










Unterrichtswerkstatt

















Digitale Medien: Chancen und Risiken

Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI)
Abteilung Beratung – Vielfalt, Gesundheit und Prävention (LIB)
LIB 1: SuchtPräventionsZentrum
















Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH)
Zentrum für Prävention Koordinationsstelle schulische Suchtvorbeugung (KOSS)

Übersicht für Lehrkräfte

Thema	Titel der Aufgabe	Ziele und Inhalt	Bemerkungen	Sozialform
1 Computerspiele	Alles Killerspiele oder was?	SuS reflektieren ihren eigenen Spielekonsum, indem sie Chancen und Risiken verschiedener Spielegenres einschätzen.	Weiße Karten oder Zettel Infoblatt laminieren (S. 2/3)	
	Kann Spielen abhängig machen?	SuS lernen Abhängigkeitskriterien von Computerspielsucht kennen und setzen sie zu ihrem eigenen Verhalten in Bezug, indem sie Kriterien für riskantes Computerspiel-Verhalten bewerten (Selbsttest).	> thematisch auch „Abhängigkeit?“	
	Vom nützlichen zum abhängigen Mediengebrauch	SuS lernen den Prozess in eine mögliche Computerspielabhängigkeit kennen und entwickeln Hilfsmaßnahmen dagegen, indem sie ein Fallbeispiel in Phasen ordnen und reflektieren.	laminieren, schneiden > thematisch auch „Abhängigkeit?“	
	Wer spielt was?	SuS korrigieren ihre Vorstellungen über Spielnutzung anhand einer wissenschaftlichen Studie (Normenkorrektur). Sie schätzen Fakten zur jugendlichen Spielnutzung und gleichen diese mit Ergebnissen der JIM-Studie ab.	als Learning-App/Rechner oder: laminieren, schneiden	
	Wie alt musst du sein?	SuS setzen sich bewusst mit den Alterseinschränkungen von Computerspielen auseinander, indem sie ein Computerspiel danach bewerten, für welche Altersgruppe es spielbar ist und dafür die Kriterien der USK anwenden.	Videoclip/Rechner S. 3/4 laminieren > thematisch auch „Gesetze“	
	2 Abhängig?	Abhängig, oder?	SuS setzen sich kritisch mit den Vor- und Nachteilen exzessiven Spielens auseinander, indem sie ein Fallbeispiel lesen oder hören, Verhaltensweisen beurteilen und begründen.	auch als Hörtext/Rechner > thematisch auch „Computerspiele“
Always on, always connected		SuS machen sich das Abhängigkeitspotential von Smartphones bewusst, indem sie einen Selbsttest durchführen.	auch als Online-Version/Rechner	
Medienprotokoll		SuS reflektieren den zeitlichen Umfang ihrer Mediennutzung, indem sie ihre Medienzeit einschätzen, dokumentieren, berechnen und bewerten.	als AB, App oder Leporello zu bearbeiten	

Thema	Titel der Aufgabe	Ziele und Inhalt	Bemerkungen	Sozialform
2 Abhängig?	Schutz vor Sucht	SuS lernen Schutzfaktoren vor Medienabhängigkeit kennen, indem sie sie bewerten und auf sich selbst anwenden.		 
	Sieben Tage Handyfasten	SuS sammeln Erfahrungen mit dem Verzicht auf ihr Smartphone, nachdem sie ein Fallbeispiel gelesen oder gehört und bewertet haben.	auch als Hörtext/ Rechner	
3 Social Media	FashionPauline23	SuS vollziehen die Faszination und Probleme hohen Videokonsums nach, indem sie das Verhalten einer Userin in einem Fallbeispiel bewerten.	auch als Hörtext/ Rechner	 
	Ich poste, also bin ich? 1 Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken	SuS überprüfen beispielhaft den Realitätsbezug von inszenierten Bildern* in sozialen Netzwerken, indem sie sich ihre eigene Selbstdarstellung im Netz bewusst machen und Videobeispiele kommentieren.	Videoclip/Rechner DIN A3-Papier	 
	Ich poste, also bin ich? 2 Selbstoptimierung in sozialen Netzwerken	SuS erkennen, dass permanente Selbstoptimierung zu Selbstentfremdung führen kann. Sie tauschen sich über Schönheitsideale aus und lernen negative Folgen von Selbstoptimierungsdruck an einem prominenten Beispiel kennen.	Videoclip/Rechner Kopie Gedicht	 
	Multitasking: Immer im Stress?	SuS erwerben Faktenwissen über mediales Multitasking und entwickeln Schutzfaktoren gegen Ablenkbarkeit.	Karten, Eddings, Wandzeitung/ Pinnwand	
	Multitasking: Vor- und Nachteile	SuS reflektieren Vor- und Nachteile medialen Multitaskings, indem sie unterschiedliche Situationen diskutieren und bewerten.	S. 2/3 laminieren und S. 2 ausschneiden	 
4 Kommunikation	Botschaften verstehen	SuS vollziehen den Interpretationsspielraum von Textnachrichten nach und erkennen Grenzen dieser Kommunikationsweise. Sie tragen spielerisch Aussagen in unterschiedlichen Stimmungen vor.	laminieren und S. 2 ausschneiden	 
	Kommunikationswege	SuS kennen Vor- und Nachteile unterschiedlicher Kommunikationswege, nachdem sie diese reflektiert und hinsichtlich einiger Situationen bewertet haben.		 











*Bei Fragen zum Thema Transsexualität können Sie sich in Hamburg bei LIB 3 beraten lassen, Kontaktdaten im Impressum.











Thema	Titel der Aufgabe	Ziele und Inhalt	Bemerkungen	Sozialform
5 Gewalt	GEWALTig!?	SuS kennen unterschiedliche Formen medialer Gewalt, nachdem sie Beispiele zugeordnet und bewertet haben.		 
	Wo ist Klaus?	SuS setzen sich mit unterschiedlichen Formen von Gewalt im Internet auseinander (Rechtsextremismus, Pornographie, Gewaltdarstellungen, Pädophilie) und entwickeln Strategien, damit umzugehen, indem sie einen Videoclip analysieren.	Videoclip/Rechner geeignet ab Jahrgang 9 > thematisch auch „Social Media“	
6 Gesetze	Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette	SuS kennen Gesetze, die eine Straftat im Rahmen von Mediennutzung ahnden, nachdem sie Kommentare hinsichtlich ihrer Rechtmäßigkeit eingeordnet und an relevanten Strafgesetzen überprüft haben*.	Kopie S. 2 S. 1; 3 laminieren S. 4-7: Info Strafgesetze (Original) S. 8-9: Info Strafgesetze (Kurzform) > thematisch auch „Social Media“	 
	Was sagst du dazu?	SuS lernen den Straftatsbestand bestimmter Handlungen im Internet kennen, indem sie unterschiedliche Beispiele anhand von Strafgesetzen überprüfen, bewerten und begründen.	als Wandzeitung groß kopieren > thematisch auch „Datensicherheit“	  
	Weißer Weste!?	SuS kennen die Rechtmäßigkeit typischer Handlungen mit digitalen Medien, nachdem sie verschiedene Situationen anhand von Gesetzestexten überprüft und bewertet haben.	als Learning-App/Rechner oder: laminieren, schneiden > thematisch auch „Gewalt“	 
7 Datensicherheit	Sicherheit im Netz: Passwörter	SuS kennen die Kriterien für eine sichere Passwort-Erstellung und wenden sie an.		 
	Soziales Netzwerk: Personenbezogene Daten	SuS gehen bewusst mit personenbezogenen Daten um, nachdem sie Daten gesammelt, bewertet und entschieden haben, welche davon veröffentlicht werden können.	Lösungen abschneiden und bereit halten	 
Alle Themen	Wissensspiel	SuS wenden ihre neuen Kenntnisse bzgl. der Chancen und Risiken digitaler Medien an, indem sie ein Spiel rund ums Thema Medien spielen.	Spielsteine, Spiel und Karten laminieren oder: digital als kahoot, s. „Information für Lehrkräfte“, S. 16	

*Im Fall „Sportumkleide“ könnte es sich auch um eine sexuelle Grenzverletzung unter Jugendlichen handeln.






Hinweise dazu erhalten Sie in der Broschüre „Sexuelle Grenzverletzung. Handeln bei sexuellen Grenzverletzungen unter Kindern und Jugendlichen“:

<http://www.hamburg.de/contentblob/8770442/3e78ea67a3cb8e56be3a3fba52711c19/data/pdf-sexuelle-grenzverletzung-2017.pdf>

Aufgabe	Sozialform	Inhalt	Feedback zur Aufgabe (Interessantes, Neues, Fragen, Kritik ...)	Von mir bearbeitet
Abhängig, oder?		Ein Interview mit einem Gamer hören und bewerten		
Alles Killerspiele oder was?		Digitale Spiele vergleichen und bewerten		
Always on, always connected		Selbsttest zum Smartphone durchführen		
Botschaften verstehen		Ein Spiel zu möglichen Missverständnissen bei Nachrichten spielen		
FashionPauline23		Eine Youtuberin versinkt im Netz – ein Gespräch mit ihrem besten Freund hören und bewerten		
GEWALTig!?		Gewalt in Medien beurteilen		
Ich poste, also bin ich? 1 Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken		Video ansehen und bewerten		
Ich poste, also bin ich? 2 Selbstoptimierung in sozialen Netzwerken		Schönheitsideale im Netz und eigene Ideale vergleichen		
Kann Spielen abhängig machen?		Welche Spiele können süchtig machen? Einschätzen und Selbsttest durchführen		
Kommunikationswege		Vor- und Nachteile verschiedener Kommunikationsarten erarbeiten		

Aufgabe	Sozialform	Inhalt	Feedback zur Aufgabe (Interessantes, Neues, Fragen, Kritik ...)	Von mir bearbeitet
Medienprotokoll		Selbstbeobachtung: Wann mache ich was wie lange?		
Multitasking: Immer im Stress?		Auswirkung von Medienkonsum auf die Konzentration kennen, Tipps geben		
Multitasking: Vor- und Nachteile		Smartphone in verschiedenen Situationen nutzen – wann ist es o.k.?		
Schutz vor Sucht		Was genau kann mich schützen?		
Sicherheit im Netz: Passwörter		Sichere Passwörter erstellen		
Sieben Tage Handyfasten		Bericht über einen Selbstversuch hören und bewerten		
Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette		Was sind Straftaten im Netz?		
Soziales Netzwerk: Personenbezogene Daten		Mit eigenen Daten im Netz sicher umgehen		
Vom nützlichen zum abhängigen Mediengebrauch		Weg in die Sucht: Wann wird es riskant?		
Was sagst du dazu?		Eigene Meinung zur Weitergabe von Fotos und anderen Daten äußern		

Arbeitspass von:

Aufgabe	Sozialform	Inhalt	Feedback zur Aufgabe (Interessantes, Neues, Fragen, Kritik ...)	Von mir bearbeitet
Weiße Weste!?		Was ist legal? Gesetze kennen und anwenden		
Wer spielt was?		Ein Spiel zu Schätzungen über die Mediennutzung von Jugendlichen spielen		
Wie alt musst du sein?		Ein Computerspiel bewerten und mit der USK vergleichen		
Wissensspiel Medien		Ein Spiel rund ums Thema Medien spielen		
Wo ist Klaus?		Gefahren im Internet – einen Videoclip ansehen und bewerten		

Abhängig, oder ...?



Zur Aufgabe gehört:
Hörtext



Manche Menschen gehen mit dem Internet auf problematische Weise um: Ihre Gedanken kreisen ständig um das Internet, Social Media oder Spiele. Sie brechen urplötzlich andere Tätigkeiten ab, um sich ins Internet zu begeben. Ohne den PC oder ihr Smartphone sind sie gereizt und unruhig. Familie oder Freunde beschweren sich über zu viel Online-Zeit, die Kontakte in der realen Welt nehmen ab. Schul- oder Arbeitsleistungen leiden, andere Unternehmungen, sogar Essen und Körperpflege können zur Nebensache werden. Bei diesem exzessiven Internet-Gebrauch sprechen manche Expertinnen und Experten von Online-Sucht oder Internet-Abhängigkeit.

Der Übergang von einer großen Leidenschaft in eine Abhängigkeit ist oft fließend. Es ist nicht leicht zu erkennen, ob eine Abhängigkeit vorliegt.

Aufgabe:

1. Lies und/oder höre das folgende Interview und schreibe dann auf, was du Luca sagen oder fragen würdest.
2. Unterstreiche die Aussagen von Luca farbig:
grün → Alles, was du beeindruckend und positiv findest.
rot → Alles, was du problematisch findest.
3. Wähle je eine **rot** und eine **grün** unterstrichene Tatsache aus und erkläre schriftlich, warum du sie als positiv bzw. problematisch ansiehst.

Interview mit einem Star

Moderator: Hallo alle da draußen! Ich habe jetzt hier mit mir im Studio Bunge sitzen. Und für alle, die sich jetzt echt wundern über den merkwürdigen Namen und mit dem auch nichts anzufangen wissen – stellst du dich mal kurz vor?

Gast: Ja, also mein Name ist Luca, ich bin 13 Jahre alt und online bin ich in einem Strategiespiel recht erfolgreich und da heiße ich halt Bunge. Das ist mein Nick.

Moderator: Also dein Spitzname. Ihr Gamer sagt dazu Nick, also Nickname. Und „recht erfolgreich“ ist ja auch eher untertrieben, Luca. Du bist in deinem Spiel megaerfolgreich und in der Online-Welt eine berühmte Persönlichkeit. In asiatischen Ländern kannst du dich ohne Personenschutz nicht in die Öffentlichkeit wagen, weil die Jugendlichen da voll durchdrehen, wenn sie dich sehen. Wie hast du das geschafft?

Luca: Nun ja, ich habe halt viel gezockt, mir DLCs gekauft, um besser trainieren zu können und dann ... tja... (lacht) wurde ich halt echt gut.

Abhängig, oder ...?

Moderator: Was sind DLCs?

Luca: Das heißt downloadable contents, durch die man zum Beispiel das Spiel eher runterladen kann, als es auf den Markt kommt. Dann hat man früher Zeit, das Spiel zu trainieren, neue Waffen zu testen und neue Spielmodi kennenzulernen und das ist der große Vorteil. Also, man kauft sich mehr Zeit, um zu trainieren, und ist dadurch anderen überlegen.

Moderator: Verstehe! Und wieviel Zeit verbringt man dann mit dem Training so am Tag?

Luca: So sechs bis acht Stunden...?

Moderator: Meine Herren, das ist echt nicht wenig! Aber sag mal, du bist doch echt jung... Wie lange spielst du das Spiel denn schon?

Luca: Zwei Jahre ungefähr.

Moderator: Ok, dann hast du wohl auch die Nächte online verbracht, oder?

Luca: Das ist in Gilden total selbstverständlich! Meine Mitspieler wohnen ja auch auf der ganzen Welt verteilt und da passen die Tages- und Nachtzeiten der verschiedenen Länder nicht immer gut zusammen.

Moderator: Verstehe, dann muss man halt schon mal nachts auf's Schlafen verzichten. Aber was sagen denn deine Eltern dazu, wenn du die Nächte durchspielst?

Luca: Die haben mich schon immer in allem unterstützt, wo sie nur konnten. Also, erstmal haben die von der ganzen Sache recht wenig mitbekommen und nur irgendwann gemerkt, dass ich echt viel zocke, weil sich meine Lehrer beschwert haben, dass ich zu häufig im Unterricht fehle oder echt müde bin. Aber mein Vater spielt ja auch gerne und versteht das voll. Er mag aber andere Spiele. Meine Mutter ist auch online unterwegs, aber doch mehr in sozialen Netzwerken. Dass ich online und international so eine berühmte Persönlichkeit bin, hat dann beide sehr überrascht.

Moderator: Hast du jemals Spielverbot von deinen Eltern bekommen?

Luca: Nee, Gott sei Dank nicht! Sie haben mal darüber nachgedacht, weil ich in der Schule ziemlich mies geworden bin. Jetzt sind sie aber voll stolz auf mich und finden es gut, dass sie mich so viel haben spielen lassen.

Moderator: Und wie läuft es zurzeit so in der Schule?

Luca: Ooooch... die 7. Klasse ist echt langweilig... (lacht). Können wir das Thema wechseln?

Moderator: (lacht auch) Alles klar! Das lässt tief blicken! Aber sag mal, der Ego Shooter, den du spielst, ist doch erst ab 18 Jahren freigegeben!

Luca: Ja schon, aber das weiß man zu umgehen ... (grinst).

Moderator: Wie viele „Menschen“ hast du eigentlich mittlerweile getötet?

Luca: Witzige Frage! (lacht laut) Ich habe nicht mitgezählt...! Aber im Ernst: Darüber habe ich mir noch nie Gedanken gemacht! Sind ja auch nicht richtige Menschen.

Moderator: 13 Jahre jung und schon ein Star! Das ist echt verrückt! Und jetzt, liebe Leute: Ruft an und nutzt die Gelegenheit, Luca Fragen zu stellen! Einfach anrufen unter 123 / 456 789 oder im Life-Chat unter www.radio123.de.

Alles Killerspiele oder was?



Aufgabe:

1. Überlegt euch in Partnerarbeit, welche Computerspiele ihr kennt. Schreibt die Titel auf Zettel oder Karten.
2. Versucht nun die Computerspiele nach Genres* zu ordnen (siehe Infoblatt). Ein Spiel kann auch zu mehreren Genres gehören. Welche Genres habt ihr gefunden?
3. Sucht euch drei dieser Spielegenres heraus. Welche Chancen bietet dieses Genre für Jugendliche, welche Risiken könnten darin liegen? Legt dafür eine Tabelle an wie die folgende und füllt sie für die 3 Spiele aus:

Spielegenre			
Was fesselt mich an diesem Spielegenre? Warum spiele ich gerade dieses Genre?			
Risiken			
Fragen, Anmerkungen			

* **Genre** bedeutet Sorte oder Klassifikation, siehe dazu auch auf das Infoblatt.

