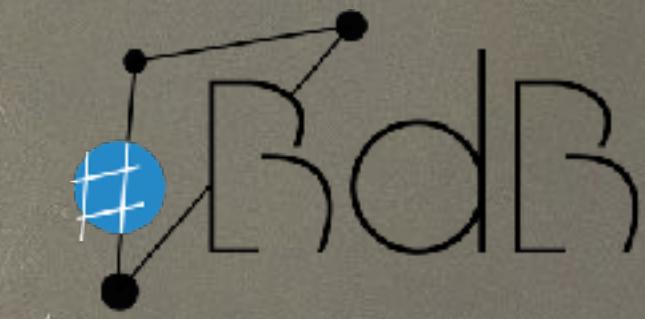


# Medienwelten unserer Kinder

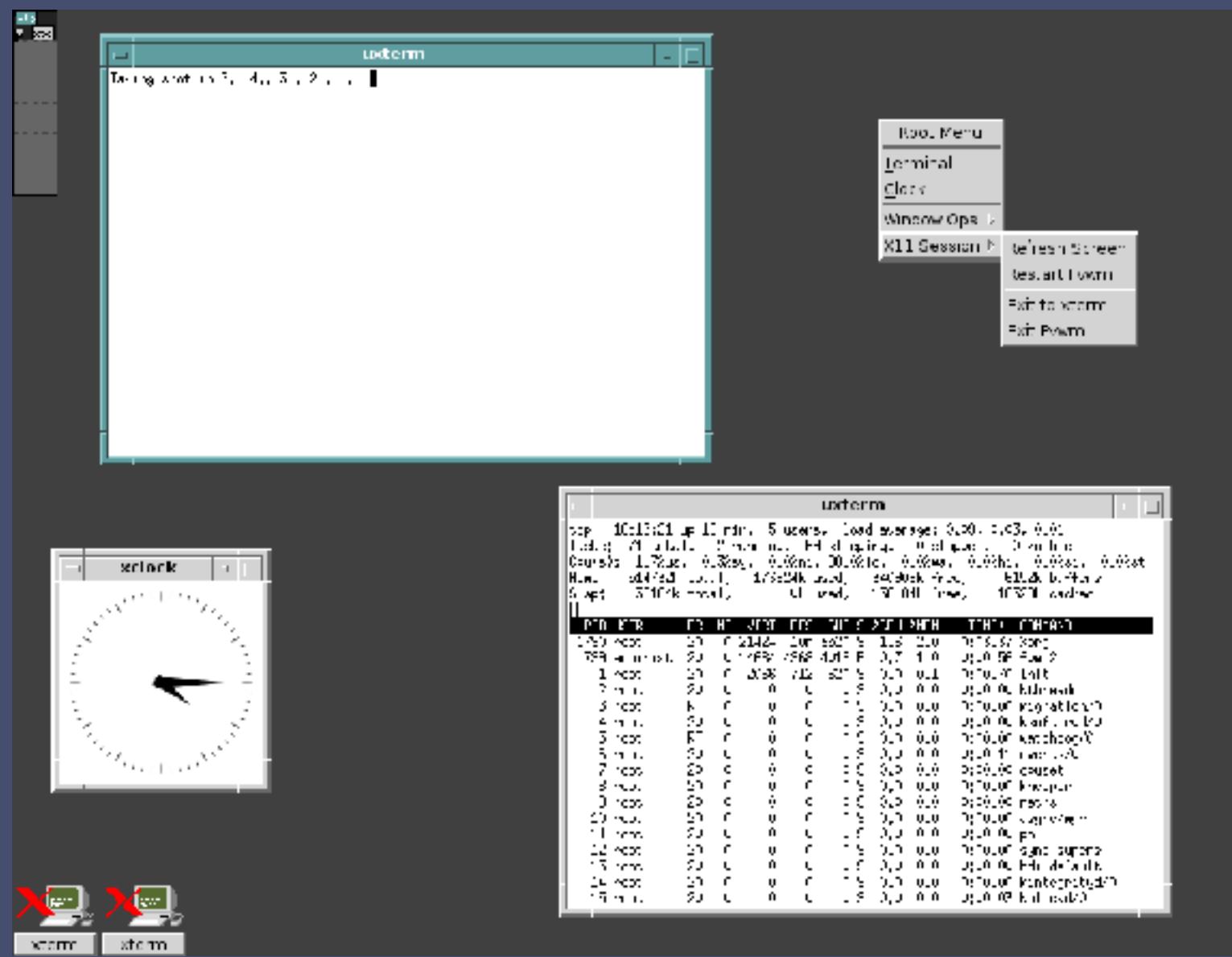


Medien  
zentrum  
Dachau



**Tobias Lind, Medienpädagogisch-informationstechnischer Berater**

# A long time ago...



MORGEN  
SPERR ICH  
DENEN DAS  
INTERNET.

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

Ruthe





 **Jochen**   
@anmasijo

 Folgen

Es haben viel mehr Menschen, die auf ein Smartphone „starren“, ein Lächeln im Gesicht als Leute hinter aufgeschlagenen Zeitungen.

