

3.3 Angemessener Umgang mit digitalen Medien

3.3.1 Allgemeine Informationen zum angemessenen Umgang mit digitalen Medien

Während das Internet im Jahr 1998 für Jugendliche im Alter zwischen 12 und 19 Jahren noch keine Alltagsrelevanz besaß, nur jeder zwanzigste Jugendliche zu den regelmäßigen Nutzern des Internets (mindestens mehrmals pro Woche) zählte und der Besitz eines Mobiltelefons am Ende der 90er-Jahre die Ausnahme darstellte, kann man sich inzwischen kaum noch vorstellen, wie das Internet ohne „Google“ und „YouTube“ funktionieren konnte und wie man im Freundeskreis ohne Smartphone und die Kommunikation mit Messengerdiensten wie „WhatsApp“ zurechtkam.¹

Kinder und Jugendliche verbringen viel Zeit online bzw. mit Fernsehen. So wird „die durchschnittliche Nutzungsdauer des Fernsehens an Werktagen [...] von den Jugendlichen [im Alter zwischen 12 und 19 Jahren] auf 107 Minuten geschätzt [...], wobei Jüngere eine längere Nutzungsdauer angeben als Ältere“.² Außerdem sind Jugendliche dieser Altersgruppe nach eigener Schätzung von Montag bis Freitag jeweils 205 Minuten pro Tag online. Mit dem Alter der Jugendlichen steigt hier die tägliche Nutzungsdauer an. Dabei entfällt ein Drittel der Onlinenutzung auf Kommunikation (wie e-mailen, chatten), unterhaltende Elemente (wie Musik, Videos oder Bilder) folgen dicht auf dem zweiten Platz und gut ein Viertel der Onlinezeit verbringen Jugendliche mit Spielen.³

Es verwundert daher auch nicht, dass das Thema „Mediensucht“ in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen hat. Laut einer Untersuchung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), 2019, „ist bei 8,4 % der 12- bis 17-jährigen Jugendlichen [...] von einer computerspiel- oder internetbezogenen Störung auszugehen“.⁴ Laut Studie hat die Verbreitung dieser Störung sich im Vergleich zum Jahr 2011 mehr als verdoppelt. Neben dem Bereich der Störung wird auch die problematische Nutzung betrachtet: „Bei männlichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen steigt die Verbreitung der problematischen Nutzung von 12,6 % (2011) auf 29,9 % (2019), bei weiblichen 12- bis 17-jährigen Jugendlichen von 12,5 % (2011) auf 30,8 % (2019)“.⁵

Bereits im Jahr 2005 ergab eine durch das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) durchgeführte Schüleruntersuchung an 23.000 Kindern und Jugendlichen, „dass eine zeitlich extensive Nutzung von Fernsehen und Computerspielen sowie starke Nutzung inhaltlich bedenklicher Formate mit schlechterer schulischer Leistung einhergehen“.⁶

¹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2017). *JIM-Studie 2017. Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger*. Stuttgart, S. 3

² Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2019). *JIM-Studie 2019. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger*. Stuttgart, S. 34

³ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2019). *JIM-Studie 2019. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger*. Stuttgart

⁴ Orth, B. & Merkel, C. (2020). *Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht*. Köln, S. 7

⁵ Orth, B. & Merkel, C. (2020). *Die Drogenaffinität Jugendlicher in der Bundesrepublik Deutschland 2019. Teilband Computerspiele und Internet. BZgA-Forschungsbericht*. Köln, S. 30

⁶ Mößle, T., Kleimann, M., Rehbein, F. & Pfeiffer, C. (2006). *Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen*. In: *Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe*, 3, 06. Hannover, S. 295

Im Rahmen der Schweizer Studie „Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz“, kurz JAMES-Studien (2012), konnte ebenfalls eine negative Korrelation zwischen Schulleistungen und der Zeit, die Schülerinnen und Schüler online verbrachten, nachgewiesen werden.⁷

Übermäßiger Konsum digitaler Medien hat zur Folge, dass weniger Zeit für anderes bleibt, z. B. für Hausaufgaben und Lernen, Sport, „reale“ Sozialkontakte und Schlaf. Dass dies nicht lern- und gedächtnisförderlich sein kann, liegt auf der Hand.

