





# Digitale Medien: Chancen und Risiken

## Ein Lernarrangement für die Jahrgangsstufen 7-10

### Inhalt:

#### Information für Lehrkräfte

● Hintergrund .....	4
● Angestrebte Kompetenzen .....	6
● Überblick über das Lernarrangement .....	7
· Aufgaben im Klassenverband .....	8
· Projektorientierte Aufgaben .....	9
· Unterrichtswerkstatt .....	11
● Hinweise zur Umsetzung .....	12
● Einbeziehung der Sorgeberechtigten .....	13
● Einsatz von Learning-Apps und digitalem Wissensspiel .....	15
● Auswahl von Internetadressen zum Thema .....	17

#### Aufgaben im Klassenverband

● Medienkarten .....	20
● Konsumprofil .....	25
● Chancen und Risiken .....	26
● Vom nützlichen zum abhängigen Mediengebrauch .....	27
● Weniger ist mehr .....	29
● Cybermobbing .....	31
● Umgang mit Klassenchats .....	36
● Alles Multitasking oder was? .....	38
● Real-Live-Challenges .....	40
● Gründe – Wirkungen – Folgen von Mediengebrauch .....	41
Impressum .....	43

## Hintergrund

Digitale Medien<sup>1</sup> spielen im Alltag jedes Menschen eine große Rolle und verändern sich ständig. Kinder und Jugendliche haben teilweise einen anderen Umgang mit ihnen als ihre Eltern oder Lehrkräfte. Sie beziehen diese in ihren Lebensalltag selbstverständlich ein und sind offen gegenüber neuen technischen Möglichkeiten. Medien bieten jungen Menschen viele **Chancen** im sozialen, emotionalen, schulischen und beruflichen Bereich – Vernetzung, Kommunikation, Unterhaltung, Wissensvermittlung etc.

Gleichzeitig bergen die digitalen Medien auch **Risiken**: Themen wie Cybermobbing, exzessive Mediennutzung, Internetsucht, sexuelle Übergriffe, Datenschutz etc. prägen die Diskussionen und beschäftigen Jugendliche, Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen, Medien und Wissenschaft<sup>2</sup>. Die Forschung steckt in diesem Bereich noch in den Anfängen und die vorliegenden Studien sind in ihren Voraussetzungen und Kriterien so wenig vergleichbar, dass Begriffe wie „Mediensucht“ oder „Internetsucht“ wissenschaftlich noch nicht eindeutig definiert sind<sup>2</sup>.

Auch im schulischen Alltag ist die Medienwelt präsent. Zum einen ist es eine Herausforderung für die Lehrkräfte, Medien im Unterrichtsgeschehen sinnvoll einzusetzen. Zum anderen hat die private Mediennutzung der Jugendlichen auch im Schulalltag Einfluss auf ihr Verhalten: Viele Gespräche über neueste mediale Errungenschaften, Klassenchats, übermüdete Schülerinnen und Schüler, Cyberkonflikte bis hin zu -mobbing etc. beeinflussen das Klassenklima und häufig auch schulische Erfolge bzw. Misserfolge mit. Gute schulische Medienbildung bedeutet daher immer auch „die Fähigkeit, sich verantwortungsvoll in der virtuellen Welt zu bewegen (...) und neben den Chancen auch die Risiken und Gefahren von digitalen Prozessen zu erkennen“<sup>3</sup>.

