

# Safesurfer – Sicher im Netz

Leitfaden für pädagogische Mitarbeiter\*innen  
im Kinder- und Jugenddorf St. Heribert



Kinder- und Jugenddorf St. Heribert



**Impressum****Herausgeber**

Kinder- und Jugenddorf St. Heribert  
 Landrat-Trimborn-Straße 66  
 42799 Leichlingen  
 www.kinderdorf-Leichlingen.de

**Verantwortlich**

Egon Graf, Kinderdorfleitung

**Projektgruppe „Safe Surfer“**

Hogeschool van Arnhem en Nijmegen (HAN)  
 Standort Nijmegen  
 Melanie Eichmann  
 Julia Heuvelmann  
 Sina Schilder  
 Karoline Schütz

**Projektbegleitung HAN**

Frank Geldmacher

© Kinder- und Jugenddorf St. Heribert

Vorabdruck im Eigenverlag, Leichlingen, November 2017

**Bankverbindung**

Kreissparkasse Köln  
 BIC: COKSDE33  
 IBAN: DE17370502990370302069

<b>Vorbemerkungen</b> .....	<b>4</b>
<b>Säulenmodell</b> .....	<b>6</b>
<b>Kapitel 1: Gesetzliche Grundlagen</b> .....	<b>8</b>
Gefahren und Straftaten im Internet .....	9
Strafbarkeit der Kinder und Jugendlichen und Haftung .....	14
Geschäftsfähigkeit .....	16
Jugendmedienschutz .....	17
<b>Kapitel 2: Pädagogische Grundlagen</b> .....	<b>18</b>
Entwicklungspsychologische Erkenntnisse .....	18
Neurowissenschaftliche Erkenntnisse .....	22
Pro und Contra Smartphone-Nutzung .....	25
<b>Kapitel 3: Prävention</b> .....	<b>27</b>
<b>Kapitel 4: Präventionsspiel #OnFassbar</b> .....	<b>31</b>
Spielkategorisierung .....	32
<b>Kapitel 5: Einheitlicher Internetvertrag</b> .....	<b>35</b>
<b>Kapitel 6: Gruppen-PC</b> .....	<b>39</b>
<b>Kapitel 7: Eigenes Smartphone, Eigener PC</b> .....	<b>41</b>
<b>Kapitel 8: Arbeitsgruppe Medien</b> .....	<b>42</b>
<b>Kapitel 9: Qualitätskriterien für das Produkt</b> .....	<b>43</b>
<b>Literaturverzeichnis</b> .....	<b>51</b>
<b>Vertrag Internetnutzung</b> .....	<b>53</b>

## „Vorsicht ist besser als Nachsicht. Leichtsinn im Netz bringt nur Nachteile.“

### Vorbemerkungen

Das Kinder- und Jugenddorf St. Heribert legt mit dieser Schrift erstmals eine Handreichung für ein sichereres Verhalten im Internet vor.

Von Februar bis Juni 2017 bearbeitete eine vierköpfige Projektgruppe der Hochschule Arnheim und Nimwegen (HAN-NL) die Thematik der neuen Medien. Ausgangspunkt dabei ist die feststellbare gestiegene, teils exzessive, Smartphone- und Internetnutzung der Kinder und Jugendlichen. Seitens des Kinder- und Jugenddorfes wurde darauf bereits mit unterschiedlichen Maßnahmen (kontrollierend, unterstützend und reglementierend) reagiert.

Eine durchgängige und handlungsführende Aufklärungsarbeit über den verantwortungsbewussten Umgang mit diesen Medien war dennoch bisher im Kinder- und Jugenddorf nur teilweise vorhanden. Die Präventionsarbeit erfolgte daher eher anlassbezogen bzw. wurde an unterschiedliche Präventionskräfte anderer Träger im Rahmen einer einrichtungsübergreifenden Vernetzung als Auftrag weiter gegeben.

Aber – Smartphone und Internet gehören natürlich bei den im Kinder- und Jugenddorf lebenden Kindern zum Alltag. So sind Jugendliche weiterführender Schulen mit Laptops ausgestattet, eine Lehrkraft steht in der Einrichtung Kindern und Jugendlichen zur Unterstützung zur Verfügung, Kinder und Jugendliche bringen bereits bei der Aufnahme Smartphone und Tablet von zu Hause mit. Dennoch nahm die Thematik in der Gesamtheit, als Auftrag präventiver Maßnahmen, bislang in unserer Pädagogik noch eine eher untergeordnete Rolle ein.

Eingebettet in die „Alltagspädagogik“ suchte sich „die mediale Situation“ die Form der Aktion oder Reaktion, die angemessen schien. So sind die pädagogischen Mitarbeiter\*innen häufig der Meinung, dass die Jugendlichen das Internet eher leichtgläubig und naiv nutzen.

Dabei haben die Jugendlichen entsprechendes Wissen und kennen die Gefahren, denen sie beim Surfen im Netz ausgesetzt sind, beziehen diese aber nicht auf sich. Sie sind davon überzeugt, dass ihnen nichts passieren kann, sie die Situation und das Medium beherrschen. Sie sehen ihr Internetverhalten nicht als problematisch an. Für sie gehört die Nutzung von Smartphone zur Normalität. Sie empfinden es interessant, über das Smartphone Kontakt zu Freunden zu halten und neue Menschen kennenzulernen. Die Verbote der Handynutzung (als Schutz gedacht) können die Jugendlichen daher oft nicht nachvollziehen. Oft fehlt auch die offene Kommunikation über die Thematik. Dabei reagieren pädagogischen Mitarbeiter\*innen in den Wohngruppen sehr unterschiedlich und auf unterschiedlichem Wissensstand, geprägt durch eigene Sozialisationserfahrungen, die oft noch aus einer „früheren, analogen Weltsicht“ stammen. Auch bei den Kindern und Jugendlichen konnten wir deutliche Unterschiede sowohl im Wissen wie im Umgang mit dem Medium feststellen.

Als sichtbare Ergebnisse der stattfindenden Auseinandersetzung mit der Thematik im Kinder- und Jugenddorf gab es in der pädagogischen Arbeit den Internetvertrag inklusive rechtlicher Belehrungen, soweit diese verfügbar waren bzw. vorlagen. Dies diente aber eher zur Absicherung der pädagogischen Mitarbeiter\*innen.

Die Projektgruppe hatte daher mit als Auftrag, bestehende präventive Maßnahmen aufzugreifen und anhand eigener Untersuchungen im Kinder- und Jugenddorf eine Handreichung zu entwickeln. So sollte durch das Erfassen der Problematik, der Aufarbeitung für die Wohngruppen eine einheitliche Information der Mitarbeiter\*innen hergestellt werden, die auch die Kinder und Jugendlichen mit einschließt.

Der vorliegende Leitfaden „Sicher im Netz“ ist das Ergebnis dieses Projektes und richtet sich an alle pädagogischen Mitarbeiter\*innen, ebenso in Teilen an die betreuten Bewohner\*innen des Kinder- und Jugenddorfes St. Heribert. Die Teile „Rechtliche Belehrungen“, das Präventionsspiel „#onFassbar“ und der beiderseitig wirkende „Internetvertrag“, sprechen alle an und können sowohl von Bewohner\*innen und Mitarbeiter\*innen je nach Situation unterschiedlich genutzt werden.

Die direkte Ansprache der pädagogischen Mitarbeiter\*innen und der Bewohner\*innen im Leitfaden ist gewollt und unterstreicht die Notwendigkeit der Auseinandersetzung mit der Thematik.

*Egon Graf (Kinderdorfleiter)*

## Säulenmodell der Projektgruppe

Das Produkt setzt sich zusammen aus:

- ▶ dem vorliegenden Leitfaden
- ▶ dem Spiel #OnFassbar und einer in Planung stehenden Arbeitsgruppe Medien
- ▶ einem Qualitätssicherungs-System zur Nachhaltigkeit des Produkts

Zur Schaffung von Übersichtlichkeit wird das Produkt (synonym verwendet: Leitfaden) nachfolgend anhand eines Säulenmodells dargestellt.

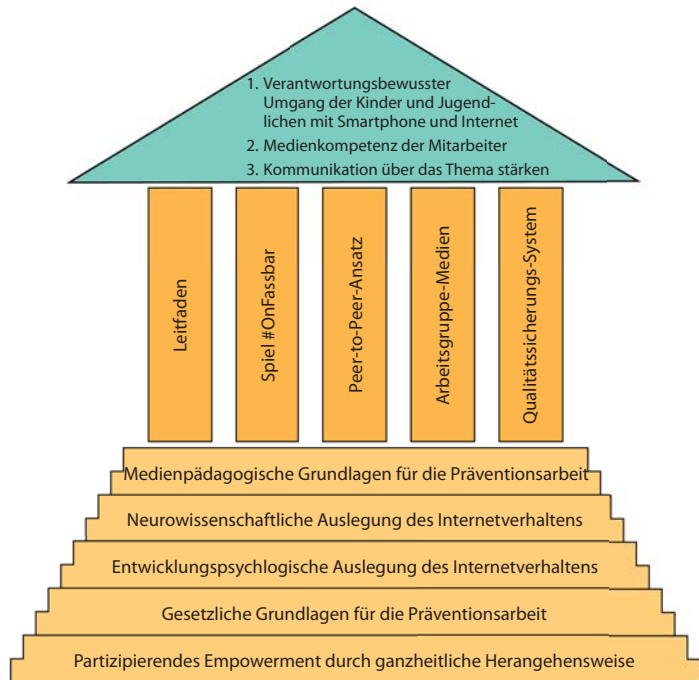


Abbildung 1: Aufbau des Produkts

Die Fundamente gelten als Grundlagen des Produkts, die Säulen bilden die einzelnen Bestandteile und das Dach des Modells zeigt die Zielsetzung des Produkts auf.

Es sind dies im einzelnen:

- ▶ entwicklungspsychologische und neurowissenschaftliche Erkenntnisse zur Erklärung der Bedeutung der Internetnutzung sowie des Verhaltens von Kindern und Jugendlichen im Internet und die hieraus resultierende Wichtigkeit unterstützender Präventionsmaßnahmen.
- ▶ gesetzliche Grundlagen, die den Mitarbeiter\*innen gewisse Grenzen der Jugendlichen im Internet deutlich machen und einen rechtlichen Übersichtsrahmen für die Präventionsarbeit schaffen.
- ▶ medienpädagogische Ansätze in Form präventiver Maßnahmen sowie zur Zielerreichung explizit eingesetzte Methoden, darunter Empowerment und ganzheitliche Pädagogik.
- ▶ der gesamtpartizipierende Einbezug der Mitarbeiter\*innen sowie der Kinder und Jugendlichen.

Eine weitere, in alle Produktunterteile integrierte, Säule ist der Peer-to-Peer-Ansatz. Wie dieser Form annimmt wird im Leitfaden grundlegend erläutert.

Zielsetzung ist das Erreichen eines verantwortungsbewussten Umgangs der Kinder und Jugendlichen mit Smartphone und Internet. Das Produkt reagiert damit auf Ihren Wunsch nach geeigneten Präventionsmaßnahmen zum Thema Smartphone, Internet und soziale Medien in der Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen. Es zielt ab auf die Stärkung Ihrer Medienkompetenz, welches den Wunsch der Kinder und Jugendlichen ausdrückt, dass Sie Interesse an der Nutzung von Smartphone und Internet zeigen. Die gemeinsame Nutzung ist ein weiteres angestrebtes Ziel die Kommunikationsstärkung zwischen den Kindern und Jugendlichen. Die Kommunikation soll vor allem im Hinblick auf die Nutzung von Smartphone und Internet offener gestaltet werden, sodass Sie Medienkompetenz von den Kindern erlernen können und die Kinder und Jugendlichen von Ihnen eine verantwortungsvolle Haltung im Umgang mit Smartphone und Internet vorgelebt bekommen. Insgesamt erhält das Thema einen hohen Stellenwert durch eine offen kreierte Ansprache.

Das erste Kapitel des Leitfadens bezieht sich auf die gesetzlichen Grundlagen der Internetnutzung und verschafft einen Überblick über im Internet relevante Rechte und Strafen. (Stand: November 2017).

(Zusätzlich erhalten Sie eine Absicherung in der Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen durch das Kenntlichmachen der Nutzungsbedingungen häufig verwendeter sozialer Medien.)

Kapitel zwei verdeutlicht neurowissenschaftliche und entwicklungspsychologische Erkenntnisse der Entwicklungsphase Adoleszenz, um die Internetnutzung und das Internetverhalten der Kinder und Jugendlichen deutlich zu erklären und Aufschluss über die Wichtigkeit des Unterstützens einer Identitätsbildung von Jugendlichen zu geben. Die Thematik digitaler Medien spricht vor allem eine Identitätsbildung im Internet an, welche Voraussetzung ist für eine verantwortungsbewusste Haltung in der Nutzung von Smartphone und Internet.

Das dritte Kapitel beschäftigt sich mit den medienpädagogischen Grundlagen des Produkts sowie der Relevanz von Präventionsarbeit.

Kapitel vier umfasst eine Spielanleitung inklusive der pädagogischen Zielsetzungen zum Präventionsspiel #OnFassbar. Das Präventionsspiel ist als eigenständige Broschüre zum Leitfaden herausgegeben worden.

Kapitel fünf, sechs und sieben bieten Regeln in der Nutzung von Internet, Gruppen-PC, eigenem Handy und PC und schaffen Ihnen hiermit eine Orientierungshilfe für ein einheitliches Handeln.

Das achte Kapitel beschreibt die Planung der Arbeitsgruppe Medien als Instanz zur Schaffung von Nachhaltigkeit des Produktes. Aufgabe dieses Produktbestandteils wird vor allem die Weiterentwicklung des Produkts sowie das stetige Messen dessen Qualität sein.



Der Leitfaden dient ausdrücklich nur als Orientierungshilfe und soll Sie nicht verpflichten, ihr gesamtes Handeln streng nach den Regeln des Leitfadens auszurichten. Somit bleiben weiterhin ein Freiraum bei der Gestaltung der pädagogischen Interventionen und ein situationsabhängiges Agieren möglich.

## Kapitel 1: Gesetzliche Grundlagen

Da Sie in der alltäglichen Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen durchgehend mit der Nutzung der Medien Smartphone und Laptop konfrontiert werden, ist es sicherlich von Nutzen, dass wichtige gesetzliche Grundlagen, das (Fehl-) Verhalten im Internet und Ihren diesbezüglichen Umgang betreffend, hier noch einmal gesammelt aufzufinden sind.



An dieser Stelle soll deutlich gemacht werden, dass dies der Informationsstand von Juli 2017 ist. Es ist möglich, dass sich im Laufe der Zeit Änderungen ergeben können. Weiterhin ist wichtig zu sagen, dass dieses Kapitel nur einen Überblick über die vorhandenen gesetzlichen Grundlagen geben soll. Dieses Kapitel ist keine rechtlich standhafte Ausarbeitung.

Die Grundlage für nachfolgend aufgeführte Gefahren und hieraus resultierende Straftaten im Internet ist in Artikel 1 und 2 des Grundgesetzes zu finden. Das Internet ist eine Ausgestaltung einer menschlichen Gemeinschaft. Auch in diesem Rahmen müssen stets die Würde, Rechte und Freiheit eines jeden Menschen gewahrt werden.

### Art. 1 Abs. 1, 2 GG

- (1) Die Würde des Menschen ist unantastbar. Sie zu achten und zu schützen ist Verpflichtung aller staatlichen Gewalt.
- (2) Das deutsche Volk bekennt sich darum zu unverletzlichen und unveräußerlichen Menschenrechten als Grundlage jeder menschlichen Gemeinschaft, des Friedens und der Gerechtigkeit in der Welt.

### Art. 2 GG

- (1) Jeder hat das Recht auf die freie Entfaltung seiner Persönlichkeit, soweit er nicht die Rechte anderer verletzt und nicht gegen die verfassungsmäßige Ordnung oder das Sittengesetz verstößt.
- (2) Jeder hat das Recht auf Leben und körperliche Unversehrtheit. Die Freiheit der Person ist unverletzlich. In diese Rechte darf nur auf Grund eines Gesetzes eingegriffen werden.

## Gefahren und Straftaten im Internet

Die hier aufgeführten Gefahren und Straftaten sind lediglich solche, welche direkten oder indirekten Bezug zu der Internetnutzung der Kinder und Jugendlichen haben.

