

SMART SURFEN

SICHER ONLINE GEHEN



World Association
of Girl Guides
and Girl Scouts

Association mondiale
des Guides et des
Exlaireuses

Asociación
Mundial de las
Guías Scouts





INHALT



Einleitung	4
Vorwort	6
Überblick über die Broschüre.....	7
Hinweise für Gruppenleitungen	8
Richtlinien zur Internetsicherheit	9
Spiele zum Aufwärmen.....	12
Aktivitäten	15
Weltweit verbunden	
- die Chancen des Internets nutzen ...	15
Gewappnet sein	
- im Internet vor Risiken geschützt sein.....	25
Sich gegenseitig achten	
- Werte, Online-Image und Rechte.....	35
Zuerst kommst du!	46
Quellen und Links	48
Glossar.....	50



KÖNNT IHR EUCH EIN LEBEN OHNE INTERNET VORSTELLEN?

In nur zwanzig Jahren ist das World Wide Web in so vielen Bereichen Teil unseres täglichen Lebens geworden, dass wir uns ein Leben ohne Internet nur noch schwer vorstellen können. Bis 2015 wird es schätzungsweise 15 Milliarden Geräte auf der Welt geben, die mit dem Internet verbunden sind. Das entspricht zwei Geräten für jeden Menschen auf der Erde! Viele von uns können sich eine Welt ohne Internet gar nicht mehr vorstellen – und wer in den letzten zwanzig Jahren geboren wurde, wird sich auch gar nicht an eine Zeit erinnern können, als es noch nicht zum Leben dazugehörte. Jeden Tag erhalten immer mehr Menschen Zugang zum Internet. Neue Ideen und technische Entwicklungen bereichern unser Leben – machen es aber auch komplexer. In Deutschland verfügen heute nahezu alle Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren über einen Internetzugang (99%), neun von zehn Jugendlichen sind täglich oder mehrmals pro Woche online. Auch Handys sind im Leben Jugendlicher nicht mehr wegzudenken: 96% der Deutschen zwischen 12 und 19 Jahren besitzen ein Handy, 80% von ihnen benutzen es täglich (JIM-Studie, 2011). Das Handy dient dabei immer weniger nur zum Telefonieren: So hat sich die Anzahl der Jugendlichen, die ein Smartphone besitzen und damit mobil online gehen können in den letzten drei Jahren verdreifacht. 2012 geht bereits mehr als jeder zweite Jugendliche (55%) zwischen 14 und 29 Jahren mobil ins Internet (Bitkom-Studie, 2012).

Weltweit nutzen Pfadfinderinnen und Pfadfinder das Internet für ihre Belange, dabei zeigen sich jedoch erhebliche kulturelle Unterschiede. Weltweit hat nur etwa jeder fünfte Mensch einen Zugang zum Internet, in Europa ist es etwa jeder zweite. Doch gerade für junge Menschen gehört die Online-Welt immer mehr zur täglichen Lebensrealität. Deshalb müssen wir entsprechend reagieren und uns selbst und unsere Mitglieder mit dem nötigen Wissen ausstatten, damit sie sich sicher und selbstbewusst im Internet bewegen können.

Die Weltorganisation der Pfadfinderinnen »World Association of Girl Guides and Girl Scouts« (WAGGGS) ist sich bewusst, dass das Internet eine wichtige Rolle im Leben ihrer Mitglieder spielt: Durchschnittlich sind Menschen mit Internetzugang in Deutschland etwa 12 Stunden in der Woche online, das sind mehr als anderthalb Stunden täglich! Online können sie mit Menschen auf der ganzen Welt kommunizieren, sie können sich selbst auf völlig neue Weise ausdrücken, schneller kommunizieren, soziale Fähigkeiten entwickeln und auf Informationen zugreifen, mit denen sie bessere Entscheidungen treffen können. Als Leiterinnen und Leiter müssen wir unsere Sichtweise dahin gehend ändern,

EINLEITUNG

wie wir junge Menschen im Internet wahrnehmen. Wir können unsere Mitglieder nicht dadurch schützen, in dem wir ihnen den Umgang mit dem Internet verwehren. Mit zunehmendem Alter müssen sie in der Lage sein, die Chancen des Internets für sich zu nutzen und sie haben ein Recht darauf, dies sicher zu tun und gut darüber informiert zu sein, wie man sich online schützt (Norton Family Report, 2010).

Unser Nutzungsverhalten des Internets ändert sich in atemberaubender Geschwindigkeit. Es geht längst nicht mehr nur darum, Informationen zusammenzutragen: In den sogenannten Communities sollen die Nutzer durch Beiträge, Uploads, Kommentare, Bilder und Tags aktiv mitwirken. Mit dem schnellen Wachstum des Internets sind all diese Interaktionen zu einer Erweiterung unseres Alltags geworden. Kinder und Jugendliche kennen neue Online-Entwicklungen meist schon, bevor ihre Eltern davon gehört haben. Das Alter, in dem Kinder das erste Mal das Internet nutzen, ist immer früher. Der »EU Kids Online Report 2011« besagt, dass das Durchschnittsalter der ersten Nutzung des Internets in Europa bei neun Jahren liegt, und dass die Nutzung von sozialen Netzwerken kurz darauf folgt. Obwohl viele soziale Netzwerke Kindern erst ab 13 Jahren den Zugang gewähren, haben 38 Prozent der 9- bis 12-Jährigen bereits Profile bei sozialen Netzwerken – mit falschen Altersangaben (EU Kids Online Report 2011).

Kinder und Jugendliche sind immer mehr im Internet unterwegs und daher auch immer größeren Gefahren ausgesetzt. Der Konzern Symantec/Norton beschreibt in seiner Familienstudie von 2010, dass knapp zwei Drittel der Kinder und Jugendlichen im Internet auch negative Erfahrungen gemacht haben, aber nur 45 Prozent der Eltern davon wissen (Norton Family Report 2010). Kinder und Jugendliche fühlten sich dabei häufig selbst verantwortlich für ihre negativen Erfahrungen und für ein Drittel der Kinder und Jugendlichen waren diese Erfahrungen emotional belastend.

WAGGGS hat als globale Organisation die positiven Seiten der neuen Technologie für die eigene Arbeit kennengelernt. Das Internet verbindet Mitglieder aus 145 Ländern und ermöglicht ihnen, sich zu wichtigen Themen in ihrem Leben zu äußern. Das Internet bietet dabei auch zahlreiche Möglichkeiten, um lokale Vernetzungen zu ermöglichen, so dass Pfadfinderinnen und Pfadfinder mit den neuen elektronischen Möglichkeiten Veränderungen in ihrer Umgebung bewirken können. WAGGGS untersucht im Moment, wie E-Learning die Ausbildung von Leiterinnen und Leitern sowie Schulungsprogramme bereichern kann. Es ist wichtig, dass wir unsere Mitglieder mit dem richtigen Handwerkszeug ausstatten, um sicher mit den neuen E-Learning-Angeboten umgehen zu können.

Unser besonderer Dank gilt an dieser Stelle dem Unternehmen Symantec/Norton: Ohne diesen Partner und Sponsor wäre das Projekt »Internet Safety Badge« nicht

zustande gekommen. Wir hoffen, dass diese Arbeitshilfe unseren Mitgliedern die Fähigkeiten vermittelt, das Internet sicher und selbstbewusst zu nutzen und als verantwortungsbewusste Weltbürgerinnen und Weltbürger die einmaligen Chancen dieser Online-Welt optimal für sich auszuschöpfen.

Nadine El Achy

Vorsitzende, World Board

LIEBE PFADFINDERINNEN UND PFADFINDER,

»Kinder und Jugendliche nutzen nach der aktuellen JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest, die Ende 2011 veröffentlicht wurde, zu 99 % das Internet. Zwischen Mädchen und Jungen gibt es in Bezug auf die Nutzungshäufigkeit keine signifikanten Unterschiede, auch der Bildungshintergrund wirkt sich im Gegensatz zum Alter nur zu einem geringen Anteil auf die generelle Nutzung des Internets aus. Mit zunehmendem Alter steigt auch die Nutzungsfrequenz. Darüber hinaus sind 96 % der jungen Menschen über ein eigenes Handy mobil erreichbar, vier von fünf Handybesitzenden können mit ihrem Gerät ins Internet gehen. Der Besitz eines Smartphones ist im Vergleich zur Vorjahresstudie um 11 % gestiegen. Aktuell steht die Nutzung des Handys als Kommunikationsmedium per SMS oder Telefonat noch im Vordergrund. 2011 sind Schätzungen des Verbands der Anbieter von Telekommunikations- und Mehrwertdiensten (VATM) zufolge insgesamt von allen Altersgruppen jeden Tag 116,9 Millionen Kurzmitteilungen in den deutschen Mobilfunknetzen gesendet worden. Doch hier werden sich die Anteile zukünftig verändern. Mit zunehmender Smartphone-Ausstattung wird die Internetnutzung mobiler. Im Vergleich zu den vergangenen Jahren hat sich laut der JIM-Studie der Anteil der handybesitzenden Jugendlichen, die regelmäßig mit dem Handy online gehen, in zwei aufeinanderfolgenden Jahren jeweils mindestens verdoppelt (2009: 4 %, 2010: 8 %, 2011: 22 %). Auch der Abruf von Mails mit dem Handy ist angestiegen (2009: 4 %, 2010: 7 %, 2011: 12 %). Hier verändert sich wieder einmal ein Bereich unserer Kommunikationsweise, der auch Auswirkungen auf die Gesellschaft und damit auf die Jugendarbeit haben wird.« (LJR Niedersachsen, 2012)

Das Internet ist aus unserem Leben also nicht mehr wegzudenken. Mehr als vier von fünf jungen Menschen zwischen 14 und 29 Jahren sagen, dass sie sich ein Leben ohne Internet nicht vorstellen können (Bitkom-Studie, 2009).

Neben all den Chancen, die uns die Onlinewelt bietet, gibt es aber auch Risiken: Kinder und Jugendliche werden im Internet gemobbt, sie geben leichtsinnig persönliche Informationen an Unbekannte preis und finden Fotos von sich im Internet wieder, die eigentlich nur für gute Freundinnen oder Freunde bestimmt waren. Und manches Mal verletzen sie selbst im Internet die Grenzen anderer, ohne sich über die teils verheerenden Folgen im Klaren zu sein.

Diese Arbeitshilfe möchte helfen, sich mit dem Thema Internetsicherheit auseinanderzusetzen. Dabei geht es zum

Beispiel um die folgenden Fragen:

- Wie verhalte ich mich in sozialen Netzwerken?
- Was ist beim Hochladen von Videos und Fotos zu beachten?
- Wie sichere ich meinen Computer und meine Daten?
- Wie kann ich meine Gruppenmitglieder schützen? Was sollte ich ihnen vermitteln?
- Was ist Cybermobbing und was kann ich dagegen tun?

Zielgruppe der vorliegenden Arbeitshilfe sind insbesondere Gruppenleitungen, aber auch alle anderen Personen, die Verantwortung für Kinder und Jugendliche in unseren Verbänden tragen. Der Text basiert auf einer von der Weltorganisation der Pfadfinderinnen (World Association of Girl Guides and Girl Scouts, WAGGGS) herausgegebenen Arbeitshilfe. Von dem Ring deutscher Pfadfinderinnenverbände (RDP) und dem Ring deutscher Pfadfinderverbände (RdP) wurde sie für den deutschen Sprach-, Gesetz- und Lebensraum vollständig überarbeitet und speziell für den Gebrauch in BdP, DPSG, PSG und VCP adaptiert und angepasst. Dabei ergänzt die Arbeitshilfe die in allen vier Ringverbänden bestehenden Konzepte zum Themenbereich Kinderschutz und Prävention.

Wir hoffen, dass die Arbeitshilfe euch hilft, Kinder und Jugendliche für die Gefahren des Internets zu sensibilisieren und sie davor zu schützen und gleichzeitig Ängste vor dem Internet abzubauen.

Folgendes darf jedoch nicht vergessen werden: Auch für Pfadfinderinnen und Pfadfinder ist das Internet nicht mehr wegzudenken. Doch gleichzeitig bietet gerade Pfadfinden zahlreiche attraktive Erlebens- und Bestätigungsräume für junge Menschen außerhalb der Onlinewelt an. Und so sollte es bei der Auseinandersetzung mit dem Thema nicht fehlen, immer wieder Erlebnisse zu schaffen, die völlig frei von Computern und Smartphones in der realen Welt stattfinden.

