

# #humanity

## Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen

**Saferinternet.at**

Das Internet sicher nutzen!



**#humanity**  
sei online. sei menschlich. get social.



ÖSTERREICHISCHES JUGENDROTKREUZ

*Aus Liebe zum Menschen.*





# Stimmen zu #humanity



Sie wissen das sicher schon: Das Rote Kreuz versteht sich als Fürsprecher der Menschlichkeit auf allen Ebenen. Das beginnt mit der Jugendarbeit in den Schulen. Und weil die Jugend im Internet zu Hause ist, muss auch die Menschlichkeit digitaler werden: Das halte ich für eine großartige Idee. Auch im digitalen Raum gilt es, andere zu achten, nicht vorschnell zu urteilen und sorgsam miteinander umzugehen – besonders wenn alles immer schneller und flüchtiger wird. Vielleicht können wir gemeinsam einen Beitrag dazu leisten. Gegen Hass im Netz, für mehr Sicherheit und für digitale Menschlichkeit.



ÖRK/Nadja Maister

Univ.-Prof. DDr. Gerald Schöpfer,  
Präsident des Österreichischen Roten Kreuzes



Mehr #humanity im Netz: Als Jugendrotkreuz wollten wir dazu das nötige Rüstzeug für Pädagoginnen und Pädagogen erstellen – für Workshops und Aktivitäten innerhalb und außerhalb der Schule. Dabei geht es nicht nur um Inputs für nötige Bewusstseinsbildung, sondern auch um konkrete Anwendungsmöglichkeiten digitaler Tools im Unterricht. Das ist der Fokus zu Beginn unserer Initiative. Am Ende sind es Betreuungspersonen, die Kindern und Jugendlichen entscheidend helfen können, damit im digitalen Raum nicht die Angst oder der Hass regieren, und die Menschlichkeit die Oberhand behält.



ÖJRK/Harold Nacjler

Mag. Renate Hauser,  
Bereichsleiterin des Österreichischen Jugendrotkreuzes



Es gibt mehr als 450 Jugendgruppen im Roten Kreuz in Österreich, und alle Mitglieder tummeln sich im Netz: Da finde ich es ein schönes und wichtiges Zeichen, gemeinsam einen Schwerpunkt zu digitaler Menschlichkeit – zu grenzübergreifender #humanity – zu setzen. Die Jugendgruppenleiterinnen und Jugendgruppenleiter werden begeistert sein: Die Materialien und Workshops sind eine tolle Unterstützung für ihre Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Ich bin überzeugt, dass es gelingen wird, zuerst unsere Betreuungspersonen und dann die jungen Menschen für mehr Menschlichkeit zu begeistern – in der Online- wie auch in der Offline-Welt.



ÖJRK/Nadja Maister

Ing. Patrick Lackner,  
Bundesreferent für Jugendgruppen im Roten Kreuz und Jugendrotkreuz





## Digitale Lebenswelten

### Mit #humanity stärken wir Kinder und Jugendliche in Menschlichkeit und Solidarität für ein Leben und Wirken in einer digitalisierten Welt.

Die Online-Welt ist aus der Lebensrealität von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Aber wie steht es mit dem Thema Menschlichkeit im Netz?

2019 starten wir unseren Themenschwerpunkt unter dem Titel #humanity. Dabei werden wir über drei Jahre lang dazu beitragen, die Online-Welt menschlicher zu machen. Die Themen „humanitäre Werteerziehung“ und „digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen“ werden dabei vereint. Im ersten Jahr bieten wir vor allem Workshops und Materialien für Betreuungspersonen (Pädagoginnen und Pädagogen, Jugendgruppenleiterinnen und Jugendgruppenleiter, etc.) an. Außerdem gibt es spezielle Angebote für Kinder und Jugendliche, mit denen wir ihr Interesse wecken wollen.

Im Rahmen dieses Themenpakets dreht sich alles um das Thema „Digitale Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen“. Hier finden sich zum einen Informationen, um die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen für Erwachsene nachvollziehbarer zu machen; so soll ein breiteres Verständnis erzielt werden. Damit Kinder und Jugendliche bei der Bewältigung ihrer Online-Herausforderungen unterstützt werden können. Wie auch menschliches Verhalten und ein digitales Miteinander in einer digitalen Welt zu ermöglichen. Aber es werden auch Übungen und weiterführende Unterlagen und Links bereitgestellt, um Themen rund um die Digitalisierung mit Kindern und Jugendlichen zu bearbeiten.

Auf den folgenden Seiten finden sich daher:

1. Basiswissen und Hintergrundinformationen
2. Übungen zu den wichtigsten digitalen Themenfeldern (in Altersstufen unterteilt)
3. Links zu weiteren Materialien und Übungen

Im Themenpaket befinden sich immer Auszüge zu den Materialien. Alle ausgearbeiteten und vorbereiteten Materialien befinden sich online und können unter [www.humanity.at/digitalelebenswelten](http://www.humanity.at/digitalelebenswelten) und [www.humanity.at/materialiensammlung](http://www.humanity.at/materialiensammlung) heruntergeladen werden.

Auf [www.humanity.at](http://www.humanity.at) gibt es zusätzlich alle weiteren Informationen rund um den Themenschwerpunkt sowie weitere Themenpakete und Materialien zu: „Humanitäres Völkerrecht“, „Zivilcourage & Werte“ und „Grundsätze & Leitbild“.

Solltest du dir deine Materialien lieber selbst zusammenstellen wollen, findest du alle Übungen aus dieser und allen anderen Unterlagen auch in unserer Materialiensammlung einfach erklärt und zum Download bereit: [www.humanity.at/materialiensammlung](http://www.humanity.at/materialiensammlung)





# Inhalt

#humanity .....	4
1. Einleitung .....	6
2. Früher und heute – Medienwandel in der eigenen Vergangenheit .....	8
3. Medienwandel – was kommt auf uns zu? Digitale Trends.....	10
4. Medienkompetenz in der Praxis.....	13
5. Was tun Kinder und Jugendliche online .....	17
6. Herausforderungen für Kinder und Jugendliche heute .....	20
7. Zivilcourage – andere im Internet unterstützen .....	23
8. Übungen .....	26
8.1 Medien und Gewalt.....	26
8.2 Gewalt- und Mobbing-Prävention.....	29
8.3 Online-Zivilcourage: .....	32
8.4 Informationskompetenz und Fake News.....	33
8.5 Gaming .....	36
8.6 Kettenbriefe.....	38
8.7 Social Media und die eigene Online-Identität .....	39
8.8 Daten und Privatsphäre .....	41

Anmerkung: Alle genannten Verlinkungen in diesem Themenpaket beziehen sich auf den Stand vom 27.05.2019

# 1. Einleitung

## Ziel dieser Unterlage:

Das Ziel dieser Unterlage ist es, die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen nachvollziehen zu können. Dabei geht es in erster Linie darum, ein Verständnis für ihre digitale Lebenswelten aufzubauen und sie bei der Bewältigung von Online-Herausforderungen zu unterstützen. Dabei helfen Hintergrundinformationen, weiterführende Links und Übungen.

## Warum brauchen Kinder und Jugendliche Erwachsene?

“Der hat ja keine Ahnung!“, so die schnelle Schlussfolgerung, wenn es um digitale Themen und Erwachsene geht. Jugendliche schreiben Erwachsenen oft keinerlei Kompetenz zu, wie mit Herausforderungen rund um digitale Themen umgegangen werden kann. Und trotzdem: Sind Jugendliche in der Krise und wissen nicht genau, wie diese zu bewältigen ist, so wenden sie sich in ihrer Verzweiflung sehr wohl an Erwachsene. Dann erwarten und erhoffen sie schnelle Hilfe, obwohl die Situation oft schon sehr verfahren scheint. Daher – je früher sie sich an Erwachsene wenden, weil sie ihnen nämlich auch was zutrauen – desto eher kann reagiert und unterstützt werden.

### **Erwachsene als Ansprechperson**

Wir Erwachsene müssen zuhören und versuchen, uns in die Welt der Jugendlichen hineinzudenken, um sie unterstützen zu können. Wir müssen uns auf ihre Seite stellen. Kommen Jugendliche mit Problemen zu uns, hilft es nicht, sie zu kritisieren. Wir müssen ihnen helfen, Lösungen zu finden.

### **Krisen gemeinsam bewältigen**

Kommen Jugendliche mit Krisen rund um das Internet zu uns, ist die Krise vielleicht schon sehr verfestigt – das Problem richtig groß geworden. Wahrscheinlich haben sie schon viel versucht, um die Krise selbst zu lösen. Sie kommen zu uns, da sie die Hoffnung haben, dass wir nun Wunder bewirken können bzw. den einen Ausweg finden, den sie selbst noch nicht gefunden haben. Doch das können wir vermutlich nicht. Aber wir können zur Seite stehen und mit ihnen nach einer möglichen Lösung suchen und sie dabei begleiten.

### **Situationen richtig einschätzen**

Wie groß oder klein die Krise ist, muss nun herausgefunden werden. Sachlich bleiben und nicht überstürzt agieren, lautet die Devise jetzt. Gemeinsam muss man sich nun ein Bild machen, das Jugendlichen auch nachvollziehbar erscheint und vielleicht sogar ein wenig den Druck nimmt.

## Unterstützung statt Verbote

Kinder und Jugendliche in problematischen Situationen wenden sich nur dann an Erwachsene, wenn sie erwarten, dass diese helfen können: Wenn Sie als Erwachsener kompetent genug eingeschätzt werden, mit Krisen umzugehen und Lösungen herbeizuführen. Das kann sein, weil Erwachsene entsprechendes technisches Wissen haben oder zumindest Stellen kennen, die weiterhelfen könnten. Wichtig ist es auf jeden Fall, sich in die Situation der jungen Menschen hineinzusetzen. Mit einem Wort: Der erhobene Zeigefinger hilft vermutlich wenig. Ein Verbot bringt meist nur den Effekt, dass Kinder und Jugendliche die Krise weiter anstehen lassen und damit eventuell verschlimmern. Was hilft? Zuhören und konstruktiv nach Lösungen suchen. Auch wenn die Person, die in der Krise steckt, die Situation „mitverschuldet“ hat, braucht sie/er trotzdem im Moment einen Ausweg und keine Aussagen wie „selber schuld!“.

## Hilfe suchen und finden

### 147 Rat auf Draht:

#### Notruf für Kinder, Jugendliche und Bezugspersonen ([www.rataufdraht.at](http://www.rataufdraht.at))

147 Rat auf Draht ist ein psychologisches Beratungsangebot für Kinder, Jugendliche und deren Bezugspersonen. Unter der anonymen Notrufnummer 147 werden kostenlos und rund um die Uhr brennende Fragen beantwortet. Per Telefon (einfach 147 ohne Vorwahl wählen), Online-Beratung oder Chat (jeden Freitag von 18 - 20 Uhr). Tipp: Auch Erwachsene können anrufen, wenn es um Kinder geht.

### Internet Ombudsmann:

#### Beratung und Streitschlichtung für Online-Konsumentinnen und Konsumenten

[www.ombudsmann.at](http://www.ombudsmann.at)

Kostenlose Online-Beratung und Streitschlichtung bei Problemen mit Online-Shopping, Internet-Betrug, Datenschutz und Urheberrecht.

### #GegenHassimNetz:

#### Beratung bei Hasspostings und Cyber-Mobbing

[www.zara.or.at/de/beratung](http://www.zara.or.at/de/beratung)

Die Beratungsstelle #GegenHassimNetz unterstützt und berät Internet-Nutzerinnen und Nutzer, die bei der Konfrontation mit Hasspostings unterschiedlichster Ausprägungen oder Cyber-Mobbing professionelle Beratung suchen. Betrieben wird die Beratungsstelle von der Organisation ZARA (Zivilcourage und Anti-Rassismus-Arbeit).

### Saferinternet.at:

#### Informationen rund um aktuelle Themen, welche Jugendliche beschäftigen

[www.saferinternet.at/jugendarbeit](http://www.saferinternet.at/jugendarbeit)

Saferinternet.at unterstützt vor allem Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrende beim sicheren, kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien. Hier findet man spezielle Informationen auch für die Jugendarbeit. Ebenso wie viele kostenlose (Arbeits-) Unterlagen zu digitalen Themen.

### time4friends:

#### Peer-to-Peer Hotline von Jugendlichen für Jugendliche

[www.time4friends.at](http://www.time4friends.at)

Im Rahmen von time4friends steht Jugendlichen eine Beratungsmöglichkeit von Jugendlichen für Jugendliche zur Verfügung. Ob es um Probleme in der Schule geht, die erste Liebe oder Stress Zuhause, die Peers sind eine erste gute Anlaufstelle und bieten ein offenes Ohr. Die jugendlichen Berater sind täglich von 18 bis 22 Uhr unter 0800 700 144 telefonisch erreichbar und beantworten WhatsApp-Anfragen unter +43 664 1070 144. Das Angebot ist anonym und kostenfrei.

## 2. Früher und heute – Medienwandel in der eigenen Vergangenheit

Digitale Medien sind für Kinder und Jugendliche so attraktiv, weil sie unter anderem die Grundbedürfnisse von Menschen nach **Anerkennung, Erfolgserlebnis, Stimulation im Spiel** und **Ausleben von Beziehungen** etc. erfüllen.

Eine Herausforderung für ältere Erwachsene ist, dass diese oft mit ihrem eigenen Erfahrungshorizont auf die Verhaltensweisen der heutigen Jugend rückschließen – ohne auf die Erfüllung der dahinterliegenden Grundbedürfnisse zu achten. In den meisten Fällen hatten heute ältere Personen gar nicht die medialen und technischen Möglichkeiten. Sie können also gar nicht entscheiden, wie sie – mit eben solchen Möglichkeiten – in der eigenen Jugend reagiert hätten.

