



Medienpädagogik in
Forschung und Praxis

Digitale Selbstverteidigung: Kinder- und Jugendmedienschutz stärken

Julia Behr

PROQUA-Online-Reihe
27.06.2024

Einblicke

Technische Schutzmaßnahmen reichen nicht im digitalen Raum

Digitale Medien in der kulturellen Bildung zu nutzen, bringt sowohl Chancen als auch Risiken. Worauf es bei Schutzmaßnahmen ankommt und warum Medienkompetenz nicht bei der Technik endet, erklärt die Medienpädagogin Julia Behr vom JFF im Gespräch.



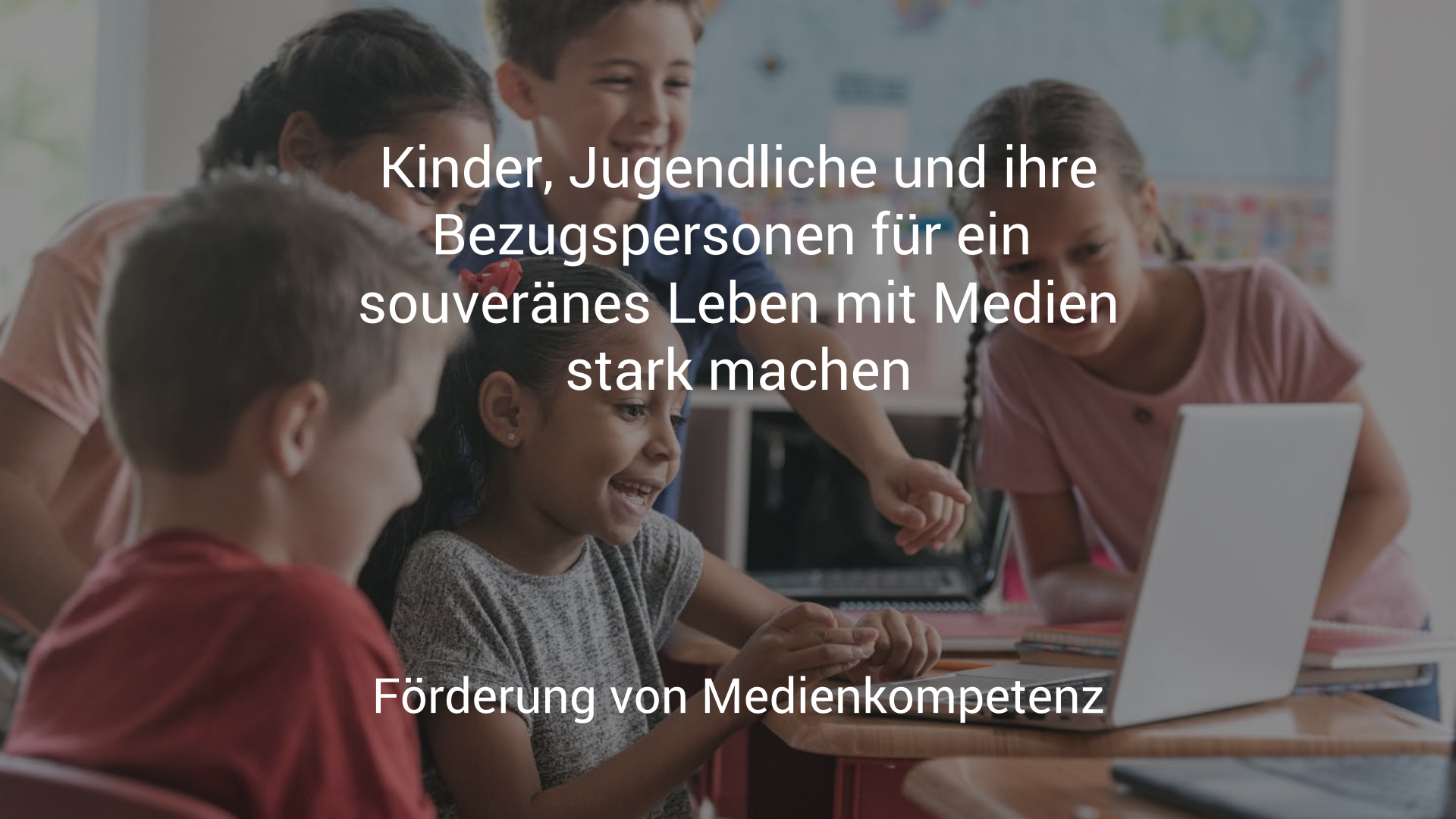
© JFF e.V.

