

Herzlich willkommen zum Forum „Kinder- und Jugendmedienschutz partizipativ gestalten – Anregungen für die pädagogische Praxis“

Das Forum beginnt 13:30 Uhr.
Bitte legen Sie sich einen farbigen Klebezettel bereit!
Sie erfahren später, weshalb.

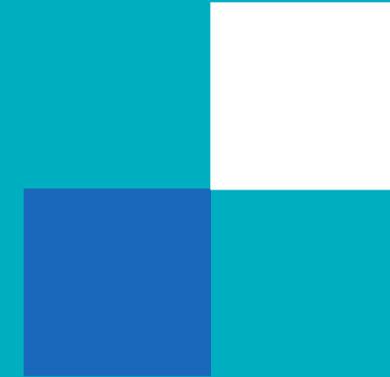


Hallo, wir freuen uns!

**Mandy
Wettmarshausen**

Elena Frense





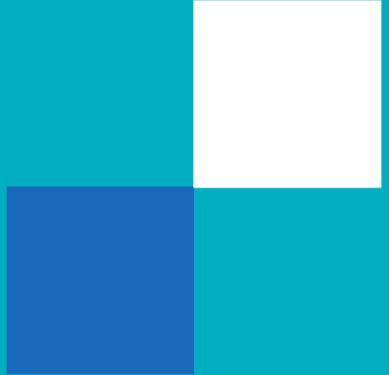
Lernen wir einander kennen!

zZzZ  
Zum Glück hab ich Kaffee!

 
Ich freue mich auf Inhalte & Austausch!

 
Viel los zurzeit!

..010110..
Hoffentlich bleibt die Leitung stabil.  

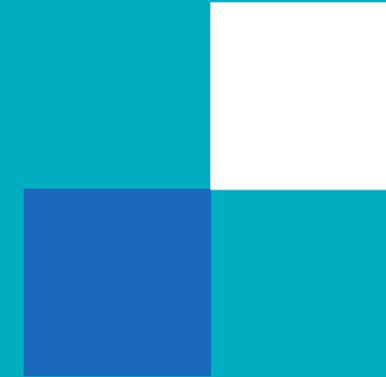


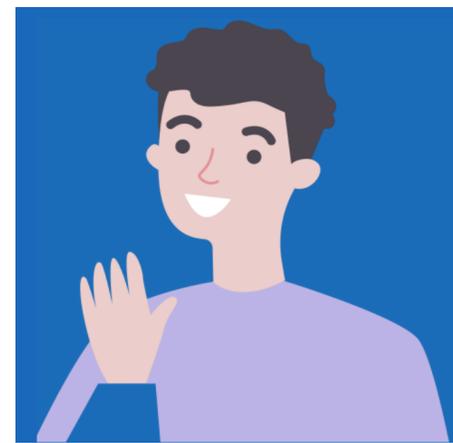
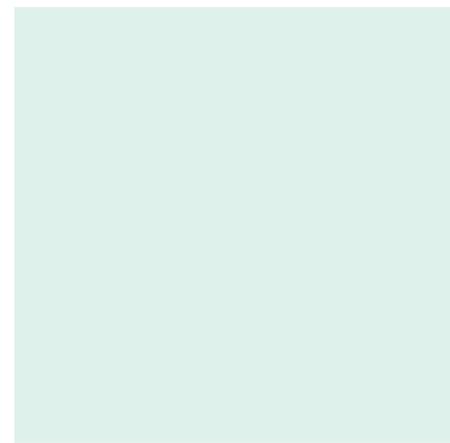
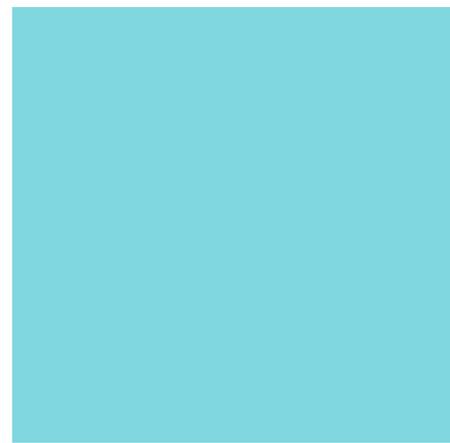
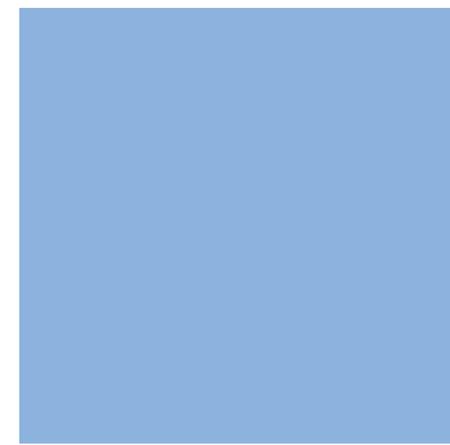
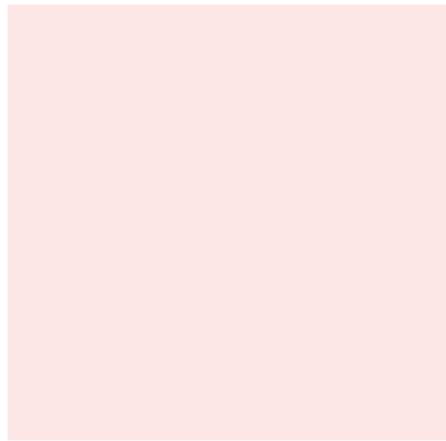
Chatflut

In welchem Arbeitsfeld sind Sie tätig?



Was kommt Ihnen in den Sinn,
wenn Sie an partizipativen
Kinder- und Jugendmedienschutz denken?





Was haben wir heute miteinander vor?

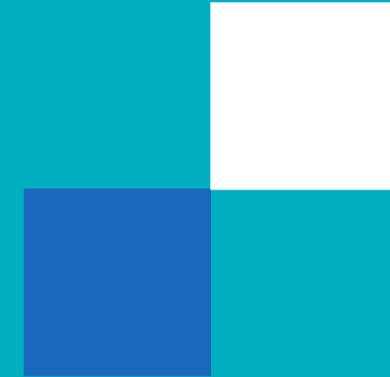


KuJMS partizipativ denken & gestalten	Kennen- lernen & Warm-up	Input 1: Theorie	Input 2: Praxis	Gruppen- arbeit
Offenheit & Wertschätzung	Alle sind Expert*innen	Alle sind Lernende	Augenhöhe	Perspektiv- wechsel

Bis 15:45 Uhr	TN-Doku im Nachgang
------------------	------------------------

Input 1 | Theorie

Elena Frense M.A.
tätig als Fachreferentin für Medien und Digitales
beim Kinderschutzbund Bundesverband



Kinder- und Jugendmedienschutz in der digitalen Welt aus Perspektive junger Nutzer*innen

Elena Frense M.A.
Tätig als Fachreferentin für Medien und Digitales
beim Kinderschutzbund Bundesverband



Die Studie

- Durchführung: April-Mai 2019
- **Forschungsfrage:**
Wie sollte ein zeitgemäßer Kinder- und Jugendmedienschutz hinsichtlich digitaler Medien und Anwendungen des Social Web aus Kinderperspektive gestaltet sein?
- Online-Risiken, Umgangsstrategien
- Handlungsempfehlungen für den gesetzlichen, technischen und erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutz
- Veröffentlichung: März 2020



Quelle: <https://www.wochenschauverlag.de/Partizipativer-Jugendmedienschutz/14152>

Hintergrund

- Kinder nutzen immer früher digitale Medien (→ „Mediatisierung von Kindheit“)
- Konfrontation mit Online-Risiken (siehe u.a. JIM- und KIM-Studien, EU Kids Online)
- Risiko-Wahrnehmung durch Heranwachsende weicht teilweise von Risiko-Wahrnehmung durch Erwachsene ab
(u. a. Jugendmedienschutzindex (2017), DIVSI 25-Studie (2018), Hajok und Lejeune (2014))
- Jugendmedienschutz war 2019 weder effektiv noch zeitgemäß
→ Novellierung des Jugendmedienschutzgesetzes
- Paternalistischer Diskurs, der auf dem Kindheitsbild einer behüteten Kindheit basiert („Bullerbü-Kindheit“)
- Recht auf Beteiligung nach UN-KRK Art. 12
- Anlass für partizipativen Forschungsansatz und Betrachtung des Themas aus Kinderperspektive

Systematik Risiko- dimensionen für Kinder

(Dreyer et al., 2013, S. 197)

