



# Handreichung zum Jugendmedienschutz

BILDUNGSLAND  
Hessen 



## Grußwort des Hessischen Kultusministers



Prof. Dr. R. Alexander Lorz

Sehr geehrte Damen und Herren Schulleiterinnen und Schulleiter,  
sehr geehrte Lehrerinnen und Lehrer,

das Internet ist aus dem Alltag von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Sie bewegen sich längst selbstverständlich in der digitalen Welt, tauschen sich über soziale Netzwerke aus, nutzen die vielfältigen Arten digitaler Spiele oder recherchieren im Internet für Freizeit und Schule. Neben all den Vorzügen der digitalen Kommunikation gibt es auch Gefahren wie Datenmissbrauch, Kostenfallen oder Cybermobbing. Davor gilt es junge Menschen zu schützen. Neben dem Elternhaus kommt den Lehrerinnen und Lehrern hierbei eine wichtige Rolle zu, da die digitale Kommunikation zwischen den Schülerinnen und Schülern einen Einfluss auf die soziale Entwicklung der Kinder und Jugendlichen hat und das soziale Klima an der Schule direkt beeinflusst. Der Jugendmedienschutz ist zu einer Herausforderung für Schulen geworden, die als fächerübergreifende Bildungs- und Erziehungsaufgabe gemeistert werden muss. Ziel ist es, Schülerinnen und Schülern einen verantwortungsvollen Umgang mit den digitalen Medien durch einen gezielten Aufbau von Medienkompetenz zu vermitteln. Dazu haben wir uns auch in der Kultusministerkonferenz mit der Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ verpflichtet.

Diese Handreichung soll Lehrerinnen und Lehrern einen Überblick über die aktuellen Fragen zum Umgang mit digitalen Medien geben und sie bei der Behandlung der Themen im Unterricht unterstützen. Darüber hinaus soll sie Hilfestellung in der Auseinandersetzung mit negativen Begleitphänomenen der digitalen Kommunikation leisten. Da bereits im Grundschulalter Schülerinnen und Schüler mit Internet, PC und Smartphone in Kontakt kommen, ist die frühzeitige Vermittlung von Basiskompetenzen im sicheren Umgang mit digitalen Medien auf spielerische und kindgerechte Weise notwendig. Ein Kapitel befasst sich deswegen speziell mit Maßnahmen des Medienschutzes im Grund- und Förderschulbereich.

Die Handreichung verweist darüber hinaus gezielt auf weitergehende Informations- und Unterrichtsmaterialien in einzelnen Fächern, die online abrufbar sind, und enthält konkrete Empfehlungen für Unterrichtseinheiten. Schließlich finden Sie auch Hinweise zu einschlägigen Projekten sowie Beratungsstellen.

Ich wünsche Ihnen eine erkenntnisreiche Lektüre mit vielen Anregungen und Hilfestellungen für Ihre tägliche medienpädagogische Arbeit.

Ihr

Prof. Dr. R. Alexander Lorz  
Hessischer Kultusminister

### Impressum

**Herausgeber:** Hessisches Kultusministerium  
Luisenplatz 10  
65185 Wiesbaden  
Telefon: 0611 368-0  
www.kultusministerium.hessen.de

**Verantwortlich:** Wulf-Michael Kuntze

**Redaktion:** Falk René Beigang, Günther Howind,  
Dr. Stephan Jeck, Laura Klenk,  
Tanja Miehle, Rolf Schuhmann, Günter Steppich

**Lektorat:** Dr. Maria Zaffarana, Wesseling, <https://korrektoratlektorat.de>

**Gestaltung:** pi.Design Group, Kiedrich, [www.pi-design.de](http://www.pi-design.de)

**Titelfoto:** [ingimage.com](http://ingimage.com)

**Druck:** RMG Druck, Hofheim-Wallau, <http://www.rmg-druck.de>

**Vertrieb:** Sie finden diese Publikation als Online-Fassung auf den Internetseiten des Hessischen Kultusministeriums unter [www.kultusministerium.hessen.de](http://www.kultusministerium.hessen.de). Sie können sie auch über die zentrale E-Mail-Adresse [publikationen@kultus.hessen.de](mailto:publikationen@kultus.hessen.de) in gedruckter Form bestellen oder Sie nutzen hierfür das Bestellformular unter [www.publikationen.kultus.hessen.de](http://www.publikationen.kultus.hessen.de).

**Bestell-Nr.:** 10039

**Stand:** 1. Auflage, August 2017

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der Hessischen Landesregierung herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Wahlwerbern oder Wahlhelfern während eines Wahlkampfes zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Dies gilt für Landtags-, Bundestags- und Kommunalwahlen sowie Wahlen zum Europaparlament. Missbräuchlich ist besonders die Verteilung auf Wahlveranstaltungen, an Informationsständen der Parteien sowie das Einlegen, Aufdrucken oder Aufkleben parteipolitischer Informationen oder Werbemittel. Untersagt ist gleichfalls die Weitergabe an Dritte zum Zwecke der Wahlwerbung. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Die genannten Beschränkungen gelten unabhängig davon, wann, auf welchem Wege und in welcher Anzahl die Druckschrift dem Empfänger zugegangen ist. Den Parteien ist jedoch gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer Mitglieder zu verwenden.

# Inhalt

## Kapitel 1

### Jugendmedienschutz als Herausforderung für hessische Schulen

<b>1.1 Kommunizieren mit digitalen Medien</b>	
1.1.1 Technische Möglichkeiten	11
1.1.2 Risiken durch Fehlverhalten/Inhalte	11
1.1.3 Hilfen für Lehrkräfte	13
1.1.4 Leitlinien für eine schulische Handynutzung	16
1.1.5 Exemplarische Handynutzungsordnungen	19
<b>1.2 Umgang mit digitalen Inhalten</b>	
1.2.1 Kritische und gefährliche Inhalte	22
1.2.2 Technische Hilfsmittel	24
1.2.3 Hilfen für Lehrkräfte	25
1.2.4 Datenschutz, Urheberrecht und Recht am eigenen Bild	26
<b>1.3 Digitale Spiele und abweichendes Verhalten</b>	
1.3.1 Spielearten und Spieleplattformen	30
1.3.2 Risiken bei der Nutzung digitaler Spiele	32
1.3.3 Hilfen für Lehrkräfte	34

## Kapitel 2

### Sicherer Umgang mit dem Computer und dem Internet in Grundschulen und Förderschulen

2.1 Die Notwendigkeit von Medienschutz in der Grundschule	36
2.2 Inhaltliche Schwerpunkte	36
2.3 Angebote für Grundschulen und Förderschulen	37

## Kapitel 3

### Hinweise zu Informations- und Unterrichtsmaterialien

3.1 Unterrichtseinheiten und -materialien für die Sekundarstufe	42
3.2 Linkliste und Lesetipps	42

# Kapitel 1

## Jugendmedienschutz als Herausforderung für hessische Schulen

### 1.1 Kommunizieren mit digitalen Medien

1.1.1 Technische Möglichkeiten	11
1.1.2 Risiken durch Fehlverhalten/Inhalte	11
1.1.3 Hilfen für Lehrkräfte	13
1.1.4 Leitlinien für eine schulische Handynutzung	16
1.1.5 Exemplarische Handynutzungsordnungen	19

Der Umgang mit Medien bestimmt das Leben vieler Kinder und Jugendlicher. Ohne soziale Netzwerke, E-Mail oder ihr Smartphone können und wollen viele nicht mehr auskommen. Die modernen Kommunikationsmittel als gefährlich oder unnützlich zu bezeichnen, ist keine Lösung. Wichtig ist es vielmehr zu lernen, mit Handy, Computer und Internet vernünftig umzugehen, also Medienkompetenz zu erwerben. Im Nachfolgenden werden die Begriffe Mobiltelefon, Handy und Smartphone synonym verwendet. Die beschriebenen Inhalte lassen sich zudem auf Tablets übertragen.

Wie wichtig der Jugendmedienschutz ist, lässt sich anhand aktueller empirischer Studien zur Mediennutzung erkennen: Der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs) untersucht regelmäßig die Mediennutzung von Jugendlichen (JIM) im Alter von 12 bis 19 und von Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren (KIM). So hat sich die Zahl der Smartphones im Besitz von Kindern und Jugendlichen in den letzten beiden Jahren deutlich erhöht, bei Jüngeren sogar mehr als verdoppelt. Circa zwei Drittel der Jugendlichen verfügen dabei über eine Daten-Flatrate, haben also nahezu ungehinderten mobilen Internetzugang<sup>1</sup>.

Leider können Erwachsene Kindern und Jugendlichen in der sogenannten virtuellen und mediengeprägten Welt nicht immer die Orientierung geben, die diese brauchen. Das liegt vor allem daran, dass viele Eltern, Lehrerinnen und Lehrer sowie Fachkräfte in der Jugendhilfe nicht einschätzen können, welche Gefahren einerseits von den digitalen Medien ausgehen und welcher Nutzen, welche Chancen mit ihnen andererseits verbunden sind. Kinder und Jugendliche, die tagtäglich mit digitalen Medien umgehen, sind diesbezüglich viel weiter.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien leitet für den Umgang mit dem Internet den Jugendmedienschutz aus den geltenden rechtlichen Vorschriften<sup>2</sup> ab:

*„Für das Internet geltende Jugendschutzbestimmungen sind im Wesentlichen im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Bundesländer (JMStV) verankert. Im § 4 des JMStV sind neben strafrechtsrelevanten Inhalten weitere Inhalte als absolut unzulässig definiert, die im Internet nicht verbreitet werden dürfen.“*

- Verwendung von Kennzeichen oder Propagandamitteln verfassungswidriger Organisationen
- Aufstachelung zum Rassenhass
- Verharmlosung von Handlungen, die unter der Herrschaft des Nationalsozialismus begangen wurden
- Kriegsverherrlichung
- Pornografische Darstellungen, die Gewalttätigkeiten oder den sexuellen Missbrauch von Kindern oder Jugendlichen oder sexuelle Handlungen von Menschen mit Tieren zum Gegenstand haben; dies gilt auch bei virtuellen Darstellungen
- Darstellung von Kindern und Jugendlichen in unnatürlich geschlechtsbetonter Körperhaltung (gilt auch für virtuelle Darstellungen)
- Verletzung der Menschenwürde, insbesondere durch die Darstellung von Menschen, die sterben oder schweren körperlichen oder seelischen Leiden ausgesetzt sind
- Gewaltverherrlichung beziehungsweise -verharmlosung
- Anleitung zu rechtswidrigen Taten wie zum Beispiel Mord, Totschlag, Völkermord und andere (vgl. § 126 StGB)

*Ebenfalls unzulässig sind (einfache) pornografische Angebote sowie indizierte Internetangebote. Diese dürfen jedoch im Gegensatz zu den absolut unzulässigen Angeboten in sogenannten ‚geschlossenen Benutzergruppen‘ angeboten werden, wenn durch technische Vorkehrungen sichergestellt ist, dass Minderjährige keinen Zugang zu diesen Angeboten bekommen. Hierzu dienen Altersverifikationssysteme (AVS), die als eine Art Vorseperre das Alter des Internetnutzers überprüfen und zwar durch Identifizierung (einmalige Kontrolle mit persönlichem Kontakt) und Authentifizierung bei jedem Nutzungsvorgang.“*

Trotzdem kann wegen der weltweit angebotenen Inhalte nicht verhindert werden, dass Kinder und Jugendliche mit pornografischen Inhalten konfrontiert werden, da die deutschen Jugendschutzbestimmungen nur für in Deutschland registrierte Onlineangebote bindend sind. Weiter heißt es:

*„Bei Angeboten, die nicht unzulässig sind, aber dennoch die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen können, haben die Anbieter dafür Sorge zu tragen, dass Kinder oder Jugendliche der betroffenen Altersstufen sie üblicherweise nicht wahrnehmen. Hier sieht der Gesetzgeber als geeignete Maßnahme auch ‚technische Mittel‘ vor. Das sind Zugangsbarrieren, die Internetanbieter als Alternative zu den traditionellen Sendezeitgrenzen einsetzen können. Ist eine entwicklungsbeeinträchtigende Wirkung nur auf Kinder zu befürchten, erfüllt der Anbieter von Telemedien seine Verpflichtung, wenn das Angebot getrennt von für Kinder bestimmten Angeboten (Angebote mit der Zielgruppe ‚Kinder‘) verbreitet wird oder abrufbar ist. Bei Filmen und Spielen, die bereits der FSK beziehungsweise der USK vorgelegen haben, wird eine Kinder- und Jugendbeeinträchtigung entsprechend der erfolgten Altersfreigabe vermutet.“*

Eine Schutzbedürftigkeit besteht auch, wenn Kinder und Jugendliche zu Handlungen mit Rechtsfolgen aufgefordert oder verleitet werden – beispielsweise zu Geschäftsabschlüssen oder Verstößen gegen das Urheberrecht. Ebenso ist es Aufgabe des Jugendmedienschutzes, die Kinder und Jugendlichen vor freiwilligen unbedachten Verstößen zu schützen. Es ist daher wichtig, Schülerinnen und Schüler für einen verantwortungsbewussten, reflexiv-handlungsorientierten und kritischen Umgang mit den digitalen Medien zu sensibilisieren und über Möglichkeiten einer positiven Nutzung, aber auch über Risiken aufzuklären. Deshalb sollten die zentralen Themen des Jugendmedienschutzes im Rahmen der Stärkung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler im Unterricht behandelt werden. So kann die Schule bedenkliche Verhaltensweisen vorbeugen und für problematische Inhalte sensibilisieren.

Diese Stärkung gelingt desto nachhaltiger, je konkreter und verbindlicher der Jugendmedienschutz im jeweiligen Medienbildungskonzept (MBK) der Schulen Niederschlag findet. Vorschläge für die Erstellung eines Medienbildungskonzepts finden sich auf dem Hessischen Bildungsserver als fächerübergreifendes Methoden- und Mediencurriculum (MMC)<sup>3</sup>.

Im Sinne eines lernzeitbezogenen Kompetenzaufbaus können Kinder und Jugendliche systematisch Wissen im Umgang mit digitalen Medien erwerben. Dieser Querschnittsaufgabe aller Fächer kann Nachdruck verliehen werden, wenn im Sinne eines Vernetzungsgedankens auch die Elternarbeit vertieft wird, indem zum Beispiel Informationsbeziehungsweise Aufklärungsveranstaltungen konsequent durchgeführt und mit den Inhalten des Medienbildungskonzepts verschränkt werden. In diesem Zusammenhang hat sich auch die Zusammenarbeit mit Schulsozialarbeiterinnen und -arbeitern an Schulen bewährt, die sich ebenfalls mit der Thematik beschäftigen müssen. Weiterhin kann ein Austausch mit der Schülerversammlung (SV) hilfreich sein. Zusammen mit der SV können zum Beispiel Filmabende zum Thema Jugendmedienschutz sowie Diskussionsveranstaltungen geplant und durchgeführt werden.

Zurzeit formieren sich an Schulen sogenannte Medien-Arbeitsgemeinschaften, die im Sinne einer Peer-Education den Jugendmedienschutz stärken<sup>4</sup>. Nur wenn alle Akteurinnen und Akteure (Schülerinnen und Schüler, Eltern, Lehrkräfte, Schulsozialarbeit und externe Verbände sowie Medienpädagoginnen und Medienpädagogen) zusammenarbeiten, sich vernetzen und über alle Jahrgangsstufen hinweg immer wieder das Thema Jugendmedienschutz betonen, kann die nötige Medienkompetenz der Heranwachsenden nachhaltig entwickelt werden.

<sup>1</sup> <http://www.mpfs.de>

<sup>2</sup> Quelle: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPJM)  
<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz/internet.html>

<sup>3</sup> <http://medien.bildung.hessen.de/mmc/index.html>

<sup>4</sup> Beispiel eines Peer-Education-Projekts: <http://www.digitale-helden.de>

Eine Übersicht über Themenfelder und Querverbindungen des Jugendmedienschutzes bietet die folgende Grafik:



Das Hessische Kultusministerium hat zur Unterstützung des Jugendmedienschutzes in den hessischen Schulen vielfältige Maßnahmen ergriffen, die teils auch mit Kooperationspartnern umgesetzt beziehungsweise noch erprobt werden. Informationen hierzu finden Sie auf den Internetseiten des Hessischen Kultusministeriums.

