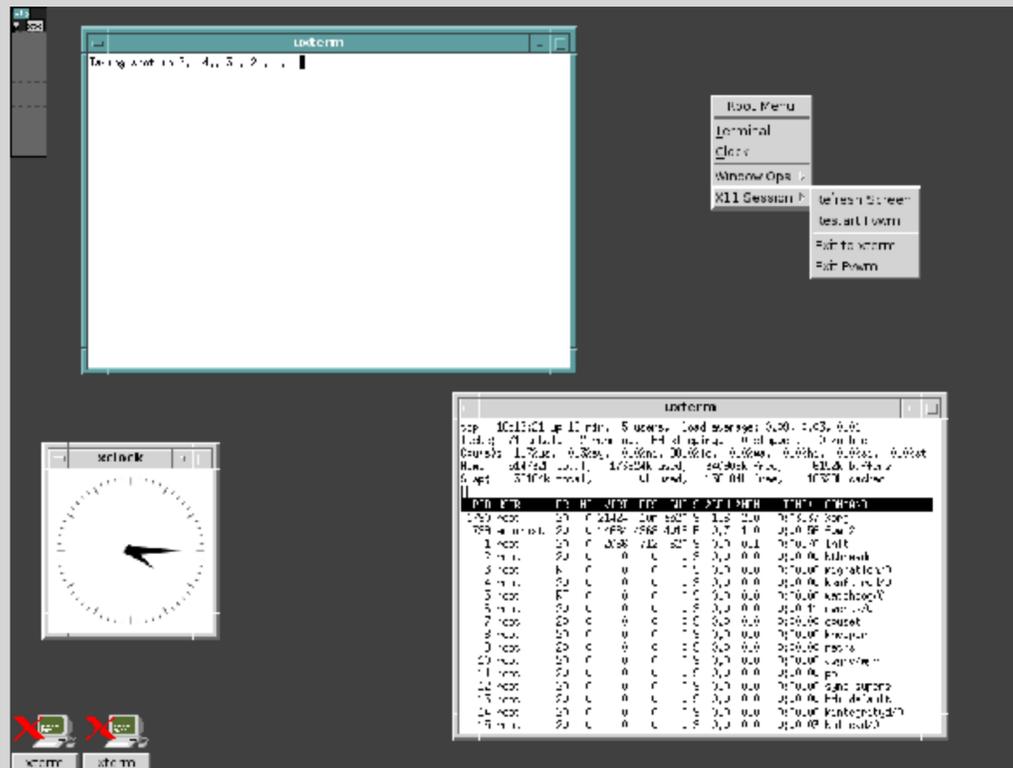


Medienwelten unserer Kinder

Das souveräne Ich im digitalen Raum



A long time ago...





digital native



digital naïve

~~digital~~ native



**Warum sind
soziale Netzwerke
so interessant?**



Kommunikation

Rolle









Pippie

NOT NEW.



Altersregelungen für soziale Netzwerke

Um eine Zustimmung zur Verarbeitung personenbezogener Daten einzuholen, haben die AnbieterInnen von Online-Plattformen nach dieser Regelung zwei Optionen: Entweder, sie richten ihr Angebot nur noch an NutzerInnen über 16 Jahre, oder sie holen für jüngere Kinder die Einverständniserklärung der Eltern oder Erziehungsberechtigten ein. Daher ergeben sich auf einigen gängigen [Sozialen Netzwerken](#) → entsprechende Voraussetzungen für die Nutzung. SCHAU HIN! hat in die AGB und Datenschutzerklärungen geschaut und die Regelungen zusammengefasst:

- **INSTAGRAM**

Für das zu Meta Platforms gehörige [Instagram](#) → wird ein Mindestalter von 13 Jahren vorgeschrieben. Hinweise, dass eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten vorliegen muss, gibt es in den AGB nicht. Beim Anlegen eines neuen Instagram-Profiles wird das Alter abgefragt, die Richtigkeit der Angabe jedoch nicht überprüft. Jugendliche zwischen 13 und 16 Jahren können für personalisierte Werbeanzeigen die Zustimmung eines Elternteils per E-Mail einholen. Wird dieser Schritt übersprungen, wird dem/der NutzerIn trotzdem Werbung angezeigt, die jedoch nicht personalisiert ist.

- **WHATSAPP**

Der Messenger-Dienst [WhatsApp](#) → von Meta Platforms umgeht das Problem und setzt das Mindestalter auf 16 Jahre. Somit ist eine Einverständniserklärung der Eltern nicht notwendig. Die Alterskontrolle geschieht durch eine einfache Klick-Bestätigung, dass man mindestens 16 Jahre alt ist. Eine weitere Überprüfung des Alters erfolgt nicht.

- **YOUTUBE**

Die Videoplattform [YouTube](#) → gibt in [ihren AGB](#) ↗ an, dass NutzerInnen mindestens 16 Jahre alt sein müssen, um über die Plattform Videos zu schauen. Eine Nutzung ab 13 Jahre ist möglich, wenn Eltern ihren Kindern über „Google Family Link“ ein Familienkonto erstellen. Grundsätzlich würden Jugendliche unter 18 Jahren immer das Einverständnis ihrer Eltern benötigen, um YouTube zu nutzen. Eine Ausnahme bildet „[YouTube Kids](#) →“: Das Angebot könne von Kindern jeden Alters genutzt werden.

- **SNAPCHAT**

[Snapchat](#) → setzt ein Mindestalter von 13 Jahren voraus. Daten von 13- bis 16-Jährigen werden gemäß der EU-Verordnung anders behandelt, als die der Jugendlichen, die das 16. Lebensjahr vollendet haben. In Snapchats Datenschutzbestimmung heißt es: „Dies bedeutet, dass wir diesen Nutzern in einigen Fällen bestimmte Funktionen nicht zur Verfügung stellen. Wenn wir eine Einwilligung als Rechtsgrundlage für die Verarbeitung deiner Daten benötigen und dein Land die Einwilligung eines Elternteils erfordert, können wir die Einwilligung deiner Eltern verlangen, bevor wir diese Daten erheben und nutzen.“

- **TIKTOK (EHM. MUSICAL.LY)**

[TikTok](#) → schreibt in seiner Datenschutzerklärung ein Mindestalter von 13 Jahren vor. Für Jugendliche unter 18 Jahren setzen die App-Betreiber zudem eine Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten per E-Mail voraus, wenn dies gesetzlich erforderlich ist. Das Alter wird bei der Anmeldung abgefragt, aber nicht über die eigene Angabe hinaus verifiziert. Das Einverständnis der Eltern wurde in unserem Test nicht per E-Mail eingefordert.





Problemfelder



A person wearing a dark suit is holding a smartphone with both hands. The background is blurred, showing what appears to be an office or public space. A blue rectangular text box is overlaid on the lower-left portion of the image.

