



JAN-JOEST-GYMNASIUM
DER STADT KALKAR

JJG digital

elektronisch · interaktiv



Vorwort von Susanne Janßen, Schulleiterin

Liebe Eltern,

unser Alltag wird immer »digitaler« und die Welt der Medien ist faszinierend – für Erwachsene ebenso wie für Kinder und Jugendliche. In den vergangenen Jahren hat die Bedeutung der sogenannten »Neuen Medien«, also der elektronischen und digitalen Medien, immens zugenommen.

Für uns am Jan-Joest-Gymnasium Kalkar bedeutet »Digitalisierung«, dass digitale Medien angeschafft, installiert und in einem pädagogischen Kontext eingesetzt werden. Der fächerübergreifende Einsatz ist dabei ebenso notwendig wie die grundsätzliche Vermittlung von Medienkompetenz und Sensibilität bezüglich Chancen und Risiken an unsere Schüler*innen.

Der Einsatz von digitalen Endgeräten dient am JJG nicht dem Selbstzweck: Unsere Schüler*innen sollen vielmehr lernen, digitale Endgeräte funktional und effektiv zu benutzen und situativ und vor allem altersangemessen einzusetzen. Das heißt: Papier und Stift haben dabei keinesfalls ausgedient!

Der Einsatz der stationären und mobilen Technik unterstützt die Schüler*innen vielmehr dabei, in einem vorher nie dagewesenen Umfang an Informationen zu gelangen, Ergebnisse nachhaltig zu dokumentieren, über Zeit- und Entfernungsgrenzen hinweg mit anderen Gruppen oder Partnern ins Gespräch zu kommen und zusammenzuarbeiten. Diese Möglichkeiten der selbstbestimmten und kreativen Unterrichtsszenarien erfordern einen gesicherten Zugang und einen geschützten Raum, der bei uns gegeben ist.



Liebe Eltern, wir möchten Ihnen mit der vorliegenden Broschüre wichtige Informationen an die Hand geben, um gemeinsam und in enger Zusammenarbeit die Kinder zu unterstützen und auch zu schützen. Uns ist es wichtig, ein Bewusstsein für die Chancen und Möglichkeiten der Digitalisierung zu entwickeln, aber ebenso auf die Gefahren und Risiken hinzuweisen und wie wir damit umgehen können - dabei stehen wir Ihnen jederzeit zur Seite.

Herzlich, Ihre

S. Janßen, OStD'

Susanne Janßen OStD'
Schulleiterin Jan-Joest-Gymnasium Kalkar



ca. 550 Schüler:innen
48 Lehrer:innen
22 Fächer
12 Arbeitsgemeinschaften

Silentium
(Selbstlernzentrum in der unterrichtsfreien Zeit) für die Sek. II inkl. 4 PCs, die komplett vernetzt sind

MEDIENSCOUT-NRW-Schule 2020/2021



JAN-JOEST-GYMNASIUM
DER STADT KALKAR



WLAN in der gesamten Schule

- In jedem Klassen- und Fachraum interaktive Whiteboards mit separaten Lautsprechern
- Dokumentenkameras
- Laptops
- Apple-TV



Zwei Computerräume
mit jeweils 17 Arbeitsplätzen

Moodle, LOGINEO, WebUntis: Digitales Lernen und Organisieren am JJG

Rundgang:
JJG digital



Digital gestützter Unterricht soll für alle Beteiligten bereichernd sein: Neue Technologien sollen Lehrkräfte im Unterricht unterstützen und den analogen Unterricht sinnvoll ergänzen. Unsere Lehrkräfte erstellen und erarbeiten daher mit digitalem Content passende Unterrichtskonzepte. Nicht zuletzt durch Entwicklungen wie Homeschooling müssen sich alle mit diesem Thema auseinandersetzen und sind darin »fit«.. Der Einsatz moderner, digitaler Geräte und Medien und die Ausstattung unserer Klassenzimmer ist uns entsprechend wichtig und passt sich immer weiter den Anforderungen an.

Wichtig für Sie ist: Sie können, müssen aber nicht für Ihr Kind am Jan-Joest-Gymnasium ein eigenes iPad oder Tablet oder einen eigenen Laptop anschaffen. Wenn im Unterricht damit gearbeitet wird, sind immer genügend iPad-Koffer bzw. Leihgeräte vorhanden!



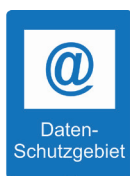
Wir nutzen die **Lernplattform Moodle**, die in allen modernen Standard-Browsern und mit verschiedenen Betriebssystemen funktioniert. Ergebnisse aus Lerngruppen oder Projekten können immer darüber auch für zu Hause nutzbar gemacht werden.



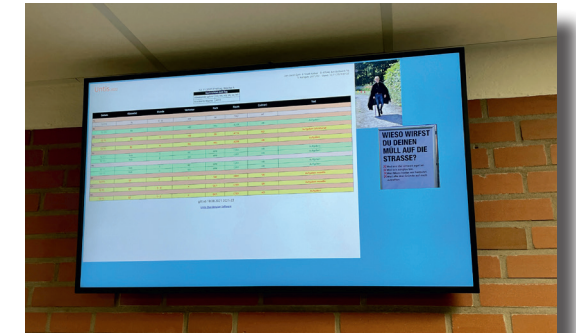
Der **LOGINEO NRW Messenger** unterstützt Lehrer*innen sowie Schüler*innen bei der digitalen Kommunikation. Sie können sich auf schnelle, einfache und sichere Weise miteinander austauschen – durch Textnachrichten und optional per Videokonferenz.