## 1.1 Kommunizieren mit digitalen Medien

### 1.1.1 Technische Möglichkeiten

**Soziale Netzwerke** wie Facebook, Twitter und Google+ sowie **Instant-Messaging-Dienste** wie WhatsApp und Threema sind ein wesentlicher Teil der Kommunikation von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Während Nutzerinnen und Nutzer vereinfacht gesagt in sozialen Netzwerken Nachrichten und Medieninhalte einer Netzgemeinschaft bereitstellen, werden bei Messaging-Diensten diese Inhalte an bestimmte Personen direkt geschickt. In beiden können die heranwachsenden Schülerinnen und Schüler durch den Austausch von zum Beispiel Neuigkeiten, Fotos, Filmen und Links ihre Freiräume in ihrer jeweiligen Peer-Group erkunden; soziale Netzwerke und Instant-Messaging-Dienste unterstützen durch ihre technischen Möglichkeiten diese wichtigen Bedürfnisse Jugendlicher. Von Bedeutung für Jugendliche sind zudem **E-Mails**, **Instagram**, **Skype** (Videotelefonie über Internet) und die Nutzung von **Chatrooms**, in denen die Kommunikationspartner ohne Zeitverzögerung im direkten schriftlichen Dialog miteinander stehen oder an einer Diskussion teilnehmen. Andere Kommunikationsformen wie SMS spielen derzeit nur noch eine untergeordnete Rolle<sup>5</sup>.

#### Risiken

Die Nutzung von sozialen Netzwerken und Messaging-Diensten birgt Risiken, über die Schülerinnen und Schüler aufgeklärt werden müssen. Im Folgenden sind die derzeit bekanntesten Phänomene aufgeführt.

### 1.1.2 Risiken durch Fehlverhalten/Inhalte

Als **Cybermobbing** (auch Cyberbullying) werden verschiedene Formen der Diffamierung, Belästigung, Bedrängung und Nötigung anderer Menschen mit Hilfe digitaler Kommunikationsmittel über das Internet, in Chatrooms, beim Instant-Messaging und/oder mittels Mobiltelefonen bezeichnet. Dazu gehört auch der Diebstahl von (virtuellen) Identitäten, um in fremden Namen Beleidigungen auszustößen oder Geschäfte zu tätigen. Erscheinungsformen sind Beleidigung, Beschimpfung, Belästigung, Anschwärzen, Verbreitung von Gerüchten, Auftreten unter falscher Identität, Bloßstellung, Ausschluss und Verfolgung (Cyberstalking)<sup>6</sup>. Cybermobbing hat eine ganz andere Qualität und Dimension als gewöhnliche Hänseleien, wie sie für Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen seit jeher ein bekanntes Phänomen sind. Die Besonderheit bei der Nutzung vernetzter Informationstechnologie (IT) ist die rasche, beliebig oft zu vervielfältigende und deshalb nicht zu kontrollierende Verbreitung der Inhalte und die für das Opfer ständige Präsenz der Bedrohung auch in sonst geschützten Umgebungen wie zu Hause. Die Auswirkungen auf Schule und Unterricht und die möglichen Schäden für das Opfer sind immens. In akuten Fällen muss die Schule in Zusammenarbeit mit den Eltern und gegebenenfalls der Polizei reagieren. Ursachen, Anzeichen, Zusammenhänge und Folgen zu kennen, ist auch für die Prävention von zentraler Bedeutung. Der Schutz der Schülerinnen und Schüler vor Cybermobbing ist eine wichtige Aufgabe der Schule und der einzelnen Lehrkräfte. Dabei ist Cybermobbing vom **Flaming** abzugrenzen. Darunter versteht man den Wettstreit verschiedener Teilnehmerinnen oder Teilnehmer in polemischen, teils auch beleidigenden Äußerungen. Diese als ironisch-humorvolles Spiel gedachte Kommunikationsform ist für Außenstehende nicht immer als solche zu erkennen. Eine Gefahr besteht immer dann, wenn der Wettstreit in Ernst und damit in Cybermobbing umschlägt. Daneben gibt es das Phänomen **Hate Speech**. Darunter versteht man speziell die Äußerung von Hass unter Verwendung bestimmter persönlicher Attribute wie Sexualität oder ethnische Herkunft. Ziel von Hate Speech ist die Herabsetzung oder Verunglimpfung einer Person oder einer ganzen Gruppe. Unter **Cybergrooming** versteht man das Anbahnen sexueller Kontakte in Chatrooms, wie es Schülerinnen und Schülern beispielsweise bei Spielen auf Mobiltelefonen oder in sozialen Netzwerken begegnen kann. Bei Minderjährigen besteht dabei die Gefahr sexueller Übergriffe bis hin zu Missbrauch durch Erwachsene.

<sup>5</sup> Quelle: JIM-Studie 2015, S. 48 ff., MPFS

<sup>6</sup> Quelle: Mobbing – Ein Wegweiser zur Mobbingprävention und Mobbingintervention in Hessen, Zentrale Geschäftsstelle und Lenkungs Ausschuss des Netzwerks gegen Gewalt der Hessischen Landesregierung, 3. überarbeitete Auflage, Wiesbaden 2015, S. 14.

## Datendiebstahl

Ein weiteres Risiko besteht im Verlust persönlicher Daten wie Passwörtern (**Phishing**). Persönliche Daten stellen ein teures Wirtschaftsgut dar, das von Firmen zu gezielter Werbung genutzt wird. Dazu werden soziale Netzwerke durchforstet und Daten durch den Betreiber einer Webseite oder Dritte gesammelt. Hinzu kommt gefährliche Schadsoftware – verbreitet zum Beispiel über „böartige“ Links oder Webseiten – mit der Passwörter ausgespäht werden, durch die Kriminelle dann wiederum an persönliche Daten gelangen. Ein ausgespähtes Passwort kann auch zu einem Identitätsdiebstahl führen, mit dessen Hilfe Cybermobbing betrieben oder Geld gestohlen wird, beispielsweise über die Telefonrechnung oder mit Hilfe von Kreditkarten- sowie Bankdaten. Auch wenn der Einsatz solcher Dienste für den Schul- und Unterrichtsbereich nur von eingeschränkter Bedeutung ist, bieten sich im Unterricht viele Möglichkeiten der Thematisierung, zum Beispiel

- Persönlichkeitsrechte,
- soziale Umgangsformen,
- Medienethik,
- Datenschutz,
- Urheberrecht oder auch
- persönliche Daten als Wirtschaftsgut.

Gerade weil soziale Netzwerke und Instant-Messaging-Dienste im Alltag der Schülerinnen und Schüler eine große Bedeutung haben, sollte die Schule deren positive und negative Seiten an allen relevanten Stellen im Unterricht behandeln.

## Persönlichkeits- und Urheberrechtsverletzungen

Unbedingt zu beachten bei der Nutzung von IT-Kommunikationsformen sind Bereiche des Datenschutzes und Urheberrechts sowie des Persönlichkeitsrechts und der Medienethik. Inhalte einzustellen und zu verbreiten – auch in Auszügen –, die urheberrechtlich geschützt sind, kann erhebliche Schadenersatzforderungen nach sich ziehen. Stars aus Musik und Film spielen für Kinder und Jugendliche eine wichtige Rolle. Sie diskutieren und vergleichen die neuesten Songs, Clips, Bilder und Filme und tauschen diese auch aus. Tauschbörsen sind hierbei eine wichtige Quelle für Materialien, die sonst teuer gekauft werden müssten. Die Weitergabe und das Herunterladen sind jedoch oft nicht legal und stehen im Widerspruch zum Urheberrecht. Auch für schulische Zwecke werden häufig Bilder und Texte genutzt, für die keine Urheber- beziehungsweise Nutzungsrechte vorliegen. Neben möglichen strafrechtlichen Konsequenzen kommt es deshalb immer wieder zu hohen Schadenersatzforderungen. Die Aufgabe der Schule ist es, die Kinder und Jugendlichen über die Hintergründe und Konsequenzen aufzuklären und ihnen Alternativen aufzuzeigen (beispielsweise Quellen wie Wikimedia oder Materialien mit alternativen Lizenzen wie Creative Commons (siehe hierzu auch Kapitel 1.2.4).

## Sexting

Die sexuelle Entwicklung Jugendlicher findet im Medienzeitalter unter stark veränderten Bedingungen statt. Sexuelle Themen und Sexualentwicklung sind heute sehr eng mit Medienkonsum verknüpft. Denn einerseits hat die zunehmende Sexualisierung unserer Gesellschaft und der Medien – der Werbung, der Popmusik und Musikclips, dem Film und den leicht zugänglichen Online-Pornoseiten – Einfluss auf die sexuelle Entwicklung Heranwachsender, andererseits findet Sexualaufklärung häufig über das Internet statt. Ein Phänomen dieser Entwicklung ist **Sexting**.

Unter Sexting versteht man die Verbreitung selbstproduzierter intimer Fotos über einschlägige Apps und/oder soziale Netzwerke. Dies spielt sich in der Regel außerhalb des Wahrnehmungsbereichs von Eltern und Lehrkräften ab und

betrifft momentan insbesondere Jugendliche – hier vornehmlich Mädchen – im Alter von 13 bis 15 Jahren. Der Austausch und die Verbreitung von intimen Fotos ist dabei häufig im Rahmen einer intimen Beziehung festzustellen. Sexting wird jedoch auch als Selbstinszenierung genutzt, um die eigenen körperlichen Vorzüge darzustellen. Mögliche Gründe dafür können der Wunsch nach Anerkennung oder gruppendynamische Prozesse sein. Falls intime Fotos in die mediale Öffentlichkeit gelangen, kann dies über die Bloßstellung hinaus auch Cybermobbing nach sich ziehen. Da sich die Jugendlichen in einer sensiblen Phase ihrer Entwicklung befinden, sind die psychischen Folgen häufig gravierend. Zudem können der Besitz und die Verbreitung solcher Bilder strafrechtliche Konsequenzen (zum Beispiel Besitz und Verbreitung von Kinderpornografie/Jugendpornografie) nach sich ziehen. Um dem entgegenzuwirken, müssen die Jugendlichen und ihre Eltern aufgeklärt werden über die damit einhergehenden Gefahren und gegebenenfalls strafrechtlichen Konsequenzen eines Missbrauchs von privaten Fotos. Es ist wichtig, Schülerinnen und Schüler frühzeitig für die Grenzen der Privatsphäre sowie die relative Privatheit der Onlinekommunikation zu sensibilisieren. Deshalb empfehlen wir, dieses Thema im Rahmen von Elternabenden oder im Unterricht zu behandeln und vor allen Dingen Eltern frühzeitig darüber aufzuklären.

## Gewaltdarstellungen

Für Gewaltdarstellungen im Netz und die Verbreitung über die verschiedenen digitalen Kommunikationswege unter Jugendlichen gibt es unterschiedliche Ursachen. Als Mutprobe werden beispielsweise Tötungsvideos (**Snuff-Videos**) gemeinsam angeschaut, aber auch **Happy-Slapping**: Dabei werden Gewaltanwendungen gegenüber anderen aufgezeichnet und als Videosequenz verbreitet, um sich so etwa in der Rangordnung innerhalb einer Peer-Group zu etablieren. Wie beim Sexting verbreiten sich die Videos unkontrollierbar, die psychischen Folgen für die Opfer sind mitunter schwerwiegend. Hier müssen seitens der Schule die ethischen Grundregeln der Gesellschaft vermittelt und darauf verwiesen werden, dass sie unabhängig von der Kommunikationsform gültig sind.

Die Bedeutung des Jugendmedienschutzes und seine pädagogische Stellung als Querschnittsaufgabe werden durch die Tatsache unterstrichen, dass zahlreiche Aspekte in den Curricula aller Fächer und Jahrgänge zu finden sind. Es ist daher sinnvoll, den Jugendmedienschutz mit den an die Schulcurricula angebotenen Medienbildungskonzepten an den einzelnen Schulen zu diskutieren und dort als schulische Aufgabe zu etablieren.

### 1.1.3 Hilfen für Lehrkräfte

Für den innerschulischen Umgang mit Mobiltelefonen bieten sich spezifische Nutzungsregelungen an, die von den Betroffenen zu beachten sind. Eine wichtige Empfehlung hierzu ist, mit den Schülerinnen und Schülern über das Thema Mobiltelefon und dessen sinnvollen Einsatz zu sprechen und gemeinsam Nutzungsregeln aufzustellen (siehe auch Kapitel 1.1.4 und 1.1.5).

## Präventive Maßnahmen zur Vermeidung von Missbrauch

Wesentlich für eine gute Prävention ist die Persönlichkeitsstärkung und Förderung sozialer Kompetenzen bei Kindern und Jugendlichen im Zusammenhang mit der Medienbildung durch

- Vermittlung von Toleranz, Empathie und Respekt im Umgang miteinander – auch in sozialen Netzwerken,
- die verantwortungsvolle Nutzung von Mobiltelefonen und Internet sowie
- die Kenntnis von Datenschutz und anderen Persönlichkeitsrechten.

## Intervention bei Cybermobbing

Wenn Sie den Verdacht haben oder wissen, dass ein Kind oder Jugendlicher von Cybermobbing betroffen ist, dann handeln Sie und beziehen Sie auch Eltern und gegebenenfalls die Schulleitung mit ein.

- Sprechen Sie die Schülerin oder den Schüler auf die Veränderungen an, die Sie an ihr oder ihm wahrnehmen.
- Lassen Sie sich die betreffenden Daten zeigen und hören Sie der Schülerin beziehungsweise dem Schüler zu.
- Zeigen Sie Verständnis für die Gefühle der Schülerin oder des Schülers, machen Sie keine Schuldzuweisungen und sichern Sie Ihre Hilfe zu, um das Mobbing zu beenden.
- Sichern Sie die betreffenden Datensätze (zum Beispiel per Screenshot oder Ausdruck).
- Machen Sie sich mit dem genutzten Internetdienst vertraut: Manche Dienste bieten Hilfsmöglichkeiten, zum Beispiel die Löschung/Sperrung von Mitgliedern.
- Wenden Sie sich gegebenenfalls direkt an den Internetdienst, um eine Löschung der Daten zu veranlassen.
- Holen Sie sich, falls nötig, externe Unterstützung und Beratung (unter anderem durch Schulpsychologinnen und Schulpsychologen, Fachberaterinnen und Fachberater Medienbildung, polizeiliche Beratungsstellen und medienpädagogische Einrichtungen).
- Erarbeiten Sie gemeinsam mit den Betroffenen ein Vorgehen, um das Mobbing zu beenden.
- Oft ist Cybermobbing mit Mobbing in der realen Welt verknüpft. Überprüfen Sie, ob sich im schulischen Umfeld weitere Handlungsnotwendigkeiten ergeben.
- Gegebenenfalls bietet es sich an, Cybermobbing pädagogisch im Klassenverband aufzuarbeiten.
- Insbesondere wenn der Verdacht auf schwerwiegende strafbare Handlungen vorliegt, scheuen Sie sich nicht, Kontakt mit der Polizei aufzunehmen und Anzeige zu erstatten.<sup>7</sup>

## Lernmanagementsysteme als Alternative

Eine sichere Alternative für die digitale Kommunikation in der Schule bieten pädagogische **Lernplattformen** beziehungsweise Lernmanagementsysteme wie Moodle oder **E-Portfolios** wie Mahara.

Lernplattformen werden primär von Lehrkräften gestaltet, indem diese zum Beispiel Dokumente und Textseiten einstellen, Video-, Audiodateien, Links oder kleine interaktive Elemente wie Tests oder Checklisten für Schüleraktivitäten einbinden. Ein E-Portfolio hingegen stellt den persönlichen Lern- und Arbeitsbereich (PLE = Personal Learning Environment) für Schülerinnen und Schüler oder Arbeitsgruppen dar, in welchem sich Arbeitsmaterialien ablegen und Arbeitsergebnisse besonders gut darstellen lassen. Die Verknüpfung beider Werkzeuge unterstützt zeitgemäße Lernprozesse ideal.