Ziel des vorliegenden Unterrichtsmaterials ist es daher, **Kinder und Jugendliche dabei zu unterstützen, Chancen der digitalen Medien zu nutzen und Risiken zu vermeiden.**

Dabei liegen die Risiken in den Bereichen Sucht und Gewalt im Fokus. Die mit Blick auf Internet- und Handynutzung wichtigen Themen „sexualisierte Gewalt“, „sexueller Missbrauch“ und „Pornografie“ werden im Rahmen dieses Lernarrangements mit Ausnahme der Aufgabe „Wo ist Klaus?“ bewusst nicht aufgegriffen. Um diese Themen mit Schülerinnen und Schülern adäquat bearbeiten zu können, ist nicht nur eine medienpädagogisch, sondern auch eine sexualpädagogisch ausgerichtete Qualifizierung der Lehrkräfte nötig. Dazu gehört, dass Lehrkräfte Handlungssicherheit im Umgang mit Sexualität und mit Situationen, in denen Kinder oder Jugendliche von eigenen Erfahrungen mit sexualisierter Gewalt bzw. Pornografie berichten, haben. Außerdem müssen Lehrkräfte wissen, wie Betroffene unter Einbindung von Beratungseinrichtungen und des Hilfesystems unterstützt werden können<sup>4</sup>.

1 Der Begriff „digitale Medien“ wird hier verwendet für alle elektronischen, digitalen, interaktiven Medien und den Kontext Multimedia und Netzpublikation.

2 Siehe dazu <http://www.tab-beim-bundestag.de/de/pdf/publikationen/berichte/TAB-Arbeitsbericht-ab166.pdf>;

3 In „Medienbildung in der Schule“, Beschluss der Kultusministerkonferenz (2012) oder „Bildung in der digitalen Welt“, Strategie der Kultusministerkonferenz (2016)

4 Entsprechende Fortbildungen werden in Hamburg vom LI in Kooperation Fachberatungsstellen angeboten, Kontakt: beate.proll@li-hamburg.de, in Schleswig-Holstein Kontakt über das IQSH

5 Prof. Paula Bleckmann, Thomas Mößle (2014): Position zu Problemdimensionen und Präventionsstrategien der Bildschirmnutzung, in: „Sucht“, Jg. 60, 235-247

6 <http://li.hamburg.de/mediypass/>

7 Das Konzept dieses Lernarrangements basiert auf dem Lernarrangement „Unterricht zur Suchtprävention mit Nikotin-, Alkohol- und Cannabiswerkstatt“, SuchtPräventionsZentrum, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg. Textelemente und einige Übungen entsprechen sich.

8 Autoren, Autorinnen und Kontaktadressen finden sich im Impressum

Neben der Auseinandersetzung mit dem Thema digitale Medien ist im Sinne einer nachhaltigen Sucht- und Gewaltprävention die Förderung von Lebenskompetenzen (Selbst- und Fremdwahrnehmung, Kommunikation, Umgang mit Stress, Problemlösung) unabdingbar<sup>5</sup>. Daher werden in diesem Lernarrangement auch Inhalte und Lern- und Arbeitsformen angeboten, die diese Kompetenzen fördern. Noch stärker medienpädagogisch ausgerichtete Inhalte, die ergänzend oder vorbereitend in jüngeren Jahrgängen durchgeführt werden können, finden sich online auch im Hamburger Medienpass<sup>6</sup>.

Das vorliegende Lernarrangement richtet sich vorrangig an Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 7-10 und bietet die Möglichkeit zum individualisierten Unterrichten in heterogenen Lerngruppen<sup>7</sup>. Es wurde in Kooperation von mehreren Präventionsfachstellen der Bundesländer Hamburg und Schleswig-Holstein<sup>8</sup> erarbeitet und nun zum zweiten Mal komplett überarbeitet und aktualisiert.

## Angestrebte Kompetenzen

---

### Die Schülerinnen und Schüler ...

... kennen sowohl nützliche Funktionen als auch mögliche Risiken bei der Nutzung digitaler Medien. Sie können daraufhin ihr eigenes Verhalten bezüglich der Nutzung digitaler Medien reflektieren. Sie können Risiken des Medienkonsums benennen und Alternativen entwickeln.