WebUntis ist ein individueller, schülergenauer digitaler Stundenplan. Lehrer*innen, Schüler*innen und Erziehungsberechtigte erhalten über WebUntis (im Browser oder per App für iOS und Android) Zugriff auf den aktuellen Stunden- und Vertretungsplan und können so über Änderungen schnell informiert werden.



Thema **Datenschutz**: Hier werden überall sensible Daten geteilt, die nicht in fremde Hände gelangen dürfen. In dieser Hinsicht und auch darüber hinaus werden unsere Schüler*innen bestmöglich geschützt.

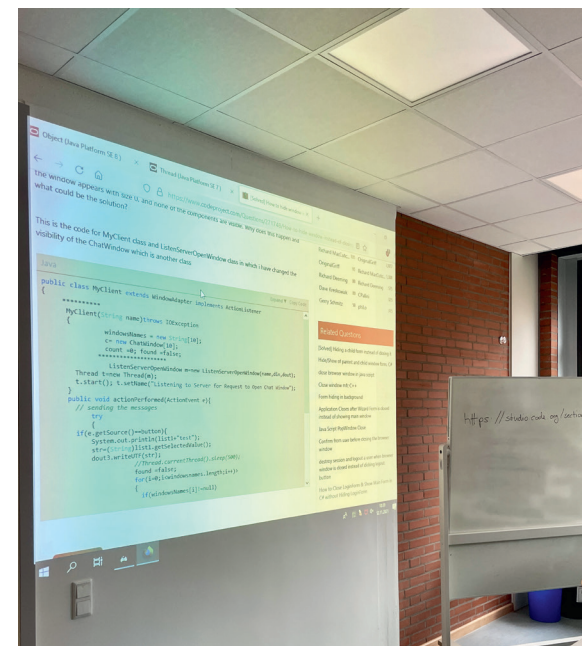


Oben links: Interaktives Whiteboard, verbunden mit dem iPad, dessen Oberfläche darauf projiziert wird.

Oben rechts: Auf den Fluren hängen digitale schwarze Bretter als gut sichtbare Monitore, auf denen Stunden- und Vertretungspläne sowie Informationen angezeigt werden - tagesaktuell und für Folgetage.

Links unten: Blick auf die Projektionsfläche im Computerraum.

Rechts unten: Per Dokumentenkamera wird ein Dokument, das z. B. per Hand bearbeitet werden kann, auf die Tafel projiziert.



Medienscouts am JJG: MEDIENSCOUT NRW Schule 2020/2021

Die Landesanstalt für Medien NRW hat das Jan-Joest-Gymnasium Kalkar zur MEDIENSCOUT NRW Schule 2020/21 zertifiziert. Im Anschreiben heißt es:



„Wir sind sichtlich beeindruckt von den vielfältigen Angeboten und dem Engagement, mit dem Ihre Medienscouts und Beratungslehrkräfte die praktische Arbeit an der eigenen Schule umsetzen. Medienkompetenz ist Voraussetzung dafür, dass Ihre Schülerinnen und Schüler Chancen und Risiken medialer Angebote erkennen und diese selbstbestimmt, kritisch und kreativ nutzen können – die qualifizierte und zieladäquate Begleitung, die junge Menschen durch Medienscouts und Beratungslehrkräfte erhalten, ist dabei eine zentrale und sehr wichtige Aufgabe von Schule. Dieser Aufgabe kommt Ihre Schule aus unserer Sicht in besonderem Maße nach.“

Die hier erwähnte praktische Arbeit bezieht sich auf Zusammenarbeit mit der Kriminalprävention, Kooperation mit anderen Schulen, Durchführung von Elternabenden und Sprechstunden für Schüler*innen (Kontakt jederzeit auch unter medienscouts@jjgym-kalkar.de) sowie Projekte zum sinnvollen und sicheren Umgang mit digitalen Medien (z. B. »10 Gebote der digitalen Ethik im Internet«).

Aktuell befinden sich 10 Schülerinnen und Schüler in der Ausbildung zu **MedienX-perts** und waren am 7. Oktober 2020 an der Medienscouts-Convention in Düsseldorf dabei. Im Rahmen ihrer Ausbildung nehmen sie regelmäßig an Workshops des Medienzentrums NRW zu den folgenden Themen teil:

- Internet und Sicherheit
- Soziale Netzwerke
- Digitale Spiele
- Smartphone
- Beratungskompetenz
- Kommunikationstraining
- Soziales Leben

Darüber hinaus begleiten sie die schulischen Events des Jahres, bereiten diese digital auf und bespielen damit das vom Rotary-Club Kalkar gestiftete Smartboard in der Cafeteria, damit die Fotos und Videos für alle Schülerinnen und Schüler zugänglich werden und sie erfahren, was alles rund um ihre Schule passiert.

