



Aufwachen mit dem Smartphone und „Gute Nacht“ mit Instagram

Was Lehrer, Eltern und Fachkräfte wissen sollten!

Maik Peyko
TEMP-Projekte
Stand 09/2019



Vorstellung Referent

- Maik Peyko, 41 Jahre alt, Landkreis Lüneburg
- Diplom Sozialpädagoge/Sozialarbeiter (FH)
- Master Sozialmanagement (UNI)
- Zertifizierte Präventionsfachkraft
- Zertifizierter Moderator für Beteiligungsprojekte
- Trainer im Bereich Erwachsenenbildung und Sport
- Verschiedene Qualifikationen im Bereich Erlebnispädagogik
- Dozent an der Hochschule Suderburg
- 16 Jahre aktiv im Bereich Schule & Jugendhilfe



Inhalte:

1. Wer ist online? Fakten und Zahlen
2. Wann ist ein Kind reif für Internet und TV?
3. Tipps für Eltern zur Nutzung - Internet
4. Was bieten Handys für die neue Generation?
5. Gefahren am Handy
6. Tipps für Eltern zur Nutzung - Handy
7. Welche Medien „gehören“ ins Kinderzimmer?
8. Messenger - Nachrichtendienste
9. Soziale Netzwerke
10. Rechtliche Situation Cybermobbing
11. Was kann Schule, was können Lehrende tun?
12. Was können Eltern tun?

13. Spiele-Apps Infos



1. WER IST ONLINE? FAKTEN UND ZAHLEN

FRÜHER



Quelle: <https://www.vdsl-tarifvergleich.de/vdsl-technik/geschichte-von-isdn-ueber-dsl-bis-vedsl.html> 01.09.2019 um 16:30 Uhr



HEUTE



1 https://www.google.de/search?q=Bilder+jugendliche+handy&client=firefox-b&dcr=0&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwieheulp7nXAhVElxoKHcPLC70Q_AUICigB&biw=1351&bih=637#imgsrc=qlW5qwcMTYJYcM: 12.11.2017



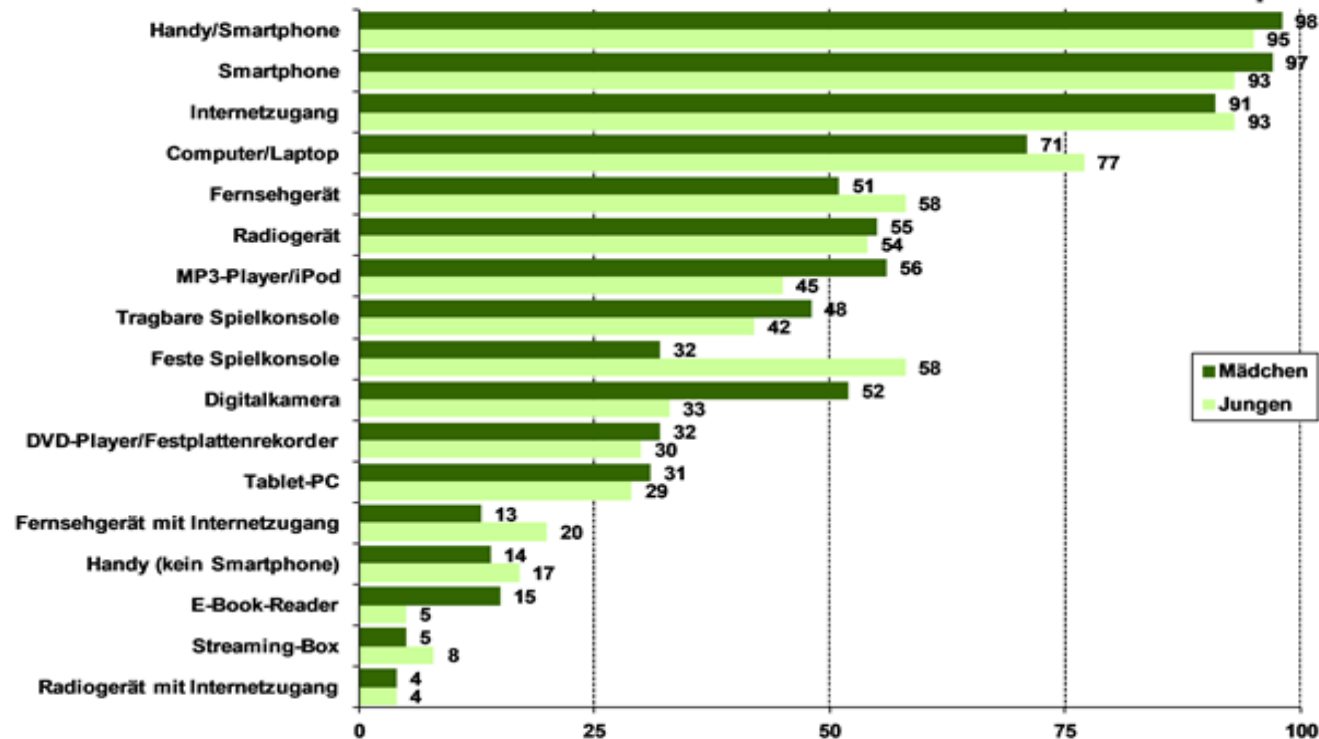
- Internet als fester Bestandteil im Alltag vieler Kinder und der meisten Jugendlichen
- 96 % der Haushalte in denen Kinder aufwachsen sind online²
- 1/5 der 6-7 jährigen nutzt gelegentlich das Internet
- In den 5. Klassen (10 - 11 Jahren) haben 95 % der SchülerInnen ein Handy
- 91 % der Jugendlichen sind täglich oder mehrmals in der Woche online³
- Am Wochenende ist jeder Fünfte mindestens 6 Stunden im Netz⁴