MEHR ZU:

[→ Zurück zur Übersicht](#)

[Aus dem Programm](#)

[Stimmen zum Programm](#)

A group of diverse children are gathered around a desk in a classroom. One girl is pointing at a laptop screen while others look on with interest. The scene is brightly lit and shows a collaborative learning environment.

Kinder, Jugendliche und ihre
Bezugspersonen für ein
souveränes Leben mit Medien
stark machen

Förderung von Medienkompetenz

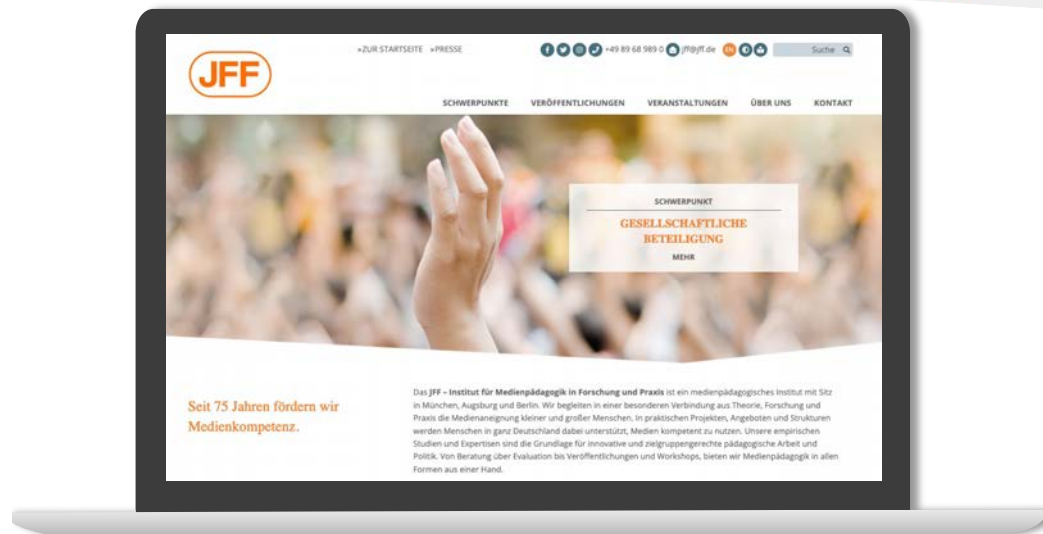
UNSER LEITBILD.

Wer wir sind und was uns unverwechselbar macht.

Win

- fördern Medienkompetenz im Sinne einer souveränen Lebensführung.
- verzahnen Forschung & Praxis.
- legen den Fokus unserer Arbeit auf Kinder, Jugendliche & junge Menschen.
- forschen – interdisziplinär & innovativ.
- stehen für Aktive Medienarbeit.
- gestalten Räume zur gesellschaftlichen Teilhabe.
- vertreten die Interessen und Rechte von Kindern & Jugendlichen.
- beziehen Stellung & publizieren.
- orientieren unsere Arbeit an den Werten Respekt, Meinungsvielfalt, Solidarität, Inklusion, Gleichberechtigung & gesellschaftliche Vielfalt.
- unterstützen eine reflektierte und kreative Auseinandersetzung mit digitalen Technologien.
- kooperieren & sind verlässlicher Partner.
- sind gemeinnützig & arbeiten nicht profitorientiert.