**Mobbing ohne „Cyber“
gibt es praktisch nicht
mehr**

Tenor vieler Forschungsarbeiten

**Übergang zu
weiterführenden Schulen**

**Jungen und Mädchen
gleich häufig**

**Vermehrt im Teenager-
Alter von 13 bis 15 Jahren**

10 bis 40% Opfer



**Präventionsmaßnahmen
bereits ab 3./4.
Jahrgangsstufe**

Merkmale von Mobbing

wenige beteiligte Personen

immer wieder

Kräfteungleichgewicht

Mitläufer





**Was hat dieses „Cyber“
aus uns gemacht?**

**Extrem schnelle
Verbreitung**

24/7-Dauerfeuer

**Man geht nicht online –
man IST online.**

**Online-
Enthemmungseffekt**

Was sagt das Gesetz?



- Beleidigung (§ 185 Strafgesetzbuch)
- Üble Nachrede und Verleumdung (§§ 186 & 187 Strafgesetzbuch)
- Nötigung (§ 240 Strafgesetzbuch)
- Bedrohung (§ 241 Strafgesetzbuch)
- Nachstellung/Stalking (§ 238 Strafgesetzbuch)
- Recht am eigenen Bild (§§ 22 & 23 Kunsturheberrechtsgesetz)
- Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes (§ 201 Strafgesetzbuch)
- Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs durch Bildaufnahmen (§ 201a Strafgesetzbuch)
- Verletzung des Briefgeheimnisses und Ausspähen von Daten (§§ 202 & 202a Strafgesetzbuch)
- Verbreitung pornografischer Schriften (§ 184 Strafgesetzbuch)
- Verbreitung von kinderpornografischen Schriften (§ 184b Strafgesetzbuch)

Beleidigung (§ 185 Strafgesetzbuch)

Wer eine andere Person beschimpft, beleidigt oder anerkennend durch Äußerungen oder Handlungen in ihrer Ehre verletzt oder demütigt, macht sich strafbar.

Üble Nachrede und Verleumdung (§§ 186 & 187 Strafgesetzbuch)

Wer z. B. in Foren, sozialen Netzwerken oder Blogs Unwahrheiten über eine Person verbreitet oder Beleidigungen ausspricht, die dazu dienen, dem Ansehen der Person zu schaden, macht sich strafbar.

Nötigung (§ 240 Strafgesetzbuch)

Wer einer anderen Person Gewalt oder anderweitigen Schaden androht, sofern diese einer Forderung nicht nachkommt, etwas zu tun, zu dulden oder etwas zu unterlassen, macht sich strafbar.

Bedrohung (§ 241 Strafgesetzbuch)

Wer eine andere Person bedroht, macht sich strafbar. Dazu gehört das Androhen von Taten gegen die sexuelle Selbstbestimmung, gegen die körperliche Unversehrtheit, die persönliche Freiheit oder gegen Sachen von bedeutendem Wert. Das trifft auch zu, wenn man nicht die angesprochene Person bedroht, sondern jemandem, der ihr nahesteht (zum Beispiel die Familie). Das Strafmaß erhöht sich, wenn man eine Person oder jemandem, der ihr nahesteht, mit einem Verbrechen bedroht (zum Beispiel mit Mord). Auch vorzubereiten, dass ein Verbrechen bevorsteht, ist strafbar. Das Strafmaß erhöht sich weiterhin, wenn Drohungen öffentlich geäußert werden (zum Beispiel in sozialen Netzwerken oder in Chatgruppen).

Erpressung (§ 253 Strafgesetzbuch)

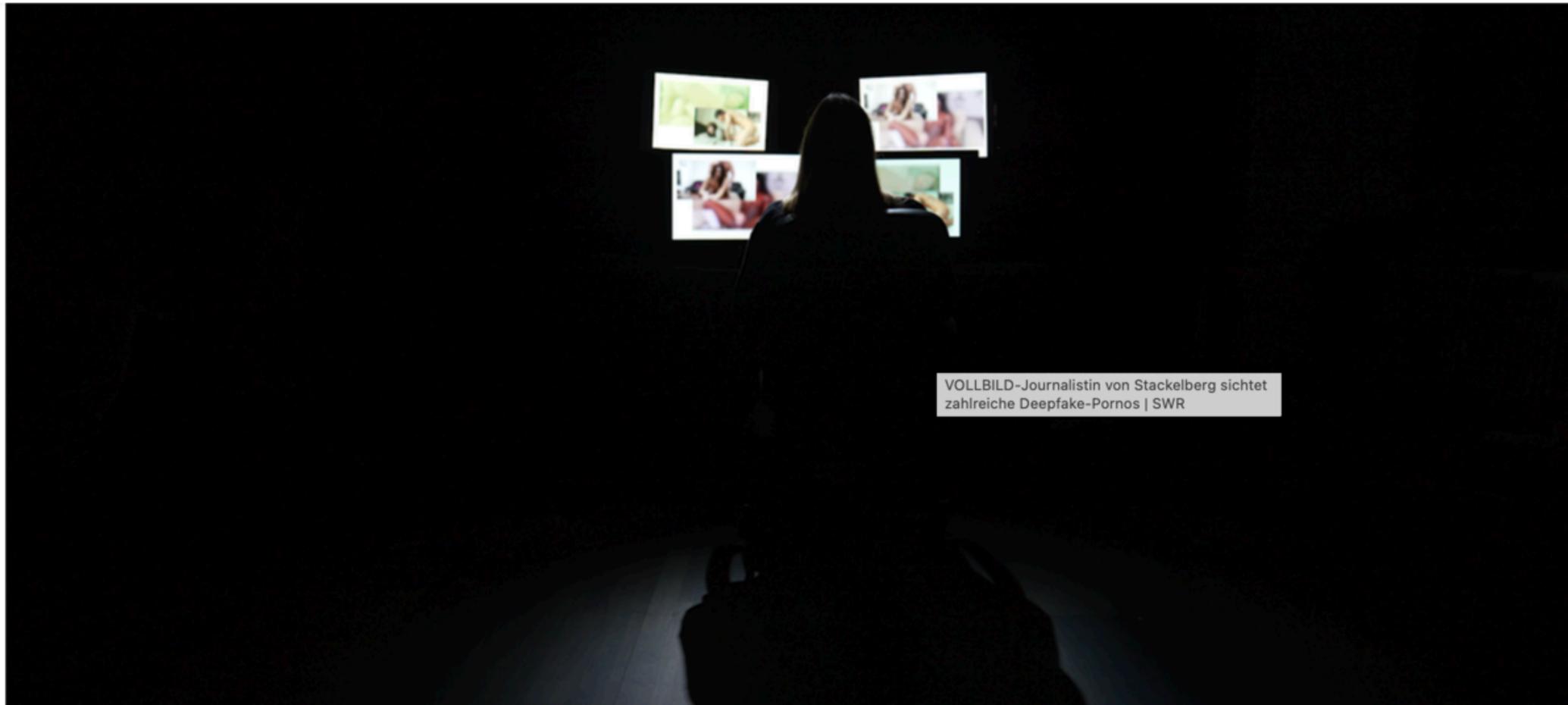
Wer einer anderen Person Gewalt androht oder Schäden androht, um sich selbst oder einen Dritten zu bereichern, macht sich der Erpressung strafbar.