2 vgl. KIM Studie 2012 www.mpfs.de / 3 vgl. Eder/Felling 2015, S.83

4 vgl. Woratschka 2015, Der Tagesspiegel



Gerätebesitz Jugendlicher 2016

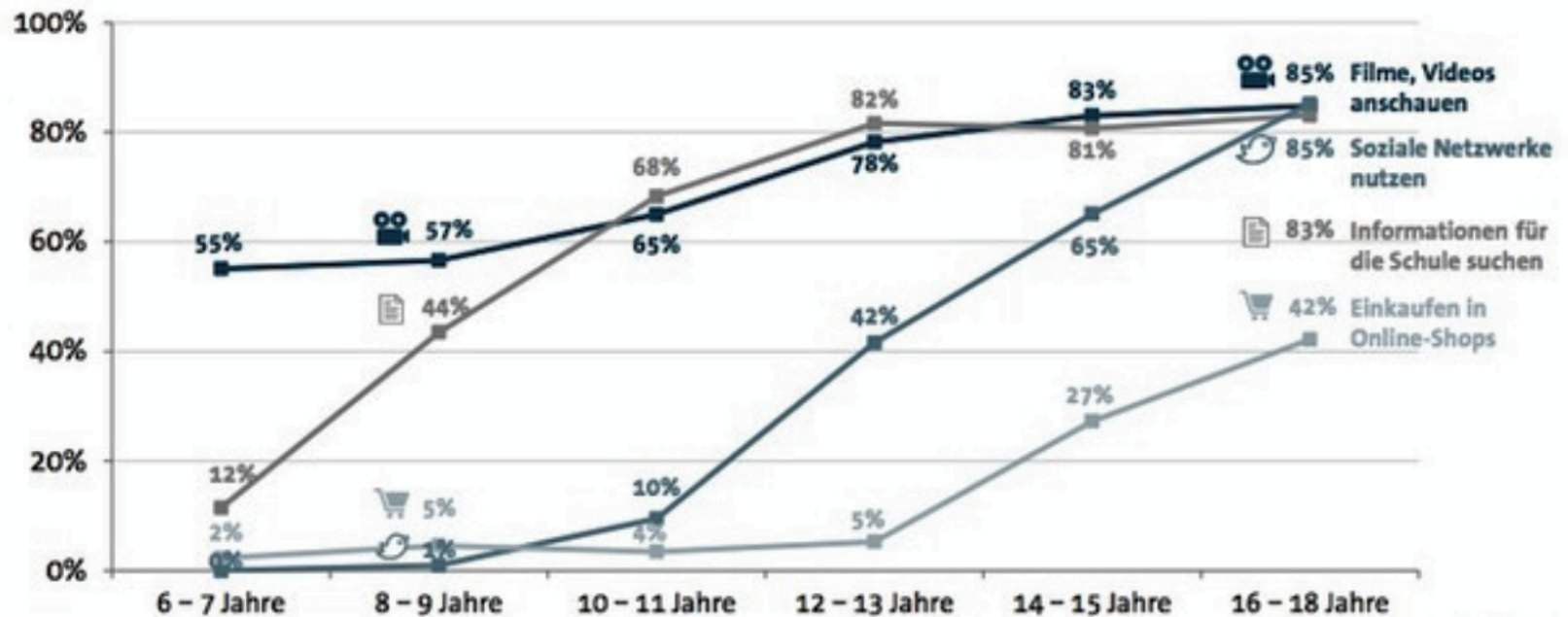


Quelle: JIM 2016, Angaben in Prozent
Basis: alle Befragten, n=1.200



