



PRÄVENTIONSNETZWERK
LANDKREIS GÜNZBURG

Medienparcours

Mediensicherheit spielerisch vermitteln

**Stark Zusammen
Präventionsnetzwerk des Landkreises Günzburg**

Postadresse:
Landratsamt Günzburg
Kommunale Jugendarbeit
An der Kapuzinermauer 1
89331 Günzburg

www.stark-zusammen.de
eMail: jugendarbeit@landkreis-guenzburg.de

Netzwerk „Stark Zusammen“ -

Wer sind wir?

Um die vernetzte Arbeit mehr in den Vordergrund zu stellen, wurde in den Arbeitsbereichen Sucht, Gewalt, Jugendschutz und Medienkompetenz ein multiprofessionelles Präventionsnetzwerk gegründet. Dieses besteht aus Fachkräften unterschiedlicher Institutionen und Fachdiensten des Landkreises Günzburg und darüber hinaus. Wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, gemeinsam und projektorientiert an Schulen und Betrieben Präventionsangebote mit den Ansprechpartner:innen vor Ort zu entwickeln und durchzuführen.

Nähere Informationen finden Sie hierzu unter www.stark-zusammen.de



**PRÄVENTIONSNETZWERK
LANDKREIS GÜNZBURG**

Unser Projekt - Von der Idee zum fertigen Parcours

Aufgrund der seit Jahren zunehmenden Digitalisierung und des fortschreitenden medialen Wandels treten immer neue Herausforderungen auf. Schulen und Einrichtungen werden mit Problemstellungen konfrontiert, die für sie völlig neu sind und denen sie möglicherweise nicht gewachsen sind.

Mit diesen Fragen und Problemstellungen sind immer mehr Einrichtungen an das Netzwerk herangetreten und haben uns bei der Vermittlung von Medienkompetenzen um Hilfe gebeten. Dabei haben wir festgestellt, dass unsere bisherigen Konzepte nicht ausreichen und weiterentwickelt werden müssen.

Unsere bestehenden Projekte bezogen sich lediglich auf den Schülerkreis der weiterführenden Schulen. Jedoch hat sich gezeigt, dass wir bereits in der Grundschule eine effektive Mediensuchtpräventionsarbeit brauchen. Zudem ist der Bedarf im Landkreis Günzburg so gestiegen, dass wir vom Netzwerk allein nicht alles abdecken können.

Nachdem uns eine Einrichtung für Menschen mit Behinderung im Landkreis Günzburg um eine medienpädagogische Veranstaltung gebeten hatte und wir dort einen anderen Lernansatz anwenden mussten, kam uns die Idee für einen interaktiven Parcours zum Thema Medien.

In Zusammenarbeit mit verschiedenen Fachkräften aus dem Netzwerk „Stark Zusammen“ entwickelten wir für die Einrichtung unseren ersten Medienparcours. Im Anschluss an die Veranstaltung entschieden wir, aufgrund unserer positiven Erfahrungen, unser Konzept für den Medienparcours weiterzuentwickeln, um ihn flexibel und bedarfsgerecht allen Schulen und Einrichtungen im Landkreis Günzburg zur Verfügung stellen zu können.

Bei unserer Recherche zu diesem Thema stießen wir auf einen Medienparcours, der auf Initiative der Deutschen Telekom bundesweit allen zur Verfügung steht. Aus dem Konzept „Medien, aber sicher!“ haben wir Elemente für unseren Medienparcours übernommen und bedarfsgerecht für unseren Landkreis weiterentwickelt.

STARK - durch Medienkompetenz

Medienkompetenz ist die Fähigkeit mit Medien selbstbewusst, selbstbestimmt, kreativ und kritisch umgehen zu können. Diese Fähigkeit, die weit über die Bedienung von technischen Geräten hinaus geht, muss erlernt werden wie Rechnen, Lesen oder eine Fremdsprache.

Der Erziehungswissenschaftler und Medienpädagoge Prof. Dr. Stefan Aufenanger spricht von sechs Dimensionen, die alle gleichwertig zu behandeln sind (vgl. Aufenanger 2003):

Kognitive Dimension

Wissen über Medien, Erkennen von Absichten, Verstehen von Inhalten

Handlungsdimension

Aktiver, kreativer und kompetenter Umgang mit Medien

Moralische Dimension

Verantwortungsbewusster Umgang mit Medien, Bedenken ethischer Fragen

Soziale Dimension

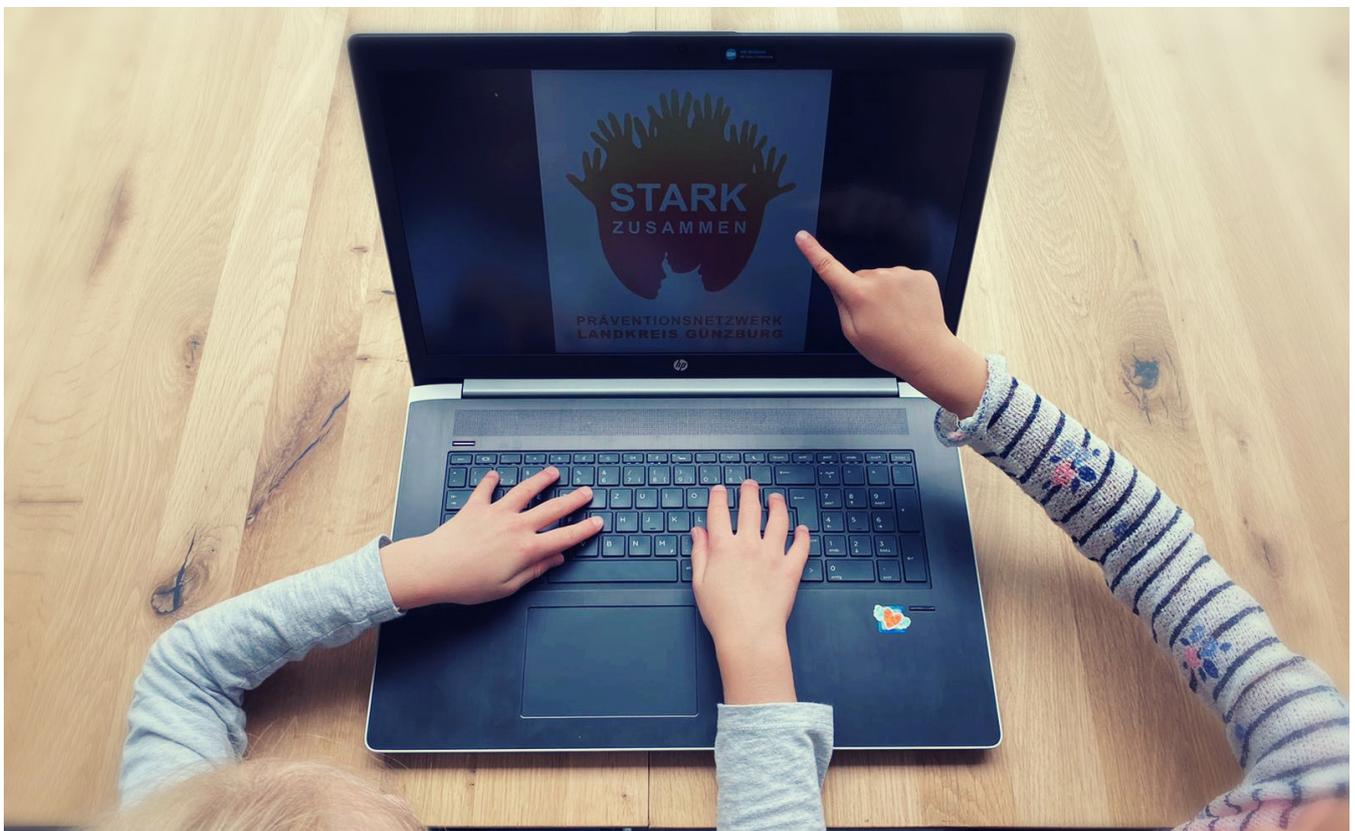
Kommunikation und soziale Interaktionen mit und durch Medien

