

Modul:

Medienkompetenz: Web 2.0



#53258458





Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG	5
2. THEORETISCHER TEIL	7
2.1 Wie das Web 2.0 entstand	7
Nicht nur empfangen, auch senden!	9
2.2 ePartizipation	11
2.3 Jugendmedienschutz.....	12
2.4 Gefahren und Fallen	15
3. „KLICK-TIPP“	18
4. GLOSSAR	19
5. AUSBILDUNGSEINHEIT	21
6. METHODENKATALOG	23
6.1 Advance-Organizer.....	23
6.2 Kennenlern-Obstsalat.....	24
6.3 Das ist meine Position.....	25
6.4 Medien-Zeitstrahl	26
6.5 Audio-Podcast.....	27
6.6 Fälscher-Werkstatt.....	28
6.7 Shitstorm-Simulator.....	29
6.8 Lizenz-Knetmasse	31
6.9 Tweets twittern.....	32
7. MATERIAL/ANHANG	33
8. QUELLEN	45



1. Einleitung

Die Entwicklung des Internets von eher starren Informations- und Unterhaltungsangeboten hin zum Web 2.0 mit seinen durch die Nutzer_innen aktiv veränderbaren Inhalten und mannigfaltigen Kommunikationsangeboten und die Bedeutungszunahme der neuen Medien im Allgemeinen wirken sich zunehmend auf Kinder und Jugendliche aus. Die jungen Menschen unserer Zeit wachsen mittlerweile als sogenannte „digital natives“ auf, da digitale Technik und somit auch das Internet zu einem festen Teil ihrer Lebenswelt geworden sind. Nicht nur das Internet selbst, sondern auch seine Bedeutung in der Gesellschaft hat sich verändert. Vor zwei Jahrzehnten hatten nur wenige Personen umfassende Erfahrungen mit dem Internet und auch nur selten verfügten private Haushalte über einen Zugang. Überall und zu jeder Zeit online zu gehen, ist heute für viele zu einer Selbstverständlichkeit geworden. Inzwischen verfügen 98% der Haushalte, in denen Jugendliche (12 bis 19 Jahre) leben, über einen Internetanschluss und/oder gelangen mittels Handy - dies trifft für 63% der 12- bis 19-Jährigen zu - ins Web.¹

Daher ist es auch nicht ungewöhnlich, dass Jugendliche die Bevölkerungsgruppe darstellen, die am besten vernetzt ist. Für viele ist das Internet von nicht wegzudenkender Bedeutung, um beispielsweise Informationen für die Schule oder die Ausbildung zu recherchieren. Des Weiteren wird das Internet von Kindern und Jugendlichen zur Kommunikation (Email, Chat, Netzwerke) oder zur Unterhaltung (Video, Musik) genutzt. Neben positiven Erfahrungen können diese neuen Medien jedoch auch zu Belästigungen, Beleidigungen, Mobbing oder anderen negativen Erlebnissen führen. Daher sind Hilfs- und Unterstützungsangebote von großer Bedeutung. Denn: Eine sichere und sinnvolle Nutzung des Internets muss gelernt werden.²

Aus diesem Themenkomplex ergeben sich verschiedene Fragen, wie z.B.: Welchen Stellenwert haben die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten für die jungen Nutzer_innen? Wozu nutzen sie das World Wide Web? Welche Kompetenzen besitzen sie im Umgang mit den neuen Medien?

Das vorliegende Modul soll helfen, auf diese Fragen Antworten zu finden. Ziel der Ausbildungseinheit ist es, die Bedeutung des Internets und der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen hervorzuheben und das Internet auch für die Kinder- und Jugendarbeit effektiv einzusetzen. Die Teilnehmer_innen verfügen nach dieser Fortbildung über das Wissen und die Kompetenzen, sich bewusst und sicher im Netz zu bewegen, Anwendungen effektiv zu nutzen und auftretende Probleme zu lösen. Die Jugendleiter_innen wissen um die Medienausstattung von Kindern und Jugendlichen in Deutschland, sie haben Kenntnisse über das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen im Internet im Allgemeinen und in den sozialen Netzwerken im Besonderen. Sie besitzen fundierte Kenntnisse bezüglich des Jugendmedienschutzes und der wichtigsten gesetzlichen Bestimmungen dazu.

Dieses Fortbildungsmodul gibt nicht nur theoretische Grundlagen, sondern entdeckt gemeinsam mit den Jugendleiter_innen die Reichweite, Grenzen und Möglichkeiten des Web 2.0. Es dient weiterhin dem Erfahrungsaustausch und schult den sicheren Umgang mit den neuen Medien. Durch die Verbindung von theoretischen und praktischen Einheiten werden der Stellenwert und die Relevanz des Internets für Kinder und Jugendliche erarbeitet.

Im anschließenden Abschnitt werden erste theoretische Grundlagen zur Geschichte des Web 2.0, zur ePartizipation, zu den Chancen sowie Gefahren, die durch das neue Internet entstehen und zum Jugendmedienschutz erläutert. Des Weiteren werden nützliche Dienste des Web 2.0 kurz dargelegt. Abschließend stellt ein Glossar die wichtigsten Begriffe zusammen. Dann folgt im Anschluss an den theoretischen Teil der Methodenkatalog, in dem Ziele, Inhalte und Methoden aufgeführt und erklärt werden. Die darin vorgestellten Methoden gelten lediglich als Orientierung und müssen nicht starr übernommen werden. Ausprobieren, Verändern und Verbessern ist ausdrücklich erlaubt und gewünscht.

Viele Jugendleiter_innen schrecken vor der Annäherung an die Thematik des Internets in Bezug auf die Arbeit mit Jugendlichen und Kindern zurück. Sie fürchten, dass die Kinder und Jugendlichen, mit denen sie arbeiten, sich viel besser mit der Nutzung von Smartphone, Tablet und Internet auskennen. Doch: Wer kann mit den jungen Menschen den Umgang mit dem World Wide Web besser trainieren als Jugendleiter_innen?

Mit vielen praktischen Anwendungsmöglichkeiten und einem weiten Repertoire an Methoden kann das Fortbildungsmodul „Web 2.0“ direkt ausprobiert und so sehr gut in die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen transferiert werden. Auf geht's!

¹ Vgl. http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf Stand: 18.11.2013

² Vgl. Bundesverband Informationswirtschaft 2011, S. 4f.



BITTE BEACHTEN:

Für Methode 6 in diesem Fortbildungsmodul benötigt jede_r Teilnehmer_in ein vergrößertes Profilbild von sich (z.B. aus einem sozialen Netzwerk). Entweder werden die Teilnehmer_innen im Vorfeld darauf hingewiesen oder es besteht die Möglichkeit, vor Ort Fotos zu machen und diese dann auszudrucken. Werden die Bilder während der Fortbildung erstellt und gedruckt, kann eine einheitliche Qualität gesichert werden.

2. Theoretischer Teil

2.1 Wie das Web 2.0 entstand

Seit einigen Jahren ist „Web 2.0“ auch in Deutschland ein gebräuchlicher Begriff. Allerdings existiert keine einheitliche und anerkannte Definition dafür, was Web 2.0 eigentlich alles ist. Es bezeichnet in seinen Grundzügen eine veränderte Nutzung und eine Weiterentwicklung des Internets. Dieses dient nun nicht mehr ausschließlich der Informationsverbreitung und dem Verkauf von Produkten, sondern auch der aktiven Beteiligung von Nutzer_innen.³

Bekannt wurde der Begriff „Web 2.0“ durch den Softwareentwickler Tim O’Reilly, welcher dadurch auf die Entwicklungen des Internets aufmerksam machen wollte.⁴

„2.0“ kennzeichnet dabei die Version eines Programms und deutet auf vorangehende Entwicklungsschritte hin. Analog trifft dies auch auf das Internet zu: Dem Web 2.0 gingen zwei Stufen voraus. In der ersten Stufe wurde das Internet als eine Kommunikationsplattform verstanden, auf der vor allem Wissenschaftler_innen Informationen austauschten. Die zu dieser Zeit bestehenden Webseiten und deren Inhalte können als statisch charakterisiert werden, da sie nach ihrem Entwurf ins Internet gestellt und in ihren Grundzügen nicht mehr stark verändert wurden. Diese Entwicklungsstufe wird rückblickend als Web 1.0 bezeichnet. In der nächsten Stufe entwickelten sich kommerzielle Internetseiten, d.h. Seiten von Unternehmen, welche damit einen Gewinn oder aber auch einen höheren Bekanntheitsgrad erzielen möchten. Die Inhalte dieser Webseiten unterlagen, in Abgrenzung zur Vorstufe, einem hohen Aktualisierungsgrad. Dieser Entwicklungsschritt wird von einigen Vertreter_innen als Web 1.5 benannt, da „sich die Rollen der an Onlinekommunikation Beteiligten im Vergleich zum Web 1.0 kaum verändert hatten“⁵. Eine geringe Anzahl von Anbieter_innen veröffentlichten ihre Inhalte online, während Nutzer_innen diese lediglich entgegennahm. Jegliche Angebote waren zu dieser Zeit auf den Informationsabruf beschränkt. Das Ausfüllen von Anträgen und Formularen kam mehr und mehr hinzu, bildete aber lange Zeit eine Ausnahme.

Das Web 2.0 unterscheidet sich nun im Hinblick zu seinen Vorläufern in der Tatsache, dass jede_r Internetnutzer_in selbst Anbieter_in werden kann. Entsprechende Anwendungen ermöglichen es, Inhalte selbst in das Internet zu stellen und zu kommentieren. Da für diese Funktion keine außerordentlichen Programmierkenntnisse mehr benötigt werden und sich jede_r beteiligen kann, ist zum Teil auch vom sogenannten **Mitmachnetz** die Rede. Mit Hilfe verschiedener Funktionen entwickeln sich virtuelle Gemeinschaften, in denen Wissensbestände und andere Inhalte ausgetauscht und weiterentwickelt werden können.

Diese Entwicklung ist jedoch nicht als kontinuierlich zu begreifen. Das Web 1.0 mit seiner charakteristischen Struktur existiert trotzdem bzw. vermischt sich mit dem Web 2.0.⁶ Typisch für die neue Erscheinungsform sind die sogenannten *Mashups*⁷. Dabei werden durch die (Re-)Kombination von Angeboten und Informationen neue Medieninhalte erstellt. Ein Beispiel hierfür ist „Qype“ – eine Online-Community (Name ist abgeleitet aus „Quality or Hype“), bei der Nutzer_innen beispielsweise die Restaurants, Hotels, Freizeitmöglichkeiten einer Stadt für andere Nutzer_innen bewerten. Dieses Bewertungsportal stellt aber auch allgemeine Informationen, wie z.B. Adressen, Internetseiten und Telefonnummern bereit.

Eine weitere Besonderheit des Web 2.0 ist die Vernetzung und Kombination verschiedener Medien im Internet. So ist es heute möglich, über das Internet Fernsehen zu gucken, Radio zu hören oder zu telefonieren. Außerdem ergänzen sich verschiedene Medien, wie Text, Bild, Video oder Audio. Gleichzeitig dient der PC nicht mehr als die einzige Zugangsmöglichkeit zum Internet, da – ob über Tablet oder Smartphone – der Zugang heute nahezu immer und überall möglich ist.⁸ Internetnutzer_innen können demnach durch das Web 2.0 stärker am Internet teilhaben als bislang, sie können selbst Inhalte einstellen und diese mit anderen Menschen teilen. Das Resultat daraus sind die sogenannten sozialen Netzwerke, in denen die User_innen verschiedene Informationen und Inhalte austauschen. Durch die ausgereifte technische Infrastruktur, die verbesserte Verfügbarkeit der Internetangebote und das veränderte Nutzungsverhalten kann in kurzer Zeit ein starkes Wachstum von Web 2.0-Angeboten verzeichnet werden.⁹

³ Vgl. Lackes, Prof. Dr. Richard/Siepermann, Dr. Markus

⁴ Vgl. Walsh, Gianfranco/Hass, Berthold H./Kilian, Thomas 2011, S. 4

⁵ Katholische Landjugendbewegung-Landesstelle 2010, S. 14

⁶ Vgl. ebd., S. 14f.

⁷ Aus dem Englischen abgeleitet von to mash - vermischen

⁸ Vgl. Katholische Landjugendbewegung-Landesstelle 2010, S. 15f.

⁹ Vgl. Berge, Stephan/Buesching, Arne 2011, S. 21f.

Tim O'Reilly formulierte die folgenden Merkmale bzw. Prinzipien, welche als wesentlich für das Web 2.0 angesehen werden:

- **Das Web als Plattform**

Die Grundidee ist, dass im Internet Web-Anwendungen zur Verfügung stehen sollen. Diese Dienstleistungen müssen demnach nicht erst auf dem PC installiert werden, sondern können im Internet abgerufen werden. Das Internet fungiert somit als Plattform.

- **Kollektive Intelligenz**

Dieses Prinzip vereint folgende Kennzeichen: das Herstellen von Inhalten durch die Internetnutzer_innen selbst, Verlinkungselemente für eine schnelle Verbreitung von Informationen und Daten sowie die Nutzer_innen-Beteiligung zur Weiterentwicklung des Internets. Durch die Mitwirkung verschiedener User_innen kann ein Dienst weiterentwickelt und damit wertvoller werden.

- **Datenbankmanagement**

Da die Verteilung von Daten im Web 2.0 im Vordergrund steht, ist ein Datenbankmanagement dringend erforderlich. Egal ob Blog, Community oder Wiki: Alle Systeme dienen der Datensammlung sowie –verbreitung. Durch das Aufbereiten und Zuordnen von Daten wird zum einen das Finden erleichtert und zum anderen eine Schnittstelle zwischen nutzer_innengenerierten Daten und der Verteilung im Internet erzeugt.

- **Softwarelebenszyklen**

Dieses Merkmal besagt, dass jegliche Software keinem Verfallsdatum mehr unterliegt. Die Nutzungshäufigkeit entscheidet über die Akzeptanz oder Ablehnung einer Softwareversion. Außerdem können Nutzer_innen durch Problemmeldungen und Änderungsvorschläge an der Weiterentwicklung einer Software teilhaben.

- **Bereitstellung von Web-Services**

Im Web 2.0 gelten Web-Services nicht als unveränderbare, feste Programme. Durch Veränderungen verfügbarer Software-Programme (z.B. durch Verknüpfungen) können vollständig neue Programme mit anderen Anwendungsmöglichkeiten entstehen. Dieser Programmzusammenbau wird als Mashup bezeichnet.

- **Plattformunabhängige Softwareanwendungsmöglichkeiten**

Der Internetzugang ist nicht mehr an einen Computer gebunden, sondern kann durch andere Geräte, wie z.B. Handys oder Tablets genutzt werden. Das Internet ist dadurch allgegenwärtig und nahezu ständig und überall erreichbar.

- **Einfachheit und Bedienbarkeit**

Für die Nutzung des Internets sind keine speziellen Kenntnisse nötig und auch der Zugang zum Internet wurde durch vielfältige Verbesserungen der Programme erleichtert. Hinzu kommt eine einfache Bedienbarkeit von Anwendungen.¹⁰

Zusammenfassend besteht das Web 2.0 aus „Internet-Anwendungen und –Plattformen, die die Nutzer_innen aktiv in die Wertschöpfung integrieren – sei es durch eigene Inhalte, Kommentare, Tags oder auch nur durch ihre virtuelle Präsenz. Wesentliche Merkmale der Wertschöpfung sind somit Interaktivität, Dezentralität und Dynamik“¹¹.

Seit einiger Zeit wird bereits von der nächsten Generation – dem Web 3.0 oder auch dem semantischen Web – gesprochen. Dies bildet eine zukünftige Weiterentwicklung des Web 2.0 ab und zeichnet sich durch verschiedene Neuerungen aus. So wird vom Web 3.0 erwartet, dass es schnellere Internetseiten und neue Technologien, wie z.B. Spracherkennung und Sprachausgabe, zur Verfügung stellt. Des Weiteren soll sich diese Entwicklungsstufe auch durch 3D-Webseiten, eine

¹⁰ Vgl. Schmalz, Franziska 2008, S. 10ff.

¹¹ Walsh, Gianfranco/Hass, Berthold H./Kilian, Thomas 2011, S. 6

stetig wachsende Vernetzung sowie die Zusammenführung von mehrfach auftauchenden, aber gleichen Informationen auszeichnen. Die weitest reichende Veränderung stellt aber die Semantik des Web 3.0 dar. Das semantische Web kann Informationen in logische Beziehungen und Zusammenhänge setzen und somit bessere, präzisere Suchergebnisse liefern. Die Bedeutungen von menschlichen Informationen sollen demnach für die Maschine verwertbar gemacht werden. Der Computer weiß dann z.B. nicht nur, dass Herr XY am 13.03.1830 in Berlin geboren ist, sondern dass dieses Datum das Geburtsdatum und Berlin der Geburtsort ist.¹²

Das Web entwickelt sich immer weiter. Dadurch werden seine Bedienung, seine Anwendung und auch seine Nützlichkeit konsequent gesteigert. Inwieweit das Web 3.0 bereits realisiert ist und wie es sich in Zukunft wirklich entwickeln wird, ist an dieser Stelle noch unklar.

