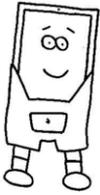


Digitale Medien als Unterrichtsgegenstand



Wenn Sie wissen möchten, wie Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern über deren Mediennutzung sprechen können, was Sie im krankpädagogischen Setting beachten sollten und wenn Sie Anregungen für Unterrichtsinhalte brauchen, lesen Sie hier weiter!

1. Medienbildung als schulartübergreifendes Bildungs- und Erziehungsziel
2. Medienpädagogik an Schulen für Kranke
3. Aktive Auseinandersetzung mit Medien im Unterricht
4. Unterrichtsmaterialien
 - 4.1. Auswahl empfohlener Videoclips
 - 4.2. Auswahl empfohlener Internetseiten

Literatur und Abbildungsverzeichnis

1. Medienbildung als schulartübergreifendes Bildungs- und Erziehungsziel

Die Schule für Kranke hat, wie alle anderen Schulen auch, den schulartübergreifenden Auftrag der Medienbildung. Der LehrplanPLUS ([LINK](#)) nennt als schulart- und fächerübergreifendes Bildungs- und Erziehungsziel: „Schülerinnen und Schüler erwerben im Rahmen der schulischen Medienbildung Kenntnisse und Fertigkeiten, um sachgerecht, selbstbestimmt und verantwortungsvoll in einer multimedial geprägten Gesellschaft zu handeln.“ „Sie analysieren und bewerten Vorzüge und Gefahren von Medien und nutzen diese bewusst und reflektiert für private und schulische Zwecke. Insbesondere wägen sie kriteriengeleitet ihren Umgang mit sozialen Netzwerken ab.“

Seit dem Schuljahr 2019/2020 ist das Fach Informatik auch an Schulen für Kranke verpflichtend. Dieses Fach leistet einen Beitrag zu dem übergreifenden Bildungs- und Erziehungsziel Medienbildung/Digitale Bildung. Im Folgenden wird beispielhaft der LehrplanPLUS der Mittelschule ([LINK](#)) zitiert: „Fokussiert auf die digital vernetzte Welt spielt die Medienbildung im Informatikunterricht eine bedeutende Rolle. Die Schülerinnen und Schüler erwerben Kenntnisse und Fertigkeiten, um sachgerecht, selbstbestimmt und verantwortungsvoll in einer multimedial geprägten Gesellschaft zu handeln und insbesondere Medien reflektiert zu nutzen. Dies zeigt sich u. a. beim verantwortungsbewussten Umgang mit Information, der Berücksichtigung der zentralen rechtlichen Bestimmungen für die Mediennutzung und -gestaltung (z. B. Datenschutz, Urheberrecht) und der Abschätzung von Chancen und Risiken digital verfügbarer Information. Insbesondere wägen die Schülerinnen und Schüler kriteriengeleitet ihren Umgang mit persönlichen Daten ab.“

Medienpädagogik verfolgt die Vermittlung von Medienkompetenz. Medienkompetenz, im Sinne einer subjekt- und handlungsorientierten Medienpädagogik, ist Bestandteil kommunikativer Kompetenz, deren Ziel Mündigkeit und gesellschaftliche Handlungsfähigkeit ist (vgl. Schell F., 2018). Subjekt- und handlungsorientierte Medienpädagogik reflektiert gesellschaftliche Entwicklungen und Veränderungen und macht diese Veränderungen zum Inhalt der eigenen Pädagogik.

2. Medienpädagogik an Schulen für Kranke

Eine wesentliche Besonderheit krankpädagogisch ausgerichteter Medienpädagogik besteht darin, dass sich Kompetenzerwartungen und Inhalte auch an Schülerinnen und Schülern richten, die an psychischen Erkrankungen wie z. B. Angststörungen, Depression oder Suchterkrankungen leiden, die durch unangepassten Umgang mit Medien und deren Erzeugnissen verursacht wurden.

Cybermobbing, Cybergrooming, Hate Speech, Sexting und andere bedrohliche Erfahrungen im Internet können im Zusammenhang mit psychischen Erkrankungen stehen. Immer häufiger werden Themen, die sich rund um Medienerfahrungen, Medienverhalten und Medienkonsum bei Kindern und Jugendlichen drehen, als klinische Aufnahmegründe genannt.

Im wissenschaftlichen Diskurs wird jedoch noch kontrovers diskutiert, welches (exzessive) Medienverhalten als pathologisch interpretiert und operationalisiert werden kann und welche Konsequenzen im Sinne einer Therapie im klinischen Setting in Bezug auf das Medienverhalten folgen (vgl. V. d. Brink W., 2017).

