

# DURCHS JAHR MIT KLICKSAFE

12 Einheiten Medienkompetenz  
für die Grundschule



+ Zusatzprojekte

**Titel:**

Durchs Jahr mit klicksafe – 12 Einheiten Medienkompetenz für die Grundschule

1. Auflage September 2016, 2. Auflage November 2018,  
3. überarbeitete Auflage September 2022

**Autorin:**

Stefanie Rack

**Mitarbeit:**

Dominique Facciorusso, Annalena Artner, Isabell Tatsch,  
Franziska Hahn, Birgit Kimmel

**Lektorat und Korrekturen:**

Vanessa Buffy

**Kooperationspartner:**

[www.hpc-schulen.de](http://www.hpc-schulen.de)

klicksafe ist das deutsche Awareness Centre im Digital Europe Programm der Europäischen Union und wird gemeinsam von der Medienanstalt Rheinland-Pfalz (Koordination) und der Landesanstalt für Medien NRW in Deutschland umgesetzt.

**Koordinatorinnen klicksafe:**

Birgit Kimmel, Deborah Woldemichael,  
Medienanstalt Rheinland-Pfalz

**Bezugsadresse:**

EU-Initiative klicksafe  
Medienanstalt Rheinland-Pfalz  
Direktor: Dr. Marc Jan Eumann  
Turmstraße 10  
67059 Ludwigshafen  
Tel: 06 21 / 52 02-271  
E-Mail: [info@klicksafe.de](mailto:info@klicksafe.de)  
URL: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung. Nicht kommerziell 4.0 International Lizenz, d. h. die nichtkommerzielle Nutzung und Verbreitung ist unter Angabe der Quelle klicksafe und der Webseite [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) erlaubt. Sollen über die genannte Lizenz hinausgehende Erlaubnisse gewährt werden, können Einzelabsprachen mit klicksafe getroffen werden. Wenden Sie sich dazu bitte an [info@klicksafe.de](mailto:info@klicksafe.de).

**Weitere Informationen unter:**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Es wird darauf verwiesen, dass alle Angaben in diesem Modul trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Autor\*innen ausgeschlossen ist.

**Layout und Umschlaggestaltung:**

Designgruppe Fanz + Neumayer, Ludwigshafen und Heidelberg

**Illustrationen:**

Annette Lehmann

## Vorwort

Soziale Medien, Messenger-Dienste, digitale Spiele – in unserer mobilen Kommunikationswelt ist der Zugang zum Internet für Kinder und Jugendliche so einfach und allgegenwärtig wie nie zuvor. Sei es das omnipräsente Handy, mobile Spielekonsolen oder Tablets, die mitunter bereits Kleinkinder nutzen. Studien zum Medienalltag zeigen, dass das Internet und seine vielfältigen Angebote längst Teil des Familienalltags sind. Dabei kommen Kinder und Jugendliche über populäre Online-Dienste auch in Kontakt mit Inhalten, die für ihr Alter nicht geeignet sind. Sie begegnen Themen, die sie verängstigen oder ihnen schaden können.

Damit ein gutes und sicheres Aufwachsen mit Medien gelingt, sind medienerzieherische Kompetenzen und eine aufmerksame Begleitung notwendig. Gerade die jüngsten Erfahrungen in der Pandemie haben gezeigt, wie Digitalität und Mobilität auch im schulischen Bereich an Bedeutung gewinnen. Bei allem berechtigten Für und Wider in dieser Frage, geht es nicht mehr um das „ob“, sondern nur noch um das „wie“ wir Alltag und Schule mit einem digitalen Angebot professionalisieren.

Die Basisziele einer Medienkompetenzförderung in der Grundschule sollten daher sein, Kinder an altersgerechte Online-Angebote heranzuführen und sie zu einem sicheren Umgang mit dem Internet und seinen Inhalten zu befähigen. Und nicht zuletzt geht es auch darum, junge Nutzer\*innen dazu anzuregen, das Internet kreativ zu nutzen.

klicksafe entwickelt seit 2004 medienpädagogische Konzepte und Materialien, die Lehrkräfte nutzen, um Kinder und Jugendliche beim kompetenten und kritischen Umgang mit dem Internet zu schulen. Bei der Entwicklung unserer Materialien binden wir Kinder und Jugendliche aktiv mit ein. Aus der Arbeit mit unserem „Kinderbeirat“ (engl. = Children’s Panel) ist das hier vorliegende Material „Durchs Jahr mit klicksafe“ entstanden. Die zwölf medienpädagogischen Unterrichtseinheiten sowie die weiteren Zusatzprojekte sollen Sie durch das Schuljahr begleiten. Neben den Einheiten zur Vermittlung von Wissen sowie dem Kennenlernen guter digitaler Kinderangebote beinhaltet das Material auch Anregungen für die medienpraktische Arbeit.

Wir freuen uns, wenn unser aktualisiertes Heft ein hilfreicher Begleiter durch Ihr Schuljahr wird. Für Ihre verantwortungsvolle Aufgabe, Kindern die umfassenden Aspekte des digitalen Lebens näherzubringen, wünschen wir Ihnen viel Erfolg.

*Ihr klicksafe-Team*

## Einführung

Das vorliegende Material ist für Kinder in den Klassenstufen 2 bis 6 konzipiert. Die 12 Unterrichtseinheiten sind an unterschiedliche Alters- und damit Nutzungsstufen adressiert. Wir empfehlen Ihnen die einzelnen Einheiten im Rahmen von jeweils ein bis zwei Schulstunden pro Monat durchzuführen. Neben den Einheiten finden Sie weitere Zusatzprojekte und Materialien, die sich für einen Projekttag oder eine Vertretungsstunde anbieten.

Voraussetzung bei der Nutzung des Materials ist, dass die Kinder bereits mit Maus, Bildschirm und Tastatur umgehen können. Wenn dies nicht der Fall ist, können Sie das Lernmodul „Computer ABC“ des Internet-ABC vorschalten: → [www.internet-abc.de/lm/computer-abc.html](http://www.internet-abc.de/lm/computer-abc.html)  
Alternativ: → [www.internet-abc.de/lehrkraefte/mein-erstes-internet-abc-online/](http://www.internet-abc.de/lehrkraefte/mein-erstes-internet-abc-online/)

### Inhaltlich befassen sich die 12 Einheiten mit folgenden Schwerpunkten:

In der ersten Einheit erfahren die SuS, wie sie eine Lieblingswebseite als Startseite im Browser einrichten können. Alternativ kann die Übung an einem Tablet durchgeführt werden, indem die SuS eine Webseite zum Home-Bildschirm hinzufügen. **(AB 1)**.

Die deutsche Webseitenlandschaft für Kinder ist qualitativ hochwertig, sehr vielfältig und in vielen Fächern gut im Unterricht einsetzbar. Die Seite → [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net) bietet einen guten Überblick und präsentiert besondere Webseiten **(AB 2)**.

Wie man im Internet angemessen mit anderen kommuniziert, können die Internet-Einsteiger anhand speziell für Kinder entwickelter Angebote einüben. Mit dem Mailing-Dienst Mail4Kidz **(AB 3)** lernen sie, wie E-Mails korrekt und anlassorientiert verfasst werden.

Die Suche im Internet, auch für den Unterricht, sollten Kinder nicht über Google oder Bing, sondern über Suchmaschinen wie *fragFINN* oder *Blinde Kuh* durchführen. Bei diesen Kindersuchmaschinen werden nur Webseiten aufgenommen, die die Standards für kindgerechte Inhalte erfüllen **(AB 4)**.

Das bereits Erlernte können Sie mit dem Internet-ABC-Surfschein oder mit dem Brettspiel „Sei schlau im Netz“ (im Anhang des Materials) spielerisch abfragen. Als Zeitpunkt eignet sich zum Beispiel die zweite Schuljahreshälfte **(AB 5)**.

Mit einem weiteren Unterrichtsentwurf können Sie in das Thema Cybermobbing einsteigen **(AB 6)**.

Rechtliche Fragen, wie die Frage nach den Bild- und Persönlichkeitsrechten, werden ab der 3./4. Klasse relevant. Denn hier beginnen Kinder eigene Online-Profile mit Bildern aus dem Internet, Selfies oder Bildern von Freunden zu bestücken **(AB 7)**.

Das Kommunikationsinteresse der Heranwachsenden steigt und damit auch die Nutzung beliebter sozialer Netzwerke wie TikTok, WhatsApp und Co. In dieser Einheit klären Sie über die Risiken der Kommunikation (v. a. Kontaktrisiken) sowie über akute ängstigende Inhalte auf, denen die SuS dort begegnen können (z. B. Kettenbriefe) **(ABs 8 + 9)**.

Auch die produktive Medienarbeit kommt durch die beiden folgenden Einheiten nicht zu kurz: Der Webseitenbaukasten „Prima Primolo“ und das Tool „Kurzfilme erstellen mit juki“ bieten der Klasse ein schönes Gruppenerlebnis. Beachten Sie, dass Sie sich für die Nutzung vorher anmelden müssen. Die Einheiten sind mit einem etwas höheren organisatorischen Aufwand verbunden. Die Gruppenarbeiten sorgen zwischen theoretischen Einheiten für Abwechslung oder eignen sich auch für Projekttag **(ABs 10 + 11)**.

Die letzte Einheit **(AB 12)** setzt voraus, dass zumindest ein Großteil Ihrer SuS bereits die Dienste TikTok (ab 13 Jahren), WhatsApp (ab 16 Jahren) oder Instagram (ab 13 Jahren) nutzt. Daher wird hier als Altersempfehlung Klasse 4 bis 6 angegeben, was der Nutzungsrealität – nicht aber den Altersvorgaben der Diensteanbieter – entspricht.

### Die vier Zusatzprojekte befassen sich mit folgenden Schwerpunkten:

**Das Zusatzprojekt (+)** „Checkst du dein Handy?“ führt die Kinder an die sichere und sinnvolle Nutzung ihres eigenen Handys heran, das sie in dieser Stunde in den Unterricht mitbringen und erkunden dürfen.

**Das Zusatzprojekt (++)** mit dem Titel „Clash of Cats – Augen auf bei Registrierungen im Internet“ vermittelt SuS einen kritischen Blick auf AGB.

**Das Zusatzprojekt (+++)** „Cyber-Wissen“ funktioniert wie das bekannte Kartenspiel „Dobble“. Hier erfahren die SuS, was es mit den Internet Symbolen auf den Karten zu tun hat, die sie schnellstmöglich ablegen müssen.

Das Zusatzmaterial „Sei schlau im Netz“ ist ein Brettspiel, das Sie zum Herausnehmen am Ende des Heftes finden. Hier geht es darum, den SuS wichtige Verhaltensregeln zum sicheren Umgang mit dem Internet zu vermitteln.

Weitere Unterrichts- und Informationsmaterialien finden Sie unter → [www.klicksafe.de/materialien](http://www.klicksafe.de/materialien)



**Kompetenzbereiche:**

Die Einheiten sind nach Klassenstufen aufsteigend angeordnet. Die Einordnung in Kompetenzbereiche orientiert sich an den Kompetenzdefinitionen des Medienkompasses in Rheinland-Pfalz und des Medienpasses in Nordrhein-Westfalen. Informationen:

→ <https://medienkompass.bildung-rp.de/> und

→ [www.medienpass.nrw.de/de](http://www.medienpass.nrw.de/de)

**Methodisch-didaktische Tabelle**

Der methodisch-didaktische Informationsteil gibt Ihnen einen tabellarischen Überblick über Planungsaspekte der Unterrichtsstunde/Unterrichtseinheit und soll Ihnen eine schnelle und effiziente Planung ermöglichen. Hier finden Sie:

- Kompetenzen
- Zeitaufwand: Zeit in Schulstunden à 45 Min.
- Methoden: Viele Methoden orientieren sich am Konzept des kooperativen Lernens.
- Material: Damit Sie wissen, welche Vorbereitungen Sie treffen müssen (z. B. Filmmaterial downloaden).
- Benötigte Zugänge: Wir haben großen Wert darauf gelegt, mehrere Unterrichtseinheiten auch ohne die Möglichkeit einer PC-Benutzung oder/und eines Internetzugangs zu konzipieren, um diese auch im „PC-freien“ Unterricht einsetzen zu können.
- Hinweise für die Durchführung

**Symbole im methodisch-didaktischen Kommentar**

Tipps und Hinweise für die Durchführung oder alternative Durchführungsmöglichkeiten werden mit einem Infokasten, der mit einem Symbol eingeleitet wird, hervorgehoben:



Weisen Sie darauf hin, dass die SuS sich wahrscheinlich unterschiedlich gut im Internet auskennen und dass es nicht schlimm ist, wenn eine\*r der SuS den Surfschein noch nicht schaffen sollte.

Tipps zur inhaltlichen Weiterbeschäftigung mit dem Thema oder Vorschläge für Hausaufgaben werden mit einem Infokasten, der mit einem + eingeleitet wird, hervorgehoben:

**Lust auf mehr?**

In drei verschiedenen Quiz können die Kinder ihr Wissen über das Internet, Apps und Allgemeines überprüfen: → [www.klick-tipps.net/kinder/quiz](http://www.klick-tipps.net/kinder/quiz)

Ein Pfeil gibt Hinweis auf einen Link:

→ [www.klick-tipps.net/kinder/quiz](http://www.klick-tipps.net/kinder/quiz)



Dieses Symbol auf den Arbeitsblättern bedeutet: Arbeiten am Computer, Tablet oder Smartphone

Information oder Tipp:



Hier findest du frische Infos über WhatsApp und Tipps für Alternativen:

→ [www.handysektor.de/whatsapp](http://www.handysektor.de/whatsapp)

## Übersicht der Einheiten

	Einheit	Zeit in Std.	Titel	Link des Angebots
1	1	1	Meine Startseite	
2	2*	2	klick-Tipps	→ <a href="http://www.klick-tipps.net">www.klick-tipps.net</a>
3	3	1	Mail4Kidz	→ <a href="http://www.mail4kidz.de">www.mail4kidz.de</a> → <a href="http://www.checkdeinpasswort.de">www.checkdeinpasswort.de</a>
4	4	4	Suchmaschinen kompetent nutzen	→ <a href="http://www.fragfinn.de">www.fragfinn.de</a> → <a href="http://www.blinde-kuh.de">www.blinde-kuh.de</a>
5	5	1	Internet-ABC-Surfschein	→ <a href="http://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein">www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein</a>
6	6	1	Was tun bei Cybermobbing?	→ <a href="http://www.klicksafe.de/cmapp">www.klicksafe.de/cmapp</a>
7	7	1	Recht am eigenen Bild	→ <a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a> → <a href="http://www.commonsense.org">www.commonsense.org</a>
8	8	1	Gefährliche Freundschaften im Netz	→ <a href="http://www.klicksafe.de/cybergrooming">www.klicksafe.de/cybergrooming</a>
9	9	1	Kettenbriefe	→ <a href="http://www.juuuport.de">www.juuuport.de</a>
10	10**	Projekttag oder Schuljahr	Prima Primolo	→ <a href="http://www.primolo.de">www.primolo.de</a>
11	11**	3	Kurzfilme erstellen mit juki	→ <a href="http://www.kindersache.de/bereiche/juki">www.kindersache.de/bereiche/juki</a>
12	12	2 oder Projekttag	Sicherheit in sozialen Netzwerken	→ <a href="http://www.tiktok.com">www.tiktok.com</a> → <a href="http://www.instagram.com">www.instagram.com</a> → <a href="http://www.whatsapp.com">www.whatsapp.com</a>
+	Zusatzprojekt	3–4 oder Projekttag	Checkst du dein Handy?	–
++	Zusatzprojekt	2	Clash of Cats – Augen auf bei Registrierungen im Internet	–
+++	Zusatzprojekt***	1 (z. B. Vertretungsstunde)	Cyber-Wissen	Kartenspiel des tschechischen Safer Internet Centers
	Zusatzmaterial	1 (z. B. Vertretungsstunde)	Sei schlau im Netz	Brettspiel des Maltesischen Safer-Internet-Centers

Kompetenzbereiche:

BEDIENEN | ANWENDEN

INFORMIEREN | RECHERCHIEREN

KOMMUNIZIEREN | KOOPERIEREN

PRODUZIEREN | PRÄSENTIEREN

ANALYSIEREN | REFLEKTIEREN

Kompetenzen	Empfehlung Klassenstufe	
Die SuS lernen, wie man eine Startseite auf einem PC einrichten kann. Alternativ üben sie an einem Tablet das Hinzufügen einer Webseite auf den Home-Bildschirm.	2/3	1
Die SuS lernen gute und geprüfte Webseiten für Kinder kennen. Sie können ihre Lieblingsseite in einer Präsentation vorstellen.	2/3	2
Die SuS können E-Mails angemessen verfassen und wissen, wie ein sicheres Passwort aussehen muss.	2/3	3
Die SuS können eine effektive Internetsuche durchführen. Sie lernen Kindersuchmaschinen kennen.	2/3	4
Die SuS absolvieren den Internet-ABC-Surfschein und eignen sich Wissen aus verschiedenen Bereichen des Internet an.	2/3	5
Die SuS formulieren anhand eines fiktiven Fallbeispiels mögliche Lösungswege aus einer Cybermobbing Situation.	3/4/5/6	6
Die SuS lernen das Recht am eigenen Bild kennen und üben ein, es zu beachten.	3/4	7
Die SuS lernen, Warnzeichen sexualisierter Grenzüberschreitungen im Chat frühzeitig zu erkennen. Sie üben präventive Verhaltensmaßnahmen ein.	4/5/6	8
Die SuS lernen, Kettenbriefe einzuschätzen, und entwickeln Strategien, um gegen Kettenbriefe vorzugehen.	3/4	9
Die SuS lernen, mithilfe eines Webseitenbaukastens eine Fach-/Klassen-/Schulwebseite zu gestalten.	3/4	10
Die SuS lernen das juki-Trickfilmstudio kennen und erstellen eigene Trickfilme.	3/4	11
Die SuS können Meldemöglichkeiten und (Selbst-)Schutzeinstellungen in beliebten Sozialen Netzwerken anwenden.	4/5/6	12
Die SuS lernen, nützliche Funktionen sowie Sicherheitseinstellungen ihres Handys zu aktivieren.	4/5	+
Die SuS können Fallstricke bei Online-Registrierungen erkennen. Sie lernen an einem fiktiven Beispiel AGB kennen.	3/4/5/6	++
Die SuS lernen mithilfe eines Kartenspiels Begriffe aus dem Bereich der digitalen Technologien und der Cybersicherheit kennen.	4/5/6	+++
In einem Brettspiel lernen die SuS Grundregeln zum sicheren Umgang mit dem Internet kennen und anzuwenden. Erforderliches Material: Würfel und Spielsteine/Figuren	3/4	

\* auch geeignet für den Kompetenzbereich ■ Produzieren/Präsentieren

\*\* auch geeignet für den Kompetenzbereich ■ Bedienen/Anwenden

\*\*\* auch geeignet für den Kompetenzbereich ■ Kommunizieren und Kooperieren

## Meine Startseite

1

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS lernen, wie man eine Startseite auf einem PC einrichten kann. Alternativ üben sie an einem Tablet das Hinzufügen einer Webseite auf den Home-Bildschirm.
<b>Zeit in Std. à 45 Min.</b>	1
<b>Methoden</b>	Praktische Übung am PC/Tablet
<b>Material</b>	Anleitungen, Beamer
<b>Zugang Internet/PC</b>	ja
<b>Einstieg</b>	Frage an die SuS: <i>Wenn ihr ins Internet dürft, was macht ihr da, was schaut ihr euch an?</i> Sammeln Sie die Webseiten, die die SuS gerne nutzen z. B. an der Tafel/am Board.
<b>Erarbeitung</b>	<p>Die SuS sollen lernen, wie man sich eine Webseite als Startseite einrichten kann, sodass sie immer als erstes auf dem Bildschirm erscheint, wenn sie den PC (auch zu Hause) anschalten. Die Kinder können sich eine eigene Startseite aussuchen und diese nach der Anleitung im Anhang einrichten. Alternativ können die SuS lernen, wie man eine Webseite mit dem Home-Screen eines Tablets oder Handys verknüpft. Eine Anleitung finden Sie ebenfalls im Anhang. Prüfen Sie, ob der Browser Mozilla Firefox auf den Geräten installiert ist. Die Anleitung kann ausgeteilt oder über Beamer angezeigt werden (Anleitung für Browser Mozilla Firefox Version 100.0.2, Stand: 31.05.2022). Andere Anleitungen entsprechend dem in der Schule genutzten Browser (Chrome, Internet Explorer) vorbereiten, vor den SuS demonstrieren oder sie selbst den Weg suchen lassen.</p> <p>Die klicksafe-Seite für Kinder, auf denen sich einige der im Material vorgestellten Angebote versammeln, finden Sie unter → <a href="http://www.klicksafe.de/fuer-kinder">www.klicksafe.de/fuer-kinder</a>. Auch diese kann als Startseite eingerichtet oder auf dem Home-Bildschirm gespeichert werden.</p>
<b>Sicherung</b>	Die SuS berichten, ob ihnen die Einrichtung nach der Anleitung leicht oder schwer gefallen ist. Als Hausaufgabe können sie die Übung wiederholen und ihren Eltern oder Großeltern zeigen, wie die Einrichtung funktioniert.



## Meine Startseite

### Aufgabe:

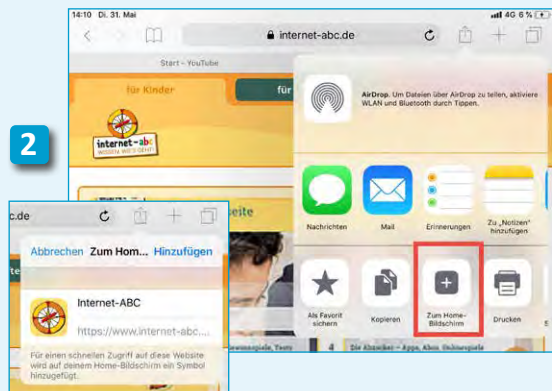
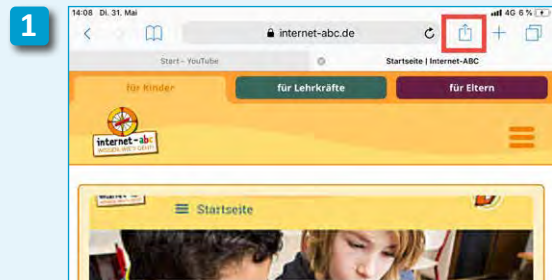
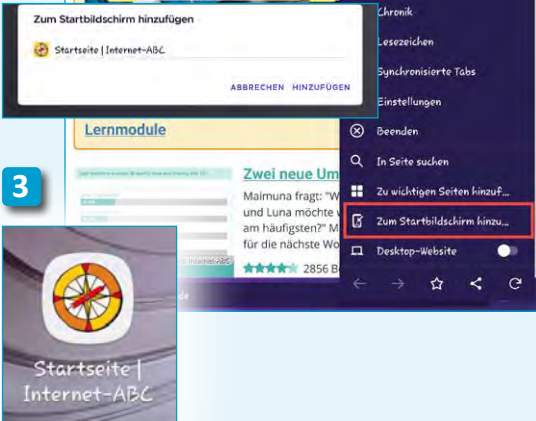
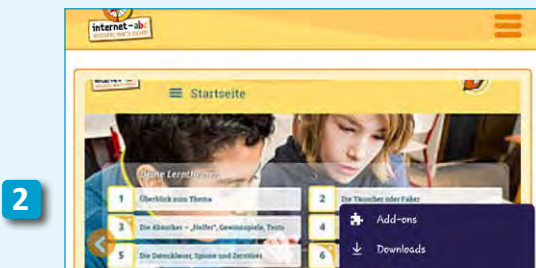
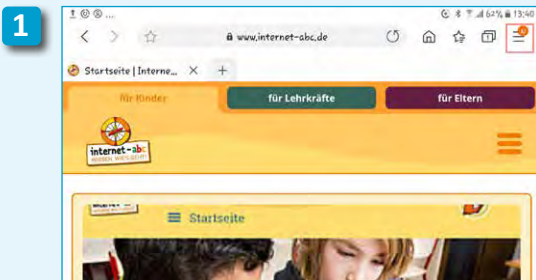
So fügst du in drei Schritten eine Webseite zu deinem Startbildschirm auf deinem Tablet hinzu. Danach kannst du sie wie eine App öffnen und benutzen.

