichen Lehrkräften friedlich lösen. Die Mediator*innen nehmen hierbei eine neutrale Position ein. Diese Mediation kann Konflikte entschärfen, Beziehungen wiederherstellen und das Zusammenleben verbessern.

AKTIVITÄTEN FÜR DAS KLASSENZIMMER

Workshop: “Wegschauen ist keine Option”

LERNZIELE

Entwicklung eines Verständnis für alle beteiligten Rollen in einem Fall von Cybermobbing mit besonderem Fokus auf die Zeug*innen.

Empathie ist die Fähigkeit, sich in eine andere Person hineinzuversetzen und so die Gefühle zu verstehen, die diese Person aufgrund einer Situation empfindet. Die Auseinandersetzung mit Empathie und die Reflektion von Handlungsoptionen helfen dabei, die Konsequenzen von Handlungen zu antizipieren. Ziel sollte es sein, Verhaltensweisen zu vermeiden, die Leid bei einer anderen Person verursachen.

In diesem Prozess spielt das Selbstbewusstsein eine große Rolle, da dieses hilft, Ideen und Gefühle anderen gegenüber angemessen auszudrücken. Selbstbewusste Menschen sind in der Lage, ihre Meinung zu vertreten und zu verteidigen. Im Fall von Cybermobbing kann dies bedeuten, dass einer solche Person eine Schlüsselrolle zukommen kann um einer betroffenen Person beizustehen. Zum Beispiel das selbstbewusste Anzeigen von Tatbeständen, die zu Cybermobbing zählen. Wie oben beschrieben eine wichtige Maßnahme im Kampf gegen Cybermobbing und zum Schutz der betroffenen Person.

Dieser Workshop zielt darauf ab, Empathiefähigkeit und Selbstbewusstsein zu stärken sowie die Bedeutung der Rolle von Zeug*innen bei der Lösung von Cybermobbingfällen in den Fokus zu rücken.

ENDING

VORBEREITUNG

In diesem Workshop werden eine Reihe von fiktiven Fällen von Cybermobbing genutzt, wie sie an Schulen vorkommen können. Wählen Sie 2-3 für Ihre Klasse passende Situationen aus den folgenden Beispielen aus:

1. Ständiges Posten von Kommentaren auf dem Profil eines Mitschülers oder einer Mitschülerin wie z. B.: "Niemand mag dich. Du solltest unsere Schule verlassen".
2. Ein Video aufnehmen, in dem man eine demütigende Situation für einen Mitschüler oder eine Mitschülerin provoziert, um sich über ihn oder sie lustig zu machen oder die Aufnahmen ins Internet hochzuladen.
3. Eine*n Mitschüler*in von einem Chat ausschließen, nur weil man die Person nicht mag oder einen neuen Chat einrichten, um schlecht über ihn oder sie zu reden.
4. Ständiges Anrufen eines Mitschülers oder einer Mitschülerin mit versteckter Nummer, um ihn oder sie zu erschrecken oder gar zu bedrohen.
5. Ein gefälschtes Profil erstellen, das vorgibt, ein *e Mitschüler*in zu sein, um eine andere Person zu beleidigen und dieser zu schaden.

ABLAUF

Teilen Sie die Klasse in drei Gruppen ein:

1. Gruppe von Tatpersonen
2. Betroffenengruppe
3. Gruppe der Zeug*innen

Zeigen Sie Ihre ausgewählte Cybermobbing-Situation an der Tafel. Anschließend beantworten die Schüler*innen aus Perspektive der ihnen zugewiesenen Rolle die vorgesehenen Fragen. Jede Gruppe sollte unter ihren Mitgliedern einen Konsens über die Antworten auf die formulierten Fragen erzielen. Pro Gruppe gibt es einen Sprecher oder eine Sprecherin. Diese Person ist dafür verantwortlich, die gemeinsame Antwort der Klasse vorzustellen.

FRAGEN

1. Warum würde eine Person eine solche Bemerkung machen oder ein solches Verhalten gegenüber einer anderen Person zeigen? (Tatperson, Betroffene*r und Zeug*innen)
2. Glaubt ihr, dass jemand eine solche Bemerkung oder ein solches Verhalten verdient hat? (Tatperson, Betroffene*r und Zeug*innen)
3. Was ist eure erste Reaktion auf eine solche Bemerkung und ein solches Verhalten? (Betroffene*r und Zeug*innen)
4. Wärt ihr in der Lage der Tatperson zu sagen, dass ihr diese Bemerkung nicht toleriert bzw. dieses Verhalten nicht möchtet? Wenn nicht, was hält euch davon ab? (Betroffene*r)
5. Würdet ihr die Situation jemandem erzählen oder würdet ihr schweigen? Wenn ihr es erzählen würdet, welcher Person und warum? (Betroffene*r)?
6. Würdet ihr so weit gehen, die Personen anzugreifen, die diesen Kommentar hinterlassen bzw. dieses Verhalten gezeigt hat? (Betroffene*r und Zeug*innen)

ENDING

7. Würdet ihr aufhören, wenn die betroffene Person sagt, dass eure Kommentare bzw. euer Verhalten verletzend sind? Wenn nein, warum nicht? (Tatperson)
8. Wenn ihr diese Bemerkungen macht oder dieses Verhalten zeigt, sucht ihr dann die Bestätigung durch andere? Woran erkennt ihr diese und was gefällt euch daran? Wenn ihr merkt, dass ihr keine Anerkennung von anderen erhaltet, würdet ihr trotzdem weitermachen? (Tatpersonen)
9. Wenn ihr bemerkt, dass eine Tatperson ein schädigendes Verhalten unterlässt, weil sie keine Zustimmung von euch erfährt, würdet ihr etwas sagen oder es unterlassen? Wenn ihr es unterlasst, warum? Was hindert euch daran? (Zeug*innen)
10. Inwieweit denkt ihr, haben eure Reaktionen einen positiven Einfluss auf die Lösung einer Mobbingssituation? Was meint ihr, könnt ihr tun um zur Lösung beizutragen? (Zeug*innen)
11. Seid ihr der Meinung, dass diese Art von Äußerungen oder Verhalten eine Straftat darstellt und bei der Polizei angezeigt werden kann? (Tatperson, Betroffene*r und Zeug*innen)

SCHLUSSFOLGERUNGEN

- ✔ Diskutieren und analysieren Sie gemeinsam die Antworten der einzelnen Gruppen, um Ihre Schüler*innen für die unterschiedlichen Meinungen und Haltungen zu sensibilisieren, die je nach der eingenommenen Rolle formuliert werden. Heben Sie Rolle der Zeug*innen und ihre Bedeutung hervor.
- ✔ Betonen Sie, wie wichtig es ist, Konflikte zwischen verschiedenen Gruppen zu vermeiden, auch mit der Gruppe der

Tatpersonen. Nutzen Sie die Gelegenheit, um gemeinsam über Maßnahmen zur Konfliktlösung nachzudenken, in der alle Beteiligten respektiert werden. Erinnern Sie die Schüler*innen daran, wenn sie den Konflikt nicht selbst lösen können, immer einen Erwachsenen ihres Vertrauens um Hilfe bitten sollten.

- ✔ Mit diesem Ansatz wird Cybermobbing in der Schule entmystifiziert. Die Schüler*innen kennen die Dynamiken und erhalten Handlungssicherheit.



5. DESINFORMATION UND KRITISCHES DENKEN

PantallasAmigas

5.1. Unterschiede zwischen Desinformation und Falschinformation

Im Jahr 2017 wurde der Bericht des Europarats “Information Disorder: Toward an Interdisciplinary framework for research and policy-making” veröffentlicht, der zwischen zwei Konzepten im Zusammenhang mit fehlerhaften Informationen unterscheidet:

- *Desinformation* ist eine Falschinformation, die absichtlich erstellt wurde, um einer Person, einer sozialen Gruppe, einer Organisation oder einem Land Schaden zuzufügen.
- *Falschinformationen* sind falsche Informationen, die nicht mit der Absicht erstellt wurden, Schaden zu verursachen.

Im Internet sind Informationen zu finden, die zwar eine gewisse Grundlage in der Realität haben, aber einer Person, einer Organisation oder einer Gruppe Schaden zufügen sollen. Auch diese fallen unter die Kategorie der Falschinformationen.

ENDING

Der folgende Überblick soll dabei helfen, die drei Konzepte zu unterscheiden:

- *Desinformation* wird oft geplant, inszeniert und hat die notwendigen Mittel, um das beabsichtigte Ziel zu erreichen.
- Bei *Falschinformationen* besteht keine Absicht, Schaden zuzufügen. Darüber hinaus ist den Personen, die sie verbreiten, meistens nicht bewusst, dass es sich um Falschinformationen handelt.
- Die *schadhafte Nutzung von Informationen* ist durch deren unethische Verwendung gekennzeichnet.

Von der Verwendung des Begriffs “Fake News” zur Bezeichnung von Falschinformationen wird abgeraten, da damit etwas als Nachricht bezeichnet wird, was es nicht ist.

Die UNESCO verwendet den Begriff “*Desinformation*” im Zusammenhang mit dem absichtlichen, geplanten und zielgerichteten Versuch, Menschen durch falsche Informationen zu verwirren oder zu manipulieren. Desinformation gilt als besonders gefährlich, weil sie organisiert stattfindet, die notwendigen Mittel, wie fortschrittliche Technologien einsetzt, um ihre Wirksamkeit und Reichweite zu erhöhen.