RETWEETS GEFÄLLT  
**12** **68**



23:24 - 5. Dez. 2016

 1  12  68





# KIM-Studie 2020

Kindheit, Internet, Medien

Basisuntersuchung  
zum Medienumgang  
6- bis 13-Jähriger



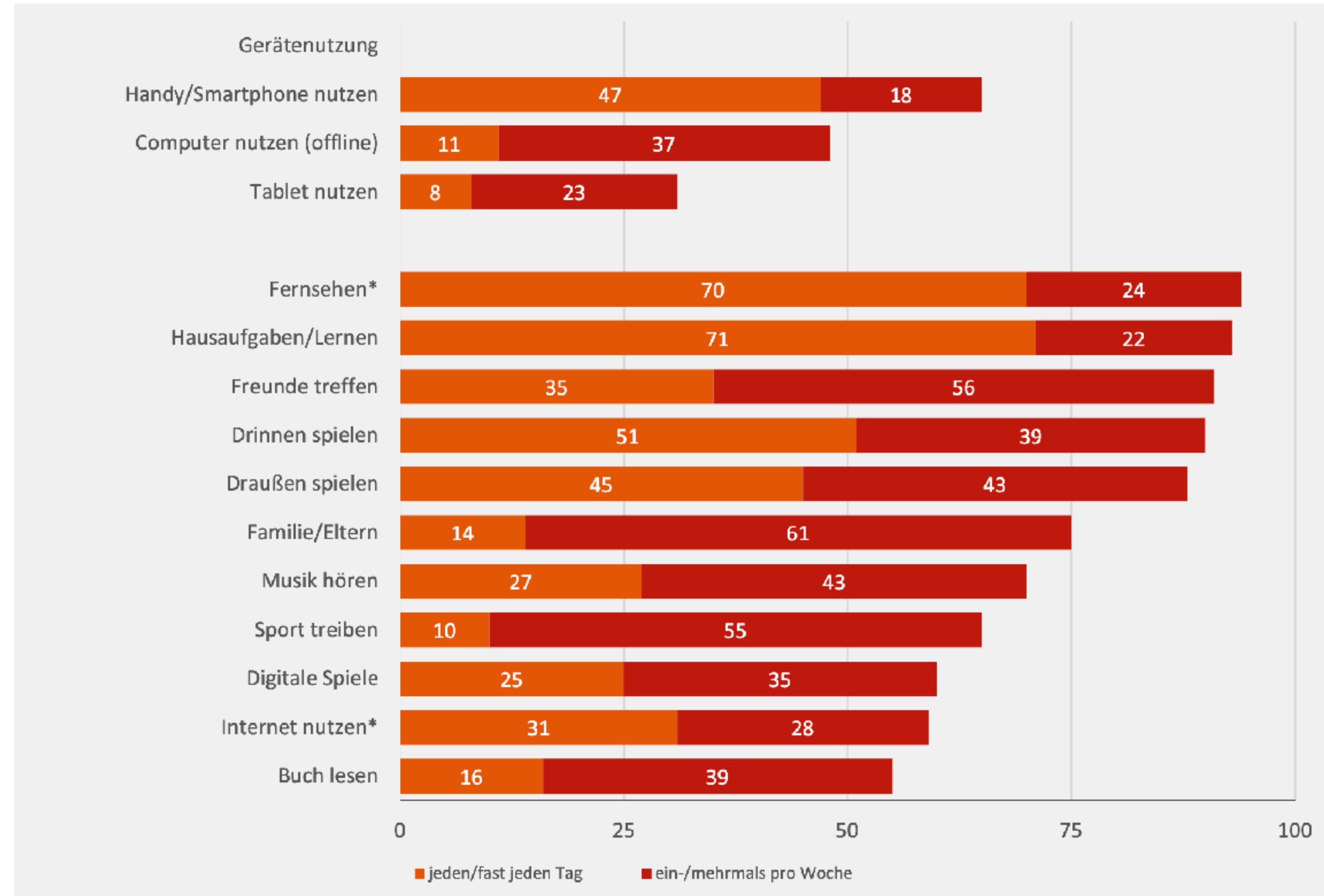
# JIM-Studie 2022

Jugend, Information, Medien

Basisuntersuchung  
zum Medienumgang  
12- bis 19-Jähriger

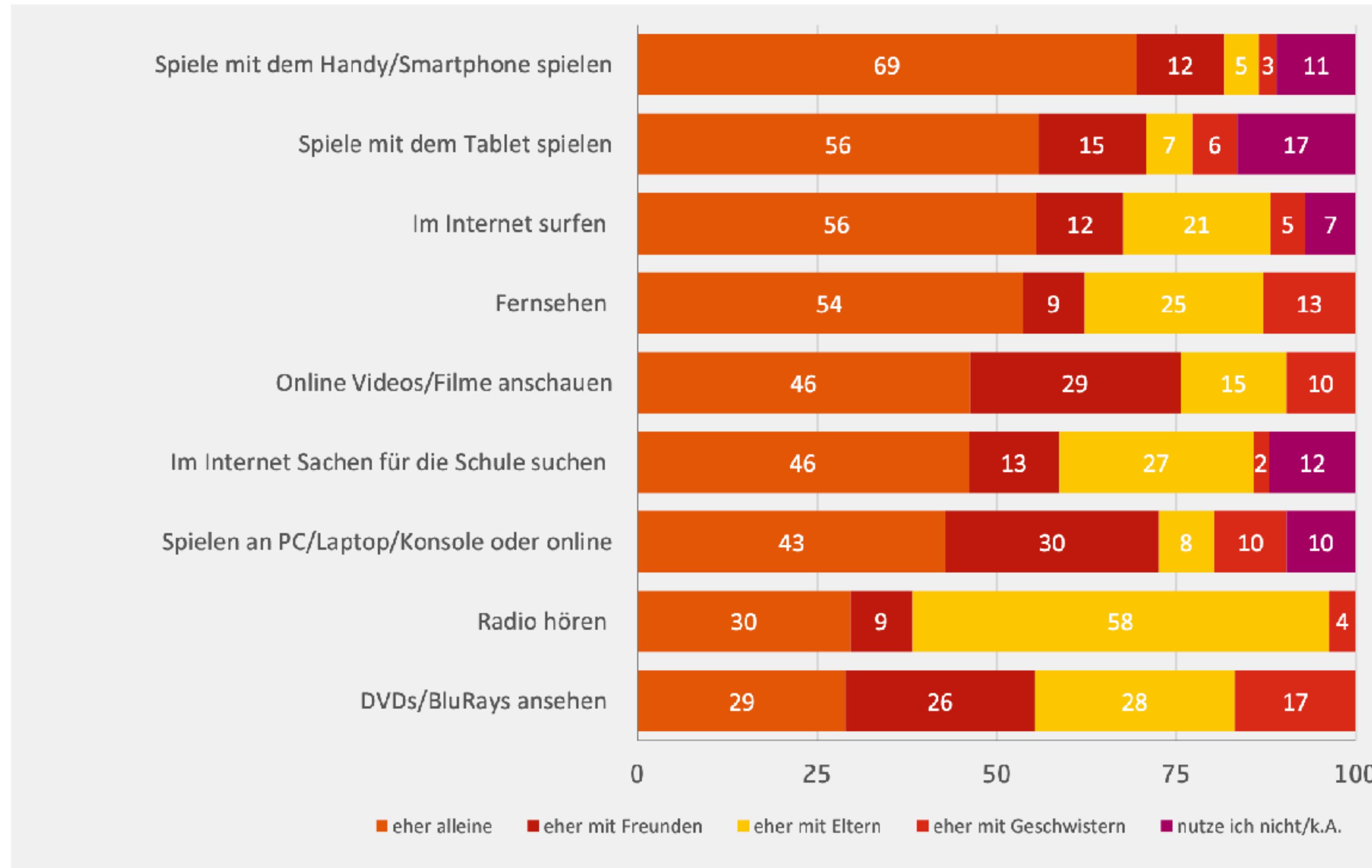


## Freizeitaktivitäten 2020 (Teil 1)



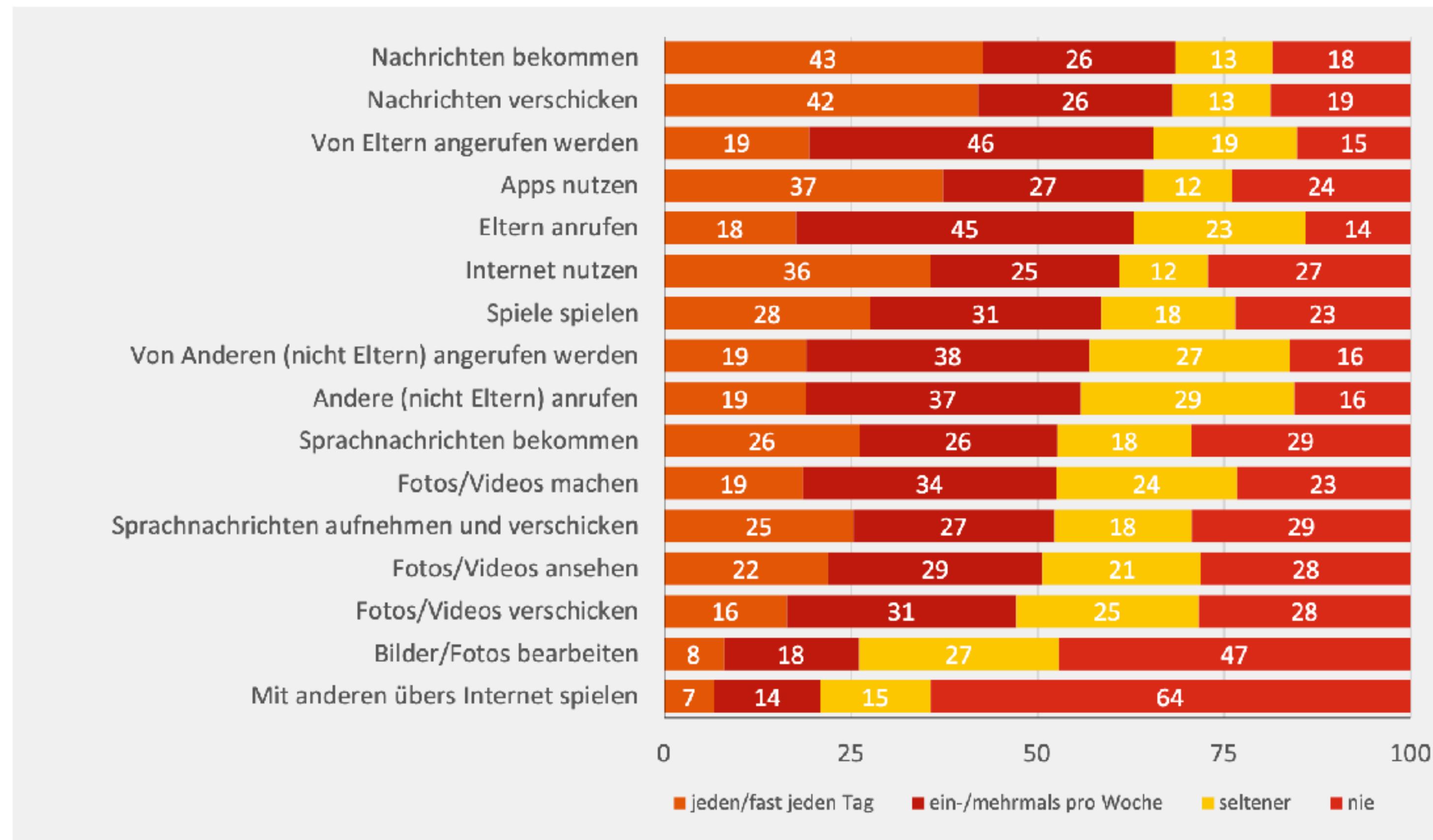
Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, \*egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Kinder, n=1.216

## Mediennutzung 2020: Mache ich...



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

## Nutzung verschiedener Handy-/Smartphone-Funktionen 2020



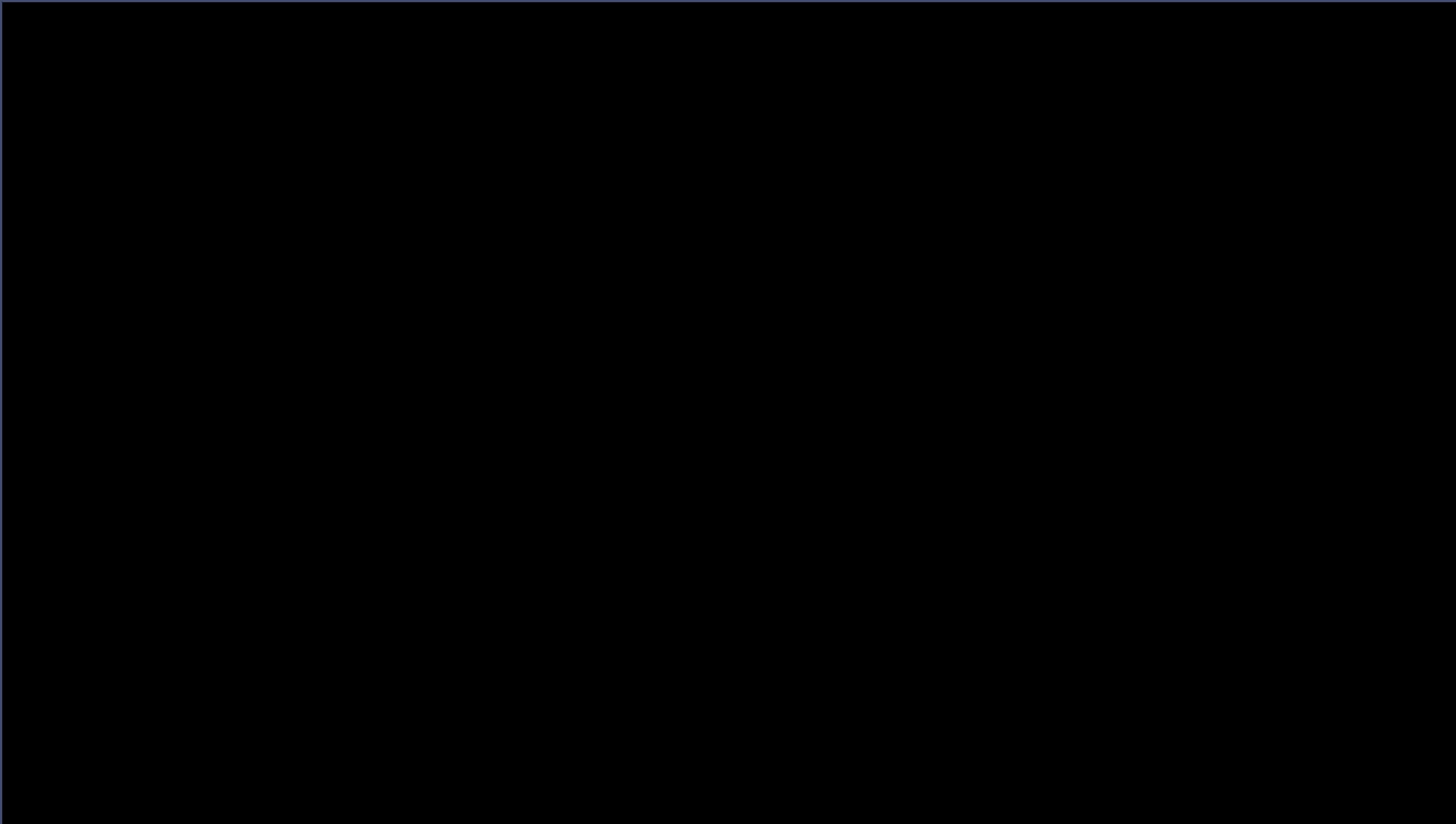
Quelle: KIM 2020, Angaben in Prozent, Basis: Handy oder Smartphone Nutzer\*innen, n=914