Wenn davon auszugehen ist, „dass persönliche Schutzfaktoren wie ein stabiles Selbstkonzept, hohe Selbstwirksamkeitserfahrungen, emotionale Stabilität und gesellschaftliche Teilhabe präventiv beim sicheren Umgang mit Medien wirken“ (Eiglstorfer T., 2018), dann sind Kinder und Jugendliche mit einer psychischen Erkrankung besonders von den Risiken und Gefahren der Digitalisierung betroffen. Denn psychische Erkrankungen stehen im engen Zusammenhang mit einem geringen Selbstkonzept und emotionaler Instabilität.

„Da die Krankheitsbewältigung deutlich mit dem Wissen über die Erkrankung und ihrer Behandlung zusammenhängt, ist altersgerechte Aufklärung bzw. Vertiefung wichtig“ (ISB, 2020²). Dieser Ansatz wird bisher vor allem bei somatischen Erkrankungen im Unterricht verfolgt.

Das Aufklären über Risiken und Gefahren im Netz im psychiatrischen, psychosomatischen bzw. sozialpädiatrischen Setting kann jedoch bei traumatischen Vorerfahrungen zu ungewollten Belastungen der betroffenen Schülerinnen und Schüler im Unterricht führen. Daher kommt es auf einen guten Informationsaustausch und genaue Absprachen in der interdisziplinären Zusammenarbeit an, damit Medienkompetenz im Unterricht der Schule für Kranke sinnvoll gefördert werden kann. Werden z. B. Leitfäden für die Wahrung der Privatsphäre in sozialen Netzwerken oder Tipps für die Netiquette behandelt, sollten Lehrkräfte vorher wissen, ob die Schülerinnen und Schüler Erfahrungen mit Gruppendruck in sozialen Netzwerken oder bei der Nutzung von Messengerdiensten gemacht haben. Wenn z. B. das Thema Fake News im Mittelpunkt des Unterrichts steht, wäre es für die Lehrkraft wichtig zu erfahren, ob extremistische Tendenzen bei Schülerinnen oder Schülern bekannt sind. Kommt die Influencer-Szene im Unterricht zur Sprache, ist es hilfreich, wenn sich die Lehrkraft im Vorfeld über diese Szene informiert, um ggf. ruhig und souverän auf Kommentare etwa zur Porno-Influencer-Szene reagieren zu können.

Es ergeben sich folgende Fragestellungen für die Lehrkraft der Schule für Kranke:

- Welche Erfahrungen mit Medien bringen die Schülerinnen und Schüler mit in den Unterricht?
- Welche dieser Erfahrungen stehen im Zusammenhang mit einer Erkrankung, die interdisziplinäres Handeln erfordert?
- Welche Förderziele folgen daraus für den Bereich der Medienpädagogik an der Schule für Kranke?
- Wie kann Medienpädagogik an der Schule für Kranke präventiv wirken?
- Wo kann durch altersgerechte Aufklärung zur Krankheitsbewältigung beigetragen werden?
- Welche Themen gehören nicht in den Unterricht, da sie therapeutisch behandelt werden müssen?

Die Konsequenzen aus diesen Überlegungen für den schulischen Alltag werden exemplarisch an drei herausfordernden Unterrichtssituationen aufgezeigt.

Beispiel 1: „Triff dich nie mit Fremden aus dem Chat - Tipps zum sicheren Chatten“

Eine Lehrerin an einer Schule für Kranke möchte Tipps zum sicheren Chatten im Unterricht behandeln. Auf klicksafe.de findet sie folgende Ratschläge:

- „Suche dir einen Chat, in dem du dich wohlfühlst.“
- „Sei freundlich, aber wachsam.“
- „Verrate nie persönliche Daten.“
- „Triff dich nie mit Fremden aus dem Chat.“

Die Lehrerin erfährt in der Teamsitzung mit dem Klinikpersonal, dass eine depressive Schülerin (14 Jahre) von Cybergrooming betroffen ist. Ihr Vater habe dem behandelnden Arzt berichtet, dass sich seine Tochter mit Fremden aus einem Chat getroffen hätte und mit Verletzungen zurückgekommen sei.

Die Lehrerin fragt sich, ob sie unter diesen Umständen die Unterrichtseinheit zum sicheren Chatten durchführen soll. Kann der Tipp „Triff dich nie mit Fremden aus dem Chat“ zu belastend für die Jugendliche sein und im Zusammenhang mit ihrer Depression stehen?