**Vor der Planung des Unterrichts und der Auswahl von geeigneten Inhalten oder Settings kann die Beantwortung der folgenden Frage zielführend sein:**

- **Was sollen die Schülerinnen und Schüler am Ende der Unterrichtssequenz verstanden haben?**
- **Was davon sollen alle verstanden haben?**
- **Was davon sollen einige / einzelne verstanden haben?**



# Überblick über das Lernarrangement

Die Inhalte des Lernarrangements sind in drei Bereiche gegliedert:



Diese lassen sich je nach Lerngruppe, der zu Verfügung stehenden Unterrichtszeit, der angestrebten Kompetenzen und der zu erarbeitenden Inhalte einsetzen. Alle drei Bereiche sollten prinzipiell zum Einsatz kommen, um vielfältige Zugänge zum Lerngegenstand zu ermöglichen.

Da sich die Gewichtung, die zeitliche Abfolge und die genaue Ausgestaltung der Unterrichtseinheit an der Lerngruppe und den Rahmenbedingungen der Schule orientieren, ist der zeitliche Ablauf individuell zu gestalten.

! Unter „Hinweise zur Umsetzung“ sind dazu Kriterien angefügt.

# Aufgaben im Klassenverband

Diese Aufgaben können verschiedene Funktionen haben.  
Die Schülerinnen und Schüler ...



Sie lassen sich zu Beginn der Unterrichtseinheit, als Start in den Tag oder in eine Stunde, als Abschluss einer Einheit oder als eigene Unterrichtssequenz einsetzen.

! Sie sind unter „Aufgaben im Klassenverband“ zu finden.

# Projektorientierte Aufgaben

Diese dienen der vertiefenden Auseinandersetzung mit dem Thema und erfordern Entscheidungen auf Seiten der Lehrkräfte sowie der Schülerinnen und Schüler (SuS).

## Projektorientierte Aufgaben

erfordern von den Lehrkräften die Beantwortung der Fragen ...

- > Welche Besonderheiten zeigt meine Lerngruppe?
- > Welche Aufgaben wähle ich für alle in der Lerngruppe aus? Welche für einzelne oder bestimmte Gruppen?
  - > Welche Vorgaben brauchen die SuS für die Präsentation von Arbeitsergebnissen?
  - > Welche Strukturhilfen (zum Vorgehen, Inhalt, zeitlichen Rahmen...) braucht meine Lerngruppe?
  - > Welche individuellen oder Kleingruppen-Hilfestellungen plane ich ein?
  - > Welche Sozialform für eine Aufgabe (Einzel-, Partner-, Gruppenarbeit) lege ich fest?
- > Welche Materialien muss ich bereitstellen?

## Projektorientierte Aufgaben

erfordern von den SuS die Beantwortung der Fragen ...

- > Welche Inhalte interessieren mich und möchte ich vertiefen?
- > Wie möchte ich meine Ergebnisse bearbeiten und präsentieren?
  - > Wie ist der Zeitplan, welche Schritte muss ich/müssen wir bedenken?
  - > Welche Materialien benötige und verwende ich?
  - > Welche Sozialform ist für mich und meine Aufgabe besonders geeignet? (Einzel-, Partner-, Gruppenarbeit)?
- > Welche Methoden und Lernwege wähle ich?

Projektorientierte Aufgaben verbinden komplexe Fragestellungen mit einer Handlungs- und Produktorientierung. Im Unterschied zu klassischem Projektunterricht kann die Bearbeitungsdauer der Aufgabe hier kürzer sein, so dass sie einerseits neben den Übungen im Klassenverband und den Werkstattaufgaben stattfinden kann, andererseits aber Raum für eine vertiefende Auseinandersetzung mit Themen lässt, die für die Schülerinnen und Schüler relevant sind. Kooperatives Lernen kann, muss aber nicht stattfinden. Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich – gesteuert von der Lehrkraft – für eine Darstellungsform als Ergebnispräsentation.

Je nachdem, wie erfahren Schülerinnen und Schüler mit komplexen Aufgaben und individualisiertem Lernen sind, verfügen sie über unterschiedliche Selbststeuerungsfähigkeiten, d.h. Fähigkeiten, ihre Lernwege, -inhalte und -methoden selbstständig zu wählen. Daran orientiert sich der Grad an Steuerung durch die Lehrkraft in den Aufgaben.