# Die Bezeichnung Digital Natives ist irreführend!



# Risiken

# WhatsApp Kettenbriefe



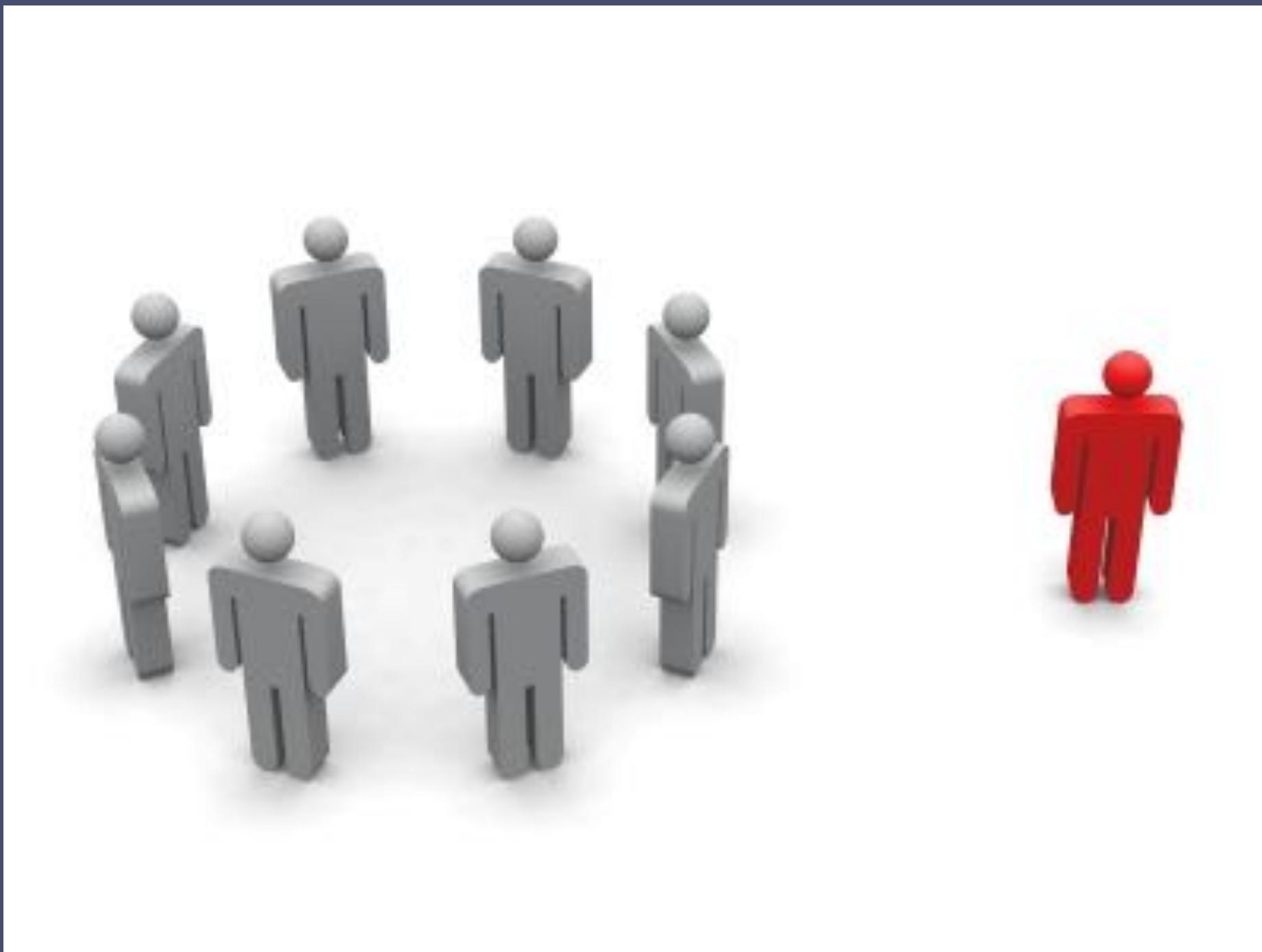
[Link](#)

# Cybermobbing



# Gemeinsamkeiten mit „klassischem“ Mobbing

- längerer Zeitraum
- immer wieder
- wenige beteiligte Personen
- Mitläufer
- Kräfteungleichgewicht



# Unterschied zu „klassischem“ Mobbing

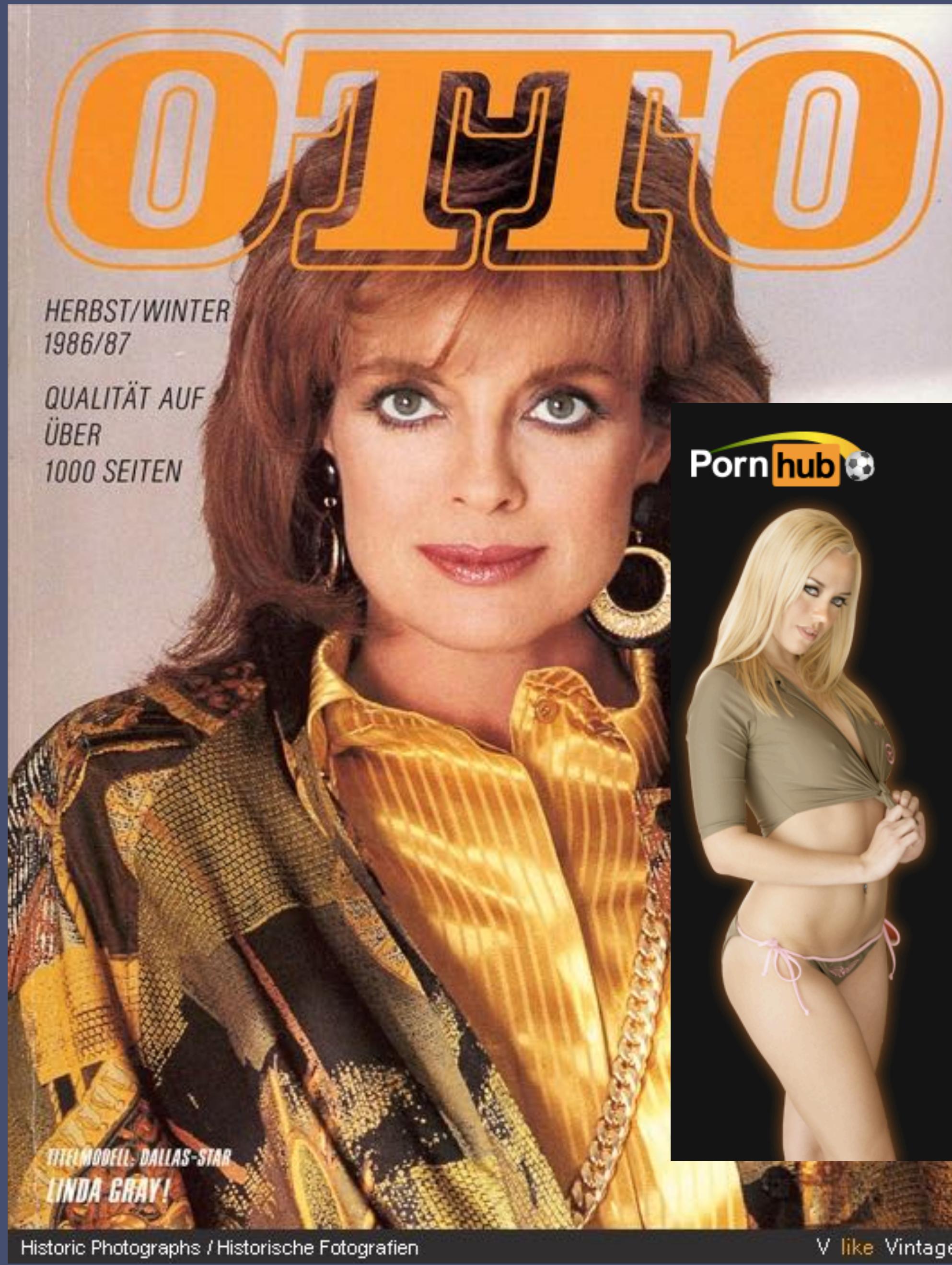
- Man geht heute nicht mehr online, man IST online
- Keine sicheren Rückzugsräume mehr
- Cybermobbing findet 24/7 statt
- Extrem schnelle Verbreitung
- Das Internet vergisst nichts
- Online-Enthemmungseffekt