### Persönlichkeits- und Urheberrecht

#### §22 KunstUrhG Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie

Bildnisse dürfen nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden. Die Einwilligung gilt im Zweifel als erteilt, wenn der Abgebildete dafür, daß er sich abbilden ließ, eine Entlohnung erhielt. Nach dem Tode des Abgebildeten bedarf es bis zum Ablaufe von 10 Jahren der Einwilligung der Angehörigen des Abgebildeten. Angehörige im Sinne dieses Gesetzes sind der überlebende Ehegatte oder Lebenspartner und die Kinder des Abgebildeten und, wenn weder ein Ehegatte oder Lebenspartner noch Kinder vorhanden sind, die Eltern des Abgebildeten.

#### §33 KunstUrhG Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie

- (1) Mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer entgegen den §§ 22, 23 ein Bildnis verbreitet oder öffentlich zur Schau stellt.
- (2) Die Tat wird nur auf Antrag verfolgt.

#### §106 UrhG Unerlaubte Verwertung urheberrechtlich geschützter Werke

- (1) Wer in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen ohne Einwilligung des Berechtigten ein Werk oder eine Bearbeitung oder Umgestaltung eines Werkes vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.
- (2) Der Versuch ist strafbar.

#### §201 StGB Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes

- (1) Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer unbefug
  1. das nichtöffentlich gesprochene Wort eines anderen auf einen Tonträger aufnimmt oder
  2. eine so hergestellte Aufnahme gebraucht oder einem Dritten zugänglich macht.
- (2) Ebenso wird bestraft, wer unbefug
  1. das nicht zu seiner Kenntnis bestimmte nichtöffentlich gesprochene Wort eines anderen mit einem Abhörgerät abhört oder
  2. das nach Absatz 1 Nr. 1 aufgenommene oder nach Absatz 2 Nr. 1 abgehörte nicht öffentlich gesprochene Wort eines anderen im Wortlaut oder seinem wesentlichen Inhalt nach öffentlich mitteilt.

Die Tat nach Satz 1 Nr. 2 ist nur strafbar, wenn die öffentliche Mitteilung geeignet ist, berechnete Interessen eines anderen zu beeinträchtigen. Sie ist nicht rechtswidrig, wenn die öffentliche Mitteilung zur Wahrnehmung überragender öffentlicher Interessen gemacht wird.

- (3) Mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer als Amtsträger oder als für den öffentlichen Dienst besonders Verpflichteter die Vertraulichkeit des Wortes verletzt (Absätze 1 und 2).
- (4) Der Versuch ist strafbar.
- (5) Die Tonträger und Abhörgeräte, die der Täter oder Teilnehmer verwendet hat, können eingezogen werden. § 74a ist anzuwenden.

### §201a StGB Verletzung des höchstpersönlichen Lebensraums durch Bildaufnahmen

- (1) Mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer
  1. von einer anderen Person, die sich in einer Wohnung oder einem gegen Einblick besonders geschützten Raum befindet, unbefugt eine Bildaufnahme herstellt oder überträgt und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt,
  2. eine Bildaufnahme, die die Hilflosigkeit einer anderen Person zur Schau stellt, unbefugt herstellt oder überträgt und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt,
  3. eine durch eine Tat nach den Nummern 1 oder 2 hergestellte Bildaufnahme gebraucht oder einer dritten Person zugänglich macht oder
  4. eine befugt hergestellte Bildaufnahme der in den Nummern 1 oder 2 bezeichneten Art wissentlich unbefugt einer dritten Person zugänglich macht und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt.
- (2) Ebenso wird bestraft, wer unbefugt von einer anderen Person eine Bildaufnahme, die geeignet ist, dem Ansehen der abgebildeten Person erheblich zu schaden, einer dritten Person zugänglich macht.
- (3) Mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer eine Bildaufnahme, die die Nacktheit einer anderen Person unter achtzehn Jahren zum Gegenstand hat,
  1. herstellt oder anbietet, um sie einer dritten Person gegen Entgelt zu verschaffen, oder
  2. sich oder einer dritten Person gegen Entgelt verschafft.
- (4) Absatz 1 Nummer 2, auch in Verbindung mit Absatz 1 Nummer 3 oder Nummer 4, Absatz 2 und 3 gelten nicht für Handlungen, die in Wahrnehmung überwiegender berechtigter Interessen erfolgen, namentlich der Kunst oder der Wissenschaft, der Forschung oder der Lehre, der Berichterstattung über Vorgänge des Zeitgeschehens oder der Geschichte oder ähnlichen Zwecken dienen.
- (5) Die Bildträger sowie Bildaufnahmegeräte oder andere technische Mittel, die der Täter oder Teilnehmer verwendet hat, können eingezogen werden. § 74a ist anzuwenden.

### §202a StGB Ausspähen von Daten

- (1) Wer unbefugt sich oder einem anderen Zugang zu Daten, die nicht für ihn bestimmt und die gegen unberechtigten Zugang besonders gesichert sind, unter Überwindung der Zugangssicherung verschafft, wird mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.
- (2) Daten im Sinne des Absatzes 1 sind nur solche, die elektronisch, magnetisch oder sonst nicht unmittelbar wahrnehmbar gespeichert sind oder übermittelt werden.

## Verbotene Inhalte im Internet

### §130 Abs. 1 StGB Volksverhetzung

- (1) Wer in einer Weise, die geeignet ist, den öffentlichen Frieden zu stören
  1. gegen eine nationale, rassische, religiöse oder durch ihre ethnische Herkunft bestimmte Gruppe, gegen Teile der Bevölkerung oder gegen einen Einzelnen wegen seiner Zugehörigkeit zu einer vorbezeichneten Gruppe oder zu einem Teil der Bevölkerung zum Hass aufstachelt, zu Gewalt- oder Willkürmaßnahmen auffordert oder
  2. die Menschenwürde anderer dadurch angreift, dass er eine vorbezeichnete Gruppe, Teile der Bevölkerung oder einen Einzelnen wegen seiner Zugehörigkeit zu einer vorbezeichneten Gruppe oder zu einem Teil der Bevölkerung beschimpft, böswillig verächtlich macht oder verleumdet, wird mit Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren bestraft.

### §131 Abs. 1 StGB Gewaltdarstellung

- (1) Mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer
  1. eine Schrift, die grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildert, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt,
    - a) verbreitet oder der Öffentlichkeit zugänglich macht,
    - b) einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht oder
  2. einen in Nummer 1 bezeichneten Inhalt mittels Rundfunk oder Telemedien
    - a) einer Person unter achtzehn Jahren oder
    - b) der Öffentlichkeit zugänglich macht oder
  3. eine Schrift des in Nummer 1 bezeichneten Inhalts herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält, anbietet, bewirbt oder es unternimmt, diese Schrift ein- oder auszuführen, um sie oder aus ihr gewonnene Stücke im Sinne der Nummer 1 Buchstabe a oder b oder der Nummer 2 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen.

### §184 Abs. 1 StGB Verbreitung pornographischer Schriften

- (1) Wer eine pornographische Schrift
  1. einer Person unter achtzehn Jahren anbietet, überlässt oder zugänglich macht,
  2. an einem Ort, der Personen unter achtzehn Jahren zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, zugänglich macht,
  3. im Einzelhandel außerhalb von Geschäftsräumen, in Kiosken oder anderen Verkaufsstellen, die der Kunde nicht zu betreten pflegt, im Versandhandel oder in gewerblichen Leihbüchereien oder Lesezirkeln einem anderen anbietet oder überlässt,

- 3a. im Wege gewerblicher Vermietung oder vergleichbarer gewerblicher Gewährung des Gebrauchs, ausgenommen in Ladengeschäften, die Personen unter achtzehn Jahren nicht zugänglich sind und von ihnen nicht eingesehen werden können, einem anderen anbietet oder überlässt,
4. im Wege des Versandhandels einzuführen unternimmt,
5. öffentlich an einem Ort, der Personen unter achtzehn Jahren zugänglich ist oder von ihnen eingesehen werden kann, oder durch Verbreiten von Schriften außerhalb des Geschäftsverkehrs mit dem einschlägigen Handel anbietet oder bewirbt,
6. an einen anderen gelangen lässt, ohne von diesem hierzu aufgefordert zu sein
7. in einer öffentlichen Filmvorführung gegen ein Entgelt zeigt, das ganz oder überwiegend für diese Vorführung verlangt wird,
8. herstellt, bezieht, liefert, vorrätig hält oder einzuführen unternimmt, um sie oder aus ihr gewonnene Stücke im Sinne der Nummern 1 bis 7 zu verwenden oder einer anderen Person eine solche Verwendung zu ermöglichen, oder
9. auszuführen unternimmt, um sie oder aus ihr gewonnene Stücke im Ausland unter Verstoß gegen die dort geltenden Strafvorschriften zu verbreiten oder der Öffentlichkeit zugänglich zu machen oder eine solche Verwendung zu ermöglichen, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.

#### §184 i Sexuelle Belästigung

- (1) Wer eine andere Person in sexuell bestimmter Weise körperlich berührt und dadurch belästigt, wird mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft, wenn nicht die Tat in anderen Vorschriften mit schwererer Strafe bedroht ist.
- (2) In besonders schweren Fällen ist die Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren. Ein besonders schwerer Fall liegt in der Regel vor, wenn die Tat von mehreren gemeinschaftlich begangen wird.
- (3) Die Tat wird nur auf Antrag verfolgt, es sei denn, dass die Strafverfolgungsbehörde wegen des besonderen öffentlichen Interesses an der Strafverfolgung ein Einschreiten von Amts wegen für geboten hält.

#### §185 StGB Beleidigung

Die Beleidigung wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe und, wenn die Beleidigung mittels einer Tätlichkeit begangen wird, mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

#### §186 StGB Üble Nachrede

Wer in Beziehung auf einen anderen eine Tatsache behauptet oder verbreitet, welche denselben verächtlich zu machen oder in der öffentlichen Meinung herabzuwürdigen geeignet ist, wird, wenn nicht diese Tatsache erweislich wahr ist, mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe und, wenn die Tat öffentlich oder durch Verbreiten von Schriften (§ 11 Abs. 3) begangen ist, mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

#### §187 StGB Verleumdung

Wer wider besseres Wissen in Beziehung auf einen anderen eine unwahre Tatsache behauptet oder verbreitet, welche denselben verächtlich zu machen oder in der öffentlichen Meinung herabzuwürdigen oder dessen Kredit zu gefährden geeignet ist, wird mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe und, wenn die Tat öffentlich, in einer Versammlung oder durch Verbreiten von Schriften begangen ist, mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

#### §238 StGB Nachstellung

- (1) Mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer einer anderen Person in einer Weise unbefugt nachstellt, die geeignet ist, deren Lebensgestaltung schwerwiegend zu beeinträchtigen, indem er beharrlich
  1. die räumliche Nähe dieser Person aufsucht,
  2. unter Verwendung von Telekommunikationsmitteln oder sonstigen Mitteln der Kommunikation oder über Dritte Kontakt zu dieser Person herzustellen versucht,
  3. unter missbräuchlicher Verwendung von personenbezogenen Daten dieser Person
    - a) Bestellungen von Waren oder Dienstleistungen für sie aufgibt oder
    - b) Dritte veranlasst, Kontakt mit ihr aufzunehmen, oder
  4. oder Freiheit ihrer selbst, eines ihrer Angehörigen oder einer anderen ihr nahestehenden Person bedroht oder
  5. eine andere vergleichbare Handlung vornimmt.
- (2) Auf Freiheitsstrafe von drei Monaten bis zu fünf Jahren ist zu erkennen, wenn der Täter das Opfer, einen Angehörigen des Opfers oder eine andere dem Opfer nahe stehende Person durch die Tat in die Gefahr des Todes oder einer schweren Gesundheitsschädigung bringt.
- (3) Verursacht der Täter durch die Tat den Tod des Opfers, eines Angehörigen des Opfers oder einer anderen dem Opfer nahe stehenden Person, so ist die Strafe Freiheitsstrafe von einem Jahr bis zu zehn Jahren.
- (4) In den Fällen des Absatzes 1 wird die Tat nur auf Antrag verfolgt, es sei denn, dass die Strafverfolgungsbehörde wegen des besonderen öffentlichen Interesses an der Strafverfolgung ein Einschreiten von Amts wegen für geboten hält.

#### §241 StGB Bedrohung

- (1) Wer einen Menschen mit der Begehung eines gegen ihn oder eine ihm nahestehende Person gerichteten Verbrechens bedroht, wird mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bestraft.
- (2) Ebenso wird bestraft, wer wider besseres Wissen einem Menschen vortäuscht, daß die Verwirklichung eines gegen ihn oder eine ihm nahestehende Person gerichteten Verbrechens bevorstehe.

**§263 Abs. 1, 2 StGB Betrug**

- (1) Wer in der Absicht, sich oder einem Dritten einen rechtswidrigen Vermögensvorteil zu verschaffen, das Vermögen eines anderen dadurch beschädigt, dass er durch Vorspiegelung falscher oder durch Entstellung oder Unterdrückung wahrer Tatsachen einen Irrtum erregt oder unterhält, wird mit Freiheitsstrafe von bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.
- (2) Der Versuch ist strafbar.

**Strafbarkeit der Kinder und Jugendlichen und Haftung**

Im Jugendschutzgesetz nach dem **SGB VIII § 7** ist

- eine Person Kind, wenn es noch nicht 14 Jahre alt ist.
- eine Person Jugendlicher, wenn es 14 Jahre alt aber noch nicht 18 Jahre ist.

Unter 14 Jahren ist kein Kind strafmündig, dies besagt **§ 19 im Strafgesetzbuch (StGB)**.

In diesem Fall greift §823 des BGB, der besagt, dass die aufsichtspflichtigen Personen haften.

Darunter fallen auch Sie als pädagogische Mitarbeiter\*innen im Kinder- und Jugenddorf.

- (1) Wer kraft Gesetzes zur Führung der Aufsicht über eine Person verpflichtet ist, die wegen Minderjährigkeit oder wegen ihres geistigen oder körperlichen Zustands der Beaufsichtigung bedarf, ist zum Ersatz des Schadens verpflichtet, den diese Person einem Dritten widerrechtlich zufügt. Die Ersatzpflicht tritt nicht ein, wenn er seiner Aufsichtspflicht genügt oder wenn der Schaden auch bei gehöriger Aufsichtsführung entstanden sein würde.
- (2) Die gleiche Verantwortlichkeit trifft denjenigen, welcher die Führung der Aufsicht durch Vertrag übernimmt.

Wenn ein Jugendlicher eine Straftat begeht, tritt das Jugendgerichtsgesetz (**JGG §1**) in Kraft:

- (1) Dieses Gesetz gilt, wenn ein Jugendlicher oder ein Heranwachsender eine Verfehlung begeht, die nach den allgemeinen Vorschriften mit Strafe bedroht ist.
- (2) Jugendlicher ist, wer zurzeit der Tat vierzehn, aber noch nicht achtzehn, Heranwachsender, wer zur Zeit der Tat achtzehn, aber noch nicht einundzwanzig Jahre alt ist.

Die Strafen des Jugendgerichtsgesetzes arbeiten mit Erziehungsmaßnahmen und Zuchtmitteln. **§ 5 des JGG** beschäftigt sich mit den Erziehungsmaßnahmen, die auferlegt werden können.

- (1) Aus Anlaß der Straftat eines Jugendlichen können Erziehungsmaßnahmen angeordnet werden.
- (2) Die Straftat eines Jugendlichen wird mit Zuchtmitteln oder mit Jugendstrafe geahndet, wenn Erziehungsmaßnahmen nicht ausreichen.
- (3) Von Zuchtmitteln und Jugendstrafe wird abgesehen, wenn die Unterbringung in einem psychiatrischen Krankenhaus oder einer Entziehungsanstalt die Ahndung durch den Richter entbehrlich macht.

**§ 13 des JGG** befasst sich mit den „Arten und Anwendung“ des Gesetzes in Form von Zuchtmitteln:

- (1) Der Richter ahndet die Straftat mit Zuchtmitteln, wenn Jugendstrafe nicht geboten ist, dem Jugendlichen aber eindringlich zum Bewusstsein gebracht werden muss, dass er für das von ihm begangene Unrecht einzustehen hat.
- (2) Zuchtmittel sind
  1. die Verwarnung,
  2. die Erteilung von Auflagen,
  3. der Jugendarrest.
- (3) Zuchtmittel haben nicht die Rechtswirkungen einer Strafe.

Wenn sowohl Erziehungsmaßnahmen als auch Zuchtmittel keine Wirkung zeigen, wird die Jugendstrafe nach **§17 des JGG** angewendet.

- (1) Die Jugendstrafe ist Freiheitsentzug in einer für ihren Vollzug vorgesehenen Einrichtung.
- (2) Der Richter verhängt Jugendstrafe, wenn wegen der schädlichen Neigungen des Jugendlichen, die in der Tat hervorgetreten sind, Erziehungsmaßnahmen oder Zuchtmittel zur Erziehung nicht ausreichen oder wenn wegen der Schwere der Schuld Strafe erforderlich ist.