Beispiel Sexting: Menschen, die im vergangenen Jahrtausend groß wurden, hatten kaum oder gar nicht die Möglichkeit von sich selbst erotische Aufnahmen zu machen und diese dann der angebeteten Person zu geben. Man muss sich nur erinnern: In den meisten Familien gab es beispielsweise in den 70er bis 90er Jahren bloß eine einzige Fotokamera, die mit analogem Film ausgestattet nur in besonderen Situationen genutzt wurde. Film war teuer und es wurde sehr genau darauf geachtet, welches Bild gemacht wurde. Hätte also eine Jugendliche bzw. ein Jugendlicher Nacktbilder von sich gemacht, wären diese unter den anderen Aufnahmen der Familie gelandet: Zwischen den Bildern des Geburtstagsfestes der Mitzi-Tante oder den Bildern des neuen Hauses oder Autos. Dieser Film musste dann in ein Geschäft getragen werden, wo beim Abholen der Bilder diese dann – unter Aufsicht des anwesenden Verkaufspersonals – durchgesehen wurden. Der Vorteil: Man musste nicht alle Bilder nehmen und konnte die misslungenen zurückgeben. Der Nachteil: Keinerlei Privatsphäre – eine reine Peinlichkeit also.

Daher ist es ganz klar, dass Generationen, die in dieser Zeit groß wurden, kein oder nur wenig Verständnis für die Verhaltensweisen der heutigen Jungen aufbringen können oder wollen. Wird bei der Betrachtung nur die Verhaltensweise beachtet, aber nicht das Grundbedürfnis, so kann es leicht zu falschen Vorverurteilungen kommen.

Lass' dich also auf ein Experiment ein: Überlege dir, welche Grundbedürfnisse hinter den Verhaltensweisen der Kinder und Jugendlichen stehen könnten und wie das in deiner Zeit gewesen wäre.

Können erwachsene Bezugspersonen die Motivation und die Grundbedürfnisse hinter den Verhaltensweisen der Jugendlichen entdecken und müssen sich nicht von ihren eigenen Erfahrungen bzw. Nicht-Erfahrungen in der Beurteilung von Situationen leiten lassen, so sind sie für Kinder und Jugendliche die größte Unterstützung.





<b>Digitale Lebenswelt der Jugendlichen heute</b>	<b>Grundbedürfnis (welches damit befriedigt wird)</b>	<b>So war es bei uns früher <sup>1</sup></b>
Im Computerspiel „Fortnite“ den weltbesten Spieler besiegen.	<b>Anerkennung, Erfolgserlebnis</b>	Die Landesschachmeisterschaft gewinnen.
Ein Tiktok-Video mit Freunden teilen.	<b>Anerkennung</b>	Den angesagten Disco-Hit im Hof üben, sodass alle aus den Fenstern zuschauen können.
WhatsApp-Dialog mit der besten Freundin den ganzen Nachmittag über.	<b>Beziehung pflegen</b>	Nach der Schule nach Hause kommen und die beste Freundin am Viertel-Telefon anrufen und die Eltern zur Verzweiflung bringen.
Der angebeteten Person ein Nacktfoto schicken, weil die es soooo gerne möchte.	<b>Beziehung, Anerkennung</b>	Schneller zur Sache kommen, da die Herstellung von Nacktbildern nicht einfach war.
Ein Wochenende ohne Pause Computer spielen.	<b>Ablenkung, Erfolgserlebnis</b>	Ein besonders spannendes Buch lesen und für niemanden ansprechbar sein.
Mit den besten Freunden ein Computerspiel spielen und sich übers Headset miteinander unterhalten.	<b>Beziehung, Stimulation im Spiel</b>	Bandenspiele draußen im Wald oder den Parks der Umgebung, wie z. B. Räuber und Gendarm.
Auf Instagram ein Foto von der letzten Party veröffentlichen.	<b>Beziehung, Anerkennung</b>	Auf der Party besonders auffallen und sich in Szene setzen.
Für die Kleidung der eigenen Spielfigur in einem Computerspiel echtes Geld ausgeben.	<b>Anerkennung</b>	Sammelfiguren der jeweiligen Zeit samt Zubehör, wie z. B. Monchhichi.
Beleidigende Kommentare in Instagram machen, weil man die Person nicht mag.	<b>Beziehung</b>	Böse Gerüchte über eine Person in die Welt setzen, weil man die Person nicht mag (hinter deren Rücken).
Als erstes in der Früh am Handy schauen, was die eigenen Freunde gepostet haben.	<b>Beziehung</b>	Mit den Freunden gemeinsam in die Schule gehen und dann die neusten Neuigkeiten erfahren.
Pranks	<b>Anerkennung</b>	Glöckerlpartie, irgendeine Telefonnummer wählen oder eine Zeitungsende in die Welt setzen.

<sup>1</sup> Die Beispiele von früher stammen von Personen, die mit einem Viertel-Telefonanschluss aufgewachsen sind.



## 3. Medienwandel – was kommt auf uns zu?

### Digitale Trends

Auch wenn wir es im täglichen Leben nicht immer so deutlich bemerken, so leben wir heute in sehr bewegten Zeiten. Technologien ändern sich sehr rasch und haben großen Einfluss auf unsere Gesellschaft und unser gesamtes Leben. Wer hätte vor wenigen Jahren schon gedacht, dass eine Uhr auch Fotos machen kann? Dies hatten wir nur in Spionage-Krimis gesehen. Wer hätte vor wenigen Jahren auch gedacht, dass wir einmal in der Lage sein werden, exotische Dinge ganz rasch und unkompliziert bestellen zu können, ohne lange in weit entfernte Geschäfte fahren zu müssen? Wer hat heute noch ein aktuelles Lexikon zuhause um Fragen der eigenen Kinder schnell zu beantworten? Kaum jemand – dafür haben wir aber das Lexikon in der Hosentasche, im Smartphone oder am Computer.

Auch in unserer Gesellschaft ändert sich einiges: Waren wir vor Jahren noch darauf angewiesen, dass große Medienhäuser uns mit neuesten Nachrichten versorgen, so machen dies heute unter Umständen Leute von der Straße – mit Hilfe der Sozialen Netzwerke. Dies kann bedeuten, dass wir schneller und zielgerichteter Informationen bekommen. Aber auch, dass Information nicht immer richtig sein müssen bzw. auch emotional gefärbt sein können (Hasspostings). Als Gesellschaft profitieren wir also auf der einen Seite, dass Wissen und Informationen für alle leichter zugänglich werden, auf der anderen aber erleben wir eine Polarisierung der Gesellschaft, wo viele Menschen kaum mehr mit anderen Personen zu tun haben, die nicht ohnehin ihrer Meinung sind. Diese „Filterblasen“ können auch dafür sorgen, dass Menschen weniger Verständnis für andere Meinungen haben.

### Von Konsumenten zu Produzenten

Digitale Medien schaffen also den Wandel der Nutzerinnen/Nutzer von Konsumierenden zu Produzierenden. Gerade Soziale Netzwerke setzen darauf, dass die Inhalte von den Userinnen/Usern erstellt und verbreitet werden. Vor allem bei Jugendlichen beliebte Netzwerke (siehe Jugend-Internet-Monitor [www.saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor/](http://www.saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor/)) wie Instagram oder Snapchat setzen mit ihren Funktionen voll darauf, dass die Nutzerinnen/Nutzer möglichst oft und möglichst viel produzieren. Bei den Inhalten selbst handelt es sich meistens um Bilder und Videos, welche mit lustigen Texten versehen und spannenden Filtern aufgepeppt werden. Dies hat zur Folge, dass Emotionen verstärkt in Bildern ausgedrückt werden und diese Bildsprache eine ist, die Erwachsene eventuell ausgrenzt, da sie diese oft nicht verstehen.

### Computer werden unsichtbar

Alexa, Siri & Co sind längst in den Wohnzimmern angekommen und Teil unseres alltäglichen Lebens geworden. Die digitale Assistenz kann das Licht einschalten, Termine koordinieren, das Wetter ansagen oder in der Früh den Wecker ersetzen. Dass es sich dabei eigentlich um einen Computer mit Internetanschluss handelt, tritt schnell in den Hintergrund. Dieser Trend des „Internet of Things“ dringt immer tiefer in den Alltag von sowohl Erwachsenen als auch Jugendlichen ein. Auch im Bereich rund um Gesundheit gibt es unzählige Apps, die es uns heute erlauben, alle Gesundheitsdaten relativ einfach zu erfassen und zu dokumentieren. Erst unlängst hat zum Beispiel Apple auf seiner Apple Watch eine Funktion ([www.support.apple.com/de-at/HT208955](http://www.support.apple.com/de-at/HT208955)) veröffentlicht, welche eine EKG-Messung zulässt. Diese Entwicklung hat aber Vor- und Nachteile: Es wird immer einfacher, Gesundheitsdaten zu erheben und mit den relevanten Stellen (z. B. Hausarzt, Betreuungspersonal) zu teilen. Auf der anderen Seite besteht die Gefahr des Missbrauchs von Daten, sollten beispielweise solche Gesundheitsdaten „gehackt“ und damit missbräuchlich verwendet werden.



- Mehr zum Thema digitale Sprachassistenten:  
[www.netzwelt.de/sprachassistent](http://www.netzwelt.de/sprachassistent) & [www.voicebot.ai/](http://www.voicebot.ai/) (Englisch)
- Mehr zum Thema Self-Tracking:  
[www.saferinternet.at/news-detail/self-tracking-die-vermessung-der-eigenen-welt/](http://www.saferinternet.at/news-detail/self-tracking-die-vermessung-der-eigenen-welt/)
- Mehr zum Thema vernetztes Spielzeug:  
[www.saferinternet.at/projekte/vernetztes-spielzeug/](http://www.saferinternet.at/projekte/vernetztes-spielzeug/)
- Artikel rund um das Thema Datenschutz:  
[www.netzpolitik.org/category/datenschutz/](http://www.netzpolitik.org/category/datenschutz/)

## Algorithmen im täglichen Leben

Wann eine Ampel umschaltet, warum ein Navigationsgerät eine bestimmte Route vorschlägt oder wieso der Preis im Online-Shop plötzlich höher ist als noch vor kurzem – all das wird heute von Algorithmen bestimmt. Bei Algorithmen handelt es sich um Programme, welche versuchen gewisse Zusammenhänge zu berechnen und danach den Nutzerinnen/Nutzern bestimmte Informationen darzustellen.

Das prominenteste Beispiel für den Einsatz von Algorithmen sind Soziale Netzwerke und Suchmaschinen. Auf Facebook zum Beispiel werden nur bestimmte Informationen angezeigt. So kann es vorkommen, dass Nutzerinnen/Nutzer bei ein und derselben Diskussion unterschiedliche Kommentare hervorgehoben bekommen. Auf Suchmaschinen wie Google werden bei einer Suche nach demselben Suchbegriff plötzlich unterschiedliche Ergebnisse angezeigt. Ganz persönlich zugeschnitten auf die vermeintlichen Interessen und Bedürfnisse der Person, welche gesucht hat.

- Mehr zum Thema Filterblasen & Algorithmen:  
[www.saferinternet.at/news-detail/filterblasen-im-internet-mythos-realitycheck-und-wie-man-sie-umgehen-kann/](http://www.saferinternet.at/news-detail/filterblasen-im-internet-mythos-realitycheck-und-wie-man-sie-umgehen-kann/)
- Mehr zum Thema Suchmaschinen verstehen: Unterrichtsmaterial „Wahr oder falsch im Internet?“  
Seite 12: „Suchergebnisse verstehen“ ([www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1297](http://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1297))

## Artificial Intelligence (AI) – künstliche Intelligenz und Bots

Immer mehr Dinge funktionieren heute mit Hilfe von künstlichen Intelligenz-Systemen. Hier übernehmen Computer „Denkleistungen“ und setzen eigenständig darauffolgende Aktionen. Diese „Bots“ können ganz deutlich als Computerprogramme erkennbar sein (wie z. B. in der Logistik eines Warenhauses), aber sich auch als Person tarnen (wie z. B. ein Fake-Account in einem Sozialen Netzwerk – ein sogenannter Social Bot). Künstliche Intelligenzen lernen aus bestehenden Prozessen oder menschlichen Denkleistungen und führen diese bei ähnlichen Prozessen eigenständig durch. Ein AI-System muss also von Menschen „gefüttert“, sprich mit den Ausgangskennnissen versorgt werden, bevor es selbst zu eigenen Schlüssen kommen kann. Besonders gut eignen sich hier Gebiete, die immer wieder gleich oder ähnlich sind: Fragen von Personen (FAQ) oder Bewertung von Problemsituationen.

- Mehr zum Thema künstliche Intelligenz:  
[www.sas.com/de\\_at/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html](http://www.sas.com/de_at/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html)

## Vernetzte Welt – Datenschutz

Wir kommunizieren, speichern und lesen, schauen und hören, veröffentlichen und teilen. Das Internet begleitet uns jeden Tag und bei jedem digitalen Schritt hinterlassen wir – bewusst oder unbewusst – unsere Spuren. Das wissen besonders Unternehmen zu nutzen: Indem sie Daten von Nutzerinnen/Nutzern sammeln, sind sie immer besser darüber informiert, was wir mögen, wo wir uns befinden und wer wir sind. Worum geht es eigentlich beim Datensammeln? Welche Daten werden im Internet gesammelt und wie kann ich die Kontrolle über meine Daten behalten?