Art der Problemlage		Anbieterbezogene Problemlagen		Kommunikationsbezogene Problemlagen		
		Standardisierte Inhalte	Individualisierte Anbieterkontakte	Individualisierte Kontakte mit anderen	Handlungen des Kindes	
<i>Rolle des Kindes</i>		<i>Kind als Rezipient</i>	<i>Kind als Marktteilnehmer</i>	<i>Kind als Kommunikationsteilnehmer</i>	<i>Kind als Akteur</i>	
Risikodimensionen	Wertebezogene Risiken	Gewalt	Gewalthaltige, bedrohliche, hasserfüllte Inhalte	Druckausübung (z.B. Inkasso), Bedrohung mit vertraglichen Sanktionen	Belästigung, Schikane, Einschüchterung durch andere, Cyberbullying (Opfer)	Belästigung oder Einschüchterung anderer, Cyberbullying (Täter)
		Sexualität	Pornografische oder unerwünschte sexuelle Inhalte	Erotik-Spam	Anzügliche Botschaften von anderen, Kontakte mit Pädophilen	Sexuelle Belästigung anderer, Erstellung und Veröffentlichung pornografischen Materials
		Sonstige	Rassismus, verzerrte oder irreführende Informationen und Ratschläge (z.B. zu Drogen, Anorexie, Selbstschädigungen)	Wertebezogene Konsumenten- bzw. Vertragspartnerappelle	Anstiftung durch andere zu Selbstschädigungen oder unsozialem bzw. kriminellem Fehlverhalten	Veröffentlichung problematischer Inhalte z.B. zu Suizid oder Anorexie, Aufforderung zu Nachahmung
	Kommerzielle Risiken	Werbung, Sponsoring, Schleichwerbung, Spam	Micro-Payments, In-App-Käufe, Gewinnspiele, Abofallen, Betrug, Irreführung	Gruppendruck, reziproker Druck (Social Games)	Illegale Uploads, schädliche Downloads, Hacking, Glücksspiel	
	Exzessive Nutzung	Dramaturgische Gestaltungsmittel, die exzessive Nutzung fördern	Flatrates, Bonuspunkte und Rabatte	Gruppendruck, Wettbewerb	Selbst gesetzter Leistungsdruck, Vernachlässigung alternativer Aktivitäten	
	Personenbezogene Daten	./.	Intransparenz bzgl. der Verwendung oder Weitergabe eigener Daten	Ausspionieren und Sammeln persönlicher Daten durch Kommunikationspartner	Problematische Formen der Selbstdarstellung (Drogen, politische Einstellung, sexuelle Orientierung)	

Theoretischer Rahmen

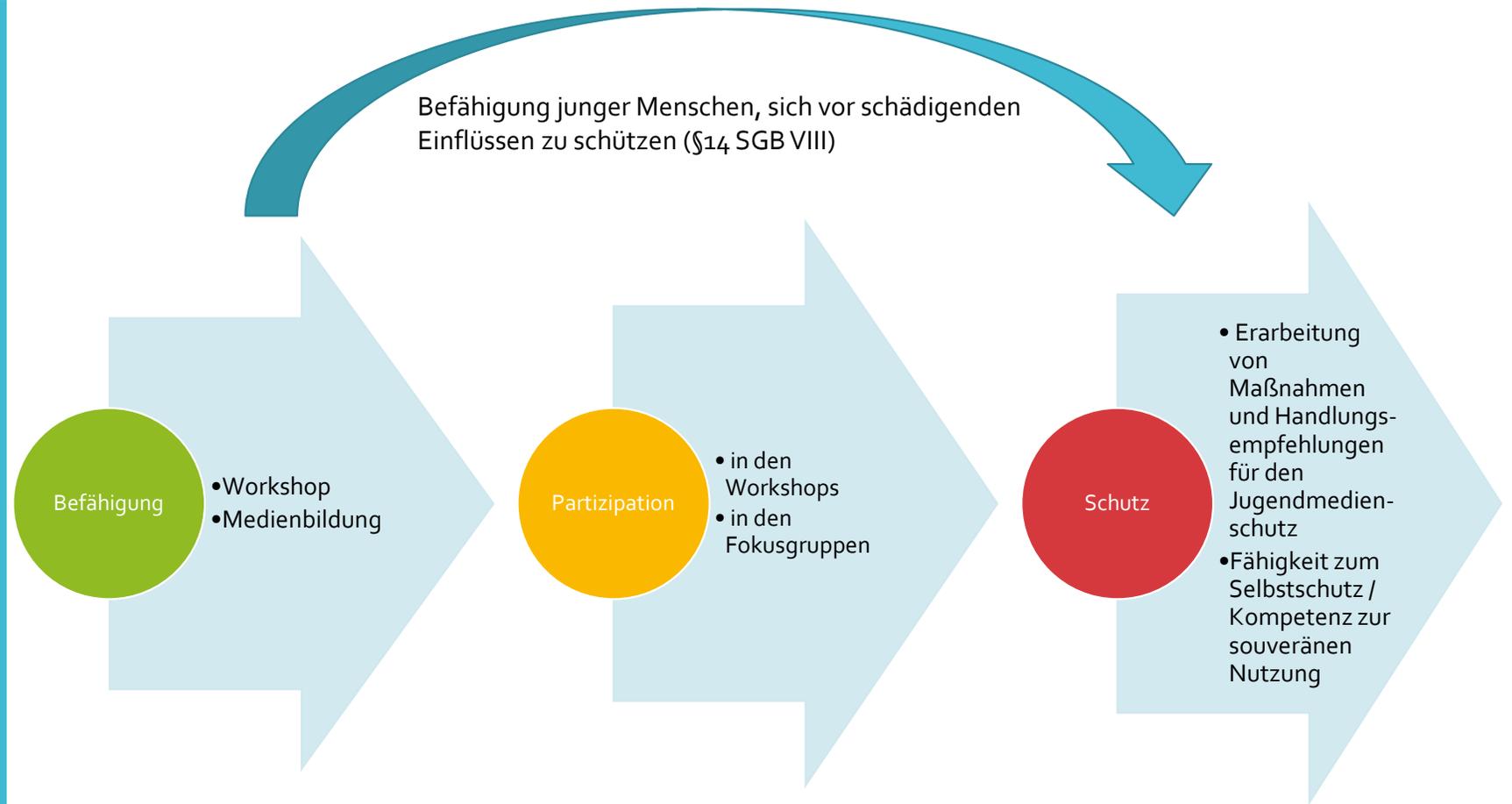
Gesetzlicher Kinder- u. Jugendmedienschutz	Technischer Kinder- und Jugendmedienschutz	Erzieherischer Kinder- und Jugend(medien)-schutz
<p>u.a. JuSchG, JMStV</p> <p>→ Gesetzliche Regelungen (z.B. Alterskennzeichen, Sendezeitbeschränkungen, Absolutverbote von kinderpornographischen Inhalten etc.)</p>	<p>Technische Barrieren zu nicht kindgerechten Inhalten</p> <p>→ Jugendschutzprogramme, anbieterseitige Jugendschutzeinstellungen, Filtersoftwares, White Lists, z.B. FragFinn.de</p>	<p>Nach §14 SGB VIII</p> <p>Vermittlung von Medienkompetenz durch Medienbildung</p> <p>→ Medienmündigkeit</p> <p>→ Bildungsinstitutionen, Träger der Kinder- und Jugendhilfe, Erziehungsverantwortliche</p>



System der regulierten Selbstregulierung

Paradigma

Schutz *durch* Partizipation und Befähigung



Methode

Empirische Studie

- partizipative, qualitative Methode
- Workshops mit 6. und 10. Schulklasse à 3 Schulstunden
- 4 Gruppendiskussionen (Fokusgruppen) mit 18 Kindern (11-16 Jahre)
- Freiwillige Teilnahme; Einverständniserklärung wurde von Eltern und Kindern unterzeichnet

Der Workshop

- Eigens entwickeltes Workshop-Konzept, jeweils angepasst an die beiden Altersstufen
 - Partizipativ, Kinder als Expert*innen
 - Ziel: Befähigung
1. Einführung in das Thema Kinder- und Jugendmedienschutz (u.a. mit Video-Material von FSM, Google, FSF (2019): Medien in die Schule)
 2. Entwicklung von für die Kinder und Jugendlichen relevanten Risiko-Dimensionen und individuellen Umgangsstrategien
 3. Entwicklung von Handlungsempfehlungen auf sechs Ebenen (Politik, Schule & Bildungssystem, Messenger, Filtersoftware / Jugendschutzprogramm, Social Media / Video-Plattformen, Eltern)

Art der Risiken	<u>Anbieterbezogene Risiken</u>		<u>Kommunikationsbezogene Risiken</u>				
	Standardisierte Inhalte	Individualisierte Anbieterkontakte	Individualisierte Kontakte mit anderen	Handlungen des Kindes			
Rolle des Kindes	Rezipient*in	Marktteilnehmer*in	Kommunikationsteilnehmer*in	Akteur*in			
Wertebezogene Risiken	Gewalt	Gewalthaltige, aggressionsgeladene und angsteinflößende Inhalte	Defizitäre Filtereinstellungen auf Video-Plattformen	Kettennachrichten mit verstörenden Inhalten erhalten, betroffen sein von: Hassrede, Beschimpfungen, Belästigung, Bestechung, Erpressung, Stalking, Cybermobbing	Cybermobbing (Täter), Versand von Kettennachrichten mit angsteinflößenden/verstörenden Inhalten, Versand brutaler Inhalte (an Chat-Kontakte oder Gruppen)		
	Sexualität	Pornografie, sexuelle Inhalte (Stripping, Nacktbilder), unrealistische Darstellungen von Sexualpraktiken				Kontakt mit Pädophilen, Nachrichten mit anzüglichen/sexuellen Inhalten bekommen, Cybergrooming	Versand von pornografischem Material (an Chat-Kontakte oder Gruppen)
	Sonstige	Extremistische Inhalte, Terrorismus (Live-Übertragung), unrealistische Schönheitsideale, verstörende Inhalte, Falschinformationen (Fake News), Darknet, irreführende Informationen				Von Pranks betroffen sein, Freundschaftsanfragen und Nachrichten von Fremden bekommen	Treffen mit Fremden, Anstiftung zu selbstverletzendem Verhalten und Anorexie
		Mängel an der Meldefunktion in sozialen Medien, mangelnde Alterskontrolle					
Kommerzielle Risiken	Spam, Schleichwerbung, Produktplatzierung, Schwarzmarkt	Kostenpflichtige Angebote für Kinder, Clickbaits, Kauffallen, kommerzielle Inhalte von Influencer*innen, Betrug, In-App-Käufe, Irreführung/Scam	Gruppendruck bzgl. Schönheitsidealen	Hacking, Verbreitung von Schönheitsidealen (z. B. Fotos mit Filtern von Influencer*innen)			
Exzessive Nutzung		Suchtfördernde Features (z. B. Flammen auf Snapchat)	Gruppenzwang/-druck zur Kommunikation	Ablenkung von wichtigen Aufgaben, Vernachlässigung alternativer Aktivitäten			
Personenbezogene Daten		Missbrauch personenbezogener Daten (z. B. Diebstahl, Handel), öffentliche Verfügbarkeit personenbezogener Daten, Datenspeicherung, Überwachung, Datenpermanenz, Kontrollverlust über eigene Daten (z. B. bei vergessenen Passwort oder ‚alten‘ Accounts in sozialen Medien), mangelnde Verschlüsselung privater Nachrichten, Intransparenz bzgl. der Verwendung und Weitergabe eigener Daten durch benutzerunfreundliche AGB und Datenschutzerklärungen	Upload/Veröffentlichung/ (ggf. unkontrollierte) Verbreitung personenbezogener Daten durch Dritte, unerwünschte Markierung auf Bildern, von Stalking betroffen sein, von Missbrauch eigener Daten betroffen sein (z. B. ‚Fake-Accounts‘), anonyme Speicherung (<i>screenshotting</i> / <i>screenrecording</i>) oder Weiterleitung sensibler Inhalte (z. B. aus privaten Chats wie Snapchat oder Instagram-Stories)	Upload/Veröffentlichung personenbezogener Daten, lasche Privatsphäre-Einstellungen (u. a. Standort-Freigabe), Unkenntnis der Datenschutzbedingungen, Missbrauch personenbezogener Daten, Erstellung von ‚Fake-Accounts‘, Anonymität und Identitätstäuschung, andere stalken			