**„Recht am eigenen Bild“
§22 KunstUrhG**

Sexting





VOLLBILD-Journalistin von Stackelberg sichtet zahlreiche Deepfake-Pornos | SWR

EXKLUSIV Gefälschte Sexvideos

Es kann jede treffen

Stand: 29.11.2022 17:00 Uhr

Millionen Frauen sind Opfer gefälschter Sexvideos und -bilder im Internet. Früher waren vor allem Prominente von Deepfakes betroffen. Eine SWR-Recherche zeigt, warum immer mehr Privatpersonen in den Fokus geraten.

<https://www.tagesschau.de/investigativ/deepfakes-103.html>

Taylor Swift: KI-generierte pornografische Bilder lösen politische Debatte aus

Das Weiße Haus reagiert auf virale, KI-generierte, sexuell explizite Bilder von Taylor Swift und fordert Maßnahmen gegen Missbrauch.

Lesezeit: 2 Min. In Pocket speichern

64



(Bild: Brian Friedman/Shutterstock.com)

<http://heise.de/-9610957>

OTTO

HERBST/WINTER
1986/87

QUALITÄT AUF
ÜBER
1000 SEITEN

TITELMODELL: DALLAS-STAR
LINDA GRAY!

Pornhub



Diese Web-Seite ist für Personen mit einem Alter von mindestens 18 Jahren vorgesehen. Falls Sie weniger als 18 Jahre alt sind, **BLEIBEN SIE BITTE AUSSERHALB**. Diese Web-Seite enthält Material mit Bildern, Videos, Audioaufnahmen und Texten von und mit erwachsenen Personen, die einvernehmlich sexuell explizite Handlungen ausführen. Sollte es für Sie illegal sein, pornografisches Material zu besitzen, bitte **VERLASSEN** Sie diese Seite jetzt.

Indem Sie bestätigen, dass Sie 18 Jahre oder älter sind (in einigen rechtlichen Zuständigkeitsbereichen 21 Jahre oder älter), entscheiden Sie sich dazu, pornografisches und sexuell explizites Material wie Pornofilme, Hardcore-Pornofilme, XXX-Filme anzusehen. Die Pflicht alle gesetzlichen Regulierungen i. V. m. pornografischem Material einzuhalten liegt bei Ihnen und mit Ihrer proaktiven Entscheidung übernehmen Sie die vollständige Verantwortung für alle aus der Nutzung dieser Web-Seite sowie den Community-Standards entstehenden Konsequenzen. Der Urheber dieser Web-Seite und die Service-Provider können für Ihre Entscheidung, auf die Web-Seite zuzugreifen, nicht haftbar gemacht werden.

Diese Web-Seite darf Personen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden. Sie ist ausschließlich für den privaten persönlichen Gebrauch vorgesehen.

Durch Klicken auf „Zugang“ erklären Sie sich mit der obigen Verzichtserklärung sowie den Standards einverstanden.

Sollten Sie das oben Genannte nicht verstehen, müssen Sie die Seite **VERLASSEN**.

ZUGANG

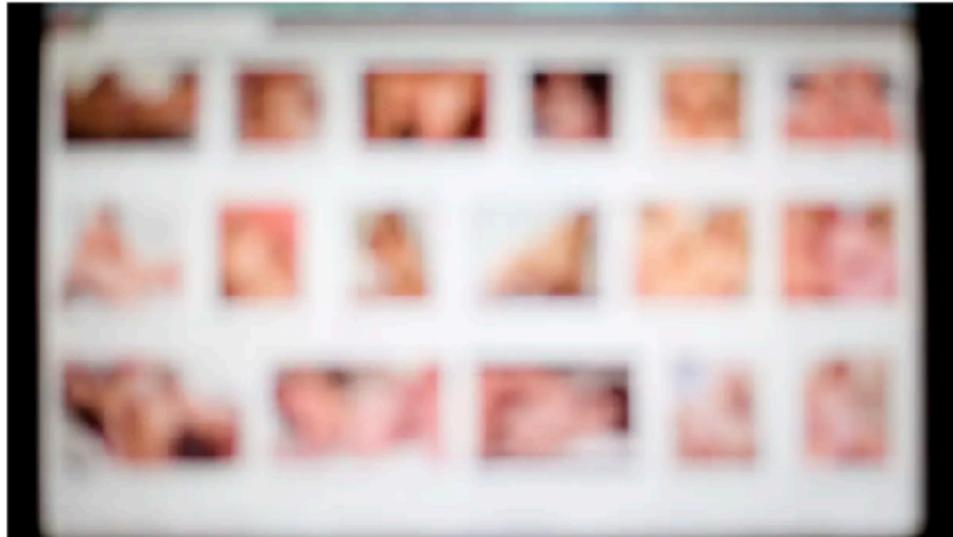
VERLASSEN

Kriminalstatistik: Jugendpornografie steigt um 32 Prozent

Minderjährige selbst teilen oft unangemessene Bilder über Messenger und soziale Medien. Bundesinnenministerin Faeser trommelt trotzdem für die Chatkontrolle.

Lesezeit: 3 Min.  In Pocket speichern

   56



(Bild: Shutterstock/Empirephotostock)

30.03.2023 17:01 Uhr

Von Stefan Krempf

Die Zahlen bei der Verbreitung einschlägiger Missbrauchsdarstellungen stiegen 2022 um acht Prozent auf 54.188 Fälle, wie aus der vom Bundeskriminalamt veröffentlichten Polizeilichen Kriminalstatistik (PKS) hervorgeht. Die registrierten Straftaten des sexuellen Kindesmissbrauchs lagen demnach mit 15.520 Fällen in etwa auf dem Niveau von 2021 (15.507). Verbreitung, Erwerb, Besitz und Herstellung jugendpornografischer sprangen mit 32 Prozent deutlich stärker nach oben. Die Polizei räumt hier selbst ein, dass vor allem Minderjährige selbst "ohne Kenntnis eines strafrechtlichen Hintergrundes" Bilder in Gruppenchats und über soziale Medien teilten. Der Anteil der Tatverdächtigen unter 18 Jahren liege nach einer umstrittenen Strafrechtsverschärfung bei 41,1 Prozent. Zur Prävention gehören vor allem Bildung, Sensibilisierung und Medienkompetenz.