Auch die Gewalt bedient sich moderner digitaler Kommunikationsmittel und Medien. Der Studie „Jugend, Information, Medien“, kurz JIM-Studie (2019), zufolge wurden über jede fünfte Person im Alter zwischen 12 und 19 Jahren bereits falsche oder beleidigende Inhalte per Handy oder im Internet verbreitet. Acht Prozent der Jugendlichen gaben an, selbst schon einmal im Internet fertig gemacht worden zu sein.⁸

Dass eine **Straftat** begangen worden ist, wird betroffenen Jugendlichen oft erst bewusst, wenn ihre Handlung rechtliche Konsequenzen nach sich zieht – vom zeitweiligen Schulausschluss bis hin zur strafrechtlichen Verfolgung durch Polizei und Staatsanwaltschaft.

Gewalthaltige Computerspiele sind immer wieder im Verdacht, Auslöser oder zumindest Verstärker von Aggression, Gewalt und Empathielosigkeit bei den Kindern und Jugendlichen zu sein. Es geht hier aber nicht um eine monokausale Wirkung von Gewaltspielen. „Allgemein geht man [...] in der Forschung davon aus, dass der Konsum von Gewaltmedien (Filme, Spiele etc.) als Einflussfaktor oder auch Katalysator für die individuelle Aggressionsentwicklung angesehen werden sollte.“⁹ „Mediale Gewalt ist [...] ein Risikofaktor, der (nur) unter bestimmten Umständen als Verstärker der eigenen Aggressivität wirken kann.“¹⁰

Prävention durch Vermittlung von Handlungsstrategien

Gerade der Schule kommt im Bereich der Prävention in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien eine entscheidende Rolle zu. So sind Mobbing und vor allem **Cybermobbing** Themen, die in der Schule zu behandeln sind, bevor Opfer zu beklagen sind, insbesondere da ein Opfer nicht selten in anderen Konstellationen zur Akteurin bzw. zum Akteur wird. Nicht wenige Schülerinnen und Schüler, die einst selbst gemobbt, gedemütigt und in den Augen der anderen erniedrigt wurden, werden irgendwann selbst zur Akteurin oder zum Akteur – sie wissen um das Funktionieren bestimmter Strategien.

Präventionsmaßnahmen müssen also frühzeitig ergriffen, die Jugendlichen für die Thematik sensibilisiert und ihnen gleichzeitig praktische Handlungsstrategien an die Hand gegeben werden.

Mit dem Wissen, wie man sich zum eigenen Schutz im Netz allgemein und in möglichen Bedrohungssituationen verhalten sollte und das vorab in spielerischen Übungen zu trainieren, wird Kindern und Jugendlichen ein Stück weit die erforderliche

⁷ Waller, G., Willemsse, I., Genner, S. & Süss, D. (2013). *JAMESfocus. Mediennutzung und Schulleistung*. Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaft. Zürich

⁸ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2019). *JIM-Studie 2019. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger*. Stuttgart

⁹ Paulus, C. (2019). *Gewalt, Amok und die Medien*. In: Paulus, C. (Hrsg.). *Gewalt, Amok und Medien. Erkennen – Vorbeugen – Handeln*. Stuttgart, S. 22

¹⁰ Paulus, C. (2019). *Gewalt, Amok und die Medien*. In: Paulus, C. (Hrsg.). *Gewalt, Amok und Medien. Erkennen – Vorbeugen – Handeln*. Stuttgart, S. 24

Selbstsicherheit und Konfliktlösekompetenz gegeben, die sie zur Bewältigung problematischer Situationen benötigen.

Darüber hinaus sollen die Schülerinnen und Schüler für das Thema Internetsucht sensibilisiert werden und in diesem Zusammenhang auch ihr eigenes Verhalten reflektieren.

