



erst denken,
dann klicken.



Safer Internet in der Volksschule

4. Auflage

Unterrichtsmaterialien



Mit Übungen für den Unterricht



Inhalt

Safer Internet in der Volksschule

4. Auflage

Einführung	4		
1 Suchen und Finden im Internet	8	12 Online-„Freund:innen“ – Gefahr durch Cyber-Grooming	30
<i>Übung 1:</i> Ein Referat vorbereiten	9	<i>Übung 12:</i> So ein Blödsinn!	31
2 Urheberrecht	10	13 Vernetzte Alltagsgegenstände – wenn das Internet keinen Bildschirm braucht	32
<i>Übung 2:</i> Sticker-Tauschbörse	11	<i>Übung 13:</i> Was ist online?	33
3 Meine Spuren im Netz	12		
<i>Übung 3:</i> Das gehört nicht online	13	Arbeitsblatt „Sticker-Sammelalbum“ zu Übung 2	34
4 Kettenbriefe – alles Lüge!	14	Arbeitsblatt „Datentabelle“ zu Übung 3	35
<i>Übung 4:</i> Kettenbrief-Check	15	Arbeitsblatt „Regeln für WhatsApp“ zu Übung 5	36
5 Wie wir miteinander umgehen – Regeln für die Klasse und online	16	Arbeitsblatt „Cyber-Mobbing“ zu Übung 6	37
<i>Übung 5:</i> Gute Regeln für WhatsApp	17	Arbeitsblatt „In-App-Käufe“ zu Übung 10	38
6 Andere fertigmachen – Cyber-Mobbing	18	Arbeitsblatt „Was ist mit dem Internet verbunden?“ zu Übung 13	39
<i>Übung 6:</i> Die gediste YouTuberin	19		
7 Computerspiele	20	Tipps für Lehrende zur sicheren Internetnutzung im Schulumfeld	40
<i>Übung 7:</i> Unser Lieblingscomputerspiel erklärt	21	Tipps für Eltern für die sichere Internetnutzung in der Familie	42
8 Wenn es zu viel wird – exzessive Internet-/Spielesnutzung	22	Tipps für Kinder zur sicheren Internetnutzung im Alltag	44
<i>Übung 8:</i> Meine eigenen Grenzen erkennen	23	Impressum	46
9 Mein Körperbild	24		
<i>Übung 9:</i> Ich bin schön! Muss ich schön sein?	25		
10 Onlinewerbung	26		
<i>Übung 10:</i> Wo ist die Werbung?	27		
11 „Nichts für Kinder!“ – Gewalt und Pornografie	28		
<i>Übung 11:</i> Was ich im Internet nicht sehen will	29		

Einführung

Warum das Thema Safer Internet schon in der Volksschule wichtig ist!

Smartphones, Tablets, Laptops und die damit verbundene Internetnutzung spielen im Alltag von Kindern eine immer größere Rolle und das oft schon sehr früh, etwa wenn Apps genutzt oder Zeichentrickfilme auf den Geräten der Eltern angeschaut werden. **Im Laufe der Volksschule wird der selbstständige und kompetente Umgang mit digitalen Geräten wie dem ersten eigenen Handy immer wichtiger.** Wie *Saferinternet.at*-Trainings an Volksschulen zeigen, besitzen die meisten Drittklässler:innen bereits ein eigenes Smartphone mit Apps zum Spielen oder Kommunizieren. Immer mehr Volksschulen setzen zudem mit **Tablet-Klassen** einen digitalen Schwerpunkt.

Was das mit sicherer Internetnutzung zu tun hat? Ein Beispiel: Das Videoportal *YouTube* nutzen Volksschulkinder nicht nur passiv als Zuschauer:innen, sondern zunehmend auch aktiv, um eigene, kreative Videos hochzuladen. So sammeln sie schon früh digitale Erfahrungen und erproben neue Kompetenzen – großartig! Auf der anderen Seite bringt dieser digitale „Spielplatz“ auch Herausforderungen und Probleme mit sich, mit denen die Kinder erst umgehen lernen müssen:

- **Überforderung** durch die Menge an Informationen
- **Kontakt mit nicht kindgerechten Inhalten** wie beängstigenden Kettenbriefen, Pornografie, Gewaltszenen etc.
- **Überschreitung eigener (körperlicher) Grenzen**, z. B. bei exzessiver Nutzung
- **Kontakt mit fremden Personen**, die nicht richtig eingeschätzt werden können
- **Belästigung durch Werbung oder Produktplatzierung** (z. B. auf *YouTube* oder in Spiele-Apps) und mangelnde Fähigkeit, diese eindeutig zu erkennen und zu bewerten

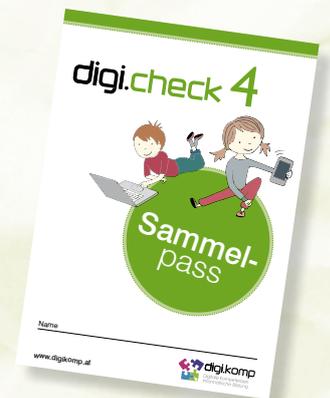
Welche digitalen Kompetenzen müssen im Laufe der Volksschule erlernt werden?

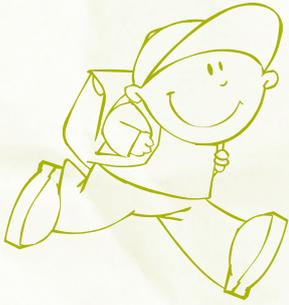
Mit dem Schuljahr 2023/2024 wurden **Medienbildung und Informatische Bildung als fächerübergreifende Kompetenzen im Lehrplan der Volksschule verankert.** Ziel der Kompetenz Medienbildung ist es, Schüler:innen zu einem kritischen und kreativen Umgang mit Medientechnologien und zur Gestaltung von eigenen Medieninhalten zu ermutigen. Hierfür wurden **fünf Kompetenzziele** definiert, die die Kinder bis zum Ende der 4. Schulstufe aufweisen sollten.

Eine hilfreiche Unterstützung beim Erwerb digitaler Kompetenzen ist auch weiterhin die **Initiative *digi.komp4*, die Lehrenden zahlreiche Unterrichtsbeispiele zur Verfügung stellt** und Schüler:innen mit dem Sammelpass *digi.check4* dazu ermuntert, den eigenen Lernfortschritt zu dokumentieren.

Die Übungen in diesem Unterrichtsmaterial sind den jeweiligen Kompetenzzielen zugeordnet.

www.si.or.at/medienbildung/vs
www.digikomp.at





Wie können Safer-Internet-Inhalte in der Volksschule umgesetzt werden?

Nachhaltige Verankerung der Themen durch Integration in den Schulalltag

Es gibt unzählige Möglichkeiten, Safer-Internet-Themen, die für Kinder relevant sind, in den Unterricht zu integrieren – sei es in Form einer Computerstation in der Freiarbeit, einer Diskussion zu einem aktuellen Thema oder der Gestaltung eines Plakates. Jede Aktion, jedes Gespräch, jedes Projekt, das von den Lehrkräften durchgeführt wird, ist wichtig und sinnvoll. Je intensiver und konzentrierter die Beschäftigung mit den Themen ist, desto nachhaltiger wird die sichere Internetnutzung im Denken und Tun der Schüler:innen verankert. Auch die Eltern sollten im Sinne des gemeinsamen Erziehungsauftrages (SchOG § 2) miteinbezogen werden.