Moderne Spiele können oftmals mehreren Kategorien zugeordnet werden, nur in seltenen Fällen stellt ein Spiel einen lupenreinen Vertreter eines einzelnen Genres dar. Weiter verbreitet sind heutzutage Mischformen verschiedener Genres.

Alles Killerspiele oder was?



Genre	Inhalt/ Aktivität
Action Adventures	Eine Hauptfigur erlebt in einer dreidimensional gestalteten Spielwelt abwechslungsreiche Abenteuer.
Adventures	In einer festgelegten Spielgeschichte muss die Spielfigur Rätsel und Aufgaben lösen, um die Handlung voranzubringen.
Beat 'em ups	In einer Kampfsimulation spielen zwei Gegnerinnen oder Gegner gegeneinander und versuchen durch verschiedene Kampfmanöver zu gewinnen.
Denk- und Geschicklichkeitsspiele	Die Spielerin oder der Spieler benötigt Kombinations- und Konzentrationsfähigkeit um z.B. Spielelemente zu verschieben oder vorgegebene Ordnungen von Spielelementen wieder herzustellen.
Edutainment	spielerische und unterhaltsame Vermittlung von (schulischen) Lerninhalten
Gesellschaftsspiele	virtuelle Brett-, Karten- oder Würfelspiele
Jump & Runs	Durch geschickt ausgeführte Lauf- und Sprungbewegungen muss eine Figur durch einen jeweiligen Spielabschnitt gelangen.
Rennspiele	Auf einer vordefinierten Strecke fährt die Spielerin oder der Spieler in möglichst kurzer Zeit mit einem Fahrzeug gegen verschiedene Gegner ein Rennen.
Rollenspiele	Mit einer selbst gestalteten Figur (Avatar) erleben die Spielerinnen und Spieler Abenteuer und führen Spielhandlungen in einer Fantasiewelt aus.
(Ego-) Shooter	Aus der Ich-Perspektive muss die Spielerin oder der Spieler mit viel taktischem Geschick und Reaktionsvermögen Aufgaben in einem sehr realistisch gestalteten Szenario erfüllen. Gelöst werden diese Aufgaben meist mit viel Waffengewalt.
Simulations-spiele	Die Spielerin oder der Spieler baut in einer teilweise vorgegebenen Welt etwas auf (z.B. einen Freizeitpark) und kann dieses im Spielverlauf erweitern und neue Spielmodi freischalten.
Sportspiele	Es werden reale und fiktive Sportarten simuliert. Die Spielerin oder der Spieler trainiert eigene Fähigkeiten und stellt im Wettkampf das eigene Können unter Beweis.
Strategie-spiele	Die Spielerin oder der Spieler ist für das Überleben einer gesamten Fraktion oder eines Volkes verantwortlich. Es gibt verschiedene Aufgaben: z.B. Aufbau einer Wirtschaft, Ausdehnung durch Erkundung und Eroberung.
Open-World-Spiele	In einer scheinbar unendlichen virtuellen Welt können die Spielerin oder der Spieler Aufgaben lösen, eigene Städte bauen und sich kreativ ausleben. Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt.

Always on – Always connected



Aufgabe:

Hast du noch die Kontrolle? Mache den Selbstcheck und teste dich!



Kreuze an, wenn der Satz auf dich zutrifft!

- Ich schaue morgens nach dem Aufwachen direkt auf mein Smartphone.
- Ich muss morgens unzählige Nachrichten aus Messengern (z.B. WhatsApp) lesen, die ich spätabends oder nachts bekommen habe.
- Im Unterricht schaue ich immer wieder auf mein Smartphone.
- Manchmal bilde ich mir ein, dass mein Smartphone in der Tasche vibriert.
- Am Esstisch habe ich mein Handy oft in der Hand.
- Beim Lernen fällt es mir schwer, mich zu konzentrieren, weil mein Smartphone mich ständig ablenkt.
- Wenn ich mich mit meinen Freundinnen und Freunden treffe, schauen manchmal alle nur auf ihr Smartphone, statt miteinander zu reden.
- Ich habe das Gefühl, dass ich auf Nachrichten immer sofort antworten muss, weil die oder der Andere sehen kann, wenn ich eine Nachricht gelesen habe.
- Abends vor dem Schlafengehen beschäftige ich mich mit meinem Smartphone.
- Nachts werde ich oft von meinem Smartphone geweckt.

Mache einen online-Selbsttest auf <https://www.ginko-stiftung.de/ssl/WhatsOn/> oder auf der kostenlosen App **WhatsOn**.

Quelle: <https://www.handysektor.de/paedagogenecke/unterrichtseinheiten/handysektor-unterrichtseinheiten/always-on.html>

Always on – Always connected

Auswertung:

Wie viele Haken hast du gesetzt?

- 0:** Du hast deine Smartphone-Nutzung komplett unter Kontrolle.
- 1-3:** Dein Smartphone nimmt manchmal Einfluss auf dein Verhalten. Überlege dir, in welchen Situationen das so ist und wie du deine Ablenkbarkeit durch das Smartphone verringern kannst.
- 4-6:** Dein Smartphone beeinflusst dein Leben stark! Achte darauf, dass du die Kontrolle behältst! Mache die Werkstattaufgabe „Stress durch Multitasking?“.
- 7-10:** Du lässt dir deinen Alltag von deinem Smartphone vorschreiben. Überlege dir, wie du die Kontrolle zurückgewinnen kannst! Dabei hilft dir möglicherweise eine App, die deine Nutzung protokolliert (siehe Tipps).

! Tipps

Lade dir die App *menthal* herunter, wenn du deine Handyzeiten und Anwendungen kontrollieren willst. Sie stammt von der Uni Bonn und wird wissenschaftlich gepflegt. So kannst du täglich sehen, wie lange und mit welchen Anwendungen auf dem Smartphone du dich beschäftigst.

Fällt es dir schwer, dich nicht durch Smartphone oder Computer ablenken zu lassen? Diese Apps ermöglichen es dir, bestimmte Websites für einen selbst gewählten Zeitraum zu sperren: *Focal Filter* oder *Cold Turkey*.

Botschaften verstehen



Eine gute Freundin oder ein guter Freund schreibt dir eine dieser Nachrichten:

- Hey, ich warte am Bus auf dich. Wo bleibst du?
- Sollen wir uns dieses Wochenende mal treffen?
- Ich habe schon gesaugt, gewischt und die ganze Wohnung aufgeräumt...
- Was willst du zum Frühstück? Alles wie immer?

Aufgabe:

Spielanleitung für 2-4 Personen

In welcher Stimmung ist sie oder er? Probiert einige Varianten aus!

1. Legt die Stimmungskarten verdeckt auf den Tisch.
2. Die oder der Erste zieht eine Karte und liest eine der Nachrichten in dieser „Stimmung“ vor.
3. Die Zuhörerinnen und Zuhörer sollen erraten, welche Stimmung die Vorleserin oder der Vorleser jeweils gewählt hat. Diejenigen, die richtig geraten haben, bekommen die Karte.
4. Wie reagiert ihr auf diese Nachricht? Formuliert eine Antwort.
5. Jetzt zieht die oder der Nächste eine Karte.
6. Wenn alle Karten aufgebraucht sind, ist das Spiel zu Ende. Wer hat die meisten?

Tauscht euch aus!

- Was würdet ihr lieber direkt sagen und wofür eignen sich Textnachrichten gut?
- Wie drückt ihr Stimmungslagen in Textnachrichten aus?

Botschaften verstehen



Stimmungen (laminieren und ausschneiden):



wütend

traurig

aufgeregt

vorwurfsvoll

entspannt

kühl

zickig

fröhlich

Denk dir was aus!

ängstlich

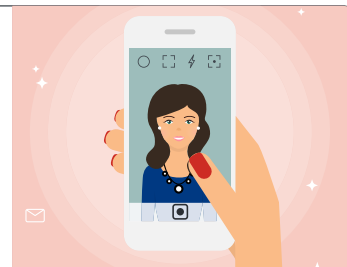
gestresst

verliebt

FashionPauline23



Zur Aufgabe gehört:
Hörtext



Wie wichtig sind Videoportale (wie z.B. Youtube) für dich und andere?

Aufgabe:

- Höre dir das Gespräch zwischen Julia und Dimitri (Hörbeispiel) an.
- Beantworte die folgenden Fragen schriftlich:
 1. Verstehst du Dimitris Reaktion? Wie würdest du reagieren?
 2. Beide benutzen das Wort „normal“ in ihrem Gespräch. Was genau hält Julia und was Dimitri für normal?
 3. Kennst du Verhaltensweisen, wie Julia sie zeigt, auch von dir oder anderen Menschen? Nenne Beispiele!
 4. Was würdest du Julia als gute Freundin oder guter Freund raten?

+ Zusatzaufgabe

- Welche Absichten verfolgt „FashionPauline23“ mit ihrem Kanal?
- Wie könnte die Geschichte weitergehen? Beschreibe eine Fortsetzung oder nimm ein weiteres Gespräch (z.B. zwischen Julia und Dimitri) auf.

Gespräch zwischen Dimitri & Julia: „FashionPauline23“

Erzähler: Dimitri schlendert durch die Stadt und sieht plötzlich seine gute Freundin Julia. Julia sitzt auf einer Bank, doch sie bemerkt zunächst gar nicht, dass ihr alter Schulfreund neben ihr steht, da sie vertäuscht auf ihr Smartphone starrt.

Dimitri: Hey Julia, Mensch toll, dass ich dich hier in der Stadt treffe! Ich habe dir gestern noch geschrieben, aber du hast mir bisher immer noch nicht geantwortet. Ich wollte dich nämlich noch etwas Wichtiges fragen...

Julia: Oh, hi Dimitri, wie geht's? Ja, deine Nachricht habe ich gesehen, aber dann ganz vergessen zu antworten, weil eine Meldung kam, dass „FashionPauline23“ ein neues Video hochgeladen hat, und das musste ich dann erstmal sofort gucken!

Dimitri: Mhm okay. Ich brauche nur recht dringend eine Antwort von dir auf meine Frage, ob du...
Dimitri möchte gerne weiterreden, doch mitten im Satz fällt Julia ihm ins Wort und redet völlig euphorisch weiter...

Julia: Hast du das schon gesehen? Es war so witzig, ich hab's mir gleich zweimal angeguckt. Ich war auch eine der Ersten und habe es mal sofort kommentiert. Und jetzt rate mal bitte, was passiert ist! Sie hat meinen Kommentar geliked! Ich bin völlig ausgeflippt!

Dimitri: Wow, krass!

Dimitri freut sich für Julia.

Julia: Superkrass! Ich habe danach kurz gehofft, dass sie vielleicht noch weiter mit mir schreibt oder dass sie sich vielleicht an mich erinnert. Ich hatte ihr ja zu ihrem letzten Aufruf auch eine Frage geschickt,

FashionPauline23

aber sie hat sie leider nicht ins Video aufgenommen...

Dimitri: Stimmt, davon hast du schon erzählt.

Langsam wird Dimitri etwas genervt von Julias Ausschweifungen. Doch Julia bekommt von Dimitris genervter Stimmung wenig mit und führt weiter aus.

Julia: Genau. Danach kam noch so ein Hater und hat sie voll in den Kommentaren beleidigt. Ich habe dann noch echt lange mit ihm diskutiert. Völliger Idiot.

Dimitri ergreift die Chance und versucht optimistisch von Julias altbekanntem Thema wegzukommen.

Dimitri: Und was machst du so in der Stadt?

Julia: Ach, ich war nur gerade kurz im Laden und habe das neue Shampoo von „FashionPauline23“ gekauft. Gleich zwei verschiedene. Es gibt fünf Sorten, aber ich habe diesen Monat kein Geld mehr über, deswegen konnte ich mir erst mal nur zwei leisten. Aber nächste Woche hole ich mir auf jeden Fall noch die anderen!

Dimitri: Echt, für sowas gibst du dein Geld aus? Ich habe auch mal dran gerochen, aber ich finde es nicht einmal gut.

Julia: Ja klar! Schau mal...

Julia zieht den Reißverschluss ihrer Jacke auf.

Julia: Den Pulli habe ich mir vor ein paar Tagen im Merch-Store von „FashionPauline23“ bestellt. Ziemlich cool, oder?

Dimitri: Findest du nicht, dass du ein bisschen übertreibst?

Julia: Nö, überhaupt nicht! Ich bin eben ein Teil der Community und da macht man das eben so. Du verstehst das einfach überhaupt nicht. Du stehst halt auf Sport und wenn dein Lieblingsfußballspieler ein Match hat, schaust du's dir auch auf jeden Fall an. Und vielleicht kaufst du dir sogar die designten Sneaker aus seiner neuen Kollaboration mit irgendeiner großen Marke.

Dimitri: Das ist doch aber was ganz anderes...

Dimitri will gerade weiterreden, doch da unterbricht ihn das Tuten von Julias Handy. Julia holt es sofort hervor und schaut nach, was für eine wichtige Nachricht sie denn dort bekommen hat.

Dimitri ist sichtlich genervt von der geistigen Abwesenheit von Julia.

Dimitri: Hallo!? Kannst du mir mal bitte zuhören? Ich finde es schon echt ziemlich nervig, dass man mit dir nicht mehr normal reden kann, seitdem du so ein aktiver Teil von dieser „Community“ geworden bist. Du hast kaum noch Zeit für mich oder die anderen und wenn man dich dann mal sieht, starrst du die ganze Zeit nur auf dein Handy oder redest über diese „FashionPauline23“ und wie toll sie doch ist.

Julia: Stimmt doch überhaupt nicht.

Wieder einmal piept ihr Handy. Und sie schaut automatisch hin.

Julia: Oh, Moment..., das ist wichtig.

Dimitri: Ja?

Julia: Oh mein Gott, es gibt bald ein „Meet and Greet“ mit ihr! Ich muss nur kommentieren, welche Shampoosorte man am schnellsten aufgebraucht hat...

Dimitri ist vollkommen genervt.

Dimitri: Und da musst du jetzt sofort mitmachen? Das ist doch nicht dein Ernst...?

Julia: Klar!

Julia starrt nur noch auf ihr Handy und ist völlig vertieft in ihren Kommentar.

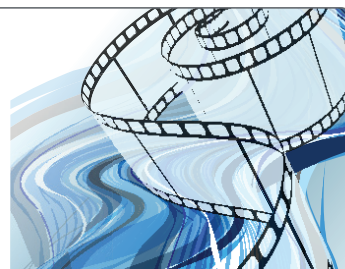
Dimitri: Ach komm. Ich habe da keine Lust mehr drauf. Ich wollte dich eigentlich zu meinem Geburtstag am Wochenende einladen. Deshalb bin ich nämlich auch in der Stadt und kaufe ein. Aber danach hast du ja nicht einmal gefragt. Anscheinend hast du Besseres zu tun.

Julia: Wow. Übertreib mal nicht.

Dimitri: Zu meinem Geburtstag brauchst du nicht mehr zu kommen, aber du kannst dich gerne bei mir melden, wenn du wieder „normal“ geworden bist. Tschüss.

Dimitri geht und Julia bleibt verdutzt sitzen.

GEWALTig!?



Oft wird nur körperliche Gewalt als Gewalt empfunden, doch Gewalt findet sich in Filmen, im Fernsehen und in Spielen in vielfältiger Form. Wann immer eine Person eine andere absichtlich demütigt, schlägt oder tritt, die andere Person „links liegen“ lässt, beschimpft, beleidigt oder Ähnliches mit der Absicht macht, die andere Person zu verletzen, bezeichnet man dieses Verhalten als Gewalt. Die Verletzungen können folglich dabei nicht nur am Körper auftreten. Die Folgen dieser Gewalt sind nicht sichtbar. Auch die Seele/das Herz kann gewaltig verletzt werden. Dies bezeichnet man auch als psychische Gewalt.

Aufgabe:

In den folgenden Situationen wird jemand verletzt.

1. Kreuze an, was bei ihr/ihm verletzt wird. Du kannst mehrere Antworten ankreuzen.
2. Gewalt wird immer von einer Täterin oder einem Täter ausgeführt, die oder der absichtlich so handelt.

Überlege dir für die Situationen, wer in dem Fall jeweils die Täterin oder der Täter ist.

A. In einer Casting-Show sagt die Jury zum Kandidaten: „Du warst heute unter aller Sau.“

- die Seele/das Herz das Ehrgefühl das Ansehen
 das Selbstvertrauen der Körper keine Verletzung Täter/-in: _____

B. In einem Model-Wettbewerb lästert eine Kandidatin vor laufender Kamera über ein anderes Model.

- die Seele/das Herz das Ehrgefühl das Ansehen
 das Selbstvertrauen der Körper keine Verletzung Täter/-in: _____

C. In einem Fußballspiel grätscht ein Spieler einen anderen um.

- die Seele/das Herz das Ehrgefühl das Ansehen
 das Selbstvertrauen der Körper keine Verletzung Täter/-in: _____

GEWALTig!?