- **Mit Kindern gemeinsam das Netz erkunden**
- **Als Eltern immer „am Ball bleiben“**
- **Online gelten dieselben Verhaltensregeln wie offline**
- **Erziehung zur Datensparsamkeit („Privates bleibt privat“)**
- **Rechte kennen und achten**





Pornhub



Diese Web-Seite ist für Personen mit einem Alter von mindestens 18 Jahren vorgesehen. Falls Sie weniger als 18 Jahre alt sind, BLEIBEN SIE BITTE AUSSERHALB. Diese Web-Seite enthält Material mit Bildern, Videos, Audioaufnahmen und Texten von und mit erwachsenen Personen, die einvernehmlich sexuell explizite Handlungen ausführen. Sollte es für Sie illegal sein, pornografisches Material zu besitzen, bitte VERLASSEN Sie diese Seite jetzt.

Indem Sie bestätigen, dass Sie 18 Jahre oder älter sind (in einigen rechtlichen Zuständigkeitsbereichen 21 Jahre oder älter), entscheiden Sie sich dazu, pornografisches und sexuell explizites Material wie Pornofilme, Hardcore-Pornofilme, XXX-Filme anzusehen. Die Pflicht alle gesetzlichen Regulierungen i. V. m. pornografischem Material einzuhalten liegt bei Ihnen und mit Ihrer proaktiven Entscheidung übernehmen Sie die vollständige Verantwortung für alle aus der Nutzung dieser Web-Seite sowie den Community-Standards entstehenden Konsequenzen. Der Urheber dieser Web-Seite und die Service-Provider können für Ihre Entscheidung, auf die Web-Seite zuzugreifen, nicht haftbar gemacht werden.

Diese Web-Seite darf Personen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden. Sie ist ausschließlich für den privaten persönlichen Gebrauch vorgesehen.

Durch Klicken auf „Zugang“ erklären Sie sich mit der obigen Verzichtserklärung sowie den Standards einverstanden.

Sollten Sie das oben Genannte nicht verstehen, müssen Sie die Seite VERLASSEN.

[ZUGANG](#)

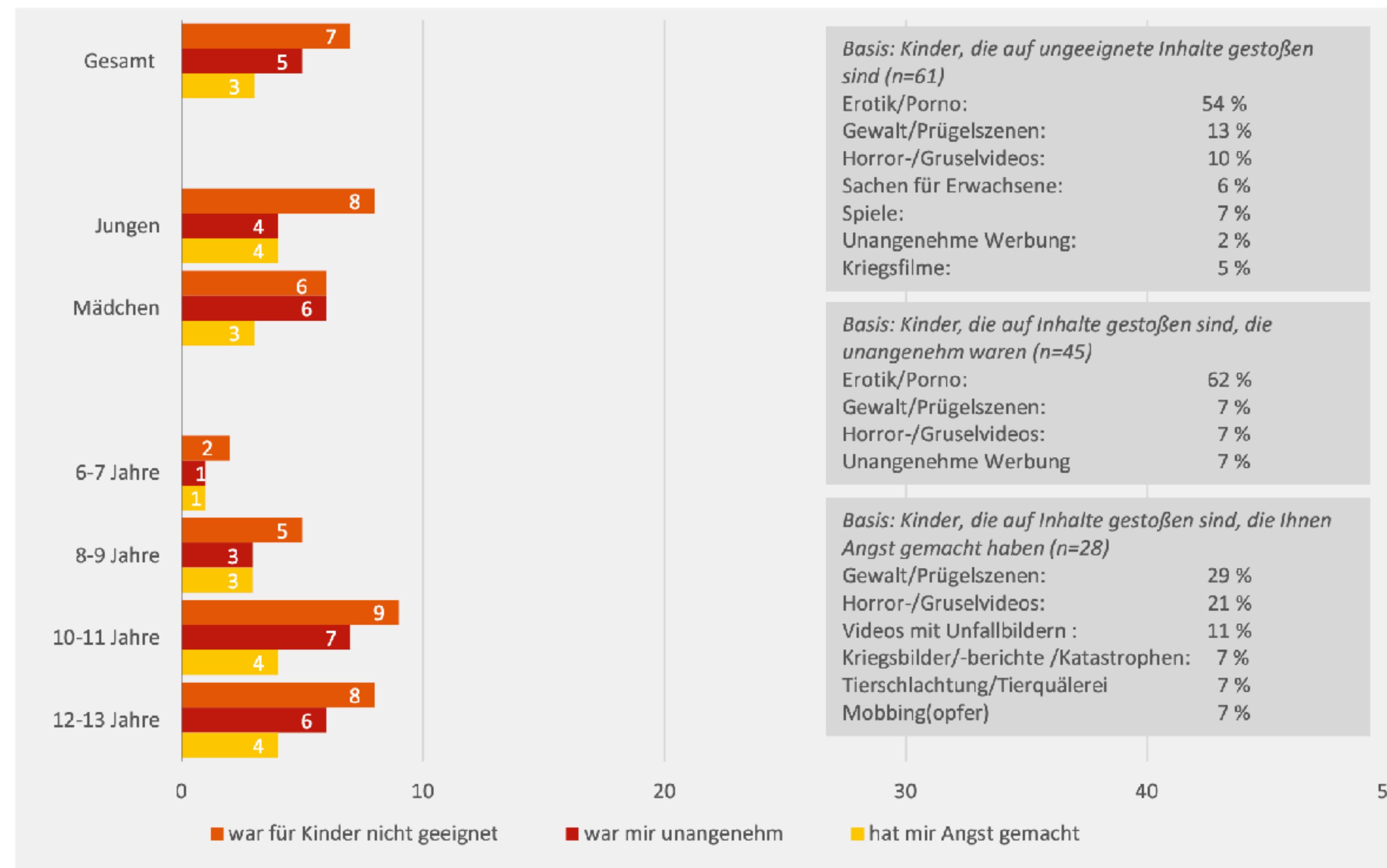
[VERLASSEN](#)