#### Anleitung für ein Android Tablet:

- **Schritt 1:** Wähle die Seite aus, die du auf dem Home-Bildschirm speichern möchtest, z. B. [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de). Klicke oben rechts auf die 3 Striche.
- **Schritt 2:** Wähle „zum Startbildschirm hinzufügen“.
- **Schritt 3:** Jetzt findest du das Symbol auf deinem Startbildschirm. Wenn du darauf klickst kommst du direkt zur Webseite.

#### Anleitung für ein iPad:

- **Schritt 1:** Wähle die Seite aus, die du auf dem Home-Bildschirm speichern möchtest, z. B. [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de). Klicke oben rechts neben dem Browserfenster auf das Symbol mit dem Pfeil.
- **Schritt 2:** Wähle „zum Home-Bildschirm hinzufügen“.
- **Schritt 3:** Jetzt findest du das Symbol auf deinem Startbildschirm. Wenn du darauf klickst kommst du direkt zur Webseite.





## Meine Startseite


### Aufgabe:

So richtest du in vier Schritten eine Startseite im Browser Mozilla Firefox ein.

(Quelle: Mozilla Firefox, Einstellungen, Allgemein; Abruf: 31.05.2022)

#### → Schritt 1:

Den Browser Mozilla Firefox öffnen.

Oben rechts auf das Symbol  klicken.

#### → Schritt 2:

Dann Einstellungen anklicken:

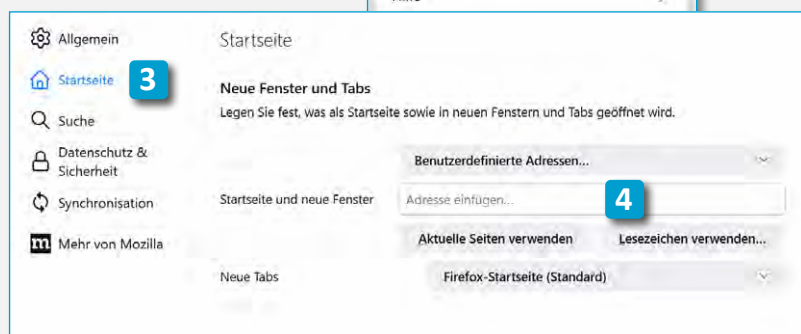


#### → Schritt 3:

„Startseite“ anklicken.

#### → Schritt 4:

Bei „Startseite“ die Webadresse deiner Lieblingsseite eintragen. Wenn du das nächste Mal Firefox öffnest, erscheint diese Seite als Startseite auf dem Bildschirm. Du kannst deine Startseite jederzeit ändern.



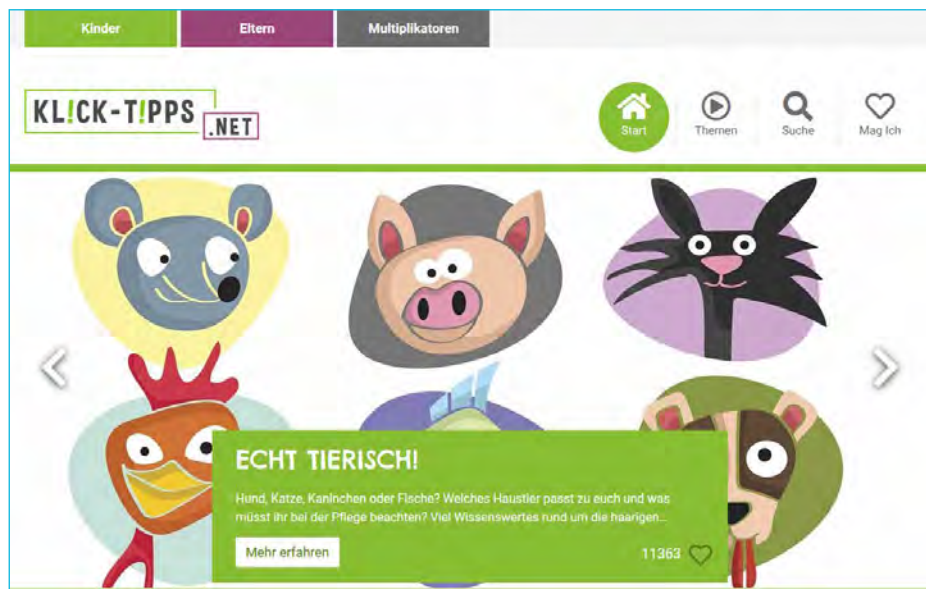
## Klick-Tipps

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS lernen gute und geprüfte Webseiten für Kinder kennen. Sie können ihre Lieblingsseite in einer Präsentation vorstellen.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	2
<b>Methoden</b>	PowerPoint-Präsentation erstellen, Mindmap
<b>Material</b>	Webseite → <a href="http://www.klick-tipps.net">www.klick-tipps.net</a> , Beamer
<b>Zugang Internet/PC</b>	ja

### Einstieg

Viele Kinder nutzen Internetseiten für Erwachsene, weil sie speziell für Kinder aufbereitete Informations- und Unterhaltungsseiten nicht oder kaum kennen. Dabei gibt es eine Vielzahl guter Kinderseiten im deutschsprachigen Raum. Eine Sammlung von Beispielen finden Sie unter → [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net), einer Seite, die von medienpädagogischen Fachkräften für Kinder gemacht wird, mit dem Ziel, gute Kinderseiten bekannter zu machen. Kinder können hier in einem geschützten Raum ausgewählte Angebote erkunden, die weitgehend frei von Werbung und darüber hinaus informativ und kindgemäß gestaltet sind.

Es gibt auch einen Bereich für Erwachsene, der medienpädagogische News beinhaltet: → [www.klick-tipps.net/multiplikatoren](http://www.klick-tipps.net/multiplikatoren). Die SuS sollen nun die Seite → [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net) in Einzel- oder Partnerarbeit erkunden und lernen so das Angebot kennen (Rubriken: Themen, Videos, Mag Ich). Sammeln Sie mündlich, welche Bereiche es auf der Webseite zu entdecken gibt.



### Erarbeitung

Aus dem Angebot wählen die SuS nun je nach Interesse eine Webseite aus, die sie ihren Klassenkamerad\*innen gerne in einer Kurzpräsentation vorstellen möchten. Favoriten können über den Button „Mag Ich“ gespeichert werden. Dies kann mündlich oder, wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, in Form einer PowerPoint-Präsentation (max. drei Folien) erfolgen. Die Webseite kann den anderen SuS über einen Beamer gezeigt werden.

- Leitfragen:**
- Wie sieht die Seite aus (Screenshot)?
  - Worum geht es auf der Seite?
  - Was hat dir auf der Seite besonders gut gefallen?



## Sicherung

Einige SuS stellen ihre ausgewählte Webseite vor.

Die Klasse kann zum Abschluss der Einheit der klick-Tipps Redaktion ein Thema vorschlagen.  
→ [www.klick-tipps.net/kinder/thema-vorschlagen](http://www.klick-tipps.net/kinder/thema-vorschlagen)

Sammeln Sie dazu zunächst in einer Mindmap Themen in der Klasse und lassen Sie dann über das einzureichende Thema abstimmen.



### Lust auf mehr?

In drei verschiedenen Quiz können die Kinder ihr Wissen über das Internet, Apps und Allgemeines überprüfen: → [www.klick-tipps.net/kinder/quiz](http://www.klick-tipps.net/kinder/quiz)

Die Erklärungen zu den Antworten leiten sie auf von klick-tipps.net empfohlene Kinderseiten.

## Mail4Kidz

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS können E-Mails angemessen verfassen und wissen, wie ein sicheres Passwort aussehen muss.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	1
<b>Methoden</b>	Wer steckt dahinter?, Passwort-Check
<b>Material</b>	Zugänge Mail4Kidz
<b>Zugang Internet/PC</b>	ja

**i Hinweis:** Um das Kinder-Mail-System Mail4Kidz nutzen zu können, müssen sich die SuS auf der Webseite registrieren. Dazu müssen Eltern oder Lehrkräfte bestätigen, dass das angemeldete Kind auch wirklich ein Kind ist. Ein unterschriebenes Formular muss dazu per Fax oder Post innerhalb von 7 Tagen an die Betreiber von Mail4Kidz geschickt werden. Bedenken Sie dies, bevor Sie die Einheit beginnen: → <https://mail4kidz.de/wiki/info/>  
Ein anderes Kinder-Mail-System ist Grundschulpost: → <http://grundschulpost.zum.de>



Quelle: [www.mail4kidz.de](http://www.mail4kidz.de)  
(Abruf: 23.05.2022)

**Einstieg** Umfrage in der Klasse: *Wer von euch schreibt E-Mails? Wozu schreibt ihr E-Mails? Welche Dienste nutzt ihr dafür?* Erklären Sie, dass es eine Webseite für 7–14-Jährige gibt, auf der nur angemeldete Kinder miteinander schreiben können (also keine Erwachsenen), die sehr einfach aufgebaut ist und auf der es keine Werbung gibt. Lassen Sie die Nutzungsregeln für das Netzwerk vorlesen. Auch auf → <https://mail4kidz.de/wiki/hilfe/regeln.html>

1. Mail4Kidz ist ein E-Mail-Dienst für Kinder
2. Dein Spitzname soll dich schützen
3. Gib dir einen Spitznamen, der niemanden belästigt
4. Verrate niemandem dein Kennwort
5. Mache deine persönlichen Daten niemals öffentlich
6. Wenn dir etwas komisch vorkommt oder Angst macht, sage sofort Bescheid
7. Kein Treffen mit E-Mail-Freunden ohne Erlaubnis
9. Nimm Rücksicht auf die anderen Kinder hier
10. Wer Ärger macht, fliegt raus

Quelle: <https://mail4kidz.de/wiki/hilfe/regeln.html> (Abruf: 23.05.2022)

Besprechen Sie anschließend, wie man eine E-Mail richtig formuliert.

Einige Tipps dazu:

- *Betreff kurz und sinnvoll wählen.*
- *Anrede höflich und angemessen formulieren (Liebe\*r/Hallo/Sehr geehrte\*r).*
- *Verabschiedung freundlich formulieren (Bis bald/Mit freundlichen Grüßen, Dein\*e).*
- *Auf richtige Rechtschreibung achten.*

**Erarbeitung**

Die SuS entdecken die Möglichkeiten des Netzwerks Mail4Kidz nun spielerisch mit der Übung „Wer steckt dahinter?“. Da sich die SuS mit einem Spitznamen/Nickname wie z. B. Bayernfan@mail4kidz.de angemeldet haben, sollen sie sich nun gegenseitig Mails schreiben und durch Fragen (z. B. *Bist du ein Junge? Machst du Sport?*) herausfinden, wer hinter welchem Nickname steckt. Damit sich die SuS gegenseitig anschreiben können, sammeln Sie die E-Mail-Adressen an der Tafel, auf Post-its oder verteilen Sie an alle SuS eine Liste mit den E-Mail-Adressen (ohne zugehörige Namen) der SuS (vorher herumgeben, damit sich die SuS eintragen können, dann für alle kopieren). Siehe Anhang Tabellenvorlage Mail4Kidz.

**Sicherung**

**Auswertung:** *Wer ist wer?* Auflösung, wer hinter welchem Nickname steckt. Evtl. Beurteilung, ob die Nicknames gut gewählt sind (*Hätte man die entsprechende Person auch erraten können?*), und darüber sprechen, warum Nicknames, v. a. für jüngere Kinder, wichtig sind im Internet (Schutz!). Mit älteren SuS können Sie hier das Pro und Kontra von Anonymität im Internet besprechen sowie das Thema Cybergrooming (→ [www.klicksafe.de/cybergrooming](http://www.klicksafe.de/cybergrooming)). Zum Abschluss kann noch erklärt werden, was ein sicheres Passwort ausmacht (12 Zeichen, Groß- und Kleinschreibung, Sonderzeichen, Zahlen und Buchstaben). Das Passwort sollte niemals auf dem Handy gespeichert werden. Ein Merksatz für das Passwort macht Sinn, bei dem man die Anfangsbuchstaben verwendet. Bei letzterem Satz ergibt sich „EMfdPmS,bdmAv“. Wenn dazwischen noch Zahlen eingefügt werden (z. B. nach jedem dritten Buchstaben), ergibt sich „EMf1dPmS,2bdm3dAv“.

**Tipp** Sichere Passwörter

- → [www.baden-wuerttemberg.datenschutz.de/hinweise-zum-umgang-mit-passwoertern/](http://www.baden-wuerttemberg.datenschutz.de/hinweise-zum-umgang-mit-passwoertern/)
- klicksafe Unterrichtseinheit „Passwörter“ mit Video auf → [www.datenschutz-leicht-erklart.de](http://www.datenschutz-leicht-erklart.de)
- Erklärvideo „Passwörter einfach erklärt“: <https://vimeo.com/138839266>
- → [www.checkdeinpasswort.de](http://www.checkdeinpasswort.de) – Hier können SuS Passwörter auf Sicherheit prüfen – nicht die Passwörter prüfen, die sie selbst verwenden, sondern ähnliche!

Quelle: [www.checkdeinpasswort.de](http://www.checkdeinpasswort.de) (Abruf: 05.08.2022)



## Suchmaschinen kompetent nutzen

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS können eine effektive Internetsuche durchführen. Sie lernen Kindersuchmaschinen kennen.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	4
<b>Methoden</b>	Internetrecherche, Vergleich
<b>Material</b>	Podcast fragFINN zu Gast bei Klicksafe unter → <a href="http://bit.ly/1MhBINA">http://bit.ly/1MhBINA</a>
<b>Zugang Internet/PC</b>	ja

### 4

**Einstieg**

Suchmaschinen bestimmen heute, was wir bei einer Internetsuche finden, welche Informationen wir erhalten und wie sich das auf unser Wissen auswirkt. Bereits Grundschul Kinder nutzen „Erwachsenensuchmaschinen“ wie Google oder Bing und sind mit der Flut an Informationen und dem Anspruch der Texte häufig überfordert. Mit dem Arbeitsblatt üben Kinder zunächst, wie eine Suchanfrage richtig und zielführend gestellt werden kann. In einem weiteren Schritt lernen sie den Unterschied zwischen „Erwachsenen- und Kindersuchmaschinen“ kennen. Auch Informationskompetenz und Quellenkritik müssen zunächst einmal gelernt werden.

Möglicher Einstieg:

- *Wenn ihr etwas sucht, wo und wie sucht ihr?*
- *Welche Suchmaschinen kennt ihr/nutzt ihr?*
- *Sammlung (Strichliste) an der Tafel, evtl. prozentuale Berechnung, welcher Klassenanteil welche Suchmaschinen nutzt*

Je nach Wissensstand der SuS bietet sich als Einstieg das Lernmodul „Suchen und Finden im Internet“ an: → [www.internet-abc.de/kinder/lernmodul-suchen-und-finden-im-internet](http://www.internet-abc.de/kinder/lernmodul-suchen-und-finden-im-internet)

**Erarbeitung**

**Stunden 1–2:**  
Der erste Schritt besteht darin, Fragen so zu formulieren, dass sie von einer Suchmaschine verstanden werden. Fragetricks (Schlüsselbegriffe wählen, Synonyme nutzen, Substantivierung) helfen dabei, die Suchanfrage zu optimieren. In einer Partnerarbeit wenden die SuS das Gelernte in der Suchmaschine fragFINN an. In einem Klassengespräch kann ausgewertet werden, welche Suchtricks besonders erfolgreich waren.

**Stunden 3–4:**  
Die Besonderheit einer „Kindersuchmaschine“ kann an einem Podcast über die Suchmaschine fragFINN herausgearbeitet werden: → <http://bit.ly/1MhBINA>  
In Einzel- oder Partnerarbeit werden nun jeweils eine „Kinder-“ mit einer „Erwachsenensuchmaschine“ anhand vorgegebener Rechercheaufgaben verglichen und am Ende eine Siegersuchmaschine bestimmt.

**Achtung:** Wenn keine Schulfilterung bei „Erwachsenensuchmaschinen“ besteht, bitte Safe-Search-Filterung an den Rechnern der SuS aktivieren.

**Anleitung:** → <http://bit.ly/1qoeoTU>  
Beurteilungskriterien mit der Klasse durchgehen und bei Bedarf ein zusätzliches Kriterium hinzufügen.

**Sicherung**

Bestimmen Sie die Siegersuchmaschine der ganzen Klasse und arbeiten Sie die Besonderheiten und Vorteile für die SuS bei der Nutzung von „Kindersuchmaschinen“ im Vergleich zu „Erwachsenensuchmaschinen“ heraus.

**Wichtige Aspekte „Kindersuchmaschine“:**

- *Das Suchfeld ist leicht zu finden.*
- *Die Schrift ist ausreichend groß.*
- *Durch eine übersichtliche Gestaltung der Seite findest du dich schnell zurecht.*
- *Die Texte sind leicht verständlich.*

Zum Abschluss der Einheit können Sie noch einen Film zeigen oder die Broschüre austeilen.

**Lust auf mehr?****Falschmeldungen und Desinformation im Internet:**

- Klicksafe Unterrichtseinheit „Fake News, Kettenbriefe und Co. – Lügen im Netz“ (ab Klasse 4). Projekt 4 in Material „Ethik macht Klick – Meinungsbildung in der digitalen Welt“. Download: → <https://bit.ly/3GB3Mtu>
- Klicksafe Actionbound „Im Bunker der Lügen“ (ab Klasse 5)  
→ [www.klicksafe.de/actionbound](http://www.klicksafe.de/actionbound)  
→ [www.fragfinn.de/lernmodul-fake-news](http://www.fragfinn.de/lernmodul-fake-news) (ab Klasse 2)

**Wissen über Suchmaschinen und Informationen im Netz:**

- Hörbeitrag „Wie kommt das Wissen ins Netz?“  
→ [www.kakadu.de/wiki-klexi-www-112-wie-kommt-das-wissen-ins-internet-100.html](http://www.kakadu.de/wiki-klexi-www-112-wie-kommt-das-wissen-ins-internet-100.html)
- Klicksafe Unterrichtsmaterial in Kooperation mit Wikipedia Deutschland e.V.  
→ [www.klicksafe.de/materialien/wikipedia-gemeinsam-wissen-gestalten](http://www.klicksafe.de/materialien/wikipedia-gemeinsam-wissen-gestalten)
- Internet-ABC Lernmodul:  
→ [www.internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php](http://www.internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php)



## Suchmaschinen kompetent nutzen

Welche dieser Suchmaschinen hast du schon einmal benutzt?

[www.startpage.com](http://www.startpage.com)

[www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)

[www.google.de](http://www.google.de)

[www.blindekuh.de](http://www.blindekuh.de)

[www.bing.com](http://www.bing.com)

<https://duckduckgo.com>

### Aufgabe:



- Der Suchmaschinenvergleich: „Kindersuchmaschine“ gegen „Erwachsenensuchmaschine“. Recherchiere für den Vergleich folgende Fragen in einer Kindersuchmaschine und in einer Erwachsenen-suchmaschine. Wähle jeweils eine Suchmaschine aus.

### Tipp

Schreibe dazu vorher die Suchbegriffe auf, die du in die Suchmaschine eingeben willst.

Frage 1:  
**Ist der Wal ein Säugetier?**

Antwort:

Suchbegriffe

Suchmaschine

Kindersuchmaschine

Erwachsenensuchmaschine

Anzahl der Klicks bis zum Ergebnis

Frage 1:  
**Wieso ist die Milch weiß?**

Antwort:

Suchbegriffe

Suchmaschine

Kindersuchmaschine

Erwachsenensuchmaschine

Anzahl der Klicks bis zum Ergebnis



Überleg dir eine Frage, die du der Person stellst, die neben dir sitzt und die diese beantworten soll. Danach beantworte die Frage der Person an dich.

Frage:		Antwort:
Suchbegriffe		
Suchmaschine	Kindersuchmaschine	Erwachsenensuchmaschine
Anzahl der Klicks bis zum Ergebnis		

Welche Suchmaschine ist dein Sieger? Beurteile die Suchmaschinen, die du getestet hast.

Hier gefällt mir der Aufbau der Seite am besten:	
Hier habe ich die meisten nützlichen Informationen gefunden:	
Hier habe ich die Texte leicht verstehen können:	
Hier habe ich am schnellsten meine Antworten gefunden:	
Hier gefällt mir besonders gut, dass ...	
<b>Mein Testsieger:</b>	

2. Kindersuchmaschinen unterscheiden sich von Erwachsenensuchmaschinen in einigen Punkten. Kreuze an, was auf eine Kindersuchmaschine zutrifft!

- Das Kästchen zum Eintragen der Suchbegriffe (Suchfeld) ist leicht zu finden.
- Die Schrift ist groß genug.
- Auf der Suchergebnisliste erscheint auch Werbung.
- Sie zeigen Tausende von Ergebnissen.
- Auf der Seite finde ich schnell, was ich suche.
- Sie zeigen auch Seiten an, die nur für Erwachsene gedacht sind.
- Die Texte sind leicht verständlich.