D. In einem Computerspiel gewinnt der Spieler nur, wenn er alle Mitspieler erschießt.

- die Seele/das Herz das Ehrgefühl das Ansehen
 das Selbstvertrauen der Körper keine Verletzung Täter/-in: _____

E. In einem sozialen Netzwerk wird eine Gruppe gegen eine unbeliebte Mitschülerin gegründet.

- die Seele/das Herz das Ehrgefühl das Ansehen
 das Selbstvertrauen der Körper keine Verletzung Täter/-in: _____

F. Im Chat ignoriert ein Junge tagelang seine Freundin, die mit ihm reden möchte.

- die Seele/das Herz das Ehrgefühl das Ansehen
 das Selbstvertrauen der Körper keine Verletzung Täter/-in: _____

G. Unter einem Foto bei Instagram steht: „Siehst du scheiße aus!“

- die Seele/das Herz das Ehrgefühl das Ansehen
 das Selbstvertrauen der Körper keine Verletzung Täter/-in: _____

H. Ein Fernsehsender zeigt aus den Bewerbungen für eine Castingshow die peinlichsten Situationen.

- die Seele/das Herz das Ehrgefühl das Ansehen
 das Selbstvertrauen der Körper keine Verletzung Täter/-in: _____

I. In einem Videospiel musst du ein Monster töten.

- die Seele/das Herz das Ehrgefühl das Ansehen
 das Selbstvertrauen der Körper keine Verletzung Täter/-in: _____

- ➔ **Überlege für dich und besprich mit deiner Partnerin oder deinem Partner:**
Wenn du in einer dieser Situationen in der verletzten Rolle wärest, welche Situation wäre für dich die schlimmste?
Begründe deine Auswahl!

Ich poste, also bin ich...?

1 | Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken



Material: ein großes Papier (A3), Rechner mit Internetzugang



Die Schreibkonferenz ist ein stiller, schriftlicher Gedankenaustausch. Zunächst notiert jede und jeder auf demselben Bogen eigene Gedanken zu einer Fragestellung. Im Anschluss kommentiert ihr, was eure Mitschülerinnen und Mitschüler geschrieben haben, worauf diese – wieder ohne zu sprechen – schriftlich reagieren können. So ergibt sich ein stiller Gedankenaustausch.

Aufgabe:

1. Führt eine Schreibkonferenz zu der Frage durch: Wie beeinflussen soziale Netzwerke unser Leben?
2. Überlege dann alleine: Wie stellst du dich in sozialen Netzwerken dar? Was ist dir wichtig, von dir zu zeigen? Wie möchtest du dich auf keinen Fall darstellen?

Notiere deine Gedanken dazu zunächst persönlich und wähle dann aus, welche davon du deiner Partnerin oder deinem Partner mitteilen willst.

3. Schaut euch das Video „Are you living an Insta lie?“ auf **Youtube** an und kommentiert jede Szene, z.B. kenn ich, das mache ich ähnlich, das ist übertrieben, lustig...

➔ **Link zum Video:** <https://www.youtube.com/watch?v=0EFHbruKEmw>

Szenen

- geschminktes Aufwachen
- 30 km Fahrradtour
- Organisation am Arbeitsplatz
- gesundes Frühstück
- Anziehen vor dem Spiegel
- mit Freunden im Restaurant
- Dragqueen
- Selfie mit Freund

4. Wenn ihr zu diesem Video noch eine weitere Szene hinzufügen solltet, wie sähe sie aus?

Wenn du das Thema weiter vertiefen möchtest, mache die Aufgabe ‚Ich poste, also bin ich? II – Selbstoptimierung in sozialen Netzwerken‘ oder eine projektorientierte Aufgabe, z.B. Nr. 15, oder ein eigenes Projekt!

Ich poste, also bin ich...?

2 | Selbstoptimierung in sozialen Netzwerken



Material: Rechner mit Internetzugang



Die Art und Weise, wie wir uns in sozialen Netzwerken darstellen, bietet viele kreative und faszinierende Möglichkeiten. Problematisch kann es werden, wenn unser Selbst im Netz sich zu weit von unserer Realität im wirklichen Leben entfernt.

1. Tauscht euch aus, welche unterschiedlichen Schönheits- / Körper- / Imageideale aktuell gelten. Was finden angeblich alle schön, was ist euer eigenes Ideal? Sammelt Beispiele und schreibt sie auf.
2. Schauspielerin und (Ex-)Model Cara Delevigne hat ein Gedicht über die negativen Folgen von Social Media geschrieben. Du kannst es auch in einem ausführlicheren **Youtube Video** (ab Minute 1:0) von ihr hören.

Das Video findest du:

- ↪ Youtube
- ↪ Cara Delevigne interviewed by Rupert Everett*

Lest oder hört das Gedicht und erweitert es. Das können Gedanken in den Sprechblasen oder Zeichnungen sein. Ihr könnt auch ein eigenes Gedicht über das Thema schreiben.

Wenn du dich weiter mit dem Thema beschäftigen möchtest, kannst du auch eine projektorientierte Aufgabe machen, z.B. Nr. 6, 15 oder ein eigenes Projekt. Oder du schreibst selbst ein Gedicht.

*www.youtube.com/watch?v=umIjgWK_Xxo

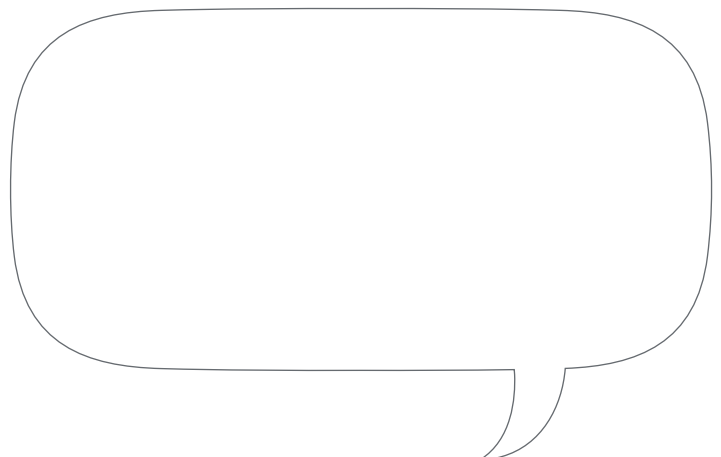
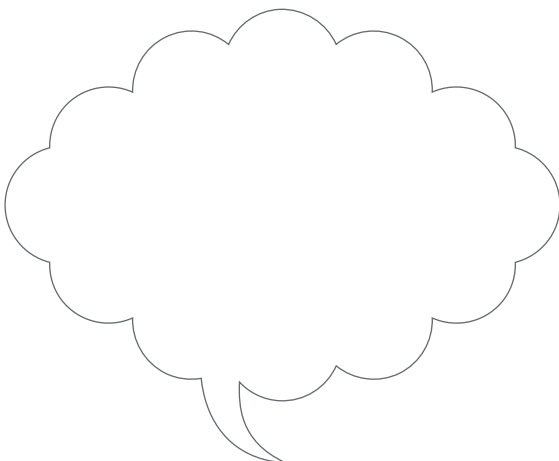
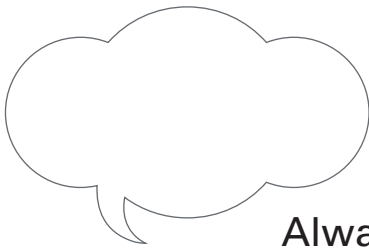
Ich poste, also bin ich...?

2 | Selbstoptimierung in sozialen Netzwerken

Cara Delevignes Gedicht

Who am I? Who am I trying to be?

Not myself, anyone but myself.
Living in a fantasy to bury the reality,
making myself the mystery,
a strong facade disguising the misery.
Empty, but beyond the point of emptiness,
full to brim with fake confidence,
a guard that will never be broken,
because I broke a long time ago.
I'm hurting but don't tell anyone.
No one needs to know.
Don't show or you've failed.
Always okay, always fine, always on show.
The show must go on. It will never stop. The show must not go on,
but I know it will.
I give up. I give up giving up. I am lost.
I don't need to be saved, I need to be found.



Quelle: www.mtv.com

Kann Spielen abhängig machen?



Eine Gefahr, abhängig zu werden, geht von manchen Spielen besonders stark aus. Ob ein Spiel mich „abhängig“ machen kann, liegt aber auch daran, wie ich mich fühle und wie ich mit mir umgehe.

Hier könnt ihr überprüfen, ob von einem Spiel eine Suchtgefährdung ausgeht, was gegen Sucht schützt und ob ihr ein Spiel „süchtig“ spielt.

Für alle,

- die selbst gerne und intensiv Computerspiele spielen,
- die bereit sind, das eigene Spielverhalten zu überprüfen
- und sich mit anderen dazu austauschen möchten.

Aufgabe:

1. Wann könnte man von einem Spiel leicht süchtig werden? Wie siehst Du das?

Kreuze an: **Von 1 trifft nicht zu bis 10 trifft voll zu.**

Wann könnte man von einem Spiel leicht süchtig werden? Wenn das Spiel ...



... lange Spielzeiten erfordert. 1...2...3...4...5...6...7...8...910

... Erfolge ermöglicht, die man im normalen Leben nicht hat. 1...2...3...4...5...6...7...8...910

...überhaupt kein Ende hat. 1...2...3...4...5...6...7...8...910

... mich unangenehme Gefühle wie Ärger und Trauer vergessen lässt. 1...2...3...4...5...6...7...8...910

...mich öfter das Essen vergessen lässt 1...2...3...4...5...6...7...8...910

... mich verleitet, schon morgens vor der Schule zu spielen und bis spät in die Nacht. 1...2...3...4...5...6...7...8...910

... für mich spannender ist als das „echte Leben“. 1...2...3...4...5...6...7...8...910

... meine Gefühle, Gedanken und mein Verhalten dominiert. 1...2...3...4...5...6...7...8...910

! Weitere Informationen dazu auf der Webseite der BZgA <http://www.ins-netz-gehen.de/>

Kann Spielen abhängig machen?

Aufgabe:

Mache diesen Test allein. Das Ergebnis ist nur für dich, es sei denn, du möchtest es freiwillig den anderen mitteilen. Welche Rolle spielen Computerspiele in meinem Leben? Bin ich suchtgefährdet?

Ich spiele oft das Spiel: _____

	Ja	Nein
1. Meine Gedanken kreisen ständig ums Spiel, auch wenn ich gar nicht spiele.		
2. Zu bestimmten Zeiten oder in bestimmten Situationen spiele ich eigentlich immer das Spiel. Es ist zur Routine geworden.		
3. Es kommt vor, dass ich eigentlich etwas ganz anderes mache und dann aber ohne zu überlegen das Spiel starte.		
4. Meine Leistungen in der Schule leiden unter den Spielgewohnheiten.		
5. Ich bin so häufig und intensiv mit dem Spiel beschäftigt, dass ich manchmal Probleme in der Schule bekomme.		
6. Bei dem Versuch, mit dem Spielen zu pausieren, bekomme ich regelrecht Entzugssymptome und werde leicht rückfällig.		
7. Weil ich so viel Zeit mit dem Spiel verbringe, unternehme ich weniger mit anderen.		
8. Ich spiele mein Spiel auch heimlich, ohne dass meine Eltern es merken.		
9. Dadurch, dass ich soviel spiele, bin ich ständig müde und leide unter Schlafmangel.		
10. Wenn ich mein Spiel nicht spielen kann, bin ich gereizt und unzufrieden.		
11. Ich habe das Gefühl, dass das Spiel immer wichtiger für mich wird.		
12. Ich muss immer länger spielen, um zufrieden zu sein.		
13. Ich bekomme wegen des Spielens zu Hause schon mal Ärger.		
14. Ich habe manchmal nach dem Spielen ein schlechtes Gewissen.		

Quelle: nach Sabine M Grüsser, Ralf Thalemann: „Computersüchtig? Rat und Hilfe“, Bern 2006

Kann Spielen abhängig machen?

Test-Auswertung:

Wie viele Kreuze hast du gemacht?

Dies ist kein wissenschaftlich abgesicherter Test, trotzdem ist deine Beschäftigung mit deinem Computerspiel nachdenkenswert,

- wenn du mindestens dreimal „Ja“ angekreuzt hast.
 - wenn du mehr als siebenmal „Ja“ angekreuzt hast.
- Dann solltest du dir Hilfe holen, um deinen Konsum drastisch zu reduzieren. Sprich deine Lehrkräfte an oder suche dir Hilfe unter:**

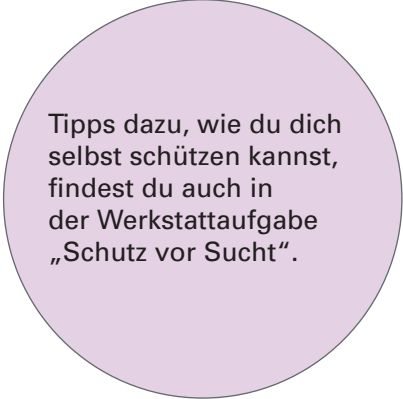
www.ins-netz-gehen.de/lass-dir-helfen/welche-hilfen-gibt-es

! Tipp

Wer es ganz genau wissen möchte kann noch einen Selbsttest auf der Webseite der BZgA machen:

www.ins-netz-gehen.de/check-dich-selbst/bin-ich-suechtig

Beratungstipps findest du dort auch.



Tipps dazu, wie du dich selbst schützen kannst, findest du auch in der Werkstattaufgabe „Schutz vor Sucht“.

Kommunikationswege



Kommunikation kann ganz verschieden sein. Auch die Wege der Kommunikation können sehr unterschiedlich sein. Anna z.B. kommuniziert am liebsten per Mail mit ihrer Freundin. Sebastian schreibt immer noch gerne einen Brief, wenn er einem entfernten Freund zum Geburtstag gratuliert. Sven ist eher schreibfaul und greift lieber zum Hörer oder schickt eine Sprachnachricht. Svetlana hingegen hat lieber den direkten Kontakt und fährt gern mal schnell mit dem Rad los, um etwas persönlich zu klären ...

Aufgabe:

1. Vergleicht die drei unterschiedlichen Kommunikationswege: schriftlicher Kontakt (Briefe, Textnachrichten), Sprachkontakt (Telefon, Sprachnachrichten) und direkter persönlicher Kontakt (von Angesicht zu Angesicht).

Überlegt dazu, welche Vor- und Nachteile bei jedem dieser Kommunikationswege auftreten.

Überträgt dazu die folgende Tabelle auf ein Extrablatt und füllt sie aus.

Kommunikationsweg	schriftlicher Kontakt		Sprachkontakt		direkter persönlicher Kontakt
	analog (Brief, Karte...)	digital (E-Mail, Chat, Textnachricht, SMS...)	direkt (Telefon, Handy)	indirekt (Sprachnachricht)	von Angesicht zu Angesicht (face to face)
Vorteile					
Nachteile					
Beispielsatz (Nummer und kurze Begründung)					

Kommunikationswege

2. Wie würdet ihr folgende Inhalte kommunizieren?

Entscheidet euch bei jedem Satz für geeignete Kommunikationswege und tragt die Nummer in die Tabelle ein.

Begründet dann **für 3 Beispiele** warum ihr diese Wege am geeignetsten findet.

Tragt die Ergebnisse in die Tabelle ein.

1. Ich möchte, dass eine Freundin mir was aus dem Supermarkt mitbringt.
2. Ich beende eine Beziehung.
3. Ich möchte einer Freundin oder einem Freund mitteilen, was mir gestern passiert ist.
4. Ich muss unbedingt den Streit von gestern klären.
5. Ich will jemanden sagen, wie gern ich ihn mag.
6. Ich möchte mit jemandem heute Abend ins Kino gehen.
7. Ich will jemanden aus dem Urlaub grüßen.
8. Ich will jemanden zu meinem Geburtstag einladen.
9. Ich ärgere mich, dass mein Freundin oder mein Freund immer zu spät zu Verabredungen kommt.
10. Ich schaffe es nicht, eine Verabredung pünktlich einzuhalten.
11. Ich muss einen Arzttermin absagen.

+ Zusatzaufgabe

Probiert mal einen Kommunikationsweg aus, den ihr selten nutzt.

Schreibt z.B. eine Postkarte oder einen Brief an eine euch wichtige Person.

Medienprotokoll



Aufgabe:

1. Gib eine Schätzung ab. Wie viel Zeit deiner Freizeit verbringst du im Durchschnitt täglich mit welchem digitalen Medium und was tust du damit?

Lege eine Tabelle an und fülle die Tabellenspalten aus.

Digitales Medium	Tätigkeit	meine Schätzung in Minuten:
z.B. <i>Smartphone</i>	z.B. <i>Chatten</i>	z.B. <i>25 Min.</i>
Geschätzte Gesamtzeit am Tag:		

2. Führe ein Medienprotokoll über mehrere Tage. Bastel dir dafür ein Leporello (siehe Kopiervorlage), in dem du dokumentierst, was du wie lange mit digitalen Medien machst.

! Tipp

Lade dir eine App herunter, die deine Handynutzung dokumentiert (z.B. *menthal*).

Medienprotokoll

3. Du hast deine Selbstbeobachtung beendet! Berechne folgende Zeiten:

An welchem Tag hast du die meiste Zeit mit digitalen Medien verbracht?

An welchem Tag hast du die wenigste Zeit mit digitalen Medien verbracht?

Gibt es dafür Gründe?

Rechne aus, wie viel Zeit du durchschnittlich am Tag mit digitalen Medien verbringst.

Errechnete Zeit:

Rechne aus, wie weit du mit deiner Schätzung daneben liegst!

Ich habe _____ Stunden und _____ Minuten
mehr / weniger als geschätzt mit digitalen Medien verbracht.

Berechne, wie viele Stunden und Minuten du in einem Jahr mit Medien verbringst.