Aus diesem Grund empfiehlt das Hessische Kultusministerium ausdrücklich deren Nutzung (siehe Handreichung zum Umgang mit sozialen Netzwerken in der Schule sowie Linkliste in Kapitel 3.2). Die dort vorhandenen Kommunikationswerkzeuge reichen nicht nur für alle schulischen Belange aus, sondern bilden auch einen guten Querschnitt durch die Standardanwendungen des modernen Webs 2.0. Dazu gehören neben den Möglichkeiten der Selbstdarstellung beziehungsweise Profilpflege auch das Schreiben von Wikis und Blogs sowie die Nutzung von Foren und Chatrooms.

Ein besonderes Merkmal dieser Lernmanagementsysteme ist, dass alle verwendeten Inhalte und Funktionen in einem eigenen Bereich zusammengefasst sind und Zugangsbeschränkungen unterliegen. Dabei gibt es öffentliche Bereiche, die von allen Nutzerinnen und Nutzern eingesehen werden können, passwortgeschützte schulinterne Bereiche, zu denen alle Schulgemeindemitglieder Zugang haben, und geschlossene Lerngruppen, zu denen nur die entsprechenden Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler Zutritt haben. So entstehen geschützte Räume, in denen die Heranwachsenden den Umgang mit dem Web 2.0 üben können. Die Lehrkräfte fungieren hierbei als Vorbild und Lernberaterin beziehungsweise Lernberater.

Weiterhin unterliegen diese Lernmanagementsysteme dem hessischen Datenschutzrecht. Sie bieten somit einen wirksamen Schutz des schulischen und privaten Umfeldes der Schülerinnen und Schüler - ganz im Gegensatz zur umfassenden Datensammlung und -verwertung der großen Internetkonzerne. Das Lernen und die persönliche Entwicklung der Kinder und Jugendlichen bleiben somit geschützt vor dem Blick der außerschulischen Öffentlichkeit.

Darüber hinaus bieten Lernmanagementsysteme noch viele weitere interaktive Instrumente, die speziell für Schule und Unterricht konzipiert worden sind.

<sup>7</sup> In Anlehnung an: Mobbing – Ein Wegweiser zur Mobbingprävention und Mobbingintervention in Hessen, Zentrale Geschäftsstelle und Lenkungsausschuss des „Netzwerks gegen Gewalt“ der Hessischen Landesregierung, 3. überarbeitete Auflage, Wiesbaden 2015, S. 15 f.

## 1.1.4 Leitlinien für eine schulische Handynutzung

### Empfehlung für eine geregelte Nutzung von Mobiltelefonen im Schulalltag

Handys, Smartphones und weitere mobile Endgeräte wie Tablets gehören heute zum Alltag von Kindern und Jugendlichen. Besonders beliebt ist das Smartphone, da es viele multimediale Funktionen vereint: Zu den Funktionen zählen beispielsweise das Versenden von Kurznachrichten (entweder als SMS oder über Online-Dienste wie WhatsApp), Musik hören, Chatten, Fotografieren, Internet-Recherche, Videos schauen und Aufnahmen von Audio-/Videobeiträgen. Die Thematisierung eines sicheren und verantwortungsbewussten Umgangs mit Handys und Smartphones ist dabei auch im Schulalltag wichtig. Für Schulen kann sich unter anderem durch die Einbeziehung der Mobiltelefone in den Unterricht auch die Chance zur Medienbildung und einer mediengestützten Unterrichtsgestaltung bieten, die an die mediale Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler anknüpft. Beispielsweise könnten folgende Fragen mit Schülerinnen und Schülern im Unterricht zur Selbstreflexion thematisiert werden:

- Wie stark lenkt mich mein Handy während der Hausaufgaben ab?
- Wie können wir das Smartphone für gezielte Recherchen im Unterricht nutzen?<sup>8</sup>

Für die Nutzung der Mobiltelefone im Schulalltag ist allerdings die Vereinbarung klarer (Verhaltens-)Regeln und die Auseinandersetzung mit Risiken erforderlich, um Störungen des Unterrichts und des Schulalltags sowie strafbare Handlungen (zum Beispiel Cybermobbing, Missbrauch persönlicher Daten, Austausch jugendgefährdender oder anderer strafbarer Inhalte) so weit wie möglich zu vermeiden.

### Rechtslage

Jede Schule kann die Vorgaben zum Umgang mit Mobiltelefonen selbst regeln. Eine entsprechende Regelung erfolgt in der Schulordnung. Zuständig ist dafür nach § 129 Nr. 12 HSchG die Schulkonferenz. Der Schulleiterbeirat ist vor der Entscheidung der Schulkonferenz nach § 110 Abs. 3 HSchG, der Schülerrat nach § 122 Abs. 5 Satz 2 HSchG anzuhören. In der Schulordnung können Vorgaben dazu gemacht werden, ob und gegebenenfalls unter welchen Bedingungen Mobiltelefone in der Schule benutzt werden dürfen. Beispielsweise kann festgelegt werden, dass Mobiltelefone auf dem Schulgelände insgesamt oder jedenfalls während der Unterrichtszeit nicht verwendet und nur in ausgeschaltetem Zustand mitgeführt werden dürfen.

Pädagogische Maßnahmen gemäß § 82 Abs. 1 Satz 2 HSchG im Falle von Verstößen können das Gespräch mit der Schülerin oder dem Schüler sein – mit dem Ziel, eine Veränderung des Verhaltens zu erreichen –, aber auch eine Ermahnung, Gruppengespräche mit Schülerinnen und Schülern sowie Eltern. Ebenso kommt eine formlose mündliche oder schriftliche Missbilligung des Fehlverhaltens oder eine Beauftragung mit Aufgaben in Betracht, die geeignet sind, die Schülerin oder den Schüler das Fehlverhalten erkennen zu lassen. Nachholen schuldhaft versäumten Unterrichts nach vorheriger Benachrichtigung der Eltern und die zeitweise Wegnahme von Mobiltelefonen, die den Unterricht oder die Ordnung der Schule stören oder stören können, sind weitere pädagogische Maßnahmen.

Soweit bereits in der Schulordnung selbst bestimmte Maßnahmen für Verstöße gegen die Vorgaben zur Handynutzung festgelegt werden, müssen diese an den gesetzlichen Vorgaben für die betreffende pädagogische Maßnahme sowie am Gebot der Verhältnismäßigkeit ausgerichtet sein. Auch sollten sie einen gewissen Spielraum beinhalten, um der gebotenen Würdigung des jeweiligen Einzelfalls Rechnung tragen zu können.

Bei Verstößen gegen die schulinterne Handyregelung kann eine Ordnungsmaßnahme verhängt werden, wenn die Voraussetzungen nach § 82 Abs. 2, 4 und 5 HSchG in Verbindung mit §§ 65 ff. der Verordnung zur Gestaltung des Schulverhältnisses vom 19. August 2011 (ABl. S. 546), zuletzt geändert durch Verordnung vom 29. April 2014 (ABl. S. 234), erfüllt sind.

### Einschränkungen bei der Abgabe von Mobiltelefonen als pädagogische Maßnahme

Durch die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten besteht die Gefahr, dass Mobiltelefone zur Quelle von Störungen im Unterricht werden. Wenn eine Schülerin oder ein Schüler der Lehrkraft ihr oder sein Handy im Zuge einer pädagogischen Maßnahme übergeben soll, muss unbedingt auf die Persönlichkeitsrechte und den Datenschutz geachtet werden: Vor der Übergabe an die Lehrkräfte müssen betroffene Schülerinnen oder Schüler das Gerät ausschalten. Eine Kontrolle der Inhalte durch Lehrkräfte oder Schulleitung bei einem Verdacht auf strafbare Inhalte ist nur mit Einwilligung der Eltern beziehungsweise der volljährigen Schülerin oder des volljährigen Schülers und im Beisein der Betroffenen erlaubt. Die Schulleiterin oder der Schulleiter hat bei Verdacht einer strafbaren Handlung unverzüglich die Schulaufsichtsbehörde zu unterrichten, die über weitere Maßnahmen, zum Beispiel die Einschaltung der Polizei, entscheidet (§ 74 Abs. 2 der Verordnung zur Gestaltung des Schulverhältnisses).

Die Handys sind in der Regel am Ende des Unterrichtstages zurückzugeben. Die Rückgabe kann bei Minderjährigen auch über die Eltern erfolgen (§ 64 Abs. 3 der Verordnung zur Gestaltung des Schulverhältnisses).

### Generelles Verbot von Mobiltelefonen?

Weder das Hessische Schulgesetz noch Ausführungsverordnungen sehen ein generelles Verbot vor. Ein generelles Verbot in der Schulordnung, Mobiltelefone überhaupt mitzuführen, ist insofern bedenklich, als teilweise ein berechtigtes Interesse an der Nutzung eines Mobiltelefons zumindest vor oder nach der Schule bestehen kann, beispielsweise im Fall eines längeren Schulwegs beziehungsweise der Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel. Dies gilt insbesondere im Fall jüngerer Schülerinnen und Schüler, denen seitens der Eltern die Möglichkeit eingeräumt werden soll, zu Hause anzurufen. Rechtlich zulässig ist dagegen das Verbot, Mobiltelefone auf dem Schulgelände während der Schulzeit oder zu den Unterrichtszeiten zu benutzen.

### Unerlaubte Nutzung von Mobiltelefonen im Unterricht

Die unerlaubte Nutzung von Mobiltelefonen im Unterricht ist genauso wie andere Unterrichtsstörungen zu behandeln. Auch Täuschungsversuche mit Mobiltelefonen in Prüfungssituationen sind wie andere Arten der Täuschung oder Täuschungsversuche (siehe hierzu § 31 der Verordnung zur Gestaltung des Schulverhältnisses) zu ahnden.

<sup>8</sup> Anregungen und Unterrichtsbeispiele bei handysektor.de im Bereich der „Pädagogenecke“:  
<https://www.handysektor.de/paedagogenecke/startseite.html>

## Mögliche Straftaten bei der Benutzung von Mobiltelefonen

In den meisten Fällen handelt es sich um Straftatbestände in Bezug auf die Verletzung von Persönlichkeits- und Urheberrechten:

- Recht am eigenen Bild (§ 33 Kunsturhebergesetz)<sup>9</sup>
- Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes (§ 201 StGB)
- Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen (§ 201a StGB)
- Beleidigung (§ 185 StGB)
- Nötigung (§ 240 StGB)
- Bedrohung (§ 241 StGB)
- Üble Nachrede und Verleumdung (§ 186 und § 187 StGB)
- Nachstellung (§ 238 StGB)
- Gewaltdarstellung (§ 131 StGB)
- Verbreitung pornografischer Schriften (§ 184 StGB)

Es ist zu beachten, dass Minderjährige ab 14 Jahren strafmündig sind und für begangene Straftaten verantwortlich gemacht werden können.

## Grundsätze für eine schulische Handynutzungsregelung

Eine Handynutzungsregelung muss der aktuellen Rechtslage entsprechen. Eine für alle hessischen Schulen verbindliche Regelung zur Nutzung von Mobiltelefonen im Unterricht und auf dem Schulgelände ist nicht zweckmäßig, da die unterschiedlichen Bedingungen der jeweiligen Schulform oder gar einzelner Schulen berücksichtigt werden müssen. Für eine Nutzung von Mobiltelefonen in der Schule sollten allerdings folgende Grundsätze gelten:

- respektvoller und wertschätzender Umgang miteinander, auch über die mediale Kommunikation;
- Datenschutz und Schutz der Persönlichkeitsrechte der Schülerinnen und Schüler und der Lehrkräfte;
- Vermeidung von Gewalt (zum Beispiel von Cybermobbing) und Schutz vor Missbrauch;
- Schaffung eines guten und störungsfreien Lernklimas im Unterricht sowie
- Medienbildung im Umgang mit Handys und Apps.

Hieraus resultieren folgende Zielsetzungen im Umgang mit digitalen Medien, die pädagogisch sinnvoll in Einklang zu bringen und möglichst im Schulprogramm abzubilden sind:

- die Förderung der Medienbildung durch ein unterrichtsbezogenes Konzept und gleichzeitig
- die sinnvolle Einschränkung der Nutzung auf dem Schulgelände, um Störungen und Missbrauch zu vermeiden.

Als Ziel sind möglichst klare Nutzungsregeln für den Unterricht und das Schulgelände anzustreben, die die Schulkonferenz als Teil der Schulordnung beschließen kann. Diese Regeln dienen schließlich auch dazu, potenzielle Straftaten bereits im Vorfeld zu verhindern.

<sup>9</sup> Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie in der im Bundesgesetzblatt Teil III, Gliederungsnummer 440-3, veröffentlichten bereinigten Fassung, zuletzt geändert durch Gesetz vom 16.2.2001 (BGBl. I S. 266)

## Nutzung von Mobiltelefonen in Notfallsituationen

In einer Notfallsituation dürfen Schülerinnen und Schüler Mobiltelefone benutzen, wenn dies innerhalb der Schule so vereinbart ist und keine anderen Möglichkeiten der Kommunikation bestehen. Eine Notfallsituation kann zum Beispiel sein,

- wenn eine Schülerin oder ein Schüler akut erkrankt und von den Eltern abgeholt werden muss,
- wenn bei Unfällen oder Verletzungen Hilfe geholt werden muss,
- wenn Unterrichtsstunden ausfallen und die Eltern oder Geschwister darüber informiert werden sollen,
- wenn Sportsachen, Medikamente, Brille, Schlüssel oder Ähnliches vergessen worden sind.

## 1.1.5 Exemplarische Handynutzungsordnungen

### Musterbeispiele für Regelungen zur Nutzung von Mobiltelefonen

Im Folgenden sind beispielhafte Handynutzungsordnungen aufgeführt, die als Orientierungshilfe dienen sollen.

#### Handynutzungsregelung für eine Grundschule

Handys müssen während der Schulzeit ausgeschaltet sein. Handys, die den Schulbetrieb stören, sind von den Kindern auszuschalten und werden anschließend von den Lehrkräften eingezogen. Sie müssen von den Eltern abgeholt werden.

#### Musterbeispiele für Handynutzungsordnungen für die Sekundarstufe I als möglicher Teil der Schulordnung

##### 1. Handys und Smartphones können Ursache für Störungen im Unterricht und auf dem Schulgelände sein.

Mit ihnen können sogar strafbare Handlungen begangen werden. Eine Nutzung während Klausuren, Klassenarbeiten und Prüfungen führt zur Anwendung der Bestimmungen über Täuschungen und wird entsprechend geahndet. Ich verpflichte mich daher, mein mobiles Endgerät (zum Beispiel Handy oder Smartphone) nicht einzusetzen

- a) ohne Zustimmung der Lehrkraft während des Unterrichts,
- b) zum Fotografieren von Personen, die das nicht wünschen,
- c) zum Hänkeln, Beleidigen und Ausgrenzen (Mobbing) anderer Personen,
- d) zum Filmen, Fotografieren oder Aufnehmen von Raufereien, Verletzungen oder peinlichen Situationen sowie
- e) zum Austausch, für Up- und Downloads von Dateien (auch Musik, Bilder oder Filme) während der Schulzeit.

##### 2. Ich stimme weiterhin folgenden Regeln zu:

- a) Handys und Smartphones dürfen in den Pausen nicht genutzt werden. Über Ausnahmen entscheidet eine Lehrkraft.
- b) Lehrkräfte dürfen bei Nutzung in der Pause, Unterrichtsstörungen oder dem Verdacht auf Straftaten Handys oder Smartphones einziehen. Die Geräte müssen vorher ausgeschaltet werden.
- c) Beim Verdacht auf eine Straftat in der Schule werden die Eltern und die Schulaufsichtsbehörde informiert, die gegebenenfalls die Polizei einschaltet.
- d) Eingezogene Geräte können von den Eltern im Sekretariat abgeholt werden.
- e) Die Lehrkraft entscheidet, wann und wie Handys und Smartphones im Unterricht eingesetzt werden dürfen.
- f) Lehrkräfte dürfen ohne Zustimmung nicht die Inhalte von Handys oder Smartphones einsehen.