Hier sind vier Vorschläge, wie Safer-Internet-Themen in den Schulalltag integriert werden können:

1. Der Projekttag

Alle Schüler:innen einer oder mehrerer Klassen widmen sich **einen Tag lang** gemeinsam dem Thema Safer Internet und arbeiten in Gruppen verschiedene Stationen ab. Die einzelnen Stationen werden von den Lehrkräften der beteiligten Klassen geplant und durchgeführt. Dabei kann zwischen **Pflicht- und Wahlstationen** unterschieden werden. Als Pflichtthemen eignen sich beispielsweise das Recht am eigenen Bild, der Umgang miteinander im Internet und das Urheberrecht. Ein Sammelpass (z. B. *digi.check4*) hilft, die Aktivitäten der Kinder zu dokumentieren.

Der internationale Aktionstag Safer Internet Day (www.saferinternetday.at), der jedes Jahr im Februar stattfindet, kann zum Anlass genommen werden, einen solchen Projekttag durchzuführen. In Österreich wird der Aktionstag von der Initiative *Saferinternet.at* koordiniert und vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung unterstützt.

2. Das Jahresprojekt

Über das Schuljahr verteilt beschäftigen sich die Kinder mit verschiedenen Safer-Internet-Themen. Die Klassenlehrer:innen planen sowohl die Schwerpunkte als auch die konkrete Umsetzung. Hilfreich sind dabei das Schulhandbuch „Durchs Jahr mit Klicksafe – 12 Einheiten Medienpädagogik für die Grundschule“ des deutschen Safer Internet Centers und die „Aktivitäten-Mappe für die Grundschule“ des luxemburgischen Safer Internet Centers:

www.si.or.at/691

www.si.or.at/692

3. Schüler:innen unterrichten Eltern

Um auch die Eltern in das Thema Safer Internet und den kompetenten Umgang mit digitalen Medien einzubeziehen, setzen einige Schulen begleitend auf **Eltern-Kind-Initiativen**.

Eine Möglichkeit ist, dass die Kinder im Unterricht ein bestimmtes Thema vorbereiten und anschließend ihren Eltern vermitteln, z. B. durch Plakate, Präsentationen, Theaterstücke oder gemeinsame Übungen. Die Schwerpunkte werden von den Kindern selbst gewählt.

In diesem Unterrichtsmaterial finden sich in vielen Übungen gezielte Anregungen, wie Eltern in die Bearbeitung von Safer-Internet-Themen einbezogen werden können.

4. Schüler:innen unterrichten Schüler:innen (= Peer-Learning-Ansatz)

Ältere Schüler:innen, etwa aus den 4. Klassen oder höheren Schulstufen, bereiten ein **Unterrichtsprogramm für jüngere Schüler:innen** vor. Die Erarbeitung und Durchführung erfolgt in Gruppen, die Themen werden selbst gewählt.



Wo gibt es gute Safer-Internet-Inhalte und -Ideen für den Unterricht?

Es gibt viele weitere Safer-Internet-Unterlagen für Lehrende, die als Ergänzung zu den Inhalten dieses Unterrichtsmaterials genutzt werden können. Welche dies sind, ist am Ende jedes Kapitels aufgelistet. **Je mehr Häkchen, desto mehr Inhalte** finden sich dort zum Thema!

- ✓✓ = mehrere und ausführliche Inhalte zum Thema
- ✓ = das Thema wird zumindest behandelt

digi.komp4

Das Kompetenzmodell *digi.komp4* beinhaltet zahlreiche **Unterrichtsbeispiele**, die Volksschüler:innen beim Erwerb digitaler Kompetenzen unterstützen sollen. Einige davon wurden von *Saferinternet.at*-Trainer:innen entwickelt.

Einsatzgebiet: 1.–4. Klasse

🔗 Link:

www.digikomp.at

Internet-ABC

Das Internet-ABC soll einen ersten Einstieg in die sichere Internetnutzung ermöglichen. Es richtet sich direkt an Kinder im Volksschulalter und bietet ergänzende Materialien für Lehrende und Eltern. Besonders beliebt für den Einsatz in der Schule ist der **Surfschein**: Dieser kann als eigener Schwerpunkt (z. B. Projekttag im Rahmen des Aktionsmonats zum Safer Internet Day) mit den Kindern durchgeführt werden. Es ist aber auch möglich, nur einzelne Lernmodule mit den Kindern durchzuarbeiten.

Einsatzgebiet: 1.–4. Klasse

🔗 Link:

www.internet-abc.de



Aktivitäten-Mappe von Bee Secure (Safer Internet Center Luxemburg)

Mit der Aktivitäten-Mappe, die sich an Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte in Luxemburg richtet, soll Kindern im Grundschulalter eine sicherheitsorientierte und positive Nutzung des Internets vermittelt werden. Die Mappe bietet direkt und **schnell umsetzbare praktische Aktivitäten** (z. B. Spiele, Bastelarbeiten), die in drei Schwierigkeitsstufen (sog. „Cycles“) eingeteilt sind.

Einsatzgebiet: 1.–4. Klasse

🔗 Link:

www.si.or.at/692

Lehrendenhandbuch von Klicksafe (Safer Internet Center Deutschland)

Ziel des Handbuches „Durchs Jahr mit klicksafe“ für Grundschullehrende in Deutschland ist die Förderung der Medienkompetenz der Kinder. Die Idee hinter dem Handbuch ist, **jeden Monat ein neues Thema** mit den Kindern aufzugreifen und diese verschiedenen Themen im Laufe eines Schuljahres (oder auch mehrerer) in kleinen, abgeschlossenen Einheiten zu festigen. Dabei wird mit verschiedenen Tools im Internet und am Computer, teils sehr kreativ, gearbeitet.

Einsatzgebiet: 1.–4. Klasse

🔗 Link:

www.si.or.at/691





Sheeplive-Videos (Safer Internet Center Slowakei)

Die **Sheeplive-Videos** des slowakischen Internet Centers erleichtern den **Einstieg in ein Safer-Internet-Thema**. Rund um die Erlebnisse einer Schafherde und ihres Hirten werden zahlreiche Onlinethemen angesprochen.

Einsatzgebiet: 1.–4. Klasse

🔗 **Link:**

www.si.or.at/sheeplive (deutschsprachige Videos)
www.youtube.com/user/SheepliveCartoons/videos
(mehrsprachige Videos)

A1 Internet Guide für Kids

Der Kids-Guide der Initiative A1 digital.campus richtet sich an Kinder der 2. bis 5. Schulstufe und enthält wichtige Tipps und Tricks für das sichere Surfen im Internet. Außerdem gibt es spannende Aufgaben und lustige Rätsel mit den drei Freunden Clara, Anton und Henri sowie einen interaktiven eSquirrel-Kurs.

Einsatzgebiet: 2.–4. Klasse

🔗 **Link:**

<https://a1digitalcampus.at/download>



Für Eltern: Der Online-Zoo – ein Bilderbuch mit didaktischem Begleitheft

Im Bilderbuch „**Der Online-Zoo**“ hat Zoodirektorin Elsa alle Hände voll zu tun, um die Onlineprobleme, in die sich ihre Zootiere verstrickt haben, zu lösen. Im Rahmen dieser kindgerechten Geschichte werden unter anderem die Themen Cyber-Mobbing, Cyber-Grooming, Sexting und Internet- bzw. Handysucht behandelt.