Falschinformationen haben viele Gesichter. Nachfolgend sind einige aufgelistet:

- Satirische Informationen und Parodien
- Schlagzeilen, die als Clickbait-Schlagzeilen (engl. click: klicken, bait: köder) konzipiert sind
- Irreführende Verwendung von Untertiteln, visuellen Mitteln oder Statistiken
- Echte Inhalte, die aus dem Zusammenhang gerissen werden

- Betrug von Urhebererschaft, z. B. wenn der Name eines Journalisten oder einer Journalistin bzw. das Logo eines Medienunternehmens verwendet wird, ohne dass ein Bezug zu diesen besteht
- Manipulierte und extra erzeugte Inhalte

5.2. Risiken und Folgen von Falschinformationen

Die Leichtigkeit, mit der Inhalte produziert werden, und die Geschwindigkeit, mit der sie sich in einer digitalen und vernetzten Gesellschaft verbreiten, haben die sogenannten „*Information Disorder*“ (Desinformation und Falschinformation) hervorgerufen, die schwerwiegende Folgen haben können und Grund zur Sorge geben. Die Erstellung von Desinformationen ist inzwischen leicht und automatisiert möglich, z.B. über kostenlose Webseiten, die die Möglichkeit bieten, einen fiktiven Inhalt zu erstellen, der den Anschein von Realität weckt. Es liegt daher auch in der Verantwortung der Schulen, Schüler*innen zu mündigen Bürger*innen unserer digitalen Gesellschaft zu befähigen. Sie müssen digitale Erfahrungen sammeln sowie aktiv und autonom online teilhaben, um eine klare Haltung gegenüber der Verbreitung von Desinformation zu entwickeln. Die Identifizierung, Entlarvung und generell die Bekämpfung falscher Informationen, ob absichtlich oder unabsichtlich produziert, wird zu einer persönlichen Herausforderung und einer kollektiven Aufgabe.

Falsche Informationen können u. a. folgenden Auswirkungen haben:

- Schaffung von Verunsicherung und Verwirrung, was die Beurteilung und Entscheidung erschwert.
- Direkte oder indirekte Manipulation von persönlichen Entscheidungen.
- Rufschädigung oder Diskreditierung von Personen, Organisationen oder Institutionen durch Manipulation der Wahrnehmung und Meinung über sie.

ENDING

- Erzielung von wirtschaftlichen Vorteilen.
- Beeinflussung der öffentlichen Meinung, um ein Meinungsbild zu schaffen, das einer bestimmten Ideologie oder Interessengruppe nützt.

Auf einer individuelleren Ebene kann die Person, die von der Desinformation betroffen ist, unter diesen Folgen leiden:

- Zeitverschwendung und erhöhte Ablenkung ohne jeglichen Nutzen.
- Manipulation, die zu einem Mangel an Freiheit und Genauigkeit im Handeln und bei Meinungsäußerungen führt.
- Unfreiwillige Einbindung in die Verbreitung von Falschmeldungen.
- Rechtliche Konsequenzen infolge der Beteiligung an der Verbreitung von Desinformationen, die sich negativ auf Dritte auswirken können.

5.3. Medien- und Informationskompetenz

Medien- und Informationskompetenz versetzt eine Person in die Lage, die Funktionen der Medien- und Informationsanbieter zu verstehen, Medieninhalte kritisch zu bewerten und fundierte Entscheidungen als Nutzer*in und Produzent*in von Informationen zu treffen.

Die Befähigung der Menschen mit Medien- und Informationskompetenz ist eine der wichtigsten Voraussetzungen für die Förderung eines gleichberechtigten Zugangs zu Informationen und Wissen und für die Förderung freier, unabhängiger und pluralistischer Medien- und Informationssysteme.

Die UNESCO und die OECD weisen seit vielen Jahren auf die Notwendigkeit hin, schon in jungen Jahren zu einem kritischen und intelligenten Umgang mit den Medien zu erziehen (Medienkompetenz).

Konkret fordert die UNESCO als Voraussetzung für eine integrative und wissensbasierte Bildung die Entwicklung der Fähigkeiten, die die Medien- und Informationskompetenz (mit besonderem Fokus auf die digitalen Medien) ausmachen, vom frühesten Kindesalter an. Diese Kompetenz verleiht den Menschen die Autonomie und die Fähigkeit, sich in einem technologischen, digitalen und kommunikativen Umfeld wirksam zu bewegen, und ermöglicht es ihnen, ihre Rechte als Bürger*innen frei und umfassend auszuüben.

Medien- und Informationskompetenz konzentriert sich auf fünf Kernkompetenzen: Verstehen, kritisches Denken, Kreativität, interkulturelles Bewusstsein und Bürger*innensinn. In Anlehnung an die UNESCO-Kriterien ist die Kompetenz, kritisches Denken um Medienprodukte zu verstehen und zu verarbeiten, Teil der Medien- und Informationskompetenz. Kritisches Denken fördert die Fähigkeit, den Konsum, die Erstellung und die Verbreitung von unwahren oder manipulierten Inhalten zu bekämpfen, die Verwirrung, Missverständnisse und sogar Schaden anrichten können.

5.4. Kritisches Denken

Der Kampf gegen Desinformation ist eine Frage der individuellen Fähigkeiten, aber vor allem eine Frage der Einstellung. Es geht um das Wissen, aber vor allem um das Zweifeln. Es geht mehr um das Beobachten und Zuhören als um das Sehen und Hören.

Kritisches Denken ist eine der Lebenskompetenzen, die von der WHO 1993 definiert wurden als "jene Fähigkeiten, die für ein angemessenes und positives Verhalten notwendig sind und die uns befähigen, mit den Anforderungen und Herausforderungen des täglichen Lebens effektiv umzugehen".

ENDING

Das Wort "kritisch" kommt aus dem Griechischen und bedeutet so viel wie trennen, unterscheiden, beurteilen. Kritisches Denken hilft, das Gute vom Schlechten zu unterscheiden, das Gerechte vom Unge-rechten, das Wahre vom Falschen. Kritisches Denken entwickelt sich in dem man es zunächst an sich selbst erprobt. Es ist wichtig, durch logisches Argumentieren und Hinterfragen Vorurteile, vorgefertigte Meinungen und Wahrnehmungsverzerrungen abzubauen.

Laut Peter A. Faciones Forschungspapier "Critical Thinking: What It Is and Why It Counts" beinhaltet kritisches Denken:

- Neugierde auf eine Themenvielfalt.
- Das Bestreben, ein gut informierter Mensch zu werden und zu bleiben.
- Wachsamkeit für Gelegenheiten, kritisches Denken anzuwenden.
- Vertrauen in den Prozess des begründeten Hinterfragens.
- Selbstvertrauen in die eigenen Argumentationsfähigkeiten.
- Aufgeschlossenheit gegenüber abweichenden Weltanschauungen.
- Flexibilität beim Erwägen von Alternativen und Meinungen.
- Verständnis für die Meinung anderer Menschen.
- Fairness bei Urteilen.
- Erkennen der und ehrliche Konfrontation mit der eigenen Voreinge-nommenheit, mit den eigenen Vorurteilen, Stereotypen oder Egois-men.
- Bereitschaft, Ansichten zu überdenken und zu revidieren, wenn gute Gründe eine Veränderung nahelegen.

Kritisches Denken als Prozess lässt sich in fünf Phasen darstellen:

1. Interpretation von Informationen, um ihre Bedeutung zu klären.
2. Überprüfung der Glaubwürdigkeit von Informationen im Hinblick auf ihre Herkunft, Stimmigkeit und Absicht, mögliche Auswirkungen sowie der Abgleich mit dem eigenen Vorwissen.

3. Hinterfragen der Informationen, sowohl explizit als auch implizit, durch das Gegenüberstellen von Alternativen.
4. Vertiefung durch das Hinzuziehen weiterer Informationen, aber auch durch das Erkennen von Unbekanntem.
5. Selbsteinschätzung durch das Hinterfragen des eigenen Denkprozesses, der Analyse der Informationen und Hinterfragen, Bestätigen oder Überprüfen der Argumente und der Erkenntnisse.

Es stellt sich die Frage, inwieweit das Ergebnis des beschriebenen Prozesses mit den intellektuellen Fähigkeiten einer Person zusammenhängt. Festzuhalten ist, dass es einen Zusammenhang zwischen Intelligenz und kritischem Denken in dem Sinne gibt, was durch Tests der Art, die den IQ erheben, messbar ist. Der Zusammenhang scheint offensichtlich, da die korrekte Bewertung von Informationen deren Erfassung, Verarbeitung und Verständnis voraussetzt und weil Menschen mit einem höheren IQ resistenter gegen den Einfluss von Wahrnehmungsverzerrungen sind. Kritisches Denken hängt jedoch auch von anderen kognitiven Fähigkeiten ab, die in Intelligenztests nicht gemessen werden, sowie von weiteren Persönlichkeitsmerkmalen.

Die Forschung hat drei Persönlichkeitsmerkmale von Menschen identifiziert, die kritisches Denken fördern:

- Neugierde oder Offenheit, die zu einer ergebnisoffenen Erkundung einladen.
- der Wunsch, die Wahrheit zu finden, der als Motivation für die Anstrengung dient.
- intellektuelle Bescheidenheit, die unabdingbar ist, da kritisches Denken bedeutet, an anderen, aber vor allem an sich selbst zu zweifeln. Kritisches Denken ist eine Haltung, die von der Annahme ausgeht, dass man nichts weiß.

ENDING

Abschließend ist zu erwähnen, dass die Entwicklung kritischen Denkens die Förderung anspruchsvoller Denkfähigkeiten erfordert, die Studien und Forschungen zufolge auch in anderen Lebensbereichen Vorteile bringen:

- Es fördert bessere Entscheidungen.
- Es reduziert die Häufigkeit von negativen Ereignissen.
- Es verbessert die schulischen Leistungen.
- Es erhöht die Effizienz in Berufen, die analytische Fähigkeiten erfordern.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass

- es notwendig ist, bei den Schüler*innen eine kritische Haltung gegenüber der digitalen Welt zu fördern, indem sie Informationen, Menschen und Dienste, aber auch das Ökosystem selbst und die Akteur*innen sowie ihr persönliches Verhalten, das oft durch eine problematische oder zwanghafte Nutzung gekennzeichnet ist, hinterfragen.
- die Aktivierung des kritischen Denkens nicht nur eine Notwendigkeit angesichts von Desinformation und Fehlinformation ist, sondern auch eine Möglichkeit, das persönliche und berufliche Leben zu verbessern. Das erklärt auch, warum es in die Liste der Lebenskompetenzen der WHO aufgenommen wurde.

