

Willkommen zum Eltern-Kind-Abend von Webklicker

ON!
Bildungs-
medien

FÜR ALLE SCHULFORMEN AB KLASSE 5

Medien und Bildung

Webklicker - Wir klicken clever!

WEBKlickER ABLAUF

TAG 1

- ◆ Vorstellung und Begrüßung
- ◆ Knackt das Tablet
.....
- ◆ Unsere Klasse im Netz

TAG 2

- ◆ APP-CHECK
Kreativ mit Tablet: Eure Lieblingsapps kurz erklärt

- ◆ WhatsApp, Snapchat und Co.
.....
- ◆ Cybermobbing

- ◆ INTERNET-CHECK
Online recherchieren: Tipps und Tricks für die Internetnutzung

- ◆ Quiz:
Wichtige Infos zu euren Apps
.....
- ◆ Eure Meinung?

- ◆ Gesetze raten:
Was darf ich und was nicht?
.....
- ◆ Elternabend:
Vorbereitung und Probe



LOS GEHT'S
STUNDE 1+2

KOMMUNIKATION
STUNDE 3+4

UNTERHALTUNG
STUNDE 5+6

AKTIV WERDEN
STUNDE 1-4

RECHTE
STUNDE 5+6

ELTERN-
ABEND

Webklicker - Wir klicken clever!

Medien, die

Singular: Medium, das
Wortursprung: etwas vermitteln

Ihre Funktionen sind:

- Unterhaltung
- Information
- Kommunikation



Smartphone: Nachrichten, Musik und Kamera dominieren

Welche der folgenden Funktionen und Anwendungen nutzt Du mit dem Smartphone zumindest ab und zu?

