

***„Kompetent im Netz. Lebenswelten Jugendlicher verstehen
– präventiv handeln“***

von

Christoph Haas

Dokument aus der Internetdokumentation
des Deutschen Präventionstages www.praeventionstag.de
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

Zur Zitation:

Christoph Haas: Kompetent im Netz. Lebenswelten Jugendlicher verstehen – präventiv handeln,
in: Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.), Internetdokumentation des Deutschen
Präventionstages. Hannover 2011, www.praeventionstag.de/Dokumentation.cms/1325

Kompetent im Netz

Lebenswelten Jugendlicher verstehen – präventiv handeln

Deutscher Präventionstag 2011

Referent:

Christoph Haas, Diplom-Psychologe

agentur prevent

fachagentur für prävention und gesundheitsförderung

langenweg 18

26125 oldenburg

telefon: 0441 3501250

e-mail: welcome@prevent-kom.de

Sign. Das Präventionsprogramm in der Region – unterstützt von 

Einleitung

Ein Leben ohne Handy, PC und Internet? Nahezu undenkbar – vor allem für die jüngeren Generationen. Schließlich sind heutige Jugendliche mit den neuen elektronischen Medien wie Handy, Computer und Internet großgeworden. Sie gehören für die Mädchen und Jungen wie selbstverständlich zum Alltag dazu. So ist es beispielweise für jeden vierten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren völlig normal, morgens vom Handy geweckt zu werden. Handys und Computer nehmen im Tagesgeschehen einen immer elementarer werdenden Platz ein. Die neue Generation der Mobiltelefone gleicht zunehmend portablen Mini PCs. Die Jugendlichen nutzen ihr Handy nicht mehr nur zum Telefonieren und zum Schreiben von SMS. Es dient zum Musikhören, Fotografieren, zum Aufnehmen und Abspielen von Videosequenzen, als Spielkonsole und zum Surfen im Internet. Wie selbstverständlich der Umgang mit neuen elektronischen Medien für Jugendliche ist, zeigen aktuelle Zahlen des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs): Drei Viertel der 12- bis 19-Jährigen haben einen eigenen Computer oder Laptop; mehr als jeder Zweite geht vom eigenen Zimmer aus online, so die Ergebnisse der JIM-Studie 2010. Rund zwei Stunden verbringen die Jugendlichen täglich im World Wide Web. Sie chatten, twittern und zocken – Kommunikation und Freizeitgestaltung verlagern sich zunehmend ins Netz. Neben unbestritten vielen Vorteilen, die diese Entwicklung mit sich bringt, lauern im Umgang mit diesem Medium auch Gefahren, deren sich die Mädchen und Jungen nicht immer bewusst sind. Unbedacht geben sie persönliche Daten von sich preis, chatten mit Fremden oder verlieren sich in den virtuellen Welten von Online-Spielen. Cyber-Mobbing, Gefahr durch sexuelle Übergriffe und die Entwicklung eines an Abhängigkeit erinnernden Konsumverhaltens zählen u.a. zu den Risiken. Oftmals fehlt es am nötigen Verständnis für die Reichweite, die Nachhaltigkeit und die Eigendynamik des Internets sowie für die Auswirkungen des eigenen Handelns. Der Reiz, sich in sozialen Netzwerken darzustellen und von anderen gesehen zu werden, ist häufig größer als die Sensibilität für mögliche negative Folgen. Schließlich ist gerade die Selbstdarstellung ein wesentlicher Teil der jugendlichen Entwicklungsaufgabe und wichtig für die Formung einer eigenen Persönlichkeit bzw. Identität. Unser Anliegen, das Anliegen der agentur prevent ist es, im Rahmen des Präventionsprogramms Sign Kinder und Jugendliche für einen sicheren und kompetenten Umgang mit den neuen Medien zu sensibilisieren.

Medienpädagogische Arbeit soll Mädchen und Jungen fördern und unterstützen. Es geht vor allem um einen sinnvollen, reflektierten und

verantwortungsbewussten Umgang mit den gegebenen Möglichkeiten. Es gilt, Chancen zu erkennen, Vorteile zu nutzen und Risiken zu minimieren. Dabei ist es notwendig, zu verstehen, was Kinder und Jugendliche am Medium Internet fasziniert. Häufig dreht es sich um den Wunsch nach Anerkennung und den Drang, sich auszuprobieren. Wenn sich eine Gruppe Dreizehnjähriger pornografische Darstellungen auf dem Handy anschaut, geht es meist mehr um den Wunsch nach Anerkennung und Zugehörigkeit als um die konkrete Darstellung selbst. Genau hier muss Prävention ansetzen. Neben der Aufklärung über Risiken und Gefahren geht es vor allem um Aspekte der Persönlichkeitsstärkung, die Erhöhung der eigenen Selbstwirksamkeit, der Risikowahrnehmung und Ressourcenförderung. Junge Menschen brauchen bei ihrer Identitätsfindung Unterstützung durch Orientierungspunkte. Diese Unterstützung ist unser Agenturziel im Rahmen des Präventionsprogramms Sign. Wir verfolgen diesen Ansatz in praktischer Zusammenarbeit mit Schülern, Lehrern und Eltern. Im Folgenden beschreiben wir Ihnen Lebens- und „Netzwerken“ von Kindern und Jugendlichen und präsentieren Ihnen einen Auszug medienpädagogischer Materialien und Methoden für die praktische Arbeit im Kontext Schule.

Was ist Sign?

Sign ist ein schulisches Präventionsprogramm mit den Schwerpunkten Sucht- und Gewaltprävention sowie Gesundheitsförderung im Raum Nordwest-Niedersachsen. Es richtet sich an Schülerinnen und Schüler, ihre Lehrerinnen und Lehrer sowie ihre Mütter und Väter. Gearbeitet wird das Programm schulformübergreifend in den Jahrgangsstufen 5 bis 10 an 116 Schulstandorten zwischen Weser, Ems und Elbe. Inzwischen arbeiten etwa 50.000 Schülerinnen und Schüler mit ihren Lehrerinnen und Lehrern sowie ihren Eltern kontinuierlich mit der agentur prevent, Oldenburger Fachagentur für Prävention und Gesundheitsförderung, zusammen.

Seit dem Jahr 2000 wird Sign von der agentur prevent entwickelt und umgesetzt. Unterstützt werden wir dabei von Anfang an durch EWE. Das Kultusministerium des Landes Niedersachsen und die Landesschulbehörde Lüneburg mit den Standorten Lüneburg und Osnabrück sind dauerhafte Kooperationspartner.

Die feste Zusammenarbeit mit den 116 Sign-Schulen ist eine wesentliche Voraussetzung, um Nachhaltigkeit gewährleisten zu können. Im Fokus der Arbeit von Sign steht die Förderung der Lebenskompetenz sowie der Ressourcen der Mädchen und Jungen durch

- Aufbau von Wissen im Bereich Gesundheit und Prävention
- Stärkung des Selbstbewusstseins bzw. der Selbstwirksamkeit
- Unterstützung im Umgang mit Gefühlen
- Aufzeigen alternativer Handlungsmöglichkeiten

Doch nicht nur Sign-Schulen können das Angebot der agentur prevent nutzen. Das Präventionsportal www.sign-project.de bietet allen Interessierten eigens im Rahmen des Präventionsprogramms entwickelte Unterrichtsmaterialien und Methoden zur Sucht- und Gewaltprävention, zur Stärkung der eigenen Persönlichkeit und des Selbstwertgefühls sowie zum sozialen Miteinander, zur Medienkompetenz und zur Gesundheitsförderung. Darüber hinaus informieren wir auf unserer Homepage über Themen rund um Sucht- und Gewaltprävention, Gesundheitsförderung und Medienkompetenz im Kontext Schule – diese Themen bilden den Kern unserer präventiven Arbeit. Die Unterrichtsmaterialien werden in Sign-Schüler-Workshops sowohl aktiv mit den Schülerinnen und Schülern umgesetzt als auch Lehrerinnen und Lehrern in eigenen Fortbildungen vermittelt. Inzwischen stehen allen Interessierten unter www.sign-project.de rund 1.000 Materialien kostenfrei zur Verfügung.