5.5. Wahrnehmungsverzerrungen und Emotionen

Das Risiko von Falschinformationen hat viel mit den Reaktionen der Menschen zu tun, die mit diesen Informationen über Bildschirme konfrontiert werden. Die Reaktion auf eine Information geht durch das Gehirn und das Herz und unterliegt dem Verstand und den Gefühlen.

Die Interpretation von Informationen erfolgt manchmal unbewusst und wird stark von sogenannten Wahrnehmungsverzerrungen beeinflusst. Darunter versteht man eine systematische Fehlinterpretation der verfügbaren Informationen, die beeinflusst, wie Gedanken verarbeitet, Urteile gefällt und Entscheidungen getroffen werden. Die Gründe für Wahrnehmungsverzerrungen sind vielfältig: kulturelle Aspekte, soziale Einflüsse, emotionale oder ethische Beweggründe, Vereinfachung der Informationsverarbeitung, Verzerrungen beim Abrufen von Erinnerungen usw.

Vorurteile sind wie "Abkürzungen", die jedes Gehirn entwickelt hat um Probleme zu vereinfachen und Entscheidungen zu erleichtern. Sie sind das Ergebnis der evolutionären Notwendigkeit, Reize selektiv zu filtern, um das Gehirn von einigen Aufgaben der Informationsanalyse zu entlasten. Sie können jedoch auch eine unerwünschte Wirkung haben und ein Hindernis für das Erkennen von fehlerhaften Informationen sein. Im Folgenden werden einige Beispiele genannt:

- Der "*blind spot bias*" erschwert es, die eigene Voreingenommenheit zu erkennen, obwohl man um sie weiß und bei anderen erkennt.
- Der „*Confirmation Bias*“ führt dazu, dass Informationen überbewertet werden, die mit den eigenen Überzeugungen (Werte, Ideologien, Vorurteile) oder mit den vorherrschenden Überzeugungen übereinstimmen. In Folge dessen bleiben Informationen, die davon abweichen häufig unberücksichtigt.
- Der „*familiarty bias*“ (Vertrautheitseffekt) besagt, dass je häufiger Menschen einer bestimmten Information ausgesetzt sind, es wahrscheinlicher ist, dass sie sie für wahr halten, unabhängig von ihrem wirklichen Wahrheitsgehalt.
- Der "*social interaction validation bias*" (Gruppendruck) führt dazu, dass eine Person genau das tut, was andere tun, um das Gefühl der Zugehörigkeit zur der Gruppe zu stärken.

ENDING

- Der „*Bilddominanzeffekt*“ beruht auf der Tatsache, dass das Gehirn ein Bild bis zu 60.000 Mal schneller verarbeitet als Text. Außerdem erinnern wir uns an 80 % von dem, was wir sehen, 20 % von dem, was wir lesen, und 10 % von dem, was wir hören. Inhalte, die von Bildern begleitet werden, werden viel häufiger konsumiert und geteilt als Inhalte ohne Bilder.
- Motiviertes Denken ist eine emotional gefärbte Wahrnehmung und beinhaltet die unbewusste Tendenz, die Informationsverarbeitung auf Schlussfolgerungen zu trainieren, die mit einem bestimmten Zweck oder Ziel übereinstimmen.

Um Falschinformationen zu bekämpfen, sind *Emotionen* keine große Hilfe, denn das Denken von Menschen ist nicht nur rational, sondern auch emotional getrieben. Wenn eine Information eine bestimmte Emotion auslöst, ist es möglich, dass diese Emotion die Analyse der Information beeinflusst und dann zu einer vermeintlich rationalen Rechtfertigung führt.

Es gibt Emotionen, die besonders schwer zu bewältigen sind, wie z.B. Wut, Mitleid, Neugier, Angst und Dringlichkeit. Desinformationen sprechen solche Emotionen an und ermutigt eine Person, diese Information zu teilen ohne den Wahrheitsgehalt hinterfragt zu haben.

5.6. Filterblasen und Echokammern

Das Konzept der “Filterblase” (aus dem englischen “filter bubble”) beschreibt die Tatsache, dass die Informationen, die uns verschiedene Onlinedienste (Suchmaschinen, soziale Netzwerke, Unterhaltungsanbieter, Online-Shops...), anbieten, durch unsere eigenen Vorlieben begrenzt werden. Die technische Entwicklung ermöglicht es, die Informationen so zu personalisieren, dass sie uns entsprechend

der Relevanz und Wichtigkeit präsentiert werden, die sie vermutet für die einzelnen Person haben.

Damit schränken “Filterblasen” die Möglichkeit Neues zu entdecken ein, aber auch Fragen zu stellen oder tiefer zu gehen. Sie sind ein Hindernis für kritisches Denken und folglich Verbündete der Desinformation.

Daneben gibt es in Bezug auf den Medienkonsum noch die Theorie der “Echokammern”. Diese beschreibt die Tatsache, dass Menschen Präferenz für Gleichgesinnte und vertraut anmutende Informationen haben. Auf Basis dessen bilden sich die sogenannten “Echokammern”, d. h. leere Räume, an deren Wänden die eigenen Ideen und Vorstellen abprallen und wieder zur Person zurückkommen. Diese Theorie würde die Annahme unterstreichen, dass die digitalen Technologien die Wahlmöglichkeiten nicht erweitern, sondern eher beschränken. Menschen bekommen nur das zu sehen und zu hören, was ihnen vertraut erscheint oder ihr Interesse bedient. Das heißt, sie müssen um diesen Mechanismus wissen und die Eindrücke der Umgebung durch weitere Quellen, Ideen und Einflüssen bereichern. Auch wenn es im ersten Moment irritiert, den eigenen Vorlieben und Präferenzen zu widersprechen.

5.7. Strategien im Umgang mit Desinformation

Um Schüler*innen zu einem verantwortungsvollen, kritischen und aktiven Umgang mit Informationen zu befähigen, gibt es mehrere Ansatzpunkte, die gefördert werden sollten.

1. Innehalten und die Option erwägen, nicht zu teilen.

Schüler*innen sollten früh erkennen, dass das Teilen von Informationen ohne deren Überprüfung keinen Mehrwert erzeugt, sondern Schaden anrichten kann. Nichts sollte geteilt werden, ohne sich vorher die Zeit zu nehmen, es zu überprüfen. Wenn man diese Zeit nicht hat oder nicht in der Lage ist, die Informationen ausreichend zu überprüfen, besteht die einzige verantwortungsvolle Alternative darin, sie nicht zu teilen.

Folgende gute Gründe gibt es für die Nichtweitergabe von ungeprüften Informationen:

- Die Aufforderung unbedingt und ganz dringend eine Information weiterzuleiten sollte immer Misstrauen wecken. Wenn es als sehr wichtig erachtet wird, die Information zu verbreiten, muss man sich auch die Zeit nehmen (dürfen), ihren Wahrheitsgehalt zu überprüfen.
- Desinformation kann Ängste schüren oder Schaden verursachen. Indem Schüler*innen zu ihrer Verbreitung beitragen, übernehmen sie auch die Verantwortung für mögliche Konsequenzen.
- Mitmachen, Meinungen äußern, Ideen verteidigen, versuchen, anderen zu helfen sind Rechte und Pflichten von Bürger*innen. Ungeprüfte Informationen zu verbreiten steht dazu im Widerspruch und ist rücksichtslos und unethisch.

Sollte sich eine weitergeleitete Information im Nachhinein als falsch herausstellen, müssen spätestens dann Ressourcen aufgewendet werden, um sie zu widerlegen. Wenn bereits ein Schaden entstanden ist, gilt es sich eine Wiedergutmachung zu überlegen. Diese schützt jedoch nicht davor, dass der Schaden nicht dauerhaft ist.

2. Bewusstsein für die Auswirkungen und persönliche Verantwortung

Schüler*innen müssen um die negativen Folgen von Desinformation wissen und Verantwortung übernehmen, um zu vermeiden, dass sie - bewusst oder unbewusst - an der Verbreitung von Desinformation teilhaben.

Allzu oft liegt der Schwerpunkt auf dem Erkennen und Bekämpfen von Falschmeldungen indem schon in jungen Jahren die Fähigkeiten dazu vermittelt werden. Genauso wichtig ist es jedoch Kinder und Jugendliche zu motivieren und zu sensibilisieren eine kritische und verantwortungsvolle Haltung einzunehmen. Es reicht nicht aus, allein zu wissen, wie man es macht, man muss es auch wollen und ausreichend motiviert sein.

3. Förderung des kritischen Denkens

Neben der Entwicklung der Fähigkeit, Informationen zu analysieren, zu bewerten und die richtigen Schlussfolgerungen zu ziehen, ist es wichtig, den Schüler*innen Aktivitäten anzubieten, die ihnen helfen, sich selbst zu hinterfragen. Auf diese Weise lernen sie, ihre Meinungen oder Werte nicht vorschnell und vehement zu verbreiten.

4. Einfluss von Vorurteilen und Emotionen kennen

Der Kampf gegen Desinformationen ist ein bewusster und ständiger Kampf gegen die Beschränkung des Urteilsvermögens, die durch Vorurteile und Emotionen entstehen. Der Kampf beginnt damit, dass sich die Schüler*innen selbst besser kennenlernen und wissen, welche Verzerrungen der Wahrnehmungen und Beurteilungen von

Informationen eine Rolle spielen. So kann dem bewusst entgegen gesteuert werden.

So wird zum Beispiel der “Confirmation Bias” dadurch bekämpft, indem die Informationen, die am ehesten der Meinung einer Person entsprechen, besonders aufwendig hinterfragt wird.

5. Strategien und Beweggründe hinter Desinformationen erkennen

Im Kampf ist es immer von Vorteil, den Gegner zu kennen. Folglich ist es gut zu wissen, dass Desinformation Vorurteile und Emotionen nutzt. Noch wichtiger ist das Wissen um die Mechanismen, die hinter diesen Wahrnehmungsverzerrungen stecken.