Affektive Dimension

Genuss von Medien, Unterhaltung, Medien als Erlebnis

Ästhetische Dimension

Wahrnehmung von Medien: Der richtige Umgang mit Medien ist besonders für Kinder und Jugendliche im Alter von 9 bis 12 Jahren (ab der 3. Jahrgangsstufe) relevant, da sie häufig nicht mehr altersgemäße Medienangebote nutzen, sondern solche, die eher für ältere Jugendliche geeignet sind. Hier setzt der Medienparcours an, um die Teilnehmenden auf spielerische Art und Weise für das Thema „sichere Mediennutzung unter Berücksichtigung aller Dimensionen“ zu sensibilisieren.*



Teilnehmende nutzen Medien - aber mit Sicherheit

Medien als Bestandteil unseres Alltags

Unsere Kinder und Jugendlichen lernen die Welt zu einem großen Teil medial vermittelt kennen. Denn die digitale Welt ist, mittlerweile auch für sie, aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Gerade im Alter zwischen 9 und 14 Jahren wird die Nutzung sozialer Netzwerke, Games und Plattformen immer präsenter, um Informationen zu erhalten.

Diese Altersspanne, der Übergang vom Kind zum Teenager, ist mit vielfältigen Veränderungen verbunden: Der Wille zu höherer Selbstständigkeit und Unabhängigkeit von Eltern und Familie, die Anerkennung durch Peer-Groups sowie das Herausbilden und Formen der eigenen Persönlichkeit. Wäre das nicht schon Herausforderung genug, müssen diese Entwicklungsschritte nun zusätzlich im Kontext eines digitalen Lebens bewältigt werden. Denn die Medien sind für diese und folgende Generationen fester Bestandteil des Lebens. Um in diesem gewaltigen Bollwerk an Möglichkeiten, Chancen, aber auch Gefahren bestehen zu können, ist es von absoluter Wichtigkeit, frühzeitig für einen bewussten Medienumgang zu sensibilisieren und Risiken und Gefahren offen anzusprechen und sich darüber auszutauschen.

Vorbereitung auf eine digitale Zukunft und Verantwortung der Gesellschaft

Die digitale Welt ist aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken oder auszuklammern. Für unsere Kinder und Jugendlichen sowie die kommenden Generationen, die diese ganz selbstverständlich nutzen werden, ist umfangreiches Wissen über die Gefahren und Potentiale gefragt.

Wir sind alle gefordert, denn reines theoretisches Wissen ist hier nicht sinnstiftend. Die Handlungskompetenzen und den praktischen Umgang mit jeglicher Art von Medien zu verbessern ist entscheidend. Herausfordernd ist in diesem Zusammenhang die stetige Veränderung der Medienlandschaft, neue Aspekte der Nutzung von Plattformen, des Datenschutzes und der rechtli-

Sicherer Umgang mit Medien – Wie geht das?

Für Eltern oder Lehrende ist es nahezu unmöglich im Wirrwarr der Angebote an Apps, Internetseiten und neuen Spielen den Überblick zu bewahren. Was z.B. „in“ oder „out“ ist oder welche App ein absolutes „Must-have“ ist, wird innerhalb der Peer-Group entschieden. Dort wird empfohlen, verschickt oder gepostet, was neu auf dem Markt ist und man sich unbedingt herunterladen muss, um „up-to-date“ zu sein. Ob ein Kind „vorne mit dabei“ oder „cool“ ist, entscheidet sich letztlich im Freundeskreis, im Klassenverband oder auch im Verein. In der Regel vertrauen die Teilnehmenden den Empfehlungen von Freunden, ohne mögliche Risiken der Nutzung zu hinterfragen.

chen Veränderungen in Bezug auf Urheber- und die Verschärfung von Persönlichkeitsrechten. Hier gilt es, unseren Kindern und Jugendlichen eine sichere, selbstbewusste, reflektierte und nachhaltige Mediennutzung nahe zu bringen. Dadurch können wir sie schützen und ihnen Handwerkszeug geben, um den Gefahren und Risiken zu trotzen, aber auch Chancen zu erkennen und für sich sinnvoll einzusetzen.



Idee und Aufbau

Mit dem vorliegenden Leitfaden bieten wir eine Konzeptidee. In spielerischen Stationen lernen Kinder und Jugendliche die wichtigsten Aspekte der Mediennutzung kennen. Zudem besteht die Möglichkeit einzelne Stationen herauszugreifen, um eine Basis für offene Gespräche zu finden.

Die Stationen fördern, mit einer Mischung aus Bewegung und theoretischen Inhalten, die Motivation und das Interesse der Altersgruppe. Die Teilnehmenden können sich in einer lockeren und spielerischen Atmosphäre den Themen nähern, aktiv ihre Meinung und Ideen einbringen und sich zu neuen Aspekten austauschen.

Ziel der Durchführung

Ziel ist es, die Kinder und Jugendlichen für eine sichere Mediennutzung im Alltag zu sensibilisieren. Nach der Bearbeitung der Stationen muss in jedem Fall noch Zeit für eine gute Nachbereitung eingeplant werden, in der offene Fragen oder kritische bzw. strittige Themenpunkte geklärt werden können.



Rahmenbedingungen

Allgemeines

Lernziele

Die Teilnehmenden

- » Tauschen sich über eigene Erfahrungen in Bezug auf sichere Mediennutzung aus
- » Diskutieren die eigenen Mediennutzungszeiten
- » Formulieren ihre eigene Meinung und Standpunkte zum Thema „Kommunikation im Netz“
- » Lernen neue Werkzeuge (Tools) und Anwendungen digitaler Medien kennen
- » Erkennen eigenverantwortliche Handlungsmöglichkeiten bei der Nutzung digitaler Medien

Einsatzmöglichkeiten

- » Schulen
- » Bildungseinrichtungen
- » Freizeiteinrichtungen
- » Vereine und Jugendarbeit

Altersstufe

- » Ab der 3. Jahrgangsstufe

Zeit

- » Ein Parcoursdurchlauf (ca. 120 min):
 - » 10 min gemeinsamer Start mit kurzer Einführung
 - » 5 Stationen á 15 min
 - » je 5 min zum Wechseln der Stationen
 - » 10 min gemeinsamer Abschluss
- » Medienkompetenzvertiefung pro Station: 45 min

Angewandte Methodik

- » Blitzumfrage
- » Stationen (parallel laufend)
- » Gruppenarbeit
- » Diskussion

Vorbereitende Maßnahmen

- » Einteilung in 5 Kleingruppen von 6 bis maximal 8 Teilnehmenden
- » Ausreichend Platz für 5 Stationen (pro Station ein Raum)
ACHTUNG: Möglichst aneinander angrenzende Räume wählen! (Ansonsten werden die 5 min Stationswechsel überschritten.)
- » Räume mit Stuhlkreisen / ausreichend Stühle für jeden Teilnehmer
- » Namensschilder (z.B. Kreppband)
- » Eine Begleitperson für jede Gruppe einplanen (je nach Alter der Teilnehmenden z.B. Tutor, Lehrkraft etc.)

