



Im IFK findet jeder seinen Platz.

Medienkonzept

Stand August 2023

Ifk e.V.

Wallenrodstr. 6

91126 Schwabach

Inhaltsverzeichnis

1. Auftrag	3
2. Mediennutzung	3
2.1 Fernseher (inkl. Streaming-Dienst)	3
2.2 Konsolen (Nintendo Switch, Wii)	4
2.3 Gruppen-Laptops	4
2.4 Kinder Computer	4
2.5 Mitarbeiter Computer	4
2.6 Smartphone	5
2.7 Gruppen-Smartphone	6
2.8 Gruppen-Tablet	6
4. Umgang mit Gefahren im Netz	7
4.1 Cyber-Mobbing	7
4.2 Cyber-Grooming	7
4.3 Sexting	8
4.3 Challenges	8
4.5 Fake-News	9
4.5 Pornografische Inhalte	9
5. Schlusswort	10

1. Auftrag

Digitale Medien prägen den Alltag von Kindern und Jugendlichen. Als Fachkräfte der Einrichtung treten wir in die Pflicht, einen verantwortungsbewussten und an der Lebenswelt orientierten Umgang mit Medien zu vermitteln und die Kinder/Jugendlichen zu reflektierenden Wesen anzuleiten. Dabei gehen wir auf Gefahren und Risiken ein und schulen sie zu einem kompetenten Umgang mit digitalen Medien. Ziel ist es, die Medienkompetenz zu fördern und den Kindern und Jugendlichen eine gesunde Balance zwischen der Medienwelt und der realen Welt aufzuzeigen. Das Medienkonzept versteht sich als Teil unseres Schutzkonzeptes.

2. Mediennutzung

Wir als Einrichtung benutzen aus datenschutzrechtlichen Gründen „Signal“ als Kommunikationsweg mit unseren Kindern und Jugendlichen. Im Team findet der Austausch über „Threema“ statt. Je nach Alter wird ein entsprechender Mediennutzungsvertrag mit den Kindern/Jugendlichen besprochen und unterzeichnet.

2.1 Fernseher (inkl. Streaming-Dienst)

In der Wohngruppe befindet sich im Wohnzimmer ein Smart-TV, über welchen auch verschiedene Streaming-Dienste genutzt werden können. In ihrer Freizeit können die Kinder auf Nachfrage den Fernseher nutzen. Hierbei sollen sie sich im Voraus über die Fernsehzeitung/Gruppentablet informieren, was sie gerne sehen möchten. Die Medienzeit für ein Kind beträgt an Schultagen ca. 30 Minuten. Jedoch gibt es Ausnahmen, wenn zum Beispiel ein Film geschaut wird. Als abendliches Ritual schaut die Gruppe die Nachrichtensendung „Logo“ auf KIKA, dies zählt nicht zur täglichen Medienzeit.

Der Gruppe steht der Streaming-Dienst „DisneyPlus“/DVD's zur Verfügung. Hier gilt wie bei dem normalen Fernsehen auch, dass die Kinder die Fachkräfte im Vorfeld fragen und über die Auswahl informieren. Je nach Alter und geistiger Reife der Kinder, sowie FSK-Empfehlung und Inhalte der Serie/Film fällt die Entscheidung. Ist eine Serie oder ein Film der Fachkraft unbekannt, informiert sich diese über den Inhalt. Wird zusammen Fernseher geschaut, orientiert sich die Auswahl am jüngsten Gruppenmitglied.

Weitere Streaming-Dienste sind für die Kinder durch ein Passwort geschützt und nicht frei zugänglich.

2.2 Konsolen (Nintendo Switch, Wii)

Das Ifk ist mit einer NintendoSwitch, sowie einer NintendoWii ausgestattet. Diese befinden sich im Büro und können von den Kindern und Jugendlichen auf Nachfrage ausgeliehen werden. Die Medienzeit beträgt pro Kind 30 Minuten am Tag. Die Auswahl der Spiele orientiert sich hierbei wieder an Alter und geistiger Reife des Kindes, sowie der FSK Empfehlung und Inhalte des Spieles. Möchten Kinder gemeinsam spielen, kann die Medienzeit je nach Absprache auf eine Stunde verlängert werden. Um das Zeitgefühl und das Verantwortungsbewusstsein der Kinder zu fördern, legen wir diesen nahe, die Konsole selbständig nach Ablauf der Zeit wieder abzugeben. Durch die App „Switch Altersbeschränkung“, welche auf der Switch installiert ist, ist ein Download aus dem Internet oder App-Store ohne Passwort nicht möglich.