Es ist ebenfalls hilfreich, die Beweggründe hinter der Erstellung von Desinformationen zu kennen. Manchmal ist es reiner Spaß ein gewisses Maß an Chaos zu erzeugen oder dient einfach der Unterhaltung. In anderen Fällen, und das ist die meiste Zeit, geht es um wirtschaftliche Interessen oder ideologische Zwecke.

6. Anwendungen zum Entlarven von Desinformation

Es gibt für den Prüfprozess von Informationen jede Menge hilfreiches Material (Textinformationen, Bild-, Audio- oder Videoformat) um eine Desinformation zu entlarven. Darüber hinaus können folgende Strategien helfen:

- Effiziente Suche nach Informationen auf verschiedenen Webseiten oder in sozialen Netzwerken
- Wissen um zuverlässige und relevante Informationsquellen

- Kenntnis und Nutzung von Anwendungen und Diensten zur schnellen Überprüfung von Bildern und Videos
- Sorgfältige Beobachtung von Informationen, ohne den Einsatz von Logik und Schlussfolgerungen zu vernachlässigen

Je nach Einzelfall können ergänzende oder alternative Verfahren eingesetzt werden. So gibt es beispielsweise Organisationen, die sich mit der Identifizierung von Desinformation befassen. Diese stellen Systeme (Datenbanken oder Webseiten) bereit, auf die man zugreifen kann, um zu prüfen, ob etwas bereits als Falschmeldung identifiziert wurde.

5.8. Zehn Schritte gegen Desinformationen

Um zu vermeiden, dass etwas geteilt wird, das möglicherweise nicht der Wahrheit entspricht, wird empfohlen, die folgenden Schritte zur Überprüfung durchzuführen:

1. Überprüfen Sie die Quelle der Information. Wenn Sie sie nicht kennen oder sie nicht angegeben ist, seien Sie misstrauisch.
2. Untersuchen Sie das Erscheinungsbild: Schlechte Rechtschreibung und seltsame oder sehr auffällige Designs können Anlass für Misstrauen geben.
3. Seien Sie auch dann vorsichtig, wenn die Information von jemandem stammt, dem Sie vertrauen, z.B. von Familie oder Freund*innen.
4. Analysieren Sie die gesamte Information, nicht nur die Überschrift. Hüten Sie sich vor Informationen oder Bildern, die aus dem Zusammenhang gerissen sind.
5. Achten Sie auf Bilder oder Videos. Sie können falsch dargestellt sein oder nicht dem Ereignis oder Moment entsprechen, mit dem sie in Verbindung gebracht werden.

ENDING

6. Vergleichen Sie die Informationen mit anderen verlässlichen Quellen und seien Sie misstrauisch, wenn Sie diese nicht finden können.
7. Seien Sie wachsam für Informationen, die wahre Angaben machen, um falsche Informationen zu verschleiern.
8. Wenn die Information ein Gefühl von Ärger, Sorge oder Dringlichkeit hervorruft, seien Sie wachsam. Dies ist oft eine Strategie, die Sie dazu bringen soll, ohne nachzudenken die Information weiterzuleiten.
9. Nachrichten oder Informationen, die zu schön um wahr zu sein sind, sind ebenfalls ein Indiz für eine Desinformationen.
10. Erkennen Sie Humor und Satire, verwechseln Sie sie nicht mit Informationen.

AKTIVITÄTEN FÜR DAS KLASSENZIMMER

Desinformation

LERNZIELE

- Vertiefung der Motivation und Zielsetzung hinter Desinformation
- Bewusst machen der Bedeutung von Emotionen für die Beurteilung von Desinformation
- Verstehen, wie Wahrnehmungsverzerrungen die Objektivität bei der Analyse von Informationen beeinflussen

ABLAUF

Geschätzte Dauer der Aktivität: 45 Minuten

Schritt 1

Teilen Sie die Klasse in Gruppen von 4-6 Personen auf und bitten Sie jede Gruppe, für jedes dieser vier Ziele eine böartige Information zu erstellen:

- Ziel 1: Reduktion von Wähler*innenstimmen für eine*n Politiker*in.
- Ziel 2: Stimmung machen gegen die Pflicht zum Tragen von Gesichtsmasken im Freien.
- Ziel 3: Verhindern, dass die Kanarischen Inseln als Urlaubsziel ausgewählt werden.
- Ziel 4: Zweifel an der Sicherheit von Covid-19-Impfstoffen wecken.

Jede Nachricht sollte eine Schlagzeile und eine Beschreibung enthalten, dazu ein Foto oder Video. Dabei sollen die Schüler*innen bewusst Mechanismen einsetzen, die Menschen dazu

ENDING

verleiten, Informationen ungeprüft weiterzuleiten: Emotionen (Wut, Neugier, Mitgefühl, Angst, Dringlichkeit...) und Wahrnehmungsverzerrung (Bestätigung, Vertrautheit, Validierung sozialer Interaktion...).

Schritt 2

Für jedes Ziel stellt jede Gruppe die erstellte Desinformation und die dahinterliegende Strategie vor. Gleichzeitig werden das Verhältnis von Emotionen und Wahrnehmungsverzerrung, das für jedes Ziel verwendet wird, in einer Matrix festgehalten.

Schritt 3

Schließlich erfolgt eine Analyse der Matrix und es wird darüber nachgedacht, ob es Emotionen und Wahrnehmungsverzerrung gibt, die besonders mit der einen oder anderen Art von Zielen verbunden sind.

REFLEXION / SCHLUSSFOLGERUNGEN

- Die folgenden Ideen sollten während der gesamten Aktivität deutlich gemacht werden:
- Desinformation ist immer gezielt und führt zu ungerechten, übertriebenen oder unerwünschten Wirkungen.
- Emotionen sind oft Verbündete der Desinformation, weil sie eine rationale Analyse behindern und oft eine unmittelbare Reaktion hervorrufen, die uns dazu bringt, die Information ungeprüft zu teilen.
- Voreingenommenheit kann dazu führen, dass wir unbeabsichtigt und aufgrund äußerer oder innerer Ursachen Informationen für wahr halten, obwohl sie es nicht sind.

6. UN-KONVENTION ÜBER DIE RECHTE DES KINDES

Stiftung Digitale Chancen

6.1. Einführung

Erwachsene leben in einer Gesellschaft, die durch eine Reihe von Gesetzen, Regeln, Normen und Werten definiert ist, die das tägliche Handeln bestimmen. Dass es auch handlungsleitende Gesetze und Normen für Kinder gelten, ist diesen selbst häufig nicht bewusst.

Das weltweite Übereinkommen über die Rechte des Kindes ist eines der rechtsverbindlichen internationalen Instrumente zur Gewährleistung und zum Schutz der Menschenrechte. Die UN-Konvention enthält Empfehlungen für Regierungen, um das Wohlergehen von Kindern zu fördern und sie vor Ungerechtigkeit und Ausbeutung zu schützen. Wie dies im Einzelnen umgesetzt wird, ist den einzelnen Staaten überlassen. In Artikel 42 der UN-Kinderrechtskonvention heißt es allerdings: "Die Vertragsstaaten verpflichten sich, die Grundsätze und Bestimmungen dieses Übereinkommens durch geeignete und wirksame Maßnahmen bei Erwachsenen und auch bei Kindern allgemein bekannt zu machen." (https://www.unicef.de/_cae/resource/blob/194402/3828b8c72fa8129171290d21f3de9c37/d0006-kinderkonvention-neu-data.pdf) Mit diesem Auftrag trägt der Staat die

ENDING

Verantwortung, die Frage der Kinderrechte in der Gesellschaft zu verankern und ihr näher zu bringen. Daher haben Lehrerinnen und Lehrer als Beamte im Dienste des Staates die Aufgabe, sich mit den Kinderrechten zu befassen und sie in ihrem Unterricht auf geeignete Weise zu behandeln.

Die Thematisierung und Umsetzung der Kinderrechte erfordert eine veränderte Haltung und Herangehensweise, vor allem von Seiten der Erwachsenen. Manchmal kann dies anstrengend sein, da routinierte Verhaltensweisen und bekannte Inhalte angepasst und die Reaktionen der Kinder ausgehalten werden müssen, aber letztendlich lohnt es sich, die Welt aus der Perspektive der Kinder zu sehen. Dies trägt dazu bei, den Blick der Erwachsenen für die Notwendigkeit der Kinderrechte zu erweitern. Das Projektkonsortium ist überzeugt, dass dieser Ansatz einen positiven Einfluss auf das Bewusstsein von Schüler*innen haben wird. Sie werden durch eine kinderrechtliche Grundhaltung der Erwachsenen im Umfeld angeregt nicht nur über ihre Pflichten als Lernende, sondern auch über ihre Rechte nachzudenken. Sie nehmen sich als aktive Gestalter*innen ihrer Umgebung wahr, was einen positiven Effekt auf ihre schulischen Leistungen haben und einen Schulabbruch verhindern kann. Das Modul "UN-Kinderrechtskonvention" soll diesen Prozess unterstützen: Es bietet eine Einführung in die Kinderrechte und ermöglicht Lehrkräften eine erste Orientierung in diesem Bereich. Darüber hinaus thematisiert das Modul Kinderrechte in der digitalen Welt. Für die eigene pädagogische Arbeit werden im Anhang verschiedene Materialien sowie weiterführende Literaturhinweise zur Verfügung gestellt.

6.2. Geschichte der UN-Konvention über die Rechte des Kindes

Jahrhundertlang waren Kinder das Eigentum ihrer Eltern und Erziehungsberechtigten ohne jegliche Rechte. Entscheidungen über Erziehung, Beruf oder sogar Beziehungen wurden von Eltern und Erziehungsverantwortlichen getroffen. Erst im 20. Jahrhundert kam es zu einem Paradigmenwechsel. Pioniere wie Janusz Korczak, ein Kinderarzt aus Polen, und Eglantyne Jebb, Gründerin der Initiative "Save the Children" machten unermüdlich auf die Achtung der Persönlichkeit des Kindes aufmerksam.