Warum Medienkompetenz?

Bundesweit sind über 50 Millionen Menschen online. Jugendliche verbringen täglich 138 Minuten im Internet. Während dieser zwei Stunden nutzen sie vor allem die diversen Kommunikationsangebote, um mit Freunden und Bekannten in Kontakt zu bleiben. Jeder zweite 12- bis 19-Jährige loggt sich täglich in ein soziales Netzwerk ein – viele mehrmals am Tag. Der Austausch von Bildern, Einträgen, Kommentaren und Statusmeldungen über soziale Netzwerke gehört inzwischen zu der am häufigsten verwendeten Kommunikationsform im Internet.

Neben der persönlichen Darstellung im Internet wird immer wieder über die sozial unverträgliche Nutzung neuer Medien gesprochen. Cyber-Mobbing, problematischer Computerkonsum und sexuelle Übergriffe im Netz sind keine

Randerscheinungen mehr. Sucht und Gewalt werden im Zusammenhang mit der virtuellen Welt zu einem realen Risiko.

Aktuelle Studienergebnisse verdeutlichen das Ausmaß und die Präsenz des Internets. Demnach haben nahezu alle Jugendlichen die Möglichkeit, online zu gehen. Der PC selbst verliert in diesem Zusammenhang mehr und mehr an Bedeutung. Aufgrund der ständigen Weiterentwicklung der Handytechnik gleicht das mobile Telefon inzwischen einem kleinen portablen PC. Mit den sogenannten Smartphones werden Telefonieren und SMS-Schreiben fast zur Nebensache. Es geht vor allem um die Möglichkeit, von überall an der virtuellen Welt teilhaben zu können. Spielen und Chatten im Internet ist plötzlich rund um die Uhr von überall möglich. Dieser unbegrenzte Zugang sowie die ubiquitäre Erreichbarkeit erfordern ein hohes Maß an Selbstdisziplin und Selbstreflexion, um angemessen mit den virtuellen Möglichkeiten umgehen zu können. Die agentur prevent bietet deshalb seit dem Schuljahr 2009/2010 im Rahmen des Präventionsprogramms Sign Schülerworkshops, Lehrerfortbildungen und Informationsveranstaltungen für Eltern zum Thema „Medienkompetenz“ an. Auf unserer Homepage finden Sie spezielle Unterrichtsmaterialien, Ergebnisse aktueller Studien, Gespräche mit Experten und Fachartikel. Die große Nachfrage unterstreicht die Notwendigkeit des Angebotes und hat uns veranlasst mit einem eigenen aktuellen Medien-Ratgeber „Kompetent im Netz - Anregungen und Informationen im Umgang mit dem Thema Medienkompetenz im Internet“ zu informieren.

Was ist Medienkompetenz?

Der Begriff „Medienkompetenz“ wurde durch den Erziehungswissenschaftler Dieter Baacke maßgeblich mitgeprägt. Ihm zufolge umfasst Medienkompetenz

- Medienkritik
- Medienkunde
- Mediennutzung
- Mediengestaltung

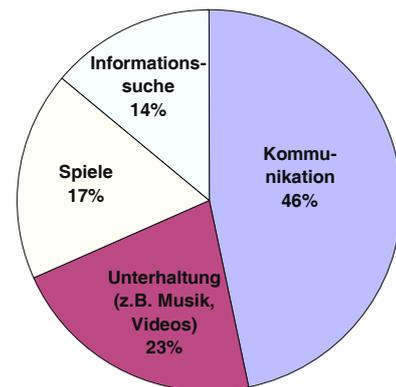
Diese vier Bereiche sind seiner Ansicht nach untrennbar mit Medienkompetenz verbunden und bilden auch im Präventionsprogramm Sign die Basis unserer präventiven Arbeit. Medienkompetenz ist ein komplexes Begriffssystem und beinhaltet die Fähigkeit, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen und

Bedürfnissen entsprechend zu nutzen sowie die Chancen und Risiken der medialen Welt erkennen und einordnen zu können. Medienkompetenz beschreibt zudem die Fähigkeit, dem Alter entsprechend selbstbestimmt, kreativ, und sozial verantwortlich mit Medien umgehen zu können.

Was fasziniert Jugendliche am Internet?

Nach Angaben der JIM-Studie 2010 dient das Internet den 12- bis 19-Jährigen vor allem als Kommunikationsmedium. Gut die Hälfte der jugendlichen Internetnutzer kommuniziert online via E-Mail, Instant Messenger, Twitter etc. Die wichtigste Rolle nehmen dabei die sozialen Netzwerke ein. Facebook und die VZ-Gruppen zählen zu den beliebtesten Communitys, über die die Mädchen und Jungen Kontakt zu Freunden, Bekannten oder auch Fremden aufnehmen.

Nach der Kommunikation folgt die Unterhaltung als wichtigster Nutzen des Internets. Mädchen und Jungen hören Musik oder sehen sich Videos auf entsprechenden Plattformen wie beispielsweise YouTube an. Auf den weiteren Plätzen folgt die Funktion, Spiele spielen zu können, und die Möglichkeit der Informationssuche.



Zu bemerken ist, dass Computer- und Online-Spiele vor allem von Jungen und jungen Männern genutzt werden. In sozialen Netzwerken sind Mädchen und Jungen in etwa gleich stark vertreten. In Deutschland zählen die Plattformen schülerVZ, studiVZ und meinVZ neben Facebook zu den beliebtesten.

Während Facebook weltweit mehr als 640 Millionen Mitglieder zählt (davon 18 Millionen in Deutschland), waren bei schülerVZ Mitte Januar 2010 rund 5,6 Millionen Mädchen und Jungen angemeldet – das sind knapp 84 Prozent der insgesamt etwa 7 Millionen deutschsprachigen Schülerinnen und Schüler der Altersstufe zwischen 12 und 18 Jahren.

Soziale Netzwerke

Der grundlegende Aufbau ist in allen sozialen Netzwerken annähernd gleich. Die Mitglieder erstellen ein eigenes Profil, um sich je nach technischen Möglichkeiten der Plattform unterschiedlich facettenreich darzustellen. Es geht vor allem um die eigene Präsentation, das Knüpfen von Kontakten und den Austausch von Informationen. Was die Netzwerke unter anderem so beliebt macht, ist die scheinbare Möglichkeit, z.B. über die Anzahl der virtuellen Freunde den eigenen sozialen Status überprüfen zu können.

Social Communitys sprechen typische Entwicklungsaufgaben des Jugendalters an. Es geht um

- Selbstdarstellung: *Das bin ich, seht her!*
- Selbstwert testen: *Wie beliebt bin ich?*
- Abgrenzung von der Erwachsenenwelt: *Ihr nicht!*

Im Rahmen der Persönlichkeits- und Identitätsentwicklung liegt in der eigenen Darstellung für Mädchen und Jungen eine absolute Notwendigkeit. Sie probieren unterschiedliche Rollen aus, überschreiten Grenzen, geben ihre Meinung kund, beziehen Stellung und vertreten diese zum Teil vehement. Des Weiteren spielt die Zugehörigkeit zu einer sozialen Gruppe entsprechend den eigenen Neigungen und Interessen ebenfalls eine wesentliche Rolle. Auch hierfür bieten die Netzwerke die ideale Plattform. Sie ermöglichen es den Jugendlichen, sich detailliert einem nahezu unbegrenzten Publikum zu präsentieren – und es besteht die Möglichkeit, die Art der Präsentation jeden Tag zu variieren.