- All das gibt es in einem umfangreichen Dossier: „Datenspuren im Netz“ auf [www.saferinternet.at/news-detail/datenspuren-im-netz-was-die-digitale-welt-ueber-mich-weiss/](http://www.saferinternet.at/news-detail/datenspuren-im-netz-was-die-digitale-welt-ueber-mich-weiss/).
- Mehr zum Thema Privatsphäre in sozialen Netzwerken einstellen: [www.saferinternet.at/privatsphaere-leitfaeden/](http://www.saferinternet.at/privatsphaere-leitfaeden/)

## Mensch bleiben in der digitalen Welt

Grundsätzlich ist die digitale Welt ein "Spiegelbild" der haptischen, der "echten" Welt – es gelten dieselben Grundregeln. Niemand ist anonym, niemand ist unangreifbar. Die digitale Welt ist nicht nur schneller und unübersichtlicher geworden. Sie überschüttet uns auch permanent mit fremden Menschenbildern und Lebenseinstellungen, die uns manchmal auch überfordern. Vor allem Kinder und Jugendliche brauchen hier Unterstützung wie sie damit umgehen und darauf reagieren können. Gemeinsam müssen wir Regeln festlegen, die ein Menschbleiben in der digitalen Welt ermöglichen. Und das beginnt bei Wertschätzung und Empathie.

### Flyer für Jugendliche:

(können auch für Schulklassen/Gruppen in Print auf [saferinternet.at](http://saferinternet.at) bestellt werden):

- Jugendlichen-Flyer zum Thema „Hass im Netz“: [www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1260](http://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1260)
- Jugendlichen-Flyer zum Thema „Online Zivilcourage“: [www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=4530](http://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=4530)

### Weitere Infos für Jugendliche:

- Mehr zum Thema „Safe im Cyberspace – Mädchen im Netz“: [www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/StadtWien\\_Broschuere\\_Pixi\\_Maedchen-im-Netz.pdf](http://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/StadtWien_Broschuere_Pixi_Maedchen-im-Netz.pdf)

### Hilfreiches für die Arbeit mit Jugendlichen zum Thema:

- Mehr zum Thema „Hass im Netz – wie kann ich mich wehren“: [www.saferinternet.at/news-detail/hass-im-netz-wie-kann-ich-mich-wehren/](http://www.saferinternet.at/news-detail/hass-im-netz-wie-kann-ich-mich-wehren/)
- Mehr zum Thema „Philosophieren im Alltag der Sozialarbeit“: <http://pssst.eu/>





## 4. Medienkompetenz in der Praxis

### Medienkompetenz – die Basis



Abbildung 1: Operationalisierung von Medienkompetenz nach Dieter Baacke (CC-BY Wikipedia)

Um zu verstehen, was Medienkompetenz umfasst, wird aktuell die Definition von Dieter Baacke herangezogen. Baacke gliedert diese in die zwei Ebenen „Vermittlung und Zielorientierung“ und die vier Dimensionen „Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung“. Obwohl diese Definition auf die Zeit vor den digitalen Medien zurückgeht, hat sie immer noch Relevanz und ist Grundlage vieler Initiativen.

Geht es also um die Begleitung von Kindern und Jugendlichen im Zusammenhang mit digitalen Medien, so hat Baackes Definition Relevanz und erlebt auch Eingrenzungen:

Im Umgang mit Kindern und Jugendlichen können dabei zum Beispiel folgende Safer Internet-Themen besprochen werden: Quellenkritik, Schutz der Privatsphäre im Internet, Schreiben online vs. offline, Netiquette – Umgangsformen im Netz, „Was steht über mich im Netz“ oder der Umgang mit Bildern, etc.

- Mehr Informationen dazu gibt es unter [www.saferinternet.at/faq/lehrende/wie-kann-ich-safer-internet-themen-in-den-unterricht-einbeziehen/](http://www.saferinternet.at/faq/lehrende/wie-kann-ich-safer-internet-themen-in-den-unterricht-einbeziehen/)
- Facebook-Gruppe zum Thema „Medienpädagogik“: Hier finden sich viele Ideen, Anregungen und eine sehr hilfreiche Community rund um die praktische Ausführung von medienpädagogischen Projekten: [www.facebook.com/groups/131402253579323/](https://www.facebook.com/groups/131402253579323/)

Baackes Definition der Medienkompetenz ist immer noch eine wichtige Referenz, wenn es um die Entwicklung neuer Lehrpläne oder Curricula (außerschulisch und schulisch) geht. Angereichert wird das Konzept mittlerweile um Aspekte, die sich der „digitalen Grundbildung“ anrechnen lassen. Damit wird das Konzept einerseits auf digitale Medien eingeeengt, andererseits auf alltägliche Fertigkeiten in Bereichen fernab herkömmlicher Medien ausgeweitet.

## Digitale Kompetenzen – Beispielinitiativen

Bei der Beschäftigung mit digitalen Kompetenzen geht es nicht mehr nur um die Beschäftigung oder Nutzung von herkömmlichen oder digitalen Medien, sondern sie wird um viele andere Aspekte bereichert: von der Nutzung von E-Government-Angeboten bis zum Programmieren eigener Spiele oder Anwendungen.

Betrachtet man die Internetnutzung der österreichischen Bevölkerung, so wird sichtbar: Gerade bei Älteren ist die regelmäßige Internetnutzung noch nicht Alltag geworden. Nun bedingt eine regelmäßige Nutzung klarerweise nicht auch eine kompetente Nutzung. Dennoch ist ein kompetenter Umgang leichter zu erlernen, wenn man das Internet regelmäßig verwendet.

### Zwei Beispiele:

#### Fit4Internet in Österreich

Ein Selbstcheck wurde entwickelt, mit der die österreichische Bevölkerung einschätzen kann, wie fit sie in digitalen Belangen ist. Dabei wird ein Schwerpunkt auf die berufliche Bildung und Anwendung sowie den Bereich der Nutzung von staatlichen oder gesellschaftlich hilfreichen Angeboten gesetzt. Neben dem Check werden ganz konkrete Angebote zur Weiterbildung angeboten. Ziel ist es, dass Österreichs Bevölkerung besser mit digitalen Anforderungen umgehen lernt. Dem Test liegt ein von der EU entwickeltes Kompetenzraster zugrunde und ist somit auch mit Initiativen in anderen europäischen Ländern vergleichbar.

Mach' selbst den Test und finde heraus, wo und wie du vielleicht noch einfach dazu lernen kannst!  
[www.fit4internet.at/](http://www.fit4internet.at/)

#### Digitale Grundbildung in der Sekundarstufe 1

Seit dem Schuljahr 2018/19 wird in der Sekundarstufe die verbindliche Übung „digitale Grundbildung“ umgesetzt. Je nach Schule und Rahmenbedingungen wird dies integrativ oder als eigenes Fach realisiert. Dazu wurde ein großes Angebot an Übungen und Möglichkeiten für den Unterricht entwickelt und steht allen Lehrenden und natürlich auch Jugendarbeiterinnen/Jugendarbeitern zur Verfügung.

- Die Basis - Die Verordnung zur digitalen Grundbildung:  
[www.bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/dgb/index.html](http://www.bildung.bmbwf.gv.at/schulen/schule40/dgb/index.html)
- Das Umsetzen - Ideen und Möglichkeiten:  
[www.digitale-grundbildung.at/](http://www.digitale-grundbildung.at/)
- Unterrichtsbeispiele aus der Sammlung von Saferinternet.at:  
[www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/digitale-grundbildung-sek1/](http://www.saferinternet.at/zielgruppen/lehrende/digitale-grundbildung-sek1/)

## Schwerpunkte in der eigenen Arbeit setzen

Wie nun medienpädagogische Ansätze oder Projekte realisiert werden können, ist also vielfältig. Liegt der Schwerpunkt rund um die digitale Welt, so lassen sich unterschiedlichste Ansätze verfolgen. So können digitale Medien als Arbeitsinstrument, als Inhalt oder als Methode genutzt werden. Einen Überblick über die digitale Jugendarbeit findet man in „Explizit“, dem Fachmagazin für offene Jugendarbeit:

- Buchegger B, Pöyskö Anu: Digitale Jugendarbeit: „Es ist an der Zeit!“  
[http://www.boja.at/fileadmin/download/Service/boJA\\_Explizit\\_2018.pdf](http://www.boja.at/fileadmin/download/Service/boJA_Explizit_2018.pdf)

## Schwerpunkte für die Praxis 1: Soziale Netzwerke in der Arbeit mit Jugendlichen

Wie Soziale Netzwerke in der Arbeit mit Jugendlichen genutzt werden, kann unterschiedlich passieren. Das IRKS (Institut für Rechts- und Kriminalsoziologie) hat – in Folge einer großangelegten Untersuchung in der offenen Jugendarbeit in Österreich – folgende Schwerpunkte identifiziert:



Figure 2: Medienbezogene vs. medienvermittelte Jugendarbeit

Die Grafik „Einsatzformen digital-interaktiver Medien in der Jugendarbeit“ (© Hemma Mayrhofer/IRKS) wurde im Rahmen des KIRAS-Forschungsprojekts „E-YOUTH.works“ entwickelt und dem Österreichischen Roten Kreuz für die vorliegenden Schulungsunterlagen zur einmaligen Nutzung zur Verfügung gestellt. Jede weitere Verwendung bedarf der Zustimmung der AutorInnen, Veränderungen der Grafik sind nicht zulässig. Sie darf ausschließlich für nichtkommerzielle Zwecke und unter Nennung der AutorInnen/Quelle verwendet werden (Creative Commons-Lizenz BY-NC-ND), dabei ist folgender Link anzuführen: [https://www.irks.at/assets/irks/Bilder/E-YOUTH.works\\_Mayrhofer\\_Grafik%20Einsatzformen%20digital-interaktiver%20Medien%20in%20der%20Jugendarbeit.jpg](https://www.irks.at/assets/irks/Bilder/E-YOUTH.works_Mayrhofer_Grafik%20Einsatzformen%20digital-interaktiver%20Medien%20in%20der%20Jugendarbeit.jpg)

**Medienbezogene Jugendarbeit:** Hier sind die Sozialen Netzwerke selbst Inhalt der Arbeit mit den Jugendlichen. Jugendlichen werden Kompetenzen vermittelt bzw. werden Jugendliche dabei unterstützt, selbst kompetent zu werden. Dazu zählt die Beschäftigung mit Sicherheitseinstellungen ebenso wie das Üben von Quellenkritik zu den Postings.

**Medienvermittelnde Jugendarbeit:** Soziale Netzwerke sind hier ein Arbeitsinstrument, um beispielweise mit Jugendlichen zu kommunizieren; sie sind ein Hilfsmittel für die Arbeit mit Jugendlichen.

- Mayrhofer Hemma, Neuburg Florian (2019): Offene Jugendarbeit in der digitalisierten Gesellschaft – Umsetzungspraxis und Entwicklungsbedarf  
[www.offene-jugendarbeit.net/index.php/fachzeitschrift](http://www.offene-jugendarbeit.net/index.php/fachzeitschrift)



## Schwerpunkte für die Praxis 2: Fake News und Gerüchte im Netz

Neben dem Fernsehen zählen Soziale Netzwerke mit Abstand zu den wichtigsten Informationsquellen für in Österreich lebende Jugendliche, wenn es um tagesaktuelle Themen (z. B. Politik, Sport, Promis, etc.) geht. Und obwohl laut einer Studie von Saferinternet.at 60 Prozent der Jugendlichen angeben, dass ihrer Einschätzung nach ein großer Teil der Nachrichten zu aktuellen Themen in Sozialen Netzwerken unwahr ist, werden diese trotzdem weiterhin dafür herangezogen.

- Mehr zur Studie „Gerüchte im Netz“: Jugendliche verunsichert durch Fake News:  
[www.saferinternet.at/news-detail/aktuelle-studie-zum-thema-geruechte-im-netz-jugendliche-verunsichert-durch-fake-news/](http://www.saferinternet.at/news-detail/aktuelle-studie-zum-thema-geruechte-im-netz-jugendliche-verunsichert-durch-fake-news/)
- Mehr zu dem Thema „Falschmeldungen, Fake-News, HOAX – was ist das?“:  
[www.saferinternet.at/faq/informationskompetenz/falschmeldung-fake-news-hoax-was-ist-das/](http://www.saferinternet.at/faq/informationskompetenz/falschmeldung-fake-news-hoax-was-ist-das/)
- Übung zum Thema Fake News „Fake-News Bingo“:  
[www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Fake-News\\_Bingo.pdf](http://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Fake-News_Bingo.pdf)

## Schwerpunkte für die Praxis 3: Werbung mit Influencer-Marketing

Influencerinnen/Influencer sind die Pop-Stars der digitalen Welt! Sie berichten auf YouTube, Instagram, Snapchat & Co. oft mehreren Tausenden bis Millionen jungen Fans von ihren Reisen, ihrer Beziehung, geben Tipps zum Schminken, Games oder Sport. Erwachsene unterschätzen meist, wie viel Einfluss Online-Stars tatsächlich auf Kinder und Jugendliche haben – und wie geschickt dies Werbetreibende mittels Influencer-Marketing für sich zu nutzen wissen. Daher nennt man diese Personen auch „Influencer“ – aus dem englischen „to influence“ – jemanden beeinflussen. Im täglichen Sprachgebrauch der Kinder und Jugendlichen sind es aber zumeist „YouTuberinnen/YouTuber“ oder „Instagrainerinnen/Instagrainer“, da eine der wichtigsten Plattformen eben YouTube und Instagram sind.

In der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen ist es wichtig, diese zu bestärken, dass die Videos und Postings hinterfragt werden können und auch müssen. Oft kommt es Kindern und Jugendlichen ohnehin komisch vor, was da alles berichtet wird. Sie nehmen sich jedoch nicht die Zeit, dies zu recherchieren. Hier hilft es beispielweise, gemeinsam zu überlegen, wovon ein YouTuber denn genau lebt? Wie sich sein Einkommen zusammensetzt? Oder auch: Welche Dinge, die im Video zu sehen sind, könnten z. B. Product-Placement sein?