Alarmiert durch die katastrophale Lage der Flüchtlingskinder auf dem Balkan und in Russland kurz nach dem Ersten Weltkrieg, entwarf Eglantyne Jebb eine Charta für Kinder. Sie schickte diese an den Völkerbund in Genf mit den Worten: "Ich bin überzeugt, dass wir bestimmte Rechte der Kinder einfordern und uns für die umfassende Anerkennung dieser Rechte einsetzen sollten." Die Charta wurde von der Generalversammlung des Völkerbundes am 24. September 1924 angenommen und wurde als "Genfer Erklärung" bekannt. Sie hatte keine rechtsverbindliche Wirkung.

Unmittelbar nach dem Zweiten Weltkrieg gab es Überlegungen, die "Genfer Erklärung" mit einigen Anpassungen von den Vereinten Nationen anerkennen zu lassen. Doch die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte, die 1948 von der Generalversammlung der Vereinten Nationen verabschiedet wurde, dominierte die Debatte. Die Menschenrechtserklärung enthält einige Aussagen zugunsten der Kinder, insbesondere was ihren Schutz betrifft. Eine neue Erklärung der Rechte des Kindes wurde jedoch erst am 20. November 1959 von der Generalversammlung der Vereinten Nationen angenommen. Seitdem ist der 20. November als Tag der Kinderrechte bekannt. Die

ENDING

Erklärung enthält konkrete Rechte wie das Recht auf einen Namen, eine Staatsangehörigkeit oder kostenlose Bildung. Sie war jedoch kaum verbindlicher als die Genfer Erklärung von 1924.

1979 wurde als das Jahr des Kindes ausgerufen und 1980 legte Polen einen Entwurf für ein Übereinkommen über die Rechte des Kindes vor, der sich im Wesentlichen auf die Erklärung von 1959 stützte und die Arbeitsgrundlage für die Ausarbeitung der endgültigen Fassung des Übereinkommens über die Rechte des Kindes bildete.

Am 20. November 1989, 30 Jahre nach der Erklärung der Rechte des Kindes und zehn Jahre nach dem Internationalen Jahr des Kindes, wurde das Übereinkommen über die Rechte des Kindes, die "UN-Konvention über die Rechte des Kindes", von der Generalversammlung der Vereinten Nationen angenommen. Sie wurde am 26. Januar 1990 zur Unterzeichnung aufgelegt. 61 Staaten unterzeichneten sie am ersten Tag, und einen Monat nach der zwanzigsten Ratifizierung trat sie am 2. September 1990 in Kraft. Inzwischen haben alle Länder der Welt das Übereinkommen unterzeichnet und alle - mit Ausnahme der USA - haben es ratifiziert.

Quelle: <https://www.unicef.de/informieren/ueber-uns/fuer-kinderrechte/kurze-geschichte-der-kinderrechte>

6.3. Über die UN-Kinderrechtskonvention

Gemäß der UN-Konvention über die Rechte des Kindes ist ein Kind jede Person unter 18 Jahren.

6.3.1. Struktur

Das UN-Übereinkommen über die Rechte des Kindes ist ein völkerrechtlicher Vertrag. Alle behandelten Gegenstände sind in einzelnen Paragraphen, den sogenannten Artikeln, wie in einem Gesetzestext niedergelegt. Das gesamte Dokument ist in mehrere Teile gegliedert: Nach der Präambel gibt es drei Teile: Teil I enthält die eigentlichen Artikel, die alle Lebensbedingungen von Kindern betreffen, die Teile II und III enthalten die Regelungen zur Überwachung der Kinderrechte durch einen UN-Ausschuss sowie die Formalitäten zur Unterzeichnung und zum Inkrafttreten der Konvention. Die Rechte der Kinder wurden in 41 Artikeln niedergeschrieben. Weitere 14 Artikel beschreiben gesetzliche Bestimmungen zur Umsetzung der UN-Kinderrechtskonvention.

6.3.2 Leitprinzipien

Der UN-Ausschuss für die Rechte des Kindes hat allgemeine Grundsätze festgelegt, die den Charakter der Konvention prägen und bei der Verwirklichung aller Rechte maßgebend sind: Nicht-Diskriminierung (Art. 2, Abs. 1), der Vorrang des Kindeswohls (Art. 3, Abs. 1), das Recht auf Leben, Überleben und Entwicklung (Art. 6) und das Recht auf Beteiligung (Art. 12).

- *Nicht-Diskriminierung* bedeutet, dass jedes Kind, unabhängig von Sprache, Religion oder Hautfarbe, unabhängig davon, ob es eine Behinderung hat oder nicht, und unabhängig von seinem Aufenthaltsstatus, genau die gleichen Rechte hat. So hat zum Beispiel ein Kind mit Flüchtlingsstatus nach dem Übereinkommen über die Rechte des Kindes Anspruch auf die gleiche Qualität der medizinischen Versorgung wie ein Kind mit Aufenthaltsstatus.

ENDING

- Der *Vorrang des Kindeswohls* bedeutet, dass das Kindeswohl bei jeder Entscheidung, die Kinder betrifft, als vorrangige Erwägung berücksichtigt werden muss - zum Beispiel bei Entscheidungen eines Familiengerichts.
- Aus dem *Recht auf Leben, Überleben und Entwicklung* folgt zum Beispiel, dass alle Kinder die gleichen Chancen auf ein gelingendes Leben haben und damit ein Recht darauf, dass mögliche herkunftsbedingte Bildungsnachteile in Kindertagesstätten, Schulen oder durch besondere Förderung ausgeglichen werden.
- Das *Recht auf Beteiligung* bedeutet, dass die Meinung von Kindern und Jugendlichen bei allen Entscheidungen, die ihre Angelegenheiten betreffen, gehört werden muss - zum Beispiel beim Bau eines Spielplatzes oder bei der Erweiterung des Jugendzentrums.

In Anlehnung an die Leitprinzipien der UN-Kinderrechtskonvention lassen sich die einzelnen Rechte in drei Gruppen zusammenfassen: Schutzrechte, Versorgungsrechte und Beteiligungsrechte.

- Rechte auf Schutz: In diesen Artikeln geht es um das besondere Schutzbedürfnis von Kindern. Das bedeutet den Schutz der Kinder vor körperlicher und psychischer Gewalt, Missbrauch, Vernachlässigung, wirtschaftlicher Ausbeutung und Drogen. Außerdem verpflichten sich die Staaten, besonderen Schutz zu gewähren für Kinder im Krieg, z.B. vor Entführung und Kinderhandel.
Artikel: 19-22, 30, 32-38
- Rechte auf Versorgung: Diese Rechte umfassen das Recht auf Gesundheitsversorgung, Bildung und angemessene Lebensbedingungen, sowie das Recht auf eine persönliche Identität und eine Staatsangehörigkeit.
Artikel: 7, 8, 23-29
- Rechte auf Beteiligung: Diese Rechte umfassen zum Beispiel das Recht auf freie Meinungsäußerung und Anhörung der Meinung des

Kindes, das Recht auf freien Zugang zu Informationen und Medien. Die Konvention geht sogar noch einen Schritt weiter: Kinder haben das Recht, Informationen zu erhalten, die für sie geeignet sind. Das Recht des Kindes auf Freizeit und Teilnahme an kulturellen und künstlerischen Veranstaltungen und Aktivitäten gehört ebenfalls zu dieser Gruppe von Rechten.

Artikel: 12-17, 31

6.4. Kinderrechte in einer digitalen Welt

Der digitale Wandel der Gesellschaft bietet Chancen für Lernen, Spiel, Gesundheit, Kommunikation und Teilhabe, aber enthält auch Risiken für die Sicherheit, die Privatsphäre, die psychische Gesundheit und das Wohlbefinden von Kindern. (Livingston et al. (2018), S. 5) Die digitale Welt hat die potenziellen Auswirkungen bestehender Formen von Bedrohungen und Risiken verstärkt, z. B. die Gefährdung von Kindern durch beunruhigende oder potenziell schädliche Inhalte auf Webseiten, in Online-Foren und -Blogs oder die Verbreitung von Bildern und Materialien, die sexuellen Missbrauch von Kindern abbilden. Weitere Risiken sind Gewinnerzielungsabsichten von (kriminellen) Unternehmen, die Entwicklung virtueller Netzwerke von Personen, deren Hauptinteresse im sexuellen Missbrauch von Kindern oder im Kinderhandel und anderen Formen der Ausbeutung liegt. Die Beispiele verdeutlichen, dass Kinder in der digitalen Welt geschützt werden und dass Familien, Erwachsene, soziale Einrichtungen, Regierungen und die Wirtschaft für die Rechte des Kindes auch in der digitalen Welt sensibilisiert werden müssen. Es ist eine Aufgabe für alle, diese Rechte und einen sicheren Raum des Aufwachsens zu garantieren, aber eine besondere Aufgabe für die Angehörigen von Kindern und deren soziales Unterstützungssystem.

Seit der Verabschiedung der UN-Kinderrechtskonvention im Jahr 1989 hat sich die Welt verändert und die Verfasser*innen der Konvention waren sich der Entwicklung des Internets nicht bewusst, die zur gleichen Zeit stattfand. Deshalb hat der Europarat im April 2016 die sogenannte Sofia-Strategie zur Umsetzung der UN-Kinderrechtskonvention verabschiedet. Sie umfasst neben Aspekten wie Chancengleichheit, Partizipation, ein Leben frei von Gewalt und eine kinderfreundliche Justiz auch die Rechte von Kindern im digitalen Umfeld. (vgl. <https://kinderrechte.digital/projekt>) Daher wurden einige Artikel an die Erfordernisse der digitalen Welt angepasst und einige Artikel müssen ihren Geltungsbereich erweitern.

