

## Liebe Eltern,

Die Welt der Medien ist faszinierend - für Kinder wie für Erwachsene.

Digitale Multimedialität bietet Chancen:

Aktuelle Informationen  
 Querverweise und Verknüpfungen  
 Internationale Angebote  
 Anschaulichkeit  
 Information  
 Interaktion

Sie birgt jedoch auch Gefahren und Risiken:

Online sichtbare Gewalt  
 Happy Slapping  
 Cybermobbing  
 Sexting  
 Sexuelle Übergriffe im Internet  
 Internet- und Computerspielsucht  
 Datenmissbrauch

## Wie geht das Jan-Joest-Gymnasium der Stadt Kalkar damit um? Was raten wir Ihnen als Eltern?

Das JJG setzt sich aktiv mit der aktuellen Lebensrealität der Schüler auseinander und bietet Ihnen mit der vorliegenden Broschüre einen informativen Überblick:

Über Begriffe und Schlagwörter  
 Über soziale Medien wie Facebook, Twitter & Co.  
 Über den Umgang mit Medien am JJG  
 Über das Projekt „medienscouts“

Wir als Eltern und Lehrpersonen sind bedeutende Begleiter der Kinder: als vertrauensvolle Zuhörer, hilfsbereite Gesprächspartner und interessierte Mitlernende. Informieren Sie sich über das, was Ihre Kinder jeden Tag erleben, was dabei Ihre Rechte und Pflichten sind und wie Sie ihr Kinder unterstützen können, den wachsenden Anforderungen stand zu halten.

## Ihr Jan-Joest-Gymnasium der Stadt Kalkar

### Seite

- 2 Vorwort
- 3 Digitale Medien
- 4 Facebook 1/2
- 5 Facebook 2/2
- 6 Soziale Medien: Twitter & Co.
- 7 Skype, WhatsApp
- 8 Chatten
- 9 Sicher surfen
- 10 Glossar 1/2
- 11 Glossar 2/2
- 12 Medienscouts am JJG
- 13 Umgang mit Medien am JJG
- 14 Unser Rat für Sie
- 15 Zum guten Schluss



## Digitale Medien

Internet, Smartphones, soziale Netzwerke, Chats - vor wenigen Jahren noch unbekannte Phänomene. Heute gehören sie selbstverständlich zur Lebenswelt unserer Kinder. Digitale Medien werden inzwischen von allen Altersgruppen zu unterschiedlichen Zwecken genutzt und entwickeln sich ständig weiter.

### ...im Alltag

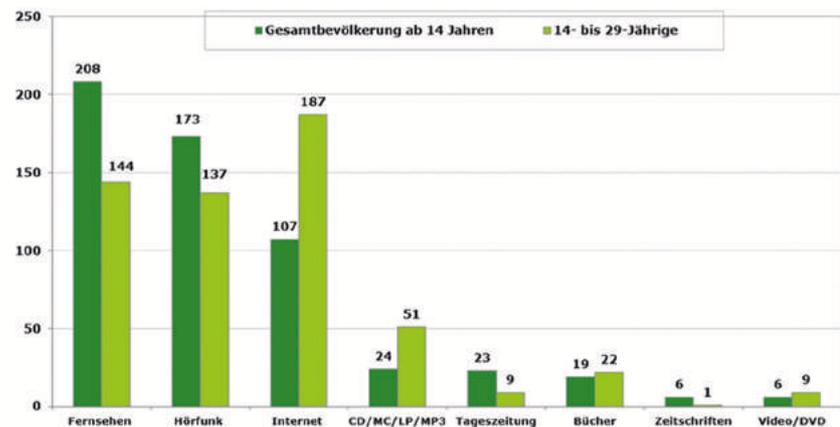
Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren verbringen einen Großteil Ihrer Freizeit mit Handy, Computer und Internet. Zu den liebsten Beschäftigungen zählen soziale Netzwerke: Facebook, Twitter, Instagram sowie Instant Messenger wie Skype, Snapchat oder WhatsApp. Damit werden Freundeslisten erstellt, geschriebene Nachrichten, Sprachnachrichten, Fotos, Dokumenten versendet oder (interaktive) Games gespielt. Auch für die Schule nutzen die Jugendlichen ihre Computer regelmäßig, um Aufgaben zu erledigen oder sich auszutauschen.



www.jugendfernsehen.de  
Grunddaten Jugend und Medien 2017

### Tägliche Nutzungsdauer verschiedener Medien 2015

Nach Altersgruppen, Nutzungsdauer in Minuten/Tag



Basis: n=4.300 Personen ab 14 Jahre in Deutschland, Mo-So, 5:00-24:00 Uhr.

Quelle: ARD/ZDF-Langzeitstudie Massenkommunikation, in: Engel/Breunig 2015, S. 312.

Seite 6

© Internationales Zentrum für das Jugend- und Bildungsforschung (IZ)

### ...und ihre Mythen

#### Unsere Kinder sind „digital natives“ und wissen schon alles?

In der Tat sind unsere Kinder die erste Generation, denen die Mediennutzung quasi in die Wiege gelegt wird. Doch bei aller Kompetenz im Bedienen der Medien müssen wir unseren Kindern die Fähigkeit zur kritischen Analyse beibringen sowie die ethische Kompetenz, was sozial verantwortbar ist. Darin sind wir Eltern unseren Kindern voraus.

#### Mediennutzung führt zu sozialer Vereinsamung?

Eher das Gegenteil ist der Fall: digitale Medien erhöhen eine gesellschaftliche Teilnahme. (vgl. Appel, M. & Schreiner, C. (2014). Digitale Demenz? Mythen und wissenschaftliche Befundlage zur Auswirkung von Internetnutzung. Psychologische Rundschau, 65, 1-10). Wichtig ist, dass wir aufmerksam bleiben: Wenn sich Kinder sozial zurückziehen, kann das ein Hinweis auf eine problematische Mediennutzung sein.

Hinschauen - informieren - reden:  
Sprechen Sie mit Ihren Kindern darüber,  
wie sie digitale Medien nutzen!