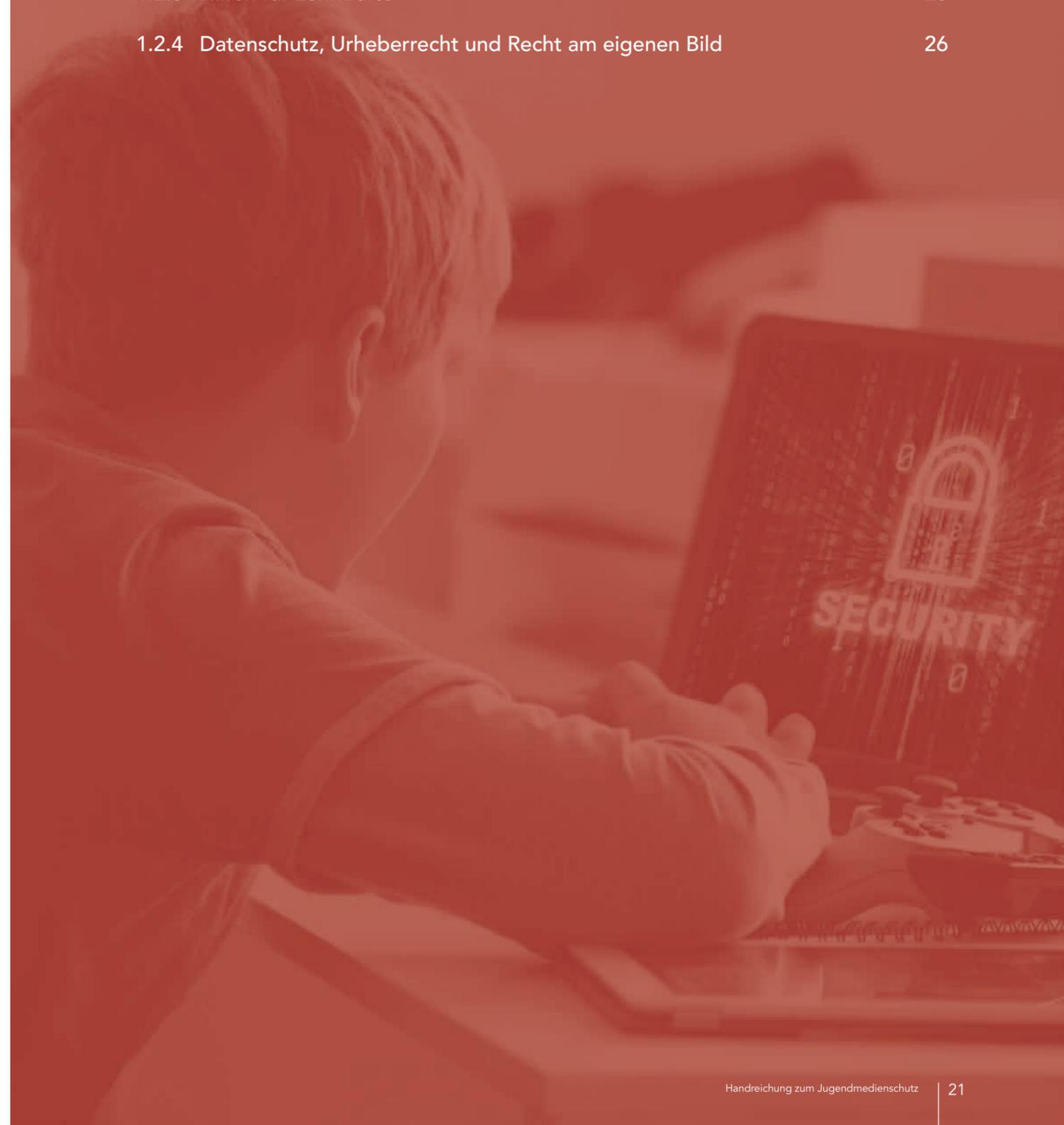
**Exemplarische Handynutzungsordnung für die Sekundarstufe I  
als möglicher Teil der Schulordnung unter Einbeziehung der Oberstufe**

Die Schule möchte Störungen, Verstöße gegen Persönlichkeitsrechte oder Straftaten, die durch eine Nutzung von Handys und Smartphones verursacht werden, verhindern. Deswegen gelten folgende Handyregeln:

- a) Handys und Smartphones dürfen im Unterricht nur genutzt werden, wenn die Lehrkraft dies genehmigt.
- b) Eine Nutzung von Handys und Smartphones während Klausuren, Klassenarbeiten oder Prüfungen führt zur Anwendung der Bestimmungen über Täuschungen und wird entsprechend geahndet.  
Bei allen schriftlichen und mündlichen Abschlussprüfungen sind Handys und Smartphones bei der zuständigen Lehrkraft abzugeben.
- c) Lehrkräfte dürfen nicht ohne Zustimmung der Schülerin oder des Schülers oder gegebenenfalls der Eltern die Inhalte von Handys oder Smartphones einsehen.
- d) Handys und Smartphones dürfen in den Pausen nicht genutzt werden.  
Über Ausnahmen entscheidet eine Lehrkraft.
- e) Schülerinnen und Schüler der Oberstufe dürfen in Freistunden in den Klassen-, Kurs- und Aufenthaltsräumen ihre Handys und Smartphones verwenden.  
Bei Tonwiedergabe sind Kopfhörer zu benutzen.
- f) Lehrkräfte dürfen bei Nutzung in der Pause, Unterrichtsstörungen oder dem Verdacht auf Straftaten Handys oder Smartphones einziehen. Die Geräte müssen vorher von der Schülerin oder dem Schüler ausgeschaltet werden.
- g) Beim Verdacht auf eine Straftat werden die Eltern informiert und die Polizei eingeschaltet.
- h) Eingezogene Geräte können von den Eltern beziehungsweise von volljährigen Schülerinnen oder Schülern nach Unterrichtschluss im Sekretariat abgeholt werden.

## 1.2 Umgang mit digitalen Inhalten

1.2.1 Kritische und gefährliche Inhalte	22
1.2.2 Technische Hilfsmittel	24
1.2.3 Hilfen für Lehrkräfte	25
1.2.4 Datenschutz, Urheberrecht und Recht am eigenen Bild	26



## 1.2 Umgang mit digitalen Inhalten

Neben den allgemeinen Risiken, die bei der Kommunikation über das Internet beachtet werden müssen, sollten auch die problematischen Inhalte thematisiert werden, die im Internet kursieren.

### 1.2.1 Kritische und gefährliche Inhalte

Mit Mobiltelefonen ist es je nach Modell, Tarif und Einstellung möglich, kostenpflichtige Sonderdienste zu nutzen. Hier besteht die Gefahr, dass Anbieter unübersichtliche, versteckte oder vertragswidrige Kostenfallen aufbauen wie beispielsweise teure Servicenummern, In-App-Käufe - also kostenpflichtige Dienste innerhalb von Handy-Apps - oder kostenpflichtige Abonnements (siehe Linkliste Kapitel 3.2).

Das Internet ist eine schier unerschöpfliche Informationsquelle. Mit wenigen Klicks erhält man Informationen, die früher mühsames Suchen in Bibliotheken erfordert haben. Eines der bekanntesten Beispiele ist Wikipedia. Dieser Dienst entsteht durch Beiträge von Freiwilligen, die alleine oder in Gruppen Inhalte erstellen, korrigieren und ergänzen. Doch nicht immer sind Einträge korrekt, teils aus Unwissenheit oder Unachtsamkeit der Erstellerinnen und Ersteller, teils aber auch durch gezielte **Falschinformationen**. Die Nutzerinnen und Nutzer müssen daher lernen, wie man mit Quellen umgeht, um die Zuverlässigkeit der Inhalte richtig bewerten zu können. Ein weiteres Beispiel sind Kommentare, die in Foren, Blogs oder Chats durch die Nutzerinnen und Nutzer abgegeben werden können. Auch hier muss die Leserin beziehungsweise der Leser lernen, die Güte der Beiträge zu bewerten, um Richtiges von Falschem unterscheiden zu können. Hieran knüpft das Thema **Werbung** an: Nicht nur kostenfreie Dienste sammeln persönliche Daten zu Werbezwecken und fluten die elektronischen Postkästen mit großen Mengen an Werbe-E-Mails; oft werden ganze Werbeseiten als Information getarnt, um so die Aufmerksamkeit der Nutzerinnen und Nutzer beziehungsweise auch deren persönliche Daten zu erlangen. Hier müssen Nutzerinnen und Nutzer ebenfalls sorgsam prüfen, welche Informationen im Netz bei ihrer Suche relevant sind.

#### Pornografische Inhalte

Nach einer Dr.-Sommer-Studie der Bauer Media Group aus dem Jahr 2009, die von [klicksafe.de](https://www.klicksafe.de) aufgegriffen worden ist, hatten 57 Prozent der Mädchen und 67 Prozent der Jungen schon im Alter von 11 bis 17 Jahren Kontakt mit pornografischen Bildern oder Filmen. Der Studie nach rufen 38 Prozent der Jugendlichen aktiv entsprechende Seiten im Internet auf, 18 Prozent haben pornografische Bilder auf dem Handy gesehen.<sup>10</sup> Mittlerweile dürften diese Zahlen vermutlich noch deutlich höher ausfallen und vermehrt männliche Jugendliche betreffen. Obgleich viele Jugendliche angeben, entsprechende Seiten nur zum Spaß mit Freunden oder zum Zwecke der Aufklärung zu besuchen, sind aus entwicklungspsychologischer Sicht Risiken mit dem Konsum solcher Inhalte verbunden: Jugendlichen wird ein verzerrtes Bild von Körperlichkeit und Sexualität vermittelt – mit möglichen Folgen für die eigene Sexualentwicklung insbesondere dann, wenn pornografische Inhalte sehr häufig konsumiert werden. Da pornografische Inhalte gemäß § 184 StGB Personen erst ab einem Alter von 18 Jahren zugänglich gemacht werden dürfen, sind keine direkten wissenschaftlichen Untersuchungen zur Wirkung bei Kindern und Jugendlichen möglich und tatsächliche negative Effekte nur schwer abzuschätzen. Weil sie jedoch so einfach im Internet zu finden sind, gibt es indes Umfragebefunde und Erfahrungsberichte, die zeigen, dass es unter anderem zu Abstumpfungseffekten, Angst und Ekel sowie aggressivem Verhalten kommen kann, wenn pornografische Inhalte konsumiert werden. Aus diesem Grund sollte das Thema Pornografie auch Gegenstand der Sexualerziehung im Elternhaus und in der Schule sein.

Während man im Primärbereich mit Positivlisten (sogenannte Whitelists) Kinder vor dem Zugang schützen kann, sind diese bei älteren Kindern und Jugendlichen nicht mehr wirksam; einen Schutz vor pornografischen Inhalten, die beispielsweise von anderen auf das Mobiltelefon geschickt werden, gibt es derzeit nicht. Eine weitere Gefährdung besteht, wenn etwa ältere Mitschülerinnen oder Mitschüler Minderjährigen – strafrechtlich relevant – pornografische Inhalte zugänglich machen.

Da es keinen absoluten Schutz gibt, müssen Eltern informiert sowie Schülerinnen und Schüler durch Prävention und Aufklärung über Gefahren in die Lage versetzt werden, sich selbst so weit wie möglich zu schützen. Den Eltern kommt aufgrund der Sensibilität des Themas und der vorwiegenden Begegnung mit solchen Inhalten vor allem in der außerschulischen Freizeit eine besondere Verantwortung zu.

#### Gewalthaltige Inhalte

Gewalt hat auf Kinder und Jugendliche eine besondere Wirkung. In vielen Romanen, Filmen und Computerspielen werden gewalthaltige Szenen eingesetzt. Den Schülerinnen und Schülern muss jedoch eine Grenze vermittelt werden, die eine Schädigung der eigenen Person oder anderer ausschließt. Beispielsweise wird ein Schwertkampf ohne Darstellung von Grausamkeiten in einem Computer-Rollenspiel akzeptabel sein, ein Tötungsvideo auf einer Videoplattform jedoch nicht. Diese Grenzen richten sich nach § 18 JuSchG nach der Sittenwidrigkeit und Wirkung des Mediums auf die Psyche von Kindern und Jugendlichen. Sie müssen im Unterricht vermittelt werden. Als IT-Medien sind neben Videos und Computerspielen auch Bilder, Clips, Animationen oder auch Textnachrichten relevant, die über das Internet und Messenger-Dienste bereitgestellt beziehungsweise verschickt werden.

#### Extremistische Inhalte

Extremistische Gruppierungen nutzen verstärkt das Internet, um ihre die freiheitlich-demokratische Grundordnung gefährdenden Positionen zu verbreiten. Deswegen ist es erforderlich, ihre netzgestützten Strategien im Unterricht zu behandeln. Wichtig ist hierbei, dass Lehrkräfte diesen Gruppen oder Einzelpersonen gegenüber offensiv die demokratischen Grundwerte vertreten und sich hierzu gegebenenfalls Unterstützung bei kompetenten Beratungseinrichtungen holen, zum Beispiel beim Demokratiezentrum Marburg, dem Violence Prevention Network oder dem Projekt Gewaltprävention und Demokratielernen des Hessischen Kultusministeriums.

Dem **Rechtsextremismus** liegt ein rassistisches und übersteigertes nationalistisches Denken zugrunde, das sich gegen die Gleichwertigkeit von Menschen richtet. Ihre Ideologie ist mit den im Grundgesetz festgelegten Grundrechten und mit der Würde des Menschen unvereinbar. Rechtsextremen ist ein antipluralistisches, antidemokratisches und autoritär geprägtes Gesellschaftsverständnis gemein. Politischen Ausdruck findet dies in Bemühungen, den Nationalstaat zu einer autoritär geführten „Volksgemeinschaft“ umzugestalten. **Rechtsextreme** Gruppierungen nutzen zunehmend soziale Netzwerke zur Verbreitung ihrer Propaganda und zur Rekrutierung neuer Mitglieder: Sie versenden etwa über Twitter QR-Codes zu propagandistischen Webseiten und Blogs, stellen jugendaffine Inhalte auf Facebook mit Like-Buttons ein oder verbreiten rassistische Witze über Messenger-Dienste. Durch das Aufgreifen von Themen aus der Lebenswelt von Heranwachsenden und jugendkulturellen Symbolwelten wird das Interesse der Jugendlichen geweckt. Strafbare Inhalte wie volksverhetzende Schriften oder Musik werden von den Anbietern meist auf amerikanischen oder russischen Servern platziert.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> „Rechtsextremismus online beobachten und nachhaltig bekämpfen“, Bericht 2012, jugendschutz.net, [http://www.hass-im-netz.info/fileadmin/hass\\_im\\_netz/documents/bericht2012.pdf](http://www.hass-im-netz.info/fileadmin/hass_im_netz/documents/bericht2012.pdf)

<sup>10</sup> [https://www.klicksafe.de/cms/upload/user-data/pdf/Pornografie/BRAVO\\_DrSommerStudie2009\\_Sperrfrist\\_2009-05-12\\_gr.pdf](https://www.klicksafe.de/cms/upload/user-data/pdf/Pornografie/BRAVO_DrSommerStudie2009_Sperrfrist_2009-05-12_gr.pdf).

**Linksextremisten** richten ihr ideologisches Handeln an revolutionär-marxistischen oder anarchistischen Vorstellungen aus und streben anstelle der bestehenden Staats- und Gesellschaftsordnung ein sozialistisches beziehungsweise kommunistisches System oder eine „herrschaftsfreie“ Gesellschaft an. Teilweise versuchen sie, gesellschaftlichen Protest für ihre Zwecke zu instrumentalisieren; teilweise wählen sie Aktionsformen, die auch Gewalttaten einschließen. Im Netz wird versucht, Heranwachsende über jugendlichen Idealismus an linksextremes Gedankengut heranzuführen.