Sabine Zorn (BdP)

Alice Knorr (DPSG)

Sigrid Hofmann (PSG)

Tim Gelhaar (VCP)

EINLEITUNG

WIE IST DIE BROSCHÜRE AUFGEBAUT?

Das Internet spielt sicher eine wichtige Rolle in deinem Leben. Du bekommst Antworten auf deine Fragen, teilst dich deinen Freundinnen und Freunden mit und verbringst einen erheblichen Teil deiner Freizeit im Netz. Diese Broschüre soll dir dabei helfen, deine Zeit im Internet gut und sicher zu gestalten: Du kannst entdecken, wie du im Internet neue Chancen für dich nutzen kannst und wie du Teil einer weltweiten und lokalen Community sein kannst. Dabei erhältst du einige Tipps, wie du sicher im Internet surfen kannst.

Zu Beginn findest du einige Spiele zum Aufwärmen, um locker und entspannt in das Thema einzusteigen. Im Anschluss findest du eine Liste mit verschiedenen Aktivitäten, die du in der Gruppenstunde durchführen kannst. Die Aktivitäten werden dabei in drei Themenblöcke eingeteilt:

Weltweit verbunden... die Chancen des Internets nutzen

Gewappnet sein... im Internet vor Risiken geschützt sein

Sich gegenseitig achten... Werte, Online-Image und Rechte

Außerdem enthält die Broschüre zahlreiche Kästchen mit Hintergrundinformationen zu speziellen Themen sowie interessante Fakten und hilfreiche Tipps. Wenn du die Broschüre liest, stößt du vielleicht auf einige unbekannte Begriffe. Sie werden ganz am Ende im Glossar auf Seite 46f erklärt.

Verwendung dieser Broschüre, um ein Abzeichen/Badge zu erhalten:

WAGGGS hat ein Abzeichen/Badge herausgegeben, das Pfadfinderinnen und Pfadfinder, die sich intensiver mit dem Thema auseinandersetzen bekommen können, um es zum Beispiel auf ihrer Kluft/Tracht anzubringen und damit zu zeigen: Ich bin sicher im Internet unterwegs.

Um ein Surf Smart-Abzeichen/-Badge für die Kluft oder Tracht zu erhalten sollte man mindestens sechs der in dieser Arbeitshilfe vorgeschlagenen Aktivitäten durchgeführt haben. Achet darauf, aus jedem Themenblock mindestens zwei



Aktionen durchzuführen. Außerdem sollte in jedem Fall die Aktivität »Zuerst kommst du!« (Seite 46) ausgeführt werden.

Die Abzeichen/Badges werden von den jeweiligen Bundesämtern bzw. Bundeszentralen ausgegeben, je nachdem, welchem Verband ihr angehört. Wenn ihr ein Abzeichen/Badge haben möchtet und die entsprechenden Aktivitäten durchgeführt habt, wendet euch an die entsprechende Stelle eures Verbands und ihr bekommt das Abzeichen/Badge zugeschickt.

Ob man ein Abzeichen/Badge haben möchte oder nicht, bleibt jeder und jedem selbst überlassen. Entscheidend ist, dass ihr euch mit den Inhalten dieser Broschüre auseinandersetzt und Spaß daran habt, euch mit dem Thema zu beschäftigen.

UNTER 13 JAHRE
ALT



13 +
JAHRE ALT



ALLE



DISKUSSION



WEITERFÜHRENDE
AUFGABE





HINWEISE FÜR GRUPPENLEITUNGEN

Immer mehr Menschen nutzen das Internet und betrachten es zunehmend als alltäglichen Bestandteil ihres Lebens. Der oftmals sorglose Umgang mit dem Internet stellt jedoch ein wachsendes Problem dar, da die Tricks und Betrügereien durch Internet-Kriminalität immer raffinierter und häufiger werden.

Mit dieser Arbeitshilfe sollen die positiven aber auch die negativen Aspekte des Internets bei so vielen Pfadfinderinnen und Pfadfindern wie möglich in den Mittelpunkt gerückt werden. Wir möchten dich als Leiterin oder Leiter daher bitten, die Inhalte und Aktivitäten der Arbeitshilfe im Rahmen deiner Gruppenstunden anzubieten, damit die Schwerpunkte des Materials für die Kinder und Jugendlichen deiner Gruppe zugänglich werden. Denn du kennst deine Gruppenkinder am besten.

Die Aktivitäten in dieser Arbeitshilfe wurden für Pfadfinderinnen und Pfadfinder aller Altersgruppen entwickelt und enthalten Beiträge aus verschiedenen Ländern. Einige Aktivitäten sind speziell für jüngere oder ältere Mitglieder gekennzeichnet, aber bitte schätze auch selbst ein, welche Aktivitäten sich in welcher Altersgruppe durchführen lassen.

Es ist für Kinder und Jugendliche wichtig zu wissen, wie sie sich online sicher verhalten. Diese Broschüre soll Wege in die Online-Welt aufzeigen, jedoch niemanden drängen, das Internet zu nutzen!

Wir empfehlen, dass Aktivitäten im Internet erst mit Jugendlichen ab 13 Jahren stattfinden, da man sich bei vielen sozialen Netzwerken (z. B. Facebook) oder YouTube erst ab 13 Jahren anmelden kann. Dies ist jedoch nur eine Empfehlung und du findest vielleicht, dass einige dieser Aktivitäten auch für jüngere Mitglieder geeignet sind. Kinder lernen heutzutage den Umgang mit dem Internet bereits im ersten Schuljahr, manchmal sogar noch früher, und deshalb finden wir es wichtig, dass sie sich auch so früh wie möglich mit der Internetsicherheit auseinandersetzen.

Bitte mache dich mit den Informationen in dieser Broschüre vertraut, bevor du mit dem Programm beginnst. Die meisten der angegebenen Online-Links führen zu Seiten und Inhalten speziell für Jugendliche. Wir empfehlen dir aber, alle Links im Vorfeld zu prüfen, bevor du sie deiner Gruppe mitteilst. Bitte achte darauf, dass für diese Quellen alle Sicherheitsmaßnahmen eingehalten werden. Die nachfolgend aufgeführten Richtlinien bieten dir eine gute Hilfestellung zum Vorgehen mit diesem Thema.

RICHTLINIEN ZUR INTERNETSICHERHEIT

Die folgenden Richtlinien sollen dir zeigen, wie du die Sicherheit und Privatsphäre anderer am besten schützen kannst. Manche Punkte sind in einigen Ländern gesetzlich vorgeschrieben. In anderen Ländern sind sie es nicht, aber dort gelten sie als Empfehlung.

Wenn du Kinder und Jugendliche im Internet schützen möchtest, denke zunächst daran, wie du sie in der echten Welt schützt. Du achtest darauf, dass sie nicht in gefährliche Situationen geraten. Du passt auf, wo sie sind, mit wem sie zusammen sind, was sie sich ansehen und wie sie sich verhalten. Falls sie sich nicht an die Spielregeln der Pfadfinderinnen und Pfadfinder halten, greifst du ein. Wende nun genau diese Kriterien auch für Aktivitäten im Internet und der digitalen Welt an und überlege, wie du negative Auswirkungen eindämmen und dafür sorgen kannst, dass die dir anvertrauten Kinder und Jugendlichen sicher und geschützt sind. Als Gruppenleitung solltest du natürlich dafür sorgen, auch deine eigenen Online-Aktivitäten zu regulieren und so den Kindern und Jugendlichen in deinem Verhalten Vorbild zu sein.



E-Mail-Richtlinien

- Falls ihr in der Gruppe oder im Ort/Stamm häufig per E-Mail kommuniziert, kann es sinnvoll sein, eine Mailingliste einzurichten. Wenn man eine E-Mail an diese Liste schickt, bekommen sie alle Personen, die auf dieser Liste eingetragen sind. Es ist wichtig, die Liste immer aktuell zu halten. Wähle eine/n erwachsenen Helfer/Helperin, der/die dich beim Hinzufügen, Bearbeiten und Entfernen von E-Mail-Adressen aus dem System unterstützt und mit dir zusammen verantwortlich ist. Es kann sinnvoll sein, verschiedene Mailinglisten zum Beispiel für Eltern, die Leitungsrunde oder die einzelnen Stufen zu erstellen.
- Wenn du E-Mails an Gruppen schickst, verwende die BCC-Funktion (»Blind Carbon Copy«), um die Kontaktdaten der Empfänger zu schützen und Spam-Nachrichten zu vermeiden.
- Verwende die Liste ausschließlich zur Kommunikation mit deiner Gruppe. Leite keine Ketten-E-Mails an junge Menschen weiter. Gib die Daten der Liste nicht an Menschen weiter, die keine Mitglieder sind oder dir nicht ausreichend bekannt sind.
- Achte darauf, mit Kindern und Jugendlichen altersangemessen zu kommunizieren, d. h. Sprache und Bilder müssen für die Altersgruppe gemäß Jugendschutzrichtlinien angemessen sein. Überprüfe auch die Links die du versendest. In bestimmten Fällen kann es sinnvoll sein, den Mailverkehr einer erwachsenen Person in Kopie zu schicken.

Richtlinien zu sozialen Netzwerken

- Besprich mit deinen Gruppenmitgliedern, ob ihr für euch ein Profil in einem sozialen Netzwerk anlegen wollt. Falls die Kinder/Jugendlichen zustimmen und es keine dagegen sprechenden Altersbegrenzungen gibt, solltest du mit ihnen das Verhalten in sozialen Netzwerken besprechen und gemeinsam mit ihnen Regeln aufstellen.
- Wenn du eine Gruppe in einem sozialen Netzwerk einrichten möchtest, achte darauf, dass die von dir eingerichtete Gruppe privat ist. Das bedeutet, dass nur angemeldete Personen die eingestellten Inhalte sehen können und sie nicht frei zugänglich im Internet sind.
- Lade Gruppenmitglieder nur ab einem angemessenen Alter ein, um sich auf der Seite des sozialen Netzwerks anzumelden. Berücksichtige bitte, dass die sozialen Netzwerke unterschiedliche Altersrichtlinien haben, so gilt z. B. bei Facebook oder YouTube, dass die Mitglieder mindestens 13 Jahre alt sein müssen, um ein Profil zu erstellen. Verwende hohe Sicherheitseinstellungen für die Daten, damit Kommentare und Fotos nicht von

RICHTLINIEN ZUR INTERNETSICHERHEIT

Personen angesehen werden können, die nicht Teil der Gruppe sind. Darüber hinaus sollte die Möglichkeit des Taggens oder Markierens von Fotos durch andere Personen unterbunden werden (auf z. B. Facebook sind dafür folgende Schritte notwendig: Startseite → Privatsphäre-Einstellungen: hier kannst du nun individuelle Einstellungen vornehmen). Wenn ein Kind, eine Jugendliche oder ein Jugendlicher nicht mehr länger in die Gruppenstunde kommt und ausscheidet, beende die Mitgliedschaft in der von dir angelegten Gruppe, da die Informationen für die aktive Gruppe bestimmt sind. Ehemaligen steht es natürlich frei, eigene Netzwerke zu bilden.

- Erarbeitet in der Gruppe gemeinsame Regeln, wie ihr miteinander in sozialen Netzwerken umgehen wollt.
- Informiert euch, ob es von übergeordneten Ebenen (z. B. Bundes- oder Landesebene, andere Jugendgruppen oder -verbände) Richtlinien dazu gibt, ob Erwachsene und Jugendliche aus dem Ort/Stamm in sozialen Netzwerken befreundet sein dürfen. Viele Richtlinien sehen vor, dass dies vermieden werden soll. Diskutiert darüber, warum das so ist, und wie ihr dazu steht. Sprecht in dem Zusammenhang auch darüber, welchen Status »Freunde« in sozialen Netzwerken haben. Sind sie vergleichbar mit Freunden im echten Umfeld?
- Definiere deine Verantwortungsbereiche und überlege dir, wie du dich verhältst, wenn dir auffällt, dass eine Pfadfinderin oder ein Pfadfinder eine ausfällige Sprache in seinen Kommentaren oder Beiträgen verwendet, unangemessene Bilder veröffentlicht oder Links zu unangemessenen Webseiten/Inhalten einstellt.