Kommunikation



90% Textnachrichten

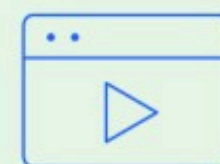
80% Sprachnachrichten

79% Telefonieren ohne Video

76% Telefonieren mit Video

56% E-Mail

Medien & spielen



89% Musik, Hörspiele oder Podcast

82% Foto-/ Videokamera

81% Spiele

71% Soziale Netzwerke

49% Videos, Filme oder Serien

Lernen & informieren



53% Navigation/ Stadtplan

51% Lernprogramme

35% Nachrichtenbeiträge

29% Gesundheitsanwendungen

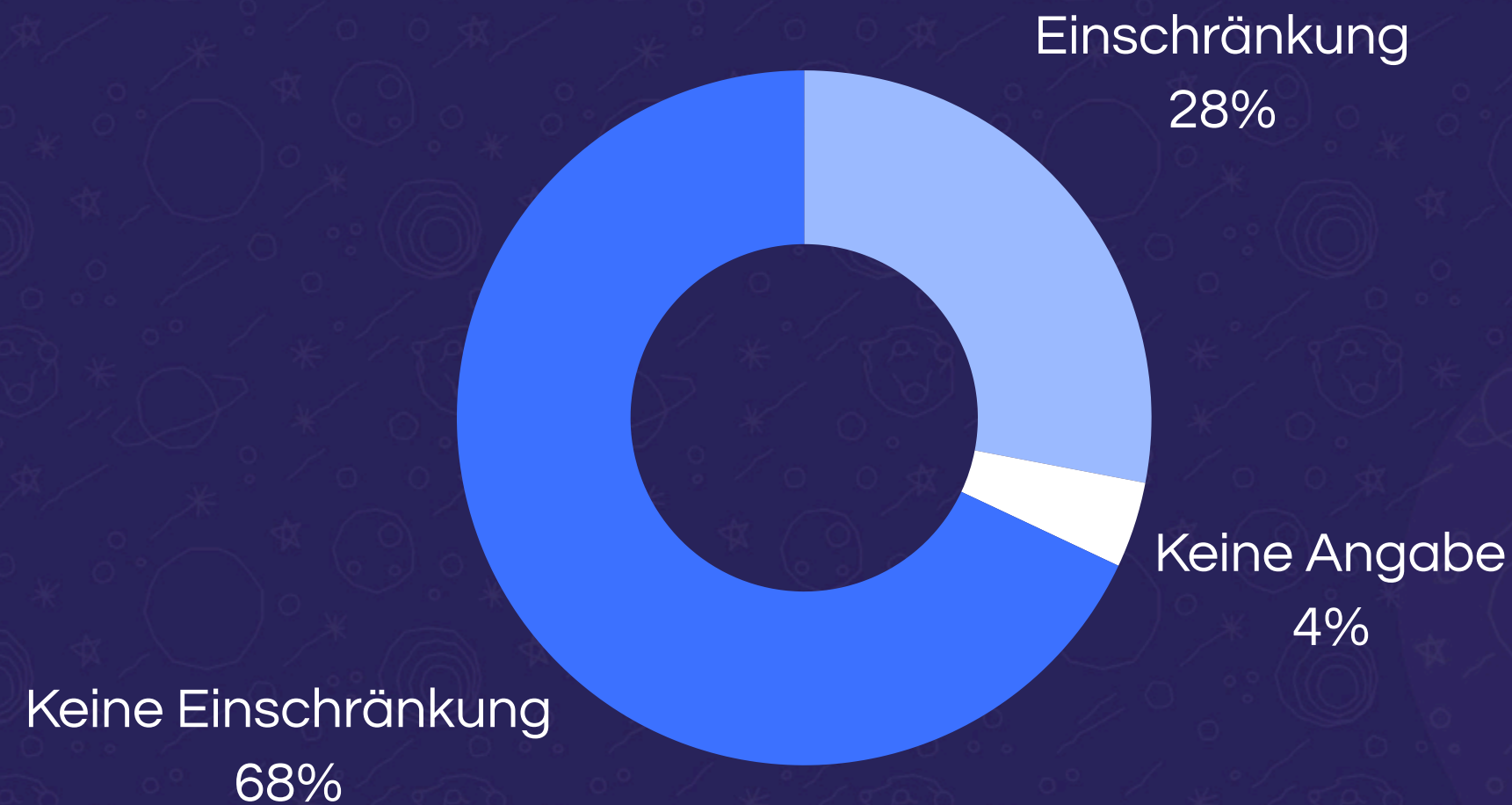
28% Online-Shops

Basis: Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die ein Smartphone nutzen (n= 607) | Mehrfachnennungen möglich | Quelle: Bitkom Research 2024

bitkom

Regeln zur Mediennutzung

Kinder & Jugendliche zw. 10 und 18 Jahren

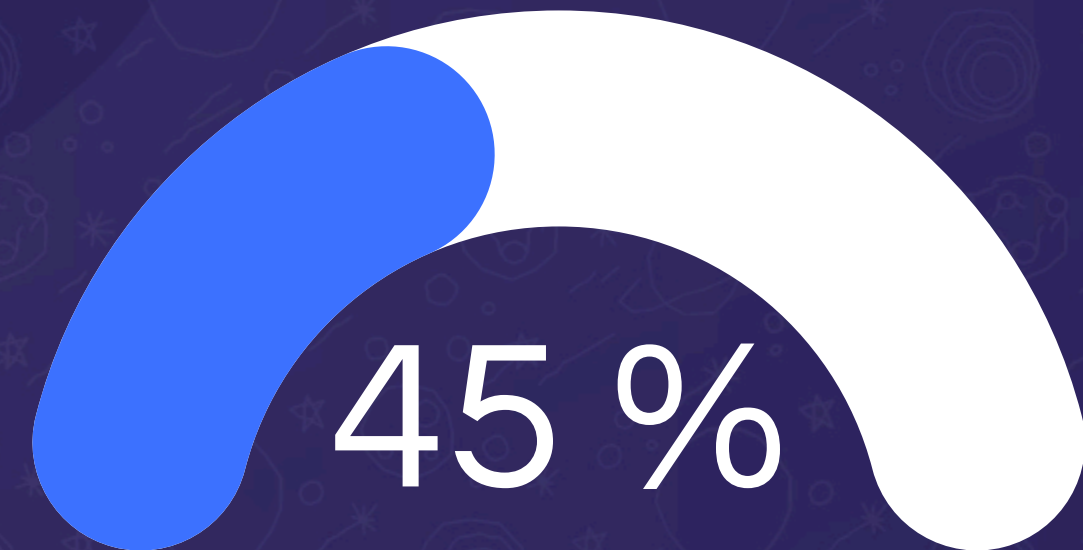


Keine Einschränkung
68%

Einschränkung
28%

Keine Angabe
4%

7 von 10 dürfen digitale Medien ohne Limit nutzen.