Die Kinder können sich dabei sowohl mit der **Zoodirektorin** (stellvertretend für die Erwachsenen im Leben der Kinder) als auch mit den Tieren (stellvertretend für die Kinder selbst) identifizieren und Anregungen beziehungsweise Lösungsansätze für das eigene Leben finden. Das Buch eignet sich zum Vorlesen oder für geübte Erstleser:innen. Es kann in gedruckter Version bestellt oder als **E-Book für das Tablet** bezogen werden. Außerdem gibt es die Geschichte als **Videoreihe mit fünf animierten Kurzfilmen**.

🔗 **Link:**

www.ispa.at/wissenspool/onlinezoo



Suchen und Finden im Internet

Die meisten Volksschulkinder kennen bereits die Suchmaschine **Google** und die Onlineenzyklopädie **Wikipedia**. Sie wissen, dass dies wichtige Informationsquellen für ihre Fragen sind. Neu hinzugekommen sind KI-Tools wie **ChatGPT**, die Fragen in menschlicher Form beantworten können. Auch wenn diese Tools hilfreiche Informationsquellen sein können, besteht die Gefahr, dass Kinder mit Inhalten konfrontiert werden, die sie überfordern oder die sie nicht verstehen. Darüber hinaus ist es für Kinder – insbesondere bei Inhalten, die von einer Künstlichen Intelligenz generiert wurden – **schwierig, zu erkennen, welche Inhalte im Internet wahr sind und welche nicht.**

💡 Tipps für Google

- ungeeignete Inhalte mit der **SafeSearch-Funktion** ausblenden lassen
- das **Formulieren guter Suchbegriffe** üben
- **Suchbegriffe unter Anführungszeichen** setzen, um nach genauen Wortkombinationen zu suchen

💡 Tipps für ChatGPT

- hilfreich als **Inspirationsquelle**, aber keine verlässliche Quelle für Fakten
- Inhalte müssen immer **mit anderen Quellen überprüft** werden
- besonders **hilfreich für die weitere Recherche**, wenn Quellen ausgegeben werden (z. B. bei **ChatGPT** in der Suchmaschine **Bing**)

💡 Tipps für Wikipedia

- **gute Grundlage für die weitere Recherche**, aber keine wissenschaftliche Quelle, auf deren Wahrheitsgehalt Verlass ist
- Inhalte sollten immer mit anderen Quellen **abgeglichen und nicht direkt übernommen** werden
- Achtung: Texte sind **meist nicht in kindgerechter Sprache** verfasst
- Kinder dazu anhalten, Inhalte nicht einfach zu kopieren, sondern immer **in eigenen Worten** wiederzugeben



Für Eltern: Suchmaschinen-Suchtipps:
www.si.or.at/690



💡 Tipps für Referate

- **kindgerechte Suchmaschinen** (z. B. www.fragfinn.de) vorstellen und Vorteile erläutern (z. B. indem über den Beamer gemeinsam nach einem Begriff gesucht wird)
- zur **Nutzung anderer Quellen** (z. B. Bücher) anregen und erklären, warum **Wikipedia** keine wissenschaftliche Quelle ist
- **Quellen für das Referat angeben lassen**
- **nur Bilder mit Creative-Commons-Lizenz nutzen** (<https://search.creativecommons.org>)

👉 Zum Weiterlesen ...

digi.komp4	Internet-ABC	Bee Secure	klicksafe	A1 Internet Guide für Kids	Sheeplive
✓✓	✓✓	✓✓	✓✓	✓✓	✓

Ein Referat vorbereiten

ÜBUNG
1



Alter:	ab 7 Jahre
Material:	Internetzugang, Papierkärtchen, Stifte
Dauer:	1–2 Unterrichtseinheiten
Digitale Kompetenzen digi.komp4:	2.3. „Ich kann Netzwerke zum Suchen und Darstellen von Informationen nutzen.“
Medienbildung in der Volksschule:	Medienprodukte vergleichend analysieren; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; eigene Medienbeiträge gestalten (und verbreiten)

Ziele

- ein Referat inhaltlich vorbereiten können
- altersgerechte Suchmaschinen einsetzen
- Inhalte aus dem Internet hinterfragen und verstehen

Themen

#Suche #Suchmaschine #Informationskompetenz



Ablauf

Die Schüler:innen arbeiten in **Gruppen** und **bereiten gemeinsam ein Referat vor**.

Phase 1

Die Kinder überlegen sich ein Thema, über das sie gerne ein Referat halten möchten (z. B. Wale, mein Heimatort, Fußball, ...). Dann überlegen sie sich passende Suchbegriffe (z. B. zum Thema Wale: Wale, Walfische, Walarten, Meerestiere, größte Säugetiere, ...). Sie notieren die Suchbegriffe auf Karten und hängen diese für alle sichtbar auf.

Phase 2

Nun **suchen** die Kinder im Internet **nach den Begriffen**, um Inhalte für ihr Referat zu sammeln:

- mit *Google* und *Wikipedia*
- mit Kindersuchmaschinen
- (z. B. www.fragfinn.de, www.blinde-kuh.de oder helles-koepfchen.de)

Tipp

Diese Übung eignet sich auch, um KI-Tools wie *ChatGPT* zu thematisieren. Zeigen Sie, wie solche Tools funktionieren, wie sie als Inspirationsquelle genutzt werden können und warum es wichtig ist, deren Inhalte zu überprüfen.

Phase 3

Überlegen Sie gemeinsam mit der Klasse:

- Wo finden wir die besten Ergebnisse?
- Welche Suchbegriffe funktionieren gut, welche weniger gut?
- Wie verwenden wir die gefundenen Inhalte für das Referat?
- Welche Inhalte können wir direkt übernehmen, welche müssen wir erst in eigene Worte umformulieren?
- Welche Quellenangaben müssen wir machen?



Variante

Lassen Sie die Kinder Fotos für ihre Präsentation suchen. Erklären Sie vorher, dass nur bestimmte Bilder aus dem Internet verwendet werden dürfen (Creative Commons). Gute Quellen sind z. B. www.pixabay.com, www.pexels.com oder www.unsplash.com.



Achtung: Auch bei kostenlosen Bilddatenbanken muss bei jedem Bild die **Creative Commons-Lizenz (hier: CC0)** angegeben werden.



Zu fast jedem Thema findet man im Internet Texte, Bilder, Videos und vieles mehr. Was bei der Nutzung dieser Inhalte (z. B. für Schulprojekte, Referate oder Hausarbeiten) jedoch oft übersehen wird: All diese **Inhalte wurden ursprünglich von jemandem geschaffen (= Urheber:in)**. Möchte man Inhalte weiterverwenden, muss deren Urheber:in zustimmen – ansonsten begeht man eine **Verletzung des Urheberrechts**, die hohe Geldstrafen nach sich ziehen kann. Gehen Sie hier mit gutem Beispiel voran – in ihren eigenen Arbeitsblättern und indem Sie das Urheberrecht im Unterricht thematisieren.

Die Creative-Commons-Lizenz (CC) – der alternative Urheberrechtsschutz

Urheber:innen können ihre Werke (egal ob Texte, Bilder, Videos oder Musikstücke) unter einer sogenannten „Creative-Commons-Lizenz“ veröffentlichen (www.creativecommons.org). Damit stellen sie diese anderen Nutzer:innen unter bestimmten Bedingungen (z. B. Angabe des Urheber:innen-Namens) kostenlos zur Verfügung.