## Geschäftsfähigkeit

In Bezug auf das Erwerben neuer Apps oder weiterer käuflicher Dinge ist ein zu beachtender Aspekt die Geschäftsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen. Aber auch der Erwerb von Artikeln im Rahmen einer Geschäftsunfähigkeit ist nicht unbedingt nichtig. Nachfolgend können Sie erfahren, welche Käufe geschäftsunfähiger Kinder rechtmäßig sind und welche von Ihnen widerrufen werden können.

**§ 104 im BGB** legt fest, welche Personen geschäftsunfähig sind.

Geschäftsunfähig ist:

1. wer nicht das siebente Lebensjahr vollendet hat,
2. wer sich in einem die freie Willensbestimmung ausschließenden Zustand krankhafter Störung der Geistestätigkeit befindet, sofern nicht der Zustand seiner Natur nach ein vorübergehender ist.

Ab dem Alter von sieben Jahren sind Minderjährige eingeschränkt geschäftsfähig und können kleine Käufe tätigen, die dem sogenannten Taschengeldparagraph unterliegen.

### § 110 BGB Bewirken der Leistung mit eigenen Mitteln

Ein von dem Minderjährigen ohne Zustimmung des gesetzlichen Vertreters geschlossener Vertrag gilt als von Anfang an wirksam, wenn der Minderjährige die vertragsmäßige Leistung mit Mitteln bewirkt, die ihm zu diesem Zweck oder zur freien Verfügung von dem Vertreter oder mit dessen Zustimmung von einem Dritten überlassen worden sind.

Dieses Gesetz besagt also, dass eingeschränkt geschäftsfähige Menschen Käufe tätigen können, solange sie diesen Kauf aus eigenen Mitteln zahlen können, sodass sich Kinder und Jugendliche nur Dinge kaufen sollten, die sie sich durch ihr Taschengeld leisten können, außer der Sorgeberechtigte stimmt diesem Kauf nicht zu. Ein Kauf auf Raten oder ein Handyvertrag gehört nicht zum Taschengeldparagraph!

Wenn Jugendliche illegale Musikdownloads tätigen und diese zum Beispiel für andere im Internet zur Verfügung stellen (Filesharing), sind die Eltern/Sorgeberechtigten in der Haftungspflicht – aber nur, wenn sie die Kinder und Jugendlichen vorher nicht aufgeklärt haben. Dies besagt ein richtungsweisendes Urteil des Bundesgerichtshofes aus dem Jahr 2012, das sogenannte „Morpheus-Urteil“ (Deutsche Anwaltauskunft, 2017).

Bei einem im März 2017 erlassenen Urteil des BGH ist es jedoch so, dass Eltern volljähriger Kinder nun Schadensersatz zahlen müssen im Falle eines illegalen Musikdownloads, weil sie den Namen ihres volljährigen Kindes nicht preisgeben wollten. „In solchen Fällen wiege das Eigentums- und Urheberrecht schwerer als der Schutz der Familie, entschied der Bundesgerichtshof“ (Zeitonline, 2017).

Kinder und Jugendliche, die sich nun im Apple-Store oder im Google-Play-Store anmelden möchten, um eine App zu downloaden müssen mindestens 13 Jahre alt sein. Zusätzlich ist es in den Nutzungsbedingungen vorgeschrieben, dass diese gemeinsam mit Eltern und Kind angesehen werden müssen und das Kind diese auch verstehen muss (Google, 2017a).

Google sagt dazu in den Nutzungsbedingungen:

Sie sind zwischen 13 und 17 Jahre alt und erstellen ein Google Payments-Konto zu dem alleinigen und eingeschränkten Zweck der Einlösung eines Google Play- Geschenkkartenwerts für ausgewählte Artikel, die Sie bei Google Play erwerben dürfen. Dies unterliegt der Einhaltung geltender Gesetze sowie dem Ermessen von Google (Google, 2017b).

Apple/ iTunes schreibt in den Nutzungsbedingungen:

Sie müssen mindestens 13 Jahre alt sein (oder ein entsprechendes Mindestalter in Ihrem Heimatland, wie bei Ihrer Registrierung angegeben, haben), um eine Apple-ID zu erstellen und unsere Dienste zu nutzen. Apple-ID's können für Personen, die dieses Alter noch nicht erreicht haben, von einem Elternteil oder einem Erziehungsberechtigten über die Funktion Familienfreigabe oder von einer anerkannten Bildungseinrichtung erstellt werden (Apple, 2016).

## Jugendmedienschutz

Besonders zu beachten ist der Jugendmedienschutz im Internet, da keine Prüfstelle existiert, die Altersfreigaben für Internetseiten festlegt.

Die deutschen Internetseitenbetreiber werden von der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) zur Selbstverpflichtung angeregt. Die Kontrolle erfolgt auch durch den KJM. Hierbei werden Computer und Smartphones in den Gesetzestexten auch „Telemedien“ genannt.

„Die Regelungen zum Jugendmedienschutz in den Telemedien finden sich im Jugendmedienschutz Staatsvertrag der Länder. Als Institutionen der Selbstkontrolle handeln u.a. die FSK.online und USK.online sowie die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia Dienste- Anbieter (FSM)“ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2016).

### Altersgrenzen der gängigsten Sozialen Netzwerke

Facebook	13 Jahre
Instagram	13 Jahre
WhatsApp	13 Jahre
Snapchat	13 Jahre
YouTube	13 Jahre
Twitter	Keine Altersbeschränkung



### Achtung: Veränderungen ab dem Jahr 2018

Eine sich in der Umsetzung befindliche EU-Datenschutzreform plant, die Altersgrenze von vielen Social-Media-Apps auf die Stufe von 16 Jahre heraufzusetzen. Dies soll bis zu dem Jahr 2018 geschehen

## Kapitel 2: Pädagogische Grundlagen

Eine Vielzahl von Menschen nutzt digitale Medien und insbesondere Soziale Netzwerke. Die bekanntesten Plattformen sind WhatsApp, Facebook, Instagram, Snapchat, YouTube und Twitter. Hier kann man auf Menschen aller Altersklassen stoßen und mit diesen in Kontakt treten. Was aber macht digitale Medien speziell für Jugendliche so interessant? Zur Beantwortung dieser Frage wird nachfolgend die Smartphone- und Internetnutzung von Jugendlichen anhand entwicklungspsychologischer und neurowissenschaftlicher Erkenntnisse betrachtet.

### Entwicklungspsychologische Erkenntnisse

Um nachzuvollziehen, warum die Jugendlichen so viel Zeit mit digitalen Medien verbringen und warum es so wichtig ist, diese als Mitarbeiter\*in des Sozialwesens als kulturelle Ressource anzusehen, muss man wissen, dass sie für die Jugendlichen ein Mittel zur Zielerreichung und Bedürfnisbefriedigung darstellen. Das Bestehen von Bedürfnissen ist allen Menschen gemeinsam und wird in der Bedürfnispyramide nach Maslow dargelegt.

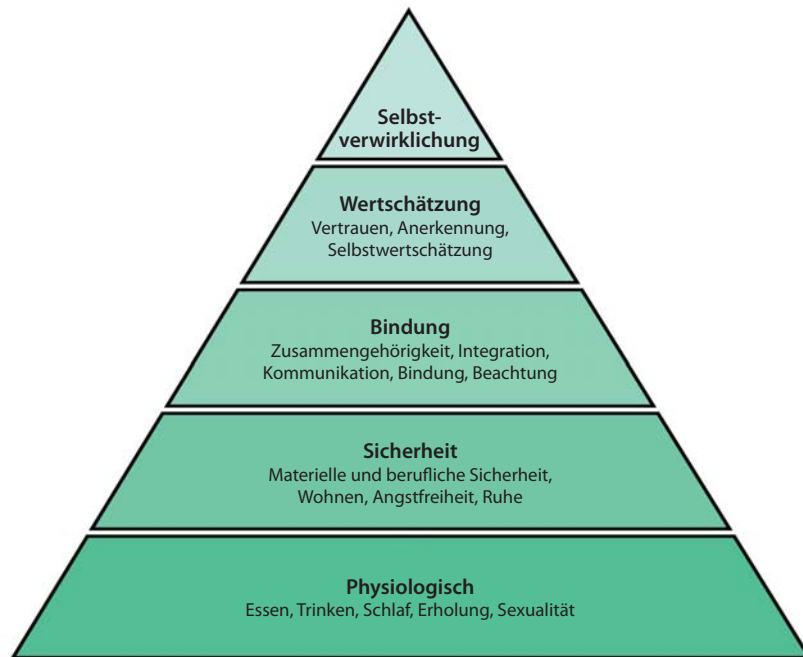


Abbildung 2: Bedürfnispyramide nach Maslow

Zum Ausdruck kommen die Bedürfnisse hierarchisch von unten nach oben: „Wenn biologische Bedürfnisse nach Befriedigung drängen, hängen andere Bedürfnisse in der Warteschleife, und es ist sehr unwahrscheinlich, dass sie Ihre Handlungen beeinflussen“ (Gerrig & Zimbardo, 2008, S. 421).

Wird die Internetnutzung der Jugendlichen auf die Bedürfnispyramide projiziert, fällt unmittelbar die schnelle Befriedigungsmöglichkeit mehrerer Ebenen auf. So ist das Grundbedürfnis der Zugehörigkeit, welches für die Jugendlichen auch mit Blick auf die Identitätsentwicklung essenziell ist, im Internet einfach zu erfüllen: Es kann nicht nur der Kontakt zu Freunden oder Bekannten gehalten, sondern es können auch neue Personen kennengelernt werden. Neben Einzelkontakten ist zudem auch der Austausch und damit die Identifikation mit Gruppen möglich. Insgesamt ist es durch die Vielzahl und Diversität der Kontaktmöglichkeiten unkompliziert, mit anderen in Kommunikation zu treten und Beachtung zu erhalten.

In diesem Zusammenhang muss auch bedacht werden, dass sich die Jugendlichen in einem Prozess der Ablösung von den Eltern beziehungsweise erwachsenen Bezugspersonen befinden und das Schließen von Freundschaften in ihrer Lebensphase zentral steht. Digitale Medien dienen ihnen also vor allem auch dazu, sich Peergroups anzuschließen, mit ihnen in einen Austausch zu kommen, den Kontakt zu Gleichaltrigen zu halten und Neuigkeiten zu erfahren.

Das Eingehen und Aufrechterhalten von Bindungen ist im Internet gewissermaßen verknüpft mit der darauf folgenden Bedürfnisebene, der Befriedigung des Bedürfnisses nach Wertschätzung. Unter anderem dadurch, dass es vielen Jugendlichen durch den fehlenden direkten und persönlichen Kontakt und die zeitverzögerte Reaktion im Internet leichter fällt, Gefühle offen auszudrücken, kommt es schnell zu einem Vertrauensverhältnis mit den in Kontakt stehenden Personen (Frölich & Lehmkuhl, 2012, S. 7). Foren oder andere Austauschportale schaffen nicht nur ein Gefühl der Zugehörigkeit, sondern lassen die Nutzer auch auf Verständnis, Hilfe und Unterstützung hinsichtlich verschiedenster Problematiken stoßen – und von diesen gibt es während der Adoleszenz nachweislich viele!

Letztlich ist aber vor allem auch die Präsentation der eigenen Person ein Weg, um mittels des Internets das Bedürfnis nach Wertschätzung zu erfüllen. Bedingt dadurch, dass man sich im Internet auf unterschiedlichste Art und Weise sowie einem breiteren Publikum präsentieren kann, kann man dem Drang nach Anerkennung schnell und einfach gerecht werden.

**Online zu sein heißt, nicht alleine zu sein, gefragt zu sein. Das Bedürfnis nach fremder Bestätigung für das eigene Selbst geht einher damit, sich selbst zu zeigen. Offensichtlich lockt und verführt das Netz und vor allem die Sozialen Netzwerke, sich viel stärker als bisher in der realen Welt selbst zu präsentieren und virtuell zu inszenieren (Ackermann, 2015, S. 8).**

Weitergehend führt bei der sich präsentierenden Person die von anderen entgegengebrachte Bestätigung und Anerkennung zur Selbstakzeptanz und Selbstwertschätzung, welche bedeutungsvolle Rollen in der Entwicklung der eigenen Identität spielen.

Nimmt man einem Jugendlichen zum Beispiel sein Smartphone weg, so werden seine Bedürfnisse nicht mehr ausreichend gestillt: Er fühlt sich alleine gelassen, nicht mehr dazugehörig und nicht akzeptiert. Es muss bedacht werden, dass er mit dem Medium aufgewachsen ist, was bedeutet, dass es unweigerlich zu ihrer Kultur gehört. Für ihn ist es Teil der Normalität, stetig mit anderen Menschen in Kontakt zu stehen, wodurch das Alleinsein von ihm schnell als unangenehm wahrgenommen wird. Das Smartphone stellt für ihn nicht nur ein Mittel dar, Langeweile abzubauen, sondern auch oben genannte Ziele zu erreichen, das heißt seine Bedürfnisse unmittelbar zu befriedigen (dies umso mehr, wie andere Möglichkeiten nicht zur

Verfügung stehen). Wird ihm dieses Mittel genommen, ist es nur normal, dass er mit Protest auf das Verbot antworten wird.

Durch die Bedürfnisbefriedigung nehmen Smartphone und Internet hinsichtlich der Identitätsbildung also eine nicht zu verachtende Rolle ein. Der Psychoanalytiker Erikson beschreibt „die Identität als eine der bedeutendsten Leistungen in der Adoleszenz [...] und als wichtigen Schritt auf dem Weg zu einem produktiven, zufriedenen Leben als Erwachsener“ (Berk, 2011, S. 546). Hier lässt sich nahtlos eine Verbindung zur höchsten Ebene der Bedürfnispyramide, der Selbstverwirklichung, ziehen. Das heißt, eine gut ausgeprägte Identitätsausbildung ist auch dahingehend unabdingbar, zu dieser letzten Ebene zu gelangen. „Das Herz [der Theorie von Maslow] bildet das Bedürfnis jedes Individuums, sich zu entwickeln und sein größtmögliches Potenzial zu verwirklichen“ (Gerrig & Zimbardo, 2008, S. 421). Die Jugendlichen in ihrer größten Phase der Identitätsentwicklung ihres Lebens positiv zu unterstützen und dem Jugendlichen damit also zu verhelfen, zu einer gesunden Identität zu gelangen, ist eines der Leitziele der pädagogischen Arbeit im Kinder- und Jugenddorf. Dienlich hierbei ist das Wissen über die vier nach Marcia zu unterscheidenden Identitätszuständen. Diese sind das Identitätsmoratorium, die diffuse Identität, die übernommene Identität und die erarbeitete Identität.

1. Diffuse Identität

„Menschen mit einer diffusen Identität fehlt es an klaren Richtungen. Sie haben sich weder bestimmten Wertvorstellungen und Zielen verpflichtet noch streben sie aktiv danach“ (Berk, 2011, S. 549). Vorgehend haben sie häufig niemals Alternativen entdeckt und durchlaufen, da sie diesen Prozess als gefährlich angesehen haben (Berk, 2011, S. 549).

2. Übernommene Identität

„Menschen mit einer übernommenen Identität haben sich bestimmten Wertvorstellungen und Zielen verpflichtet, ohne vorher Alternativen exploriert zu haben“ (Berk, 2011, S. 549). Hierbei ist das Existieren einer inneren Verpflichtung deutlich erkennbar, indem sie die Haltungen und Vorstellungen von Autoritätspersonen aus ihrem sozialen Kontext übernehmen.

3. Identitätsmoratorium

Menschen im Identitätsmoratorium haben sich noch nicht endgültig festgelegt, sodass sich diese Phase gut mit dem Wort „Aufschub“ beschreiben lässt. Es sind noch keine klar formulierten Ziele oder Wertvorstellungen vorhanden und die Menschen befinden sich in einem Zustand des Sammelns von Informationen sowie dem Ausprobieren verschiedenster Dinge mit der Absicht, Werte und Ziele für sich zu bestimmen (Berk, 2011, S. 549).

4. Erarbeitete Identität:

„Nachdem Menschen mit einer erarbeiteten Identität verschiedene Alternativen erkundet haben, verpflichten sie sich klar formulierten, selbst gewählten Wertvorstellungen und Zielen“ (Berk, 2011, S. 549). Dies bedeutet, dass die Personen sich zuvor wohlweislich mit den persönlichen Vorstellungen des weiteren Lebens in Kombination mit den Annahmen des sozialen Kontextes auseinandergesetzt haben. Sie haben letztendlich auch die Kenntnis darüber, wieso sie diese Richtung einschlagen, was zu einem seelischen Wohlergehen führt (Berk, 2011, S. 549).