## Internet-ABC-Surfschein

5

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS absolvieren den Internet-ABC-Surfschein und eignen sich Wissen aus verschiedenen Bereichen des Internet an.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	1
<b>Methoden</b>	Einzel-/Partnerarbeit
<b>Material</b>	Vorlage, Kopfhörer, PCs
<b>Zugang Internet/PC</b>	ja, ausreichend PCs (max. 2 SuS an einem PC) oder Surfschein offline spielen und downloaden: → <a href="http://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/surfschein/">www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/surfschein/</a>
<b>Vorbemerkung</b>	Empfehlenswert ist es, die Lernmodule auf der Seite → <a href="http://www.internet-abc.de/lehrkraefte/lernmodule">www.internet-abc.de/lehrkraefte/lernmodule</a> vorher mit den SuS durchgenommen zu haben, da die Fragen des Surfscheins sich darauf beziehen. Es ist aber auch möglich, den Surfschein ohne diese Voreinheiten durchzuführen. Lehrbegleitmaterial und Surfschein unter: → <a href="http://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/surfschein">www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/surfschein</a>
	<div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><b>Tipp</b> Weisen Sie darauf hin, dass die SuS sich wahrscheinlich unterschiedlich gut im Internet auskennen und dass es nicht schlimm ist, wenn eine*r der SuS den Surfschein noch nicht schaffen sollte. Die SuS können den Surfschein mehrfach durchspielen – auch als Hausaufgabe –, bis das Wissen sitzt. Es geht auch um eine Einschätzung des Wissensstandes für die Lehrkraft. Erfahrungsgemäß üben die SuS so lange, bis sie den Surfschein bestehen. Die Fragen ändern sich außerdem häufig, sodass es nicht langweilig wird.</p> </div> <p>Bevor Sie die Stunde durchführen, sollten Sie selbst einmal den Surfschein absolviert haben. Der Surfschein bietet sich auch für den Einsatz in Vertretungsstunden an.</p>
<b>Einstieg</b>	Schreiben Sie eine Frage aus dem Surfschein auf, die Sie selbst schwierig finden, und starten Sie in die Stunde, indem Sie diese den SuS stellen. Geben Sie beispielsweise die Multiple-Choice-Möglichkeiten vor. Erklären Sie, dass die Frage aus dem Surfschein stammt, den die SuS nun durchspielen können. Link: → <a href="http://www.internet-abc.de/surfschein-komplett">www.internet-abc.de/surfschein-komplett</a>
<b>Erarbeitung</b>	Die SuS sollen die für sie schwierigste Frage beim Surfschein aufschreiben und sich die Antwort merken. Diese Fragen werden gesammelt und später nacheinander gezogen und beantwortet (Lernzielkontrolle). Teilen Sie dazu das Arbeitsblatt aus. Die Schnitt-Vorlage „Meine Frage“ soll ausgeschnitten werden, ebenso der Surfschein, der später von den SuS ausgefüllt und von Ihnen unterschrieben wird. Die SuS absolvieren einzeln oder in Partnerarbeit den Surfschein.
<b>Sicherung</b>	<p><b>Lernzielkontrolle:</b> Die Fragen der SuS werden im Sitzkreis nacheinander gezogen. Die ziehende Person versucht, die jeweilige Frage zu beantworten. Die Kontrolle erfolgt durch die Person, die die Frage gestellt hat. Oder lassen Sie das kürzere Surfschein-Quiz als Hausaufgabe spielen: → <a href="http://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein">www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein</a></p> <p>Quelle: <a href="http://www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein">www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein</a> (Abruf: 23.05.2022)</p>





Vorlagen „Surfschein“ und „Meine Frage“

# Surfschein



Name:

Datum:

Unterschrift:



Meine Frage:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Was tun bei Cybermobbing?

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS formulieren anhand eines fiktiven Fallbeispiels mögliche Lösungswege aus einer Cybermobbing Situation
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	1
<b>Methoden</b>	Fallbeispiel, Skala
<b>Material</b>	–
<b>Zugang Internet/PC</b>	Ja für Hausaufgabe

**Einstieg**

Zeigen Sie zum Einstieg in den Unterricht einen kurzen Spot zum Thema Cybermobbing. Sie finden Spots wie „Create No Hate“ unter → [www.klicksafe.de/materialien/was-tun-bei-cybermobbing](http://www.klicksafe.de/materialien/was-tun-bei-cybermobbing)  
Lassen Sie die SuS mündlich eine Definition von Cybermobbing erarbeiten und schreiben Sie diese an Tafel/Board. Information: → [www.klicksafe.de/cybermobbing](http://www.klicksafe.de/cybermobbing)

### Was kann man gegen Cybermobbing unternehmen?

Welche Strategien oder Maßnahmen kennen die SuS, um Cybermobbing zu beenden? Lesen Sie das Fallbeispiel von Paul vor. Die SuS finden das kurze Beispiel auch auf dem Arbeitsblatt. Das Beispiel ist mit Absicht so offen konstruiert, dass Raum bleibt für die Vermutungen der SuS, welche Faktoren zum Ende des Mobbings geführt haben könnten.

**Erarbeitung**

Die SuS bearbeiten in Stillarbeit Aufgabe 1. Anhand der Texte, die vorgelesen werden, kann herausgearbeitet werden, welche Strategien sie kennen, um Cybermobbing zu begegnen. Auch ihre Wünsche und Bedürfnisse im Mobbingfall können hier herausgelesen werden. Sammeln Sie Strategien wie (z. B. Unterstützung durch Peers/Eltern/Schule für das Opfer, Schulwechsel des Opfers, Sanktionierung von Täter\*in, Täter\*in-Opfer-Gespräch und Wiedergutmachung etc.) an der Tafel z. B. in Form einer Mindmap.

**Tipp** Es könnten folgende Kategorien Menschliche/Technische/Selbsthilfe/Sonstige Hilfe gebildet werden, unter die die Begriffe eingeordnet werden.

**Sicherung**

Die SuS schätzen auf einer Leiter/Skala ein, welche der genannten Strategien für sie selbst am wichtigsten oder sinnvollsten wären. Daraus kann ein interessantes Gespräch in der Klasse entstehen.  
Weisen Sie darauf hin, dass Mobbing häufig dann entsteht wenn sich ein Opfer nicht adäquat, z. B. durch Gestik, Mimik oder Widerworte wehren kann oder zu wenig oder keine Unterstützung von Anderen bekommt. Dem Mobbing in einer Konsolidierungs- und Manifestationsphase kann vor allem durch das Eingreifen von Fachkräften effektiv entgegengewirkt werden. Es kann jedoch auch „falsche“ Hilfe geleistet werden (siehe Kapitel 4.5 in Unterrichtsmaterial „Was tun bei (Cyber)Mobbing?“).

**Tipp** **Materialien von Klicksafe zum Thema Cybermobbing**  
→ [www.klicksafe.de/cmapp](http://www.klicksafe.de/cmapp)

Die Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App wurde von Mitgliedern des klicksafe Youth Panels entwickelt und programmiert.

Passend dazu gibt es einen Flyer und ein Poster für den Klassenraum.

Informationen: → [www.klicksafe.de/cybermobbing](http://www.klicksafe.de/cybermobbing)

Lehrerhandbuch: „Was tun bei (Cyber)Mobbing?“

Lernspiel: Jakob und die Cybermights

Eine Durchführungsanleitung finden Sie unter: → [www.klicksafe.de/durchs-jahr-mit-klicksafe](http://www.klicksafe.de/durchs-jahr-mit-klicksafe)



## Was tun bei Cybermobbing?

*Paul ist inzwischen in der 9. Klasse. Als er in der 4. Klasse war, hatte er das Problem, dass andere Schüler\*innen im Internet Gerüchte und gemeine Bilder über ihn verbreiteten. Aber inzwischen hat das Cybermobbing aufgehört.*

### Aufgaben:

1. Was ist wohl passiert?

Beschreibe, durch was das Cybermobbing aufgehört haben könnte.

.....

.....

.....

.....

.....

2. Lest eure Ideen in der Klasse vor. Sammelt in einer Mindmap an der Tafel die Gründe, die genannt werden.

3. Was würde euch persönlich am ehesten helfen? Tragt verschiedene Ideen in die Leiter ein.

Das Hilfreichste steht oben.

Tauscht euch mit der Person neben euch aus und begründet später eure Meinung in einem Klassengespräch.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



### Reposten statt runterschlucken!

Ein Schüler hat Beleidigungen gegen ihn in einem Screenshot festgehalten und in seinem eigenen Profil repostet. Würdet ihr es auch so machen? Diskutiert dazu in der Klasse.

## Recht am eigenen Bild

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS lernen das Recht am eigenen Bild kennen und üben ein, es zu beachten.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	1
<b>Methoden</b>	Plakate
<b>Material</b>	Evtl. Bild Affe Naruto, Arbeitsblatt, Schere, Klebstoff, Beamer, Plakat zum Download bei klicksafe: → <a href="https://bit.ly/2xSBNT7">https://bit.ly/2xSBNT7</a>
<b>Zugang Internet/PC</b>	ja

6

### Einstieg

Frage an die Klasse: *Seid ihr schon mal auf einem Bild zu sehen gewesen, auf dem ihr euch gar nicht gefallen habt? Was wäre, wenn das Bild ins Internet gestellt werden würde?*

Variation: Sie können auch ein Bild zeigen, auf dem jemand nicht gut getroffen ist, z. B. ein prominenter Mensch, dessen Bild veröffentlicht wurde (aus der BILD-Zeitung) – oder ein eigenes, wenn Sie sich trauen. Oder Sie zeigen das Bild des berühmten Affen Naruto und stellen die Frage: Haben Tiere auch ein Recht am eigenen Bild? Wegen des Selfies, das Naruto von sich gemacht hatte, gab es sogar eine Gerichtsverhandlung mit dem Ergebnis: Tiere haben keine Persönlichkeits- und Urheberrechte, da sie sie – im Gegensatz zu Menschen – nicht selbst geltend machen können.

Information: → [https://de.wikipedia.org/wiki/David\\_J.\\_Slater](https://de.wikipedia.org/wiki/David_J._Slater)

Quelle Bild: Von Self-portrait by the depicted Macaca nigra female; rotated and cropped by David Slater. See article. – Daily Mail, Gemeinfrei, → <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=30463566>



### Erarbeitung

Die SuS sollen nun das Recht am eigenen Bild kennenlernen, das sie einerseits davor schützt, ungewollt fotografiert und veröffentlicht zu werden, und das sie andererseits beim Fotografieren anderer Menschen selbst achten müssen. Sie können als Beispiel anführen, dass bei Klassenfotos die Eltern eine Einverständniserklärung unterschreiben müssen (Elternrecht gilt auch bei Aufnahmen bis 18 Jahre). Teilen Sie die beiden Arbeitsblätter aus. Die SuS sollen sich den Infokasten durchlesen, um sich mit der Thematik „Recht am eigenen Bild“ auseinanderzusetzen (hier evtl. Methode Partnerinterview einbauen). Klären Sie Verständnisfragen sofort. Der Text soll nun auf folgende Situation angewendet werden: *Ich habe ein Foto von meinem\*meiner Freund\*in aufgenommen, das ich weitergeben möchte ... und was jetzt?* Dazu sollen die Wortschnipsel auf dem Arbeitsblatt in Partner- oder Gruppenarbeit ausgeschnitten und korrekt den Leerstellen auf dem Blatt zugeordnet werden.

### Sicherung

Zeigen Sie die Lösung, z. B. über den Beamer. Sie können sie auch als Plakat ausgedruckt im Klassenzimmer aufhängen. Schließen Sie die Stunde beispielsweise, indem Sie zeigen, wie man bei Instagram ein unangenehmes Bild melden kann. Als Hausaufgabe können Sie Meldemöglichkeiten in den Diensten nachschauen lassen, die in der Klasse genutzt werden.



**Lust auf mehr?** Die Infokarte „Zu nackt fürs Internet“ finden Sie unter → [www.klicksafe.de/materialien/zu-nackt-fuers-internet-fuer-jugendliche](http://www.klicksafe.de/materialien/zu-nackt-fuers-internet-fuer-jugendliche).

Sie eignet sich gut für ältere SuS.

Dazu gibt es auch ein begleitendes Unterrichtsmaterial. → <https://bit.ly/3BYNpa7>

→ [www.knipsclub.de](http://www.knipsclub.de) ist eine Foto-Community für Kinder von 8 bis 12 Jahren, in der der Umgang mit Bildern und Bildrechten geübt werden kann.

Lösungsblatt

Ich habe ein Foto von meinem\*meiner Freund\*in aufgenommen, das ich weitergeben möchte ... und was jetzt?



1. Ist es ein schönes Foto?

**NEIN**

Teile nur Fotos, auf denen andere gut wegkommen.

**JA**

2. Wäre mein\*e Freund\*in einverstanden?

**NEIN**

Sei fair. Du fändest es auch nicht toll, wenn dein\*e Freund\*in ein blödes Foto von dir verbreitet, oder? Das Recht über Bilder zu bestimmen, auf denen man zu sehen ist, nennt man das Recht am eigenen Bild.

**JA**

3. Könnte mein\*e Freund\*in dadurch Schwierigkeiten bekommen?

**JA**

Poste keine Fotos, die dir oder anderen später Probleme machen könnten. Du weißt nie, wer sie zu sehen kriegt.

**NEIN**

4. Verursacht das Foto Stress oder sogar Streit?

**JA**

Dann ist es nicht wert, es zu posten. Wirklich nicht.

**NEIN**

Mein\*meine Freund\*in findet es ok, aber welche Folgen könnte es für mich haben?

5. Ist mir bewusst, dass es jede\*r weitergeben könnte?

**NEIN**

Es ist aber so. Alles was du online veröffentlichst, kann gespeichert, kopiert und mit einem großen Publikum geteilt werden.

**JA**

6. Wäre es ok, wenn es meine Eltern sehen könnten?

**NEIN**

Wenn du glaubst, dass deine Eltern einen roten Kopf bekämen, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass es jemand anderes ebenfalls unpassend fände.

**JA**

7. Hätte ich in einem Jahr ein gutes Gefühl dabei, dass ich das öffentlich gemacht habe?

**NEIN**

Lass es lieber bleiben, wenn du Zweifel hast. Du wirst dir selber später dankbar sein.

**JA**



Herzlichen Glückwunsch! Du denkst eindeutig nach, bevor du Fotos von Anderen verbreitest, also...

**HAB SPASS, ABER DENK NACH BEVOR DU POSTEST!**



Informationen und Ressourcen über digitales Bürgertum findest du unter [www.commonsense.org/education](http://www.commonsense.org/education) und [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)





## Recht am eigenen Bild

Jeder Mensch in Deutschland hat das **Recht am eigenen Bild**. Jede\*r darf selbst bestimmen, ob ein Foto von ihr\*ihm gemacht wird oder nicht. Eigentlich hat jeder Mensch auch das Recht zu bestimmen, ob und welche Fotos von ihm veröffentlicht werden. Dies gehört zu den so genannten **Persönlichkeitsrechten**. Eine kleine Einschränkung gibt es dabei: Du kannst es nicht verhindern, wenn du auf dem Foto nur „Beiwerk“ bist. Wenn du also zum Beispiel vor dem Brandenburger Tor stehst, dürfen

andere Menschen es trotzdem fotografieren, auch wenn du auf dem Foto zu sehen wärst. Sie dürfen dieses Foto dann sogar veröffentlichen. Einige Menschen, z. B. Prominente haben ein eingeschränktes Persönlichkeitsrecht. Ihre Fotos darf man veröffentlichen, wenn sie in der Öffentlichkeit entstanden sind. Du darfst Fotos nur veröffentlichen, wenn du sie selbst gemacht oder die Erlaubnis der Person bekommen hast, die es gemacht hat. Denn man muss das **Urheberrecht** achten.

### Aufgabe:

Was passt wo?

Lies dir die Kärtchen und das Plakat durch.

Danach darfst du die Kärtchen ausschneiden und in die leeren Kästchen des Plakats kleben.



Verursacht das Foto Stress oder sogar Streit?

Wäre es ok, wenn es meine Eltern sehen könnten?

Wäre mein\*e Freund\*in einverstanden?

Ist es ein schönes Foto?

Hätte ich in einem Jahr ein gutes Gefühl dabei, dass ich das öffentlich gemacht habe?

Könnte mein\*e Freund\*in dadurch Schwierigkeiten bekommen?

Ist mir bewusst, dass es jede\*r weitergeben könnte?



Ich habe ein Foto von meinem\*meiner Freund\*in aufgenommen, das ich weitergeben möchte ... und was jetzt?



1.

NEIN

Teile nur Fotos, auf denen andere gut wegkommen.

JA

2.

NEIN

Sei fair. Du fändest es auch nicht toll, wenn dein\*e Freund\*in ein blödes Foto von dir verbreitet, oder? Das Recht über Bilder zu bestimmen, auf denen man zu sehen ist, nennt man das Recht am eigenen Bild.

JA

3.

JA

Poste keine Fotos, die dir oder anderen später Probleme machen könnten. Du weißt nie, wer sie zu sehen kriegt.

NEIN

4.

JA

Dann ist es nicht wert, es zu posten. Wirklich nicht.

NEIN

Mein\*meine Freund\*in findet es ok, aber welche Folgen könnte es für mich haben?



5.

NEIN

Es ist aber so. Alles was du online veröffentlichst, kann gespeichert, kopiert und mit einem großen Publikum geteilt werden.

JA

6.

NEIN

Wenn du glaubst, dass deine Eltern einen roten Kopf bekämen, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass es jemand anderes ebenfalls unpassend fände.

JA

7.

NEIN

Lass es lieber bleiben, wenn du Zweifel hast. Du wirst dir selber später dankbar sein.

JA



Herzlichen Glückwunsch! Du denkst eindeutig nach, bevor du Fotos von Anderen verbreitest, also...

**HAB SPASS, ABER DENK NACH BEVOR DU POSTEST!**



Kofinanziert von der Europäischen Union

Informationen und Ressourcen über digitales Bürgertum findest du unter [www.commonsense.org/education](http://www.commonsense.org/education) und [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

## Gefährliche Freundschaften im Netz

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS lernen, Warnzeichen sexualisierter Grenzüberschreitungen im Chat frühzeitig zu erkennen. Sie üben präventive Verhaltensmaßnahmen ein.
<b>Zeit in Std. à 45 Min.</b>	1
<b>Methoden</b>	Karten sortieren
<b>Material</b>	klicksafe-Materialpaket „WEHR DICH! Gegen sexualisierte Gewalt im Netz“: Flyer, Poster, Videos unter → <a href="http://www.klicksafe.de/cybergrooming">www.klicksafe.de/cybergrooming</a>
<b>Zugang Internet/PC</b>	nein

**Einstieg**

Fast ein Viertel aller Kinder und Jugendlichen (24 %) wurde laut einer repräsentativen Befragung bereits von Erwachsenen online zu einer Verabredung aufgefordert.<sup>1</sup> Nicht alle SuS werden jedoch bereits mit Cybergrooming oder sexualisierten Grenzverletzungen im Internet konfrontiert gewesen sein. Der präventive Ansatz hat zum Ziel, die SuS kompetent zu machen, solche Situationen rechtzeitig zu erkennen und sich gegen sexualisierte Gewalt im Netz wehren zu können. Fragen Sie an dieser Stelle nicht einzelne Erfahrungen mit sexualisierter Gewalt im Netz ab, sondern besprechen Sie das Thema behutsam und in präventiver Absicht. Zeigen Sie als stummen Impuls eines der Chatbeispiele im Anhang und lassen Sie die SuS das Thema der Stunde vermuten. Erklären Sie den Begriff „Cybergrooming“ in einfachen Worten.

**i** **Definition:** Unter „Cybergrooming“ versteht man das gezielte Ansprechen von Minderjährigen im Internet, zum Beispiel in sozialen Medien oder auf Gaming-Plattformen, mit dem Ziel der Anbahnung sexueller Kontakte. Das englische Wort „grooming“ bedeutet „pflegen“ und steht metaphorisch für das subtile Annähern von zumeist erwachsenen Personen an Kinder und Jugendliche. Cybergrooming ist eine Form sexualisierter Gewalt im Internet. Cybergrooming ist gemäß § 176 Absatz 4 Nummer 3 des Strafgesetzbuches (StGB) verboten und wird mit einer Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren bestraft. → <https://dejure.org/gesetze/StGB/176b.html>

8

**Erarbeitung**

Bilden Sie mit den SuS einen Sitzkreis und verteilen die Kärtchen aus dem Anhang lesbar auf dem Boden. Skizzieren Sie folgende Situation: „Ihr seid in einem Chat und werdet von einer Person, die ihr nicht persönlich kennt, mit den folgenden Fragen oder Aufforderungen konfrontiert. Wann müsst ihr vorsichtig sein?“

Die SuS nehmen reihum eine Karte, lesen das Beispiel laut vor und entscheiden, ob man „vorsichtig“ sein sollte oder ob die Frage/Aufforderung „harmlos“ ist. Sie können Zettel mit den Aufschriften „Vorsicht“ und „Harmlos“ auf dem Boden verteilen. Die Zuteilung sollte mit Begründung durch die einzelnen SuS erfolgen. Hier können unterschiedliche Einschätzungen auftreten, die in der Klasse diskutiert werden können. Heranwachsende haben unterschiedliche Vorerfahrungen, Schutzbedürfnisse, Grenzen und Medienkompetenzlevels. Während eine Person sich über die Frage nach den Hobbys freut, empfindet eine andere Person diese Frage evtl. bereits als zu weitgehend. Ängste sollten jedoch nicht entstehen – weisen Sie ggf. darauf hin, dass nicht hinter jeder Frage eine böse Absicht steckt. Wenn es Unsicherheiten bei der Einordnung gibt kann Lehrkraft helfen.



1) Quelle: [www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user\\_upload/NeueWebsite\\_0120/Medienorientierung/Cybergrooming/211216\\_Cybergrooming-Zahlen\\_Presentation\\_LFMNRW.pdf](http://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/NeueWebsite_0120/Medienorientierung/Cybergrooming/211216_Cybergrooming-Zahlen_Presentation_LFMNRW.pdf), Abruf: 17.05.2022

**Sicherung**

Lösen Sie die Übung auf, indem Sie das Poster „WEHR DICH! Gegen sexualisierte Gewalt im Netz – Warnsignale im Chat“ zeigen (und danach ggf. im Klassenzimmer aufhängen). Prüfen Sie, ob die Kärtchen auf dem Stapel „Vorsicht“ mit den 9 Beispielen auf dem Poster übereinstimmen. Die anderen Karten können ggf. kurz besprochen werden.

**Lust auf mehr?**

Die 9 Karten aus dem Stapel „Vorsicht“ werden als Hausaufgabe an die SuS ausgeteilt. In 2er/ 3er Teams (je nach Klassengröße) erarbeiten die SuS nun eine Lösung für die beschriebene Situation. Teilen Sie den klicksafe Flyer „WEHR DICH! Gegen sexualisierte Gewalt im Netz“ an die SuS aus. Ebenso können die dazugehörigen Videos mit den JUUUPORT-Scouts sowie das Poster helfen. Alle Materialien unter → [www.klicksafe.de/cybergrooming](http://www.klicksafe.de/cybergrooming)



## Anhang 1 Chatbeispiele

Hey. Ich habe deine Videos mit dem Skateboard gesehen und muss sagen, dass du übelst gut bist. 😊

Hey. Danke. Schön, dass sie dir gefallen. :)

Wie lange machst du das schon?

Ich habe vor fünf Jahren angefangen.

Voll Cool! Wo gehst du immer Skaten?

Ich skate in einem Park in der Nähe vom Bahnhof.

Ok. Ich skate auch. Suche immer mal nach neuen Spots. Wo wohnst du denn?