Soziale Netzwerke werden mit 12 bis 13 Jahren relevant

Was machst du zumindest ab und zu im Internet?



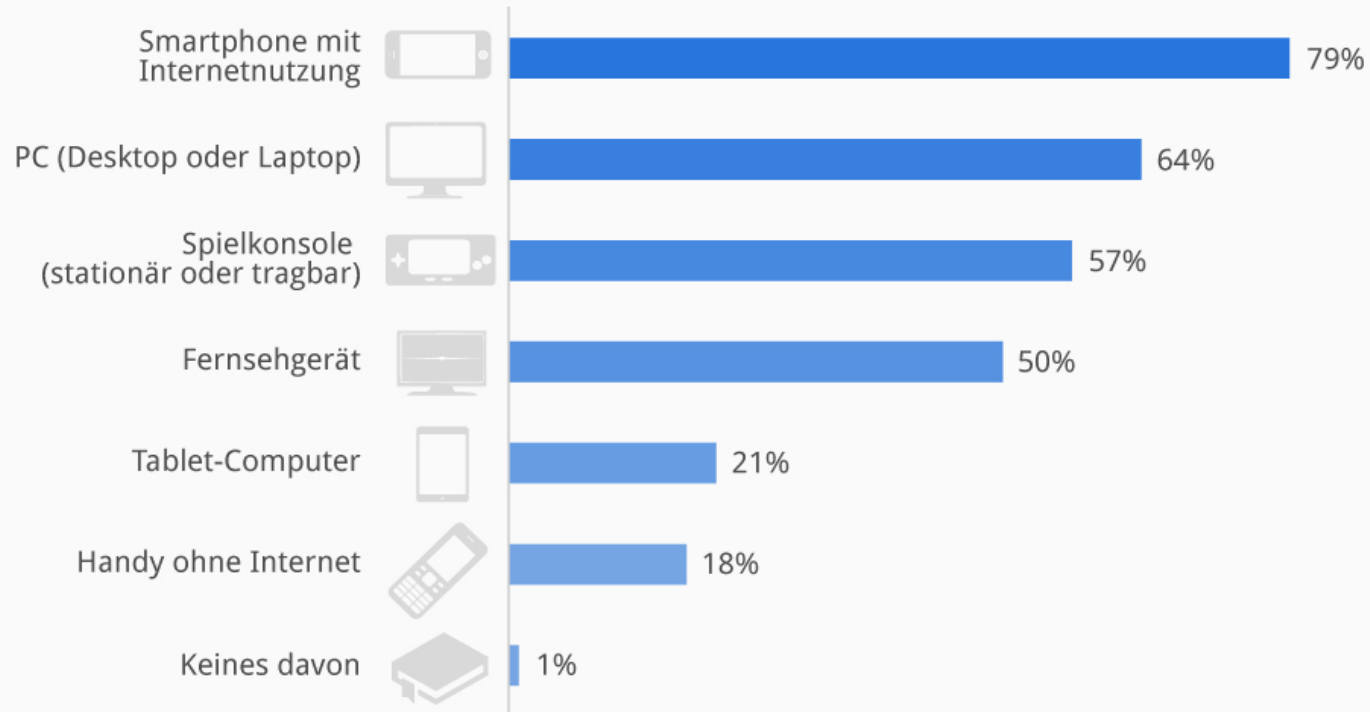
Mehrfachnennungen möglich
Basis: 6- bis 18-jährige Internetnutzer | N=830
Quelle: Bitkom Research