Für eine bessere Übersicht sind die vier Identitätszustände nachfolgend nochmals mit der Frage nach der Entwicklung und dem Durchlaufen von Alternativen sowie der Frage nach dem Be-

	Erarbeitete Identität	Moratorium	Übernommene Identität	Diffuse Identität
Exploration von Alternativen	ja	aktuell stattfindend	nein	ja/nein beides möglich
Innere Verpflichtung	ja	ja, aber vage	ja	nein

stehen einer innerer Verpflichtung (beispielsweise beruflich oder sozial) tabellarisch dargestellt (Ahrens, 2012, S. 273).

Die Nutzung des Internets kann an jeden der vier Identitätszustände anschließen beziehungsweise diesen förderlich sein.

Im Zustand der diffusen Identität können Menschen durch die bestehende Orientierungslosigkeit und Passivität leicht beeinflusst und in verschiedene Richtungen gelenkt werden. Da sie keine eigenen Normen und Werte vertreten, sind sie nicht in der Lage, Inhalte des Internets auf Basis dieser zu kategorisieren und nehmen diese stattdessen ungefiltert auf. Durch die Vielzahl verschiedener Parteien und deren Intentionsabsichten können Jugendliche mit diffuser Identität im Internet leicht geködert werden. Zu denken ist hierbei beispielsweise an Kontakte zu pädophilen oder rechtsextremistischen Kreisen.

Die übernommene Identität orientiert sich kritiklos an den Wertvorstellungen von Personen aus dem sozialen Kontext. Dies können nicht nur Menschen sein, die aus persönlichen Kontakten bekannt sind, sondern ebenso solche, zu denen ausschließlich in der virtuellen Welt Kontakt besteht. Eine nahtlose Verbindung lässt sich hier zum Thema Cybermobbing knüpfen. Spornet eine Autoritätsperson der Peergroup zum Cybermobbing an, so werden ihr Jugendliche mit Tendenz zur übernommenen Identität folgen. Indem sie selbst mobben, umgehen sie es, gemobbt zu werden. Dabei stellen sie das Handeln nicht infrage und können demnach keine klare, auf eigenen Wertvorstellungen fundierte, Position beziehen. Darüber hinaus können durch das im Internet schneller aufgebaute Vertrauensverhältnis im Zustand der diffusen Identität kennengelernte Kontakte zu Autoritätspersonen werden und die Jugendlichen für ihre Zwecke instrumentalisieren. Auch hat das Internet bei der Entwicklung einer übernommenen Identität die Macht, das Verständnis von Schönheit entscheidend zu prägen, sodass die Jugendlichen die im Internet präsentierten Schönheitsideale als Maßstab für ihren eigenen Körper übernehmen.

Im Identitätsmoratorium findet eine bewusste und aktive Auseinandersetzung mit der Identifikation mit verschiedenen Instanzen statt. Bezogen auf das Internet sind Jugendliche in diesem Zustand auf der Suche nach neuen Kontakten und damit beschäftigt, sich selbst auszuprobieren und zu entfalten, wozu das Internet ein breites Spektrum an Möglichkeiten bietet. Sie treten mit verschiedenen Gruppen in Kontakt, lernen hierdurch andere Sichtweisen kennen und gleichen deren Inhalte mit bestehenden eigenen Vorlieben und Interessen ab, welche sich durch neue Erkenntnisse zugleich auch noch vertiefen oder erweitern können. Das Identitätsmoratorium ist der während der Adoleszenz zu erstrebende Identitätszustand.

Menschen mit erarbeiteter Identität können sie konfrontierende Inhalte in ihr bestehendes Wertesystem integrieren und deutlich Position beziehen. Im Internet sind sie in der Lage,

zwischen Positiv und Negativ zu unterscheiden sowie eigene Grenzen festzulegen, sie deutlich zu kommunizieren und an ihnen festzuhalten.

Die Tatsache, dass die Internetnutzung somit auch die Entwicklung der nicht erstrebenswerten Identitäten fördern kann, unterstreicht die Notwendigkeit, dass Sie sich als pädagogischer Mitarbeiter\*in über die vier Zustände bewusst sein müssen. Sie müssen erkennen, in welche Richtung sich eine Identität entwickelt beziehungsweise in welchem Zustand sich der individuelle Jugendliche befindet, um auf Basis dieser Erkenntnis bestmöglich intervenieren zu können. Das Ziel während der Adoleszenz ist dabei stets die Entwicklung eines Identitätsmoratoriums. Dieses gilt als Voraussetzung dafür, dass nach Abschluss der Adoleszenz die erarbeitete Identität erreicht bzw. standhaft vertreten werden kann.

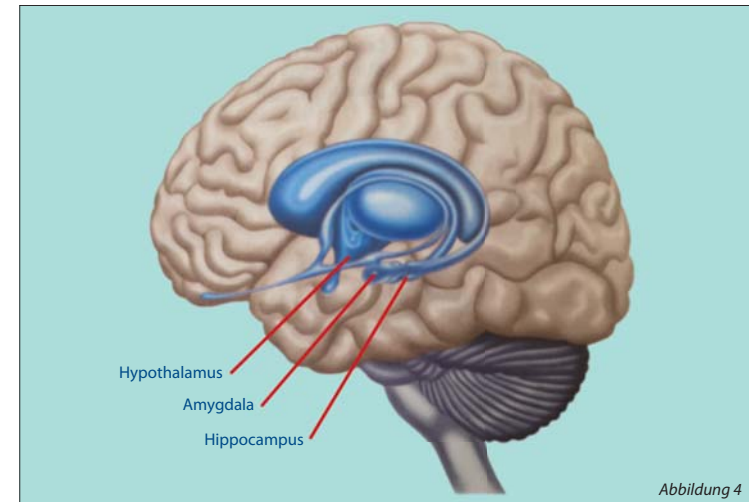
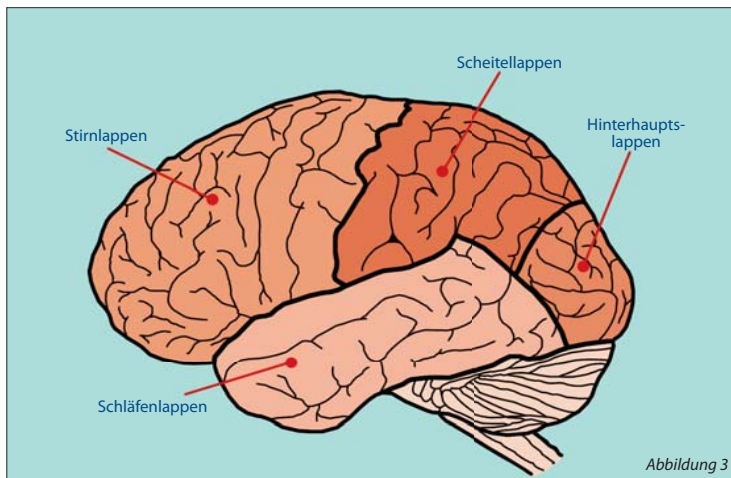
Zusammenfassend zeigt sich, dass die Nutzung von Smartphone und Internet in der heutigen Zeit eine wichtige Rolle in der Entwicklung der Identität einnimmt und die intensive Nutzung während der Adoleszenz pädagogisch begründet werden kann. Deshalb ist für die Jugendlichen eine an die Lebenswelt angepasste Begleitung wichtig.

Sehen Sie das Smartphone dabei nicht als Bedrohung oder Gefahr an, sondern als eine kulturelle Ressource. Hierbei können Sie den Jugendlichen auch als Experten betrachten, von dem Sie noch etwas lernen können. Seien Sie offen für die Erlebniswelten der Kinder und Jugendlichen.

## Neurowissenschaftliche Erkenntnisse

Das Verständnis für die intensive, manchmal auch grenzüberschreitende, Mediennutzung der Kinder und Jugendlichen bedarf zudem einer Auseinandersetzung auf der Basis neurowissenschaftlicher Grundlagen.

Während der Entwicklungsphase Adoleszenz findet eine grundlegende Reorganisation des Gehirns statt, unter anderem herbeigeführt durch den Abbau synaptischer Verbindungen sowie Veränderungen in Neurotransmitter-Systemen. Die Großhirnrinde, die auch zerebraler Cortex genannt wird, setzt sich aus vier Lappen zusammen und ist in Abbildung 3 dargestellt (Myers,



2005). Die Entwicklungen des Frontallappens (auch Stirnlappen genannt) sowie des limbischen Systems sind die für die Verhaltensklärung Adoleszenter markantesten Entwicklungspunkte.

Der Frontallappen bildet den vordersten Teil der Großhirnrinde. Die Reifung des Frontallappens vollzieht sich bis in das Erwachsenenalter hinein, bevor er seine vollständige Funktionstüchtigkeit erreicht hat. Der zuvorderst befindliche Teil des Frontallappens wird als präfrontaler Cortex bezeichnet. Er ist das oberste Steuerungs- und Kontrollzentrum des Gehirns. Er ist verbunden mit allen anderen Lappen, von welchen er wichtige sensorische Signale und äußere Umwelteindrücke bezieht. Der Präfrontalcortex verarbeitet empfangene Informationen und ermöglicht uns daher, Situationen prägnant zu erfassen, hierüber nachzudenken und vernünftige Urteile zu fällen sowie Handlungen zu planen und auszuführen. Dieser Teil des Gehirns macht demnach gewissermaßen unsere Persönlichkeit aus, indem es nach Auseinandersetzung mit empfangenen Informationen sowie deren persönliche Bewertung ein zielorientiertes Handeln ermöglicht.

Der präfrontale Cortex ist hierbei darauf ausgerichtet, das Handeln situationsadäquat abzustimmen, was auch teilweise Handlungshemmungen und vor allem die Emotions- und Selbstregulation impliziert. Der präfrontale Cortex befähigt einen Menschen dazu, Konsequenzen seines Handelns vorzusehen und sein Handeln dementsprechend zu überdenken und anzupassen. Die Funktion der Handlungsplanung und -anpassung ermöglicht Menschen, sich in sozialen Gefügen zurechtzufinden. Im Zuge der weiteren Entwicklung des Frontallappens erhalten adoleszente Menschen die Fähigkeit komplexe Schlussfolgerungen zu ziehen, das heißt, aus der Existenz verschiedener einer Hypothesen kann er logische, entweder verallgemeinernde oder auf den Einzelfall bezogene, Schlussfolgerungen ziehen (Berk, 2011, S.22).

Das limbische System ist das funktionelle Zentrum für Emotionen und Gedächtnis. Im limbischen System entstehen unsere Emotionen, welche maßgeblich dafür verantwortlich sind, was uns antreibt, worauf wir unsere Aufmerksamkeit richten und wie wir uns an Dinge erinnern. Abb. 4 veranschaulicht die Struktur des limbischen Systems (Gerrig & Zimbardo, 2008, S.92). Dieses setzt sich zusammen aus dem Hippocampus, der Amygdala und dem Hypothalamus.

„Der Hippocampus, die größte Struktur des limbischen Systems, spielt beim Erwerb expliziter Gedächtnisinhalte eine wichtige Rolle“ (Gerrig & Zimbardo, 2008, S. 92). Der Hippocampus überführt also wichtige empfangene und verarbeitete Informationen ins Langzeitgedächtnis.

„Die Amygdala (der Mandelkern) ist maßgeblich an der emotionalen Kontrolle und der Formung emotionaler Gedächtnisinhalte beteiligt“ (Gerrig & Zimbardo, 2008, S. 93). Die Amygdala gilt als zentrale Verarbeitungsstation für externe Impulse und bewertet den emotionalen Gehalt einer Situation. Insbesondere reagiert sie auf bedrohende Situationen.

„Der Hypothalamus erhält das innere Gleichgewicht des Körpers, die Homöostase“ (Gerrig & Zimbardo, 2008, S. 93). Er reguliert wichtige Überlebensfunktionen des Körpers, so wie das Verlangen nach Essen, Schlaf und sexueller Erregung und regelt die Temperatur des Körpers. Bei Erleben von Emotionen leitet er physiologische Veränderungen ein. Sobald man beispielsweise einer Angstsituation ausgesetzt ist, schüttet der Hypothalamus eine Vielzahl von Hormonen aus, die dem Körper Alarmbereitschaft signalisieren und ihn auf einen Kampf oder eine Flucht vorbereiten. Konkret zu erkennen ist dies an der Erhöhung der Atem- sowie Herzfrequenz und der Anspannung der Muskulatur in bedrohenden Situationen. Das limbische System schüttet demnach ungefilterte Emotionen aus, welche durch den Frontallappen, speziell dem präfrontalen Cortex, im Zuge einer bewussten Analyse reguliert und der Situation angemessen anpasst werden (Schanz, o. D., S. 177). In der Adoleszenz erreicht das limbische System eine erhöhte Aktivität und dominiert den noch nicht ausgereiften Frontallappen. Pubertierende besitzen zwar die Fähigkeit zum rationalen Denken, in Phasen erhöhter Emotionalität ist diese jedoch nicht zu erreichen (Spiegel, 2015). Das Verhalten Jugendlicher ist in dieser Phase demnach hauptsächlich emotionsgesteuert. Hier lässt sich auch die Intensivität digitaler Mediennutzung erklären. Durch das Erfüllen einer Vielzahl von Bedürfnissen mittels des Smartphones werden positive Emotionen hervorgerufen.

Ein Beispiel ist das Chatten mit Gleichaltrigen, welches starke Emotionen wie Zugehörigkeit und Anerkennung auslöst. Haben Jugendliche einmal mit dem Chatten begonnen, fällt es ihnen schwer, dieses unmittelbar zu beenden. In diesem Moment sind sie nicht zugänglich für Logik oder Rationalität und begreifen beispielsweise nicht die Wichtigkeit des Anfertigen von Hausaufgaben anstelle des Chatters.

Ein weiteres Beispiel, welches Sie als Mitarbeiter\*in vermutlich nur allzu gut kennen, ist der Kontakt Ihrer zu betreuenden Kinder und Jugendlichen mit Internetbekanntschaften. Die Emotion, welche sich dahinter verbirgt, ist Neugierde. Jugendliche empfinden es als spannend, neuartige Erfahrungen zu machen, worunter die Kontaktherstellung zu unbekanntem Menschen zu zählen ist. Die Spannung blendet das rationale Denkvermögen sowie die Voraussicht auf mögliche Konsequenzen aus und begründet die häufige Unterschätzung von Risiken sowie das Vorhandensein von riskantem Verhalten. Das theoretische Bewusstsein über Gefahren ist den Jugendlichen eigen, dennoch können sie in Momenten erhöhter Emotionalität diese Gefahren nicht auf sich beziehen (Phänomen der eingeschränkten Rationalität). Eine Diskussion im Falle beider Beispielsituationen ist nicht förderlich für das Erreichen eines Zugangs zum Jugendlichen. Stattdessen ist das Setzen von klaren Grenzen notwendig. Erst nach Abklang der emotionalen Phase des Jugendlichen kann seine Smartphone-Nutzung sowie das mögliche Fehlverhalten gemeinsam reflektiert werden. Ein annehmendes und aufklärendes Gespräch kann zur Einsicht führen.

## Pro und Contra Smartphone-Nutzung

Wichtig festzuhalten ist, dass die Annahmen der Mitarbeiter\*innen nicht falsch sind, dass das Handy durchaus mit negativen Faktoren in Verbindung gebracht werden kann. Allerdings muss man hier auch die positiven Faktoren vor Augen führen. Die nachfolgende Tabelle stellt Pro- und Contra-Argumente hinsichtlich der Smartphone-Nutzung von Kindern und Jugendlichen gegenüber.