## Facebook (Stand: 4. Quartal/2016)

Facebook wurde 2004 gegründet. Mittlerweile hat es weltweit rund 1,8 Milliarden aktive Nutzer, die sich mindestens monatlich auf Facebook einloggen. Rund 1 Milliarde Menschen sind täglich auf Facebook aktiv. In Deutschland gibt es 28 Millionen aktive Nutzer. Pro Tag werden auf Facebook vier Milliarden Inhalte (Beiträge, Fotos, Videos etc.) gepostet sowie 22 Milliarden Mal Inhalte geliked und geteilt. Die Facebook-Nutzer verbringen durchschnittlich 20 Minuten pro Tag auf Facebook.

Facebook selbst gewährt Zugang erst ab 13 Jahren. Kinder unter 13 Jahren erhalten offiziell gar keinen Zutritt. Tatsächlich können sich jedoch auch Kinder unter dieser Altersgrenze anmelden, indem sie die Frage „Wie alt bist Du?“ einfach nicht wahrheitsgemäß beantworten und sich als entsprechend älter ausgeben. Eine Überprüfung des tatsächlichen Alters durch Facebook findet nämlich nicht statt. Daher sollten auch Eltern von jüngeren Kindern darauf achten, ob und wie ihr Kind Facebook nutzt.

**Datenschutz:** Der Nutzer bestimmt selbst, wer welche Inhalte sieht.

### ABER:

Man gewährt Facebook eine nicht-exklusive, übertragbare, gebührenfreie, weltweite Lizenz für die Nutzung jedweder Inhalte, die man auf bzw. im Zusammenhang mit Facebook postet. Diese Lizenz endet, wenn die Inhalte oder das Konto gelöscht werden; es sei denn, die Inhalte wurden mit anderen geteilt und diese haben die Inhalte nicht gelöscht.

**Standortdaten:** Wer seinen Standort teilt, kann Informationen über Restaurants, Events und Freunde in der Nähe erhalten - ist allerdings mehr als gläsern.

**Werbung:** Wird auf den Einzelnutzer zugeschnitten; Facebook ist in der Lage, die Aktivitäten seiner eingeloggten Nutzer auch auf anderen Seiten im Netz teilweise nachzuvollziehen.

Der Nutzer habe keine Chance, den **AGB** in irgendeiner Form zu widersprechen. Die einzige Methode, die AGB abzulehnen, ist sich abzumelden.

Die größten Gefahren bei Facebook sind gefälschte Nachrichten, gefälschte Profile sowie Schadprogramme, die den Rechner über den Facebook-Chat infizieren und sich dann über Facebook weiterverbreiten. Video-Spam wird gerne über Facebook-Würmer weiterverbreitet. In diesen Fällen genügt bereits der ungeschützte Klick auf ein solches Video, um die Werbebotschaft ungewollt per Chat oder Profilnachricht in seinem Bekanntenkreis bei Facebook zu verbreiten.



Kontrollieren Sie immer wieder die Sicherheitseinstellungen und bleiben Sie mit Ihrem Kind gemeinsam „am Ball“!

Beachten Sie auch unsere Empfehlungen zum Thema „Sichere Passwörter“ (Seite 14).

Checken Sie und Ihre Kinder vor jedem Beitrag, den Sie verfassen, neben dem Posten-Button die Freigabe („Öffentlich“, „Freunde“, „Benutzerdefiniert“ etc.). Facebook merkt sich die letzte Freigabe-Auswahl.

Beachten Sie „Cookies:“ Facebook verwendet Cookies bei jedem Anwender, der Facebook-Dienste, einschließlich der Webseite und Apps nutzt (gleichgültig, ob registriert oder angemeldet) oder andere Webseiten und Apps besucht, die die Facebook-Dienste nutzen (einschließlich der „Gefällt mir“-Schaltfläche bzw. der Werbefunktionen).

## Facebook im Überblick

### Profil

Profilseite zum Vorstellen sowie Fotos und Videos hochladen. Auf der Pinnwand können Besucher öffentlich sichtbare Nachrichten oder Kommentare hinterlassen.

### Like-Button

Der berühmte Like- bzw. Gefällt mir- Button, mit dem Nutzer mit nur einem Klick äußern können, wenn sie etwas befürworten.

### Emojis

Statt des „Daumen hoch“ können auch Emojis („Love“, „Haha“, „Wow“, „Traurig“ und „Wütend“) als Äußerung mit entsprechendem Piktogramm angeklickt werden.

### Freundeslisten

Um sich mit anderen zu vernetzen, muss man Nutzern Freundschaftsanfragen stellen. Diese Anfrage kann man bestätigen, ignorieren oder ablehnen. Hierüber wird der Antragsteller nicht informiert. „Befreundet“ zu sein bedeutet im Rahmen von Facebook, sich gegenseitig Einblick in die eigene Chronik zu gewähren sowie Informationen tauschen oder gemeinsam „Apps“ nutzen zu können.

### Gruppen

Für gemeinsame Interessensbereiche kann man Gruppen einrichten und Freunde können zu Veranstaltungen eingeladen werden.

### Orte

Diese Erweiterung ermöglicht es, anderen Nutzern mitzuteilen, wo sie sich gerade befinden und mit wem sie gerade zusammen sind. Zudem kann sich ein Nutzer anzeigen lassen, welche Freunde gerade ihren Standort mitgeteilt haben.

### Suche

Facebook besitzt seit Beginn eine Suchfunktion, um etwa neue Freunde oder Gruppen zu finden.