Wer genau welches Netzwerk nutzt, ist nicht eindeutig zu sagen. Fest steht jedoch, dass jeder zweite Jugendliche mindestens einmal täglich in seinem sozialen Netzwerk unterwegs ist. Eine allgemeingültige Altersbegrenzung in Bezug auf die Zulassung zu diesen Netzwerken gibt es nicht. Das weltweit beliebteste soziale Netzwerk Facebook ist Jugendlichen in Deutschland ab 13 Jahren zugänglich. Hier kann sich jeder direkt registrieren.

Im Gegensatz dazu ist eine Registrierung bei schülerVZ erst nach erfolgter Einladung durch bereits registrierte Nutzer möglich. schülerVZ wendet sich an Mädchen und Jungen sowie junge Erwachsene im Alter von 12 bis 21 Jahren. Die anderen VZ-Netzwerke studiVZ und meinVZ (beide jeweils ab 18 Jahre) stehen hingegen allen Interessierten offen.

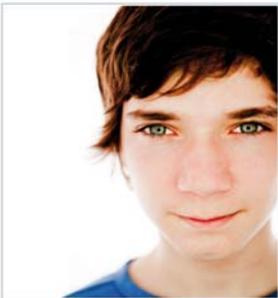
Folgende Darstellung ist ein Beispiel einer Nutzer-Profilseite in einem sozialen Netzwerk (hier angelehnt an die Seite schülerVZ).

SIGN-UNTERRICHTSMATERIAL

Cyber-Mobbing



Tobias' Seite (IGS Neustadt)
4 Freunde online
Chat
▼



Informationen

Account
 Name: Tobias Schlüter
 Spitzname: Tob

Allgemeines
 Schule: IGS Neustadt
 Status: Schüler(in)
 Jahrgangsstufe: 8b
 Alter: 14

Schule:
 Lieblingsfach: Sport
 Hassfach: Deutsch, Musik (alle Fächer bei Frau Richter)

Persönliches
 Auf der Suche nach: Netten Leuten, Party, Was sich eben ergibt
 Beziehungsstatus: solo
 Hobbys: Fußball spielen, Chillen, Party machen, manchmal WoW
 Lieblingsmusik: alles was rockt
 Clubs, Vereine: SV Neustadt

Fotoalben
Tobias hat 4 Alben.



Tobias ist gerade
Bearbeiten | Ältere Beiträge

beim Aufräumen. Meine Eltern kommen gleich wieder und hier sieht es noch alles aus wie Sau...

Freunde (gleiche Schule)
Tobias hat 100 Freunde an der IGS Neustadt


Stefan


Mary


Nico

Gruppen

- Deutschlehrer sind doof!
- Klasse 8b bei Frau Lange
- Schulparty am 21.08.2010 - ich war dabei!
- SV Neustadt for ever!

Pinnwand
Zeige 10 von 144 Einträgen [Etwas schreiben](#) | [Alle ansehen](#)

Dennis (IGS Neustadt) schrieb am Freitag, 05.11. um 17:24 Uhr:
Happy Birthday! Bis gleich bei dir. Mein Bruder kommt auch und bringt Kollegen mit. Bringen Alk mit:) xD

Lena (IGS Neustadt) schrieb am Donnerstag, 05.11. um 19:10 Uhr:
Schön, dass die Nachhilfe was gebracht hat :-). Immer gern! Freu mich auf deine Party morgen..... Rosenheimer Str. 15, ne? Komme gegen acht.

Stefan (IGS Neustadt) schrieb am Mittwoch, 04.11. um 16:02 Uhr:
Hab gehört: Du hast am Freitag sturm zu deinem Geburtstag und Dennis besorgt Alk? goil!!!!!!!

Dennis (IGS Neustadt) schrieb am Mittwoch, 04.11. um 16:02 Uhr:
Hey, Bier geht klar! Mein Bruder besorgt alles, brings dann mit. Nice, dass du sturm hast! :-)

Tan (IGS Neustadt) schrieb am Dienstag, 03.11. um 17:24 Uhr:
So ne Hoe! Drückt die Richter uns einfach ein Diktat rein! Hast recht, die ist voll panne!

Stefan (IGS Neustadt) schrieb am Dienstag, 03.11. um 14:24 Uhr:
Ey du Lucker...!

Tobias (IGS Neustadt) schrieb am Montag, 02.11. um 16:30 Uhr:
Neel! Wenn die Richter labert versteh ich eh nix. Die Alte hat doch nen Sprachfehler!!!! Aber Mittwoch krieg ich Nachhilfe von Lena :-)

www.sign-project.de

6

© 2010 agentur prevent GmbH | Langenweg 18 | 26125 Oldenburg | welcome@prevent-kom.de
 Sign - Das Präventionsprogramm in der Region - unterstützt von EWE

www.sign-project.de

Im Rahmen der Registrierung werden die Mädchen und Jungen vom Betreiber aufgefordert, bei der Erstellung ihres Profils reale Angaben zu machen. Des Weiteren können sie in der Regel selbst festlegen (Sicherheitseinstellungen), wer

Seite 8

© 2011 agentur prevent gmbh – langenberg 18 – 26125 oldenburg – tel 04 41 / 350 1 250 – welcome@prevent-kom.de

Einsicht auf ihre privaten Daten bekommt und wer nicht. Allerdings sind einige Angaben zur Person auf jeden Fall öffentlich. Am Beispiel von schülerVZ sind das der eigene Name (der Nachname kann abgekürzt werden), die Schule und das eingestellte Profilfoto. Diese Daten sind für jeden Nutzer sichtbar. Bei Facebook sind Fotos, Freunde, Geschlecht, Profilbild und Statusmeldungen nicht nur allen Facebook-Usern, sondern allen Internetnutzern zugänglich (bspw. über Suchmaschinen).

Die Netzwerkseiten erinnern an Freundschaftsbücher aus früheren Tagen. Hier teilen die Mädchen und Jungen u.a. mit, welches ihr Lieblingsfach ist. Sie verraten ihre Hobbys, und die aktuelle Freundesliste gilt als „Beliebtheits-Index“. Im Durchschnitt hat jeder Nutzer von sozialen Netzwerken 133 Kontakte auf seiner Freundesliste – je mehr Freunde jemand hat, desto „beliebter“ ist er.

Aktuelle Untersuchungsergebnisse wie die der JIM-Studie 2010 sowie der Erhebung „Jugend 2.0“ von BITKOM beschreiben eingehender die allgemeine Nutzung:

- Jeder zweite Nutzer hat ein Porträtfoto online und gibt seinen Beziehungsstatus an.
- Drei von vier Nutzern informieren über Alter, Hobbys und andere Tätigkeiten.
- Zwei von drei Nutzern stellen private Fotos und/oder Filme online.
- Jeder dritte Nutzer gibt seine private Internetadresse preis.
- Jeder vierte Nutzer teilt seine Instant-Messenger-Nummer mit.
- Vier von zehn Nutzern geben ihren wahren Vor- und Nachnamen an.

Die Netzwerke bieten vorprogrammierte Einstellungsmöglichkeiten, über die jeder Nutzer selbst bestimmen kann, welche privaten Informationen für welche Personengruppe (bspw. meine Freunde, Freunde meiner Freunde, alle Nutzer) sichtbar sein sollen. In der Regel müssen die Nutzer aber selbst aktiv werden und sich durch Seiten von Nutzungsbedingungen und Privatsphäre-Einstellungen klicken. An dieser Stelle ist zu erwähnen, dass jeder fünfte Jugendliche keinen besonderen Wert auf Privatsphäreinstellungen legt. Die persönlichen Daten sind in einem solchen Fall für alle Nutzer der jeweiligen Community bzw. allen Internet-Nutzern offen zugänglich.