**Islamisten** instrumentalisieren die Religion für politisch-extremistische Zwecke. Sie erheben für eine aus ihrer Sicht göttliche Ordnung einen allumfassenden Geltungsanspruch in allen Bereichen von Staat, Recht und Gesellschaft und stehen damit ebenfalls im Widerspruch zur freiheitlichen demokratischen Grundordnung. Aktuell geht in Deutschland die größte Gefahr von einer besonders radikalen und wachsenden Strömung innerhalb des Islamismus aus, dem extremistischen Salafismus. Das Spektrum reicht von Vertretern des politischen Salafismus, die durch intensive Propagandatätigkeit und Präsenz im Alltagsleben ihre Ideologie verbreiten, bis hin zu Anhängern des dschihadistischen Salafismus, die ihre Ziele auch durch Gewaltanwendung realisieren wollen. Bei der Rekrutierung spielen Jugendkultur und soziale Medien erneut eine wichtige Rolle. Die massive Verbreitung von Videos mit Vorträgen bekannter Leitfiguren sowie „Erweckungsvideos“ – Videos von männlichen Konvertiten – sind Beispiele hierfür. Des Weiteren werden Elemente urbaner, nichtreligiöser Jugendkulturen wie Hip Hop oder Graffiti adaptiert und auf Webseiten und in Blogs – mit den eigenen religiösen Inhalten versehen – verbreitet beziehungsweise über Mobiltelefone und Netzdienste weitergegeben.<sup>12</sup> Den Gefahren durch extremistische Inhalte im Netz kann präventiv begegnet werden. Neben einer Analyse von Propagandastrukturen und Anwerbemechanismen im Fachunterricht hilft es, die Vertrauenswürdigkeit von Informationen durch Internet und Netzdienste sowie die Verlockungen durch „Werbung“ im Netz grundsätzlich zu betrachten.

### Sonstige gefährdende Inhalte

Neben den genannten Beispielen gibt es weitere jugendgefährdende Inhalte, die im Internet zu finden sind. Hierzu gehören beispielsweise Seiten, die Essstörungen, Drogenmissbrauch oder Suizid verherrlichen, oder solche, die gefährliche Materialien wie Sprengstoff im Detail vorstellen.

## 1.2.2 Technische Hilfsmittel

Für Kinder im Grundschulalter empfiehlt es sich, Browser oder Suchdienste einzurichten, die mit **Whitelists**, also Positivlisten, arbeiten. Das Kind kann dann nur auf Inhalte zugreifen, deren Netzadresse in der Liste vorhanden ist (zum Beispiel Internet-ABC, Blinde-Kuh oder fragFinn). Alle wichtigen Informationen hierzu stehen in der Klicksafe-Broschüre „Internet-Tipps für Eltern“ und auf der Klicksafe-Webseite unter „Technische Einstellungen“ (siehe Linkliste in Kapitel 3.2).

Jugendliche erkunden ihre Freiräume und Sozialkompetenzen, weswegen Whitelists bei ihnen anders als bei Kindern nicht mehr einsetzbar sind. Stattdessen sollte auf den entsprechenden Rechnern in Schulen Filtersoftware installiert werden, die mit Negativlisten, **Blacklists**, arbeitet. Diese prüft Internetlinks und Suchanfragen mittels einer Liste dahingehend, ob dieser Link auf der Liste steht oder Wörter enthält, die auf der Liste stehen, und verhindert dann den Aufruf der Seite. Die Filterprogramme greifen hierbei auf Negativlisten zu, die Firmen selbst erstellen, oder die von staatlichen beziehungsweise staatlich geförderten Institutionen gepflegt werden. Es gibt eine Reihe von auf Positiv- oder Negativlisten basierender Filtersoftware, die auf Rechnern für jeden Benutzer separat eingerichtet werden können.<sup>13</sup>

Bei der Fülle der täglich neu erscheinenden Webseiten mit jugendgefährdenden oder entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten bietet allerdings keine Blacklist absoluten Schutz. Deswegen müssen die Heranwachsenden über solche Seiten aufgeklärt werden.

Um **YouTube** zu nutzen, gelten für die Konsumentinnen und Konsumenten dieselben Regeln wie bei Webseiten. Auch hier kann die Nutzerin und der Nutzer mit pornografischen, gewalttätigen, beleidigenden, gefährlichen oder strafrechtlich relevanten Inhalten konfrontiert werden. Videos haben dabei eine noch beeindruckendere Wirkung als Text oder unbewegte Bilder. YouTube bietet zwar den „Sicheren Modus“ an, der das Abspielen von Videos mit problematischen Inhalten unterbindet. Dieser Modus kann jedoch leicht umgangen werden. YouTube bietet zudem einfache Möglichkeiten, selbst Videos einzustellen. Hierbei besteht auch die Gefahr, gegen das Urheberrecht oder den Datenschutz zu verstoßen. Über diese Risiken und Gefahren im Umgang mit YouTube müssen Heranwachsende deshalb aufgeklärt werden.

## 1.2.3 Hilfen für Lehrkräfte

Trotz aller Filtertechniken ist zu erwarten, dass – abhängig von Alter und Nutzungsfrequenz – Kinder und Jugendliche im Internet problematischen Inhalten begegnen werden. Es ist daher wichtig, Schülerinnen und Schüler darauf im Unterricht vorzubereiten:

- Im Rahmen fächerübergreifender Medienbildung oder konkreter fachbezogener Curricula sollten Lehrkräfte mögliche problematische Inhalte (siehe Kapitel 3.1) an geeigneten Stellen thematisieren, ohne die Attraktivität im Umgang damit zu erhöhen.
- Handlungsempfehlungen für Schülerinnen und Schüler sind beispielsweise
  - das Vermeiden einschlägiger Suchbegriffe,
  - Seiten, die problematische Inhalte enthalten, schnell durch Zurückblättern des Browsers zu schließen und einen Erwachsenen zu benachrichtigen,
  - bei Bekanntwerden eines Vorfalls in der Schule sofort eine Lehrkraft zu benachrichtigen, um weiteren möglichen Schaden für Betroffene abzuwenden.

Sind Schülerinnen oder Schüler akut mit problematischen Inhalten in Kontakt gekommen, müssen einerseits die Erlebnisse aufgearbeitet und andererseits andere Kinder und Jugendliche vor weiterem Kontakt geschützt werden:

- Die Lehrkräfte sollten mit den betroffenen Schülerinnen und Schülern einfühlsam und unvoreingenommen sprechen sowie die Eltern informieren.
- Sind Schülerinnen oder Schüler direkt als Opfer betroffen, müssen im Einvernehmen mit diesen gegebenenfalls Schutzmaßnahmen ergriffen werden.
- Mitschülerinnen und Mitschüler der Betroffenen sind sensibel aufzuklären, ein weiterer Kontakt mit den problematischen Inhalten ist möglichst zu verhindern.
- Seiten mit rechtswidrigem Inhalt sollten bei den entsprechenden Stellen gemeldet werden (zum Beispiel bei polizeilichen Beratungsstellen).
- Bei Verdacht auf Vorliegen einer Straftat, zum Beispiel Verbreitung pornografischer Schriften an Minderjährige, muss die Schulleitung die Polizei informieren.
- Bei Bedarf sollte externe professionelle Hilfe und Beratung in Anspruch genommen werden (zum Beispiel durch Schulpsychologinnen oder Schulpsychologen der Staatlichen Schulämter).

<sup>12</sup> Die muslimische Jugendszene, bpb 2007, <http://www.bpb.de/politik/extremismus/islamismus/36402/jugendorganisationen>

<sup>13</sup> [https://www.klicksafe.de/cms/upload/user-data/pdf/Pornografie/BRAVO\\_DrSommerStudie2009\\_Sperrfrist\\_2009-05-12\\_gr.pdf](https://www.klicksafe.de/cms/upload/user-data/pdf/Pornografie/BRAVO_DrSommerStudie2009_Sperrfrist_2009-05-12_gr.pdf)

## 1.2.4 Datenschutz, Urheberrecht und Recht am eigenen Bild

Beim Surfen im Internet und beim Umgang mit sozialen Netzwerken werden jede Menge personenbezogene Daten, Bilder von Personen und urheberrechtlich geschützte Inhalte im Netz hinterlassen, die unter Umständen weit gestreut werden. Schülerinnen und Schüler müssen umfassend darüber aufgeklärt werden, welche rechtlichen Vorgaben für einen sicheren und legalen Umgang mit dem Internet zwingend zu beachten sind.

### Datenschutz

Unter **Datenschutz** versteht man den Schutz des Einzelnen davor, dass er durch den Umgang mit seinen personenbezogenen Daten (Einzelangaben über persönliche oder sachliche Verhältnisse einer bestimmten oder bestimmbarer natürlichen Person) in seinen Persönlichkeitsrechten beeinträchtigt wird.<sup>14</sup> Verfassungsrechtlich basiert der Datenschutz auf dem Recht auf informationelle Selbstbestimmung. Im vernetzten Zeitalter werden täglich personenbezogene Daten über das Internet bereitgestellt, meist über Plattformen, die gezielt Daten erheben und zusammenführen. Je mehr Daten zu einer Person vorliegen, desto besser kann aus dem Profil auf die Wünsche potenzieller Kunden eingegangen werden. Kunden sind hierbei nicht die Personen, deren Daten erhoben werden, sondern die Käufer dieser Daten. Denn diese Datensammlungen stellen eine kostbare Ware dar und werden entsprechend teuer bezahlt.

Soziale Netzwerke wie zum Beispiel Facebook werten kontinuierlich die eingegebenen und durch Zusatzdienste wie Social Plugins (zum Beispiel Like-Button oder Kommentarfunktion) ermittelten Informationen aus. Auch Suchmaschinen führen Suchanfragen zusammen und werten diese personenbezogen aus. Darüber hinaus sind Apps auf mobilen Geräten wie Smartphones oder Tablets problematisch. Bei ihnen sind die technischen Sicherungsmöglichkeiten weniger umfangreich und gleichzeitig die Möglichkeiten der Datenerhebung größer: Viele Apps lesen Kontaktdaten oder Bilder aus, protokollieren Telefongespräche, erstellen Aufzeichnungen mit Mikrofon oder Kamera oder erstellen mittels der **GPS-Funktion** oder GSM-Ortung Bewegungsprofile und versenden die Daten weltweit an die Hersteller der Apps. Wer auf die Nutzung dieser Netzdienste nicht verzichten möchte, sollte sich genau überlegen, welche Daten bereitgestellt werden sollen. Vor der Installation einer App kann man prüfen, welche Rechte dabei eingefordert werden. Im Falle zwingend vorgeschriebener Datennutzung kann es unter Datenschutz-Aspekten sinnvoll sein, eine App erst gar nicht zu installieren.

Folgende Regeln gilt es zu beachten und den Schülerinnen und Schülern zu vermitteln:

- Erlauben Sie niemandem, persönliche Daten anderer ohne Genehmigung zu speichern, zu veröffentlichen oder weiterzugeben.
- Tragen Sie in sozialen Netzwerken so wenig Profildaten wie möglich ein und überprüfen Sie regelmäßig Ihre Privatsphäre-Einstellungen.
- Das Internet vergisst nie! Überlegen Sie genau, was Sie von sich veröffentlichen und welche Spuren Sie hinterlassen.
- Nutzen Sie unterschiedliche Nicknames, Passwörter und E-Mail-Adressen, prüfen Sie die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) bevor Sie sich auf Internetseiten anmelden, nutzen Sie Firewalls und Anti-Virenprogramme, nutzen Sie sichere Passwörter.
- Führen Sie regelmäßig Sicherheits-Updates durch, löschen Sie Cookies und den Browserverlauf, schalten Sie WLAN und Bluetooth immer aus, wenn Sie die Verbindung nicht benötigen.
- Öffnen Sie keine E-Mails unbekannter Absender und antworten Sie nicht auf unerwünschte E-Mails.

<sup>14</sup> Bundesdatenschutzgesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 14. Januar 2003 (BGBl. I, S. 66), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 25. Februar 2015 (BGBl. I, S. 162)

Weiterführende Literatur:

Klicksafe-Broschüre „Datenschutztipps für Jugendliche“ (auch in Klassenstärke erhältlich):

<http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/datenschutz-tipps-fuer-jugendliche-so-sind-deine-daten-im-internet-sicher/>

### Urheberrecht

Der Schöpfer und damit der Urheber eines Werkes – unter anderem zählen dazu Texte und Computerprogramme, Musik und Musikclips, Bilder und Abbildungen, Filme und technische Zeichnungen – hat das **Verwertungs- und Wiedergaberecht**. Privatpersonen dürfen einzelne Kopien eines Werkes zum privaten Gebrauch auf beliebigen Trägern anfertigen, sofern die Kopien keinen Erwerbszwecken dienen; ein Kopierschutz darf nicht umgangen werden.<sup>15</sup>

Verstöße gegen das **Urheberrecht** sind zivil- und strafrechtlich relevant und führen häufig zu hohen Schadensersatzforderungen, insbesondere wenn Werke nicht nur für eigene Zwecke kopiert, sondern weitergegeben, verkauft oder auf Tauschbörsen angeboten worden sind. Wegen der erheblichen Folgen eines Verstoßes gegen das Urheberrecht müssen sowohl Schülerinnen und Schüler als auch Lehrerinnen und Lehrer über den richtigen Umgang aufgeklärt werden. Hierzu gehört auch ein Verweis auf lizenzfreie Quellen und Materialien, die den Creative-Commons-Lizenzen unterliegen und von Nutzerinnen und Nutzern mit kleinen Einschränkungen frei genutzt werden können.

Lehrkräfte dürfen für den Unterricht nach dem Gesamtvertrag zu § 53 UrhG analoge und digitale Kopien von Werken in festgelegtem Umfang anfertigen.<sup>16</sup> Für das Zeigen von Filmen oder Filmsequenzen, Bildern und Abbildungen im Unterricht sowie das Einstellen dieser Medien auf eine Schulhomepage oder geschlossene Lernplattformen gilt für Lehrkräfte und Schulen der Gesamtvertrag zu § 52a UrhG.

Zu beachten ist:

- Die Medien dürfen nur den der jeweiligen Klasse angehörenden Schülerinnen und Schüler beziehungsweise den Teilnehmerinnen und Teilnehmern eines bestimmten Kurses und der unterrichtenden Lehrkraft zugänglich gemacht werden.
- Der Zugriff von Personen, welche nicht zu diesem Kreis gehören, muss durch technische Maßnahmen wie zum Beispiel Passwörter ausgeschlossen werden.
- Der Zugang für die jeweilige Personengruppe muss stets zur Veranschaulichung des Unterrichts **geboten** sein. Das ist nur der Fall, wenn das Werk der Einrichtung nicht zu angemessenen Bedingungen von der jeweiligen Rechteinhaberin oder dem jeweiligen Rechteinhaber in digitaler Form für die Nutzung im Netz angeboten wird. Sobald eine Bereitstellung der Materialien für den Unterrichtszweck nicht mehr erforderlich ist, entfällt auch die Zulässigkeit der öffentlichen Zugänglichmachung.
- Das Einstellen von Beiträgen, die fremde Werke einbeziehen, in das schulische Intranet ist ebenfalls nur dann nach § 52a UrhG zulässig, wenn ausschließlich eine abgeschlossene Lerngruppe Zugriff auf die Beiträge hat und es der Veranschaulichung des Unterrichts dient.
- Nicht zulässig ist die öffentliche Zugänglichmachung der Werke beziehungsweise Werkteile zu kommerziellen Zwecken. Diese Voraussetzung ist erfüllt, wenn der Unterricht und das Zugänglichmachen der Werke beziehungsweise Werkteile nicht der Gewinnerzielung dienen.