Richtlinien zu Videos und Fotos

- Erarbeite zusammen mit den Kindern oder Jugendlichen deiner Gruppe Richtlinien zur Veröffentlichung von Fotos oder Videos im Internet. Gehe mit ihnen die Vor- und Nachteile einer Veröffentlichung durch. Bevor du die Eltern um deren Zustimmung fragst, solltest du erst einmal deine Gruppe fragen, ob sie ihre eigenen Bilder veröffentlicht haben wollen. Sie können erst einmal selbst über dieses persönliche Recht entscheiden. Achte darauf, dass die Gruppe ein »Nein« eines Kindes oder eines bzw. einer Jugendlichen akzeptiert. Wenn sie zugestimmt haben, dass ihr Bildmaterial veröffentlicht werden darf, benötigst du noch die Zustimmung der Eltern.
- Die meisten Eltern werden sich über Fotos und Videos als Erinnerung freuen, einige könnten jedoch aus religiösen, privaten oder anderen Gründen nicht damit einverstanden sein, dass ihr Kind fotografiert wird und andere solche Fotos sehen. Falls das Kind,

die Jugendliche, der Jugendliche und/oder die Eltern die Verbreitung der Fotos nicht erlauben, achte beim Fotografieren und Filmen darauf, dass das Kind nicht auf den Aufnahmen zu sehen ist. Bei den Eltern, die zustimmen, holst du dir die Genehmigung am besten schriftlich und grundsätzlich ein.

- Wenn du online eine Seite einrichtest, auf der du die Fotos und Videos einstellst, sollte diese Seite idealerweise passwortgeschützt sein bzw. nur angemeldeten Mitgliedern zugänglich sein. Das Taggen von Namen sollte nicht möglich sein.
- Überlege genau, welche Fotos und Videos von jungen Menschen du bzw. deine Gruppe online veröffentlichen möchtest und ob du die Namen der Personen durch »Tags« in das Bild einträgst. Wenn du solche Informationen veröffentlichen möchtest, benötigst du dazu die schriftliche Genehmigung der Eltern.
- Viele Menschen in Pfadfinderinnen- und Pfadfinderverbänden sind verunsichert, ob man nun überhaupt noch Bilder von Personen ins Netz stellen darf. Rechtlich ist dieser Bereich in Deutschland eine Grauzone und hängt von vielen Faktoren ab. Eine sehr einfache Grundregel ist: Wenn du davon ausgehen musst, dass die auf einem Foto gezeigte Person mit der Veröffentlichung nicht einverstanden ist (weil sie zum Beispiel ungünstig abgelichtet ist, weil sie in einer unangenehmen Situation gezeigt wird oder was auch immer), dann ist das Hochladen nicht erlaubt! Wenn du ein solches Foto ins Internet einstellst, kann dies im schlimmsten Fall rechtliche Konsequenzen für dich und erhebliche persönliche Schäden für die gezeigte Person bedeuten.

Allgemeine Sicherheit im Internet

- Sichere deinen Computer und andere Geräte: Sorge dafür, dass dein PC und andere internetfähige Geräte vor Viren und Schadprogrammen (Malware) geschützt sind. Dafür empfiehlt es sich, eine Internet-Sicherheitssoftware zu benutzen und die eingehenden Dateien auf Schadprogramme zu überprüfen. So kannst du verhindern, dass Schadprogramme an andere Gruppenmitglieder weitergeleitet werden oder unrechtmäßigen Zugang zu privaten Mitgliederdaten oder Finanz- und Bankinformationen bekommen, die du auf deinem Computer oder auf anderen Geräten gespeichert hast.
- Verwende Passwörter, um deine Geräte zu schützen: Kinder leihen sich eventuell auf Anfrage Handys, Digitalkameras, Tablet-PCs oder Computer von Erwachsenen aus. Damit sie nicht auf bestimmte Dateien oder Programme zugreifen können, solltest du diese Geräte wenn möglich durch Passwörter schützen.

RICHTLINIEN ZUR INTERNETSICHERHEIT

Achte darauf, dass keine anstößigen oder unzulässigen Materialien auf deinem Gerät gespeichert sind – Kinder finden solche Dinge sehr schnell heraus. Mit einem Passwort kannst du auch verhindern, dass Kinder oder Jugendliche Musik oder Apps ohne deine Genehmigung kaufen.

- **Online Banking:** Die Kassenwartin oder der Kassenwart eurer Gruppe sollte den Computer mit Internet-Sicherheitssoftware schützen und genau überprüfen, wer Zugriff auf das Bankkonto der Gruppe hat, sowohl real als auch online. Vermeide wenn möglich, finanzielle Transaktionen für die Gruppe von öffentlichen Computern oder über öffentliche Wireless-Netzwerke abzuwickeln, da die Sicherheitseinstellungen unter Umständen nicht so hoch sind wie in deinem persönlichen Netzwerk. Es empfiehlt sich, das Bankkonto mindestens einmal pro Woche zu prüfen, um sicherzustellen, dass alle Überweisungen gewünscht sind. Melde alle ungewöhnlichen Aktivitäten sofort deiner Bank, um mögliche Geldverluste auf dem Konto auf ein Minimum zu begrenzen.
- **Speichern der Anmeldedaten der Mitglieder:** Wer bewahrt die privaten Anmeldeformulare für deine Gruppe auf? Wenn darin Namen, Telefonnummern, E-Mail-Adressen, Hausadressen, Daten zur Gesundheitsvorsorge, Links zu Datenbanken und weitere Daten enthalten sind, könnten diese Daten für einen Identitätsraub sehr wertvoll sein. Achte darauf, dass persönliche Daten nicht frei zugänglich im Gruppenraum zu Verfügung stehen. Sammle sie zum Beispiel in einem Ordner und bewahre diesen verschlossen in einem Schrank auf. Nur die Stammesleitung sollte einen Schlüssel haben. Für die digitalen Daten empfiehlt es sich auf der Festplatte einen Ordner anzulegen, der mit einem Passwort geschützt ist. Alternativ kann man die Daten auch auf einer CD speichern und diese ebenfalls verschlossen aufbewahren.

Kinder und Jugendliche schützen

- Der beste Schutz ist die Auseinandersetzung mit den verschiedenen Themen. Sensibilisiere die Kinder oder Jugendlichen für das Auftreten in sozialen Netzwerken und dem allgemeinen Umgang mit und im Internet. So kann ein Zugang für die Gefahren und Möglichkeiten geschaffen werden.
- Sei dir deiner Vorbildfunktion für die Kinder und Jugendlichen in deiner Gruppe bewusst. Oft schauen sie eher dir über die Schulter als ihren Eltern, die oftmals keinen Zugang zur Onlinewelt ihrer Kinder haben. Du kennst die Netzwerke und Plattformen, in und auf denen junge Menschen unterwegs sind, da du selber dazugehörst. Überlege dir also, wie du ein Vorbild sein kannst. Achte darauf, welche Informationen über Kinder

und Jugendliche du als Leiterin oder Leiter in sozialen Netzwerken oder Veröffentlichungen weiter gibst. Schau dir dazu auch die hier in der Arbeitshilfe vorgestellten Richtlinien an.

- Wenn du mitbekommst, dass sich Kinder oder Jugendliche aus deiner Pfadfinderinnen- und Pfadfindergruppe mit gefährlichen Online-Aktivitäten beschäftigen, z. B. Webseiten für Erwachsene oder andere ungeeignete Webseiten besuchen, illegale Dateitauschprogramme verwenden oder in sozialen Netzwerken in Gruppen sind, die anstößiges Verhalten verherrlichen, solltest du angemessen handeln. Besprich mit deiner Leitungsrunde die beste Vorgehensweise. Welche Verantwortung habt ihr gegenüber den Kindern oder Jugendlichen, ihren Erziehungsberechtigten und der Umgebung? Zögert nicht, die »Petze« zu sein und auch die Erziehungsberechtigten über mögliche Gefahren und Risiken zu informieren.
- Solltest du mitbekommen, dass sich ein Kind oder Jugendlicher aus deiner Pfadfinderinnen- und Pfadfindergruppe mit einer Internetbekanntschaft treffen möchte, solltest du empfehlen, dies nicht ohne Begleitung zu tun und das Treffen an einem öffentlichen Ort stattfinden zu lassen.




SPIELE ZUM AUFWÄRMEN

Die hier vorgestellten Spiele sollen dir einen ersten Einstieg in die Inhalte bieten. Wir empfehlen, mit ein oder zwei Spielen zu beginnen und dann ggf. mit den Aktivitäten für das Abzeichen/den Badge fortzufahren. Du kannst diese Spiele auch als schnellen Einstieg eines Treffens nutzen oder um kurze Zeitspannen auszufüllen.

Damit du die beschriebenen Inhalte gut an deine Gruppe vermitteln kannst, findest du nachfolgend Vorschläge für eine interaktive Umsetzung:

1. Flüsterpost

Jede Teilnehmerin oder jeder Teilnehmer bekommt einen Zettel. Alle sitzen im Kreis. Die erste Person flüstert der Nachbarin oder dem Nachbarn ein Wort ins Ohr, die oder der dann ein Bild von dem Gehörten malt und an die dritte Person weitergibt. Die dritte Person flüstert der nächsten Person ins Ohr, was sie auf dem Zettel gemalt sieht. So geht es reihum immer im Wechsel zwischen Wörtern und Bildern. Ist die Nachricht noch die gleiche, wenn sie einmal die Runde gemacht hat und bei der ersten Person ankommt? Beginne mit einfachen Gegenständen oder Wortgruppen und wähle dann komplexere Nachrichten. Du kannst auch geheim eine Person auswählen und sie bitten, ein Wort in der Nachricht zu ändern. Wer findet heraus, wer die Nachricht geändert hat?

 Diskussion: Wie können sich Nachrichten online ändern? Wenn du Informationen online postest, wie viel Kontrolle hast du dann noch darüber?

2 Nachrichten (ab-) fangen

Jedes Kind, jede Jugendliche oder jeder Jugendliche schreibt auf einen Zettel zwei oder drei Fakten zu einer ausgedachten Person. Alle Zettel kommen in einen Behälter. Teile die Gruppe in zwei Teams und stelle den Behälter mit denzetteln an den Startpunkt und einen leeren Behälter ans Ziel. Start und Ziel sollten soweit wie möglich voneinander entfernt liegen. Es kann drinnen oder draußen gespielt werden. Team A versammelt sich am Startpunkt und Team B verteilt sich auf dem gesamten Spielfeld. Bei »Los!« nimmt jede Person aus Team A einen Zettel und versucht ihn in den leeren Behälter zu bekommen, ohne vorher abgefangen zu werden. Wird ein Mitglied aus Team A gefangen, erhält Team B den Zettel mit dem Fakt. Das Spiel geht so lange mit allen Spielerinnen und Spielern weiter, bis alle Fakten entweder im Behälter am Ziel sind oder von Team B abgefangen wurden. Wenn das Spiel vorüber ist, hören alle zu, was Team B über die ausgedachte Person in Erfahrung bringen konnte.



Diskussion: Wie wäre es, wenn du die imaginäre Person wärst und diese Fakten Informationen wären, die jede und jeder online sehen könnte? Wie würdest du dich dabei fühlen? Was denkst du, könnten Kriminelle im Internet mit diesen Informationen anstellen?

3. Würmer, Viren und Trojaner

Ein Gruppenmitglied wird als Computernutzerin oder als Computernutzer bestimmt. Sechs andere halten sich an den Händen und bilden einen Kreis um diese Person. Sie bilden die Sicherheitssoftware, die den Computer schützt. Vier Mitglieder sind das Schadprogramm, das auf den Computer zugreifen will. Wenn die Gruppenleitung »Los!« ruft, versucht das Schadprogramm, den Computer zu berühren, während die Sicherheitssoftware versucht, das Schadprogramm vom Computer fernzuhalten. Nimm nun drei der vier Personen der Sicherheitssoftware weg und erkläre der Gruppe, dass die Computernutzerin oder der Computernutzer die Software nicht aktualisiert hat. Spiele das Spiel erneut. Ist es jetzt einfacher für das Schadprogramm, die Computernutzerin oder den Computernutzer zu erreichen?