# „Pornos zu verbieten ist sinnlos“

**Im Alter von 13 Jahren hatten demnach bereits 50 Prozent der Buben Erfahrungen mit Pornografie. Bei den Mädchen waren es in diesem Alter 15 Prozent. Von den 16-Jährigen hatten knapp 90 Prozent der Jungen und 63 Prozent der Mädchen Sexfilme gesehen.“**

## Probleme im Internet 2020

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



# Tolle, kostenlose Welt!

*„If you aren't paying for the product, you are the product!“*

**„Die hängen in  
ihrer Freizeit  
doch schon  
genug am  
Smartphone!“**



Potenzial:

Aktivierung von Produktivität  
und Kreativität  
(vom User zum Maker!)

# Stop-Motion-Filme



# Hörbücher vertonen



- Hörspiele selbst aufnehmen und schneiden
- Klassenzimmer-Bibliothek vertonen



11:03 Montag 15. Nov.

13 %

Meine Bücher Seiten Widerrufen

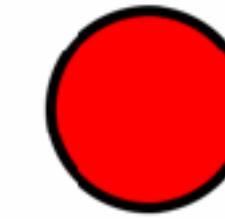
Deckseite

+

i

>

Aufnahme starten



00:00:00

Von iPad importieren >





# Medienführerschein Bayern

## 3. und 4. Jahrgangsstufe

### Grenzenlose Kommunikation – Gefahren im Netz erkennen und vermeiden

Kinder kommunizieren gerne – auch online per E-Mail, Messenger oder Social-Media-Angebote. Gerade für junge Nutzerinnen und Nutzer sind Regeln und eine gesunde Skepsis gegenüber anderen Usern im Internet hilfreich. Ziel der Unterrichtseinheit ist, die Schülerinnen und Schüler für einen bewussten Umgang mit der Kommunikation im Internet zu sensibilisieren.

#### Unterrichtseinheit für eine Doppelstunde

**Grenzenlose Kommunikation**  
Gefahren im Netz erkennen und vermeiden

Materialien zur Umsetzung einer Unterrichtseinheit in der Klasse 3 und 4 mit Arbeitsblättern, didaktischen Hinweisen, Aufgabenstellungen, Spieleräumen und Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer zur Umsetzung der Unterrichtseinheit in den Lerngruppen eingesetzt.

**Selbstbild: Regeln**

**Spiel: Chat-Szenario**

**Weitere Vorfälle**

**Auch als Medienführerschein Werkstatt**

## 5., 6. und 7. Jahrgangsstufe

### Ich im Netz II – Verletzendes Online-Handeln erkennen und vermeiden

Kinder und Jugendliche nutzen Messenger-Dienste und Social-Media-Angebote für den Austausch untereinander. Diese können jedoch auch gezielt dazu genutzt werden, andere auszuschließen, zu beleidigen oder bloßzustellen. Verletzendes Online-Handeln kann weitreichende Folgen für die Beteiligten und auch das Klassenklima haben. Daher ist es präventiv wichtig, Jugendliche für eine verantwortungsvolle Nutzung von Social-Media-Angeboten zu sensibilisieren.

#### Zwei Unterrichtsideen in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen

**Ich im Netz II**  
Verletzendes Online-Handeln erkennen und vermeiden

**Selbstbild: Handlungsmöglichkeiten**

**Portfolio: Merkblatt**

**Digitale Vorlage**

# Klicksafe: Nutzungszeiten und Regeln

Bis 3 Jahre

4 bis 6 Jahre

7 bis 10 Jahre

Für Kinder in diesem Alter ist alles, was angefasst und mit allen Sinnen entdeckt werden kann, spannender und wichtiger als das Internet. Wenn Eltern zu Hause einen Computer, ein Tablet oder ein Smartphone nutzen, können auch kleine Kinder erste Erfahrungen im Umgang damit sammeln: Tippen auf der Tastatur/dem Bildschirm, Fotos oder Bildergeschichten anschauen, per Webcam mit Familienangehörigen plaudern oder Musik hören. Die Aufmerksamkeitsspanne des Kindes sollte dabei nicht überschritten werden, auch (laute) Geräusche ängstigen Kinder schnell.

- Nutzungsdauer: 5 Minuten sind in der Regel ausreichend.

Bis 3 Jahre

4 bis 6 Jahre

7 bis 10 Jahre

Kinder dieser Altersgruppe werden langsam selbstständig und wollen Dinge schon „ganz alleine!“ erkunden, so auch die „Welten“ mit denen sich ihre Eltern oder Geschwister beschäftigen - und die beschäftigen sich oft mit dem Internet. Allerdings muss man für die Nutzung der meisten Webseiten lesen und/oder schreiben können. Interessant für Kinder in diesem Alter sind vor allem einfache Spielangebote oder Seiten mit Bildern und Filmen. Eltern sollten den Zugang ins Internet begleiten und durch Filtermaßnahmen regulieren. Kinder sollten nur auf kindgerechte und vorher ausgewählte Seiten zugreifen können.

- Nutzungsdauer: ca. 20 Minuten, nicht unbedingt täglich.

# Klicksafe: Nutzungszeiten und Regeln

Bis 3 Jahre	4 bis 6 Jahre	7 bis 10 Jahre
-------------	---------------	----------------

Im Grundschulalter steigt bei den meisten Kindern das Interesse für das Internet. Aber auch das Handy ist gerade für die älteren Kinder dieser Altersgruppe zunehmend spannend. Zu den beliebtesten Seiten gehören neben Webseiten von Fernsehsendern (z. B. TOGGO, KI.KA) auch Videoportale (z. B. YouTube). Verstärkt sind auch Soziale Netzwerke von Interesse - auch wenn viele Netzwerke wie z. B. Facebook offiziell erst ab 13 Jahren genutzt werden dürfen. Kinder in diesem Alter sind immer noch sehr vertrauensselig und stellen die Autorität Erwachsener eher selten in Frage - meist auch nicht das, was ihnen im Internet begegnet. Zudem testen Kinder auch online Grenzen aus. So rufen sie auch schon einmal Webseiten auf, von denen sie ahnen, dass sie noch nicht für sie geeignet sind bzw. dass die Eltern etwas dagegen hätten. Eltern sollten dem Nachwuchs immer mal wieder über die Schulter schauen oder zumindest „in Hörweite sein“, um ihrem Kind bei Problemen helfen zu können. Eine technische Regulierung der Internetnutzung ist auch in diesem Alter sinnvoll, damit Kinder vor allem positive Erfahrungen im Umgang mit dem Web sammeln können. Ein Handy mit Internetzugang ist bei den 7 bis 10-Jährigen weniger zu empfehlen, da die aufgerufenen Inhalte und Nutzungszeiten von Elternseite kaum überblickt werden können.

