

Willkommen im ZUMpad!

Auf diesem Pad wird der Text beim Schreiben gesichert und synchronisiert. Das erlaubt den Teilnehmern in Echtzeit (d.h. kollaborativ) zusammenzuarbeiten! Mehr zum ZUMpad ist hier zu erfahren: <https://www.zum.de/portal/ZUMpad>

IMST-workshop 25.01.2020 KPH Wien/Krems

Digitale Bildung/Medienbildung

SICHER UND ACHTSAM UNTERWEGS IN DER DIGITALEN WELT:

Beispiel „Der Online-Zoo“

AUFGABENSTELLUNG:

THEMEN:

- INTERNET- UND HANDYSUCHT
- CYBER-MOBGING
- CYBER-GROOMING
- IN-APP-KÄUFE
- SEXTING

Aufgabenstellung:

Kurzer Überblick – Begriffsklärung – Was war mir/uns neu? – Was nehme ich/nehmen wir in Hinblick auf Sensibilisierung und Bewusstseinsbildung mit?

Was ist die Zielsetzung, die mit dem Buch „Der Online-Zoo“ erreicht werden soll?

Digikomp4-Bezug?

(Flipchart – Über zumpad: <https://zumpad.zum.de/p/imst250120>)

"Der Online-Zoo" Kinderbuch ispa

Deutsch/PDF:

https://www.ispa.at/index.php?eID=tx_securedownloads&u=0&g=0&t=1580620131&hash=3fc6daf202beabdd3699dcd8bbdcd94390465b78&file=/fileadmin/content/5_Wissenspool/Brosch%C3%BCren/Kinderbuch/2018/ispa_onlinezoo_201908_WEB.pdf

Medienpädagogisches Begleithandbuch:

https://www.ispa.at/index.php?eID=tx_securedownloads&u=0&g=0&t=1580620947&hash=9b9b63e483e9a0fedfa738beb0cb22ba30d05465&file=/fileadmin/content/5_Wissenspool/Brosch%C3%BCren/Begleithandbuch_zum_Kinderbuch/ISPA_Medienpaed-Begleithandbuch-zum-Kinderbuch.pdf

G 1) HANDY UND INTERNETSUCHT

Es gibt keine einheitliche Meinung zu den Grenzen der Internet- und Handysucht, auch ist die Einschätzung der Erziehungsberechtigten durchaus unterschiedlich.

Die Merkmale der Abhängigkeit im Skript lehnen sich an den Merkmalen der WHO an, die diese auch für stoffungebundene Süchte festgelegt hat.

Dazu zählen unter anderem:

- Verhaltensänderung
- Konflikte durch Verbote
- ...und als zentraler Punkt: Verlust der Kontrolle über die Dauer und das Ende des Medien Konsums

Wichtig: gemeinsames Festlegen von Regeln und konsequentes Befolgen dieser Regeln

G 2) CYBERMOBBING

(auch **Internet-Mobbing**, **Cyber-Bullying** sowie **Cyber-Stalking**)

Kurzer Überblick

Die Hyänen behaupten im Internet, dass der Panda Paul zu dick sei. Paul ist darüber derart betrübt, dass er keinen Bambus mehr isst, weil er selbst anfängt, den gemeinen Behauptungen der Hyänen zu glauben.

Begriffserklärung

Der entscheidende Punkt bei Cybermobbing ist, dass absichtlich und über einen längeren Zeitraum hinweg Handlungen im Internet oder via Smartphone gesetzt werden, die eine Person ausgrenzen, ihr schaden oder sie quälen. Verleumdung, Belästigung, Bedrängung und Nötigung anderer Menschen oder Unternehmen mit Hilfe elektronischer Kommunikationsmittel über das Internet, in Chatrooms, beim Instant Messaging und/oder auch mittels Mobiltelefonen. Dazu gehört auch der Diebstahl von (virtuellen) Identitäten, um in fremden Namen Beleidigungen auszustößen oder Geschäfte zu tätigen.

Die Rollen von Täter und Opfer können fließend sein, ein Angriff ruft einen Gegenangriff hervor, was zu einer endlosen Schleife aus gegenseitigen Attacken führen kann – ein Teufelskreis.

Mögliche Folgen

Da sie nicht direkt mit dem Opfer konfrontiert sind und die Früchte ihres Angriffs nicht erleben (z. B. Tränen, Schmerz, Verletzung, Wut, Verzweiflung), fällt die direkte emotionale und psychologische Reaktion aus.

Wichtig ist es, den Kindern klarzumachen, dass ihre Handlungen im Internet Konsequenzen haben können und strafrechtlich verfolgt werden können. Vielen ist nicht klar, dass das Internet keine vollständige Anonymität bietet.

Oft werden die Rechte der eigenen Bilder/Videos an den Betreiber der Homepage übergeben.