In München.

München?! 😲 Ich wohne auch in München!!!! 😊

Kann es sein, dass wir uns schon mal gesehen haben?

Könnte sein ...

Um welche Zeit bist du immer so im Park?

Nach der Schule.

Ach so, ich bin immer abends da. Da ist es nicht so voll.

Hört sich gut an!

Hast du nicht Lust, mal abends vorbeizukommen? 😊

Hm, warum nicht ...  
Ich werde mal meine Kumpels fragen.

Ne. Komm lieber allein. Ich kann nicht so gut in Gruppen.

Ok, mal sehen ...

Wie wäre es mit morgen Abend, 19 Uhr? Du skatest echt toll und ich würde echt gerne was von dir lernen!

Von mir aus. 😊

Cool. Dann freue ich mich auf morgen! 🙌

Hey, du Hübsche! 😊

Hey ...

Was machst du gerade so?

Nicht viel, ein bisschen Fortnite spielen. 🎮

Hast du schon die neuen Skins gesehen?

Jaaa, aber die sind alle zu teuer ... 🙄 Hab kein Geld.

Och nein, nicht traurig sein. Du hast doch mich! ❤️

Hih! 😊 Aber leider habe ich dadurch trotzdem nicht die neuen Skins.

Hm, wer weiß, vielleicht gibt es doch einen Weg ...

???

Du hast mir doch vor Kurzem von deiner tollen Shopping-Tour erzählt.

Stimmt! Dass du dich da noch dran erinnerst ... 😊

Aber klar doch! 😊 Weißt du noch, wie du von der Unterwäsche geschwärmt hast, die du neu gekauft hast?

Klar!

Was hältst du von einem kleinen freundschaftlichen Tausch? Wir sind doch Freunde, oder?

Hm ... Was meinst du? Willst du meine Unterwäsche haben oder was?

Ach Quatsch, wegnehmen will ich sie dir niemals! Aber du siehst bestimmt mega darin aus ... Mach doch einfach ein hübsches Foto von Dir in den Sachen und schick es mir. - Und als Tausch bekommst du dann die neuen Skins! ❤️

Was hältst du davon?

Quelle: [www.juuuport.de/ratgeber/cybergrooming](http://www.juuuport.de/ratgeber/cybergrooming), Abruf: 11.08.2022





## Anhang 2 Karten

... wenn jemand fragt, ob dir auch langweilig ist und wissen will, was du gerade machst.	... wenn jemand fragt, ob du den neuesten Hype auf TikTok kennst.	... wenn jemand etwas Persönliches wie deine Adresse wissen will.	... wenn jemand versucht, dich in private Chats zu locken.
... wenn jemand fragt, ob du Haustiere hast.	... wenn jemand fragt, ob du auch Stress mit deinen Eltern hast.	... wenn jemand anbietet, dir Geld oder Geschenke zu geben.	... wenn jemand Fotos oder Videos von dir verlangt.
... wenn jemand fragt, welche Musik du gerne hörst.	... wenn jemand dich fragt, ob du ihm erklären kannst, warum Mädchen so kompliziert sind.	... wenn jemand sich unbedingt offline mit dir treffen will.	... wenn jemand dich dazu drängt, deine Webcam einzuschalten.
... wenn dich jemand auf seine Geburtstagsparty einladen will.	... wenn jemand wissen will, ob du Fortnite zockst.	... wenn jemand möchte, dass euer Kontakt geheim bleibt.	... wenn jemand mit dir über deinen Körper und Sexualität sprechen möchte.
... wenn jemand fragt, auf welche Schule du gehst.	... wenn jemand fragt, welche Hobbys du hast.		... wenn jemand sehr aufdringlich ist und kein „Nein“ akzeptiert.

Hinweis: Die ersten 9 Karten entsprechen den Fragen und Situationen auf dem Poster „Warnsignale im Chat“.

# WEHR DICH!

## Gegen sexualisierte Gewalt im Netz

### Warnsignale im Chat!

Du chattest und das Gespräch klingt zunächst nett und harmlos. Doch das kann sich schnell ändern. Nicht alle Chatkontakte wollen nur ein bisschen quatschen. Sexuelle Belästigung und sexualisierte Gewalt passieren auch online. Die Anbahnung sexueller Gewalt gegen Kinder und Jugendliche im Internet nennt man Cybergrooming. Hier sind einige Warnsignale, die dir zeigen, dass vielleicht etwas nicht stimmt.

### Sei vorsichtig, wenn jemand ...

- versucht, dich in private Chats zu locken.
- möchte, dass euer Kontakt geheim bleibt.
- sich unbedingt offline mit dir treffen will.
- mit dir über deinen Körper und Sexualität sprechen möchte.
- Fotos oder Videos von dir verlangt.
- etwas Persönliches wie deine Adresse wissen will.
- anbietet, dir Geld oder Geschenke zu geben.
- dich dazu drängt, deine Webcam einzuschalten.
- sehr aufdringlich ist und kein „Nein“ akzeptiert.

Scanne den QR-Code und schau dir unseren Flyer und die Videoreihe „WEHR DICH! Gegen sexualisierte Gewalt im Netz“ an!



Mehr Infos und Materialien unter:  
[www.klicksafe.de/cybergrooming](http://www.klicksafe.de/cybergrooming)



Kofinanziert von der  
Europäischen Union



Tolle Figur, Model?  
Schick mal  
ein Foto.

Hast du schon mal...  
du weißt  
schon was?

Hey, gehn wir  
auf privat, ich  
hab was für  
dich,

Aber das bleibt  
unter uns,  
okay?





## Kettenbriefe

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS lernen, Kettenbriefe einzuschätzen. Sie entwickeln Strategien, um gegen Kettenbriefe vorzugehen.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	1
<b>Methoden</b>	Blitzlicht, Web-Antwort verfassen
<b>Material</b>	Audio-Datei, Kettenbrief, Beamer
<b>Zugang Internet/PC</b>	nein

**Einstieg**

Konfrontieren Sie Ihre SuS mit einem bekannten WhatsApp Kettenbrief oder einem Bild der Kettenbrief Gruselfiguren „Momo“/„Grusel Goofy“ oder – falls ein solcher Fall in der Klasse vorliegt – mit dieser Nachricht.  
 Über aktuelle Falschmeldungen, Kettenbriefe etc. informiert die TU Berlin:  
 → <http://hoax-info.tubit.tu-berlin.de/hoax/hoaxlist.shtml>  
 Die wichtigsten Spielarten von WhatsApp-Kettenbriefen:  
 → [www.klicksafe.de/kettenbriefe](http://www.klicksafe.de/kettenbriefe)  
 Gefährliche oder ängstigende Challenges, die über Kettenbriefe kommen können, nur besprechen, wenn die Kinder sie erwähnen. Zum Thema Challenges bietet klicksafe Informationen unter → [www.klicksafe.de/challenges](http://www.klicksafe.de/challenges) sowie ein Unterrichtsmaterial an:  
 → [www.klicksafe.de/printmaterialien/challenges-alles-nur-spss](http://www.klicksafe.de/printmaterialien/challenges-alles-nur-spss)

**+** **Variation:** Konfrontation der SuS mit etwas Unbekanntem, Gruseligem (z. B. Spielzeugschleim in einem Tastsäckchen), das einen erschreckenden Effekt hat.

Abfrage der Gefühle, z. B. durch ein Blitzlicht: *Was macht das mit euch, wenn ihr so etwas bekommt/hört?* Thematisieren Sie die Ängste der SuS und nehmen Sie sie ernst. Jeder Mensch reagiert anders. Den einen verfolgt ein Schreck noch lange, den anderen berührt es kaum. Machen Sie deutlich, dass die in den Kettenbriefen genannten Gefahren nicht real sind und niemandem etwas passieren wird. Um dies zu verdeutlichen, schreiben Sie live vor der Klasse einen gruseligen Text in ein „Computerstimme-Programm“ und spielen dies Ihren SuS vor, oder lassen Sie die SuS selbst damit an Rechnern experimentieren, z. B. hier:  
 → [www.linguatec.de/voice-reader-studio-15-demo](http://www.linguatec.de/voice-reader-studio-15-demo)

**Erarbeitung**

Die SuS werden in die Rolle einer jugendlichen Beratungsperson auf der Beratungsplattform → [www.juuuport.de](http://www.juuuport.de) versetzt, um Tipps zum Umgang mit einem Kettenbrief zu geben. Die Einnahme der Beratendenperspektive soll den SuS ermöglichen, sich von der eigenen Angst zu distanzieren. Durch das Formulieren von Strategien zum Umgang mit Kettenbriefen können sie künftigen ängstigenden Inhalten vielleicht souveräner begegnen.

**i** **Hinweis**  
 Vermitteln Sie Ihren SuS, dass Kettenbriefe in vielen Fällen einen strafbaren Inhalt haben. Dazu gehören u. a. Urheberrechtsverletzungen und verfassungsfeindliche Symboliken, sexuelle Grenzverletzungen oder pornografische Inhalte. Durch die Weiterleitung machen sich Jugendliche bereits selbst strafbar. Viele Kettenbriefe erfüllen auch den Tatbestand der Nötigung oder der Drohung und können damit zur Anzeige gebracht werden.

**Sicherung**

Es werden einige Antwortposts aus Beraternperspektive vorgelesen. Tipps zum Umgang mit Kettenbriefen, die darin vorkommen, werden von der Lehrperson gesammelt und an die Tafel geschrieben. Die SuS ergänzen.

**Was tun bei WhatsApp-Kettenbriefen**

- Sei misstrauisch bei WhatsApp-Kettenbriefen.
- Klicke keine Links an, die über Kettenbriefe verschickt werden.
- Google den Absender und das Schlagwort, dann wirst du meist schnell feststellen, dass es sich um Spam handelt.
- Melde den Absender der Kettenbriefe am besten bei WhatsApp als Spam und blockiere den Kontakt.
- Leite Kettenbriefe nicht weiter.
- Sag der Person, von der du den Kettenbrief bekommen hast, dass sie diesen auch nicht weiter verschicken sollte.
- Gib deine Nummer nur an vertraute Personen und, wenn nötig, seriöse Unternehmen weiter.

Quelle: *juuuport-Scouts*

Die Antwort kann zum Ende der Stunde per Beamer gezeigt/ausgeteilt werden (siehe Screenshot Lösung). Der Kurzlink auf dem Arbeitsblatt verweist auf das Kettenbrief-Quiz von saferinternet.at → <https://app.involve.me/siat/kettenbrief-quiz>



**Lust auf mehr?** Lassen Sie die SuS zum Thema Kettenbriefe recherchieren auf → [www.jugend.support](http://www.jugend.support) oder → [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)

**Lösung****9**

Hallo Lana, ich bin Tim, 15 Jahre alt und arbeite ehrenamtlich bei JUUUPORT als Scout. Es ist auf jeden Fall eine gute Idee, dass du dich an uns wendest. Diese Nachricht, die du da bekommen hast, ist ein so genannter Kettenbrief. Diese sind immer wieder im Umlauf und du brauchst dir keine Sorgen zu machen – was dir da angedroht wird, stimmt nicht. Du brauchst diese Nachricht auch nicht an 50 Personen weiterzuleiten. Häufiger wird in solchen Kettenbriefen auch auf dubiose Gewinnspielseiten verlinkt oder diese werden genutzt, um Viren zu verbreiten. Daher ist es wichtig, dass du dir einen guten Virenschutz auf dein Smartphone und deinen PC lädst und auf keinen Fall in solchen Nachrichten auf Links klickst. Und natürlich sollst du sie auch nicht weiter verschicken, das könnte sogar strafbar sein. Wenn du möchtest, kannst du dich mit dem Kettenbrief an deine Eltern oder deine Lehrer wenden – sie können mit dir gemeinsam überlegen, wie ihr am besten gegen den Verursacher vorgehen könnt. Wenn du weitere Fragen hast, kannst du dich jederzeit wieder bei uns melden! Ich hoffe, meine Tipps nützen dir etwas. Viele Grüße, Tim



**Aufgabe:** Lana hat eine Frage zu Kettenbriefen an die juuport-Scouts geschickt.

→ [www.juuport.de](http://www.juuport.de) ist eine Webseite, auf der Jugendliche anderen Jugendlichen bei Websorgen helfen. Stell dir vor, du selbst bist Berater\*in auf → [www.juuport.de](http://www.juuport.de).

Lies dir die Frage durch und überlege dir, was du Lana zurückschreiben könntest.

Hier beraten wir Dich persönlich

**JUUUPORT**

2012 (Geburtsjahr)

Deine E-Mail Adresse (freiwillig)

Deine Handynummer (freiwillig)

Hallo, und zwar habe ich da mal eine Frage: Gestern habe ich so eine komische Nachricht über WhatsApp bekommen, in der steht, dass, wenn ich nicht bis heute bestimmte Sachen gemacht habe und diese Nachricht an 50 Leute weiterschicke, schlimme Dinge passieren. Also jemand aus meiner Familie stirbt oder so. Ich glaube zwar eigentlich nicht, dass da etwas Ernstes dahintersteckt. Aber ich habe trotzdem erstmal einen ziemlichen Schreck gekriegt. Was meint ihr? Danke, Lana

Antwort:

Bist du fit im Umgang mit Kettenbriefen?

Mach den Test:

→ <https://bit.ly/3C2odiP>

## Prima Primolo

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS lernen, mithilfe eines Webseitenbaukastens eine Fach-/Klassen-/Schulwebseite zu gestalten.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	Projekttag oder über Schuljahr hinweg
<b>Methoden</b>	Arbeitsgruppen
<b>Material</b>	Zugänge bei Primolo
<b>Zugang Internet/PC</b>	ja

**i Hinweis**  
 Primolo ist ein Internetbaukasten für Webseiten, mit dem Klassen leicht eine eigene Klassenwebseite erstellen können. Primolo eignet sich auch besonders für die inklusive Arbeit, es werden u.a. barrierefreie Funktionen zur Verfügung gestellt. Um Primolo nutzen zu können, müssen Sie sich als pädagogische Fachkraft anmelden und eine Kopie Ihres Ausweises oder eine Beglaubigung Ihrer Schule einsenden. Erst dann können Sie in dem Bereich „Webseite bauen“ Accounts für Ihre SuS und damit eine Gruppe für Ihre Klasse erstellen.  
 Bedenken Sie dies, bevor Sie die Einheit beginnen ([www.primolo.de/lehrerzimmer/anmeldeverfahren](http://www.primolo.de/lehrerzimmer/anmeldeverfahren)). Probieren Sie die Funktionen der Webseite unbedingt einmal selbst vorher aus. Weitere Informationen und Tutorials finden Sie hier:  
 → [www.primolo.de/lehrerzimmer/lehmaterialien](http://www.primolo.de/lehrerzimmer/lehmaterialien)

**Einstieg** Zeigen Sie einige der Primolo-Schulwebseiten auf der Webseite → [www.primolo.de](http://www.primolo.de) unter „Schaufenster“. Sie können auch nach Schulen oder Namen von Webseiten suchen.


**Erarbeitung** Um eine eigene Webseite zu erstellen, sollten die SuS zunächst einmal überlegen, welches Thema die Seite haben soll. Sammlung an der Tafel, z. B. Mindmap:

- Über welche Themen wollen wir schreiben?*
- Was, glauben wir, interessiert andere Kinder?*
- Worüber wollen sie lesen?*
- Was interessiert uns?*
- Was wollen wir von uns mitteilen?*

Legen Sie sich mit den SuS auf eine Ausrichtung (z. B. unsere Klasse) oder einen Themenbereich (z. B. die Römer) fest. Die Seite sollte, wenn sie eingerichtet ist, regelmäßig bestückt und gepflegt werden. Bedenken Sie dies am besten bei Ihrer Unterrichtsjahresplanung und planen Sie entsprechende Zeitfenster ein (z. B. Berichte nach Klassenfahrt, Schulveranstaltung, Dokumentation von Projektwochen/Projektarbeit).

Loggen Sie sich ein und zeigen Sie den SuS das Back-End der Seite (siehe auch Screenshot) mit allen Funktionsmöglichkeiten unter dem Menüpunkt Inhaltsverwaltung: Webseite, Gruppenforum, Chat, Lerntagebuch, Dateiablage erstellen! Die SuS können auch ihr bereits angelegtes Profil ausfüllen und ein Profilbild hochladen. Alternativ können Sie das Erklärvideo zeigen:  
 → [www.primolo.de/content/erklaervideo-primolo](http://www.primolo.de/content/erklaervideo-primolo)

**Frage:** *Was kann man mit den einzelnen Funktionen machen?*  
 Zeigen Sie, was sich hinter den Angeboten verbirgt, und lassen Sie abstimmen, welche benötigt und damit freigeschaltet werden.


 **Variation**

Lassen Sie die SuS selbst die Möglichkeiten auf der Webseite entdecken und ihr Profil ausfüllen. Teilen Sie dazu die Anmeldeliste mit bereits vergebenen Passwörtern aus (Passwörter können leicht in den Benutzerkonten geändert werden). Dazu benötigen allerdings alle SuS einen Rechner, oder Sie lassen in Tandems arbeiten. In diesem Fall können Sie der Gruppe auch eine Willkommens-Mail schreiben und das Gruppenforum bereits einrichten.

Nun sollen sich die SuS in Arbeitsgruppen einteilen, idealerweise nach Interessen, denn nicht alle SuS werden an der eher technischen Einrichtung der Webseitearbeiten können. Empfehlenswert sind drei Arbeitsgruppen, die sich die Arbeit teilen, wie auf dem AB vorgeschlagen: Primolo-Techniker, Schreiberlinge und Rechte-Checker. Wechseln Sie die Gruppen bei einer längeren Arbeitsdauer auch durch! Die Gruppe Primolo-Techniker benötigt wahrscheinlich am meisten Hilfe beim Einrichten der Webseite.

Jede Gruppe benötigt mindestens einen PC mit Internetzugang. Die Gruppen setzen sich zusammen und planen entsprechend ihrer Aufgabenbeschreibung auf dem Arbeitsblatt, wie sie aktiv werden wollen. Für die Zusammenarbeit empfiehlt es sich, einen USB-Stick parat zu halten. Texte, Bilder, Videos und Audiodateien können in dem Ordner „Dateiablage“ in der Primolo-Gruppe gespeichert werden, sodass alle Zugriff darauf haben.

Um die Gruppen untereinander besser zu koordinieren, macht es Sinn, einen Gruppenbeauftragten zu wählen, der sich jeweils mit den Beauftragten der anderen beiden Gruppen koordiniert. Wenn erste Fragen geklärt sind, kann es losgehen. Viele Fragen und Probleme werden sich während der Arbeit klären und lösen.


 **Hinweis**

Sie können die Primolo-Webseite auch barrierefrei auf „leichte Sprache“ etc. umstellen.

**Sicherung**

Nach einigen Stunden Arbeit wird eine Seite entstanden sein, auf die alle Beteiligten stolz sein können. Indem der Haken bei „Webseite veröffentlichen“ gesetzt wird, ist die Webseite auf Primolo zu sehen und im Internet auffindbar.

Um die Arbeit der SuS entsprechend zu würdigen, kann die Webseite der Schulleitung vorgestellt und auf der Schul-Homepage ganz einfach über die Primolo-URL verlinkt werden. Die SuS sollen hier selbst Ideen sammeln, wie die eigene Webseite beworben werden kann.

 **Lust auf mehr?**

Wenn Sie Einheiten zum Thema Coding (Programmieren) anschließen wollen, finden Sie auf → [www.codingkids.de](http://www.codingkids.de), → <https://medienundbildung.com> oder → [www.digitalemedienunterricht.de](http://www.digitalemedienunterricht.de)



Gruppenansicht im Bereich „Webseite bauen“ mit den verschiedenen Funktionen der Schülerverwaltung und der Übersicht über die angelegten Mitglieder.

The screenshot shows the Primolo website interface. At the top, there are navigation options for font size (NORMAL, GROSS), display (NORMAL, KONTRAST), and language (NORMAL, LEICHTE SPRACHE). The main header features the Primolo logo, a search bar with the text 'Wonach suchst du?' and a 'Los!' button, and a user profile for 'Steffi klick' with an 'Ausloggen' button. Below the header are four main navigation icons: 'Kinder Infobox', 'Webseite bauen', 'Mein Primolo', and 'Lehrerzimmer'. The 'Webseite bauen' section is active, showing a breadcrumb trail 'Startseite > Lehrer > Schueler' and a 'Zurück' button. The 'Schülerverwaltung' section explains that all created students are listed here and provides options to delete, change, or message them. A note states that users not appearing in the list can be added manually. Below this is an alphabetical index (A-Z) with 'A' selected. Under 'A', a student entry for 'Almine Bauer' is shown, associated with the group 'Dingos'. Three action buttons are available: 'Schülerzugang bearbeiten', 'Schülerzugang löschen', and 'Nachricht schreiben'.

Quelle: [www.primolo.de](http://www.primolo.de), (Abruf: 23.05.2022)



## Prima Primolo

Eine Webseite zu erstellen, ist einfacher, als ihr vielleicht denkt. Dabei hilft euch der Webseitenbaukasten  
→ [www.primolo.de](http://www.primolo.de)



### Aufgabe

1. Teilt euch in Gruppen auf:

Name	Aufgabe	Gruppenbeauftragte*r + Mitarbeiter
<p><b>Gruppe Primolo-Techniker*in</b></p>	<p>Ihr baut die Webseite zusammen. Ihr bekommt alle Texte und Bilder von den anderen Gruppen geliefert.</p>	
<p><b>Gruppe Schreiberlinge</b></p>	<p>Ihr sollt Texte verfassen für die Webseite. Dafür müsst ihr wissen, wie man im Internet am besten so schreibt, dass andere die Texte auch gerne lesen. Achtung! Im Internet müssen die Texte kürzer und präziser als auf Papier formuliert werden.</p>	
<p><b>Gruppe Rechte-Checker*in</b></p>	<p>Ihr müsst Bilder, Videos, Musik suchen, die urheberrechtlich genutzt werden dürfen. Lest dazu den Infokasten „Urheberrecht und freie Inhalte“. Außerdem ist eure Aufgabe, die Seite zum Beispiel durch eigene Bilder oder abfotografierte Zeichnungen kreativ zu gestalten.</p>	



**Info: Urheberrecht und freie Inhalte**

Wenn jemand ein Bild malt, einen Film dreht, ein Foto macht, ein Musikstück oder einen Text schreibt, dann ist diese Person ein\*e sogenannte\*r Urheber\*in und darf bestimmen, was mit dem Werk gemacht werden darf und was man tun muss, um es zu verwenden. Manchmal will die Person Geld dafür, manchmal einfach nur, dass man seinen\* ihren Namen nennt, wenn man das Werk verwendet.

Im Internet findet man viele Werke, die man verwenden darf, wenn man den Namen dazu angibt. Das Urheberrecht endet, wenn die Person seit mindestens 70 Jahren tot ist.