Pro	Contra
Erleichterung von sämtlichen Angelegenheiten des alltäglichen Lebens (zum Beispiel zentrale Informationsquelle, Essensbestellung etc.).	Da die Suche nach Informationen und das Machen von Erfahrungen vielfach im Internet stattfindet, das Ansprechen der Sinne hierdurch ausbleibt und man zudem nicht gezwungen ist, sich Dinge zu merken, werden bestimmte Gehirnstrukturen deutlich weniger genutzt und entfalten nicht ihr gesamtes Potenzial.
Eine frühzeitige Auseinandersetzung der Kinder mit den Medien erleichtert ihnen die später nahezu notwendige Nutzung dieser (Schule, Beruf etc.).	Infolgedessen werden bestimmte zuvor „kulturtypische“ Fertigkeiten und Fähigkeiten sowie bestimmtes zuvor „kulturtypisches“ Wissen von Kindern und Jugendlichen nicht mehr oder in geringerem Maße erlangt (beispielsweise mathematische Kenntnisse, die Unterscheidung verschiedener Baum- und Vogelarten etc.).
Kommunikation kann über schnelle und einfache Wege erfolgen.	Kinder und Jugendliche sind weniger in der Lage, Umweltreize selektiert aufzunehmen. Durch die Multifunktionalität des Smartphones unterliegen sie bei regelmäßiger oder übermäßiger Nutzung einer stetigen Reizüberflutung, was wiederum insbesondere bei zu früher Mediennutzung eine Zunahme von ADHS und ADS herbeiführt.
Informationen können sich über einfache Wege eingeholt werden.	Es herrscht eine hohe Schnellebigkeit, sodass häufig keine tiefgreifende Auseinandersetzung mit einzelnen Themen stattfindet, sondern sie nur oberflächlich betrachtet werden.
Freundschaften können leicht aufrechterhalten werden.	Durch die unbedachte oder missbräuchliche Nutzung des Mediums werden die Menschen angreifbarer (beispielsweise durch Datenmissbrauch oder Cybermobbing).
Es besteht nahezu stetige Erreichbarkeit.	Die Umwelt erwartet stetige Erreichbarkeit, dieser kann sich schlecht entzogen werden. Diesbezügliche Grenzen werden insbesondere von Kindern und Jugendlichen nahezu überhaupt nicht gesetzt.

Pro	Contra
Das Internet führt die Welt mehr zusammen, es kann sich beispielsweise leicht mit Menschen anderer Länder ausgetauscht werden und Güter können international beschafft werden.	Das Internet führt die Welt mehr zusammen. Kulturen verschwimmen zunehmend, es werden Werte aus anderen Kulturen übernommen, wobei die dominante Kultur gewinnt (beispielsweise amerikanische Schönheitsideale).
Digitale Lernmöglichkeiten stellen eine kreative und ergänzende Alternative zu klassischen Lernmethoden dar.	Es besteht Suchtpotenzial.
Dadurch, dass es ein attraktiver Teil der Lebenswelt der Jugendlichen ist, steigert es ihre Motivation und Aufmerksamkeit.	Es besteht die Gefahr des Flüchtens in eine irrealere Welt.
Die Entwicklung der Identität wird unterstützt.	Unter anderem durch die Anonymität im Internet kommt es schneller zu grenzüberschreitenden Situationen.
Die Umwelt wird geschont, da deutlich weniger Papier benötigt wird.	Die Jugendlichen können schnell an kriminelle Personen gelangen. Das Internet bietet eine große Tragfläche für Pädophilie und Pornographie.
	Dinge können einfach und schnell auch versehentlich gekauft werden, hierdurch besteht die Gefahr einer Schuldenanhäufung.
	Eltern haben deutlich weniger bis teilweise gar keine Kontrolle mehr über die Welt ihrer Kinder und Jugendlichen
	Die übermäßige Nutzung von digitalen Medien wie Smartphones führt zu körperlichen Auswirkungen wie Übergewicht oder Kurzsichtigkeit.

Auch hier wird nochmals deutlich, dass die Contra-Argumente durchaus existent und inhaltlich von hoher Wichtigkeit sind. Sie sind Teil der gegenwärtigen Realität. Dennoch gilt dasselbe auch für die Pro-Argumente und es steht außer Frage, dass sich die Digitalisierung nicht mehr zurückbilden, sondern sie stattdessen stetig weiter zunehmen wird. Umso wichtiger ist es, dass die Kinder und Jugendlichen darin bestärkt werden, der Realität, sprich den bestehenden Gefahren, verantwortungsbewusst zu begegnen. Sie müssen lernen, Smartphone und Internet reflektiert zu gebrauchen, um es nicht zu missbrauchen.

### Kapitel 3: Prävention

Während der im März 2017 stattgefundenen Untersuchung der Smartphone- und Internetnutzung der im Kinderdorf lebenden Kinder und Jugendlichen sowie der Art der durch die Einrichtung geleisteten Begleitung wurde stets der Begriff „Aufklärung“ genutzt. Unter anderem auf Grundlage der Untersuchungsergebnisse wird dieser im vorliegenden Leitfaden durch den differenzierteren Terminus „Prävention“ ersetzt.

Eine Voraussetzung für das Leisten gelingender Präventionsarbeit besteht im Verständnis des Begriffs. Hierbei lassen sich drei Präventionsarten unterscheiden: Die primäre, sekundäre und tertiäre Prävention.

Primäre Prävention umfasst Vorsorgekonzepte, die darauf fokussiert sind, eine effektive Sozialisation zu schaffen (Autrata & Scheu, 2008, S. 105). Es werden Vorbeugungsstrategien zur Abwendung der Gefahr angewandt und die Ursachen dieser beeinflusst. Bezogen auf die Präventionsarbeit über soziale Medien bedeutet dies ein frühzeitiges Ansetzen. Die Kinder und Jugendlichen werden über mit den Medien verbundene Gefahren aufgeklärt, bevor sie diesen begegnen. Damit der Präventionsinhalt ausreichend verinnerlicht wird und damit nachhaltig ist, findet eine erfolgreiche primäre Prävention in diesem Zusammenhang vielfach vor Eintritt der Adoleszenz statt.

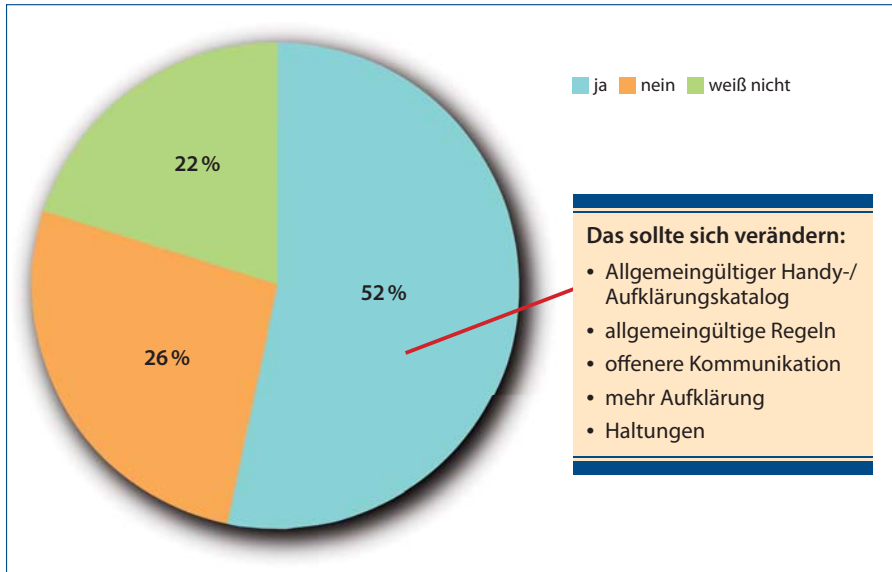
Sekundäre Prävention meint das frühzeitige Entdecken und die Verminderung akuter Bedrohungslagen (Autrata & Scheu, 2008, S. 105). Wenn es hinsichtlich Gefahren im Internet zur sekundären Prävention kommt, sind die Gefahren bereits präsent und es werden Wege erarbeitet, diesen adäquat zu begegnen. Im Falle dass Jugendliche im Internet mit unbekannt Personen in Kontakt stehen, sind gemeinsame Gespräche über die hieraus potenziell entstehenden Gefahren ein Beispiel für sekundäre Prävention.

Die tertiäre Prävention widmet sich dem Reduzieren von Folgebetrüchtigungen und Risiken eines Rückfalls (Autrata & Scheu, 2008, S. 105). Sie greift demnach erst nach Abschluss der akuten Gefahr, wobei eine Rückfallgefahr noch stets präsent sein kann. Tertiäre Prävention lehrt den Betroffenen, zukünftig eine Wiederholung zu vermeiden. Die an die im Internet entstandene Gefahrensituation anschließende reflektierende Auseinandersetzung mit dem eigenen Verhalten in der Situation und der Aufbau von Handlungsalternativen zählt zur tertiären Prävention.

Wird in den folgenden Abschnitten auf die Untersuchungsergebnisse zurückgegriffen, wird sich erneut dem Begriff „Aufklärung“ bedient, welchen Sie jedoch mithilfe der dargelegten Differenzierung betrachten sollten.

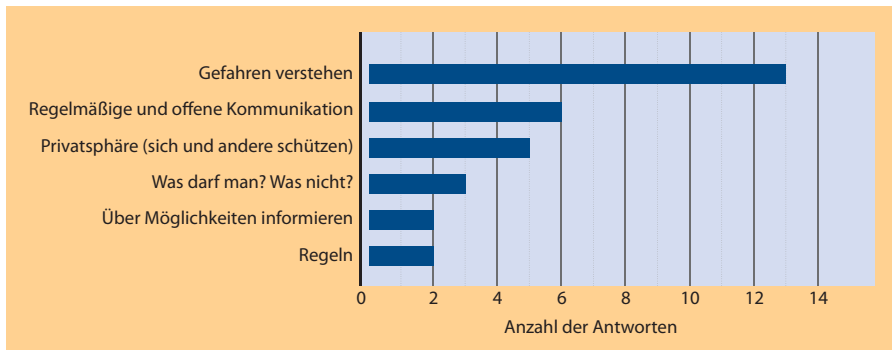
Das Diagramm auf der folgenden Seite zeigt das Analyseergebnis der oben genannten Untersuchung. Bei dieser wurden die pädagogischen Mitarbeiter\*innen unter anderem gefragt, ob es einen Veränderungsbedarf hinsichtlich der zu dieser Zeit bestehenden Aufklärungsarbeit gibt.

## Gibt es Veränderungsbedarf?



Ferner wurde erfragt, was die Mitarbeiter\*innen der Einrichtung unter dem Begriff „Aufklärung“ verstehen.

## Was verstehen Sie unter dem Begriff „Aufklärung“



Beide Auswertungsergebnisse wurden sowohl in diesem Leitfaden als auch im Präventionsspiel #OnFassbar (siehe Kapitel 4) integriert.

Sowohl der Leitfaden als auch das Präventionsspiel #OnFassbar (siehe Kapitel 4) schließen an diese Ergebnisse an.

Zur Gewährleistung einheitlicher Präventionsarbeit ist es wichtig, dass ein häuserübergreifendes Präventionsformat eingesetzt wird. Besonders bedeutsam ist hierbei, dass die Prävention wesentlich früher beginnt, das heißt, bereits als primäre Prävention stattfindet und für die Jugendlichen fassbarer gestaltet wird. Hierzu muss die Prävention sowohl aus einem praktischen als auch einem theoretischen Teil bestehen. Es ist wichtig, zu experimentieren, also etwas am eigenen Körper zu erfahren, da sich derart aufgenommene Informationen im Vergleich zur rein theoretischen Aufnahme wesentlich schneller und leichter verfestigen. Sprechen Sie also während der Prävention möglichst viele Sinne der Jugendlichen an.

Nehmen Sie Abstand davon, Präventionsarbeit erst dann zu leisten, wenn die Jugendlichen ein Smartphone besitzen. Dies entspricht sekundärer und tertiärer Prävention, die zwar zweifelsfrei von besonderer Relevanz, hinsichtlich der Thematik jedoch unzureichend sind. Für eine erfolgreiche Präventionsarbeit ist es wichtig, bei den Kindern und Jugendlichen ein Gefahrenbewusstsein zu fördern. Dieses beginnt sich bereits ab einem Alter von acht Jahren zu entwickeln. Doch schon im Vorfeld kann Prävention dahingehend stattfinden, dass eine Auseinandersetzung mit dem Medium erfolgt und frühzeitig eine wünschenswerte Haltung zu diesem vermittelt wird.

Zeigen Sie Interesse für die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen. Das kann beispielsweise bedeuten, dass Sie gemeinsam den Computer nutzen und etwa Filme auf YouTube ansehen oder Kindersuchmaschinen bedienen.

Zeigen Sie Neugierde an den neusten Trends und machen Sie mit. Hierbei betreiben Sie gleichzeitig Beziehungsarbeit und das Vertrauen wird weiter gestärkt.

Das im anschließenden Kapitel beschriebene Spiel gibt die Möglichkeit, Prävention fassbar zu gestalten und das Smartphone auf unterschiedlichste Art und Weise nicht nur in diese, sondern auch in den Alltag einzubinden und mit den Kindern und Jugendlichen in einen Austausch über das Medium zu kommen. Besonders hervorzuheben hinsichtlich einer gut funktionierenden Prävention ist eine offene Kommunikation. Hierbei sind Sie als pädagogische/r Mitarbeiter\*in gefragt! Zeigen Sie den Jugendlichen Ihre eigene Nutzung des Smartphones und Internets. Welche Sozialen Netzwerke kennen Sie, wie oft beschäftigen Sie sich mit diesem Medium? Solch eine offene Kommunikation kann dazu führen, dass sich die Jugendlichen daran ein Beispiel nehmen und auch ihre Nutzung offenbaren.

Tipp: Wie wäre es denn mit einem Polizeibesuch oder der Einladung einer Präventionsfachkraft? Hier besteht die Möglichkeit, an eine Vielzahl von Informationen zu gelangen und viele Fragen zu stellen.

**Auf folgenden Seiten können Sie sich weitergehend informieren und (kostenlos) Material zur Aufklärung bestellen**

- <http://www.klicksafe.de/materialien/>
- <http://www.schau-hin.info/>
- <http://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/apps>
- <http://www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/>

# #ONFASSBAR



Das im Kapitel 4 beschriebene Spiel wird lediglich in der pädagogischen Intention und den Spielekategorien vorgestellt, Prozess- und Ergebnisqualität im „Kapitel 9 – Qualitätskriterien“ beschrieben.

Das gesamte Spiel wird in einer gesonderten Broschüre zusammen gestellt.  
(Spielregeln und Zielsetzungen)



## Kapitel 4: Präventionsspiel #OnFassbar

Ein Präventionskanal kann das Spiel #OnFassbar sein, welches sich in jeder Wohngruppe des Kinder- und Jugenddorfes St. Heribert befindet. Der Spieltitle beinhaltet die Worte „On“ und „Fassbar“. Das Wort „on“ ist in der digitalen Sprache die Abkürzung für „online“ und bedeutet „anwesend“: Zu dem Zeitpunkt, an dem ein Nutzer „on“ ist, ist er im jeweiligen Netzwerk präsent. Die Kombination mit dem Wort „Fassbar“ impliziert, dass das Spiel die digitale Welt fassbar und damit ansprechbar macht.

#OnFassbar bietet die Möglichkeit, Prävention über Themen rund um Smartphone und Internet materialgestützt und spielerisch auf primärer, sekundärer und tertiärer Ebene (siehe Kapitel 3) zu vollziehen. Es setzt sich zusammen aus einer Reihe einzelner Spiele, die gleichermaßen sowohl den Spaßfaktor bedienen als auch Elemente enthalten, die unmittelbar auf die Präventionsziele. Die einzelnen Spiele können voneinander unabhängig durchgeführt werden, sodass #OnFassbar gewissermaßen auch als Spielsammlung betrachtet werden kann. Die Spiele setzen darauf, sich nicht nur theoretisch, sondern vor allem auch experimentell, praxisorientiert und mit allen Sinnen mit den Themen auseinanderzusetzen und erfüllt damit eindeutig ein von Erziehern und Jugendlichen gewünschtes Kriterium gelungener Prävention.

Dadurch, dass zwischen den einzelnen Spielen große Unterschiede in Aufbau, Inhalt und Anspruch bestehen und der Besitz eines eigenen Handys bei Weitem nicht für alle Spiele als Voraussetzung gilt, lässt sich das Spiel mit nahezu allen Kindern und Jugendlichen der Einrichtung spielen. Das heißt zum einen, dass hierdurch bereits Kinder im Grundschulalter Aufklärung erfahren können und zum anderen, dass Aufklärung in Form primärer Prävention und in den Alltag eingebunden, statt ausschließlich erst im Anschluss an ein negatives Ereignis und damit als tertiäre Prävention und problemorientiert stattfinden kann.

Zu Zwecken der Übersichtlichkeit und des gezielten pädagogischen Einsatzes sind die Spiele nach den Themen Selbstbewusstseinsstärkung, Grenzenbewusstsein, Selbstbild und Fremdbild Mobbing, Sucht, Datenweitergabe und Achtsamkeit kategorisiert. Diese Kategorien nehmen während der Identitätsbildung in der Adoleszenz eine prägende Rolle ein und sind dabei auch im Internet allgegenwärtig.

Ein begleitendes, in jedem der Spiele präsent Ziel ist es, Smartphones auf positive Weise in den Gruppenalltag zu integrieren und ihnen einen anerkennenden Stellenwert zukommen zu lassen.