- Mehr zum Thema „Wie Stars auf YouTube, Instagram & Co. Kindern Dinge verkaufen“:  
[www.saferinternet.at/news-detail/wie-stars-auf-youtube-instagram-co-kindern-dinge-verkaufen/](http://www.saferinternet.at/news-detail/wie-stars-auf-youtube-instagram-co-kindern-dinge-verkaufen/)
- Mehr zum Thema „YouTuber/innen – was fasziniert Kinder und Jugendliche an Internet-Stars?“:  
[www.saferinternet.at/faq/soziale-netzwerke/youtuberinnen-was-fasziniert-kinder-und-jugendliche-an-internet-stars/](http://www.saferinternet.at/faq/soziale-netzwerke/youtuberinnen-was-fasziniert-kinder-und-jugendliche-an-internet-stars/)





# 5. Was tun Kinder und Jugendliche online

## Soziale Netzwerke nutzen – nicht nur Zeitvertreib

Für junge Menschen ist die Kommunikation mit Gleichaltrigen etwas sehr Wichtiges. Dabei geht es darum zu wissen, was andere tun, gleiche Interessen zu teilen oder sich gegenseitig zu inspirieren. Dazu werden häufig soziale Online-Netzwerke genutzt. Ausgehend von Kindern und Jugendlichen haben Soziale Netzwerke aber mittlerweile in allen Altersgruppen eine große Bedeutung.

Der Jugend-Internet-Monitor von Saferinternet.at erhebt jährlich die wichtigsten Sozialen Netzwerke für Kinder und Jugendliche in Österreich. Dieser wird unter <http://www.jugendinternetmonitor.at> veröffentlicht. Aktuell beliebt sind Plattformen wie WhatsApp, YouTube, Instagram und Snapchat.

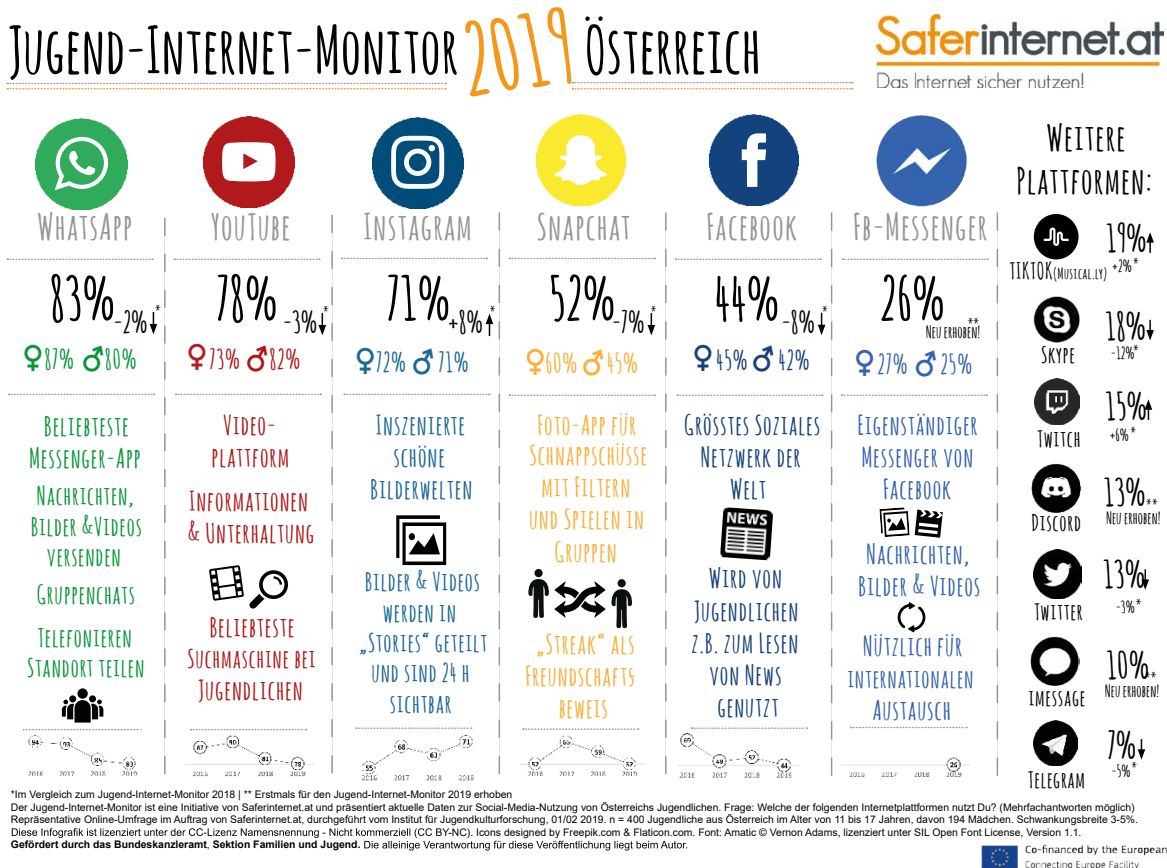


Figure 3: Jugend-Internet-Monitor 2019

## Wozu dienen Soziale Netzwerke? Soziale Netzwerke erfüllen verschiedene Funktionen für Kinder und Jugendliche:

### Unterhaltung und Berieselung zum Zeitvertreib

Den Stream des Netzwerkes durchblättern bzw. sich von den vorgeschlagenen Beiträgen inspirieren lassen. Soziale Netzwerke werden auch passiv genutzt, um sich z. B. mit lustigen Videos einfach einmal unterhalten zu lassen.

### Informationsgewinnung

Mal schauen, was es Neues gibt. Dazu zählen die Informationen der eigenen Freunde ebenso wie Beiträge von Organisationen und Unternehmen, die man gut findet. Nachrichten werden aber auch anders in den „Stream gespült“: Stirbt beispielweise eine prominente Persönlichkeit, sieht man dies als erstes an den RIP-Beiträgen, die Freunde gepostet haben. Erst dann wird mittels Zeitungen oder Fernsehen gegengecheckt.





## Vernetzung und Kommunikation

Soziale Netzwerke dienen zur Kommunikation mit Freunden und Personen, die ähnliche Interessen haben wie man selbst: Computerspielerinnen/Computerspieler des gleichen Spieles, Menschen mit gleichen Hobbys, Musikgeschmack oder Vorlieben von YouTuberinnen/YouTubern. So unterstützt man sich gegenseitig mit Wissenserwerb, organisiert gemeinsame Aktivitäten oder tauscht Erfahrungen aus. Auch Projektgruppen – egal, ob schulisch oder außerschulisch – nutzen die Kommunikation über ein Soziales Netzwerk, um sich zu organisieren.

### Digitales Ich

Wie man selbst von der Welt wahrgenommen werden möchte, kann man heute mittels Sozialer Netzwerke auch selbst steuern: Was stelle ich in den Mittelpunkt meiner Darstellungen? Meine Vorlieben für coolen Zeitvertreib, Selbsthergestelltes oder Interessantes? Bin ich auf Bildern zu sehen oder nicht? All das lässt sich steuern, sofern man es selbst postet. Weniger leicht steuern lässt sich, was andere über mich posten. Hier gilt es also ein Auge offen zu halten, um zu sehen, wie ich im Netz wahrgenommen werde. Dabei gilt zu bedenken, dass es fast unmöglich ist, NICHT im Internet vorzukommen.

- Videos von Mimikama & dem Bildungsministerium zu Themen wie Cyber-Mobbing, Dein digitales Ich, Fake, Medienkompetenz, Suchmaschinen, Filterblasen und Social Bots:  
[www.mimikama.at/digitaler-lerninhalt/](http://www.mimikama.at/digitaler-lerninhalt/)
- Aktuelle Informationen rund um Soziale Netzwerke gibt es auf Saferinternet.at:  
[www.saferinternet.at/themen/soziale-netzwerke/](http://www.saferinternet.at/themen/soziale-netzwerke/)
- Video zum Thema „Digitale Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen“ aus dem SIMOOC ([www.imoox.at](http://www.imoox.at))  
[www.youtube.com/watch?v=Y3kTkXDCDRU](http://www.youtube.com/watch?v=Y3kTkXDCDRU)

## Computerspiele – Zeitvertreib oder sinnvoll?

Spielen ist wertvoll und mehr als nur nutzloser Zeitvertreib. Das gilt auch für digitale Spiele – egal, ob sie am Computer, auf der Konsole, als Online-Game oder als App gespielt werden. Sie fördern die Fähigkeiten und Kompetenzen von Kindern auf vielfältige Weise. Informiere dich hier über altersgerechte digitale Spiele und was zu tun ist, wenn das Spielverhalten deines Kindes doch einmal Sorgen macht. Eine erste Anlaufstelle für gute Spiele kann zum Beispiel die Bundesstelle für Positivprädikatisierung von digitalen Spielen (BuPP) unter [www.bupp.at](http://www.bupp.at) sein.

- Weitere Informationen zur Rolle von digitalen Spielen gibt es im Erklärvideo des SIMOOC:  
[www.youtu.be/57UbSCSHRNc?t=158](http://www.youtu.be/57UbSCSHRNc?t=158)
- Weitere Informationen zum Einsatz von Spielen in der Kinder- und Jugendarbeit im Vademecum „Game Based Learning“ der Donau-Universität Krems:  
[www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1677](http://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1677)
- Alle Broschüren und Comics von Saferinternet.at zum Thema digitale Spiele:  
[www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?categories=11](http://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?categories=11)
- Wo findet man „gute“ Computerspiele?:  
[www.saferinternet.at/faq/digitale-spiele/wo-finde-ich-gute-computerspiele/](http://www.saferinternet.at/faq/digitale-spiele/wo-finde-ich-gute-computerspiele/)





## Informationen suchen

Vor allem im schulischen Kontext sind das Suchen, Bewerten und Nutzen von Informationen wichtige Anwendungen des Internets. Dabei ist das Suchverhalten möglicherweise anders als das von Erwachsenen.

So werden Informationen, die wirklich relevant und wichtig für das eigene Leben eingestuft werden, eher in YouTube gesucht. Informationen für die Schule zuerst einmal in Wikipedia. Suchmaschinen wie Google sind manchmal nur die Eingabezeile für eine Internetadresse, denn oft haben die Jugendlichen durchaus eine Ahnung, wo sie welchen Inhalt online finden könnten. Zeit für die Bewertung von Informationen nehmen sich die Jugendlichen jedoch sehr ungern. Genau hier brauchen sie allerdings die Unterstützung der Erwachsenen. Denn die Bewertung der Informationen passiert nicht innerhalb von wenigen Sekunden, sondern braucht Zeit, Gelegenheit und regelmäßiges Training. Siehe Kapitel 6 „Informationen bewerten“.

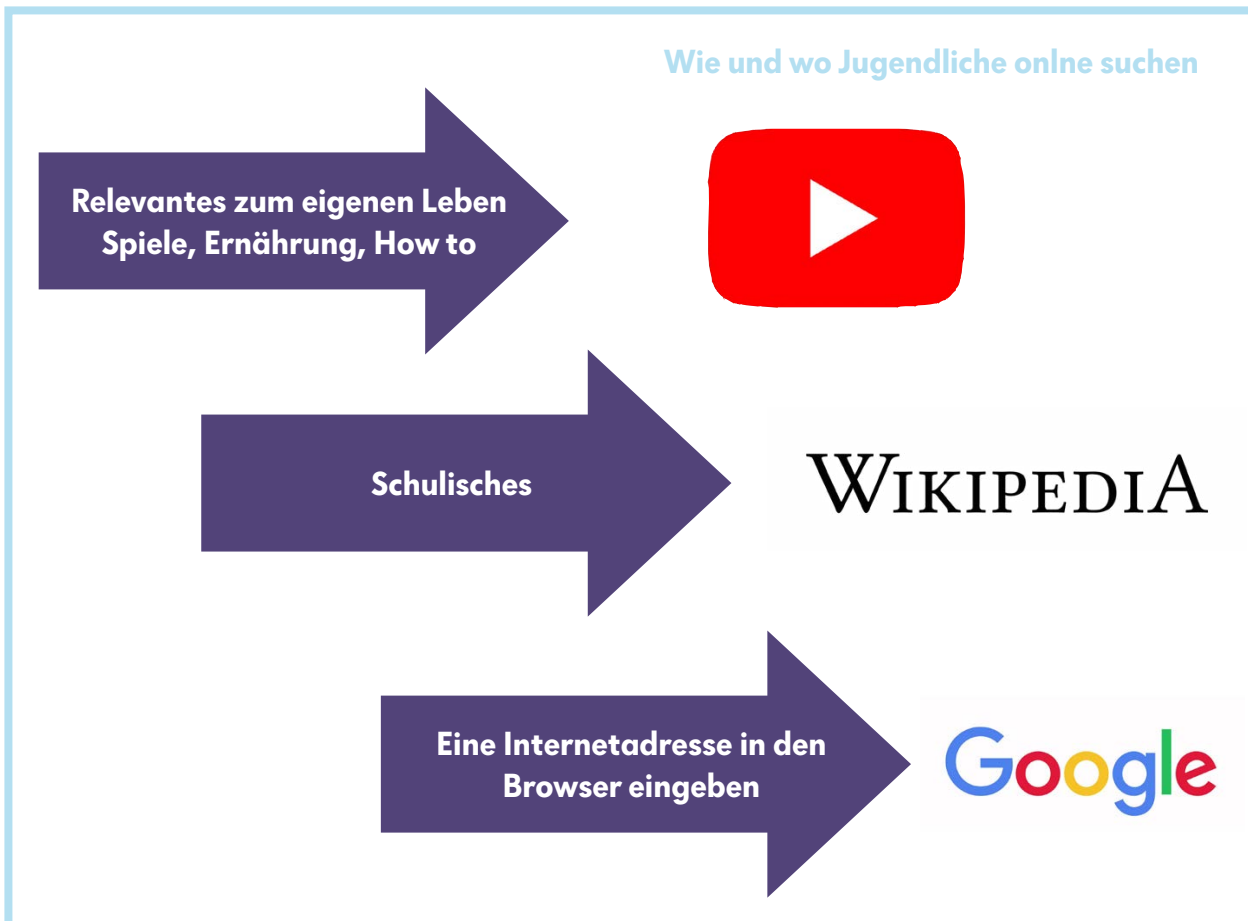


Figure 4: Schematische Darstellung wie und wo Jugendliche online suchen

## 6. Herausforderungen für Kinder und Jugendliche heute

### Informationen bewerten

Obwohl Kinder und Jugendliche heute mit Computer, Handy und Internet aufwachsen, fällt es ihnen oft schwer, Informationen aus dem Netz sowie die Bewertung von Online-Quellen kritisch zu beurteilen. Informationskompetenz im Internet will gelernt und geübt sein – egal, ob es darum geht, Werbung in einer App zu erkennen oder Inhalte aus Wikipedia, YouTube und Twitter für die schulische oder außerschulische Nutzung zu finden und richtig einzuschätzen. Dabei geht es neben Phänomenen wie Fake News auch um digitale Kettenbriefe, welche zum Beispiel über WhatsApp verschickt werden.