Die Urheber:innen können dazu aus **sechs Lizenzmodellen** wählen. Am häufigsten wird jene Lizenz gewählt, die eine Nutzung bei Namensnennung, nicht-kommerzieller Nutzung und kostenloser Bereitstellung unter den gleichen Bedingungen erlaubt.

- Suchmaschine für Creative-Commons-Inhalte: search.creativecommons.org
- kostenlose Bilddatenbanken: www.pixabay.com
www.unsplash.com
www.pexels.com



Was Kinder wissen sollten

Wenn du etwas im Internet findest, heißt das nicht automatisch, dass du es auch verwenden darfst. Fotos zum Beispiel gehören immer den Personen, die sie gemacht haben. Nur sie können bestimmen, was du damit machen darfst. Du darfst ein Foto also nur veröffentlichen (z. B. auf ein Plakat kleben, ins Internet stellen oder an eine Gruppe schicken), wenn du die Erlaubnis dazu hast.

🔗 Zum Weiterlesen ...

digi.komp4	Internet-ABC	Bee Secure	klicksafe	A1 Internet Guide für Kids	Sheeplive
✓	✓	✓	✓	✓	

Sticker-Tauschbörse

ÜBUNG
2



Alter:	8–10 Jahre
Material:	6–8 Klebeetiketten (ca. 6 x 7 cm) pro Schüler:in, Kopiervorlage „Sticker-Sammelalbum“ (S. 34)
Dauer:	2–3 Unterrichtseinheiten
Digitale Kompetenzen digi.komp4:	1.2. „Ich beachte das Urheberrecht (Musik, Film, Bilder, Texte, Software) und das Recht auf den Schutz persönlicher Daten, insbesondere das Recht am eigenen Bild.“
Medienbildung in der Volksschule:	Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; eigene Medienbeiträge gestalten (und verbreiten)

Ziele

- ein Bewusstsein für das Urheberrecht entwickeln
- Creative-Commons-Lizenz kennen und nutzen lernen

Themen

#Suche #Urheberrecht #Creative-Commons



Ablauf

Die Kinder gestalten ihre eigenen Sticker (Klebeetiketten) und tauschen diese mit ihren Mitschüler:innen. Die getauschten Sticker werden in ein Sticker-Sammelalbum geklebt.

Phase 1

Besprechen Sie das Thema Urheberrecht vorab anhand folgender Fragen:

- Was bedeutet „Urheberrecht“?
- Wer ist ein:e Urheber:in?
- Was ist eine Creative-Commons-Lizenz?

Phase 2

Jedes Kind gestaltet 6 bis 8 Sticker mit eigenen Zeichnungen.

Phase 3

In Kleingruppen von 4 bis 8 Schüler:innen werden nun Tauschbörsen eröffnet. Die Kinder tauschen untereinander ihre selbst gestalteten Sticker mit dem Satz:

„Ich schenke dir dieses Bild und alle damit verbundenen Rechte. Ich möchte aber nicht, dass ... [z. B. „... du es verkaufst“, „... du es veränderst“].“

Tipp

Schreiben Sie den Satz groß an die Tafel, damit die Kinder ihn nicht vergessen! Die Übergabe wird durch die Unterschrift der Urheber:innen im Sticker-Album bestätigt. Zusätzlich notieren die Kinder, was bei dem jeweiligen Werk nicht erlaubt ist.



Meine Spuren im Netz



Welche Spuren hinterlasse ich im Internet?

- **Name** und **Profilbilder** in sozialen Netzwerken
- **Bilder** oder **Videos**, die ich poste
- „**Likes**“, die ich Videos oder Postings gebe
- **Kommentare**, die ich poste
- **Leute**, mit denen ich **online vernetzt** bin
- **Markierungen** auf Fotos oder Links zu meinem Profil
- **Seiten und Videos**, die ich mir im Internet anschau (mein „Surf-Verhalten“)
- **Gewinnspiele**, an denen ich teilnehme
- **Shops**, in denen ich online einkaufe
- **Werbungen**, die ich anklicke
- Fortschritte in **Spiele** oder **Apps**
- **Fotos**, die andere von mir posten

Wer kann meine Spuren im Internet sehen?

„Jeder im Internet kann das sehen!“ ist ein Satz, der für Kinder sehr abstrakt und daher schwer zu verstehen ist. Bei jüngeren Kindern hilft es, Alltagssituationen zu beschreiben. Zum Beispiel: „Das ist so, als ob alle Freunde deiner Großeltern dieses Bild sehen könnten!“ oder „Stell dir vor, alle Mitglieder deines Fußballvereins und alle anderen Fußballvereine in Österreich könnten das auch sehen!“ Machen Sie den Kindern die Reichweite des Internets bewusst, ohne sie dabei zu verängstigen.

Wie kann ich meine Privatsphäre in sozialen Netzwerken schützen?

- **Privatsphäre-Einstellungen** nutzen (z. B. Profil auf privat setzen) und Profilinformationen verwalten (Profilbild, Status etc. vor Fremden verbergen)
- einen Benutzernamen wählen, der **keine Hinweise auf die eigene Identität**, das Alter oder das Geschlecht enthält
- unerwünschte Kontakte **melden und blockieren**
- Privatsphäre-Einstellungen mit den **Schritt-für-Schritt-Anleitungen** optimieren:
www.saferinternet.at/leitfaden

Die persönlichen Daten von Schüler:innen sind besonders schützenswert!

Zu den **sensiblen persönlichen Daten** zählen unter anderem **Gesundheitsdaten** oder **das Religionsbekenntnis** der Schüler:innen. Mit persönlichen Daten ist besonders sorgsam umzugehen. Veröffentlichen Sie diese keinesfalls mit Klarnamen im Internet und speichern Sie diese niemals außerhalb der offiziellen Schulprogramme!



Was Kinder wissen sollten

Auch du als Kind hast ein Recht auf Privatsphäre! Wer du bist, was du tust, was du magst und was nicht, geht andere – vor allem Fremde – nichts an. Bestimme selbst, wer welche Dinge über dich wissen darf. Du kannst zum Beispiel in deinen Apps einstellen, dass nur deine Freundinnen und Freunde sehen, was du postest. Nenne im Internet (bei Gewinnspielen, in sozialen Netzwerken, in Chats etc.) nie deinen richtigen Namen, deine Telefonnummer, deine Adresse deine Schule oder dein Geburtsdatum. Überlege dir auch genau, wer deine Fotos sehen darf und sag ruhig „Nein!“, wenn jemand ein Foto von dir machen oder veröffentlichen möchte.

👉 Zum Weiterlesen ...

digi.komp4	Internet-ABC	Bee Secure	klicksafe	A1 Internet Guide für Kids	Sheeplive
✓✓	✓	✓✓		✓	✓

Das gehört nicht online

ÜBUNG
3

www

Alter:	ab 7 Jahre
Material:	Kopiervorlage „Datentabelle“ (S. 35), Stifte rot und blau, evtl. Computer
Dauer:	1 Unterrichtseinheit
Digitale Kompetenzen digi.komp4:	1.2. „Ich kann mein digitales Ich im Web gestalten.“
Medienbildung in der Volksschule:	kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten

Ziele

- wissen, welche Informationen man online veröffentlichen darf
- eigene Daten schützen können

Themen

#Daten #Datenschutz #Formulare #Onlinespuren #Digitaler_Fußabdruck



Ablauf

Die Schüler:innen überlegen anhand des Arbeitsblattes, welche Informationen über sie im Internet veröffentlicht werden dürfen und welche besser nicht.