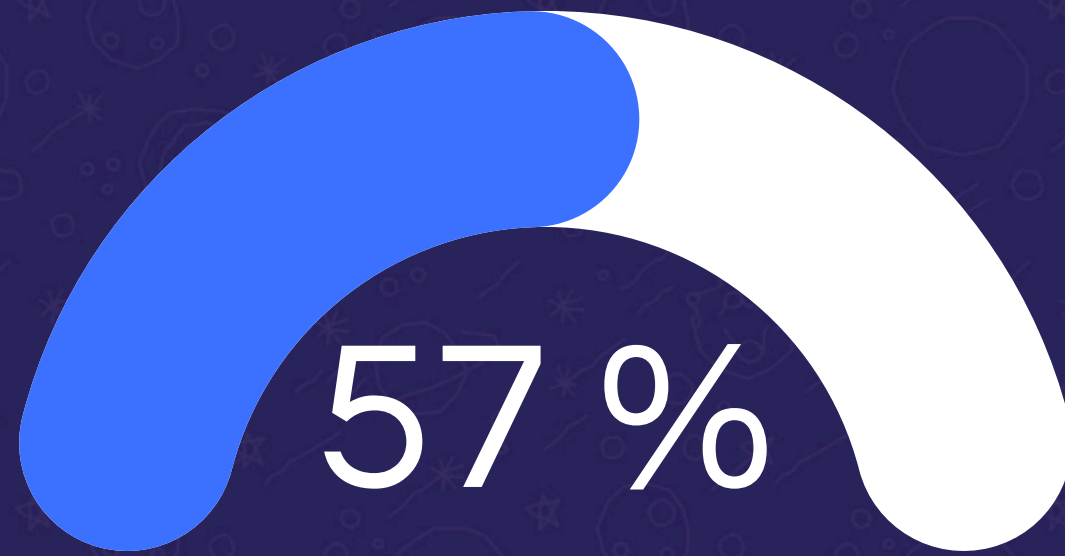


45 %

Fast die Hälfte macht negative Erfahrungen im Netz.

Regeln zur Mediennutzung

Kinder & Jugendliche zw. 10 und 18 Jahren



- Kontakt halten
- neue Freundschaften schließen
- Wissen erweitern
- Schulleistungen verbessern

Fast 6 von 10 können sich nicht vorstellen, nie wieder online zu sein.



- Neuer Vertrag
- Vertrag öffnen
- Speichern
- Drucken/PDF
- Gestaltung
- Vertrag löschen
- Hilfe



Prominente Unterstützung durch

Ralph Caspers



© Johannes Haas

„Mit Verträgen kann man nicht früh genug anfangen. Mit dem Mediennutzungsvertrag regeln Eltern und Kinder einen wichtigen



Mediennutzungsvertrag

zwischen Eltern
und Kind

**Zum
Mediennutzungsvertrag**



Code: ***** (wird beim Speichern generiert)

Datum: _____



Unterschrift Erwachsene(r): _____ Kind: _____

Regeln

- §
- 🕒
- 📱
- 🌐
- 📺
- 🎮
- ✎+

Ausgezeichnet mit dem:



Webklicker - Wir klicken clever!



MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Eltern
und  Kind

§1 Allgemeine Regeln

Informieren und austauschen



Ich informiere mich über neue Entwicklungen und Angebote, die mein Kind nutzt. Wir sprechen regelmäßig über unsere Medienerfahrungen.

Informieren & Austauschen



Der App-Check



ROBLOX

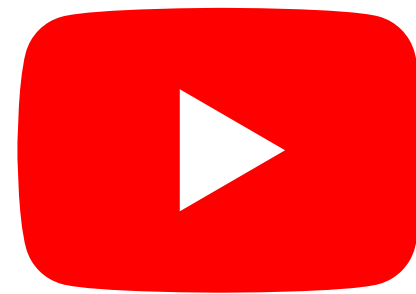
Keine dieser Apps ist für Kinder unter 13 Jahren ohne Einverständnis der Eltern erlaubt:



Instagram



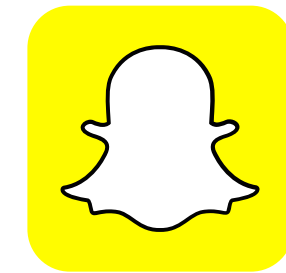
TikTok



YouTube



WhatsApp



Snapchat

ROBLOX

Roblox

Der App-Check



Instagram



13 Jahre

Altersfreigabe



5. Platz

Beliebtheit bei
12-/13-Jährigen

JIM-Studie
2024

App-Download

Achtung

App- & Playstore liefern manchmal unterschiedliche Angaben zur Altersfreigabe.

Nutzen Sie deswegen Hilfeseiten, wie klicksafe oder handysektor.