Handlungsmöglichkeiten - unter Berücksichtigung interdisziplinärer Absprachen

Belastungssituation einbeziehen

- die Unterrichtssituation durch ein persönliches Gespräch mit der Schülerin entlasten (z. B. „Hattest du schon einmal das Thema „sicherer Chat“ an deiner Stammschule? War es ein Thema, das dich interessiert hat?“)
- die Unterrichtseinheit mit dem Unterrichtsmaterial von klicksafe.de abändern und die Vorteile des sicheren Chatten besprechen
- auf die Unterrichtseinheit zum sicheren Chatten bei zu großen Bedenken verzichten oder, wenn organisatorisch möglich und mit der Schülerin abgesprochen, ohne sie durchführen

ressourcenorientiert arbeiten

- Interesse an Datenschutz und Privatsphäre im Netz vermitteln
Unterrichtsmaterial Privatsphäreinstellungen: [LINK](#)
- einen Schülerzeitungsartikel zu Privatsphäreinstellungen in einer ausgewählten App erstellen lassen

sich als Lehrkraft informieren

- Informationen über Cybergrooming: [LINK](#)

Das Beispiel verdeutlicht das Spannungsfeld zwischen dem medienpädagogischen Bildungsauftrag der Schule und dem Selbstverständnis der Krankenpädagogik, das darauf ausgerichtet ist, die Erkrankungen zu berücksichtigen. Die im klinischen Setting erfolgende Aufklärung über Risiken im Netz birgt die genannten Gefahren. Dennoch fühlen sich Kinder und Jugendliche ernst genommen, wenn medienpädagogische Aspekte aus ihrer Lebenswelt im Unterricht thematisiert werden. Sie zeigen meist entsprechendes Interesse und ein Bedürfnis sich mitzuteilen.

Beispiel 2: „Ich brauche die Schule nicht mehr, ich verdiene schon mein eigenes Geld“

Ein Junge (15 Jahre) wird mit der Diagnose „Online-Spielsucht“ in einer Klinik aufgenommen. Im Unterricht der zuständigen Schule für Kranke ist er oft sehr müde. Er kooperiert nur, um, wie er sagt, „in Ruhe gelassen zu werden“. Es zeigt sich, dass er die an ihn gestellten Aufgaben schnell und angemessen löst. In einem Gespräch äußert er: „Ich brauche die Schule nicht mehr. Ich verdiene schon mein eigenes Geld“. Der Junge gibt an, von Sponsoren 400 Euro im Monat für seinen *YouTube*-Kanal zu bekommen.

Handlungsmöglichkeiten - unter Berücksichtigung interdisziplinärer Absprachen

Beziehung aufbauen und Lernatmosphäre schaffen

- Beziehungsaufbau über Gespräche fördern
- Interesse an den Äußerungen des Jungen zeigen
- seinen Wunsch nach Autarkie ernst nehmen
- Widersprüche in seiner Berufsvorstellung aufzeigen (400 Euro reichen später nicht zum Leben, drohender Schulabbruch, ohne Schulabschluss weniger Möglichkeiten in der Berufswahl)
- schulische Leistungen durch Rückmeldungen über Lernfortschritte wertschätzen
- bei drohendem Schulabbruch: Beratung über verschiedene Wege zur Erreichung eines Schulabschlusses anbieten

mit analogen und digitalen Lernmaterialien arbeiten

- den Schüler eng in seinen Lernfortschritten begleiten
- Arbeit mit digitalen Geräten im Unterricht ermöglichen, wenn Lernen zielgerichtet damit erfolgen kann (interdisziplinäre Absprache nötig)
- analoge und digitale Methoden einsetzen
- Schülergeräte mit aktuellem Kinder- und Jugendschutz ausstatten
- eine App- bzw. Internetsperre einrichten, falls notwendig

ressourcenorientiert arbeiten

- aktive Medienarbeit im schulischen Rahmen anbieten
- Medienwechsel: einen Schülerzeitungsartikel über digitale Medien schreiben lassen
- Transfer auf schulische Erklärvideos: „In deinem *YouTube*-Kanal bringst du Anderen etwas bei: Du zeigst, wie du schwierige Aufgaben bewältigst. Meinst du, dass du für die englische Grammatik simple past auch so ein Video erstellen kannst, bei dem Lernen Spaß macht?“

Medienverhalten reflektieren

- Unterrichtsmaterial: Darum sind Influencer so beliebt: [LINK](#)
- auf Altersbeschränkung für das Erstellen eines eigenen *YouTube*-Kanals hinweisen: [LINK](#)

sich als Lehrkraft informieren

- Studie: Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen in problembelasteten Familien: [LINK](#)

Beispiel 3: Beziehungsaufbau: „Welche Youtuber schaust du dir gerne an?“

Eine Lehrerin unterhält sich mit einem Schüler (9 Jahre) über sein Medienverhalten. Indem sie sich seinem Lieblingsspiel gegenüber aufgeschlossen zeigt und interessierte Fragen dazu stellt, gelingt ihr ein erster Schritt zum Beziehungsaufbau mit dem Schüler.