Der Parcours: Überblick

Phase 1: Sensibilisierung. Einstieg in das Thema, Vorbereitung in der Institution

Methode:
Blitzumfrage, Fragebogen

Über eine Blitzumfrage, z.B. in Form von Positionierungen, steigen die Teilnehmenden aktiv in das Thema ein. Stellen Sie dazu zunächst einfache Fragen, die sich von den Teilnehmenden durch „Armheben“ beantworten lassen. Lassen Sie sie aktiv antworten (vgl. Fragebogen im Anhang).

Phase 2: Durchführung. Stationsbetrieb im Parcours

Methode:
Stationen, Gruppenarbeit

Die Kinder und Jugendlichen absolvieren den Medienparcours mit verschiedenen Stationen. Sie sind dabei bewegungsaktiv und setzen sich mit den inhaltlichen Themen des Parcours auseinander. Machen Sie die Teilnehmenden mit dem Ablauf des Parcours bekannt und stellen Sie ihnen die Schwerpunkte der Stationen vor. Erläutern Sie die Aufgabenstellungen an den einzelnen Stationen mit konkreten Beispielen. Teilen Sie ihre Lerngruppe in 5 Kleingruppen ein und erklären Sie den Rotationsbetrieb des Parcours inklusive der 5-minütigen Wechselzeit. Alle Kleingruppen durchlaufen im Parallelbetrieb nacheinander alle Stationen. An den einzelnen Stationen lösen die Teilnehmenden gemeinsam die jeweiligen Aufgaben mit den vorhandenen Materialien. Zum Abschluss jeder Station wird das jeweilige Thema zusammengefasst und reflektiert. Fachbegriffe werden im Glossar weiter erläutert.

Phase 3: Vertiefung, Reflexion, Nachbereitung

Methode: Auswertung, Nachbereitung,
Diskussion

Im Anschluss können im Rahmen mindestens einer Unterrichtseinheit einzelne inhaltliche Aspekte des Parcours aufgegriffen und vertieft werden. Mit Hilfe der Methode „Buchstaben-Balance“ (s. Nachbereitung im Anhang) können die Teilnehmenden die Inhalte des Parcours reflektieren und ihr Erlerntes unter Beweis stellen. Gehen Sie dabei auf die Erlebnisse der Kinder und Jugendlichen aus dem Parcours ein und knüpfen Sie an ihren Erfahrungen der eigenen Mediennutzung an. Erarbeiten Sie mit den Teilnehmenden einen Mediennutzungsvertrag. Fordern Sie sie auf, ihre Erfahrungen und Meinungen einzubringen und unterstützen Sie die Diskussion in der Gruppe.

Der Parcours: Ablauf und Vorbereitung

Vorbereitung Checkliste

- Phase 1 ist abgeschlossen
- Fragebogen an Kommunale Jugendarbeit übermittelt
- Zeitlicher Rahmen ist geklärt:
Bei 5 Stationen 120 min (15 min pro Station + Wechselzeit + Begrüßung + Verabschiedung/gemeinsamer Schluss mit Fazit)
- Räumlichkeiten sind vorbereitet: am besten aneinandergrenzende Klassenzimmer oder Räume mit Sitzgelegenheiten für jede Station.
ACHTUNG: 1 Raum benötigt für die Durchführung der Station einen Beamer
- Einteilung in 5 Gruppen
- OPTIONAL: Je nach Alter der Zielgruppe eine geeignete Begleitperson pro Gruppe einplanen
- Namensschilder für die Parcoursteilnehmenden (Etiketten, Klebeband etc.)

WICHTIG: Bitte nehmen Sie die Einteilung der Gruppen sowie das Schreiben der Namensschilder bereits im Vorfeld des Parcours vor! Während der Durchführung ist dafür keine separate Zeit eingeplant! Achten Sie dabei auf die gruppenspezifische Zusammensetzung der einzelnen Gruppen!

Station 1

Storyboard



Cybermobbing:
Erfahrungen und Verhalten
reflektieren

Zielsetzung der Station

- » Auseinandersetzung mit dem Thema „Cybermobbing“.
- » Reflexion persönlicher Erfahrungen und des eigenen Verhaltens.

Material und Vorbereitung der Station

- » Bildergeschichte in Puzzleformat
- » Vorschau, fertige Bildergeschichte
- » Informationskarte für Stationsbetreuer:innen

Puzzleteile auf dem Boden ausbreiten.

Ablauf

- » Wählen Sie vorab die Bildergeschichte anhand der Ergebnisse des Fragebogens aus.
- » Erläutern Sie die Aufgabenstellung: Ziel ist es, dass die Teilnehmer gemeinsam versuchen die Puzzleteile in eine sinnvolle Reihenfolge zu bringen!
- » Bringen Sie die Geschichte bei jeder neuen Gruppe wieder durcheinander.
- » Lesen Sie gemeinsam mit der Kleingruppe die Geschichte und diskutieren Sie das Verhalten der Protagonisten.

Tipps & Tricks

- » Wenn Sie bemerken, dass die Zusammenstellung der Bildergeschichte insgesamt zu zeitaufwändig ist, wählen Sie eine andere Variante nach Schwierigkeitsgrad aus (S. 12).
- » Bei inhaltlichen Unklarheiten / Unsicherheiten Tipps geben.

Impulsfragen

- » Was passiert in dieser Bildergeschichte?
- » Wie bewertet ihr das Verhalten der einzelnen Personen?
- » Was ist hier das Problem?
- » Wie wird das Problem gelöst?
- » Kennt ihr den Unterschied zwischen Mobbing und Cyber-Mobbing?
- » Welche Auswirkungen kann Cyber-Mobbing haben?
- » Habt ihr selbst schon eine ähnliche Situation erlebt?

Varianten nach Schwierigkeitsgrad

Leicht

- » Breiten Sie die laminierten Elemente nach Farben vorsortiert auf dem Boden aus.
- » Entfernen Sie das Ende der Geschichte und besprechen Sie die Auflösung der Geschichte nur mündlich.

Mittel

- » Breiten Sie die laminierten Elemente auf dem Boden aus.
- » Entfernen Sie das Ende der Geschichte und besprechen Sie die Auflösung der Geschichte nur mündlich mit den Teilnehmenden.

Schwer

- » Nehmen Sie keine Vorsortierung der Farben vor.

Station 2

Quiz-Duell



Zielsetzung der Station

Wissenstest: Wie gut wissen wir wirklich über Medien bescheid?

Die Kinder und Jugendlichen überprüfen und reflektieren ihr Wissen rund um die Thematik der sicheren Mediennutzung.