Diskussion: Warum ist es wichtig, immer eine aktuelle Sicherheits-Software zu haben? Was kann man noch tun, um seinen Computer und die darauf gespeicherten Informationen zu schützen?

4. Passwortknacker

Ein gutes Passwort besteht aus verschiedenen Buchstaben, Ziffern und Symbolen. Es sollte für andere nur schwer zu erraten sein, aber die Nutzerin oder der Nutzer muss es sich selbst leicht merken können. Bitte die Kinder oder Jugendlichen in einer kleinen Gruppe, abwechselnd einen leicht zu merkenden Gegenstand, Lieblingspruch oder ein Zitat zu wählen, z. B. aus einem Buch oder einem Film. Jede Person überlegt dann, wie dieser Spruch oder dieses Zitat in ein Passwort umgewandelt werden kann. Dabei soll es für Fremde schwer zu erraten und für sich selbst leicht zu merken sein. Das Passwort sollte mindestens acht Zeichen haben und Buchstaben, Ziffern und Symbole enthalten. Als Hilfe kann eine kleine Tabelle mit zwei Zeilen gezeichnet werden. Für



SPIELE ZUM AUFWÄRMEN




jeden Buchstaben wird eine Spalte verwendet. Bei einem Spruch oder Zitat wird dann der erste Buchstabe jedes Wortes verwendet. Die Buchstaben des Wortes werden in die obere Zeile geschrieben, und darunter trägt man jeweils ein Symbol für das Passwort ein.

Beispiel: Das leicht zu erratende Wort »butterfly« wird so zum sicheren Passwort »B@++3rf1Y«.


B	U	T	T	E	R	F	L	Y
B	@	+	+	3	R	F	1	Y

Lass die Kinder oder Jugendlichen einige Passwörter mit diesem Code aufschreiben. Dann soll eine Freundin oder ein Freund versuchen zu erraten, was sich dahinter verbirgt.

 Diskussion: Fallen dir noch andere Arten ein, wie man sich ein kompliziertes Passwort leicht merken kann?

5. Parcourslauf mit Hindernissen


Baue einen Hindernisparcours auf. Zwei Gruppenkinder bekommen die Augen verbunden und laufen von einem Ende des Parcours zum anderen Ende. Jede oder jeder hat eine Helferin oder einen Helfer, die oder der mitläuft, aber nur mit Worten unterstützen darf. Wie leicht ist es, den Parcours zu absolvieren, ohne gegen die Hindernisse zu stoßen?

 Diskussion: Dieses Spiel ist so ähnlich wie online sein: Die Person mit den verbundenen Augen ist wie jemand, der das Internet nutzt und die Risiken um sich

herum nicht sehen kann. Die Helferin oder der Helfer steht für die Sicherheitssoftware, die der Nutzerin oder dem Nutzer dabei helfen kann, sich sicher im Internet zu bewegen. Doch die Sicherheitssoftware kann nicht alles. Die Person mit den verbundenen Augen muss auch mithelfen und vorsichtig sein, alle Sinne benutzen und darf nicht vorausrennen. Wer das Internet nutzt, muss auch so vorausschauend und vorsichtig wie möglich sein. Zusammen mit einer guten Sicherheitssoftware können sich die Nutzerinnen und Nutzer sicher online bewegen.

6. Wer hat angefangen?


Eine Freiwillige oder ein Freiwilliger verlässt den Raum. Der Rest der Gruppe sitzt im Kreis und wählt eine Person, die eine Aktivität startet, z. B. in die Hände klatschen, mit dem Kopf nicken oder auf die Knie klopfen. Diese Person kann die Handlung jederzeit ändern und die anderen machen es ihr nach. Die oder der Freiwillige wird zurück in den Raum gerufen, stellt sich in die Mitte des Kreises und versucht herauszufinden, welche Person immer die Handlungen ändert. Sie oder er darf zweimal raten. Spiele dieses Spiel mehrere Male.

 Diskussion: Wie leicht ist es zu erkennen, welche Person die Handlungen ändert? Wie schwer wäre es, die Person zu erkennen, die ein Gerücht in die Welt setzt oder eine Nachricht online verschickt? Wäre es einfacher, diese Person zu erkennen, wenn nicht jede oder jeder die Person nachahmen oder die Nachricht weiter verbreiten würde?

SPIELE ZUM AUFWÄRMEN


7. Nachrichten verfolgen

Zwei Personen stellen sich an gegenüberliegenden Seiten eines Raumes auf. Eine Person ist die Senderin oder der Sender und eine andere Person die Empfängerin oder der Empfänger. Gib der sendenden Person einen kleinen Gegenstand, z. B. einen Tischtennisball. Der Ball steht für eine Nachricht, die online gepostet wird. Der Rest der Gruppe teilt sich in zwei Teams auf. Ein Team versucht, das Posting von einem Ende des Raums ans andere Ende zu tragen, indem der Gegenstand versteckt zwischen so vielen Personen wie möglich weitergereicht wird. Das andere Team versucht herauszufinden, wer das Posting gerade hat und versucht, diese Person durch eine Berührung am Arm aufzuhalten. Ermutigt die Mitspielerinnen und -spieler, verschiedene Strategien auszuprobieren, z. B. Schnelligkeit und geschicktes Ausweichen, raffiniertes und heimliches Vorgehen oder Ablenken des anderen Teams.

 Diskussion: Nachrichten können sich online sehr schnell verbreiten. Wie könnte man deiner Meinung nach verhindern, dass Online-Postings negative Folgen haben?


8. Gegen den Strom

Eine Freiwillige oder ein Freiwilliger verlässt den Raum. Der Rest der Gruppe wählt ein Szenario aus und etwas, das die Freiwillige oder den Freiwilligen von der Gruppe unterscheidet, z. B. könnten die Gruppenmitglieder Taucherinnen oder Taucher sein und die oder der Freiwillige eine Meerjungfrau. Die Gruppe beginnt das Szenario zu spielen. Die oder der Freiwillige kehrt in den Raum zurück, beteiligt sich an dem Schauspiel und versucht herauszufinden, wen die Gruppe darstellt und wie sie oder er sich von der Gruppe unterscheidet. Die oder der Freiwillige darf mit der Gruppe sprechen und Fragen stellen. Wiederhole das Spiel mehrere Male mit unterschiedlichen Freiwilligen und Szenarien.

 Diskussion: Wie hat es sich angefühlt, anders als der Rest zu sein? War die Gruppe freundlich oder abweisend? Wie hätte sich die Gruppe anders verhalten können? Wie lässt sich das auf Erfahrungen im Internet übertragen?

9. Die perfekte Nachricht – kurz oder lang?

Gib jeder Person drei Begriffe vor, die in eine Geschichte verpackt werden sollen. Die Hälfte der Gruppe soll eine beliebig lange Geschichte erfinden. Die andere Hälfte der Gruppe darf nur 140 Zeichen benutzen, um eine Geschichte zu schreiben. Lies die Geschichten vor. Welche Gruppe fand es einfacher, eine gute Geschichte zu verfassen und alle wichtigen Inhalte darin unterzubringen?

 Diskussion: Mit kurzen Postings in sozialen Netzwerken ist es schwer, eine Nachricht zu



vermitteln. Welche Arten von Nachrichten funktionieren deiner Meinung nach gut in sozialen Netzwerken? Gibt es andere Nachrichten, die man vielleicht besser auf andere Art und Weise mitteilen sollte?

10. Wissensquiz – Über die Linie

Versamle die Gruppe in der Mitte des Raums. Erkläre, dass ein Ende des Raums für »richtig« und »Zustimmung« steht und das andere Ende für »falsch« und »keine Zustimmung«. Lies die Fakten und Tipps aus dieser Broschüre vor, z. B. »in einem Chat Room solltest du niemals deinen echten Namen verwenden«. Die Kinder oder Jugendlichen stellen sich auf die Seite des Raums, die für ihre persönliche Antwort steht. Gegebenenfalls kannst du bei bestimmten Antworten nachhaken, warum sich die Kinder oder Jugendlichen auf der entsprechenden Seite positioniert haben.

AKTIVITÄTEN FÜR DAS BADGE/ ABZEICHEN

WELTWEIT VERBUNDEN... DIE CHANCEN DES INTERNETS NUTZEN

Wähle aus jedem der drei Themenbereiche je zwei Aktivitäten und zusätzlich die Aktivität »Zuerst kommst du!« auf Seite 46, um einen sicheren Umgang mit und im Internet zu erlernen. Dafür kann man das Smart-Surfer-Abzeichen/-Badge von WAGGGS bekommen. Falls ihr kein Abzeichen oder Badge haben möchtet, könntet ihr auch eine Urkunde oder ein Diplom für die Teilnehmenden ausstellen.

1

WAS DAS FÜR MICH BEDEUTET

Das Internet wurde ganz schnell zu einem wichtigen Teil unseres Lebens. Schreibe eine Liste, wie und in welchen Bereichen sich das Internet auf dein Leben auswirkt. Benenne sowohl positive als auch negative Effekte. Frage Menschen einer anderen Generation, z. B. deine Eltern oder Großeltern, wie sie das Internet im Alltag nutzen und wie sich das Leben heute von der Zeit unterscheidet, als sie selbst jung waren. Wie unterscheiden sich ihre Antworten? Was denkst du, warum sie sich unterscheiden? Stelle dir als nächstes vor, dass du selbst in 20 Jahren interviewt wirst. Wie wird sich der Einfluss der neuen Technologien auf dein Leben verändert haben? Stelle deine Antworten mithilfe von Postern, Handzetteln, Blog-Postings oder Videos dar.



Wähle eine Person aus einer früheren Generation aus, von der du glaubst, dass sie die Welt verändert hat, z. B. dem (sozial- oder gesellschafts)politischen Bereich

(z. B. Robert Baden-Powell, Lady Olave Baden-Powell, Mahatma Ghandi, Emmeline Pankhurst, Sophie Scholl, Helene Lange, Albert Schweitzer etc.), dem wissenschaftlichen Bereich (Marie Curie, Albert Einstein, Tawakkul Karman, Ellen Johnson-Sirleaf etc.) oder dem kulturellen Bereich (Maria Sibylla Merian, Käthe Kollwitz, Gerhard Richter, Josef Beuys, Max Beckmann, Marc Chagall, Constantin Brancusi, Friedensreich Hundertwasser, Antoni Gaudi).

Diese Personen haben zu sehr unterschiedlichen Epochen gelebt bzw. sind noch immer aktiv. Findet heraus, wer auf welche Art und Weise die Gesellschaft begeistert oder überzeugt hat und welche Medien sie oder er genutzt hat.

“ Das Radio benötigte 38 Jahre, um 50 Millionen Menschen zu erreichen, das Fernsehen benötigte dafür 13 Jahre und das Internet nur vier. ”

2

KONTAKTAUFNAHME

Das Internet ist nicht die einzige Möglichkeit, mit Menschen in Verbindung bleiben zu können. Als Pfadfinderin oder Pfadfinder bist du Teil einer weltweiten Bewegung, die junge Menschen aus über 145 Ländern verbindet. Erkunde verschiedene Arten, wie du mit anderen Pfadfinderinnen und Pfadfindern in einem anderen Land oder in einem der WAGGGS- oder WOSM-Weltzentren in Kontakt treten kannst. Besprecht die Pläne gemeinsam mit der Gruppenleitung und probiert sie zusammen aus. Die Methoden könnten E-Mails, Internettelefon, Nutzung von Internetplattformen (z. B. Jamboree on the Internet – JOTI), internationaler Amateurfunk (Jamboree on the air – JOTA), Video-Anrufe oder Briefe an eine Gruppe sein, die du online gefunden hast. Manche unserer Verbände bieten eine Postbox oder ein schwarzes Brett. Hier könnt ihr selbst eine Anzeige aufgeben oder schauen, ob bereits etwas passendes für Euch dabei ist. Eine gute Möglichkeit für internationale pfadfinderische Kontakte bietet auch die jährliche Aktion zum Thinking Day.

Es ist spannend, sich mit Menschen aus anderen Kulturen auszutauschen, aber es ist auch wichtig, dass du die Unterschiede zwischen euch erkennst und respektierst. Das gilt für Kontakte über das Internet ebenso wie für persönliche Treffen. Informiere dich über die Gesellschaft und Kultur in dem fremden Land und übe, ohne Vorurteile offene Fragen zu stellen, um mehr über ihr Leben zu erfahren. Wenn du mit ihnen in Echtzeit kommunizierst, musst du auch den Zeitunterschied bedenken.