Lehrerin: Welchen Youtuber schaust du dir gerne an?

Junge: Ich mag sehr gerne LeKooopa. Er ist ein Freund von der *Minecraft*, also der Microsoft-Gesellschaft. Er kriegt dort jedes Mal Mods free. In dem Video macht er sehr viele Witze. Er ist sehr humorvoll und es ist witzig ihm zuzugucken und man sieht, was es in *Minecraft* so gibt.

Lehrerin: Was sind denn Mods? Meinst du mit free, dass sie kostenlos sind?

Junge: Mods sind *Minecraft*-Modifications. Ja, er bekommt sie umsonst.

Lehrerin: Sag mir mal ein Beispiel für ein Mod.

Junge: Villager Mods.

Lehrerin: Was kann ich mir darunter vorstellen?

Junge: Damit traden die Villager.

Lehrerin: Damit kannst du also handeln.

Junge: Nein, also die Villagers traden untereinander, ich kann dann aber mit den Villagern traden.

Lehrerin: Mit Mods kannst du also beim Spielen weiterkommen? Wie kommst du sonst an Mods?

Junge: Ich muss sie in der App kaufen.

Lehrerin: Und warum bringt LeKooopa so viele Videos in seinem Kanal?

Junge: Weil er das so gerne macht und weil er die meisten Mods auch free bekommt.

Lehrerin: Und verdient er auch was damit?

Junge: Klar, seine Likes. Vor allem erstmal die Anschauerzahl, je mehr seine Videos angeguckt werden. Also, wenn man jetzt ein berühmter Youtuber ist, zum Beispiel wie LeKooopa, der kriegt dann für ein Like viel Geld. Der hat dann halt schon 21 Kilo, oder sowas, also 21 tausend ...

Lehrerin: Likes?

Junge: Ja, Likes, oder eine Million Angucker und das gibt dir dann auch nochmal Geld, die Angucker, und dadurch verdient der dann sehr viel Geld.

Handlungsmöglichkeiten - unter Berücksichtigung interdisziplinärer Absprachen

Beziehung aufbauen und Lernatmosphäre schaffen

- Beziehungsaufbau über weitere Gespräche fördern
- Interesse zeigen
- empathisch am Erleben des Schülers Anteil nehmen

Medien wechseln zur Stärkung der Ausdrucksfähigkeit

- ein Bild vom Spiel mit Beschriftung malen
- eine Kurzbeschreibung zu *Minecraft* mit selbstgemalten Bildern gestalten
- einen Zeitungsartikel über z. B. ein analoges Strategiespiel wie *Siedler von Catan* oder *Kingdom Builder* verfassen

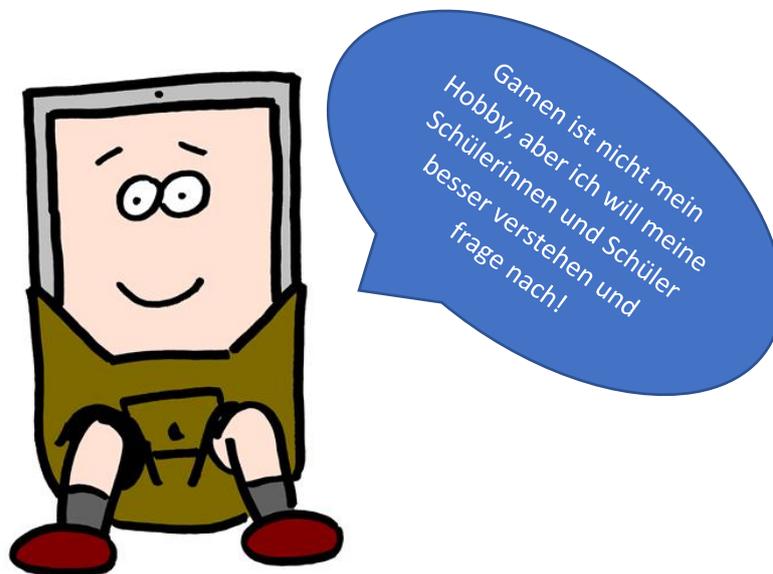
Medienverhalten reflektieren

- Widersprüche über käufliche Likes und die Bezahlung von *YouTube* aufzeigen

- Unterrichtsmaterial „Instaflame: Beliebtheit ist käuflich“ nutzen: [LINK](#)
 - Hinweis auf Nutzungsbedingungen von *YouTube* beachten
- ressourcenorientiertes Arbeiten
- Transfer: eigene Erklärvideos für Unterrichtsthemen erstellen
 - englische Ausdrücke wie „traden“ in den Englischunterricht einbeziehen
 - Gespräch zum Thema „Warum macht Spiele spielen Spaß?“ führen
- sich als Lehrkraft informieren
- Selbstinszenierung der *YouTube*-Stars: Was steckt dahinter? [LINK](#)