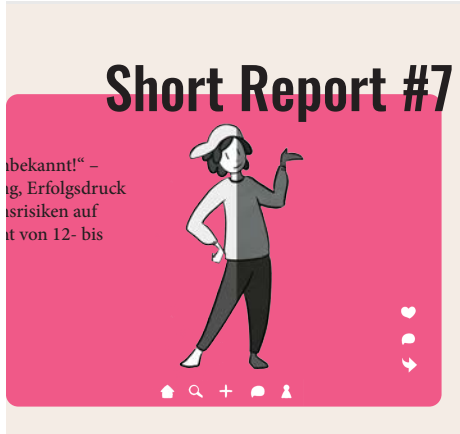
JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis



www.jff.de



Foto: ACT ON! | JFF



Das Projekt „ACT ON! aktiv+selbstbestimmt“

*Forschungs-Praxis-Projekt (seit 2015), das die
Perspektive auf das Online-Handeln der 10- bis 14-
Jährigen im Fokus hat*

- Monitoring untersucht die Sicht der jungen Nutzer*innen auf aktuelle Medienphänomene und ihre damit verbundenen Schutz-, Informations- und Unterstützungsbedürfnisse
- verschiedene Praxismodule unterstützen Kinder und Jugendliche dabei, sich reflektiert mit dem eigenen Online-Handeln auseinanderzusetzen
- Workshops für Jugendliche, Fachkräfte-Fortbildungen, Jugendpodcast „Was geht...?“, Methodenmaterial, Short Reports, ...

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Im Rahmen von:

GaMM
Gutes Aufwachsen
mit Medien



ACT ON!-MONITORING

Das ACT ON! Monitoring

- Jährliche Studienreihe zur Mediennutzung und zum Risikoumgang von Kindern und Jugendlichen in Online-Angeboten
- Pro Jahr werden ca. 60 bis 75 Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 14 Jahren befragt
- Studienergebnisse in Form von Short Reports mit unterschiedlichen Themenschwerpunkten

Short-Reports



Jetzt anmelden: Mini-Fortbildung (online) zu elterlicher Medienerziehung und Entwicklung eines medienpädagogischen Konzeptes

Am Mittwoch, den 05. Juni 2024 von 17:00 bis 18:30 Uhr werden die Ergebnisse der aktuellen Monitoringstudie zur elterlichen Medienerziehung präsentiert. Außerdem werden...

[weiterlesen](#)



Short Report Nr. 7 – Selbstdarstellung, Erfolgsdruck und Interaktionsrisiken auf TikTok

Der ACT ON! Short Report Nr. 7 behandelt die Perspektive von 12- bis 14-Jährigen auf

[weiterlesen](#)



Elaborated Report 2024 – Online-Risiken und elterliche Medienerziehung

Der Elaborated Report 2024 des ACT ON! Monitoring zeigt die Sicht von 10- bis 14-Jährigen auf Online-Risiken und die elterliche Medienerziehung.

[weiterlesen](#)



Short Report Nr. 8 – Online-Angebote, Datenauswertung und personalisierte Werbung

Der Short Report Nr. 8 behandelt die Perspektive Jugendlicher auf Online-Angebote, Datenauswertung und personalisierte Werbung.

[weiterlesen](#)



Short Report Nr. 10 – Instagram aus der Sicht von Jugendlichen

Der zehnte Short Report des ACT ON! Monitoring „Ich habe einen normalen Account, einen privaten Account und einen Fake Account.“ zeigt die Sicht...

[weiterlesen](#)



Short Report Nr. 9 – Instagram-Inhalte als Orientierungsangebote für die Identitätsarbeit

Der ACT ON! Short Report Nr. 9 beinhaltet die Ergebnisse einer Medienanalyse von Instagram und erste Stimmen von 10- bis 14-Jährigen. Der vorliegende...