Im Folgenden werden einzelne Artikel der Konvention thematisiert, ohne Anspruch auf Vollständigkeit, die für den Anwendungsbereich dieses Leitfadens am relevantesten sind, um Lehrkräfte dabei zu unterstützen, das Ausmaß der Anpassung der Kinderrechte an die digitale Umgebung von Kindern nachzuvollziehen.

ARTIKEL 3

Kinder haben das Recht auf den Schutz und die Fürsorge, die für ihr Wohlergehen notwendig sind. Die Vertragsstaaten stellen sicher, dass die für die Betreuung oder den Schutz von Kindern verantwortlichen Institutionen, Dienste und Einrichtungen den von den zuständigen Behörden festgelegten Normen entsprechen, insbesondere in den Bereichen Sicherheit, Gesundheit, Anzahl und Eignung des Personals sowie kompetente Aufsicht.

Im Falle der digitalen Welt bedeutet dies, dass einerseits geeignete technische Vorkehrungen getroffen werden müssen und andererseits die Kinder in die Lage versetzt werden müssen, sich selbst zu schützen. "Es ist die Pflicht der Eltern und der Pädagogen in den

Bildungseinrichtungen, die Befähigung der Kinder zu fördern, während die Regierungen den rechtlichen Rahmen und die Voraussetzungen dafür schaffen müssen". (<https://kinderrechte.digital/einstieg>)

ARTIKEL 13

Das Recht der Kinder auf freie Meinungsäußerung schließt die Freiheit ein, ohne Rücksicht auf Ländergrenzen Informationen und Ideen aller Art zu suchen, zu empfangen und weiterzugeben, sei es mündlich, schriftlich oder in gedruckter Form, in Form von Kunst oder durch jedes andere Medium, das das Kind wählen kann.

Dieses Recht gilt auch im Online-Umfeld. Aber der Umfang der online verbreiteten Informationen ist für Kinder nicht einschätzbar. "Damit Kinder keinen unangemessenen Risiken ausgesetzt werden und gleichzeitig ihr Recht auf uneingeschränkte Meinungs- und Informationsfreiheit gewahrt bleibt, muss das digitale Umfeld Schutzmechanismen bieten, die das Alter und die sich entwickelnden Fähigkeiten von Kindern berücksichtigen". (<https://kinderrechte.digital/einstieg>)

ARTIKEL 15

Kinder haben das Recht auf Versammlungsfreiheit und das Recht, sich friedlich zusammen zu schließen. Die Ausübung dieser Rechte darf nur insoweit eingeschränkt werden, als dies gesetzlich vorgesehen und in einer demokratischen Gesellschaft im Interesse der nationalen oder öffentlichen Sicherheit, der öffentlichen Ordnung, des Schutzes der öffentlichen Gesundheit oder Moral oder des Schutzes der Rechte und Freiheiten anderer notwendig ist.

Das digitale Umfeld bietet besondere Möglichkeiten für die Teilnahme und Teilhabe am kulturellen Leben und am Spiel sowie für die

ENDING

Ausübung des Rechts, sich zusammenzuschließen und zu versammeln. Die Staaten sollten mit anderen Akteuren zusammenarbeiten, um Kindern den Zugang zu allen Aktivitäten zu ermöglichen, die ihre Teilhabe, Integration, digitale Bürgerschaft und Widerstandsfähigkeit fördern. Sie sollten auch sicherstellen, dass diese Aktivitäten Kinder keiner unangemessenen Kontrolle und Überwachung aussetzen.

ARTIKEL 16

Kinder haben das Recht, vor willkürlichen oder rechtswidrigen Eingriffen in ihre Privatsphäre, ihre Familie, ihre Wohnung oder ihre Korrespondenz sowie vor rechtswidrigen Angriffen auf ihre Ehre und ihren Ruf geschützt zu werden.

Dieser Artikel adressiert im digitalen Raum den Sachverhalt der Weitergabe von Baby- oder Kinderfotos, ohne dass das Kind die Möglichkeit hat, dies zu verhindern. Dieses Verhalten wird auch von Eltern an den Tag gelegt und unter dem Begriff "Sharenting" (engl. "to share" teilen und "parenting" Erziehung) diskutiert. Aber auch das wirtschaftliche Modell des Anbietens von Apps und digitalen Inhalten, für die kein Geld, sondern persönliche Daten gezahlt werden thematisiert das Recht auf Privatsphäre. Dieser Artikel forciert u.a., dass Dienste im Internet Meldeoptionen anbieten müssen um Vorfälle zu melden.

ARTIKEL 17

Kinder haben das Recht auf Zugang zur digitalen Welt. Der Zugang sollte ohne Diskriminierung gewährt werden. Er sollte die verschiedenen Altersgruppen und Sprachen der Kinder berücksichtigen.

Die digitale Welt erleichtert neue Arten der Diskriminierung, z. B. Cybermobbing oder Hassrede, die über soziale Medien weit verbreitet

werden und dadurch das Potenzial haben, die Auswirkungen von Diskriminierung zu vervielfachen. (vgl. <https://kinderrechte.digital/einstieg>) Der Schutz des Wohlbefindens und vor verletzendem Material oder Informationen von Kindern sollte durch die Entwicklung geeigneter Richtlinien gewährleistet werden.

ARTIKEL 28

Kinder haben das Recht auf Bildung. Neben verschiedenen Erwähnungen über die Zugänglichkeit von Primar- und Sekundarschulen und höherer Bildung besagt dieser Artikel, dass die Erleichterung des Zugangs zu wissenschaftlichen und technischen Kenntnissen und modernen Lehr- und Lernmethoden wichtig ist.

Schulen müssen heutzutage Themen und Inhalte im Zusammenhang mit der digitalen Welt behandeln. Darüber hinaus müssen sie ein Lernumfeld schaffen, das die Kinder befähigt, notwendige Kompetenzen des 21. Jahrhunderts zu entwickeln. "Kinder sollten lernen, wie sie Inhalte, die ihren Zielen und Bedürfnissen entsprechen, kompetent nutzen können, und sie sollten die Fähigkeiten erwerben, sicher und frei in der digitalen Welt zu leben. Dabei sollten Eltern und Erzieher sie kompetent, verantwortungsbewusst und vertrauensvoll unterstützen". (<https://kinderrechte.digital/einstieg>)

ARTIKEL 31

Das Recht der Kinder auf Spiel, altersgemäße Freizeitgestaltung und Teilnahme am kulturellen Leben und an der Kunst soll von den Staaten geachtet und gefördert werden.

Dieses Recht wird vor dem Hintergrund der Digitalisierung von entscheidender Bedeutung sein: Im Internet oder im Zusammenhang

ENDING

mit digitalen Inhalten gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten zu spielen, kreativ zu sein und sich zu beteiligen. "Das Recht auf Spiel ist wichtig für die Entwicklung sozialer Fähigkeiten und ein gesundes Aufwachsen. Die digitale Welt muss als ein sicherer und angemessener Ort für die Ausübung dieses Rechts gestaltet werden". (<https://kinderrechte.digital/einstieg>)

ARTIKEL 32

Das Recht des Kindes vor wirtschaftlicher Ausbeutung geschützt zu werden, ist neben anderen Inhalten in diesem Artikel verankert. Die Vertragsstaaten treffen Gesetzgebungs-, Verwaltungs-, Sozial- und Bildungsmaßnahmen, um dieses Recht zu gewährleisten.

Durch die Digitalisierung haben sich verschiedene Wirtschaftsmodelle entwickelt: Kinder können digitale Inhalte wie Apps und soziale Netzwerke kostenlos, aber mit ihren persönlichen Daten nutzen. Einige digitale Spiele ermöglichen es, ein höheres Level zu erreichen oder notwendige Gegenstände zu erhalten, während sie Werbevideos ansehen. Der Kauf digitaler Geräte bedeutet eine Entscheidung für ein exklusives Angebot an Anwendungen und so weiter. Kinder müssen davor geschützt werden, in wirtschaftliche Abhängigkeit zu geraten.

ARTIKEL 34

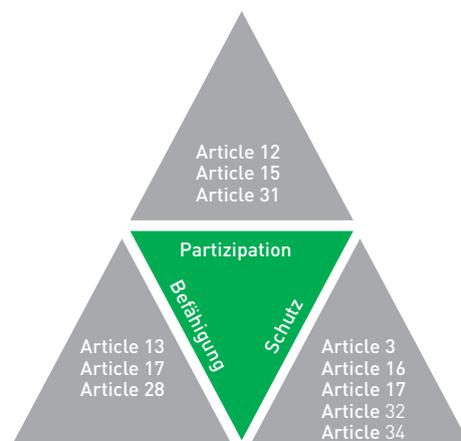
Der Schutz des Kindes vor allen Formen der sexuellen Ausbeutung und des sexuellen Missbrauchs ist in Artikel 34 festgelegt.

Der Missbrauch von Bildern von Kindern im Internet oder Formen der Erpressung gehen mit der Digitalisierung einher. Es ist leicht, mit Kindern in Kontakt zu treten, sich jünger auszugeben als man ist und

sie um Bilder oder andere Dinge zu bitten. Die Tatpersonen haben verschiedene Strategien um Kinder zu zwingen, ihren Bezugspersonen nichts zu erzählen, was sie im Internet erlebt haben. Das können Formen der Erpressung sein, Kinder in Abhängigkeiten zu zwingen und so weiter.

Diese verschiedenen Artikel, die eine besondere Beachtung finden, wenn es um die Frage geht, wie die Rechte von Kindern in der digitalen Welt gewährleistet werden können, können in drei strategischen Säulen dargestellt werden:

1. Schutz der Kinder durch geeignete Vorschriften und Richtlinien
2. Befähigung der Kinder, die richtigen Entscheidungen für ihre Bedürfnisse zu treffen
3. Übung von Partizipation mit den Kindern, um sie zu mündigen Bürger*innen zu machen Diese drei Strategien sollten von Betreuungspersonen und Bildungseinrichtungen, wie der Schule, aufgegriffen werden, um Kinder zu befähigen, ihre Rechte zu kennen und zu nutzen.