Hilfe & Infos



Welches Mindestalter gilt für WhatsApp, Instagram, TikTok und Co.?



MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Eltern
und  Kind 

§2 Handy / Smartphone

Apps installieren



Spiele und Apps lade ich nur gemeinsam mit meinen Eltern herunter.

Apps downloaden

Der App-Check



Snapchat



13 Jahre

Altersfreigabe



4. Platz

Beliebtheit bei
12-13-Jährigen

JIM-Studie
2024

App-Einstellungen

Achtung

Apps haben häufig Funktionen, die zu Problemen führen können (z. B. öffentliche Profile, Standortfreigabe).

Überprüfen Sie deswegen die Berechtigungen und die Privatsphäre-Einstellungen.



Hilfe & Infos




handysektor



SCHAU HIN

Beispiel Snapchat: Der Geistmodus

Achtung

 Bedenke: Wenn du einen Geofilter für deine Fotos verwendest, verrätst du anderen, wo du dich gerade befindest!
Standort deaktivieren: Tippe auf den Geist
→ Zahnrad-Symbol rechts oben → Mehr
Möglichkeiten → Verwalten → Filter

Quelle: https://www.klicksafe.de/fileadmin/cms/download/Material/Flyer/klicksafe_InfolyerFlyer_Snapchat_klicksafe.pdf