- Mehr Informationen und Übungen zu dem Thema „Kettenbriefe“:  
[www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Kettenbriefe\\_BeispielerundTipps.pdf](http://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Kettenbriefe_BeispielerundTipps.pdf)
- Mehr Informationen und Übungen zum Thema „Informationskompetenz?“  
[www.saferinternet.at/themen/informationskompetenz/](http://www.saferinternet.at/themen/informationskompetenz/)
- Mehr Informationen und Übungen zum Thema „Wahr oder falsch im Internet?“  
[www.saferinternet.at/themen/informationskompetenz/?file=1297](http://www.saferinternet.at/themen/informationskompetenz/?file=1297)
- Jugendliche erklären den Begriff Fake News:  
[www.youtube.com/watch?v=Gcv4wLCJIIU](http://www.youtube.com/watch?v=Gcv4wLCJIIU)
- Erklärvideo, wie man Webseiten richtig bewerten kann:  
[www.youtube.com/watch?v=Avy8oyM1Kkl](http://www.youtube.com/watch?v=Avy8oyM1Kkl)

### Umgang miteinander – Nutzungsregeln

Handy, Soziale Netzwerke, Online-Games – Kinder und Jugendliche sind heute so gut wie immer online und unterscheiden oft gar nicht mehr zwischen Online- und Offline-Zeiten. Was Jugendliche tagtäglich beschäftigt, spielt natürlich auch in der Jugendarbeit eine wichtige Rolle. Oft thematisieren Jugendliche von sich aus, was sie online bewegt – in anderen Fällen lohnt es sich, wenn Jugendarbeiterinnen/Jugendarbeiter selbst aktiv Themen setzen.

- Mehr zum Thema Nutzungsregeln für Jugendliche in Jugendeinrichtungen:  
[www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/soziale-netzwerke-welche-nutzungsregeln-fuer-jugendliche-brauchen-wir-in-jugendeinrichtungen/](http://www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/soziale-netzwerke-welche-nutzungsregeln-fuer-jugendliche-brauchen-wir-in-jugendeinrichtungen/)
- Social Media Guidelines für die Jugendarbeit:  
[www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/social-media-guidelines-welche-regeln-sind-fuer-uns-sinnvoll/](http://www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/social-media-guidelines-welche-regeln-sind-fuer-uns-sinnvoll/)

### Konflikte und Cyber-Mobbing

Mobbing ist an sich kein neues Phänomen. Mit der Verbreitung von Internet und Handy findet das systematische Belästigen, Bloßstellen, Fertigmachen oder auch absichtliche Ausgrenzen zusätzlich im virtuellen Raum statt. Die Besonderheiten von Cyber-Mobbing: Es kann rund um die Uhr erfolgen, erreicht ein großes Publikum und die Täterinnen und Täter agieren (scheinbar) anonym.

- Mehr zum Thema „Was ist Cyber-Mobbing?“  
[www.saferinternet.at/faq/cyber-mobbing-was-ist-das/](http://www.saferinternet.at/faq/cyber-mobbing-was-ist-das/)
- Wo finde ich Unterstützung und Beratung?  
[www.saferinternet.at/faq/wo-finde-ich-unterstuetzung-und-beratung/](http://www.saferinternet.at/faq/wo-finde-ich-unterstuetzung-und-beratung/)
- Informationen für Eltern im Umgang mit Cyber-Mobbing:  
[www.youtu.be/5BhxFCD5vE4](http://www.youtu.be/5BhxFCD5vE4)
- Materialien zu Gewalt- und Mobbingprävention von ÖZEPS:  
[www.oezeps.at/a5965.html](http://www.oezeps.at/a5965.html)





- Übersicht und Materialien zum Thema Cyber-Mobbing:  
<https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/pwi/pa/cybermobbing.html>
- Material: Mobbing an Schulen – Ein Leitfaden für die Schulgemeinschaft im Umgang mit Mobbing:  
[https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/pwi/pa/180629\\_Leitfaden\\_Mobbing\\_BF.pdf?6ituwq](https://bildung.bmbwf.gv.at/schulen/pwi/pa/180629_Leitfaden_Mobbing_BF.pdf?6ituwq)

## Kurz zusammengefasst – Was mache ich ...

### ... wenn ich fertig gemacht werde?

- Informationen dazu gibt es im Jugendlichen-Flyer „Cyber-Mobbing“:  
[www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1257](http://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1257)

### ... wenn andere fertig gemacht werden?

- Infos dazu gibt es im Jugendlichen-Flyer „Hass im Netz“:  
[www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1260](http://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1260)
- Infos dazu gibt es im Jugendlichen-Flyer „Zivilcourage“:  
[www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=4530](http://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=4530)

## Meine Online-Identität

Kein Platz ist für die Selbstpräsentation besser geeignet, als das Internet. Vor allem bei Jugendlichen steht die eigene Imagepflege im Netz hoch im Kurs. Sie nutzen Soziale Netzwerke, um ihr Leben zu dokumentieren, Ereignisse mit anderen zu teilen und persönliche Leistungen hervorzuheben. Das Heranwachsen im Netz bedeutet aber auch, Hürden meistern zu müssen: ob Cyber-Mobbing, Konflikte mit Eltern oder Lehrenden aufgrund von anstößigen Postings oder der Druck, den vorgegebenen Rollenbildern zu entsprechen. Auch wenn viele Jugendliche wissen, dass die Bilder ihrer Schönheitsideale online bearbeitet wurden, haben sie trotzdem einen sehr großen Einfluss auf die reale Welt.

So wie Jugendliche früher „komische“ Kleidung und ungemütliche Sachen angezogen haben, um jemand anderem zu gefallen, so präsentieren sie sich heute manchmal in Situationen und Rollenbildern, die manchmal recht wenig mit ihrem „realen“ Ich zu tun haben.

- Mehr zu dem Thema Selbstdarstellung von Mädchen und Burschen im Internet:  
[www.saferinternet.at/themen/selbstdarstellung/?file=1298](http://www.saferinternet.at/themen/selbstdarstellung/?file=1298)
- Jugendlichen-Flyer zum Thema „Sexting“:  
[www.saferinternet.at/themen/selbstdarstellung/?file=1189](http://www.saferinternet.at/themen/selbstdarstellung/?file=1189)
- Mehr zum Thema jugendliche Bilderwelten:  
[www.saferinternet.at/themen/selbstdarstellung/?file=1277](http://www.saferinternet.at/themen/selbstdarstellung/?file=1277)
- Mehr zum Thema Selbstdarstellung und aktuelle News unter:  
[www.saferinternet.at/themen/selbstdarstellung/](http://www.saferinternet.at/themen/selbstdarstellung/)

## Meine körperlichen Grenzen – exzessive Nutzung

Fragt man ältere Jugendliche nach relevanten Themen für die Prävention jüngerer Kinder, kommt immer wieder das Thema Online-Sucht zur Sprache. Viele Kinder und Jugendliche tun sich schwer, bei der Handy- und Internetnutzung das richtige Maß zu finden. Auch wenn es sich bei exzessiver Nutzung nur selten um eine echte Sucht handelt, machen sich viele Kinder und Jugendliche Sorgen, selbst süchtig zu sein.

- Anlaufstellen und wie Jugendeinrichtungen unterstützen können:  
[www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/exzessive-nutzung-und-online-sucht/](http://www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/exzessive-nutzung-und-online-sucht/)
- Jugendlichen-Flyer: Süchtig nach Internet & Handy  
[www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1263](http://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=1263)
- Die gesamte Studie zum Thema „Digitaler Zeitstress“ auf Saferinternet.at:  
[www.saferinternet.at/news-detail/immer-mehr-jugendliche-im-digitalen-zeitstress/](http://www.saferinternet.at/news-detail/immer-mehr-jugendliche-im-digitalen-zeitstress/)
- Mehr zum Thema „Wie stellen wir Familienregeln auf?“  
[www.saferinternet.at/news-detail/leg-das-handy-weg-beim-essen-oder-wie-stellen-wir-familienregeln-auf/](http://www.saferinternet.at/news-detail/leg-das-handy-weg-beim-essen-oder-wie-stellen-wir-familienregeln-auf/)
- Mehr zum Thema „Praktische Tipps für Jugendliche gegen Online-Stress“  
[www.saferinternet.at/news-detail/lifehacks-gegen-den-digitalen-zeitstress/](http://www.saferinternet.at/news-detail/lifehacks-gegen-den-digitalen-zeitstress/)
- Quiz auf Rat auf Draht:  
[www.rataufdraht.at/themenubersicht/tests-quiz/handysucht-bist-du-gefahr-det](http://www.rataufdraht.at/themenubersicht/tests-quiz/handysucht-bist-du-gefahr-det)
- Übersicht von Beratungsstellen:  
[www.saferinternet.at/services/beratung/beratung-verhaltenssucht/](http://www.saferinternet.at/services/beratung/beratung-verhaltenssucht/)

## Problematische Inhalte

Wenn Kinder und Jugendliche im Internet und in Sozialen Netzwerken aktiv sind, kommen sie früher oder später auch mit Inhalten in Berührung, die für sie ungeeignet und/oder potenziell problematisch sind. Umso wichtiger ist es, junge Nutzerinnen/Nutzer schon vorab für problematische Inhalte zu sensibilisieren und sie beim kompetenten Umgang mit Hasspostings, Gewalt- und Pornovideos, sexueller Belästigung im Internet oder Sexting zu unterstützen. Im Zusammenhang mit selbstverletzendem Verhalten (z. B. Essstörungen, Ritzen, Challenges, etc.) spielt das Internet vor allem bei der Informationssuche und der Suche nach Gleichgesinnten eine Rolle. Die Grenzen zwischen bedenklichen und unbedenklichen Inhalten und Verhaltensweisen sind dabei oft fließend.

- Alle Infos rund um problematische Inhalte auf Saferinternet.at:  
[www.saferinternet.at/themen/problematische-inhalte/](http://www.saferinternet.at/themen/problematische-inhalte/)
- Übungen zu Medien und Gewalt:  
[www.saferinternet.at/themen/problematische-inhalte/?file=1276](http://www.saferinternet.at/themen/problematische-inhalte/?file=1276)
- Informationen rund um selbstverletzendes Verhalten wie Essstörungen, Ritzen, Challenges & Co:  
[www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/selbstverletzendes-verhalten-essstoerungen-ritzen-challenges-co/](http://www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/selbstverletzendes-verhalten-essstoerungen-ritzen-challenges-co/)
- Informations- und Beratungsstellen speziell bei Essstörungen:  
[www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/was-sind-pro-anapro-mia-plattformen/](http://www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/was-sind-pro-anapro-mia-plattformen/)
- Gute Aufklärungs- und Beratungsseiten:  
[www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/wo-finde-ich-gute-aufklaerungs-und-beratungsseiten/](http://www.saferinternet.at/faq/problematische-inhalte/wo-finde-ich-gute-aufklaerungs-und-beratungsseiten/)



## 7. Zivilcourage – andere im Internet unterstützen

### Was bringt was?

Dass es Unterschiede zwischen dem zivilcouragierten Handeln in der Offline- und Online-Welt von Jugendlichen gibt, überrascht auf den ersten Blick. Sonst unterscheiden Jugendliche selten zwischen online und offline. Zivilcouragiertes Verhalten online wird als wenig hilfreich, gleichzeitig aber auch als wenig aufwändig eingestuft. „Bringt nicht viel, aber geht leicht“, so könnte man die Gedanken der Jugendlichen zusammenfassen.

Dass sich zivilcouragiertes Verhalten online sehr wohl auszahlt, und sei es in der einfachsten Form des Meldens von Online-Inhalten, weiß Saferinternet.at aus vielen Schulungen. Auch wenn Plattformen nicht sofort reagieren, hilft es oft, wenn viele Personen eine Ungerechtigkeit melden. Vor allem aber ist es für die betroffene Person wichtig zu wissen, dass sie nicht alleine ist!