Die im Folgenden vorgestellten 14 Unterrichtseinheiten zum Themenkomplex „Angemessener Umgang mit digitalen Medien“ können Sie ab Jahrgangsstufe 5 unabhängig voneinander einsetzen – im Kontext von Fachunterricht, im projektorientierten Unterricht und in speziellen Einheiten an außerschulischen Lernorten und in Schullandheimen.

3.3.2 Smartphone und Gewalt

Vielen Kindern und Jugendlichen ist nicht bewusst, dass Mobbing, Ausgrenzung und Diffamierung, das Lästern über andere und das Versenden beleidigender digitaler Nachrichten auch Formen von Gewaltausübung sind.

Selbst Drohungen und die Andeutung von Gewaltbereitschaft werden vielfach noch nicht als Gewalthandeln eingestuft (z. T. leben sie in einem Umfeld, das Aggression und Gewalt als Mittel zur Durchsetzung eigener Interessen akzeptiert). Die Motive zur Gewaltausübung, auch zum Nachstellen und Filmen gewalthaltiger Szenen und realer Schlägereien, sind vielfältig und reichen von verletzter Ehre bis hin zur Umsetzung von Disziplinierungsmaßnahmen innerhalb der Gruppe.

3.3.2.1 Bekannte digitale Gewaltphänomene

Die Möglichkeiten zur Ausübung von digitaler Gewalt sind äußerst vielfältig. Nachfolgend sollen daher einige Formen von Internet-Gewalt dargestellt werden, die auch an Schulen immer wieder zum Thema werden können. Die Begriffserklärungen dienen in erster Linie zur Information der Lehrkraft.

Cyber-Bullying und Cybermobbing

Wenn jemand über eine längere Zeit den zielgerichteten negativen Schädigungshandlungen (der Gewalt) eines anderen bzw. mehrerer anderer ausgesetzt ist, ohne sich dagegen wehren zu können, und dabei ein Ungleichgewicht der Kräfte vorliegt, spricht man von Mobbing.

Die gewaltsamen Handlungen beim Mobbing können aus Körperkontakt bestehen (z. B. Verprügeln, Schlagen, Stoßen, Rempeln), müssen es aber nicht. Sie können auch mit Worten (z. B. Verspotten, Drohungen aussprechen) oder allein mit Gesten ausgedrückt werden. Nicht von Mobbing spricht man, wenn z. B. zwei gleich starke Schülerinnen bzw. Schüler miteinander streiten oder bei einmaligen Vorfällen.

Im englischen Sprachraum lautet der Fachausdruck nicht Mobbing, sondern Bullying. International wird die systematische und wiederholte Schikane von Personen mittels internetbasierter Kommunikationsmittel als „Internet-Mobbing“, „Cybermobbing“ oder „Cyber-Bullying“ bezeichnet. Von Cybermobbing in der Schule spricht man, wenn ohne Einwilligung der Betroffenen z. B. mithilfe von Bild- und Videoveröffentlichungen, E-

Mails, Chatrooms und digitaler Nachrichten Lehrerinnen und Lehrer oder Schülerinnen und Schüler fortgesetzt verleumdet, bedroht oder belästigt und auf diese Weise ihre Persönlichkeitsrechte verletzt werden (Bilder und Videos z. B. auf „YouTube“ eingestellt werden). Die Machtgleichheit zweier annähernd gleich starker Personen ist in dem Fall aufgehoben und die Wirkung ist räumlich und zeitlich wesentlich weiter gestreut als beim Mobbing mittels direktem Sicht- bzw. Körperkontakt.

Cyber-Grooming

Unter Cyber-Grooming versteht man das gezielte Ansprechen Minderjähriger im Internet mit dem Ziel, sexuelle Kontakte anzubahnen. Insbesondere Kinder- oder Teen-Channels bzw. -räume großer Chat-Portale ziehen Nutzer mit pädokriminellen Neigungen an, aber auch bei Flirt- und Dating-Apps, die vor allem für ältere Jugendliche interessant sind, ist besondere Vorsicht geboten.¹¹ Dabei wird das Vertrauen von Kindern erschlichen, um sie zu sexuellen Handlungen zu bringen, wobei diese oft anonym oder unter falschen Angaben angesprochen werden. Die Täterinnen und Täter geben sich häufig als Gleichaltrige aus. Kinder und Jugendliche werden von diesen z. B. nach bisherigen sexuellen Erfahrungen gefragt oder zu Nacktaufnahmen und sexuellen Handlungen aufgefordert.