<sup>15</sup> Urheberrechtsgesetz vom 9.9.1965 (BGBl. I, S. 1273), zuletzt geändert durch Gesetz vom 3.12.2015 (BGBl. I, S. 2178)

<sup>16</sup> § 2 und § 15 Urheberrechtsgesetz

- Die öffentliche Zugänglichmachung eines für den Unterrichtsgebrauch an Schulen bestimmten Werkes (zum Beispiel Schulbücher, Arbeitsblätter, Bildungs- und Lernsoftware, Formelsammlungen) ist stets nur mit ausdrücklicher Einwilligung der jeweiligen Rechteinhaberin oder des jeweiligen Rechteinhabers zulässig.
- Die Quelle einschließlich des Namens der Urheberin oder des Urhebers ist stets deutlich anzugeben. In Fällen der Nutzung von auf Webseiten im Internet veröffentlichten Werken ist neben dem Titel des Werkes und dem Namen der Autorin oder des Autors beziehungsweise der Urheberin oder des Urhebers die dortige genaue Fundstelle, zumindest die URL, anzugeben.

#### Recht am eigenen Bild

Wie schon das **Recht auf informationelle Selbstbestimmung** (siehe oben unter „Datenschutz“) ist auch das **Recht am eigenen Bild** eine Ausprägung des allgemeinen Persönlichkeitsrechts, das aus Artikel 2 Abs. 1 in Verbindung mit Artikel 1 Abs. 1 Grundgesetz abgeleitet wird. Die Veröffentlichung oder Verbreitung von Bildern und Filmaufnahmen, auf denen eine Person nicht nur als Beiwerk zu einer Landschaft, einem Bauwerk oder Ähnlichem zu sehen ist, bedarf der Zustimmung der Person und je nach deren Alter zusätzlich oder stattdessen der Einwilligung der oder des Sorgeberechtigten im Falle von Minderjährigkeit. Es ist beispielsweise nicht zulässig, ohne vorherige Zustimmung Bilder der Klassenfahrt oder einer privaten Party zu erstellen oder zu nutzen. Ebenso unzulässig ist es, Fotos oder Filme ohne vorherige Einwilligung im Unterricht zu erstellen oder zu verbreiten. In Fällen unberechtigter Erstellung kann die Herausgabe oder Löschung der Aufnahme verlangt werden. Neben zivilrechtlichen Ansprüchen auf Schadensersatz einschließlich Schmerzensgeld kann eine Verletzung der Persönlichkeitsrechte auch strafrechtliche Konsequenzen haben, wenn der höchstpersönliche Lebensbereich verletzt worden ist. Dies alles gilt nicht nur für die Erstellung, sondern insbesondere auch für die Weitergabe an und durch Dritte. Wenn also beispielsweise ein Foto einer stark betrunkenen Schülerin auf einer häuslichen Party von einer Schülerin oder einem Schüler, die beziehungsweise der das Bild nicht erstellt hat, weitergegeben wird, ist dies bereits eine strafbare Handlung (§ 201a StGB).

Von besonderer Tragweite sind Veröffentlichungen in sozialen Netzwerken oder über Messenger-Dienste, da nicht kontrolliert werden kann, wie häufig und über welche Personen und Wege die Aufnahmen weitergegeben worden sind. Es ist sogar möglich, dass Aufnahmen, die man schon gelöscht geglaubt hat, Jahre später wieder an anderer Stelle veröffentlicht werden (siehe Cybermobbing und Sexting).

Nicht zulässig sind die

- Anfertigung oder Nutzung von Bildern anderer Personen ohne deren Zustimmung sowie die
- Anfertigung oder Verbreitung von Fotos oder Filmen im Unterricht ohne vorherige Einwilligung.

Zu beachten ist:

- Die meisten sozialen Netzwerke sichern sich das Recht, eingestellte Bilder nach Belieben zu verwenden. Überlegen Sie genau, welche Bilder Sie einstellen.
- Informieren Sie Ihr soziales Umfeld darüber, dass vor dem Erstellen und Verbreiten von Bildern der eigenen Person eine Erlaubnis eingeholt werden muss. Ist ein Bild unberechtigt erstellt worden, verlangen Sie die Löschung.
- Holen Sie sich das generelle Einverständnis beispielsweise für Fotos in der Klassenliste von den Schülerinnen und Schülern und von den Erziehungsberechtigten am besten zu Beginn des Schuljahres.

## 1.3 Digitale Spiele und abweichendes Verhalten

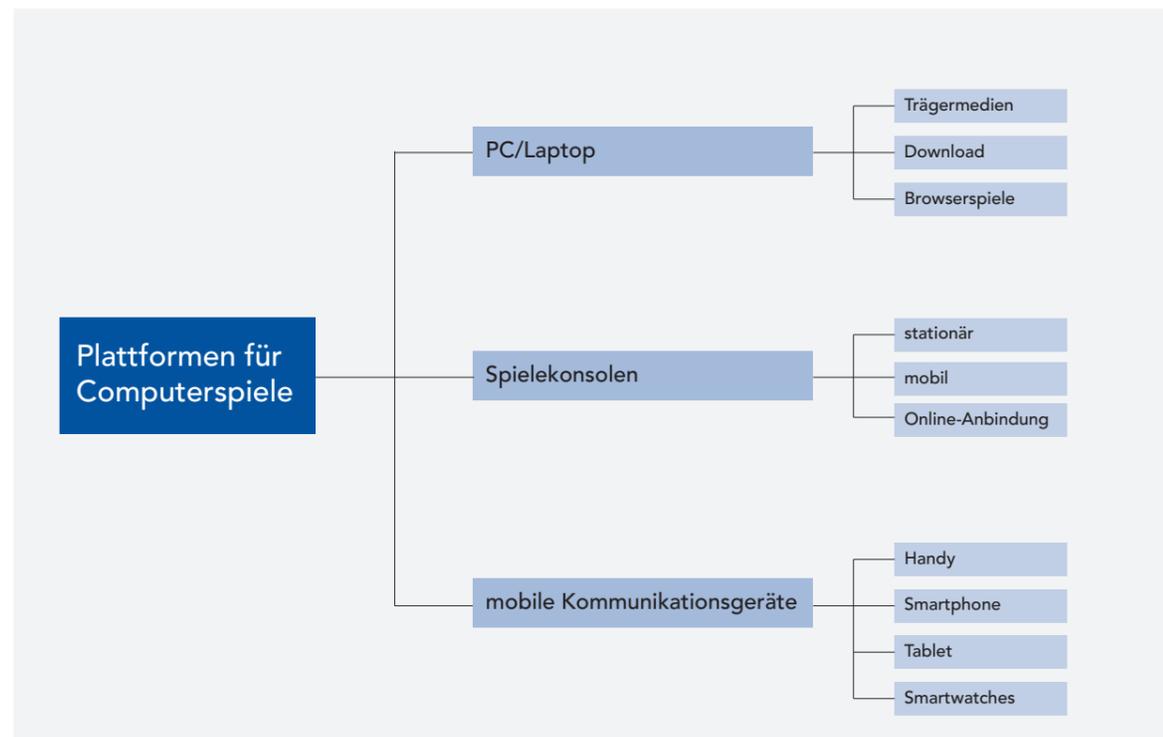
1.3.1 Spielearten und Spieleplattformen	30
1.3.2 Risiken bei der Nutzung digitaler Spiele	32
1.3.3 Hilfen für Lehrkräfte	34



## 1.3 Digitale Spiele und abweichendes Verhalten

Digitale Spiele beziehungsweise Computerspiele gehören mittlerweile wie selbstverständlich zur Freizeitgestaltung von Jugendlichen. Im Folgenden soll ein Überblick über die unterschiedlichen Spielarten und ihre Charakteristika gegeben werden. Darüber hinaus werden Potenziale und Risiken thematisiert.

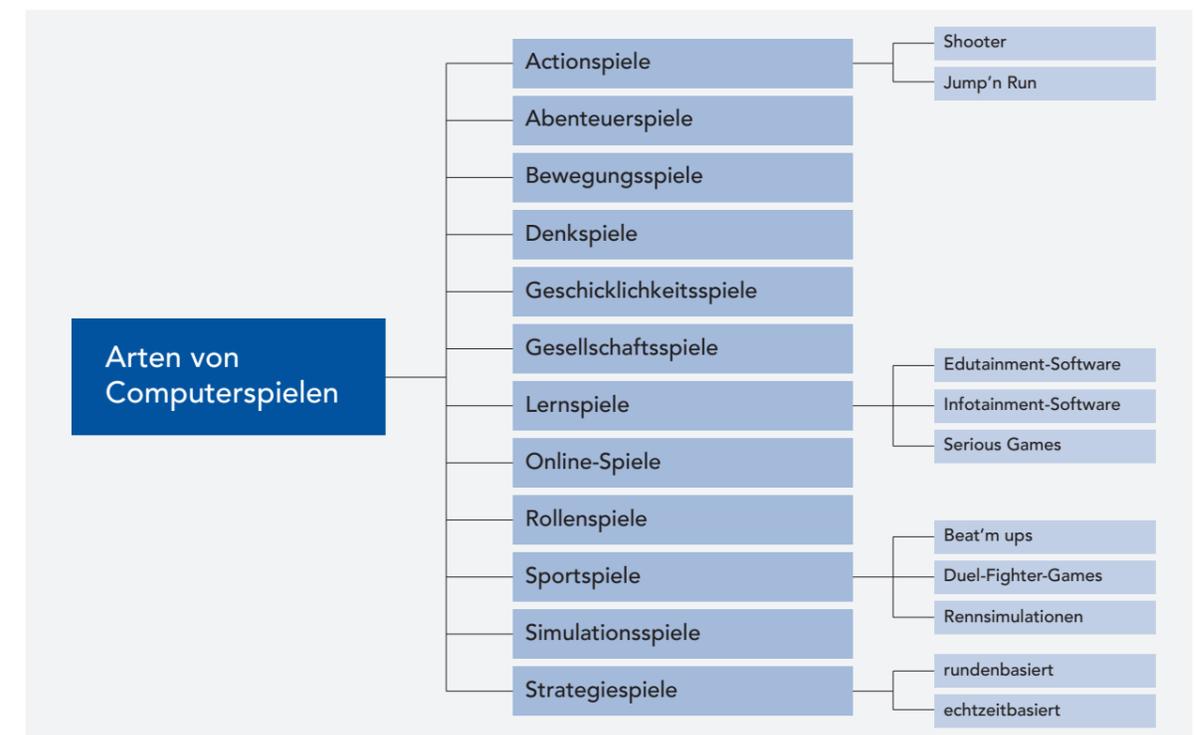
### 1.3.1 Spielarten und Spieleplattformen



Zunächst sind drei Kategorien an elektronischen **Plattformen** zu unterscheiden, auf denen üblicherweise gespielt wird: PC und Laptops, Spielekonsolen sowie mobile Geräte wie Telefone, Tablets und tragbare Konsolen. Auf PC und Laptop werden Spiele über normale Trägermedien wie DVDs oder über das Internet installiert. Zusätzlich werden weitere Daten oder Erweiterungen über das Internet heruntergeladen. Für Spielekonsolen werden ständig neue Spiele entwickelt, ebenso zusätzliche Hardware wie über Körperbewegungen steuerbare Eingabegeräte. Spielekonsolen sind online-fähig beziehungsweise untereinander vernetzbar, sodass das gemeinsame Spielen mehrerer Spielerinnen und Spieler ebenfalls möglich ist. Es gibt auch tragbare Spielekonsolen, sogenannte Handhelds, für die von den Herstellern – anders als bei Smartphones oder Tablets – die gleichen Spiele wie auf den stationären Konsolen entwickelt werden. Für Smartphones und Tablets werden unzählige Spiele angeboten, die als Apps heruntergeladen werden können. Viele davon sind unentgeltlich: Hier zahlt man meist wieder mit seinen persönlichen Daten. Eine Variante sind Spiele für Tablets, die zu Beginn unentgeltlich sind, für die jedoch zum Erreichen höherer Level virtuelle Güter oder zusätzliche Stufen online über In-App-Käufe erworben werden müssen.

Die besondere Attraktivität dieser Spiele besteht in der ständigen Verfügbarkeit. Denn fast alle Jugendlichen beziehungsweise Erwachsenen besitzen ein solches Gerät; es ist jederzeit an fast jedem Ort verfügbar und kann für Spiele genutzt werden.

An **Spielarten** gibt es eine Fülle von Klassifizierungen, die teils erheblich ineinander übergreifen. Beispielsweise sind viele Rollenspiele auch Abenteuerspiele, manche Rollenspiele enthalten auch einen Anteil an Denk- oder Geschicklichkeitsspielen. Unter **Shootern** versteht man Spiele, in denen mit Waffen Objekte oder Spielfiguren abgeschossen werden. Als besonders kritisch werden dabei Egoshooter-Spiele angesehen, in der die Bildschirmansicht keinen Spielcharakter zeigt, der gesteuert wird, sondern das Geschehen direkt aus der Sicht der Spielerin oder des Spielers gezeigt wird. Ein ursächlicher Zusammenhang zu realem Gewaltverhalten wird diesen Spielen oft nachgesagt, konnte aber in Untersuchungen nicht eindeutig nachgewiesen werden. Als **Jump'n Run** werden Spiele bezeichnet, bei denen die laufende und springende Fortbewegung der Spielfigur im Fokus der Handlung steht.



**Infotainment-Software** stellt eine unterhaltsame Form der Wissensaneignung dar und ist oft themenzentriert, beispielsweise zum Mittelalter oder zur Physik der Mittelstufe. Edutainment-Software versucht, Lerninhalte und -kompetenzen durch einen spielerischen Umgang innerhalb einer Spielwelt zu vermitteln.

Eine besondere Form sind **Serious Games**, in denen das Spiel nur eine Methode ist, um sich Fertigkeiten anzueignen. Diese Spiele können herkömmliche Lernmethoden ergänzen.<sup>17</sup>

**Beat'm-Ups** sind Spiele, in denen Spielerinnen und Spieler in Mensch-gegen-Mensch-Kämpfen gegeneinander oder gegen Spielfiguren antreten; eine besondere Form sind **Duel-Fighter-Games**. In rundenbasierten Spielen macht dabei jede Spielerin respektive jeder Spieler pro Runde einen Spielzug, bei echtzeitbasierten Spielen läuft die Zeit kontinuierlich weiter, ein schneller Spieler beziehungsweise eine schnelle Spielerin hat hier also zeitliche Vorteile.

<sup>17</sup> Beispiele hierfür bei spielbar.de: <http://www.spielbar.de/neu/2014/08/aktuelle-serious-games/>

**Online-Spiele** sind zum Beispiel browserbasiert, sie werden also über den Internet Explorer, Mozilla Firefox oder Google Chrome gespielt. Eine weitere Kategorie sind Social Games, die in sozialen Netzwerken integriert sind. Die Besonderheiten hierbei sind einerseits die Verknüpfung mit den im sozialen Netzwerk bestehenden Kontakten und den für einen guten Spielerfolg notwendigen Spielobjekten, die über das Netz käuflich erworben werden müssen (Virtual Goods); hier besteht die Gefahr von Abofallen. Die bekannteste Form von Online-Spielen sind Online-Rollenspiele (zum Beispiel World of Warcraft – WoW). Die Besonderheit hier ist die hohe Zahl (mehrere tausend) an Spielerinnen und Spielern, die gleichzeitig in einer Spielwelt agieren (Massively Multiplayer Online Role Playing Game – MMORPG). Die Spielerinnen und Spieler bauen spielinterne soziale Strukturen auf und bewältigen in Gruppen aus bis zu 40 Spielerinnen und Spielern gemeinsam Aufgaben. Allen drei Formen ist gemein, dass für einen großen Spielerfolg kontinuierlich viel Zeit investiert werden muss, wodurch gegebenenfalls Verpflichtungen in der realen Welt vernachlässigt werden.