3. Aktive Auseinandersetzung mit Medien im Unterricht

Die Studie „MoFam, mobile Medien in der Familie“ des Instituts für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Wagner et al., 2016) zeigt, dass Fachkräfte (teil-) stationärer Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe sich selbst vom Fortschritt überrollt fühlen und besorgt sind, dass sie persönlich nicht mit den Entwicklungen der Digitalisierung Schritt halten können. Besonders für medienpädagogisches Arbeiten in der Krankenpädagogik benötigt die Lehrkraft jedoch die Bereitschaft, ins Gespräch zu kommen mit Schülerinnen und Schülern, die sich sehr medienkompetent zeigen. Kinder und Jugendliche erzählen und reflektieren ihr Medienverhalten in der Regel gerne. Es kann für die Unterrichtsplanung hilfreich sein zu erfahren, welches Spiel, welcher Messenger und welches Video begeisternde, fesselnde Wirkung haben und wie diese Wirkung geschildert wird. Anschließend kann diese Faszination im Unterricht analysiert und hinterfragt werden.



Es ist Aufgabe des Unterrichts der Schule für Kranke, Aspekte der Medienpädagogik zu berücksichtigen und einen verantwortungsbewussten und sicheren Umgang mit digitalen Medien zu fördern, um so das Ziel von Mündigkeit und gesellschaftlicher Teilhabe zu verwirklichen. Aktive, handlungsorientierte Unterrichtsvorhaben stehen dabei im Zentrum. Sie berücksichtigen auch präventive Aspekte. Die Schülerinnen und Schüler sind aktiv in den Unterricht eingebunden und erleben sich als kompetente Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner.

Die folgenden Beispiele zeigen Aktivitäten, die Präsentationscharakter haben, wie das Erstellen von Texten, Büchern, Comics, Audio- und Videobeiträgen sowie Schülerzeitungsbeiträgen.

Hass in Liedern?

Passt immer gut auf, wenn ihr euch Lieder anhört!

Hört genau hin!

Wenn ihr merkt, dass in dem Lied:

- Menschen ungleich behandelt werden
- über andere schlecht gesprochen wird
- die Herkunft anderer lächerlich gemacht wird
- Gewalt verharmlost wird
- zur Gewalt aufgerufen wird
- die eigene Nation über andere Nationen gestellt wird
- rassistische Äußerungen vorkommen

ist das ein Lied, das Hass verbreitet.

Was könnt ihr machen, wenn ein Lied Hass im Netz verbreitet?

- Nicht „liken“ und nicht „sharen“!
- Erzählt eure Beobachtungen anderen und unterhaltet euch darüber!
- Meldet die Äußerungen auf der Plattform, auf der ihr das Lied angehört habt.
- Schreibt den Sänger oder die Sängerin eventuell persönlich an.

*Artikel für die Schülerzeitung: Hass in Liedern erkennen
Demokratieerziehung: Umgang mit alltäglichen Ausgrenzungen (z. B. Rassismus)*



*TikTok - Umsetzung einer Choreographie im Unterricht
fachübergreifend: Musik und Sport*

Lerntagebuch

"Ich will lesen"

Ein Mädchen lernt Lesen, Schreiben und Rechnen

in einem multimedialen Buch

während ihrer Zeit an der

Staatlichen Schule für Kranke München.



Eiskristall
Wasser wird Eis.



mein
ein
eine

Wörter mit 'ei'.

*Ausschnitte aus einem Lerntagebuch, gestaltet mit einer App zum Erstellen von eBooks
Erstlesen in der Grundschule*

4. Unterrichtsmaterialien

4.1 Auswahl empfohlener Videoclips

Folgende Unterrichtsmaterialien stellen Themen, die sich im Zusammenhang mit Medienverhalten und Medienkonsum ergeben können, in den Mittelpunkt. Es wurden Beispiele ausgesucht, die nur selten mit durch Medienkonsum mitverursachten, chronisch psychischen Erkrankungen in Zusammenhang stehen und somit meist gefahrlos im krankpädagogischen Unterricht behandelt werden können. Die Videos des „Medienführerscheins“ und aus der Reihe „So geht Medien“ sind auch in der *mebis* Mediathek verfügbar.

Die Bilder sind mit Links versehen, die direkt zu den auf den Plattformen bereitgestellten Unterrichtsmaterialien führen.