6



Smartphone gehört bei Teenies zur Grundausrüstung

Diese elektronischen Geräte besitzen 12- bis 17-jährige in Deutschland persönlich (in %)



@Statista_com

Befragung von 1.000 deutschsprachigen Eltern mit Kindern zwischen 12 und 17 Jahren im Juli 2014, Mehrfachnennung möglich
Quelle: TK/Forsa

statista



Quelle: statista 2016; https://www.google.com/search?q=Smartphone+Statistik&client=firefox-b&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjyo4nYqLnXAhVEGsAKHWNiAEAQ_AUICigB&biw=1351&bih=637#imgsrc=yYE1Okv7DVO7EM; 12.11.2017



2. Wann ist ein Kind reif für Internet und TV?



bis 3 Jahre

- Alles was sich bewegt ist interessant
- Tippen auf der Tastatur, Fotos oder Bilder Geschichten anschauen
- Musik hören und sehen
- Aufmerksamkeitsspanne darf dabei nicht überschritten werden
- Nutzungsdauer: 5 - 10 Minuten sind den Kindern meisten genug

4 bis 6 Jahre

- Kinder werden langsam selbstständig und wollen Dinge alleine erkunden
- Nachmachen von den Geschwistern/Eltern - Internet
- Eltern sollten den Zugang begleiten und durch Filtermaßnahmen regulieren - Stichwort Altersbeschränkung
- Nutzungsdauer: ca. 30 Minuten und nicht unbedingt täglich



7 bis 8 Jahre

- Das Interesse für das Internet steigt!
- Oft surfen Kinder stundenlang
- In diesem Alter steigt aber auch die Neugierde auf Unbekanntes - Stichwort Gruppenprozesse
- Kinder testen Grenzen aus - auch im Internet
- Einrichten von Familien-PC/Elternkonten - Passwörter
- Kontrolle durch Filterprogramme oder Verlauf
- Nutzungsdauer: Praktisch ist die Einrichtung eines Zeitkontingents von z.B. 8 Stunden Bildschirmzeit pro Woche (TV, Internet, Computer, Spielekonsole)



9 bis 13 Jahre:

- Kinder kurz vor der Pubertät
- Wollen unabhängig sein und sind doch auf Eltern angewiesen
- Freundeskreis ist wichtig und der Drang alles zu erfahren groß - Gruppenprozesse/Anerkennung
- Nutzen das Web zur Recherche, laden Musik oder Filme, chatten und sind in Sozialen Netzwerken aktiv
- Überprüfung des Surfverhaltens wird schwieriger
- Parallel beobachten ob andere Dinge vernachlässigt werden!
- Nutzungsdauer: Verhandelbar - mit entsprechend längeren Bildschirmzeiten und Zeiten für Schule kalkulieren, z.B. 10 - 15 Std. die Woche



14 bis 17 Jahre:

- Kontrolle der Internetnutzung besonders schwierig
- Jugendliche bessere Kenntnisse als Eltern
- Wissen wie man Filter etc. umgehen kann
- Können auch den Verlauf löschen
- Jugendliche in diesem Alter streben einerseits nach Unabhängigkeit und suchen andererseits Anerkennung in der Gruppe
- Ihnen fehlt aber die Lebenserfahrung das Web in all seinen Facetten einzuschätzen - dennoch sind sie jetzt strafmündig
- Nutzungsdauer: Die Einhaltung von gemeinsam erstellten Internetvereinbarungen und gemeinsame Gespräche sind eine gute Basis

Empfehlung: Basis Vertrauen besser als Kontrolle - Stichwort Helikoptereltern!