Nicht nur empfangen, auch senden!

Die eingangs bereits erwähnte Erweiterung von Internetangeboten zum Internet mit breitgefächerten Möglichkeiten der Beteiligung und des Austausches, welche es jedem_jeder ermöglicht, Filme, Bilder oder Texte zu veröffentlichen, ist eine Entwicklung, die auch als *Bürger_innenjournalismus* bezeichnet wird.

Bekannte und stark konsumierte Mitmachangebote sind z.B. die Online-Enzyklopädie *Wikipedia*, Videoportale, wie *YouTube* oder *MyVideo*, die Bilderdienste *Flickr*, *Instagram* oder *EyeEm*, die Community *Facebook* und der Mikro-Blogging-Dienst *Twitter*.¹³

WIKIPEDIA:

Die Online-Enzyklopädie wurde 2001 ins Leben gerufen und ist auch heute noch eine der am meisten frequentierten Seiten. Wikipedia ist für jede_n frei zugänglich sowie kostenlos und soll weltweit Wissen für alle Menschen bereitstellen. Jede_r kann sich beteiligen und Einträge bzw. Artikel – nach bestimmten Qualitätskriterien – selbst verfassen oder korrigieren. Dieser Service ist in zahlreichen Sprachen verfügbar.¹⁴

YOUTUBE, FLICKR und INSTAGRAM:

Sowohl YouTube als auch Flickr und Instagram sind Plattformen, auf denen Medien wie Fotos und/oder Videos ausgetauscht werden. Mitglieder können sich, wie auch in sozialen Netzwerken, ein Profil erstellen und mit Freund_innen in Verbindung treten.¹⁵

FACEBOOK:

Facebook ist ein soziales Netzwerk, in dem sich Nutzer_innen ein eigenes Profil (mit Bild und biografischen Daten) erstellen, sich mit Freund_innen, Bekannten und anderen Nutzer_innen vernetzen können und sich somit in der Öffentlichkeit präsentieren. Es bietet die Möglichkeit, seine Freund_innen in Gruppen oder zu Veranstaltungen einzuladen. Außerdem können auf dem „Marktplatz“ Kleinanzeigen geschaltet werden. Des Weiteren kann über Facebook gechattet und gebloggt werden. User_innen können sich zu verschiedenen Themen informieren, darüber mit anderen diskutieren sowie Meinungen und Erfahrungen austauschen. Neben persönlichen Profilseiten existieren bei Facebook auch Seiten, auf denen sich u.a. Unternehmen, Marken oder Personen des öffentlichen Lebens vorstellen.

TWITTER:

Twitter ist ein Nachrichtendienst, bei dem jede_r angemeldete Nutzer_in Texte von maximal 140 Zeichen versenden und empfangen kann. Die Nachrichten werden auch als Tweets bezeichnet und erreichen alle, die dem Empfang zugestimmt haben. Twitter existiert seit 2006.¹⁶

Alle genannten Angebote leben von der Beteiligung der Nutzer_innen und können durch deren Aktivitäten weiterentwickelt werden. Vor allem Jugendliche verbringen viel Freizeit mit den neuen Medien.

Neben Web 2.0-Angeboten sind auch die „altbewährten“ Formen der aktiven Internetnutzung, wie Chatten, Mailen und Internetforen noch sehr beliebt, wie die Studie „Jugend, Information, (Multi-)Media“ (kurz JIM) des Medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest zeigt. Die folgende Abbildung der JIM-Studie 2012 stellt die Nutzungsgewohnheiten im Internet von Jugendlichen dar.

¹² Vgl. Gläßner, Matthias 2011

¹³ Vgl. Fisch, Martin/Gscheidle, Christoph 2008, S. 356f.

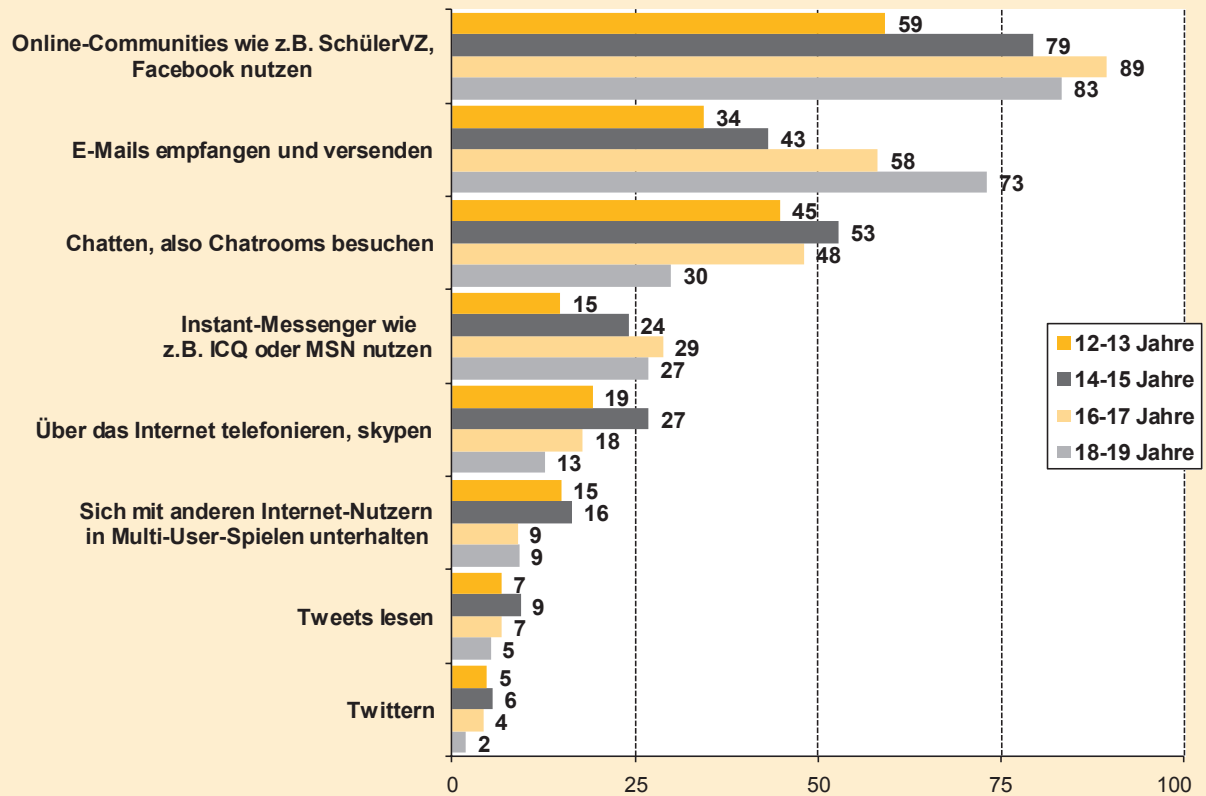
¹⁴ Vgl. WEB.de 2011

¹⁵ Vgl. Grabenströer, Nadja 2009, S. 16

¹⁶ Vgl. WEB.de 2011

Aktivitäten im Internet – Schwerpunkt: Kommunikation

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2012, Angabe in Prozent. Basis: alle Befragten, n=1.201. www.mpfs.de

2.2 ePartizipation

Partizipation ist die Grundlage unserer Gesellschaftsordnung und der Demokratie. Beteiligung und Mitbestimmung sollen jedoch nicht nur für Wahlen gelten, sondern auch darüber hinaus aktiv gestaltet werden.

Der Begriff ePartizipation steht für jede Art der Beteiligung durch elektronische Medien. Sie bezeichnet also konkret die „Einbeziehung der Bevölkerung in die Entscheidungsfindung der Parlamente, Regierungen und Behörden über elektronische Kommunikationswege“¹⁷.

Das Web 2.0 bietet zahlreiche Möglichkeiten für die Partizipation von Kindern und Jugendlichen und fordert diese Mitbestimmung aufgrund seiner technischen Struktur geradezu ein. Denn: Beteiligung vollzieht sich bereits durch das Kommentieren von Blogs und Nachrichten oder die Mitgliedschaft in sozialen Netzwerken. Diese Formen der Mitbestimmung sind durchaus relevant, weil die dadurch erworbenen Kompetenzen eine wichtige Voraussetzung darstellen, um sich in der Gesellschaft zu beteiligen. Somit werden Beteiligungsformen durch die Möglichkeiten des Internets erweitert.¹⁸

Das Internet bietet viele Entfaltungsmöglichkeiten und hat sich zu einem wichtigen Kommunikationsraum entwickelt. Web 2.0-Anwendungen sind sowohl durch eine hohe Dynamik als auch durch den kontinuierlichen Austausch von Nutzer_innen gekennzeichnet. Diese Anwendungen haben eine neue Kultur der Teilnahme, Mitbestimmung und Beteiligung hervorgerufen und erlauben niedrigschwellige Interaktion.

Der Deutsche Bundesjugendring (DBJR) sieht vor allem junge Menschen als die Zielgruppe von ePartizipation an. Auf den ersten Blick erscheint das Internet als natürlicher Zugang zu Jugendlichen. Dennoch ist zu berücksichtigen, dass einige Jugendliche durch das Internet aufgrund verschiedener Gegebenheiten, wie dem sozioökonomischen Status oder dem Bildungshintergrund, nicht erreicht werden können. Beteiligungsangebote auf die neuen Medien zu verlagern, ist demnach kein Garant für mehr jugendgerechte Beteiligung. Da ePartizipation insgesamt aber dennoch die Möglichkeiten der Teilhabe und Mitbestimmung von jungen Menschen erhöht, hat der DBJR für eine zielgerichtete Umsetzung Kriterien und Forderungen an ePartizipation formuliert.¹⁹

„Neben einer grundsätzlichen Beteiligungskultur, die junge Menschen als eigenständige Subjekte wahrnimmt, ihre Eigeninitiative wertschätzt, ihnen Verantwortung überträgt und sie in Entscheidungsprozesse selbstverständlich einbezieht, müssen aus Sicht des DBJR folgende Mindeststandards für ePartizipation erfüllt sein:

Angemessenheit:

Beteiligungsformen müssen reale Gestaltungsmöglichkeiten bieten, Lebensweltbezug haben, altersangemessen aufbereitet und methodisch vielfältig sein. Sie müssen die unterschiedlichen Fähigkeiten und Potenziale junger Menschen berücksichtigen. Ein angemessener Zeitraum für den Beteiligungsprozess ist zu gewährleisten. Die Beteiligung von Jugendlichen wird inhaltlich und methodisch entweder von qualifizierten Gleichaltrigen oder Praktiker_innen aus der Jugendarbeit unterstützt, die zur Beteiligung motivieren.

Transparenz:

Es herrscht Transparenz im Prozess in Bezug auf Entscheidungen und Ziele. Die Umsetzung der Entscheidung wird transparent dokumentiert. Junge Menschen werden über ihre Mitbestimmungsrechte aufgeklärt. Am Anfang und im Prozess jeder Beteiligung wird ein weitgehender, niederschwelliger Zugang zu relevanten Informationen bereit gestellt, z.B. müssen Abläufe (insbesondere in Politik und Verwaltung) für junge Menschen durchschaubar sein.

Wirksamkeit:

Es gibt tatsächlich etwas zu entscheiden und der Transfer der Ergebnisse in die betreffenden Entscheidungsabläufe (z.B. von Politik und Verwaltung) gelingt. Von vornherein sind Budgets so zu gestalten und fest zu etatisieren, dass den vielfältigen Ansprüchen an Beteiligung Rechnung getragen wird und Beteiligung wirksam werden kann.

¹⁷ BMWFJ 2009, S. 3

¹⁸ Vgl. ebd., S. 3f.

¹⁹ Vgl. Deutscher Bundesjugendring 2012, S. 1 ff.

Verbindung von Medienkompetenz und Partizipationsförderung:

Möglichst viele müssen erreicht werden. Insbesondere müssen ggf. durch den Einsatz von Medien zur Beteiligung entstehende Hürden durch Stützsysteme on- wie offline abgebaut werden. Gezielt sollten partizipative Ansätze im Medienhandeln von Jugendlichen gefördert werden, um aufbauend auf lebensweltlichen Bezügen Partizipation erfahrbar zu machen. Auch Entscheidungsträger_innen und Multiplikator_innen müssen Kompetenzen erlernen, um junge Menschen in allen Lebenslagen angemessen zu beteiligen und einen zugleich kritischen Umgang mit dem eigenen Medienhandeln anzuregen.

Verschiedene Wege führen zur Beteiligung: Analog zu klassischen Formen der Beteiligung gibt es auch im Bereich der ePartizipation unterschiedliche Wege ins Engagement. Zugänge müssen daher zielgruppengerecht geschaffen werden. Ziel bleibt dabei, einen möglichst hohen Grad der Beteiligung zu erreichen.²⁰

Die vielfältigen Möglichkeiten des Internets bieten jungen Menschen die Chance, ihre Interessen zu artikulieren und an die Öffentlichkeit zu bringen. An diesem Punkt können Jugendverbände ansetzen und Angebote schaffen, die Jugendliche dazu bestärken, das Internet für sich zu nutzen und auf Entscheidungsprozesse Einfluss zu nehmen.²¹ Jugendliche in Jugendverbänden nutzen die Möglichkeiten des Internets bereits, nehmen somit Einfluss und beteiligen sich. Wenn sich Jugendverbände für die digitalen Kommunikationsformen öffnen, können sie als Lernorte für ePartizipation dienen. Dazu gehören auch die Veränderung von Arbeitsweisen und Strukturen sowie die Umgestaltung von Entscheidungsprozessen. Politische Diskurse im Internet sind ein Beispiel, bei welchem eine Teilnahme der Jugendverbände sehr erwünscht ist und auch gut frequentiert wird, um sich für die Interessen junger Menschen einsetzen zu können.²²

Ein gelingendes Beispiel für ePartizipation stellen BarCamps dar. BarCamps sind eine Art Großgruppenmoderation, die aus Diskussionsrunden und Vorträgen bestehen. Diese sogenannten Sessions werden durch die Nutzer_innen selbst auf Pinnwänden oder Whiteboards abgestimmt. Alle Teilnehmer_innen können einen Vortrag organisieren oder selbst halten. BarCamps werden über soziale Netzwerke organisiert, beworben und dokumentiert. In den Netzwerken werden Themenvorschläge diskutiert und Sessions geplant, wobei alle Beteiligten in einen Austausch kommen und sich kennen lernen. Die daraus hervorgehende Veranstaltung wird dann als Livestream übertragen und auf Blogs für diejenigen festgehalten, die nicht vor Ort waren. Im Nachhinein kann das BarCamp online diskutiert werden. Ein BarCamp ist also eine Verbindung aus Offline-Treffen und Online-Planung. Von Bedeutung ist allerdings, dass die Themen von den Teilnehmer_innen selbst organisiert und durchgeführt werden, damit eine größtmögliche Relevanz bei der Zielgruppe hervorgerufen wird. Um auch im politischen System eine Wirkung zu erzielen, können beispielsweise Politiker_innen dazu eingeladen werden.²³

2.3 Jugendmedienschutz

Die Geschichte des Kinder- und Jugendschutzes in Deutschland beginnt erst relativ spät. Im 19. Jahrhundert wurden Kinder als kleine, fehlerbehaftete Erwachsene gesehen. Sie mussten schwere Arbeiten erledigen; ihr Spieltrieb und andere kindertypische Eigenschaften wurden unterdrückt. Lediglich aufgrund der hohen Kindersterblichkeit entstanden erste Schonräume. Durch Veränderungen im sozialen und wirtschaftlichen System sowie durch die Einführung des allgemeinen Schulsystems für alle Bevölkerungsschichten wurde Kindern und Jugendlichen im 20. Jahrhundert eine eigene Lebensphase zugestanden. Damit einhergehend erhielten Kinder und Jugendliche für eine positive Persönlichkeitsentwicklung das Recht auf eine gesunde Entwicklung, die frei von schädlichen Einflüssen ist. Der dafür erforderliche Schonraum wurde durch Gesetze abgesichert. Für Minderjährige sollten spezielle Lebensräume geschaffen werden, in denen sich ihre Identität ausbilden und eine Integration in das Sozialgefüge erfolgen kann.²⁴ Neben den gesundheitsgefährdenden Einflüssen für junge Menschen rückte während der Weimarer Republik auch der Gedanke an Gefährdungen durch vermeintliche Schmutz- und Schundliteratur sowie durch das Medium Film in den Mittelpunkt. Diesbezüglich verfolgten Sittlichkeitsverbände oder Jugendorganisationen gesellschaftlich-politisch regulierende Ziele sowie kontrollierende Intentionen. Auch nach dem Zweiten Weltkrieg bezog sich die Reduktion von Gefährdungspotenzialen auf

²⁰ Vgl. Deutscher Bundesjugendring 2011, S. 35

²¹ Vgl. ebd.