Komplex können die Aufgaben hinsichtlich ihrer Problemstellung, ihres Grades an Entscheidungs- und Gestaltungsmöglichkeiten oder ihres Beurteilungspotentials sein. Entscheidend ist, dass der Aufgabenkontext für die Schülerinnen und Schüler bedeutsam ist. Bei komplexen Aufgaben arbeiten sie auf den drei Denkebenen: Sammeln, Verarbeiten und Anwenden.

**Folgende Anforderungen lassen sich als Operatoren den drei Denkebenen zuordnen:**

## 1. Sammeln

Aufzählen, beschreiben, beobachten, nennen, erzählen, aufsagen, sich erinnern...

## 2. Verarbeiten

Vergleichen, unterscheiden, erläutern, begründen, ordnen, gegenüberstellen, sortieren, klassifizieren, zusammenfassen...

## 3. Anwenden

Entwickeln, planen, untersuchen, bewerten, spekulieren, vorhersagen, eine Hypothese aufstellen, ein Prinzip anwenden, Stellung nehmen, erörtern...

Komplexe Aufgaben sind kontextabhängig, da jede Schülerin und jeder Schüler sowie jede Lerngruppe unterschiedliche Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten und Einstellungen in Bezug auf den Lerngegenstand mitbringt. Daher können die Materialien an die Bedingungen der Lerngruppe angepasst werden.

---

**! Beispiele für Aufgaben und Darstellungsformen sind unter „Projektorientierte Aufgaben“ zu finden.**

# Unterrichtswerkstatt

In der Unterrichtswerkstatt kann die Auswahl der Aufgaben nach verschiedenen Kriterien erfolgen:



Zur Hilfe bei der Auswahl der Aufgaben dient die Übersicht für Lehrkräfte im Kapitel „Unterrichtswerkstatt“. Die Arbeitspässe der Schülerinnen und Schüler lassen sich digital verändern und ausdrucken. Je nach Umfang der ausgewählten Aufgaben sind 2-8 Doppelstunden zur reinen Werkstattarbeit nötig.

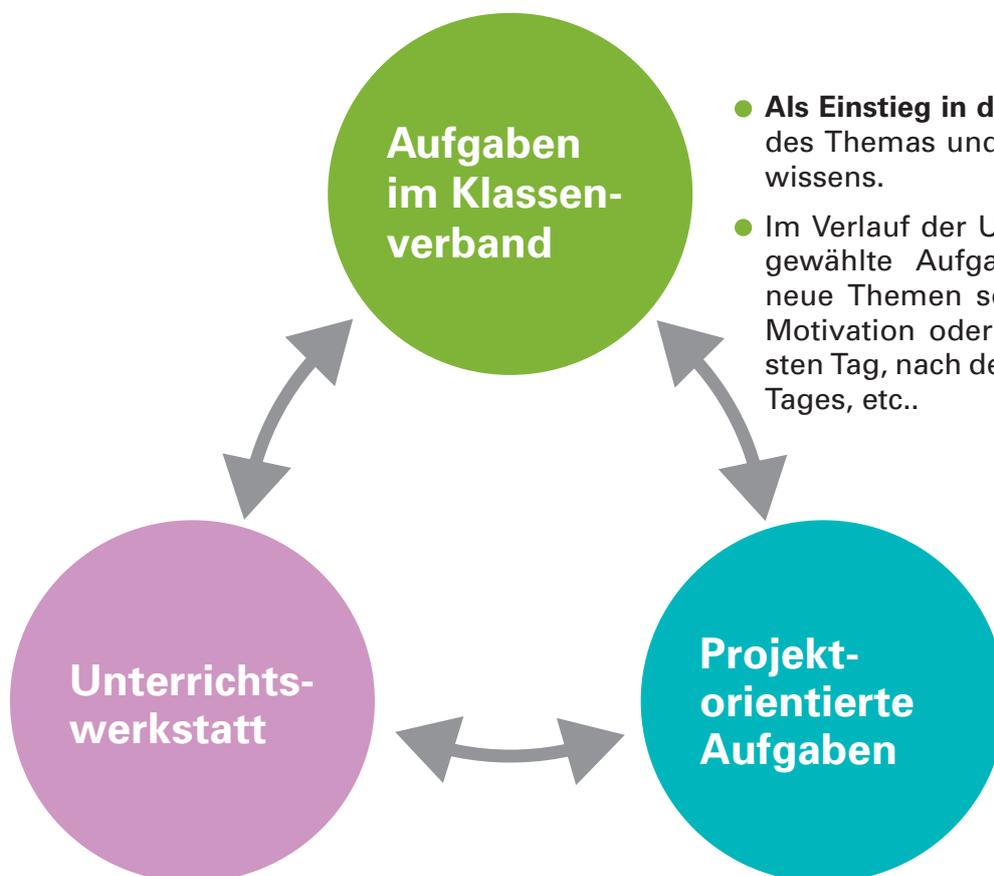
Die Lehrkraft entscheidet, wann eine Aufgabe als fertig bearbeitet gilt oder gibt Lösungshilfen, damit die Schülerinnen und Schüler Fehler korrigieren oder sinnvoll weiterarbeiten können. Die Vorstellung von Arbeitsergebnissen, gemeinsame Übungen zum Thema, Diskussionen o.ä. sollten zu Beginn oder Ende der jeweiligen Stunden erfolgen.