Auch gegen Kinder kann ermittelt werden

Verschickt jemand also ein Bikini- oder Badehosen-Foto in entsprechenden Posen in einem Klassen-Chat einer 6. Klasse, können die Probleme bereits beginnen. Verschickt ein Jugendlicher expliziteres Material, etwa um sich zu profilieren, ist der Fall noch eindeutiger. Da etwa bei WhatsApp verschickte Bilder oftmals direkt auf das Handy des Empfängers gespeichert werden (diese Funktion lässt sich in den WhatsApp-Einstellungen ausschalten), sind die Empfänger solcher Bilder und Videos, also die ganze Klasse, objektiv gesehen in Besitz von Kinderpornographie, so der Cyberkriminologe bei BR24-TikTok.

Werden die Bilder zur Anzeige gebracht, kann das polizeiliche Ermittlungen nach sich ziehen, die Handys der Schüler können eingezogen werden, sogar Hausdurchsuchungen sind möglich. Übrigens auch, wenn die Empfänger unter 14 sind.

Quelle: <https://www.br.de/nachrichten/netzwelt/cyberkriminologe-raet-niemals-in-klassen-chats-eintreten,SnE3O1I>

Quelle: <https://www.heise.de/news/Kriminalstatistik-Jugendpornografie-steigt-um-32-Prozent-8258474.html>



Quelle: <https://www.stern.de/digital/smartphones/whatsapp-kettenbrief--was-steckt-hinter-den-gruseligen-sprachnachrichten--7653052.html>

ITE



ITE
FORTNITE



EXKLUSIV Online-Gaming

Rechtsextreme unterwandern Kinderspiele

Stand: 11.04.2023 17:00 Uhr

Über Nazi-Memes lachen, Attentate nachspielen und sich auf diesem Wege radikalisieren: Junge Spieler von Online-Games wie Roblox laufen Gefahr, in rechtsextreme Strukturen abzurutschen, zeigt eine SWR-Recherche.

Von Timon Herwig und Jan Vollmer, SWR

Auf Online-Spieleplattformen versuchen Rechtsextreme, Kinder und Jugendliche zu radikalisieren. Nach Recherchen des SWR-Investigativformats *Vollbild* sollen sie dort gezielt Minderjährige ansprechen, um sie in Gruppen und Chats einzuladen, in denen Hakenkreuze, Anleitungen zum Bombenbau oder rassistische Memes geteilt werden. Das Bundesinnenministerium erklärte auf Anfrage, es beobachte, dass sich rechtsextremistische Akteure gezielt online vernetzten, um neue Mitglieder anzuwerben. Dabei machten sie sich auch beliebte Gaming-Plattformen zunutze.



Es ist ein Handy und...

eine Enzyklopädie
eine Fotokamera
ein Arbeitsblatt
ein Vokabeltrainer
ein Bestimmungsbuch
ein Audiorekorder
eine Zettelablage
eine Spielkonsole
eine Videothek
ein Sexshop

ein Reisebüro
ein Schrittmesser
eine Uhr
ein Wecker
ein Radio
ein Fernseher
eine Selbsthilfegruppe
ein Fotoalbum
ein Taschenrechner
eine Waage
ein Gesundheitsberater

ein Kompass
eine Sternenkarte
ein Navi
ein Musikabspielgerät
und eine Plattensammlung
eine Zeitung
ein Wettbüro
eine Bücherei
ein Ghostwriter
eine Bank und ein
Investmentberater

und noch hundert andere Werkzeuge mehr.

Vom User zum Maker



LET'S
DO IT!