[weiterlesen](#)

Aktuelle Studienergebnisse

- Wie gehen 10- bis 14- Jährige mit Online-Risiken um? (n=78)
- Welche Ressourcen sind hierfür relevant? (n=78)
- Wie ist die Sicht 10- bis 12-jähriger Kinder auf die risikobezogene Medienerziehung ihrer Eltern? (n=53)



ACT ON! Elaborated Report 2024

**»Meine Eltern haben so eine App,
damit können sie halt mein
komplettes Handy kontrollieren«**

Online-Risiken und elterliche Medienerziehung
aus der Sicht von 10- bis 14-Jährigen

Aktuelle Studienergebnisse

- Wie gehen 10- 14- Jährige mit Online-Risiken um? (n=78)
- Welche Ressourcen sind hierfür relevant? (n=78)
- Wie ist die Sicht 10- bis 12-jähriger Kinder auf die risikobezogene Medienerziehung ihrer Eltern? (n=53)

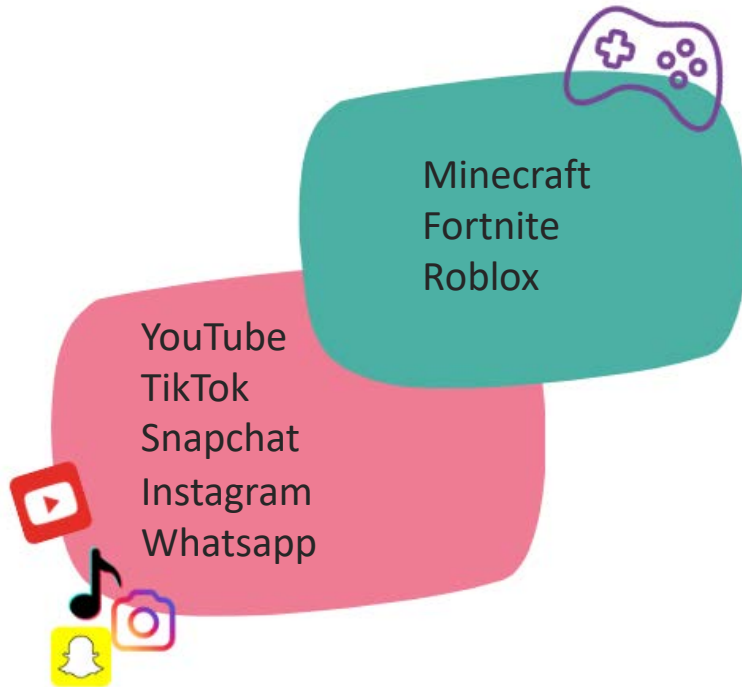


ACT ON! Elaborated Report 2024

**»Meine Eltern haben so eine App,
damit können sie halt mein
komplettes Handy kontrollieren«**

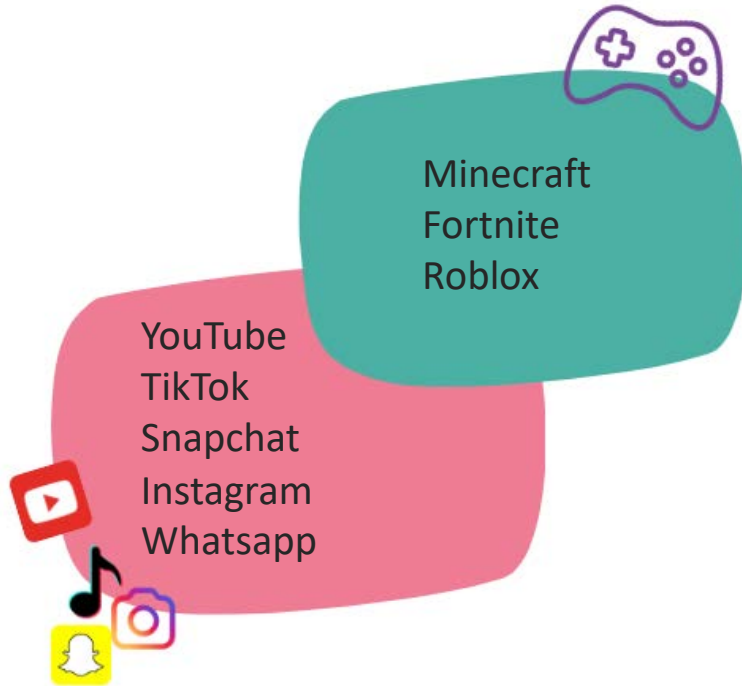
Online-Risiken und elterliche Medienerziehung
aus der Sicht von 10- bis 14-Jährigen

Kinder und Jugendliche lieben Social Media & Games



- Es werden häufig Angebote genutzt, die von der Alterskennzeichnung oder den Mindestaltersanforderungen der Anbieter nicht für die Kinder freigegeben sind.
- Problem: Altersbezogene Schutzeinstellungen in den Apps greifen nicht, wenn die Nutzer*innen sich nicht mit ihrem tatsächlichen Alter anmelden.