Frei verwendbare Bilder findet ihr hier:

→ <http://find-das-bild.de>

→ <https://commons.wikimedia.org>

Töne und Musik hier:

→ [www.audiyou.de](http://www.audiyou.de)

2. Wie könnt ihr eure Primolo-Webseite gut bewerben?

Macht euch Gedanken dazu. Hier könnt ihr eure Ideen sammeln:

Area with horizontal dashed lines for writing ideas.



## Kurzfilme erstellen mit juki

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS lernen das juki-Trickfilmstudio kennen und erstellen eigene Trickfilme.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	3
<b>Methoden</b>	Storyboard
<b>Material</b>	Zugänge → <a href="http://www.kindersache.de/user/login">www.kindersache.de/user/login</a> , Beamer, PC
<b>Zugang Internet/PC</b>	ja

**i Hinweis**  
 Leider können die Filme ohne Anmeldung bei der Webseite nicht gespeichert werden. Wenn Sie die Filme der SuS speichern wollen und die Funktion aktivieren möchten, eigene Inhalte, wie Bilder etc. zur Verwendung hochzuladen, müssten sich die SuS vorab in der Community anmelden (Eltern müssen eine E-Mail-Adresse zur Verifizierung eingeben). Klären Sie dies am besten vor der Einheit.

**Einstieg** Zeigen Sie zum Einstieg unter Trickstudio auf → [www.kindersache.de/bereiche/juki/trickfilme](http://www.kindersache.de/bereiche/juki/trickfilme) einige der Trickfilme frontal oder lassen Sie die SuS selbst an den Computern die Webseite und Filme entdecken. Die SuS sollen auch die Funktionen und Möglichkeiten des Trickstudios erkunden.



Quelle: [www.kindersache.de/bereiche/juki/trickfilme](http://www.kindersache.de/bereiche/juki/trickfilme), (Abruf: 23.05.2022)

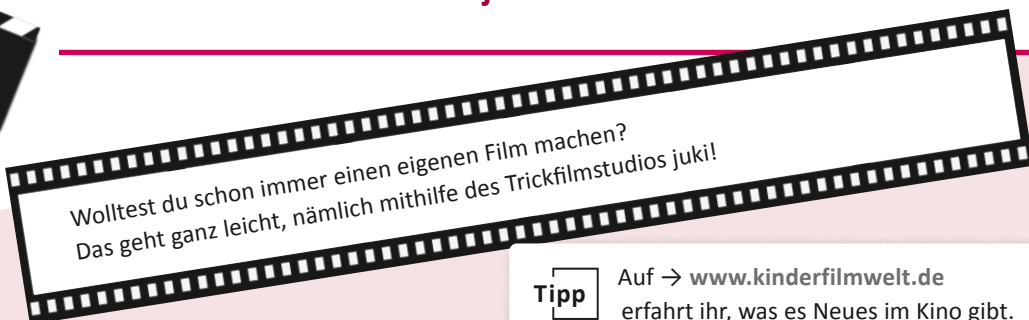
Für einzelne Szenen können Settings, Personen sowie Geräusche, Musik und Hintergründe erstellt werden. Die Dauer der Szenen kann einzeln eingestellt werden. Einzelne Szenen können auch gedoppelt und leicht verändert werden. Es sollten nicht mehr als sechs Szenen erstellt werden; dafür können die einzelnen Szenen gut durchgeplant und schön gestaltet werden.

**Erarbeitung** Die SuS entwickeln einzeln oder im Team eine Geschichte in Form eines Storyboards, die sie gerne umsetzen wollen, und benutzen dafür die Vorlage auf dem Arbeitsblatt. Dabei sollten die Computer vorerst ausgeschaltet bleiben. Sie können auch ein Thema vorgeben, wie beispielsweise das Thema „Kinderrechte“ (Unicef-Flyer mit den wichtigsten 10 Kinderrechten: <https://bit.ly/3Mpl6Dc> und kindgerechte Erklärung aller Rechte: <https://bit.ly/3xnMQnm>). Ein Storyboard wird auch bei großen Filmproduktionen verwendet – zeigen Sie beispielsweise ein Storyboard, indem Sie ein Bild in einer Suchmaschine unter „Storyboard“ suchen. Erst, wenn die Geschichte steht, kann die digitale Umsetzung starten.

**Sicherung** Die SuS zeigen sich die eigenen Filme gegenseitig an den Computern. Weitere Tipps für die Erstellung von Trickfilmen finden Sie unter „Tipps für dein Video“: → [www.kindersache.de/bereiche/juki/filmemachen-a-z](http://www.kindersache.de/bereiche/juki/filmemachen-a-z)  
 Alternative zu juki: → [www.trickino.de](http://www.trickino.de)



## Kurzfilme erstellen mit juki



**Tipp** Auf → [www.kinderfilmwelt.de](http://www.kinderfilmwelt.de) erfahrt ihr, was es Neues im Kino gibt.

**Aufgabe:**



1. Lernt das Trickfilmstudio kennen. Welche Figuren, welche Hintergründe, welche Geräusche gibt es?
2. Überlegt euch eine Geschichte, die ihr in maximal sechs Szenen (Erzählabschnitte) einteilt. Hier könnt ihr eure Geschichte planen (malen oder aufschreiben). So etwas nennt man **Storyboard**.

Szene 1:

Szene 2:

Szene 3:

Szene 4:

Szene 5:

Szene 6:



3. Erstellt eure Geschichte mithilfe des Trickfilmstudios und zeigt euren Film den anderen.



**Vorsicht, liebe Regisseur\*innen!**

Ihr könnt eure Filme nicht speichern, wenn ihr noch nicht angemeldet seid. Bei der Anmeldung müsst ihr auch die E-Mail-Adresse eurer Eltern eingeben. Diese bekommen dann eine Mail, in der sie bestätigen, dass ihr euch ein Konto anlegen dürft.

## Sicherheit in sozialen Netzwerken

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS können Meldemöglichkeiten und (Selbst-)Schutzeinstellungen in beliebten sozialen Netzwerken anwenden.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	2 (oder Projekttag)
<b>Methoden</b>	Abfrage
<b>Material</b>	Handys der SuS
<b>Zugang Internet/PC</b>	ja

**Einstieg**

Immer jüngere Kinder nutzen Dienste, die nicht für ihr Alter entwickelt wurden und die daher auch nicht für sie geeignet sind. Vor allem die Nutzung von WhatsApp (ab 16 Jahren) ist bereits bei Grundschulkindern keine Seltenheit mehr (Information: → [www.klicksafe.de/mindestalter](http://www.klicksafe.de/mindestalter)). Um dieser Entwicklung Rechnung zu tragen, sollen die Kinder Schutzeinstellungen in den Social Media Diensten kennenlernen, damit sie diese kompetent nutzen können. Geben Sie dennoch auf Elternabenden und im Unterricht Tipps für altersgerechte Alternativen, die Sie z. B. hier finden:  
 → [www.kompass-social.media](http://www.kompass-social.media), → [www.medien-kindersicher.de](http://www.medien-kindersicher.de), → [www.mobilsicher.de](http://www.mobilsicher.de)  
 Kurze Abfrage z. B. mit Plickers und evtl. Strichliste an der Tafel. *Wer von euch nutzt TikTok? WhatsApp? Instagram?* So ergibt sich ein Nutzungsbild der gesamten Klasse.  
**Hinweis:** Die Abfrage können Sie auch in einer Stunde vor der Einheit durchführen, um so ein Gespür dafür zu bekommen, ob die Durchführung der Einheit bereits sinnvoll ist. Wenn viele Kinder diese Dienste noch nicht nutzen, warten Sie noch ab oder behandeln Sie nur die Dienste, die bereits genutzt werden.  
 Es soll kein Druck aufgebaut werden, die Dienste zu benutzen.

**Tipp** **Sensibilisierung für Monopolismus und den Datenschutz**  
 Facebook, WhatsApp und Instagram gehören alle zu einer Firma – nämlich Meta, deren Sitz in den USA ist und über deren Datenspeicher- und Verarbeitungspraktiken noch immer Unsicherheit herrscht. Sie können die SuS aufschreiben lassen, welche Informationen sie Meta innerhalb von 24 Stunden gegeben haben. Dazu gehören Instagram-Bilder, WhatsApp-Messenger-Kommunikation und die Facebook-Interaktion in Form von Likes, Nachrichten etc. Machen Sie Ihren SuS deutlich, dass es besser ist, Dienste von verschiedenen Anbietern zu nutzen. Hier sind vor allem deutsche oder europäische Dienste vorzuziehen, die sich an deutsches oder europäisches Datenschutzrecht halten müssen. Eine Übersicht über alternative Messenger finden Sie unter: → [www.klicksafe.de/whatsapp/alternativen](http://www.klicksafe.de/whatsapp/alternativen)  
 Test: Wer es schafft, möglichst viele Freund\*innen zu überzeugen, einen alternativen Krypto-Messenger, z. B. Wire oder Signal, zu nutzen, bekommt eine kleine Belohnung.

**Erarbeitung**

Teilen Sie die Arbeitsblätter aus. Die SuS recherchieren in den Diensten die Fragen auf den Arbeitsblättern. Es ist sinnvoll, wenn sie die Einstellungen direkt an ihren Handys und in ihren eigenen Profilen ausprobieren. Da die Kinder unterschiedliche Handys und damit unterschiedliche Betriebssysteme sowie Versionen der Dienste haben, können sich SuS mit den gleichen Bedingungen gegenseitig helfen.



Flyer für Jugendliche zu den beliebtesten Social Media- Apps bei Jugendlichen (Snapchat, Instagram, TikTok etc.) finden Sie unter: → [www.klicksafe.de/materialien](http://www.klicksafe.de/materialien)

**Sicherung**

Die Auswertung erfolgt im Anschluss in der Klasse. Fragen Sie ab, wie leicht oder schwer die Einstellungen zu finden waren. Gibt es Tipps seitens der SuS, was die Diensteanbieter bezüglich der Verständlichkeit oder Übersichtlichkeit von Funktionen und Sicherheitseinstellungen verbessern könnten?

**Lust auf mehr?**

Wollen Sie einen ganzen Schultag – evtl. im Rahmen von Projekttagen – zu diesem Thema anbieten? Dann können Sie zu Problemen in Social Media noch folgende Arbeitsmaterialien einbinden.

- Unterrichtsmaterialien in Kooperation mit Handysektor: Mobile Medien 1–5  
→ [www.klicksafe.de/mobilemedien](http://www.klicksafe.de/mobilemedien)
- Unterrichtseinheit „Unsere Regeln für den Klassenchat“:  
→ [www.klicksafe.de/materialien/unsere-regeln-fuer-den-klassenchat-unterrichtseinheit](http://www.klicksafe.de/materialien/unsere-regeln-fuer-den-klassenchat-unterrichtseinheit)
- Das klicksafe Material „Ommm online – Wie wir unser digitales Wohlbefinden steigern“ beinhaltet Ideen und Anleitungen, wie SuS an ihren Geräten Auszeitfunktionen einstellen und so eine digitale Balance erreichen können (ab Klasse 6). → [www.klicksafe.de/materialien](http://www.klicksafe.de/materialien)

**Tipp: Elternabend zu Sicherheit in sozialen Netzwerken durchführen.**

Führen Sie bereits zu Beginn der Klasse 5 (oder falls Bedarf früher) einen Elternabend über soziale Netzwerke und deren Chancen und Risiken durch. Dienste und Anwendungen wie WhatsApp, TikTok und Snapchat und die Ausstattung mit Geräten wie Handys und Tablets sind bereits ab Klasse 3/4 ein Thema.

Ein „Sicherheitstraining“ für Eltern mit Vorführung der Sicherheitseinstellung in den Diensten ist sicherlich hilfreich. Ebenso bietet sich ein Gespräch über Regeln in WhatsApp Klassengruppen an. klicksafe bietet zu den Themen auch Familienchecklisten an: u. a. → [www.klicksafe.de/materialien/tiktok-familien-checkliste](http://www.klicksafe.de/materialien/tiktok-familien-checkliste)



## TikTok

### Aufgaben:

1. Sicherheits-Einstellungen, die du immer machen solltest ...

Schreibe drei Dinge auf, die dir wichtig sind (z. B. Profil nur für Freunde sichtbar machen)

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

2. Wenn dich jemand beleidigt oder belästigt ...

Was kannst du tun? Beschreibe genau, wie und wo du jemanden melden oder blockieren kannst.

Du kannst auch eine Zeichnung anfertigen.

3. Welche TikToks würdest du teilen und welche nicht.

Begründe:

Würde ich teilen:

Würde ich nicht teilen:



## Instagram

### Aufgaben:

1. Sicherheits-Einstellungen, die du immer machen solltest ...

Schreibe drei Dinge auf, die dir wichtig sind (z. B. Profil nur für Freunde sichtbar machen)

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

2. Wenn dich jemand beleidigt oder belästigt ....

Was kannst du tun? Beschreibe genau, wie und wo du jemanden melden oder blockieren kannst.

Du kannst auch eine Zeichnung anfertigen.

3. Hausaufgabe:

Welche Alternativen gibt es zu Instagram?



Recherchiere im Internet, suche dir eine Alternative aus und stelle sie deinen Klassenkamerad\*innen vor.



#### Tipp:

Hier findest du Infos über Instagram:  
→ [www.handysektor.de/instagram](http://www.handysektor.de/instagram)



## WhatsApp

### Aufgaben:

1. Sicherheits-Einstellungen, die du immer machen solltest ...

Schreibe drei Dinge auf, die dir wichtig sind (z. B. Profil nur für Freunde sichtbar machen)

1

\_\_\_\_\_

2

\_\_\_\_\_

3

\_\_\_\_\_

2. Wenn dich jemand beleidigt oder belästigt ....

Was kannst du tun? Beschreibe genau, wie und wo du jemanden melden oder blockieren kannst.

Du kannst auch eine Zeichnung anfertigen.



3. Welche sicheren Alternativen gibt es zum WhatsApp-Messenger?

\_\_\_\_\_

Würdest du auch einmal einen anderen Messenger nutzen? Begründe deine Antwort.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**Tipp:**

Hier findest du frische Infos über WhatsApp und Tipps für Alternativen:  
→ [www.handysektor.de/whatsapp](http://www.handysektor.de/whatsapp)

## Checkst du dein Handy? – Zusatzprojekt empfohlen ab Klasse 4

(unter Mitarbeit von Franziska Hahn)

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS lernen, nützliche Funktionen sowie Sicherheitseinstellungen ihres Handys zu aktivieren.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	3–4 (oder Projekttag)
<b>Methoden</b>	Stationenarbeit
<b>Material</b>	Stationenbeschreibungen, DIN-A3-Papier, Klebeband, Laufzettel, Elterninformation, Bildkarten
<b>Zugang Internet/PC</b>	nein

### Einstieg

Viele bereits sehr junge SuS besitzen ein Smartphone, das sie aber nur zum Spielen, Fotografieren oder Telefonieren nutzen. In dieser Einheit erfahren die SuS, dass das Gerät weit mehr Funktionen bietet, auch Funktionen, die für SuS dieses Alters noch nicht geeignet sind (z. B. Internetzugang). Die Einheit ist als Stationenlernen konzipiert. Sie können die Stationen auch einzeln hintereinander jeweils mit der ganzen Klasse behandeln.

Es ist nötig, dass die SuS ihre Handys mit in den Unterricht bringen, denn an ihren eigenen Geräten sollen sie Einstellungen zur Sicherheit und zur Arbeitsorganisation einüben.

**Tipp** Geben Sie vor dem Unterricht eine Elterninformation heraus, in der deutlich wird, dass die SuS nicht mit ihren Geräten ins Internet gehen müssen, dass das Gerät im Schadensfall nicht über die Schule versichert ist, nichts installiert oder deinstalliert wird etc. Kinder, die (noch) kein eigenes Gerät besitzen, lernen proaktiv mit den Handys ihrer Klassenkamerad\*innen.

### Vorbereitung:

Legen Sie die Stationenbeschreibungen auf sechs Tischen aus. Legen Sie an die Station „App-Marktplatz“ eine ausreichende Menge DIN-A3-Papier sowie Klebeband, mit dem die SuS ihre Zeichnungen an die Wand heften können. Die Station „Handykosten“ soll als Hausaufgabe mit den Eltern bearbeitet werden. Die Aufgabe soll an dieser Station ins Hausaufgabenheft abgeschrieben werden.

### Einstieg:

Die Klasse versammelt sich in einem Sitzkreis. Die Geschichte von Lara, die ein Handy bekommen hat, mit dem sie aber noch nicht umgehen kann, wird von der Lehrperson oder einem\*einer Schüler\*in vorgelesen. Die SuS sammeln danach mithilfe der Bildkarten (auf dem Boden verteilen) in chronologischer Reihenfolge die Probleme, die in der Geschichte vorkommen. *Was muss man können, damit es einem nicht so geht wie Lara mit ihrem Handy?* Das Stundenziel „Wir lernen unsere Handys kennen“ wird von der Lehrperson formuliert.

### Erarbeitung

Die Stationen werden einzeln erklärt, Laufzettel ausgegeben, auf umsichtigen Umgang mit den Handys hingewiesen und Fragen geklärt. Die SuS werden in sechs Gruppen eingeteilt und an die Stationen entlassen. Jede Station benötigt ca. 15 Minuten. Fragen zu Einstellungen an Handys werden auf der Seite → [www.medien-kindersicher.de](http://www.medien-kindersicher.de) beantwortet. Hier finden Eltern Schritt-für-Schritt-Anleitungen für die sichere Einrichtung der Geräte ihrer Kinder.

**i Hinweis** Es ist wichtig, dass die SuS sich an den Station gegenseitig helfen. Es gibt wahrscheinlich Kinder, die sich schon sehr gut auskennen mit Handys, andere sind Einsteiger oder besitzen noch gar keines. In diesem Fall lernen die SuS in Tandems in den Gruppen (SuS mit Handy + SuS ohne Handy) voneinander.

### Sicherung

Die Laufzettel werden von der Lehrperson unterzeichnet oder gestempelt. Auswertung: *Was ist euch leicht/schwer gefallen? Was findet ihr besonders hilfreich?*



## Geschichte

### Lara und das Handy

*Lara hat zu ihrem 9. Geburtstag ein Handy bekommen. Die Freude darüber war riesig, aber nach einer Woche war sie total erledigt, denn mit ihrem neuen Gerät, ging so einiges schief.*

*Das Schlimmste war die Strafarbeit, die sie am Montag aufgebrummt bekam, weil sie zu spät in den Unterricht gekommen war. Dabei war der neue Busfahrplan schuld. Sie hatte einfach keine Zeit mehr gehabt, die neuen Fahrzeiten aufzuschreiben, und wie man von dem Fahrplan ein Bild mit dem Handy macht ... keine Ahnung. So ein Mist.*

*Am Dienstag musste sie in der Pause den Werkraum aufräumen, weil ihr neues Handy in der Schultasche ausgerechnet während des Unterrichts geklingelt hatte.*

*Mittwochs war ihre Oma ganz traurig, weil Lara ihren Geburtstag vergessen und ihr kein Geschenk gebastelt hatte. Lara hatte vergessen, den Termin aus ihrem Kalender in den Handykalender einzutragen und sich erinnern zu lassen.*

*Als ob alles nicht schon schlimm genug gewesen wäre, konnte sie am Donnerstag ihre Mama nicht nach dem Sport anrufen, weil sie sich mit dem Geld auf der Handyguthabekarte Diamanten für ihre neue Lieblings-App – das Spiel „Silber-elfe“ – gekauft hatte.*

*Nach dem ganzen Stress wollte sie sich freitags etwas ablenken und mit ihrer älteren Cousine schreiben, aber ihre Eltern erlaubten ihr nicht, die App WhatsApp zu nutzen. Ihre Mutter meinte, WhatsApp ist nur für Leute ab 16 Jahren.*

*„Noch SIEBEN Jahre bis dahin, oh Mann ...“, dachte Laura.*

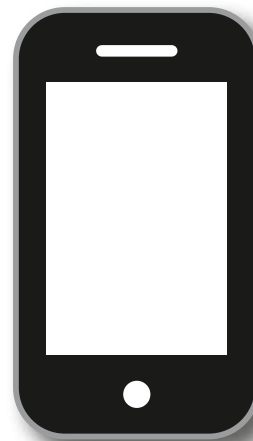
*Als sie dann am Wochenende auch noch ein ekliges Bild geschickt bekommen hatte von einem Mädchen aus dem Sport, mit dem sie sich schon lange streitet, konnte sie nur noch weinen. Denn das Bild auf der Seite war weg, als sie es ihren Eltern zeigen wollte.*

*Dabei war sie doch keine Lügnerin. Was für eine bescheuerte Woche.*

*Ihr älterer Bruder Luca beruhigte sie und meinte: „Wenn du dein Handy besser kennenlernst, dann passieren dir solche Sachen nicht mehr!“*

**Was muss man können, damit es einem nicht so geht wie Lara mit ihrem Handy?**

Bildkarten



## Stationenkarten



### Station „Foto“

Mach mit deinem Handy ein Foto (bitte nicht von deinen Klassenkamerad\*innen).  
Zeig es jemandem aus deiner Gruppe.

**So geht das bei deinem Android- oder Apple-Handy:**



Such das Symbol „Kamera“.  
Drück auf den Auslöseknopf.  
Schau unter dem Symbol „Galerie“ nach.



Such das Symbol „Kamera“.  
Drück auf den Auslöseknopf.  
Schau unter dem Symbol „Fotos“ nach.



### Station „Handy stumm schalten“

Schalte dein Handy stumm – und dann wieder laut. Es gibt viele Situationen, in denen man sein Handy stumm schalten sollte, sodass es nicht stört, z. B. im Unterricht, in der Bahn, im Restaurant.

Vielleicht fallen dir noch weitere Situationen ein: \_\_\_\_\_

**So geht das bei deinem Android- oder Apple-Handy:**



Drück den Laut/Leise-Knopf an der Seite  
so lange, bis der Lautsprecher durchge-  
strichen ist.



An der Seite des Handys kannst du  
einen kleinen Schalter umlegen,  
der dein Handy stumm schaltet.



### Station „Kalender“

Trag einen Termin, der in 10 Minuten stattfinden soll mit dem Titel „Test-Termin“ in deinen Kalender ein und lass dich 5 Minuten vorher daran erinnern.

**So geht das bei deinem Android- oder Apple-Handy:**



Geh auf das Symbol „Kalender“.  
Wähle einen Tag aus.  
Tippe entweder länger auf den Tag  
– dann kannst du einen Termin erstellen –  
oder, wenn es ein + gibt, klick es an,  
um einen Termin einzutragen.



Geh auf das Symbol „Kalender“.  
Wähle einen Tag aus.  
Mit dem + kannst du ein neues Ereignis  
erstellen. Unter „Hinweis“ kannst du  
einstellen, wann du an den Termin  
erinnert werden möchtest.



### Station „App-Marktplatz“

Es gibt viele tolle Apps, aber nicht alle sind für dich in deinem Alter geeignet. Zeig den anderen deine Lieblings-App. Zeichne dazu das Symbol der App auf ein Blatt Papier. Schreibe zwei Gründe auf, warum du sie magst. Hänge das Blatt an die Wand.