### 1.3.2 Risiken bei der Nutzung digitaler Spiele

Eine Studie der Fachhochschule Köln kam bereits vor zwanzig Jahren zu dem Ergebnis, dass Computerspiele neben sensomotorischen Fähigkeiten auch kognitive Kompetenzen fördern, neben analytisch-operativem Denken auch taktisches und strategisches Denken. Die Spieler werden angeregt, flexibler und schneller in der Modifizierung und Neubildung ihrer Wahrnehmungs- und Handlungsschemata zu werden.<sup>18</sup> Da man Computerspiele heute oft gemeinsam mit anderen spielt, werden neben den genannten kognitiven Fähigkeiten auch soziale Fähigkeiten eingeübt. Die Studie zeigte ferner: „Durch die Konzentration auf ein Interessensgebiet wie Computerspiele entstehen soziokulturelle Räume, also Spezialkulturen mit charakteristischen Aktivitäts- und Bedeutungsmustern. Im Rahmen einer Modifikation sozialer Kontakte entstehen nicht nur eine Fankultur im Internet, in der Informationen über Computerspiele ausgetauscht werden, sondern auch neue Formen der Kommunikation und des Spielverhaltens, indem mehrere Personen an einem Rechner agieren. Das Computerspiel wird dadurch zu einem Sozialisationsagenten, der ein Forum für soziale Integration bietet.“ Computerspiele können also, wie herkömmliche Spiele auch, positive Wirkungen auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen entfalten. Gleichzeitig gibt es Gefährdungspotenziale, die herkömmliche Spiele nicht aufweisen.

**Gewaltspiele** üben eine hohe Faszination auf Kinder und Jugendliche aus. Auch beim „normalen“ Spielen werden mit Soldatenfiguren Schlachten geschlagen, mit Plastikgewehren Krieg gespielt; „Räuber und Gendarm“ ist immer noch aktuell.

„Wenn man in der virtuellen Welt etwas tut, heißt dies noch lange nicht, dass dazu auch die Bereitschaft in der realen Welt vorhanden ist. Menschen entwickeln die Fähigkeit, zwischen Spielwelt, Filmwelt, virtueller Welt, Traumwelt und realer Welt zu unterscheiden. Virtuelle Gewalt ist aber deswegen keineswegs unproblematisch. Denn eine eingeübte Haltung, eine Verhaltensdisposition, die in der virtuellen Welt durch häufiges Spielen gefestigt und ganz selbstverständlich geworden ist, ist dem Spielenden auch in der realen Welt leichter zugänglich und kann unter den gegebenen Rahmenbedingungen leichter handlungsbestimmend werden. Die Hemmung vor der Ausübung von Gewalt wird leichter überwunden.“<sup>19</sup>

Problematisch an einigen Computerspielen ist die Realitätsnähe, nicht nur und unbedingt in Bildern, sondern auch in anderen Formen wie bestimmten Situationen: beispielsweise, dass ein alltäglicher Konflikt im Spiel eben durch Gewalt gelöst wird. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat Kriterien zur Bewertung gewalthaltiger

Spiele aufgestellt, die vielfältige Aspekte und deren Verknüpfung beinhalten. Eine Alterskennzeichnung von Spielen bietet das Siegel der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK).<sup>20/21</sup> Eine fachlich versierte Bewertung erfolgt durch die Bundeszentrale für politische Bildung unter [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de).<sup>22</sup>

Gerade Online-Spiele haben ein erhöhtes **Suchtpotenzial**. Sie sind darauf angelegt, Spielerinnen und Spieler möglichst lange an das Spiel zu binden. Beispielsweise erfordern viele Social Games eine regelmäßige Pflege der Spielwelt, teilweise sogar stündlich. Ein anderes Beispiel sind Online-Rollenspiele, bei denen einerseits durch die Gruppe der Mitspielerinnen und Mitspieler ein sozialer Druck zur Teilnahme entsteht, andererseits das Spiel kein natürliches Ende hat, da es immer neue Spielränge (Level) oder Spielinhalte gibt. In Fantasiewelten abzutauchen, in denen Spielerinnen und Spieler sehr erfolgreich sein können, erlaubt es, weniger erfreuliche Zustände in der realen Welt und Verpflichtungen dort zu verdrängen. Die Suchtgefahr wird durch gezielt geplante Belohnungssysteme befördert. So sind beispielsweise zu Beginn der Spielentwicklung Erfolge leicht zu erreichen, um die neue Spielerin beziehungsweise den neuen Spieler nicht durch hohe Hürden abzuschrecken. Große Belohnungen hingegen sind nur durch kontinuierliches Spielen erreichbar.

Süchte können auch bei der Nutzung sozialer Netzwerke entstehen. Aus der Angst heraus, eine wichtige Nachricht zu verpassen, ist man ständig online, überprüft fortwährend alle Konten (Accounts) und eingehende Beiträge müssen sofort gelesen werden. Dieses Verhalten wird auch als **Fear of missing out (FOMO)** bezeichnet – also als Angst, etwas zu verpassen und ausgeschlossen zu sein. Übermäßige Computernutzung kann zur Vernachlässigung der Alltagspflichten und bei Schülerinnen und Schülern zur Beeinträchtigung der Schulleistungen führen. Im Extremfall entsteht aus dem Suchtverhalten auch das Problem des **Absentismus**: Schülerinnen und Schüler fehlen im Unterricht, da sie stattdessen im Online-Spiel sind beziehungsweise sich von der nächtlichen Computernutzung erholen. Dies kann zu einem Teufelskreis führen, denn die Fehlzeiten verschlechtern die schulischen Leistungen und erhöhen gleichzeitig die Attraktivität des Spiels.

Das aus den Gefahren von Computerspielen resultierende abweichende Verhalten beeinträchtigt direkt den Schulalltag. Prävention und angemessene Reaktionen seitens der Schule und der Eltern helfen, die Probleme zu vermeiden oder erfolgreich zu bekämpfen. Ansprechpersonen innerhalb der Schule sind neben Klassen- und Vertrauenslehrerinnen beziehungsweise -lehrer auch die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Schulsozialarbeit oder die Schulleitung. Darüber hinaus steht in jedem Staatlichen Schulamt eine Ansprechpartnerin beziehungsweise ein Ansprechpartner für den Jugendmedienschutz zur Verfügung. Außerdem verfügt jedes Staatliche Schulamt über Schulpsychologinnen und Schulpsychologen, die für Beratungszwecke angefordert werden können.

<sup>18</sup> Nadia Kraam-Aulenbach: Spielend schlauer, Dossier Computerspiele, bpb-online, 6.12.2005 <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63725/probleme-loesen>

<sup>19</sup> Wolfram Hilpert: Jugendgefährdung und Computerspiele, Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, Juli 2008, S. 8

<sup>20</sup> BPjM, <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz/games.html>, Stand: 20.1.2016

<sup>21</sup> USK-Prüfverfahren: <http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren>, Stand: 20.1.2016

<sup>22</sup> <http://www.spielbar.de>

### 1.3.3 Hilfen für Lehrkräfte

Technische Hilfestellungen bieten Zugangsbeschränkungen. Die gängigen Betriebssysteme bieten Systemeinstellungen zum Jugendschutz. Es empfiehlt sich, für Kinder eigene Nutzerkonten einzurichten und die Zugänge zu beschränken. Hier sind Eltern entsprechend zu beraten. Auch lassen sich Beschränkungen und Zeitlimits für Spiele einrichten. Hinweise und Anleitungen hierzu findet man bei Klicksafe.<sup>23</sup> Technische Sicherungen bieten allerdings keinen absoluten Schutz. Keinesfalls sollte man mit der Einrichtung von technischen Schutzmaßnahmen die Verantwortung an diese Sicherungen abgeben. Eine gezielte Präventionsmaßnahme besteht darin, die Kinder und Jugendlichen nicht nur auf die Chancen und Potenziale hinzuweisen, sondern sie insbesondere auch auf die Gefahren und Risiken beim Umgang mit dem Internet beziehungsweise bei der Benutzung digitaler Spiele vorzubereiten.

Unerwünschtes Spielen, Surfen oder Kommunizieren im Unterricht sind wie andere Unterrichtsstörungen auch zu behandeln.

Liegen Anzeichen für ein übermäßiges Nutzungsverhalten von Internet oder digitalen Spielen bei einzelnen Schülerinnen oder Schülern vor, wird empfohlen, die Beratungslehrkräfte für Suchtprävention, Schulpsychologinnen und Schulpsychologen oder Suchthilfestellen zu konsultieren. Eltern sollten in diese Maßnahmen unmittelbar einbezogen werden. Gegebenenfalls können auch Themen wie „Umgang mit Flow-Erlebnissen“ oder „Identitätskonstruktionen in virtuellen Räumen“ mit den Schülerinnen und Schülern thematisiert werden.

<sup>23</sup> <http://www.klicksafe.de/themen/technische-schutzmassnahmen/den-pc-schuetzen>

## Kapitel 2

### Sicherer Umgang mit dem Computer und dem Internet in Grundschulen und Förderschulen

2.1	Die Notwendigkeit von Medienschutz in der Grundschule	36
2.2	Inhaltliche Schwerpunkte	36
2.3	Angebote für Grundschulen und Förderschulen	37



## 2. Sicherer Umgang mit dem Computer und dem Internet in Grundschulen und Förderschulen

### 2.1 Die Notwendigkeit von Medienschutz in der Grundschule

Kinder kommen schon früh in Kontakt mit Computern und dem Internet, sehen sich Filme an, hören Musik, spielen oder erfahren, wie ihre Eltern und gegebenenfalls ältere Geschwister in sozialen Netzwerken kommunizieren. Dies belegt auch die Kinder- und Medien-Studie KIM: 42 Prozent der Sechs- bis Siebenjährigen und 72 Prozent der Acht- bis Neunjährigen nutzen den Computer.<sup>24</sup> Das Internet wird bereits von 66 Prozent der befragten Kinder ein- oder mehrmals pro Woche genutzt.<sup>25</sup> Die ersten Berührungspunkte mit der Online-Welt haben Kinder also bereits im Grundschulalter. Daher ist es wichtig, bereits hier Grundlagen für den Erwerb einer Medienkompetenz zu schaffen.

Auch in den überfachlichen Kompetenzen der Kerncurricula beinhaltet der Bereich Lernkompetenz als eines der Lernziele die **Medienkompetenz**:

„Die Lernenden nutzen anforderungsbezogen unterschiedliche Medien gestalterisch und technisch. Sie dokumentieren ihre Lern- und Arbeitsergebnisse auch prozessbezogen und präsentieren Lern- und Arbeitsergebnisse mithilfe geeigneter Medien. Sie nutzen Neue Medien verantwortungsvoll und kritisch.“<sup>26</sup>

Als wichtige Herausforderung für Lehrkräfte in den Grundschulen und Förderschulen stellt sich neben der Vermittlung von Lesen, Schreiben und Rechnen die Förderung von Medienkompetenz als eine weitere Schlüsselqualifikation dar. Auf spielerische und kindgerechte Weise sollen die Schülerinnen und Schüler Basiskompetenzen im Umgang mit dem Computer und für den sicheren Einstieg ins Netz erlernen. Dies beinhaltet anwendungsorientiertes Wissen über den Computer und zur Funktionsweise des Internets, zum Recherchieren und sicheren Surfen im Web sowie über Gefahren im Netz.

### 2.2 Inhaltliche Schwerpunkte

An erster Stelle müssen die Schülerinnen und Schüler der Grundschulen und Förderschulen in der Bedienung und Anwendung des Computers geschult werden. Dies ist eine wichtige Voraussetzung, um überhaupt das Medium Computer nutzen zu können. Erst dann können Schülerinnen und Schüler die vielfältigen Möglichkeiten des Computers und des Internets kennenlernen. Folgende Fragen sollten hierbei unter anderem thematisiert werden:

- Wie funktioniert das Internet?
- Welche Möglichkeiten bietet die Informationsrecherche, also die Informationsbeschaffung?
- Welche Gefahren müssen beim Surfen im Internet beachtet werden?
- Welche Vorteile hat das Lernen am und mit dem Computer?
- Welche Suchmaschinen und Internetseiten sind sicher?
- Welche Benutzerregeln können hilfreich sein?

<sup>24</sup> KIM-Studie 2014: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (MPFS), Februar 2015, S. 31

<sup>25</sup> KIM-Studie 2014, Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest (MPFS), Februar 2015, S. 34 f.

<sup>26</sup> Vgl. Hessisches Kultusministerium (Hrsg.): Bildungsstandards und Inhaltsfelder. Das neue Kerncurriculum für Hessen. Primarstufe, bspw. Deutsch, hier: Teil A, überfachliche Kompetenzen. Lernkompetenz, S. 10

### 2.3 Angebote für Grundschulen und Förderschulen

#### I. Internet-ABC

Zentrales Ziel bei diesem Projekt ist es, Kinder und Erwachsene beim Erwerb und der Vermittlung von Internetkompetenz zu unterstützen. Die Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) und das Hessische Kultusministerium bieten in Kooperation allen hessischen Grundschulen und Förderschulen eine kostenlose Teilnahme am Projekt **Internet-ABC-Schule** an und unterstützen sie bei der Einbindung einer verantwortungsvollen Medienerziehung in ihrer Schule.

Wie funktioniert das Internet? Welche Gefahren lauern? Wie können sich Kinder in den virtuellen Welten zurechtfinden und sinnvoll damit umgehen? Diese und weitere Fragen beantworten Eddie, der Pinguin, und seine drei tierischen Mitstreiter: Ameisenbär Percy, Flizzy, das Eichhörnchen, und Jumpy, das Känguru. Ihr Zuhause ist das Internet-ABC ([www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)). Auf spielerische und kindgerechte Weise erlernen Kinder hier die Basiskompetenzen für den sicheren Einstieg ins Netz.

Lehrkräften bietet das Projekt Internet-ABC-Schule fachgerecht aufbereitete Materialien und konkrete Hilfestellungen für den Einsatz im Unterricht. Dabei stehen drei Schwerpunktthemen im Vordergrund:

- Wie funktioniert das Internet?
- Suchen und Finden
- Gefahren im Internet

Mit diesen konkreten Anregungen und Informationen sind Lehrkräfte gerüstet, um Medienerziehung sowohl in der Grundschule als auch in der Förderschule praktisch umzusetzen und Heranwachsende fit für das Internet zu machen.

Im Rahmen dieses Projekts erhalten sie auch Unterstützung für die Elternarbeit in Form eines kostenlosen Elternangebots an ihrer Schule. Nähere Informationen finden Sie unter:  
[http://medien.bildung.hessen.de/grund\\_foerderschule/Internet-ABC-Schule/index.html](http://medien.bildung.hessen.de/grund_foerderschule/Internet-ABC-Schule/index.html)

#### II. Mauswiesel

Eine geeignete Selbstlernplattform für Schülerinnen und Schüler der Primarstufe ist die Seite **Mauswiesel**, auf der Angebote mit einem großen Anteil zum selbstständigen Lernen im und mit dem Internet zur Verfügung stehen. Nähere Informationen zu Mauswiesel stehen unter [www.mauswiesel.bildung.hessen.de](http://www.mauswiesel.bildung.hessen.de).

Mauswiesel nutzt das Interesse von Schülerinnen und Schülern an digitalen Medien. Die Beschreibungen sind an die junge Zielgruppe angepasst.

Die Selbstlernplattform bietet den Lernenden eine gute Orientierung durch eine kindgerechte und ansprechende Darstellung und eine übersichtliche, einfach zu bedienende Navigation. Sie ist nach Fächern strukturiert und in Verzeichnissen thematisch gegliedert. Eine interne Suchmaschine erleichtert das schnelle Finden.

### III. Cool and Safe

**Cool and Safe** ist ein internetbasiertes Trainingsprogramm, das mit vielen Filmen und Beispielen Kinder aktiv einbezieht. Die Teilnahme an Cool and Safe zeigt Kindern ihre Rechte auf und stärkt ihre Kompetenzen im Umgang mit riskanten Situationen. Es ist für den Unterricht in Schulen und für das Training in Familien konzipiert. Lehrkräfte, Eltern oder andere Erwachsene sollen das Training begleiten. Kinder können es aber auch selbstständig nutzen. Die Eckpfeiler des Trainings bei Cool and Safe bilden

- Informationen zu Merkmalen, anhand derer potenziell gefährliche Situationen erkannt werden können;
- Hinweise darauf, wie Kinder sich in riskanten Situationen verhalten sollten sowie
- Informationen darüber, wo Kinder Hilfe erhalten können.