Ein weiteres wesentliches Merkmal der Netzwerke sind die Gruppen. Jeder Nutzer kann Mitglied der unterschiedlichsten Gruppen sein, selbst neue Gruppen

gründen und so Zugehörigkeit demonstrieren. In einer Gruppe versammeln sich all diejenigen, die sich mit dem Thema bzw. Titel der Gruppe identifizieren, z.B. „Ich liebe Kuchen“. Über Gruppen können Jugendliche ihr soziales Engagement bzw. ihre politische Einstellung demonstrieren (z.B. „VZ gegen rechts“ oder „Atomausstieg jetzt“). Es gibt jedoch auch beleidigende und sogar gefährliche Gruppen bspw. aus dem Bereich der rechten Szene oder Hassgruppen, die sich gezielt zur Erniedrigung einer bestimmten Person bilden.

Eine weitere Funktion der Plattformen besteht in der Möglichkeit, dem Profilbesitzer oder der Besitzerin eine öffentliche Nachricht auf der sogenannten Pinnwand zu hinterlassen. In den Privatsphäreinstellungen lässt sich regeln, wer diese Funktion nutzen darf. Über die Status-Funktion „... ist gerade“ kann der Profil-Inhaber selbst mitteilen, was sie oder er im Moment gerade macht. Zu detaillierte Angaben können bei unzureichenden Sicherheitseinstellungen gefährlich sein. Zu bemerken ist, dass 33% der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren die Möglichkeiten der Privatsphäreinstellungen gar nicht nutzen. Die Plattformen bieten weitere Varianten direkter Kommunikation der Nutzer untereinander, beispielsweise durch eine Messenger- bzw. Chatfunktion.

Soziale Netzwerke bieten viele Optionen, sie bereiten Freude und Spaß und sind nicht nur unter Kindern und Jugendlichen sehr beliebt. Das Beispiel Facebook zeigt den Sogeffekt, der für private wie geschäftliche Nutzer besteht.

Chancen

Über die Risiken der virtuellen Welt wird häufig diskutiert, die Chancen werden hingegen nur selten hervorgehoben. Dabei bietet das Internet vielfältige Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung, zur Kommunikation sowie zum Lernen. Das Online-Lernen ist keineswegs ein passives Konsumieren, denn wer das Internet zur Informationsbeschaffung oder zum Lernen nutzt, muss diesen Prozess aktiv gestalten. In Online-Portalen gibt es nicht auf Knopfdruck die eine richtige Antwort. Vielmehr müssen die User aus einer Informationsflut die für sie stimmigen Antworten herausfiltern. Das bedeutet: Sie müssen sich intensiv mit den Suchergebnissen auseinandersetzen, diese nach eigenem Ermessen sortieren sowie ihre Glaubwürdigkeit hinterfragen und sich ihre eigene Meinung bilden.

Das virtuelle Lernen setzt sich immer stärker durch. So werden an immer mehr Universitäten Online-Vorlesungen gehalten, die von den Studierenden am PC verfolgt werden. Meetings und Schulungen via Web sind ebenso verbreitet wie Online-Klausuren. Videoportale wie YouTube bieten zudem nicht nur lustige Filme zum Zeitvertreib – immer öfter berichten Schülerinnen und Schüler, dass sie auf eben diesen Seiten auch Filme über Versuche aus dem Chemie- oder Physik-Unterricht ansehen, um sich den aktuellen Lernstoff besser einprägen zu können.

Auch das Spielen von Computer- und Konsolenspielen hat durchaus positive Seiten. Wissenschaftler bestätigen inzwischen, dass Computer- und Konsolenspiele bspw.

- Konzentration
- Kreativität
- Lernbereitschaft
- Lernwillen

der Spielenden fördern können. Darüber hinaus werden durch das virtuelle Spiel häufig auch Lernprozesse ausgelöst. Hierzu gehört u.a. die Schulung

- der Hand-Auge-Koordination
- des räumlichen Vorstellungsvermögens
- der strategischen Planung
- des zielorientierten Handelns

Die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) ist überzeugt, dass Reaktionsfähigkeit (Geschicklichkeitsspiele), das Bewältigen komplexer Entscheidungssituationen (Strategiespiele) sowie die Organisation des sozialen Miteinanders (Onlinespiele) zu den positiven Potenzialen von Computerspielen gehören.

Was Computerspiele bzw. unterschiedliche Spielegenres fördern können:

- **Shooter**
In sogenannten Ego-Shooter- oder First-Person-Shooter-Spielen agieren die Spieler aus der Ich-Perspektive; es geht in der Regel um das reaktionsschnelle Abschießen virtueller Gegner.
→ Hand-Auge-Koordination (Reaktion)

- **Adventure**
Hier sind meist Rätsel in eine Geschichte eingefasst; es geht mehr um das Nachdenken als um Reaktionsschnelle.
→ logisches Denken
- **Strategiespiele**
Die Spieler schaffen eine Basis, sammeln Rohstoffe, stellen eine Armee auf o.Ä., um strategisch gegen Gegner vorzugehen.
→ strategisches, längerfristig ausgerichtetes planvolles Denken
- **Rollenspiele**
Die spezifische Ausprägung der Fertigkeiten des virtuellen Charakters steht im Vordergrund.
→ zielorientiertes Handeln
- **Jump 'n' Run-Spiele**
Die Spielfigur bewegt sich laufend und springend fort.
→ Hand-Auge-Koordination, Präzision, Geschicklichkeit
- **Simulationen**
Hier werden Alltagssituationen nachgespielt (bspw. Flugsimulationen, Wirtschaftssimulationen); diese Spiele werden teilweise auch professionell genutzt.
→ Hand-Auge Koordination, räumliches Vorstellungsvermögen, zielorientiertes Handeln
- **Sportspiele**
Durch eigene Geschicklichkeit wird eine virtuelle Sport-Situation gemeistert.
→ Hand-Auge-Koordination, körperliche Fitness und Geschick

Risiken

Nicht alles, was Kinder und Jugendliche im Internet finden, ist auch für sie bestimmt. Neben jugendgefährdenden Inhalten wie bspw. Gewalt, Online-Glücksspielen und pornografischen Darstellungen beinhaltet das virtuelle Netz weitere Risiken, die schnell zur realen Bedrohung werden können. Email-Programme, Instant Messenger, Chats und Foren, Gästebücher, Pinnwände etc. bergen alle das Risiko problematischer oder gar gefährlicher Kontaktaufnahmen.

Wie bereits detailliert beschrieben, funktionieren soziale Netzwerke über die Selbstdarstellung ihrer Nutzer. Neben dem Namen und ihrem Geburtsdatum können die Nutzer weitere persönliche Daten wie ihren Wohnort, ihre Handynummer, Mailadressen, Hobbys, aktuelle Lebenssituation usw. angeben. Die Transparenz der Nutzer und die Veröffentlichung privater Daten birgt wesentliche Risiken (bspw. Gefahr von sexuellen/gewalttätigen Übergriffen, unkontrollierter Verbreitung eigener und fremder Bilder, Einbruch und Diebstahl). Es gibt keine Garantie dafür, wer genau Informationen bezieht, mit wem man in Kontakt steht und wer sich gerade mit einem unterhält.