### Station „Screenshot“

Manchmal ist es wichtig, Dinge, die man auf seinem Handy sieht, wie auf einem Foto festzuhalten. Zum Beispiel wenn man beleidigt oder sogar bedroht wird. Dann hat man dafür einen Beweis. Das nennt man „Screenshot“ (= Bildschirmfoto).  
Mach einen Screenshot von deinem Handybildschirm.

**So geht das bei deinem Android- oder Apple-Handy:**



Drück den Anschalte-Knopf und gleichzeitig die Lautstärke-Taste für leiser, bis du ein Aufnahmegeräusch hörst (alte Handys: Home-Knopf und Ausschalte-Knopf).



Drück den Home-Knopf und gleichzeitig den Ausschalte-Knopf.



### Station „Handykosten“

Eltern/Schüler\*in-Hausaufgabe: In vielen kostenlosen Apps lauern versteckte Kosten. Damit du nicht aus Versehen Geld ausgibst, schalte mit deinen Eltern die „mobilen Daten“ aus und deaktiviere In-App-Käufe.

**So geht das bei deinem Android- oder Apple-Handy:**



Öffne den Google-PlayStore. Gehe auf „Einstellungen“ – Menüpunkt „Authentifizierung für Käufe erforderlich“ aufrufen – „Für alle Käufe bei Google Play auf diesem Gerät“ aktivieren.



Ruf den Punkt „Einstellungen“ auf. Klicke den Punkt „Bildschirmzeit“ an. Wähl „Beschränkungen“ aus. Klicke auf „Käufe im iTunes und App Store“ und wähle „In-App-Käufe“ nicht erlauben.

**Info-Links für Eltern:** → [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) → [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)

Laufzettel von:

Station „Foto“	<input type="checkbox"/>	Station „App-Marktplatz“	<input type="checkbox"/>
Station „Klingelton“	<input type="checkbox"/>	Station „Screenshot“	<input type="checkbox"/>
Station „Kalender“	<input type="checkbox"/>	Hausaufgaben-Station „Handykosten“	<input type="checkbox"/>

Stempel/Unterschrift Lehrkraft:



## Zusatzprojekt: Clash of Cats – Augen auf bei Registrierungen im Internet

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS können Fallstricke bei Online-Registrierungen erkennen. Sie lernen an einem fiktiven Beispiel AGB kennen.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	2
<b>Methoden</b>	Klassengespräch, Regeln sammeln
<b>Material</b>	Arbeitsblatt Anmeldemaske, Power Point „Spiel Clash of Cats“, Arbeitsblatt Fiktive AGB Die PowerPoint Präsentation mit dem Spiel „Clash of Cats“ finden Sie auf: → <a href="http://www.klicksafe.de/durchs-jahr-mit-klicksafe">www.klicksafe.de/durchs-jahr-mit-klicksafe</a>
<b>Zugang Internet/PC</b>	nein (falls möglich, einen Anmeldevorgang live zeigen z. B. auf: → <a href="http://www.farmerama.de">www.farmerama.de</a> )
<b>Hinweis</b>	Bei vielen, auch kostenlosen Spielen (und anderen Anwendungen) im Internet muss man sich zunächst registrieren. Dadurch legt man ein Benutzerkonto mit Benutzernamen und Passwort an, mit dem man sich beim nächsten Besuch der Seite anmelden kann. Mit der Benutzerregistrierung sind meist gewisse Vorteile verbunden (Speichern der Spielerwertung, Vernetzung mit anderen Spielenden o. Ä.), gleichzeitig akzeptiert man in der Regel das „Kleingedruckte“, also die Allgemeinen Geschäftsbedingungen und Datenschutzbestimmungen einer Seite. In manchen Fällen werden auch weitere persönliche Daten wie Alter, Adresse, Geschlecht oder Interessen abgefragt oder ein Newsletter abonniert. Um SuS für diesen Sachverhalt zu sensibilisieren, sollen sie sich für das fiktive Spiel „Clash of Cats“ registrieren, um es „spielen“ zu können.

**Einstieg**

Fragen Sie die SuS zum Einstieg, ob sie sich schon einmal im Internet irgendwo registriert/angemeldet haben. Welche Angaben mussten sie machen?  
Hatten sie irgendwann einmal „Bauchschmerzen oder Zweifel“ bei einer Angabe? Wenn ja, warum? Haben sie vorher ihre Eltern gefragt? Kennen sie den Begriff AGB (AGB an die Tafel schreiben)? Allgemeine Geschäftsbedingungen = Vertrag, den beide Parteien miteinander eingehen. Man erklärt sich bereit, den Dienst zu bestimmten Bedingungen zu nutzen, diese sind in den AGB festgelegt.

**Erarbeitung**

Versetzen Sie die SuS nun in die Situation:  
*Stellt euch vor, ihr wollt ein Spiel spielen im Internet.  
Es heißt Clash of Cats (dt. Streit der Katzen).*  
Teilen Sie das Arbeitsblatt „Anmeldemaske“ aus.  
In Team- oder Einzelarbeit füllen die SuS die Felder aus.

Gehen Sie im Anschluss die Felder mit den SuS sukzessive durch:

- Meist gibt es einige SuS, die schon sehr aufmerksam sind bei der Dateneingabe eines Usernames.  
Das Wissen können Sie nutzen > gute Nicknames wählen (Bsp. Bibi)
- Bei der Suche nach Passwörtern, kann man die Regeln für gute PW besprechen (mind. 12 Zeichen aus Buchstaben, Zahlen, Sonderzeichen etc.).
- Bei der Altersangabe sollte man darauf hinweisen, dass nur die unbedingt notwendigen Angaben einzutragen sind. Manchmal reicht das Geburtsjahr.

Abbildung Arbeitsblatt Anmeldemaske



Hat man alle Felder durchgearbeitet, müssen die SuS nur noch das Häkchen für die AGB setzen, um spielen zu können. Kontrollieren Sie reihum, ob alle SuS das Häkchen gesetzt haben, was nach Erfahrung der Fall ist, da die SuS vor allem spielen wollen.

**i Hinweis**

Sollten sich SuS an dieser Stelle kritisch äußern und das Häkchen nicht gesetzt haben, fragen Sie sie warum. Vielleicht beschwerten sie sich, dass sie die AGB nicht lesen können. Teilen Sie diesen SuS die AGB bereits an dieser Stelle gesondert aus, sie sollen sie aber umgedreht auf dem Tisch liegen lassen.

Starten Sie nun die erste Folie der Power Point Präsentation Clash of Cats. Teilen Sie die SuS in 2 Gruppen (gelb und blau) und lassen Sie die SuS abwechselnd die Fragen zu Katzen beantworten. Um nach einer Frage wieder auf die Gruppenfolie zu kommen, klicken Sie auf die Pfote unten links (🐾).



Abbildung Spiel Clash of Cats

Springen Sie nach zwei oder drei Quizfragen des Spiels zur Folie mit der Katze mit den roten Augen indem Sie auf das kleine Katzensymbol am rechten unteren Rand klicken (🐱). Es erscheint die Frage „Hast Du die Spielregeln und AGB beachtet?“. Meist gibt es dann einen Aha-, bzw. Oje-Effekt. Lesen Sie mit den SuS die fiktiven AGB in der PP oder teilen Sie sie aus (Arbeitsblatt AGB), evtl. SuS vorlesen lassen. Vor allem bei Punkt 4 werden die SuS Spielregeln finden, mit denen sie wahrscheinlich nicht einverstanden sind (frühes Aufstehen, Toilettenräume der Schule putzen etc.), die sie aber mit dem Häkchen bestätigt haben.

Vergessen Sie nicht, die Sache am Ende der Stunde aufzulösen, indem man erklärt, dass das Spiel selbstgemacht ist, und die Spielregeln jetzt ausgehandelt werden können (sonst haben die SuS Angst, dass sie tatsächlich die Toilettenräume putzen müssen).

**Lösungen Präsentation**

(bei Anklicken der richtigen Lösung erscheint auch ein Super/Leider falsch):

**Gelbe Gruppe:**

- Frage 1 = 8 Katzen
- Frage 2 = Scharfe Krallen und spitze Zähne
- Frage 3 = 9 Katzen

**Blaue Gruppe:**

- Frage 1 = Brüllen
- Frage 2 = 1 Leben
- Frage 3 = 9 Mäuse

**Sicherung**

Sammeln Sie zum Ende der Stunde einfache Regeln mündlich oder an der Tafel, die SuS bei der Anmeldung im Internet beachten sollen.

Die Regeln können auch in ein Arbeitsheft übertragen werden:

1. Wähle einen guten Namen (Dein Name sollte nicht dein Vor- oder Nachname sein).
2. Finde ein sicheres Passwort.
3. Gib bei deinem Geburtsdatum nur das absolut notwendige an.  
Meistens reicht es, wenn du nur das Jahr einträgst, in dem du geboren bist.
4. Öffne die AGB und lies sie am besten gemeinsam mit deinen Eltern durch. Wenn dir die AGB komisch vorkommen, suche dir ein anderes Spiel oder eine andere Webseite oder App.

**↻ Lust auf mehr?**

Für ältere SuS eignen sich die Infoblätter „Nutzungen kurzgefasst. Dein Vertrag mit ...“. Auf einen Blick wird hier aufgeführt, zu welchen Bedingungen (AGB) man beliebte Dienste von Twitch über TikTok bis WhatsApp nutzt. Link: → [www.klicksafe.de/materialien/nutzungsbedingungen-kurzgefasst-dein-vertrag-mit-whatsapp](http://www.klicksafe.de/materialien/nutzungsbedingungen-kurzgefasst-dein-vertrag-mit-whatsapp)

Dazu passender Stundenentwurf:

→ [www.klicksafe.de/materialien/agb-durchblicken-bei-nutzungsbedingungen](http://www.klicksafe.de/materialien/agb-durchblicken-bei-nutzungsbedingungen)



Arbeitsblatt „Anmeldemaske“

# Clash of Cats – das beste Spiel aller Zeiten



Username\*

Passwort\*

E-Mail\*

Geburtsdatum\*

Straße

Wohnort



\* Pflichtfelder

Ich habe die AGB und Datenschutzbestimmungen gelesen und akzeptiere sie.

Jetzt mitspielen

## Arbeitsblatt „AGB“

### Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) der BigCat GmbH („BigCat“)

#### 1 Geltungsbereich

Diese allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für alle von BigCat auf seinem Internet-Portal [www.BigCat.com](http://www.BigCat.com), seinen Internetseiten und in App-Stores („Internetseiten“) angebotenen Spiele.

##### 1.1 Nutzer\*innen

BigCat bietet die Spiele ausschließlich Verbrauchern nach § 13 des Bürgerlichen Gesetzbuch (BGB) an. Nutzungsberechtigt ist, wer entweder 8 Jahre alt ist oder dessen gesetzliche Vertreter\*innen der Nutzung zugestimmt haben.

#### 2 Vertragsangebot und Vertragsschluss

Mit Ausfüllen des Registrierungsformulars bzw. dem Herunterladen und Installieren des Spiels gibst Du ein verbindliches Angebot zum Abschluss eines Spielvertrages (auch „Nutzer\*innenantrag“) ab. Mit der Absendung des Nutzer\*innenantrags und der Nutzung des Spiels erkennst Du die AGB an. Alle gekennzeichneten Datenfelder sind auszufüllen. Gibst Du falsche Daten ein, werden die richtigen Daten von BigCat ermittelt. BigCat informiert daraufhin alle anderen Nutzer über deine Falscheingabe.

#### 3 Kosten, Zahlungsbedingungen

##### 3.1 Basis-Version

BigCat stellt dir die Spiele in der Basis-Version kostenlos zur Verfügung. Die Basis-Version ist zeitlich limitiert und nicht voll spielbar, auch stehen dir nicht alle Features zur Verfügung.

##### 3.2 Premium-Features

Du hast die Möglichkeit, gegen Zahlung eines Entgelts Features zu erhalten, die in der Basis-Version nicht zur Verfügung stehen („Premium-Features“).

#### 4 Spielanleitungen, Spielregeln

Du weißt, dass Du in der Spielwelt mit zahlreichen anderen Nutzer\*innen zusammen spielst und kommuniziert. Mit der Teilnahme erkennst Du diese Spielregeln an:

- Du stehst jeden Tag, auch an Sonn- und Feiertagen, spätestens um 6 Uhr morgens auf.
- Du verpflichtest dich, täglich deine Hausaufgaben selbstständig zu erledigen.
- Des Weiteren verpflichtest Du dich, solange Du schulpflichtig bist, einmal pro Woche, die Toilettenräume deiner Schule zu reinigen.
- In den Schulferien leistest Du freiwillige Dienste, wie das Putzen von Tischen, Stühlen, das Kehren des Schulhofs, etc. in der Schule, die Du im vergangenen Schuljahr besucht hast.

#### 5 Widerrufsbelehrung und Muster-Widerrufsformular

Ein Widerrufsrecht besteht nicht.

#### 6 Schlussbestimmungen

Sollten Bestimmungen dieser AGB unwirksam sein oder werden, so berührt dies die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht.

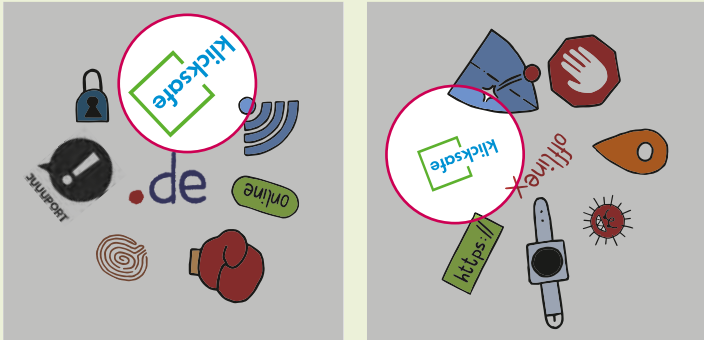


Cathouse, den 01.11.2011  
BigCat GmbH

Cathouse 1–5, 11111 Cattingen, Deutschland,  
Handelsregisternummer: HRB-Cattingen 11111



## Zusatzprojekt: Cyber-Wissen

<b>Kompetenzen</b>	Die SuS lernen mithilfe eines Kartenspiels Begriffe aus dem Bereich der digitalen Technologien und der Cybersicherheit kennen.
<b>Zeit</b> in Std. à 45 Min.	1
<b>Methoden</b>	Tischgruppen (4 SuS)
<b>Material</b>	Spielkartenset (in ausreichender Anzahl kopieren: 1 Set pro Tischgruppe), Spielanleitung, Glossar (pro Tischgruppe zweimal kopieren)
<b>Zugang Internet/PC</b>	nein
<b>Vorbereitung</b>	<p><b>Informationen zum Spiel</b></p> <p>Das Spiel funktioniert wie das bekannte Kartenspiel „Dobble“. Das Spiel besteht aus über 50 Symbolen, 57 Karten und 8 Symbolen pro Karte. Zwischen zwei Karten gibt es immer genau ein übereinstimmendes Symbol. Wer entdeckt es zuerst?</p> <p>Das Kartenspiel stammt in seiner ursprünglichen Version von dem tschechischen Safer Internet Center → <a href="https://www.nic.cz">https://www.nic.cz</a> und unterliegt einer CC BY-NC-SA-Lizenz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Spiel sollte an Tischen mit jeweils 4 SuS gespielt werden. Bereiten Sie den Klassenraum entsprechend vor.</li> <li>• Es wird 1 Kartenset pro Tischgruppe benötigt. Es gibt ein Set von 57 Karten, die Sie pro Tischgruppe einmal vorher kopieren und ausschneiden (evtl. laminieren) müssen.</li> <li>• Das Glossar wird pro Tischgruppe mindestens in zweifacher Ausfertigung benötigt.</li> </ul> <p><b>Spielanleitung</b></p> <p>Sie können die Spielanleitung an den Gruppentischen auslegen und die SuS das Spiel selbst erkunden lassen. Alternativ erklären Sie frontal, wie das Spiel funktioniert. Dabei kann folgende Anleitung helfen:</p> <p>Ziehen Sie zunächst per Zufall zwei Karten und legen diese offen auf den Tisch, so dass alle sie gut sehen können. Nun wird das gleiche Symbol gesucht, das auf beiden Karten zu sehen ist. Wer zuerst die Übereinstimmung findet, nennt das entsprechende Symbol und zieht zwei neue Karten, die auf den Tisch gelegt werden. Auf diese Weise wird so lange weitergemacht, bis jede*r Teilnehmende verstanden hat, dass auf zwei Karten immer genau ein identisches Symbol zu finden und dieses zu benennen ist.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p><b>Spielvarianten</b></p> <p>Es stehen 2 Spielversionen zur Verfügung. Spielen Sie zunächst die Variante 1 „Brunnen“.</p> <p><b>Glossar</b></p> <p>Legen Sie an jeden Tisch auch jeweils zwei Glossare aus. Die Symbole auf den Karten stehen alle mit dem Thema „Sicherheit im Internet“ in Verbindung. Die Erklärungen zu den einzelnen Symbolen sind auf dem Glossar zu finden.</p>



**Einstieg**

Die SuS werden an die Tische verteilt. Das Glossar sollte vor dem Spiel gründlich von den SuS angeschaut werden, damit sie mit den Symbolen vertraut sind. Fragen werden vorab geklärt. Gerade jüngere SuS werden jedoch mit einigen Begriffen (noch) nichts anfangen können. Daher ist es zulässig, wenn die SuS „Herz“ statt „Like“, „Höschen“ statt „Sexting“, „Mülleimer“ statt „Spam“ sagen.

**Erarbeitung**

Die SuS spielen zunächst die Variante 1 des Spiels: „Der Brunnen“. Es können mehrere Runden gespielt werden, bis das Spielprinzip klar ist. Die Version „Das vergiftete Geschenk“ kann in einer Folgestunde oder Zuhause gespielt werden.

**Spielen in der Familie**

Das Spiel kann in fast jedem Alter und in allen Generationen gespielt werden (9–99 Jahre). Interessant könnte es sein, das Spiel auch mit den Eltern, Geschwistern oder Großeltern Zuhause zu spielen. Selbst Senior\*innen können durch das Spiel lernen, wie man sichere Websites erkennt, warum man ein Antivirenprogramm benutzen sollte und wofür Hashtags da sind. Sie können das Spiel daher auch wochenweise an interessierte Kinder ausleihen.

**Sicherung**

Kommen Sie am Ende des Spiels noch einmal auf die Symbole und das Glossar zu sprechen.

**Fragen:** Mit welchen Symbolen hattet ihr Schwierigkeiten? Welche kanntet ihr gar nicht? Welche Bedeutung habt ihr nicht verstanden?

**Lust auf mehr?**

Das Ziel des Spiels ist es, schon die jüngsten Spieler\*innen an die Grundbegriffe heranzuführen, die ihnen im späteren Verlauf ihres digitalen Lebens begegnen werden. Älteren Kindern sollten Sie erweiterte Informationen anbieten, bspw.: wie man Fake News überprüfen kann oder warum man Bluetooth ausschalten sollte, wenn man es nicht benutzt.

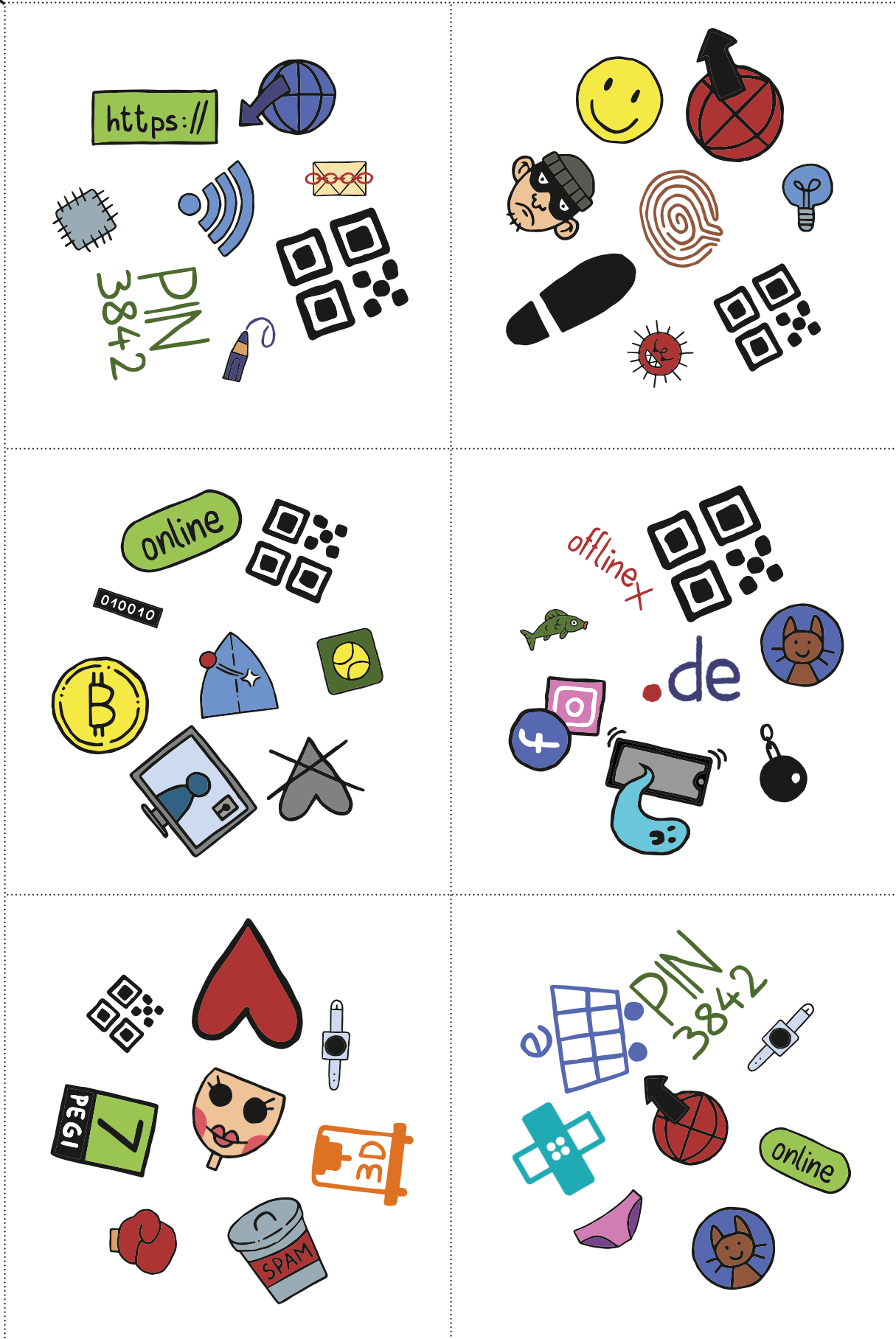
Zu diesen und weiteren Themen finden Sie weiterführende Unterrichtsmaterialien unter:

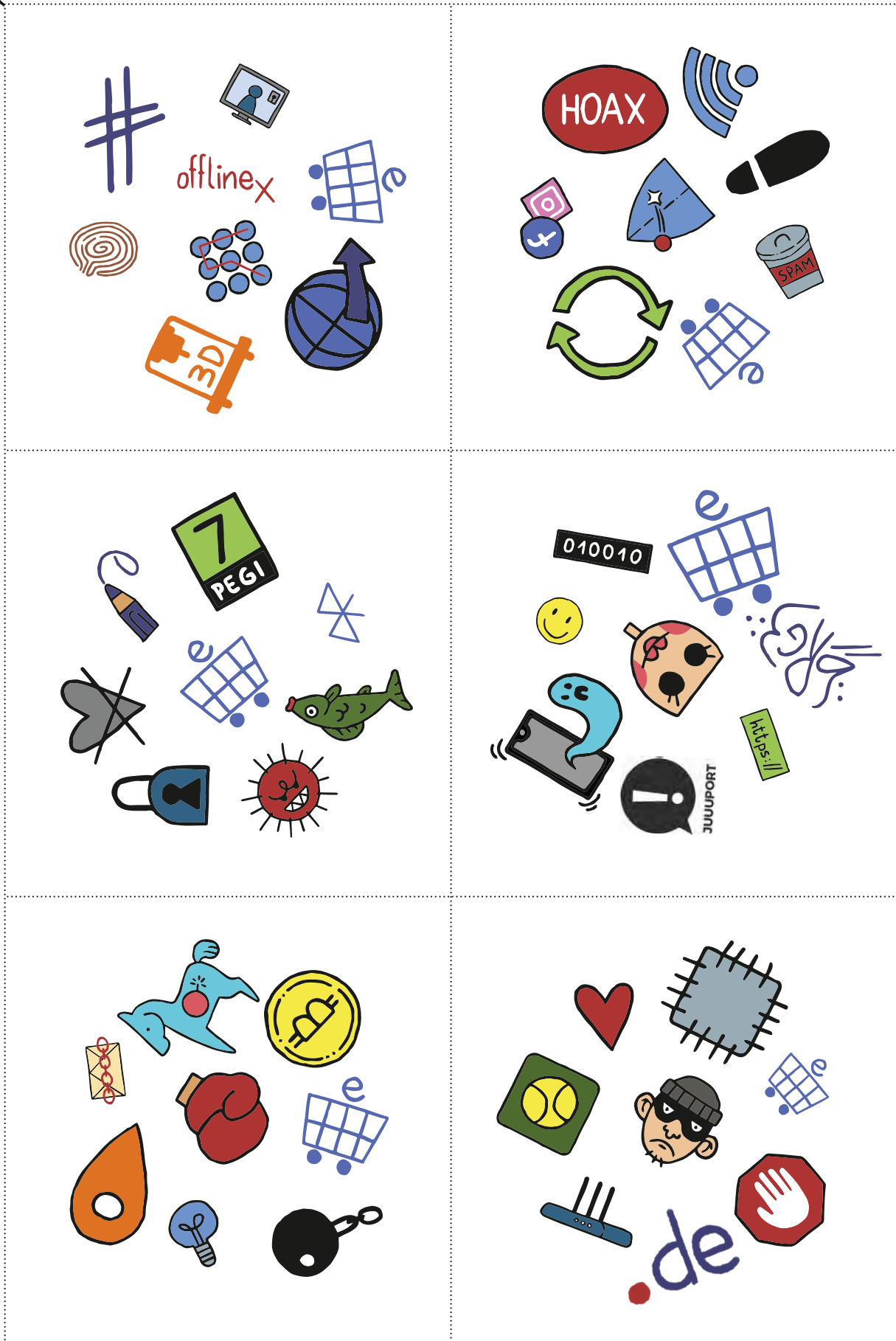
→ [www.klicksafe.de/print-reihen](http://www.klicksafe.de/print-reihen)



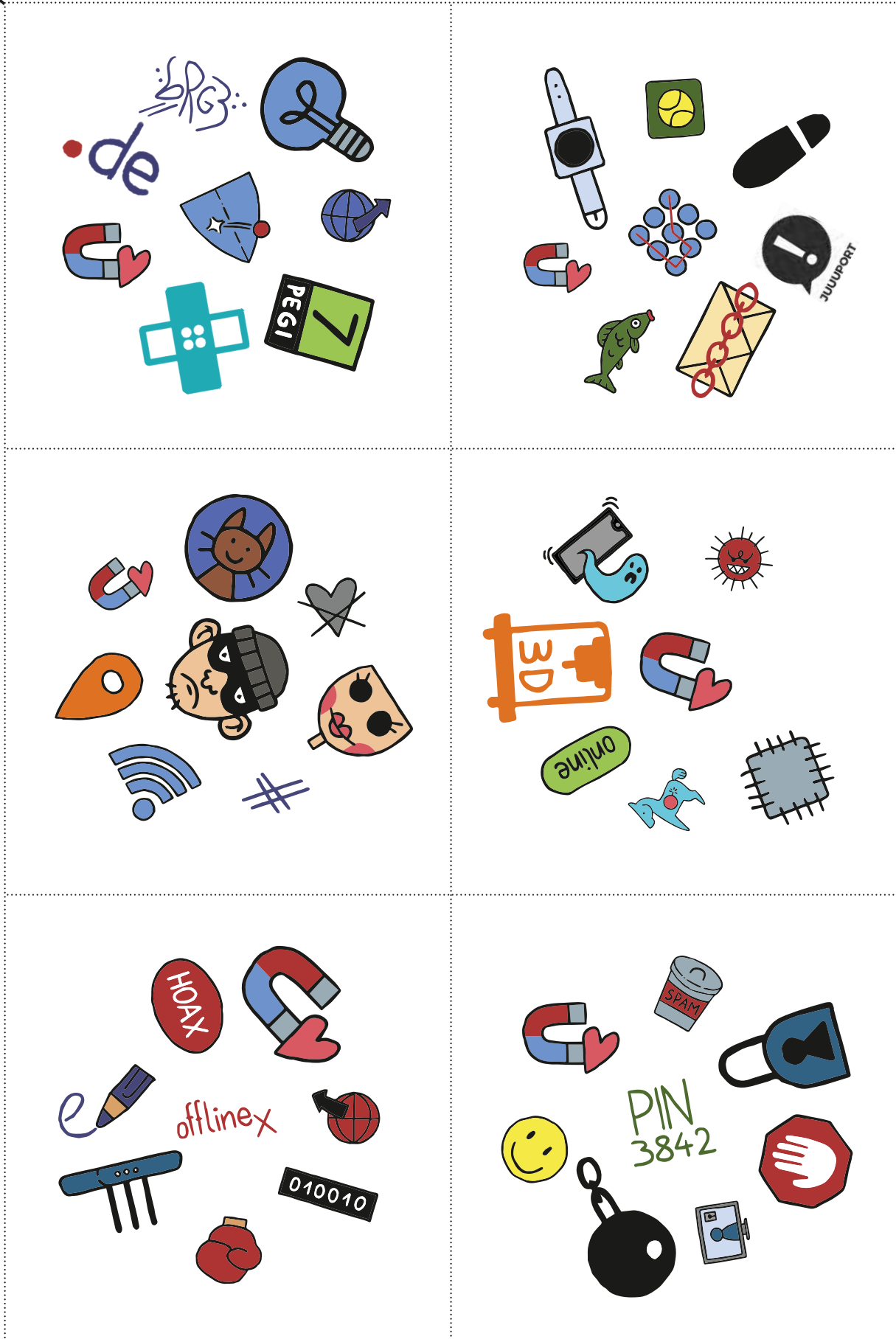




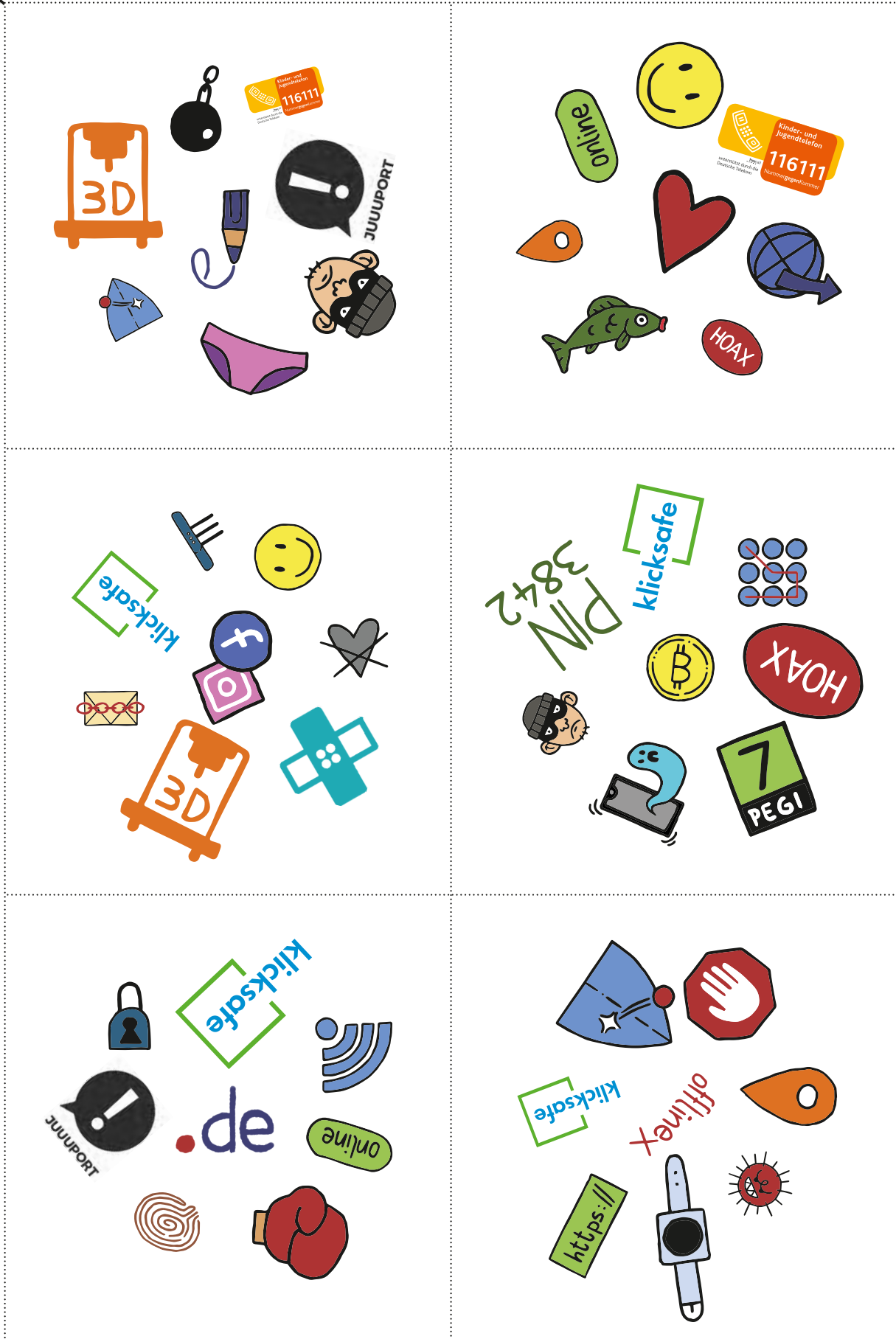








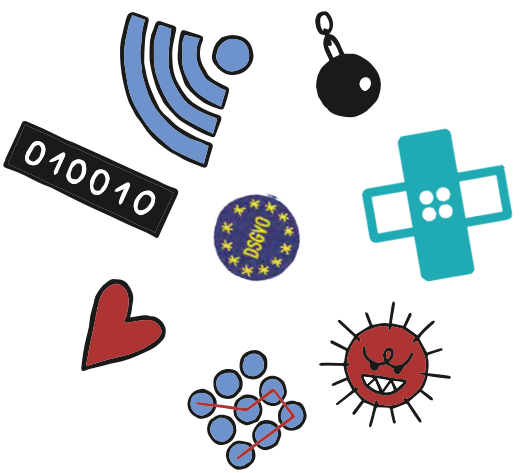












## Glossar „Cyber-Wissen“



### 3D print

3D-Drucker können aus einer digitalen Vorlage (3D-Modell) echte dreidimensionale Objekte herstellen. Das Produkt wird durch allmähliches Aufbringen von Materialschichten übereinander entweder durch Schmelzen oder Sintern (Fachbegriff zur Herstellung von Werkstoffen) hergestellt. 3D-Drucker werden dank ihrer geringen Anschaffungskosten immer häufiger in Haushalten eingesetzt. Man kann damit z. B. einen Blumentopf, Kerzenständer oder eine fehlende Figur für ein Brettspiel drucken.



### Mediensucht

Menschen können süchtig nach den sogenannten virtuellen Drogen sein – soziale Netzwerke, Instant Messenger wie WhatsApp, Online-Videos, Computerspiele und dergleichen. Diese Art von Sucht wird als Mediensucht bezeichnet. Die übermäßige Nutzung des Internet kann dem seelischen und körperlichen Wohlbefinden und den sozialen Beziehungen schaden, was zu Problemen in der Schule oder am Arbeitsplatz führen kann.



### Virenschutz

Antivirusprogramme schützen unsere Geräte wie einen Computer, ein Tablet oder ein Smartphone vor Viren (Schadprogrammen). Wenn wir diese Geräte kaufen, sollten wir sofort einen Virenschutz installieren und diesen regelmäßig aktualisieren. Im Falle eines heimtückischen Virus, das unser Handy angreift, benachrichtigt uns das Programm und versucht, den Virus zu deaktivieren.



### Apps

Heutzutage gibt es Apps für alles – um mit unseren Freund\*innen zu kommunizieren, Spiele zu spielen, Sportereignisse zu verfolgen usw. Bevor wir eine App auf unser Handy herunterladen, sollten wir uns die Bewertungen bei Google Play oder im App-Store ansehen damit wir kein Programm installieren, in dem andere Benutzer\*innen Fehler und Sicherheitsbedrohungen gefunden haben. Außerdem sollten wir die Anzahl der Downloads und die Altersfreigaben überprüfen.



### Avatar

Ein Avatar ist eine virtuelle Figur in einem Spiel, es kann aber auch ein Profilbild in sozialen Netzwerken sein. Wir empfehlen als Profilbild ein Foto von einem Haustier zu verwenden oder ein Programm, das ein echtes Foto in solch ein animiertes Avatarbild verwandelt. So ist das echte Aussehen nicht erkennbar. Verwende als Profilfoto niemals ein Foto von dir in Badekleidung oder in einer aufreizenden Körperhaltung.



### Binärcode

Wir verwenden auf unseren Geräten Programmiersprachen, die Befehle, Texte, Bilder und Töne in Form von Einsen und Nullen in Maschinencodes umschreiben (z. B. 11000001 = ‚A‘). Ein Binärcode besteht aus einer Reihe von Einsen und Nullen. Computer und ähnliche Geräte benötigen alle Befehle und Daten, die in binärer Form eingegeben werden.



### Blockieren, melden, löschen

Wenn du wiederholt von jemandem belästigt wirst, sei es in sozialen Netzwerken, Instant Messengern oder durch das Schreiben unerwünschter SMS oder ständiger Anrufe, kannst du diese Person blockieren. Du kannst den unerwünschten Kontakt oder die Telefonnummer in deinem Handy suchen und mit wenigen Klicks blockieren oder löschen. Der Kontakt kann außerdem in sozialen Netzwerken blockiert, gelöscht oder gemeldet werden.



### Blaues Licht

Handys, Tablets, PCs und Fernseher strahlen das sogenannte „blaue Licht“ aus, das in den Abendstunden die Abläufe in unserem Körper negativ beeinflussen kann. Es verschlechtert zum Beispiel die Qualität unseres Schlafes. Blaues Licht tritt normalerweise bei Tageslicht auf. Es ist am meisten nach Sonnenaufgang vorhanden und seine Menge nimmt ab, wenn der Sonnenuntergang näher rückt, und der rote Anteil des sichtbaren Lichtspektrums überwiegt. Daher wird empfohlen, mindestens zwei Stunden vor dem Schlafengehen keine elektronischen Geräte mit blauem Licht mehr zu verwenden. Vielleicht liest du abends besser in einem Buch?



### Bluetooth

Bluetooth stellt eine drahtlose Technologie dar durch die man zwei oder mehr Geräte über eine kurze Distanz verbinden kann. Du kannst Bluetooth verwenden, um z. B. zu drahtlosen Kopfhörern, einem Lautsprecher, einer Smartwatch oder einem anderen Handy Kontakt herzustellen. Falls du diese Geräte nicht aktiv verwendest, deaktiviere Bluetooth auf deinem Handy, um nicht ständig für andere Geräte in der Nähe sichtbar zu sein.



### CAPTCHA

CAPTCHA ist eine Abkürzung für den sogenannten Turing-Test, der ein Bild mit einem deformierten Text zeigt. Nutzer\*innen müssen den Text in ein dafür vorgesehenes Kontrollkästchen schreiben und absenden. Mit dem Test kann man erkennen, ob ein Mensch oder eine Maschine die Eingabe macht. Er soll Internet-Roboter oder „Bots“ daran hindern Formulare zu senden und dadurch Spam in Diskussionsforen und sozialen Netzwerken zu verbreiten.



### Kettenbrief

„Schicke diese Nachricht an mindestens 10 Personen weiter“: Das Ziel eines Kettenbriefes ist, dass der Inhalt möglichst viele Personen erreicht. Falls wir ihn nicht weiterleiten und die Nachricht löschen, haben wir angeblich Pech oder es passiert ein Unglück. Manchmal haben Kettenbriefe auch einen gruseligen Inhalt. Lass dich nicht einschüchtern und leite Kettenbriefe niemals weiter. Sie sind nur erfunden und wenn du sie löschst, passiert dir deswegen nichts Schlimmes.



### Kryptowährung

Eine Kryptowährung ist eine moderne Art von Geld, die nur in elektronischer Form existiert. Der bekannteste und häufigste Vertreter ist der Bitcoin, der an einer digitalen Wechselstube, einer Börse oder einem Bitcoin-Geldautomaten gekauft werden kann. In Deutschland können wir bislang nur in wenigen E-Shops, Geschäften, ausgewählten Cafés und Restaurants mit Bitcoin bezahlen. Die Herstellung von Bitcoins ist kompliziert und verbraucht sehr viel Energie. Außerdem werden Bitcoins häufig für kriminelle Geschäfte verwendet, weshalb sie auch kritisiert werden.



### Cybergrooming

Cybergrooming ist das gezielte Ansprechen von Minderjährigen im Internet meistens durch Erwachsene, und häufig mit dem Ziel, das Opfer zu einer sexuellen Handlung oder Abhängigkeit zu verleiten. Oft fangen solche Kontakte in sozialen Netzwerken oder auf Gaming-Plattformen an. Es ist sehr einfach, sich im Internet als jemand anderes auszugeben. Sei daher vorsichtig und überprüfe, ob deine virtuellen Freunde echt sind. Du kannst die Angaben, die eine Person macht über eine Recherche im Internet nachprüfen oder ein Bild des Ausweises der Person verlangen.



### Cybermobbing

Cybermobbing ist ein wiederholtes, verletzendes Verhalten unter Verwendung digitaler Technologie wie Handy oder PC. Die häufigsten Arten sind das Versenden beleidigender und einschüchternder Nachrichten, das Aufnehmen von Fotos und Videos, um das Opfer zu demütigen, oder das Erstellen von Beiträgen in sozialen Netzwerken, in denen das Opfer beleidigt und verspottet wird.





### Darknet

Darknet ist die Bezeichnung für ein „Overlay-Netzwerk“ (darüberliegendes Netzwerk), das das Internet nutzt, auf das jedoch nur mit einer bestimmten Software oder Konfiguration zugegriffen werden kann. Es ist eine Umgebung, in der die Identität der Benutzer\*in durch Verschlüsselungstechnologie geschützt ist, sodass sie sehr schwer nachzuvollziehen ist. Daher wird es auch für verbotene Geschäfte wie den Handel mit Waffen und Drogen genutzt.



### Digitaler Fußabdruck

Leider ist der virtuelle Raum nicht anonym. Wir alle hinterlassen durch unsere Aktivitäten im Internet einen sogenannten digitalen Fußabdruck. Unsere Aktivitätsaufzeichnungen werden in unseren Geräten wie Handy, Computer, Smartwatch sowie auf den Servern der Anbieter gespeichert. Server sind sehr leistungsstarke Computer, die viele Informationen speichern können. Auch andere Informationen werden gespeichert, wie z. B. Social-Media-Beiträge, Diskussionen unter Artikeln, Blogs, Vlogs, aber auch Interneteinkäufe.



### Dislike

In den meisten sozialen Netzwerken können wir mit einem „Like“ oder „Gefällt mir“ einen Beitrag loben. Genauso können wir durch das sogenannte „Dislike“ oder „Daumen nach unten“, unsere Ablehnung gegenüber einem Beitrag ausdrücken. Viele Nutzer\*innen schreiben unter einigen Posts negative Kommentare, die sogar hasserfüllt sein können. Diejenigen, die Hass im Internet verbreiten, werden Hater genannt.



### Internetdomäne .de

So wie jedes Land seinen eigenen internationalen Fahrzeugregistrierungscode hat, hat jedes Land auch seine eigene Internetdomäne, also seinen eigenen Bereich. Die deutschen Domänen (englisch = Domains) haben die Endung .de und werden von der DENIC eG verwaltet. Webseiten, die in Deutschland betrieben werden, wie [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de), haben also alle diese Endungen.



### Emojis

Viele Menschen in sozialen Netzwerken drücken ihre Emotionen mit Hilfe von Symbolen, den sogenannten Emojis aus. Im schriftlichen Gespräch ist es schwieriger, große Freude, Traurigkeit, Wut oder Humor mit einem einzigen Wort zu beschreiben, aber ein Bild kann der Botschaft eine neue Dimension verleihen. Und jeder versteht sofort, welche Emotion wir in diesem Moment empfinden.



### E-Shop

E-Shop oder Internet-/Online-Shop sind Webseiten, die hauptsächlich zum Verkauf und Kauf von Waren verwendet werden. Wir können praktisch alles in einem E-Shop kaufen – Lebensmittel, Haushaltsprodukte, Kleidung, Spielzeug, Elektrogeräte, Möbel usw. Aber Vorsicht, es gibt auch falsche Shops (englisch = Fake-Shops). Fake-Shops sind betrügerische Online-Shops, die angebliche Markenprodukte zu sehr günstigen Preisen anbieten, die bestellte Ware aber entweder gar nicht oder nur in schlechter Qualität, sogenannte Plagiate, liefern.



### E-Signatur

E-Signaturen oder elektronische Signaturen können unterschiedliche Formen haben. Eine einfache elektronische Signatur wird von den meisten von uns täglich verwendet. Dies kann unser Vor- und Nachname am Ende einer E-Mail sein. Wenn wir eine Signatur für eine rechtsgültige Kommunikation zum Beispiel beim Mailverkehr mit Behörden oder für einen Vertragsabschluss verwenden wollen, benötigen wir eine sogenannte „qualifizierte elektronische Signatur“. Man kann sie von einer anerkannten Zertifizierungsstelle wie z. B. der Deutschen Post erhalten.