Beratungslehrer: Herr Wiesmann und Herr Patz

Alle Medienscouts stehen Schüler*innen, Lehrer*innen und auch Eltern gerne als Ansprechpartner bei Fragen zum Umgang mit digitalen Medien zur Verfügung. Machen Sie regen Gebrauch davon, sprechen Sie uns an!



medienscouts@jjgym-kalkar.de

Umgang mit Medien am Jan-Joest-Gymnasium: Schulordnung und Empfehlungen

Auszug aus der Schulordnung:

3. Benutzung von Mobiltelefonen und anderen elektronischen Medien (digitalen Endgeräten, Digital- oder Videokameras etc.)

- **Handys sowie für Aufnahmewecke geeignete Geräte sind während der gesamten Anwesenheit auf dem Schulgelände vollständig auszuschalten.** Eine Stummschaltung reicht nicht aus. Oberstufenschüler dürfen während der Freistunden, **aber nur in den Oberstufenräumen und dem Silentium**, ihre digitalen Endgeräte (z. B. Handy, Tablet, Laptop...) benutzen. Über weitere Ausnahmen z.B. im Unterricht entscheiden die Lehrkräfte. So sind Handytelefonate z.B. bei Krankheit und Stundenplan Änderungen nach Rücksprache mit einer Lehrkraft möglich. Im Unterricht gelten grundsätzlich die schulinternen Regeln für die Nutzung digitaler Endgeräte. Als pädagogische Maßnahme (vgl. SchulG § 53 Erzieherische Einwirkungen) werden bei Verstößen gegen diese Regelungen die Geräte von den Lehrkräften bei der Schulleitung deponiert und müssen von den Erziehungsberechtigten am Ende des Schultages abgeholt werden. Die SIM-Karte darf vor der Abgabe entfernt werden. Vor Klassenarbeiten und Klausuren werden alle Handys auf dem Lehrerpult abgelegt.
- **Das heimliche Fotografieren bzw. Filmen von Personen und das heimliche Aufzeichnen des nicht öffentlich gesprochenen Wortes im Unterricht sind keineswegs Kavaliersdelikte, sondern Straftatbestände nach § 201 StGB und werden ebenso zur Anzeige gebracht wie der Besitz und die Verbreitung von Gewalt verherrlichenden und pornografischen Materialien und Filmen sowie rechtswidrigen Inhalten.**

Sogenannte »Klassengruppen« (Gruppenchats) sind praktisch...

Klassengruppen in WhatsApp, bei Facebook usw. sind heute gang und gäbe. Solche privaten Gruppenchats können sehr praktisch sein: Zum Austauschen und zum Verabreden, für Neuigkeiten über Vertretungsstunden oder das Schulleben - schnell, einfach, ortsunabhängig.

... aber:

Manch neue Freiheit erfordert neue Beschränkungen, weil Heranwachsende ohne Hilfestellung überfordert sind. Wird eine Gruppe zum Dauer-Chat, kann das extrem anstrengend werden. Die Kinder sind rund um die Uhr ansprechbar, erreichbar und stehen eventuell unter enormem Druck, sofort zu antworten, an allen Gesprächen teilzunehmen oder nichts verpassen zu wollen. Schweifen die Themen ab, fehlt der Bezug zur Schule. Bei unsozialem Verhalten ist schnell die Grenze zum Cybermobbing überschritten und die Gruppe wird zur »Hater-Gruppe«.

Auch wenn WhatsApp & Co. grundsätzlich Privatsache sind, ist eine Klassengruppe ein Teil des Schullebens.

*Deshalb legen wir Ihnen ausdrücklich nahe:
Sprechen Sie mit uns, wenn Sie eine Frage haben,
ein Problem bemerken oder Ihr Kind Stress durch eine
Klassengruppe erfährt.
Sie können sich an die Klassenlehrer wenden oder die
Medienscouts direkt ansprechen.*



Wie nutzen Kinder und Jugendliche Medien? Smartphone, Internet & Co.

Beliebte Medien: Smartphone, Internet, Musikhören, Online-Videos

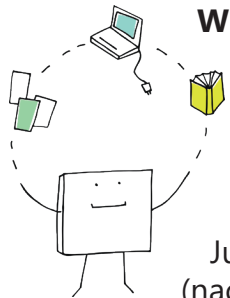
Von allen Medien nutzen Jugendliche das Handy bzw. das **Smartphone** am häufigsten: Laut einer Umfrage zur Mediennutzung von Jugendlichen in Deutschland gaben rund 93 Prozent der Befragten im Alter von 12 bis 19 Jahren an, ihr Smartphone täglich zu verwenden. Beim täglichen Medienkonsum folgen das Internet (89 Prozent) und das Musikhören (80 Prozent). Online-Videos schauen insgesamt zwei Drittel der Jugendlichen täglich. Digitale Spiele nutzen mehr als 40 Prozent der Befragten jeden Tag.

Wie lange und wofür nutzen Kinder und Jugendliche das Internet?