6.5. Kinderrechte in der pädagogischen Arbeit

Kinder müssen ihre Rechte überall im Alltag erleben können: in der Familie, in der Kindertagesstätte und vor allem in der Schule. Ein Schritt weiter: Kinder ernst nehmen heißt, sie als Träger ihrer Rechte zu sehen, sie über ihre Rechte zu informieren und sie an der Verwirklichung ihrer Rechte zu beteiligen. Dafür reicht es aber nicht aus, nur die Rechte der Kinder zu kennen. Es braucht auch die Überlegung, welche Bedingungen geschaffen werden müssen, damit Kinder ihre Rechte wahrnehmen können.

Die Institutionen, in denen Kinder leben, zu Gast sind, in denen sie lernen und spielen, müssen Bedingungen schaffen, die es Kindern ermöglichen, ihre Rechte zu nutzen. Im Falle der Schule könnte das bedeuten, die Kinderrechte nachhaltig in der Schule zu verankern, mit kleineren Veranstaltungen, Aktionen und Projekttagen die eine Diskussion über Kinderrechte in der Schule anstoßen. Mit diesen Maßnahmen wird das Bewusstsein für die Kinderrechte geschärft.

Der nächste Schritt wäre, sie zur Prämisse des schulischen Handelns und Verhaltens zu machen. Wenn man sich dessen bewusst und sensibilisiert ist, ist es ein guter Schritt, ein Leitbild zu entwickeln, in dem man sich für die Kinderrechte einsetzt. (Portmann, 2010).

6.6. Quellen

Übereinkommen über die Rechte des Kindes: <https://www.unicef.de/informieren/ueber-uns/fuer-kinderrechte/un-kinderrechtskonvention>

Europarat (2016): 'Strategie des Europarates für die Rechte des Kindes 2016-2021', <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168066cff8>

Deutsches Komitee für UNICEF (2021): 'Eine kurze Geschichte der Kinderrechte' <https://www.unicef.de/informieren/ueber-uns/fuer-kinderrechte/kurze-geschichte-der-kinderrechte>

Livingston und andere (2018): 'Politische Leitlinien für die Befähigung, den Schutz und die Unterstützung von Kindern im digitalen Umfeld'. Europarat, <https://rm.coe.int/it-guidelines-background-document-policy-guidance-on-empowering-protect/168093b644>

Portmann (2010): 'Fortbildungsordner. JuniorBotschafter für Kinderrechte'. Makista & Unicef, <https://www.unicef.de/blob/9448/d7d26c84b4cba64a5d9235bfaa936d92/fortbildungsordner-juniorbotschafter-fuer-kinderrechte-pdf-data.pdf>

Webseite Kinderrechte digital: <https://kinderrechte.digital/>

AKTIVITÄTEN FÜR DAS KLASSENZIMMER

Kinderrechte können in verschiedenen Unterrichtsstunden in Schulen ausgegeben werden:

- Im Deutschunterricht können die Kinder eine kinderfreundliche Version der UN-Kinderrechtskonvention lesen, besprechen und um eigene Artikel ergänzen.
- Im Sozialkundeunterricht können die Artikel diskutiert werden und darüber hinaus die Unterschiede der Lebensbedingungen von Kindern in der ganzen Welt.
- Im Kunstunterricht können die Kinder Bilder und Collagen zum einzelnen Kinderrechten gestalten, z.B. jene, die für sie besonders relevant sind.
- Im Geschichtsunterricht kann die Geschichte der Menschenrechte und der UN-Kinderrechtskonvention behandelt werden.

Zum Thema Kinderrechte in der Schule werden verschiedene Materialien für Pädagogen angeboten, z.B. <https://www.kindersache.de/schule> und https://www.unicef.de/_cae/resource/blob/9440/8ef23b406f69bbe10009ece63799e0ed/praxis-buch-kinderrechte-komplett-2010-pdf-data.pdf

Eine Schule, die die Rechte der Kinder ernst nimmt und sie regelmäßig thematisiert, schafft ein sichereres Schulumfeld und stärkt die Kinder und Jugendlichen. Diese Faktoren können daher zur Verringerung der Zahl der Schulabbrechenden beitragen.

Für den Einstieg in den Bereich der Kinderrechte wird empfohlen, auf Augenhöhe zu agieren. Das heißt, Kinder als Expert*innen für

ihre eigenen Belange zu sehen. Die folgenden methodischen Beispiele arbeiten mit diesem Ansatz.

Methodenblatt 1 ‘Über die Rechte des Kindes’

Mit dem Arbeitsblatt “Über die Rechte des Kindes” vollziehen die Schüler*innen die Entwicklung der Kinderrechte nach.

Methodenblatt 2 ‘Versorgung’

Kinder beschäftigen sich mit der Frage, was sie brauchen, um sich gesund und fit zu fühlen. Erzieher*innen erkennen, dass Kinder am besten wissen, was gut für sie ist.

Methodenblatt 3 ‘Beteiligung’

Kinder lernen, was Partizipation ist und wie sie sich anfühlt. Sie verstehen, dass mit dem Recht auf Beteiligung auch die Verantwortung einhergeht, informiert zu sein.

Methodenblatt 4 ‘Schutz’

Die Kinder werden gebeten, etwas über Gewalt gegen Kinder zu recherchieren. Pädagog*innen haben die Möglichkeit, einen Einblick zu bekommen, was Kinder als Gewalt gegen Kinder definieren und verstehen.

Methodenblatt 5 ‘Gegen Cybermobbing’

Um Kinder gegen Cybermobbing zu stärken, ist es wichtig, darüber zu sprechen. “Gegen Cybermobbing” bietet einen kreativen Weg, mit diesem Thema umzugehen.

METHODENBLATT

Methodenblatt 1 “Über die Rechte des Kindes”

ALLGEMEIN

Diese Methode eignet sich als Einstieg in das Thema “Kinderrechte”. Sie bietet die Möglichkeit, den Ursprung der Konvention und die allgemeinen Erklärungen zu diskutieren.

LERNZIELE

Die Schüler*innen werden die Entwicklung der Kinderrechte von ihrem Ursprung an verfolgen, wobei der Schwerpunkt auf dem Schutz von Kindern liegt.

VORBEREITUNG

Verschiedene Dinge, die in einem Sitzkreis angeordnet oder gut sichtbar auf einem Tisch platziert sein sollten:

- Eine Scheibe Brot
- Pflaster oder Erste-Hilfe-Set
- Schulbuch
- Personalausweis
- Ball
- Eine Flasche Wasser

ABLAUF

Die Schüler*innen stehen oder sitzen in einem geschlossenen Kreis, innerhalb dessen sich die Materialien befinden. Erklären Sie den Schüler*innen, dass nach den beiden großen Weltkriegen des letzten Jahrhunderts die Länder der Erde zusammengekommen sind, um Weltfrieden zu schaffen. Bei den regelmäßigen Treffen haben die Regierungsverantwortlichen oft über Kinder und Jugendliche gesprochen, insbesondere über ihre Schutzbedürftigkeit. Daraus sind die Kinderrechte entstanden, die immer und überall für alle Kinder auf der ganzen Welt gelten sollen. Fragen Sie die Schüler*innen, ob sie Ideen haben, wie die Gegenstände in der Mitte des Kreises mit diesen Rechten zusammenhängen könnten.

Mögliche Antworten können sein:

- Scheibe Brot: immer etwas zu Essen haben, nicht hungern müssen
- Pflaster: Hilfe in der Not und bei Verletzung oder Krankheit
- Schulbuch: Lesen, Schreiben und Rechnen zu lernen
- Personalausweis: einen Namen haben, wissen, wann man geboren wurde und wer die Eltern sind
- Ball: spielen können
- Wasserflasche: Trinkwasser haben, nicht verdursten müssen

Quelle: Deutsches Kinderhilfswerk, 2017: "Kinderrechte.kinderleicht. Arbeitsmaterial für die Kita zum Thema Kinderrechte" https://shop.dkhw.de/de/index.php?controller=attachment&id_attachment=47, Seite 4

Methodenblatt 2 "Vorsorge - Das Recht der Kinder auf Gesundheit"

ALLGEMEIN

Jedes Kind hat das Recht, gesund aufzuwachsen. Wie im Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes festgelegt, müssen die Staaten alles in ihrer Macht stehende tun, um Krankheiten vorzubeugen oder bei bestehenden Gesundheitsproblemen dafür zu sorgen, dass Kinder gut versorgt werden.

LERNZIELE

Die Schüler*innen setzen sich mit der Frage auseinander, was sie brauchen, um sich gesund und fit zu fühlen. Mit Hilfe der Übung lernen sie das Recht auf Gesundheit (Art. 24), das Recht auf Befriedigung der Grundbedürfnisse des Kindes (Art. 27) und das Recht auf Schutz vor Suchtmitteln (Art. 33) kennen.

VORBEREITUNG

- weißes A4-Papier
- Zeitschriften zum Ausschneiden
- Schere und Kleber
- Bunte Stifte

ABLAUF

Bitten Sie die Schüler*innen eine menschliche Silhouette auf das weiße Papier zu malen. Anschließend sollen sie in dieser Silhouette festhalten was sie brauchen, um sich fit und gesund zu fühlen. Sie können zeichnen oder die Bilder aus Zeitschriften verwenden. Wenn sie fertig sind, bitten Sie die Schüler*innen, ihre Ergebnisse zu präsentieren. Diskutieren Sie mit den Schüler*innen über das Recht der Kinder auf Gesundheit: Warum ist es notwendig und wer sollte es garantieren?