Social Media & Games befriedigen vielfältige Bedürfnisse



- Kommunikation mit Peers
- Unterhaltung & Ablenkung
- Informationsbeschaffung
- Orientierung & Anregung
- Kreative Gestaltungsmöglichkeiten

Kinder und Jugendliche haben ein Bewusstsein für Online-Risiken

- Cybermobbing, Beleidigung & Hatespeech
- Scamming, Erpressungen und Entführungen
- Konfrontation mit überfordernden Inhalten: Gewalt, Grusel, Horror, Unfälle und Sexualitätsdarstellungen
- Ausufernde Mediennutzungszeiten
- Kostenrisiken



Kinder und Jugendliche können sich bis zu einem bestimmten Punkt selbst helfen

- Repertoire an präventiv-vermeidenden Strategien zum Selbstschutz
- Löschen, Blockieren und Melden sind als Mechanismen weitgehend bekannt
- Versuch der Einflussnahme auf algorithmische Empfehlungen durch das eigen Klickverhalten
- Orientierung an Vorschaubildern
- Nur selten schutzbezogene Veränderungen in den App-Einstellungen



Kinder ziehen oft erst dann ihre Eltern oder andere Erwachsene hinzu, wenn ihre eigenen Möglichkeiten erschöpft sind

- Für Freigabeprozesse
- Bei Bezahlvorgängen
- Bei ominösen Kontaktanfragen
- Bei Eskalationen oder Straftatbeständen
- Kinder wünschen sich im Krisenfall Empathie und Anteilnahme
- Die Wahl der Bezugsperson hängt davon ab, wie zugewandt sie dem Kind begegnet

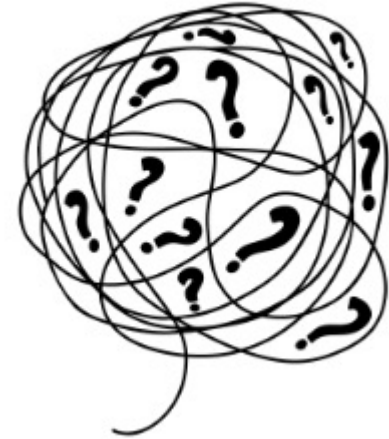


*„Also mir ist es meistens
wichtig, dass die auch sagen, so:
,Ich kann dich verstehen‘ und
mich trösten und nicht
irgendwie sagen: ‚Ach komm‘,
das ist jetzt nicht so schlimm‘,
weil es ist manchmal schon
schlimm irgendwie.“*

11-jähriges Mädchen

Eltern wissen, welche Angebote die Kinder nutzen, kennen sich aber nicht mit ihnen aus

- Einige Kinder bekunden ein mangelndes Interesse und Wissen der Eltern über ihre Lieblingsangebote
- Teilweise wird die Medienkompetenz der Eltern in Frage gestellt
- Das mediale Eingreifen der Eltern wird deshalb häufig als unangemessen empfunden
- Ein stärkeres Involvement der Eltern ist teilweise erwünscht



„Es interessiert die halt einen Dreck meistens“

11-jähriger Junge

„Das hat auch Vorteile, weil man kann dann halt auch Spiele spielen, von denen sie ja nicht so viel wissen, [...] man kann es ein bisschen ausnutzen.“

11-jähriger Junge

Präventive Medienerziehung findet häufig nur in Form von Abschreckungserzählungen statt

- Im Kontext von Kontakt- und Interaktionsrisiken auf Social Media finden in der Eltern-Kind-Interaktion häufig Verweise auf Kriminalfälle und Verbrechen statt.
- Alltagsnahe Verhaltensregeln, z.B. im Umgang mit personenbezogenen Daten, Fotos und Videos werden nur selten thematisiert.