Material und Vorbereitung der Station

- » Laptop / PC mit Beamer
- » Nach Möglichkeit: Presenter
- » Weiße Wand oder Leinwand
- » Präsentation „Quiz-Duell“ (PowerPoint)
- » Antwort-Röhren mit A, B und C aufstellen
- » Antwortbälle bereitstellen

Alle Teilnehmenden ziehen bei jeder Frage einen „Antwort-Ball“ und wählen Antwort A, B oder C, indem sie ihren Ball in das jeweilige Rohr werfen.

WICHTIG: Im Vorfeld die Fragen vorbereiten, je nach Altersklasse und Schwerpunktsetzung! Es können zeitlich nie alle Fragen in der Präsentation beantwortet werden. Unbedingt vorab einen Probelauf der Präsentation durchführen.

Ablauf

- » Erläutern Sie die Aufgabenstellung: Ziel ist es, die Fragen richtig zu beantworten. Es gibt immer drei mögliche Antworten: A, B oder C
- » Erklären Sie, dass sich alle bei jeder Frage einen Ball nehmen dürfen und in die entsprechende Röhre werfen darf. Es gibt keine Gewinner:innen oder Verlierer:innen, das Gesamtgruppenergebnis ist wichtig.
- » Beginnen Sie mit der ersten Frage. Lesen Sie die Fragestellung und die Antwortmöglichkeiten langsam vor (sprachliches Niveau beachten).
- » Nach kurzer Bedenkzeit werfen die Teilnehmenden die Bälle in die entsprechende Antwort-Röhre.
- » In der Präsentation weiterklicken, sodass die richtige Antwort aufleuchtet.
- » Antwort vorlesen und die unterschiedlichen Antworten / Begründungen der Gruppen besprechen und ggf. Hintergründe erklären, warum die Antwort korrekt ist. Fragen Sie bitte immer, ob alle den Sachverhalt verstanden haben.
- » Mit der nächsten Frage fortfahren.

Tipps & Tricks

- » In der Beratungszeit für Ruhe sorgen und auf die Zeit achten.
- » Durch zusätzliche Erklärungen zu den Quiz-Fragen das Hintergrundwissen erweitern.
- » Moderationshilfen und Erklärungen zu den einzelnen Quiz-Fragen finden Sie in der Quiz-Duell Präsentation.

Impulsfragen

- » Was ist ein Quiz? Kennt ihr ein Quiz? (z.B. Wer wird Millionär?)
- » Wer nutzt Apps trotz Altersbeschränkung? Was sind mögliche Folgen?
- » Wie wird die Nutzung verschiedener Apps überprüft? (Altersfreigaben, AGBs)
- » Was sind In-App-Werbungen? Wo kommen sie vor?
- » Welchen Nutzen haben Cookies für Internetfirmen? Wie kann man sie entfernen?
- » Was muss ich tun, damit sich keine peinlichen Bilder von mir im Netz verbreiten?
- » Wer kann für euch ein Ansprechpartner sein? Bei wem oder wo bekommt ihr Hilfe?
- » Was nutzt der Polizei die IP-Adresse?
- » Worauf muss ich bei meinem Verhalten im Internet achten?
- » Wo im Netz werden Kinder und Jugendliche angesprochen und mit welchen Methoden ihr Vertrauen erschlichen?
- » Welche Bilder sollten nicht ins Internet gelangen oder über Messenger geteilt werden?
- » Welche Tücken bieten die beliebten Apps (Messenger, Spiele, Social Media etc.)?
- » Warum ist es so wichtig, Kettenbriefe oder Fake News nicht zu teilen?
- » Was ist das Recht am eigenen Bild?
- » Was bedeutet Urheberrecht?

Varianten nach Schwierigkeitsgrad

Grundschule

Verwenden Sie die Folien der Präsentation „leicht bis mittel“

- » Bereiten Sie alle Fragen im Vorfeld vor.
- » Selektieren Sie noch einmal für die Zielgruppe, je nach Wissenstand.

5. - 7. Klasse

Verwenden Sie die Folien der Präsentation „mittel bis schwer“

- » Bereiten Sie alle Fragen im Vorfeld vor.
- » Selektieren Sie noch einmal für die Zielgruppe, je nach Wissenstand.

Station 3

Real or Fake?



Auseinandersetzung mit Kettenbriefen und Fake News

Zielsetzung der Station

Wie bewerten die Kinder und Jugendlichen Kettenbriefe und Fake News?

- » Ziel ist es, eigenes Verhalten im Umgang mit Kettenbriefen und Fake News zu reflektieren, mögliche Auswirkungen auf die eigene Person und andere Beteiligte zu diskutieren.
- » Möglichkeiten zur Überprüfung medialer Inhalte zu geben.

Material und Vorbereitung der Station (analog)

Diese Station lässt sich analog mit Textzetteln oder mit Tablets realisieren.

- » Je nach Vorwissen der Gruppe Fake News oder Kettenbriefe verwenden.
- » Stuhlkreis vorbereiten.
- » Alternative: Nutzung von Tablets

Box in der Mitte des Stuhlkreises platzieren.

Ablauf

- » Erläutern Sie die Aufgabenstellung: Die Teilnehmenden ziehen nacheinander einen Zettel aus der Box. Nach Aufforderung darf der gezogene Zettel vorgelesen werden. **ACHTUNG:** Entscheiden Sie je nach Altersgruppe, ob Sie selbst den Zettel vorlesen (bei Jüngeren kann das Lesen viel Zeit in Anspruch nehmen und zu Verständnisproblemen führen).
- » Besprechen Sie gemeinsam das Vorgelesene, klären Sie immer als erstes Fremdwörter und hinterfragen Sie die Inhalte.
- » Fragen Sie nach ähnlichen persönlichen Erfahrungen der Gruppe.
- » Diskutieren sie die Verbreitung von Fake News und Kettenbriefen (siehe Impulsfragen).

Impulsfragen

- » Würdest du das weitergeben bzw. weiterschicken?
- » Warum? / Warum nicht?
- » Ist das real oder fake?
- » Wie kann ich das überprüfen? (Mimikama, Jugendschutz.net, Volksverpetzer...s. Glossar)
- » Was macht das mit mir oder anderen?

Material und Vorbereitung der Station mit Tablets

ANMERKUNG: Eine digitale Umsetzung ist nur möglich, wenn 3 Tablets für diese Station verfügbar sind oder die Gaming-Station wegfällt!

- » Es gibt 3 Tablets. Auf einem davon sind die Kettenbrief- oder Fake-News-Fotos in einem Foto-Ordner gespeichert.
- » Die anderen beiden Tablets geben Sie an die Gruppen.
- » Je nach Vorwissen der Teilnehmenden Fake News oder Kettenbriefe verwenden.

Ablauf

- » Erläutern Sie die Aufgabenstellung: Die Kinder und Jugendlichen bekommen von Ihrem Tablet in der Messenger-App Signal jeweils ein Bild auf das Gruppen-Tablet geschickt.
- » Senden Sie nacheinander verschiedene Bilder an die Gruppen.
- » Die beiden Gruppen müssen bei jeder Nachricht überlegen, ob sie diese an die jeweils andere Gruppe weiterleiten möchten.
- » Weiterer Ablauf, Diskussion und Impulsfragen s.o. (Analoge Variante)

Versenden von Bildern über Signal

- » Öffnen Sie die Signal-App auf dem Tablet.
- » Rufen Sie den Chatverlauf mit dem jeweiligen Gruppentablet auf (diese sind entsprechend benannt).
- » Über das + Symbol rechts unten sehen Sie die Schaltfläche „Galerie“.
- » Nun gelangen Sie zum Ordner für die Fake News / Kettenbriefe und können die entsprechenden Bilder versenden.