### Chronik

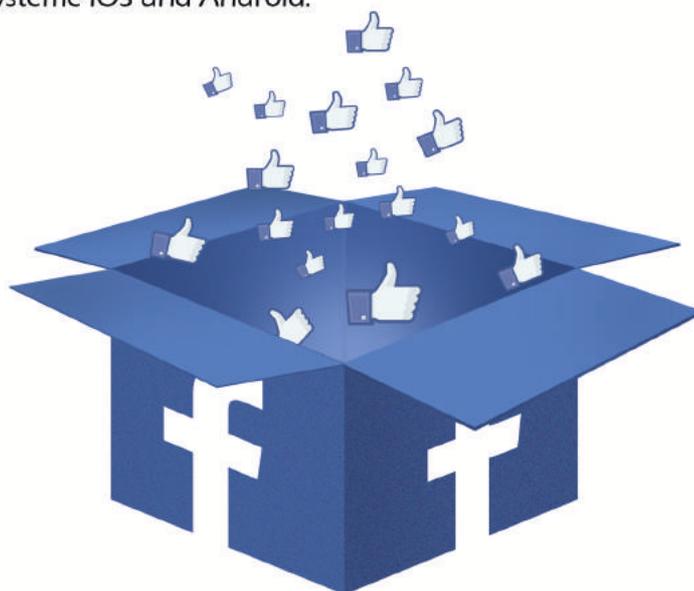
In der Chronik wird das gesamte Online-Leben auf einem Zeitstrahl dargestellt, d.h. alle bisherigen Einträge, Fotos und Meldungen von Anwendungen werden chronologisch geordnet und sind auf einen Blick sichtbar.

### Chat

Über die integrierte Chat-Funktion kann man persönliche Nachrichten schreiben oder in einer Gruppe mit mehreren Kontakten chatten.

### Messenger

Unter der Bezeichnung Facebook Messenger existiert eine Anwendung für Text- und Audio-Kommunikation für die Betriebssysteme iOS und Android.



## Twitter & Co.



### Instagram

Hier dreht sich alles um Bilder. Profildaten sehen aus wie Fotoalben, die mit Freunden oder der gesamten Öffentlichkeit geteilt werden können. Hier zeigt jeder, was er kann, wo er war, was er hat. Filter „verschönern“ die Fotos; jüngere Kinder stöbern in den Profilen von Stars und ältere stellen sich gerne selbst dar.

**Gefahren:** Über Instagram können Kinder viel zu viel von sich preisgeben. Auch beim Anschauen kann es Probleme geben: überall makellose Körper und geschönte Realitäten. Das kann zu unrealistischen Vorstellungen führen. (App: USK ab 12)

### Snapchat

Snapchat bedient die Flüchtigkeit des Augenblicks. Kinder schicken sich gegenseitig Bilder und kurze Videos, die nur wenige Sekunden lang zu sehen sind und nach zweimaligem Anschauen automatisch gelöscht werden. Wer mehr zeigen möchte, erstellt eine Story wie eine kleine Diashow. Fotos können mit Filtern zu Kunstwerken oder Spaßcomics werden (z.B. durch Hundeschminken oder durch Stifte-Werkzeuge). Es können Emojis eingefügt werden.

**Gefahren:** Die Kinder haben das Gefühl, durch die Flüchtigkeit die Kontrolle zu bewahren. Aber: Andere Nutzer könnten Screenshots machen und die Inhalte so abspeichern. Es gibt jedoch einen privaten Bereich der App, der nichts weitergibt und durch einen Extracode geschützt ist. (App: USK ab 12)



### Twitter

Registrierte Nutzer können über das Handy oder den Computer kurze Nachrichten veröffentlichen. Die 140 Zeichen kurzen „Tweets“ sind in der Regel für jedermann einsehbar. Die Grundfrage: „What's happening?“ (Was passiert?). Es gilt, sich knapp, aber trotzdem geistreich auszudrücken. Mit Kurz-Links lassen sich längere Texte, Bilder und Videos einbinden.

Das „@“ ermöglicht es, gezielt einen Twitterer zu erwähnen und zu kontaktieren. Was anschließend folgt, erscheint beim Angeschriebenen prominent in einem separaten Feld. Die Raute („Hashtag“) markiert ein Schlagwort.

Twitter ist das, was man daraus macht. Viele Nutzer stellen sich z.B. einen persönlichen Nachrichtenkanal zusammen, der sich aus Tweets von Medien, Bloggern, Promis und Freunden speist.

**Gefahren:** Das System an sich akzeptiert schwache Passwörter (z.B. „123456“). Zudem werden die „Zwitscherer“ quasi daran gewöhnt, ihren Benutzernamen und Passwort aus der Hand zu geben, wenn sie Drittanbieterdienste wie twitpic nutzen. Auch von Phishing bleibt Twitter nicht verschont. Benutzer können sich bei Twitter ganz einfach unter einem anderen Namen anmelden – eine Authentifizierung der registrierenden Person ist nicht zwingend erforderlich. Nicht zu unterschätzen ist neben allen technischen Sicherheitslücken die ungewollte Informationsverbreitung über Twitter, die die Kinder frei bedienen und abgreifen können. (App: USK ab 18)

### Musically

Diese App ist wie eine Mini-Playback-Show: In 15sekündigen Videos stellen sich die Kinder dar, indem sie zu einem Lied die Lippen bewegen und tanzen. „Muser“ (die Nutzer von Musically) fühlen sich für kurze Zeit wie Popstars. Zuschauer können die Clips bewerten.

**Gefahren:** Die Kinder werden auch hier öffentlich sichtbar; vor allem in Livestreams (Übertragungen in Echtzeit). Dabei können Zuschauer live Fragen oder Aufforderungen stellen wie „Zeig' mal dein Zimmer!“. Gerade Jüngere können unbedacht oder arglos handeln und in Fallen tappen.

(App: USK ab 12)

### YouTube

Diese Video-Plattform ist mittlerweile ein Leitmedium für junge Mediennutzer geworden. YouTuber richten sich dort Kanäle ein, auf denen sie Videos online stellen. Kinder sehen sich diese Videos einzeln an oder abonnieren den Kanal eines YouTubers, den sie toll finden. Alle Inhalte sind rund um die Uhr und noch Jahre später abrufbar. YouTube hat viele eigene Stars hervorgebracht: Beauty-YouTuber zeigen, wie man sich schminkt, Let's-Player zeigen, wie man in Computerspielen besser wird; auch von Spaßvideos oder lustigen Tierfilmen lassen sich Kinder begeistern.

**Gefahren:** Viele YouTuber werden von Firmen für Produktplatzierungen bezahlt. Für Kinder ist das nicht immer gut zu erkennen. Zudem haben die Videos keine Alterskennzeichnung, so dass die Kinder auf Inhalte stoßen können, die für sie nicht geeignet sind.