Phase 1

In einem ersten Schritt kreuzen die Kinder mit **roter Farbe** an, was ihrer Meinung nach AUF KEINEN FALL etwas im Internet verloren hat.

Phase 2

Nun kreuzen sie mit **blauer Farbe** an, was MÖGLICHERWEISE negativ für ihren digitalen Fußabdruck sein könnte.



Variante

Die Übung lässt sich auch gut als Hausaufgabe umsetzen: Gemeinsam mit ihren Eltern überlegen die Kinder, welche Inhalte problemlos online gepostet werden können und welche besser nicht. Dabei können sie auch besprechen, welche Inhalte die Eltern (z. B. auf *Instagram*) über sie veröffentlichen dürfen und welche nicht. So lernen die Kinder, ihre eigene Privatsphäre zu schützen.

Lösungshinweise:

Mein Name	<input checked="" type="checkbox"/>	Die Kontonummer meiner Eltern	<input checked="" type="checkbox"/>	Meine Adresse	<input checked="" type="checkbox"/>
Mein Spitzname	<input type="checkbox"/>	Mein Lieblingsessen	<input type="checkbox"/>	Was mich interessiert	<input type="checkbox"/>
Mein Geburtsdatum ohne Geburtsjahr	<input type="checkbox"/>	Was ich wirklich gut kann	<input type="checkbox"/>	Meine Schule	<input checked="" type="checkbox"/>
Aktuelles Spielelevel in meinem Lieblingsspiel	<input type="checkbox"/>	Das Profilbild in meiner Lieblings-App	<input type="checkbox"/>	Meine schlechteste Schulnote	<input checked="" type="checkbox"/>
Mein Smartphone-Modell	<input checked="" type="checkbox"/>	Die Augenfarbe meiner Oma	<input type="checkbox"/>	Die Anzahl meiner Follower:innen oder Onlinefreund:innen	<input checked="" type="checkbox"/>
Ein Bild, das meine Eltern süß finden, ich aber nicht	<input checked="" type="checkbox"/>	Mein peinlichstes Bild	<input checked="" type="checkbox"/>	Mein Lieblingstier	<input type="checkbox"/>
Namen und Beruf meiner Eltern	<input checked="" type="checkbox"/>	Das Emoji, das ich am öftesten verwende	<input type="checkbox"/>	Was ich einmal beruflich machen möchte	<input type="checkbox"/>

Kettenbriefe – alles Lüge!

Kettenbriefe sind kein neues Phänomen. Unter Kindern werden diese heute vor allem über **Messengerdienste wie WhatsApp** verbreitet. Die Inhalte reichen dabei von freundlich über betrügerisch bis hin zu bedrohlich und angsteinflößend. Allen gemeinsam ist, dass sie ein möglichst breites Publikum erreichen wollen und in der Regel **völlig frei erfunden** sind.



Kettenbriefe als Angstmacher

Gruselige Nachrichten oder Kettenbriefe mit Morddrohungen können Kinder sehr erschrecken und eine ganze Weile emotional beschäftigen. Eine Auseinandersetzung mit Kettenbriefen ist daher auch im Unterricht sinnvoll. **Nehmen Sie die Ängste Ihrer Schüler:innen ernst** und klären Sie über Kettenbriefe und deren Wahrheitsgehalt auf.

Gründe, warum Kettenbriefe verschickt werden

- Die eigene **Reichweite abtesten**: „Mein Kettenbrief wird sogar in anderen Schulen geteilt!“
- **Macht über andere haben**: „Ich kann jemandem Angst machen!“
- Die eigene **Kreativität ausleben**: „Ich kann etwas kreieren und andere finden es gut!“

Tipps zum Umgang mit Kettenbriefen in der Klasse

- **Thematisieren**: Suchen Sie aktiv das Gespräch und fragen Sie Ihre Schüler:innen, welche Kettenbriefe sie aktuell erhalten.
- **Die Angst nehmen**: Machen Sie deutlich, dass die geteilten Horrorgeschichten nicht wahr sind und dass nichts Schlimmes passiert, wenn man sie nicht weiterleitet.
Dabei kann es helfen, von eigenen Erfahrungen zu erzählen: „Ich habe selbst schon Kettenbriefe bekommen und sie gelöscht, ohne sie weiterzuleiten. Trotzdem ist nichts passiert!“
- **Regeln vereinbaren**: Stellen Sie gemeinsam mit Ihren Schüler:innen Regeln für den Umgang mit unterschiedlichen Kettenbriefen auf (z. B. nicht weiterschicken, löschen etc.).



Was Kinder wissen sollten

Wenn in Kettenbriefen Dinge behauptet werden, die dir und anderen Kindern Angst machen, dann denk daran: Genau das ist das Ziel von Kettenbriefen! Weder die Gesundheit deiner Eltern, noch irgendwelche Monster haben etwas mit Kettenbriefen zu tun. Du bist auch nicht weniger beliebt, nur weil du wenig Herzchen, Blumen oder ähnliches zurückbekommst. Lass dich nicht verunsichern und schicke die Kettenbriefe nicht weiter, sonst bekommen noch mehr Kinder Angst! Am besten, du löschst sie einfach!



Zum Weiterlesen ...

digi.komp4	Internet-ABC	Bee Secure	klicksafe	A1 Internet Guide für Kids	Sheeplive
		✓✓	✓✓	✓	✓

Kettenbrief-Check

ÜBUNG
4



Alter:	ab 7 Jahre bzw. ab dem Zeitpunkt, wo die Mehrheit der Klasse online vernetzt ist
Material:	Papier und Stifte für Plakate
Dauer:	1–2 Unterrichtseinheiten
Digitale Kompetenzen digi.komp4:	1.2. „Ich kenne Risiken bei der Nutzung von Informationstechnologien und weiß, wie ich mich im gegebenen Fall verhalten soll.“ 3.4. „Ich beachte Umgangsformen im Internet.“
Medienbildung in der Volksschule:	kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten

Ziele

- einschätzen können, ob Kettenbriefe wahr sind oder nicht
- mit Kettenbriefen verantwortungsvoll umgehen

Ablauf

Zur Einstimmung sammeln die Kinder gemeinsam verschiedene Arten von Kettenbriefen und besprechen deren Ähnlichkeiten. Anschließend erarbeiten sie in Kleingruppen Regeln für den Umgang mit Kettenbriefen.

Phase 1

Die Kinder diskutieren in Gruppen die folgenden Fragen und notieren ihre Antworten:

- Woran erkennen wir Kettenbriefe?
- Welche Kettenbriefe schicken wir weiter?
- Was machen wir, wenn uns ein Kettenbrief Angst macht?
- An wen können wir uns wenden, wenn uns ein Kettenbrief unangenehm ist?

Phase 2

Nun werden alle Notizen so aufgehängt oder aufgelegt, dass sie für die ganze Klasse sichtbar sind.

Phase 3

Anhand der gesammelten Antworten überlegen die Kinder gemeinsam Klassenregeln. Diese werden auf einem Plakat festgehalten, das in der Klasse aufgehängt wird. Damit sich die Schüler:innen daran halten, müssen die Regeln für alle verständlich und nachvollziehbar sein!