Ergebnisse

Online-Risiken

- **Gewalt** in Online-Spielen (Fortnite, GTA) wird entweder vermieden oder als harmlos eingestuft
- **Pornografie** wird insbesondere im Kontext des ungewollten Kontakts (z.B. über Klassenchat) problematisiert
- Influencer*innen:
 - unrealistische Lifestyles und Schönheitsideale
 - Anstiftung zu Kauf von Merch-Produkten
- Peers:
 - Verbreitung von verstörenden Inhalten über soziale Medien/Messenger, z.B. **angsteinflößende** Kettenbriefe
 - Veröffentlichung verunglimpfender Prank-Videos oder Fake-Accounts

Ergebnisse

Online-Risiken

- **Datenschutz- und Privatsphäre-Risiken**
 - Screenshotting und Versand privater Inhalte
 - Lasche Privatsphäreereinstellungen aufgrund von Unwissenheit
- **Cybermobbing** / Mobbing im analogen Leben
- **Suchtfördernde Features** in Apps (z.B. Flammen in Snapchat)
 - Suchtverhalten: Ablenkung von wichtigen Aufgaben und Vernachlässigung anderer Aktivitäten
- **Intransparenz** durch unverständliche Datenschutzbedingungen und AGB
- Ineffektive **Meldefunktion**

Ergebnisse

Umgangsstrategien

Risikodimensionen		Präventive Strategien	Reaktive Strategien
Wertebezogene Risiken	Cybergrooming und Belästigung	<ul style="list-style-type: none"> • bei Freundschaftsanfragen zunächst das Profil der Person überprüfen • Nutzung von Apps zur Kontaktaufnahme mit Unbekannten vermeiden • Freundschafts-/Kontaktanfragen (von Unbekannten) ablehnen 	<ul style="list-style-type: none"> • Personen löschen „die komisch klingen“ • Personen melden • Aufruf auch an andere Nutzer*innen, eine Person zu melden • Personen blockieren
	Rezeption verstörender Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Bestimmte Seiten nicht liken • Inhalt nicht rezipieren • Inhalte bestimmter Genres nicht anschauen 	<ul style="list-style-type: none"> • Eigene Grenzen kommunizieren • Angsteinflößende Inhalte mit Eltern besprechen • Umschalten • Weggehen • Werbung überspringen • Ton ausschalten • Vorspulen
Personenbezogene Daten	(Cyber)Mobbing und Stalking	<ul style="list-style-type: none"> • Wohlüberlegt das Pseudonym in Sozialen Medien festlegen • Privatsphäre-Einstellungen, z. B. privates Konto auf Instagram • Selbst keine Screenshots weiterleiten • Standort-Freigabe ausschalten • Standort-Freigabe nur für Freund*innen anschalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Personen löschen, melden oder blockieren
Exzessive Nutzung	Sucht	<ul style="list-style-type: none"> • Maximale Bildschirmzeit festlegen / einstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kritische Distanz zu suchtfördernden Elementen (z. B. Flammen auf Snapchat) gewinnen

Ergebnisse

Kontext der Medien-nutzung

Familiärer Kontext	Peer Group
<p>Machtdynamiken innerhalb von Familien → Schutzbedürfnis wird nicht respektiert (von Eltern u./o. Geschwistern)</p> <p style="text-align: center;">↕</p> <p>Eltern: Ansprechpersonen bei verstörenden Inhalten</p> <p>Geschwister: Lehr- und Kontrollinstanz für einen kompetenten Umgang mit Medien (Apps)</p>	<p>Animiert zur Rezeption verstörender Inhalte (Gruppendruck)</p> <p style="text-align: center;">↕</p> <p>Wichtige Instanz für verantwortungsbewussten Umgang mit Medien (Upload von Fotos)</p> <p>Ansprechpartner*innen bei der Verarbeitung verstörender Inhalte</p>

ambivalenter Einfluss auf den Umgang mit und die Konfrontation mit Risiken

Ergebnisse

Handlungs- empfehlungen

Gesetzlicher Kinder- und Jugendmedienschutz

- Forderung nach gesetzlichen Vorgaben und staatlicher Regulierung
 - z.B. Safety- und Privacy-by-Design, Kennzeichnungspflicht für Filter-Apps
- Modifizierung des Systems der regulierten Selbstregulierung (Alterskennzeichen)
 - Ausdifferenzierung der Alterskennzeichen, Erweiterung der Kriterien für Altersstufen, Berücksichtigung der individuellen Reife statt starrer Alterskennzeichen
- Forderung nach Partizipation in sie betreffenden Angelegenheiten
- Verhaltenskodex (Code of Conduct) für Influencer*innen
 - Mehr Transparenz und Ehrlichkeit über Geschäftsmodelle

Kinderstimmen

Wunsch nach Beteiligung von Kindern und Jugendlichen

Ich fände es auch cool,
wenn Jugendliche mehr
wirklich mitwirken könnten
oder halt auch Ideen mit
einbringen können.
(weiblich, 15 Jahre)

Ja, halt auf keinen Fall diese
Maßnahmen mit Artikel 13
und so. Die Politiker sind ja
auch alle schon älter und
vielleicht können die das
noch nicht so wirklich
einschätzen, wie die Jugend
das aufnimmt. Also, dass
man auch mehr die Meinung
von Jugendlichen (...)
dazuholt und nicht von
Älteren, die sofort sagen ‚Ja,
das Internet ist schlimm und
so‘. (weiblich, 16 Jahre)

Ergebnisse

Handlungsempfehlungen

Technischer Kinder- und Jugendmedienschutz

- Funktionen: u.a. Zeitbeschränkungen, Filterung gewalthaltiger und verstörender Inhalte
- „Kinder-Accounts“: nur kindgerechte Inhalte innerhalb von Erwachsenen-Versionen (wie Netflix Kids / YouTube Kids)
- Altersverifikationssysteme (Problem: Datenschutz)
- **Technische Features** in sozialen Netzwerken, auf Video-Plattformen und in Online-Spielen
 - Effektive Moderation & Meldefunktion in Online-Räumen
 - Spiele: Option, Gewalt weniger plastisch darzustellen

Ergebnisse

Handlungsempfehlungen

Erzieherischer Kinder- und Jugendmedienschutz

- Wunsch nach Medienerziehung
- Früher Beginn mit Medienerziehung
- Technisch und inhaltlich auf dem neusten Stand
- Begleitung durch die Eltern

Dass die späteren Generationen, die jetzt noch kommen, dass die Jüngeren (...) informiert werden, bevor die sich das runterladen. Also, dass das schon früh besprochen wird und nicht erst, wenn wir jetzt zum Beispiel in der Oberstufe sind, weil das meiste wissen wir dann schon. (weiblich, 16 Jahre)

Ich fand es auch gut, dass wir generell überhaupt mal in der Schule darüber geredet haben, weil sonst ist es einfach so, man benutzt die ganzen Sachen und keiner redet darüber, weil es zur Normalität wird, aber eigentlich ist es ja schon was, womit man sich beschäftigen sollte, weil es ja auch viele Vor- und Nachteile gibt. (weiblich, 16 Jahre)

Ergebnisse

Handlungsempfehlungen

Erzieherischer Kinder- und Jugendmedienschutz

- „digital generation gap“ zwischen Erwachsenen und Kindern
 - Unwissenheit, Unkenntnis, Unverständnis
 - daher besonders Rat durch Peers und Geschwister

Die Eltern wissen halt auch nicht wirklich viel über Instagram und TikTok oder so. Und dann kann man halt irgendwie nicht so stark mit denen darüber reden. (weiblich, 11 Jahre)

Ich glaube, auch Eltern verstehen das (...) gar nicht so wirklich, warum man etwas auf Instagram hochladen muss oder warum man halt postet, wo man ist oder so, wenn man gerade so shoppen ist und eine Story macht, eine Insta-Story oder so. (weiblich, 15 Jahre)