Sexting

Sexting bezeichnet den „privaten Austausch selbst produzierter erotischer Fotos per Handy oder Internet“¹². Das Wort ist zusammengesetzt aus den Komponenten „Sex“ und „Texting“ (sich Nachrichten schicken).

Sexting wird sowohl in bestehenden und sich anbahnenden Liebesbeziehungen als auch bei unverbindlichen Flirts und im Freundeskreis eingesetzt. Eine Person nimmt von sich selbst erotische Bilder auf und versendet sie dann an eine bestimmte Person oder lädt sie in einem Netzwerk hoch.

Missbräuchliches Sexting entsteht, wenn das intime Bild ohne Einwilligung an jemand anderen als den ursprünglichen Adressaten weitergeleitet wird. Da das Recht am eigenen Bild gilt, ist ein derartiges Vorgehen nicht nur unethisch, sondern auch illegal. Dabei ist es egal, ob man die abgebildete Person durch die missbräuchliche Weitergabe willentlich oder unbewusst schädigt.

Gaffer-Videos

Durch die Möglichkeit, mit seinem Smartphone jederzeit überall Fotos und Videos machen zu können, entstand dieses neue Niveau an Schaulustigkeit. Dabei werden Unfälle, Gewalttaten usw. nicht nur beobachtet, sondern auch aufgenommen und anschließend ins Netz gestellt. Neben diesem – zumeist strafbaren – Eindringen in die Privatsphäre anderer ist dabei vor allem die unterlassene Hilfeleistung ein großes Problem.

Snuff-Videos

Der Begriff leitet sich von dem englischen Verb „to snuff somebody out“ ab, was so viel wie „jemanden umbringen, auslöschen“ bedeutet. Bei den sog. Snuff-Videos handelt es sich meist um nur wenige Sekunden dauernde Videoaufzeichnungen über Akte brutaler Körperverletzung, von der Vergewaltigung bis zur Hinrichtung und Tötung eines

¹¹ Klicksafe (Hrsg.). *Cyber-Grooming*. Im Internet: <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-grooming/> (aufgerufen am 31.08.2020)

¹² Döring, N. (2012). *Erotischer Fotoaustausch unter Jugendlichen: Verbreitung, Funktionen und Folgen des Sexting*. In: *Zeitschrift für Sexualforschung*, 1/2012. Stuttgart, S. 4

Menschen. Diese Videos werden meist aus dem Internet heruntergeladen und dann via Handy weiterverbreitet.

Happy Slapping

„Happy Slapping“ leitet sich von dem englischen Verb „to slap“ ab und bedeutet wörtlich übersetzt „fröhliches Schlagen“. In dem Fall von „Handy Slapping“ werden Handys dazu benutzt, zu mobben, zu beleidigen, zu drohen oder sich zu Gewaltaktionen zu verabreden. Vor einigen Jahren war dieses Phänomen weiterverbreitet, mittlerweile scheint die Häufigkeit solcher Fälle nachgelassen zu haben. Schlägereien wurden gezielt angezettelt, um sie mit dem Handy filmen und anschließend weiter verbreiten zu können.

Happy Slapping

3.3.2.2 Hilfreiche Gesetzesvorschriften zu diesen Phänomenen



Verboten ist laut Strafgesetzbuch u. a.