Die Werkstattaufgaben können auch als Lernstationen eingesetzt oder im Frontalunterricht genutzt werden, wenn es notwendig erscheint, dass alle zur gleichen Zeit ein bestimmtes Thema bearbeiten.

! Die Übersicht für Lehrkräfte, die veränderbaren Arbeitspässe und alle Werkstattaufgaben sind unter „Unterrichtswerkstatt“ zu finden.

## Hinweise zur Umsetzung

Die Reihenfolge und Intensität, in der die Bereiche des Lernarrangements im Unterricht umgesetzt werden, hängen von vielen Faktoren ab (z.B. zeitlicher Rahmen, Lerngruppe, Zielsetzung...). Die Lehrkraft (LK) muss zu Beginn der Unterrichtseinheit (UE) oder vor den jeweiligen Unterrichtsphasen verschiedene Rahmenbedingungen klären. Eine ist die Frage, wie die zur Verfügung stehende Zeit auf die drei verschiedenen Bereiche des Lernarrangements aufgeteilt werden soll. Auch die Bewertungskriterien sollten klar sein: Wann ist eine Aufgabe gut gelöst? Was ist Pflicht, was fakultativ? Welche Sozialformen können gewählt werden?



- **Als Einstieg in die UE**, zur Vorstellung des Themas und Aktivierung des Vorwissens.
- Im Verlauf der UE immer wieder ausgewählte Aufgaben als Einstieg in neue Themen sowie zur Aktivierung, Motivation oder Vertiefung am nächsten Tag, nach der Pause, am Ende des Tages, etc..

- Individualisierte Arbeitspässe strukturieren das Bearbeiten der Werkstattaufgaben.
- Ggf. werden einzelne Aufgaben, die der Lehrkraft besonders wichtig erscheinen, als Aufgaben im Klassenverband bearbeitet oder besprochen.
- Ggf. können Aufgaben aus der Werkstatt auch als projektorientierte Aufgabe genutzt werden.

- LK stellt Ziel und Arbeitsauftrag mit Hilfe des Handouts vor.
- LK stellt ggf. Themen zur Verfügung und gibt Arbeitshilfen.
- SuS entscheiden sich für Themen und Arbeitsgruppen.
- Ergebnissicherung und Präsentationen finden am Ende der Stunde, des Tages oder der UE statt.