Weiterleiten von Bildern an andere Chats

- » Das ist relevant für die Teilnehmenden, die die Bilder gegebenenfalls weiterleiten sollen.
- » Bildnachricht gedrückt halten, so erscheint oben ein Pfeil nach rechts.
- » Anschließend kann der jeweilige Kontakt ausgewählt werden, an den das Bild weitergeleitet werden soll.

Bitte beachten

- » Löschen Sie die Chatverläufe auf den Gruppentablets bei der Stationsrotation.
- » So funktioniert`s: Halten Sie in der Chatübersicht den jeweiligen Chat gedrückt. Dann erscheint oben ein Mülleimer-Symbol. Darüber lässt sich der Chat löschen.



Station 4

Das bin ich, bin ich das wirklich?



Private Bilder und Videos
öffentlich ins Netz stellen
oder verschicken

Zielsetzung der Station

- Kritische Auseinandersetzung mit der Veröffentlichung von Fotos und Videos im Internet. Kann ich bedenken- und gefahrlos Fotos / Videos veröffentlichen oder per Messenger verschicken?
- » Welche Art von Bild oder Video sollte ich in welchem Zusammenhang verwenden?
 - » Authentizität: Wie stelle ich mich selbst oder andere im Internet dar?
 - » Ist jede Darstellung echt?
 - » Sexting: Wie viel nackte Haut zeige ich?
 - » Datenschutz & Urheberrecht: Was darf ich posten / verschicken?

Material und Vorbereitung der Station

- » Fotos ausdrucken
 - » Auswahl je nach Altersgruppen und ggf. bekannter, vorhandener Themen treffen.
 - » Ggf. für ein Schwerpunktthema entscheiden.
 - » Anzahl der Fotos beschränken.
- » Fotos auf dem Boden oder auf einem großen Tisch unsortiert auslegen.
- » Legeraster mit Klebeband aufkleben / Schwerpunktthemen vorbereiten.
- » Stuhlkreis (um die Fotos herum) vorbereiten.

Legeraster mit Beispielkategorien:



Ablauf

Variante mit Legeraster

- » Kategorien sind frei wählbar und dienen als Diskussionsansatz z.B.:
 - » Statt Kategorie „Beruf“ z.B. Kategorie „Würde ich das Bild an andere weiterschicken“.
 - » Skalierend aufbauen von „privat / nur ich“ zu „nur für meine Eltern / Familie“ hin zu „für meine Freunde“, „in der Klasse“ bis „für die Öffentlichkeit“.
 - » Weitere Gruppierungsmöglichkeit: „ins Internet“ - „nicht ins Internet“
- » Die Kleingruppe ordnet die gewählten Bilder den entsprechenden Kategorien zu.

Variante ohne Legeraster

- » Ein Bild durch die Gruppe auswählen lassen.
- » Fragen stellen:
 - » Würdet ihr das Bild auf ein Plakat kleben?
 - » Würdet ihr das Bild bei WhatsApp an eure Eltern schicken?
 - » Wenn ja, bekommen nur Mama und Papa das Bild?
 - » Wie sieht es mit Facebook, Instagram aus, würdet ihr es auch dort posten?
- » Neues Bild wählen, gleiche Fragestellungen durchspielen.
- » Ende: Würdet ihr jetzt mit eurem beklebten Plakat auf den Marktplatz gehen und es dort mit Eurem Namen, eurer Telefonnummer und Mailadresse zeigen?

Impulsfragen

- » In welchem Zusammenhang würdet ihr dieses Bild verwenden und warum?
- » Wäre es in Ordnung, dieses Bild zu posten, auch wenn noch andere mit drauf sind (Recht am eigenen Bild / Persönlichkeitsrechte)?
- » Hast du das Bild gemacht / dürftest du es überhaupt veröffentlichen (Urheberrechte)?
- » Wann dürfte ich solche Bilder posten? Was müsste ich dafür tun / haben?
- » Wenn ich es ins Internet stelle, wer sieht dieses Foto?
- » Wie lässt sich das vermeiden, dass es jeder sehen kann (Datenschutz)?
- » Was könnte damit passieren, wenn ich Bilder hochlade?
- » Darf es zu Werbezwecken genutzt werden?
- » Warum wurde gerade dieses Bild ausgewählt?
- » Was bringt es mir, das Bild zu posten (Fame)?

- » Wäre es für euch in Ordnung, wenn eure Eltern so ein Bild von euch beispielsweise bei Facebook posten?

- » Wie viel nackte Haut würdet ihr posten (Sexting)?
- » Wem würdet ihr so etwas schicken und warum?
- » Würdet ihr so etwas weiterleiten?
- » Was kann damit passieren (Flirten, Mutproben)?
- » Welche Folgen kann das haben?

- » Warum benutzt man Filter auf Bildern (Reiz von Snapchat)?
- » Findet ihr dieses Bild schön? Warum (Schönheitsideale)?
- » Wie authentisch / real / echt sind solche Bilder?
- » Wie lässt sich das herausfinden?
- » Woher weiß man, dass dahinter wirklich die Person steckt (Fakeprofile)?

- » Was könnte das Bild über dich selbst aussagen?
- » Was könnte jemand, der dieses Foto von sich selbst ins Internet stellt, damit aussagen bzw. von sich zeigen wollen?
- » Warum glaubst du, postet jemand so ein Bild?
- » Darfst du dieses Foto von einem Freund / einer Freundin posten?

Allgemeine Impulsfragen, unabhängig von Bildinhalten

Fotos auf denen Teilnehmer oder Eltern mit Teilnehmern zu sehen sind

Bilder mit nackter Haut, Körperbild etc.

Bilder mit Filtern o.ä.

Fotos mit Alkohol oder Hanteln etc.

Station 5:

Gaming



Medienverhalten reflektieren
& Zeitgefühl sensibilisieren

Zielsetzung der Station

Ziel der Station ist es den Teilnehmenden aufzuzeigen, wie schwer es ist, beim Gaming das Gefühl für die „verzockte“ Zeit zu behalten.

Material und Vorbereitung der Station

- » 2 Tablets mit entsprechend vorinstallierten Spielen bereitlegen.
- » 2 Buzzer bereitstellen - gleich weit entfernt zu den 2 Gruppen.
- » Stoppuhr(en) oder eigenes Smartphone bereithalten.
- » Sitzgelegenheiten für die Teilnehmenden vorbereiten.

Teilen Sie die Gruppe grob in 2 Kleingruppen ein (1 Gruppe pro Buzzer).

ACHTUNG: Entfernen Sie sämtliche Uhren im Raum und bitten Sie die Kinder und Jugendlichen ihre Uhren abzunehmen und in die (Hosen-)Tasche zu stecken. Überprüfen Sie, ob die Uhrzeiten auf den Tablets auch ausgeschaltet bzw. ausgeblendet sind!

Ablauf

In den Kleingruppen werden kleinere Computerspiele auf den Tablets gespielt. Alle 2 Minuten sollen sie ihr Spiel unterbrechen und den Buzzer drücken. Dabei kommt es auf ihr Zeitgefühl während des Spielens an. Sie als Betreuer:in der Station stoppen die Zeit mit der Stoppuhr.