²² Vgl. ebd.

²³ Vgl. ebd., S. 32ff.

²⁴ Vgl. Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten o.J.

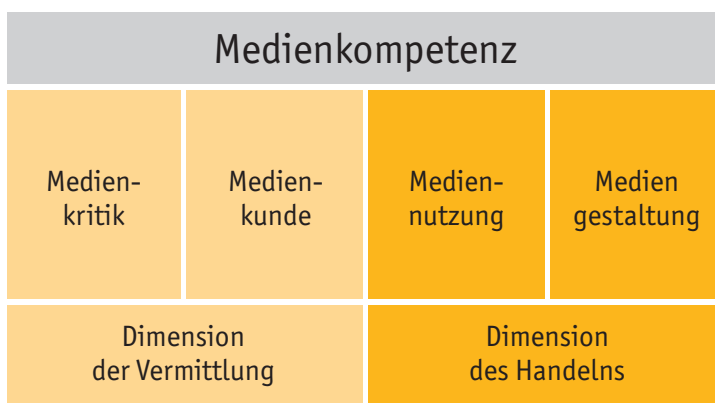
die Bereiche Film, öffentliches Fernsehen, später auch auf das private Fernsehen und Videos. Durch Computerspiele und das Internet entwickelte sich in den letzten Jahren ein neuer Bereich, in welchem Kinder und Jugendliche bestimmten Gefahren ausgesetzt sind.²⁵

Verantwortlich für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Bereich der neuen Medien ist der Jugendmedienschutz. Die Aufgabe des Jugendmedienschutzes besteht darin, das Gefährdungspotenzial von Medieninhalten einzuschätzen und deren Verbreitung in der Öffentlichkeit zu regeln. Dadurch soll gewährleistet sein, dass „Einflüsse der Erwachsenenwelt, die dem Entwicklungsstand von Kindern und Jugendlichen noch nicht entsprechen, möglichst gering gehalten und deren Persönlichkeitsentwicklung unterstützt werden“²⁶. Folgende Inhalte schätzt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien als jugendgefährdend ein:

„Den Nationalsozialismus verherrlichende bzw. verharmlosende oder zum Rassenhass anreizende Internetseiten,
sozialetisch desorientierende Sexualdarstellungen/Pornographie,
verrohend wirkende Darstellungen von Gewalt, Kriegsgräueln und verletzten und verunstalteten Menschen,
Verherrlichung/Verharmlosung von Drogen- und Alkoholmissbrauch; Propagierung/Anleitung zu schwerer körperlicher Selbstschädigung“ ²⁷

Gesetzliche Grundlagen, Forschungsergebnisse sowie pädagogische und psychologische Kenntnisse stellen die Basis für die Prüfung von Medieninhalten dar. Diese Inhalte sollen den gesellschaftlich anerkannten Werten und Normen entsprechen und vor allem gefährdete Kinder und Jugendliche schützen. Eine weitere präventive Maßnahme neben dem gesetzlichen Jugendmedienschutz ist die Förderung der Medienkompetenz von Minderjährigen, deren Eltern und Fachkräften. Jugendschutz und die Förderung der Medienkompetenz sind jedoch nicht als Alternativen anzusehen, da sowohl Medienmacher_innen als auch die Mediennutzer_innen Verantwortung übernehmen müssen, um Kinder und Jugendliche vor problematischen Inhalten zu bewahren.²⁹

Der Begriff „Medienkompetenz“ tauchte in den 1990er Jahren auf und bezeichnet „die Fähigkeit des Menschen, die Medien angemessen zu bedienen und für sich zu nutzen, beziehungsweise sich seinen eigenen Bedürfnissen entsprechend konkretes Medienwissen eigenständig aneignen zu können“³⁰.



Medienkompetenz umfasst des Weiteren:

- Medienkritik (das Prüfen von problematischen gesellschaftlichen Vorgängen; Auswirkungen auf die eigene Haltung/Meinung)
- Medienkunde (Wissen über Medien und deren Benutzung)
- Mediennutzung (persönliche Nutzung von Programmen und Diensten)
- Mediengestaltung (Formen eigener Medienherzeugung).³¹

Abb.: Medienkompetenz n. Baacke (vgl. Dieter Baacke (1997): Medienkompetenz. Tübingen, Niemeyer Verlag, S. 98

²⁵ Vgl. Nikles 2003, S. 13

²⁶ Ebd.

²⁷ Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (o.J.): Jugendgefährdung: Internet & Handy. <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/Internet-Handy/jugendgefaehrdung,did=107140.html> Stand: 02.10.2013

²⁸ Weitere Informationen gibt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien unter <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/Erziehung-Medienkompetenz/medienerziehung,did=107156.html> Stand: 18.11.2013

²⁹ Vgl. ebd.

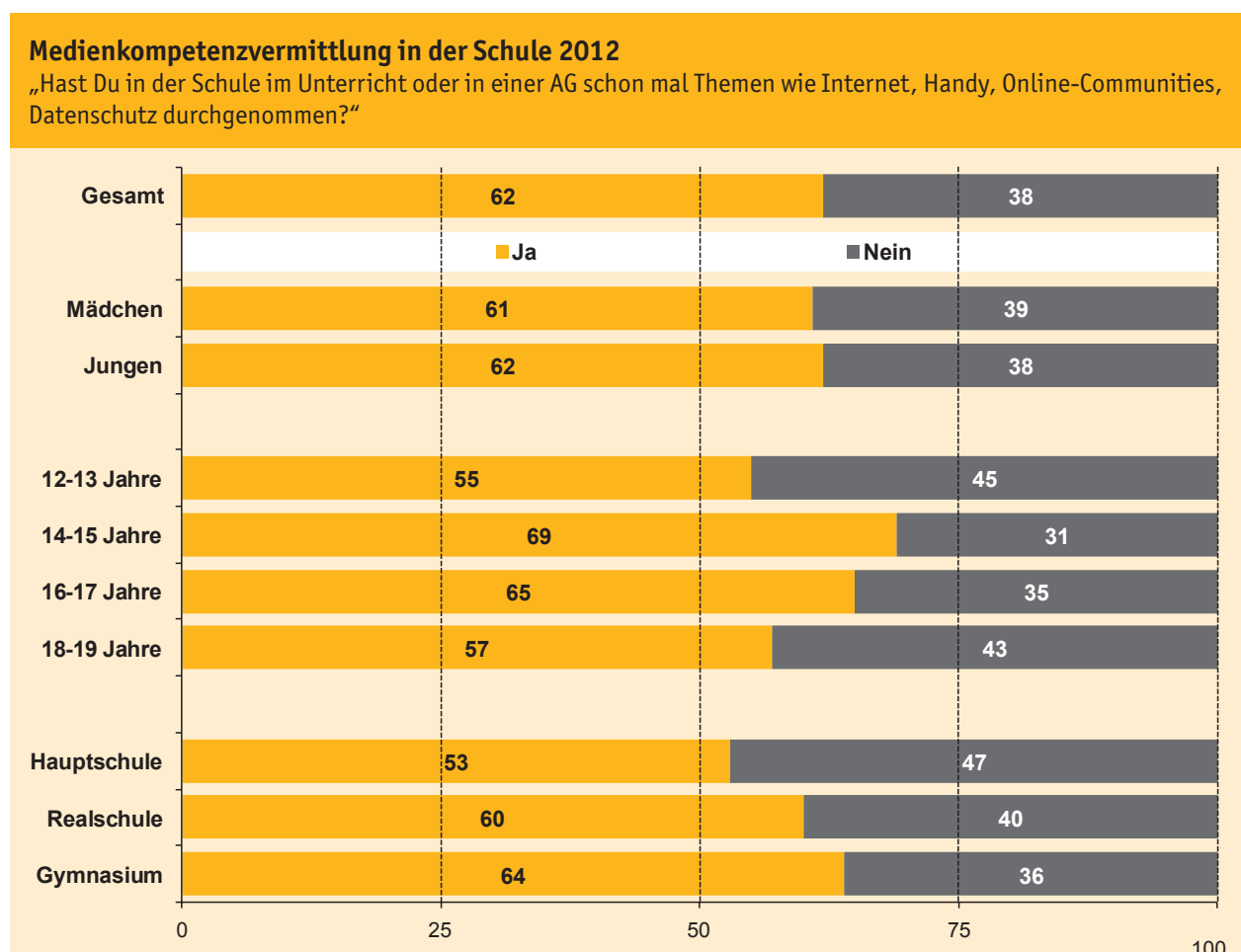
³⁰ Böger, Sabine 2010, S. 4

³¹ Vgl. ebd.

Der Jugendmedienschutz ist derzeit mit schwierigen Herausforderungen konfrontiert. Auf der einen Seite nehmen jugendschutzrelevante Inhalte aufgrund von Technikfortschritt, Medienkonvergenz³² und Globalisierung zu. Dadurch steigt auch der Handlungsbedarf, um den Schutz von Kindern und Jugendlichen zu gewährleisten. Auf der anderen Seite kann eine effektive umfassende Kontrolle kaum noch gewährleistet werden, da eine nahezu unüberschaubare Menge an Medieninhalten existiert und die Übertragungswege immer unübersichtlicher werden.³³

Gesetzliche Grundlagen bilden sowohl das Jugendschutzgesetz (JuSchG) als auch der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV). Das Jugendschutzgesetz, welches Minderjährige vor negativen Entwicklungseinflüssen schützt, beinhaltet vor allem Regelungen für den öffentlichen Raum. Für eine angemessene Gestaltung des privaten und geschützten Raumes sind insbesondere die Eltern verantwortlich.³⁴ Der JMStV enthält besondere Regelungen für Medien und wurde zwischen den einzelnen Bundesländern geschlossen. Der Staatsvertrag regelt „die Aufgabe des Kinder- und Jugendschutzes und zugleich des Schutzes der Menschenwürde generell im medialen Angebot des Internets (Telemedien) und im Bereich des Rundfunks (Fernsehen/Radio)“³⁵. Mit Hilfe dieser gesetzlichen Regelungen wird versucht, schädliche Einflüsse für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen trotz steigender Herausforderungen in Grenzen zu halten.

Die Entwicklung von Medienkompetenz hat auch im schulischen Unterricht ihren Stellenwert. Die folgende Grafik zeigt, dass gut 60% der Jugendlichen auch in Schulen Kompetenzen für den Umgang mit Medien vermittelt werden.



Quelle: JIM 2012, Angabe in Prozent. Basis: alle Befragten, n=1.201. www.mpfs.de

Auch Jugendverbände verstehen es als eine ihrer Aufgaben, Wissen im Umgang mit Medien zu vermitteln. Sie halten Angebote vor, die Jugendliche nicht ins „kalte Wasser werfen“, sondern sie ziel- und zielgruppenorientiert unterstützen.

³² Medienkonvergenz bezeichnet die (wirtschaftliche, technische oder inhaltliche) Annäherung unterschiedlicher Einzelmedien.

³³ Vgl. Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten o.J.

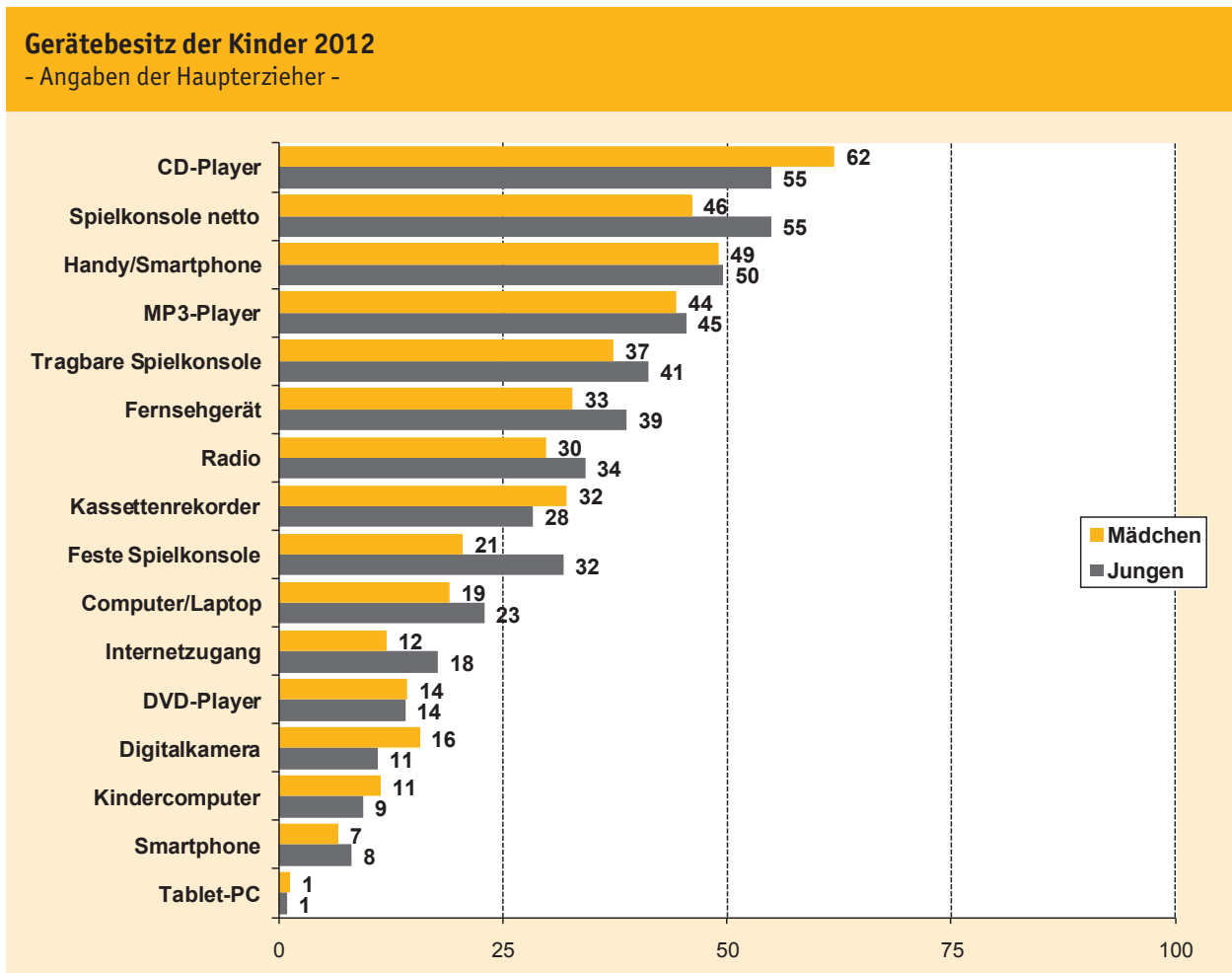
³⁴ Vgl. Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz 2008a

³⁵ Vgl. Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz 2008b

2.4 Gefahren und Fallen

Durch soziale Netzwerke und Blogs besteht zunehmend die Möglichkeit, Erlebnisse mit anderen zu teilen, Neuigkeiten zu verbreiten, die Meinung von anderen zu erfahren und damit ständig auf dem aktuellsten Informationsstand zu sein.

Die neuen Medien und damit auch das Internet bergen neben ihren vielfältigen Chancen und Vorteilen aber auch Risiken und Gefahren, und zwar besonders für Kinder und Jugendliche. Denn Kinder und Jugendliche besitzen bereits die entsprechenden Geräte, um ins Internet zu gelangen, wie Laptop, Tablet-PC, Smartphone etc. (s. nachfolgende Grafiken).