Skype ist das Internet-Telefonie- sowie Chat-Programm von Microsoft. Damit kann man kostenlos Internet-Telefonie betreiben und Instant-Messaging-Funktionen sowie Datenübertragung nutzen. Auch Video-Telefonie ist möglich.

**Gefahren:** Es können Viren und Trojaner durch Sicherheitslücken auf Ihren Rechner gelangen oder Ihre Adress- und Konfigurationsdaten zum Ziel einer Spionagesoftware werden. In den meisten Fällen ist es völlig ungefährlich, über das Microsoft-Programm zu chatten. Entscheidend ist hier vor allem Ihre eigene Handlungsweise: Überprüfen Sie die Echtheit einer Nachricht von einem vermeintlich fremden Kontakt und klicken Sie nie einfach auf „ok“ bei der Annahme von Dateien.

## WhatsApp

WhatsApp ist eine Nachrichtenapplikation, mit der weltweit Nachrichten verschickt werden können. WhatsApp nutzen nach eigenen Angaben über 30 Millionen Menschen in Deutschland.

Weltweit hat die Anwendung 800 Millionen aktive Nutzer. Vor Kurzem wurde eine Ende-zu-End-Verschlüsselung eingeführt, um die Daten und Gespräche der Nutzer besser zu schützen. Das heißt allerdings nicht, dass WhatsApp keine Daten sammelt. Die Telefon-Nummer, der WhatsApp-Namen, der in Push-Benachrichtigungen angezeigt wird oder Informationen über das Mobilgerät werden von WhatsApp gespeichert – und mit den AGB erklärt man sich ausdrücklich damit einverstanden.

Wer auf WhatsApp Bilder oder Texte verschickt, gewährt damit ohne Nachfrage und ohne weitere Zustimmung das Recht, diese Inhalte zu benutzen, wiederzuverwerten oder auch an Dritte weiterzuverbreiten.

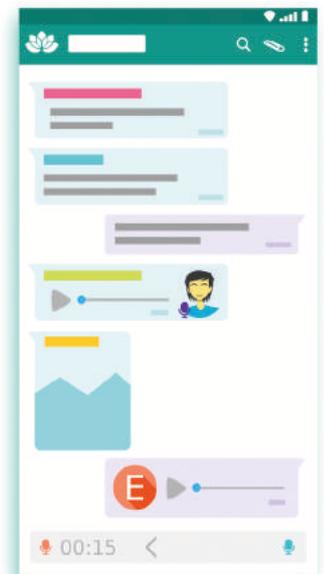
WhatsApp greift zudem in bestimmten zeitlichen Abständen auf das Adressbuch des Nutzers zu und kategorisiert anschließend die Mobilfunk-Nummern.

Daneben erlaubt man WhatsApp im Rahmen der AGB, Cookies oder Log-Files zu speichern, wenn man die WhatsApp-Webseite aufruft – damit kann WhatsApp z.B. „sehen“, welche Seiten man vorher besucht hat und wie lange man auf diesen Seiten war.

### Altersbeschränkung für Nutzer

Auszug aus den Nutzungsbedingungen:

*„Du musst mindestens 13 Jahre alt sein, um unsere Dienste zu nutzen (bzw. so alt, wie es in deinem Land erforderlich ist, damit du berechtigt bist, unsere Dienste ohne elterliche Zustimmung zu nutzen). Zusätzlich (...) gilt Folgendes: Wenn du nicht alt genug bist, (...) muss dein Elternteil oder Erziehungsberechtigter in deinem Namen unseren Bedingungen zustimmen.“*



Alle Welt kann sehen, was Ihr Kind tut!  
Vergleichen Sie deshalb ein Smartphone nicht mit der „Privatsphäre“ eines Tagebuchs.  
Beachten Sie auch: Der Karteninhaber haftet für das, was mit dem Smartphone passiert.



Stellen Sie vertrauensvoll mit ihrem Kind Regeln auf und nehmen Sie dafür auch eine Auseinandersetzung in Kauf, um Ihr Kind zu schützen.



## Chatten

In Online-Chats (engl. to chat = plaudern, sich unterhalten) treffen sich Menschen mit unterschiedlichsten Ansichten und Eigenschaften. Damit die Chatter gut miteinander auskommen, gibt es z.B. die „*chatiquette*“ ([www.chatiquette.de](http://www.chatiquette.de)). Chatbetreiber, die die *chatiquette* als Grundlage ihres Chats begreifen, können diese direkt in Ihren Nutzungsbedingungen verlinken.

### Empfehlungen für das Chatten:

#### Respektvoll sein.

Hinter jedem Nutzer stehen echte Menschen - ein höflicher Umgang gilt auch in Chats.

#### Persönliches schützen.

Wichtig ist, dass Kinder und Jugendliche nur unpersönliche Chatnamen verwenden. In Communitys ist auf die Herausgabe persönlicher Fotos zu verzichten.

#### Anmerkung zur Anonymität:

Auch im Chat bleibt man nie gänzlich anonym. Chat-Server schneiden die Rechner-Adresse (IP) mit und speichern sie. Über die IP-Adresse kommt der Chat-Betreiber zu dem Provider. Dieser speichert wiederum die Telefonnummer, mit der man sich eingewählt hat. So haben die Chat-Betreiber die Möglichkeit, Personen, die besonders unangenehm auffallen, zur Rechenschaft zu ziehen. Die meisten Chats protokollieren die Gespräche mit, um Straftaten beweisen zu können.

#### Misstrauisch bei fremden Kontakten sein.

Man kann nie wissen, wer sich auch hinter harmlos klingenden Benutzernamen verbirgt. Auch bei scheinbar bekannten Chatpartnern weiß man nie, ob es sich um diese Person handelt oder ob noch jemand mitliest und Informationen weitergibt.

#### Unangenehme Dialoge sofort beenden.

Bei unangenehmen Gesprächen gilt es, den Chat zu verlassen sowie keinesfalls in privaten Räumen oder über andere Anbieter fortzusetzen oder gar „reale“ Treffen vereinbaren.