Die Internetnutzungsdauer von Jugendlichen lag im Jahr 2020 bei 258 Minuten pro Tag, das sind 120 Minuten mehr als noch zehn Jahre zuvor (2010 waren es noch 138 Minuten). Den größten Anteil an der Nutzungszeit im Internet von Jugendlichen nimmt der Bereich »Kommunikation« ein. Unter den regelmäßig ausgeführten Aktivitäten im Internet mit diesem Schwerpunkt Kommunikation liegt im Jahr 2020 die Nutzung des Messaging-Dienstes WhatsApp mit Abstand vorne (94 Prozent), gefolgt von den Online-Diensten Instagram (72 Prozent) und Snapchat (51 Prozent).

Digitale Spiele auf dem Vormarsch - insbesondere bei Mädchen

Nach der täglichen Nutzungsdauer von Games befragt, gaben im Jahr 2020 rund ein Drittel der Befragten an, täglich eine halbe Stunde bis zwei Stunden zu spielen. Der Anteil der Jugendlichen, die vier oder mehr Stunden spielen, lag bei 16 Prozent. Besonders bei den Jungen sind digitale Spiele sehr beliebt, der Anteil der spielenden Mädchen ist aber in den vergangenen Jahren deutlich gestiegen. Gerade die Corona-Pandemie mit den Einschränkungen von Außenaktivitäten trug zu einer Steigerung der Wichtigkeit von digitalen Spielen bei.



Wie steht es um Fernsehnutzung und Printmedien?

Die tägliche Sehdauer bei der Fernsehnutzung der 14- bis 29-Jährigen in Deutschland lag 2020 mit 75 Minuten erneut unter dem Vorjahreswert. Der Anteil der Jugendlichen, die regelmäßig Tageszeitungen und Zeitschriften in Form von Printmedien nutzen, ist in den vergangenen Jahren zurückgegangen. Das regelmäßige Lesen von Büchern erfreut sich hingegen einer relativ konstanten Beliebtheit: 15 Prozent der Jugendlichen lesen täglich.

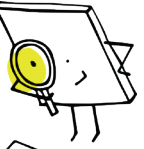
(nach: Bernhard Weidenbach, statista.com, 5.5.2021)

Hinschauen – Informieren – Reden

*Sprechen Sie mit Ihren
Kindern darüber,
wie sie Medien nutzen!*

Sicher im Netz: Unsere Tipps

Bei jedem Besuch im Web geben Sie eine Menge persönlicher Informationen preis, ohne es zu wissen. Neben der aktuellen IP-Adresse werden unter anderem auch die Windows-Version oder der verwendete Webbrowser samt Plug-ins übermittelt. Diese Infos könnten böseartige Angreifer verwenden, um sich bekannte Sicherheitslücken zunutze zu machen und in ein fremdes System einzubrechen.



Geräte direkt sichern.

Bei jedem Mediengerät, ob Computer, Tablet, Smartphone oder Konsole, kann man Jugendschutzfunktionen einrichten. Die meisten Betriebssysteme bieten die Möglichkeit, in einem geschützten Bereich Angebote nach Altersangaben und gewisse Funktionen wie die Installation von Programmen einzuschränken.

Technischen Schutz anpassen.

Kinder brauchen je nach Alter und Reife unterschiedliche Bewegungsräume im Netz. Als Programme geeignet sind von der Kommission für Jugendmedienschutz empfohlene Angebote wie »Jusprog«. Dabei werden ungeeignete Websites auf Basis bestimmter Schlagworte gefiltert.

Auch mobil sicher surfen.

Wichtig ist auch, den Schutz für mobile Geräte wie Smartphones oder Tablets zu aktivieren. Das Angebot reicht von Programmen, die den Zugriff auf eine vorgegebene Auswahl an Apps beschränken über spezielle Kinder-Browser, die das Surfen auf vorab geprüfte Websites beschränken, bis hin zu Jugendschutz-Apps.

Empfehlenswerte Kinderschutz-Apps für Android-Nutzer sind Google Family Link (kostenlos) und Salfeld (kostenpflichtig). Bei Apple-Nutzern lässt sich die Bildschirmzeit steuern (also bildschirmfreie Zeit festlegen), bei iTunes und im App-Store kann man die Möglichkeiten bezüglich Apps einstellen und es sind Inhaltsbeschränkungen nutzbar.

Datenschutz und Urheberrecht.

Sie können Ihr Kind auf Datenspuren, die sie hinterlassen, auf sichere Passwörter und Urheberrechte im Internet sowie auf Datenfallen aufmerksam machen.

Recht am eigenen Bild.

§ 201a Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereichs und von Persönlichkeitsrechten durch Bildaufnahmen. Kurz gesagt: Ab dem 14. Lebensjahr ist das Erstellen und Verbreiten von Aufnahmen, die Personen v.a. in hilflosen oder peinlichen Situationen zeigen, strafbar. (Fassung vom 22.09.2021)

Verstöße melden.

Sensibilisieren Sie ihr Kind dafür, sich mitzuteilen, wenn es auf unpassende Inhalte trifft. Diese sind per Screenshot zu sichern sowie dem Betreiber oder Stellen wie »jugendschutz.net« oder »Internetbeschwerdestelle« zu melden.