Transparenz und Verständlichkeit sind bei der Umsetzung von zeitlichen und inhaltlichen Regeln entscheidend

- Kinder wollen Entscheidungen für Regelungen nachvollziehen können
- Kinder wünschen sich, dass ihre Perspektive in Entscheidungsprozessen berücksichtigt wird
- Regeln stoßen eher auf Verständnis, wenn medienbezogene Sorgen und Bedenken konkret benannt werden
- Einschränkungen werden eher akzeptiert, wenn sie dem Schutzbedürfnis des Kindes entsprechen

Transparenz und Verständlichkeit sind bei der Umsetzung von zeitlichen und inhaltlichen Regeln entscheidend

- Kinder wünschen sich einen Verhandlungsspielraum und Offenheit in Bezug auf Regelungen
- Kinder wünschen sich praktikable Schutzlösungen, die nicht teilhabeschädlich sind
- Es kann helfen Kindern zu einem Verbot eine Alternative anzubieten oder eine begleitete Nutzung zu ermöglichen
- Doppelmoral: Kinder empfinden es als ungerecht, wenn Eltern für sich selbst in ihrer Mediennutzung andere Maßstäbe anlegen



MEDIENHANDELN VON K & J

Medienhandeln von Kindern und Jugendlichen

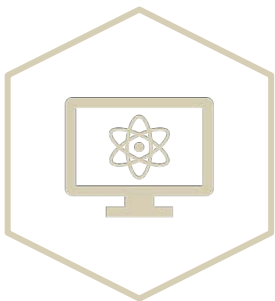
Kommunikation



Rezeption



Spielen



Produktion



Veröffentlichung

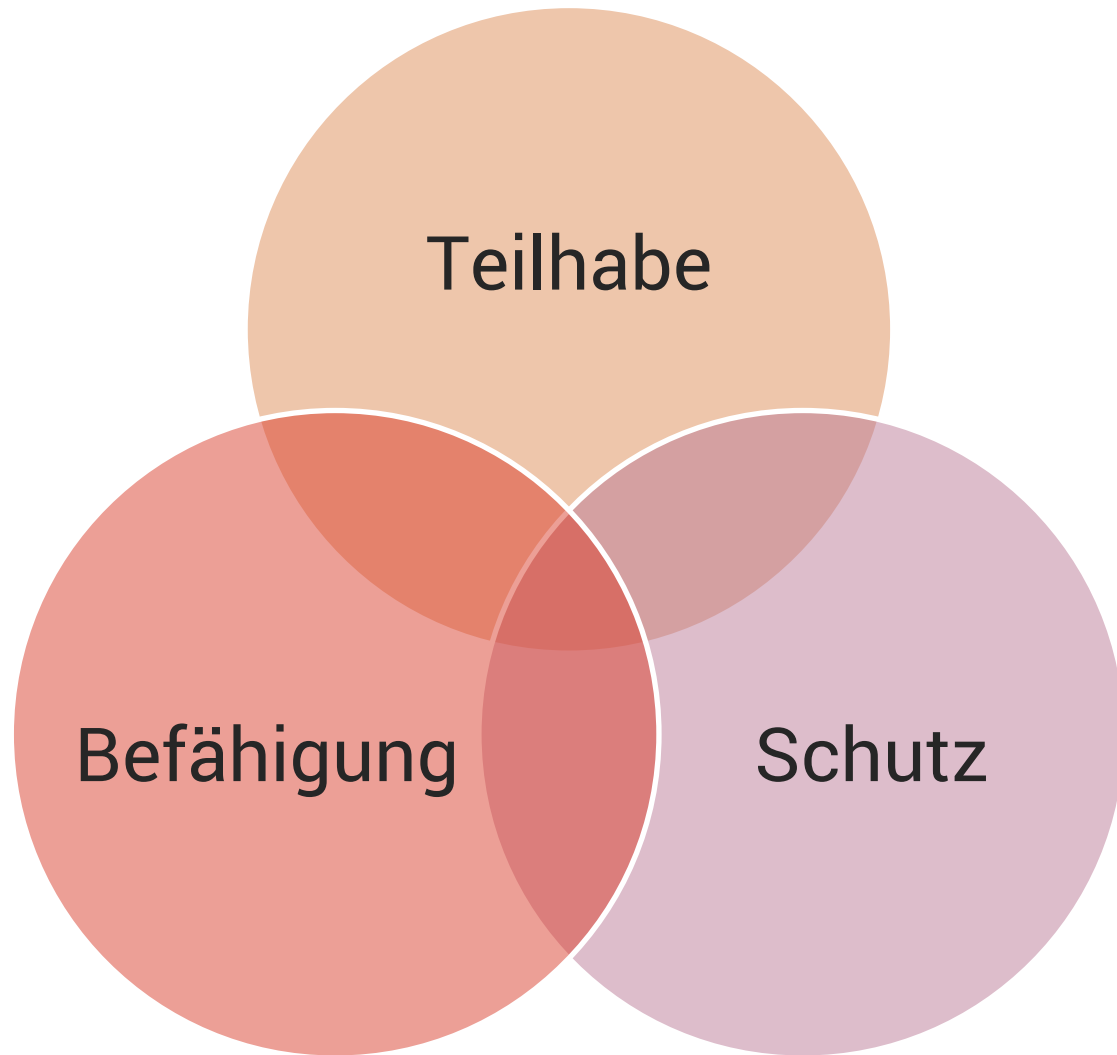
Kinder und Jugendliche nutzen Medien entlang ihrer lebensweltlichen Bedingungen, um bestimmte Bedürfnisse zu erfüllen:

- **sich informieren**
- **sich zur Geltung bringen**
- **sich amüsieren**
- **sich in Beziehung setzen**
- **sich positionieren**
- **sich orientieren**

Jugendliche orientieren sich in und mit Medien ...

- über Gender-/Geschlechterrollen
- über Menschen- und Weltbilder
- über Werte und Normen in der Gesellschaft
- über das Zusammenleben in Familie oder Peergroup
- über die Ausformung der eigenen Identität

→ Orientierungsfunktion von Influencer*innen!





KINDER



HABEN



RECHTE!



TIPPS FÜR BEFÄHIGUNG & TEILHABE

Kreative und Aktive Medienarbeit

als Grundlage unserer medienpädagogischen Praxis



Filme, Trickfilme,
Werbespots,
TikToks/Reels...



Foto-Challenge,
Collagen, Werbefotos,
Memes...



Podcasts, Audio-Clips...



Plakate, Logos, Social-Media-
Posts, Präsentationen...



Digitales Buch, Comic,
Fotobuch...

...



Foto: ACT ON!/JFF

Aktive Medienarbeit im Kontext (digitale) Jugendarbeit

- pädagogische Arbeitsform, die mit den Grundprinzipien und Zielen der (Offenen) Kinder- und Jugendarbeit umgesetzt werden kann:
 - Offenheit
 - Freiwilligkeit
 - Niedrigschwelligkeit
 - Subjektorientierung
 - Partizipation
- zielt auf die Förderung von Medienkompetenz ab und erhöht Teilhabechancen

Kindgerechte Einstellungen für das Smartphone

- Kindersicherung des Geräts aktivieren
- In-App-Käufe ausstellen
- Jugendschutzsoftware installieren (z.B. JusPROG)

ABER: Kein Schutz ist zu 100 % sicher – wichtig ist daher, die Kinder bei der Mediennutzung zu begleiten und sie aufzuklären

Smartwatches – eine gute Alternative?