- die Herstellung und Verbreitung von Gewaltdarstellungen (§ 131 StGB),
- das Anbieten, Überlassen oder Zugänglichmachen von Pornografie an Personen unter 18 Jahren (§§ 184, 184b, 184c StGB),
- das Vorführen oder sonstige Zugänglichmachen von Pornografie an Orten, zu denen Personen unter 18 Jahren Zugang haben (§§ 184, 184b, 184c StGB),
- verschiedene Körperverletzungsdelikte (§§ 223 ff. StGB),
- Straftaten gegen die sexuelle Selbstbestimmung (§§ 176 ff. StGB)
- Nötigung (§ 240 StGB),
- Bedrohung (§ 241 StGB),
- Beleidigung (§§ 185, 186, 187 StGB),
- Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs und von Persönlichkeitsrechten durch Bildaufnahmen (§ 201a StGB, z. B. in Umkleideräumen),
- Verstoß gegen das Recht am eigenen Bild (§§ 22, 23 KUG – Kunsturhebergesetz),
- unterlassene Hilfeleistung (§ 323c StGB).

Auch diejenigen machen sich strafbar, die zwar die strafbaren Aufnahmen nicht selbst gemacht, aber zu solchen Taten angestiftet haben, Beihilfe zur Begehung leisteten oder solche Aufnahmen an andere weitergegeben haben.

3.3.2.3 Weiteres Wissenswertes für Lehrkräfte im Umgang mit Gewalt- und Pornovideos auf Schülerhandys

1. Die Handynutzung an bayerischen Schulen auf dem Schulgelände ist gesetzlich geregelt durch Art. 56 Abs. 5 BayEUG, der besagt, dass sowohl im Schulgebäude als auch auf dem Schulgelände Mobilfunktelefone sowie sonstige digitale Speichermedien auszuschalten sind, sofern sie nicht Unterrichtszwecken dienen, und durch das KMS Nr. III.4 - 5 S 1356 - 5.32201 vom 07.09.2006 zum Handynutzungsverbot.
2. Die Bekanntmachung des Bayerischen Staatsministeriums für Bildung und Kultus, Wissenschaft und Kunst über die Hinweise an die Schulen zum Verhalten bei strafrechtlich relevanten Vorkommnissen und zur Beteiligung des Jugendamtes vom 23. September 2014 (KWMBI, S. 207)¹³ gibt Hinweise für das Verhalten der Schule bei Verdacht strafbarer Handlungen durch oder gegen Schülerinnen und Schüler. Insbesondere legt sie fest, in welchen Fällen die Schule dazu verpflichtet ist, die Polizei zu informieren.¹⁴
3. In einem Handlungsleitfaden für Lehrkräfte informiert das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus in Zusammenarbeit mit der Bayerischen Informationsstelle gegen Extremismus, dem Bayerischen Landeskriminalamt und der Generalstaatsanwaltschaft München über den Umgang mit extremistischen Inhalten in „WhatsApp-Chats“.¹⁵
4. Aufgrund des Allgemeinen Persönlichkeitsrechts (Art. 2 Abs. 1 und Art. 1 Abs. 1 GG) darf eine Lehrkraft selbst bei einem begründeten Verdacht den Speicher des Mobilgerätes nicht kontrollieren, sondern muss das Handy der Polizei übergeben.
5. Eine polizeiliche Durchsuchung einer Schülerin oder eines Schülers und die Sicherstellung eines Beweismittels (z. B. Handy) sind bei Tatverdacht und bei „Gefahr im Verzug“ grundsätzlich ohne richterlichen Beschluss möglich.
6. Die Schule sollte den Zugang zu strafbaren Inhalten, bspw. an eigenen Rechnern, z. B. durch Internet-Schutzfilter aktiv verhindern.
7. Wenn trotz aller Vorsicht verbotene Angebote wahrgenommen werden, dürfen diese keinesfalls heruntergeladen werden. Bereits der Besitz verbotener Inhalte kann strafbar sein.