Kinderstimmen

Forderung nach Peer-Education

Erzieherischer Kinder- und Jugendmedienschutz

- Wunsch nach Peer-to-Peer-Formaten

Ich fände es vielleicht auch gut, wenn wirklich jemand, der Erfahrungen gemacht hat mit Cybermobbing oder so halt auch wirklich in Schulen geht, ob es in Grundschulen ist, vielleicht vierte Klasse oder halt wirklich an weiterführenden Schulen, der dann auch wirklich über seine Erfahrungen berichtet, wie schlimm vielleicht eine Kleinigkeit ausarten kann. (weiblich, 15 Jahre)

[W]eil ich finde es immer, wenn Erwachsene [...] über uns reden, die wissen ja nicht, wie wir ticken, die wissen ja nicht, wie wir sind (...) Und ich glaub Kinder, wenn die jetzt so'n Jugendlichen sehen oder jungen Erwachsenen sehen, dann glauben sie es halt eher, weil der hat es ja selber erlebt und war wirklich mitten drin. Und nicht halt so'n vierzigjähriger Mann, der dann studiert hat (...), die haben da halt gar nichts mit zu tun. Die haben es gar nicht miterlebt. (männlich, 16 Jahre)

Schluss- folgerungen für die pädagogische Praxis

- Kinder bewegen sich oftmals unbegleitet im digitalen Raum
- Sie haben das Bedürfnis, erzieherisch begleitet zu werden
- Sie wünschen sich Medienerziehung, bevor sie Zugang zum Internet/digitalen Endgeräten mit Internetverbindung bekommen
- Kinder sind die Expert*innen ihrer digitalen Lebenswelt
- Es braucht Partizipation von Kindern verschiedener Altersgruppen an der Ausgestaltung von Maßnahmen des gesetzlichen, technischen und erzieherischen Kinder- und Jugendmedienschutzes

Stand der Partizipation im Kinder- und Jugendmediens- schutz

Allgemeine Bemerkung Nr. 25 über die Rechte der Kinder im digitalen Umfeld

- Dient der Interpretation der UN-Kinderrechtskonvention für den digitalen Raum
- Veröffentlicht im März 2021
- Ist unter Beteiligung von 720 Kindern aus 28 Ländern weltweit entstanden
- Beteiligung von Kindern wird an vielen Stellen gefordert, u.a. im Rahmen der Entwicklung neuer digitaler Angebote, in Forschungsvorhaben, aber auch in der Gesetzgebung und der Entwicklung von Bildungsprogrammen

Jugendschutzgesetz-Novelle

- Am 01.05.2021 in Kraft getreten
- Beteiligung von Kindern an der Ausarbeitung der Leitlinien für die Institutionen der Freiwilligen Selbstkontrolle (→ Alterskennzeichen)
- Zwei Kinder (bis einschließlich 17 Jahre) sind Teil des Beirats der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz

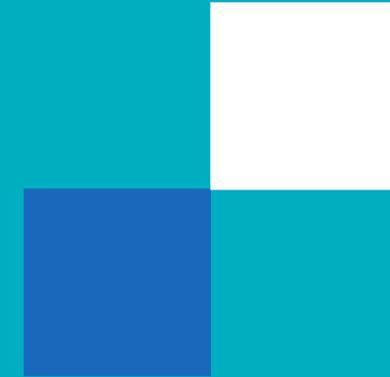
Quellen

- Brüggem, N., Dreyer, S., Drosselmeier, M., Gebel, C., Hasenbrink, U. & Rechfritz, M. (2017). Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken – Ergebnisse der Befragung von Eltern und Heranwachsenden. (FSM – Freiwillige & Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V., Hrsg.). Verfügbar unter: https://www.fsm.de/sites/default/files/FSM_Jugendmedienschutzindex.pdf
- Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet. (2018). DIVSI U25-Studie – Euphorie war gestern. Verfügbar unter: <https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2018/11/DIVSI-U25-Studie-euphorie.pdf>
- Dreyer, S., Hasebrink, U., Lampert, C. & Schröder, H.-D. (2013). Herausforderungen für den Jugendmedienschutz durch digitale Medienumgebungen. *Soziale Sicherheit (CHSS)*, (4), 195–199.
- FSM, Google & FSF (2019). Einführung in den Jugendmedienschutz. Verfügbar unter: <https://www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/einfuehrung-in-den-jugendmedienschutz/>
- Hajok, D. & Lejeune, R. (2014). Gefahrenbewusstsein und Perspektive Jugendlicher auf den Jugendmedienschutz in Onlinemedien. *Jugend Medien Schutz-Report*, 37(1), 2–6. <https://doi.org/10.5771/0170-5067-2014-1-2>



Vielen Dank! 😊

Pause | Frische Luft & Tee





Input 2 | Aus der Projektpraxis von #Kinderrechte digital leben!

Mandy Wettmarshausen
tätig als Projektleitung und Referentin für Medienpädagogik
beim Kinderschutzbund Landesverband Thüringen



#Kinderrechte digital leben!

Mitsprache, wenn es um Medien geht



Der Kinderschutzbund
Landesverband Thüringen

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*

Freistaat
Thüringen



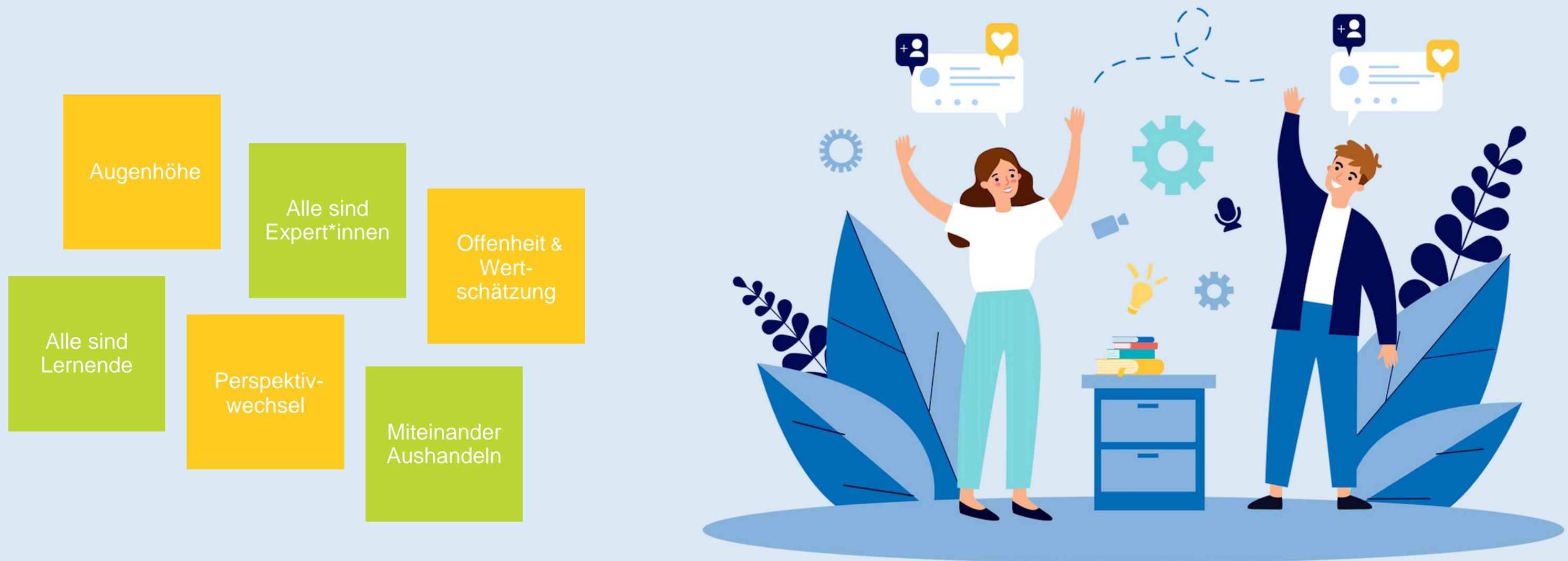
Ministerium
für Bildung,
Jugend und Sport



Thüringer Landesprogramm
für Demokratie,
Toleranz und Weltoffenheit

Projekt-Selbstverständnis #Kinderrechte digital leben!

Wir sind (Medien-)pädagog:innen mit dem Schwerpunkt digitale Medien, die Bildungs- und Beratungsformate für Kinder und Erwachsene nutzen, um mit Blick auf die Kinderrechte medienbezogenen Herausforderungen im Alltag demokratisch zu begegnen.