2.3 Gruppen-Laptops

Für die Gruppe stehen drei Laptops zu Verfügung, welche im Büro ausgeliehen werden können. Je nach pfleglicher Nutzung darf das Gerät in Absprache im eigenen Zimmer verwendet werden, sofern es wichtigen persönlichen Tätigkeiten, wie z.B. der Erledigung schulischer Pflichten, dient. Wird das Gerät zur Unterhaltung benutzt, z.B. durch Spiele, Musik etc. darf es in den Gemeinschaftsräumen unter Einhaltung der Medienzeit von 30 Minuten genutzt werden, je nach Alter werden die Kinder dabei begleitet und angeleitet. Hierbei ist zu beachten, dass sich die Kinder zwischen einer halben Stunde „Laptopzeit“ oder „Konsolenzeit“ entscheiden können. Schulische Tätigkeiten betrifft dies nicht. Die Laptops sind von Downloads durch Passwörter geschützt, eine regelmäßige Kontrolle findet statt.

2.4 Kinder Computer

Der Kindercomputer befindet sich im Büro und kann unter den gleichen Regeln wie bei den Gruppenlaptops genutzt werden.

2.5 Mitarbeiter Computer

Für die bürokratischen Tätigkeiten/Verwaltung befinden sich für die Fachkräfte zwei Computer im Büro. Diese stehen ausschließlich für die Fachkräfte zur Verfügung. Diese sind durch personalisierte Kennwörter geschützt und sperren sich automatisch nach kurzer Zeit bei Nichtbenutzung. Da der PC sensible Daten enthält, wird stets darauf geachtet, dass Dokumente etc. geschlossen werden, sobald sich andere Personen mit im Büro aufhalten.

2.6 Smartphone

Im Ifk ist ein Smartphone ab der 5. Klasse mit Einschränkungen erlaubt. Vor der Nutzung wird von dem Kind oder Jugendlichen, welcher ein Smartphone bekommt, ein Nutzungsvertrag mit Regelungen zur Nutzung (s. Anhang) unterschrieben. Dieser Nutzungsvertrag ist auf das entsprechende Alter der Kinder/Jugendlichen abgestimmt und wird von Jahr zu Jahr angepasst.

Hierbei gelten folgende Regelungen/Einschränkungen:

- Die Sim-Karte läuft über die Eltern/ Ergänzungspfleger
- Für die Beschaffung eines Handys ist das Kind/Jugendliche selbst verantwortlich
- Auf jedem Smartphone befindet sich die Smart-Lock-App, wodurch die Kinder nur auf, von uns zugelassene Apps zugreifen können. Beispielsweise ist der AppStore durch ein Passwort geschützt, somit besteht für die Kinder nicht die Möglichkeit, Spiele ab einem FSK 16 herunterzuladen.
- Apps z.B. gewisse Spiele, welche dem Alter entsprechen, dürfen durch einen Betreuer (nach Überprüfung der App) heruntergeladen werden.
- Apps, welche erst ab einem gewissen Alter erlaubt sind, dürfen erst mit Erreichen dessen heruntergeladen und genutzt werden. Das Downloaden erfolgt ebenso durch einen Betreuer nach Prüfung der App.
- Durch eine Einverständniserklärung der Sorgeberechtigten kann eine Nutzung ab 13 Jahren z.B. WhatsApp (eig. erst ab 16 Jahren) erfolgen, wenn dies von der App so vorgeschrieben ist.
- Das Handy wird nur vom Besitzer benutzt.
- Das IFK übernimmt keine Haftung bei Schäden.

Nutzungszeiten für Kinder in der 5ten Jahrgangsstufe:

- Das Handy darf nach der Schule bis zum Mittagessen genutzt werden.
- Das Handy darf nach der Hausaufgabenzeit bis zum Abendessen genutzt werden.

Nutzungszeiten für Kinder nach der 5ten Jahrgangsstufe:

Individuell und nach Prüfung des gerechten und dem pflichtbewussten Umgang mit dem Smartphone wird die Nutzungszeit verlängert. Dies gilt auch für die weiteren Jahrgangsstufen.

Ab dem 14ten Lebensjahr, wird die Smart-Lock-App nicht mehr installiert bzw. deinstalliert und die Jugendlichen dürfen ihr Handy rund um die Uhr bei sich tragen. Hierbei gilt auch,

dass der Heranwachsende eine gewissenhafte und entsprechende Handhabe beherrscht. Bei Verdacht auf falsche Handhabe werden Kontrollen von den Betreuern, im Beisein des Nutzers, durchgeführt.