Wenn das Melden nicht hilft oder du unsicher bist, wie du helfen sollst, wende dich an eine der folgenden Organisationen:

- 147 Rat auf Draht (wenn es um Kinder und Jugendliche geht): [www.rataufdraht.at/](http://www.rataufdraht.at/)
- Beratungsstelle von ZARA (bei Hasspostings und rassistischen Meldungen): [www.zara.or.at/de/beratung](http://www.zara.or.at/de/beratung)
- Stoptline (bei nationalsozialistischer Wiederbetätigung und Kinderpornografie): [www.stoptline.at/](http://www.stoptline.at/)
- Internet-Ombudsmann (bei Verletzung der Privatsphäre): [www.ombudsmann.at](http://www.ombudsmann.at)

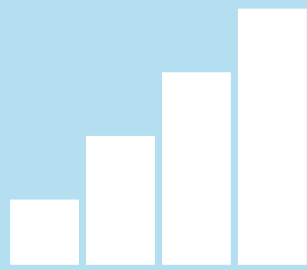
### Melden und Hilfe holen

- Flyer für Jugendliche „Trau dich und greif ein!“. Der Jugendlichen-Flyer gibt Anregungen, wie man online für andere eintreten kann und zeigt, wie man sich dabei selbst schützt. Oberste Maxime: Hilfe holen! Man muss nicht alles alleine schaffen!  
[www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=4530](http://www.saferinternet.at/services/broschuerenservice/?file=4530)
- Quiz für Jugendliche zwischen 11 - 16 Jahre: Das neue Qzr-Quiz kann gemeinsam im Unterricht (z. B. im EDV-Saal) oder auch alleine am Handy gespielt werden. Das Quiz zeigt, was Zivilcourage bedeutet und wie man in welchen Situationen am besten reagiert.  
[www.qzr.com/c/quiz/468502/2bbef3b2-a402-41b3-822d-05a385fc2dd6](http://www.qzr.com/c/quiz/468502/2bbef3b2-a402-41b3-822d-05a385fc2dd6)
- Workshops rund um Zivilcourage des MKÖ: <http://zivilcourage.at/>









# Übungen

## 8. Übungen

Um die verschiedenen Themen aus diesen Unterlagen gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen in der Schule oder Jugendgruppe zu adressieren, gibt es hier eine Auswahl an Übungen zu den folgenden Themen:

- Medien und Gewalt
- Gewalt- und Mobbing-Prävention
- Online-Zivilcourage
- Informationskompetenz & Fake News
- Gaming
- Kettenbriefe
- Social Media und die eigene Online-Identität
- Daten und Privatsphäre

### 8.1 Medien und Gewalt

Weitere Ideen zur Umsetzung findest du auf: [www.humanity.at/materialiensammlung](http://www.humanity.at/materialiensammlung)

#### Eltern sehen das anders!

Altersgruppe: 8 bis 10 Jahre

Ziele:

- Sprache auf ihre aggressive Wirkung hin reflektieren
- Unterschiede im Sprachgebrauch zwischen verschiedenen Generationen sichtbar machen
- einen kreativen Umgang mit den Bedeutungen von Schimpfwörtern finden

#### **Beschreibung:**

Die Kinder sammeln Schimpfwörter und auch, wo sie diese schon einmal gehört oder gelesen haben – vielleicht auch aus der Online-Welt – und notieren die Begriffe und Herkunft alle auf einem großen Blatt Papier. In der zweiten Phase sollen die Kinder kreative „Ersatzschimpfwörter“ finden. Am Ende der Stunde werden die Vorschläge mit nach Hause genommen und mit den Eltern besprochen, ob diese zuhause erlaubt wären.

Am nächsten Tag können die Erkenntnisse mit den Kindern besprochen werden und in der Klasse wird erörtert, warum Schimpfwörter ein Problem darstellen. Was ist aus Sicht der Gruppe ein Problem, was ist okay? Und warum wird das so empfunden?

Quelle: saferinternet.at



## Täter und Opfer – wer ist was?

Altersgruppe: ab 10 Jahren

Ziele:

- Täter- und Opferrollen reflektieren, erkennen und beschreiben können
- Täter- und Opferrollen selbst in einer Geschichte umsetzen können
- lösungsorientierten Ausgang der Geschichten sicherstellen können

### **Beschreibung:**

Die Jugendlichen stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf. Eine Reihe stellt die Täterinnen/Täter dar, die andere Reihe die Opfer. Vor Beginn des Spiels verbeugen sich die Darstellerinnen/Darsteller wie bei einem Judo-Kampf voreinander. Nun wird eine pantomimische Auseinandersetzung dargestellt, bei der die Täterinnen/Täter die Initiative übernehmen. Nach drei Minuten wird gewechselt, die Täterinnen/Täter werden zu Opfern und umgekehrt. Dieser Wechsel erfolgt zweimal. Nach jeder Sequenz verbeugen sich die Darstellerinnen/Darsteller. Nach dem Spiel schütteln sich die Schülerinnen/Schüler, stampfen auf und schreien „Ende“, um wieder aus der Rolle zu finden.

- **Variante 1:** Statt der Pantomime können in Kleingruppen Skulpturen (Opfer und Täterin/Täter) erstellt werden. Mit diesen wird ein Konflikt dargestellt. Auch hier ist es sinnvoll, die Rolle danach „abzuschütteln“. Anschließend werden gemeinsam Situationen gesucht, in denen es zu einem Wechsel zwischen Opfer und Täterin/Täter kommen kann.
- **Variante 2:** Die Jugendlichen reflektieren anhand ihrer Lieblingsserien, wie es im Film zu Täter- und Opferrollen kommt. Sie arbeiten typische Merkmale und Charakteristika beider Rollen heraus und suchen nach Situationen, in denen beide Rollen in einer Person vorkommen. Anschließend versuchen sie, Situationen aus ihrem Alltag zu finden, wo sich die Rollen verschieben können.
- **Variante 3:** Die Jugendlichen erarbeiten in Gruppen kurze Geschichten aus ihrem Alltag. Das können Geschichten sein, in denen es zum Tausch von Täter- und Opferrolle kommt oder komplexe Situationen, in denen die Rollen nicht klar verteilt sind. Diese werden als Fotostory in Word oder als Comic (z. B. mit Comic Life, [www.comiclif.com](http://www.comiclif.com)) umgesetzt. Ziel des Comics ist es, alternative Lösungsvorschläge zu erarbeiten. Dazu können zählen: Vermittlung durch Dritte, Einschalten der Schule oder ähnliches.

### **Reflexion:**

Gemeinsam wird in der Gruppe darüber gesprochen, ob sich die Grenze zwischen Täterin/Täter und Opfer immer einfach ziehen lässt. Speziell in digitalen Lebenswelten, wie z. B. bei einem Shitstorm, fällt das oft schwer zu unterscheiden. Die Jugendlichen können auch eigene Erfahrungsberichte einbringen.

Quelle: [saferinternet.at](http://saferinternet.at) [www.schule.at/fileadmin/DAM/Gegenstandsportale/Gender\\_und\\_Bildung/Dateien/Medien\\_und\\_Gewalt\\_01.pdf](http://www.schule.at/fileadmin/DAM/Gegenstandsportale/Gender_und_Bildung/Dateien/Medien_und_Gewalt_01.pdf)



## Nein!

Altersgruppe: 6 bis 18 Jahre

Ziel: Nein-Sagen wird geübt. Jugendliche stellen für sich selbst fest, wann es ihnen schwer fällt „Nein“ zu sagen.

### **Beschreibung:**

**Phase 1:** Die Schülerinnen/Schüler sammeln gemeinsam verschiedene Möglichkeiten, „Nein“ zu sagen: NEIN. Ich will das nicht. Lass das. Ich hab jetzt keine Lust. Ich finde das sehr unangenehm! Hör auf damit! Stopp! Lass mich in Ruhe! Ich will das eigentlich nicht. Irgendwie mag ich das nicht. Es tut mir leid, aber ich kann das jetzt nicht. ...

**Phase 2:** Nun gehen die Schülerinnen/Schüler in Gruppen zusammen und überlegen, in welchen Situationen es schwierig ist, „Nein“ zu sagen. Sie überlegen in einem zweiten Schritt, welches „Nein“ in welcher Situation wie wirkt oder auch nicht wirkt. Welche Hilfsmittel kann man sich selbst suchen, um ein „Nein“ auch möglichst wirkungsvoll zu formulieren.

**Phase 3:** In kurzen Rollenspielen wird eingeübt, wie man sich in den verschiedenen Situationen verhalten könnte.

### **Reflexion:**

Je nach Alter der Kinder oder Jugendlichen kann in einer Gruppendiskussion auch noch speziell darauf eingegangen werden, welchen Einfluss das jeweilige Umfeld auf das Nein-Sagen hat. Also, ob dies im privaten Bereich bei Freunden und Familie oder im schulischen Bereich einfacher oder schwieriger ist und warum.

Folgende Vorgehensweise kann für Kinder und Jugendliche hilfreich sein, um in einer unangenehmen Situation „Nein“ sagen zu können:

- 1) Direktes Ansprechen, was gerade passiert. Wie z. B. „Du hast mich gerade beleidigt!“  
Wichtig ist, es als Statement – und nicht als Frage – zu formulieren. Das ist „Täterinnen/Tätern“ meist sehr unangenehm.
- 2) Deutlich sagen: „Ich will das nicht!“ oder „Hör auf damit!“

Quelle: [saferinernet.at](http://saferinernet.at), [www.schule.at/fileadmin/DAM/Gegenstandsportale/Gender\\_und\\_Bildung/Dateien/Sex\\_und\\_Gewalt\\_in\\_digitalen\\_Medien.pdf](http://www.schule.at/fileadmin/DAM/Gegenstandsportale/Gender_und_Bildung/Dateien/Sex_und_Gewalt_in_digitalen_Medien.pdf)



## 8.2 Gewalt- und Mobbing-Prävention

### Konflikt- oder Mobbingbehandlungen?

Altersgruppe: ab 10 Jahren

Ziel: Diese Übung ist ein guter Einstieg in das Thema Mobbing. Das Ziel ist es, die Komplexität und Vielfältigkeit von Mobbing fassbarer zu machen.

Material: mehrere Sets an Kärtchen, Tische, Lösungsblätter

Raum: genug Platz für getrennte Gruppenarbeiten

#### **Vorbereitung:**

Die angeführten Handlungen werden kopiert und anschließend ausgeschnitten, sodass je ein Set pro geplanter Kleingruppe vorhanden ist.

#### **Beschreibung:**

Jede Gruppe erhält ein Set an Handlungen, die Mobbing darstellen können. Die Schülerinnen/Schüler werden gebeten, die Handlungen den fünf Hauptkategorien zuzuordnen. Der Schwerpunkt soll darauf liegen, sich einen Überblick über die Vielfalt der gewaltvollen Handlungen zu verschaffen und diese nach eigenem Gefühl in die Kategorien einzuteilen. Der Hinweis, dass im Anschluss ein Lösungsblatt ausgeteilt wird, wirkt meistens erleichternd.

In der Anmoderation ist darauf zu achten, dass es sich bei diesen Handlungen um Konflikt-handlungen handelt, die Gewalt darstellen. Hier sollte noch nicht von Mobbinghandlungen gesprochen werden; dies erfolgt im Rahmen der Auflösung und Reflexion.

#### **Reflexion:**

Mögliche Fragen können sein:

- Was ist mir beim Auflegen der Kärtchen besonders aufgefallen, was hat mich irritiert?
- Welche dieser Angriffe habe ich selbst in der Schule bereits gesehen bzw. erlebt?
- Wie wurde mit diesen Angriffen damals umgegangen?
- Wann kann bei diesen gewalttätigen Handlungen von Mobbing gesprochen werden?

#### **Tipp:**

Wichtig ist es, in der Reflexion anzusprechen, dass all diese Handlungen Konflikt-handlungen sind. Werden sie kombiniert, erfolgen sie systematisch über einen längeren Zeitraum und sind konsequent gegen eine Person gerichtet, die sich mit der Zeit gegen diese Angriffe nicht mehr verteidigen kann, werden sie zu Mobbing. Hinzu kommt, dass diese Angriffe häufig aufgeteilt von mehreren Personen ausgeübt werden – dies macht es für die Betroffenen zumeist noch schwerer fassbar, dass es sich nicht mehr um einen Konflikt handelt, sondern um Mobbing.

Mehr Übungen rund um das Thema Gewalt und Mobbing-Prävention findest du unter: [http://www.oezeps.at/wp-content/uploads/2019/02/Handreichung\\_Mobbing\\_ONLINE.pdf](http://www.oezeps.at/wp-content/uploads/2019/02/Handreichung_Mobbing_ONLINE.pdf)

Quelle: [http://www.oezeps.at/wp-content/uploads/2019/02/Handreichung\\_Mobbing\\_ONLINE.pdf](http://www.oezeps.at/wp-content/uploads/2019/02/Handreichung_Mobbing_ONLINE.pdf)

## Angriffe auf die Möglichkeit, sich zu äußern – die Person wird ...

häufig unterbrochen
angeschrien oder laut beschimpft
ständig kritisiert
über Telefon/digitale Medien belästigt
bedroht

## Angriffe auf die sozialen Beziehungen – die Person wird ...

nicht mehr in Gespräche einbezogen
von Freundinnen/Freunden oder Mitschülerinnen/Mitschülern nicht mehr angesprochen
aus Gruppen ausgeschlossen (online oder offline/real)
nicht eingeladen
wie Luft behandelt
abwertend behandelt (Blicke/Gesten/Andeutungen)

## Angriffe auf das soziale Ansehen – die Person wird ...

schlecht gemacht
bloßgestellt (vor anderen)
Opfer von Gerüchten und/oder Lügen
lächerlich gemacht
verdächtig, psychisch krank zu sein
abwertend imitiert (Gang, Stimme oder Gesten)
bewusst falsch informiert
lächerlich gemacht (Angriffe auf Nationalität, Herkunft, Privatleben, körperliche Eigenschaften, Religion etc.)
(öffentlich) beleidigt und gedemütigt (Spitznamen)

## Angriffe auf das soziale Ansehen – die Person wird ...

bei Gruppenarbeiten ausgeschlossen
mit sinnlosen oder überfordernden Aufgaben bedacht
mit Aufgaben von der Gruppe überfrachtet
gezwungen, für andere Gruppenmitglieder Aufgaben/Aufträge zu erledigen

## Körperliche Gewalt – die Person wird ...

körperlich bedroht
geschlagen, gestoßen, getreten etc.