3. Tipps für Eltern zur Nutzung



Quelle https://www.baustoffshop.de/catalog/product/view/id/180020/s/tfa-wanduhr-weiss-60-3017/?gclid=EAlaIQobChMI-_noy9Pa5AlVyZrVCh2DxwErEAQYAyABEgJil_D_BwE um 17:00 Uhr





- Sprechen Sie mit Ihrem Kind offen und ehrlich über die Chancen und Gefahren - eigene Erfahrungen
- Verhaltensregeln absprechen/aufklären
- Über Datenschutz, Urheberrechte und Problembereiche aufklären
- Bleiben Sie offen für die Fragen und Themen Ihrer Kinder - positives Interesse
- Fördern sie auch andere Kommunikationswege
- Vertrauen als Basis vor Kontrolle
- Vorbild sein - Umgang mit Medien insbesondere Handy
- Überlegen Sie Sanktionen und verfolgen Sie im Falle des Nichteinhaltens Konsequenzen



- Surfen Sie gemeinsam mit ihrem Kind
- Schauen sie gemeinsam “TV“ - Reaktionen beobachten
- Richten Sie ihrem Kind ein eigenes Benutzerkonto ein
- Nutzen Sie Filterprogramme und andere technische Jugendschutzeinstellungen
- Sprechen Sie mit ihrem Kind über reale Freunde und Chatfreunde

Internet- und Spielesucht ist zwar inzwischen ein großes Thema, doch keine Panik, wenn Ihr Kind mal den ganzen Nachmittag am PC/Handy oder TV sitzt und nicht mit ihnen reden möchte!

4. Was bieten Handys der neuen Generation?





Ein Leben ohne Handy ist für viele Jugendliche nicht mehr vorstellbar!

- Kommunikationsexplosion - Soziale Netzwerke
- Snapchat, Instagram, TikTok, Switch, Facebook, Youtube, Spotify, Netflix, Twitter
- Messenger, wie z.B. WhatsApp
- Mails und Fotos
- Handy als tragbarer Mini-PC - alles überall machen
- Statussymbol (Beispiel Schuhe/Trend)
- Kinder und Jugendliche stillen damit einige Grundbedürfnisse, wie z.B. Wunsch zur Zugehörigkeit oder Erlebnisorientierung
- Neue Formen der Kommunikation - „Bushaltestelle“
- Gruppenzugehörigkeit - „Fortnite Generation“

5. Gefahren am Handy



Quelle: https://www.google.com/search?q=Handy+Explodiert&client=firefox-b&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwinroKdqbNXAhWkK8AKHdp_CTQQ_AUIDCgD&biw=1351&bih=637#imgsrc=yGCg2vOuekLgVM: 12.11.2017



Quelle: <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article6913222/Jugendliche-wollen-keinen-Augenkontakt-mehr.html> 18.09.2019 um 18:00 Uhr



- Strahlung /Gesundheit - Schlafstörungen (Infos unter www.handysektor.de)
- Explosionsgefahr - Verarbeitung Akku etc.
- Datenklau - Apps /Programme (SpieleApps)
- Metadaten - Zugriffsinformationen
- Passwort/Zugriff - oft kein Passwort
- Datenroaming - Urlaub (außerhalb der EU)
- Ortungsdienste - Kundenprofile
- Abofallen/Werbeanrufe
- Kommunikationsmodelle ändern sich - negativ und positiv
- Verbindlichkeiten und Augenkontakt „Face to Face“
- **Messenger** - Kettenbriefe, Bilder, Beleidigungen, Video, Spam-Mails/Nachrichten usw.
- **Soziale Netzwerke** - Posten/Beleidigungen - „Fake News“/Ängste-Bilder usw.



6. Tipps für Eltern zur Nutzung



- Beim Kauf auf Strahlungswerte und Sicherheit achten
- Handy - Empfehlung ab der “6. Klasse / ab 12 Jahren“
- Handynutzung begleiten und beobachten
- Handymfreie Zonen schaffen - z.B. Essen
- Zur Reflexion anregen - kritische Mediennutzung
- Versuchen Sie sich in Ihr Kind hineinzusetzen - Warum Handy?
- Eigene Handynutzung reflektieren - Vorbild
- Freizeitalternativen schaffen / andere Angebote
- Umgangsformen vermitteln - Gesprächsregeln/Verbindlichkeiten
- Gutes Gleichgewicht zwischen Vertrauen und Kontrolle finden
- Viele Apps zur Kontrolle und Ortung - Gefahr Helicopter-Eltern (Kaspersky Save Kids - Mobile Fence)
- Kreativ sein und Spaß haben mit dem Handy erlauben, z.B. Fotos bei Familienfeiern oder Programm zum lernen etc. - aber nicht zum Hochladen



7. Welche Medien “gehören“ ins Kinderzimmer?



Mögliche Folgen:

- Schlafstörungen, Konzentrationsschwierigkeiten,
Gesundheitsschädigungen, Regelaushebung, etc.