Kommunikation, soziale Medien: Was geht „app“?



WhatsApp

WhatsApp ist eine Nachrichtenapplication, mit der weltweit Nachrichten verschickt werden können; nach eigenen Angaben nutzen über zwei Milliarden aktive Nutzer die Anwendung. Per Ende-zu-Ende-Verschlüsselungen sind die Daten und Gespräche der Nutzer geschützt. Das heißt allerdings nicht, dass WhatsApp keine Daten sammelt: Die Telefon-Nummer, der WhatsApp-Name, der in Push-Benachrichtigungen angezeigt wird, oder Informationen über das Mobilgerät werden von WhatsApp gespeichert – und mit den AGB erklärt man sich ausdrücklich damit einverstanden. WhatsApp greift zudem in bestimmten zeitlichen Abständen auf das Adressbuch des Nutzers zu und kategorisiert anschließend die Mobilfunk-Nummern. Seit 2016 gibt WhatsApp die Nummern an Facebook weiter. WhatsApp wird unter anderem für seine allgemeinen Geschäftsbedingungen kritisiert, die dem Unternehmen erlauben, Metadaten der Nutzer zu kommerziellen Zwecken zu verwenden. Daneben erlaubt man WhatsApp im Rahmen der AGB, Cookies oder LogFiles zu speichern, wenn man die WhatsApp-Webseite aufruft – damit kann WhatsApp z. B. »sehen«, welche Seiten man vorher besucht hat und wie lange man auf diesen Seiten war.

Mindestalter: 16 Jahre, bei unter 16-jährigen nur mit Zustimmung und Haftung der Eltern



Facebook

Facebook ist das Urgestein der heute noch populären Social-Media-Plattformen. Allein in Deutschland nutzen mehr als 30 Mio. Menschen Facebook. Das Durchschnittsalter der Nutzer steigt und liegt derzeit bei ca. 34 Jahren; somit ist Facebook zwar mit Abstand das größte Netzwerk, aber es geht schon lange nicht mehr nur um den virtuellen Austausch mit Freunden, sondern ebenso um Marketing. Die User von Facebook sind daher mittlerweile wesentlich älter und für jüngere Leute haben sich diverse Alternativen aufgetan, die mehr Unterhaltung versprechen.

Mindestalter: 13 Jahre; die Ausnahme gilt bei sensiblen Daten wie z. B. religiösen Ansichten, sexueller Orientierung oder politischen Ansichten. Diese gelten als besonders schützenswert, daher müssen bei unter 16-Jährigen die Eltern solche Angaben freigeben.



Instagram

Hier dreht sich alles um Bilder. Profilseiten sehen aus wie Fotoalben, die mit Freunden oder der gesamten Öffentlichkeit geteilt werden können. Hier zeigt jeder, was er kann, wo er war und was er hat. Filter »verschönern« die Fotos. Mittlerweile wird auf Instagram auch viel Wissenswertes weitergegeben und Inspiration geboten – die gehaltvollen Profile hierfür muss man aber erkennen können, denn auch Werbung flimmert durch die Feeds und Storys. Gefahren: Über Instagram können Kinder viel zu viel von sich preisgeben. Auch beim Anschauen kann es Probleme geben: überall makellose Körper und geschönte Realitäten. Das kann zu unrealistischen Vorstellungen führen. Kein anderes Netzwerk hat eine so hohe Interaktionsrate, denn auf Instagram wird wie wild gelikt und kommentiert. Der Fokus des Bildernetzwerks liegt aber auch eher auf Lifestyle-Inhalten und die Bilder und Storys sind besonders schön inszeniert.

Mindestalter: 13 Jahre



Skype

Skype ist das Internet-Telefonie- sowie Chat-Programm von Microsoft. Damit kann man kostenlos Internet-Telefonie betreiben und Instant-Messaging-Funktionen sowie Datenübertragung nutzen. Auch Video-Telefonie ist möglich. Gefahren: Es können Viren und Trojaner durch Sicherheitslücken auf den Rechner gelangen oder die Adress- und Konfigurationsdaten zum Ziel einer Spionagesoftware werden. In den meisten Fällen ist es völlig ungefährlich, über das Microsoft-Programm zu chatten. Entscheidend ist

hier vor allem die eigene Handlungsweise: Überprüfen Sie die Echtheit einer Nachricht von einem vermeintlich fremden Kontakt und klicken Sie nie einfach auf „ok“ bei der Annahme von Dateien.

Mindestalter: 13 Jahre



TikTok

TikTok hat etwa 500 Millionen aktive Nutzer im Monat, die vor allem selbstgedrehte, mit Musik untermalte Videos posten und konsumieren. Hier steht der Unterhaltungsfaktor im Vordergrund – und der Wunsch, »viral« zu gehen. Die meisten Nutzer sind statistisch zwischen 14 und 24 Jahren, es gibt aber mittlerweile auch eine ältere Zielgruppe, die entdeckt hat, wie kurzweilig und schnell erreichbar alles auf TikTok ist.

