

# Elternabend zum Thema Smartphone und Internetnutzung

Informationen für Grundschullehrer



**Medienkompetenz ist die wichtige Bildungsaufgabe**  
- selbstbestimmte Nutzung (Informationskompetenz)  
- kritische Reflexion (Medienkunde)  
- aktive und bewusste Gestaltung (Mediengestaltung)  
- Nutzen der Medien als Wissensquelle

Die Schulen können hier einen wertvollen Beitrag leisten. Ein sehr großer Anteil liegt jedoch bei den Familien!

Wie können Eltern bei der Medienvermittlung helfen?

- Schützen und Starkefeld sein
- Regeln setzen und diese mit Kindern besprechen
- Aufklären und Orientierung geben
- Sinnvoller Umgang mit Medien vermitteln
- Überzeugen und Begleiten

- Links zur Medienvermittlung
- <https://www.klicksafe.de/>
  - <https://www.medien-kindersicher.de/>
  - <https://www.mediennutzungsvertrag.de/>
  - <https://www.handyscheck.de/>

# Elternabend zum Thema Smartphone und Internetnutzung

Informationen für Grundschulleitern

Medienkompetenz ist eine wichtige Bildungsaufgabe

- selbstbestimmte Nutzung (Zeiteinteilung)
- kritische Reflexion (Inhalte bewerten)
- aktive und kreative Gestaltung (selbst kreativ sein)
- Nutzen der Medien als Wissensquelle

Die Schulen leisten hier einen wertvollen Beitrag.  
Ein sehr großer Anteil liegt jedoch bei den Familien!