¹³ Bekanntmachung des BStMUK über die Hinweise an die Schulen zum Verhalten bei strafrechtlich relevanten Vorkommnissen und zur Beteiligung des Jugendamtes vom 23. September 2014 (KWMBI, S. 207). Im Internet: <https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/BayVwV290600/true> (aufgerufen am 31.08.2020)

¹⁴ Weitere Informationen enthält die Broschüre *Jugendkriminalität: Ein Thema für die Schule*

¹⁵ Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (Hrsg.). *Handlungsleitfaden für Lehrkräfte zum Umgang mit extremistischen Inhalten in „WhatsApp-Chats“*. Im Internet: <https://www.mebis.bayern.de/wp-content/uploads/2020/02/Handlungsleitfaden-f%C3%BCr-Lehrkr%C3%A4fte-Gruppenchats.pdf> (aufgerufen am 31.08.2020)

3.3.2.4 Hinweise für die Polizei zum Themenbereich „Angemessener Umgang mit digitalen Medien“

Der Einfluss der Medien hat in den letzten Jahren immer mehr zugenommen. Gerade Kinder und Jugendliche sind durch ihre natürliche Neugierde und ihren eigentlich positiven Experimentierwillen besonders gefährdet, über Medien mit nicht kindgerechten Inhalten, wie bspw. Gewaltverherrlichung, konfrontiert zu werden.

Im Rahmen der Polizeilichen Kriminalprävention hat auch die Polizei dadurch ein weiteres Aufgabenfeld erhalten. Es gilt, Jugendliche auf Risiken hinzuweisen, für Gefahren zu sensibilisieren und über mögliche Folgen aufzuklären.

Gerade die jugendliche Unbedarftheit beim Umgang mit Handy, Computer und Co. macht diese Zielgruppe zu „potenziellen Tätern“, wobei auch hierbei das Zeugen-Helfer-Verhalten sowie die Verhinderung der Opferwerdung eine polizeiliche Zuständigkeit (Sekundärprävention) begründet.

Die Polizei hat dabei nicht die Aufgabe, allgemeine Medienkompetenzen an Kinder und Jugendliche zu vermitteln. Dies ist und bleibt Aufgabe von Eltern und Pädagoginnen und Pädagogen.

*Die nachfolgenden Unterrichtsbausteine sollen ein Angebot sein und Ihnen die Möglichkeit verschaffen – auf Anfrage einer Schule –, einen **polizeilichen** Part im Rahmen des Konzepts PIT beizusteuern bzw. diesen in einem gemeinsamen Unterricht mit der Lehrkraft („im Team“) einzubinden.*

Als Polizeibeamtin bzw. Polizeibeamter einen Unterricht zu „Neuen Medien“ anzubieten, ist nicht jedermanns Sache. Und gerade die Sorge, Jugendliche wären wesentlich geübter in dieser Materie, kann zu Bedenken führen. **Wie gehe ich als „Laie“ mit den möglichen Fragen der Schülerinnen und Schüler um?**

Wenn Sie solche Bedenken haben, sollten Sie den Part „Typische Schülerfragen zum Thema“ entsprechend besser vorbereiten. Siehe hierzu PIT-Ordner (2011), Kapitel 4.5.6 „Schülerfragen zum Thema“.

Generell dürfen Sie auch einmal keine Antwort auf eine Schülerfrage parat haben! Sie können Schülerinnen und Schüler in der Frage-Situation dann bspw. auf Wikipedia bzw. Google verweisen oder (wenn Sie dieses Angebot für sich realistisch erachten) darauf hinweisen, die Antwort nachzureichen (z. B. über die Lehrkraft).

PIT-Ordner (2011)
Kapitel 4.5.6



Tipps aus der Praxis: „Ich gebe Schülerfragen oft direkt an die Klasse mit ‚Hat von euch jemand eine Idee dazu?‘ weiter. Gerade bei konkreten Nachfragen zu einzelnen Anwendungen haben Mitschülerinnen und Mitschüler viel Wissen parat. Wenn ich Fragen auf diese Art und Weise in die Klasse zurückmoderiere, kann dies ebenfalls den Vorteil haben, dass Hinweise Gleichaltriger authentischer sind.“

3.3.3 Wie funktioniert dieses Kapitel ...

PIT ist die Abkürzung für „Prävention im Team“. Der Grundgedanke von PIT ist, bei allen Präventionsbemühungen die Zusammenarbeit von Schule, Polizei oder auch weiteren außerschulischen Partnern gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern zu erleben und zu gestalten. Siehe hierzu auch PIT-Ordner (2011), unter Kapitel 1.3 „PIT als Prinzip“.