Alle vier Verbände haben in unterschiedlichen Ländern Partnerschaften zu Pfadfinderinnen und Pfadfindern. Frag einfach in dem jeweiligen Bundesamt bzw. in der Bundeszentrale nach, welche Kontakte es gibt.



Weiterführende Aufgabe – Richte ein SKYPE-Konto für deine Gruppe ein und kontaktiere so Pfadfinderinnen und Pfadfinder weltweit.

3

SOZIALE NETZWERKE

Soziale Netzwerke machen einen Großteil des Online-Lebens aus. 91 % der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 14 und 29 Jahren sind in mindestens einem sozialen Netzwerk angemeldet (BITKOM, 2012), über 80 % nutzen es regelmäßig, d. h. mehrmals wöchentlich oder sogar täglich, um soziale Kontakte zu pflegen. 70 % der Jugendlichen in Deutschland surfen täglich mehr als eine Stunde im Internet, ein Großteil davon sind sie auch in sozialen Netzwerken unterwegs (Quelle: Forsa, 2012). Soziale Netzwerke machen es uns einfach, mit Freunden in Kontakt zu bleiben und neue Inhalte wie Videos, Fotos oder Chats zu erkunden – und all das mit ein und demselben Webdienst.

- Überprüfe deine Privatsphäre-Einstellungen und bitte eine Freundin, einen Freund oder ein Familienmitglied, sich dein Profil anzusehen, um sicherzugehen, dass du keine Informationen preisgibst, die du lieber nicht öffentlich sichtbar machen möchtest. Wenn man sich jeden Tag in sozialen Netzwerken bewegt, wird man schnell zu sorglos und verliert leicht das Gespür dafür, was man besser für sich behalten sollte.
- Lies die Abschnitte »Online-Image« und »Online-Inhalte erstellen« aufmerksam durch und sprech darüber in der Gruppe. Wenn du soziale Netzwerke nutzt sind diese Themen wirklich wichtig, um dich selbst zu schützen.
- Der Zugang zu sozialen Netzwerken unterliegt bestimmten Altersgrenzen. Diese müssen respektiert werden. Sich mit falschen Altersangaben bei einem sozialen Netzwerk anzumelden ist illegal. Ein Facebook-Account beispielsweise ist nach den Nutzungsbestimmungen erst ab dem Alter von 13 Jahren erlaubt.
- Wenn jemand deine Online-„Freundin« oder dein Online-„Freund« werden möchte, dir also eine Freundschaftsanfrage schickt, klicke nicht einfach automatisch auf »Ja« bzw. »Bestätigen«. Kennst du diese Person wirklich? Möchtest du, dass sie Zugang zu den Informationen in deinem privaten Bereich erhält? Falls nicht, überlege bitte, ob du wirklich willst, dass sie oder er dein Profil und deine Postings sehen kann. Es ist in Ordnung, eine Freundschaftsanfrage abzulehnen.

WELTWEIT VERBUNDEN... DIE CHANCEN DES INTERNETS NUTZEN



4 IN DEINER NACHBARSCHAFT

Es geht nicht nur um weltweite Kontakte. Über das Internet kann man sich auch sehr gut mit Gruppen aus dem direkten Umfeld austauschen. Aber was passiert, wenn du nicht findest, was du suchst? Sieh dir an, wie deine Umgebung online vertreten ist – könnte der Internetauftritt besser sein? Informiere dich über die Angebote für junge Menschen in deiner Umgebung und überlege, wie du ein Internetportal wie eine Webseite oder ein soziales Netzwerk (z. B. Facebook) dazu nutzen könntest, um Mitteilungen besser zu verbreiten und Informationen und Angebote für deine Umgebung besser zugänglich zu machen.



Weiterführende Aufgabe – Wie könntest du das Internet nutzen, um ein Nachbarschaftsprojekt zu starten? Einige erfolgreiche Nachbarschaftsgruppen nutzen das Internet, um Menschen, die zum Anbau von Obst oder Gemüse ein Beet oder eine Fläche suchen, mit Menschen in Verbindung zu bringen, die ungenutzte Flächen haben. Andere bieten Dinge an, die sie verkaufen wollen oder bieten Menschen den Austausch von Fertigkeiten an, so kann jemand z. B. Spanischunterricht anbieten und dafür eine Person mit Computerkenntnissen suchen. Wie wäre es mit einer Gruppe, die Möglichkeiten für Freiwilligeneinsätze für Jugendliche zusammenträgt und bekannt gibt? Sieh dich genau in deiner Nachbarschaft um und überlege, welchen Bedarf man mit Hilfe des Internets erfüllen könnte.

5 ABENTEUER ONLINE

Eines der bemerkenswertesten Dinge am Internet ist, dass es dir auf deinem Bildschirm Möglichkeiten bietet, von denen du gar nicht wusstest, dass es sie überhaupt gibt. Was wäre dein tollstes Abenteuer? Vielleicht eine Reise in ein Land, von dem du noch nie gehört hast, oder vielleicht eine Spritztour in einem Rennwagen? Stelle dir dein ideales Abenteuer vor und nutze dann das Internet, um ein virtuelles Ideenbuch zu deiner Reise zusammenzustellen, in dem du Informationen und Medien aus dem Internet sammelst. Zeige dein Abenteuer deiner Gruppe und vielleicht kann es dich inspirieren, es irgendwann in die Tat umzusetzen.



Weiterführende Aufgabe – Was wäre, wenn dein Traum in Erfüllung gehen würde und du deine Reise wirklich buchen könntest? Informiere dich, wie du mit dem Internet die Reisedetails planen kannst, Insider-Tipps bekommst und die besten Preise findest. Doch niedrige Preise sind nicht immer ein Schnäppchen. Lerne zu erkennen, wann es sich um betrügerische Urlaubsangebote oder Aktivitäten handelt. Besuche einige der Internet-Sicherheitswebseiten am Ende dieser Broschüre um dir Tipps zu holen, wie du mithilfe des Internets Reisen planen kannst.

TIPP

Lies dir die Datenschutzinformationen auf den Webseiten durch, auf denen du postest.

6

ONLINE EINKAUFEN

Heutzutage kannst du so ziemlich alles online kaufen. Die meisten Produkte kommen per Post, während du Musik, Filme und Spiele nach dem Kauf oft direkt auf dein Internet-Gerät herunterladen kannst. Doch wenn du online nach dem günstigsten Preis suchst, sei vorsichtig! Viele Webseiten locken mit scheinbar unglaublichen Lockvogelangeboten, die sich bei genauerem Hinsehen als nicht besonders attraktiv erweisen, weil zum Beispiel noch sehr hohe Versandkosten berechnet werden oder die Artikel gar nicht mehr verfügbar sind. Hier ist es wichtig, sich nicht vom »schnellen Klick« verführen zu lassen, sondern in Ruhe Preise zu vergleichen, so wie man es in Geschäften auch tun würde. Bestellungen auf unseriöse Seiten können dir darüber hinaus auch finanziellen Schaden zufügen. Da werden dann Produkte, für die du bezahlt hast, einfach nicht geliefert, oder du bekommst nicht das, was du bestellt hast. Eine böse Überraschung erlebst du auch, wenn du feststellen musst, dass die Kreditkarte, deren Daten du zur Bezahlung eingegeben hast, später missbraucht wurde. Falls dir bei einer Onlinebestellung irgendetwas komisch vorkommt, spricht zunächst mit einer erwachsenen Person, bevor du persönliche und sensible Daten (z. B. Kontodaten) eingibst. Was man noch tun kann:

- Wenn du etwas von einer Privatperson kaufen willst, z. B. über eBay, sieh dir erst die Verkäufer-Bewertungen dieser Person an. Sie können einen Anhaltspunkt für die Seriosität dieser Person sein.
- Lies dir die Richtlinien der Verkäuferin oder des Verkäufers zu den Themen Datenschutz und Umtausch-/Rückgaberecht durch. Bei Privatverkäufen hast du in der Regel kein Umtausch- oder Rückgaberecht.

- Überprüfe vor Eingabe irgendwelcher Kreditkarten-Informationen, ob die Zahlungsseite sicher ist. Eine sichere Seite erkennst du an dem kleinen Vorhängeschloss-Symbol in der rechten unteren Ecke deines Browser-Fensters – bei einer sicheren Seite ist dieses Vorhängeschloss zu. Wenn du das Vorhängeschloss anklickst, kannst du sehen, ob die Verkäuferin oder der Verkäufer auch wirklich die- oder derjenige ist, die sie oder der er vorgibt zu sein, und ob sie oder er über ein Sicherheitszertifikat verfügt. Vergewissere dich auch, dass die Web-Adresse mit <https://> beginnt (das »s« steht dabei für »secure«, was auf Deutsch »sicher« bedeutet).

- Es gibt auch die Möglichkeit, über spezielle treuhänderische Online-Zahlungsdienste Überweisungen zu tätigen (z. B. Paypal). Hier überweist du das Geld zunächst an den Treuhänder und erst wenn du die Ware erhalten und geprüft hast, wird das Geld an die Verkäuferin oder den Verkäufer weitergegeben. Dies ist eine zusätzliche Sicherheit.

- Kaufe niemals etwas, das in einer Spam-Mail angeboten wird.

- Denke auch daran, eventuelle Zusatzkosten zu überprüfen, bevor du zahlst – hohe Versandkosten etwa können ein scheinbares Schnäppchen schnell zum Reinfall werden lassen!

- Um mit eurem Einkauf gleichzeitig etwas Gutes zu tun, könnt ihr über z. B. www.bildungsspender.de/rdp auf die verschiedenen Shopping-Seiten gehen und euren Einkauf tätigen. Ein kleiner Teil des Warenwertes wird allen registrierten Organisationen gutgeschrieben. Der Ring deutscher Pfadfinderinnen- und Pfadfinderverbände ist dort registriert.

7

WISSEN VERMITTELN

Gibt es etwas, das du online tun kannst, was Menschen einer älteren Generation nicht können? Sprich mit einer erwachsenen Person und finde heraus, was sie am liebsten online tun würde. Bringe dieser Person dann bei, wie es funktioniert.



Weiterführende Aufgabe – Richte einen Internetclub in deiner Nachbarschaft ein, um älteren Menschen das Wichtigste

beizubringen, damit sie sich sicher im Internet bewegen können. Für die Treffen könntet ihr z. B. euren Gruppenraum nutzen. Die Werbung dafür könnt ihr online machen und/oder Zettel in Geschäften aushängen. Nach einem erfolgreichen »Kurs« könntet ihr die Teilnehmerinnen und Teilnehmer um eine kleine Spende für eure Gruppenkasse bitten.

WELTWEIT VERBUNDEN... DIE CHANCEN DES INTERNETS NUTZEN



8

DAS BESTE AUS DEM INTERNET

Es gibt so viele tolle Webseiten, die man unmöglich alle besuchen kann. Erzähle deinen Freundinnen oder Freunden, welche Webseiten du magst. Setzt euch in Gruppen zusammen und erzählt euch, was es da zu sehen gibt und was dir daran gefällt. Erstellt eine visuelle Karte der besten Webseiten eurer Gruppe. Dabei ist es sinnvoll, sie nach Inhalten zu ordnen, z. B. soziale Netzwerke, Musik, Informationen zu Outdoor-Aktivitäten oder Spiele. Wie könnte eine solche Liste einer Person helfen, die neue Webseiten sucht oder zum ersten Mal online geht?

9

SICHERES SUCHEN NACH INFORMATIONEN

Das Internet ist die größte Bibliothek, die du je finden wirst – und jede oder jeder kann dazu beisteuern. Gleichzeitig bedeutet das aber auch, dass nicht unbedingt alle Informationen, die du online findest, wirklich zuverlässig sind. Nicht alle Online-Inhalte sind von Expertinnen oder Experten auf dem jeweiligen Gebiet verfasst und auch die vielfältigen persönlichen Ansichten zu den einzelnen Themen beeinflussen die Art und Weise, in der über etwas geschrieben wird. Wie kannst du also sicher sein, dass deine Suchergebnisse zuverlässige Informationen liefern?