#Kinderrechte digital leben! arbeitet mit

Kindern
8-12 Jahre

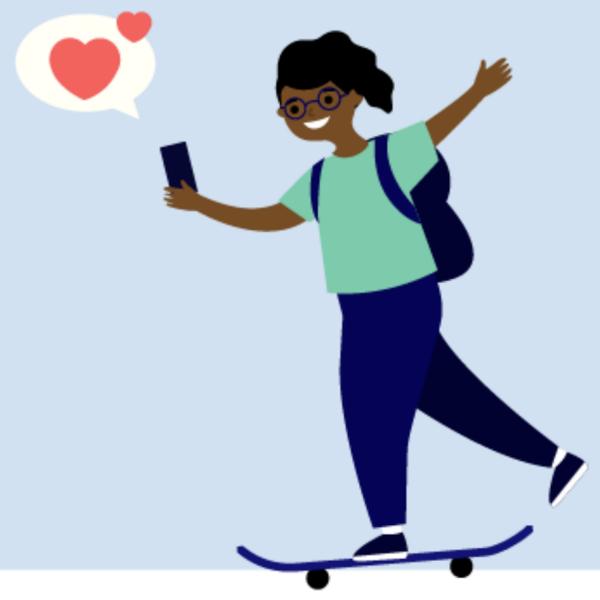
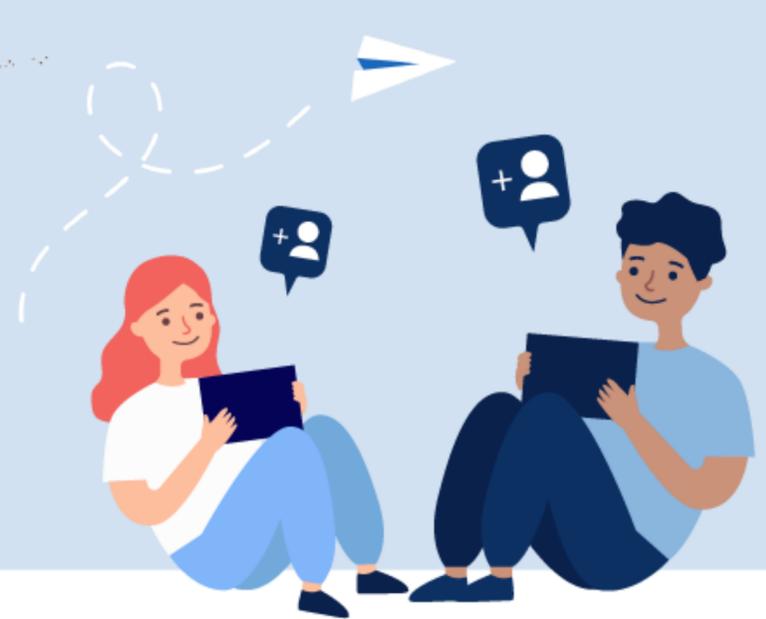


Eltern



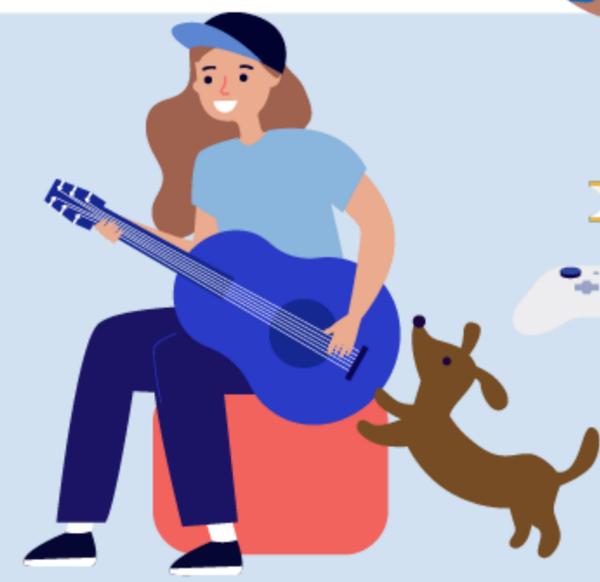
Fachkräften





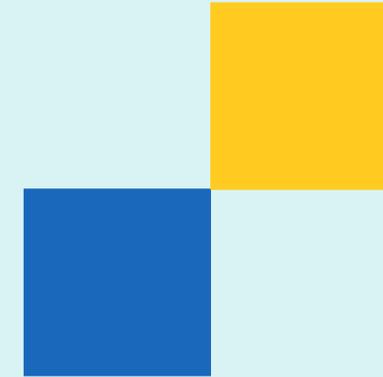
Kinder- und Jugendmedienschutz partizipativ – d.h. Kinder denken & machen mit!

10 Tipps!



1 Bedarfsorientierung

Kinder sagen, was sie interessiert und suchen das Workshop-Thema aus



Unsere Angebote für Kinder

"Auch im Internet gelten meine Rechte!" -
Kinderrechte in der digitalen Welt

"Ich würde das gerne selbst entscheiden" -
Mitsprache, wenn es um Medien geht!

"Wer bezahlt das Internet?" -
So funktioniert das World Wide Web

"Bei schönem Wetter darf ich nicht zocken." -
Nachdenken über Medienregeln

"Dafür nutze ich mein Handy!" -
Kindgerechtes Internet

"Weil ich es hasse, wenn man mich
überwacht." - Mein Recht auf Privatsphäre

"Meine Daten, meine Rechte!" -
Eigene Daten schützen können

"Geärgert werden, ist auch im Internet doof." -
Stark gegen Cybermobbing und Hassrede

"Manchmal sieht man Sachen, die nicht
altersgerecht sind." - Kinderrechtecheck für Apps

Unsere Angebote für Eltern

Smartphone & Co. als Herausforderungen für den
Erziehungsalltag | Vortrag

"Mama, ich will auch ein eigenes Smartphone!" -
Wie ich mein Kind gut begleiten kann | Workshop

"Ich zeige dir meine Medienwelt!" | Ihre Kinder
gestalten einen Elternabend für Sie

Medienregeln sind Familienregeln | Eltern-Kind-
Austausch rund um die Medienerziehung

"Ich möchte das auch haben!" - Wie Kinderrechte
bei medienerzieherischen Herausforderungen
weiterhelfen. | Workshop

Ausführliche Informationen unter:

www.kinderrechte-digital-leben.de/Angebote

Unsere Angebote für Fachkräfte

Schutzkonzepte im virtuellen Raum

Meine berufliche Haltung zum Thema Medien
schärfen



2 Lebensweltorientierung

Kids sagen, welche Medien eine Rolle spielen

KINDER-RECHTE

APPS

DIGITALE MEDIEN

Netflix
Learning App

Pinterest

SMS

Togo

Likly

Dualingo

Fortnite

Roblox
Wallpap

The last of us

Brawl Stars

Cleverbot

Avatar

Facebook

Roblox

Anton

Mamikreisel

WhatsApp

Instagram

Tik Tok

Youtube

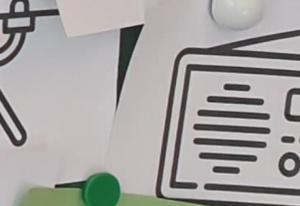
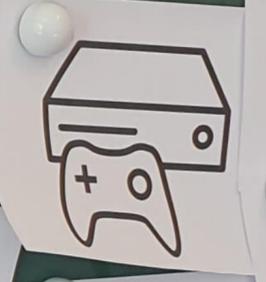
Snapchat

Omegle

Amazon
Google

Bass cubr

Informationen
Nachrichten



GTA



**3 Kids bekommen Räume und Anlässe
für Selbstreflexion und Erfahrungsaustausch**





#Kinderrechte digital leben!
Mitsprache, wenn es um Medien geht

	Um mich sicher mit dem Internet/ Handy zu fühlen, brauche ich...	

Wenn ich an mein zu Hause und Medien denke, dann wünsche ich mir:

Mein Wunschhandy kann:

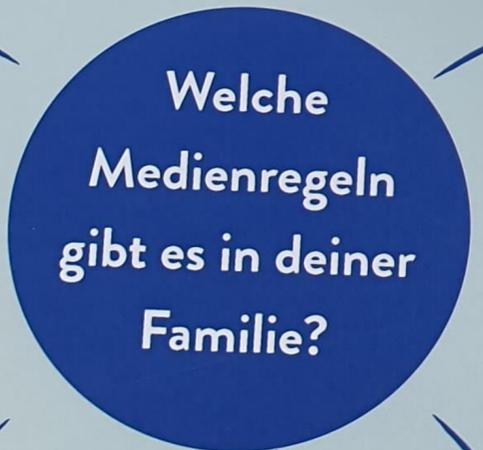
Kostenloser Download
Kreativplakat:
www.kinderrechte-digital-leben.de/materialien

#Kinderrechte digital leben!

Mitsprache, wenn es um Medien geht



Wann die Eltern sagen, wir sollen kein Handy mehr zu streifen.



„...dann entscheiden die Eltern.“

„Und sage Handys die können gehen.“

Das wird nicht halt nicht lesen kucken

Wenn die Eltern sagen das wird nicht kucken dürfen

ich darf zum Handy gehen

Ich darf nicht Handy mehr



Wer sitzt hier?

Wurden die Medien gemeinsam mit der Familie



Ja, meine Meinung war wichtig!

Wie zufrieden bist du mit den Medienregeln?

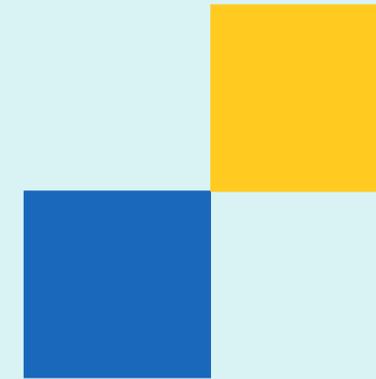


Um sicher zu sein, ist es wichtig, dass die Eltern...

ich bin

Mein Wunsch

**4 Kids bewerten die eigene
Mediennutzung - und zwar selbst!**



Ever KLASSENCHAT

Mir gefällt es,
wie wir im Chat
miteinander
umgehen.

Der Chat
ist hilfreich.

Die im Chat
geteilten Fotos, Memes,
Videos u. Sticker
gefallen mir.

Die Anzahl
der Nachrichten
ist genau richtig.

ANDERE GRUPPENCHATS

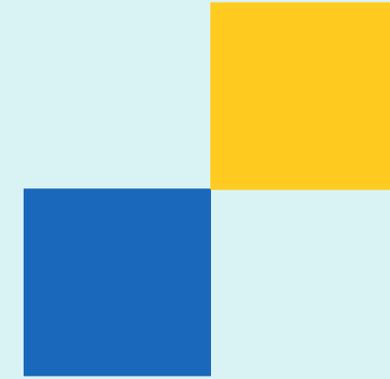
Mir gefällt es,
wie wir im Chat
miteinander
umgehen.