! **Weitere Hilfen zur Umsetzung in den jeweiligen Kapiteln.**

# Einbeziehung der Sorgeberechtigten

Viele Sorgeberechtigte sind unsicher, wie sie mit dem Thema umgehen können und nicht selten bergen digitale Medien ein hohes Konfliktpotenzial in Familien. Für einen nachhaltig förderlichen Umgang mit digitalen Medien ist es von Vorteil, wenn Chancen und Risiken der Nutzung digitaler Medien nicht nur in der Schule, sondern auch in der außerschulischen Lebenswelt thematisiert werden.

## Anregungen für die Elternarbeit im Rahmen dieses Lernarrangements

- 1. Präsentation der Produkte** aus den „projektorientierten Aufgaben“ für die Sorgeberechtigten
  - im Anschluss an die Unterrichtseinheit auf einem Elternabend oder -nachmittag
  - auf dem nächsten regulären Klassenelternabend
- 2. Einbindung der Sorgeberechtigten** oder anderer Menschen aus dem Lebensumfeld
  - in Schulentwicklungsprozesse bzgl. digitaler Medien, z.B. die Smartphoneregulierung
  - in die projektorientierte Aufgabe z.B. durch Interviews, in Filmen
  - als Experten
  - mit technischem Support etc.
- 3. Direkte Ansprache von Sorgeberechtigten**, deren Kind den Lehrkräften im Verhalten oder durch Medienkonsum auffällt
  - frühzeitiges Thematisieren von auffälligen Verhaltensweisen oder Veränderungen des Kindes
  - Anbieten von Unterstützungsmöglichkeiten (z.B. Informationen, Kontaktadressen, etc.)
- 4. „Medienerziehung“ auf Elternabenden** behandeln
  - auf klassenübergreifenden themenspezifischen Elternabenden in der Schule, auf denen die Sorgeberechtigten Gelegenheit haben, eigene Fragen zu stellen und Probleme anzusprechen, Informationen zu erhalten und untereinander ins Gespräch zu kommen
  - Fachreferentinnen und -referenten zu Elternratssitzungen einladen, damit die Elternschaft einer Schule sich austauscht und Umgangsformen von Medien im Schulkontext diskutiert
  - regelmäßig als festen Punkt auf Klassenelternabenden mit Sachinformationen und Gelegenheit zum Austausch untereinander
  - die Schülerinnen und Schüler auf Elternabenden als „Expertinnen und Experten“ mit einbeziehen, evtl. auch auf Elternabenden in jüngeren Jahrgangsstufen

Zur Anregung sind im Folgenden mögliche Planungshilfen für einen thematischen Elternabend eingefügt.

! **Weitere Infos unter „Auswahl von Internetadressen zum Thema“. Unterstützung – wie z.B. über moderierte Elternabende oder Beratung von Sorgeberechtigten – erhalten Lehrkräfte auch bei den Herausgebern dieses Lernarrangements.**

## Planungshilfe für die Vorbereitung eines thematischen Elternabends

### Umgang mit digitalen Medien im Elternhaus

**Ziel:** Eltern kommen in den Austausch und geben sich gegenseitig Tipps.

- Was läuft gut im Umgang mit digitalen Medien in Ihrer Familie?
- Welche Regeln haben Sie in Bezug auf Handy, Computer, Fernseh-Nutzung?
- Gibt es Mediennutzungszeiten bzw. „Aus“-Zeiten?
- Welche Erfahrungen haben Sie mit Jugendschutzprogrammen für das Handy/den Computer Ihres Kindes?
- Wie kommen Sie als Eltern mit Ihrem Kind regelmäßig in einen Austausch?
- Elternstammtische zum Thema Mediennutzung

### Vereinbarungen für die Klasse finden

**Anregung:** Eltern beratschlagen über gemeinsame Absprachen für zu Hause, z.B. über ...

- ... konkrete Nutzungszeiten (z.B. für Smartphonennutzung in der Nacht)
- ... ein Gespräch zu Hause mit dem eigenen Kind über Chancen und Risiken der Mediennutzung (bzw. konkrete Themen, die Sie vereinbaren)
- ... Umgangsformen in Klassenchats
- ... Ansprechpartner, wenn Probleme auftreten