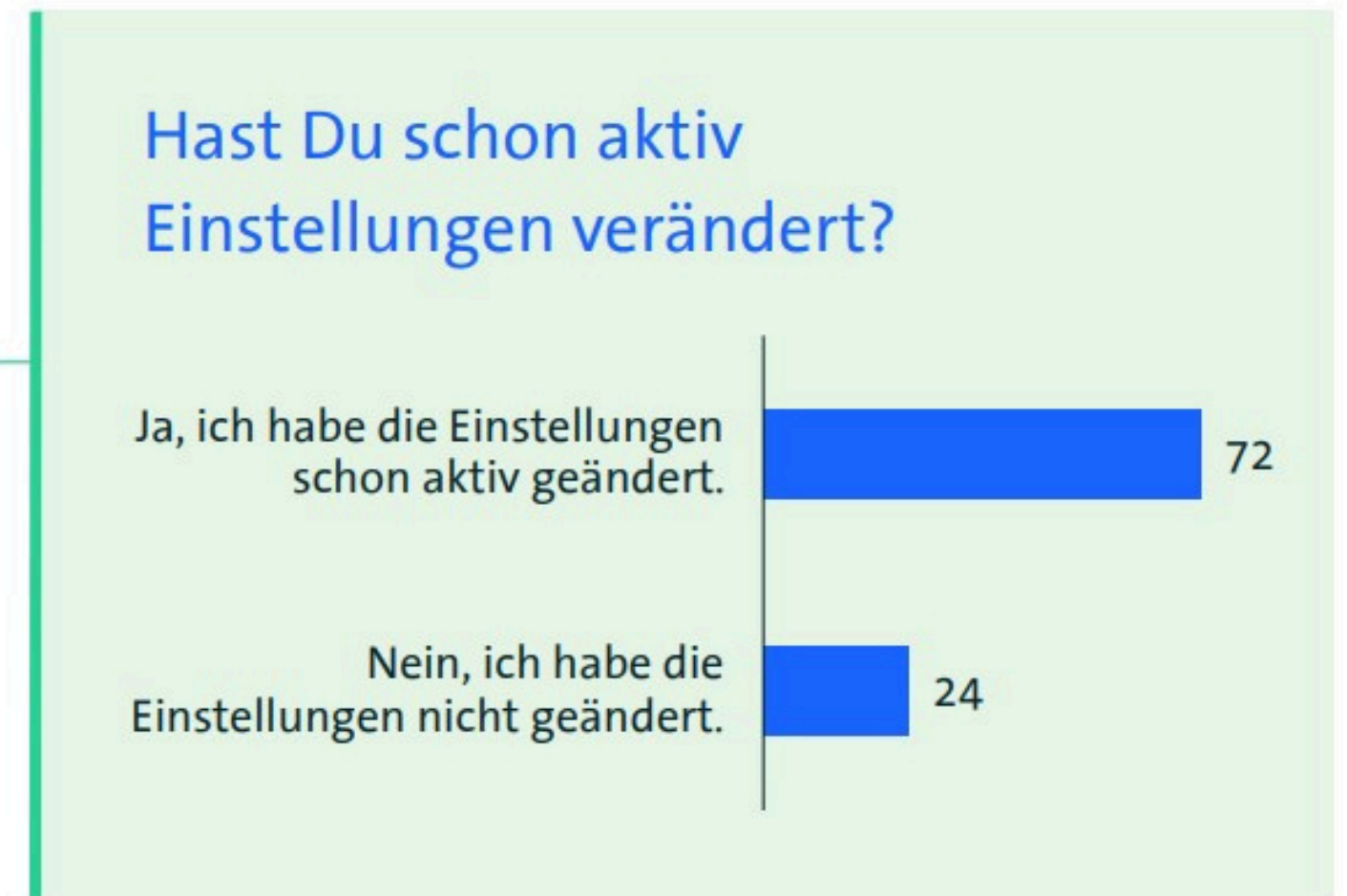
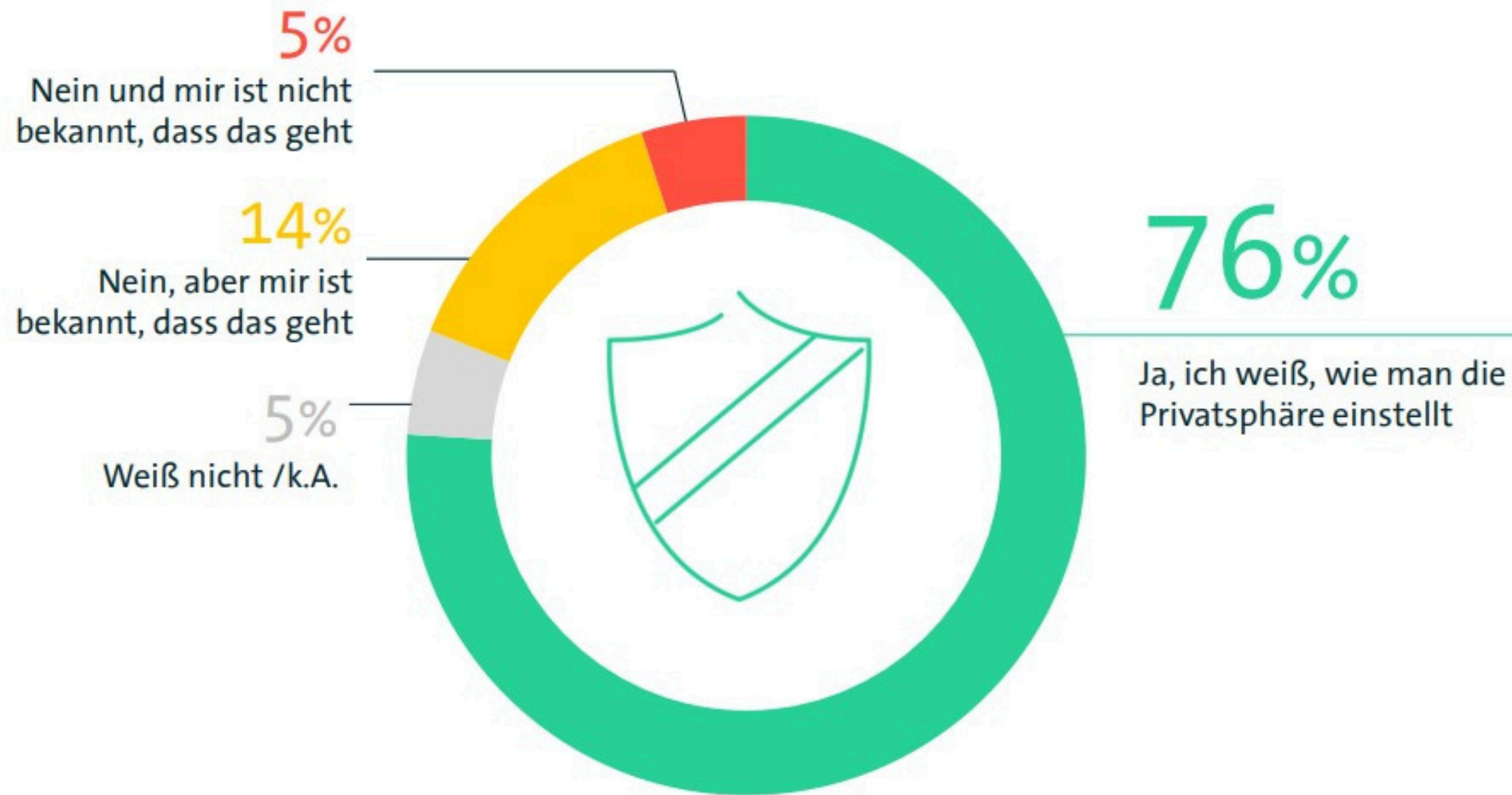
Genauere Anleitung

Infolyer zu Snapchat

Schritt für Schritt
Geistmodus aktivieren

Drei Viertel beschäftigen sich aktiv mit Privatsphäre

Weißt Du, wie Du deine Profile in sozialen Netzwerken so schützen kannst, dass zum Beispiel nur bestimmte Personen Deine Posts und Videos sehen dürfen?