- Nutzungsdauer: Täglich ca. 30 - 45 Minuten

Täglich festgelegte Zeiten sind allerdings oft schwierig, da Kinder in diesem Alter viele andere Termine haben. Praktisch könnte auch das Einrichten eines **wöchentlichen Zeitkontos** sein, welches nicht nur für die Internetnutzung zur Verfügung steht, sondern auch für TV und Computerspiele. Wenn z. B. acht Stunden Bildschirmzeit pro Woche vereinbart wurden, können die Kinder über diese Zeit nach bestimmten Regeln selbst verfügen.

[Link](#)

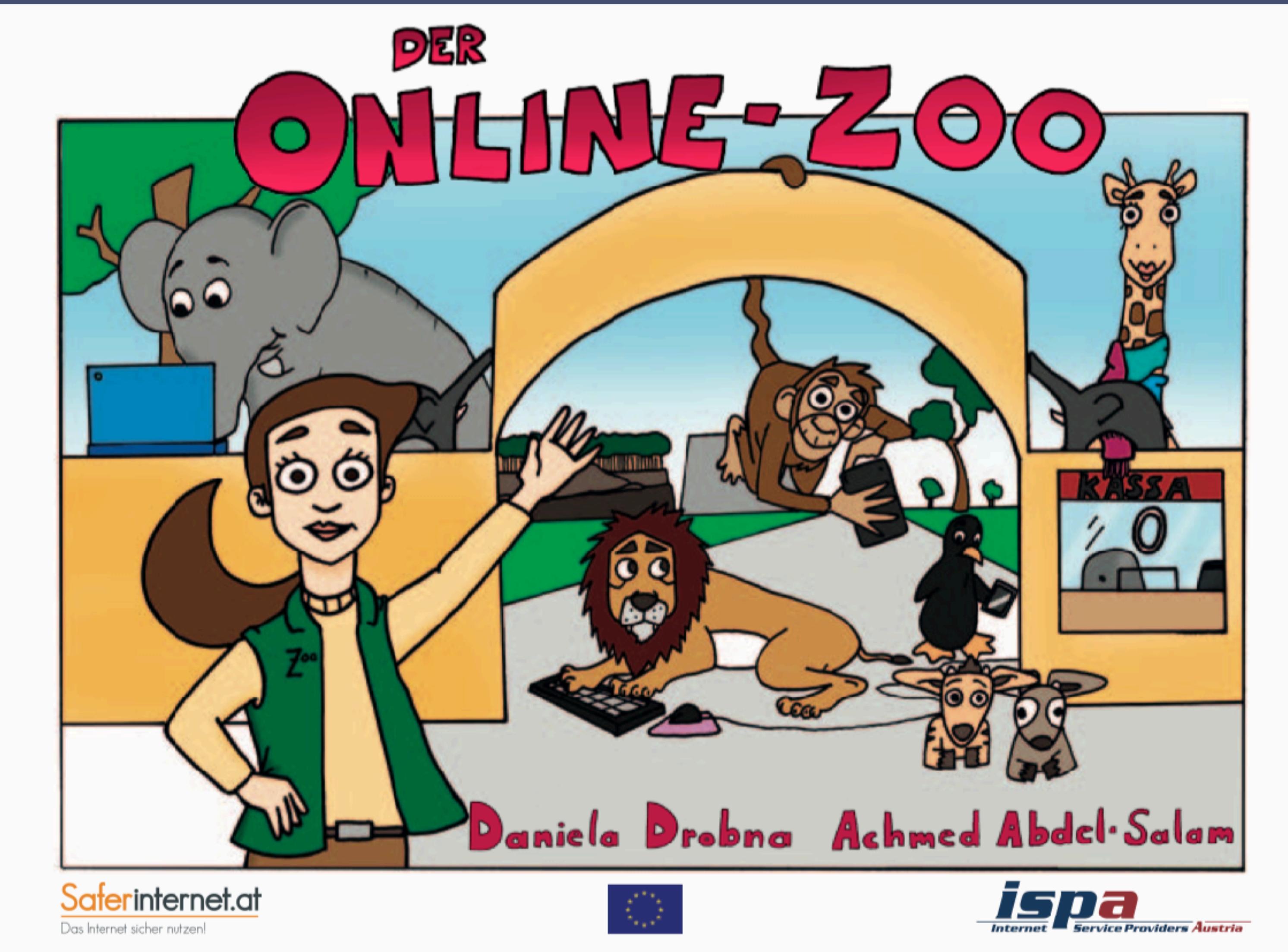
**Handy-Nutzungsvertrag zwischen .....(Kind) und ..... (Eltern)**