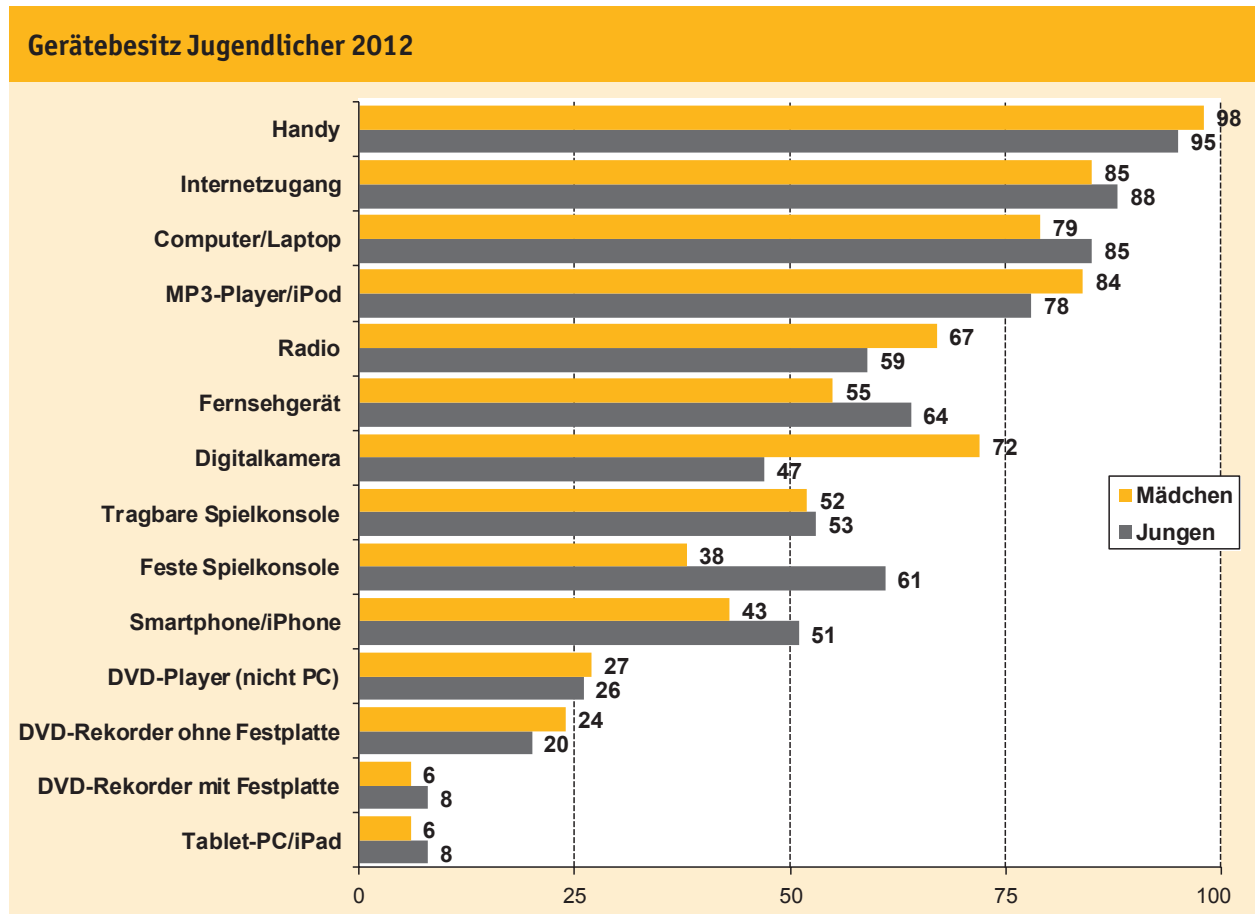
Quelle: KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent. Basis: alle Haupterzieher, n=1.220. www.mpfs.de

Gefahren lauern nicht nur in der Öffentlichkeit, sondern auch im persönlichen und privaten Schutzraum. Denn nur wer in sozialen Netzwerken, Chats und Blogs aktiv ist und über SMS bzw. MMS kommuniziert, ist auf dem neusten Stand und kann mitreden. Cyber-Bullying und Cyber-Mobbing sind sehr ernstzunehmende Gefahrenquellen für Kinder und Jugendliche, die diese Angebote des Web 2.0 nutzen. Oftmals sind Erziehungsberechtigte und pädagogische Fachkräfte ahnungslos im Hinblick auf die Aktivitäten, respektive Erfahrungen ihrer Kinder im Internet.³⁶

Mobbing im Internet ist ein verbreitetes Problem. Beim Cyber-Mobbing wird eine Person über die Medien für einen längeren Zeitraum durch andere schikaniert und beleidigt. Die Täter_innen werden als Bullies bezeichnet und beschimpfen oder bedrohen ihre Opfer entweder direkt bzw. versuchen, auf diese psychischen Druck auszuüben. Cyber-Mobbing hat sehr unterschiedliche Ausprägungen. Bedrohungen, Beschimpfungen und Gemeinheiten können über Email, SMS, Chat oder über soziale Netzwerke an eine Person gerichtet sein. Das Opfer wird in der Öffentlichkeit bloßgestellt und weiß durch die Möglichkeit der Anonymität im Internet oft nicht einmal, wer die Angreifer_innen sind. Neben Telefonterror fallen auch die Weitergabe oder Veröffentlichung peinlicher Fotos und Videos oder das Herumzeigen privater SMS,

³⁶ Vgl. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien o.J.

Bilder u.a. unter Cyber-Bullying. In äußerst extremen Fällen werden sogar Hass-Seiten bzw. Hass-Gruppen in sozialen Netzwerken eingerichtet, gefälschte Profile erstellt oder die Betroffenen direkt von allen Aktivitäten ausgeschlossen.³⁷ Hänkeln, Mobbing und Bloßstellen sind im Web 2.0 durch Videos, Fotos oder Sprüche beinahe alltäglich geworden und können innerhalb kürzester Zeit für eine große Personengruppe zugänglich gemacht werden.



Quelle: JIM 2012, Angabe in Prozent. Basis: alle Befragten, n=1.201. www.mpfs.de

Auch die Gefahr von Internetforen darf nicht unterschätzt werden. Denn Foren geben nicht immer nützliche Informationen oder Hilfestellungen. Online-Foren beinhalten zunehmend für Kinder und Jugendliche ungeeignete Themen, wie Alkoholmissbrauch, Essstörungen oder Selbstverletzungen. Mitunter werden Mädchen zu extremen Diäten ermuntert oder es werden Anleitungen für einen übermäßigen Alkoholkonsum veröffentlicht.³⁸ Des Weiteren steigt durch die tagtägliche - stundenlange - Nutzung des Internets die Gefahr der Abhängigkeit. Der Begriff „Internetsucht“ ist nicht genau definiert, beinhaltet aber die Besessenheit nach der Internet-Tätigkeit bzw. nach den Emotionen und Gefühlen, die aus der Nutzung des Internets hervorgehen. Kriterien, die für eine Abhängigkeit sprechen, sind z.B. Zurückgezogenheit, Stressbewältigung durch PC und Internet, Entzugerscheinungen oder die Vernachlässigung von Schule und Freund_innen. Diese können zu Störungen in der Entwicklung von Kindern und Jugendlichen führen, da in der Onlinewelt keine realen Ereignisse geschehen oder Probleme gelöst werden und auch keine Auseinandersetzung mit der eigenen Identität und ihrer Entwicklung stattfindet. Eine gesunde Entwicklung und eine starke Persönlichkeit brauchen jedoch reale Kontakte in der Wirklichkeit.³⁹

Neben Gefahren, die von außen auf junge Internetnutzer_innen einwirken, können Kinder und Jugendliche durch die Nutzung der Funktionen im Internet selbst auch gegen Gesetze verstoßen. So dürfen beispielsweise nur Bilder und

³⁷ Vgl. Service Bureau Jugendinfo 2011

³⁸ Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (o.J.) b: Pro-Anorexie-Foren. <http://www.kjm-online.de/de/pub/themen/pro-anorexie-foren.cfm> Stand: 02.10.2013

³⁹ Vgl. Internet-ABC e.V. o.J.

Fotos veröffentlicht oder verbreitet werden, die ausdrücklich für eine Weiterverwendung freigegeben sind. Die gesetzliche Grundlage stellt das Urheberrecht dar, welches „den Schutz von [...] geistigem Eigentum“⁴⁰ regelt. Grundsätzlich muss geistiges Eigentum (Texte, Musik, Videos) erworben werden, auch wenn es für die private Verwendung einige Ausnahmen gibt. Ein illegales Herunterladen von Musik und deren Weitergabe an Freund_innen, z.B. durch die Bluetooth-Funktion im Handy, wird demnach als Straftat begriffen. Des Weiteren besteht in Deutschland das Bundesdatenschutzgesetz. Dieses verpflichtet den_die Betreiber_in einer Webseite dazu, Nutzer_innen über die Verwendung ihrer Daten zu informieren. Durch die Bestätigung der AGB (Allgemeinen Geschäftsbedingungen) stimmt der_die Nutzer_in der Verwendung seiner_ihrer Daten zu. Es ist also durchaus empfehlenswert, sich im Voraus mit den Urheberrechten, Datenschutzbestimmungen und Allgemeinen Geschäftsbedingungen auseinanderzusetzen.⁴¹

Eine entsprechende Medienerziehung und die Stärkung der Medienkompetenz können den Gefahren der Medienwelt entgegenwirken.

In der Vorbereitung von Kindern und Jugendlichen auf die (neuen) Medien sollten einige Regeln befolgt werden. Zum Anfang sollten Kinder und Jugendliche beispielsweise nur angeleitet im Internet surfen. Das vermittelt dem_der jungen Nutzer_in mehr Sicherheit und Daten können nicht ungewollt von jedem_jeder eingesehen oder gar missbraucht werden. Außerdem ist es wichtig, im Voraus zu klären, was das Kind oder der_die Jugendliche im Internet tun darf und was nicht. Darunter zählen auch geregelte Nutzungszeiten. So sollen beispielsweise Kinder unter sechs Jahren nur wenige Minuten am Tag auf altersentsprechenden Seiten verbringen. Für Jugendliche sollte ein festes wöchentliches Stundenpensum für die Internetnutzung festgelegt werden. Diese Einschränkungen können vor gefährlichen Inhalten oder Übergriffen schützen. Junge Menschen müssen wissen, dass sie sich mit etwaigen Problemen jederzeit an Vertrauenspersonen wenden können. Um für noch mehr Sicherheit zu sorgen, können am Computer selbst einige Sicherheitseinstellungen, wie z.B. die Einrichtung eines Jugendschutzfilters oder einer Kinderschutz-Software, vorgenommen werden.⁴²

Jugendleiter_innen aber auch alle anderen pädagogischen Fachkräfte sowie Eltern sollten sich über dieses Thema ausreichend informieren und fortbilden.



⁴⁰ Landesjugendring Niedersachsen e.V. 2011, S. 12

⁴¹ Vgl. ebd.

⁴² Vgl. Jugendschutz.net – Jugendschutz in den Medien 2009

3. „Klick-Tipp“

Das Internet wird heute von vielen und beinahe zu jeder Zeit genutzt. Neben bereits angesprochenen Gefahren vereint es auch vielfältige Vorteile und nützliche Anwendungen – einen angemessenen, verantwortungsvollen Umgang vorausgesetzt.

Nicht nur für Erwachsene, sondern auch für Kinder und Jugendliche bietet das World Wide Web eine Vielzahl wertvoller Dienste. Durch wenige Klicks erhält man in kürzester Zeit aktuelle Nachrichten aus der ganzen Welt. Fernseh- und Radiosender, Zeitungen und Presse sowie Internetdienste veröffentlichen ihre aktuellen **Nachrichten**. Das Internet erleichtert das **Arbeiten** durch Informationsportale zu speziellen Themenbereichen, wie z.B. Kochen und Backen, Wetter, Reisen oder Gesundheit, durch Lexika und Wörterbücher, Telefonbücher oder Downloadbereiche für Programme, Musik und Videos. Für Schule, Studium und Arbeit dient es der Recherche und Informationssuche. Ebenso beliebt ist das **Einkaufen** im Internet. Shops stellen breite Angebote zur Verfügung und machen den Einkauf schnell und unkompliziert. Durch den Erwerb von gebrauchten oder aber auch bei vielen neuen Artikeln kann man im Internet Geld sparen. Besonders zu beachten ist an dieser Stelle aber auch die gesetzlich vorgeschriebene Geschäftsfähigkeit junger Menschen. Communities, Foren, Chats o.ä. unterstützen und fördern die **Kommunikation** und den Erfahrungsaustausch. Und durch Videos, Musik und Hörbücher kommt **Unterhaltung** nicht zu kurz.⁴³

Außerdem existieren bereits Internetseiten, die zu verschiedenen Kategorien, wie Nachrichten, Wetter, Jobs, Apotheken u.v.m. passende weiterführende Links anzeigen.⁴⁴ Im Internet gibt es spezielle Seiten für Kinder und Jugendliche, welche wichtige, interessante und aktuelle Sachverhalte altersgerecht darbieten. Ein Beispiel stellt die folgende Seite dar: www.klick-tipps.net. Neben Surf-Tipps, den 100 beliebtesten Kinderseiten, dem Klick des Monats und kleinen Rätseln finden Kinder auch Informationen zu aktuellen Nachrichten.

Die Seiten www.checked4you.de und www.fluter.de, welche eher die Zielgruppe Jugendliche im Blick haben, bieten Beratung und Informationen. Ebenso gibt es für Kinder und Jugendliche spezielle Suchmaschinen, wie z.B. www.blindekuh.de oder www.helles-koepfchen.de, die nur für Kinder und Jugendliche geeignete Ergebnisse anzeigen. Darüber hinaus kann für Kinder durch ein eigenes Kindermail-Konto oder Filter- und Schutzeinstellungen am PC mehr Sicherheit geschaffen werden.⁴⁵



⁴³ Vgl. AVALON Notruf- u. Beratungsstelle gegen sexuelle Gewalt e. V.

⁴⁴ Siehe zum Beispiel: www.weblink-center.de Stand: 18.11.2013

⁴⁵ Vgl. Jugendschutz.net – Jugendschutz in den Medien 2009

4. Glossar⁴⁶

Account > Ein Account stellt ein eigenes Benutzer_innenkonto dar, damit ein_e User_in Zugriff auf Portale, bestimmte Seitenbereiche oder Inhalte hat. Der Zugriff ist erst durch dieses persönliche Konto, welches meist durch ein Passwort geschützt ist, möglich. Durch das Erstellen eines eigenen Profils können umfassendere Zugriffsrechte erlangt werden.

App > Dieser Begriff findet vor allem Verwendung in Bezug auf das mobile Internet über Tablets oder Smartphones. App ist die Abkürzung für Applikation und benennt ein zum Teil kostenfreies sowie unabhängiges Anwendungsprogramm, welches auf mobilen Geräten genutzt werden kann.

Avatar > Dieser Begriff steht für das virtuelle Ich eines_einer Users_Userin im Internet. Ein Avatar kann als Stellvertreter_in einer realen Person verstanden werden, die sich in sozialen Netzwerken, Foren oder Online-Spielen bewegt. Der Avatar besitzt ein Pseudonym und ein Bild bzw. Symbol.

Blog (Weblog) > Der Begriff Blog bzw. Weblog setzt sich aus den Wörtern Web und Log zusammen und steht für ein öffentliches Internet-Tagebuch. Der_die Blogger_in veröffentlicht hier seine_ihre Erfahrungen, Gedanken oder Meinungen zu bestimmten Themen. Andere Leser_innen können diese Einträge kommentieren und sich mit dem Thema auseinandersetzen.

Chat > Chats sind Räume, in denen sich Menschen in Echtzeit miteinander unterhalten können und zwar von verschiedenen Orten aus. Anfangs erfolgten Gespräche über Textnachrichten, heute ist auch ein Austausch mit bewegtem Bild und Ton möglich.

Content Management System (CMS) > Das CMS – Content Management System – ist ein System, das dem_der User_in möglich macht, ohne erweiterte Programmierkenntnisse Webseiten und deren Inhalte zu gestalten, zu bearbeiten, zu löschen etc. Das CMS verwaltet den Veröffentlichungsprozess und macht das Betreiben von Portalen erst möglich.

Cookie > Ist eine Information, welche von einer Webseite stammt und im Webbrowser abgespeichert wird. Bei wiederholtem Aufruf der Webseite steht diese Information wieder zur Verfügung.

Datenbank > Eine Datenbank ist ein systematisch aufgebauter und zusammengehöriger Datenbestand.

Domain > Eine Domain ist ein anderer Ausdruck für eine Internetadresse. Die Internetadresse ist einprägsamer und leichter zu merken als die IP-Adresse, welche aus vielen Zahlen und Punkten besteht. Die Domain für eine Internetseite muss registriert werden, damit jede Adresse nur einmal vergeben wird.

E-Commerce > Der Begriff Electronic-Commerce steht für den Handel mit Dienstleistungen und Gütern via Internet. Käufer_innen können in virtuellen Geschäften einkaufen, ohne ihre Wohnung zu verlassen.

Feed > Ist der beständig andauernde Fluss an thematisch ausgewählten Informationen. Die aktuellsten Informationen werden online kostenlos bezogen und im Email-Postfach oder auf einer ausgewählten Seite angezeigt.

Forum > Als Forum wird eine Austauschplattform bezeichnet, auf der sich einzelne Personen oder Personengruppen miteinander unterhalten und diskutieren können. Es können Beiträge zu dem jeweiligen Thema verfasst werden, auf die andere Nutzer_innen antworten können.

Homepage > Steht für Internetseite bzw. im engeren Sinne für die Haupt- bzw. Startseite einer Webseite.

Internet-Portal > Internet-Portale sind Webseiten zur Informationsbeschaffung. Diese Seiten verfügen über Suchfunktionen und liefern dem_der Nutzer_in gebündelte Informationen.