Mein Fernsehheld

Anbieter: Bayerische Staatsregierung:
„Medienführerschein Bayern“

Inhalte:

- Austausch über Fernsehgewohnheiten und Lieblingshelden
- emotionale Bindung an Medienhelden
- Vermarktung von Identifikationsfiguren
- Reflektion über einen bewussten Fernsehkonsum

Zielgruppe: Grundschulstufe

Einsatz: Einstimmung, Diskussion

Videofilmlänge: zwei Minuten



*Greta und Jakob - mein Fernsehheld
(Screenshot)*

Schein oder Wirklichkeit

Anbieter: Bayerische Staatsregierung:
„Medienführerschein Bayern“

Inhalte:

- Ziele von Werbung
- Einblick in Werbestrategien
- Gestaltung eigener Werbespots
- Unterschied von Produkteigenschaften und Werbeversprechen

Zielgruppe: Grundschulstufe

Einsatz: Einstimmung, Diskussion

Videofilmlänge: zwei Minuten



*Greta und Jakob - Schein oder Wirklichkeit?
(Screenshot)*

Datenschutz: Ich kenne dich!

Anbieter: ZDF: Videoplattform „App und On“

Inhalte:

- Einstellungen zur Privatsphäre und Nutzerprofilen in Apps
- Reflektion über private Daten
- Big Data und Data Mining
- Umgang mit Informationen aus sozialen Netzwerken und Messengern

Zielgruppe: Unter- und Mittelstufe

Einsatz: Gruppendiskussion, Einstimmung

Videofilmlänge: zwei Minuten



Datenschutz: Ich kenne dich!
(Screenshot)

Instafame: Beliebtheit ist käuflich

Anbieter: ZDF: Videoplattform „App und On“

Inhalte:

- Wahrheit und Fake News in sozialen Netzwerken und Messengern
- Fake Follower, Ghost Accounts und Chat Bots
- Umgang mit Gruppendruck und Beliebtheit
- Misstrauen gegen unbekannte Likes und Kommentare

Zielgruppe: Unter- und Mittelstufe

Einsatz: Gruppendiskussion, Einstimmung

Videofilmlänge: zwei Minuten



Instafame: Beliebtheit ist käuflich
(Screenshot)

Darum sind Influencer so beliebt

Anbieter: BR: „So geht Medien“

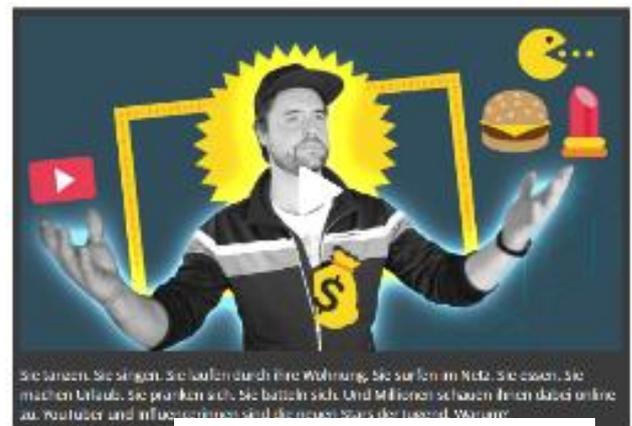
Inhalte:

- Identifikation von Fake News
- Erkennen von Inhalten und dahinterstehender Absicht
- Rekonstruktion eines Fake News Beispiels
- Umgang mit Informationen und Faktencheck

Zielgruppe: Mittel- und Oberstufe

Einsatz: Gruppendiskussion, Einstimmung

Videofilmlänge: neun Minuten



Darum sind Influencer so beliebt
(Screenshot)

Fake News im Netz erkennen

Anbieter: BR: „So geht Medien“

Inhalte:

- Identifikation von Fake News
- Erkennen von Inhalten und dahinterstehender Absicht
- Rekonstruktion eines Fake News Beispiels
- Quellenkritik, Faktencheck und Bildrecherche als Methoden
- App „Fake News Check“

Zielgruppe: Mittel- und Oberstufe

Einsatz: Gruppendiskussion, Einstimmung

Videofilmlänge: sieben Minuten



*Fake News im Netz erkennen
(Screenshot)*

4.2 Auswahl empfohlener Internetseiten

Medienführerschein

Der „Medienführerschein“ der Stiftung Medienpädagogik Bayern e.V. bietet Materialien, die es Lehrkräften ermöglichen sich mit Kindern und Jugendlichen über Themen wie Medienhelden, Werbung, Internetrecherche und Gaming altersadäquat zu unterhalten.

[LINK](#)

App und On

Sicher, kritisch und fair im Netz, so bezeichnet sich die reine Video-Plattform des ZDF, die sich an Kinder und Jugendliche in der Unter- und Mittelstufe richtet. „App und On“ behandelt Themen rund um das Surfen im Internet. In der Regel sind die kurzen Videos unter zwei Minuten lang, so dass sie sehr gut für kurze Unterrichtseinheiten in der Gruppe genutzt werden können.