Stop-Motion-Filme



Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=cx5o2lheuD4>



shovel

Schaufel



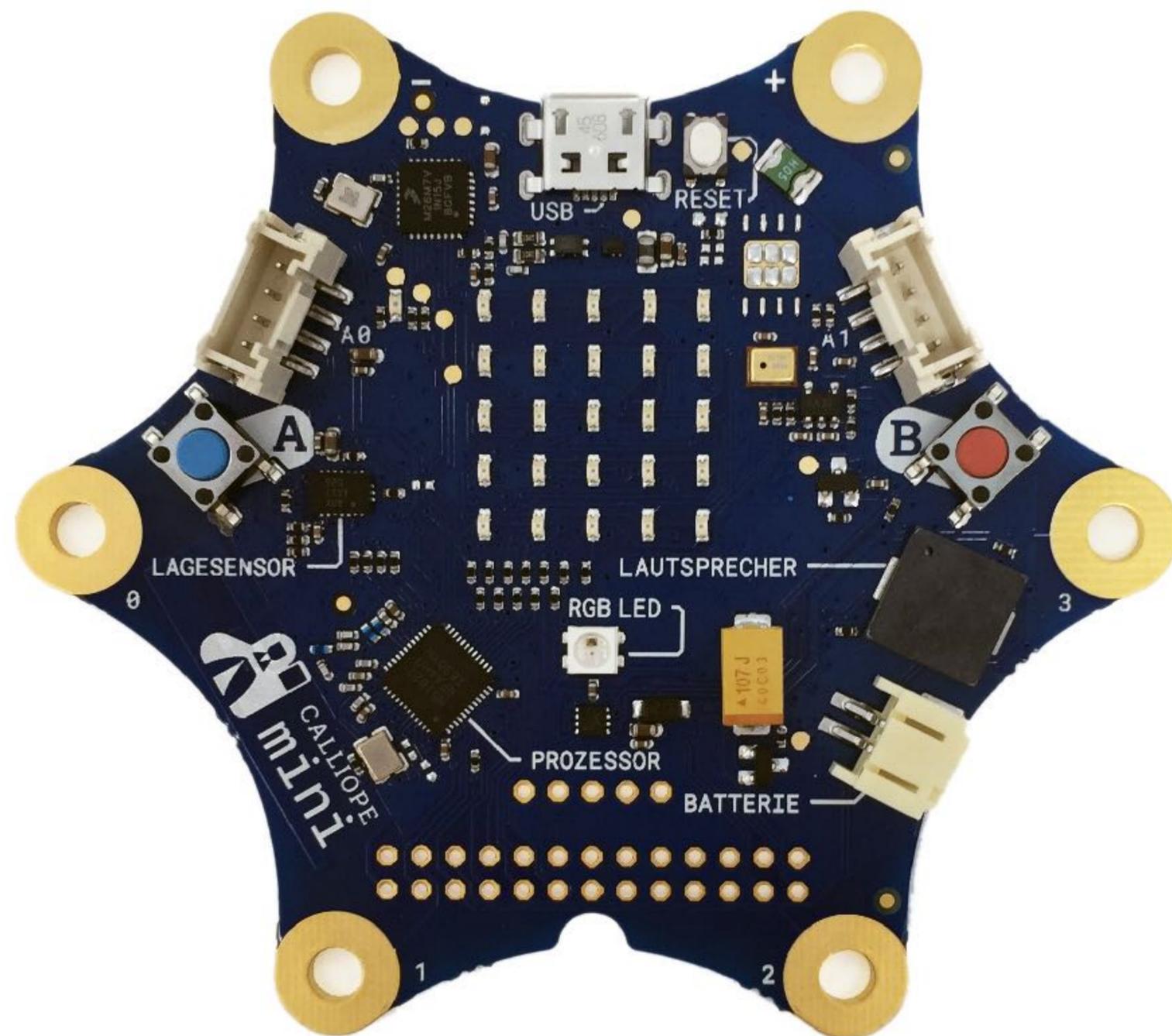
bucket

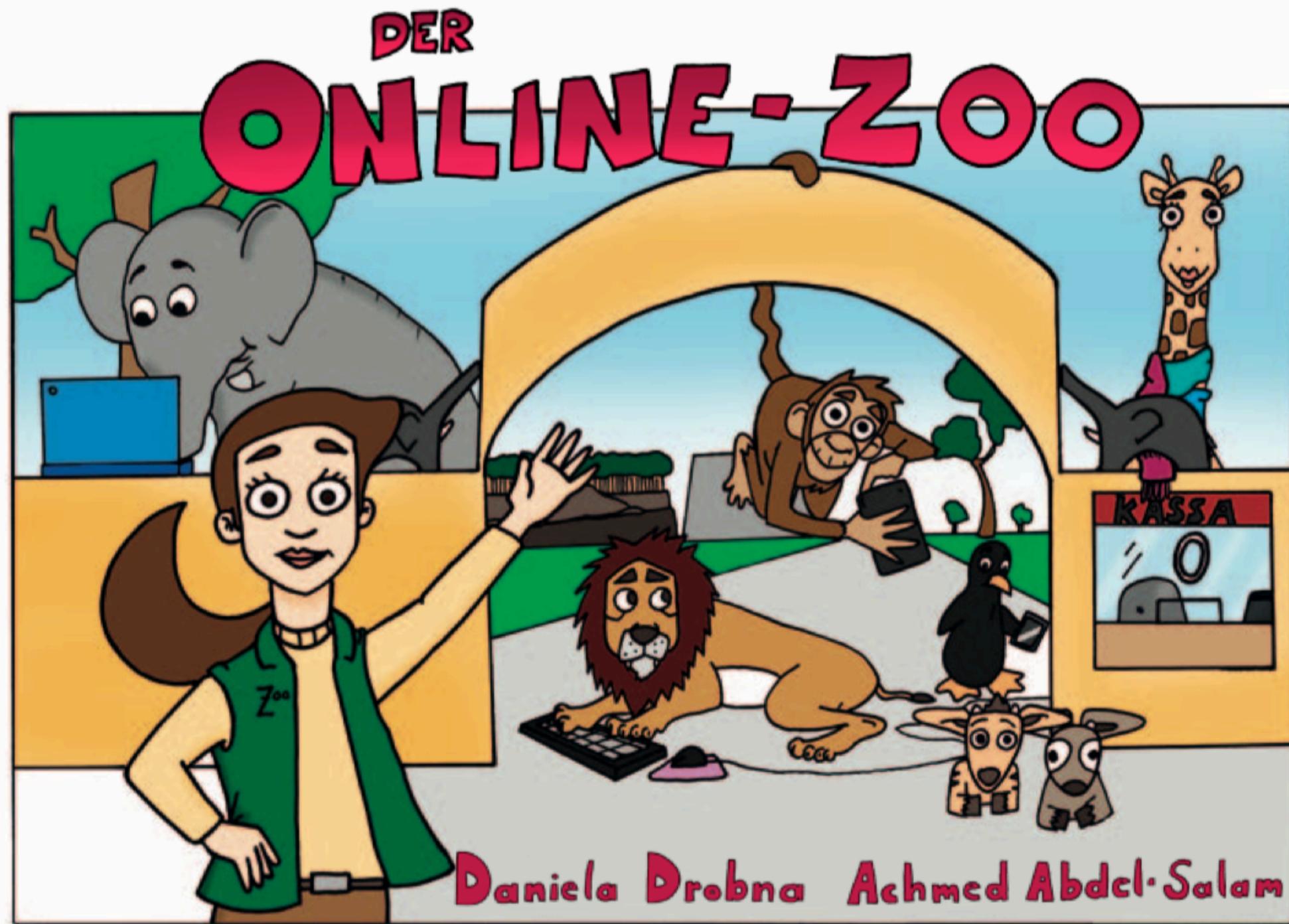
Eimer



rake

Rechen





Saferinternet.at
Das Internet sicher nutzen!



ispa
Internet Service Providers Austria



DIE APP „WO IST GOLDI?“ MEDIENKOMPETENZ SPIELERISCH LERNEN

Die Digitalkompetenz von Jung und Alt ist ein zentrales Anliegen des Bayerischen Staatsministeriums für Digitales. Neben weiteren Vorhaben für verschiedene Altersgruppen stehen für das Digitalministerium auch Grundschulkinder im Fokus, die zunehmend schon selbständig Tablet und Smartphone mit all deren Chancen und Risiken benutzen.

Mit „Wo ist Goldi? – Sicher Surfen im Netz“ präsentiert das Bayerische Staatsministerium für Digitales eine App, die Kindern im Alter ab acht Jahren spielerisch den sicheren Umgang mit digitalen Medien im Internet aufzeigt.



Die Lerninhalte sind in eine spannende Spielhandlung integriert. Kinder können somit auf spielerische Weise bei verschiedenen Abenteuern mögliche Gefahren im Umgang mit digitalen Medien, wie zum Beispiel Cybermobbing oder Fake News kennenlernen und verstehen.

Die Spielhandlung ist in fünf Episoden gegliedert. In den

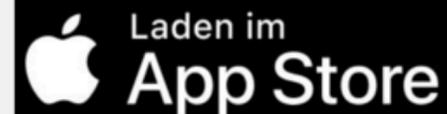
KONTAKT



PRESSEMITTEILUNG

Digitalisierungs-Push für die nächste Generation: Gerlach startet neue Phase der Digitalinitiative zur Unternehmensnachfolge

„WO IST GOLDI?“ HERUNTERLADEN



PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

Mit diesen Projektideen gelingt Ihnen ein schülerzentrierter und handlungsorientierter Unterricht

Literarische Arbeit im Deutschunterricht kann für die Lernenden manchmal langweilig und unbedeutend sein – oder aber spannend und nachhaltig. Mit meinen Schülern habe ich deshalb „Belsazar“ von Heinrich Heine als Hörspiel vertont – und das war auch der Grund, warum ich bei Twitter auf die Projektideen der Kollegin Anna Donadell aufmerksam wurde. Sie hat sich dem Werk „Der Knabe im Moor“ von Annette von Droste-Hülshoff noch weit umfangreicher gewidmet und die Medienwelten ihrer Lernenden zielgerichtet mit einbezogen. Holen Sie sich in diesem Beitrag Anregungen, die Sie auch fächerübergreifend umsetzen können.