### Behandlung des Themas in der Klasse

**Ziel:** Lehrkraft macht transparent, wie das Thema zukünftig im Unterricht behandelt werden wird.

- regelmäßige Gespräche über Chancen und Risiken der Mediennutzung
- Unterrichtseinheiten, z.B. die Arbeit mit diesem Lernarrangement
- Umgang mit Klassenchats: Inhalte, Zeiten, Umgangsformen, Regeln gegen Cybermobbing
- Benennung von Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartnern bei Problemen
- ...

### Wie kann die Lehrkraft zukünftig mit den Eltern im Gespräch bleiben?

- Einbeziehung der Elternvertretung
- Aufgreifen und reflektieren des Themas

# Einsatz von Learning-Apps und digitalem Wissensspiel

---

Einige Aufgaben der Unterrichtswerkstatt stehen sowohl analog als auch digital zur Verfügung. Auch in den „projektorientierten Aufgaben“ könnten die Schülerinnen und Schüler solche Apps nutzen, um ihre Ergebnisse zu präsentieren.

## 1. Learningapps:

Auf [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org) stehen die Werkstattaufgaben „Weiße Weste“ und „Wer spielt was?“ zur Verfügung, so dass die Schülerinnen und Schüler diese digital in Kleingruppen spielen können.

### Material:

Computer mit Internetzugang oder internetfähiges Handy

### Vorgehen:

#### Am Computer

- Konto einrichten oder den von der Lehrkraft für die Klasse eingerichteten Klassen-Account nutzen. Es können sich zum Spielen auch mehrere Computer gleichzeitig auf demselben Account einloggen.
- Einloggen und im Suchfeld **Lernarrangement** eingeben.
- Das gewünschte Spiel anklicken.

#### Mit dem Smartphone

- QR-Code auf dem Arbeitsblatt mit dem Smartphone einscannen und spielen.

## 2. kahoot:

Auf [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) sind die Werkstatt-Aufgaben „Wissensspiel digitale Medien“ und „Computerspiele: Wer spielt was?“ eingerichtet. Gespielt wird im Klassenverband mit allen Schülerinnen und Schülern gleichzeitig oder in Kleingruppen als Werkstattaufgabe.

### Material:

Laptop mit Beamer oder Smartboard mit Internetzugang, internetfähige Handys der Schülerinnen und Schüler

### Vorgehen:

**Vorbereitung:** Kahoot-Account der Lehrkraft als **teacher** auf [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) einrichten.  
Vor dem Start des Spiels<sup>1</sup> Vorbereitung durch Spielleitung:

- Auf Computer (mit Beamer) oder Smartboard [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) aufrufen und sich einloggen.
- Oben im Balken auf **Find Kahoots** klicken.
- Im Suchfeld **Suchtprevention** eingeben, es erscheint eine Liste der kahoots, die vom SPZ entwickelt wurden.
- Spiel durch Anklicken des rechten Kastens **Play** auswählen.
- Es erscheint ein Fenster mit einer Inhaltsangabe der Fragen, mit **Play** bestätigen.
- Wenn sich die Schülerinnen und Schüler Handys teilen -> rechtes blaues Feld **Team mode** anklicken.  
Wenn jede Schülerin und jeder Schüler mit eigenem Handy spielt -> links auf das grüne Feld **Classic** klicken.
- Ca. 5 Sekunden warten bis ein **Game PIN** erscheint.