Nachfolgend befindet sich eine tabellarische Übersicht, welches der Spiele für welche pädagogische Präventionsintention genutzt werden kann. Zudem werden Anregungen gegeben, wie diese Spiele pro Präventionsthema verändert werden können, und Ideen für Reflexionsgespräche zur Verfügung gestellt. Dabei decken die Spiele sowohl die primäre, sekundäre als auch tertiäre Prävention ab. Die aufgeführten Kategorien sind nicht in Stein gemeißelt, sondern stellen ausschließlich Anregungen dar. Die Spiele können auch zu anderen sinnvollen, pädagogischen Zwecken ausgeführt werden. Falls es nicht ohnehin expliziter Teil eines Spiels ist, sollte während oder am Ende eines jeden Spiels durch den begleitenden Pädagogen ein Reflexionsgespräch angeregt werden, in welchem beispielsweise der Link zum Internetverhalten des Jugendlichen gelegt wird. Daher ist es auch wichtig, dass grundsätzlich jedes der Spiele für die gemeinsame Ausführung von Mitarbeiter\*innen und Kindern/Jugendlichen gedacht ist, um eine offene und insbesondere eine positive Kommunikation über das Thema zu kreieren bzw. zu fördern.

Auch soll der Peer-to-peer-Ansatz in die Spiele integriert werden. Das heißt, dass sich die Kinder und Jugendlichen verantwortungsbewusst gegenseitig anleiten und ihr Wissen weitergeben. Weiterhin können die Spiele im Rahmen begleiteter Besuchskontakte mit Eltern, Kindern und Erziehern durchgeführt werden. Die Intention hiervon ist, dass die Eltern ebenfalls von den Inhalten der Spiele im Sinne einer Haltungsanpassung in Bezug auf digitale Medien profitieren und diese im besten Fall auf ihr häusliches Umfeld übertragen, sodass die Kinder und Jugendlichen eine gefestigte Struktur im Umgang mit dem Internet erfahren. Grundsätzlich eignet sich hierzu jedes Spiel, es liegt in der Hand der Erzieher, welches Spiel individuell am geeignetsten scheint.

Es sei zudem explizit darauf hingewiesen, dass #OnFassbar offen für Weiterentwicklungen ist, sodass Sie gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen bestehende Spiele erweitern oder neue Spiele und Kategorien kreieren und hinzufügen können, was letztlich auch die Kommunikation über und Auseinandersetzung mit dem Thema anregt. Hierzu befindet sich das Spiel inklusive Blankovorlagen zur Beschreibung neuer Spiele auf den externen Festplatten der Regelgruppen.

### Spielekatogorien

Spielekatogorien	Mobbing	Sucht	Datenweitergabe	Selbst- und Fremdbild	Achtsamkeit	Grenzen	Selbstbewusstsein stärken
Smartphone-Ampel	X	X	X	X		X	
Werbespot drehen	X	X	X	X			
Wenn ich an ... denke, denke ich an ...	X	X	X	X			
Challenge accepted		X		X	X	X	X
Wer findet mehr?	X		X	X			
Wie weit würdest du gehen?	X		X			X	
Smartphone-Lautsprecher selbst basteln					X		X
Der goldene Kochlöffel					X		X
Emotionsgrafie				X			X
I-Tube – Wer bin ich?				X			X
Selfie-Safari			X	X			
Du bist gut, weil ...				X			X
Daumenkino 2.0				X			
Wo ist Mister X?			X				
Handyhülle – Leicht gemacht			X				
Digitale Schnitzeljagd					X		
Was fühle ich?					X		
Halt Stopp! Bis hierhin und nicht weiter!						X	
Quizduell							X

## Kapitel 5: Einheitlicher Internetvertrag

Für eine einheitliche Prävention über den Umgang mit Smartphone, Computer und Internet innerhalb der Einrichtung ist es wichtig, dass die Häuser mit einem einheitlichen Internetvertrag arbeiten. Ein solcher achtet jedoch nicht die Diversität der einzelnen Kinder und Jugendlichen! Daher ist der vorliegende Internetvertrag zusammengesetzt aus verschiedenen Bausteinen. Solche Vertragsklauseln, die mit einem Stern gekennzeichnet sind, müssen aufgrund der rechtlichen Absicherung zweifelsfrei für jedes Kind gelten und somit unbedingt in den Vertrag aufgenommen werden. Vertragsklauseln, welche nicht mit einem Stern versehen sind, sollten nach Absprache zwischen Ihnen und Ihrem Bezugskind ausgewählt und dem Vertrag ebenfalls hinzugefügt werden. Falls Ihnen und Ihrem Bezugskind weitere Klauseln, die noch nicht aufgenommen sind, als wichtig erscheinen, besteht ebenfalls die Möglichkeit diese hinzuzufügen.

Der Internetvertrag liegt den Häusern zur Erstellung nicht nur in ausgedruckter Fassung vor, sondern ebenfalls digital. Er sollte regelmäßig (1 bis 1 1/2-jährig) aktualisiert werden, um die Weiterentwicklung der Kinder und Jugendlichen sowie des Internets aufzufassen. Die Tatsache, dass die Kinder und Jugendlichen bei der Aufstellung der Regeln partizipieren können, erhöht deren Bereitschaft, sich an diese zu halten. Im Zuge der Vertragserstellung sollten die Kinder und Jugendlichen in Absprache mit den jeweiligen Bezugserziehern festlegen, welche Konsequenzen folgen, wenn sie sich nicht an die Vertragsklauseln halten. Außerdem findet durch die Vertragserstellung bereits eine intensive Auseinandersetzung mit der Nutzung digitaler Medien statt. Dabei enthalten die Bausteine Forderungen an die Kinder und Jugendlichen und an die Erzieher, da ein beidseitiges Vorhandensein von Regeln für die Kinder und Jugendlichen attraktiver wirkt und Ihnen ein alternatives Handlungsrepertoire zum Verbot des Smartphones bietet. Solche Verbote sind langfristig nicht zielführend und bewirken, dass die Kinder und Jugendlichen nicht offen über ihr Internetverhalten kommunizieren, da sie z. B. ein Handyverbot fürchten.

Jeder Internetvertrag wird in zweifacher Ausführung von dem Jugendlichen und dem Erzieher unterschrieben, sodass der Internetvertrag nicht nur im Büro abgeheftet wird, sondern auch der Jugendliche eine Fassung erhält, auf die er bei Bedarf jederzeit zugreifen kann.

### Vertrag über die Internetnutzung zwischen

---

(Kind)

und

---

(Bezugserzieher)

Im Internet surfen macht Spaß – ist aber manchmal auch gefährlich. Dieser Vertrag legt fest, welche Regeln ich beim Surfen im Internet beachten muss. So kann ich verhindern, dass meine Erzieher und ich in Schwierigkeiten kommen. Indem ich ihn unterschreibe, bestätige ich, dass meine Erzieher mich über die folgenden Regeln aufgeklärt haben.

#### (Kind) verpflichtet sich zu:

##### ► Verhalten im Internet

Im Internet verhalte ich mich respektvoll und tolerant. Das beinhaltet auch, dass ich keine anderen Personen beleidige, sie bloßstelle oder über sie lästere. Ich behandle andere so, wie ich selbst gerne behandelt werden möchte. Wenn jemand mich oder andere mir bekannte Menschen beleidigt, hole ich mir Rat bei meinen Erziehern.

##### ► Anmeldung in Sozialen Netzwerken

Wenn ich vorhabe mich in einem Sozialen Netzwerk neu anzumelden, bespreche ich dies zuerst mit meinen Erziehern. Die Privatsphäre-Einstellungen stelle ich gemeinsam mit meinen Erziehern ein. Mein Profil stelle ich so ein, dass nur meine Freunde sehen können, was ich poste.

##### ► Passwörter

Ich Sorge dafür, dass meine Passwörter sicher sind. Wenn ich mich mit der Zustimmung meiner Erzieher irgendwo im Internet anmelde (z.B. bei Facebook), wähle ich ein sicheres Passwort. Dieses Passwort gebe ich nicht weiter und ändere es ab und zu.

##### ► Internetkontakte

Ich spreche mit meinen Erziehern, wenn jemand gegen meinen Willen mit mir Kontakt aufnimmt und/oder sich mit mir treffen möchte. Ich verabrede mich und treffe mich grundsätzlich nicht mit fremden Menschen, ohne dass meine Erzieher Bescheid wissen.

In Chats mit Internetbekanntschaften und in Sozialen Netzwerken gebe ich außer meinen Namen keine persönlichen Informationen (z.B. Adresse, Telefonnummer) von mir preis.

### ► Zweifelhafte Internetinhalte

Ich gehe nicht auf Seiten, die nicht für mein Alter bestimmt sind, insbesondere nicht auf Porno- oder Gewaltseiten. Bin ich mir unsicher, ob eine Seite für mein Alter geeignet ist, zeige ich sie meinen Erziehern. Wenn ich auf einer Seite lande, bei der ich bestätigen muss, dass ich über 18 bin, klicke ich die Seite weg. Wenn ich auf zweifelhafte Internetinhalte stoße, die mir Angst bereiten oder die mich anderweitig beschäftigen, suche ich das Gespräch mit meinen Erziehern.

### ► Internetauszeit

Ich Sorge dafür, dass ich meine Freizeit nicht nur im Internet und in Sozialen Netzwerken verbringe, sondern auch tägliche Auszeiten hiervon nehme. In den Hausaufgabenzeiten, während des Essens und bei Gruppenaktivitäten lege ich mein Smartphone zur Seite.

Ich halte mich an die mit meinem Erzieher vereinbarte Surfzeit. Diese ist für jedes Kind und jeden Jugendlichen unterschiedlich, je nach Alter und Internetverhalten.

Für mich beträgt diese pro Tag \_\_\_\_\_ Minuten/Stunden.

### ► Schutz fremder Daten

Ich fotografiere oder filme keine anderen Menschen ohne sie zu fragen. Ich lade keine Dinge (beispielsweise Bilder oder Informationen) von anderen Menschen hoch, ohne dass diese hiervon wissen und es mir erlaubt haben.

### ► Schutz eigener Daten

Ich gebe meinen Namen, meine Adresse oder meine Telefonnummer nicht ohne die Zustimmung meiner Erzieher auf Internetseiten ein. Insbesondere nehme ich nicht an Gewinnspielen teil, bestelle keine Sachen bei Online-Shops, biete nicht bei eBay mit und gebe kein Geld für Online-Spiele aus.

### ► Eigene Fotos oder Videos im Internet

Ich schicke Fremden keine Fotos von mir. Bevor ich Fotos und Videos im Internet hochlade oder teile, mache ich mir darüber Gedanken, ob diese mir auch später noch gefallen und das Hochladen oder Teilen sinnvoll ist. Auch überlege ich, für wen ich diese sichtbar mache. Wenn ich mir unsicher bin, ob ich ein Bild von mir im Internet hochladen soll, frage ich meine Erzieher.

### ► Tauschbörsen

Ich darf keine Tauschbörsen nutzen. Insbesondere darf ich weder auf Tauschbörsen noch auf anderen Internetseiten Bilder, Videos, Musik oder Filme hoch- oder herunterladen ohne vorher meine Erzieher zu fragen.

### ► Unbekannte Kontakte

Wenn mich unbekannte Nummern anrufen oder anschreiben, reagiere ich mit Bedacht. Kommt es mir merkwürdig vor oder weiß ich nicht weiter, sage ich meinen Erziehern Bescheid.

### ► Viren und Trojaner

Ich verpflichte mich dazu, ein Virenschutzprogramm auf meinem eigenen PC und/oder Smartphone zu installieren und regelmäßig zu aktualisieren. Bei Fragen hierzu wende ich mich an meinen Erzieher.

Wenn sich der Gruppen-PC, mein eigener PC oder mein Smartphone außergewöhnlich verhält oder eine Meldung vom Virenprogramm erscheint, zeige ich das meinem Erzieher.

## (Bezugserzieher) verpflichtet sich zu:

### ► Interesse

Ich zeige Interesse an den Internetrends der Jugendlichen, anstatt diese unmittelbar zu verurteilen. Dadurch tauschen wir uns regelmäßig über digitale Medien und deren Entwicklung aus.

### ► Gemeinsame Nutzung

Ich nutze das Internet auch mal mit meinem Bezugskind gemeinsam, zum Beispiel sammeln wir zusammen Informationen für Schule oder Freizeit, schauen uns miteinander ein YouTube-Video an oder spielen ein Online-Spiel.

### ► Vorbildfunktion

Ich zeige offen mein eigenes Medienverhalten, um es so nicht nur von meinem Bezugskind zu verlangen, sondern es auch selbst zu erfüllen.

### ► Verhalten im Internet

Ich erkundige mich über die Gefahr des Cyber-Mobbings und beachte entsprechende Anzeichen bei den Kindern und Jugendlichen meiner Gruppe. Sollte ein Kind oder Jugendlicher meiner Gruppe Opfer von Cyber-Mobbing sein, unterstütze ich es/ihn und gehe nicht von einem Selbstverschulden aus.

### ► Anmeldung in Sozialen Netzwerken

Ich lehne ein Anmelden in Sozialen Netzwerken nicht unmittelbar ab, sondern setze mich zunächst mit den Anmeldebedingungen des betreffenden Sozialen Netzwerks auseinander. Ich gehe gemeinsam mit meinem Bezugskind die Privatsphäre-Einstellungen durch und überlege, welche sinnvoll sind.

### ► Internetkontakte

Ich kläre mein Bezugskind über (sexuelle) Belästigungen im Internet auf. Dies beinhaltet das Sprechen über Gefahren des Treffens mit fremden Menschen. Ich achte darauf, dass sich derartige Gespräche im Alltag regelmäßig wiederholen.

### ► Zweifelhafte Internetinhalte

Ich kläre mein Bezugskind über die Themen Gewalt, Pornographie und Rechtsextremismus in den Medien auf. Hierbei nehme ich insbesondere Bezug auf das Internet und Soziale Netzwerke und berücksichtige aktuelle Entwicklungen. Ich achte darauf, dass sich derartige Gespräche im Alltag regelmäßig wiederholen.

### ► Internetauszeit

Ich verurteile mein Bezugskind nicht für die intensive Internet- und Smartphonenu-  
tzung, sondern biete ihm alternative Freizeitmöglichkeiten an und motiviere es hier-  
zu. Ich achte darauf, dass das Smartphone in den Hausaufgabenzeiten, während des  
Essens und bei Gruppenaktivitäten nicht genutzt wird. Als Vorbildfunktion benutze  
auch ich selber das Smartphone in diesen Situationen nicht.

### ► Datenschutz

Ich setze mich mit dem Urheberrecht im Internet auseinander und kläre mein Be-  
zugskind hierüber auf. Dabei verweise ich gegebenenfalls auch an andere Stellen –  
auch solchen im Netz.

### ► Eigene Fotos oder Videos im Internet

Ich spreche mit meinem Bezugskind darüber, nach welchen Kriterien eigene Fotos  
oder Videos im Internet hochgeladen oder geteilt werden und für wen diese sichtbar  
gemacht werden sollten.

### ► Unbekannte Kontakte

Wenn sich mir ein Kind anvertraut, dass es von einer unbekanntem Nummer kontak-  
tiert wurde, nehme ich ihm das Smartphone nicht ab, sondern suche gemeinsam mit  
ihm nach einer sinnvollen Lösung.

### ► Viren und Trojaner

Ich Sorge gemeinsam mit meinem Bezugskind dafür, dass der eigene PC und/  
oder das eigene Smartphone durch ein Virenprogramm, welches stets aktuell ist,  
geschützt sind.

### ► Kontrolle

Ich zeige meinem Bezugskind, dass ich ihm dahingehend vertraue, dass es die  
vereinbarten Regeln und Zeiten einhält. Sollte ich das Smartphone kontrollieren, so  
informiere ich es hierüber.

Mit meiner Unterschrift bestätige ich, dass mir alle Regeln erklärt wurden und ich sie  
verstanden habe.

Dieser Vertrag gilt ab dem \_\_\_\_\_ und wird bei Bedarf nach Absprache  
angepasst.

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum, Unterschrift  
(Bezugszieher)

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum, Unterschrift  
(Kind)

## Kapitel 6: Gruppen-PC

Jede Wohngruppe des Kinder- und Jugenddorfs St. Heribert hat einen Gruppen-PC mit  
Zugang zum Internet sowie einem installierten und stets aktuellen Virenschutzprogramm.  
Jedes Team ernennt eine/n Mitarbeiter\*in als verantwortliche Person für administrative  
Aufgaben rund um den Gruppen-PC, was beispielsweise das Aktualisieren des Virenschutz-  
programms sowie das Einrichten neuer Benutzerkonten umfasst.