Erläutern Sie den Kindern und Jugendlichen die Aufgabenstellung und zeigen Sie ihnen die Spieleapps. Besprechen Sie im Anschluss die Ergebnisse und machen Sie den Kindern als Fazit folgende Punkte bewusst:

- » Mach mal Pause beim Spielen, die echte / reale Welt wartet auf dich!
- » Klicke nichts wahllos an oder lade herunter, sondern besprich dich mit deinen Eltern.
In-App-Käufe können sehr teuer sein!
- » Du bist wertvoll, unabhängig von Leveln, Siegen oder Punkten!

Impulsfragen

- » Wie hat es sich für euch angefühlt? Glaubt ihr, dass ihr gut geschätzt habt?
- » Vergehen 2 Minuten schnell oder eher langsam?
- » Kennt ihr das Gefühl, wie in einem Tunnel / einer anderen Welt zu sein, wenn ihr spielt?
- » Ist euch das zu Hause schon mal passiert, dass ihr euch sehr verschätzt habt?
- » Gibt es bei euch zuhause eine Zeitregelung?
- » Wie kann man verhindern, dass man seine ganze Freizeit „verzockt“?

Anhang: Nachbereitung / Reflexion:

Buchstaben Balance

Zielsetzung der Nachbereitung

Durch die Bearbeitung der Stationen wurden viele schwierige Themen angerissen. Ziel für die Nachbereitung ist es, ein gemeinsames Grundverständnis zu schaffen und offene Fragen zu beantworten.

Material und Vorbereitung nach Klassenstufe

Grundschule

- » Arbeitsblatt „Lückentext für Grundschule“ drucken.
- » Musterlösung „Lückentext für Grundschule“ bereit legen.
- » 12 Lückentextstücke in der richtigen Reihenfolge an der Tafel anbringen.
- » Schwarzer Stoffsack mit 15 magnetischen Buchstaben-Bällen.

5. - 7. Klasse

- » Arbeitsblatt „Lückentext für 5.-7.Klasse“ drucken.
- » Musterlösung „Lückentext für 5.-7.Klasse“ bereit legen.
- » 13 Lückentextstücke in der richtigen Reihenfolge an der Tafel anbringen.
- » Blauer Stoffsack mit 19 magnetischen Buchstaben-Bällen.

Ablauf

- » Mit dem schwarzen Stoffsack durch die Klasse gehen und die Teilnehmenden einzeln einen Buchstaben-Ball ziehen lassen. Dieser muss dann jeweils in die richtige Buchstabenlücke an der Tafel gepinnt werden (Magnet).
- » Sind alle Buchstabenlücken gefüllt, besprechen Sie die Aussage des Lückentextes in der Gruppe. Nutzen Sie dazu die Impulsfragen je nach Klassenstufe.
- » Klären Sie ggf. schwierig verständliche Wörter.
- » Teilen Sie die Arbeitsblätter aus und lassen Sie auch hier den Lückentext ausfüllen.
- » **Lösungssätze**
Grundschule:
„Auch im Internet verhalte ich mich immer fair und achte darauf andere nicht zu verletzen!“
5.-7. Klasse:
„Auch im Internet verhalte ich mich immer fair und melde bedenkenlos manipulatives und beleidigendes Verhalten!“

Impulsfragen

Grundschule:

- » Was bedeutet unfaires Verhalten?
- » Habt ihr schon einmal unfaires Verhalten erlebt?
- » Wie fühlt es sich an, wenn ihr unfair behandelt werdet?
- » Wie reagiert ihr denn, wenn ihr unfair behandelt werdet?
- » Könnt ihr euch vorstellen, oder habt ihr das schon erlebt, wie man auch im Digitalen verletzen kann? – Kennt ihr Beispiele (also nicht schlagen, beißen, kratzen, sondern: beleidigen, mobben etc.)?

5. - 7. Klasse

- » Was ist unfaires Verhalten?
- » Habt ihr schon einmal unfaires Verhalten erlebt?
- » Wie verhaltet ihr euch selbst im Internet / beim Chat z.B. anders, als wenn die Person direkt vor euch stehen würde?
- » Wie fühlt es sich an, wenn ihr unfair behandelt werdet?
- » Wie reagiert ihr denn, wenn ihr unfair behandelt werdet?
- » Was ist „manipulatives Verhalten“ (Kettenbriefe, Phishing)?
- » Was meint ihr, wieso da „bedenkenlos“ steht (kein schlechtes Gewissen; keine Angst vor Konsequenzen durch Administrator:in / Moderator:in; kein Verrat / Petzen)?



Nützliche Links

Hinweis

Bitte überprüfen Sie vor der Verwendung stets die aktuellen Inhalte der von Ihnen verwendeten Links und stimmen diese sorgfältig auf Ihre jeweilige Zielgruppe ab!

Fake News (kinderleicht) selbst generieren

- www.breakyourownnews.com/
- www.classtools.net/breakingnews/
- www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp

Für Lehrkräfte

- www.klicksafe.de
- www.surfen-ohne-risiko.net
(Netzregeln – Gefahren im Netz – Privatsphäre, Fremde als Freunde annehmen ...)
- www.sicher-online-gehen.de
(Informationen zu technischen Schutzmöglichkeiten im Internet)
- www.jugendschutz.net
- www.bildungserver.de/Medienkompetenz-2924-de.html#Unterrichtsmaterialien_zur_Medienkompetenz
(Unterrichtsmaterialien für Medienkompetenz)
- www.klett.de/inhalt/medienkompetenz/arbeitsblaetter/63583
(Kostenlose Arbeitsblätter zu Medienkompetenz)
- www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de/

Für Jüngere (Grundschule)

- www.schau-hin.info
(Technische Schutzprogramme, Jugendschutzprogramme, Kindersicherungen, Informationen zu Sicherheitseinstellungen für mobile Geräte...)
- www.internet-abc.de
(Tipps & Tricks rund um das Internet – für Kids von 5 bis 12 Jahren, Eltern & pädagogische Fachkräfte)
- www.app-geprüft.net
(Informationen zu Apps – Jugendschutz u.a.)
- www.klicksafe.de/fuer-kinder/ (auch mehrsprachig verfügbar)
- www.handysektor.de/startseite
- www.klicksalat.de (spezifisch nach Jahrgangsstufen sortiert)
- www.saferinternet.at
(„Frag Barbara“ u.v.m.)
- www.medienfuehrerschein.bayern/Angebot/22_Grundschule.htm
(Medienführerschein Bayern Grundschule - kostenloses Material)

Für Ältere (Sekundarstufe)

- www.klicksafe.de
- www.schau-hin.info/ / www.kinderserver-info.de
(Technische Schutzprogramme, Jugendschutzprogramme, Kindersicherungen, Informationen zu Sicherheitseinstellungen für mobile Geräte...)
- www.machdeinhandynichtzurwaffe.de
- www.internet-abc.de
(Tipps & Tricks rund um das Internet – für Kids von 5 bis 12 Jahren, Eltern & pädagogische Fachkräfte)
- www.app-geprüft.net
(Informationen zu Apps – Jugendschutz u.a.)
- www.klicksafe.de/jugendbereich/klicksafe-fuer-jugendliche/ (auch mehrsprachig verfügbar)
- www.handysektor.de/startseite
- www.klicksalat.de (spezifisch nach Jahrgangsstufen sortiert)
- www.saferinternet.at
(Frag Barbara“ u.v.m.)
- www.medienfuehrerschein.bayern/Angebot/33_Weiterfuehrende_Schulen.htm
(Medienführerschein Bayern weiterführende Schulen)