Basis (links): Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, soziale Netzwerke nutzen (n=597) | Basis (rechts): Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 18 Jahren, die zusätzlich wissen, wie Privatsphäre-Einstellungen des von ihnen am meisten genutzten Netzwerks verändert werden können (n=455) | fehlende Werte zu 100%: »Weiß nicht/k. A.« | Quelle: Bitkom Research 2024

bitkom

Webklicker - Wir klicken clever!



MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Eltern
und  Kind 

§1 Handy / Smartphone

Geistmodus



Ich darf Snapchat nutzen, wenn ich den Geistmodus aktiviere und niemand meinen Standort sehen kann.

Apps sicher einstellen

Der App-Check



TikTok



13 Jahre

Altersfreigabe

klicksafe

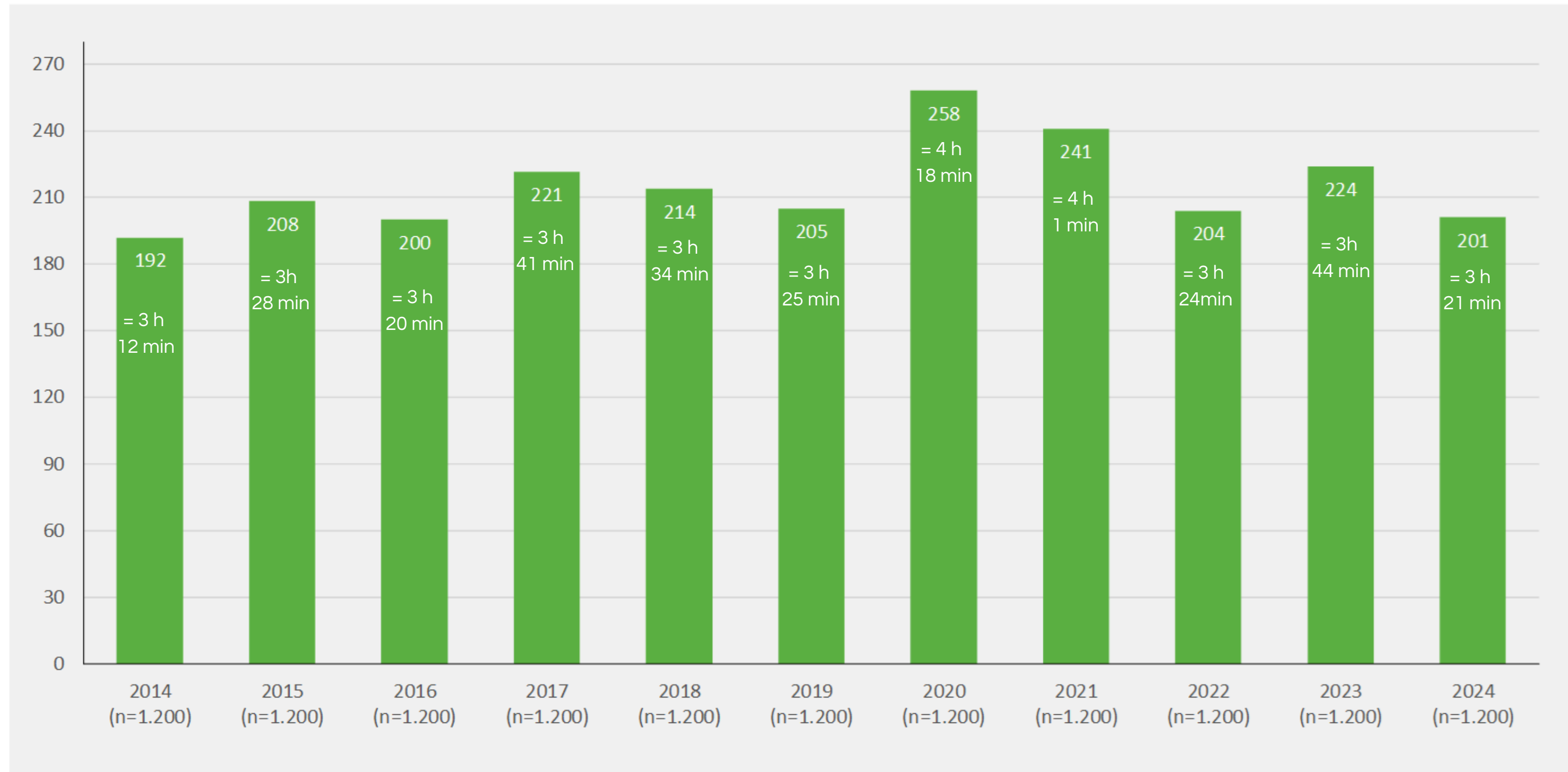


3. Platz

Beliebtheit bei
12-13-Jährigen

JIM-Studie
2024

Entwicklung tägliche Onlinenutzung 2014-2024



Quelle: JIM 2014-JIM2024, Angaben in Minuten; Basis: alle Befragten, n=1.200

Webklicker - Wir klicken clever!

Bildschirmzeit

Achtung

Oft können wir das Handy nicht weglegen, obwohl wir wollen. Denn Apps regen dazu an, viel Zeit mit ihnen zu verbringen.

Aber zu viel Bildschirmzeit kann schädlich sein.



Hilfe & Infos



Empfehlung: max. 60 - 90 Min. am Tag für 11- bis 12-Jährige

Tatsächlich sind 10- bis 12-Jährige durchschnittlich 107 Min. online



MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Eltern
und  Kind 

§1 Zeitliche Regelungen

Freie Bildschirmzeit

1 Stunde täglich



Bildschirmzeit



MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Eltern
und  Kind 

§1 Handy / Smartphone

Handyfreie Orte



Ich überlege gemeinsam mit meinem Kind, in welchen Situationen die Handynutzung unhöflich ist. Zudem prüfe ich regelmäßig, ob ich mich selbst entsprechend verhalte.

handyfreie Orte

Der App-Check



WhatsApp



13 Jahre

Altersfreigabe

klicksafe



1. Platz

Beliebtheit bei
12-13-Jährigen

JIM-Studie
2024

Gefährliche Kommunikation



Cybermobbing

= das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer im Netz.

Cybergrooming

= Anbahnung sexueller Kontakte mit Minderjährigen im Internet, wie z.B. Sexting oder Nacktfotos.

Catfishing

= sich im Internet als jemand anderes ausgeben - mit kriminellen Absichten.

Scam

= Betrugsnachrichten - auch Phishing genannt - von Menschen, die versuchen Daten oder Geld zu bekommen.

Gefährliche Kommunikation

Achtung

Wenn es zu Mobbing kommt, ist es wichtig, die Kinder zu unterstützen und für sie da zu sein. Wenn sie sich vor Strafen fürchten, behalten sie ihre Probleme sonst vielleicht für sich.



Hilfe & Infos



[8 Tipps gegen Cybermobbing](#)



MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Eltern
und  Kind 

§1 Allgemeine Regeln

Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing 

Wenn jemand gemein zu mir oder zu anderen ist, spreche mit meinen Eltern.

Cybermobbing

Der App-Check

ROBLOX



Altersfreigabe



Webklicker - Wir klicken clever!

Sicheres Gaming

Achtung

Kontrollieren Sie, welche Berechtigungen der App erteilt werden und ob sie für die jeweilige Altersgruppe geeignet ist.

Manche Spiele arbeiten mit In-App-Käufen oder Elementen, die Kinder an Glücksspiel heranzuführen.



Hilfe & Infos

[Wie gelingt sicheres Gaming?](#)

[Der Spieleratgeber NRW](#)



MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Eltern
und  Kind

§1 Digitale Spiele / Spielen

Altersgerechte Spiele



Wenn mir ein Spiel Angst macht oder es mir seltsam vorkommt, sage ich meinen Eltern Bescheid.

Altersgerechte Spiele



Ich wähle gemeinsam mit meinem Kind altersgerechte Spiele aus.