Der Chat
ist hilfreich.

Die im Chat
geteilten Fotos-Bilder-
Videos-Sticker...
gefallen mir.

Die Anzahl der
Nachrichten ist
genau richtig.

5 Kids stellen *Medienregeln* auf



Unsere Regeln für den Klassenchat

1 weniger Nachrichten, v.a. nichts überflüssiges
Kein Spam!

2 in der einen Gruppe v.a. Schulisches - in der anderen gerne anderes



3 keine Beleidigungen!
Respektvoller Umgang!



4 Niemanden / ohne Grund ignorieren / rauswerfen



5 Fotos von anderen nicht ungefragt teilen + bearbeiten!



6 kein Rassismus!



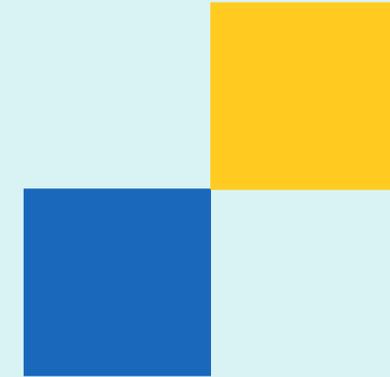
7 Gesetzliche Verbote einhalten

Mit unserer Unterschrift stimmen wir den Regeln für den Klassenchat zu:

Levon, Anna, Malinda, Salome, Johanna, Helene, Lisa, Clara, Joshua, Emily, Daliah, Leon, BL, klicksafe.de

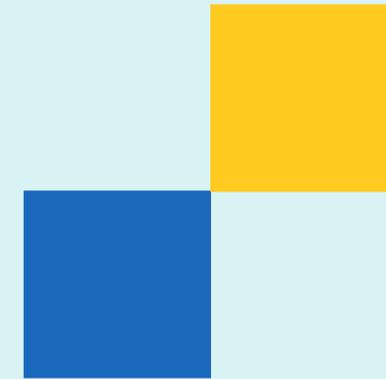


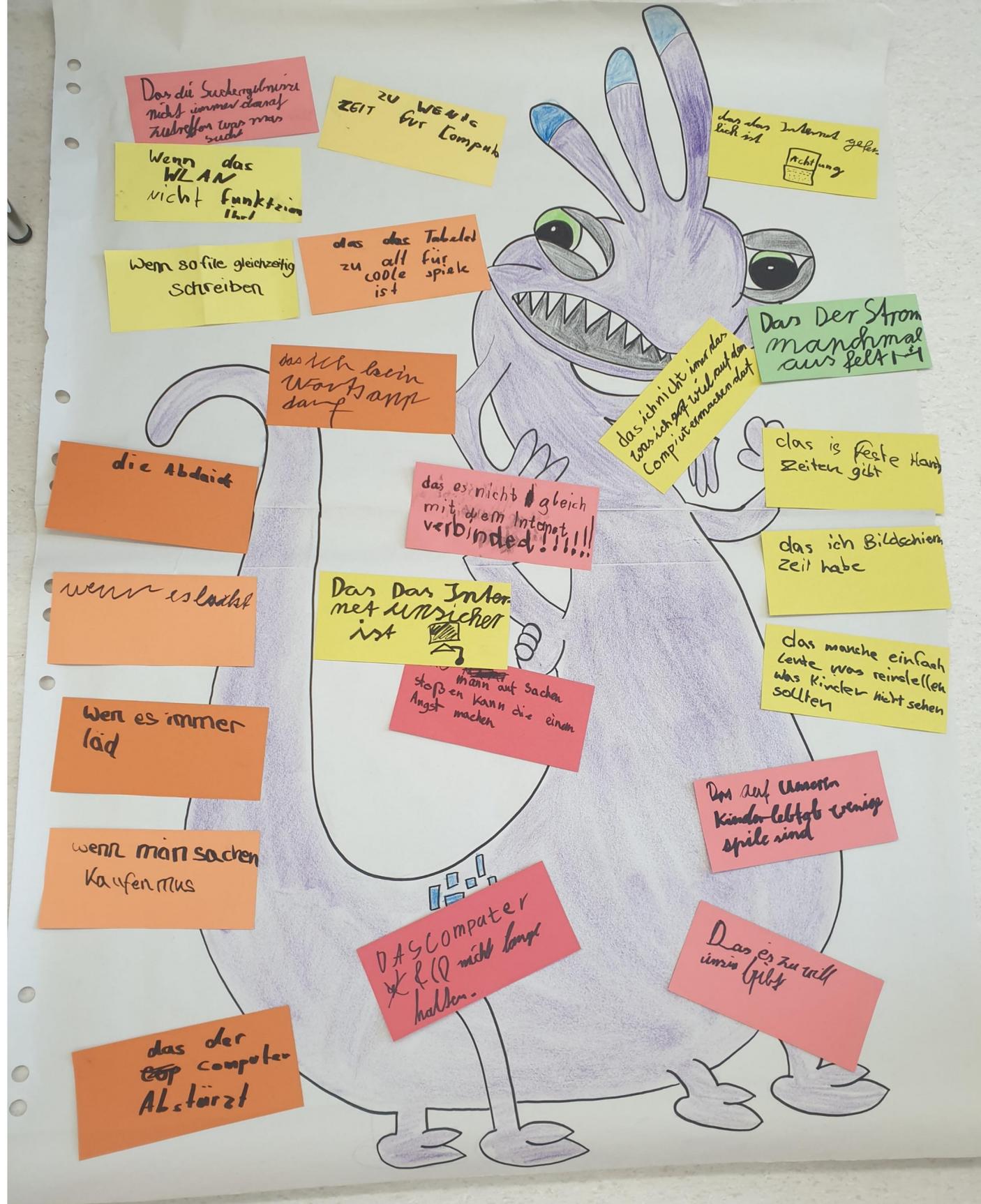
**6 Expert:innen-Wissen der Kids ist
gefragt und wird abgerufen!**





**7 Kids sollen motzen & träumen,
wenn es um Medien geht!**





Das die Suchergebnisse nicht immer darauf hindeuten was man sucht

Wenn das WLAN nicht funktioniert

Wenn so viele gleichzeitig schreiben

ZU WENIG ZEIT für Comput

das das Tablet zu alt für spiele ist

das ich kein Wort anfang

die Abfahrt

wenn es laßt

Wenn es immer läd

wenn man Sachen kaufen muss

das der computer abstürzt

Das das Internet mit unsicher ist

man auf Sachen stoßen kann die einen Angst machen

DAS Computer & Co nicht lange halten

das ich nicht immer das was ich will auf dem Computer erhaschen darf

das es nicht gleich mit dem Internet verbunden!!!!

Das Der Strom manchmal aus fällt

das is feste Handyzeiten gibt

das ich Bildschirmzeit habe

das manche einfach Leute was reinellen was Kinder nicht sehen sollten

Das auf Unsern Kinderlebens spiele sind

Das es zu viel immer gibt

das das Internet gehen nicht lang



Das gibt tolle Spiele aber es sollt noch mehr geben!!!

Bei Skeip Sollen Die eine Anleitung machen!!!!!!!

das es meistens die richtige antwort gibt

Das ich länger spielen kan.

Das man nicht immer den Comput-er auf laden muss

Das die Leute überlegen bevor sie die Handys mit Internet

das es kein Streit gibt

DAS MANCHE SACHEN MEHR KINDGERECHT GEMACHT SIND

das die schule erst was losgeht

das alles kostenlos war

das es viele Spiele geben würdt die Kostenlos sind

Das Nur der macht die man sucht ausschlag gebend wird

Das es schon klar ist

Das immer das Internet fangbar ist

hätte gerne ein ich nicht gerne gaming PC

Das die Sachen Werbung frei sind

das es keine Streit gibt

Würde gerne ein eigenes Handy haben

Das an den Videos ein Altersbegrenzung gibt

Das es Englische Videos auch deutsch gibt

Das das Internet nicht ausfällt

Das es so viele Spiele gibt

Das man mit freunden schreiben kann

das man gleich alles findet was man sucht

das das Internet nicht mehr gefährlich ist!!!!

Das man mit freunden schreiben kann

ich hätte gerne 70 Stunden und 1

das ich mehr computer zeit bekomme

das man Filme jucken kann

das es nur so oft gibt die Kinder keine angst bekommen

ich wünschte es gibe keine Handy zeit das man etwas suchen kann

das man gleich alles findet was man sucht

das das Internet nicht mehr gefährlich ist!!!!