Mulher é linçada até a morte após violentar neném com soda cáustica



Fake News und Hass-Posts im Internet



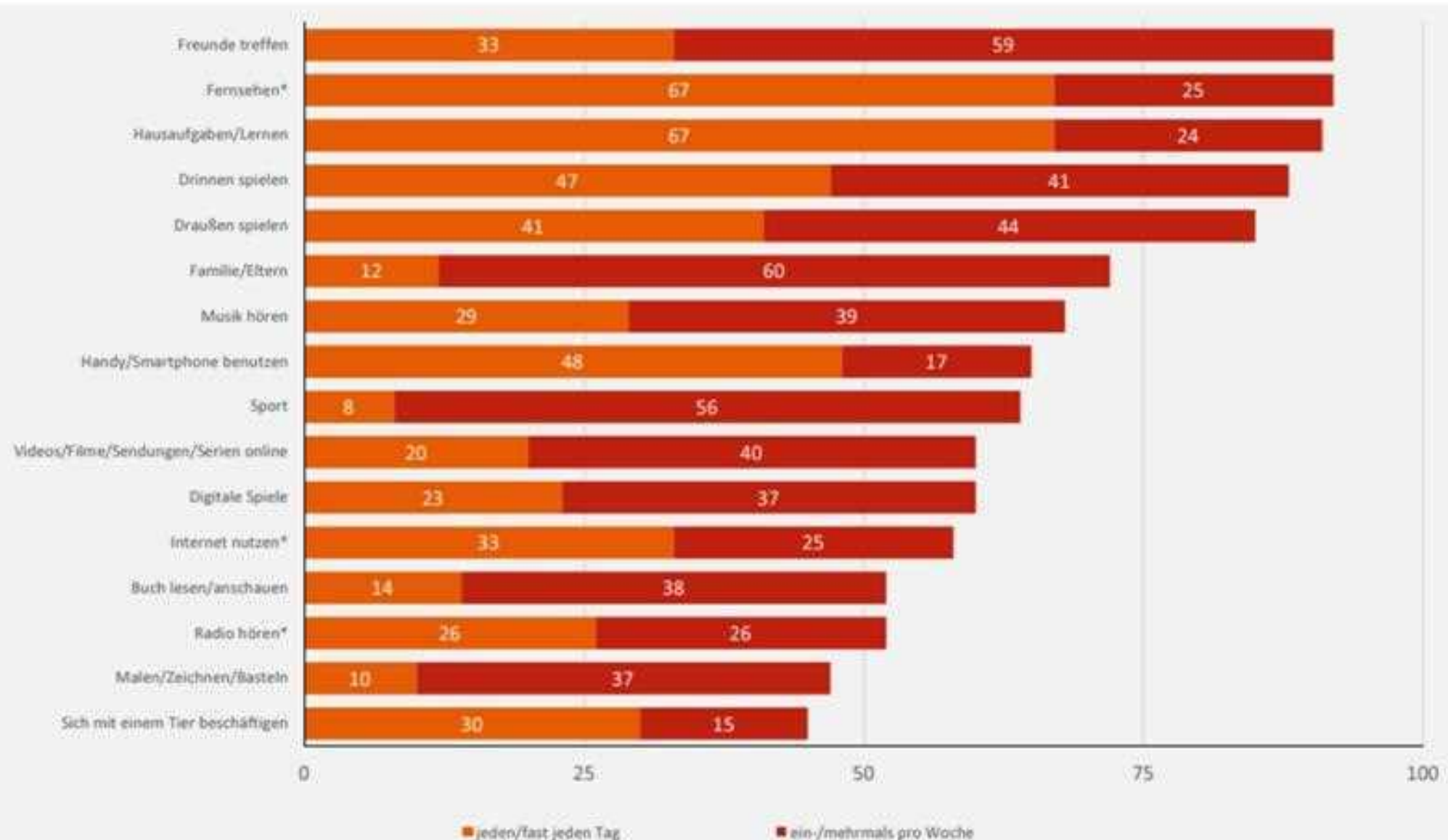
Gefahren durch Extremismus

Extremismus und Gewalt können sowohl Jugendliche als auch Erwachsene gefährden. Die Folgen können schwerwiegend sein.



# Freizeitaktivitäten 2022 (Teil 1)

- mind. ein-/mehrmals pro Woche -





Malware Scams  
Cyberbullying  
DataBreach Social Isolation  
Identity Theft Sexting  
Trolling Online Predators  
Grooming Addiction  
Inappropriate Content Fake News  
Privacy Violation Phishing  
Digital Footprint Screen Time Overload





# Sicherheit im Internet

Die digitale Welt birgt Risiken wie Viren, Trojaner, Cybermobbing und vieles mehr, die eine bedeutende Herausforderung für Eltern darstellen.