[LINK](#)

So geht Medien

Die Themensammlung „So geht Medien“ enthält journalistisch aufbereitete Unterrichtseinheiten zum Verstehen von Fake News, Social Media, der Influencer-Szene und zu Themen rund um Medien und Journalismus. Teilweise sind die Stundenabläufe auch in leichter Sprache erhältlich. Die Plattform des bayerischen Rundfunks greift in vielen Beiträgen Alltagsprobleme aus der medialen Erfahrungswelt der



Schülerinnen und Schüler auf und stellt anschaulich aufbereitetes Material wie Sachinformationen, methodische Überlegungen mit Lernzielen und Tipps für die Weiterarbeit zur Verfügung.

[LINK](#)

saferinternet

„saferinternet“ unterstützt Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrende beim sicheren, kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien. Die Plattform ist das österreichische Pendant zum deutschen Angebot „klicksafe“. Beide Organisationen werden von der europäischen Kommission mitfinanziert.

[LINK](#)

internet-abc

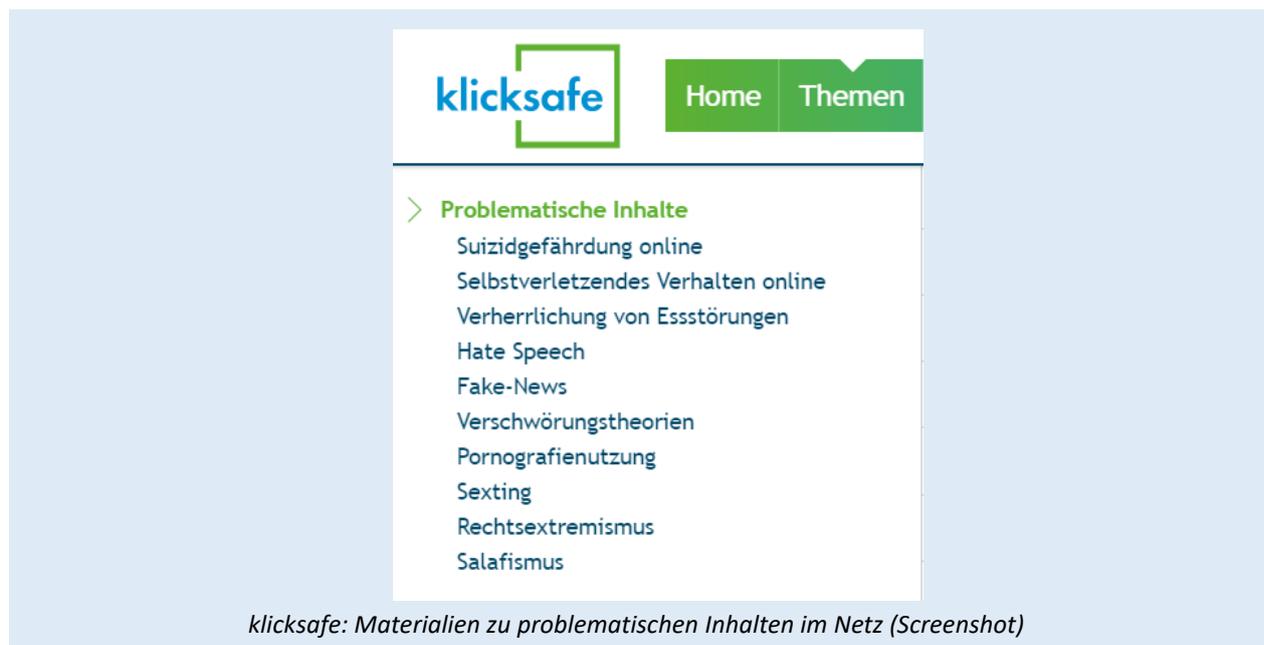
Das „internet-abc“ bietet Lehrkräften Hilfestellungen, um Kinder fit zu machen für einen sinnvollen Umgang mit dem Internet. Es enthält Unterrichtsmaterialien, Tipps für den Einsatz des „internet-abc“ sowie Informationen zum Thema "Schulkinder und Medien".

[LINK](#)

klicksafe

Die Website „klicksafe“ ist das Ergebnis einer Sensibilisierungskampagne die im Auftrag der Europäischen Kommission durchgeführt wird. Ziel ist es, Medienkompetenz sowie den kompetenten und kritischen Umgang mit dem Internet und mit den neuen Medien zu fördern. Die Plattform bietet eine Fülle von kostenlosen Materialien für Lehrkräfte, Eltern, Jugendliche und Kinder. Die Seiten bieten auch pädagogisches Material und übersichtliche Informationen zu dem Themenfeld „Problematische Inhalte“ im Netz an. Hier wird etwa auf Internetinhalte hingewiesen, die Essstörungen verherrlichen oder Suizid befürworten.