Altersgruppe ab 14 Jahre

Funk-Formate (Funk gehört zu ARD und ZDF, wird also öffentlich-rechtlich finanziert und publiziert ca. 70 Formate für Social-Media-Plattformen)

Empfehlungen („wertvoller“ Konsum):

- [alwaysxcaro](#) (Selbstdisziplin und Unterhaltungspausen als Motivation zum Lernen)
- [Auf Klo](#) (Talkformat auf Youtube v.a. für Mädchen)
- [Deutschland3000](#) (wöchentliches Informationsformat zu innerpolitischen Themen)
- [DIE DA OBEN!](#) (Politik Format rund um den Bundestag)
- [Die Frage](#) (Presenter-Reportage)
- [Dinge Erklärt – kurzgesagt](#) (Bildungsformat mit wissenschaftlichen Themen)
- [Komplett Verwirrt](#) (Podcast über Teenagerprobleme)
- [Leeroy will's wissen](#) (Interviewformat)
- [maiLab](#) (Wissenschaftsjournalismus, gut zugänglich)
- [MrWissen2go](#) (Infoformat)
- [Offen un' ehrlich](#) (unterhaltendes Frage-und-Antwort-Format)
- [So Many Tabs](#) (Aufklärungsformat über den digitalen Alltag)
- [Y-Kollektiv](#) (Doku-, Reportagen-Format)

Glossar

Account

Der Account ist eine Zugangsberechtigung zu einem geschlossenen IT-System. Bestehende Anwender:innen des Systems haben die Möglichkeit, im Rahmen ihres Accounts eine Art Profil zu erstellen und in ihrem Benutzerkonto die Aktivitäten speichern zu lassen, die sie eingestellt und absolviert haben. Sie können sich mit ihrer Nutzerkennung jederzeit wieder einloggen und dort weitermachen, wo sie bei der letzten Anwendung das System verlassen haben.

WICHTIG: Achte darauf, dich IMMER auszuloggen und deine Accounts mit einem sicheren Passwort zu schützen!

Affiliate-Link

Affiliate-Systeme basieren auf dem Prinzip der Vermittlungsprovision. Die Vermittlung geschieht in der virtuellen Welt durch einen Link. Ein solcher Affiliate-Link enthält einen speziellen Code, der den Affiliate eindeutig beim Händler identifiziert. Vereinfacht heißt das: Durch den Link mit Partnerkennung erkennt der Händler, von wem (welcher anderen Webseite) der Kunde oder die Kundin geschickt wurde. Die Provision wird für die reinen Klicks auf das Werbemittel („Click“), die Übermittlung qualifizierter Kundenkontakte („Lead“) oder den Verkauf („Sale“) gezahlt.

Chatverlauf

Ein Chatverlauf stellt das Gesprächsprotokoll bzw. die Kommunikationshistorie der elektronischen Textnachrichten mit Absender:in, Datum und Uhrzeit dar.

Clickbait

Mit Clickbait (deutsch etwa Klickköder) wird medienkritisch ein Prozess bezeichnet, Inhalte im World Wide Web reißerisch anzupreisen. Clickbaits dienen dem Zweck, höhere Zugriffszahlen und damit unter anderem mehr Werbeeinnahmen durch Internetwerbung oder eine größere Markenbekanntheit der Zielseite zu erreichen.

Cookies

Ein Cookie beschreibt eine kleine Textdatei, die bei dem Besuch einer Webseite lokal auf dem Endgerät des Users gespeichert wird. Diese Datei speichert Daten über das Verhalten des Nutzers oder der Nutzerin. Wird der Browser aufgerufen und die entsprechende Webseite wiederholt besucht, kommt das Cookie zum Einsatz und gibt dem Web-Server mithilfe der gespeicherten Daten, Informationen über das Online-Verhalten des Nutzers oder der Nutzerin.

Filter bubble

Die Filterblase (engl. filter bubble) ist die eingeschränkte Welt, in der wir uns persönlich im Web bewegen, weil wir vorgefilterte Inhalte zu sehen bekommen. Durch Algorithmen der Konzerne werden die Suchergebnisse für uns individuell vorbereitet. So werden uns nur Ergebnisse angezeigt, die uns, auf Grundlage des Algorithmus, interessieren könnten.

Firewall

Bei einer Firewall handelt es sich um ein System, das in der Lage ist, Datenverkehr zu analysieren. Sie schützt IT-Systeme vor Angriffen oder unbefugten Zugriffen aus dem Internet. Die Firewall kann als dedizierte Hardware oder als Softwarekomponente ausgeführt sein.

Grooming

Mit dem Begriff Cyber-Grooming (im deutschen Sprachgebrauch sinngemäß Internet-Anbahnung) wird das gezielte Ansprechen von Personen im Internet mit dem Ziel der Anbahnung sexueller Kontakte bezeichnet. Es kann sich demnach auch um eine Form der sexuellen Belästigung im Internet handeln.

WICHTIG: Sollten dir solche Inhalte begegnen sprich mit deinen Eltern oder einer Lehrkraft und melde diese sofort in der App.

Hate Speech

Hate Speech (= „Hassrede“) beschreibt abwertende, menschenverachtende und volksverhetzende Sprache und Inhalte, durch die die Grenzen der Meinungsfreiheit überschritten werden, z. B. Hasskommentare in Sozialen Medien.

WICHTIG: Sollten dir solche Inhalte begegnen sprich mit deinen Eltern oder einer Lehrkraft und melde diese sofort in der App.

Hoax

Als Hoax (engl. Scherz) wird eine Falschmeldung bezeichnet, die in Büchern, Zeitschriften oder Zeitungen, per E-Mail, Messenger oder auf anderen Wegen verbreitet, von vielen für wahr gehalten und daher an Freunde, Kollegen/Kolleginnen, Verwandte und andere Personen weitergeleitet wird.

In-App Werbung

In-App Werbung (auch In-App-Advertising genannt) beschreibt das Werben innerhalb einer - in der Regel kostenlosen Mobile App – mit dem Ziel, darüber Geld zu verdienen.

WICHTIG: Werden Inhalte / Apps o.Ä. dir kostenlos zur Verfügung gestellt bist DU das Produkt. Das bedeutet, dein Verhalten, deine Art der Nutzung, oder die Informationen, die du über dich preisgibst werden weiterverarbeitet und nutzen den Urheber:innen der Inhalte / Apps bzw. Firmen, an die deine Daten verkauft werden (z.B. um dir individuelle Werbung anzuzeigen und Daten über dich zu sammeln. Vgl. Filter bubble).

Instant Messaging

Instant Messaging oder Nachrichtensofortversand ist eine Kommunikationsmethode, bei der sich zwei oder mehr Teilnehmende per Textnachrichten unterhalten. Dabei löst der:die Absender:in die Übermittlung aus, so dass die Nachrichten möglichst unmittelbar bei der empfangenden Person ankommen.