_____ Stunden und _____ Minuten

Gibt es für dich bei dieser Selbstbeobachtung Überraschungen? Welche?

Wie zufrieden bist du mit deiner Mediennutzung?

Kreuze an:

Was müsste sich ändern, damit du noch zufriedener bist?

Medienprotokoll

Datum	Medium	Tätigkeit	Zeit

Insgesamt am Tag:

Datum	Medium	Tätigkeit	Zeit

Insgesamt am Tag:

Datum	Medium	Tätigkeit	Zeit

Insgesamt am Tag:

Datum	Medium	Tätigkeit	Zeit

Insgesamt am Tag:

Datum	Medium	Tätigkeit	Zeit

Insgesamt am Tag:

Datum	Medium	Tätigkeit	Zeit

Insgesamt am Tag:

Hier den 4. Tag aufkleben.
Klebefläche

Datum	Medium	Tätigkeit	Zeit

Insgesamt am Tag:

Multitasking: Immer im Stress?



Material:
Karten, Eddings,
Wandzeitung



Aufgaben:

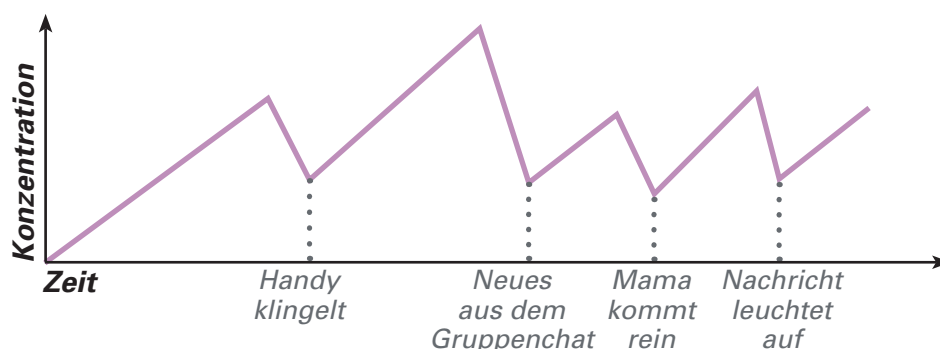
Nutzt du dein Handy auch, wenn du eigentlich gerade etwas anderes tust? Häufig sind wir stolz darauf, „multitasking“ zu sein. Aber gibt es Multitasking wirklich? Lies folgenden Text!

Multitasking – Nur ein Mythos?

Medien streben nach Aufmerksamkeit

Mit gezielten Tricks schaffen es Medien, unsere Aufmerksamkeit zu steuern. Sie haben damit eine gewisse Macht über uns, können uns lenken, haben uns im Griff. Eigentlich wollten wir doch jetzt arbeiten. Doch das Gerät weiß, was es tun muss: ein bisschen Lärm machen, ein paar Lichter erleuchten lassen – schon hat es die gewünschte Aufmerksamkeit und wir sind abgelenkt. In der Regel braucht es einige Minuten, bis wir nach einer Unterbrechung wieder die volle Aufmerksamkeit erreicht haben.

Daraus entsteht der sogenannte Sägeblatt-Effekt, der unsere Produktivität einschränkt, da wir nicht mit gleichbleibender Konzentration arbeiten können, weil sie immer wieder absinkt und es anschließend einige Zeit braucht, bis sie wieder dasselbe Niveau erreicht hat.



Medien beherrschen Multitasking. Wir nicht!

Es ist bewiesen: Je mehr wir gleichzeitig machen, desto schlechter machen wir es.

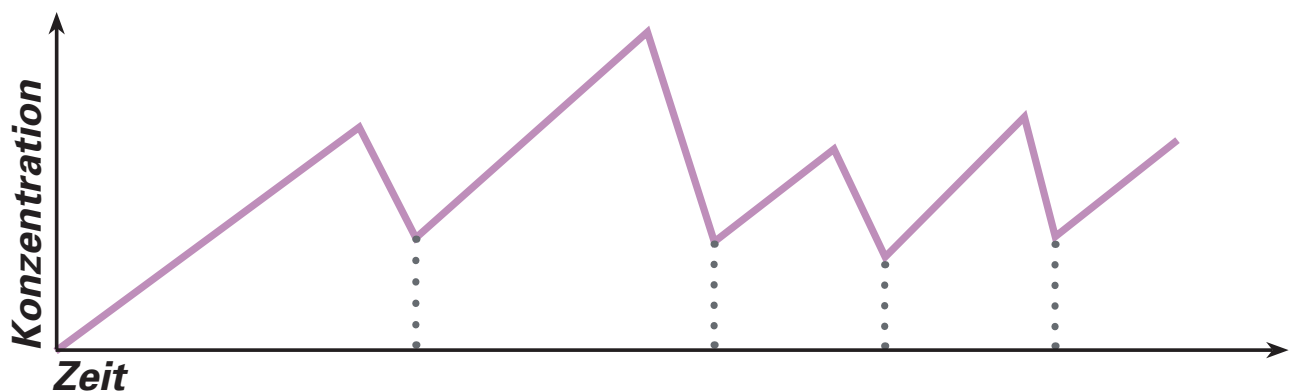
Medien verleiten uns zum Multitasking. Wir sind im Griff der Medien und überfordert vom Multitasking, aber die Idee, mehrere Tätigkeiten gleichzeitig schneller zu erledigen ist ein Mythos: Multitasking hat negative Auswirkungen auf unsere Aufmerksamkeit und Konzentration, und die Zeit, die wir benötigen, um eine Aufgabe zu erledigen.

Quelle: www.handysektor.de/de/geraete-technik/detailansicht/article/blinken-tuten-vibrieren-wie-medien-uns-beherrschen.html

Multitasking: Immer im Stress?

Aufgabe:

1. Kennst du den Sägeblatt-Effekt aus eigener Erfahrung? Welche Situationen fallen dir ein, in denen du den Sägeblatt-Effekt als Nachteil bestätigen kannst?
2. Zeichne ein Sägeblatt-Diagramm wie im Beispiel und trag deine größten „Ablenker“ in das Sägeblatt ein:



3. Überlege dir Tipps, wie du dich weniger von deinem Handy ablenken lassen kannst. Schreibe jeden Tipp auf eine eigene Karte und hänge diese an einer Wandzeitung auf. Wenn es deinen Tipp dort schon gibt, hänge deine Karte darüber oder daneben.

+ Zusatzaufgabe

Überprüfe dies bei dir selbst, indem du dir z.B. bei der Vorbereitung auf eine Arbeit alle 10 Minuten einen Weckton stellst oder dich bewusst von jemandem unterbrechen lässt.

Tipp: Fällt es dir schwer, dich nicht durch Smartphone oder Computer ablenken zu lassen? Diese Apps ermöglichen es dir, bestimmte Websites für einen selbst gewählten Zeitraum zu sperren: *Focal Filter* oder *Cold Turkey*.

Multitasking: Vor- und Nachteile



In welchen Situationen benutzt ihr euer Smartphone zeitgleich mit anderen Tätigkeiten? Entstehen euch dabei eher Vor- oder eher Nachteile?

Aufgaben:

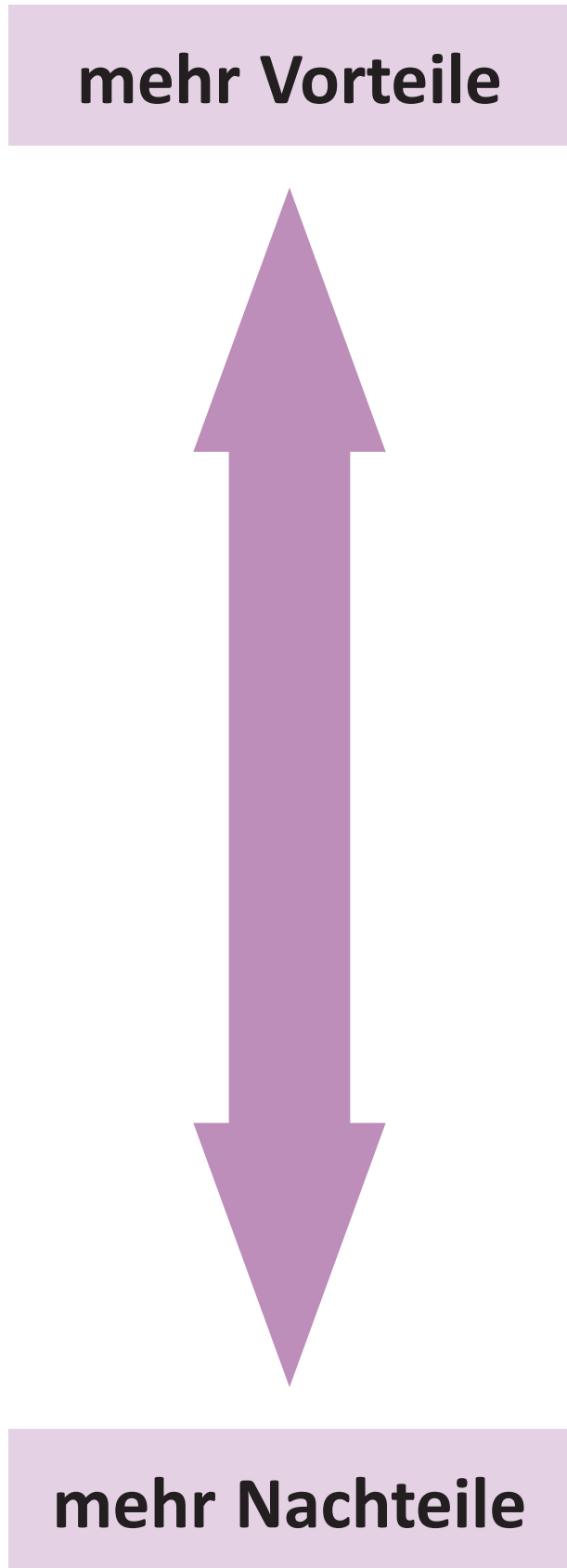
1. Legt die Karten und den Pfeil vor euch aus!
2. Jede Person zieht nacheinander eine Karte und überlegt nun, auf welcher Position des Pfeils sie jede Situation für sich eher sieht: bei Vorteil oder bei Nachteil oder irgendwo dazwischen? Sie entscheidet sich für eine Position und legt die Karte ab.
3. Diskutiert: In welchen Situationen seht ihr Unterschiede, wo schätzt ihr die Situation gleich ein? Ihr dürft eure Reihenfolge verändern, wenn euch die Argumente die oder des anderen überzeugen.
4. Ergänzt die Karten um weitere Situationen, die euch einfallen. Benutzt dafür die freien Karten. Legt auch die auf euren Pfeil.
5. Fasst die Vor- und Nachteile eurer Multitasking-Situationen, z.B. in einer Tabelle, schriftlich zusammen!

Vorteile des Multitaskings	Nachteile des Multitaskings

Multitasking: Vor- und Nachteile

auf dem Schulweg	am Frühstückstisch	abends im Bett	bei den Hausaufgaben
wenn ich meine Oma besuche	beim Fernsehen	beim Spieleabend mit meiner Familie	im Kino
im Schwimmbad	nach der Schule beim Entspannen	im Sportverein	vor der Schule
wenn ich mit meiner Freundin/meinem Freund verabredet bin	an einem Ferienort	beim Lernen	in der Schule
im Restaurant	beim Fahrradfahren	wenn ich meinen Computer nutze	in der Bahn/ im Bus
auf der Toilette	weiteres Beispiel:	weiteres Beispiel:	weiteres Beispiel:
weiteres Beispiel:	weiteres Beispiel:	weiteres Beispiel:	weiteres Beispiel:

Multitasking: Vor- und Nachteile



Schutz vor Sucht



Was schützt mich vor Sucht?

Was kann man tun, um sich vor einer Computerspielsucht oder abhängigen Verhalten mit digitalen Medien zu schützen?

Aufgabe:

Lies die Schutz-Kriterien alleine oder zu zweit und entscheide, welche Punkte für dich oder euch am wichtigsten sind.

Mich schützt vor Sucht, wenn ich ...

- ... viele Interessen habe.
- ... mir Erfolge, z.B. in der Schule oder im Sport, verschaffe.
- ... eigene Gefühle wahrnehmen und ausdrücken kann.
- ... mich abgrenzen und „Nein“ sagen kann.
- ... mit Stress und schwierigen Gefühlen gut umgehen kann.
- ... meine Probleme gut lösen kann.
- ... mit mir (häufig) zufrieden bin.
- ... digitale Medien auch gut abschalten kann.
- ... weiß, wie ich ohne digitale Medien meine Zeit gut verbringen kann.

- Beschreibe ein Beispiel aus der letzten Zeit, in der du diese Fähigkeit nutzen konntest.
- Was davon würdest du gern noch besser können?
- Wie könntest du das erreichen? Sammle erste Schritte und Ideen dazu. Vielleicht könnt ihr euch gegenseitig Tipps geben.

! Tipp

Weitere Informationen zum Thema unter:

www.ins-netz-gehen.de

Hier helfen sich Jugendliche gegenseitig bei Fragen zum Thema Medien und bei Problemen:

www.juuuport.de

Sicherheit im Netz: Passwörter



Für fast alle Dienste im Internet benötigst du heutzutage einen eigenen Account. Dieser besteht in der Regel aus einem **Benutzernamen** und einem **Passwort**. Insbesondere das Passwort ist sehr schützenswert, damit keine fremde Person Zugang zu deinem Account erhält. Andernfalls könnte sie deine Identität annehmen und Nachrichten in deinem Namen versenden.

Aufgabe:

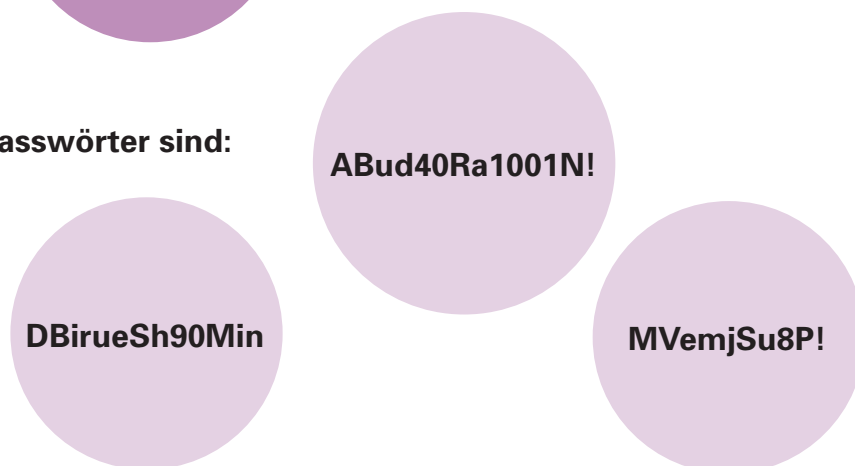
Lies die Tipps für Passwörter unten genau durch. Überlege dir dann selber **fünf sichere Passwörter** mit Hilfe von Passwort-Merksätzen.

Tipps für Passwörter

Beispiele für unsichere Passwörter sind:



Beispiele für sichere Passwörter sind:



! Tipp

Falls du danach prüfen möchtest, wie sicher die Passwörter sind, kannst du dies unter www.passwortcheck.ch tun. Dort hat ein Datenschützer einen Check für sichere Passwörter entwickelt.

Sicherheit im Netz: Passwörter

Aber wie soll man sich so komplizierte Passwörter merken? – Ganz einfach! Hinter den Zeichen verstecken sich Passwort-Merksätze, die du sowieso kennst und dir spielend einfach merken kannst:

MVemjSu8P! „Mein Vater erklärt mir jeden Sonntag unsere 8 Planeten!“

ABud40Ra1001N! „Ali Baba und die 40 Räuber aus 1001 Nacht!“

DBirueSh90Min „Der Ball ist rund und ein Spiel hat 90 Minuten“

Ein sicheres Passwort sollte:

- Groß- und Kleinschreibung nutzen,
- Zahlen, Satz- (,!.) und Sonderzeichen (\$\$&) haben,
- mindestens aus 10 Zeichen bestehen (je länger desto besser),
- möglichst keine Wörter enthalten, die im Wörterbuch stehen,
- niemals Namen von Familienmitgliedern, Freunden oder personenbezogene Daten enthalten.

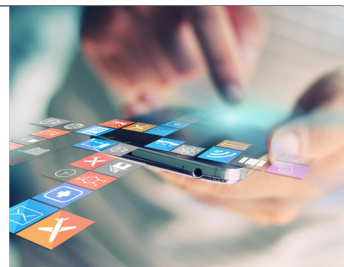
! Tipp

Lege dir eine handschriftliche Passwort-Liste an und bewahre sie gut auf. Oder nutze ein Programm, wie z.B. KeePass (<http://keepass.info>), mit dem du deine Passwörter alle sicher auf deinem Computer verwalten kannst.

Sieben Tage Handyfasten



Zur Aufgabe gehört:
Hörtext



Aufgabe:

1. Lies oder höre den Text und markiere am Rand Aussagen, die auf dich auch zutreffen können, mit einem 😊 oder die auf dich gar nicht zutreffen würden, mit einem ☹️.
2. Wähle eine der beiden Aufgaben a) oder b)
 - a) Hast du selbst schon mal das Handyfasten ausprobiert? Oder gibt es feste Zeiten, in denen dein Smartphone ausgeschaltet ist? Wie sind deine Erfahrungen damit? Was erlebst du als positiv, was ist schwierig oder negativ?oder
 - b) Wenn du dir selbst noch keine Auszeit von deinem Handy verordnet hast – probiere doch für einen von dir gewählten Zeitraum aus, ohne dein Handy auszukommen. Schreib im Anschluss einen eigenen Erfahrungsbericht, wie es dir ergangen ist. Berichte dabei auch, was du stattdessen mit der Zeit getan hast, die du sonst deinem Smartphone gewidmet hättest.