Selbst die Freundschaftseinstellungen bieten nicht immer hundertprozentigen Schutz. Die VZ-Netzwerke unterscheiden bspw. in den Einstellungen, wer das eigene Profil mit allen eingepflegten Angaben einsehen darf, zwischen „Freunde“ und „Freunde und deren Freunde“. Ein falscher Klick und der Unterschied ist immens, wie das folgende Beispiel von www.vzlog.de zeigt: Jeder schülerVZ-Nutzer hat im Durchschnitt 127 Freunde. Wenn man also 127 Freunde hat, und jeder davon hat ebenfalls 127 Freunde, sehen bei der gewählten Kategorie „Freunde und deren Freunde“ letztendlich 16.129 Personen das eigene Profil. Das entspricht ungefähr der vollen Color Line Arena in Hamburg oder einer deutschen Kleinstadt.

Ob man seine privaten Daten einer derart breiten Öffentlichkeit anbieten möchte und sollte, ist die Frage. Gerade in Zeiten, in denen Personalentwickler ein besonderes Augenmerk auf die Internetpräsenz der Bewerber legen, sollten die persönlichen Angaben sowie die Einstellungen wohlüberlegt sein. In der Praxis kommt es bereits zu Ablehnungen von Bewerbern aufgrund einer unangebrachten bzw. einer negativen Internetpräsenz.

Massive negative Auswirkung auf die psychische Gesundheit, ausgelöst durch eine negative Resonanz auf die eigene Internetpräsenz, unterstreichen potenzielle negative Auswirkungen und Folgen. Nach Ansicht der Amerikanischen Akademie der Kinderärzte (AAP) können soziale Netzwerke bei anfälligen Jugendliche Auslöser einer Depression sein. Insbesondere Jugendliche mit einem geringen Selbstwertgefühl sind hiervon betroffen. In den Profilen von Mitschülerinnen und Mitschülern stoßen sie häufig auf lange Freundeslisten. Sie finden Fotos von Bekannten und Fremden, die gemeinsam feiern, während sie selbst das Wochenende allein zu Hause verbracht haben. Vor allem unsichere und zurückgezogene Mädchen und Jungen können sich dabei schnell ausgeschlossen und allein fühlen – sie glauben, dem virtuellen

Beliebtheitswettbewerb nicht standhalten zu können und übertragen dieses Gefühl und diese Wahrnehmung auch auf ihre reale Welt.

Ein weiteres internetspezifisches Risiko ist der Bereich Cyber-Mobbing. Wie beim Mobbing geht es dabei um das systematische Fertigmachen, Bloßstellen und Abwerten einzelner Personen vor den Augen einer breiten Öffentlichkeit.

Das Besondere am Cyber-Mobbing ist vor allem,...

- dass es rund um die Uhr stattfindet.
- dass es schnell und kaum kontrollierbar ist.
- seine Anonymität.

Cyber-Mobbing hat keine geografischen Grenzen, es endet weder nach Schulschluss, noch setzt es für einen Moment aus. Es erreicht die Jugendlichen selbst in ihrem geschützten Bereich, dem eigenen Zuhause.

Über verschiedene Wege erhalten Mobbing-Opfer peinliche oder abwertende Nachrichten, Bilder oder Videos, die ihnen zum Teil nicht einmal bekannt sind. Das kann zur Folge haben, dass die Opfer (neudeutsch „Mopfer“, abgeleitet von Mobbing-Opfer) von Wildfremden beleidigt, ausgelacht oder abfällig beäugt werden. Selbst wenn die Täter über IP-Adressen ausfindig gemacht werden können, wissen die Opfer nie, wer sich das beschämende Material bereits angesehen, heruntergeladen, ausgedruckt, kopiert oder weitergeleitet hat. Und Cyber-Mobbing ist keineswegs ein überschätztes Risiko: Jeder vierte Jugendliche hat das virtuelle Mobbing bereits bei Bekannten mitbekommen, 15% waren bzw. sind selbst betroffen.

Wie aktuell Cyber-Mobbing ist, zeigt die aktuelle Diskussion über Plattformen wie „I share gossip“ und Berichte über Gewalttaten unter Jugendlichen.

Medienkompetenz im Rahmen des Präventionsprogramms Sign: Die Arbeit mit der Klasse

Im Rahmen des Präventionsprogramms Sign arbeiten wir mit den Mädchen und Jungen aktiv zum Thema Medienkompetenz. Ein Bestandteil unserer Arbeit ist der Umgang in und mit sozialen Netzwerken. Hierzu lassen wir die Jugendlichen in Gruppenarbeit einzelne Nutzerprofile erstellen. Die Profile sollen so konzipiert werden, wie sie den Jugendlichen auch im wirklichen Leben begegnen. Sämtliche

Daten, Name, Hobbys, Gruppen, Anzahl der Freunde etc. werden von der Gruppe eingetragen, nur die Pinnwand bleibt frei. Während der Gruppenarbeitsphase bleiben die Schülerinnen und Schüler ohne direkte Beaufsichtigung, um eine Beeinflussung durch die Lehrkraft oder die Sign-Trainer möglichst auszuschließen. Nach Erstellung der Profile rotieren die Gruppen im Uhrzeigersinn und hinterlassen auf der Pinnwand der anderen Gruppen Statements zum jeweiligen Profil. Im Anschluss werten die einzelnen Gruppen die zu ihrem Profil hinterlassenen Kommentare aus. Die Auswertung erfolgt auf emotionaler Ebene unter dem Aspekt, wie sich der Profilbesitzer wohl aufgrund der Kommentare fühlt. Die in den Gruppen erarbeiteten Gefühle werden gesammelt. Jede Gruppe liest die Einträge vor und reflektiert diese im Anschluss in Bezug auf die Entstehungsgründe. Die Schülerinnen und Schüler sollen gemeinsam erarbeiten, welche Informationen, Aussagen, Fotos evtl. eine provozierende Wirkung besitzen und sich die Tragweite ihrer Darstellung bzw. einzelner Kommentare bewusst machen. In diesem Zusammenhang werden auch die Privatsphäreinstellungen genauer besprochen. Während der gemeinsamen Reflektion wird vielen Schülerinnen und Schülern immer wieder deutlich, was einzelne, auch oftmals im „Spaß“ geäußerte Bemerkungen und sorglos eingestellte Informationen auslösen können.

Medien und Recht

Ein weiterer wichtiger Punkt und für die Schülerinnen und Schüler von großem Interesse ist der Bereich Medien und Recht. Das Internet ist kein rechtsfreier Raum – auch das lernen die Mädchen und Jungen im Rahmen der Sign-Schüler-Workshops „Kompetent im Netz“. Zum Beispiel bedeutet die von Jugendlichen so oft erwähnte Meinungsfreiheit nicht, dass sie unbehelligt alles sagen bzw. schreiben können, was ihnen gefällt. Aus diesem Grund erarbeiten wir mit den Schülerinnen und Schülern Aspekte der Meinungsfreiheit, der üblen Nachrede, der Verleumdung und Beleidigung.

Das Verständnis der einzelnen Bereiche wird – wie bei fast allen Sign-Methoden – aktiv und spielerisch überprüft.

Hierzu werden Aussagen vorgelesen und die Jugendlichen aufgefordert, sich zu dem ihrer Meinung nach zutreffenden Paragraphen zu positionieren.