⁴⁶ Hier aufgeführte Begrifflichkeiten wurden den folgenden Internetseiten entnommen:

- <http://web.de/magazine/digitale-welt/internet/13312070-web-2-0-a-z.html> Stand: 18.11.2013
- <http://braininjection.wordpress.com/web-20-glossar/> Stand: 18.11.2013 oder stammen aus folgendem Artikel:
- BMWFJ (2009): Jugendbeteiligung und digitale Medien. e-Partizipation in der Jugendarbeit. Projektideen/Praxisbeschreibungen/Fördermöglichkeiten/Links/Literatur. Für eine bessere Übersicht wurde eine alphabetische Gliederung vorgenommen.

Instant Messaging > Bedeutet übersetzt „sofortige Nachrichtenübermittlung“ und steht für den Austausch von Nachrichten (Wort, Bild, Ton) ohne Zeitverzögerung.

Mashups > Durch die (Re-)Kombination von Angeboten und Informationen aus verschiedenen Quellen werden neue Medieninhalte erstellt. Ein Beispiel bildet die Online-Community Qype, auf welcher die Daten eines Unternehmens (Kontakt Daten, Öffnungszeiten, Produkte und Preise) veröffentlicht und mit den Bewertungen der Unternehmen durch User_innen kombiniert werden. Es gibt eine immer größere Anzahl dieser Mashups, die Verbraucher_innen die Auswahl eines Produktes erleichtern.

Mikroblogging > Mikroblogging steht für das Veröffentlichen von - maximal 200 Zeichen langen – Textnachrichten, z.B. über SMS oder Email. Ein Blog kann für ausgewählte Personen zugänglich oder für alle Nutzer_innen öffentlich sein. Ein Beispiel für einen Mikroblogging-Dienst ist Twitter.

Open Source > Dieser Begriff bezeichnet Software, die für Nutzer_innen (kosten)frei zugänglich und beliebig weiterverarbeitet werden kann. Beispiele sind Linux und Mozilla.

Plattform > Siehe Forum

Podcast > Sind Audio- und Videobeiträge, die nach ihrer Erstaussstrahlung beliebig oft angehört werden können. Podcasts werden meistens in Serien produziert und können vom Nutzer_von der Nutzerin abonniert werden.

Pop-Under > Ist ein Element einer Webseite oder eines Programms, welches sich im Hintergrund öffnet. Das Pop-Under wird meistens erst nach dem Beenden offener Programme bemerkt und dadurch nicht so negativ empfunden wie ein Pop-Up.

Pop-Up > Ein Pop-Up hingegen erscheint im Vordergrund und verdeckt dabei andere Inhalte der aufgerufenen Internetseite. Ein Pop-Up wird meistens genutzt, um Werbeanzeigen zu öffnen.

Social Bookmarking > Das Social Bookmarking bezeichnet den Austausch und die Diskussion über bestimmte Internetseiten. In speziellen Communities, wie z.B. del.icio.us, können User_innen diverse Internetseiten erörtern und Favoriten wählen.

Social Network > Dieser Begriff bezeichnet Anwendungen des Web 2.0, wie z.B. MySpace, StudiVZ und Facebook. Nutzer_innen können ihr persönliches Profil erstellen, Freund_innen finden und mit diesen in einen Austausch treten.

Social Software > Alle internetbasierten Anwendungen, die zur Interaktion und Kommunikation von Menschen beitragen, werden unter diesem Oberbegriff zusammengefasst.

Spam > Spams stellen Nachrichten dar, welche ein_e Empfänger_in weder anfordert noch wünscht. Diese werden häufig als Massen-E-mails verschickt und für Werbung genutzt.

Thread > Threads sind thematisch aufeinander bezogene Beiträge in (Diskussions-)Foren o.ä. Der erste Beitrag gibt ein Thema vor, die folgenden Beiträge beziehen sich jeweils auf die erste Äußerung.

User Generated Content (UGC) > Dieser Begriff bedeutet ins Deutsche übersetzt „nutzer_innengenerierter Inhalt“ und umfasst alle Inhalte (Texte, Bilder, Audiodateien), die ein_e Nutzer_in auf einer Webseite selbst erstellt hat. UGC sind zum Beispiel bei Wikipedia oder bei YouTube zu finden.

Widget > Widgets sind Hilfsprogramme, welche auf dem Desktop eines PCs und innerhalb der Benutzer_innenoberfläche einiger Browser zu finden sind. Beispiele sind der Wetterbericht oder ein Kalender.

Wiki > Als Wikis werden Webseiten bezeichnet, auf denen gemeinschaftlich Informationen zusammengetragen und verbunden werden. Das Resultat bildet ein Lexikon, welches Wissen von verschiedenen Personen wiedergibt.

5. Ausbildungseinheit

Nachdem die theoretischen Grundlagen für das Modul gelegt sind, folgen nun einige Ausführungen zur praktischen Umsetzung. In der Übersicht des ZIM – Ziel, Inhalt, Methode - sind die einzelnen Komponenten der Ausbildung aufgelistet und in einem anschließenden Methodenkatalog ausführlicher beschrieben. Bei ihrer Umsetzung und Ausgestaltung sind dabei eurer Kreativität und Fantasie keine Grenzen gesetzt und ihr als Teamer_innen seid dazu aufgefordert, die Methoden zu erproben, zu verbessern oder aber auch zu verwerfen. Auch die Zeitvorgaben sind als Vorschläge zu verstehen, die natürlich an unterschiedliche Faktoren, wie z.B. die Teilnehmer_innenzahl angepasst werden sollen.

Zeit	Ziel	Inhalt	Methode	Material
10 Minuten	Begrüßung und Vorstellung, Erklärung des Ablaufs und organisatorischer Angelegenheiten, Vorstellung der Ziele	Begrüßung der TN, Einführung zum Seminar, Organisatorisches	Plenum, Advance-Organizer	Flipchart oder Overhead-Projektor oder Beamer und PC
10-15 Minuten	TN lernen die Gruppe kennen, Auflockerung, Einstimmung	Warm-up	Kennenlern-Obstsalat	
10-20 Minuten	Kennenlernen, Austausch von Meinungen und Positionen zum Thema	Warm-up, Heranführung an das Thema	Das ist meine Position!	Gegenstände passend zum Thema/Moderationskarten Variante: Klebezettel/-band, Stifte
30-40 Minuten	Bewusstmachen eigener medialer Erlebnisse, Ermittlung des Wissensstandes der TN	Entwicklung der Medien, Geschichte des Web 2.0	Medien-Zeitstrahl	Moderationskarten, Stifte, Zeitstrahl (siehe Vorlage im Anhang)
Pause				
160 Minuten	Nutzung des Web 2.0, TN werden selbst zu Produzierenden von Inhalten	Nicht nur empfangen, auch senden, Jugendmedienschutz	Audio-Podcast	Laptop/PC, Aufnahmegeräte (Handys, Smartphones mit Aufnahmefunktion, Diktiergeräte), Audio-Software (z.B. Audacity); evtl. Kopien von Auszügen aus Gesetzestexten
Pause				
15-20 Minuten	TN lernen, dass eigene Inhalte von anderen gespeichert und missbraucht werden können; Sensibilisierung für Umgang mit persönlichen Daten	Gefahren des Internet (Mobbing, Beleidigungen, ...)	Profilbild-Verunstaltung	Profilbild, Moderationswand, Stecknadeln, Stifte jeder Art, Kleber, ggf. Zeitschriften, Beutel
60-90 Minuten	TN erfahren, welche Auswirkungen ein Kommentar in den sozialen Netzwerken haben kann; Sensibilisierung für Internet-Kommunikation	Medienkompetenz, Gefahren des Internet	Shitstorm-Simulator	mehrere Moderationswände oder große Tafel, Stifte, Stecknadeln, Tische, Stühle, Kommentarkarten und Rollenkarten (siehe Vorlage im Anhang)

Pause				
10-20 Minuten	TN verstehen das Prinzip des kollaborativen Arbeitens; Beachtung gesetzlicher Regelungen (Datenschutz, AGB, Urheberrecht)	nützliche Dienste des WWW, gesetzliche Grundlagen	Lizenz-Knetmasse	farbige Knetmasse, Stifte
15 Minuten	Reflektion der Veranstaltung, TN geben ein Feedback	Was habe ich in diesem Seminar gelernt? Welche Bedeutung haben die neuen Medien für mich?	Tweets twittern	Stifte und Moderationskarten (siehe Vorlage im Anhang)
Informationen zur juleica-Verlängerung; Verabschiedung				

6.2: Kennenlern-Obstsalat

Ziel: Diese Übung dient der Aufwärmung und dem Kennenlernen aller Fortbildungs-TN. Gleichzeitig soll diese Methode die Situation auflockern und auf die Thematik einstimmen.

Zeit: 10-15 Minuten

TN: 10 +

Material: Stühle für Stuhlkreis

Beschreibung: Die TN sitzen in einem Stuhlkreis; es gibt immer einen Stuhl weniger als TN. Eine Person stellt sich in die Mitte des Kreises und nennt je ein persönliches und ein thematisches Merkmal (siehe unten). Alle TN, auf die die genannten Merkmale zutreffen, stehen auf und wechseln die Plätze. Die Person, die keinen Platz gefunden hat, stellt sich als nächstes in die Mitte und nennt wiederum zwei Merkmale.

Es sollten immer zwei Merkmale zeitgleich genannt werden. Das erste kann ein allgemeines aus dem Privatleben sein (Familie, Freunde, Alter, Hobbys), das zweite sollte mit dem Thema in Verbindung stehen (Mitglied in sozialen Netzwerken, Erstellen von Videos, Kenntnisse im Jugendmedienschutzgesetz). Die genannten Merkmale sollten nicht zu spezifisch sein, da sonst wahrscheinlich kein Personenwechsel stattfindet. Wenn niemand aufsteht, muss ein neuer Satz gebildet werden.

Beispiele:

- Ich habe Geschwister und bin Mitglied bei Facebook.
- Ich bin über 20 Jahre alt und habe bereits berufliche Erfahrungen mit den neuen Medien.
- Ich bin männlich und ich lade regelmäßig eigene Videos bei YouTube hoch.

Notizen:

6.3: Das ist meine Position

Ziel: Dies ist eine weitere Methode zum Aufwärmen, bei der bereits Meinungen, Einstellungen und Positionen zum Thema ausgetauscht werden. Außerdem sollen die TN erkennen, wie oft sie in ihrem Alltag mit den neuen Medien und den Entwicklungen des Internets konfrontiert sind.

Zeit: 10-20 Minuten

TN: 3 +

Material: Gegenstände/Bilder, die mit dem Thema zu tun haben, Moderationskarten
Variante: Klebezettel/Klebeband, Stifte

Beschreibung: Ein_e Teamer_in legt einen Gegenstand, der mit dem Thema zu tun hat (z.B. Smartphone, Logo von Facebook, Tablet), in die Mitte des Raums und erklärt anschließend das Vorgehen.

Alle TN sollen einen Platz im Raum einnehmen, der seine_ihre jeweilige Position zum Gegenstand ausdrückt. So kann durch den Abstand zum gegebenen Gegenstand Nähe oder Distanz, Zustimmung oder Abneigung, Wohlbefinden oder Unbehagen ausgedrückt werden. Wenn alle TN ihren Platz eingenommen haben, soll eine kurze Begründung von jedem_jeder folgen.

Bei der Durchführung ist zu beachten, dass die TN zu einer Begründung angeregt, aber nicht dazu gezwungen werden. Des Weiteren sollte, nachdem alle TN eine Position zum Gegenstand eingenommen haben, etwas Zeit gegeben werden. In dieser Zeit kann sich jede_r einen Überblick über die Positionen der anderen verschaffen und sich eine Begründung für seinen_ihren eigenen Standpunkt überlegen.

Nachbereitung: Die TN lernen verschiedene Meinungen und Beweggründe zum Thema kennen und gelangen darüber eventuell zu einem Reflexionsprozess. Jede_r TN sollte sich seine_ihre eigene Meinung bilden und sich nicht an den anderen orientieren.

Variante: Die TN markieren ihren Standpunkt mit einem Klebezettel oder mit Klebeband, auf dem ihre Namen stehen. So können die unterschiedlichen Positionen festgehalten werden. Zu einem späteren Zeitpunkt können Meinungsänderungen mit einem andersfarbigen Zettel kenntlich gemacht werden.

Falls keine passenden Gegenstände zur Hand sind, kann auch einfach der Begriff auf eine Karteikarte geschrieben und dieser in die Mitte gelegt werden. Auf diese Weise finden auch Begriffe Verwendung, welche nur schwer oder gar nicht durch einen Gegenstand ausgedrückt werden können, wie z.B. Cybermobbing oder Datenschutz.

Notizen:

6.5: Audio-Podcast

Ziel: Die TN betätigen sich als Reporter_innen, ohne den Druck einer festen Sendezeit zu haben. Es wird deutlich gemacht, dass TN im Internet nicht nur Empfänger_innen sind, sondern auch zu Sender_innen werden können.

Zeit: 160 Minuten

TN: Gruppen mit jeweils 3-6 TN

Material: Laptop oder PC, Aufnahmegeräte (Handys/Smartphones mit Aufnahmefunktion, Diktiergeräte), Audio-Software, z.B. Audacity⁴⁷ (kostenlos für Windows, Mac und Linux)

Beschreibung: Zu Beginn erfolgt eine kurze Einführung zur Verwendung der Aufnahmegeräte und der Software. Die Einteilung der Gruppen kann durch die TN selbst oder durch Abzählen erfolgen. Die Gruppen sollten dabei aus mindestens 3 und maximal 6 Personen bestehen und verschiedene Themen behandeln. Zur Findung kann gemeinsam ein kurzer Beispiel-Podcast angehört werden. Im Anschluss einigen sich die TN auf ein Thema und verteilen in ihren Gruppen die Rollen/Aufgaben.

Folgende Rollen sollten bei der Erstellung des Podcasts besetzt werden:

Moderator_in

Der_die Moderator_in leitet die Zuhörer_innen durch das Thema, stellt es vor und gibt Zusammenfassungen. Er_sie strukturiert den Podcast.

Autor_in

Nachdem sich die Gruppe auf ein Thema geeinigt hat, sind die Autor_innen gefragt. Sie recherchieren Informationen zum Thema und ermitteln mögliche Ansprechpartner_innen. Besonders wichtig ist die Rolle der Autor_innen, denn sie strukturieren die Thematik, um den Zuhörer_innen ein möglichst umfassendes Bild des jeweiligen Themas zu geben. Gemeinsam mit den Moderator_innen fügen sie einzelne Inhalte (Musik, Zitate von öffentlichen Personen, selbstrecherchierte Informationen) dann zu einer Sendung zusammen.

Techniker_in

Die Techniker_innen sorgen dafür, dass alle Geräte zur Aufnahme bereit sind, führen zuvor Versuche durch, um zu prüfen, welcher Ort am besten für die Aufnahme geeignet ist. Sie überwachen während der Aufzeichnung fortwährend die Funktion der Geräte. Sie sind es auch, die in der Nachbearbeitung die Aufzeichnung zu einem Podcast zusammenfügen.

Nachbearbeitung: Alle TN hören sich gemeinsam die Audiobeiträge aller Gruppen an und diskutieren die Umsetzung. Hierbei soll zum einen die Erfahrung im Vordergrund stehen und zum anderen herausgearbeitet werden, dass die TN mit recht einfachen Möglichkeiten selbst zu Sender_innen im Internet werden und dort eigene Inhalte veröffentlichen können. Da im Web 2.0 jede_r selbst aktiv werden kann, gelangen auch Inhalte in den Umlauf, die für Kinder und Jugendliche nicht geeignet sind. In diesem Zusammenhang kann durch die Teamer_innen noch kurz die Bedeutung des Jugendmedienschutzes thematisiert werden. Für weitere Informationen und zur Themenvertiefung für die TN können die Gesetzesauszüge aus dem Anhang als Kopie mitgegeben werden.

Notizen:

⁴⁷ Anleitung zum Erstellen eines Podcasts mit Audacity unter: <http://www.pasch-net.de/mmo/priv/3327129-STANDARD.pdf> Stand: 18.11.2013

6.7: Shitstorm-Simulator

Ziel: Die TN werden durch den Shitstorm-Simulator für die eigendynamische Kommunikation in sozialen Netzwerken sensibilisiert. Sie erleben, selbst abzuwägen, was ein Post (u.a. bei Twitter oder Facebook) auslösen kann.