## Verursachen von materiellem Schaden – die Person wird ...

materiell geschädigt (Bücher, Stifte, Kleidung etc.)
durch Verstecken von Eigentum geschädigt oder am Arbeiten gehindert



## Wir basteln uns ein Vorurteil

Altersgruppe: ab 10 Jahren

Ziele: Vorurteile, Klischees, Stereotypen, Diskriminierung Zusammenhang zwischen Emotionen, Assoziationen und Vorurteilen erkennen; Argumente, die das Bestehen von Vorurteilen untermauern, infrage stellen

Material: Kärtchen, Stifte

### **Vorbereitung:**

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer erhalten ein Kärtchen mit folgender Aufgabe: Schreibe auf das Kärtchen eine möglichst verrückte und sinnlose Behauptung über eine bestimmte Gruppe von Menschen, die ein bestimmtes Hobby haben bzw. eine bestimmte Tätigkeit ausführen. Wie z. B. Menschen, die gerne Pullover mit Norwegermuster tragen. Menschen, die Briefmarken sammeln oder Menschen, die gerne Zeichentrickfilme ansehen, etc. Die Behauptungen könnten z. B. wie folgt lauten: Briefmarken-Sammlerinnen/Sammler sind besonders aggressiv. Menschen, die Pullover mit Norwegermuster tragen, können gut Auto fahren. Menschen, die gerne Zeichentrickfilme sehen, sind unzuverlässig, etc. Pro Kärtchen wird eine Behauptung notiert. Die Kärtchen werden eingesammelt und Gruppen von zwei bis drei Personen gebildet.

### **Beschreibung:**

Jede Gruppe erhält nun per Zufallsprinzip ein Kärtchen mit einer Behauptung und bekommt die Aufgabe, diese Behauptung zu beweisen, mit Argumenten zu belegen und somit in ein Vorurteil zu verwandeln. Die Gruppen arbeiten jeweils eine kurze Rede aus, in der begründet wird, warum die Behauptung auf dem Kärtchen stimmt, z. B.: „Briefmarkensammlerinnen/Sammler sind besonders aggressiv, weil sie ständig auf der Suche nach besonders wertvollen Marken sind und eine wissenschaftliche Studie einer renommierten amerikanischen Universität belegt, dass ein solches Verhalten die Gier fördert, also ein Gefühl, niemals genug bekommen zu können, was nachweislich aggressiv macht!“ Diese Reden werden im Anschluss vorgetragen.

Variante der Übung: Gruppen von zwei bis drei Personen erfinden ein Vorurteil. Die Kärtchen mit den erfundenen Vorurteilen werden z. B. im Uhrzeigersinn an die nächste Gruppe weitergegeben, welche Begründungen für dieses Vorurteil sammelt, die Rede vorbereitet und vorträgt.

### **Reflexion:**

- Wie ist es der Gruppe und den einzelnen Gruppenmitgliedern bei der Begründung ergangen?
- Wie leicht ist es für ein Vorurteil, sei es noch so unsinnig, Argumente zu finden?
- Wurde eine „höhere Instanz“ vorgeschoben, indem die Argumente z. B. „wissenschaftlich“ oder „statistisch“ begründet wurden?
- Wurden erfundene Beispiele genannt, um das Vorurteil zu untermauern?
- Wurden emotionale, soziale oder kognitive Ursachen genannt?

Mehr Übungen rund um das Thema Gewalt und Mobbing-Prävention findest du unter: [http://www.oezeps.at/wp-content/uploads/2019/02/Handreichung\\_Mobbing\\_ONLINE.pdf](http://www.oezeps.at/wp-content/uploads/2019/02/Handreichung_Mobbing_ONLINE.pdf)

Quelle: [http://www.oezeps.at/wp-content/uploads/2019/02/Handreichung\\_Mobbing\\_ONLINE.pdf](http://www.oezeps.at/wp-content/uploads/2019/02/Handreichung_Mobbing_ONLINE.pdf)



## 8.3 Online-Zivilcourage:

### Das Zivilcourage-Quiz

Altersgruppe: 11 bis 16 Jahre

Ziel: niederschwellige Auseinandersetzung mit dem Thema Zivilcourage oder auch als Einstieg ins Thema

Material: Computer/Laptop oder Smartphones

#### **Beschreibung:**

Das Quiz kann gemeinsam im Unterricht (z. B. im EDV-Saal) oder auch alleine am Handy gespielt werden. Das Quiz zeigt, was Zivilcourage bedeutet und wie man in welchen Situationen am besten reagiert. Es ist eine gemeinsame Reflexion in der Gruppe zu empfehlen, um den Austausch zu dem Thema zu fördern. Hier geht's direkt zum Quiz: [www.qzr.com/c/quiz/468502/2bbef3b2-a402-41b3-822d-05a385fc2dd6](http://www.qzr.com/c/quiz/468502/2bbef3b2-a402-41b3-822d-05a385fc2dd6)

### Zivile Heldinnen/Helden

Altersgruppe: ab 14 Jahren

Ziel: Zivilcourage in Alltagssituationen erkennen und das eigene Handeln reflektieren

Material: Computer/Laptop oder Smartphones

#### **Beschreibung:**

Eine Möglichkeit sich interaktiv und mit Hilfe digitaler Medien mit dem Thema Zivilcourage auseinanderzusetzen, bieten auch die interaktiven Videos der Plattform „Zivile Helden“. Zu den drei großen Themen Gewalt, Hass im Netz und Radikalisierung kann hier direkt im Video entschieden werden, wie die Geschichte ihren Lauf nimmt. Weiters gibt es ein Quiz auf der Homepage und noch einige Hintergrundinformationen.

Die Jugendlichen können diese Videos einfach selbst durchspielen. Danach empfiehlt sich eine Reflexion in der Gruppe. Reflexionsfragen können folgende sein:

- Habt ihr solche oder ähnliche Situationen schon einmal erlebt?
- Wie würdet ihr in der Situation handeln?
- Könnt ihr verstehen, warum nur ein Viertel der Menschen in Situationen wie diesen die Polizei ruft?
- Wolltet ihr selbst schon einmal handeln, habt euch aber dagegen entschieden? Warum?
- Was hält einen davon ab, sich in eine solche Situation einzumischen?
- Was könnte helfen, damit sich mehr Menschen für andere in Situationen wie diesen einsetzen oder Hilfe holen?

Zu den Videos: [www.zivile-helden.de](http://www.zivile-helden.de)





## 8.4 Informationskompetenz und Fake News

### Fake News-Bingo

Altersgruppe: ab 14 Jahren

Ziel: Jugendliche erkennen Falschmeldungen im Internet.

Material: Fake News-Bingokarte, News Feed aus Sozialen Medien

#### **Beschreibung:**

Die Teilnehmerinnen/Teilnehmer erhalten eine Fake News-Bingokarte und brauchen Zugang zum Internet, um einen Newsfeed aus einem sozialen Netzwerk durchzulesen. Wenn eine Aussage von der Bingokarte im Newsfeed gelesen wird, ist diese anzukreuzen. Sobald eine ganze Reihe (horizontal, vertikal oder diagonal) angekreuzt ist, meldet sich die Person laut mit „Bingo“ und hat damit das Spiel gewonnen.

#### **Reflexion:**

Die Betreuungsperson leitet danach zur Reflexion an und erstellt gemeinsam eine Concept Map/ Mind Map zum Thema Fake News. Mögliche Fragen: Was ist das Ziel von Falschmeldungen(=Fake News oder HOAX)? Welche Arten von Falschmeldungen kursieren im Internet? Wie erkennt man Falschmeldungen?

Quelle: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at) und [www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Fake-News\\_Bingo.pdf](http://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Fake-News_Bingo.pdf)

### Fake News-Quiz

Altersgruppe: ab 13 Jahren

Ziel: Jugendliche entwickeln Handlungsmöglichkeiten zu Falschmeldungen.

Material: Smartphone, Tablet oder Computer mit Internet

#### **Beschreibung:**

Jugendliche klicken sich durch das Quiz, treffen Entscheidungen und lesen anschließend das Feedback zur Antwort.

#### **Reflexion:**

Die Betreuungsperson leitet die Jugendlichen an, ein gemeinsames Plakat für andere Jugendliche mit den besten Tipps zu Fake News zu gestalten.

Quelle: [www.qzzr.com/c/quiz/463428/checkst-du-s](http://www.qzzr.com/c/quiz/463428/checkst-du-s)

## Hoax Bilder-Quiz

Altersgruppe: ab 12 Jahren

Ziel: Jugendliche überlegen anhand von Bildern und Quellenangaben, ob diese real oder gefälscht sind.

Material: Smartphone, Tablet, oder Computer mit Internet

### **Beschreibung:**

Jugendliche testen sich selbst mit dem Hoax Bilder-Quiz: Welches Foto ist real, welches gefälscht?

### **Reflexion:**

Betreuungsperson bespricht anschließend Tipps zu Hoaxes und Falschmeldungen:

Meist wird man hier aufgefordert, die Nachricht an möglichst viele Empfängerinnen/Empfänger weiterzuleiten. Die Meldung beginnt mit Schlagwörtern wie Achtung, Skandal, Warnung, Sensation oder ähnliches. Die Sprache und (mitunter gefälschten) Bilder sind sehr drastisch. Häufig wird eine bekannte Firma oder Organisation genannt, um die Glaubwürdigkeit zu erhöhen. Bei Unsicherheit, ob eine Nachricht echt ist oder nicht, hilft es, Auszüge aus der Nachricht in eine Suchmaschine einzugeben – meist lässt sich ein Schwindel so sehr schnell entlarven. Aktuelle Warnungen vor Fake News und Hoaxes auf [www.mimikama.at](http://www.mimikama.at)

Quelle: [www.liveabout.com/can-you-spot-the-hoaxes-4099583](http://www.liveabout.com/can-you-spot-the-hoaxes-4099583) und [www.saferinternet.at/themen/informationskompetenz/?file=1297](http://www.saferinternet.at/themen/informationskompetenz/?file=1297)

## PHISHING meinen Großeltern erklärt

Altersgruppe: ab 10 Jahren

Ziel: Jugendliche recherchieren selbstständig und erklären Phishing in einem Podcast.

Material: Audioaufnahme bspw. via Smartphone

### **Beschreibung:**

Die Jugendlichen recherchieren selbstständig, was Phishing ist und wie man es erkennt, indem sie folgende Fragen beantworten:

- Wie funktioniert Phishing?
- Wie funktioniert Internet-Betrug?
- Wie funktioniert ein betrügerischer Online-Shop?
- Wie verhindere ich Phishing?

Nach der Recherche nehmen die Jugendlichen in Kleingruppen einen Podcast auf. Z. B. via Smartphone mit der Audibearbeitungs-Software „Audacity“ oder sie kreieren „sprechende Avatare“ mit der Software „Voki“. Dazu müssen sie Drehbücher und Inhalte gemeinsam festlegen und erarbeiten. Die Gruppe hört sich anschließend die Podcasts an bzw. sieht sich die Vokis an und beurteilt, ob Großeltern den Sachverhalt verstehen würden.

### **Reflexion:**

Alle Jugendlichen schreiben auf ein Post-it, was sie/er sich von dieser Übung mitnimmt oder wichtig findet, und klebt beim Hinausgehen dieses Post-it an die Tür. Beim nächsten Treffen werden diese Post-it-Zettel kurz besprochen.

Quelle: [www.saferinternet.at/themen/informationskompetenz/](http://www.saferinternet.at/themen/informationskompetenz/)



## Informationen auf dem Prüfstand

Altersgruppe: ab 14 Jahren (optional mit Englischkenntnissen)

Ziel: Jugendliche erkennen, wie Informationen im Netz manipuliert werden und reflektieren ihr eigenes Verhalten auf der Suche nach Informationen.

### **Beschreibung:**

Die Jugendlichen spielen jede/jeder für sich, als Kleingruppe oder in der gesamten Klasse das englischsprachige Browser-Game Facticious. In diesem werden englische Artikel angezeigt und es muss bewertet werden, ob es sich dabei um wahre oder falsche Aussagen handelt. Nachdem die Antwort gegeben wurde, erfolgt eine Auflösung.

Eine weitere Möglichkeit auf Deutsch stellt auch das Online-Quiz „Safe oder Fake?“, erstellt durch den „Digitalen Kompass“ dar. Auch hier werden Fotos und Artikel dargestellt, die als wahre oder falsche Berichterstattung unterteilt werden müssen.

### **Reflexion:**

In der Gruppe werden die verschiedenen Meinungen und Ergebnisse besprochen, um herauszufinden, wo es Unterschiede gegeben hat bzw. wo die Bewertung von Wahr und Falsch besonders herausfordernd war.

Quelle: <http://factitious.augamestudio.com/#/> und [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLS-fdT6A73L4xq0U7LVxlIGzugXeL33CUxwQw6\\_s5AREaLY2VjQ/formResponse](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLS-fdT6A73L4xq0U7LVxlIGzugXeL33CUxwQw6_s5AREaLY2VjQ/formResponse)



## 8.5 Gaming

### Skill Check für Gamerinnen/Gamer

Altersgruppe: ab 14 Jahren

Ziel: Jugendliche erkennen, welche Fähigkeiten hinter verschiedenen Computerspielen stecken.

Material: Vorlage Fragebogen, Auflösung

#### **Beschreibung:**

Die Jugendlichen kreuzen an, welche Spiele sie am häufigsten bzw. am liebsten spielen? 1 = nie, 2 = selten, 3 = gelegentlich, 4 = häufig, 5 = sehr häufig. Anschließend bespricht die Betreuungsperson die Ergebnisse der Jugendlichen im Plenum und lässt sich das eine oder andere Spiel noch erklären. In einem nächsten Schritt werden jene Fähigkeiten erörtert, die im Rahmen der beliebten Online-Spiele gefragt sind – aber auch in der Offline-Welt eine wichtige Rolle spielen.

#### **Reflexion:**

Gemeinsam wird besprochen und diskutiert, wie die Offline-Welt von Fähigkeiten profitieren kann, die in Online-Welten gelebt werden. Ebenso welche Fähigkeiten sich aus der Offline-Welt in das Online-Leben übertragen lassen.