+ Zusatzaufgabe

Du willst dich mehr mit dem Thema beschäftigen? Eine gute und sichere Möglichkeit, deine Aktivitäten mit dem Smartphone zu erfassen, bietet die App *menthal*. Sie stammt von der Universität Bonn und wird wissenschaftlich gepflegt. So kannst du täglich sehen, wie lange und mit welchen Anwendungen auf dem Smartphone du dich beschäftigst.

Sieben Tage Handyfasten

Sieben Tage Handyfasten – Ein Selbstversuch

Auf dem Schulweg, im Unterricht und danach sowieso: Ständig schaue ich nur auf das verfluchte Teil. Doch damit ist jetzt Schluss!

221 ist eindeutig zu viel. Ja, ich habe genau nachgezählt: 221 Mal schaue ich auf das verfluchte Teil. Jeden einzelnen Tag. Damit muss endlich Schluss sein. Deshalb verzichte ich jetzt eine Woche lang auf das Wichtigste im Leben einer 16-Jährigen: das Smartphone.

Allein die Zeit, die ich dazugewinnen würde; Zeit, die ich statt auf Instagram und WhatsApp im Hier und Jetzt verbringen könnte. Doch irgendwie ist es auch eine beängstigende Vorstellung: Was soll ich nur mit dieser handylosen Zeit anfangen?

Egal, Zweifel weggewischt, wir ziehen das jetzt durch – obwohl, nein: Ich ziehe das durch, denn ab jetzt gehen wir getrennte Wege. Eine Woche Handyfasten.

Montag

Der erste Morgen, und wie immer bin ich spät dran. Angezogen, Zähne geputzt, Rucksack gepackt, fix und fertig. Muss ich jetzt rennen oder kann ich gechillt zur Schule gehen? Eine Uhrzeit wäre jetzt echt nett!

Doch statt Smartphone drückt mir mein Vater nur eine Armbanduhr in die Hand. „Damit du auch ohne Handy weißt, wie spät es ist“, sagt er grinsend, während er mir dabei mit meinem Smartphone vor meiner Nase hin- und herwedelt. Für die nächsten sieben Tage wird er es nicht mehr rausrücken.

8.00 Uhr – Ankunft in der Schule, der Gong ertönt, Zeit, das Handy rauszuholen (ha, nicht lustig).

Ich zeichne Kritzeleien in mein Heft, die nicht jeder sehen sollte. Leider gibt es immer diese Tage, an denen man überhaupt keine Lust auf Schule hat.

8.27 Uhr – Ich vermisse es schon jetzt! Jemand muss in Clash of Clans das Geld und mein Mana aufsammeln, sonst ist mein Lager bald überfüllt... und jemand könnte meinen Clan angegriffen haben!

Seit ich das letzte Mal online war, sind bereits sechs Stunden vergangen. Wer weiß, was ich alles schon verpasst hab? Was, wenn mir Jan geschrieben hat? Der wartet doch bestimmt nur darauf, dass ich antworte. Wir müssen das Experiment abbrechen – sofort! Aaaaah!

Das Läuten der Schulglocke, ab zur zweiten Stunde. Mein Fazit am Abend: Ein Tag reicht auch.

Dienstag

Ich habe mich entschlossen, meine sozialen Kontakte nicht aufzugeben. Aber genau das würde ja der Handyverlust zwangsweise bedeuten. Soll ich mir vielleicht ein Prepaid Handy kaufen? Lächerlich. Oder doch? Na ja, obwohl.

10.35 Uhr – Gerade hatten wir Sport – das ist eh das einzige Fach, in dem ich das Handy noch nie benutzt habe.

Sieben Tage Handyfasten

18.47 Uhr – Ich weiß die Uhrzeit deshalb so genau, weil ich einen Rückfall hatte: Meine Eltern sind nicht zu Hause und ich stelle das gesamte Zimmer auf den Kopf, um mein Handy zu finden. Als ich es in meinen Händen halte, falle ich auf die Knie und halte es wie eine Trophäe in die Lüfte. Ein Drogensüchtiger hat seine Nadel wieder.

Ich schreibe eine Dreiviertelstunde lang allen zurück – bis meine Eltern nach Hause kommen. Peinlich berührt werfe ich es weg. Sie haben die Situation jedoch längst erkannt, spüren mein Handy auf und verstecken es wieder.

Wenigstens hatte ich es eine kurze Zeit. Was man alles verpasst, wenn man einen Tag nicht online ist... Krass!

Mittwoch

Heute schaffe ich es einmal vollkommen ohne meinen treuen Wegbegleiter. Ich gehe in die Schule und stecke mir mein Portemonnaie in die rechte Hosentasche, damit es sich nicht so leer anfühlt.

9.50 Uhr – Was soll ich nur machen? Freistunde! Alle hängen am Handy und ich schaue zu. Es muss doch noch andere Dinge geben, die man in seiner Freizeit machen kann! Ich setze mich zu den Handylosen und unterhalte mich mit ihnen. Ist doch auch ganz schön.

11.37 Uhr – Es ist etwas Unglaubliches passiert. Wir hatten Geschichte, und ich war die ganze Stunde vollkommen konzentriert. So was ist wirklich selten. Ich befinde mich auf einem ganz hohen Level, was man auch heute beim Vokabeltest in Englisch gesehen hat.

15.25 Uhr – Endlich zu Hause, ich hab schon richtig Hunger. Ein Zettel von meinem Papa klebt am Tisch: „Komme in 15 Minuten“. Lohnt es sich, bis dahin zu lernen? Nein! Was soll ich machen? Ich beginne gedankenverloren, das Papier vor mir zu falten. Origami heißt das, oder? Und schon erwische ich meine Finger, wie sie einen Kranich falten. Komisch. Die ganze Energie, die ich fürs Handy verwendet habe, wandelt sich um. Energie geht ja bekanntlich nicht verloren.

Donnerstag

Ich denke darüber nach, was Handys eigentlich für die Menschen bedeuten. Sie sind ja längst nicht mehr nur noch ein Kommunikationsmittel, sondern auch Spielekonsole, MP3-Player, Kamera und einiges mehr. Natürlich ändern sie auch unser Verhalten: Männer haben begonnen, sich beim Pinkeln jetzt hinzusetzen. Ist ja auch schwierig mit einer Hand... und dann noch im Stehen. Und auch im Unterricht ist es viel weniger langweilig, schließlich kann man die ganze Zeit unterm Tisch mit dem Handy rumspielen, während der Lehrer redet.

Freitag

Fast Wochenende, der Abend wird legendär! Auch ohne Handy? Mal schauen.

Erst mal schalte ich den Fernseher ein und genehmige mir eine Chipstüte. Um drei Uhr schrecke ich aber instinktiv zusammen: Irgendwas war doch um drei?... Oh Kacke! Da wollte ich mich mit einer Freundin treffen!

Sieben Tage Handyfasten

In Windeseile spring ich aus meiner Jogginghose, ich möchte ihr gerne reflexartig eine Nachricht schreiben, dass ich zu spät komme. Erst jetzt merke ich: Du hast nicht mehr den Luxus, so flexibel zu sein, kannst nicht einfach so Termine absagen. Jetzt heißt's pünktlich sein, als los!

15.16 Uhr – Meine Verabredung ist immer noch nicht da. Bestimmt hat sie abgesagt und ich hab's schlicht nicht mitbekommen. Wie haben meine Eltern das nur ohne Handy überleben können? Das Verabreden muss ja damals furchtbar gewesen sein.

Nach 20 Minuten taucht sie dann doch noch auf. Niemand hält sich heutzutage an abgesprochene Zeiten. Sie sagt, sie hat mir eine Nachricht geschrieben, dass sie zu spät kommt.

17.40 Uhr – Jetzt kann das legendäre Wochenende aber endlich beginnen! Alle bei Nils um neun war die Abmachung. Vielleicht sollte ich trotzdem bei ihm vorbeischaun, um zu fragen, ob Ort und Zeit noch aktuell ist.

Bei Nils erfahre ich, dass wir uns heute doch bei Hanna treffen, irgendwo in Bahnhofsnähe. Ich kenne weder Hanna noch Wohnung, nur die Adresse. Das wird noch lustig.

Endlich hab ich das Haus gefunden. Wie ein Tourist musste ich die Leute fragen, wo die Adresse ist. Jetzt stehe ich vor der Tür. Gott sei Dank weiß ich, welches Stockwerk es ist und drücke einfach mal alle Klingelknöpfe.

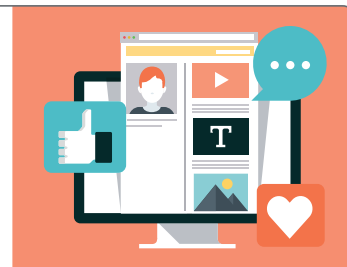
Trauriger Anblick irgendwie: Alle sitzen mit ihrem Handy da. Die wissen doch, dass sie nicht allein sind, oder? Hab' ich auch immer so ausgesehen? Neun Leute sitzen im Kreis und schauen stumm auf ihr Display. Ist das normal?

Sonntag

Endlich habe ich es geschafft: eine Woche ohne meine Lebensenergie. Mein Fazit? Es ist Bullshit. Dieses Experiment hat mir vor allem gezeigt, dass ich das Handy doch sehr dringend brauche. Du kannst nur eines machen: deinen Konsum einschränken. Nach ein paar Tagen merkst du schon, dass du zusätzliche Energie hast.

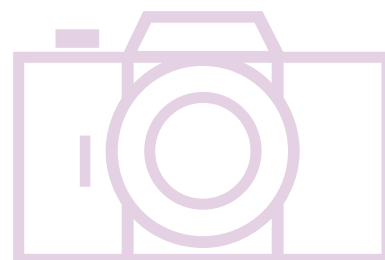
Heute bekam ich dann das Ding wieder zurück. Es waren so viele WhatsApp-Nachrichten drauf. Ich musste lächeln, aber dann habe ich es weggelegt und bin einfach mit meinen Freunden ins Kino gegangen.

Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette



In sozialen Netzwerken kann man Posts in der Regel kommentieren. Doch nicht jeder (gut gemeinte) Kommentar sollte auch im Internet landen. Manche Kommentare sind völlig in Ordnung, andere verstoßen gegen die Netiquette*. Und wiederum andere können sogar strafrechtlich verfolgt werden.

Beurteilt, in welche der drei Kategorien ihr die folgenden Kommentare einordnen würdet. Gebt in der rechten Spalte der Tabelle auch das Gesetz an, gegen welches man verstößt.



! **Achtung: Bilder und Fotos!**

Für Fotos, auf denen Menschen zu sehen sind, gelten besondere Regeln, da jeder Mensch das Recht an seinem eigenen Bild besitzt. Sei deshalb mit dem Posten von Bildern anderer Personen besonders vorsichtig und frage sie vorher um Erlaubnis!

! **Tipp**

Weitere Informationen zum Thema unter:

www.ins-netz-gehen.de

Hier helfen sich Jugendliche gegenseitig bei Fragen zum Thema Medien und bei Problemen:

www.juuuport.de

! **Tipp**

Die gesetzte werden auch erklärt unter:

www.zu-nah-dran.de/?GID=15

***Netiquette:** Unter der Netiquette versteht man das angemessene und gute Benehmen in der elektronischen Kommunikation, z.B. beim Chatten, Mailen, Bilder und Filme Posten, Kommentieren, ... Zwar hat die Netiquette keine rechtliche Bedeutung, da Kommentare aber oftmals für sehr lange Zeit im Internet lesbar bleiben, ist es besonders wichtig, die Netiquette einzuhalten.

Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette

Kommentar:	Ist OK	Verstößt gegen die Netiquette*	Welches Gesetz wird verletzt? (StGB)
Warst du gestern Abend wieder breit?			
Du wirst schon sehen, was du davon hast!			
Huhu, lange nichts gehört von dir...			
Wenn du mir nicht morgen 10 € gibst, mache ich dich fertig!			
Was hängst du immer mit dieser Bitch ab?			
Dein neues Fahrrad ist echt ein Kracher!			
Guck dir mal, an wie der Depp fertig gemacht wird: www.xxxtube.de/12tg54237			
Das Auto von unserer Lehrerin Frau Schmidt ist eine alte Rostlaube! Passt zu ihr!			
Hast du schon das Bild von Tina aus der Sportumkleide gesehen, das ich dir geschickt habe? Hat sie gar nicht gemerkt!			
Heute Nachmittag wieder treffen, um Sandra beim Joggen zu beobachten?			
Nur der HSV! 5:0 gegen Bayern!			

! Hinweis

StGB = Strafgesetzbuch.

Die Gesetzestexte findet ihr im *Infoblatt Strafgesetze* (Original oder Kurzform)

Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette

Lösung:

Kommentar:	Ist OK	Verstößt gegen die Netiquette	Welches Gesetz wird verletzt? (StGB)
Warst du gestern Abend wieder breit?		X	
Du wirst schon sehen, was du davon hast!			X §241 Bedrohung
Huhu, lange nichts gehört von dir...	X		
Wenn du mir nicht morgen 10 € gibst, mache ich dich fertig!			X §240 Nötigung
Was hängst du immer mit dieser Bitch ab?		X	
Dein neues Fahrrad ist echt ein Kracher!	X		
Guck dir mal an, wie der Depp fertig gemacht wird: www.xxxtube.de/12tg54237			X §241 Bedrohung
Das Auto von unserer Lehrerin Frau Schmidt ist eine alte Rostlaube! Passt zu ihr!		X	
Hast du schon das Bild von Tina aus der Sportumkleide gesehen, das ich dir geschickt habe? Hat sie gar nicht gemerkt!			X §201a – Verletzung des pers. Lebensbereichs §22 – Recht am eigenen Bild §33 – Verbreitung der Bilder nach §22
Heute Nachmittag wieder treffen, um Sandra beim Joggen zu beobachten?			X §238 Nachstellung
Nur der HSV! 5:0 gegen Bayern!	X		

Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette

Infoblatt

Strafgesetze (Original)

Die nachfolgenden Gesetze können beim unbedachten Handeln in sozialen Netzwerken – aber auch im Internet allgemein – relevant werden. Sie entstammen dem Strafgesetzbuch (StGB) und gelten für Erwachsene.

§ 131 – Gewaltdarstellung

(1) Mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer

1. eine Schrift (§ 11 Absatz 3), die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildert, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt,
 - a) verbreitet oder der Öffentlichkeit zugänglich macht,
 - b) einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht oder
2. einen in Nummer 1 bezeichneten Inhalt mittels Rundfunk oder Telemedien
 - a) einer Person unter achtzehn Jahren oder
 - b) der Öffentlichkeit zugänglich macht oder
3. eine Schrift (§ 11 Absatz 3) des in Nummer 1 bezeichneten Inhalts herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, bewirbt oder es unternimmt, diese Schrift ein- oder auszuführen, um sie oder aus ihr gewonnene Stücke im Sinne der Nummer 1 Buchstabe a oder b oder der Nummer 2 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

In den Fällen des Satzes 1 Nummer 1 und 2 ist der Versuch strafbar.

§ 185 – Beleidigung

Die Beleidigung wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe und, wenn die Beleidigung mittels einer Tätlichkeit begangen wird, mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

§ 186 – Üble Nachrede

Wer in Beziehung auf einen anderen eine Tatsache behauptet oder verbreitet, welche denselben verächtlich zu machen oder in der öffentlichen Meinung herabzuwürdigen geeignet ist, wird, wenn nicht diese Tatsache erweislich wahr ist, mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe und, wenn die Tat öffentlich oder durch Verbreiten von Schriften (§ 11 Abs. 3) begangen ist, mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette

Infoblatt

§ 187 – Verleumdung

Wer wider besseres Wissen in Beziehung auf einen anderen eine unwahre Tatsache behauptet oder verbreitet, welche denselben verächtlich zu machen oder in der öffentlichen Meinung herabzuwürdigen oder dessen Kredit zu gefährden geeignet ist, wird mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe und, wenn die Tat öffentlich, in einer Versammlung oder durch Verbreiten von Schriften (§ 11 Abs. 3) begangen ist, mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

§ 201 – Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes

(1) Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer unbefugt

1. das nichtöffentlich gesprochene Wort eines anderen auf einen Tonträger aufnimmt oder
2. eine so hergestellte Aufnahme gebraucht oder einem Dritten zugänglich macht.

(2) Ebenso wird bestraft, wer unbefugt

1. das nicht zu seiner Kenntnis bestimmte nichtöffentlich gesprochene Wort eines anderen mit einem Abhörgerät abhört oder
2. das nach Absatz 1 Nr. 1 aufgenommene oder nach Absatz 2 Nr. 1 abgehörte nicht-öffentlich gesprochene Wort eines anderen im Wortlaut oder seinem wesentlichen Inhalt nach öffentlich mitteilt.

Die Tat nach Satz 1 Nr. 2 ist nur strafbar, wenn die öffentliche Mitteilung geeignet ist, berechnete Interessen eines anderen zu beeinträchtigen. Sie ist nicht rechtswidrig, wenn die öffentliche Mitteilung zur Wahrnehmung überragender öffentlicher Interessen gemacht wird.

(3) [...]

(4) Der Versuch ist strafbar.

(5) Die Tonträger und Abhörgeräte, die der Täter oder Teilnehmer verwendet hat, können eingezogen werden. § 74a ist anzuwenden.