<p style="text-align: center;"><u>Beleidigung (§185 StGB)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> eine andere Person durch Schimpfwörter herabwürdigen <p><u>Strafe:</u> bis zu zwei Jahre Haft oder Geldstrafe</p>	<p style="text-align: center;"><u>Üble Nachrede (§186 StGB)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> eine andere Person durch die Verbreitung einer falschen Tatsache in der Öffentlichkeit schlechtmachen <p><u>Strafe:</u> bis zu zwei Jahre Haft oder Geldstrafe</p>
<p style="text-align: center;"><u>Verleumdung (§187 StGB)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> eine andere Person durch die Verbreitung einer <u>bewusst</u> falschen Tatsache (Lüge) in der Öffentlichkeit schlechtmachen <p><u>Strafe:</u> bis zu fünf Jahre Haft oder Geldstrafe</p>	<p style="text-align: center;"><u>Meinungsfreiheit (Art. 5 GG)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> eigene Meinung, die keinen anderen in seiner Würde verletzt und im Idealfall zur öffentlichen Meinungsbildung beiträgt wahre Tatsache, die nicht die Intim-, Privat- oder Vertraulichkeitssphäre eines anderen verletzt

Darüber hinaus erarbeiten wir mit den Kindern und Jugendlichen wesentliche Aspekte zu den nachstehenden gesetzlichen Themenfeldern, in deren Bereichen oftmals aus Sorglosigkeit (viel häufiger als aus Unwissenheit) gesetzliche Regelungen überschritten werden. Es handelt sich dabei um das:

- **Jugendschutzgesetz:** Es soll Jugendliche vor Gewalt und Pornografie schützen. Folgen der Nichteinhaltung können bei den Jugendlichen traumatische Erfahrungen auslösen: Bilder brennen sich in das Gedächtnis, es besteht die Möglichkeit der emotionalen Abstumpfung und Verklärung der Wirklichkeit bzw. der als normal empfundenen Maßstäbe.
- **Urhebergesetz:** Rechtlich geschützte Werke (Musik, Filme, Videos, Bilder usw.) dürfen nicht einfach vervielfältigt oder weitergegeben werden.
- **Kunsturhebergesetz:** Hier geht es vor allem um das Recht am eigenen Bild, denn ohne Zustimmung dürfen Bilder nicht weitergesendet oder online gestellt werden.
- **Strafgesetzbuch:** Heimliche Aufnahmen mit dem Handy verstoßen in der Regel immer gegen diesen Gesetzesbereich, denn es gilt sowohl der Schutz des gesprochenen Wortes als auch der Schutz der Privatsphäre. Beim Happyslapping kommen weitere Gesetzesverstöße hinzu wie bspw. unterlassene Hilfeleistung.

Neben dem Hinweis auf Musiktauschportale und Filesharingprogramme macht ein erneuter Blick in die sozialen Netzwerke deutlich, warum Jugendliche wissen

sollten, was hinter den angeführten Gesetzen steht. Schließlich bieten die sozialen Netzwerke die Möglichkeit, Musik und Videos, Bilder usw. hochzuladen. Der rechtliche Bereich ist also z.B. für 650 Millionen Facebook-Nutzer von Interesse um negative Folgen und juristische Konsequenzen zu vermeiden. Die Zahlen bestätigen die Notwendigkeit, Jugendliche über die Möglichkeiten, aber auch über die Grenzen des Mitmach-Webs, des „Web 2.0“, aufzuklären. Welcher Facebook-Nutzer ist sich bspw. darüber bewusst, alle Rechte seiner eingestellten Daten an den Betreiber abgetreten zu haben?

Ende 2010 waren auf Facebook etwa 60 Milliarden Bilder veröffentlicht. Und auch zukünftig werden Facebook und andere soziale Netzwerke ihre Nutzer auffordern, möglichst viel von sich preiszugeben. Facebook-Betreiber Mark Zuckerberg fordert zunehmende Transparenz und hält das Konstrukt „Privatsphäre“ für überholt.

Problematischer Computergebrauch

Ein weiterer Fokus unserer Arbeit liegt in der Prävention von problematischem Konsumverhalten in Bezug auf die PC-Nutzung. Meist wird dieser Bereich mit verschiedenen Spielen und Spielgenres wie beispielsweise Rollenspielen und Ego-Shootern verknüpft. Sie stehen oftmals als potenzielle Ursache abhängigen oder aggressiven Verhaltens in der Diskussion. Aber unverhältnismäßiger Gebrauch ist nicht nur auf den Bereich der Onlinespiele zu beschränken. Allgemein fällt es einigen Internet-Usern schwer, sich dem besonderen Reiz und der Vielzahl der virtuellen Möglichkeiten und Angebote zu entziehen. Sie entwickeln eine problematische Nutzung von Internet und Computer – einen sogenannten pathologischen Internetgebrauch. Dabei geht bspw. beim Chatten, Spielen oder Surfen das Zeitgefühl völlig verloren.

Die Struktur, Faszination und das hohe Abhängigkeitspotenzial von Onlinespielen verdeutlichen wir den Schülerinnen und Schülern am Beispiel eines der bekanntesten Onlinerollenspiele: „World of Warcraft“ von Blizzard Entertainment – kurz WOW. Es handelt sich hierbei um ein sogenanntes MMORP (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), bei dem sich jeder Mitspieler seinen gewünschten Avatar (seine Spielfigur, wie z.B. „Krieger“, „Heiler“ etc.) erstellen kann. Spieler aus aller Welt spielen in Echtzeit mit- und gegeneinander, dabei können sie über Chatfunktion oder Headset miteinander kommunizieren. Die

Kommunikation untereinander ist sehr wichtig um gemeinsam oftmals sehr komplexe Aufgaben – sogenannte Quests – zu lösen.

Ein besonderer Reiz der Spiele und zugleich ein Risiko liegt in der Erschaffung von Wunschrealitäten. In der virtuellen Welt kann ich sein, wie ich es mir wünsche, aber in Wirklichkeit nicht bin. Ich erhalte Lob und Anerkennung für meine Leistungen, Dinge, die ich in meinem realen Leben so nicht erfahre. Für anfällige Nutzer, z.B. schüchterne Menschen mit einer geringen Anzahl positiver Verstärker in ihrem sozialen Umfeld, besteht die Gefahr, dass die Rolle in der virtuellen Welt als attraktiver und lebenswerter empfunden wird als die alltägliche im realen Leben. Dies kann die Ursache für die Entstehung einer Abhängigkeitsproblematik sein.

Die meisten Online-Spiele sind so aufgebaut, dass man für bewältigte Aufgaben Belohnungen erhält: Stärkekpunkte, Fähigkeiten, magische Gegenstände etc. Die Spiele sprechen klar das Belohnungssystem ihrer Nutzer an: „Je häufiger und länger ich spiele, desto schneller gelingt mir der Aufstieg bzw. die Aufwertung meines Charakters. Je mächtiger sich mein Charakter darstellt, desto höher die Anerkennung die ich durch andere Nutzer erfahre.“

Ein weiterer Grund für unverhältnismäßig hohes Konsum- bzw. Spielverhalten liegt im Druck, gebraucht zu werden. Da sich die Spieler zu Gruppen, am Beispiel von „WOW“ zu Gilden, zusammenschließen und feste Termine gesetzt werden um anstehende Aufgaben zu lösen, entsteht den Nutzern ein sozialer Druck. „Man lässt seine Gruppe nicht im Stich, und wenn ich mich nicht beteilige, verliere ich vielleicht meinen Platz und werde ersetzt.“ Dies kann die Ursache dafür sein, dass Nutzer anfangen ihren realen Freundeskreis zu vernachlässigen. Denn in ihrer Freizeit empfinden sie eine Verpflichtung gegenüber ihrer Gilde.

Es ist unbedingt zu erwähnen, dass die virtuelle (Spiele-)Welt nicht nur Kinder und Jugendliche in ihren Bann zieht. Sie sind entwicklungsgemäß aufgrund ihres Alters empfänglicher für solche Angebote, aber auch Erwachsene können ein problematisches Konsumverhalten entwickeln. Auf Ebay versteigern Spieler ihre hochausgestatteten und über mehrere hundert Nettostunden entwickelten Spielfiguren für Hunderte von Euro.