2.7 Gruppen-Smartphone

Für die jüngeren Kinder, welche kein eigenes Handy besitzen steht ein Gruppen-Smartphone zur Verfügung. Das ist für die Kinder der erste Schritt den Umgang mit einem Smartphone auszuprobieren, zu erlernen und zu üben. Dieses können sie z.B. bei Erledigungen/Einkäufen oder beim Besuch des Sportvereins mitnehmen um im Notfall, bei Verspätungen oder bei Fragen anrufen zu können. Danach ist es wieder abzugeben. Auf diesem ist zudem „WhatsApp“ installiert (mit Entsperrungscode). Dadurch wird den jüngeren Kindern die Möglichkeit gegeben, mit Freunden oder ihrem Sportverein etc. in Kontakt zu treten. Die Aufsicht unterliegt dabei den Fachkräften. Das Gruppen-Smartphone hat eine Smart-Lock-App installiert, wodurch alle Apps, sowie der App-Store durch ein Passwort geschützt sind und für die Kinder ohne einen Betreuer kein Zugriff besteht. Das Telefonieren und das SMS schreiben sind von dieser Sperre ausgeschlossen.

2.8 Gruppen-Tablet

Die Kinder und Jugendlichen haben die Möglichkeit sich Informationen über unser Gruppen-Tablet einzuholen. Dies wird im Wohnbereich genutzt. Das Tablet ist nicht zur Unterhaltung angedacht, sondern in erster Linie dazu da, um sich bei aufkommenden Fragen zu erkundigen und den Wissensdurst zu stillen. Es bietet die Möglichkeit, sich über tagesaktuelle Themen zu informieren und Nachrichten aus aller Welt zu schauen.

3. Onlineplattformen und Spiele-Apps

Unter den vielen verschiedenen Onlineplattformen, sowie Spiele-Apps ist die Nutzung für Kinder größtenteils laut AGB's nicht erlaubt. Wichtig ist hierbei, sich über die einzelnen Apps Informationen einzuholen und sicherzustellen, dass die Kinder nur für ihr Alter entsprechende Inhalte konsumieren.

4. Umgang mit Gefahren im Netz

4.1 Cyber-Mobbing

Cybermobbing, seltener auch Cyberbullying, steht für verschiedene Formen der Diffamierung, Belästigung, Bedrängung und Nötigung anderer Menschen oder Firmen über das Internet, zum Beispiel über E-Mail, Messenger oder soziale Medien.¹

Täter und Täterinnen bleiben oft anonym. Hierbei können Kinder/Jugendliche Täter sowie Opfer werden. Gerade durch die Anonymität fühlen sich Täter stark, sie sehen nicht, wie sich das Opfer dabei fühlt und können keine Empathie aufbauen, was dazu führt, dass die Hemmschwelle sinkt.

Diesbezüglich vermitteln wir den Kindern folgende Aspekte:

- sich an Mobbing nicht zu beteiligen, nicht wegsehen
- Konflikte persönlich klären
- Darüber sprechen
- Keine persönlichen Daten weitergeben
- Bewusstsein über das Ausmaß schaffen z.B. verbreiten von Fotos, Videos, etc.
- Erst denken, dann posten

4.2 Cyber-Grooming

Cybergrooming bezeichnet die Anbahnung sexueller Kontakte mit Minderjährigen im Internet. Das englische Wort „Grooming“ bedeutet „Striegeln“ und steht metaphorisch für das subtile Annähern von Täter*innen an Kinder und Jugendliche.²

Im Internet kann man sich als der ausgeben, der man gerne sein möchte und falsche Angaben machen. Wir machen ihnen bewusst, dass der Schein trügen kann und sich hinter vermeintlichen gleichaltrigen Onlinefreunden, erwachsene Personen stecken können.

Daher stärken wir die Kinder darin, dass

- Sie das Gespräch suchen, sobald ihnen etwas komisch vorkommt.
- Sie Onlinegespräche abbrechen dürfen
- Sie nichts machen, was sie nicht möchten, z.B. Webcam einschalten
- keine Geschenke (Spielwährung) oder Geld annehmen, da meist eine Gegenleistung erwartet wird

¹ Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik, [BSI - Cybermobbing und Cyberstalking \(bund.de\)](https://www.bsi.bund.de)

² Klicksafe (2023), [Cybergrooming - Hilfe bei sexueller Belästigung von Kindern \(klicksafe.de\)](https://www.klicksafe.de)

- sie sich nicht mit Onlinefreunden heimlich treffen
- sie ein gesundes Misstrauen an den Tag legen