Alltagsgeräte der Lernenden einbinden

Literarische Textarbeit motiviert die Lernenden dann besonders, wenn sie ihre Alltagsgeräte wie **Smartphone** oder **Tablet** einsetzen und Inhalte mit **Apps**, die für sie einen hohen Stellenwert haben, erstellen können. Dem gegenüber stehen Arbeitsblätter mit Fragen zur Ballade, die verständlicherweise keinen hohen Aufforderungscharakter haben. Aus diesem Grund entschied sich Frau Donadell für **verschiedene Wahlaufgaben** und stellte ihren Schülerinnen und Schülern (SuS) somit frei, wie sie die Ballade aufbereiten.

Die Lernenden wählen ihre Aufgaben

Ein Anliegen von Anna Donadell war es, dass sich ihre Lernenden multimedial der Ballade nähern. Aus diesem Grund konnten die SuS aus folgenden Aufgaben wählen:

- Die Geschehnisse im Moor als Hörspiel vertonen oder dazu einen kurzen Film erstellen.
- Ein **YouTube-Video** zur Ballade finden und dessen Umsetzung **kommentieren**.
- Die Gefühle und Eindrücke des Knaben auf **Instagram/TikTok/Snapchat** kreativ schildern.
- **Interview** mit dem Knaben führen und als **Text** oder **Audio** dokumentieren.
- **Tagebucheintrag** des Knaben mit dem **Smartphone/Tablet** verfassen.

ist das nicht notwendig. Den Kommentar auf ein YouTube-Video können sie genauso gut offline erstellen. Und wer beispielsweise einen Instagram-Post erstellen möchte, ist mit dem Tool Canva gut beraten. Nachlesen können Sie das in diesem Beitrag: www.wweiser.de/storytelling.

Unterschiedliche Bewertungskriterien für die Wahlaufgaben

Frau Donadell hat sich zudem Gedanken gemacht, wie sie die verschiedenen Medienprodukte bewerten kann. Zum einen erleichtert dies ihr **Feedback**, zum anderen haben die Lernenden damit die bestmögliche **Transparenz** – und das bereits vorab.

Im Portal habe ich Ihnen die **Bewertungskriterien und die Wahlaufgaben** hinterlegt. Sie finden diese unter:

www.wweiser.de/bewertungskriterien

Fazit: Etwas andere Unterrichtsplanung mit viel Potenzial

Die Beispiele der Kollegin Anna Donadell zeigen, wie man mit einer etwas anderen Heran-

gehensweise Lernen spannend und alltagsnah gestalten kann. Das exemplarische Beispiel aus dem Deutschunterricht verdeutlicht, dass Ihnen dies fächerübergreifend gelingt. Dabei müssen Sie die Lieblings-Apps Ihrer Schüler nicht in ihrer Gänze kennen und bereits ausprobiert haben. Seien Sie ruhig etwas mutig und stellen Sie Ihren Lernenden frei, womit sie ihre Inhalte erstellen. Planen Sie dazu etwas Zeit innerhalb Ihrer Unterrichtssequenz ein und lassen Sie sich die gewünschten Apps zeigen. Im Idealfall können Sie dann gemeinsam mit Ihren Lernenden die Bewertungskriterien erarbeiten. Ich verspreche Ihnen: Den zeitlichen Mehraufwand, den Sie dadurch haben, bekommen Sie und insbesondere Ihre Lernenden dadurch zurück, dass deutlich motivierter und nachhaltiger gelernt wird. ☑

Podcast
Hören Sie sich auch die Podcast-Folge Nr. 24 an, in der ich mich mit **Anna Donadell** über ihr Projekt unterhalte.

Spotify: www.wweiser.de/spotify
Apple Podcasts: www.wweiser.de/itunes

2 Beispiele für die Bewertung der Wahlaufgaben

Hörspiel

- angemessene Hörspiellänge
- Qualität der Tonaufnahme (keine Störgeräusche, klarer und deutlicher Ton, verschiedene Sprecher)
- Umsetzung von Hörspielmerkmalen (Erzähler, Storyline,

YouTube-Rezension

- Angabe der Filmquelle auf YouTube
- sachliche und konstruktive Ausdruckweise
- Bezug zum Inhalt der Ballade in Bezug auf die filmische Umsetzung



Quelle: Wegweiser Digitale Schule





Freemium Games



Video



Clash of Clans & Co. - Wie Free-to-Play-Games auch das Geld aus der Tasche ziehen | STRG_F
<https://www.youtube.com/watch?v=MX4I490MVe...>



Video



That Page Does Not Exist! Error 404 | South Park Studios Global
<https://www.southpark.de/folgen/jy5lbg/south-par...>



Freemium Games



freemium games.pptx
606 KB



Gewalt in Spielen



Video



Verursachen Videospiele Amokläufe?
<https://www.youtube.com/watch?v=m7txM8wnt0>



Gewalt in Spielen



- Weit verbreitet
- In vielen Spielen
- Oftmals übertriebene Brutalität
- Freiwilliger Kauf und Spielen des Spiels
- USK Vorgaben

Warum immer realistischere Gewalt in Spielen ein Problem ist | SambZockt Show
https://youtu.be/JrDB_dxN-BU



Auswirkungen auf Menschen



Metastudien fassen andere Studien zusammen und werten deren Ergebnisse aus. Eine neue solche Metaanalyse aus dem Jahr 2020 kommt zu dem Schluss, dass es keinen Zusammenhang zwischen Games und

E-Sport



Video



E-Sport: Big Business oder gemeinnütziger Sport? | STRG_F
<https://www.youtube.com/watch?v=pBITga6Nkxw...>



Podcast Niki, Julian und Tobi



0:00 | 2:04 >>
Podcast e-sport.m4a

Podcast Marlon Oliver Amel



0:00 | 1:41 >>
Neue Aufnahme 20.m4a



Sucht



Video



- YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=a-sz6axlYw0>

Computerspiel Sucht PowerPoint



Präsentation Medienkompetenz Sucht.pptx
305 KB

Computerspielsucht



Symptome:

- Verlangen/ Zwang zu spielen
- Verlängerung der Spielzeiten
- Vernachlässigen von Ernährung, Hygiene und Kontakten.

Ursachen:

- Gefühl von "Erfolge" im Spiel
- Entspannung und entfliehen aus der Realität
- Spielen wegen sozialer Ausgrenzung

Folgen:

- Man kommt nicht mehr los
- geringe Motivation
- Verlust von Kontakten

Wann spricht man von Computerspielsucht?

Man gilt als süchtig wenn...

- das Computerspielen den Alltag stark beeinflusst
- man den ständigen Drang hat, im Internet sein zu wollen.
- man sich besser am Computer fühlt
- man keine Kontrolle über sein Spielverhalten hat

Welche Maßnahmen gibt es?