Pathologischer Internetgebrauch ist nach wie vor nicht offiziell als Sucht anerkannt. Experten sprechen aber von den gleichen Symptomen, Verhaltensweisen und Erlebnissen wie bei einer Abhängigkeitsproblematik. Besonders anfällig für einen problematischen PC-Konsum sind Jungen zwischen 15 und 18 Jahren. Während sich Mädchen vor allem den virtuellen

Kommunikationsangeboten kaum entziehen können, bevorzugen Jungen Online-Spiele. Beide Bereiche – sowohl Chats, Foren und soziale Netzwerke als auch Online-Spiele – bergen ein besonderes Suchtpotenzial, denn sie laufen täglich rund um die Uhr.

Der Übergang von Vergnügen zu einem problematischen Verhalten ist oftmals fließend und nicht leicht zu erkennen. Aber nicht jeder Mensch, der sich für das Internet und für virtuelle Welten begeistert, ist oder wird süchtig. Der Computer ist auch nicht der ausschlaggebende Faktor. Das abhängige Verhalten der Betroffenen ist die Reaktion auf andere vorhandene Probleme. Beispielsweise können Stress in der Schule, Einsamkeit, Streit bzw. Trennung der Eltern oder ein Todesfall Auslöser eines problematischen Konsumverhaltens sein. Folgende Anzeichen können auf einen problematischen Internetgebrauch hinweisen:

- der omnipräsente Wunsch, Online zu sein, um nichts zu verpassen bzw. das begonnene PC- oder Online-Spiel weiterzuspielen
- eine geringe Kontrollfähigkeit hinsichtlich Beginn, Beendigung und Dauer der PC-Tätigkeit (Unfähigkeit, das Spiel zu beenden, obwohl das gesetzte Limit erreicht ist)
- ständige gedankliche Beschäftigung mit dem Internet bzw. Computerspiel (bspw. beschäftigen sich die Jugendlichen auch im Unterricht damit, wie sie das nächste Level oder die bevorstehende Aufgabe lösen können)
- massive Veränderungen im sozialen Bereich: Vernachlässigung von Freunden, Stress mit der Familie
- Konzentrationsprobleme, Leistungsabfall, Schulabsentismus
- Entzugserscheinungen (Unruhe, Nervosität, Gereiztheit)
- Kompensation von realen Problemen wie Unsicherheit, Ängsten und Minderwertigkeitsgefühlen

Doch welche Möglichkeiten bestehen, um auf die Computernutzung Einfluss zu nehmen? Verbote sind oftmals wirkungslos – die Jugendlichen gehen zu Freunden oder in ein Internetcafé, um ihren jeweiligen Tätigkeiten im Netz nachzugehen. Kinder und Jugendliche müssen vielmehr mit in die Nutzungsreglementierung einbezogen werden. Sie müssen mitverhandeln und über positive und negative Konsequenzen mitentscheiden. Ein ausgehandelter Vertrag zur PC-Nutzung wäre ein Beispiel für eine solche Lösung. Der beiderseitig

abgestimmte Vertrag nimmt die Jugendlichen mit in die Verantwortung. Sie erfahren die eigene Selbstwirksamkeit und haben bei Nichteinhaltung die Folgen im Vorfeld mitbestimmt.

SIGN-UNTERRICHTSMATERIAL

Vertrag zur PC Nutzung



GEMEINSAM SCHÜLER STARK MACHEN

Nr.	Wichtige Punkte	Wir vereinbaren...
1	Dauer der PC Nutzung: Wie viele Minuten darf ich täglich am häuslichen PC verbringen?	
2	Uhrzeit der PC Nutzung: Zu welchen Uhrzeiten darf ich am PC arbeiten und spielen?	
3	Art der PC Nutzung: Wofür darf ich den PC nutzen (z.B. Hausaufgaben, im Internet surfen, Spiele, chatten, etc.)?	
4	Austausch: Wann und wie oft hören mir meine Eltern zu, wenn ich erzähle, was ich gerade so im Netz erlebt und erfahren habe?	
5	Problematische Inhalte: Wie gehe ich mit Internetseiten um, die mich verunsichern können (z.B. Gewalt oder Pornographie)?	
6	Downloads: Darf ich ohne Wissen meiner Eltern Software, Spiele und ähnliches aus dem Internet herunterladen?	
7	Kontakte mit Freunden: Wie gehe ich mit Freunden und Bekannten im Netz um? Welche Umgangsformen will ich beachten (z.B. nicht schlecht über andere schreiben)?	
8	Kontakte mit Fremden: Wie gehe ich damit um, wenn mich fremde Personen im Internet (-Chat) kontaktieren?	
9	Umgang mit persönlichen Daten: Welche Informationen über mich darf ich im Netz <u>nicht</u> bekannt geben (z.B. Adresse, Geburtsdatum)?	
10	Umgang mit meinen Passwörtern: Soll ich meinen Eltern alle meine Passwörter verraten, damit sie sich immer über meine Netzaktivitäten informieren können?	
11	Kontrolle: In welchem Umfang und wie oft dürfen meine Eltern kontrollieren, welche Webseiten ich im Netz aufgerufen habe?	

Datum

Unterschrift Kind

Unterschrift Eltern

www.sign-project.de

4

© 2010 agentur prevent GmbH | Langenweg 18 | 26125 Oldenburg | welcome@prevent-kom.de
 Sign. Das Präventionsprogramm in der Region – unterstützt von EWE.

Wir fordern Kinder und Jugendliche auf, sich mit solchen Vereinbarungen auch selbst zu überprüfen. Es bedarf nicht immer einer belehrenden Autoritätsperson. Die Jungen und Mädchen sollen ehrlich zu sich sein und aufschreiben, wie lange sie gerne einer Tätigkeit nachgehen möchten. Dabei geht es nicht um Einschränkung oder gar Bestrafung, sondern darum, zu lernen, das eigene Handeln selbst zu reflektieren. Die Mädchen und Jungen stehen mit in der Verantwortung, zu erkennen, wann sie Probleme haben und selbst gesteckte Ziele nicht erreichen. Schriftliche Vereinbarungen eignen sich sehr gut dafür, diese Dinge zu visualisieren.

Der Sign-Schüler-Workshop „Kompetent im Netz“ ist bei uns derzeit eines der am stärksten nachgefragten Angebote. Wir setzen diesen Workshop seit dem Schuljahr 2009/2010 mit Schülerinnen und Schülern, Lehrerinnen und Lehrern sowie mit Eltern um.

Allein in diesem Schuljahr (2010/2011) haben wir bisher

- 60 Schülerworkshops umgesetzt
- ca. 1.600 Schülerinnen und Schüler erreicht
- ca. 700 Eltern informiert und
- entsprechend Lehrerinnen und Lehrer fortgebildet

Im Rahmen des Präventionsprogramms Sign geht es uns in allen Bereichen – der Medienkompetenz, der Sucht- und Gewaltprävention sowie der Gesundheitsförderung – darum, positive Potenziale und Chancen zu fördern und zu unterstützen und auf mögliche Gefahren hinzuweisen sowie Risiken zu minimieren. Dabei ist für uns die Zusammenarbeit mit Schülerinnen und Schülern, Lehrerinnen und Lehrern sowie den Eltern selbstverständlich und absolute Voraussetzung für die Nachhaltigkeit unserer Präventionsarbeit. Gerade in Bezug auf das Medium Internet ist es wichtig, dass wir gemeinsam einen pro sozialen Umgang fördern und vermitteln. Denn in einem nahezu unbegrenzten Raum bedarf es der Kompetenz jedes einzelnen Nutzers.