Zeit: 60-90 Minuten (je nach TN-Zahl)

TN: 10 +

Material: mehrere Moderationswände oder eine große Tafel, Kommentar-Karten (liegen dem Modul als Kopiervorlage bei), Rollenkarten, Stifte, Stecknadeln, Tische und Stühle

Beschreibung: Im Shitstorm-Simulator stellen die Moderationswände die Benutzer_innenoberfläche von Facebook und/oder Twitter dar. Je nach Größe der Gruppe verlassen ein bis zwei TN, die sich freiwillig dazu gemeldet haben, zur Vorbereitung den Raum. Diese TN sind die „Trigger“. Eine kurze Vorbereitungszeit sollte ausreichen. Die Trigger denken sich gemeinsam oder jede_r für sich aus, was sie im simulierten Facebook oder Twitter posten wollen; ob es provokativ sein soll oder eher zurückhaltend, um die Aufgabe für die anderen TN mehr oder weniger schwierig zu gestalten. Sie sind es, die sich im weiteren Verlauf (gemeinsam) dem Shitstorm, also einer Vielzahl von kritischen, negativen und/oder beleidigenden Kommentaren in ihrem Online-Profil, stellen müssen. Die Trigger starten den Simulator, in dem sie einen Kommentar veröffentlichen oder z.B. eine Fanseite erstellen. Es ist nicht zwingend notwendig, ein brisantes Thema zu wählen – es soll vielmehr aufgezeigt werden, dass sich ein sogenannter Shitstorm auch aus einem „neutralen“ Thema heraus entwickeln kann. An die übrigen TN werden nun Rollenkarten (siehe Anlage) verteilt. Sie erhalten in der Simulation jeweils einen speziellen Charakter, der den weiteren Ablauf auf unterschiedliche Art und Weise beeinflusst. Es ist wichtig, dass ihr mit den TN über ihre Rollen spricht. Die TN identifizieren sich für kurze Zeit mit den jeweiligen Charakteren und müssen damit einverstanden sein.

Alle TN finden sich wieder im Raum ein. Die Teamer_innen erklären den TN, dass während der Simulation nicht gesprochen werden soll. Die Kommunikation findet ausschließlich über Kommentar-Karten an der Moderationswand statt. Diese bekommen die TN ausgehändigt. Die TN versehen ihre Karten mit einem Bild, einer Zeichnung oder einem Symbol, damit ihre Kommentare an der Moderationswand identifizierbar sind. Die Teamer_innen achten darauf, dass die Simulation in einem zumutbaren Rahmen verläuft. Die Trigger, die zuvor den Raum verlassen haben, kommen nun wieder hinzu und starten die Simulation mit einem Kommentar oder dem Erstellen einer (Facebook)-Seite oder einer Statusmeldung, die sie an die erste Moderationswand heften. Ganz wie beim Online-Original sollen nun die anderen TN das Geschriebene kommentieren und darunter anheften. Dabei kommentieren die anderen TN aus der ihnen zuvor zugewiesenen Rolle (siehe unten) heraus. Die Trigger reagieren auf die Kommentare, betreiben „Schadensbegrenzung“ oder versuchen, in den Dialog mit den Kommentator_innen zu treten. Derweil können alle anderen TN weiter Karten anheften und Inhalte kommentieren. Bei Bedarf und ausreichender TN-Zahl kann der Shitstorm nach einiger Zeit auch auf eine weitere Plattform, wie z.B. Twitter, übergreifen. Achtung: Hier dürfen die TN maximal 140 Zeichen (ca. 10-12 Wörter) für ihre Nachricht verwenden.

Nachbearbeitung: Die TN mit einer Rollenkarte erläutern ihre Rolle in der Simulation. Sie äußern, was sie empfunden haben, was ihnen problematisch und schwierig erschien, aber auch, ob es Dinge gab, die ihnen gefielen und leicht fielen.

Die Trigger, welche den Shitstorm über sich ergehen lassen mussten, berichten über die Erfahrung und den Umgang mit Kritik und Anfeindung, welche sich plötzlich verselbstständigten. Sie machen deutlich, welche Gefühle sie hatten. Hierzu können sie beispielhaft problematische Kommentare nennen und diese mit den anderen TN diskutieren.

Rollen für den Simulator

Die ersten fünf Charaktere - Detail-Fragesteller_in, Besserwisser_in, Historiker_in, Fan und Troll - sind neben den Auslöser_innen des Shitstorms die tragenden Rollen der Simulation und sollten unbedingt vergeben werden (ggf. auch doppelt). Die letzten Rollen – sprunghafte_r User_in und Bürger_innen-Journalist_in – können vergeben werden, wenn es mehr als 10 TN gibt und bereits zwei TN als Auslöser_in benannt worden sind.

7. Material/Anhang⁴⁸

Medienzeitstrahl

bis 1800

- 1445 Buchdruck (Gutenberg)
- 1610 Wochenzeitung
- 1660 Tageszeitung
- 1794 Optischer Telegraph (Frankreich)

bis 1900

- 1835 Massenpresse (Beginn in den USA und Frankreich)
- 1837 Elektrischer Telegraph (Samuel Morse)
- 1839 Fotografie (Daguerreotypie)
- 1851 erste Nachrichtenagentur in London (Paul Julius Reuter)
- 1876 Telefon (Bell)
- 1886 Setzmaschine
- 1888 Grammophon; Fotoapparat (Eastman-Kodak)
- 1895 Stummfilm (erste öffentliche Filmvorführung durch Lumière)
- 1897 Drahtlose Telegraphie (Marconi)

1900-1950

- 1906 Rundfunktechnik
- 1923 Erste Rundfunk-Sender (Lausanne, Bern, Berlin)
- 1924 Tonfilm
- 1925 Fernsehtechnik (ab 1935 Sendungen in Berlin)
- 1945 Computer (ENIAC)
- 1947 Transistorradio

ab 1950

- 1952 Öffentliches Fernsehen in Deutschland (BRD; DDR: 1955)
- 1953 Öffentliches Fernsehen in der Schweiz
- 1958 Mobilfunk
- 1969 Videorecorder
- 1969 ARPANET (Vorläufer des Internet)
- 1972 Video-Games
- 1974 Homecomputer (Altair 8800)
- 1977 PC: Apple II
- 1979 Walkman
- 1982 Compact Disc
- 1983 TCP/IP-Protokoll (Internet)
- 1985 Handy (C-Netz)
- 1989 World Wide Web
- 1992 SMS
- 1996 Digital Versatile Disc (DVD); Blog
- 2001 Fotohandy; MP3
- 2004/05 Web 2.0
- 2004 Facebook
- 2005 StudiVZ; YouTube
- 2007 Apple iPhone (mobiles Internet)

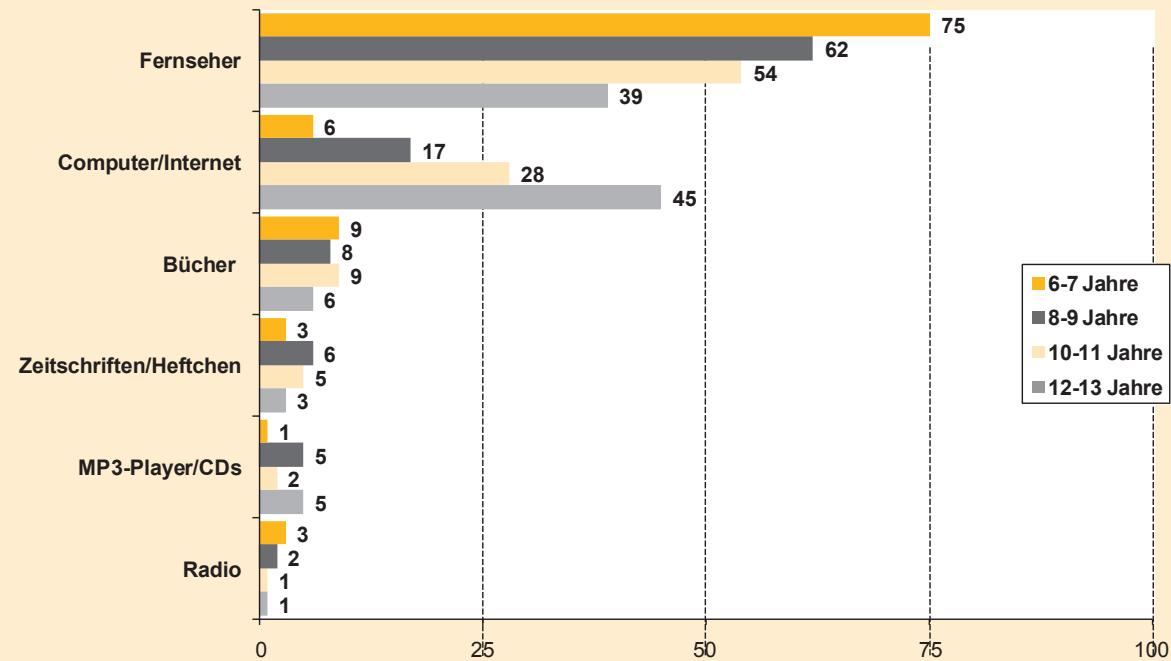
⁴⁸ Zusammengestellt aus folgenden Quellen:

- http://www.focus.de/digital/computer/computer-vom-arpamet-zu-web-2-0-die-geschichte-des-internet_aid_379719.html Stand: 18.11.2013
- http://www.undaction.de/pdf/1_6_mediengeschichte.pdf Stand: 18.11.2013
- <http://www.dagmarwilde.de/semik/neuemedien/geschichtemedien.html> Stand: 18.11.2013

Statistiken

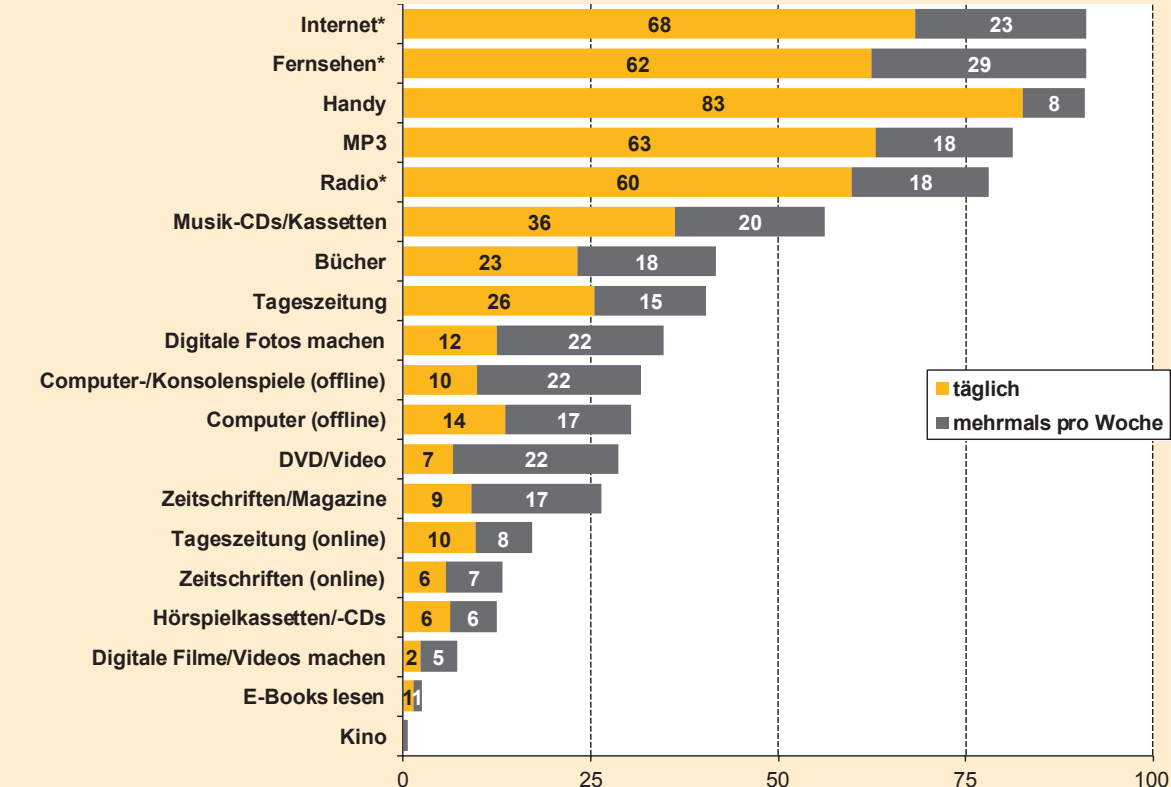
Medienbindung 2012

- Am wenigsten verzichten kann ich auf ... -



Quelle: KIM-Studie 2012; Angaben in Prozent. Basis: alle Kinder, n=1.220. www.mpfs.de

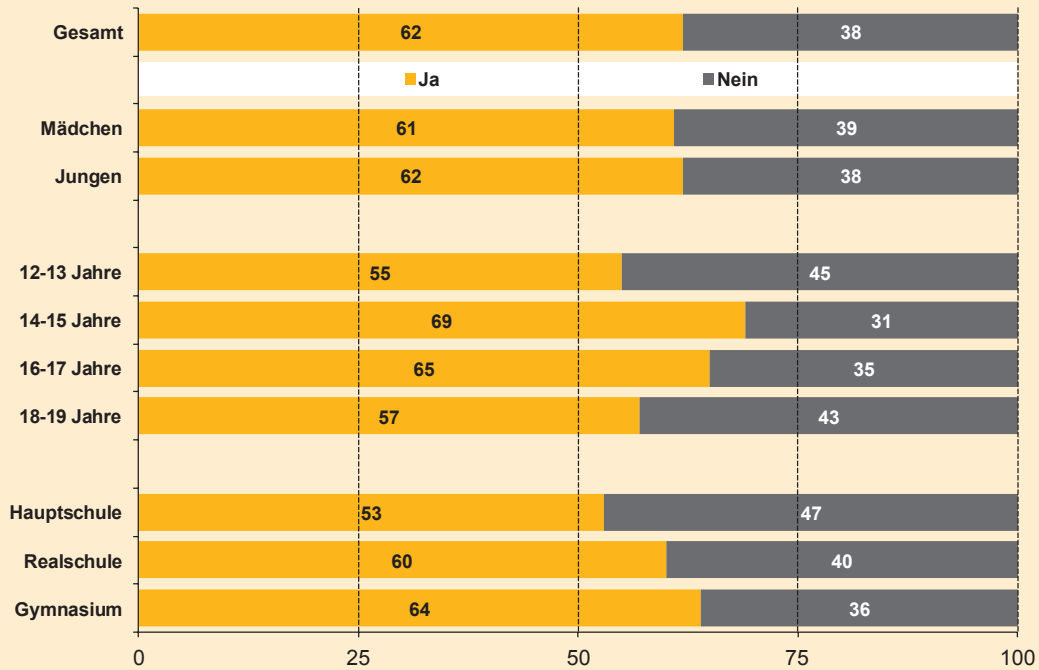
Medienbeschäftigung in der Freizeit 2012



Quelle: JIM 2012, Angabe in Prozent. Basis: alle Befragten, n=1.201. www.mpfs.de

Medienkompetenzvermittlung in der Schule 2012

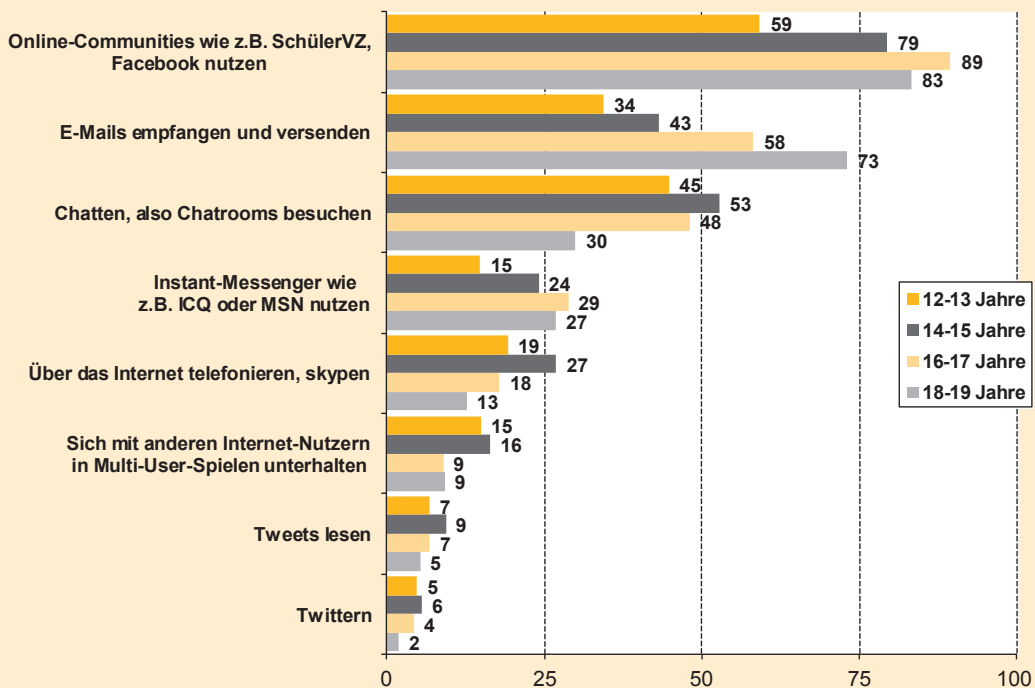
„Hast Du in der Schule im Unterricht oder in einer AG schon mal Themen wie Internet, Handy, Online-Communities, Datenschutz durchgenommen?“



Quelle: JIM 2012, Angabe in Prozent. Basis: alle Befragten, n=1.201. www.mpfs.de

Aktivitäten im Internet – Schwerpunkt: Kommunikation

- täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2012, Angabe in Prozent. Basis: alle Befragten, n=1.201. www.mpfs.de

Anhang

Kopiervorlage: Rollenkarten für Shitstorm-Simulator

DER_DIE DETAIL-FRAGESTELLER_IN

stellt absichtlich Fragen, welche sich nur schwer oder mit einem großen Fachwissen bzw. Rechercheaufwand beantworten lassen.