8. Messenger – Nachrichtendienste



- WhatsApp, Skype, Facebook Messenger, Telegram, Threema etc.
- **WhatsApp:**
 - WhatsApp gegründet 2009 und seit 2014 zu Facebook gehörend
 - Zugriff auf alle Texte/Bilder - IP-Inhalte 30 Tage lang
 - Trotz der Ende-zu-Ende-Verschlüsselung seit 2016 - Metadaten
 - Liest Kontakte und zum Teil Bilder/Galerie aus
 - Kettenbriefe/Falschmeldungen/Hackermeldungen etc.
Drohungen - positiv oder negativ
 - WhatsApp AGBs in der USA ab 16 Jahren in Deutschland noch nicht relevant
 - Änderung 2016/August - von 16 Jahren auf 13 Jahren
 - Februar 2017 sogar von der USK ab 0 Jahren eingestuft
 - Seit 25.04.2018 ab 16 Jahren in Deutschland - Empfehlung



9. Soziale Netzwerke





- Facebook, Instagram ab 12 Jahren in der USA
- Empfehlung für Deutschland ab 13 Jahren
- Viele Soziale Netzwerke abgesehen von Twitter ab 12/13 Jahren
- Facebook/Instagram entspricht nicht den deutschen Anforderungen zum Thema Datenschutz
- Youtube ab 13 Jahren / Kontoeinstellung möglich
 - 88% der 12-19jährigen nutzen es mehrmals die Woche*
- Empfehlung - Pseudonym/Spitzname - nicht soviel Privates
- Einstellungen und Passwort regelmäßig prüfen und ändern
- Reflexion - gemeinsam Kinder-Eltern Inhalte kritisch Hinterfragen
- Fakenews und Fakeprofile
- ...

10. Rechtliche Situation - Cybermobbing



Mobbing/ Cybermobbing ist strafbar und rechtswidrig!
Kann sowohl strafrechtlich als auch zivilrechtlich verfolgt werden!

- Ab 14 Jahren strafmündig
- Minderjährige kommen zwar strafrechtlich ungeschoren davon, aber in zivilrechtlicher Sicht sieht es ganz anders aus - Eltern werden zur Kasse gebeten
- Aufforderung Mobbing einzustellen - sonst Vertragsstrafe bis 5.000 Euro Schmerzensgeld
- Rechtliche Schritte gegen Täter sollten nicht gescheut werden
- Strafgesetzbuch: Beleidigung, Recht am Bild, Drohung, Erpressung, Sexuale Belästigung, Verleumdung, Stalking, Körperverletzung - (auch seelische Folgen)
- Ablauf Lehrer - Schulleitung/Eltern - Polizei/Anzeige - Anwalt - Klage - Verurteilung

11. Was kann Schule – was können Lehrende oder Fachkräfte tun?



- Positive Nutzung der Medien fördern
- Selbstbewusstsein der SchülerInnen stärken
- Klassenklima verbessern - Einführung Klassenrat
- Wertschätzung für einander lernen
- Positives Feedback geben
- Sich Informieren und nicht verschliessen für die neuen Medien
- Austausch mit Fachkräften - keine Hemmschwellen haben
- Projekt im Bereich Medienprävention/Medienerziehung
- Gutes Verhältnis zwischen SchülerInnen und Lehrenden schaffen



- Wissen vermitteln und schaffen
- Verhaltenskodex - Mobbing Schulordnung
- Streitschlichterprojekte/ -konzepte installieren
- Hilfe von Außen suchen - Krisenintervention
- Das Thema in den Unterricht einbinden - Aktivboard
- Weiterbildung im Bereich für Lehrende anbieten
- Positive Nutzung der Medien fördern
- Austausch und Kommunikation zwischen den Generationen