Im Training wird dem Schutz vor den Gefahren des Internets und vor sexueller Gewalt durch fremde und bekannte Personen ein besonderer Stellenwert eingeräumt. Die Nutzerinnen und Nutzer werden kindgerecht an diese Themen herangeführt. Das Lehrerhandbuch zu Cool and Safe steht unter [http://www.coolandsafe.de/downloads/Handbuch\\_fur\\_Lehrkraefte.pdf](http://www.coolandsafe.de/downloads/Handbuch_fur_Lehrkraefte.pdf) zum Download bereit.

### IV. Internetseiten für Kinder

Gute Kinderseiten sind daran zu erkennen, dass sie leicht zu navigieren, attraktiv aufbereitet, aktuell und möglichst interaktiv sind. Im Folgenden sind Internetseiten rund um das Thema „Computer, Internet und Sicherheit“ aufgelistet, die diesen Anforderungen gerecht werden:

- [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)
- [www.klicksafe.de/fuer-kinder](http://www.klicksafe.de/fuer-kinder)
- [www.seitenstark.de](http://www.seitenstark.de)
- [www.meine-startseite.de](http://www.meine-startseite.de)
- [www.clixmix.de](http://www.clixmix.de)
- [www.internauten.de](http://www.internauten.de)
- [www.kidsville.de](http://www.kidsville.de)
- [www.wdrmaus.de](http://www.wdrmaus.de)

Besser als globale Suchmaschinen wie Google sind Suchmaschinen für Kinder für das Recherchieren im Internet geeignet, da dort die Treffer übersichtlich und kindgerecht zusammengestellt sind. Bei den Suchmaschinen, die für Erwachsene gemacht sind, werden Millionen Treffer angezeigt, darunter viel Werbung. Zudem erscheinen oft Inhalte und Bilder, die für Kinder ungeeignet sind. Kinder müssen zunächst lernen, Ergebnisse zu bewerten und gezielt auszuwählen. Am besten geeignet sind folgende nicht-kommerzielle Suchmaschinen:

- [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)
- [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)
- [www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de)

Im Internet gibt es auch viele für den Unterricht und seine Vorbereitung hilfreiche Clips und Filmbeiträge:

**Auf der Internetseite [www.clixmix.de](http://www.clixmix.de) sind Film- und Audiobeiträge zu folgenden Themen zu finden:**

- Wer hat eigentlich das Internet erfunden?
- Wer blickt durch beim Internet-Kauderwelsch?
- Wie kommt der Clixmix-Film auf deinen Computer?
- Keine Angst vor Tim Schlotter (Audio zum Thema Cybermobbing)

**Auf der Internetseite [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) finden Sie folgende Spots:**

- **Schafspots zum Thema Sicherheit im Netz** aus der Slowakei:  
„eSlovensko, der slowakische Partner im Safer Internet Programm der EU, hat auf der Webseite [www.sheeplive.eu](http://www.sheeplive.eu) eine Sammlung mit zahlreichen Spots zu verschiedenen Themen aus Medienpädagogik und Internetsicherheit zusammengestellt. Mittlerweile liegen die Spots in mehr als zehn Länderversionen und mit acht unterschiedlichen Themen vor, natürlich auch mit deutschen Untertiteln.“
- **Wo ist Klaus?:** „Der Klicksafe-Spot stellt vier Problembereiche der Internetnutzung vor, die vor allem für Kinder und Jugendliche problematisch sind: Rechtsextremismus, Pornografie, Gewaltdarstellungen und Pädosexualität. Eine unbedarft wirkende Mutter lässt diverse merkwürdig anmutende Personen in ihr Haus und weist allen freundlich den Weg zu ‚Klausi‘. Zum Schluss lässt sie ihre kleine Tochter mit einem Fremden weggehen. Der Spot ist bewusst provozierend gemacht; er rüttelt auf und macht Eltern auf eindringliche und ironische Weise auf das Thema ‚Sicherheit im Internet‘ und problematische Inhalte aufmerksam.“

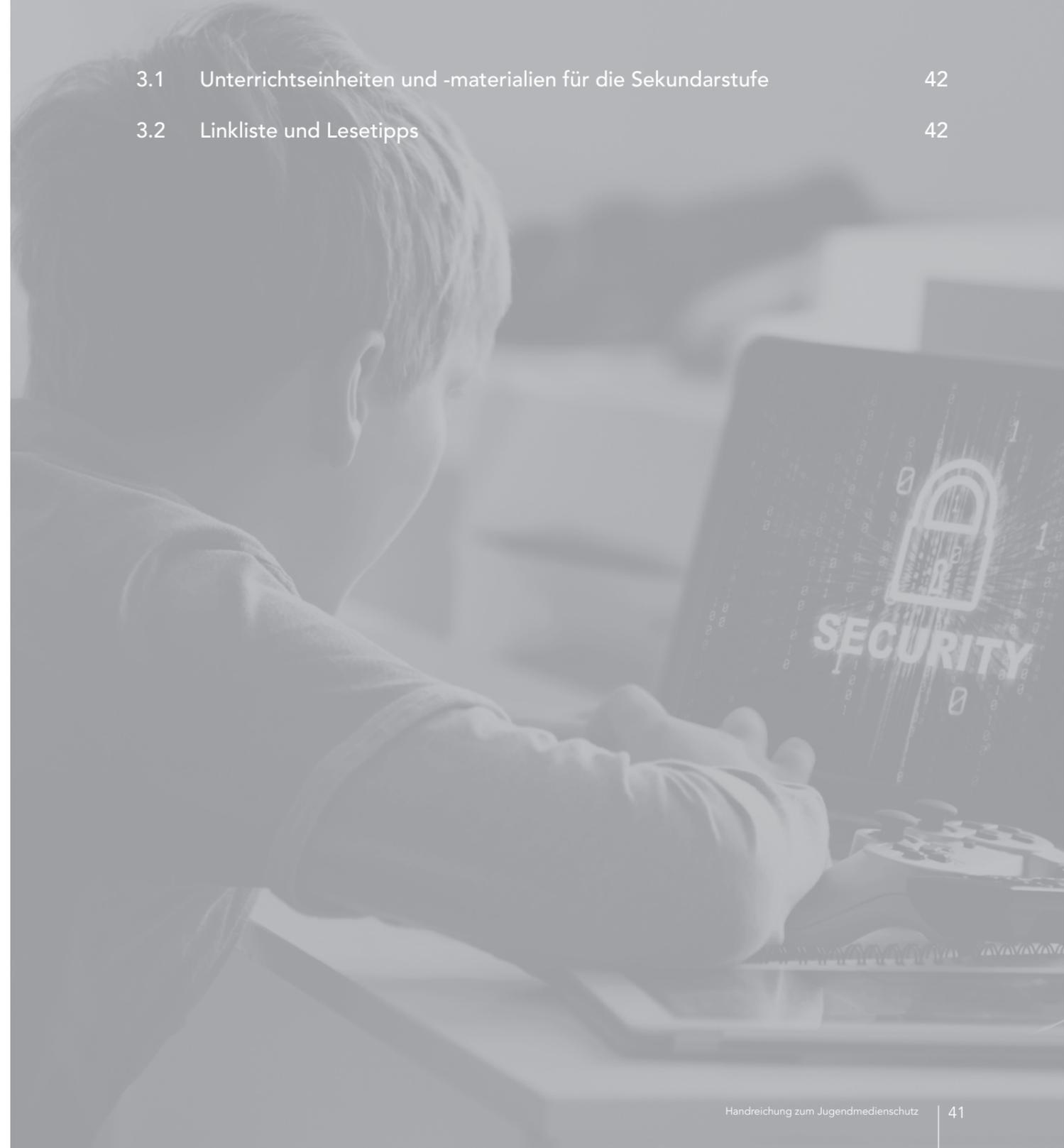
Auf der Videoplattform YouTube gibt es unter [www.YouTube.com/user/InternetABC2012](http://www.YouTube.com/user/InternetABC2012) einige Filmbeiträge vom Internet-ABC. Hier sind unter anderem die folgenden Filme empfehlenswert:

- Aufwachsen mit dem Internet
- Suchen und finden im Netz

## Kapitel 3

### Hinweise zu Informations- und Unterrichtsmaterialien

- 3.1 Unterrichtseinheiten und -materialien für die Sekundarstufe 42
- 3.2 Linkliste und Lesetipps 42



## 3. Hinweise zu Informations- und Unterrichtsmaterialien

### 3.1 Unterrichtseinheiten und -materialien für die Sekundarstufe

Die hessischen Kerncurricula enthalten an vielen Stellen fakultative oder verpflichtende Verweise und Inhalte zum Jugendmedienschutz. Diese Handreichung wird ergänzt um konkrete Unterrichtsmaterialien zu ausgewählten wichtigen Themen des Jugendmedienschutzes. Diese Materialien entstammen hauptsächlich verschiedenen Broschüren, welche die EU-Initiative Klicksafe bereitgestellt hat. Sie sind in einer Übersicht wie folgt dargestellt: In einer Spalte sind Stichwörter zu den in den Kerncurricula genannten Kompetenzen im Bereich des Jugendmedienschutzes aufgeführt. Weitere Spalten enthalten übergeordnete Themen, Fächer und die Zuordnung zu den Jahrgangsstufen. Die folgenden drei Spalten enthalten den jeweiligen Titel der Materialien, den Titel der entsprechenden Klicksafe-Broschüre und Angaben zu den Seiten. In der letzten Spalte sind den Materialien fortlaufend Nummern zugeordnet, anhand derer sie in dieser Broschüre identifiziert werden können. Die Seitennummern ausgewählter Broschüren sind in der letzten Spalte aufgeführt. Die Übersicht gibt es in drei unterschiedlichen Sortierungen: einmal nach Stichwörtern in den Kerncurricula, einmal nach Fächern und einmal nach übergeordneten Themen. Die Übersicht und Zusammenstellung der Unterrichtsmaterialien sind online auf den Seiten des Hessischen Kultusministeriums abrufbar (Link siehe Kapitel 3.2).

### 3.2 Linkliste und Lesetipps

#### Allgemeine Links

- **Jugendmedienschutz auf den Seiten des Hessischen Kultusministeriums:**  
<https://kultusministerium.hessen.de/foerderangebote/medienbildung/jugendmedienschutz>
- **Handreichung für Lehrkräfte zum Umgang mit sozialen Netzwerken in der schulischen Kommunikation:**  
<https://kultusministerium.hessen.de/foerderangebote/medienbildung/jugendmedienschutz>
- **Klicksafe-Broschüre: Internet-Tipps für Eltern:**  
<http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/internet-tipps-fuer-eltern>
- **handysektor.de zu Apps:**  
<http://www.handysektor.de/apps-upps.html>

#### Links zu Beratungsstellen

- **Projekt Gewaltprävention und Demokratielernen (GuD) des HKM:**  
<http://gud.bildung.hessen.de>
- **Demokratiezentrum Hessen – Initiative gegen Rechtsextremismus:**  
<http://beratungsnetzwerk-hessen.de>
- **Netzwerk gegen Gewalt:**  
<http://www.netzwerk-gegen-gewalt.de>

- **Pro Familia:**  
<http://www.profamilia.de/angebote-vor-ort/hessen.html>
- **Polizeiliche Beratungsstellen:**  
<http://www.polizei-beratung.de>
- **Violence Prevention Network (VPN): Extremismusprävention und -beratung:**  
<http://violence-prevention-network.de/de>
- **Fachstellen für Suchtprävention in Hessen:**  
<http://www.hls-online.org>
- **Kompetenzzentrum Verhaltenssucht der Universität Mainz:**  
<http://www.verhaltenssucht.de>
- **Beratung für Kinder und Jugendliche: Juuport:**  
<https://www.juuport.de>
- **jugendschutz.net – Verherrlichung von Selbstschädigung:**  
<http://jugendschutz.net/selbstgefaehrdung/index.html>

#### Zu Kapitel 1: Kommunizieren mit digitalen Medien

- **Mobbing – Information und Angebote des Projekts GuD:**  
<http://gud.bildung.hessen.de/Fortbildungen/Mob-Ueberblick.html>
- **Informationsseite zur Schulplattform:**  
<http://medien.bildung.hessen.de/lernplattform/bildungsserver>
- **Informationsseite zur Moodle-Nutzung für hessische Schulen:**  
<http://moodle.bildung.hessen.de>
- **Mahara:**  
<http://mahara.de>
- **Seiten mit Positivlisten:**  
[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)  
[www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de)  
[www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)
- **KIM- und JIM-Studien – Studien zum Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (mpfs):**  
<http://www.mpfs.de>

## Informationen und Links zu kritischen und gefährlichen Inhalten

- **Trau Dich – Prävention gegen sexuellen Missbrauch:**  
<http://www.trau-dich.de>
- **Unabhängiger Beauftragter für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs:**  
<https://beauftragter-missbrauch.de>
- **Wildwasser – Prävention gegen sexuelle Gewalt:**  
<http://www.wildwasser.de>
- **Informationen zur Thematik Pornografie:**  
<http://www.internet-pornografie.de>
- **Klicksafe (technische Einstellungen):**  
<http://www.klicksafe.de/service/fuer-eltern/filterprogramme-und-andere-technische-einstellungen>
- **Klicksafe-Filtersoftware:**  
<http://www.klicksafe.de/themen/technische-schutzmassnahmen/jugendschutzfilter/ueberblick-ueber-existierende-technische-filtersysteme>

## Rechtliche Grundlagen bezogen auf den Jugendmedienschutz

- **handysektor.de zu Datenschutz, Urheber- und Persönlichkeitsrecht:**  
<http://www.handysektor.de/datenschutz-recht.html>
- Informationen des **Verbands Bildungsmedien** zum Thema Fotokopieren:  
[www.schulbuchkopie.de](http://www.schulbuchkopie.de)
- Veröffentlichung **Einführung in Creative-Commons-Lizenzen:**  
<https://creativecommons.org>
- **Datenschutzprüfung zu Apps des TÜV Rheinland:**  
[www.checkyourapp.de](http://www.checkyourapp.de)
- **Google-Informationen zur erweiterten Google-Suche nach Lizenzen:**  
<https://support.google.com/websearch/answer/29508>
- **Webseite zur Bewertung von Apps und zu deren Berechtigungen:**  
<http://de.appbrain.com>

## Digitale Spiele und abweichendes Verhalten

- **Klicksafe.de – Computerspiele:**  
<http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele>
- **spielbar.de – Webseite der Bundeszentrale für politische Bildung:**  
<http://www.spielbar.de>
- **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien:**  
<http://www.bundespruefstelle.de>

## Zu Kapitel 2:

### Sicherer Umgang mit dem Computer und dem Internet in Grundschulen und Förderschulen

- **Internet-ABC – Informationen für Eltern**  
<http://www.internet-abc.de/eltern>
- Broschüre **„Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko?“** – ein praktischer Leitfaden für Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen, Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, weitere Informationen unter [www.surfen-ohne-risiko.net](http://www.surfen-ohne-risiko.net)
- Broschüre **„Fit in der Medienwelt – begleiten Sie Ihr Kind!“** – Informationen und Anregungen für Eltern von Grundschulkindern, weitere Informationen unter [http://www.stiftunglesen.de/service/publikationen-und-materialien/material\\_schule/42/](http://www.stiftunglesen.de/service/publikationen-und-materialien/material_schule/42/)
- Broschüre **„Post + Schule – Fit in die Medienwelt“** – Anregungen und Ideen für Grundschullehrkräfte, weitere Informationen unter [http://www.stiftunglesen.de/service/publikationen-und-materialien/material\\_schule/41/](http://www.stiftunglesen.de/service/publikationen-und-materialien/material_schule/41/)
- **Museum für Kommunikation** in Frankfurt a. M.,  
<http://www.mfk-frankfurt.de/kategorie/angebote/>
- **„Datenschutz im Internet“:** Download und weitere Informationen unter <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/flyer-broschueren/>  
<http://www.klicksafe.de/materialien/>
- **„Internetkompetenz für Eltern – Kinder sicher im Netz begleiten“:** Leitfaden für Eltern, Download und weitere Informationen unter <http://www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php>  
<http://www.klicksafe.de/materialien/>



HESSEN



Hessisches Kultusministerium  
Luisenplatz 10  
65185 Wiesbaden