DER_DIE BESSERWISSE_R_IN

korrigiert, zitiert andere Quellen und ist bestrebt, das scheinbare Unwissen eines_einer anderen User_in öffentlich zu machen. Seine_ihre Kritik macht auch vor Rechtschreibung und Grammatik nicht halt.

DER_DIE HISTORIKER_IN

greift Aussagen und vermeintliche Fehler seines_ihres „Widersachers“ aus der Vergangenheit auf und macht diese öffentlich zum Thema.

DER FAN

unterstützt den_die Auslöser_in, verteidigt ihn_sie, ist immer seiner_ihrer Meinung und redet ihm_ihr während des Shitstorms gut zu.

DER TROLL

verfolgt nur ein Ziel: provozieren. Er_sie schimpft, ist unsachlich, aggressiv und wird persönlich. In der Regel hat er_sie kein Interesse am eigentlichen Thema der Diskussion.

DER_DIE SPRUNGHAFTE USER_IN

kann sich nicht für eine Position in der Diskussion entscheiden. Mal ist er_sie sachlich, mal emotional. Jedoch beobachtet er_sie die Debatte sehr genau.

DER_DIE BÜRGER_INNEN- JOURNALIST_IN

sucht stets nach Themen, die in einem neuem Blog-Artikel verarbeitet werden können. Er_sie ist Multiplikator_in und sorgt dafür, dass möglichst viele Personen (vor allem auch außerhalb des Netzwerkes) von der Debatte erfahren.



Kommentarkarten für den Shitstorm-Simulator

mein Zeichen:

mein Zeichen:

für Twitter (mit Platzhalterzeichen, da max. 140 Zeichen möglich)

Vorlagen für die Methode „Tweets twittern“ (mit Platzhalterzeichen)

Was ich gut fand ...

mein Zeichen:

Was ich doof fand ...

mein Zeichen:

Was ich nicht vergessen werde ...

mein Zeichen:



Auszüge aus dem Jugendschutzgesetz⁴⁹

§ 1 Begriffsbestimmungen

- (1) Im Sinne dieses Gesetzes
 1. sind Kinder Personen, die noch nicht 14 Jahre alt sind,
 2. sind Jugendliche Personen, die 14, aber noch nicht 18 Jahre alt sind,
 3. ist personensorgeberechtigte Person, wem allein oder gemeinsam mit einer anderen Person nach den Vorschriften des Bürgerlichen Gesetzbuchs die Personensorge zusteht,
 4. ist erziehungsbeauftragte Person, jede Person über 18 Jahren, soweit sie auf Dauer oder zeitweise aufgrund einer Vereinbarung mit der personensorgeberechtigten Person Erziehungsaufgaben wahrnimmt oder soweit sie ein Kind oder eine jugendliche Person im Rahmen der Ausbildung oder der Jugendhilfe betreut.
- (2) Trägermedien im Sinne dieses Gesetzes sind Medien mit Texten, Bildern oder Tönen auf gegenständlichen Trägern, die zur Weitergabe geeignet, zur unmittelbaren Wahrnehmung bestimmt oder in einem Vorführ- oder Spielgerät eingebaut sind. Dem gegenständlichen Verbreiten, Überlassen, Anbieten oder Zugänglichmachen von Trägermedien steht das elektronische Verbreiten, Überlassen, Anbieten oder Zugänglichmachen gleich, soweit es sich nicht um Rundfunk im Sinne des § 2 des Rundfunkstaatsvertrages handelt.
- (3) Telemedien im Sinne dieses Gesetzes sind Medien, die nach dem Telemediengesetz übermittelt oder zugänglich gemacht werden. Als Übermitteln oder Zugänglichmachen im Sinne von Satz 1 gilt das Bereithalten eigener oder fremder Inhalte.
- (4) Versandhandel im Sinne dieses Gesetzes ist jedes entgeltliche Geschäft, das im Wege der Bestellung und Übersendung einer Ware durch Postversand oder elektronischen Versand ohne persönlichen Kontakt zwischen Lieferant und Besteller oder ohne dass durch technische oder sonstige Vorkehrungen sichergestellt ist, dass kein Versand an Kinder und Jugendliche erfolgt, vollzogen wird.
- (5) Die Vorschriften der §§ 2 bis 14 dieses Gesetzes gelten nicht für verheiratete Jugendliche.

§ 17 Name und Zuständigkeit

- (1) Die Bundesprüfstelle wird vom Bund errichtet. Sie führt den Namen „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien“.
- (2) Über eine Aufnahme in die Liste jugendgefährdender Medien und über Streichungen aus dieser Liste entscheidet die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien.

§ 18 Liste jugendgefährdender Medien

- (1) Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden, sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien in eine Liste jugendgefährdender Medien aufzunehmen. Dazu zählen vor allem unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende Medien sowie Medien, in denen
 1. Gewalthandlungen wie Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt werden oder
 2. Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe gelegt wird.

§ 21 Verfahren

- (1) Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien wird in der Regel auf Antrag tätig.
- (2) Antragsberechtigt sind das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, die obersten Landesjugendbehörden, die zentrale Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz, die Landesjugendämter, die Jugendämter sowie für den Antrag auf Streichung aus der Liste und für den Antrag auf Feststellung, dass ein Medium nicht mit einem bereits in die Liste aufgenommenen Medium ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich ist, auch die in Absatz 7 genannten Personen.
- (3) Kommt eine Listenaufnahme oder eine Streichung aus der Liste offensichtlich nicht in Betracht, so kann die oder der Vorsitzende das Verfahren einstellen.
- (4) Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien wird von Amts wegen tätig, wenn eine in Absatz 2 nicht genannte Behörde oder ein anerkannter Träger der freien Jugendhilfe dies anregt und die oder der Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien die Durchführung des Verfahrens im Interesse des Jugendschutzes für geboten hält.

⁴⁹ Bundesarbeitsgemeinschaft für jugendgefährdende Medien 2008a

- (5) Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien wird auf Veranlassung der oder des Vorsitzenden von Amts wegen tätig,
 1. wenn zweifelhaft ist, ob ein Medium mit einem bereits in die Liste aufgenommenen Medium ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich ist,
 2. wenn bekannt wird, dass die Voraussetzungen für die Aufnahme eines Mediums in die Liste nach § 18 Abs. 7 Satz 1 nicht mehr vorliegen, oder
 3. wenn die Aufnahme in die Liste nach § 18 Abs. 7 Satz 2 wirkungslos wird und weiterhin die Voraussetzungen für die Aufnahme in die Liste vorliegen.
- (6) Vor der Entscheidung über die Aufnahme eines Telemediums in die Liste hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien der zentralen Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz Gelegenheit zu geben, zu dem Telemedium unverzüglich Stellung zu nehmen. Die Stellungnahme hat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien bei ihrer Entscheidung maßgeblich zu berücksichtigen. Soweit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien eine Stellungnahme der zentralen Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz innerhalb von fünf Werktagen nach Aufforderung nicht vorliegt, kann sie ohne diese Stellungnahme entscheiden.
- (7) Der Urheberin oder dem Urheber, der Inhaberin oder dem Inhaber der Nutzungsrechte sowie bei Telemedien dem Anbieter ist Gelegenheit zur Stellungnahme zu geben.
- (8) Die Entscheidungen sind
 1. bei Trägermedien der Urheberin oder dem Urheber sowie der Inhaberin oder dem Inhaber der Nutzungsrechte
 2. bei Telemedien der Urheberin oder dem Urheber sowie dem Anbieter,
 3. der antragstellenden Behörde,
 4. dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, den obersten Landesjugendbehörden und der zentralen Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz zuzustellen. Sie hat die sich aus der Entscheidung ergebenden Verbreitungs- und Werbebeschränkungen im Einzelnen aufzuführen. Die Begründung ist beizufügen oder innerhalb einer Woche durch Zustellung nachzureichen.
- (9) Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien soll mit der zentralen Aufsichtsstelle der Länder für den Jugendmedienschutz zusammenarbeiten und einen regelmäßigen Informationsaustausch pflegen.
- (10) Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien kann ab dem 1. Januar 2004 für Verfahren, die auf Antrag der in Absatz 7 genannten Personen eingeleitet werden und die auf die Entscheidung gerichtet sind, dass ein Medium
 1. nicht mit einem bereits in die Liste für jugendgefährdende Medien aufgenommenen Medium ganz oder im Wesentlichen inhaltsgleich ist oder
 2. aus der Liste für jugendgefährdende Medien zu streichen ist,
 Kosten (Gebühren und Auslagen) erheben. Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend wird ermächtigt, durch Rechtsverordnung mit Zustimmung des Bundesrates die gebührenpflichtigen Tatbestände und die Gebührensätze näher zu bestimmen. Das Verwaltungskostengesetz findet Anwendung.

Auszüge aus dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag⁵⁰

§ 1 Zweck des Staatsvertrages

Zweck des Staatsvertrages ist der einheitliche Schutz der Kinder und Jugendlichen vor Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die deren Entwicklung oder Erziehung beeinträchtigen oder gefährden, sowie der Schutz vor solchen Angeboten in elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien, die die Menschenwürde oder sonstige durch das Strafgesetzbuch geschützte Rechtsgüter verletzen.

§ 2 Geltungsbereich

- (1) Dieser Staatsvertrag gilt für elektronische Informations- und Kommunikationsmedien (Rundfunk und Telemedien).
- (2) Dieser Staatsvertrag gilt nicht für Telekommunikationsdienstleistungen und das geschäftsmäßige Erbringen von Telekommunikationsdiensten nach § 3 des Telekommunikationsgesetzes vom 25. Juli 1996 (BGBl. I S. 1120), zuletzt geändert durch Artikel 17 des Gesetzes vom 21. Juni 2002 (BGBl. I S. 2010).
- (3) Das Teledienstgesetz vom 22. Juli 1997 (BGBl. I S. 1870), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 14. Dezember 2001 (BGBl. I S. 3721), und der Mediendienste-Staatsvertrag vom 20. Januar bis 12. Februar 1997, zuletzt geändert durch Artikel 3 des Sechsten Rundfunkänderungsstaatsvertrages vom 20./21. Dezember 2001, bleiben unberührt.

⁵⁰ Bundesarbeitsgemeinschaft für Kinder- und Jugendschutz 2010

§ 3 Begriffsbestimmungen

- (1) Kind im Sinne dieses Staatsvertrages ist, wer noch nicht 14 Jahre, Jugendlicher, wer 14 Jahre, aber noch nicht 18 Jahre alt ist.
- (2) Im Sinne dieses Staatsvertrages sind
 1. „Telemedien“ Teledienste im Sinne des Teledienstgesetzes und Mediendienste im Sinne des Mediendienste-Staatsvertrages, soweit sie nicht Rundfunk im Sinne des Rundfunkstaatsvertrages sind,
 2. „Angebote“ Rundfunksendungen oder Inhalte von Telemedien,
 3. „Anbieter“ Rundfunkveranstalter oder Anbieter von Telemedien.

§ 14 Kommission für Jugendmedienschutz

- (1) Die zuständige Landesmedienanstalt überprüft die Einhaltung der für die anbietergeltenden Bestimmungen nach diesem Staatsvertrag. Sie trifft entsprechend der Bestimmungen dieses Staatsvertrages, die jeweiligen Entscheidungen.
- (2) Zur Erfüllung der Aufgaben nach Absatz 1 wird die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) gebildet. Diese dient der jeweils zuständigen Landesmedienanstalt als Organ bei der Erfüllung ihrer Aufgaben nach Absatz 1. Auf Antrag der zuständigen Landesmedienanstalt kann die KJM auch mit nichtländerübergreifenden Angeboten gutachtlich befasst werden. Absatz 5 bleibt unberührt.

§ 16 Zuständigkeit der KJM

Die KJM ist zuständig für die abschließende Beurteilung von Angeboten nach diesem Staatsvertrag. Sie ist unbeschadet der Befugnisse von anerkannten Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle nach diesem Staatsvertrag im Rahmen des Satzes 1 insbesondere zuständig für

1. die Überwachung der Bestimmungen dieses Staatsvertrages,
2. die Anerkennung von Einrichtungen der Freiwilligen Selbstkontrolle und die Rücknahme oder den Widerruf der Anerkennung,
3. die Festlegung der Sendezeit nach § 8,
4. die Festlegung von Ausnahmen nach § 9,
5. die Prüfung und Genehmigung einer Verschlüsselungs- und Vorsperrungstechnik,
6. die Anerkennung von Jugendschutzprogrammen und für die Rücknahme oder den Widerruf der Anerkennung,
7. die Stellungnahme zu Indizierungsanträgen bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien und für Anträge bei der Bundesprüfstelle auf Indizierung und
8. die Entscheidung über Ordnungswidrigkeiten nach diesem Staatsvertrag.

10 Tipps zur Internetnutzung mit Kindern und Jugendlichen⁵¹

1. Der erste Schritt von Kindern ins Internet: Wann sollte er geschehen?

Der Zeitpunkt eines sinnvollen Einstiegs ins Internet ist abhängig von dem Entwicklungsstand und dem Interesse des Kindes sowie von den Erfahrungen, die es in seinem Umfeld macht. Grundsätzlich gilt: Die selbständige Nutzung des Internet mit seinen vielfältigen Möglichkeiten sollte erst am Ende mehrerer Lernschritte im Umgang mit Online-Angeboten stehen.

Kleine (Lern-)Spiele, die als Einstieg von Kindern in die Computernutzung in Frage kommen, bieten fast alle Kinderseiten im Internet an. Kinder können mit Hilfe solcher Spiele lernen, mit Maus und Computer umzugehen, Spielregeln und Aufgabenstellungen zu verstehen und Dinge einander zuzuordnen. In vielen Spielen für Kinder wird das räumliche Vorstellungsvermögen geschult. Die Förderung solcher Fähigkeiten ist auch ohne Zuhilfenahme elektronischer Medien mit herkömmlichen Spielen möglich. Wenn ein fünf- oder sechsjähriges Kind jedoch Interesse für den Computer zeigt, so ist die Nutzung solcher Spiele - zunächst in Begleitung - zumeist sinnvoll.

2. Der erste Schritt von Kindern ins Internet: Wie sollte er geschehen?

Die jeweils neuen Schritte hin zu einer geschützten, später immer selbstständigeren Nutzung des Internets sollten zunächst in Begleitung gegangen werden. Ist ein neuer Schritt eingeübt, können die Freiräume größer werden.

Nachdem ein Kind erste Erfahrungen im Umgang mit kindgerechten Lernspielen gesammelt hat, empfiehlt es sich in einem nächsten Schritt (Grundschulalter), das Kind nach und nach an eine immer selbstständigere Nutzung von ausgesuchten Kinderseiten/Kindersuchmaschinen heranzuführen. Mit Hilfe einer Positivliste („Whitelist“) kann dies

⁵¹ Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien o.J.

in einem sicheren Surfraum erfolgen (siehe auch Tipp 3). Wenn das Kind sicher lesen gelernt hat und im geschützten Bereich der Kinderseiten problemlos navigieren kann, gibt es keine Bedenken, zum Beispiel Anregungen der Schule oder von Gleichaltrigen aufzugreifen und den Kindern – zunächst in Begleitung – auch außerhalb der bisher genutzten Kinderseiten das Abrufen geeigneter Inhalte zu ermöglichen.

3. Wie können Kinder vor ungeeigneten Inhalten im Internet geschützt werden?

Für Kinder empfehlenswerte oder zumindest geeignete Seiten können auf einer Positivliste („Whitelist“) zusammengefasst und so ein sicherer Surfraum für Kinder geschaffen werden. In der Grundschulzeit und den ersten Jahren der weiterführenden Schule empfiehlt es sich, die Internetnutzung der Kinder auf einen solchen sicheren Surfraum zu beschränken. Eine Positivliste kann erstellt oder von einer Kinderseite (z.B. www.fragFINN.de oder www.blindekuh.de) übernommen werden. Mit Hilfe einer einfachen technischen Lösung über eine Software oder eines Zusatzprogramms zum Internetbrowser wird gewährleistet, dass Kinder sich nur auf diesen überprüften Seiten bewegen können. Webinhalte außerhalb des geschützten Raumes sollten Kinder dieses Alters nur in Begleitung einer erfahrenen Person (auf)suchen.

Je älter das Kind wird, desto mehr Freiheit möchte es im Umgang mit dem Internet. Wenn dieser Freiraum schrittweise und vorbereitet gewährt wird, ist dies eine Chance, die selbstständige und verantwortliche Nutzung des Mediums zu lernen. Es ist sinnvoll mit dem Kind zu sprechen. Was darf es im Internet tun und was ist nicht erlaubt. Die Dauer der Nutzung sollte begrenzt werden.