1. Das Handy (bzw. die SIM-Karte) läuft auf Mamas oder Papas Namen, weil du noch minderjährig bist. Wir sind rechtlich für alles verantwortlich, was du damit anstellst! Wir haben es gekauft und leihen es dir aus. Behandle es dementsprechend.
2. Pass gut darauf auf! Wenn du es kaputt machst, verlierst oder es gestohlen wird, ist das dein Problem, nicht unseres. Für Reparatur oder Ersatz bist dann du zuständig.
3. Richte eine Bildschirmsperre ein, damit kein Unbefugter Zugriff auf dein Handy hat. Das Passwort sagst du uns.
4. Wenn es klingelt und du siehst auf dem Display "Mama" oder "Papa", gehst du immer dran.
5. Du schaltest es jeden Tag nach dem Abendessen aus und gibst es uns. Morgens bekommst du es wieder.
6. Halte dich an die Handynutzungsregeln der Schule. Wenn ein Lehrer es dir abnimmt, werden wir keine Eile haben, es dort abzuholen.
7. Benutze das Handy niemals für Aktionen, die anderen schaden. Schreibe niemandem etwas über dieses Telefon, das du ihm nicht auch persönlich ins Gesicht sagen würdest.
8. Du wirst dir auf diesem Gerät keine Dinge (Fotos/Videos) ansehen, die du uns nicht zeigen würdest.
9. Schalte es ab oder stumm, wenn andere Leute sich gestört fühlen könnten, insbesondere im Restaurant, im Kino oder in öffentlichen Verkehrsmitteln. Wenn du mit Leuten zusammen bist, haben sie immer Vorrang vor dem Telefon. Es ist unhöflich, ein Telefon einem Menschen vorzuziehen.
10. Versende niemals Nacktaufnahmen oder andere peinliche Aufnahmen von dir oder anderen. Du lachst jetzt, aber eines Tages kann sich eine solche Situation ergeben. Es ist riskant und kann sogar dein Leben zerstören. Das Internet ist riesig und viel mächtiger als du. Was dort einmal veröffentlicht wurde, kannst du nie mehr löschen – auch einen schlechten Ruf nicht.
11. Bevor du Personen fotografierst oder filmst, fragst du sie vorher um Erlaubnis, das ist eine gesetzliche Bestimmung ("Recht am eigenen Bild"). Wenn du Aufnahmen von anderen mit dem Handy weiterschicken oder ins Internet stellen möchtest, brauchst du dazu ebenfalls deren Erlaubnis. Sind diese Personen noch nicht 16 Jahre alt, musst du sogar deren Eltern fragen! Peinliche Aufnahmen wirst du weder machen noch verschicken, denn das ist grundsätzlich strafbar!
12. Fotografiere nicht gedankenlos alles, was dir vor das Handy kommt. Du musst nicht alles dokumentieren. Genieße deine Erfahrungen und zerstöre sie nicht, indem du sie nur durch das Handy betrachtest.
13. Lass das Handy nicht dein Leben beherrschen und nutze es bewusst. Wenn du es nicht unbedingt brauchst, kann es auch einmal zuhause bleiben. Es ist nur ein Gegenstand, kein Körperteil von dir.
14. Schreibe niemals Textnachrichten im Gehen, vor allem nicht, wenn du eine Straße überquerst oder ein Fahrzeug lenbst. Keine Nachricht ist wichtiger als dein Leben!
15. Bevor du eine App installierst, lies dir genau die geforderten Berechtigungen durch. Besonders bei "Kurznachrichten versenden" und "Telefonnummern direkt anrufen" kann es sich um Kostenfallen handeln. Aber auch Ortungsdienste, deine Kontakte und der Internetzugang können von Schadsoftware missbraucht werden.
16. Wenn du diese Regeln nicht beachtest und mit dem Handy Unfug anstellst, bist du nicht reif genug dafür und musst es wieder abgeben. Wir werden uns dann zusammensetzen und darüber reden, und du wirst bestimmt auch eine zweite Chance bekommen – aber auf die dritte wirst du länger warten müssen.

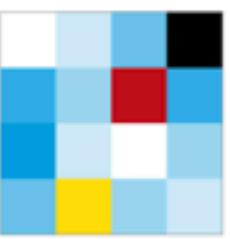
Datum, Unterschriften

Quelle: [www.medien-sicher.de/2013/11/handynutzungsvertrag-fuer-kinder/](http://www.medien-sicher.de/2013/11/handynutzungsvertrag-fuer-kinder/)

Originalvorlage: [www.janellburleyhofmann.com/postjournal/gregorys-iphone-contract](http://www.janellburleyhofmann.com/postjournal/gregorys-iphone-contract)



Link



Home > Themen > Die App „Wo ist Goldi?“ Medienkompetenz spielerisch lernen

## DIE APP „WO IST GOLDI?“ MEDIENKOMPETENZ SPIELERISCH LERNEN

Die Digitalkompetenz von Jung und Alt ist ein zentrales Anliegen des Bayerischen Staatsministeriums für Digitales. Neben weiteren Vorhaben für verschiedene Altersgruppen stehen für das Digitalministerium auch Grundschulkinder im Fokus, die zunehmend schon selbstständig Tablet und Smartphone mit all deren Chancen und Risiken benutzen.

Mit „Wo ist Goldi? – Sicher Surfen im Netz“ präsentiert das Bayerische Staatsministerium für Digitales eine App, die Kindern im Alter ab acht Jahren spielerisch den sicheren Umgang mit digitalen Medien im Internet aufzeigt.



Die Lerninhalte sind in eine spannende Spielhandlung integriert. Kinder können somit auf spielerische Weise bei verschiedenen Abenteuern mögliche Gefahren im Umgang mit digitalen Medien, wie zum Beispiel Cybermobbing oder Fake News kennenlernen und verstehen.

Die Spielhandlung ist in fünf Episoden gegliedert. In den

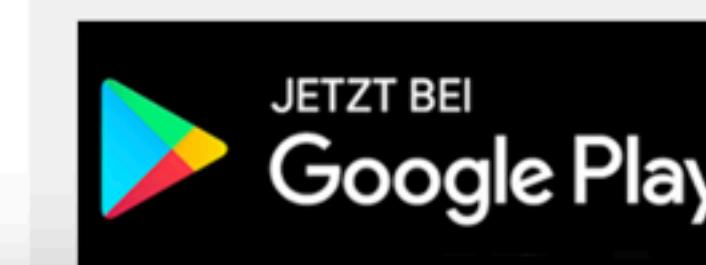
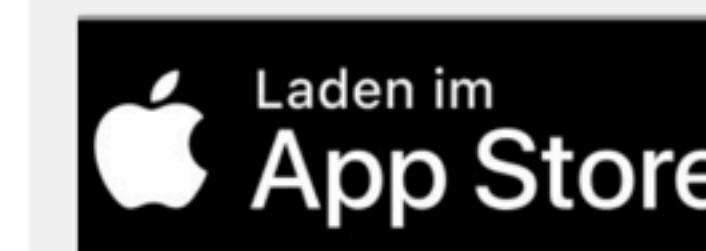
### KONTAKT



### PRESSEMITTEILUNG

Digitalisierungs-Push für die nächste Generation: Gerlach startet neue Phase der Digitalinitiative zur Unternehmensnachfolge

### "WO IST GOLDI?" HERUNTERLADEN



# Bildung im 21. Jahrhundert

Anforderungen  
im Alltag und Beruf

- Technologische Entwicklungen
- Erhöhte Komplexität
- Erhöhte Mobilität
- Soft Skills
- Interkulturalität/Diversity
- Mitarbeiterbeteiligung
- Veränderung der Berufsbilder
- Veränderte Arbeitsprozesse
- Verschmelzung von Beruf und Freizeit
- Weiterbildung im Betrieb
- Lebenslanges Lernen – Patchworkkarrieren?

Vermittlung von...

- 4Ks
- Präsentationsfertigkeiten
- Kompetenzen bei Projektarbeit
- Programmierkenntnissen
- Fehlerkultur
- Flexibilität
- Selbstständigkeit
- Problemlösendem Denken
- Medienrechtlicher Sensibilität
- Medienethik/Medienkritik
- Medienkunde
- Gestaltungs- und Kultivierungsfähigkeit der digitalen Welt

Wie?

- Aktive Medienarbeit – Vom User zum Maker!
- Geräte und Tools der Schülerwelt
- Projektlernen
- Ständiges Unterrichtsprinzip statt "Medienwoche"
- Lernplattformen, Mediatheken, OER
- Flipped Classroom?
- Kooperation statt vereinzeltes Lernen
- Programmieren – Technik von heute und morgen soll keine "Black Box" sein