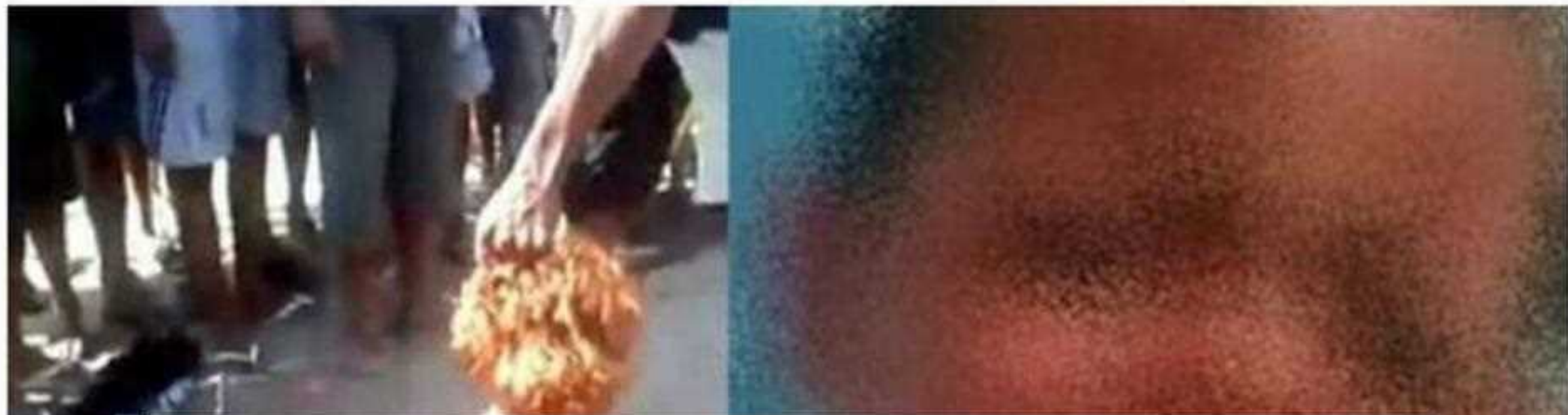


# Viren und Trojaner

Viren sind schädliche Programme, die Computersysteme infizieren können, während Trojaner als harmlose Software getarnt sind und im Hintergrund schädliche Aktivitäten durchführen. Eltern sollten Sicherheitssoftware nutzen und ihren Kindern beibringen, keine unbekanntes Downloads anzunehmen.



Mulher é linchada até a morte após violentar neném com soda cáustica



## Fake News und Hass-Posts im Internet

Die Verbreitung von Fake News und Hass-Posts beeinflusst unser gesellschaftliches Miteinander und beeinträchtigt das Vertrauen in Informationen.



# Fake News

Fake News sind absichtlich verbreitete Falschinformationen, die oft darauf abzielen, zu täuschen oder zu manipulieren. Studien zeigen, dass 64% der Menschen in sozialen Medien Fake News glauben, was zu Fehlentscheidungen führen kann.

Trump is getting support from every leader, and that's the support that will make him grow great and strong. These elections will bring an immense change in our country.



**BREAKING: Pope Francis Just Backed Trump, Released Incredible Statement Why- SPREAD THIS EVERYWHERE**

WWW.DAILYPRESSER.COM | BY THE AMERICAN PATRIOT

Like Comment Share Embed

125

Top Comments



# Auswirkungen von Fake News

Fake News können Panik, Missverständnisse und Konflikte hervorrufen. Sie fördern gesellschaftliche Spaltungen und beeinflussen Wahlen erheblich, was die stabile Informationslandschaft gefährdet.

# Hass-Posts

Hass-Posts sind Kommentare oder Inhalte, die andere Menschen aufgrund ihrer Identität angreifen. Diese Posts können zu einem vergifteten Klima führen und den emotionalen und psychischen Zustand von Opfern beeinträchtigen.



# Konsequenzen von Hass-Posts

Hass-Posts können zu realen Gefühlen der Angst, Isolation und sogar zu physischen Übergriffen führen. Studien zeigen, dass 70% der Nutzer schon einmal Opfer von Online-Hass wurden.

SOCIAL

## Facebook embraces online pseudonyms, starting with gamers

With Player Names, Facebook's changing its tune on how identity works online. But while gamers can be more private, there's no hiding from Facebook.



This is, for now, less a full-scale identity change for the platform and more a recognition of the fact that gamers are a crucial part of gaming culture. (Image: Ben Sweet and Protocol)



# Cybermobbing

Cybermobbing beschreibt das gezielte Belästigen oder Bedrohen einer Person im Internet. Es kann zu ernsthaften psychischen Folgen für die Betroffenen führen. Ein offenes Gespräch über Internetnutzung und Unterstützung von Eltern ist entscheidend.

# Extremismus und Gewalt im Netz

Extremismus und Gewalt werden im Internet zunehmend sichtbar und können sowohl Jugendliche als auch Erwachsene beeinflussen.

# Was ist Extremismus?

Extremismus bezeichnet Forderungen und Vorgehensweisen, die die Grundwerte einer offenen Gesellschaft ablehnen. Dies kann in Form von politischem, religiösem oder ideologischem Extremismus auftreten, der oft über soziale Medien verbreitet wird.





# Gefahren durch Extremismus

Die Rekrutierung von Jugendlichen durch extremistische Gruppen erfolgt zunehmend über das Internet. Diese Gruppen nutzen manipulative Inhalte, um ihre Ideologien zu verbreiten und gefährdeten Personen ein Gefühl der Zugehörigkeit zu bieten.