4.3 Sexting

Sexting besteht aus den Wörtern Sex und texting: Via SMS, Messenger oder Internet wird selbst erstelltes erotisches oder freizügiges Text- und Bildmaterial von einem Smartphone auf ein anderes gesendet. V.a. das Sexting unter Jugendlichen birgt viele Gefahren, wenn einmal von sich versandte Bilder weiter versendet werden und die Verbreitung kaum aufzuhalten ist.³

Kinder und Jugendliche streben nach Anerkennung und Bestätigung. Dies kann gefährlich werden, wenn sie das in Form von Sexting z.B. freizügige Bilder verschicken, einholen möchten. Sie sind sich dem Ausmaß meist nicht bewusst und merken erst im Nachgang, was passieren kann.

Hierbei wollen wir sie schützen, indem wir ihnen bewusst machen,

- dass die Bilder gespeichert, sowie weiter versendet werden können
- dass sie nichts aus Verliebtheit oder Druck versenden
- dass sie keine Fotos verschicken und wenn doch, dass sie beim Verschicken darauf achten, dass sie nicht erkennbar sind.
- dass sie durch das Senden von Bildern Raum für sexuelle Erpressung geben.
- dass das Internet nichts verliert bzw. löscht

4.3 Challenges

Onlinechallenges oder auch Mutproben bereiten große Gefahren. Neben lustigen Challenges gibt es auch gefährliche und gesundheitsschädliche, welche zunächst harmlos wirken. Durch die Peergroup oder Vorbildern werden Kinder und Jugendliche oft unbewusst dazu veranlasst sich diesen Challenges ebenso zu stellen und diese zu meistern. Durch den sozialen Druck verlieren die Kinder den Blick für die reale Gefahr.

Wir vermitteln den Kindern

- die Risiken und versteckten Gefahren von Challenges
- den Mut NEIN zu sagen
- das Verbreiten von solchen Videos zu unterlassen
- dass ihre Gesundheit und ihr Leben kostbarer ist als die Challenge
- dass solche Beiträge „Fake Beiträge“ sein können.

³ Internet-abc (2022), [Sexting – Definition | Internet-ABC](#)

- Dass sie ihre Freunde bei solchen Aktionen nicht unterstützen, z.B. durch Filmen.

4.5 Fake-News

Fake-News setzt sich aus zwei Begriffen zusammen. "Fake" heißt "gefälscht" und "News" heißt "Nachrichten". Es sind also gefälschte Nachrichten. Mit reißerischen Schlagzeilen, gefälschten Bildern und Behauptungen werden so Lügen und Propaganda verbreitet. Fake News erwecken den Eindruck, dass es sich um echte Nachrichten handelt.⁴

Wir halten die Kinder dazu an,

- Eine kritische Meinung zu wahren
- Verschiedene seriöse Quellen aufzusuchen
- Die Nachricht durch verschiedene Plattformen zu prüfen
- Keine Fake News zu verbreiten
- Dass teilen von Fake News zu unterlassen
- Bei Unsicherheiten Erwachsene um Rat fragen

4.5 Pornografische Inhalte

Kinder und Jugendliche können im Internet schnell auf Seiten mit pornografischen Inhalten stoßen, dies kann gewollt oder ungewollt passieren. Diese Inhalte sind für Kinder und Jugendliche nicht geeignet und können entwicklungsgefährdend sein. Dadurch werden ihnen falsche Vorstellungen/Rollenklischees von Sexualität vermittelt, was dazu führen kann, dass sie verunsichert, unter Druck gesetzt und überfordert sind.

Wir schützen die Kinder/Jugendlichen indem wir

- Aktivieren von Sicherheitseinstellung
- SafeSearchFilter aktiviert
- Regelmäßige Gespräche führen
- Suchverlauf kontrollieren und ggf. besprechen und reflektieren
- Bei Fragen Antwort stehen
- Gruppengespräche
- Angemessene Internetseiten aufzeigen
- Die Kinder beim Surfen begleiten

⁴ Bundeszentrale für politische Bildung (2023), [Fake News | bpb.de](https://www.bpb.de/fake-news)

5. Schlusswort

Wir werden mit den Kindern und Jugendlichen im August 2023 ein Respekttraining absolvieren. Hintergrund soll der respektvolle Umgang in der realen und virtuellen Welt sein. Wir nutzen dieses Training als Einstieg in die Welt der Medienlandschaft, dass wir uns - auch wenn der Gegenüber nicht präsent ist – fair und respektvoll begegnen.