Variante

Die Schüler:innen lösen eine Rechenaufgabe: Anna schickt Paul auf *WhatsApp* einen Kettenbrief. Der Inhalt macht Paul Angst. Er leitet die Nachricht sofort an Lara, Tom, Jonas, Valentin und Adrian weiter. Diese schicken den Kettenbrief ebenfalls an jeweils fünf Freund:innen weiter. Annas Lehrerin möchte nun, dass alle beteiligten Kinder den Kettenbrief wieder löschen, um keine weiteren Kinder zu verstören. Wie viele Kinder haben den Kettenbrief mindestens erhalten und sollen ihn nun löschen?



Tipp

Zeigen Sie Ihren Schüler:innen den **Saferinternet.at-Kettenbrief-Roboter**. Statt Kettenbriefe an andere Kinder weiterzuleiten können sie diese **via WhatsApp an die Nummer 0043 681 108 094 49 schicken** und erhalten direkt entlastende Antworten.



Wie wir miteinander umgehen – Regeln für die Klasse und online

Die Klassengemeinschaft endet nicht an den räumlichen Grenzen des Klassenzimmers, sondern setzt sich online fort – allerdings nur mit jenen Schüler:innen, die auch online miteinander vernetzt sind. Da dies in der Volksschule in der Regel nicht alle sind, ist es für Sie als Lehrkraft hilfreich, zu wissen, wer mit wem auf welche Weise online verbunden ist.

Wenn Sie einen Onlinedienst für schulische Zwecke nutzen möchten, sollten Sie immer die Zustimmung der Eltern einholen. Die Nutzung eines Onlinedienstes ist jedoch nur dann sinnvoll, wenn alle Kinder über entsprechende Geräte verfügen.



Was Kinder wissen sollten

Wir sind nicht nur im Klassenzimmer eine Klasse. Auch auf *WhatsApp* oder anderen Plattformen bleiben wir eine Klasse. Das bedeutet, dass die Regeln, die wir in der Klasse vereinbart haben, auch online gelten: Niemand darf fertiggemacht, schlecht dargestellt oder aus Gruppen ausgeschlossen werden – wir sind eine Gemeinschaft und halten zusammen.

Vergiss auch nicht, dass man online sehr einfach herausfinden kann, wer du bist – auch wenn du glaubst, alles von dir versteckt zu haben.

Schütze dich auch selbst: Wenn du zu viele *WhatsApp*-Gruppen hast, in die du reinschauen musst, fehlt dir die Zeit für andere Dinge. Willst du das wirklich?



WhatsApp-Regeln für die Klasse

Folgende Fragen eignen sich als Diskussionsgrundlage für die Entwicklung von *WhatsApp*-Regeln für die Klasse:

- Welche *WhatsApp*-Gruppen haben wir in unserer Klasse?
- Welche Rechte und Pflichten haben Administrator:innen?
- Was ist zu tun, wenn jemand in einer Gruppe fertiggemacht wird?
- Wer gibt wichtige Infos an jene Mitschüler:innen weiter, die nicht in der Gruppe sind?
- Wann gibt es für unsere Klasse *WhatsApp*-freie Zeiten (z. B. zwischen 21:00 und 07:00 Uhr)?
- Wie gehen wir mit Kettenbriefen um? Welche schicken wir weiter, welche nicht?
- Was ist Spaß, was geht zu weit? Wer bestimmt das?



Video-Elternratgeber
„Frag Barbara!“:

WhatsApp-Wahnsinn –
www.fragbarbara.at



➔ Zum Weiterlesen ...

digi.komp4

Internet-ABC

Bee Secure

klicksafe

A1 Internet Guide für Kids

Sheeplive



Gute Regeln für WhatsApp

ÜBUNG
5

Alter:	ab 7 Jahre bzw. ab dem Zeitpunkt, wo die Mehrheit der Klasse online vernetzt ist
Material:	Kopiervorlage „Regeln für WhatsApp“ (S. 36), Papier und Stifte für Plakate
Dauer:	2 Unterrichtseinheiten
Digitale Kompetenzen digi.komp4:	3.4. „Ich beachte Umgangsformen im Internet.“
Medienbildung in der Volksschule:	kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten

Ziele

- mit *WhatsApp* verantwortungsvoll umgehen können
- eigene Bedürfnisse erkennen und benennen können
- Regeln für einen guten Umgang miteinander erstellen

Themen

#Netiquette #WhatsApp #soziale_Netzwerke #Umgang_miteinander

Hinweis

Führen Sie diese Übung nur durch, wenn *WhatsApp* von einem Großteil der Klasse genutzt wird bzw. gestalten Sie die Übung so, dass Kinder, die *WhatsApp* nicht nutzen, nicht unter Druck gesetzt werden und keinen entsprechenden Druck auf ihre Eltern ausüben. Beachten Sie, dass die Nutzung von *WhatsApp* eigentlich erst ab 16 Jahren erlaubt ist.

Ablauf

Die Schüler:innen erarbeiten in Kleingruppen gemeinsame Regeln für *WhatsApp*.

Phase 1

Die Kinder diskutieren in Gruppen und notieren ihre Überlegungen auf einem Zettel:

- „Mich nervt an *WhatsApp* in unserer Klasse, dass ...“
- „Ich finde *WhatsApp* in unserer Klasse toll, weil ...“

Auch Kinder, die *WhatsApp* nicht nutzen, sollten an dieser Übung teilnehmen, um sich Gehör zu verschaffen. Sie können sich z.B. in einer eigenen Gruppe zusammenfinden, um zu überlegen, wie man *WhatsApp* von Anfang an verantwortungsvoll nutzen kann bzw. welche Gefahren lauern.

Phase 2

Nun werden alle Zettel aufgehängt oder aufgelegt, sodass sie für die gesamte Klasse sichtbar sind. Jede Gruppe fasst für die anderen kurz ihre Ergebnisse zusammen.

Phase 3

Die ganze Klasse überlegt nun gemeinsame Regeln für *WhatsApp* (siehe dazu die Stichpunkte auf dem Arbeitsblatt S. 36). Die Regeln werden abschließend auf ein Plakat geschrieben und in der Klasse aufgehängt.



Variante

Diese Übung eignet sich auch gut als Hausaufgabe. Jedes Kind gestaltet mit seinen Eltern ein Plakat mit *WhatsApp*-Regeln für die Familie (z.B. „Fotos werden nur verschickt, wenn die:der Abgebildete vorher gefragt wurde“).

Andere fertigmachen – Cyber-Mobbing



Was ist Cyber-Mobbing?