4. Wie kann ich Kindern helfen, mit dem Internet sinnvoll und verantwortungsvoll umzugehen?

Es empfiehlt sich, unter den „Favoriten“ auch eine Kinder-Suchmaschine (z.B. „fragFINN“ oder „Blinde Kuh“) zu speichern, damit die jüngeren Benutzer_innen durch altersgerechte Suchergebnisse benötigte Informationen leichter auffinden können. Sonst müssen sie sich oft erst durch eine Vielzahl an Werbung klicken, ehe sie benötigte Informationen finden. Nehmt euch die Zeit, Computer, die auch oder ausschließlich von Kindern oder Jugendlichen genutzt werden, entsprechend auszurüsten und vorzubereiten.

5. Missbrauch von Namen, Adressen und Telefonnummern im Netz: Was ist zu beachten?

Das Internet ist interaktiv: Es ermöglicht den Nutzer_innen, Daten zu übermitteln und Inhalte in das Netz zu stellen. Folgende Regeln empfiehlt es sich zu beachten: Keine Angabe von Klarnamen, Adressen und Telefonnummern im Internet. Sollten ausnahmsweise, wie z.B. bei Anmeldungen in Communities, Klarnamen und/oder Adresse erforderlich sein, sollte die Angabe dieser Daten nur gemeinsam mit den Eltern erfolgen! Anstatt des richtigen Namens sollte ein Nickname verwendet werden. Nicknames und Email-Adressen, die im Web weitergegeben oder verwandt werden, aber auch alle anderen Auskünfte sollten so gewählt sein, dass kein Rückschluss auf Namen oder Alter möglich ist.

6. Was ist beim Einstellen von Bildern, Video- oder Audiodateien ins Netz und beim Herunterladen zu beachten?

Viele Jugendliche laden in Communities (SchülerVZ, Wer-kennt-wen, Facebook, Lokalisten) mit viel Begeisterung private Fotos, Videos oder andere (multi-)mediale Inhalte hoch, um sie Bekannten zur Verfügung zu stellen. Wer etwas ins Netz einstellt, sollte allerdings bedenken, dass z.B. über Suchmaschinen prinzipiell jede_r Zugang zu den Daten hat, also auch Menschen, für deren Augen und Ohren die Bilder oder Meinungsäußerungen nicht bestimmt sind. Durch Kopien, die erstellt und verbreitet werden, ist das, was einmal im Internet ist, kaum zurückzuholen oder zu löschen. Bei Bewerbungen oder in Beziehungen könnte Unbedachtes so zum Nachteil werden. Wer etwa freizügige Strandfotos oder Bilder von ausgelassenen Partys ins Netz stellt, bereut dies später häufig.

Bei der Verwertung von Fotos oder Videos, auf denen andere Personen zu sehen sind, sind deren Rechte zu wahren. Fotos von Dritten, z.B. Bekannten, dürfen nur mit deren Zustimmung veröffentlicht werden. Bei Minderjährigen ist abzuwägen, ob sie ihr Persönlichkeitsrecht selbst ausüben dürfen oder ob auch die Zustimmung der Sorgeberechtigten nötig ist. Das Einstellen von Bildern oder Fotomontagen, die andere in peinlichen Situationen zeigen, ist kein Kavaliersdelikt!

Fast alle Texte, Grafiken, Bilder, Musikstücke, Videos oder Filmausschnitte, die nicht selbst erstellt werden, sind urheberrechtlich geschützt. Eine unerlaubte Veröffentlichung oder illegales Herunterladen kann sehr teuer werden!

7. Kontakte über das Netz: Was sollte beachtet werden?

Gerade auch Jugendliche und sogar immer mehr Kinder suchen und finden über das Internet (Communities, Chat, Foren, Computerspiel) neue Kontakte. So attraktiv dies ist, es birgt auch Risiken. Angst wäre ein falscher Ratgeber, Vorsicht ist aber angesagt!

Die wichtigste Regel: Ohne Begleitung einer auch aus Sicht der Sorgeberechtigten vertrauenswürdigen Person sollte im „real life“ kein Treffen mit Menschen stattfinden, die man im Internet kennen gelernt hat. Auch der Austausch von

Fotos kann problematisch sein: Eingehende Fotos können z.B. pornographisches Material enthalten, versandte Fotos können verfremdet und ins Internet gestellt werden. Informiert euch, welche Fragen zur besonderen Vorsicht mahnen und häufig von Personen gebraucht werden, die einen (virtuellen) Missbrauch vorbereiten⁵². Es ist für ein Kind wichtig, vermittelt zu bekommen, dass Ansprechpartner_innen wie Eltern und Jugendleiter_innen jederzeit zur Verfügung stehen, wenn es mit Inhalten konfrontiert wird, die ihm fragwürdig vorkommen. Kindern muss Mut gemacht werden, einen unangenehmen Kontakt abzubrechen bzw. den_die Moderator_in des Chats zu benachrichtigen.

8. Cyber-Mobbing, Bullying, Happy Slapping, Gewalt-, Porno-Videos: Was ist bei der Nutzung von Internet und Handy verboten?

Internet und Handy sind keine rechtsfreien und keine anonymen Räume. Täter_innen, die an Kinder pornographisches Material verschicken oder die wehrlose Menschen verprügeln, um dies zu filmen und dann zu versenden (Happy Slapping) oder die im Internet massive Beleidigungen veröffentlichen (Bullying), begehen eine Straftat. Die Weitergabe heimlich erstellter Mitschnitte von Unterrichtsstunden bzw. von Fotos aus der Umkleidekabine oder von indizierten Medien (z.B. Porno-Videos) ist ebenso verboten wie die von selbst erstellten Gewaltvideos. Dies ist nicht allen Schüler_innen bewusst, es fehlt ihnen an Unrechtsbewusstsein. Es ist wichtig, dass Jugendleiter_innen sich informieren, welche Medien und welche Inhalte Kinder nutzen. Im Vordergrund steht dabei nicht die Kontrolle, sondern der Wunsch auf dem Laufenden zu bleiben, mit Rat zur Seite zu stehen und bei Gefahr einzugreifen.

9. Ist es ein Grund zur Sorge, wenn Jugendliche viel Zeit im Internet verbringen?

Bei vielen Jugendlichen gibt es unterschiedlich lange Phasen, in denen bestimmte Medien einen wichtigen Platz in ihrem Leben einnehmen. Wenn Jugendliche zum Beispiel ein neues Online-Computerspiel entdeckt oder im Chat einer Online-Community neue Kontakte geknüpft haben, ist es nicht ungewöhnlich, dass sie viel Zeit in der virtuellen Welt verbringen. Es ist noch kein Grund, sich Sorgen zu machen, wenn der Computer in einer bestimmten Lebensphase eine große Bedeutung hat, aber soziale Kontakte und Hobbys weiter gepflegt werden und die Schulleistungen nicht sinken. Wenn Jugendliche über längere Zeit überdurchschnittlich viel Zeit am Bildschirm verbringen, gehen ihnen aber viele wertvolle andere Erfahrungen verloren. Deshalb ist es wichtig, mit Kindern im Gespräch über ihren Medienkonsum und über das Geschehen in Schule und Freizeit zu bleiben und ihnen Alternativen (Freizeitangebote, Sport, Kultur) zur Mediennutzung anzubieten. Es gibt auch Extremfälle, in denen Psycholog_innen eine Medienabhängigkeit feststellen. In diesen Fällen ist professionelle Unterstützung wichtig.

10. Chancen der neuen Medien nutzen! – Wie finde ich Angebote, die die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen fördern?

Kinder und Jugendliche entwickeln große Fertigkeiten in der Bedienung neuer Medien und probieren gern etwas ihnen Unbekanntes aus, sei es bei der Gestaltung ihrer Community-Seite oder bei der digitalen Fotobearbeitung. Durch eigene kreative Aktivitäten lernen Kinder und Jugendliche den kompetenten Umgang mit neuen Medien am besten. Der Schritt vom passiven Konsum zum aktiven gestaltenden Umgang mit Medien ist leicht und die Möglichkeiten, durch kreatives Tun Chancen und Risiken neuer Techniken zu erkennen und Wissen über Medien zu erwerben, sind sehr groß. Viele öffentliche und nicht kommerzielle Anbieter stellen Angebote zur Verfügung, die den kreativen Umgang von Kindern und Jugendlichen mit neuen Medien fördern.

⁵² Nähere Informationen sind zu finden auf der Homepage der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien oder unter: jugendschutz.net bzw. chatten-ohne-risiko.net Stand: 18.11.2013

Quellen

- Avalon Notruf- u. Beratungsstelle gegen sexuelle Gewalt e. V.: Eltern: Möglichkeiten und Gefahren des Internets. http://www.internet-handy-und-co.de/eltern_index.php (02.10.2013)
- Berge, Stephan/Buesching, Arne (2011): Strategien von Communities im Web 2.0. In: Walsh, Gianfranco/Hass, Berthold H./Kilian, Thomas (Hrsg.): Web 2.0: Neue Perspektiven für Marketing und Medien Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg
- BMWFJ (2009): Jugendbeteiligung und digitale Medien. e-Partizipation in der Jugendarbeit. Projektideen/Praxisbeschreibungen/Fördermöglichkeiten/Links/Literatur. Wien.
- Böger, Sabine (2010): Medienkompetenz bei Schülern, Lehrern und Multiplikatoren. Deutscher Bundestag, Berlin. http://www.bundestag.de/internetenquete/dokumentation/Medienkompetenz/Sachstand_Medienkompetenz_bei_Sch__lern__Lehrern__Journalisten_und_Mulitplikatoren.pdf (02.10.2013)
- Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (2008): Jugendschutzgesetz (JuSchuG). <http://www.bag-jugendschutz.de/gesetze/JuSchG.pdf> (02.10.2013)
- Bundesarbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (2008): Staatsvertrag über den Schutz der Menschenwürde und den Jugendschutz in Rundfunk und Telemedien (Jugendmedienschutz-Staatsvertrag – JMStV). http://www.bag-jugendschutz.de/gesetze/JMStV_April2010.pdf (02.10.2013)
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (o.J.): Internet. 10 Tipps für Erziehende. Bonn. <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/redaktion/PDF-Anlagen/internet-10tipps,property=pdf,bereich=bpjm,sprache=de,rwb=true.pdf> (02.10.2013)
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (o.J.): Jugendgefährdung: Internet & Handy. <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/Internet-Handy/jugendgefaehrung,did=107140.html> (02.10.2013)
- Bundesverband Informationswirtschaft (2011): Jugend 2.0. Eine repräsentative Untersuchung zum Internetverhalten von 10- bis 18-Jährigen. BITKOM, Berlin
- Deutscher Bundesjugendring (2011): Jugendarbeit online. Jugendpolitik Fachzeitschrift Deutscher Bundesjugendring, 37. Jahrgang
- Deutscher Bundesjugendring (2012): ePartizipation: Beteiligung im und mit dem Internet. Position 85. Berlin
- Gesicht Zeigen! Für ein weltoffenes Deutschland „... und Action!“. Zeitleiste zur Mediengeschichte. http://www.undaction.de/pdf/1_6_mediengeschichte.pdf (Stand: 18.11.2013)
- Gläßner, Matthias (2011): Wann kommt das Web 3.0 und wie sieht es aus? <http://www.seitenreport.de/kb/-/wann-kommt-das-web-30-und-wie-sieht-es-aus.html> (02.10.2013)
- Grabenströer, Nadja (2009): Web 2.0 – Potenziale im strategischen Marketing. 1. Auflage. Josef Eul Verlag, Lohmar, Köln
- Fisch, Martin/Gscheidle, Christoph (2008): Mitmachnetz Web 2.0: Rege Beteiligung nur in Communitys. Media Perspektiven 7/2008. http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/fileadmin/Online08/Fisch_II.pdf (02.10.2013)
- Focus: Vom ARPANET zu Web 2.0: Die Geschichte des Internet. http://www.focus.de/digital/computer/computer-vom-arpamet-zu-web-2-0-die-geschichte-des-internet_aid_379719.html (Stand: 18.11.2013)
- Internet-ABC e.V. (o.J.): Newsletter Nr. 15 „Onlinesucht - Internetsucht“. http://www.internet-abc.de/eltern/bin/128230-128824-1-nl15_swp_onlinesucht.pdf (02.10.2013)

- Jugendschutz.net - Jugendschutz in den Medien (2009): Surfen Kinder sicher online. http://jugendschutz.net/pdf/Faltblatt_Surfen.pdf (02.10.2013)
- Katholische Landjugend Bewegung-Landesstelle (2010): Das Internet im Wandel – Vom Web 1.0 zum Web 2.0. In: virtuell – spirituell. Christliche Jugendarbeit im Internet. http://landjugendshop.de/uploads/tx_ttproducts/datasheet/WB-Internet_Leseprobe_01.pdf (02.10.2013)
- Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (o.J.) a: Warum Jugendmedienschutz? http://www.kjm-online.de/de/pub/themen/warum_jugendmedienschutz.cfm (02.10.2013)
- Kommission für Jugendmedienschutz der Landesmedienanstalten (o.J.) b: Pro-Anorexie-Foren. <http://www.kjm-online.de/de/pub/themen/pro-anorexie-foren.cfm> (02.10.2013)
- Lackes, Prof. Dr. Richard/ Siepermann, Dr. Markus: Gabler Wirtschaftslexikon. Springer Gabler Verlag (Herausgeber). <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/80667/web-2-0-v8.html> (02.10.2013)
- Landesjugendring Niedersachsen e.V. (2011): Juleica. Praxisbuch M. Medienkompetenz in der Jugendarbeit. 1. Auflage. Hannover
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM-STUDIE 2012 Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf12/JIM2012_Endversion.pdf (Stand: 18.11.2013)
- Mühlenbeck, Frank/Skibicki, Prof. Dr. Klemens: Web 2.0 Glossar. <http://braininjection.wordpress.com/web-20-glossar/> (Stand: 18.11.2013)
- Nikles, Bruno W. (2003): Leitbilder und Orientierungen des Kinder- und Jugendschutzes – historisch und aktuell. In: Faulde, Joachim (Hrsg.): Kinder und Jugendliche verstehen-fördern-schützen. Aufgaben und Perspektiven für den Kinder- und Jugendschutz. Juventa Verlag. Weinheim und München
- Rager, Günther/Sehl, Annika (2008): Chats, Videos und Communitys. Wie Jugendliche das Internet nutzen. 1. Auflage. Friedrich-Ebert-Stiftung. Berlin
- Schmalz, Franziska (2008): Einsatzmöglichkeiten des Web 2.0 im Personalmarketing. Grin Verlag. Norderstedt
- Schulen: Partner der Zukunft: Anleitung zum Erstellen eines Audiopodcasts mit Audacity. <http://www.pasch-net.de/mmo/priv/3327129-STANDARD.pdf> (Stand: 18.11.2013)
- Service Bureau Jugendinfo (2011): Cyber-Bullying. <http://jugendinfo.de/toleranz/admin/attachviewer.php?typ=Thema&dateiorig=CyberBullying.pdf&dateiverzeichnis=39001&dateiname=b0420e414787e9141611bc3f08d64a13> (02.10.2013)
- Universität Wien (o.J.): Vor- und Nachteile des Internets. <http://homepage.univie.ac.at/birgit.stetina/flskryspin/archiv/vornach.htm> (02.10.2013)
- Walsh, Gianfranco/Hass, Berthold H./Kilian, Thomas (2011): Grundlagen des Web 2.0. In: Walsh, Gianfranco/Hass, Berthold H./Kilian, Thomas (Hrsg.): Web 2.0: Neue Perspektiven für Marketing und Medien. Springer-Verlag. Berlin, Heidelberg
- Weblink Center. HYPERLINK <http://www.weblink-center.de> (Stand: 18.11.2013)
- WEB. de (2011): Das kleine Web 2.0-Kompodium. http://web.de/magazine/digitale-welt/internet/13312070_p2-web-2-0-a-z.html (18.11.2013)
- Wilde, Dagmar: Lehren und Lernen in der Grundschule, Neue Medien: Zur Geschichte der Medien (chronologische Übersicht). <http://www.dagmarwilde.de/semik/neuemedien/geschichtemedien.html> (Stand: 18.11.2013)



Impressum

Herausgeber:

Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V.

V.i.S.d.P.: Stefan Brüne

Schleinufer 14

39104 Magdeburg

Telefon: 0391/535 394 80

Fax: 0391/597 95 38

Email: info@kjr-lsa.de und juleica@kjr-lsa.de

Internet: www.kjr-lsa.de und www.juleica-lsa.de

Redaktion: Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V.

juleica ist ein Projekt in Trägerschaft des Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. und wird durch das Ministerium für Arbeit und Soziales des Landes Sachsen-Anhalt gefördert.

Stand: 2014