Mindestalter: 13 Jahre, aber unter 18 Jahren nur mit Einverständniserklärung der Eltern



Snapchat

Das Netzwerk Snapchat galt einst als Neuling unter den Social-Media-Kanälen und gerade zu Beginn gab es einen riesigen Hype darum. Dieser Aufruhr hat sich seit längerem gelegt und nun zählt der Channel fest zur Social Media-Landschaft. Seitdem hat sich Snapchat allerdings gewandelt und einen Kreis aus begeisterten Nutzern gefunden. Die User sind extrem jung, die meisten sind im Alter von 14 bis 24 Jahren. Storytelling wird in diesem sozialen Netzwerk, das allerdings eher als Messenger funktioniert, via Bildern und Videos betrieben, da es keinen Feed oder etwa eine Timeline gibt.

Mindestalter: 13 Jahre



Twitter

Eine Neuigkeit zu twittern (vom Englischen twittern = »zwitschern«) bedeutet, sie in SMS-langen Texten über den Dienst »Twitter« verbreiten. Ein besonders schnelllebiges Konzept, das sich gerade in der Kommunikationsbranche und für Echtzeit-Marketing erfolgreich nutzen lässt. Politiker, Promis, Popstars u. a. nutzen Twitter gern; für die breite Masse ist

Twitter in Deutschland laut Nutzerzahlen von wöchentlich 3,5 Millionen Usern aber weniger interessant und auch unter Jugendlichen eher weniger in der Nutzung.

Mindestalter: 13 Jahre

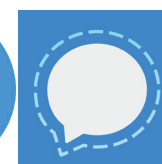


YouTube

Diese Video-Plattform ist mittlerweile ein Leitmedium für junge Mediennutzer geworden: YouTuber richten sich dort Kanäle ein, auf denen sie Videos online stellen, Kinder sehen sich diese Videos einzeln an oder abonnieren den Kanal eines YouTubers, den sie toll finden. Alle Inhalte sind rund um die Uhr und noch Jahre später abrufbar. Die Nutzerzahlen sind konstant hoch.

Gefahren: Viele YouTuber werden von Firmen für Produktplatzierungen bezahlt. Der Social Network-Gedanke ist hier nicht das wichtigste, deshalb lassen sich YouTube-Videos auch auf allen anderen Netzwerken einfach einbinden. Für Kinder ist das nicht immer gut zu erkennen. Zudem haben die Videos keine Alterskennzeichnung, so dass die Kinder auf Inhalte stoßen können, die für sie nicht geeignet sind.

Mindestalter: Registrierung nur mit eigenem Google-Konto (ab 16 Jahre), bis 18 mit Zustimmung der Eltern



Alternative Messenger-Systeme sind z.B. (von links nach rechts) **Telegram**, **Signal**, **Wire** oder **Threema**.

Account

Englischer Begriff für »Benutzerkonto«, z. B. in sozialen Netzwerken, beim Online-Banking oder zur Anmeldung bei einem E-Mail-Anbieter.

Adware

Computerprogramme, die Werbung auf dem Bildschirm anzeigen. Oft installiert, ohne dass man es überhaupt merkt.

Altersfreigabe

Die Freigabe von Filmen für Kinder und Jugendliche, aber auch die Freigabe von Computerspielen und Musik ist in Deutschland gesetzlich geregelt. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) prüft und vergibt Alterskennzeichen von Digitalmaterial.

App

Englische Kurzform von »application«: Ein Programm für das Smartphone, Tablet oder den PC. In sog. App-Stores können die verschiedensten Apps heruntergeladen werden. Diese sind teilweise kostenpflichtig und erlauben dem Anbieter ggfs. auf Handy/Smartphone-Daten (z. B. im Adressbuch) zuzugreifen.

Bluetooth

Bluetooth ist die Standardschnittstelle am Handy beziehungsweise Smartphone und bietet die Möglichkeit der kabel- und kostenlosen Datenübertragung zwischen Geräten über eine kurze Distanz. Die Reichweite kann im Freien bis zu 100 Meter betragen.

Browser (auch Internetbrowser)

Programm zur Darstellung von Webseiten im World Wide Web.

Clickbait

»Köder für Klicks«: Ein Link, der dazu verleitet, daraufzuklicken. In der Regel wird auf YouTube-Videos mit Clickbait-Titeln verwiesen, um die Aufmerksamkeit der Nutzer auf mehr Videos zu lenken.

Computerviren, Trojaner und Würmer

Ein Computervirus ist ein kleines Programm, das sich in andere Computerprogramme einschleust, unkontrolliert Schaden anrichtet und Dateien manipuliert. Viren können sich beispielsweise über Links oder E-Mail-Anhänge verbreiten. »Trojaner« sind ebenfalls kleine Computerprogramme, die als nützliche Anwendung getarnt großen Schaden anrichten können, indem sie zum Beispiel sensible Daten wie Passwörter oder Kreditkartennummern ausspionieren. Sie werden häufig für kriminelle Machenschaften

eingesetzt. Außerdem verbreiten sich sogenannte »Würmer« ebenfalls über Viren in E-Mails und versenden automatisch Spam-Mails an das ganze Adressbuch weiter. Schutz im Vorfeld bieten Anti-virenprogramme.