#### Störer blockieren und melden.

Viele Dienste bieten die Möglichkeit dazu, damit Nachrichten von bestimmten Nutzern automatisch blockiert werden. In schweren Fällen kann man diese auch dem Betreiber melden, damit sie gesperrt werden.

#### Beweise sichern.

Belästigungen sollte man umgehend per Screenshot sichern und dem Betreiber und Beschwerdestellen melden (siehe auch Verstöße melden, Seite. 9).

### Achtung, Chatfalle: Cyber-Grooming

Cyber-Grooming, zu Deutsch etwa das Heranmachen an Kinder im Internet, erfolgt fast immer nach demselben Muster, bei dem der Täter Vertrauen zu seinen meist minderjährigen Opfern aufbaut und diese anschließend sexuell belästigt.

Insbesondere Kinder- oder Teen-Channels bzw. -räume großer Chat-Portale ziehen Nutzer mit pädokriminellen Neigungen an. Fragen nach bisherigen sexuellen Erfahrungen des Kindes/Jugendlichen oder Beiträge mit Beschreibungen der sexuellen Vorlieben, Praktiken oder Fantasien von meist volljährigen Teilnehmern, kommen immer wieder vor. Auch Aufforderungen zu sexuellen Handlungen sind dabei. Von sexueller Belästigung sind in den meisten Fällen junge Mädchen betroffen - aber auch Jungen sind nicht vor solchen Übergriffen sicher.

Als Eltern sollten Sie daher auch im Internet die „Orte“, also Dienste oder Portale, kennen, in denen sich Ihr Kind bewegt. Machen Sie es darauf aufmerksam, dass ein gesundes Misstrauen in der digitalen Welt notwendig ist: Der Chat-Partner ist nicht immer der, für den er sich ausgibt.

## Sicher surfen

Bei jedem Besuch im Web geben Sie eine Menge persönlicher Informationen preis, ohne es zu wissen. Neben der aktuellen IP-Adresse werden unter anderem auch die Windows-Version oder der verwendete Webbrowser samt Plug-ins übermittelt. Diese Infos könnten bössartige Angreifer verwenden, um sich bekannte Sicherheitslücken zunutze zu machen und in ein fremdes System einzubrechen.



### Geräte direkt sichern.

Ob stationär oder mobil: Bei jedem Mediengerät, ob Computer, Tablet, Smartphone oder Konsole, kann man Jugendschutzfunktionen einrichten. Die meisten Betriebssysteme bieten die Möglichkeit, in einem geschützten Bereich Angebote nach Altersangaben und gewisse Funktionen wie die Installation von Programmen einzuschränken.

### Technischen Schutz anpassen.

Kinder brauchen je nach Alter und Reife unterschiedliche Bewegungsräume im Netz. Als Programme geeignet sind von der Kommission für Jugendmedienschutz empfohlene Angebote wie "Jusprog" oder das Programm der Deutschen Telekom. Dabei werden ungeeignete Websites auf Basis bestimmter Schlagworte gefiltert.

### Auch mobil sicher surfen.

Wichtig ist auch, den Schutz für mobile Geräte wie Smartphones oder Tablets zu aktivieren. Das Angebot reicht von Programmen, die den Zugriff auf eine vorgegebene Auswahl an Apps beschränken, speziellen Kinder-Browsern, die das Surfen auf vorab geprüfte Websites beschränken bis hin zu Jugendschutz-Apps.

### Datenschutz und Urheberrecht.

Sie können Ihr Kind auf Datenspuren, sichere Passwörter und Urheberrechte im Internet und auf Datenfallen aufmerksam machen.

### Recht am eigenen Bild.

§ 201a Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen (gültig seit 27.01.2015): *Ab dem 14. Lebensjahr ist das Erstellen und Verbreiten von Aufnahmen, die Personen in hilflosen oder peinlichen Situationen zeigen, strafbar.*

### Verstöße melden.

Sensibilisieren Sie ihr Kind dafür, sich mitzuteilen, wenn es auf unpassende Inhalte trifft. Diese sind per Screenshot zu sichern sowie dem Betreiber oder Stellen wie "I-Kiz", "jugendschutz.net" oder "Internetbeschwerdestelle" zu melden.



## Ihre Checkliste für Kinderseiten im Web

**Kindgerecht:** Finden sich Kinder leicht zurecht? Sind die Themen attraktiv und spielerisch aufbereitet, z.B. mit Grafiken und kleinen Videos? Können Kinder an der Website mitwirken, z. B. selbst Beiträge verfassen und Kommentare abgeben?

**Sicherheit:** Werden Beiträge in Chats und Foren von ModeratorInnen gesichtet, bevor oder während sie online gestellt werden? Gibt es Sicherheitshinweise und Hilfe-Buttons, auf die die Redaktion schnell reagiert?

**Datenschutz:** Unterbindet die Seite, dass Adressen, Handy, Telefon und E-Mail-Adressen veröffentlicht werden können? Kinder sollten ohne Adressangabe an allen Aktionen und Gewinnspielen teilnehmen können.

**Werbung:** Falls die Seite Werbung enthält: Kann das Kind sie deutlich als Werbung erkennen? Ist sie gekennzeichnet, unterscheidet sie sich von den redaktionellen Inhalten und stört sie nicht beim Surfen?

**Verlinkungen:** Manche Kinderseiten nutzen Dienste zur Bekanntmachung der Seite. Dies darf nicht zu problematischen Erwachsenenseiten führen.

## Glossar (zusammengefasst und ergänzt nach: Landesmedienzentrum BW online)

### Account

Englischer Begriff für Benutzerkonto. Dieses braucht man z.B. in sozialen Netzwerken, beim Online-Banking oder zur Anmeldung bei einem E-Mail-Anbieter.

### Altersfreigabe

Die Freigabe von Filmen für Kinder und Jugendliche, aber auch die Freigabe von Computerspielen und Musik ist in Deutschland gesetzlich geregelt. Die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK) setzt fest, welche Filme für welches Alter geeignet sind, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) prüft und vergibt Alterskennzeichen von digitalen Spielen.

### App

Englische Kurzform von application: Ein kleines Programm für das Smartphone oder den Tablet-PC. In sog. App-Stores können die verschiedensten Apps heruntergeladen werden. Diese sind teilweise kostenpflichtig und erlauben dem Anbieter zum Teil auf Handy/ Smartphone-Daten (z.B. im Adressbuch) zuzugreifen.