IP-Adresse

Eine IP-Adresse ist eine Adresse in Computernetzen, die – wie das Internet – auf dem Internetprotokoll (IP) basiert. Sie wird Geräten zugewiesen, die an das Netz angebunden sind und macht die Geräte so adressierbar und damit erreichbar. Die IP-Adresse kann einzelne Empfänger:innen oder eine Gruppe bezeichnen (Multicast, Broadcast). Umgekehrt können einem Computer mehrere IP-Adressen zugeordnet sein. Die IP ist sozusagen der digitale Fingerabdruck, den ein:e Nutzer:in im Internet hinterlässt. Dadurch sind Handlungen nachvollziehbar und

kriminelle Machenschaften können aufgedeckt werden.

Klassenchat

Ein Klassenchat bezeichnet die elektronische Kommunikation mittels geschriebenem Text in Echtzeit in einer Gruppe eines Messengers (z. B. WhatsApp), deren Mitglieder:innen die Schüler:innen einer Klasse sind. Nachrichten in diesem Gruppenchat können von allen Teilnehmenden gelesen werden.

Kettenbriefe

Ein Kettenbrief ist eine Nachricht, die heutzutage meist über soziale Netzwerke, seltener per E-Mail und (als fast ausgestorbene Variante) Post verbreitet wird. Man wird aufgefordert, den Brief zu kopieren und an mehrere weitere Empfänger:innen zu versenden.

Ziele / Zweck:

- » Mitteilungen zu verbreiten, zum Beispiel Spendenaufruf, falsche Viruswarnungen, religiöse oder politische Texte
- » E-Mail-Adressen zu sammeln (Spam, Phishing)
- » In-Gang-Setzen und -Halten von Spielen
- » Betrugsversuche
- » Störung von Kommunikationsdiensten (z. B. E-Mail)
- » Belästigung von Einrichtungen oder Personen (Stalking, Mobbing, Angst machen)
- » Schleichwerbung

Mimikama

Mimikama® ist eine internationale Anlaufstelle und ein Verein zur Aufklärung über Internetbetrug, Falschmeldungen sowie Computersicherheit und zur Förderung von Medienkompetenz sowie eine Beobachtungsstelle für Desinformation und Social Media Analysen. Weitere Infos unter <https://www.mimikama.at/> oder <http://www.jugendschutz.net>

Modder

Als Modder bezeichnet man eine:n User:in, der:die Computerspielewelten durch Modifizierungen erweitert oder aufwertet.

Netiquette

Netiquette (auch Netikette geschrieben) ist ein Kofferwort aus dem englischen „net“ für das „Netz“ und dem französischen „etiquette“ für die „Verhaltensregeln“. Darunter versteht man das angemessene und achtende Benehmen in der elektronischen Kommunikation.

Phishing

Beschaffung persönlicher Daten anderer Personen (wie Passwort, Kreditkartennummer o. Ä.) mit gefälschten E-Mails oder Websites.

Sexting

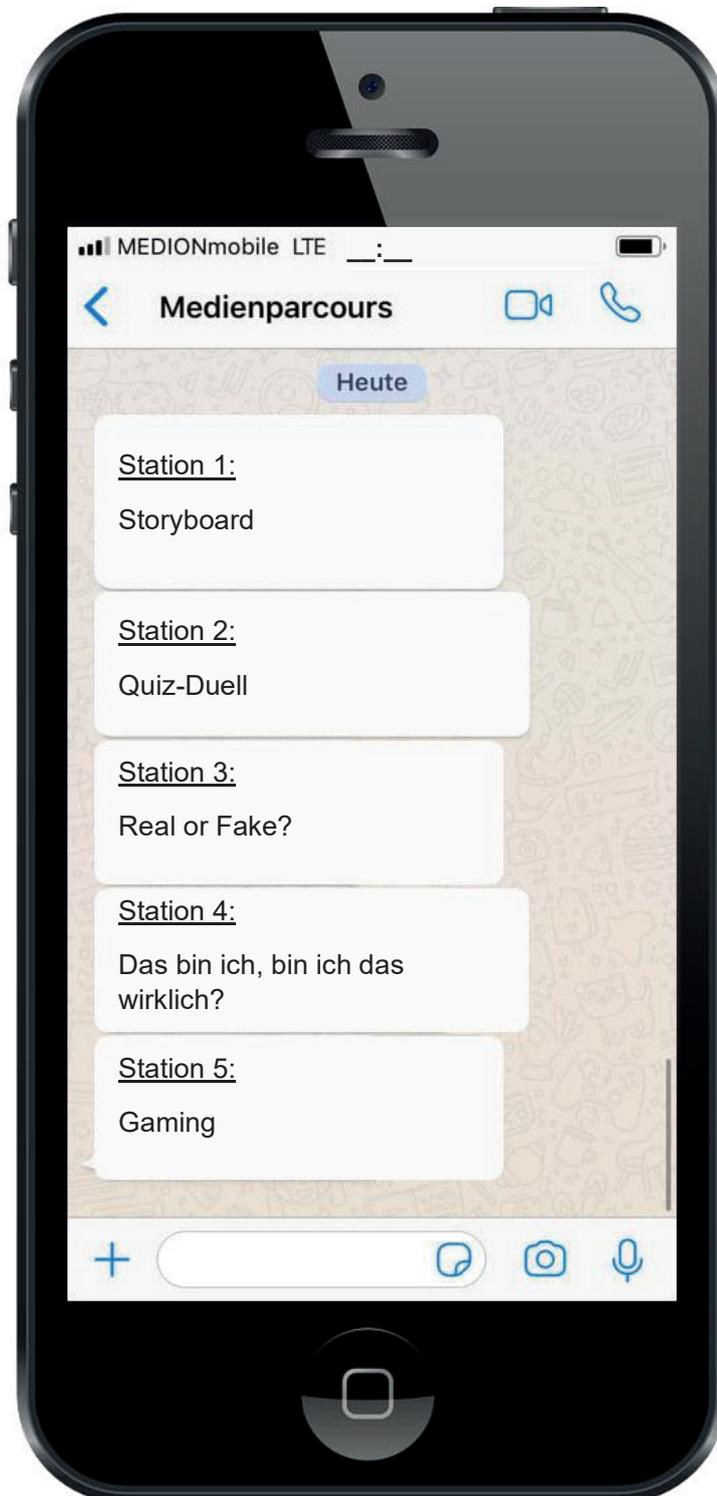
Unter Sexting versteht man den privaten Austausch selbst produzierter erotischer Fotos oder Videos und / oder erotische Textnachrichten per Smartphone bzw. Internet.

Troll

Als Troll bezeichnet man im Netzsprache eine Person, die ihre Kommunikation im Internet auf Beiträge beschränkt, die auf emotionale Provokation anderer Gesprächsteilnehmer:innen zielen. Dies erfolgt mit der Motivation, eine Reaktion der anderen Teilnehmenden zu erreichen.

Laufzettel Medienparcours

Gruppe: _____



Stark Zusammen
Präventionsnetzwerk des Landkreises Günzburg

Postadresse:
Landratsamt Günzburg
Kommunale Jugendarbeit
An der Kapuzinermauer 1
89331 Günzburg

www.stark-zusammen.de
eMail: jugendarbeit@landkreis-guenzburg.de



PRÄVENTIONSNETZWERK
LANDKREIS GÜNZBURG