Quelle: [www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Vademecum\\_Game\\_Based\\_Learning\\_fuer\\_den\\_Unterricht.pdf](http://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Vademecum_Game_Based_Learning_fuer_den_Unterricht.pdf)

Spiel	nie - sehr häufig					Auflösung
League of Legends	1	2	3	4	5	<b>A</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Reaktionsgeschwindigkeit, deine Teamfähigkeit sowie deine sprachliche Intelligenz!
Minecraft	1	2	3	4	5	<b>B</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Fähigkeit, strategisch zu denken, deine mathematische Intelligenz sowie deine Reaktionsgeschwindigkeit!
Life is Strange	1	2	3	4	5	<b>C</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Problemlösefähigkeit, deine Fähigkeit, logisch zu denken sowie deine sprachliche Intelligenz!
Rocket League	1	2	3	4	5	<b>D</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Reaktionsgeschwindigkeit, deine Fähigkeit, räumlich zu denken sowie deine Auge-Hand-Koordination!
Zelda	1	2	3	4	5	<b>E</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Fähigkeit, logisch zu denken, deine Reaktionsgeschwindigkeit sowie dein räumliches Vorstellungsvermögen!
Overwatch	1	2	3	4	5	<b>A</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Reaktionsgeschwindigkeit, deine Teamfähigkeit sowie deine sprachliche Intelligenz!
Civilization	1	2	3	4	5	<b>B</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Fähigkeit, strategisch zu denken, deine mathematische Intelligenz sowie deine Reaktionsgeschwindigkeit!
Firewatch	1	2	3	4	5	<b>C</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Problemlösefähigkeit, deine Fähigkeit, logisch zu denken sowie deine sprachliche Intelligenz!
Fifa	1	2	3	4	5	<b>D</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Reaktionsgeschwindigkeit, deine Fähigkeit, räumlich zu denken sowie deine Auge-Hand-Koordination!
Uncharted	1	2	3	4	5	<b>E</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Fähigkeit, logisch zu denken, deine Reaktionsgeschwindigkeit sowie dein räumliches Vorstellungsvermögen!
Splatoon	1	2	3	4	5	<b>A</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Reaktionsgeschwindigkeit, deine Teamfähigkeit sowie deine sprachliche Intelligenz!
Clash Royale	1	2	3	4	5	<b>B</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Fähigkeit, strategisch zu denken, deine mathematische Intelligenz sowie deine Reaktionsgeschwindigkeit!
The Witness	1	2	3	4	5	<b>C</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Problemlösefähigkeit, deine Fähigkeit, logisch zu denken sowie deine sprachliche Intelligenz!
Dirt Rally	1	2	3	4	5	<b>D</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Reaktionsgeschwindigkeit, deine Fähigkeit, räumlich zu denken sowie deine Auge-Hand-Koordination!
Assassins Creed	2	2	3	4	5	<b>E</b> Deine persönlichen Lieblingsspiele fördern und fordern deine Fähigkeit, logisch zu denken, deine Reaktionsgeschwindigkeit sowie dein räumliches Vorstellungsvermögen!



## Der/die SpielkritikerIn

Altersgruppe: ab 8 Jahren

Ziel: Kinder bewerten ihr Lieblingsspiel.

Material: Vorlage Spielebewertung

### **Beschreibung:**

Kinder suchen sich in Kleingruppen ihr Lieblingsspiel oder ihre Lieblings-App aus und bewerten dieses bzw. diese anhand der Spielebewertung von internet-abc.de. Der Kritiker-Merkzettel hilft den Kindern, ihr Spiel bzw. ihre App genau unter die Lupe zu nehmen.

### **Reflexion:**

Im Plenum werden dann alle Apps und Spiele vorgestellt.

Quelle: [www.internet-abc.de/Im/modules/online-games/download/Spielkritiker.pdf](http://www.internet-abc.de/Im/modules/online-games/download/Spielkritiker.pdf)  
und [www.internet-abc.de/Im/online-spiele.html](http://www.internet-abc.de/Im/online-spiele.html)



## 8.6 Kettenbriefe

### Kettenbrief-Quiz

Altersgruppe: ab 8 Jahren

Ziel: Kinder treffen in diesem Quiz ihre eigenen Entscheidungen zu verschiedenen Kettenbriefen und erhalten dazu Feedback.

Material: Smartphone, Tablet oder Computer mit Internet

#### **Beschreibung:**

Unterschiedliche Kettenbriefe werden in diesem Quiz den Kindern gezeigt. Die Kinder müssen sich dann für eine von drei Antwortmöglichkeiten entscheiden und danach auch das Feedback zu ihrer gegebenen Antwort lesen.

#### **Reflexion:**

Die Betreuungspersonen bespricht mit den Kindern ihre Ergebnisse und weist darauf hin, dass alle Kettenbriefe etwas gemeinsam haben: Sie sind in der Regel völlig frei erfunden!

Quelle: [www.qzzr.com/c/quiz/459148/kettenbrief-quiz-von-saferinternet-at](http://www.qzzr.com/c/quiz/459148/kettenbrief-quiz-von-saferinternet-at)

### Kettenbrief-Check

Altersgruppe: ab 10 Jahren

Ziel: Kinder erfinden ihren eigenen positiven Kettenbrief.

Material: Papier, Stifte, Smartphone

#### **Beschreibung:**

Die Kinder teilen sich in Kleingruppen auf und erstellen selbst einen Kettenbrief. Dieser soll nach den bekannten Prinzipien funktionieren, aber positiv besetzt sein. Das Thema kann entweder frei gewählt werden oder wird vorab von der Betreuungsperson festgelegt. Möglicher Abschlusssatz: „Schicke diese Nachricht an fünf coole Kids weiter und es passiert – wie immer – nichts!“

#### **Reflexion:**

Die Betreuungsperson geht mit den Kindern darauf ein, welche Kettenbriefe momentan im Umlauf sind und vereinbart anhand dieses Beispiels Regeln, wie sie auf Kettenbriefe reagieren.

Quelle: [www.saferinternet.at/themen/informationskompetenz/?file=1297](http://www.saferinternet.at/themen/informationskompetenz/?file=1297)



## 8.7 Social Media und die eigene Online-Identität

### Weißt du noch, was du letzten Sommer gepostet hast?

Altersgruppe: ab 12 Jahren

Ziel: Jugendliche überprüfen ihr digitales Image und sind sich über die Bedeutung dessen bewusst.

Material: Smartphone, Tablet oder Computer mit Internet

#### **Beschreibung:**

Jugendliche gehen folgende Anleitung durch:

- 1) Google deinen Namen und sieh dir die Ergebnisse an: Nutze am besten den Inkognito-Modus des Browsers, dann sind die Google-Ergebnisse möglichst neutral und nicht auf dich zugeschnitten.
- 2) Ordere Freunde auf, unpassende Inhalte zu löschen.
- 3) Checke von Zeit zu Zeit deine Profile in Sozialen Netzwerken. Stelle dir folgende Frage: Welches Bild erhält dort jemand von dir, der dich nicht kennt?
- 4) Sieh dir deine Privatsphäre-Einstellungen an: Wer kann aller die Fotos und Beiträge sehen?
- 5) Überlege dir vor Postings und Kommentaren: Könnte der Inhalt andere verletzen oder verstören? Könnte deine zukünftige Chefin bzw. dein zukünftiger Chef einen schlechten Eindruck bekommen?
- 6) Wenn du unerwünschte Inhalte von dir entfernen willst, wende dich an den Internet-Ombudsmann: [www.ombudsmann.at](http://www.ombudsmann.at)

#### **Reflexion:**

Betreuungsperson fragt nach dem digitalen Image der Jugendlichen: Hat dich etwas überrascht? Hast du etwas geändert oder sogar gelöscht? Anschließend googelt die Betreuungsperson Jugendliche, die sich freiwillig melden. Die anderen Jugendlichen geben Feedback.

Quelle: [www.digitalreport.at](http://www.digitalreport.at) und [www.digitalreport.at/blog/2018/01/01/weisst-du-noch-was-du-letzten-sommer-gepostet-hast/](http://www.digitalreport.at/blog/2018/01/01/weisst-du-noch-was-du-letzten-sommer-gepostet-hast/)



## Die Wahrheit und nichts als die Wahrheit

Altersgruppe: ab 12 Jahren

Ziel: Jugendliche schätzen ein, was als authentisch wahrgenommen wird und was nicht.

Material: Arbeitsblatt „Die Wahrheit und nichts als die Wahrheit“

### **Beschreibung:**

Die Jugendlichen reflektieren darüber, wie Personen in bestimmten Situationen bei ihnen ankommen und was Authentizität bedeutet. Jede Jugendliche bzw. jeder Jugendliche füllt das Arbeitsblatt für sich selbst aus. (Oder die Jugendlichen einigen sich in Kleingruppen auf ihre gemeinsame Lösung.)

### **Reflexion:**

Mögliche Fragen können zur Reflexion dienen:

- Wird authentisches bzw. nicht authentisches Verhalten von allen Jugendlichen gleich eingestuft?
- Gibt es Unterschiede zwischen den Meinungen von Mädchen und Burschen?
- Wie viel Inszenierung ist im Internet erlaubt, wann ist es zu viel?

Quelle: [www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Unterrichtsmaterial\\_Selbstdarstellung\\_Web.pdf](http://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Unterrichtsmaterial_Selbstdarstellung_Web.pdf)





## 8.8 Daten und Privatsphäre

### Private Daten – Öffentliche Daten. Wo ist meine Grenze?

Altersgruppe: ab 9 Jahren

Ziel: Kinder und Jugendlichen erkennen ihre Grenzen zwischen privaten und öffentlichen Daten und reflektieren ihre Weitergabe von Daten.

Material: Liste von personenbezogenen Daten, Tabelle

#### Beschreibung:

Die Betreuungsperson erklärt den Begriff von personenbezogenen Daten und gibt ein paar Beispiele aus der Liste. Danach sollen Kinder und Jugendliche in einem 2er Team überlegen und diskutieren, welche Daten aus der Liste ganz privat sein sollten und welche man vielleicht weitergeben darf.

Liste der personenbezogenen Daten:

Mein Alter / Meine Adresse / Die Uhrzeit, wann meine Eltern aus dem Haus sind / Meine Schuhgröße / Meine Schule, Ausbildungsplatz etc. / Krankheiten, unter denen ich leide / Meine Telefonnummer / Meine Hobbys / Mein Gewicht / Welche Pickelcreme ich benutze / Die Anzahl meiner Pickel im Gesicht / Mein Lieblingsessen / Meine Mathematik-Note vom letzten Zeugnis / Meine Lieblings-Fernsehserie / Der Vorname meines besten Freundes / Die Farbe meiner Unterwäsche / Meine Lieblingsband / Mein heimlicher Schwarm, in den ich verliebt bin / Meine Religionszugehörigkeit / Ein Foto von mir in der Badewanne / Meine E-Mail-Adresse / Ein Foto, auf dem nur mein Gesicht zu sehen ist (Porträtfoto) / Die Höhe meines Taschengeldes / Der Name meines Haustiers / Mein Spitzname in der Klasse / Mein Geburtstag

Auf jeden Fall privat	Nur für Freunde	Kann immer öffentlich sein

#### Reflexion:

Die Ergebnisse der Kinder und Jugendlichen werden in der Klasse oder Jugendgruppe vorgestellt. Anschließend wird eine gemeinsame Liste angefertigt (Vorlage Tabelle) und aufgehängt.

Quelle: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at), Schutz der Privatsphäre, Übungen und Arbeitsblatt von [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

## Was sage oder zeige ich im Web?

Altersgruppe: ab 10 Jahren

Ziel: Jugendliche und Kinder entwickeln ein Verständnis für Privatsphäre.

Material: Aussagen, freien Platz

### **Beschreibung:**

Betreuungsperson liest Aussagen vor und Jugendliche ordnen sich an dem für sie passenden Platz zu, also: „Ich stimme zu“ oder „Das ist richtig“ und „Ich stimme nicht zu“ oder „Das ist falsch“.

Auszug der Aussagen:

1. Ich bin oft in Online-Communitys, -Foren und -Chats unterwegs, um neue Leute kennenzulernen. Da gebe ich auch schon mal meine Telefonnummer weiter oder erzähle, in welche Schule ich gehe.
2. Ich gehe mit Freunden zum Schwimmen. Es gelingen mir ein paar echt witzige Schnappschüsse. Damit alle etwas davon haben, stelle ich die Fotos gleich ins Internet und schicke den Link weiter.
3. Ich habe schon öfter Nacktbilder bzw. erotische Aufnahmen von Gleichaltrigen per Handy oder E-Mail geschickt bekommen. Ich verstehe nicht, wie man sowas machen kann.

Mehr Aussagen unter [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at) Schutz der Privatsphäre S.65ff

### **Reflexion:**

Die Betreuungsperson erstellt mit den Kindern und Jugendlichen daraus ihre 3 wichtigsten Tipps für Privatsphäre im Internet.

Quelle: [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at), Schutz der Privatsphäre (diese Übung gibt es auch für Volksschulklassen)



## IMPRESSUM

Herausgeber: Österreichisches Jugendrotkreuz  
Redaktion: Sonja Kuba, Anna Gattringer  
Korrektorat: Maria Kral-Glanzer  
Grafik & Design: Markus Hechenberger

## RÜCKFRAGEHINWEIS

Österreichisches Rotes Kreuz  
Jugendrotkreuz | Jugendservice  
✉ [humanity@roteskreuz.at](mailto:humanity@roteskreuz.at)  
🌐 [www.humanity.at](http://www.humanity.at)

Weitere Materialien und Angebote  
zu #humanity findest du unter  
**[www.humanity.at](http://www.humanity.at)**