### Blacklist

Eine Blacklist, auch Negativliste genannt, listet Internetseiten auf, die für Kinder bedenklich sind und entsprechend in Kindersuchmaschinen nicht ausgegeben werden.

### Bluetooth

Bluetooth ist die Standardschnittstelle am Handy beziehungsweise Smartphone und bietet die Möglichkeit der kabel- und kostenlosen Datenübertragung zwischen Geräten über eine kurze Distanz. Die Reichweite kann im Freien bis zu 100 Meter betragen.

### Browser (auch Internetbrowser)

Programm zur Darstellung von Webseiten im World Wide Web.

### Browserspiele

Computerspiele, die man direkt im Internetbrowser (siehe Eintrag „Internetbrowser“) online spielen kann.

### Bully

Eine Person, die andere mobbt.

### Computerviren, Trojaner und Würmer:

Ein Computervirus ist ein kleines Programm, das sich in andere Computerprogramme einschleust, unkontrolliert Schaden anrichtet und Dateien zerstört. Viren können sich beispielsweise über Links oder E-Mail-Anhänge verbreiten.

Trojaner sind ebenfalls kleine Computerprogramme, die als nützliche Anwendung getarnt, großen Schaden anrichten können, indem sie zum Beispiel sensible Daten wie Passwörter oder Kreditkartennummern ausspionieren. Sie werden häufig für kriminelle Machenschaften eingesetzt. Außerdem verbreiten sich sogenannte „Würmer“ ebenfalls über Viren in E-Mails und versenden automatisch Spam-Mails an das ganze Adressbuch weiter. Schutz im Vorfeld bieten Antivirenprogramme.

### Cybermobbing (auch Cyberbullying):

Das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe von Internet- und Mobiltelefondiensten über einen längeren Zeitraum hinweg. Der Täter – auch „Bully“ genannt – sucht sich ein Opfer, das sich nicht oder nur schwer gegen die Übergriffe zur Wehr setzen kann. Zwischen Täter und Opfer besteht ein Machtungleichgewicht, welches der Täter ausnutzt, während das Opfer sozial isoliert wird. Cyber-Mobbing beinhaltet:

- \*Eingriffe rund um die Uhr in das Privatleben.
- \*Ein großes Publikum.
- \*Die Inhalte verbreiten sich schnell.
- \*„Bullys“ können anonym agieren.
- \*Die Betroffenheit der Opfer wird oft nicht unmittelbar wahrgenommen.

### Chat

Elektronische Kommunikation in Echtzeit über das Internet. Die ursprüngliche Form ist der Text-Chat; für Audio- oder Video-Chat kann eine Ton- oder Videospur hinzukommen. Es ist auch möglich, im Chat Dateien (Bilder usw.) auszutauschen.

### Cookies

Ursprünglich eine Textdatei auf einem Computer. Sie enthält Daten über besuchte Webseiten, die der Browser beim Surfen im Internet speichert. Im besten Fall dient ein Cookie dazu, dass ein Anwender sich beim wiederholten Besuch einer verschlüsselten Seite nicht erneut anmelden muss. Im schlechtesten Fall speichert das Cookie Informationen über komplexes privates Internetverhalten und übermittelt diese ungefragt an einen Empfänger. Ein Cookie ist jedoch nicht versteckt und vom Anwender einseh- und löschar.

### Emojis

Ein Emoji (Japanisch für Bildschriftzeichen) ist ein Ideogramm, das für SMS und E-Mail-Programme verwendet wird, um Emotionen, aber auch allgemeine Zustände und Tätigkeiten darzustellen und auszudrücken.



### InApp-Käufe

Apps, die kostenlos zur Verfügung stehen, enthalten häufig Optionen, im Rahmen der Nutzung dieser App etwas zu kaufen. Zum Beispiel kann man in kostenlosen Spielen meist Käufe mit realer Währung tätigen, die den Erfolg des Spiels beschleunigen oder das Spiel in anderer Weise attraktiver machen.

### Instant Messenger

Instant Messaging ist eine Kommunikationsmethode, bei der sich zwei oder mehr Teilnehmer per Textnachrichten im Internet unterhalten. Die Nachrichten werden sofort übermittelt. Der Austausch von Dateien und Webcam-Übertragungen sind möglich.

### IP-Adresse

Eine IP-Adresse ist wie eine Anschrift in Computernetzen, die – wie das Internet – auf dem Internetprotokoll (IP) basiert. Sie wird Geräten zugewiesen, die an das Netz angebunden sind, und macht die Geräte so adressierbar und damit erreichbar.

### Nickname

Pseudonym, das User im Internet statt des richtigen Namens verwenden.

### Persönlichkeitsrecht

Mit diesem Oberbegriff werden diejenigen Grundrechte und Gesetze gemeint, die vor Übergriffen in die Privatsphäre schützen sollen. Ein Beispiel ist das „Recht am eigenen Bild“: Wenn ein Bild veröffentlicht werden soll, auf dem mehrere Personen zu sehen sind, muss jede einzelne dieser Personen damit einverstanden sein.

### Phishing-Mails

Setzt sich aus Password und Fishing zusammen: etwa „nach Passwörtern angeln“. Phishing-Mails tarnen sich beispielsweise als Nachrichten einer Bank oder eines sozialen Netzwerks und fordern den Empfänger auf, persönliche Daten wie PINs oder Passwörter weiterzugeben.

### Posten

Wenn Informationen (Kommentare, Bilder, Videos) in sozialen Netzwerken veröffentlicht werden, nennt man das „posten“.

### Screenshot

Ein Screenshot ist eine Momentaufnahme von dem, was auf dem Bildschirm eines Computers zu sehen ist.

### Sexting

Das Veröffentlichen von Bildern, die eine Person in erotischer Pose oder leicht bekleidet zeigen, wird Sexting genannt. Oft geschieht dies im Rahmen von Liebesbeziehungen und kann dann fatal werden, wenn solche Bilder in falsche Hände weitergegeben werden.