Grundsätzlich sollte jedes der Kinder und Jugendlichen den PC nutzen dürfen, ungeachtet des  
Alters oder Entwicklungsstandes. Differenziert werden sollte allerdings in der Nutzungsdauer,  
dem Umfang der Begleitung durch eine/n Mitarbeiter\*in sowie dem Nutzungsinhalt. Um dieser  
Differenzierung nachzukommen, ist das Einrichten eines Nutzerkontos pro Kind oder Jugend-  
lichen empfehlenswert. Diese sollten zu Zwecken der Missbrauchsvorbeugung mit Passwörtern  
versehen werden, welche sowohl dem jeweiligen Kind oder Jugendlichen wie den pädagogi-  
schen Mitarbeiter\*innen bekannt sind.

Die Nutzungsdauer sollte auf die Individualität des Kindes aufbauen, wodurch das Nennen von  
Richtwerten erschwert ist. In den entsprechenden Entwicklungsphasen sollte die Eigenverant-  
wortung stetig gefördert und gleichzeitig ein gewisses Maß an festen Regeln und Strukturen  
vorgegeben werden. Daher wäre es eine sinnvolle Möglichkeit, gemeinsam mit dem Kind oder  
Jugendlichen ein individuelles wöchentliches Zeitkontingent für die Nutzung des Gruppen-PCs  
festzulegen, dessen Einteilung dem Kind oder Jugendlichen selbst überlassen wird. Als zusätz-  
liche Orientierung sollten Sie als pädagogische Mitarbeiter\*innen beachten, dass die Kinder  
und Jugendlichen trotz Mediennutzung beispielsweise anderen Freizeitbeschäftigungen so-  
wie der Schule ausreichend Zeit widmen. Jedoch kann auch das Nutzen des Computers dem  
Nachkommen schulischer Aufgaben dienen. Gewähren Sie in diesem Zusammenhang Aus-  
nahmen, sodass Sie beispielsweise nicht auf die Einhaltung der vorher festgelegten Internet-  
zeit beharren. Führen Sie sich hierzu folgenden Vergleich vor Augen: Das Internet ist in der  
heutigen Zeit dem klassischen Schulbuch als Informationsquelle ebenbürtig. Würden Sie den  
Kindern oder Jugendlichen das Schulbuch aufgrund des Ablaufs der vereinbarten Lernzeit  
wegnehmen?

Der Gebrauch des Gruppen-PCs für schulische Zwecke impliziert, dass er bereits von Kindern  
im Grundschulalter genutzt werden kann. Es ist wichtig, dass die Kinder frühzeitig mit digita-  
len Medien in Kontakt kommen und hierbei eine pädagogische Begleitung erfahren, die sie im  
Ausprobieren der Medien sowie im Aufbau einer kritisch hinterfragenden Haltung unterstützt.  
Eine solche Einstellung wird jedoch nicht nur durch die Begleitung im Rahmen schulischer  
Recherchen geschaffen, sondern auch oder gerade durch die gemeinsame Beschäftigung mit  
dem Vergnügen dienenden Inhalten des Internets, wie beispielsweise Freizeitaktivitäten oder  
Sozialkontakten. Mit zunehmendem Reifegrad sollten Sie die Jugendlichen weniger engma-  
schig begleiten, sondern zunehmend in einer beratenden Funktion agieren. Im Zuge der Erfül-  
lung der Aufsichtspflicht durchgeführte Kontrollen sollen situativ gehandhabt und mit Bedacht  
ausgeübt werden. Das heißt, sie sollten gegenüber dem jeweiligen Kind oder Jugendlichen  
offen kommuniziert werden oder nach Möglichkeit gemeinsam mit ihm stattfinden. Grundsätz-  
lich sollten Sie jedem Kind und Jugendlichen zeigen, dass sie ihm hinsichtlich seiner Nutzung  
des Gruppen-PCs Vertrauen entgegenbringen!

Die Regelung der Nutzungsinhalte kann unter anderem über das Bestehen verschiedener Benutzerkonten gesteuert werden, indem jedes Konto über individuelle präventive Schutzmaßnahmen und damit über eine individuelle Freigabe altersadäquater Inhalte verfügt.

Bedenken Sie jedoch, dass das Sperren von Inhalten mit einer gemeinsamen Thematisierung einhergehen sollte, um den Kindern und Jugendlichen die Hintergründe der Sperrung bewusst werden zu lassen und sie bezüglich der Nutzung weiterer derartiger Inhalte zu sensibilisieren.

## Kapitel 7: Eigenes Smartphone, Eigener PC

Bei einigen Kindern und Jugendlichen kommt das Thema der Anschaffung eines eigenen Smartphones, Tablets, Laptops oder PCs auf.

Um im Vorfeld die Rahmenbedingungen abzustecken, sind im Folgenden Leitlinien aufgelistet, die Ihnen helfen sollen, diese Thematik mit den Kindern und Jugendlichen zu bearbeiten.

### ► Voraussetzungen für ein eigenes Handy/einen eigenen Laptop können sein:

Die Erlaubnis der/des Sorgeberechtigten liegt vor.

Die nötige Altersgrenze von 13 oder 14 Jahren ist erreicht. Die tatsächliche Altersgrenze bestimmt sich in Abhängigkeit des Reifegrades des betreffenden Jugendlichen.

Das Kind muss den Internetvertrag verstehen und unterschreiben.

### ► Gemeinsame Regeln festlegen

Das Festlegen gemeinsamer Regeln erfolgt im Zuge der Internetvertragserstellung. Die Regelabsprachen erfolgen vor dem Hintergrund der Individualität jedes Kindes oder Jugendlichen. Ebenfalls im Internetvertrag festgehalten werden die Nutzungszeiten und Nutzungsbeschränkungen von Smartphone und Co.

#### *Mögliche Nutzungszeiten:*

1. Das Gerät darf stundenweise am Nachmittag/Abend genutzt werden.
2. Das Gerät wird während den Lern- und Hausaufgabenzeiten abgegeben.
3. Das Gerät wird den Mitarbeiter\*innen zur Schlafenszeit abgegeben.
4. Das Gerät darf ab einem Alter von 15 Jahren von Freitag bis Sonntagabend durchgängig behalten werden.
5. Das Gerät darf in den Ferien durchgängig behalten werden.
6. Das Gerät darf ab 15 Jahren 24 Std. behalten werden.

### ► Kontrolle

Die Kontrolle des Handys/des Laptops durch Mitarbeiter\*innen im Kinderdorf ist immer gegeben. Die Kinder sollten darüber in Kenntnis gesetzt werden, dass jedes Kind oder Jugendlicher in unregelmäßigen Abständen kontrolliert werden kann. Hierbei sollte darauf geachtet werden, dass jedes Kind ab und an gemeinsam mit den Mitarbeiter\*innen die Sicherheitseinstellungen von Apps und Sozialen Netzwerken überprüft.

Bei Selbst- oder Fremdgefährdung ist es möglich, dass das Handy abgegeben werden muss und erst nach individuellen Absprachen eine Rückgabe erfolgt. Dies sollte mit allen Kindern und Jugendlichen deutlich kommuniziert werden.

## Kapitel 8: Arbeitsgruppe Medien

Der vorliegende Leitfaden soll – bedingt durch die Schnellebigkeit digitaler Medien – kein festgeschriebenes Konstrukt, sondern als erweiterbar zu betrachten sein. Hierzu wird innerhalb des Kinder- und Jugenddorfes der Aufbau einer Arbeitsgruppe Medien angestrebt, welche aus Mitarbeiter\*innen der verschiedenen Häuser besteht. Aus jedem Haus sollte mindestens ein/e (feste/r) Mitarbeiter\*in bereit sein, der Arbeitsgruppe Medien beizuwohnen, sodass ein einheitliches, häuserübergreifendes Arbeiten gewährleistet ist. Die Treffen sollten mindestens alle drei Monate stattfinden. Die Teilnahme an den Treffen der Arbeitsgruppe Medien wird der Arbeitszeit angerechnet.

Aufgabe der Arbeitsgruppe Medien ist der Austausch über aktuelle Entwicklungen der Medien- nutzung der Kinder und Jugendlichen zur Sicherstellung der Aktualität des Produkts. Hierbei sind die Ideen aller Mitarbeiter\*innen, auch solcher welche nicht aktiv an der Arbeitsgruppe Medien mitwirken, gefragt, welche beobachtete Entwicklungen oder Veränderungen der Arbeitsgruppe Medien mitteilen. Die Ergebnisqualität kann hierbei durch den Einbezug der Kinder und Jugendlichen gesteigert werden. Aktuelle Entwicklungen werden in den Leitfaden eingearbeitet. Zusätzlich können sich die Mitarbeiter\*innen sowie die Kinder und Jugendlichen Gedanken machen über weitere Spiele und/oder Spielkategorien, sodass die Attraktivität des Spiels #OnFassbar durch die stetige Aufnahme neuer Spiele erhalten bleibt. Neu in den Häusern erarbeitete Spiele werden den anderen Häusern zur Integration in das hauseigene Spiel über die Arbeitsgruppe Medien mitgeteilt. Die angepasste Version des Leitfadens sowie hinzugefügte Spielkarten oder Spielkategorien werden innerhalb von zwei Wochen nach dem Treffen der Arbeitsgruppe Medien an alle Häuser herangetragen.

Die Arbeitsgruppe Medien trägt zudem Sorge für die Qualitätsmessung des Produkts und strebt auf Grundlage der gemessenen Qualität ebenfalls eine Anpassung des Produkts an. Die Qualitätsmessung macht deutlich, ob das Produkt das gewünschte Ziel erreicht und ob es nach wie vor an die Bedürfnisse aller Nutzer anschließt. Einmal jährlich überprüft die Arbeitsgruppe Medien zudem die Aktualität der Qualitätskriterien.

Ferner ist es angedacht, dass die Arbeitsgruppe Medien Fortbildungen hinsichtlich des Themas Digitalisierung im Fokus hat, um so stets eine Aktualität gewährleisten zu können.

## Kapitel 9: Qualitätskriterien für das Produkt

In der nachfolgenden Übersicht ist lediglich das Startdatum der einzelnen Qualitätskriterien-Messungen vermerkt. Die ersten zwei Messungen finden in einem Turnus von drei Monaten statt, ab der dritten Messung beschränken diese sich auf eine halbjährliche Regelmäßigkeit. Die Mindestanzahl der zu befragenden Mitarbeiter\*innen beträgt 12, die der Kinder und Jugendlichen 8. An diesem Richtwert orientieren sich all jene Kriterien, für welche kein anderer Wert maßgeblich ist.

**Leitfaden: Ergebnis-Qualität**

Qualitätskriterium	Indikator	Norm	Qualitätskontrollinstrument	Zeitpunkt	Erhebende Instanz	Erhebungszielgruppe
<b>Einsicht</b>	Alle Mitarbeiter sind mit Theorien zur pädagogischen Begründung der Handynutzung der Kinder und Jugendlichen und zur Wichtigkeit einheitlichen Handelns vertraut.	Mind. 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 4.	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter
<b>Fertigkeiten</b>	Die Mitarbeiter können einheitliche Handlungsweisen bezüglich des pädagogischen Umgangs mit der Handynutzung der Jugendlichen anwenden, indem sie die Inhalte des Leitfadens in ihr Handeln integrieren. Die Mitarbeiter integrieren die Medien Smartphone und Internet in ihr alltägliches Handeln.	Mind. 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 5.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter
<b>Haltung</b>	Mitarbeiter zeigen Verantwortungsbewusstsein in der Prävention bezüglich der medialen Nutzung der Jugendlichen. Alle Mitarbeiter integrieren bei der Prävention über Medien die Inhalte des Leitfadens in ihr Handeln.	Mind. 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 5.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter
<b>Wissen</b>	Mitarbeiter kennen aktuelle Entwicklungen der Mediennutzung der Jugendlichen aus dem Kinderdorf.	Mind. 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 4.	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter

**Leitfaden: Prozess-Qualität**

Qualitätskriterium	Indikator	Norm	Qualitätskontrollinstrument	Zeitpunkt	Erhebende Instanz	Erhebungszielgruppe
<b>Partizipation</b>	Mitarbeiter geben aktuelle Entwicklungen der Mediennutzung der Jugendlichen aus dem Kinderdorf sowie Änderungswünsche bezüglich des Leitfadens an die Arbeitsgruppe Medien weiter. In der Arbeitsgruppe Medien ist ein Mitarbeiter von jedem Haus vertreten, sodass jegliche Entwicklungen thematisiert werden können. Bei jedem Treffen der Arbeitsgruppe Medien ist mindestens ein Mitarbeiter jedes Hauses anwesend.	Mindestens 3 Mitarbeiter pro Gruppe bejahen die Aussage.  4 von 4 Häusern bejahen die Aussage.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter
<b>Zugänglichkeit</b>	Alle Mitarbeiter haben jederzeit Zugang zum Leitfaden. Der Leitfaden wird im Qualitätssicherungssystem der Einrichtung verankert und liegt jeder Regelgruppe in der aktuellsten Form ausgedruckt vor.	Alle Mitarbeiter einer Gruppe bejahen diese Aussagen.	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter
<b>Individualisierung</b>	Der Leitfaden schließt an die Bedürfnisse und Wünsche vom Auftraggeber und den Mitarbeitern an.	Mind. 3 Mitarbeiter pro Gruppe sowie der Auftraggeber skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 4.	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter und Auftraggeber
<b>Verständigungsorientierung</b>	Die Mitarbeiter haben die Struktur des Leitfadens, sowie dessen Kern erfasst.	Mindestens 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei einer 4.	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter

**Leitfaden: Struktur-Qualität**

Qualitätskriterium	Indikator	Norm	Qualitätskontrollinstrument	Zeitpunkt	Erhebende Instanz	Erhebungszielgruppe
<b>Nachhaltigkeit</b>	Mithilfe der Rückmeldungen der Mitarbeiter prüft die Arbeitsgruppe Medien den Leitfaden regelmäßig auf Aktualität. Hierzu führt sie regelmäßig gezielte Abfragen durch.	4 von 4 Mitarbeitern der Arbeitsgruppe Medien bejahen diese Aussage.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Arbeitsgruppe Medien
<b>Informiertheit</b>	Innerhalb von zwei Wochen nach Veränderungen im Leitfaden durch die Arbeitsgruppe Medien sind alle Mitarbeiter über die aktuellsten Veränderungen informiert.	Alle Mitarbeiter einer Gruppe bejahen diese Aussage.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter

**Leitfaden: Konzept-Qualität**

Qualitätskriterium	Indikator	Norm	Qualitätskontrollinstrument	Zeitpunkt	Erhebende Instanz	Erhebungszielgruppe
<b>Abgestimmtheit</b>	Der Leitfaden basiert auf dem Grundgesetz und dem Leitbild.	Alle Mitarbeiter einer Gruppe sowie der Auftraggeber bejahen diese Aussage.	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter und Auftraggeber
<b>Individualisierung</b>	Der Leitfaden wurde individuell an das Leitbild der Einrichtung angepasst.	Alle Mitarbeiter einer Gruppe sowie der Auftraggeber bejahen diese Aussage.	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter und Auftraggeber
<b>Vertraulichkeit</b>	Der Leitfaden basiert auf datenschutzrechtlicher Grundlage.	Alle Mitarbeiter einer Gruppe sowie der Auftraggeber bejahen diese Aussage.	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter und Auftraggeber

**#OnFassbar: Ergebnis-Qualität (1)**

Qualitätskriterium	Indikator	Norm	Qualitätskontrollinstrument	Zeitpunkt	Erhebende Instanz	Erhebungszielgruppe
<b>Einsicht</b>	Die Mitarbeiter, die Kinder und die Jugendlichen werden für den Umgang mit digitalen Medien sensibilisiert.	Mind. 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalleren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (=Ja, sehr) bei mind. 5. Mind. 3 Kinder/Jugendliche pro Gruppe skalleren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (=Ja, sehr) bei mind. 3.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche
<b>Fertigkeiten</b>	Den Mitarbeitern gelingt es, Möglichkeiten zu kreieren, das Spiel #OnFassbar in den Alltag zu integrieren.	Mind. 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalleren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (=Ja, sehr) bei mind. 5. Mind. 3 Kinder/Jugendliche pro Gruppe skalleren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (=Ja, sehr) bei mind. 4.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche
	Die Mitarbeiter sind mithilfe des Spiels #OnFassbar in der Lage, digitale Medien mindestens einmal in zwei Wochen in der Präventionsarbeit pädagogisch sinnvoll einzusetzen.	Alle Mitarbeiter, Kinder und Jugendlichen einer Gruppe bejahen diese Aussage.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche
	Die Mitarbeiter sind dazu in der Lage den Peer-to-Peer-Ansatz im Spiel #OnFassbar zu integrieren.	Mind. 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalleren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (=Ja, sehr) bei mind. 3. Mind. 3 Kinder/Jugendliche pro Gruppe skalleren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (=Ja, sehr) bei mind. 3.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche



#OnFassbar: Ergebnis-Qualität (2)

Qualitätskriterium	Indikator	Norm	Qualitätskontrollinstrument	Zeitpunkt	Erhebende Instanz	Erhebungszielgruppe
Haltung	Die Mitarbeiter nutzen das Spiel #OnFassbar mit den Kindern und Jugendlichen zur Herstellung einer gemeinsamen offenen Kommunikation über digitale Medien. Als Teil jeder Spieldurchführung findet ein Reflektionsgespräch zwischen Mitarbeitern und Kindern statt.	Alle Mitarbeiter, Kinder und Jugendlichen einer Gruppe bejahen diese Aussagen.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche
	Die Kinder und Jugendlichen zeigen im Umgang mit ihrem Smartphone und dem Internet einen verantwortungsvollen Umgang.	<p>Mind. 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 3.</p> <p>Mind. 3 Kinder/Jugendliche pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 3.</p>	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche

#OnFassbar: Prozess-Qualität

Qualitätskriterium	Indikator	Norm	Qualitätskontrollinstrument	Zeitpunkt	Erhebende Instanz	Erhebungszielgruppe
Partizipation	Jeglicher Veränderungsbedarf beziehungsweise Erweiterungs-vorschläge seitens der Mitarbeiter und Kinder/Jugendlichen hinsichtlich des Spiels #OnFassbar werden an die Arbeitsgruppe Medien weitergegeben.	Alle Mitarbeiter, Kinder und Jugendlichen einer Gruppe bejahen diese Aussage.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche
	#OnFassbar ist auf die jeweilige Altersstruktur der Kinder und Jugendlichen abgestimmt. #OnFassbar beinhaltet Spiele für Kinder und Jugendliche zwischen etwa 6 und 18 Jahren.	Alle Mitarbeiter, Kinder und Jugendlichen einer Gruppe bejahen diese Aussagen.	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche
Individualisierung	Jedes Haus erhält das Spiel #OnFassbar.	4 von 4 Häusern bejahen die Aussage.	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche
	Das Spiel #OnFassbar schließt an die Bedürfnisse und Wünsche von Mitarbeitern, Kindern und Jugendlichen an.	<p>Mind. 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 4.</p> <p>Mind. 3 Kinder/Jugendliche pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 5.</p>	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche
Kreativität	Durch das Spiel #OnFassbar findet Prävention spielerisch statt.	Alle Mitarbeiter, Kinder und Jugendlichen einer Gruppe bejahen	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche

#OnFassbar: Struktur-Qualität

Qualitätskriterium	Indikator	Norm	Qualitätskontrollinstrument	Zeitpunkt	Erhebende Instanz	Erhebungszielgruppe
Nachhaltigkeit	#OnFassbar wird in seinem Spielkartenkontingent stetig weiterentwickelt. Dies passiert zusammen durch die Mitarbeiter, Kinder und Jugendlichen.	Alle Mitarbeiter, Kinder und Jugendliche einer Gruppe bejahen diese Aussage.	Fragebogen	Beginnend im Oktober 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche
Informiertheit	Die Kinder und Jugendlichen haben die Struktur von #OnFassbar verstanden.	<p>Mindest. 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 5.</p> <p>Mindest. 3 Kinder/Jugendliche pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 5.</p>	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche

#OnFassbar: Konzept-Qualität

Qualitätskriterium	Indikator	Norm	Qualitätskontrollinstrument	Zeitpunkt	Erhebende Instanz	Erhebungszielgruppe
Abgestimmtheit	Im Spiel #OnFassbar werden Smartphones als Ressource genutzt.	<p>Mindest. 3 Mitarbeiter pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 4.</p> <p>Mindest. 3 Kinder/Jugendliche pro Gruppe skalieren sich auf einer Skala von 1 (= überhaupt nicht) bis 6 (= Ja, sehr) bei mind. 4.</p>	Fragebogen	Beginnend im Juli 2017	Arbeitsgruppe Medien	Mitarbeiter, Kinder, Jugendliche

Literaturverzeichnis

Gesetzliche Grundlagen

Apple. (2016). Bedingungen der Apple Media Services. Abgerufen am 31. Mai 2017, von <https://www.apple.com/legal/internet-services/itunes/de/terms.html>

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. (2016). Jugendschutz – verständlich erklärt. Abgerufen am 02. Juni 2017, von <https://www.bmfsfj.de/blob/94070/54964608935f355e6c3eda043179761f/jugendschutz-verstaendlich-erklaert-broschuere-data.pdf>

Deutsche Anwaltauskunft. (2017). Wer haftete bei illegalen Downloads?. Abgerufen am 31. Mai 2017, von <https://anwaltauskunft.de/magazin/leben/internet-neuemedien/1036/wer-haftet-bei-illegalen-downloads/>

Google. (2017a). Mindestalter für Google-Konten. Abgerufen am 31. Mai 2017, von <https://support.google.com/accounts/answer/1350409?hl=de#topic=1350409>

Google. (2017b). Google Play Nutzungsbedingungen. Abgerufen am 31. Mai 2017, von [https://payments.google.com/payments/apissecure/get\\_legal\\_document?ldo=0&ldt=buyertos&ldr=DE](https://payments.google.com/payments/apissecure/get_legal_document?ldo=0&ldt=buyertos&ldr=DE)

Zeitonline. (2017). Eltern müssen für illegale Aktionen ihrer Kinder zahlen. Abgerufen am 31. Mai 2017, von <http://www.zeit.de/digital/internet/2017-03/bundesgerichtshoffilesharing-urteil-haftung-schadenersatz-kinder>

Pädagogische Grundlagen

Ackermann, U. (2015). Selbstbestimmung oder Fremdbestimmung?: Soziales Leben im Internet. *Frankfurt am Main: Humanities Online.*

Ahrens, F. (2012). „Also, wir lernen da zwar, aber nicht so schülerisch, sondern mehr so Spaß“: Bedeutung, Sichtbarmachung und Anerkennung informell erworbener Kompetenzen am Übergang von der Schule in die Arbeitswelt für benachteiligte Jugendliche. *Berlin: LIT Verlag.*

Berk, L. E. (2011). Entwicklungspsychologie. *München: Pearson.*

Fröhlich, J., & Lehmkuhl, G. (2012). Computer und Internet erobern die Kindheit: Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung. *Stuttgart: Schattauer.*

Gerrig, R. J., & Zimbardo, P. G. (2008). Psychologie. *München: Pearson Studium.*

Myers, D. G. (2005). Psychologie. *Heidelberg: Springer.*

Schanz, G. (o.D.). Personalwirtschaftslehre: Lebendige Arbeit in verhaltenswissenschaftlicher Perspektive. *München: Vahlen.*

Siegel, D. (2015). Aufruhr im Kopf: Was während der Pubertät im Gehirn unserer Kinder passiert. *München: Münchener Verlagsgruppe.*

Prävention und weitere Literaturangaben

Autrata, O., & Scheu, B. (2008). Soziale Arbeit: Eine paradigmatische Bestimmung. *Wiesbaden: VS.*

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. 15. Kinder- und Jugendbericht. Bericht über die Lebenssituation junger Menschen und die Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe in Deutschland (Februar 2017, 1. Auflage).

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Digitales Kinderzimmer 2017/2018. Praktische Hilfen für Eltern und pädagogische Fachkräfte. (Juli 2017, 15. Auflage).

Calmbach, M. / Borgstedt, S. / Borchard, I. / Thomas, P.M. / Flaig, B.B. (2016). Wie ticken Jugendliche? Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. Wiesbaden: Springer Fachmedien (Sinusstudie).

Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz. [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) – die EU Initiative für mehr Sicherheit im Netz. Die Website [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) ist Bestandteil der Initiative klicksafe im CEF (Connecting Europe Facility) Telecom Programm der Europäischen Union für mehr Sicherheit im Internet.

Landeszentrale für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs). [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)

„Frische Infos zu Apps, Smartphones, Tablets“ – mit einer „Pädagogenecke“ gut geeignet für die Arbeit mit Kindern, Jugendlichen und zur Information.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), Hrsg. (2016). JIM 2016 – Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Eigenverlag mpfs.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), Hrsg. (2017). KIM-Studie 2016 – Kindheit, Internet, Medien. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Eigenverlag mpfs.

Rheinische Fachhochschule Köln. RFH Medienstudie BLIKK. (2017). [http://www.rfh-koeln.de/e380/e1184/e36085/e39040/index\\_ger.html](http://www.rfh-koeln.de/e380/e1184/e36085/e39040/index_ger.html)

## Vertrag über die Internetnutzung zwischen

---

(Kind)

und

---

(Bezugserzieher)

Im Internet surfen macht Spaß – ist aber manchmal auch gefährlich. Dieser Vertrag legt fest, welche Regeln ich beim Surfen im Internet beachten muss. So kann ich verhindern, dass meine Erzieher und ich in Schwierigkeiten kommen. Indem ich ihn unterschreibe, bestätige ich, dass meine Erzieher mich über die folgenden Regeln aufgeklärt haben.

### (Kind) verpflichtet sich zu:

#### ► Verhalten im Internet

Im Internet verhalte ich mich respektvoll und tolerant. Das beinhaltet auch, dass ich keine anderen Personen beleidige, sie bloßstelle oder über sie lästere. Ich behandle andere so, wie ich selbst gerne behandelt werden möchte. Wenn jemand mich oder andere mir bekannte Menschen beleidigt, hole ich mir Rat bei meinen Erziehern.

#### ► Anmeldung in Sozialen Netzwerken

Wenn ich vor habe mich in einem Sozialen Netzwerk neu anzumelden, bespreche ich dies zuerst mit meinen Erziehern. Die Privatsphäre-Einstellungen stelle ich gemeinsam mit meinen Erziehern ein. Mein Profil stelle ich so ein, dass nur meine Freunde sehen können, was ich poste.

#### ► Passwörter

Ich Sorge dafür, dass meine Passwörter sicher sind. Wenn ich mich mit der Zustimmung meiner Erzieher irgendwo im Internet anmelde (z.B. bei Facebook), wähle ich ein sicheres Passwort. Dieses Passwort gebe ich nicht weiter und ändere es ab und zu.

#### ► Internetkontakte

Ich spreche mit meinen Erziehern, wenn jemand gegen meinen Willen mit mir Kontakt aufnimmt und/oder sich mit mir treffen möchte. Ich verabrede mich und treffe mich grundsätzlich nicht mit fremden Menschen, ohne dass meine Erzieher Bescheid wissen.

In Chats mit Internetbekanntschaften und in Sozialen Netzwerken gebe ich außer meinen Namen keine persönlichen Informationen (z.B. Adresse, Telefonnummer) von mir preis.



### ► Zweifelhafte Internetinhalte

Ich gehe nicht auf Seiten, die nicht für mein Alter bestimmt sind, insbesondere nicht auf Porno- oder Gewaltseiten. Bin ich mir unsicher, ob eine Seite für mein Alter geeignet ist, zeige ich sie meinen Erziehern. Wenn ich auf einer Seite lande, bei der ich bestätigen muss, dass ich über 18 bin, klicke ich die Seite weg. Wenn ich auf zweifelhafte Internetinhalte stoße, die mir Angst bereiten oder die mich anderweitig beschäftigen, suche ich das Gespräch mit meinen Erziehern.

### ► Internetauszeit

Ich Sorge dafür, dass ich meine Freizeit nicht nur im Internet und in Sozialen Netzwerken verbringe, sondern auch tägliche Auszeiten hiervon nehme. In den Hausaufgabenzeiten, während des Essens und bei Gruppenaktivitäten lege ich mein Smartphone zur Seite.

Ich halte mich an die mit meinem Erzieher vereinbarte Surfzeit. Diese ist für jedes Kind und jeden Jugendlichen unterschiedlich, je nach Alter und Internetverhalten.

Für mich beträgt diese pro Tag \_\_\_\_\_ Minuten/Stunden.

### ► Schutz fremder Daten

Ich fotografiere oder filme keine anderen Menschen ohne sie zu fragen. Ich lade keine Dinge (beispielsweise Bilder oder Informationen) von anderen Menschen hoch, ohne dass diese hiervon wissen und es mir erlaubt haben.

### ► Schutz eigener Daten

Ich gebe meinen Namen, meine Adresse oder meine Telefonnummer nicht ohne die Zustimmung meiner Erzieher auf Internetseiten ein. Insbesondere nehme ich nicht an Gewinnspielen teil, bestelle keine Sachen bei Online-Shops, biete nicht bei eBay mit und gebe kein Geld für Online-Spiele aus.

### ► Eigene Fotos oder Videos im Internet

Ich schicke Fremden keine Fotos von mir. Bevor ich Fotos und Videos im Internet hochlade oder teile, mache ich mir darüber Gedanken, ob diese mir auch später noch gefallen und das Hochladen oder Teilen sinnvoll ist. Auch überlege ich, für wen ich diese sichtbar mache. Wenn ich mir unsicher bin, ob ich ein Bild von mir im Internet hochladen soll, frage ich meine Erzieher.

### ► Tauschbörsen

Ich darf keine Tauschbörsen nutzen. Insbesondere darf ich weder auf Tauschbörsen noch auf anderen Internetseiten Bilder, Videos, Musik oder Filme hoch- oder herunterladen ohne vorher meine Erzieher zu fragen.

### ► Unbekannte Kontakte

Wenn mich unbekannte Nummern anrufen oder anschreiben, reagiere ich mit Bedacht. Kommt es mir merkwürdig vor oder weiß ich nicht weiter, sage ich meinen Erziehern Bescheid.

### ► Viren und Trojaner

Ich verpflichte mich dazu, ein Virenschutzprogramm auf meinem eigenen PC und/ oder Smartphone zu installieren und regelmäßig zu aktualisieren. Bei Fragen hierzu wende ich mich an meinen Erzieher.

Wenn sich der Gruppen-PC, mein eigener PC oder mein Smartphone außergewöhnlich verhält oder eine Meldung vom Virenprogramm erscheint, zeige ich das meinem Erzieher.

## (Bezugserzieher) verpflichtet sich zu:

### ► Interesse

Ich zeige Interesse an den Internetrends der Jugendlichen, anstatt diese unmittelbar zu verurteilen. Dadurch tauschen wir uns regelmäßig über digitale Medien und deren Entwicklung aus.

### ► Gemeinsame Nutzung

Ich nutze das Internet auch mal mit meinem Bezugskind gemeinsam, zum Beispiel sammeln wir zusammen Informationen für Schule oder Freizeit, schauen uns miteinander ein YouTube-Video an oder spielen ein Online-Spiel.

### ► Vorbildfunktion

Ich zeige offen mein eigenes Medienverhalten, um es so nicht nur von meinem Bezugskind zu verlangen, sondern es auch selbst zu erfüllen.

### ► Verhalten im Internet

Ich erkundige mich über die Gefahr des Cyber-Mobbings und beachte entsprechende Anzeichen bei den Kindern und Jugendlichen meiner Gruppe. Sollte ein Kind oder Jugendlicher meiner Gruppe Opfer von Cyber-Mobbing sein, unterstütze ich es/ihn und gehe nicht von einem Selbstverschulden aus.

### ► Anmeldung in Sozialen Netzwerken

Ich lehne ein Anmelden in Sozialen Netzwerken nicht unmittelbar ab, sondern setze mich zunächst mit den Anmeldebedingungen des betreffenden Sozialen Netzwerks auseinander. Ich gehe gemeinsam mit meinem Bezugskind die Privatsphäre-Einstellungen durch und überlege, welche sinnvoll sind.

### ► Internetkontakte

Ich kläre mein Bezugskind über (sexuelle) Belästigungen im Internet auf. Dies beinhaltet das Sprechen über Gefahren des Treffens mit fremden Menschen. Ich achte darauf, dass sich derartige Gespräche im Alltag regelmäßig wiederholen.

### ► Zweifelhafte Internetinhalte

Ich kläre mein Bezugskind über die Themen Gewalt, Pornographie und Rechtsextremismus in den Medien auf. Hierbei nehme ich insbesondere Bezug auf das Internet und Soziale Netzwerke und berücksichtige aktuelle Entwicklungen. Ich achte darauf, dass sich derartige Gespräche im Alltag regelmäßig wiederholen.