Medienkompetenz ist zur Schlüsselqualifikation geworden, auch unter diesem Gesichtspunkt entstand im Rahmen des Präventionsprogramms Sign der aktuelle Medien-Ratgeber „Kompetent im Netz – Anregungen und Informationen im Umgang mit dem Thema Medienkompetenz im Internet“. Er unterstützt alle Interessierten mit aktuellen Informationen u.a mit den Inhalten

- Kinder und Jugendlichen im Internet
- Chancen und Risiken der Neuen Medien
- Wichtige Tipps zum kompetenten Verhalten im Netz
- Anregungen für die praktische Arbeit
- Internet von A bis Z – ein umfassender Glossar

Unseren Ratgeber stellen wir ebenso wie unsere vielfältigen Sign-Unterrichtsmaterialien und -Methoden zur Sucht- und Gewaltprävention sowie zur Gesundheitsförderung und Medienkompetenz unter www.sign-project.de kostenfrei zur Verfügung.

Lassen Sie uns als Erwachsene gemeinsam Mädchen und Jungen stark machen, sodass Jugendliche die Vorteile und Chancen der virtuellen Welt nutzen können.

Ihr Ansprechpartner!

agentur prevent

fachagentur für prävention und gesundheitsförderung

langenweg 18

26125 Oldenburg

Kontakt: welcome@prevent-kom.de

Literatur

Baacke, Dieter (1997): Medienpädagogik. Tübingen; Niemeyer.

Bergmann, Wolfgang und Hüther, Gerald (2006): Computersüchtig. Kinder im Sog moderner Medien. 2. Auflage 2009; Weinheim und Basel, Beltz Verlag.

Fend, Helmut (2001): Entwicklungspsychologie des Jugendalters. Ein Lehrbuch für pädagogische und psychologische Berufe. Opladen, Leske + Budrich.

Röhr, Heinz-Peter (2008): Sucht – Hintergründe und Heilung. Abhängigkeit verstehen und überwinden. 4. Auflage 2011; Ostfildern, Patmos Verlag der Schwabenverlag AG.

Rogner, Josef, Schöttke, Henning und Tücke, Manfred (2007): Entwicklungspsychologie des Kindes- und Jugendalters für (zukünftige) Lehrer. Osnabrücker Schriften zur Psychologie, Band 6, LIT Verlag.

Steinschaden, Jakob (2010): Phänomen Facebook – Wie eine Website unser Leben auf den Kopf stellt. Wien, Ueberreuter.

Wickenhäuser, Ruben und Robertz, Frank J. (2010): Kriegerträume – Warum unsere Kinder zu Gewalttätern werden. München, F.A. Herbig.

Wickenhäuser, Ruben und Robertz, Frank J. (2010): Orte der Wirklichkeit – Über Gefahren in der medialen Lebenswelt Jugendlicher. Heidelberg, Springer Medizin Verlag.

Internetquellen

(Stand: 13. Mai 2011)

www.prevent-kom.de

- Kontakt: welcome@prevent-kom.de

www.bitkom.de

- Jugend 2.0.
http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Studie_Jugend_2.0.pdf

www.bmfsfj.de

- Chatten ohne Risiko? <http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/chatten-ohne-risiko,property=pdf,bereich=bmfsfj,sprache=de,rwb=true.pdf>

www.bzga.de

- Gut hinsehen und zuhören! Ratgeber für pädagogische Fachkräfte.
<http://www.bzga.de/pdf.php?id=83e31b7691530f2afb16275efa98d494>

www.ericsson.com

- How the new generation will impact your business – Understanding the digital natives. http://www.ericsson.com/ericsson/corpinfo/publications/ericsson_business_review/pdf/108/understanding_digital_natives.pdf

www.facebook.de

- Facebook-Handy kostenlos. <http://www.facebook.com/mobile/?ref=pf>
- Kontrolliere die Inhalte, die du mit anderen teilst. <http://www.facebook.com/privacy/explanation.php>

www.jugendschutz.net

- Sicher vernetzt – Kinder und Jugendliche in Internet-Communitys. http://www.jugendschutz.net/pdf/Faltblatt_Communitys.pdf
- Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko. http://www.jugendschutz.net/pdf/Surfen_ohne_Risiko.pdf
- Surfen – Kinder sicher online. http://www.jugendschutz.net/pdf/Faltblatt_Surfen.pdf

www.klicksafe.de

- Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser?! <https://www.klicksafe.de/service/fuer-eltern/erste-schritte-ins-netz/index.html>
- Knowhow für junge User – mehr Sicherheit im World Wide Web. https://www.klicksafe.de/cms/upload/user-data/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrerhandbuch_gesamt..pdf
- Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! https://www.klicksafe.de/cms/upload/user-data/pdf/klicksafe_Materialien/Lehrerhandbuch_gesamt..pdf
- Sicherer in Social Communities. klicksafe-Tipps für Eltern. https://www.klicksafe.de/cms/upload/user-data/pdf/Broschren_Ratgeber/Social_Communities.pdf

www.lfm-nrw.de

- Kompetenzerwerb, exzessive Nutzung und Abhängigkeitsverhalten. <http://www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-66-68.html>

www.mediaculture-online.de

- <http://www.mediaculture-online.de/Communities.1271.0.html>
- <http://www.mediaculture-online.de/Cyber-Mobbing.1228.0.html>
- <http://www.mediaculture-online.de/Dieter-Baacke.374.0.html>
- <http://www.mediaculture-online.de/Medienwelten-sind-Lebenswelten.1491.0.html>

www.mpfs.de

- JIM-Studie 2010. <http://www.mpfs.de/index.php?id=181>

- KIM-Studie 2010. <http://www.mpfs.de/index.php?id=192>
- JIMplus. Nahaufnahmen 2009. <http://www.mpfs.de/index.php?id=180>

www.polizei-beratung.de

- Web-Strategien statt Hochsicherheitstrakt. <http://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/medienkompetenz/internet.html>
- Das Handy als Multifunktionsgerät. <http://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/medienkompetenz/handy.html>
- Im Netz der neuen Medien.
http://www.polizei-beratung.de/index.php?option=com_fabrik&controller=plugin&task=pluginAjax&plugin=fabrikfileupload&method=ajax_download&element_id=94&formid=7&rowid=41&repeatcount=0

www.meinvz.de

- Die wichtigsten Tipps auf einen Blick. <http://www.meinvz.net/l/security/5>
- Sicherheit im VZ. <http://www.meinvz.net/l/security>
- Über uns. http://www.meinvz.net/l/about_us/1/

www.schau-hin.info

- Kindgerechter Umgang mit dem Internet. Tipps & Anregungen für Eltern. <http://schau-hin.info/fileadmin/content/pdf/downloadcenter/Internet/index.html>
- Kindgerechter Umgang mit Games. Tipps & Anregungen für Eltern. <http://schau-hin.info/fileadmin/content/pdf/downloadcenter/Games/index.html>
- Kindgerechter Umgang mit dem Handy. Tipps & Anregungen für Eltern. <http://schau-hin.info/fileadmin/content/pdf/downloadcenter/Handy/index.html>
- Schau hin. Wissenswertes zum Umgang mit persönlichen Daten im Internet. http://schau-hin.info/fileadmin/content/pdf/downloadcenter/Ratgeber_Persoенliche_Daten/index.html
- <http://schau-hin.info/medienerziehung/internet/eltern-tipps-zum-umgang-mit-cybermobbing.html>

www.schuelervz.de

- Infos für Schüler. <http://www.schuelervz.net/l/schueler/>
- Sicherheit in den VZ-Netzwerken. <http://www.schuelervz.net/l/security/>

www.sign-project.de

- http://www.sign-project.de/2_5032.php
- http://www.sign-project.de/2_5057.php
- http://www.sign-project.de/7_4672.php
- http://www.sign-project.de/10_2586.php

www.studivz.de

- Verhaltenskodex für die Nutzung von studiVZ.
<http://www.studivz.net/l/rules>

- Wir über uns. http://www.studivz.net/l/about_us/1/
www.youtube.de
- Über YouTube. http://www.youtube.com/t/about_youtube