Quelle: Deutsches Kinderhilfswerk, 2017: "Kinderrechte.kinderleicht. Arbeitsmaterial für die Kita zum Thema Kinderrechte" https://shop.dkhw.de/de/index.php?controller=attachment&id_attachment=47, Seite 9

Methodenblatt 3 “Partizipation - Schulkonferenz”

ALLGEMEIN

In allen Angelegenheiten, die Kinder betreffen, muss ihre Meinung gehört, ernst genommen und berücksichtigt werden. Aber Beteiligung ist nicht so einfach. Man muss informiert sein, um eine eigene Meinung haben, lernen kompromissbereit zu sein, um die Meinung anderer zu respektieren, sie ernst zu nehmen und zu berücksichtigen. Ein gutes Übungsszenario in einem geschützten Raum ist die Schule und die Organisation von Ausflügen, Fahrten und Festen.

LERNZIELE

Die Schüler*innen lernen was es bedeutet und wie es sich anfühlt, sich zu beteiligen. Sie verstehen, dass mit dem Recht auf Beteiligung auch die Verantwortung einhergeht, informiert zu sein. Mit Hilfe dieser Übung lernen sie das Recht auf Beteiligung (Art. 12), das Recht auf freie Meinungsäußerung und Informationsfreiheit (Art. 13), Gedanken-, Gewissens- und Religionsfreiheit (Art. 14) und die Versammlungsfreiheit (Art. 15) kennen.

VORBEREITUNG

- Notizzettel
- Stifte

- Uhr
- Kleber oder Klebeband

ABLAUF

Die Schüler*innen bilden einen Stuhlkreis. In der Konferenz haben alle die gleiche Stimme. Es sollte eine Konferenzleitung und eine Person geben, die Protokoll führt. In den ersten Sitzungen wäre es gut, wenn Sie die Schüler*innen in diesen Rollen unterstützen können. Es ist wichtig, sich zu Beginn auf einige Regeln für die Konferenz zu einigen, z. B.: ausreden lassen, alle Meinungen sind erwünscht und werden gehört, keine Meinung wird ausgelacht, Wortmeldungen werden angezeigt, usw.

Der nächste Schritt besteht darin, eine Tagesordnung aufzustellen, um zu gewährleisten, dass alle über das gleiche Thema sprechen. Es wird empfohlen nie mehr als drei Tagesordnungspunkte pro Sitzung zu haben, sonst wird die Sitzung zu lang. Jeder Tagesordnungspunkt wird auf einer Karte festgehalten. Die drei Karten (entsprechend der Anzahl der zu besprechenden Punkte) werden in der Mitte des Stuhlkreises gelegt oder in sichtbarer Höhe an den Wänden des Gruppenraums angebracht. Die Teilnehmenden entscheiden, wie lang jeder Punkt besprochen werden soll (zu Beginn werden 5-10 Minuten pro Punkt empfohlen). Eine Person erhält

ENDING

die Aufgabe, die Zeit im Blick zu behalten und auf das Ende der vereinbarten Zeit hinzuweisen.

Die Konferenzleitung verliert den ersten Tagesordnungspunkt und lädt zur Diskussion und im Falle Entscheidung ein. Die wichtigsten Ergebnisse der Diskussionen bzw. abgestimmten Entscheidungen werden schriftlich oder in Bildern festgehalten. Die Protokollführende Person hält das Ergebnis fest. Die formulierte Entscheidung und das Ergebnis werden zusammen auf der Tagesordnungspunktkarte festgehalten und gut sichtbar im Gruppenraum angebracht. Auf diese Weise erinnern sich alle an das Projekt und sind gleichzeitig über den Stand des Projekts informiert.

In Anlehnung an die Methode "Kinderkonferenz – mehr als ein Stuhlkreis" aus Deutsches Kinderhilfswerk, 2017: "Kinderrechte.kinderleicht. Arbeitsmaterial für die Kita zum Thema Kinderrechte" https://shop.dkhw.de/de/index.php?controller=attachment&id_attachment=47, Seite 10-11

Methodenblatt 4 “Schutz - Tägliche Gewalt”

ALLGEMEIN

Jeden Tag gibt es im Fernsehen oder im Internet Berichte über Gewalttaten, Missbrauch und Ausbeutung von Kindern. Die Schüler*innen werden gebeten, die Berichte zu verfolgen und einige Beispiele zu sammeln.

LERNZIELE

Die Schüler*innen lernen, dass Gewalt gegen Kinder verboten ist. Aber Gewalt hat verschiedene Facetten. Die Schüler*innen setzen sich mit dem Verständnis dieser Unterschiede und den Möglichkeiten des Schutzes auseinander. Mit Hilfe der Übung lernen sie den “Schutz vor Gewalt, Misshandlung und Vernachlässigung” (Artikel 19), den “Schutz vor wirtschaftlicher Ausbeutung” (Artikel 32), den “Schutz vor sexuellem Missbrauch” (Artikel 35) und den “Schutz vor sonstiger Ausbeutung” (Artikel 36) kennen.

VORBEREITUNG

- Arbeitsblatt oder digitale Pinnwand, auf der die Schüler*innen ihre Rechercheergebnisse (Schlagzeilen, Artikel) festhalten und folgende Fragen beantworten können:

– Was passiert häufig?

ENDING

- Wurde den Kindern geholfen?
- Was sind deine Vorschläge, wie man Kindern gegen Gewalt helfen kann?
- Wisst ihr, wer euch helfen kann?

- Liste mit Hilfsangeboten für die Schüler*innen
- Information an die Eltern
- ggf. Organisation einer weiteren Lehrkraft zur Unterstützung

ABLAUF

Nach einer kurzen Einführung in die Schutzrechte für Kinder werden die Schüler*innen gebeten einige Recherchen über Gewalt gegen Kinder anzustellen. Dies sollte beaufsichtigt während der Schulstunde erfolgen. Es ist sehr wichtig, diese Aufgabe aufgrund der belastenden Inhalte und dem Potential auf unangemessene Inhalte zu stoßen, eng zu begleiten, ggf. durch eine weitere erwachsene Person zur Unterstützung.

Nach der Zeit der Recherche sollten die Schüler*innen die folgenden Fragen beantworten:

- Was passiert häufig?
- Wurde den Kindern geholfen?
- Was sind deine Vorschläge, wie man Kindern gegen Gewalt helfen kann?

- Wisst ihr, wer euch helfen kann?

Anschließend diskutiert die Klasse über die Ergebnisse. Wichtig ist der Hinweis auf unterstützende Strukturen und Menschen im Umfeld der Schüler*innen, die ihnen bei vergleichbaren Erlebnissen helfen.

In Anlehnung an: "Praxis-Buch Kinderrechte" (<https://www.unicef.de/informieren/materialien/praxis-buch-kinderrechte--eine-werkstatt-fuer-kinder-von-8-bis-12-jahren/18428>), Material 7.3, MAKISTA & UNICEF 2010)

Methodenblatt 5 "Gegen Cybermobbing"

ALLGEMEIN

Cybermobbing beschreibt zwischenmenschliches Verhalten wie Beleidigungen, Verleumdungen, Stalking usw., das in einem digitalen Kontext stattfindet. Der Begriff wird sehr inflationär und wenig differenziert verwendet. Um als Institution oder Klasse präventiv tätig werden zu können, ist ein gemeinsames Verständnis dieses Phänomens wichtig.

LERNZIELE

Die Schüler*innen nähern sich einem gemeinsamen Verständnis des Begriffs "Cybermobbing" durch ein Einführungsvideo und ein anschließendes Brainstorming. Anschließend setzen sich die Schüler*innen mit Hilfe einer "Fotostory" mit Präventions- und Interventionsmechanismen gegen Cybermobbing auseinander. Darüber hinaus werden die Team- und Kommunikationsfähigkeiten des/der Einzelnen gestärkt.

VORBEREITUNG

Auswahl eines geeigneten Videoclips:



Bekämpfen wir es
gemeinsam



Stoppt Cybermobbing



Cybermobbing. Schaffe keinen Hass

- Pinnwand, Whiteboard oder Flipchart mit passenden Stiften
- Tablets mit einfachem Programm oder App, zum Erstellen von Bildcollagen, z. B. PowerPoint, Pic Collage Foto-Editor, Fotor
- Gruppen von 3-5 Personen, ein digitales Gerät pro Gruppe

ABLAUF

Führen Sie das Thema Cybermobbing bei Ihrer Klasse ein, indem Sie einen kurzen Film zeigen. Sprechen Sie nach dem Film mit den Schüler*innen über das, was sie gesehen haben und was passiert ist und leiten Sie sie zu einem gemeinsamen Brainstorming über. Jede*r Schüler*in schreibt das Wort Cybermobbing in die Mitte eines Blattes. In einer offenen Diskussion werden alle Ideen

ENDING

und Gedanken zum Thema "Cybermobbing" geäußert und diejenigen, denen alle zustimmen und die mit dem Phänomen in Verbindung gebracht werden, werden um das mittlere Wort herum aufgeschrieben.

In Kleingruppen oder im Plenum diskutieren die Schüler*innen, was sie selbst im Falle von Cybermobbing tun können. Die Ideen werden gesammelt und an der Tafel unter der Überschrift "Was tun gegen Cybermobbing" diskutiert. Anschließend setzen die Schüler*innen in Kleingruppen die gemeinsam entwickelten Lösungsstrategien in einer kleinen Fotostory kreativ um. Lassen Sie Kleingruppen von 3-5 Schüler*innen zusammenarbeiten. Jede Gruppe bekommt ein Gerät, um Fotos zu machen und zu bearbeiten. Die Schüler*innen können selbst als Schauspieler*innen auftreten (überlegen Sie vorher, wo die Fotostories gezeigt werden und ob eventuelle rechtliche Fragen zu beachten sind). Bitten Sie die Teilnehmer*innen, eine Fotostory mit einem Happy End zu entwickeln. Begrenzen Sie die Anzahl der Bilder (4-6 pro Story sind ausreichend), um genügend Zeit für die Bearbeitung zu haben. Klären Sie im Vorfeld, ob die Geschichten anschließend präsentiert werden oder was mit ihnen geschieht. Im Falle einer Präsentation werden alle Ergebnisse mit einem ordentlichen Applaus belohnt.



ENDING

www.endingproject.eu