Dabei sind die präventiven Effekte vor allem auf der Basis eines ganzheitlichen Ansatzes zu erreichen. Siehe hierzu auch PIT-Ordner (2011), Kapitel 2.1 „Lebenskompetenzen – Grundbausteine der Präventionsmaßnahmen“ sowie Kapitel 3.1 „Lebenskompetenztraining“.

Demgemäß müssen die Maßnahmen der unterschiedlichen Akteure aufeinander abgestimmt sein und sich für eine tatsächliche Nachhaltigkeit zudem über einen längerfristigen Zeitraum erstrecken.

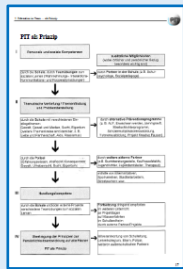
Entgegen dem **Aufbau** des bekannten PIT-Ordners (Unterrichtsmaterial aus dem Jahr 2011, als Komplettversion zum Download eingestellt unter <http://www.isb.bayern.de/schulartspezifisches/materialien/praevention-im-team>) ist das vorliegende Themenkapitel „Angemessener Umgang mit digitalen Medien“ als gemeinsames Kapitel von Schule und Polizei angelegt. Damit soll den Nutzerinnen und Nutzern die tatsächliche Aufeinander-Abstimmung der unterschiedlichen Präventionsunterrichte von Lehrkraft und Polizeibeamtin bzw. Polizeibeamtem leichter gelingen.

Die Kapitel „3.3 Themenbereich Gewalt und Medien“ (für Lehrkräfte) und „4.8 Themenbereich Gewalt und Medien“ (für Polizeibeamtinnen und Polizeibeamte) aus dem o. g. PIT-Ordner (2011) wurden mit dem hier vorliegenden gemeinsamen Kapitel (2021) zusammengefasst.

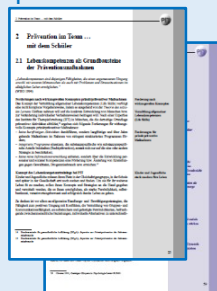
Die im Folgenden vorgestellten **14 Unterrichtseinheiten bzw. Bausteine zum Themenkomplex „Angemessener Umgang mit digitalen Medien“** können ab Jahrgangsstufe 5 unabhängig voneinander eingesetzt werden – im Kontext mit dem Fachunterricht, im projektorientierten Unterricht und in speziellen Einheiten an außerschulischen Lernorten.

Aus der Praxis: „Je nach Jahrgangsstufe und Schulart können sie individuell angepasst, aktualisiert und mit eigenem Zusatzmaterial und externen Partnern beziehungsweise Programmen (z. B. ALF, Lions-Quest, zammgrauft) weiter vertieft werden (Netzwerkbildung!).“

PIT-Ordner (2011)
Kapitel 1.3



PIT-Ordner (2011)
Kapitel 2.1 und 3.1



PIT-Ordner 2021:
gemeinsames
Kapitel zum
angemessenen
Umgang mit digitalen
Medien

Die einzelnen Unterrichtseinheiten oder auch Bausteine geben themenbezogene Hilfestellungen für die Durchführung und inhaltliche Gestaltung kriminalpräventiven Unterrichts. Zusätzlich geben sie für beide Aktionspartner eine Orientierung zur jeweiligen inhaltlichen Zuständigkeit.

Um sich leichter zu orientieren, befindet sich am oberen Rand das folgende Symbol:



Sind Inhalte oder Unterrichtsvorschläge zur Umsetzung eindeutig der Lehrkraft **oder** der Polizeibeamtin bzw. dem Polizeibeamten zugeordnet, ist dies über eine entsprechende Grauschattierung im Symbol zu erkennen.