Spiele entwickeln



Video



Spielentwickler*in werden: So geht's!
<https://www.youtube.com/watch?v=jykyEZbX4o>



Spielentwickler*in



Voraussetzungen:

- Kreativität
- Spaß und Freude an Spielen haben
- gute Auge für Details
- Kenntnisse über Programmierung
- Gut als Team arbeiten können
- Kommunikationsfähig sein
- Organisationsfähigkeit

Aufgaben:

- Game Design
- Programmierung auf Sound und Grafik
- Testen der Spiele
- 3d Animation
- Gestaltung der dreidimensionalen Welten

Gehalt:

Der Einstiegsgehalt liegt zwischen 35. 300 und 43.800 Euro



Fortnite

Was ist Fortnite

- Fortnite ist der...
- Hat 350 Millionen...
- Wurde von Epic...
- Hat einen Umsat...

Kritik über Fortn...

Fortnite ist vom Sp... Shooter. Die grafisc... Spiel jedoch auch k... wirken. Waffen wer... dargestellt, sind je... Modelle angelehnt... weder Blut noch Le... kindische art kom... das Fortnite nicht f...

Wie geht Fortni...

- Fortnite ist ein... letzte überlebt...
- Man muss zude... sie einen schac...
- Man kann Waff... finden

1 Ewro Podcast

0:00 |
Neue Aufnahme 17.m...



Google

Bilder



Neu! Spritsparend und klimafreundlicher unterwegs – mit G

Suche anhand von Bildern

Noch ein Klick auf das Kamera-Symbol und das Bild kann hochgeladen werden.

Ähnliche Bilder



FDP - Die Menschenrechtsla...
m.facebook.com



Christian Lindner on Twitte...
twitter.com



Christian Lindner on Twitter: "#Sicherheitsge...
twitter.com



FDP - "Wenn völkerrechtliche ...
m.facebook.com



Deutschland und China: "Sorgen bereite...
t-online.de



FDP-Chef Lindner: "Dürfen uns nicht lä...
t-online.de



Politik: Wann lernen Menschen in der Politik, da...
zeit.de



Lindner: merkur.d



Das Dagstuhl-Dreieck



Technologische Perspektive

Wie funktioniert das?



TO Schreibe mir ein Referat zum Thema "Der Igel" für die 2. Klasse. Ich brauche auch ein Handout dazu.

 Liebe Schülerinnen und Schüler der 2. Klasse,  

heute möchte ich euch etwas über den Igel erzählen. Der Igel ist ein kleines Tier, das in Europa, Asien und Afrika vorkommt. Er lebt vor allem in Wäldern, Gärten und Parks.

Ein Igel hat einen stacheligen Rücken, der ihn vor Feinden schützt. Wenn er sich bedroht fühlt, rollt er sich zu einer Kugel zusammen und seine Stacheln stehen dann in alle Richtungen ab. So kann ihn kein Fressfeind angreifen.

Igel sind nachtaktiv, das bedeutet, dass sie in der Nacht auf Nahrungssuche gehen. Sie fressen am liebsten Insekten, aber auch Schnecken und Würmer stehen auf ihrem Speiseplan.

Im Herbst bauen Igel sich ein Nest aus Blättern und Gras, in dem sie den Winter über schlafen. Diesen Winterschlaf halten sie von November bis März. In dieser Zeit reduzieren sie ihre Körpertemperatur und ihren Herzschlag, um Energie zu sparen.

Wenn ihr einem Igel begegnet, solltet ihr ihn auf keinen Fall stören. Sie sind sehr scheu und haben Angst vor Menschen. Wenn ihr ihn aber füttern wollt, könnt ihr ihm ein paar Katzenfutterbrocken oder Haferflocken hinlegen.

Ich hoffe, ihr habt etwas über den Igel gelernt und ihn nun ein bisschen besser kennengelernt.

Hier ist ein Handout zum Thema "Der Igel":

Der Igel

- Der Igel ist ein kleines Tier mit stacheligem Rücken.
- Er lebt in Wäldern, Gärten und Parks.
- Igel sind nachtaktiv und fressen Insekten, Schnecken und Würmer.
- Im Herbst bauen sie sich ein Nest aus Blättern und Gras, um den Winter zu überstehen.
- Igel halten von November bis M

 Regenerate response

„Nehme ich das als Anregung oder
schmücke ich mich mit fremden Federn?“

„Hat mein Freund das Gedicht für mich
wirklich selbst verfasst?“

„Welche Daten sammelt der Dienst über
mich und was macht er damit?“

„Was ist wirklich *echt* und was bedeutet
das für mich?“



Gesellschaftlich-kulturelle
Perspektive

Wie wirkt das?

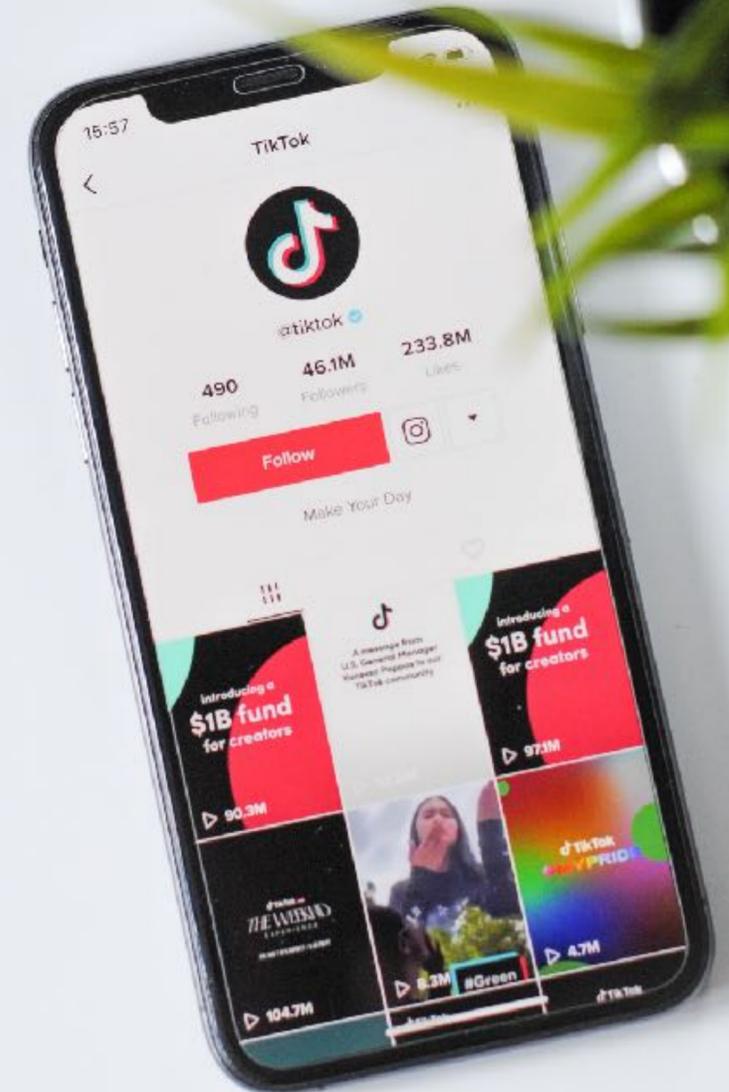


Unbekannte verbreiten im Netz ein Deepfake-Video, in dem der ukrainische Präsident Selenskyj vermeintlich zur Kapitulation aufruft.