### Soziale Medien, Social Media

Sammelbegriff für digitale Medien und Technologien, die den Nutzern Vernetzung, Kommunikation und Austausch von Inhalten ermöglichen.

### Soziale Netzwerke

In einem sozialen Netzwerk wie Facebook vernetzen sich weltweit Menschen online, tauschen sich über Hobbys und Interessen aus, teilen Informationen und Inhalte oder spielen miteinander.

### Spam

Spams sind unverlangt zugesandte E-Mails (oft Werbung). Manche werben für illegale Angebote oder es sind Phishing-Mails, die zur Eingabe persönlicher Daten auffordern.

### Webmail

Neben der Option, E-Mail-Programme zu nutzen, können E-Mails auch über Webmail-Seiten verwaltet werden. Hier loggt man sich direkt im Internetbrowser bei einem E-Mail-Anbieter (GMX, Web.de, Google, etc.) mit seinen Daten ein und kann ohne ein spezielles Programm E-Mails schreiben und abrufen.

### Whitelist

Eine Whitelist, auch Positivliste genannt, listet Internetseiten auf, die für Kinder unbedenklich sind.

### WLAN-Spot / Hot Spot

Drahtlose Internetzugänge im öffentlichen Raum, Cafés oder Hotels, die gegen Gebühr oder kostenfrei zugänglich sind.



# MEDIENSCOUTS <sup>NRW</sup> am Jan-Joest-Gymnasium

Unsere Medienscouts sind Experten (aus den Klassen 8 und 9) für digitale Medien. Sie besitzen und vermitteln Medienkompetenz, Wissen, Handlungsmöglichkeiten sowie Reflexionsvermögen für eine sichere, kreative, verantwortungsvolle und selbstbestimmte Mediennutzung.

Sie geben ihr Wissen weiter:

- an Mitschülerinnen und Mitschüler
- in Projekttagen
- in Unterrichtsstunden und Elternabenden



## Internet und Sicherheit

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich wesentliche Grundlagen einer sicheren Internet-Nutzung. Dazu gehören Aspekte wie z.B. Abzocke im Netz, Anti-Viren-Schutz, Passwörter, Spam-Mails, Datenschutz, Suchmaschinennutzung etc.

## Social Communities

Die Medienscouts arbeiten am Beispiel Facebook zu einer reflektierten Nutzung und Fragen wie: „Warum sind Social Communities so faszinierend?“ „Was ist das Urheberrecht?“ „Wie funktionieren Persönlichkeitsrechte?“, „Warum ist Cybermobbing so schlimm?“ u.v.a.

## Handy

Die Schülerinnen und Schüler lernen das Handy (respektive Smartphone) von seiner kreativen Seite kennen und erwerben Wissen über Handynutzung Jugendlicher in Deutschland im Vergleich, die Methoden der Kostenfallen, bedenken aber auch eine sinnvolle Nutzung („Muss ich wirklich ständig erreichbar sein?“) oder die Zukunft von Handys (als mobiler Computer).

## Computerspiele

Lernen durch, mit und über Computerspiele: So erarbeiten sich die Medienscouts verschiedene Genres, die Kennzeichnungen des Jugendmedienschutzes der USK oder behandeln problematische Aspekte wie Sucht und Gewaltdarstellungen.

## Soziales Lernen

„Soziale Lernen“ bezeichnet es die Bereitschaft, die eigene Wahrnehmung zu schärfen, um eigene Vorurteile, Klischees und Illusionen zu hinterfragen und ihnen konsequent zu begegnen. Es geht um den Erwerb „sozialer und emotionaler Kompetenz“.

## Kommunikationstraining

Die Teilnehmer üben ihre kommunikativen Fähigkeiten, z.B. in praxisbezogenen Beispielen, Rollenspielen und interaktiven Übungen. Sie lernen die theoretischen Grundlagen menschlicher Kommunikation (face-to-face und medial vermittelt) kennen und übertragen sie auf ihre Arbeit als Medienscouts.

## Beratungskompetenz

Die Medienscouts lernen, ein Beratungsangebot (wie E-Mail-Beratung oder -Gespräch) durchführen und reflektieren zu können. Dabei ist nicht nur die Kenntnis der eigenen Grenzen wichtig, sondern auch die Fähigkeit, andere (professionelle) Unterstützungsangebote hinzuzuziehen.