Cybermobbing (auch Cyberbullying)

Das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe von Internet- und Mobiltelefondiensten über einen längeren Zeitraum hinweg. Der Täter - auch »Bully« genannt - sucht sich ein Opfer, das sich nicht oder nur schwer gegen die Übergriffe zur Wehr setzen kann. Zwischen Täter und Opfer besteht ein Machtungleichgewicht, welches der Täter ausnutzt, während das Opfer sozial isoliert wird. Cybermobbing beinhaltet

- Eingriffe rund um die Uhr in das Privatleben.
- Die Inhalte verbreiten sich schnell.
- »Bullys« können anonym agieren.
- Die Betroffenheit der Opfer wird oft nicht unmittelbar wahrgenommen.

**Chat**

Elektronische Kommunikation in Echtzeit über das Internet. Die ursprüngliche Form ist der Text-Chat; es gibt mittlerweile auch Audio- oder Video-Chats. Es ist möglich, im Chat Dateien auszutauschen.

Cookies

Ein Cookie ist eine kleine Datei, die von einem Server an einen Webbrowser gesendet und auf dem Computer des Benutzers gespeichert wird. Es kann dann jedes Mal vom Server gelesen werden, wenn der Benutzer dieselbe Website erneut besucht, und wird verwendet, um persönliche Vorlieben, Kaufentscheidungen und andere Informationen zu protokollieren. Ein Cookie ist jedoch nicht versteckt und vom Anwender einseh- und löschar.

Emojis

Ein Emoji (Japanisch für Bildschriftzeichen) ist ein Ideogramm, das verwendet wird, um Emotionen, aber auch allgemeine Zustände und Tätigkeiten darzustellen und auszudrücken.

InApp-Käufe

Apps, die kostenlos zur Verfügung stehen, enthalten häufig Optionen, im Rahmen der Nutzung dieser

App etwas zu kaufen. Zum Beispiel kann man in kostenlosen Spielen meist Käufe mit realer Währung tätigen, die den Erfolg des Spiels beschleunigen oder das Spiel in anderer Weise attraktiver machen.

Instant Messenger

Instant Messaging ist eine Kommunikationsmethode, bei der sich zwei oder mehr Teilnehmer per Textnachrichten im Internet unterhalten. Die Nachrichten werden sofort übermittelt. Der Austausch von Dateien und Webcam-Übertragungen sind möglich.

IP-Adresse

Eine IP-Adresse ist wie eine Anschrift 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.

Malware

Abkürzung für »schädliche Software«. Programme, die den Computer beschädigen (Viren), persönliche Daten stehlen (Spyware), unerwünschte Werbung anzeigen (Adware) oder den Computer Hackern aussetzen (Trojaner).

Nickname

Pseudonym, das User im Internet statt des richtigen Namens verwenden.

Pharming

Dies ist eine ausgesprochene Methode, mit der Betrüger versuchen, persönliche/private Informationen von Benutzern zu erhalten, indem sie sie auf falsche oder gefälschte Websites leiten, die in ihrem Browser als legitim erscheinen.

Phishing-Mails

Setzt sich aus Password und Fishing zusammen: etwa »nach Passwörtern angeln«. Phishing-Mails tarnen sich beispielsweise als Nachrichten einer Bank oder eines sozialen Netzwerks und fordern den Empfänger auf, persönliche Daten wie PINs oder Passwörter weiterzugeben.

Posten

Wenn Informationen (Kommentare, Bilder, Videos) in sozialen Netzwerken veröffentlicht werden, nennt man das »Posten«.

Screenshot

Ein Screenshot ist eine Momentaufnahme von dem, was auf dem Bildschirm zu sehen ist.

Sexting

Das Veröffentlichen von Bildern, die eine Person in erotischer Pose oder leicht bekleidet zeigen, wird Sexting genannt. Oft geschieht dies im Rahmen von Liebesbeziehungen und kann dann fatal werden, wenn solche Bilder in falsche Hände weitergegeben werden.

Soziale Netzwerke

In einem sozialen Netzwerk vernetzen sich weltweit Menschen online, tauschen sich über Hobbys und Interessen aus, teilen Informationen und Inhalte oder spielen miteinander.

Spam

Spams sind unverlangt zugesandte E-Mails (oft Werbung). Manche werben für illegale Angebote oder es sind Phishing-Mails, die zur Eingabe persönlicher Daten auffordern.

Spyware

Ein allgemeiner Begriff für ein Programm, das Aktionen heimlich überwacht. Es ist bekannt, dass Softwarefirmen Spyware verwenden, um Daten über Kunden zu sammeln.

Streaming

Eine Methode, um Filme oder Videos online anzusehen und auch Audio online anzuhören.

Troll

Ein Troll ist eine Person, die entzündliche Kommentare oder Nachrichten in einer Online-Community wie einem Forum, einem Chatroom, einem Blog oder auf Websites sozialer Netzwerke veröffentlicht.