1 min | 18.03.2022

Technologische Perspektive

Wie funktioniert das?



„Welche Challenge auf TikTok ist empfehlenswert und welche schadet mir und anderen?“

„Wie gehe ich mit Inhalten um, die mir und anderen nicht gut tun?“

„Möchte ich viel oder wenig von mir zeigen?“

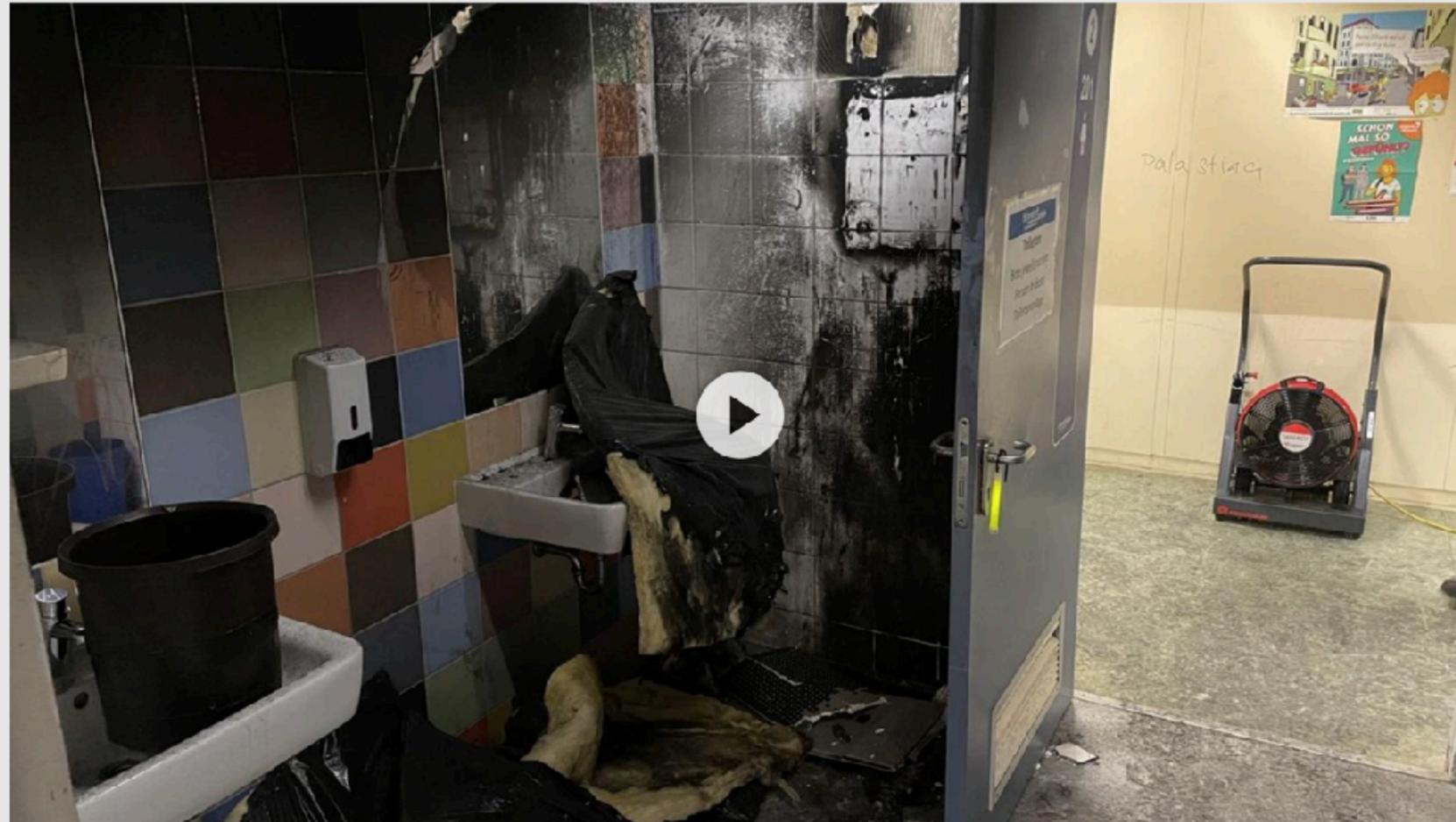
„Kann ich das, was ich hier sehe, alles glauben?“



**Gesellschaftlich-kulturelle
Perspektive**

Wie wirkt das?

Eine gefährliche TikTok-Challenge



Seit mehreren Wochen gibt es immer wieder Meldungen über brennende Schulklos, teilweise sogar mit Verletzten. Das hat mit einer TikTok-Challenge zu tun.

2 min | 22.02.2022



Hier geht's zur Startseite!

Noch mehr Nachrichten für euch.

Technologische Perspektive

Wie funktioniert das?



„Was macht die ständige Erreichbarkeit mit uns?“

„Warum schicken mir Fremde ungefragt Nachrichten?“

„Wieso wird meine Freundin im Gruppenchat gemobbt?“

„Bin ich nur dann cool, wenn ich das auch habe?“



Gesellschaftlich-kulturelle
Perspektive

Wie wirkt das?

Bildung im 21. Jahrhundert

*Anforderungen
im Alltag und Beruf*

- Technologische Entwicklungen
- Erhöhte Komplexität
- Erhöhte Mobilität
- Soft Skills
- Interkulturalität/Diversity
- Mitarbeiterbeteiligung
- Veränderung der Berufsbilder
- Veränderte Arbeitsprozesse
- Verschmelzung von Beruf und Freizeit
- Weiterbildung im Betrieb
- Lebenslanges Lernen – Patchworkkarrieren?

Vermittlung von...

- 4Ks
- Präsentationsfertigkeiten
- Kompetenzen bei Projektarbeit
- Programmierkenntnissen
- Fehlerkultur
- Flexibilität
- Selbstständigkeit
- Problemlösendem Denken
- Medienrechtlicher Sensibilität
- Medienethik/Medienkritik
- Medienkunde
- Gestaltungs- und Kultivierungsfähigkeit der digitalen Welt

Wie?

- Aktive Medienarbeit – Vom User zum Maker!
- Geräte und Tools der Schülerwelt
- Projektlernen
- Ständiges Unterrichtsprinzip statt "Medienwoche"
- Lernplattformen, Mediatheken, OER
- Flipped Classroom?
- Kooperation statt vereinzelt Lernen
- Programmieren – Technik von heute und morgen soll keine "Black Box" sein



Kinder stark machen!