§ 201a – Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen

(1) Mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer

1. von einer anderen Person, die sich in einer Wohnung oder einem gegen Einblick besonders geschützten Raum befindet, unbefugt eine Bildaufnahme herstellt oder überträgt und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt,
2. eine Bildaufnahme, die die Hilflosigkeit einer anderen Person zur Schau stellt, unbefugt herstellt oder überträgt und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt,

Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette

Infoblatt

3. eine durch eine Tat nach den Nummern 1 oder 2 hergestellte Bildaufnahme gebraucht oder einer dritten Person zugänglich macht oder
 4. eine befugt hergestellte Bildaufnahme der in den Nummern 1 oder 2 bezeichneten Art wissentlich unbefugt einer dritten Person zugänglich macht und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt.
- (2) Ebenso wird bestraft, wer unbefugt von einer anderen Person eine Bildaufnahme, die geeignet ist, dem Ansehen der abgebildeten Person erheblich zu schaden, einer dritten Person zugänglich macht.
- (3) Mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer eine Bildaufnahme, die die Nacktheit einer anderen Person unter achtzehn Jahren zum Gegenstand hat,
1. herstellt oder anbietet, um sie einer dritten Person gegen Entgelt zu verschaffen, oder
 2. sich oder einer dritten Person gegen Entgelt verschafft.
- (4) Absatz 1 Nummer 2, auch in Verbindung mit Absatz 1 Nummer 3 oder Nummer 4, Absatz 2 und 3 gelten nicht für Handlungen, die in Wahrnehmung überwiegender berechtigter Interessen erfolgen, namentlich der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dienen.
- (5) Die Bildträger sowie Bildaufnahmegeräte oder andere technische Mittel, die der Täter oder Teilnehmer verwendet hat, können eingezogen werden. § 74a ist anzuwenden.

Ergänzung zu §201 und §201a (StGB): §33 Kunsturhebergesetz (KunstUrhG)

- (1) Mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer entgegen den § 22, 23 ein Bildnis verbreitet oder öffentlich zur Schau stellt.
- (2) Die Tat wird nur auf Antrag verfolgt.

§ 238 – Nachstellung

- (1) Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer einer anderen Person in einer Weise unbefugt nachstellt, die geeignet ist, deren Lebensgestaltung schwerwiegend zu beeinträchtigen, indem er beharrlich
 1. die räumliche Nähe dieser Person aufsucht,
 2. unter Verwendung von Telekommunikationsmitteln oder sonstigen Mitteln der Kommunikation oder über Dritte Kontakt zu dieser Person herzustellen versucht,
 3. unter missbräuchlicher Verwendung von personenbezogenen Daten dieser Person
 - a) Bestellungen von Waren oder Dienstleistungen für sie aufgibt oder
 - b) Dritte veranlasst, Kontakt mit ihr aufzunehmen, oder

Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette

Infoblatt

4. diese Person mit der Verletzung von Leben, körperlicher Unversehrtheit, Gesundheit oder Freiheit ihrer selbst, eines ihrer Angehörigen oder einer anderen ihr nahestehenden Person bedroht oder
 5. eine andere vergleichbare Handlung vornimmt.
- (2) Auf Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren ist zu erkennen, wenn der Täter das Opfer, einen Angehörigen des Opfers oder eine andere dem Opfer nahe stehende Person durch die Tat in die Gefahr des Todes oder einer schweren Gesundheitsschädigung bringt.
- (3) Verursacht der Täter durch die Tat den Tod des Opfers, eines Angehörigen des Opfers oder einer anderen dem Opfer nahe stehenden Person, so ist die Strafe Freiheitsstrafe von einem Jahr bis zu zehn Jahren.
- (4) [...]

§ 240 – Nötigung

- (1) Wer einen Menschen rechtswidrig mit Gewalt oder durch Drohung mit einem empfindlichen Übel zu einer Handlung, Duldung oder Unterlassung nötigt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.
- (2) Rechtswidrig ist die Tat, wenn die Anwendung der Gewalt oder die Androhung des Übels zu dem angestrebten Zweck als verwerflich anzusehen ist.
- (3) Der Versuch ist strafbar.
- (4) In besonders schweren Fällen ist die Strafe Freiheitsstrafe von sechs Monaten bis zu fünf Jahren. Ein besonders schwerer Fall liegt in der Regel vor, wenn der Täter
 1. eine Schwangere zum Schwangerschaftsabbruch nötigt oder
 2. seine Befugnisse oder seine Stellung als Amtsträger missbraucht.

§ 241 – Bedrohung

- (1) Wer einen Menschen mit der Begehung eines gegen ihn oder eine ihm nahestehende Person gerichteten Verbrechens bedroht, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.
- (2) Ebenso wird bestraft, wer wider besseres Wissen einem Menschen vortäuscht, daß die Verwirklichung eines gegen ihn oder eine ihm nahestehende Person gerichteten Verbrechens bevorstehe.

Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette

Infoblatt

Infoblatt: Strafgesetze (Kurzform)

ACHTUNG: Die folgenden Gesetzestexte sind vereinfacht worden, um sie besser zu verstehen. Sie sind daher nicht vollständig und stellen keine Rechtsbelehrung dar.

kurz und knapp: Was ist das StGB?

Im Strafgesetzbuch werden Handlungen, die andere Menschen Schaden zufügen (können) genau definiert und mit einer Strafe versehen.

Anhand dieses Buches kann das Gericht Straftaten verurteilen.

Es gilt für Erwachsene.

§ 131 – Gewaltdarstellung

Man kann bis zu einem Jahr ins Gefängnis kommen oder muss eine Geldstrafe bezahlen, wenn man Texte oder Bilder veröffentlicht (z.B. in Sozialen Medien), die grausame Gewalttätigkeiten zeigen und man sie verherrlicht, verharmlost oder sie einem Minderjährigen anbietet.

Man kann genauso bestraft werden, wenn man es nur versucht.

§ 185 – Beleidigung

Man kann bis zu einem Jahr ins Gefängnis kommen oder zu einer Geldstrafe verurteilt werden, wenn man jemanden beleidigt.

Man kann bis zu 2 Jahren ins Gefängnis kommen, wenn man der anderen Person zusätzlich schadet. Das gilt auch, wenn das Handeln, auch ohne sichtbare gesundheitliche Folgen, das Wohlbefinden der Person schädigt (z.B. Haare abschneiden oder leichte Fußtritte).

§ 186 – Üble Nachrede

Man kann zu einer Geldstrafe oder auch zu einer Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr verurteilt werden, wenn man absichtlich eine Unwahrheit über eine andere Person behauptet oder auch verbreitet, welche der Person schadet.

Man kann sogar bis zu 2 Jahre ins Gefängnis kommen, wenn man diese Unwahrheiten auch noch schriftlich veröffentlicht (z.B. durch soziale Netzwerke).

Kurz und knapp: Unwahrheit

Jemand kennt die Wahrheit nicht und sagt die Unwahrheit, ohne es zu wissen.

§ 187 – Verleumdung

Wenn man absichtlich eine Lüge über jemanden verbreitet, welche der Person schadet, kann man zu einer Freiheitsstrafe bis zu 2 Jahren oder einer Geldstrafe verurteilt werden.

Wenn man diese Lüge zusätzlich öffentlich (z.B. in einer Versammlung) oder schriftlich (z.B. in einem Buch, in sozialen Netzwerken) verbreitet, kann man bis zu 5 Jahre ins Gefängnis kommen.

Kurz und knapp: Lüge

Jemand kennt die Wahrheit und sagt bewusst die Unwahrheit.



Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette



§ 201 – Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes

Man kann bis zu 3 Jahre ins Gefängnis kommen oder muss eine Geldstrafe zahlen, wenn man eine nichtöffentliche (heimliche) Aufnahme eines Anderen veröffentlicht (z.B. in sozialen Netzwerken). Auch der Versuch ist strafbar.

§ 201a – Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen

Man kann bis zu 2 Jahre ins Gefängnis kommen oder muss eine Geldstrafe bezahlen, wenn man heimlich Fotos von einer Person macht, die sich in einem privaten Raum befindet (z.B. auf der Toilette, zuhause im Bett usw.).

Besonders bestraft wird, wenn man diese Aufnahmen macht, um der Person zu schaden und/oder, wenn die Fotos einen Minderjährigen nackt zeigen und/oder man Geld dafür bekommt.

Ergänzung zu § 201 und § 201a (StGB): § 33 Kunsturhebergesetz (KunstUrhG)

Jede Person hat das Recht an ihrem eigenen Bild. Aufnahmen von privaten Personen dürfen nur mit deren Einwilligung veröffentlicht werden.

§ 238 – Nachstellung

Man kann bis zu 3 Jahre ins Gefängnis kommen oder muss eine Geldstrafe zahlen, wenn man eine andere Person soweit belästigt, dass diese Person nicht ungestört leben kann.

Die Person kann sich dadurch belästigt fühlen, dass man sich immer wieder ungewollt in ihrer Nähe aufhält oder man sie in sozialen Netzwerken bedrängt. Das gilt auch, wenn man ihre persönlichen Daten missbraucht, um z.B. Waren im Internet zu bestellen oder die Person und/oder deren Angehörige bedroht.

Wenn man die Person durch sein Handeln so sehr belästigt, dass es einen gesundheitlichen Schaden oder sogar den Tod herbeiführt, kann man sogar bis zu 10 Jahre ins Gefängnis kommen.

§ 240 – Nötigung

Man kann bis zu 3 Jahre ins Gefängnis kommen oder muss eine Geldstrafe zahlen, wenn man einer Person mit Gewalt droht und sie damit zu einer Handlung zwingt.

Auch der Versuch ist strafbar und die Strafe kann in schweren Fällen auf bis zu 5 Jahren Gefängnis verlängert werden.

§ 241 – Bedrohung

Man kann bis zu einem Jahr ins Gefängnis kommen oder muss eine Geldstrafe zahlen, wenn man eine Person oder deren Angehörige bedroht, eine strafbare Handlung an ihr zu begehen, z.B. sie zu schlagen oder töten.



Soziales Netzwerk: Personenbezogene Daten



Wenn du soziale Netzwerke nutzt, kannst du dort Informationen über dich hinterlegen. Diese Informationen nennt man personenbezogene Daten, denn sie verraten viel über dich! Es ist dabei jedoch wichtig, sich genau zu überlegen, welche Informationen man über sich preisgeben möchte und warum man dies macht.

Aufgabe:

1. Welche personenbezogenen Daten (z.B. Hobbies, Adresse) gibt es? Erstellt gemeinsam eine Sammlung.
2. Diskutiert, ob und wie personenbezogene Daten im Internet veröffentlicht werden sollten. Markiert in eurer Sammlung mit verschiedenen Farben!
 - a) **Rot:** „Diese Informationen über mich gehören gar nicht ins Internet!“
 - b) **Orange:** „Diese Informationen über mich dürfen höchstens Personen sehen, die ich persönlich kenne!“
 - c) **Grün:** „Diese Informationen über mich darf jede/r sehen!“

Wenn ihr die Sammlung erstellt habt, gibt es auch Lösungsvorschläge zum Abgleich – fragt eure Lehrkraft!

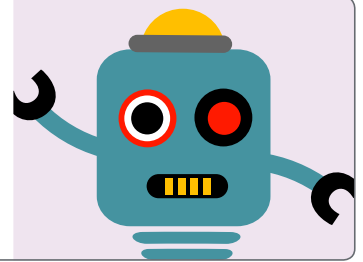
! Tipp

Wenn du dich bei einem neuen Dienst im Internet anmeldest, genügt es, nur die mit einem * gekennzeichneten Daten anzugeben! Meistens sind die anderen Felder freiwillig.

Lösung bitte abschneiden und bereithalten

Lösungsvorschläge (ohne Anspruch auf Vollständigkeit):
Passwörter, Kontodaten, Handynummer, Reiseziele, Klarname (dein richtiger Name), Gesundheitszustand, biometrische Daten, Hobbies, Telefonnummern, Mitgliedschaften, Gehalt, Beruf, Arbeitsstelle, Beziehungsstatus, sexuelle Interessen, Adresse, finanzielle Situation, Geburtsdatum, Kreditkartennummer, private Bilder, Urlaubszeiten, politische Einstellung, Familienmitglieder, E-Mail-Adressen, mit Handschrift Geschriebenes

Vom nützlichen zum abhängigen Mediengebrauch



Aufgabe:

1. Lege die Sätze so, dass eine stimmige Geschichte entsteht.
2. Ordne die Begriffe (rot) der Geschichte zu.
Kontrolliere deine Zuordnung mit Hilfe des Lösungsblattes.
3. Beantworte die folgenden Fragen schriftlich:
 - A) Ab wann hat Finn das Spiel nicht mehr im Griff?
Wann würdest du sein Verhalten als problematisch ansehen?
 - B) Denkst du, dass Finn am Ende der Geschichte abhängig ist?
 - C) Was würdest du Finn raten?

Vom nützlichen zum abhängigen Mediengebrauch

<p>Konsum/ Genuss</p>	<p> An die Abmachung, nur noch eine Stunde am Tag online zu spielen, hält Finn sich nicht mehr. Neulich belog er seine Eltern, er müsste etwas für die Schule im Internet suchen. Letzte Nacht hat er sich sogar an den PC geschlichen, als seine Eltern schon schliefen. Und das, obwohl er am nächsten Tag früh aufstehen musste.</p>
<p>positive Einstellung</p>	<p>Finn ist mit seinem Freund Ferhat verabredet. Ferhat schlägt vor, ein neues Spiel im Internet auszuprobieren. Eigentlich hat Finn sich auf einen Skate-Nachmittag gefreut. Da das Wetter dafür aber ohnehin nicht so toll ist, stimmt er schließlich zu.</p>
<p>verstärkter Konsum</p>	<p>Finn spielt das Onlinespiel nun auch zu Hause und freut sich oft schon auf dem Rückweg von der Schule darauf. Manchmal merkt er gar nicht, wie schnell die Zeit beim Spielen vergeht.</p>
<p>Gewohnheit</p>	<p>Obwohl Finn sich geschworen hat, wieder weniger online zu spielen, sitzt er fast jede Nacht bis 2 Uhr vor dem Computer. Mit Ferhat trifft er sich schon lange nicht mehr und in Mathe und Englisch wird wohl dieses Jahr eine Fünf im Zeugnis stehen. Finn hat aber nur eine einzige Sorge: In dem Ferienhaus seiner Eltern, in dem er den Sommer verbringen wird, gibt es kein Internet.</p>
<p>Missbrauch/ riskanter Konsum</p>	<p>Finn findet das Onlinespiel total spannend und ist sogar ein Level weitergekommen.</p>
<p>Sucht/ Abhängigkeit</p>	<p>Finn ist mittlerweile jeden Tag online. Er ist Mitglied eines Spielerteams im Internet geworden. Nur der Streit mit seinen Eltern nervt ihn – die finden, er solle doch wieder öfter skaten gehen.</p>

Vom nützlichen zum abhängigen Mediengebrauch | Lösung

<p>Konsum/ Genuss</p>	<p>Finn ist mit seinem Freund Ferhat verabredet. Ferhat schlägt vor, ein neues Spiel im Internet auszuprobieren. Eigentlich hat Finn sich auf einen Skate-Nachmittag gefreut. Da das Wetter dafür aber ohnehin nicht so toll ist, stimmt er schließlich zu.</p>
<p>positive Einstellung</p>	<p>Finn findet das Onlinespiel total spannend und ist sogar ein Level weitergekommen.</p>
<p>verstärkter Konsum</p>	<p>Finn spielt das Onlinespiel nun auch zu Hause und freut sich oft schon auf dem Rückweg von der Schule darauf. Manchmal merkt er gar nicht, wie schnell die Zeit beim Spielen vergeht.</p>
<p>Gewohnheit</p>	<p>Finn ist mittlerweile jeden Tag online. Er ist Mitglied eines Spielerteams im Internet geworden. Nur der Streit mit seinen Eltern nervt ihn – die finden, er solle doch wieder öfter skaten gehen.</p>
<p>Missbrauch/ riskanter Konsum</p>	<p>An die Abmachung, nur noch eine Stunde am Tag online zu spielen, hält Finn sich nicht mehr. Neulich belog er seine Eltern, er müsste etwas für die Schule im Internet suchen. Letzte Nacht hat er sich sogar an den PC geschlichen, als seine Eltern schon schliefen. Und das, obwohl er am nächsten Tag früh aufstehen musste.</p>
<p>Sucht/ Abhängigkeit</p>	<p>Obwohl Finn sich geschworen hat, wieder weniger online zu spielen, sitzt er fast jede Nacht bis 2 Uhr vor dem Computer. Mit Ferhat trifft er sich schon lange nicht mehr und in Mathe und Englisch wird wohl dieses Jahr eine Fünf im Zeugnis stehen. Finn hat aber nur eine einzige Sorge: In dem Ferienhaus seiner Eltern, in dem er den Sommer verbringen wird, gibt es kein Internet.</p>

Was sagst du dazu?



Zum Aushängen im Klassenraum



1. Ich gehe mit einigen Freundinnen und Freunden zum Schwimmen. Wir haben viel Spaß. Ich mache ein paar witzige Fotos und schicke sie gleich an alle, die dabei sind, weiter.

Bitte setze ein Kreuz auf die Linie:

In Ordnung



A vertical scale with 10 horizontal lines for marking a cross.

Nicht in Ordnung



Schreibe deinen Kommentar dazu:

Horizontal dotted lines for writing a comment.

Nutzt dafür auch die Gesetzestexte in der Aufgabe „Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette“.

2. Ein Bekannter fragt mich nach der Telefonnummer meiner Freundin. Er ist nett und ich denke, meine Freundin wäre einverstanden. Trotzdem bitte ich ihn, sie selbst zu fragen.