- Gib mehr als nur einen Begriff ein, um zu beschreiben, wonach du suchst. Wenn du

beispielsweise mehr über die Musikkultur in Brasilien erfahren willst, liefern dir die Suchbegriffe »Brasilien Tanzen Musik Kultur« konkretere und treffendere Informationen als nur der Begriff »Brasilien« allein.

- Denke noch einmal über deine Suchbegriffe nach, bevor du auf »Suchen« klickst. Hat irgendeiner dieser Begriffe vielleicht auch noch andere Bedeutungen, die zu unerwünschten Suchergebnissen führen könnten?
- Überprüfe die Informationen, die du erhalten hast. Nicht alle Informationen, die du online findest, sind zuverlässig und vertrauenswürdig. Am besten du machst mehrere Gegenproben auf unterschiedlichen Webseiten. Natürlich kannst du auch in Büchern nachschlagen oder andere Fragen, die sich mit dem jeweiligen Thema auskennen.
- Überprüfe deine Suchfilter-Einstellungen, insbesondere bei der Suche nach Bildern, um die Anzeige unangebrachter Darstellungen zu vermeiden. Auch deine Such-Einstellungen solltest du überprüfen: Wähle die höchstmögliche Sicherheitsstufe.
- Du möchtest noch einmal auf eine Webseite, die du bereits zuvor besucht hast? Kennzeichne deine Lieblings-Webseiten als Favoriten oder suche die betreffende Site aus deinem Verlauf heraus, um sicherzugehen, dass es wirklich die gleiche ist.
- Überprüfe deine Rechtschreibung! Schon ein kleiner Tippfehler in deiner Suche kann zu unerwünschten Ergebnissen führen.
- Sicherheits-Software kann dich vor gefälschten Webseiten schützen. Lade dir entsprechende Browser-Tools herunter oder nutze diejenigen, die in deiner Sicherheits-Software enthalten sind, um betrügerische Webseiten zu identifizieren und deine Suche sicherer zu machen. Einige dieser Tools geben auch Einschätzungen der einzelnen Webseiten an.
- Neben den großen bekannten Suchmaschinen wie z. B. Google gibt es auch noch so genannte »grüne« Suchmaschinen. Hierbei wird ein Teil des Umsatzes in ökologische Projekte investiert.

www.forestle.de → hier werden bei jeder Suchanfrage 0,1 m² Regenwald gerettet

www.ecosia.org → mind. 80 % der Werbeeinnahmen fließen in ein Regenwaldschutzprogramm

www.wegreen.de → umfassende Suchmaschine für Nachhaltigkeit. Die Nachhaltigkeitsampel gibt an, wie ökologisch, sozial und transparent Unternehmen, Marke und Produkte sind.



10 SMS-SCHNITZELJAGD

Wie kannst du Handys benutzen, um altbekannte Aktivitäten aufzupeppen?

Versuche eine SMS-Schnitzeljagd für deine Gruppe zu organisieren. Sieh dich in deiner Nachbarschaft um und überlege, welchen Hinweisen eine Gruppe folgen könnte. Überlege dir auch Fragen zu jedem Ort, die sie erst dann beantworten können, wenn sie den Ort erreichen. Schicke die Gruppe mit einem Handy los und sende ihnen eine SMS mit dem ersten Hinweis und der ersten Frage. Wenn die Gruppe eine SMS mit der Antwort zurückschickt, schickst du ihnen eine SMS mit dem nächsten Hinweis und der nächsten Frage. Wie hat das Handy die Schnitzeljagd verändert?



Weiterführende Aufgabe – Probiere andere Möglichkeiten aus, um Handys für bekannte Aktivitäten zu nutzen. Denke an Dienste wie Google Maps oder QR-Codes, um es noch spannender zu machen. Es ist möglich, dass die Orte, die du besucht hast in deinen sozialen Netzwerken im Internet (z. B. Facebook) automatisch angezeigt werden. Deine privaten Aufenthaltsorte werden somit der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Aus diesem Grund ist es wichtig, die Funktion der automatischen Standortanzeige in Deinem Handy oder auf dem Laptop auszuschalten.

12 WERDE ZUR BLOGGERIN ODER ZUM BLOGGER

Hast du schon einmal daran gedacht, einen Blog zu schreiben? Blogs eignen sich hervorragend, um sich kreativ auszuprobieren, den eigenen Schreibstil zu verfeinern und Fotos einzustellen. Aber man muss im Voraus genau überlegen, worüber man bloggen möchte, welche Informationen man über sich preisgeben möchte und welche nicht. Die erfolgreichsten Blogs handeln von Themen, für die sich die Menschen interessieren. Womit kennst du dich aus? Oder worüber möchtest du gern mehr erfahren? Mache eine Liste mit verschiedenen Blogthemen, über die du gerne schreiben würdest und zeige sie deiner Gruppe. Was würden deine Freundinnen oder Freunde am liebsten lesen? Erstelle einen privaten Blog, den deine Freundinnen, Freunde und deine Familie lesen können, und versuche zumindest für einen gewissen Zeitraum (z. B. ein Schulhalbjahr) regelmäßig darin zu schreiben.

11 MOBIL INS INTERNET

Surfen im Internet ist nicht mehr nur vom PC aus möglich. Über Handys, Tablets und Game-Konsolen kannst du heutzutage praktisch überall ins Netz gehen. Doch auch wenn du diese Geräte nutzt, ist es wichtig, den Kopf einzuschalten und mitzudenken – genauso, wie wenn du zuhause vor deinem Computer sitzt. Hier ein paar grundlegende Richtlinien:

- Alle Texte oder Bilder, die du versendest, lassen sich ganz einfach weiterleiten und teilen – denke also lieber zweimal darüber nach, bevor du etwas sendest, was eine andere Person lieber nicht sehen sollte.
- Die meisten Mobilgeräte lassen sich durch ein Passwort schützen. Nutze diese Möglichkeit und richte ein Passwort für dein Handy ein – es verhindert, dass andere auf deine Informationen zugreifen können, wenn dein Handy verloren geht oder gestohlen wird.
- Noch gibt es nicht viele Handy-Viren, aber es gibt sie. Sei vorsichtig und überlege dir gut, ob du

einen unbekanntem Link anklickst oder auf eine unerwartete SMS antwortest. Erkundige dich, ob die Sicherheits-Software deine Handy-Marke zuverlässig schützt.

- Gib niemals deine Handy-Nummer an eine Person, die du nur online, nicht aber persönlich kennst.
- Behalte deine Frei-Minuten und Frei-SMS im Blick. Die Nutzung eines Handys kann teuer werden. Suche gemeinsam mit deinen Eltern nach günstigen Tarifen und Anbietern, die für dein Telefonverhalten geeignet sind. So lassen sich die Kosten so niedrig wie möglich halten.
- Beachte, dass für das Herunterladen von Klingeltönen oft sehr hohe Gebühren anfallen oder du automatisch ein Abo abschließt.
- Auch bei Apps solltest du vorsichtig sein. Möglicherweise ist der Download kostenlos, aber die spätere Nutzung kostenpflichtig. Es empfiehlt sich, in jedem Fall das Kleingedruckte genau zu lesen.

TIPP

Benutzt du ein Handy, wenn du unterwegs bist? Denke daran, dass du während eines Gesprächs wahrscheinlich nicht besonders auf deine Umgebung achtest. Überlege, was du anderen erzählst, wenn du draußen unterwegs bist, denn andere Menschen können immer mithören.



13 BLOGGEN

Blogs sind so etwas wie Online-Tagebücher, in denen man seine Gedanken und Gefühle mit anderen teilt oder besondere Momente des eigenen Lebens in Worten, Bildern und Videos einfängt. Du kannst deinen Blog privat lassen, ihn mit Menschen, die du kennst, teilen oder ihn öffentlich machen. Blogs sind eine tolle Möglichkeit, deine Fähigkeiten als Autorin oder Autor zu trainieren, kreativ zu sein, und dich mit anderen auszutauschen, die deine Interessen teilen. Viele Blogs konzentrieren sich auf ein bestimmtes Thema oder Interessengebiet. Die sind oft besonders interessant, denn statt einfach nur zu schreiben, was du zum Frühstück gegessen hast, solltest du lieber über etwas berichten, das dir wichtig ist – je konkreter, desto besser! Blog-Themen sind sehr vielfältig, sie reichen vom Sportklettern bis zur japanischen Küche, vom Kite-Surfen bis zum Sammeln von Elefantenfiguren. Oder du schreibst einen Pfadi-Blog zu einem besonderen Erlebnis, wie über euer Zeltlager, eine tolle Aktion in der Fußgängerzone oder über euer Stammesjubiläum. Doch egal, worüber du schreibst, beachte die Regeln für sicheres Bloggen.

Regeln für sicheres Bloggen

- Überprüfe deine Privatsphäre-Einstellungen und beachte diese, bei dem was du schreibst. Wenn dein Blog beispielsweise von all deinen Online-Freundinnen und Online-Freunden eingesehen werden kann, dann poste nur das, was auch alle sehen dürfen.
- Poste in deinem Blog oder Profil keine persönlichen Informationen, wie zum Beispiel deinen vollen Namen, dein Alter, deinen Wohnort, Telefonnummern oder den Namen deiner Schule. Sie könnten dazu genutzt werden, dich zu identifizieren und dir möglicherweise Schaden zuzufügen, Falls solche Informationen schon in deinem Profil oder Blog stehen, entferne sie schnellstmöglich.
- Lerne den richtigen Umgang mit Kommentaren oder blocke sie von vorne herein. Behalte deinen Blog im Blick und entferne unangebrachte Kommentare.
- Denke immer daran: Sobald etwas online gepostet ist, kannst du es nicht mehr zurücknehmen. Selbst wenn du ein Posting löschst, könnte jemand den Inhalt bereits kopiert und gespeichert oder weiter verbreitet haben.
- Wenn du dich wegen irgendetwas in deinem Blog unwohl fühlst, beispielsweise wegen Kommentaren anderer, die dir nicht gefallen, sprich mit einem Erwachsenen, dem du vertraust.
- Beginne keinen Blog nur, weil es »in« ist oder weil »jede oder jeder einen hat«. Warte, bis du eine klare Vorstellung davon hast, worüber du schreiben willst.
- Zeige deinen Blog einem Erwachsenen, dem du vertraust, und bitte ihn, ein Auge darauf zu haben, was dort gepostet wird.



14 WERBUNG FÜR DEINE GRUPPE

Wie würdest du deine Freundinnen oder Freunde für Pfadfinden begeistern? Überlege dir, was sie daran spannend finden könnten und drehe dann ein Werbevideo für deine Gruppe, das sie zum Mitmachen animiert. Überlege, welche eurer Aktivitäten du in einem solchen Video vorstellen möchtest. Kläre aber vorher ab, ob alle »Mitspielerinnen und Mitspieler« auch wirklich online zu sehen sein wollen. Überlege, wie du das Internet nutzen kannst, um das Video deiner Zielgruppe zu zeigen. Folgendes solltest du bedenken:

- Wen möchtest du damit erreichen und wie ist das online möglich?
- Wie kannst du nachverfolgen, wie viele Personen das Video angesehen haben?

- Welche Kontaktinformationen möchtest bzw. solltest du mindestens und maximal bekanntgeben und welche sollen privat bleiben?

Bedenke auch die Sicherheitsrisiken im Zusammenhang mit dem Upload des Videos. Passe genau auf, dass dein Plan für ein Werbevideo auch deine eigene Sicherheit beinhaltet, dein Online-Image und deine Privatsphäre schützt und nicht gegen Urheber- oder Eigentumsrechte verstößt (z. B. wenn du geschützte Musiktitel benutzt). Wenn du all diese Punkte abgeklärt hast, lade dein Video auf einer geeigneten Plattform im Internet hoch und setze deinen Plan um. Mache den Link zu dem Video in der Gruppe und evtl. im Ort/Stamm bekannt.

“Bei YouTube werden jede Minute 48 Stunden Videomaterial hochgeladen, das entspricht pro Tag Videos in der Länge von acht Jahren. Jeden Tag werden mehr als drei Milliarden Videos angeschaut.”

15 FOTOGESCHICHTE

Kannst du gut fotografieren? Wie wäre es, mit deinen Fotos eine Geschichte zu erzählen? Überlege dir, welche Botschaft du vermitteln möchtest, plane sie in mehreren Bildern und mache dann Fotos, die in der richtigen Reihenfolge genau das erzählen, was du dir am Anfang überlegt hast. Zum Fotografieren kannst du eine Digitalkamera, dein Handy oder andere mobile Geräte benutzen.