[LINK](#)



The screenshot shows the klicksafe website interface. At the top left is the klicksafe logo, and to its right are two green navigation buttons labeled 'Home' and 'Themen'. Below the navigation bar, a white box contains a list of 'Problematische Inhalte' (Problematic Content) with a green arrow icon to the left of the title. The list items are: Suizidgefährdung online, Selbstverletzendes Verhalten online, Verherrlichung von Essstörungen, Hate Speech, Fake-News, Verschwörungstheorien, Pornografienutzung, Sexting, Rechtsextremismus, and Salafismus.

klicksafe: Materialien zu problematischen Inhalten im Netz (Screenshot)

Literatur

- Eigelstorfer T. (2018): Prävention in der Medienarbeit (CC BY-NC-SA 4.0; nicht veröffentlicht).
- Philipp J. (2019): Medienrecht und Schule. Medien verantwortlich nutzen und selbst gestalten. Verfügbar unter: <http://dozenten.alp.dillingen.de/>
- Schell F. (2018): Bildung in der digitalisierten Gesellschaft. Zugriff am 19.03.2021. Verfügbar unter: <https://www.gew-bayern.de/>
- Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (Hrsg.) (2020): Kinder und Jugendliche mit psychischen und chronisch somatischen Erkrankungen in der Schule für Kranke. Zugriff am 13.12.2020. Verfügbar unter: <https://www.isb.bayern.de/>
- Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (Hrsg.) (o.D.): LehrplanPLUS Bayern. Zugriff am 02.05.2021. Verfügbar unter: <https://www.lehrplanplus.bayern.de/>
- Van den Brink W. (2017): ICD-11 Gaming Disorder: Needed and just in time or dangerous and much too early? Journal of Behavioral Addictions, S. 290-292. Zugriff am 21.04.2021. Verfügbar unter: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/>
- Wagner U. et al. (2016): MoFam – Mobile Medien in der Familie. Langfassung der Studie. Zugriff am 05.08.2021. Verfügbar unter: <https://www.pedocs.de/>

Abbildungsverzeichnis

Fotos

Steffan, Samuel (Arbeitskreis)

- *TikTok* - Umsetzung einer Choreographie im Unterricht

Grafiken

Franz, Raphael (Arbeitskreis)

- Sepplet-Karikaturen

Screenshots

- Artikel für die Schülerzeitung: Hass in Liedern erkennen
- Ausschnitte aus einem Lerntagebuch, gestaltet mit einer App zum Erstellen von eBooks
- Darum sind Influencer so beliebt
- Datenschutz: Ich kenn dich!
- Fake News im Netz erkennen
- Greta und Jakob – mein Fernsehheld
- Greta und Jakob – Schein oder Wirklichkeit?
- *Instaflame*: Beliebtheit ist käuflich
- *klicksafe*: Materialien zu problematischen Inhalten im Netz

Hinweise zu den externen Webangeboten

In dieser Publikation wird auf externe Internetangebote und/oder Apps hingewiesen, die aufgrund ihres Inhalts pädagogisch wertvoll erscheinen. Wir bitten jedoch um Verständnis, dass eine umfassende und insbesondere eine laufende Überprüfung der Angebote unsererseits nicht möglich ist. Vor einem etwaigen Unterrichtseinsatz hat die Lehrkraft das Angebot in eigener Verantwortung zu prüfen und ggf. Rücksprache mit der Schulleitung zu halten. Sofern das Angebot Werbung enthält, ist die Schulleitung stets einzubinden zwecks Erteilung einer Ausnahme vom schulischen Werbeverbot nach Art. 84 Abs. 1 Satz 2 BayEUG, § 2 Abs. 2 Satz 1 Nr. 4 BaySchO.

Verarbeitet das Angebot personenbezogene Daten, ist der Datenschutzbeauftragte der Schule einzubinden. Grundsätzlich empfehlen wir, dass Schülerinnen und Schüler Webseiten und/oder Apps aus dem Schulnetz heraus aufrufen, damit diese nicht ihre persönliche IP-Adresse an den externen Anbieter übermitteln. An dieser Stelle wird nochmals auf den Beitrag „Online-Angebote rechtssicher in der Schule nutzen“ im mebis Infoportal verwiesen: [LINK](#). Dort finden sich rechtliche Hinweise zum Einsatz von Webseiten, browserbasierten Web-Angeboten und Apps für mobile Geräte im Unterricht.