Bitte setze ein Kreuz auf die Linie:

In Ordnung



A vertical scale with 10 horizontal lines for marking a cross.

Nicht in Ordnung



Schreibe deinen Kommentar dazu:

Horizontal dotted lines for writing a comment.

Was sagst du dazu?

Zum Aushängen im Klassenraum

3. Wenn ich ein lustiges Foto über jemanden per Mail erhalte, schicke ich es gleich an meine Freundinnen und Freunde weiter, damit die das auch sehen können.

Bitte setze ein Kreuz auf die Linie:

In Ordnung



A vertical scale with 10 horizontal lines for marking a cross.

Nicht in Ordnung



Schreibe deinen Kommentar dazu:

10 horizontal dotted lines for writing a comment.

4. Wenn ich schlechte Laune habe oder mich über jemanden geärgert habe, schreibe ich auch gern mal ein paar blöde Bemerkungen über diese Person in den Internet-Chat.

Bitte setze ein Kreuz auf die Linie:

In Ordnung



A vertical scale with 10 horizontal lines for marking a cross.

Nicht in Ordnung



Schreibe deinen Kommentar dazu:

10 horizontal dotted lines for writing a comment.

„Weiße Weste“ ?!



Aufgabe:

1. Entscheide, ob das Verhalten der Personen auf den Kärtchen gesetzlich erlaubt oder verboten ist.
Nimm die Gesetze auf dem Infoblatt zur Hilfe.
2. Vergleiche deine Einschätzung mit dem Lösungsbogen.

Du kannst diese Aufgabe auch digital bearbeiten!



Oben rechts ist immer ein **i**
Dort kannst du die Gesetze nachlesen.

„Weiße Weste“ ?!

Karten:

Siehe Nr. 1

Marek ist 14 Jahre alt. Gestern hat er sich ein Handyklingelton-Abo für 12 Euro monatlich gekauft.

Siehe Nr. 2

Um eine Internetseite öffnen zu können, muss Mia die Nummer ihres Personalausweises eingeben. Da die Seite sich damit aber nicht öffnen lässt, nimmt sie die Personalausweisnummer ihrer Mutter.

Siehe Nr. 4

Auch von Nina hat Luka ein Partybild gemacht. Das sieht so lustig aus, dass er es ins Internet stellt.

Siehe Nr. 4

Hakan dreht einen Film im Freibad. Am Abend zeigt er den seinen Freunden.

Siehe Nr. 1

Lisa hat im Internet eine CD ersteigert – dafür ist ihr gesamtes Taschengeld draufgegangen.

Siehe Nr. 4

Der selbstgedrehte Film von Hakan kommt so gut an, dass Kai-Ole beschließt, ihn bei einem Internetvideoportal hochzuladen.

Siehe Nr. 1

Amelie hat ein cooles Partybild von Claas gemacht. Sie stellt es als Bildschirmschoner ein.

Siehe Nr. 5

Tom hat sich online bei einer Tauschbörse angemeldet, in der er ohne Ende die neuesten Musikalben runterlädt und anderen anbietet.

Siehe Nr. 2

Nik meldet sich unter einem falschen Namen in einem neuen Chatroom an.

Siehe Nr. 3

Franca ist gestern 13 Jahre alt geworden. Sie möchte das neue Computerspiel ausprobieren, das so gekennzeichnet ist: USK ab 16 freigegeben.

Siehe Nr. 5+6

Svetlana knackt den Kopierschutz des Computerspiels und brennt es dann zwanzig Mal.

Siehe Nr. 5+6

Jonas möchte seiner Freundin die Kopie einer DVD zum Geburtstag schenken. Da die DVD keinen Kopierschutz hat, funktioniert das Brennen auch problemlos.

„Weiße Weste“ ?!


 Infoblatt

Diese Gesetze können dir helfen, die richtige Lösung zu finden:

Der Taschengeldparagraph **1**

(§ 110 des Bürgerlichen Gesetzbuchs)

Ein Minderjähriger, der das 7. Lebensjahr vollendet hat, darf frei über sein Taschengeld entscheiden. Dasselbe gilt für Geldgeschenke von Dritten (z.B. von dem Onkel oder der Oma), die die Eltern genehmigen. Nur wenn ein Kauf die Höhe des Taschengelds übersteigt oder es sich um ein Abo handelt, müssen die Eltern zustimmen.

Liste jugendgefährdender Medien **2**

(§18 des Jugendschutzgesetzes)

Das Jugendschutzgesetz definiert Inhalte von Medien, die nicht für Jugendliche geeignet sind. Der Gesetzgeber verpflichtet die Anbieter solcher Inhalte durch technische Maßnahmen sicherzustellen, dass Jugendliche diese Angebote nicht nutzen können. Im Internet werden dafür zum Beispiel sogenannte Altersverifikationssysteme eingesetzt. Diese prüfen, ob der User mindestens 18 Jahre alt ist.

Kennzeichnung von Filmen und Spielprogrammen **3**

(§14 des Jugendschutzgesetzes)

Die obersten Landesjugendbehörden nehmen Alterskennzeichnungen von Computerspielen und Filmen vor. Filme und Spiele, die mit einer Altersfreigabe versehen sind, dürfen erst ab dem jeweils angegebenen Alter angesehen bzw. benutzt werden. Diese Angaben sind rechtlich verbindlich. Kennzeichnung von Spielen (USK) & Filmen (FSK): USK = Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle; FSK = Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft.

Recht am eigenen Bild **4**

(§22 des Kunsturheberrechtsgesetzes)

Hierbei handelt es sich um eine besondere Form des Persönlichkeitsrechts. Das Gesetz besagt, dass jede Person ein Recht darauf hat, selbst zu bestimmen, ob ein Bild von ihr veröffentlicht werden darf. Handelt es sich bei der abgebildeten Person um eine Minderjährige/einen Minderjährigen ist die Zustimmung der Eltern erforderlich. Nur für den privaten Zweck dürfen Bilder auch ohne Genehmigung der Person bzw. deren Eltern verwendet werden.

Urheberrechtsgesetz **5**

(insbesondere §2)

Dieses Gesetz gewährt Urhebern von Werken der Literatur, Kunst und Wissenschaft Schutz vor Diebstahl. Der Urheber hat das alleinige Recht sein Werk zu vervielfachen und zu verkaufen. Zu den zu schützenden Werken persönlicher geistiger Schöpfung zählen u.a. Reden und Computerprogramme, Werke der Musik, Werke der bildenden Künste, Lichtbildwerke und Filmwerke.

Privatkopie **6**

(§53 des Urheberrechts)

Die sogenannte „Privatkopie“ ist eine Einschränkung des Urheberrechtsgesetzes. Ist auf CDs oder DVDs kein Kopierschutz vorhanden, dürfen einige wenige Kopien gemacht werden, allerdings nur für den privaten Gebrauch, die eigene Familie, Freundinnen oder Freunde.

„Weiße Weste“?! | Lösung

Erlaubt

Hakan dreht einen Film im Freibad. Am Abend zeigt er den seinen Freunden.

Amelie hat ein cooles Partybild von Claas gemacht. Sie stellt es als Bildschirmschoner ein.

Jonas möchte seiner Freundin die Kopie einer DVD zum Geburtstag schenken. Da die DVD keinen Kopierschutz hat, funktioniert das Brennen auch problemlos.

Nik meldet sich unter einem falschen Namen in einem neuen Chatroom an.

Lisa hat bei eBay eine CD ersteigert – dafür ist ihr gesamtes Taschengeld draufgegangen.

Verboten

Um eine Internetseite öffnen zu können, muss Mia die Nummer ihres Personalausweises eingeben. Da die Seite sich damit aber nicht öffnen lässt, nimmt sie die Personalausweisnummer ihrer Mutter.

Auch von Nina hat Luka ein Partybild gemacht. Das sieht so lustig aus, dass er es ins Internet stellt.

Der selbstgedrehte Film von Hakan kommt so gut an, dass Kai-Ole beschließt, ihn bei einem Internetvideoportal hochzuladen.

Tom hat sich online bei einer Tauschbörse angemeldet, in der er ohne Ende die neusten Musikalben runterlädt und anderen anbietet.

Franca ist gestern 13 Jahre alt geworden. Sie möchte das neue Computerspiel ausprobieren, das so gekennzeichnet ist: USK ab 16 freigegeben.

Marek ist 14 Jahre alt. Gestern hat er sich ein Handyklingelton-Abo für 12 Euro monatlich gekauft.

Svetlana knackt den Kopierschutz des Computerspiels und brennt es dann zwanzig Mal.

Wer spielt was?



Spielanleitung:

Am Spiel beteiligen sich mindestens drei Personen. Eine stellt die Fragen und gibt drei mögliche Antworten vor. Die anderen schätzen, welche Antwort die richtige ist. Die richtige Lösung ist **fett** gedruckt.


Wer richtig schätzt, bekommt einen Punkt. Die Punkte werden notiert und wer zum Schluss die meisten hat, gewinnt.

Die Aufgabe des Vorlesens wird in jeder Runde reihum getauscht.

Die richtigen Antworten kommen aus den Ergebnissen der JIM-Studie*.

Du kannst diese Aufgabe auch digital bearbeiten!



Oben rechts ist immer ein . Dort kannst du die Gesetze nachlesen.

*Jugend, Information, (Multi-)Media-Studie (JIM) 2017.
Zu finden unter www.mpfs.de
Falls es neuere Daten gibt, sind diese auch auf der Website zu finden.

Wer spielt was?

<p>Wie viele 12-19-jährige Jugendliche spielen täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele?</p> <hr/> <p>34% 54% 62%</p>	<p>Wie viele 12-19-jährige Mädchen spielen nie digitale Spiele?</p> <hr/> <p>10% 18% 20%</p>
<p>Wie viele 12-19-jährige Jungen spielen nie digitale Spiele?</p> <hr/> <p>3% 5% 10%</p>	<p>Was ist das beliebteste digitale Spiel bei 12-19-jährigen Mädchen?</p> <hr/> <p>Singstar Candy Crush Die Sims</p>
<p>Welche digitalen Spiele werden am häufigsten gespielt?</p> <hr/> <p>Online-Spiele am Computer Konsolenspiele Handyspiele</p>	<p>Welches Land weltweit hat die größten Umsätze im Videospielebereich?</p> <hr/> <p>USA China Japan</p>
<p>Wie lange spielen Jungen im Durchschnitt täglich von Montag bis Freitag?</p> <hr/> <p>66 Minuten 86 Minuten 124 Minuten</p>	<p>Wie hoch ist der Umsatz des Marktes für Computerspiele in Deutschland jährlich im Durchschnitt?</p> <hr/> <p>2,66 Milliarden Euro 3,45 Milliarden Euro 4,87 Milliarden Euro</p>
<p>Welches europäische Land hat den größten Markt an Computerspielen?</p> <hr/> <p>Schweiz Großbritannien Deutschland</p>	<p>Was ist das beliebteste digitale Spiel bei Jungen?</p> <hr/> <p>FIFA (Platz1: 23%) Minecraft (Platz 2: 14%) Grand Theft Auto (Platz 2: 14%)</p>
<p>An welchen Geräten spielen Mädchen am häufigsten?</p> <hr/> <p>Handy/Smartphone Computer/Laptop Spielekonsole</p>	<p>An welchen Geräten spielen Jungen am häufigsten?</p> <hr/> <p>Handy/Smartphone Spielkonsole Computer/Laptop</p>

Wer spielt was?

<p>Wie viel Prozent der 12-19-jährigen Mädchen spielen täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele?</p> <hr/> <p>33% 41% 53%</p>	<p>Wie viel Prozent der 12-19-jährigen Jungen spielen täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele?</p> <hr/> <p>63% 73% 83%</p>
<p>Wie viele Minuten spielen Jungen durchschnittlich am Wochenende?</p> <hr/> <p>125 Min 163 Min 183 Min</p>	<p>Wie lange spielen Mädchen täglich von Montag bis Freitag durchschnittlich?</p> <hr/> <p>36 Min 42 Min 56 Min</p>
<p>Wie viele Minuten spielen Mädchen durchschnittlich am Wochenende?</p> <hr/> <p>51 Min 86 Min 106 Min</p>	

Wie alt musst du sein?



Zur Aufgabe gehört:
Videoclip



Aufgabe:

1. Stelle dir vor, du suchst ein Computerspiel für deinen 10-jährigen Cousin. Überlege dir und notiere, welche Inhalte ein Spiel deiner Meinung nach nicht zeigen sollte.
2. Sieh dir nun den Videoclip *Wie alt musst du sein?* an und beantworte diese und die folgenden Fragen ebenfalls schriftlich:
 - a) Welche Inhalte dieses Spiels findest du attraktiv und angemessen für ein Kind, welche findest du bedenklich und unpassend?
 - b) Würdest du dieses Spiel deinem kleinen Cousin schenken?
Wie alt müsste ein Kind sein, dem du dieses Spiel schenken würdest? Begründe deine Entscheidung.
 - c) Kennst du andere Spiele, bei denen du weitere Bedenken hättest und die du deshalb nicht für jüngere Kinder empfehlen würdest? Nenne Beispiele und Bedenken.
 - d) Lies das Infoblatt zu Altersfreigaben. In welche USK würdest du das Spiel einordnen? Begründe deine Antwort.

! Lösung

Die USK* für dieses Spiel findest du unten auf der Seite *Infoblatt zu Altersfreigaben*.

*USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Wie alt musst du sein?

Infoblatt

Altersfreigaben

In Deutschland dürfen Spiele nur dann öffentlich verbreitet werden, wenn sie ein Alterskennzeichen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) erhalten haben. „Öffentlich verbreitet“ heißt, dass Menschen das Spiel an andere weitergeben, die sie nicht kennen (z.B. jemand verkauft das Spiel, jemand anders kauft, egal ob im Supermarkt oder privat. Oder: Jemand stellt Rechner auf, an denen andere spielen dürfen.).

Die USK prüft also jedes Spiel, bevor es in Deutschland veröffentlicht wird.

Damit nicht einer allein entscheiden muss, sehen sich mehrere Menschen das Spiel an, diese sind das Prüfungsgremium. Damit diese aber nicht alle das ganze Spiel spielen müssen, gibt es Spieletesterinnen und Spieletester. Sie spielen das Spiel durch und müssen dann dem Prüfungsgremium die Situationen zusammenfassen, die wichtig für eine Altersfreigabe sein können. Sie dürfen keinen Vorschlag zur Freigabe machen. Sie müssen nach den Regeln der USK prüfen und das Spiel dann neutral vorführen.

Dann entscheidet das Prüfungsgremium. Im Prüfungsgremium sitzen Gutachterinnen und Gutachter. Diese werden berufen, das heißt: eine Gruppe in der z.B. die Kirchen, Jugendverbände, oder Universitäten vertreten sind, sucht diejenigen aus, die später als Gutachterinnen und Gutachter die Spiele bewerten. Diese können aus allen Berufsgruppen kommen und sollen unsere Gesellschaft repräsentieren.

Die Spielefirmen können nun bei der USK ein Spiel abgeben, bevor sie es in Deutschland verkaufen wollen. Dann wird gespielt und das Prüfungsgremium entscheidet. Das Spiel bekommt dann eine **Altersfreigabe**. Wenn der Hersteller meint, diese Einstufung sei ungerechtfertigt, kann er sich beschweren. Ein Spiel wird dann noch bis zu zwei Mal getestet. Dann steht eine Altersfreigabe fest.

Diese Altersfreigabe sagt nur, dass das Spiel ab diesem Alter für Kinder unproblematisch erscheint.

Das heißt aber nicht, dass Kinder ein Spiel ab diesem Alter spielen sollten!

Manche Spiele werden verboten, weil sie das Strafgesetz verletzen. Das kann z.B. sein, wenn sie zum Rassenhass (§130 StGB (Strafgesetzbuch): Volksverhetzung) aufrufen. Dieses Verbot ist keine Alterseinstufung und hat nichts mit der USK zu tun. Manche Spiele werden „indiziert“, weil sie dazu beitragen könnten, dass Jugendliche gefährliche Meinungen entwickeln könnten, z.B. dass man durch das Anwenden von viel schwerer Gewalt Probleme lösen könnte. Dies beschließt dann nicht die USK, sondern die BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien).

In anderen europäischen Ländern werden Spiele nach Einstufung der PEGI (Pan European Game Information) eingestuft. Hier erhält der Verlag, der die Spiele verkauft einen langen Fragebogen, bei dem er ankreuzen muss, was alles in dem Spiel vorkommt. Dieser Fragebogen wird dann ausgewertet und daraus entsteht die Einstufung der PEGI.

! Lösung zur Aufgabe

Das Spiel hat eine USK von 12.

Weitere Informationen findest du unter <https://www.schau-hin.info/informieren/medien/spielen/wissenswertes/altersfreigaben-fuer-games.html>

Wie alt musst du sein?

Infoblatt

Die Kennzeichen der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)

Die fünf Kennzeichen und was sie bedeuten.

Die Alterseinstufungen der USK finden sich auf jeder Spieleverpackung und in der Regel auf jedem Datenträger. Auch in einem seriösen Online-Shop wird immer auf die USK-Kennzeichen verwiesen.



Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß §14 JuSchG (Jugendschutzgesetz).

Spiele mit diesem Siegel sind aus der Sicht des Jugendschutzes für Kinder jeden Alters unbedenklich. Sie sind aber nicht zwangsläufig schon für jüngere Kinder verständlich oder gar komplex beherrschbar.



Freigegeben ab 6 Jahren gemäß §14 JuSchG.

Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Spielangebote versetzen den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume oder scheinen durch Aufgabenstellung oder Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter sechs Jahren.



Freigegeben ab 12 Jahren gemäß §14 JuSchG.

Kampfbetonte Grundmuster in der Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. Gewalt ist nicht in alltagsrelevante Szenarien eingebunden.



Freigegeben ab 16 Jahren gemäß §14 JuSchG.

Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.



Keine Jugendfreigabe gemäß §14 JuSchG.

In allen Spielelementen reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass §14JuSchG Abs.4 und §15 JuSchG Abs.2 und 3 (»Jugendgefährdung«) nicht erfüllt sind.

Wissensspiel Medien



auch digital:
www.kahoot.it



Spielanleitung A

Spielfeld: (mit Spielsteinen, Würfeln und Spielfeld, Aktions-, Joker- und Wissenskarten)

- 2 - 4 Personen erhalten pro Person einen Spielstein und setzen ihn auf ein Startfeld.
- Die oder der Jüngste beginnt zu würfeln und läuft mit dem Spielstein die Augenzahl des Würfels auf den Spielfeldern vor.
- Im Uhrzeigersinn geht's weiter.
- Wer eine 6 würfelt, darf nochmal.
- Wenn zwei Steine auf einem Spielfeld landen, muss der erste Spielstein ein Feld zurück.
- Gewonnen hat, wer zuerst im Ziel ankommt. Dieses muss allerdings **genau** getroffen werden! Wenn zwei in der gleichen Runde ankommen gewinnt die Person mit den meisten Wissenskarten.

Aktionsfeld:

Wenn du hier landest, ziehst du eine Aktionskarte und gibst sie einer Mitspielerin/einem Mitspieler. Diese/dieser liest die Karte vor!

Wenn die Aktion erledigt ist, **rückst du 2 Felder vor**.

Wenn du die Aktion nicht schaffst: **4 Felder zurück!**



Jokerkarten:

Es gibt insgesamt 6 Karten, die als **Joker** eingesetzt werden können.

Der Joker kann genutzt werden, wenn ihr eine Wissenskarte nicht beantworten könnt. Achtung, die Karten nicht laut vorlesen und nicht an eine Mitspielerin/einen Mitspieler weitergeben.



Wissensfeld:

Wenn du hier landest, ziehst du eine Wissenskarte und gibst sie einer Mitspielerin oder einem Mitspieler. Diese Person liest die Karte vor!

Wenn du die Frage **richtig** beantwortest, rückst du **3 Felder vor**.

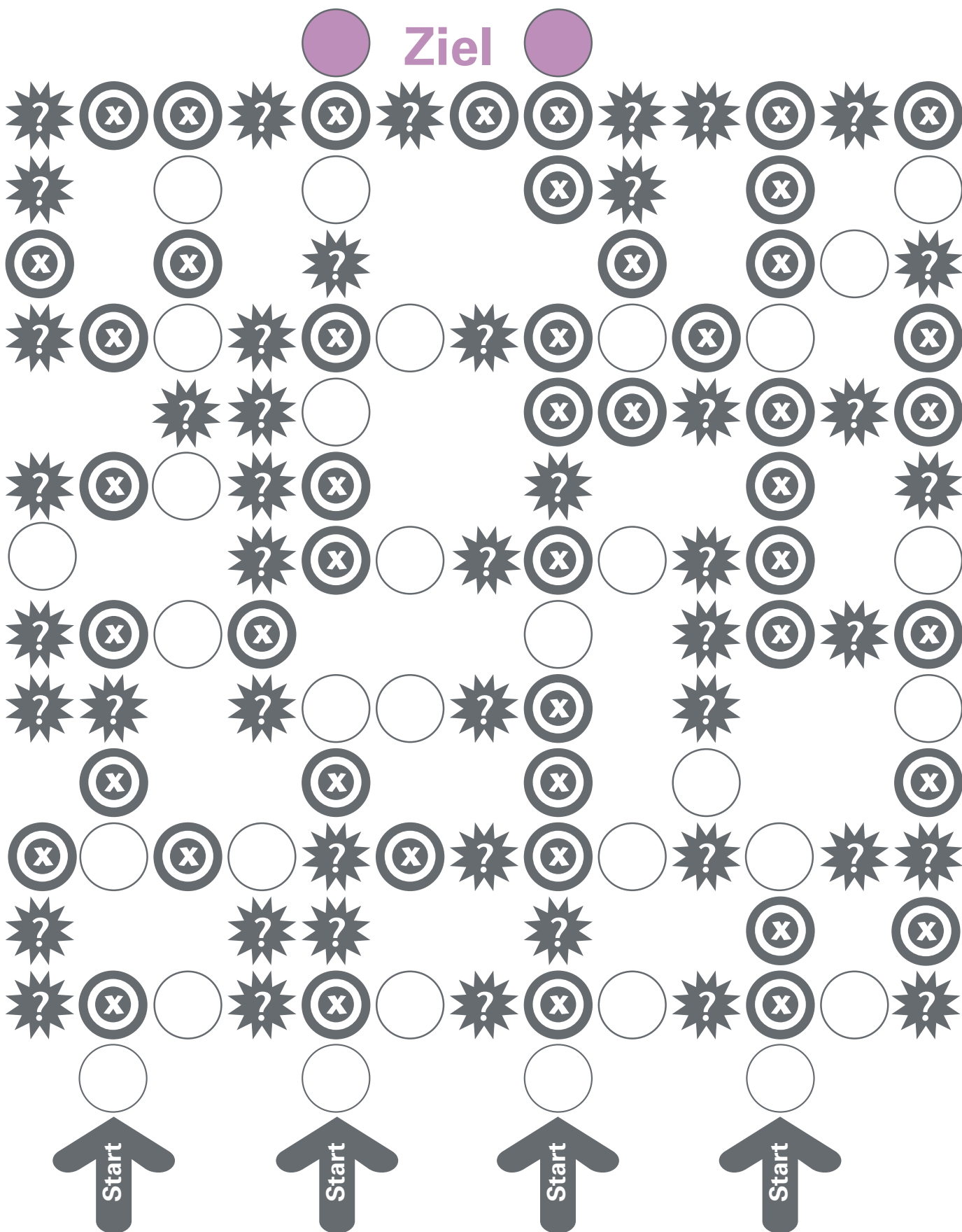
Wenn du **falsch** antwortest: **2 Felder zurück!**



Spielanleitung B – nur mit Wissenskarten

Eine Mitspielerin oder ein Mitspieler zieht eine Wissenskarte und liest die Frage vor. Wer von den anderen die Antwort **zuerst** nennen kann, darf die Karte behalten und die nächste Wissenskarte vorlesen. Ziel: Jede Person sammelt möglichst viele Karten.

Wissensspiel Medien – Spielplan



Wissensspiel Medien

Aktionskarten Seite 1



 <p>Sage den Vor- und Nachnamen deines linken Sitznachbarn rückwärts auf!</p>	 <p>Zeichne in 10 Sekunden ein Tier! Die anderen müssen es erraten!</p>
 <p>Sage das 1 x 7 rückwärts auf!</p>	 <p>Mache jeder oder jedem der anderen, die mitspielen, ein ernst gemeintes, echtes Kompliment!</p>
 <p>Berühre mit deiner Zunge deine Nase!</p>	 <p>Schreibe innerhalb von 30 Sekunden 5 europäische Hauptstädte auf!</p>
 <p>Nenne innerhalb von 30 Sekunden 5 Stärken von dir! Ab jetzt!</p>	 <p>Setze eine Runde aus.</p>
 <p>Erzähle einer Mitschülerin eine Minute lang, was für tolle Schuhe sie hat.</p>	 <p>Mache 10 Liegestütze!</p>
 <p>Rücke ein Feld vor!</p>	 <p>Denke dir eine Aktion aus!</p>

Wissensspiel Medien

Wissenskarten Seite 1

<p>Was bedeutet das Wort „streamen“?</p> <p>Dies ist ein Vorgang zur Datenübertragung von z.B. Videos aus dem Internet. Dabei werden die Daten nicht gespeichert.</p>	<p>Gibt es ein eigenes Gesetz zu Cybermobbing (=absichtliches Beleidigen, Bloßstellen oder Belästigen mit Hilfe moderner Kommunikationsmittel)?</p> <p>Nein, aber es greifen mehrere Gesetze des Strafgesetzbuches, wodurch Cybermobbing mit Geld- oder Freiheitsstrafen verurteilt werden kann.</p>
<p>Wer wird eher zum Cybermobber: Jungen oder Mädchen?</p> <p>Jungen und Mädchen werden gleichhäufig zu Cybermobbern.</p>	<p>Was kannst du bei Cybermobbing tun?</p> <p>Eine Anzeige bei der Polizei machen. Fotos und Chatverläufe als Beweise sichern. Die Mobberin/den Mobber blockieren. Das Mobbing dem Onlinedienst melden.</p>
<p>Ist langes Spielen am Computer bedenklich für die körperliche Gesundheit?</p> <p>Ja, es kann sehr anstrengend für die Augen sein. Auch das lange Sitzen ist ungesund. Oftmals macht sich das durch Kopf- und Rückenschmerzen bemerkbar.</p>	<p>Was sind Ego-Shooter?</p> <p>Ego-Shooter sind eine Kategorie von Computerspielen. Die Spielerin/der Spieler bekämpft aus der Ich-Perspektive mit Schusswaffen andere Spielerinnen/Spieler oder computergesteuerte Gegner.</p>
<p>Warum werden Jugendliche zu Cybermobbern? Nenne 2 Gründe.</p> <p>Um von eigenen Minderwertigkeitskomplexen abzulenken. Weil sie Angst haben, selbst zu Mobbingopfern zu werden. Aus Spaß und um Langeweile zu vertreiben. Um Anerkennung von anderen zu bekommen und cool dazustehen.</p>	<p>Welche Spiele werden ohne Altersbeschränkung freigegeben?</p> <p>Spiele, die keine Gewaltdarstellungen enthalten und Kinder nicht verängstigen oder überfordern können.</p>
<p>Ist es strafbar, wenn man Lieder oder Spiele aus dem Internet downloaded, ohne dafür zu bezahlen?</p> <p>Nein, strafbar wird es erst dann, wenn du Lieder oder Spiele anderen zur Verfügung stellst. Dieses geschieht z.B. automatisch in Tauschbörsen.</p>	<p>Was ist die Gefahr für Spielerinnen und Spieler, die von einer Abhängigkeit bedroht sind?</p> <p>Sie fühlen sich in der virtuellen Welt wohler und sicherer als in der realen Welt. Sie weichen den Problemen in der realen Welt aus.</p>
<p>Was ist ein „Nickname“ und wofür braucht man den?</p> <p>„Nickname“ bedeutet Spitzname. Diesen sollte man sich zu seiner eigenen Sicherheit, beispielsweise in einem Chatroom ausdenken, um anonym zu bleiben.</p>	<p>Kinder sollten nicht zu früh internetfähige Handys besitzen. Welches Alter wird von Experten empfohlen?</p> <p>Kinder sollten erst ab 12 Jahren ein internetfähiges Handy besitzen.</p>









Wissensspiel Medien

Wissenskarten Seite 2

<p>Können Computerspiele ganz verboten werden?</p> <hr/> <p>Ja, wenn es sich um grausame und/oder unmenschliche Gewaltdarstellungen handelt (§131 StGB).</p> 	<p>Wodurch lässt sich das Gewinnen bei Glücksspielen beeinflussen?</p> <hr/> <p>Gar nicht. Es ist vorwiegend zufällig, ob man gewinnt.</p> 
<p>Was können Gefahren bei Computerspielen sein? Nenne 3 Risiken!</p> <hr/> <p>Bei Jüngeren: emotionale Überforderung, Schlafmangel. Bei exzessiver Nutzung: Abhängigkeit möglich (v.a. Online-Spiele)</p> 	<p>Was sind frühe Anzeichen einer möglichen Internetabhängigkeit? Nenne mindestens 3!</p> <hr/> <p>Nachlassen anderer Interessen, Leistungsrückgang, Müdigkeit, Dauer-Online-Bedürfnis</p> 
<p>Wie wirkt Gewalt in Spielen auf jüngere Kinder? Nenne 2-3 mögliche Wirkungen!</p> <hr/> <p>Sie können Angst bekommen, schlecht schlafen, weinen, die Gewalt nachahmen</p> 	<p>Ist Online-Poker in Deutschland erlaubt?</p> <hr/> <p>Nicht, wenn um Geld gespielt wird. Im Internet sind alle Glücksspiele um Geld verboten.</p> 
<p>Was sind hilfreiche Maßnahmen für einen Ausstieg aus einer Abhängigkeit vom Internet? Nenne 3 Tipps!</p> <hr/> <p>Buch führen über Online-Zeiten, Computer immer ganz herunterfahren – kein Standby, sich außerhalb des Netzes verabreden, Hobbies ausbauen, sich Hilfe holen (Familie, Beratungsstellen, Freunde).</p> 	<p>Was ist an Online-Spielen problematisch?</p> <hr/> <p>Das Spiel entwickelt sich immer weiter, auch wenn man nicht daran teilnimmt. Das Risiko in eine Abhängigkeit zu geraten, ist groß.</p> 
<p>Was können Jugendliche lernen, wenn sie am PC spielen? Nenne 3 Dinge!</p> <hr/> <p>Strategiedenken, Kreativität, Kommunikation, Logik, Fairness, Schnelligkeit, Reaktionsvermögen.</p> 	<p>Was regelt die USK?</p> <hr/> <p>Die Altersfreigabe von Computer- und Videospielen</p> 
<p>Wie viele Menschen weltweit benutzen ca. soziale Netzwerke?</p> <hr/> <p>800 Millionen</p> 	<p>Stimmt es, dass es wahrscheinlicher ist, vom Blitz erschlagen zu werden als im Lotto zu gewinnen?</p> <hr/> <p>Ja, die Gewinnwahrscheinlichkeit beim Lotto ist tatsächlich so gering. Lotto: 1:140.000.000, Blitz: 1:3 000 000</p> 

Wissensspiel Medien

Jokerkarten Seite 3

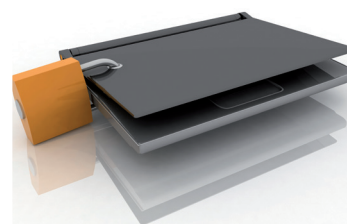
<p>Ab welchem Alter darf man an Glücksspielen teilnehmen?</p> <hr/> <p>Ab 18 Jahren.</p> 	<p>Denke dir eine Frage aus!</p> <hr/> 
<p>Joker – Achtung, nicht laut vorlesen!</p> <hr/> <p>Du hast 60 Sekunden Zeit, pantomimisch und ohne ein Wort zu sagen, den Begriff „Internet“ von den anderen erraten zu lassen.</p> 	<p>Joker – Achtung, nicht laut vorlesen!</p> <hr/> <p>Du hast 60 Sekunden Zeit, pantomimisch und ohne ein Wort zu sagen, den Begriff „Ballerspiel“ von den anderen erraten zu lassen.</p> 
<p>Joker – Achtung, nicht laut vorlesen!</p> <hr/> <p>Du hast 60 Sekunden Zeit, pantomimisch und ohne ein Wort zu sagen, den Begriff „Youtube“ von den anderen erraten zu lassen.</p> 	<p>Joker – Achtung, nicht laut vorlesen!</p> <hr/> <p>Du hast 60 Sekunden Zeit, pantomimisch und ohne ein Wort zu sagen, den Begriff „Smartphone“ von den anderen erraten zu lassen.</p> 
<p>Joker – Achtung, nicht laut vorlesen!</p> <hr/> <p>Du hast 60 Sekunden Zeit, pantomimisch und ohne ein Wort zu sagen, den Begriff „wireless“ von den anderen erraten zu lassen.</p> 	<p>Joker – Achtung, nicht laut vorlesen!</p> <hr/> <p>Du hast 60 Sekunden Zeit, pantomimisch und ohne ein Wort zu sagen, den Begriff „Tastatur“ von den anderen erraten zu lassen.</p> 

Wo ist Klaus?



Jahrgangsstufen: 9 bis 10

Zur Aufgabe gehört:
Videoclip



Der Videoclip „Wo ist Klaus?“ wurde in viele europäische Sprachen übersetzt und mit mehreren Filmpreisen ausgezeichnet. Schaut euch den Clip auf eurem PC oder unter www.klicksafe.de an.

Aufgabe:

Erstellt eine Filmanalyse. Verwendet dafür die folgende Vorlage. Legt eine solche Tabelle auf einem Extrablatt an und füllt sie aus.

„Wo ist Klaus?“ – Filmanalyse der Gruppe...

Aufgabe	Ergebnis der Gruppe
1. Zielgruppe des Films: Für wen ist dieser Clip gedreht worden?	
2. Entscheidet euch für eine Filmszene (Szene 1, 2, 3 oder 4)! ● Beschreibt die Person, die in dieser Szene zu Besuch kommt.	Szene ...
● Welche Gefahr wird in dieser Szene dargestellt?	Szene ...
3. Warum ist das Verhalten der Mutter ungewöhnlich?	
4. Der Clip endet mit den Sätzen „Im wirklichen Leben würden Sie Ihre Kinder schützen. Dann machen Sie es doch auch im Internet.“ Was können Eltern zum Schutz ihrer Kinder tun?	

+ Zusatzaufgabe

1. Ist der Clip lustig? Begründet eure Entscheidung.
2. Für Filmexpertinnen und -experten:

Mit welchen Kameraperspektiven (Kameraeinstellungen) wird gearbeitet und was bewirken sie? Wie werden Geräusche eingesetzt und was bewirken sie?