Weiterführende Aufgabe – Stelle deine Geschichte ins Internet, am besten bei einer Fotodatenbank wie zum Beispiel Flickr, Picasa, Photobucket oder in einem sozialen Netzwerk (z. B. in einer Facebook-Gruppe). Für manche dieser Seiten musst du dich registrieren, jedoch bieten

sie häufig mehr Schutz als andere freie Seiten. Wollen andere auf die Bilder zugreifen ist dies oftmals nur mit einem Passwort möglich, dies schützt euch vor völlig unkontrollierten Zugriffen. Bedenke allerdings, dass eine Passwortweitergabe relativ einfach möglich ist. Informiere dich, wie man Wasserzeichen in Fotos einfügt, um zu verhindern, dass andere deine Bilder kopieren. Probiere es einfach mit deinen Fotos einmal aus.

Überlege, die Foto-Geschichte auszustellen, zum Beispiel im Pfarrheim oder Gemeindehaus, im Pfadiheim, im Rathaus oder einem anderen öffentlichen Ort. So können Pfadfinderinnen und Pfadfinder bekannt gemacht und die Arbeit vorgestellt werden. Macht Aushänge in Geschäften oder schaltet eine kostenlose Kleinanzeige in eurem Gemeinde- oder Stadtteilanzeiger.

16

ONLINE-INHALTE ERSTELLEN

Das Internet bietet viele Möglichkeiten, Inhalte mit anderen zu teilen. So kann man Blog-Einträge, Fotos oder Videos erstellen und im Internet hochladen. Man kann diese Dinge öffentlich teilen, beispielsweise ein Werbe-Video auf YouTube, aber auch nur mit engen Freundinnen oder Freunden und der Familie, indem man sie auf eine private Plattform hochlädt und die betreffenden Personen einlädt, sich diese Inhalte anzusehen. In jedem Fall jedoch schließt man dabei eine Vereinbarung mit dem Webservice, auf dem man diese Inhalte hochlädt – egal ob es sich dabei um ein soziales Netzwerk (z. B. Facebook) oder YouTube handelt, eine Blog-Site wie z. B. Tumblr oder eine Foto-Site wie z. B. Flickr.

Indem du Inhalte hochlädst, stimmst du den »Nutzungsbedingungen« der betreffenden Site zu, d. h. du erklärst dich mit den Regeln einverstanden, die die Nutzerin oder der Nutzer nach dem Willen des Service-Providers einhalten muss. Anders gesagt, man geht davon aus, dass du das Kleingedruckte gelesen hast, bevor du irgendwelche Inhalte hochlädst. Leider tun das die wenigsten von uns und gehen damit Risiken ein. Wenn du Bilder und Videos hochlädst, die andere Personen zeigen (z. B. vom Lager, einer Fahrt oder einer Stammesaktion), beachte dazu unbedingt die rechtlichen Hinweise ab Seite 9.

Wenn du selbst Original-Inhalte erstellst, hast du prinzipiell automatisch die Eigentumsrechte an diesen Inhalten. Unter Original-Inhalten versteht man alles, was zu 100 % von dir erstellt wurde, wie zum Beispiel die Aufnahme eines Liedes, das du selbst singst, selbst geschrieben und selbst komponiert hast – nicht jedoch die Aufnahme eines Liedes, das du zwar singst, das aber von anderen geschrieben und komponiert wurde. Im Falle der meisten Online-Dienste behältst du diese Eigentumsrechte an den Inhalten. Dennoch räumen sich Online-Dienste oft das Recht ein, deine Inhalte in vielfältiger Weise zu nutzen, ohne dir dabei deine Eigentumsrechte zu nehmen – und Informationen darüber, in welcher Weise sie das tun, findest du in den Nutzungsbedingungen.

Wenn du dir einmal die Nutzungsbedingungen eines Dienstes ansiehst, den du verwendest, findest du wahrscheinlich einen Satz, der so ähnlich wie dieser aussieht:

»Indem Sie unseren Service nutzen und Inhalte hochladen gewähren Sie uns eine weltweite, andauernde, nicht-exklusive, gebührenfreie Lizenz, ihre Inhalte in jeglichen Medien zu nutzen, zu

kopieren, anzupassen, abzuändern, zu veröffentlichen, darzustellen und zu vertreiben.«

Im Klartext: Die Webservice-Provider können mit deinen Inhalten buchstäblich machen, was sie wollen, auch wenn du die Eigentumsrechte an ihnen behältst. Sie können sie weltweit teilen, so lange und so oft sie wollen, sie können sie nach Belieben verändern, in jeglicher Form veröffentlichen und an andere Firmen weitergeben oder sogar verkaufen, die dann ebenfalls damit machen können, was sie wollen. Und diese Nutzungsbedingungen beziehen sich nicht nur auf Fotos und Videos. Twitter, Facebook und andere Netzwerke haben ähnliche Bestimmungen in ihren Nutzungsbedingungen – sie können also prinzipiell jederzeit auch deine Postings und Tweets nutzen, wie sie wollen. Einige Webservices räumen diese Rechte sogar jeder Nutzerin und jedem Nutzer des Services ein, d. h. allen anderen Personen, die genau wie du einen Account bei diesem Webservice haben. Wenn das der Fall ist, kann wirklich jede Person deine Inhalte nutzen oder teilen.

Normalerweise gelten diese Nutzungsbedingungen solange dein Inhalt auf dem Webservice verfügbar ist. Wenn du ein Foto oder Video löschst, hat der Service nicht länger das Recht, dieses Foto oder Video zu nutzen. Es ist jedoch fast unmöglich zu wissen, ob nicht irgendjemand Kopien davon auf seinem Server gespeichert hat oder Kopien deiner Arbeit für seine eigenen Zwecke nutzt. Manche Webservices räumen sich sogar das Recht ein, deine Inhalte selbst dann weiterhin zu nutzen, wenn du sie gelöscht hast. Dies gilt oft für schriftliche Inhalte wie Postings oder Kommentare.

Diese Hinweise sind ein guter Anfang, um dich auf diese Problematik aufmerksam zu machen, doch es gibt nur einen einzigen Weg, um herauszufinden, ob du mit den Nutzungsbedingungen eines bestimmten Webservices, den du verwendest, wirklich einverstanden bist: Du musst sie selbst lesen und verstehen.

AKTIVITÄTEN FÜR DAS BADGE/ ABZEICHEN

GEWAPPNET SEIN... IM INTERNET VOR RISIKEN GESCHÜTZT SEIN

WAS HEISST DENN EIGENTLICH RISIKO?

Die ganze Gruppe beginnt damit, dass sie gemeinsam ein Brainstorming zum Thema Risiken im Internet beginnt. Alle vorstellbaren Risiken (zum Beispiel Cybermobbing, Datenklau, Viren, aus Versehen ein unangenehmes Video gesehen...) werden gesammelt. Dabei ist es unerheblich, ob eine Person in der Gruppe schon einmal Erfahrungen mit diesen Risiken gesammelt hat. Die Vorschläge werden auch erst einmal nicht besprochen oder bewertet.

Im zweiten Schritt teilen sich die Kinder oder Jugendlichen in Kleingruppen ein. Jede Gruppe sucht sich ein Risiko aus, mit dem sie sich auseinandersetzt. Dann beantwortet die Gruppe gemeinsam die Fragen. Wichtig ist dabei, die Risiken aber auch die Lösung möglichst detailliert zu beschreiben:

- Dein kleiner Bruder oder deine kleine Schwester erzählt, dass ihr oder ihm XY (das jeweilige Risiko) passiert ist. Sie oder er erzählt genau, was passiert ist.
- Was rätst du ihr oder ihm? Könnte vielleicht noch eine andere Person helfen? Beschreibt die nötigen Schritte möglichst genau!

Nach ca. 20 Minuten stellen die Gruppen ihre Ergebnisse vor. Jetzt können die Risiken auch diskutiert werden.

TIPP

Verrate im Internet nie jemandem dein Alter, deinen Namen, deine Kontaktdaten, Adresse oder den Namen deiner Schule.

1

BÜHNENREIF

Einigt euch in einer kleinen Gruppe auf drei grundlegende Tipps, die ihr für wichtig haltet, um sich sicher im Internet zu bewegen. Denkt euch einen Tanz, ein Lied oder eine Aufführung aus, in denen diese Tipps vermittelt werden. Führt das Stück vor der Gruppe auf.

Überlegt euch, wie die einfachen Tipps für jüngere Gruppenmitglieder besser verständlich gemacht werden können und führt sie für die jüngere Gruppe auf. Sprecht im Anschluss mit den Jüngeren über die Aussage des Stücks.



Weiterführende Aufgabe – Zeichnet eure Aufführung auf und ladet sie auf den WAGGGS YouTube Kanal hoch. Fragt vorher alle Beteiligten, ob sie damit einverstanden sind, wenn sie online zu sehen sind.

2

DAS PERFEKTE PASSWORT

Sprecht darüber, was das perfekte Passwort ausmacht. Jedes Gruppenmitglied soll sich ein Passwort ausdenken, es auf einen Zettel schreiben und dann in einen Behälter werfen. Zieht die Passwörter einzeln nacheinander. Die einzelnen Mitspielerinnen oder Mitspieler sollen sich melden, wenn sie es gut finden oder nicht. Könnt ihr erraten, wer welches Passwort aufgeschrieben hat?

Findet im Internet heraus, welche Passwörter am häufigsten verwendet werden. Warum ist es keine gute Idee, diese Passwörter zu benutzen? Überlegt euch einige Codes, mit denen man gute Passwörter bilden könnte, z. B. 1) ersetze den ersten Buchstaben eines Monats mit der Zahl des Monats im Jahr, so dass aus »April« → »4pril« wird, 2) denke an ein Zitat, das dir gefällt, wie »always look on the bright side of life«, und nimm dann den ersten Buchstaben von jedem Wort und beachte die Groß- und Kleinschreibung, z. B. »ALotBSol«, 3) ersetze einige Buchstaben durch Ziffern und Symbole, zum Beispiel ein »o« anstelle einer »0«, oder ein »\$« anstelle eines »S«.

TIPP

Behalte dein Passwort für dich und ändere es regelmäßig mit den vorgeschlagenen Sicherheits- und Merktipps.



3 GUTE PASSWÖRTER

Ein Passwort ist dann ein gutes Passwort, wenn du es dir leicht merken, es aber keine andere Person erraten kann.

Folgende Regeln helfen dir, ein gutes Passwort zu finden:

Was du TUN solltest:

- Wähle ein Passwort, das mindestens 8 Zeichen lang ist.
- Verwende eine Mischung aus Groß- und Kleinbuchstaben, Zahlen und Symbolen.
- Logge dich aus, wenn du fertig bist und einen Webdienst verlässt.
- Ändere deine Passwörter regelmäßig.

Was du NICHT tun solltest:

- Verwende keine Begriffe, die in einem Wörterbuch zu finden sind.
- Verwende keine persönlichen Informationen wie Namen oder Geburtstag.
- Verwende keine zu einfachen Begriffe oder Kombinationen wie »12345678«, »lassmichrein« oder »Passwort«.

- Verwende nicht für alle deine Accounts das gleiche Passwort. Überlege dir für jeden Account (z. B. E-Mail und soziale Netzwerke) ein eigenes Passwort, das du nur für diesen einen Account verwendest.

- Gib dein Passwort nicht in Online-Formulare ein und versende es nicht in E-Mails. Wenn du von einer Webseite, die du nutzt, eine E-Mail erhältst, in der du nach deinem Passwort gefragt wirst, handelt es sich höchstwahrscheinlich um eine so genannte Phishing-Mail, die gar nicht wirklich von dieser Webseite stammt.

- Lass auch deine Freundinnen und Freunde deine Passwörter nicht wissen. Das heißt nicht, dass du ihnen nicht vertraust, aber am sichersten ist es, wenn nur du dein Passwort kennst. Dann kann es auch nicht so leicht versehentlich in andere Hände geraten.

- Lasse Notizen mit deinen Passwörtern nie offen herumliegen. Wenn du sie notieren musst, dann verwahre diese Notizen an einem sicheren Ort und außerhalb des Blickfeldes – du kannst z. B. deine Eltern bitten, sie für dich aufzubewahren. Notiere die Passwörter in einem Text, dem eine außenstehende Person nicht entnehmen kann, wie das Passwort lautet. Speichere deine Passwörter nicht in deinem Computer.