Videokonferenz

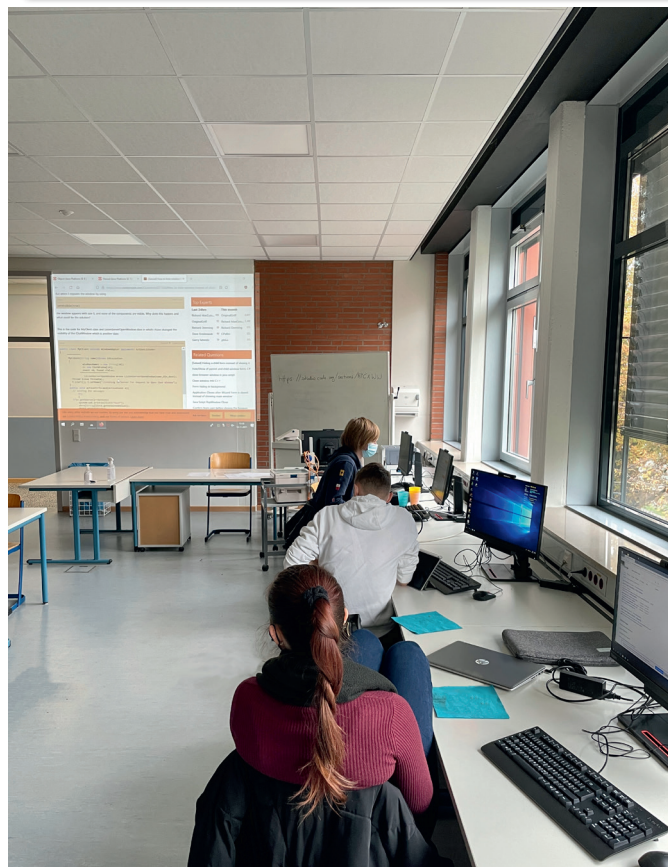
Eine Videokonferenz ist eine visuelle Online-Live-Verbindung zu Kommunikationszwecken, bei der sich zwei oder mehr Personen an verschiedenen Orten aufhalten.

Webmail

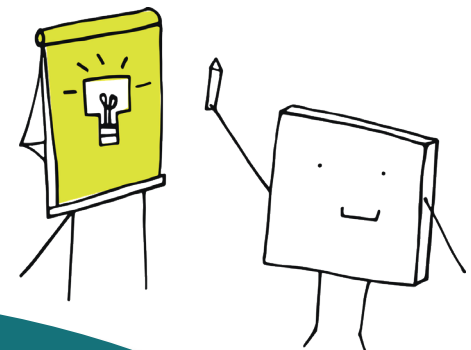
Neben der Option, E-Mail-Programme zu nutzen, können E-Mails auch über Webmail-Seiten verwaltet werden. Hier loggt man sich direkt im Internetbrowser bei einem E-Mail-Anbieter (GMX, Web.de, Google, etc.) mit seinen Daten ein und kann ohne ein spezielles Programm E-Mails schreiben und abrufen.

WLAN-Spot/Hot Spot

Drahtlose Internetzugänge im öffentlichen Raum, Cafes oder Hotels, die gegen Gebühr oder kostenfrei zugänglich sind.



- » **Verstehen statt verbieten:** Machen Sie sich schlau und bewerten Sie dann, was Sie und Ihre Kinder verwenden und wie.
- » **Begleiten** Sie Ihre Kinder in ihrer „**Medienbiografie**“.
- » Probieren Sie **gemeinsam** Medien aus und betrachten Sie sie auch gemeinsam kritisch.
- » Schauen Sie zusammen auf **Inhalte**.
- » Seien Sie **Vorbild** in der Medienbenutzung.
- » **Smartphone = Smart user.** Wissen macht stark!
- » **Schützen** Sie Ihre Geräte mit einer PIN vor fremdem Zugriff.
- » „**Think before you post.**“ - Erst denken, dann mitmachen.
- » Raten Sie auch Ihrem Kind, **keine Kettenbriefe** weiterzuleiten.
- » **Zeitlimit:** Zeit muss eingeteilt werden. »Zocken«, TikToks zu schauen oder auf Instagram herumzuscrollen ist in Ordnung, wenn mindestens genau so lange etwas für die Schule getan wird!



So erstellen Sie und Ihre Kinder sichere Passwörter:

Sichere Passwörter sollten mindestens 10 Zeichen lang sein, aus Groß- und Kleinbuchstaben, Ziffern sowie Sonderzeichen bestehen und in keinem Wörterbuch zu finden sein oder mit Ihnen in Verbindung stehen.

Nutzen Sie für jedes Nutzerkonto ein einzigartiges Passwort.

Speichern Sie Ihr Passwort nie unverschlüsselt (in lesbarem Text) auf Ihrer Festplatte.

Verraten Sie niemals Ihr Passwort.



*JJG digital
Information zum Angebot des Jan-Joest-Gymnasiums Kalkar*

Jan-Joest-Gymnasium der Stadt Kalkar
Am Bollwerk 16
47546 Kalkar
Fon: +49 2824 13280
Fax: +49 2824 13279
Mail: info@jan-joest-gymnasium.de
www.jan-joest-gymnasium.de

Texte, Satz & Layout: Barbara Mühlenhoff, M.A. (www.barbaramuehlenhoff.de)
Bilder: Barbara Mühlenhoff, Frank Krebbing, Pixabay
© Jan-Joest-Gymnasium 2021