Digikomp4 Bezug

1.2 Verantwortung bei der Nutzung von IT

- Ich kann reale und virtuelle Welten unterscheiden.
- Ich weiß, dass ich im Internet Spuren hinterlasse und identifizierbar bin. Daher verhalte ich mich entsprechend.
- Ich beachte das Urheberrecht und das Recht auf den Schutz persönlicher Daten, insbesondere das Recht am eigenen Bild.

Die Zielsetzung des Buches ist es, Anregungen zu einem spielerischen und altersgerechten Erwerb von ersten digitalen Kompetenzen zu bieten.

G 3) CYBER-GROOMING

Begriffsdefinition:

Gezieltes Ansprechen/ Kontaktaufnahme durch Erwachsene an Kinder und Jugendliche mit sexueller Absicht in sozialen Netzwerken, Chatrooms, Messenger- Diensten und Spielnetzwerke

DigiKomp4

1 Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft

1.2 Verantwortung bei Nutzung von IT

.) Ich kenne mögliche Gefahren in Umgang mit Personen die ich nur aus dem Internet kenne und kann mir Hilfe holen

.) Ich kann mein digitales Ich im Web gestalten

.) Ich kann reale und virtuelle Welt unterscheiden

2 Informatiksysteme

2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme

Zusammenfassung der Geschichte/Handlung

Die Antilopenkinder chatten mit einer anderen Antilope im Zoo, die sehr nett ist. Davon ist auch die Mutter überzeugt. Die schlaue Direktorin erkennt jedoch, dass es sich bei der netten Antilope um einen Löwen handelt, der das Vertrauen der Kinder gewinnen möchte. Bevor etwas Schlimmeres passieren kann, wendet sie folgende Punkte an (siehe Kinder und Elternebene):

Was kann getan werden: Kinderebene

- Selbstvertrauen stärken
- gesundes Misstrauen fördern
- KK sollen lernen NEIN zu sagen
- Sensibilisierung für das Thema unterstützen
- Hilfe holen
- Kinderfreundliche Dienste einrichten
- Privatsphäre-Einstellungen aktualisieren
- keine persönlichen Daten, keine Fotos (Avatare erstellen)

Was kann getan werden: Elternebene

- Dienste und Apps speziell für Kinder verwenden
- Privatsphäre-Einstellungen nutzen und aktuell halten
- keine privaten Daten veröffentlichen

G 4) IN-APP-KÄUFE

Die kleine Giraffe klickt im Internet auf Links, die Stofftiere versprechen, weil sie glaubt, dass es sich dabei um Geschenke handelt.

In-App-Käufe

In einer App oder einem Spiel integrierte Buttons zum Anklicken, die neue Levels, Kostüme, Werbefreiheit, Bonusse, etc. ermöglichen. Viele Käufe sind nicht gleich als solche erkennbar oder scheinbar sehr gering.

Die Kinder darauf hinweisen, dass auch im Internet nicht alles gratis ist!

digi.komp4

1.1 Bedeutung von IT in der Lebenswelt der Kinder:

Ich denke über meine Nutzung digitaler Medien nach und kann darüber mit meinen Eltern

und Lehrpersonen sprechen.

1.2 Verantwortung bei der Nutzung von IT:

Ich kenne Risiken bei der Nutzung von Informationstechnologien und weiß, wie ich mich im gegebenen Fall verhalten soll.

Ich weiß, dass auch im Internet Geschäfte abgeschlossen werden und damit Risiken verbunden sind.

G 5) SEXTING

ad Begriffskärung: Sex + Texting = Sexting – das Verschicken selbstgemachter Nacktbilder via Mobiltelefon oder Internet

ad "Der Online Zoo" --> S. 53-56

Pinguin Fridolin macht ein Foto von sich in der Badehose, um es den anderen Tieren zu zeigen. Dazu verwendet er das Handy und das Internet. Er hat nicht damit gerechnet, dass die Zoodirektorin dies nicht gut heißt und ihn darüber aufklärt, was mit seinem Foto im Internet passieren kann bzw. wo es landen kann. Sie erklärt ihm verständnisvoll, dass ein Foto auch schnell woanders landen kann (vgl. S. 56).

Es werden Vergleiche angestellt mit dem Synonym von Tieren (z. B. der dumme Pinguin, die böartige Hyäne)

ad digi.komp4:

Informationstechnologie, Mensch u. Gesellschaft:

1.2 --> Verantwortung bei der Nutzung von IT

Informatiksysteme

2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme

2.3. Datenaustausch in Netzwerken

Anwendungen

3.1. Dokumentation, Publikation und Präsentation

3.4. Kommunikation und Kooperation

Was nehme ich im Hinblick auf die Thematik mit?

- sprachliche Sensibilisierung
- Wertehaltung
- Unterrichtsmaterialien

Verweis:

<https://www.saferinternet.at/news-detail/neues-unterrichtsmaterial-safer-internet-in-der-volksschule>