# Gewaltdarstellung online

Die Darstellung von Gewalt im Internet hat in den letzten Jahren zugenommen und normalisiert oftmals aggressive Verhaltensweisen. Gewaltvideos und extremistische Inhalte können eine gefährliche Faszination auf junge Nutzer ausüben.



# Einfluss von Gewaltdarstellung



Studien zeigen, dass Jugendliche, die gewalttätigen Inhalten ausgesetzt sind, ein erhöhtes Risiko für aggressives Verhalten aufweisen. Regelmäßiger Kontakt mit solchen Inhalten kann die Wahrnehmung von Gewalt als normalisieren.

Die Nutz  
digitalen

# Erotische Inhalte und Sexting

Die Nutzung von Pornografie und die Praxis des Sexting haben in der heutigen digitalen Welt erheblich zugenommen, was potenzielle Risiken für Kinder und Jugendliche mit sich bringt.

# Pornografie-Nutzung

Junge Menschen sind oft früh mit Pornografie konfrontiert, was ihr Verständnis von Sexualität prägen kann. Studien zeigen, dass über 80% der Jugendlichen bereits pornografische Inhalte gesehen haben, was zu unrealistischen Erwartungen und Problemen in persönlichen Beziehungen führen kann.



# Sexting

Sexting, das Versenden von sexuellen Inhalten über digitale Plattformen, ist ein zunehmendes Phänomen unter Jugendlichen. Rund 25% der Teenager berichten, dass sie schon einmal Sexting betrieben haben, was das Risiko von Mobbing und emotionalen Problemen erhöht.





# Spiele und Bildschirmzeit

Die Balance zwischen Spielzeit und anderen Aktivitäten ist entscheidend für die gesunde Entwicklung von Kindern.

# Die Welt der Spiele

Digitale Spiele bieten nicht nur Unterhaltung, sondern fördern auch strategisches Denken, Teamarbeit und Kreativität. Allerdings ist es wichtig, sich über die Inhalte und Altersfreigaben der Spiele zu informieren.



# Risiken von Online-Spielen

Online-Spiele können Risiken wie Cybermobbing und den Kontakt zu Fremden bergen. Eltern sollten darauf achten, dass ihre Kinder in sicheren Umgebungen spielen und nur empfohlenen Spieleplattformen nutzen.







**Spiele-Releases**

**Oktober**

# Bildschirmzeit sinnvoll nutzen

BZGA-Empfehlung:

- Kinder im Alter von 0 bis 3 Jahren: keine Bildschirmmedien nutzen
- Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren: höchstens 30 Minuten täglich
- Kinder im Alter von 6 bis 10 Jahren: höchstens 45 bis 60 Minuten täglich





# Bildschirmzeit und Schlaf

Eine hohe Bildschirmnutzung kann Schlafprobleme verursachen. Studien zeigen, dass Kinder, die abends Bildschirme nutzen, oft weniger Schlaf bekommen, was ihre Entwicklung beeinträchtigen kann.

# Gesunde Alternativen und Regelungen

Um die Auswirkungen der Bildschirmzeit zu minimieren, sollten Eltern gesunde Alternativen wie Sport, Lesen und kreative Aktivitäten fördern und Bildschirmzeiten regulieren.



## **Medienkompetenz ist eine wichtige Bildungsaufgabe**

- selbstbestimmte Nutzung (Zeiteinteilung)
- kritische Reflexion (Inhalte bewerten)
- aktive und kreative Gestaltung (selbst kreativ sein)
- Nutzen der Medien als Wissensquelle

**Die Schulen leisten hier einen wertvollen Beitrag.  
Ein sehr großer Anteil liegt jedoch bei den Familien!**

## Wie können Eltern bei der Medienerziehung helfen?

- Schützen und Vorbild sein
- Regeln vereinbaren und Nutzung besprechen
- Aufklären und Orientierung geben
- Sinnvollen Umgang mit Medien vermitteln
- Unterstützen und Begleiten



## Links zur Medienerziehung

- <https://www.klicksafe.de/>
- <https://www.medien-kindersicher.de/>
- <https://www.mediennutzungsvertrag.de/>
- <https://www.handysektor.de/>