- Für Eltern häufig eine gute Möglichkeit für den Medien-Einstieg; da weniger Möglichkeiten als bei einem Smartphone
- Birgt viele Funktionen & Herausforderungen
- Möglichkeit, Kontakt aufzunehmen, GPS zu tracken, Fotos zu machen, SOS-Knopf, Geofencing (Festlegen einer Zone) usw.
- Kann Privatsphäre des Kindes verletzen (mögliche Folgen bzgl. Selbstständigkeit & Vertrauensbasis)

[Mehr Informationen.](#)

Startseiten für Kinder

- Startseite in Browsern zeigen oftmals aktuelle Nachrichten → Nachrichtenbilder können verstörend wirken
- Stattdessen Seiten, die Kinder gerne nutzen
- Kindersuchmaschinen: z.B. Blinde Kuh, Frag Finn als Startseite nutzen
- Browser kindersicher einstellen: [medien-kindersicher.de](https://www.medienkindersicher.de)



Kindgerechte Medienangebote & Methoden

- SEITENSTARK (Internetseiten für Kinder)
- DIE BLOGGERBANDE (Bücher, Spiele, Basteln etc.)
- HANISAULAND (Kinderseite der bpb)
- BLINDE KUH (Suchmaschine für Kinder)
- WILDTIERFREUND (Wissenswertes über Wildtiere; Erforschen, Helfen und Selbermachen)
- SPIELERATGEBER NRW (pädagogische Informationsplattform zu Computer-, Konsolenspielen und Apps)



Alternative: knipsclub

- Foto-Community für Kinder zwischen 8 und 12 Jahren
- Medienpädagogisch betreut
- Kinder können sich in geschütztem Rahmen austauschen
- Lernen, wie sie auf Social Media mit anderen interagieren
- Aktionen wie Hashtag# des Monats

→ www.knipsclub.de



Starterkit „Mein erstes Smartphone“

- Projektbox mit allen nötigen Materialien für ein dreitägiges Projekt
- Themen: Was ist ein Smartphone? Warum benutzen wir Smartphones? Welche Herausforderungen gibt es?
- Zielgruppe: Kinder zwischen neun und zwölf Jahren
- Kostenlos bestellbar für Fachkräfte aus Bayern

Hier gehts zum [Starterkit!](#)

Der Jugendpodcast von ACT ON!

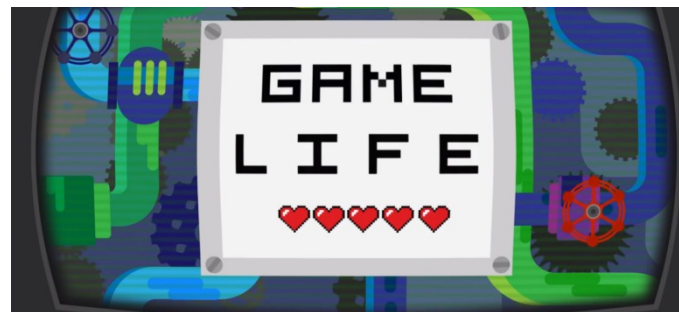
- Redakteur*innen verschiedener Jugendredaktionen in Deutschland
- Akustischer Einblick in die bei Jugendlichen angesagten Social-Media-Plattformen und Apps.
- Faszination hinter diesen Medien verstehen
- Wie gehen junge Nutzer*innen mit den damit verbundenen Risiken um?
- Auch bei Spotify, Apple Musik, Amazon Music usw.
- Bereits zwei Staffeln veröffentlicht



Game Life! Elternbroschüren sowie Elternclips

8 Broschüren und Clips zu unterschiedlichen Themen beinhalten jeweils

- Sichtweise von Eltern und pädagogischen Fachkräften
- Sichtweise der jugendlichen Gamer*innen
- Die wichtigsten Aspekte zum Umgang und zur Einordnung
- Handlungsempfehlungen und Ideen für den familiären Alltag



Offenheit und Interesse | über
Faszination reden/zeigen lassen

Risikobereiche zum Thema machen -
präventiv

Eigene Mediennutzung reflektieren
und selbst „Fehler“ eingestehen

Strikte Verbote schaffen kein
Vertrauen

Worauf müssen
pädagogische
Fachkräfte
achten?

KONTAKT

JFF – Institut für Medienpädagogik
in Forschung und Praxis



Julia Behr,
Büro Berlin



www.jff.de
www.act-on.jff.de



acton-praxis@jff.de