Das man mit freunden schreiben kann

ich hätte gerne 70 Stunden und 1

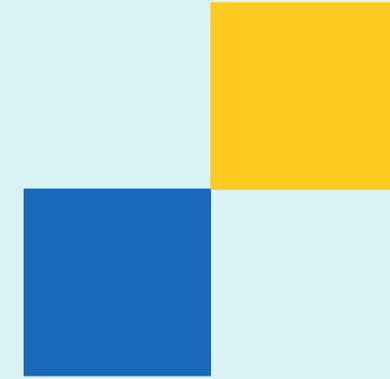
ich wünschte mir mehr spiele

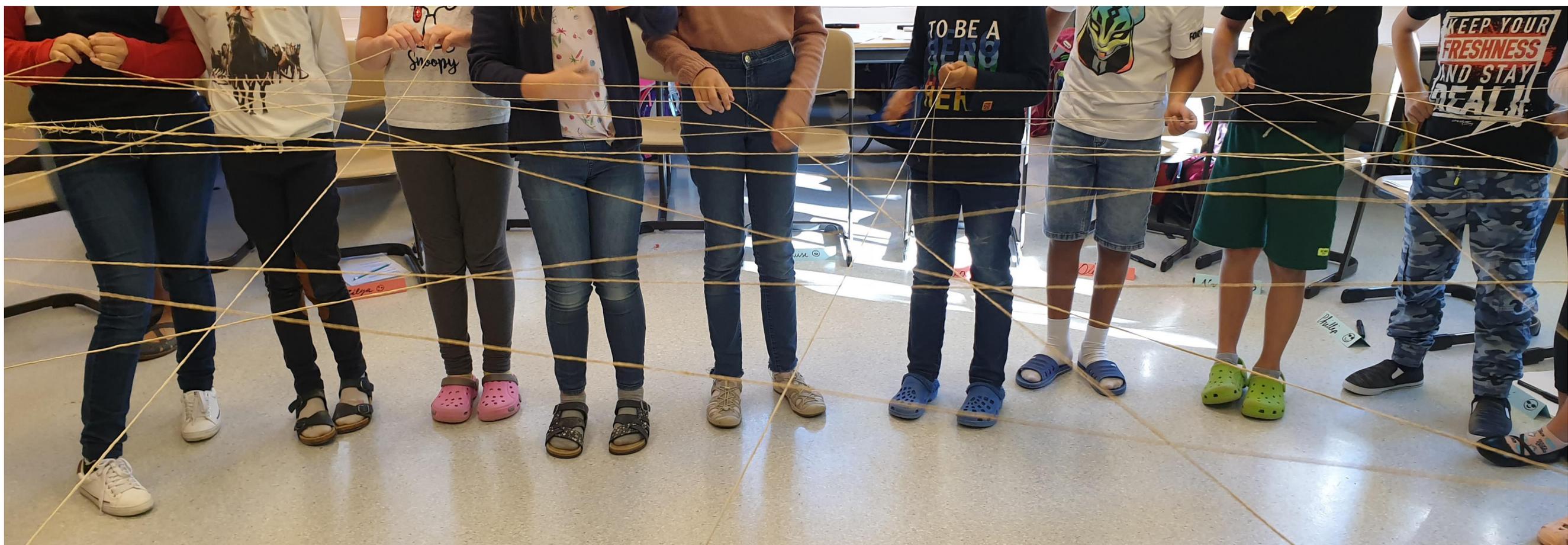
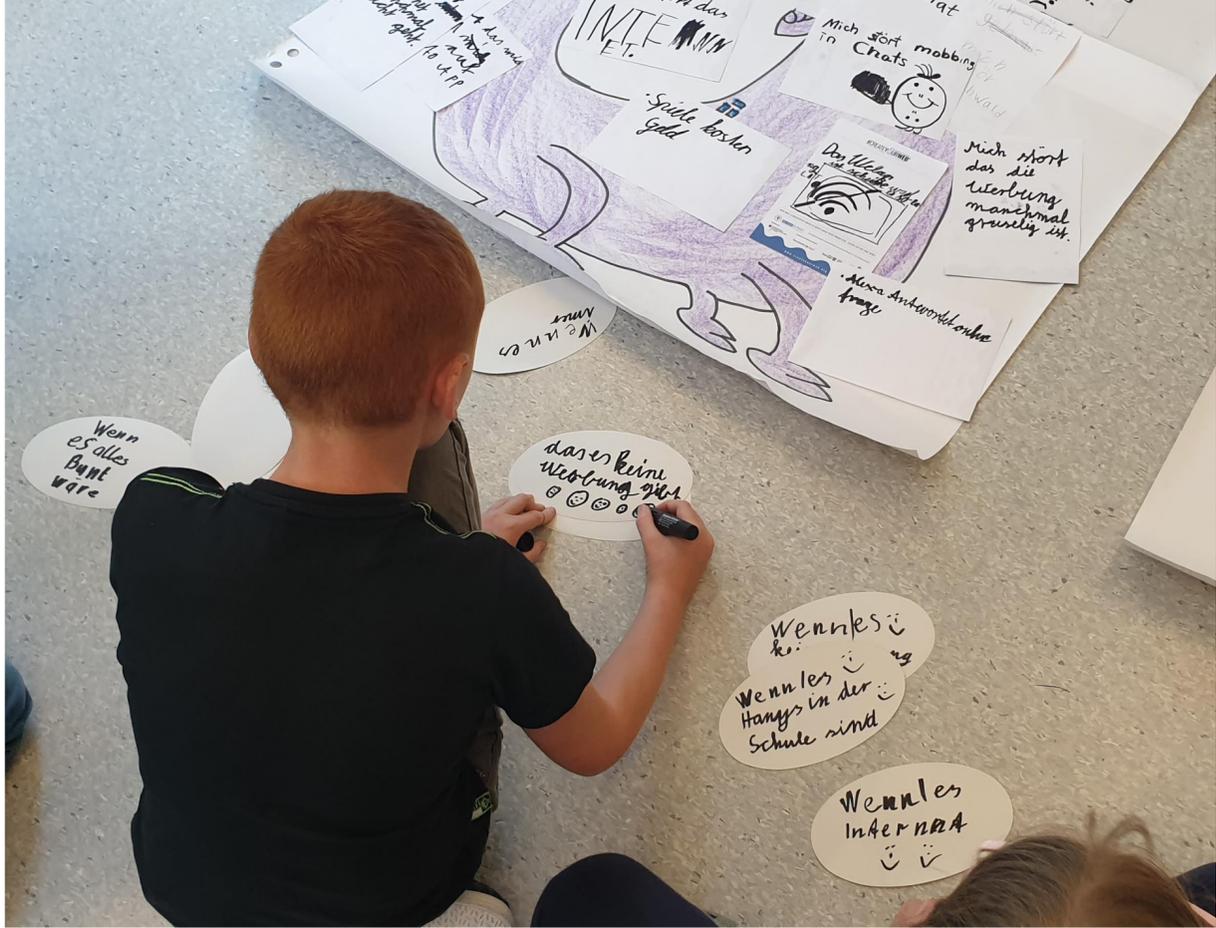
das ich mehr computer zeit bekomme

das man Filme jucken kann

das es nur so oft gibt die Kinder keine angst bekommen

8 Kids ziehen eigene Schlüsse







Falter Kinderrechte

Auf diesem Bild verstecken sich viele Kinderrechte. Findest du sie? (Auflösung auf der Rückseite)

— Zeichenerklärung

Die „Helfer:in“ (Sozialpädagog:in, Sozialarbeiter:in, Therapeut:in) dienen für emotionale Unterstützung. Erkennbar an dem „H“ auf ihren T-Shirts.

♂ = steht für die weibliche Form des vorangegangenen Begriffs, also zum Beispiel „Helfer:in“ statt „Helferinnen und Helfer“.



9 Kids entwickeln eigene Ideen und bestimmen mit
- untereinander und mit Erwachsenen



zentral: Methode „Mikas Wunsch“

**Medienerzieherische Fragen vor dem Hintergrund
der Kinderrechte individuell beantworten**

Der Kinderwille als Ausgangspunkt





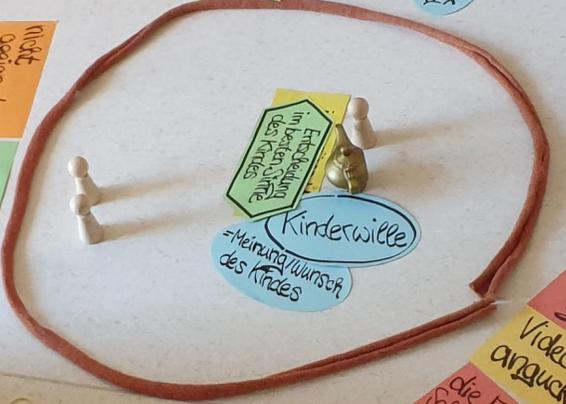
Daniel ☺

Heiner

Wolke ☺

Julia ☺

Förderaspekte
 Eltern
 Mit Kind die Rolle
 der Eltern
 in der
 Kindheit
 und
 Jugend
 fördern
 die
 Entwicklung
 und
 Selbstverwirklichung
 des
 Kindes
 und
 Jugendlichen
 fördern
 die
 Entwicklung
 und
 Selbstverwirklichung
 des
 Kindes
 und
 Jugendlichen
 fördern
 die
 Entwicklung
 und
 Selbstverwirklichung
 des
 Kindes
 und
 Jugendlichen



nicht geeignet
 Lernanlässe
 an Hochschulen
 oder
 in
 anderen
 Bildungseinrichtungen
 die
 nicht
 auf
 die
 Bedürfnisse
 der
 Kinder
 und
 Jugendlichen
 abgestimmt
 sind

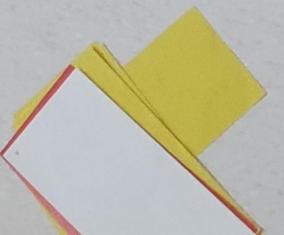
Suchtigmachen
 Leckere Augen
 kurzsichtig
 Sport machen
 sie werden die
 Beste
 in
 der
 Klasse

längere Filme gucken
 Das ist leichter
 zu spielen
 kann
 man
 mit
 Freunden
 spielen
 kann

Videos anschauen
 die Mama / große Schwester hat
 auch keine
 Handzeit

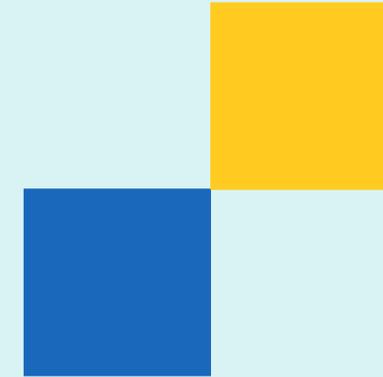
Neidisch

Beteiligungsaspekte
 Mitsprache + Mitbestimmen
 Mitsprache
 Mitsprache
 Mitsprache



10 Perspektivwechsel

Meinungen der Kids sind wichtig und werden
an Fachkräfte & Eltern herangetragen



“

Computerspiele
beruhigen manche Leute
und sind wie Freizeit.“

- Workshop-Teilnehmer, 9 Jahre



Kinderstimmen

”

“

Im Internet wird man
gehört, wenn man etwas
hoch lädt.