### Spiel:

- Schülerinnen und Schüler gehen mit Handys auf [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) (alternativ im App-Store eine „kahoot-App“ herunterladen) und geben die **Game PIN** ein.
- Weitere Instruktionen erfolgen auf den Handys der Schülerinnen und Schüler: Sie müssen sich Spieler- bzw. Teamnamen (Nicknames) aussuchen, diese in ihre Geräte eintippen und auf das Kästchen **Ok, go!** klicken. Namen erscheinen für alle sichtbar vorn bei der Spielleitung.
- Wenn alle Schülerinnen und Schüler eingeloggt sind, muss Spielleitung rechts auf das Feld **Start** klicken, Programm startet von alleine.
- Die erste Frage ist eine Übungsfrage, damit alle verstehen, wie die Handys mit dem Beamer/Smartboard gekoppelt sind.
- Ist eine Frage ausgewertet, klickt die Lehrkraft auf das Feld rechts oben **Next**. Es erscheinen die Lösungen sowie ein aktuelles Ranking der Spieler bevor die nächste Frage automatisch erscheint. So arbeitet man sich durch das Quiz.

<sup>1</sup> Anleitungen für Kahoot finden sich z.B. auch auf Youtube

## Auswahl von Internetadressen zum Thema

**Seiten für Lehrkräfte, Jugendliche, Kinder, Eltern:** Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz, Handbücher, Unterrichtsmaterialien, Clips, Informationen, Broschüren etc. „Internetsuchttests“ etc.

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)  
[www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)  
[www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)  
[www.chatten-ohne-risiko.net](http://www.chatten-ohne-risiko.net)  
[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)  
[www.jugend-in-mainz.de/983.html](http://www.jugend-in-mainz.de/983.html)  
[www.dia-net.com](http://www.dia-net.com)

**Unterrichtsmodule zur Medienpädagogik**

[www.li.hamburg.de/medienpass](http://www.li.hamburg.de/medienpass)

**Informationen zu Computerspielen und Spielegenres mit Bewertungen und Empfehlungen**

[www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)  
[www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)  
[www.check-dein-spiel.de](http://www.check-dein-spiel.de)

**Glücksspielsucht**

[www.spielen-mit-verantwortung.de](http://www.spielen-mit-verantwortung.de)  
[www.automatisch-verloren.de](http://www.automatisch-verloren.de)

**Seiten für Kinder und Jugendliche**

[www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)  
[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)  
[www.checked4you.de/home](http://www.checked4you.de/home)  
[www.juuuport.de](http://www.juuuport.de)  
[www.lizzynet.de/](http://www.lizzynet.de/) (speziell für Mädchen)  
[www.netzdurchblick.de](http://www.netzdurchblick.de)  
[www.ins-netz-gehen.de](http://www.ins-netz-gehen.de)

**Information und Material zu den Themen Cybermobbing, Sexting**

[www.klicksafe.de/materialien](http://www.klicksafe.de/materialien)  
[www.saferinternet.at/news/news-detail/article/whatsapp-gruppen-in-der-neunen-schule-401](http://www.saferinternet.at/news/news-detail/article/whatsapp-gruppen-in-der-neunen-schule-401)  
[www.bündnis-gegen-cybermobbing.de](http://www.bündnis-gegen-cybermobbing.de)

**Tipps und Angebote der Polizei**

[www.polizei-praevention.de](http://www.polizei-praevention.de)  
[www.polizei-beratung.de](http://www.polizei-beratung.de)  
[www.kinder-sicher-im-netz.de](http://www.kinder-sicher-im-netz.de)  
[www.missbrauch-verhindern.de](http://www.missbrauch-verhindern.de)  
[www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net)

**Studien zur Mediennutzung**

[www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)  
[www.sucht-hamburg.de](http://www.sucht-hamburg.de)  
[www.schau-hin.info/service/studien.html](http://www.schau-hin.info/service/studien.html)  
[www.drogenbeauftragte.de/themen/studien-und-publikationen.html](http://www.drogenbeauftragte.de/themen/studien-und-publikationen.html)

**Schutzprogramme, Filtersysteme und Einstellungen fürs Smartphone, Jugendschutz**

[www.klicksafe.de/jugendschutzfilter](http://www.klicksafe.de/jugendschutzfilter)  
[www.sicher-online-gehen.de](http://www.sicher-online-gehen.de)  
[www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)