Für eine effiziente Umsetzung von PIT ist es unabdingbar, dass sich die verantwortliche Lehrkraft eng mit der anzufragenden Schulverbindungsbeamtin bzw. dem anzufragenden Schulverbindungsbeamten der Polizei abstimmt. Beide Akteure müssen genau wissen, wer, ggf. mit welcher Methodik und zu welchem Zeitpunkt, welche Inhalte genau mit den Schülerinnen und Schülern durcharbeitet.

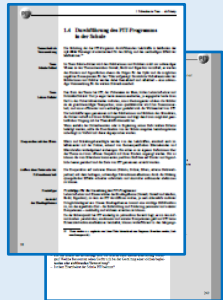
Siehe hierzu auch PIT-Ordner (2011), Kapitel 1.4 „Durchführung des PIT-Programms in der Schule“ sowie Kapitel 4.5 „Hinweise zur Durchführung von PIT“ (für Polizeibeamtinnen und Polizeibeamte).

Wir wünschen Ihnen bei der gemeinsamen Umsetzung von PIT viel Erfolg!

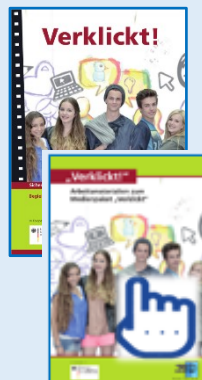


Das Programm Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes (ProPK) stellt zum Thema „Sicherheit im Medienalltag“ das kostenfreie Medienpaket „Verklickt!“ für den Einsatz in Schulunterricht zur Verfügung. Das Medienpaket besteht aus Film und Begleitheft und versteht sich als Hilfe zur Durchführung von Schulunterricht.

PIT-Ordner (2011)
Kapitel 1.4 und 4.5



Viel Erfolg!



3.3.4 Praxisteil: 14 Unterrichtseinheiten (UEs) zum Themenbereich Angemessener Umgang mit digitalen Medien

UE 01 „DEIN Smartphone – DEINE Entscheidung“ (Polizei)

Basics für alle Kinder nach dem Wechsel an eine weiterführende Schule, Seite 11 - 35



Anhang zu UE 01 „Gemeinsamer Elternabend, Smartphone“

DEIN Smartphone – DEINE Entscheidung, Seite 36 - 58



UE 02 „Medienkonsum und Gewalt in Medien“ (Schule)

Was hat Gewalt mit Medien zu tun?, Seite 59 - 70



UE 03 „Cybermobbing“ (Schule)

Gewalt via Internet, Seite 71 - 78



UE 04 „Cybermobbing“ (Polizei)

Schülerschikane via Internet, Seite 79 - 116



UE 05 „Was hat Gewalt mit Smartphones zu tun?“ (Schule)

Wenn das Smartphone zum Tatmittel wird, Seite 117 - 127



UE 06 „Chatten. Aber sicher!“ (Schule)

Sicherer Umgang mit Medien, Seite 128 - 149



UE 07 „Chatten. Aber sicher!“ (Polizei)

Sicherer Umgang mit Medien, Seite 150 - 161



UE 08 „Schutz persönlicher Daten“ (Schule)

Sicherer Umgang mit Medien, Seite 162 - 166



UE 09 „Generation SmartYouth“ (Polizei)

Pubertät und Selbstfindung im digitalen Wandel, Seite 167 - 210



UE 10 „Urheberrecht und Copyright“ (Schule)

Sicherer Umgang mit Medien, Seite 211 - 218



UE 11 „Urheberrecht“ (Polizei)

Sicherer Umgang mit Medien aus polizeilicher Sicht, Seite 219 - 233



UE 12 Gemeinsamer Baustein „Folgen einer Straftat“

Lehrkraft und Polizeibeamtin bzw. -beamter im Team, Seite 234 - 241



UE 13 „Medien und Sucht“ (Schule)

Fear of missing out, Seite 242 - 250



UE 14 „Smartphones im öffentlichen Raum“ (Polizei)

Opferschutz mal anders, Seite 251 - 257