12. Was können Eltern tun?

Mobbing/Cybermobbing



- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über Mobbing und darüber was es bedeutet
- Hören Sie aufmerksam zu, wenn Ihr Kind von der Schule erzählt und nehmen Sie es ernst - Zeitpunkt
- Vermitteln Sie Ihrem Kind, dass es völlig ok ist, wenn mal etwas nicht läuft
- Reagieren Sie bei Mobbing sofort - nicht warten!
- Sprechen Sie mit den Lehrern und entwickeln Sie gemeinsam Strategien - ohne Vorwürfe
- Stärken Sie das Selbstbewusstsein Ihres Kindes
- Keine „klugen Sprüche“ an die Kinder, wie z.B. „ignorieren der hört von alleine auf...“



Weitere Informationen und Anregungen

www.klicksafe.de

www.handysektor.de

www.jugendschutz.net

www.lmk-online.de

www.internet-beschwerdestelle.de

Jugendschutzfilterprogramme

Jugendschutz.net

Surfen-ohne-risiko.net



13. Spiele Apps – Sich informieren?

- Das digitale Spiel **“Fortnite”** zwei Spielvarianten
- Populärer ist jedoch die zweite kostenlose Variante, genannt **“Fortnite Battle Royale”**
- Spiel: Waffen und Ressourcen zu finden, um möglichst lange zu überleben
- Waffengewalt ist die einzige Handlungsoption
- Spiel selbst fließt kein Blut und es gibt keine Leichen
- Seit März 2018 wird die mobile Version des Spiels
- Freigegeben ist das Spiel "Fortnite" für Kinder ab 12 Jahren
- Empfehlung sogar zum Teil Verbraucherschutz etc. ab 14 Jahren
- Animiert dennoch das Ziel des Spiels ist, sich gegenseitig umzubringen



Bubble Witch 3 Saga

Bubble Witch 3 Saga von King.com

Bewertung im Überblick

Kinder- und Jugendschutz (Durchschnittlich)

Werbung (Schlecht)

In-App-Käufe (Durchschnittlich)

Datenschutz (Durchschnittlich)

Verbraucherinformationen (Durchschnittlich)



Kurzbeschreibung

Stella, die Hexe, braucht Hilfe, um den bösen Kater Wilbur zu besiegen. Es handelt sich hier um ein klassisches Casual Game, das die Geschicklichkeit des Spielers auf die Probe stellt: Er muss alle Blasen platzen lassen, indem er mit einer bunten Blase auf gleichfarbige Blasen schießt.

Clash of Clans

Clash of Clans von Supercell Oy

Bewertung im Überblick

Kinder- und Jugendschutz (Durchschnittlich)

Werbung (Gut)

In-App-Käufe (Durchschnittlich)

Datenschutz (Durchschnittlich)

Verbraucherinformationen (Gut)



Kurzbeschreibung

Im Strategiespiel Clash of Clans baut der Spieler in einer comichaften Fantasy-Welt ein Dorf auf, bildet Soldaten aus und zieht mit ihnen in die Schlacht gegen andere Spieler. Das Spielprinzip ist einfach und mitreißend, die Optik bunt und lustig - Clash of Clans spricht in besonderem Maß Kinder an.

Clash Royale

Clash Royale von Supercell Oy

Bewertung im Überblick

Kinder- und Jugendschutz (Schlecht)

Werbung (Gut)

In-App-Käufe (Durchschnittlich)

Datenschutz (Durchschnittlich)

Verbraucherinformationen (Durchschnittlich - iOS | Gut - Android)



Kurzbeschreibung

Clash Royale ist ein Mehrspieler-Strategiespiel in Echtzeit mit den auch bei Kindern beliebten und bekannten Charakteren aus Clash of Clans. In einzelnen Kämpfen tritt der Spieler gegen andere Mitspieler aus aller Welt an. Ziel ist es, den Gegner zu besiegen und mit Hilfe der dafür gewonnen Belohnungen seine Truppen stetig zu verbessern.

Wir erleben eine neue Mediengeneration,
aber uns Eltern/Lehrende/Fachkräfte
muss das keine Angst machen! Wir
müssen selber nur offen sein für das
Thema und unsere Kinder/Jugendlichen
gut über die möglichen Gefahren
aufklären.

Vielen Dank
Maik Peyko
TEMP Projekte
www.temp-projekte.de