- Cyber-Mobbing bezeichnet **das absichtliche Bloßstellen, Bedrohen oder Beleidigen einer Person über einen längeren Zeitraum mithilfe digitaler Medien.**
- Häufig werden die Opfer auch „klassisch“ gemobbt (z. B. in der Klasse, am Schulhof oder auf dem Heimweg).
- Cyber-Mobbing tritt in der Volksschule meist in Vorstufen auf, z. B. als Beleidigung, Herabwürdigung etc. **Achten Sie auf Veränderungen im Klassenklima oder im Verhalten einzelner Schüler:innen!**

Beispiele für negative Dynamiken

- **Sticheleien** und Herabwürdigungen in *WhatsApp*
- **Ausschluss** aus Computerspielgruppen
- **Kettenbriefe**, die gezielt erstellt und verschickt werden

Prävention

- den **wertschätzenden Umgang** miteinander stärken
- eine **gute Bindung** zwischen den Lehrenden und Schüler:innen aufbauen, sodass die Kinder wissen, an wen sie sich bei Problemen wenden können
- das **Recht am eigenen Bild** (§ 78 UrhG) thematisieren
- **Regeln für den Umgang miteinander** – auch online – erstellen und regelmäßig überprüfen



Online arbeiten

Besprechen Sie das Thema mit Ihren Schüler:innen anhand eines Kurzfilms:

biber-blog.com/gemeinsam-sind-wir-klasse/mobbing/mobbing-praevention-in-der-klasse/

Für Unterstützung und Rat:

www.schulpsychologie.at



Was Kinder wissen sollten

Wenn du eine Person online beleidigst, tut ihr das genauso weh, wie wenn du es ihr persönlich sagst. Denk auch daran, dass man oft sehr einfach herausfinden kann, wer mit den Gemeinheiten angefangen hat und du dann Ärger bekommst. Überlege dir also gut, was du sagst. Schließlich kann man anderen auch sagen, was einen stört, ohne sie absichtlich zu verletzen. Und manchmal ist es auch gar nicht so wichtig – dann behalte es besser für dich!



Merkkasten zum Ausschneiden

Was ist Cyber-Mobbing?	Das kannst du tun, wenn du merkst, dass jemand gemobbt wird!
→ jemanden online bloßstellen, bedrohen oder beleidigen	→ den Täter:innen sagen, dass das nicht okay ist und sie damit aufhören sollen
→ jemanden online wiederholt beschimpfen oder mit bösen Kommentaren schlecht machen	→ einer erwachsenen Person Bescheid sagen, damit diese helfen kann, und die Inhalte melden
→ Spaß auf Kosten anderer	→ bei Rat auf Draht Unterstützung holen (rund um die Uhr, ohne Vorwahl unter der Telefonnummer 147)

👉 Zum Weiterlesen ...

digi.komp4	Internet-ABC	Bee Secure	klicksafe	A1 Internet Guide für Kids	Sheeplive
✓✓	✓✓	✓✓	✓	✓✓	✓✓

Die geddisste *YouTuberin*

ÜBUNG
6

Alter:	ab 9 Jahre
Material:	Kopiervorlage „Cyber-Mobbing“ (S. 37)
Dauer:	2–3 Unterrichtseinheiten
Digitale Kompetenzen digi.komp4:	1.2. „Ich kenne Risiken bei der Nutzung von Informationstechnologien und weiß, wie ich mich im gegebenen Fall verhalten soll.“ 3.4. „Ich beachte Umgangsformen im Internet.“
Medienbildung in der Volksschule:	Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten

Ziele

- wissen, was Cyber-Mobbing ist
- Auswirkungen von Cyber-Mobbing kennen
- verstehen, dass jede:r zum Opfer werden kann

Themen

#CyberMobbing #YouTube #Netiquette



Ablauf

Die Schüler:innen diskutieren anhand des Fallbeispiels auf dem Arbeitsblatt („Cyber-Mobbing“, S. 37), was Cyber-Mobbing ist.

Phase 1

Lesen Sie das Fallbeispiel vor. Die Schüler:innen entscheiden mittels Handzeichen, ob es sich ihrer Meinung nach um Cyber-Mobbing handelt oder nicht. Je nach Antwort teilen sich die Schüler:innen in zwei Gruppen auf und sammeln Argumente für ihre Meinung.

- Gruppe 1: „Ja klar ist das Cyber-Mobbing!“
- Gruppe 2: „Das ist doch kein Cyber-Mobbing!“

Phase 2

Jede Gruppe trägt ihre Argumente vor, danach wird in der Klasse diskutiert. Bleiben die Schüler:innen bei ihrer ursprünglichen Meinung?

Phase 3

Abschließend werden folgende Fragen besprochen:

- Wie können sich die Fans von Bella wieder vertragen?
- Was wäre, wenn eine ähnliche Geschichte jemandem aus unserer Klasse passieren würde?
- Wie würden wir dann darüber denken – wäre das dann Cyber-Mobbing?
- Wer kann helfen, wenn es in unserer Klasse zu solchen Streitereien kommt?

Lösungshinweise:

Gruppe 1: „Ja klar ist das Cyber-Mobbing!“	Gruppe 2: „Das ist doch kein Cyber-Mobbing!“
<ul style="list-style-type: none"> → Eine Person wird von vielen anderen Personen online fertiggemacht. → In den Kommentaren geht es sehr rau und gemein zu. → Die <i>YouTuberin</i> wird persönlich beleidigt, heruntergemacht und vielleicht sogar bedroht. → Die Kritik ist unsachlich. → Die Beschimpfungen erhalten viel Aufmerksamkeit. 	<ul style="list-style-type: none"> → Die <i>YouTuberin</i> macht das beruflich, mit sowas muss sie rechnen. → Sie wird nicht als Privatperson fertiggemacht, sondern als Tänzerin. → Die <i>YouTuberin</i> sagt selbst im Video, dass es ihr egal ist, was andere sagen. → Die <i>YouTuberin</i> und die Popband werden durch die vielen Reaktionen nur noch berühmter und verdienen damit mehr Geld.

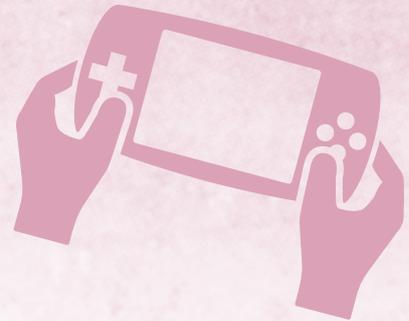
Arbeitsblatt auf Seite 37



Computerspiele zählen zu den liebsten Onlinebeschäftigungen von Volksschulkindern. Sehr viele dieser Spiele sind Onlinespiele, bei denen sich die Kinder **mit anderen Spieler:innen vernetzen** können. Oft funktionieren diese nach dem Prinzip „free to play, pay to win“: Sie können kostenlos gespielt werden, enthalten aber z. B. kurze Werbevideos, die man sich ansehen muss, um im Spiel weiterzukommen. Es ist daher wichtig, dass Kinder die **finanziellen Risiken solcher Spiele** kennen. Die **Werbung** ist zudem nicht immer für das Alter der spielenden Kinder geeignet und kann auch nicht durch Jugendschutzprogramme blockiert werden.

Warum faszinieren Computerspiele?

- **selbstständiges Handeln und Steuern** ist möglich
- meist **tolle Grafik und visuelle Gestaltung** der Spiele
- stimmen oft mit den **aktuellen Interessen der Kinder** überein (z. B. Fußball, Ponys, Dinos etc.)



Herausforderungen und Risiken beim Computerspielen

- eigene (körperliche) **Grenzen erkennen**
- finanzielle Versuchung durch **In-App-Käufe**
- **Kontakt mit ungeeigneten Inhalten**, die nicht verarbeitet werden können
- **Kontakt mit fremden Spieler:innen**, die zudringlich werden können (siehe „Thema 12: Online-„Freund:innen“ – Gefahr durch Cyber-Grooming“)



Was Kinder wissen sollten

Computerspiele sind ein toller Zeitvertreib. Achte aber darauf, dass du auch noch andere Dinge machst: Triff dich zum Beispiel mit Freundinnen und Freunden, um draußen zu spielen. Überlege dir auch, wann es am besten ist, mit dem Spielen aufzuhören und eine Pause zu machen (zum Beispiel wenn du ein neues Level erreicht hast).