Spiele

Der App-Check



YouTube



16 / 18 Jahre

Altersfreigabe

klicksafe



2. Platz

Beliebtheit bei
12-13 Jährigen

JIM-Studie
2024

Altersgerechte Inhalte

Inhalte in digitalen Medien können Kinder ängstigen und/oder ihrer Psyche schaden. Beachten Sie daher Altersfreigaben bei Filmen, Serien und digitalen Spielen.



für Filme & Serien



für Spiele



MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Eltern
und  Kind 

§1 Fernsehen / (Online-)Videos

Altersgerechte Angebote

Ich schaue keine Filme, die erst für Ältere geeignet sind. Wenn mir etwas Angst macht, sage ich meinen Eltern Bescheid.

Altersgerechte Angebote

Ich informiere mich z.B. unter www.flimmo.de über passende Sendungen für mein Kind. Bei Video-Portalen schaue ich die Filme gemeinsam mit meinem Kind.

Altersgerechte Inhalte

Bitkom-Tipps für Eltern: So bewegen sich Kinder und Jugendliche sicher im Web

Bis 8 Jahre

Aktiv begleiten

- Geräte und Medien gemeinsam nutzen
- Geeignete Inhalte auswählen
- Informieren, was altersgerecht und qualitativ hochwertig ist

6 – 12 Jahre

Kontrolliert loslassen

- Geschützte Surfräume nutzen, ggf. technische Schutzmaßnahmen einsetzen
- Über Erfahrungen und Gefahren im Internet sprechen

8 – 18 Jahre

Kompetent unterstützen

- Generell: Internetkompetenz vermitteln
- Eigene Privatsphäre schützen und die von anderen achten
- Vor illegalen Downloads und Abmahnungen schützen
- Gefahren und Entwicklungsbeeinträchtigungen abwenden: Umgang mit Pornografie und Gewalt im Internet thematisieren



MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen  Eltern
und  Kind 

§1 Allgemeine Regeln

Kindern vertrauen



Ich vertraue meinem Kind, dass es sich an die vereinbarten Regeln hält und kontrolliere es nicht heimlich.

Vertrauen



- Neuer Vertrag
- Vertrag öffnen
- Speichern
- Drucken/PDF
- Gestaltung
- Vertrag löschen
- Hilfe



Prominente Unterstützung durch



Ralph Caspers





© Johannes Haas

” Mit Verträgen kann man nicht früh genug anfangen. Mit dem Mediennutzungsvertrag regeln




MEDIENNUTZUNGSVERTRAG

zwischen Eltern und Kind

§1 Allgemeine Regeln

- Informieren und austauschen**  Ich informiere mich über neue Entwicklungen und Angebote, die mein Kind nutzt. Wir sprechen regelmäßig über unsere Medienerfahrungen.
- Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing**  Wenn jemand gemein zu mir oder zu anderen ist, spreche mit meinen Eltern.
- Beleidigung, Hass und Cyber-Mobbing**  Ich informiere mich über Cyber-Mobbing, Hate Speech (Hassrede) und andere Beleidigungen im Netz. Ich unterstütze mein Kind bei Problemen und achte auf Warnzeichen.
- Kindern vertrauen**  Ich vertraue meinem Kind, dass es sich an die vereinbarten Regeln hält und kontrolliere es nicht heimlich.

§2 Handy / Smartphone

- Apps installieren**  Spiele und Apps lade ich nur gemeinsam mit meinen Eltern herunter.
- Geistmodus**  Ich darf Snapchat nutzen, wenn ich den Geistmodus aktiviere und niemand meinen Standort sehen kann.
- Handyfreie Orte**  Ich überlege gemeinsam mit meinem Kind, in welchen Situationen die Handynutzung unhöflich ist. Zudem prüfe ich regelmäßig, ob ich mich selbst entsprechend verhalte.

§3 Zeitliche Regelungen

- Freie Bildschirmzeit**  1 Stunde täglich

Unterschreiben

Code: ***** (wird beim Speichern generiert)

Datum: _____

Unterschrift Erwachsene(r): _____ Kind: _____

Regeln

- §
- 🕒
- 📱
- 🌐
- 📺
- 🎮
- ✎

Ausgezeichnet mit dem:



Webklicker - Wir klicken clever!

Hilfreiche Seiten:

- [Schau Hin](#)
- [Handysektor](#)
- [Juuuport](#)
- [Klicksafe](#)



Studien:

- [Bitkom - Kinder- und Jugendstudie 2024](#)
- [JIM-Studie 2024](#)
- [JIMplus 2022 - Fake News & Hate Speech](#)



Zum selbst Ausprobieren:



Mediennutzungsvertrag



Medienkurs für Eltern



Medienquiz - für alle

Das war der Eltern-Kind-Abend von Webklicker

Vielen Dank für die Teilnahme!