### Fingerabdruck

Der Fingerabdruck kann den Kriminalist\*innen helfen, einen Dieb zu finden, aber er kann auch verwendet werden, um ein Handy oder ausgewählte Apps zu entsperren. Der digitale Fingerabdruck wird häufig auch genutzt, um die Haustüre, einen Safe und andere Wertgegenstände zu entriegeln. Der Fingerabdruck jeder Person ist einzigartig.



### DSGVO

Die DSGVO (Datenschutz-Grundverordnung) ist eine allgemeine Verordnung zum Schutz personenbezogener Daten. Sie wurde geschaffen, um die Rechte der EU-Bürger\*innen vor unberechtigter Nutzung ihrer Daten zu schützen. Besonders schützenswert sind personenbezogene Daten wie Adresse, Kontonummer usw. Die DSGVO gilt für alle Unternehmen und Institutionen sowie Einzelpersonen und Online-Dienste. Dank dieser Regelung kann niemand ohne unsere Zustimmung unsere persönlichen Daten sammeln und uns dann z. B. Werbe-E-Mails senden. Außerdem können wir über ein „Auskunftsersuchen“ eine Firma danach fragen, welche Daten sie über uns speichert.



### Mustersperre

Mit einer Mustersperre können wir unser Telefon, Tablet oder unseren Computer vor der Nutzung durch eine fremde Person schützen. Wir legen einfach ein Muster fest und verbinden dazu mehrere Punkte auf dem Bildschirm. Das Muster sollte nicht zu einfach sein. Wähle keine Buchstaben wie C, O, N, S, M oder L. Auch ein Haus zu zeichnen wäre zu einfach. Am besten du verbindest Punkte, die nicht direkt nebeneinander liegen.



### Hacker

Heutzutage hat der Begriff meist eine negative Bedeutung, da Hacker häufig ihre Fähigkeiten missbrauchen, um in fremde Computer und Netzwerke einzudringen, um an sensible Informationen zu gelangen oder diese zu stehlen. So können sie dann die Firmen erpressen. Solche kriminellen Hacker werden auch als „Black Hat-Hacker“ (deutsch = Schwarze Hüte Hacker) bezeichnet. Im ursprünglichen Sinne war ein Hacker ein sehr kompetenter IT-Experte. Es gibt aber auch die „guten“ White Hat-Hacker, die im Auftrag von Firmen oder der Regierung überprüfen, wie einfach ein System gehackt werden kann und diese Fehlerstellen melden.



### Hashtag

Hashtag ist ein Wort oder ein Satz, der mit dem Zeichen # beginnt. Er wird in sozialen Netzwerken verwendet, hauptsächlich auf Instagram oder Twitter. Er wird genutzt, um Artikel, Dokumente, Fotos oder Geschichten zu markieren, damit die wichtigsten Inhalte leicht gefunden werden. Wenn man dann mit einem Hashtag nach einem Begriff sucht, zum Beispiel #klicksafe, bekommt man alle Inhalte angezeigt, die mit diesem Hashtag versehen sind.



### Falschmeldung

Der Begriff Falschmeldung oder Fake News bezeichnet falsche oder alarmierende Nachrichten im Internet, die uns vor einer nicht vorhandenen Gefahr warnen. Häufig werden solche Falschmeldungen gestreut, um uns Angst zu machen oder uns gegen die Regierung oder Minderheiten aufzustacheln. Überprüfe die Informationen in solchen Nachrichten auf Faktencheck-Seiten wie [www.mimikama.at](http://www.mimikama.at)



### https://

Dies sind die Anfangsbuchstaben der Adresse gesicherter Webseiten in der Kommandozeile eines Browsers wie Firefox, Google Chrome oder Internet Explorer. HTTPS ist eine Abkürzung des englischen Begriffs „Hypertext Transfer Protocol Secure“ und ermöglicht im Gegensatz zum ungeschützten HTTP-Protokoll eine sichere Kommunikation in Computernetzwerken zwischen Browser und Webserver. Vor allem beim Onlinebanking solltest du darauf achten, dass die Webadresse den Buchstaben S nach den Buchstaben HTTP enthält, wie hier: <https://www.klicksafe.de>



### Influencer\*innen

Ein\*e Influencer\*in ist eine Person, die soziale Netzwerke nutzt, um das Verhalten vieler Menschen zu beeinflussen. Meistens sind Influencer\*innen auf YouTube, Instagram, Twitch und TikTok unterwegs. Einige Influencer\*innen haben Hunderttausende oder sogar Millionen Fans und können von ihren Einnahmen leben. Die Bekanntesten haben sogar eigene Marken – T-Shirts, Hoodies, Armbänder, Mützen, Rucksäcke und Kosmetikprodukte.



### Internet

Das Internet ist ein weltweites System von Computernetzwerken, die über sogenannte Netzwerkknoten verbunden sind. Ein Knoten kann ein Computer oder ein Gerät mit spezieller Netzwerkfunktion sein, z. B. ein Router. Das Internet gibt es seit 1969, allerdings zunächst als Netzwerk zwischen Universitäten in Amerika (ARPANET). Im Jahr 1989 wurde es von Tim Berners-Lee weiterentwickelt und ist seitdem für alle nutzbar.



### Like

Mit „Likes“ können wir in sozialen Netzwerken Beiträge kennzeichnen, die uns gefallen. Die sozialen Netzwerke haben solche Bewertungen und Rankings eingeführt, damit die Nutzer\*innen die veröffentlichten Inhalte einfach bewerten können und die Autor\*innen der Beiträge motiviert werden, neue Beiträge zu erstellen. Die „Gefällt mir“-Angaben können glücklich machen, führen gleichzeitig aber auch dazu, dass man sich ständig mit anderen über die Anzahl von Likes misst und vergleicht.



### Standortanzeige

Smartphones ermöglichen es, seinen Standort über GPS mithilfe von Satellitenortung zu bestimmen. Es ist praktisch, wenn wir die Navigation einschalten und herausfinden können, wo wir gerade sind und wie wir zu einem bestimmten Ort gelangen. Es wird empfohlen, seinen Standort nicht in sozialen Netzwerken preiszugeben. Wenn die Geolokalisierungs-Daten automatisch in den Metadaten deiner Fotos gespeichert werden, lösche sie bevor du die Bilder ins Internet stellst, um nicht zu viele Informationen über dich preiszugeben. Am PC kannst du es in den Einstellungen der Bilder selbst machen, am Smartphone kann dir eine Metadaten Löscher-App helfen.



### Offline

Der Begriff „offline“ bezeichnet die Trennung vom Internet, viele Apps funktionieren jedoch auch in dieser Einstellung. Häufig bezieht sich der Begriff offline auch auf Aktivitäten, die ohne digitale Technologie ausgeführt werden, z. B. ohne Handy in der Tasche im Park spazieren gehen. Vielen Menschen fällt es heute schwer, auch nur kurze Zeit auf Handy, Tablet oder Computer zu verzichten. Versuche doch auch mal, einen Tag lang offline zu bleiben und alles was du am Handy tust, durch „offline Handlungen“ zu ersetzen.



### Online

Der Begriff „online“ bedeutet, mit dem Internet verbunden zu sein, entweder über ein Wi-Fi-Netzwerk, ein Kabel oder den Mobilfunk. Online zu sein ist ein Zustand, in dem wir mit sozialen Netzwerken, Instant Messenger, E-Mail und anderen Anwendungen verbunden sind und sofort auf Kommentare und Nachrichten unserer Freunde reagieren können.



### Der Online-Zoo

Das Buch „Der Online-Zoo“ ist ein Kinderbuch aus Österreich, mit dem du die Grundlagen sicheren Verhaltens im Internet lernen kannst. Du triffst auf einen außergewöhnlichen Zoo, in dem alle Tiere das Internet nutzen. Und manche haben das ein oder andere Problem dabei ... Du kannst es kostenlos lesen unter <https://bit.ly/3ISOR6p>  
Quelle: [www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Der\\_Online-Zoo\\_Kinderbuch.pdf](http://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Der_Online-Zoo_Kinderbuch.pdf)



### Patch

Ein Patch ist ein Code, der verwendet wird, um Programme und Apps zu reparieren oder zu verbessern. Die Entwickler\*innen veröffentlichten Patches um eine höhere Sicherheit zu gewährleisten oder einige Funktionen eines Programms zu ändern. Wir sollten Updates daher nicht ignorieren und sie so schnell wie möglich installieren, um Schwachstellen unseres Handys, Tablets oder PCs zu verringern. So können wir es vor dem Eindringen gefährlicher Schadsoftware schützen.



### PEGI

PEGI ist die englische Abkürzung für „Pan European Game Information“ (Europäisches Bewertungssystem für Computerspiele). Es ist ein System zur Einteilung nach Altersgruppen. Es wurde erstellt, um minderjährige Kinder vor Apps und Spielen zu schützen, die für bestimmte Altersgruppen ungeeignet sind. Es verwendet die Zahlen 3, 7, 12, 16 und 18. Ein Spiel ab 7 Jahren ist zum Beispiel mit der grünen Zahl 7 gekennzeichnet. Weitere Informationen unter <https://pegi.info/de>.



### Phantomschwingungen

Das Phantom-Vibrations-Syndrom entsteht durch übermäßigen Gebrauch von Handys. Es ist die Wahrnehmung, dass das eigene Telefon klingelt oder vibriert, selbst wenn man es ausgeschaltet hat oder es auf lautlos gestellt ist. Weitere Folgen von übermäßiger Handynutzung sind z. B. der Handydaumen oder die Handyabhängigkeit (Nomophobie). Hast du dein Handy im Griff oder bestimmt es dich?



### Phishing

Der Begriff Phishing wird zusammengesetzt aus den Wörtern „fishing“ und „phreaking“ (das Hacken der Telefonleitung eines anderen). Computerbetrüger\*innen versuchen, an sensible persönliche Daten wie Kontopasswörter, Kreditkartennummern, Geburtsdaten usw. zu gelangen. Die Versuche werden oft durch betrügerische E-Mails begleitet, die einen Link zu falschen Websites enthalten, die wie die echten aussehen (z. B. Websites von Bankinstituten).



### PIN

Die PIN dient zum Schutz von Smartphone, Tablet, SIM-Karte, Kreditkarte usw. Du solltest deine PINs oder Passwörter so gestalten, dass sie für andere schwer zu ermitteln sind. Der häufigste Fehler ist die Verwendung von Zahlen, die aufeinander folgen, wie 1234, oder die Verwendung des Geburtsdatums.



### www.juuport.de

JUUPORT.de ist eine bundesweite Online-Beratungsplattform für Jugendliche, die Sorgen im Netz haben. Die JUUPORT-Scouts sind ehrenamtlich aktive Jugendliche aus ganz Deutschland, die Gleichaltrigen bei Online-Problemen wie Cybermobbing, Stress in sozialen Medien, Online-Abzocke und Datenklau helfen. Die Beratung über ein Kontaktformular oder Messenger (WhatsApp) ist kostenlos und anonym, d.h. du musst nicht mitteilen, wer du bist.



### QR-Code

Die Bezeichnung „QR“ kommt von dem englischen Begriff „Quick Response“ (deutsch = schnelle Antwort). Der QR-Code kann eine große Menge an Daten hinter einem Code verschlüsseln und beliebige Textinformationen darin speichern. Am häufigsten wird er verwendet, um eine Internetadresse oder Kontaktinformationen zu speichern. Man kann ganz einfach einen QR-Code erstellen, z. B. mit Hilfe von QR-Code-Generatoren. Ein QR-Code kann auf einem Handy mit Hilfe eines QR-Readers oder bei manchen Handys direkt mit der Kamera ausgelesen werden.



### Router

Ein Router ist ein Gerät, mit dem man eine Verbindung zum Internet herstellen kann. Genau wie ein Handy und ein Computer sollte auch ein Router durch ein starkes Passwort geschützt sein. An vielen Internet-Routern kann man auch eine Kindersicherung einrichten.



### www.klicksafe.de

Die europäische Initiative klicksafe hat zum Ziel, die Online-Kompetenz der Menschen zu fördern und sie mit vielfältigen Angeboten beim kompetenten und kritischen Umgang mit dem Internet zu unterstützen. Die Zielgruppen sind neben Erwachsenen auch Kinder und Jugendliche. Deshalb hat klicksafe auch einen Jugendbeirat, der aus Jugendlichen im Alter zwischen 14–18 Jahren besteht. [www.klicksafe.de/youthpanel](http://www.klicksafe.de/youthpanel)



### Safer Internet Day

Safer Internet Day bedeutet „Tag des sicheren Internet“. An diesem besonderen Tag steht das Thema Medienkompetenz im Mittelpunkt in ganz Europa. Er wird jedes Jahr am zweiten Dienstag im Februar gefeiert. In Deutschland wird der SID jedes Jahr von klicksafe veranstaltet. Meistens arbeitet klicksafe an diesem Tag mit bekannten Influencer\*innen zusammen wie Mr. Wissen to go oder The Simple Club, um Nutzer\*innen über Sicherheit im Internet aufzuklären. [www.klicksafe.de/sid](http://www.klicksafe.de/sid)



### www.nummergegenkummer.de

Das Kinder- und Jugendtelefon der „Nummer gegen Kummer“ besteht seit 1980 und ist damit eines der ältesten telefonischen Beratungsangebote in Deutschland. Wenn du Sorgen oder Stress im Netz hast, kannst du anonym dort anrufen, es ist außerdem kostenlos. Es gibt auch eine Online-Beratung und wenn du möchtest, kannst du auch von Jugendlichen beraten werden. Kinder- und Jugendtelefon  
Tel: 116 111, montags bis samstags von 14 Uhr bis 20 Uhr. [www.nummergegenkummer.de](http://www.nummergegenkummer.de)



### Privates Profil

Um unsere Privatsphäre in sozialen Netzwerken zu schützen, sollten wir unsere Profile von öffentlich auf „**privat**“ stellen. Viele Informationen (Wohnort, Schule, Arbeit, Hobbys usw.) können durch unsere Beiträge, Kommentare und Fotos auf einem ungeschützten öffentlichen Profil gefunden und zum Beispiel für ein Fake-Profil missbraucht werden. Um dieses Risiko zu vermeiden, sollte man sein Profil auf privat stellen, generell wenige private Informationen teilen und sorgfältig überlegen, mit wem man sich virtuell anfreundet.



### Sexting

Der englische Begriff Sexting ist zusammengesetzt aus den Begriffen Sex + texting (deutsch = Nachrichten schreiben). Er bezeichnet das elektronische Versenden von Nachrichten, Bildern und Videos mit intimen Inhalten. Fotos und Videos werden am häufigsten über soziale Netzwerke oder Instant Messenger wie WhatsApp verbreitet. Verschicke keine Nacktaufnahmen von dir und überlege dir genau, wem du vertraust.



### Smart watch

Smart watch bedeutet „intelligente Uhr“. Sie kann über Bluetooth mit deinem Smartphone verbunden werden. Das Handy kann in deinem Rucksack sein und die Uhr meldet einen eingehenden Anruf, eine SMS, aber auch eine Social-Media-Nachricht. Sie kann deinen Puls überwachen, die Anzahl der Schritte zählen, aber auch deinen Schlaf überwachen. Bleib vorsichtig und lege sie auch mal ab! Denn wenn du deine Smartwatch ununterbrochen trägst, hast du vielleicht das Bedürfnis, jede Nachricht und jeden eingehenden Anruf zu überprüfen und keine Ruhe mehr. Außerdem werden sehr viele Informationen über dich gespeichert.



### Soziale Netzwerke

Es gibt eine Vielzahl von sozialen Netzwerken, und es kommen ständig neue hinzu. Die bekanntesten sind Facebook, Instagram, TikTok, Twitter, aber auch Instant-Messenger wie Signal, WhatsApp und andere zählt man heute dazu. In Deutschland können Kinder in den meisten sozialen Netzwerken mit 13 Jahren ein eigenes Profil haben, es sei denn, ihre Eltern erlauben es ihnen früher.



### Spam

Spam ist meist eine Bezeichnung für unerwünschte Werbe-E-Mails, SMS oder Messenger-Nachrichten, in denen für verschiedene Waren und Dienstleistungen geworben wird. E-Mail-Postfächer fangen diese Nachrichten normalerweise ab und legen sie automatisch in einem speziellen SPAM-Ordner ab, wo sie nach kurzer Zeit gelöscht werden.



### Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App

Mobbing im Internet kann für Jugendliche zu einer ernsten Belastung werden. Aus diesem Grund haben Mitglieder des klicksafe Jugendbeirats die Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App entwickelt. In kurzen Videoclips geben die Coaches Tom und Emilia Betroffenen konkrete Verhaltenstipps, sprechen Mut zu und begleiten bei den ersten Schritten, gegen Cybermobbing vorzugehen. [www.klicksafe.de/cmapp](http://www.klicksafe.de/cmapp)



### Trojaner

Ein Trojaner ist eine Art von Malware (deutsch = bösartige Software). Er wurde nach dem trojanischen Pferd in der griechischen Mythologie benannt, das es den Griechen ermöglichte, die Trojaner zu täuschen. So wie die griechischen Soldaten in die Stadt eindringen, versteckt in der hölzernen Pferdestatue, die ein Geschenk an die Göttin Athene sein sollte, kann der Computervirus in scheinbar harmlosen Ordnern versteckt werden, z. B. in E-Mail-Anhängen, kostenlosen Anwendungen, Spielen oder Filmen.



### Update

Ein Update ist ein Vorgang, bei dem eine neuere Version einer Software oder eines Betriebssystems auf einem Computer, einem Tablet oder einem Smartphone installiert wird. Die Aktualisierung ist entweder notwendig, um auf eine neuere Version der Software aufzurüsten, die verschiedene neue Funktionen bietet, oder um Sicherheitsfehler zu beheben.



### Videokonferenz

Eine Videokonferenz ist eine Ton- und Bildverbindung von zwei oder mehreren Partner\*innen, die einen Austausch über digitale Geräte ermöglicht. Sie wird in Unternehmen, aber auch im Fernunterricht an Schulen eingesetzt. Während der Corona-Pandemie haben die meisten Schulen ihren Unterricht auf Videokonferenzen umgestellt. Um eine Konferenz vor dem Zugriff durch Fremde zu sichern, schützt man sie entweder über ein Passwort oder lässt Teilnehmende zunächst in einen Warteraum kommen.



### Virus

Ein Virus ist ein heimtückisches Programm, das versucht, in deinen Computer, dein Tablet oder Handy einzudringen. Heutzutage bezeichnet der Name die gesamte Malware, d. h. bösartige Software-Viren, Bugs, Spyware, Adware, Ransomware, Phishing, Trojaner und andere. Die Viren können sich in einem E-Mail-Anhang befinden oder in einer heruntergeladenen App.



### WLAN

„WLAN“ kommt von dem englischen Begriff „Wireless Local Area Network“ und bezeichnet eine drahtlose Internetverbindung. Wir haben heute fast überall WLAN – in Restaurants, Hotels, Bahnen, Bushaltestellen oder Einkaufszentren. Sei vorsichtig bei der Nutzung ungeschützter öffentlicher WLAN-Netzwerke. Wenn du eine Verbindung zum Internet-Banking oder einem Online-Shop herstellen musst, wo du Bankdaten eingibst, tu dies nicht in einem offenen WLAN. Warte, bis du Zuhause in einem sicheren WLAN-Netz bist.

## Links und Tipps für den Einsatz in Schule und Unterricht

### Unterrichtsmaterialien und Broschüren

- [www.klicksafe.de/materialien](http://www.klicksafe.de/materialien)
- [www.klicksafe.de/materialien/app-on-sicher-kritisch-und-fair-im-netz](http://www.klicksafe.de/materialien/app-on-sicher-kritisch-und-fair-im-netz)
- [www.klicksafe.de/printmaterialien/datenschutz-leicht-erklart](http://www.klicksafe.de/printmaterialien/datenschutz-leicht-erklart)
- [www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/lehrerhandbuch-und-arbeitshefte](http://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/lehrerhandbuch-und-arbeitshefte)

### Suchmaschinen für Kinder

- [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)
- <http://blinde-kuh.de>

### Mediennutzungsverträge

- [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)
- Auf der Webseite können Kinder und Eltern gemeinsam Regeln für den Umgang mit Internet und Smartphone vereinbaren.

### Medienpädagogische Theaterproduktionen für die Schule

- [www.q-rage.de](http://www.q-rage.de)
- [www.comic-on.de](http://www.comic-on.de)
- [www.theater-strahl.de](http://www.theater-strahl.de)

### Online-Quiz für Schule und Unterricht

- [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net)
- [www.klicksafe.de/quiz](http://www.klicksafe.de/quiz)

### Geprüfte Webseiten für Kinder

- [www.klicksafe.de/fuer-kinder](http://www.klicksafe.de/fuer-kinder)
- <http://seitenstark.de>
- [www.erfurter-netcode.de](http://www.erfurter-netcode.de)
- [www.klick-tipps.net](http://www.klick-tipps.net)
- <http://internet-abc.de/kinder>

### Informationen für Jugendliche

- App gegen Cyber-Mobbing  
→ [www.klicksafe.de/cmapp](http://www.klicksafe.de/cmapp)
- Bereich für Jugendliche auf der klicksafe-Webseite:  
→ [www.klicksafe.de/jugendliche](http://www.klicksafe.de/jugendliche)
- Peer to Peer Tipps fürs Digitale Überleben:  
→ [www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/klicksafe-youthpanel-flyer](http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/klicksafe-youthpanel-flyer)

### Tablets und Handys – Medieneinsatz im Unterricht

- Unterrichtsreihe „Mobile Medien – Neue Herausforderungen“:  
→ [www.klicksafe.de/mobilemedien](http://www.klicksafe.de/mobilemedien)
- [www.medien-kindersicher.de](http://www.medien-kindersicher.de)
- Real-life-challenge von Handysektor:  
→ [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)



**Sei schlau im Netz – Brettspiel Internetsicherheit**  
Auch als Download auf → [www.klicksafe.de/durchs-jahr-mit-klicksafe](http://www.klicksafe.de/durchs-jahr-mit-klicksafe)





Kofinanziert von der Europäischen Union



**klicksafe**

klicksafe ist das deutsche Awareness Centre im Digital Europe Programme (DIGITAL) der Europäischen Union.

klicksafe wird gemeinsam von der Medienanstalt Rheinland-Pfalz (Koordination) und der Landesanstalt für Medien NRW umgesetzt.

**klicksafe sind:**



Medienanstalt  
Rheinland-Pfalz

Medienanstalt Rheinland-Pfalz,  
[www.medienanstalt-rlp.de](http://www.medienanstalt-rlp.de)



LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW  
Der Meinungsfreiheit verpflichtet.

Landesanstalt für Medien NRW,  
[www.medienanstalt-nrw.de](http://www.medienanstalt-nrw.de)



**Bezugsadresse:**

**EU-Initiative Klicksafe**  
Medienanstalt Rheinland-Pfalz  
Turmstraße 10  
D – 67059 Ludwigshafen  
E: [info@klicksafe.de](mailto:info@klicksafe.de)  
W: [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