Manche Spiele gehen einem sehr nahe und man muss immer daran denken – auch nachts. Wenn dich ein Spiel sehr aufwühlt oder dir so viel Angst macht, dass du nicht mehr schlafen kannst, dann höre auf dein Bauchgefühl und suche dir ein Spiel, das besser zu dir passt. Spielen soll schließlich Spaß machen und dich nicht aufregen.



👉 Zum Weiterlesen ...

digi.komp4	Internet-ABC	Bee Secure	klicksafe	A1 Internet Guide für Kids	Sheeplive
	✓	✓			

Unser Lieblings-computerspiel erklärt

ÜBUNG
7

Alter:	ab 7 Jahre
Material:	Papier und Stifte für Plakate ODER Smartphone bzw. Tablet für Audio- oder Videoaufnahmen
Dauer:	1–2 Unterrichtseinheiten
Digitale Kompetenzen digi.komp4:	1.1. „Ich denke über meine Nutzung digitaler Medien nach und kann darüber mit meinen Eltern und Lehrpersonen sprechen.“
Medienbildung in der Volksschule:	kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten; Medieninhalte und Mediengestaltungen kritisch bewerten; eigene Medienbeiträge gestalten (und verbreiten)

Ziele

- Zweck und Inhalt von Computerspielen erklären können
- die eigene Begeisterung weitergeben können
- komplexe Sachverhalte einfach erklären können

Themen

#Computerspiele #generationsübergreifendes_Lernen #Lernen_durch_Lehren



Ablauf

Die Kinder bilden Kleingruppen und erarbeiten gemeinsam eine Präsentation über ihr Lieblingscomputerspiel.

Phase 1

Die Schüler:innen suchen sich ein Spiel aus, das sie gut kennen und gerne spielen. Kinder, die keine Computerspiele spielen, schließen sich einer Gruppe an, in der sie das Spiel interessiert, und lassen sich dieses von ihren Klassenkolleg:innen erklären oder sogar zeigen.

Phase 2

Die Kinder präsentieren den Eltern oder Großeltern ihre beliebtesten Computerspiele und erklären:

- worum es in dem Spiel geht
- was man in dem Spiel tun muss
- was man bei dem Spiel lernen kann
- warum dieses Spiel so viel Spaß macht

Dies erfolgt im Rahmen eines Elternabends oder als Hausübung.

Phase 3

Nun reflektieren die Kinder:

- Was war einfach zu erklären?
- Was haben die Erwachsenen schnell verstanden, was nicht?
- Verstehen die Erwachsenen jetzt, was uns am Spiel begeistert?



Wenn es zu viel wird – exzessive Internet-/ Spielenutzung

Kinder können anhand ihrer körperlichen Reaktionen recht gut erkennen, wann ihnen die Nutzung digitaler Geräte zu viel wird. Doch nicht immer verhalten sie sich entsprechend und legen die Geräte rechtzeitig wieder weg.

Dazu brauchen sie Eltern oder Geschwister als gute Vorbilder und Ideen für alternative Beschäftigungen.

Was bedeutet Sucht?

Sucht ist eine ernstzunehmende Krankheit, aus der die Betroffenen ohne Unterstützung oft nicht herausfinden.

Folgende veränderte Verhaltensweisen, die über einen längeren Zeitraum andauern, können Hinweis für ein ernstzunehmendes Suchtverhalten sein:

- **Einengung des Verhaltensspielraums:** Nichts anderes geht mehr.
- **Kontrollverlust:** Eine Verhaltensänderung gelingt nicht.
- **Toleranzentwicklung:** Die Dosis muss immer weiter gesteigert werden.
- **Entzugerscheinungen:** Unruhe, Aggressivität
- **negative soziale Folgen:** Schwierigkeiten in der Schule, in der Arbeit, in der Familie oder im Freundeskreis



Sucht hat auch Vorstufen – Lesetipp:

Broschüre „Suchtprävention in der Schule“ unter www.si.or.at/693



Wie kann man Sucht bei Volksschulkindern vorbeugen?

- zeigen, woran man **eigene Grenzen erkennen kann** und ermutigen, diese bewusst wahrzunehmen
- **Alternativen aufzeigen:** andere Spiele, hinausgehen, Bewegung, kreativ betätigen, ...
- **auf die Gesundheit achten:** ausreichend Schlaf, gesunde Ernährung, Offlinezeiten, ausreichend Bewegung, ein gesundes Körperbild, ...

Tipp

Auch Eltern können eine exzessive Mediennutzung aufweisen. Bei Kindern, die selbst viel online sind, kann ein schlechtes Vorbild ein Grund sein. Lassen Sie die Kinder ein Plakat für ihre Eltern malen, damit diese lernen, besser mit ihrer Zeit im Internet umzugehen.



Zum Weiterlesen ...

digi.komp4

Internet-ABC

Bee Secure

klicksafe

A1 Internet Guide für Kids

Sheeplive



Meine eigenen Grenzen erkennen

ÜBUNG
8

Alter:	ab 7 Jahre
Material:	Papier, Stifte, Material zum Gestalten von Plakaten
Dauer:	1–2 Unterrichtseinheiten
Digitale Kompetenzen digi.komp4:	1.2. „Ich kenne Risiken bei der Nutzung von Informationstechnologien und weiß, wie ich mich im gegebenen Fall verhalten soll.“
Medienbildung in der Volksschule:	kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, verstehen und gewaltfrei gestalten

Ziele

- persönliche (körperliche) Grenzen bei der Nutzung von digitalen Medien erkennen
- eigene körperliche Reaktionen benennen können
- wissen, was man tun kann, wenn man solche Symptome wahrnimmt

Themen

#Sucht #Prävention #Gesundheit



Ablauf

Die Klasse diskutiert gemeinsam über **Symptome exzessiver Internet- bzw. Spielenutzung**.

Phase 1

Besprechen Sie mit den Kindern, welche Symptome sie bei längerem Computerspielen, Anschauen von Videos, Nutzen von *WhatsApp* etc. an sich selbst beobachten können.

Symptome, die häufig von den Kindern genannt werden:

- Augenbrennen
- Unruhe
- Bewegungsdrang
- Kopfweh
- nachlassende Konzentration
- Aggressivität, Schimpfen

Hinweis: Kinder, die nie einen Computer nutzen, aber z. B. gerne lesen, kennen ähnliche Symptome.



Phase 2

Nun überlegen die Kinder, was sie tun können, wenn ihnen die Mediennutzung zu viel wird.

Lösungshinweise:

- alle Geräte mit Bildschirmen abdrehen
- sich bewegen
- hinausgehen
- mit Freund:innen treffen
- Ball spielen
- im Bett ausruhen
- Wasser trinken

Phase 3

Jedes Kind erstellt nun ein eigenes Plakat, auf dem es **Lösungsvorschläge** für eine exzessive Internet-/Spielesnutzung festhält. Achten Sie darauf, dass nicht voneinander abgeschaut wird. Jedes Plakat soll einzigartig sein!



Variante

Die Kinder überarbeiten das Plakat gemeinsam mit ihren Eltern und gestalten es so, dass es zum gemeinsamen Familienleben passt.