**Kontakt: [jjg.medienscouts@googlemail.com](mailto:jjg.medienscouts@googlemail.com)**



## Umgang mit Medien am Jan-Joest-Gymnasium

### Auszug aus der Schulordnung:

#### 3. Benutzung von Mobiltelefonen und anderen elektronischen Medien (MP3-Playern, Digital- oder Videokameras etc.)

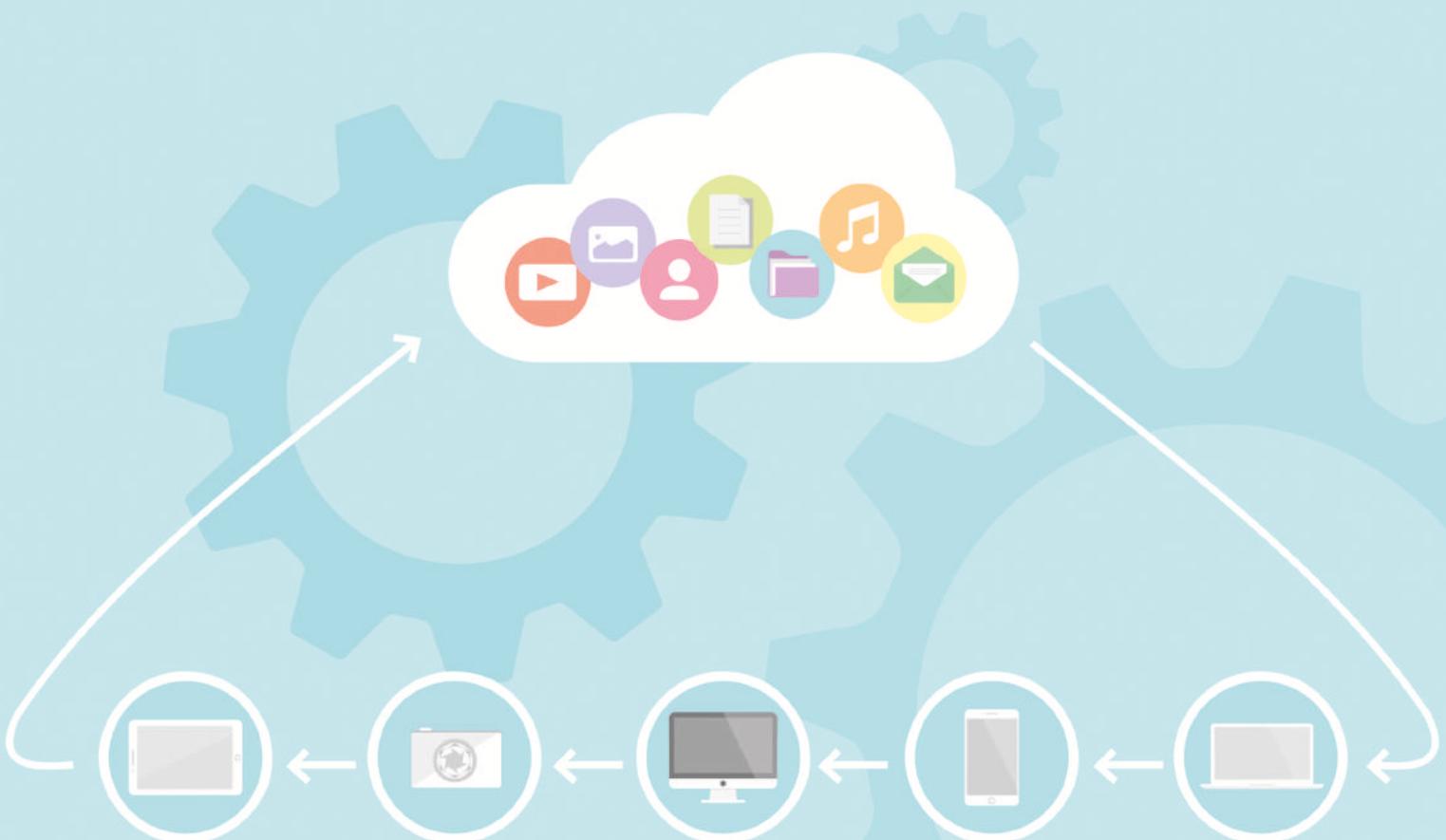
Handys sowie für Aufnahmezwecke geeignete Geräte sind während der gesamten Anwesenheit auf dem Schulgelände vollständig auszuschalten. Eine Stummschaltung reicht nicht aus. Oberstufenschüler dürfen während der Freistunden, aber nur im Oberstufenraum und auf der Dachterrasse, ihre Mobiltelefone und MP3-Player benutzen. Über weitere Ausnahmen entscheiden die Lehrkräfte. (So sind Handytelefonate z.B. bei Krankheit und Stundenplanänderungen nach Rücksprache mit einer Lehrkraft möglich.) Als pädagogische Maßnahme (vgl. SchulG § 53 Erzieherische Einwirkungen) werden bei Verstößen gegen diese Regelungen die Geräte von den Lehrkräften bei der Schulleitung deponiert und müssen von den Erziehungsberechtigten abgeholt werden. Die SIM-Karte darf vor der Abgabe entfernt werden.

Vor Klassenarbeiten und Klausuren werden alle Handys auf dem Lehrerpult abgelegt.

Das heimliche Fotografieren bzw. Filmen von Personen und das heimliche Aufzeichnen des nicht öffentlich gesprochenen Wortes im Unterricht sind keineswegs Kavaliersdelikte, sondern Straftatbestände nach § 201 StGB und werden ebenso zur Anzeige gebracht wie der Besitz und die Verbreitung von gewaltverherrlichenden und pornografischen Materialien und Filmen.

### Von der Schule bitte zu ergänzen!!

### Position bzgl. WhatsApp, Klassengruppen, Dauerstresslevel etc.



## Wir raten Ihnen:

Verstehen statt verbieten: Machen Sie sich schlau und bewerten Sie dann.

Begleiten Sie Ihre Kinder in ihrer „Medienbiografie“.

Probieren Sie gemeinsam Medien aus und betrachten Sie sie kritisch.

Schauen Sie gemeinsam auf Inhalte.

Legen Sie Zeiten zur Medienbenutzung fest.

Seien Sie Vorbild in der Medienbenutzung.

Smartphone = Smart user. Wissen macht stark!

Schützen Sie auch Smartphones mit einer PIN vor fremdem Zugriff.

„Think before you post.“ - Erst denken, dann mitmachen.

Raten Sie auch Ihrem Kind: Keine Kettenbriefe weiterleiten.

### So erstellen Sie sichere Passwörter:

Seien sie „zufällig“ in der Wahl Ihres Passworts und ändern Sie es regelmäßig.

Speichern Sie Ihr Passwort nie unverschlüsselt (in lesbarem Text) auf Ihrer Festplatte.

Verwenden Sie möglichst viele unterschiedliche Zeichen und bringen Sie Sonderzeichen mit ein.

Verzichten Sie auf Namen als Passwörter und verraten sie niemals Ihr Passwort.



Schließen Sie mit Ihrem Kind einen gemeinsam entwickelten Mediennutzungsvertrag ab:  
[www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)

## Zum guten Schluss

**Abschließende Worte, Empfehlung zum Umgang mit der Broschüre, Aktualität usw. von Susanne Janßen**



Bildnachweis: pixabay

Texte & Erstellung: Barbara Mühlenhoff ([www.barbaramuehlenhoff.de](http://www.barbaramuehlenhoff.de)) in Zusammenarbeit mit

Frank Krebbing: [kr@jan-joest-gymnasium.de](mailto:kr@jan-joest-gymnasium.de)

Oliver Wiesmann: [wi@jan-joest-gymnasium.de](mailto:wi@jan-joest-gymnasium.de)

Mediencouts: [jjg.mediencouts@googlemail.com](mailto:jjg.mediencouts@googlemail.com)

Kalkar, März 2017