- Workshop-Teilnehmerin, 10 Jahre

Kinderstimmen

”

“

Man kann alle Fragen
auf Google stellen und
bekommt eine Antwort.

- Workshop-Teilnehmer, 9 Jahre

Kinderstimmen

”

“

Manchmal sieht man
Sachen, die nicht
altersentsprechend sind.

- Workshop-Teilnehmerin, 9 Jahre

Kinderstimmen

”

“

Im Krankenhaus
benutzt man auch
Geräte, die mit dem
Internet verbunden sind.

- Workshop-Teilnehmerin, 9 Jahre

Kinderstimmen

”

“

Jedes Kind kann in den
Medien frei seine
Meinung äußern.

- Workshop-Teilnehmerin, 10 Jahre

Kinderstimmen

”

“

Nicht irgendjemand
kann einfach ein Bild
von dem Kind in das
Internet stellen.

- Workshop-Teilnehmerin, 10 Jahre

Kinderstimmen

”

“

Ich finde gut, dass man
mit dem Handy anrufen
kann. Weil mein Papa ist
auf Montage.

- Workshop-Teilnehmerin, 8 Jahre

Kinderstimmen

”

“

Die Warn-App hilft
Corona über das
Internet zu vermitteln.

- Workshop-Teilnehmerin, 8 Jahre

Kinderstimmen

”

“

Wenn man ein Bild in
das Internet stellt,
können es Hacker
manipulieren.

- Workshop-Teilnehmerin, 9 Jahre

Kinderstimmen

”

“

Jeder sollte erfahren,
was in der Welt los ist.

- Workshop-Teilnehmer, 10 Jahre

Kinderstimmen

”

“

Die Technik soll
Menschen mit
Behinderung helfen.

- Workshop-Teilnehmerin, 9 Jahre

Kinderstimmen

”

“

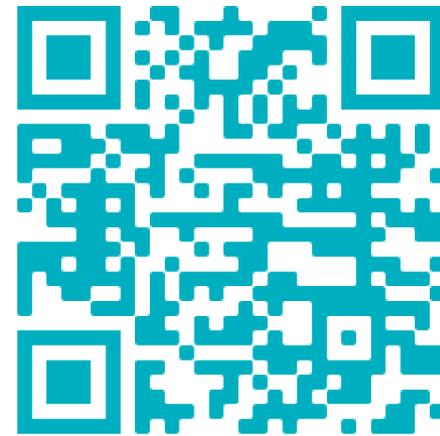
Um das Krankenhaus
anzurufen, braucht man
ein Handy.

- Workshop-Teilnehmer, 9 Jahre

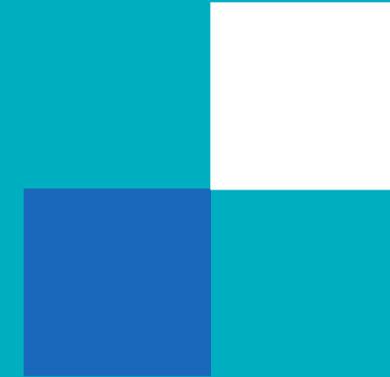
Kinderstimmen

”

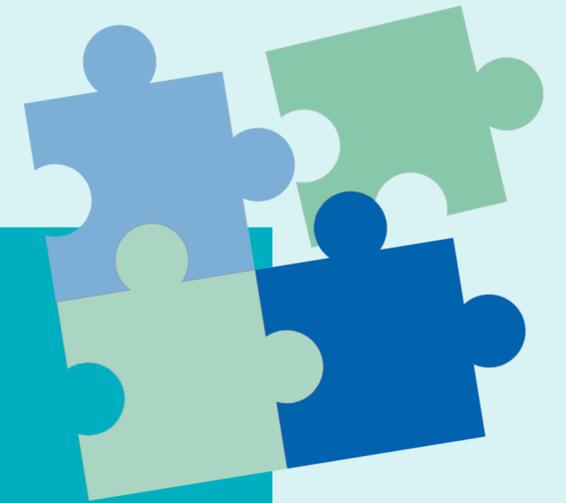
Für mehr Kinderstimmen und Infos folgen Sie uns gern auf Instagram



Kleingruppenarbeit | Ihre Praxis Austausch & Ideenschmiede



Leitfaden für die Kleingruppen



✓ Aufgabe 1

Inwiefern haben Sie bereits partizipativ zum KuJMS gearbeitet?

Was lief gut? Was war herausfordernd? Gibt es empfehlenswerte Materialien?

Tauschen Sie sich aus und tragen Sie gemeinsam Methoden und Ideen zusammen!

✓ Aufgabe 2

Sammeln Sie Anknüpfungspunkte in Ihrer Arbeit für den erzieherischen KuJMS!

(möglichst konkret)

✓ Aufgabe 3

Entscheiden Sie sich für ein Highlight aus Ihrer Gruppe, das Sie gleich mit dem Plenum teilen wollen!

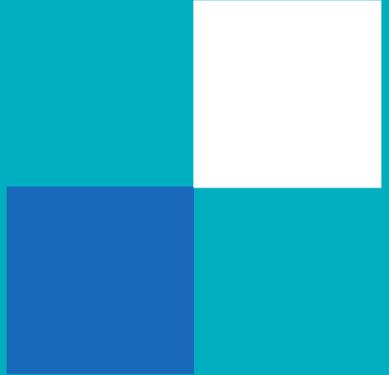
**bis
15:30 Uhr**

Highlights aus den Kleingruppen



- Alle sitzen gemeinsam in einem Boot, wenn es um Medien geht.
- Perspektivwechsel
- Kinder ganz stark einbeziehen, wenn es um Medien geht.
- Regeln sind für alle da!
- Kinder gestalten einen Elternabend zu Medienthemen für ihre Eltern.

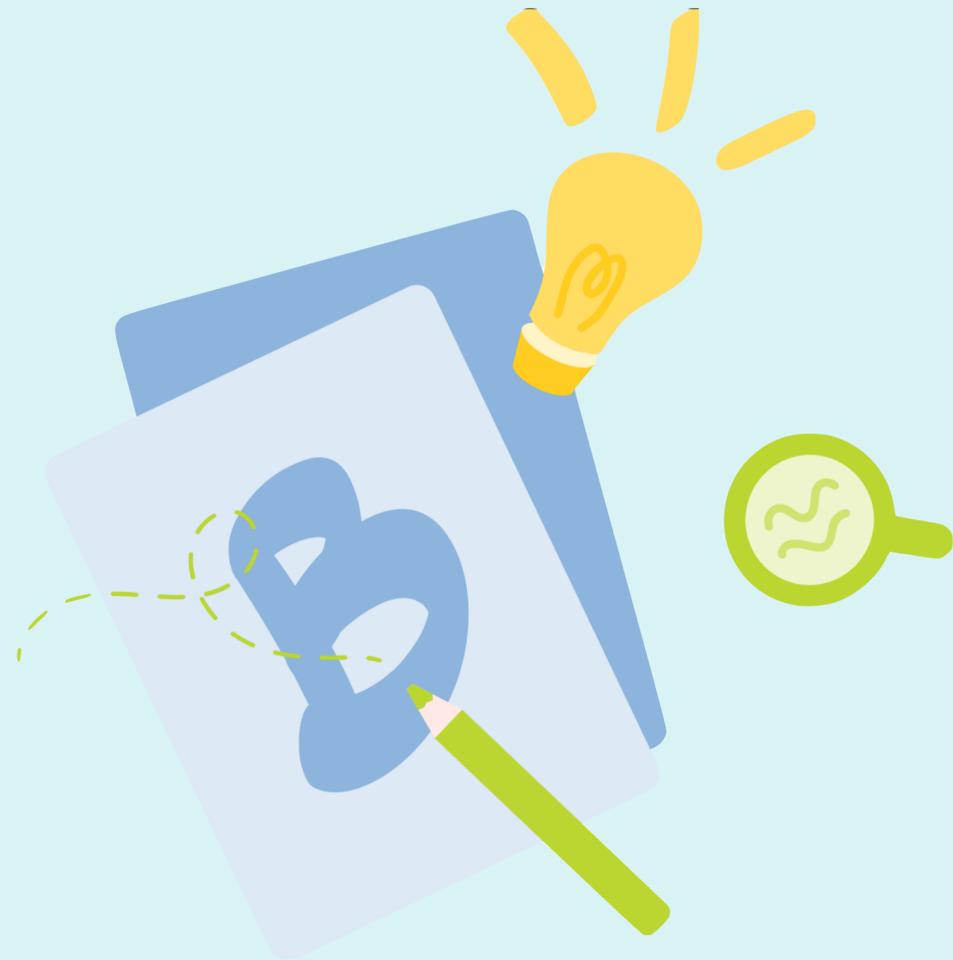




Zielfokussierung | Persönliches Highlight



Was nehme ich aus dem heutigen Forum für meine Arbeit mit?



- ✓ 5 Minuten nur für Sie
- ✓ Notieren Sie auf einem Zettel, welche konkrete Idee Sie demnächst in Ihrer Arbeit ausprobieren werden!
- ✓ Wann machen Sie das? Mit wem?

Partizipativer Kinder- und
Jugendmedienschutz | Los geht's

Viel Erfolg für Ihre Arbeit!