4 ALLES PRIVAT

Bei vielen Online-Angeboten, wie z. B. sozialen Netzwerken, Cloud-Speichern oder Online-Spielen, musst du ein Benutzerkonto und ein persönliches Profil einrichten. Weißt du, wie viele Benutzerkonten du hast? Schreibe innerhalb der nächsten Woche alle Online-Dienste auf, bei denen du ein Benutzerkonto hast. Überprüfe alle deine Benutzerkonten und achte darauf, dass du die richtigen Datenschutzeinstellungen und ein sicheres Passwort für alle Webseiten auf deiner Liste gewählt hast.

„Jeden Tag werden etwa 300 Millionen Fotos auf Facebook hochgeladen.“

GEWAPPNET SEIN... IM INTERNET VOR RISIKEN GESCHÜTZT SEIN



“In den USA gibt es mehr Computer als in der restlichen Welt zusammen. In Thailand gibt es mehr Handys als in ganz Afrika.”

5

ZEIG ES DEM VIRUS

Was ist ein Computervirus? Warum werden Viren programmiert? Wie werden sie verbreitet? Wie kannst du deinen Computer vor Viren schützen? Lade eine Informatiklehrerin, einen Informatiklehrer oder eine Computerexpertin oder einen Computerexperten in deine Gruppe ein, die oder der diese Fragen beantwortet und euch erklärt, wie Internet-Sicherheitssoftware funktioniert. Du kannst dich auch online informieren:
https://www.sicher-im-netz.de/verbraucher/1297_1301.aspx
oder <https://www.botfrei.de> bietet einen guten Einstieg – und die Ergebnisse kannst du dann deiner Gruppe vorstellen.



6 MALWARE

Unter Malware versteht man die Tools («Werkzeuge»), die Cyber-Kriminelle nutzen, um die Informationen auf deinen Geräten (PC, Laptop, Internet-Handy,...) zu beschädigen oder um dich durch einen Trick dazu zu verleiten, etwas zu tun, das du eigentlich gar nicht tun willst, um so private Informationen zu stehlen. Malware gibt es bereits seit mehr als 25 Jahren und heutzutage werden mehr und mehr Malware-Programme geschrieben, die speziell auf soziale Netzwerke und Handys abzielen. Weit verbreitete Arten von Malware sind:

- Spyware – eine tückische Art von Software, die sich von selbst auf deinem Computer installiert und ohne dein Wissen Informationen sammelt (z. B. Passwörter, Kontodaten etc.). Diese können von Kriminellen genutzt werden, z. B. um Spam-Mails von deinem E-Mail-Account zu verschicken. Es kann sehr schwierig sein herauszufinden, ob Spyware auf deinem Computer installiert ist – deshalb ist es besonders wichtig, gute und aktuelle Sicherheits-Software zu haben, die wirksam davor schützt.
- Ein Computer-Virus ist ein Programm, das sich selbst kopieren und von einem Computer zum anderen verbreiten kann, gespeicherte Daten beschädigt und den Computer nicht mehr ordentlich arbeiten lässt. Computerviren können unterschiedlich gefährlich sein, im Extremfall kannst du alle auf deinem PC gespeicherten Daten und Programme verlieren.
- Ein Trojaner ist ähnlich wie ein Virus. Er tut so, als würde er deine Befehle ausführen, während er eigentlich heimlich etwas ganz anderes macht, zum Beispiel sich selbst kopiert, einer Person Zugriff auf

deinen Computer ermöglicht oder Informationen sammelt und ohne dein Wissen an Dritte weiterleitet. Ein Trojaner kann beispielsweise in einem kostenlosen Spiel oder Bildschirmschoner versteckt sein. Wenn du eine solche Datei dann herunterlädst, merkst du überhaupt nicht, dass Malware darin verborgen ist.

- Ein Computerwurm ist eine Art von Virus, der von ganz alleine von Computer zu Computer wandern kann. Er kann sich selbst kopieren und völlig selbstständig Hunderttausende dieser Kopien versenden – beispielsweise an alle Kontakte aus deinen E-Mail-Adressbüchern. Würmer können so entwickelt sein, dass sie Cyber-Kriminellen aus der Ferne Zugriff auf deinen Computer ermöglichen, doch meistens belegen sie »nur« den gesamten Systemspeicher oder die volle Netzwerk-Bandbreite, so dass es zum Crash von Computern und Internet-Servern kommt.

So kannst du deinen Computer vor Malware schützen:

- Überprüfe regelmäßig, ob deine installierte Sicherheits-Software aktiv ist und sich automatisch aktualisiert. Mittlerweile gibt es eine Vielzahl verlässlicher Internet-Schutzprogramme. Manche können sogar kostenlos heruntergeladen werden und stellen regelmäßig kostenlose Updates zu Verfügung.
- Achte darauf, dass jederzeit sowohl eine Firewall als auch deine Anti-Virus-Software arbeitet.
- Sei vorsichtig bei Spam-Mails und verdächtigen Webseiten. Wenn dir etwas nicht vertrauenswürdig erscheint, klicke es nicht an und lade es nicht herunter.

“ 1990 hatten nur 20 Länder Zugang zum Internet. Heute sind alle Länder online, obwohl es erhebliche Unterschiede in der Nutzungsintensität gibt. ”

7 AVATAR

Stelle dir vor, dass du dich bei einem sozialen Netzwerk anmeldest. Zeichne für dich ein Avatar, also ein Cartoonbild, das für deine Person steht. Bringe alle Avatars im Treffpunkt an der Wand an und bitte deine Gruppenleiterin oder deinen Gruppenleiter, in zufälliger Reihenfolge die Namen der Gruppenmitglieder aufzurufen. Alle sollten versuchen zu erraten, welches Bild zu welcher Person gehört und sich danebenstellen. Avatars eignen sich sehr gut dazu, um deine Identität online zu zeigen, ohne dabei persönliche Informationen an Fremde weiterzugeben.

8 UNBEKANNTE GESICHTER

Woher weißt du, dass die Person, die du online triffst, auch wirklich diese Person ist? Wähle eine Lieblingsfigur aus einem Buch oder Film und überlege, wie ein Profil dieser Person in einem sozialen Netzwerk aussehen könnte und welche Informationen darin enthalten sein würden. Erstelle eine Papierversion dieses ausgedachten Profils oder führe es als kleine Vorstellung auf – aber gib den Namen nicht bekannt. Tausche die Profile und versuche zu erraten, wen deine Freundin oder dein Freund ausgewählt hat. Findest du, dass du jetzt mehr über diese Person weißt? Kannst du den Informationen Glauben schenken, die du in einem Online-Profil findest?



Weiterführende Aufgabe – Stelle dir vor, deine Freundin oder dein Freund würde deine erdachte Person in einem Chat Room kennenlernen. Nun hast du Angst, dass die Person über die eigene Identität lügen könnte. Was würdest du deiner Freundin oder deinem Freund raten? Stelle dir vor, welche Fragen und Ansichten deine Freundin oder Freund haben könnte, schreibe dann einen Brief, in dem du deinen Rat erklärst. Du kannst auch einen ausgedachten Dialog mit einer Freundin oder einem Freund zu diesem Thema schreiben und ihn dann aufführen. Wie könntest du deiner Freundin oder deinem Freund helfen? Und kannst du ihr oder ihm anders helfen als ihre oder seine Eltern?

TIPP

Möchtest du dein Profil auf einem sozialen Netzwerk oder in einem Chat Room einrichten? Benutze anstelle deines Fotos ein Avatar.

TIPP

Wenn du wegen etwas im Internet besorgt bist, erzähle es einer erwachsenen Person.

9

WISSEN WEITERGEBEN

Plant in Gruppen einen Informationsabend zum sicheren Umgang mit dem Internet für eine Gruppe in eurem Alter oder für Personen in deiner Nachbarschaft, z. B. eine jüngere Pfadfinderinnen- oder Pfadfinder-Gruppe. Überlegt genau, was sie wissen müssen und plant mehrere Aktivitäten, mit denen man über Sicherheit im Internet sprechen kann, ohne einen Computer benutzen zu müssen. Ihr könnt die Aktivitäten und Spiele aus dieser Broschüre verwenden oder euch selbst etwas ausdenken.

10 CYBER-KRIMINALITÄT

Unter Cyber-Kriminalität oder Internetkriminalität versteht man Straftaten, die auf dem Internet basieren oder mit den Techniken des Internet geschehen. Mit der weltweiten und intensiven Nutzung des Internets hat auch die Internetkriminalität in den letzten Jahren sehr stark zugenommen. Weltweit sind bereits zwei Drittel aller Erwachsenen, die das Internet nutzen, mit Cyber-Kriminalität in Berührung gekommen – sowohl als Opfer als auch als Täterin oder Täter.

Formen von Cyber-Kriminalität sind beispielsweise:

- Das Beschädigen von Computern durch Löschen von Informationen oder Software-Beschädigung.
- Das Stehlen privater Informationen (z. B. E-Mail-Adressen, Bankdaten, Wohnadresse...) von deinem Computer oder Heimnetzwerk.
- Das Trickbetrügen und Bitten/Überreden, Geld zu schicken – oftmals werden Lügengeschichten über tolle Investitionsmöglichkeiten und fantastische Gewinn-Chancen erzählt oder auch herzerweichende Stories über angebliche Bekannte/Verwandte im Ausland, die dringend Geld brauchen... nur um dich dazu zu bewegen, auf irgendeine Weise Geld zu senden.
- Die Aufforderung, deine E-Mail-Adresse zu bestätigen – damit dir am Ende nur noch mehr Spam-Mails geschickt werden können.
- Die Nutzung deines E-Mail-Accounts durch andere ohne dein Wissen, um von deinem Account aus Spam-Mails zu verschicken und die E-Mail-Adressen deiner Kontakte herauszufinden.
- Die Identifizierung deiner Person – mit genügend persönlichen Informationen über dich können Cyber-Kriminelle dir auch im richtigen Leben gefährlich werden. Wenn sie aus deinen Postings beispielsweise erkennen können, wo du dich regelmäßig aufhältst, können sie diese Informationen für sich nutzen. Wenn sie viele Einzelheiten über dich wissen, können sie sich online sogar für dich ausgeben.
- Das absichtliche Ärgern, Kränken, Einschüchtern, Verletzen, Bedrohen oder Mobben anderer.
- Die unzulässige Verbreitung nicht erlaubter Inhalte. Dazu gehören Urheberrechtsverletzungen genauso wie das Verbreiten volksverhetzender Inhalte oder das Verbreiten von Kinderpornographie.
- Denke immer daran, Cyber-Kriminalität ist genauso illegal wie Kriminalität außerhalb des Internets. Wenn dir etwas auffällt, das dir nicht vertrauenswürdig erscheint, antworte nicht darauf, blockiere es, melde es wenn möglich bei der Administratorin oder dem Administrator und berichte einem Erwachsenen davon, dem du vertraust.



11 SPAMCAST

Informiert euch in Gruppen über die wichtigsten Risiken im Internet – Schadprogramme, Phishing und Spam-E-Mails. Plant mehrere kurze Podcasts, die über diese Risiken informieren und Tipps geben, was man dagegen tun kann. Zeichnet die Podcasts auf. Macht das Thema auf verschiedene Art und Weise interessant und unterhaltsam, z. B. mit Interviews, Top Tipps und neuesten Nachrichten.

12 PHISHING

Wenn eine E-Mail oder Webseite versucht, private Informationen wie z. B. Kontodetails von dir zu bekommen, nennt man das Phishing. Viele Phishing-E-Mails werden vom Spamfilter deines E-Mail-Programms abgefangen, aber manche werden nicht erkannt. Es ist nicht immer leicht zu erkennen, welche E-Mail echt ist und welche eine betrügerische Phishing-E-Mail ist.

TIPP

Hast du eine E-Mail von jemandem bekommen, den du nicht kennst? Versichere dich, dass sie sicher ist, bevor du sie öffnest!



13 PHISHING UND E-MAIL-BETRUG

Betrügerische E-Mails sind Nachrichten, durch die jemand versucht, dich dazu zu verleiten, bestimmte Informationen preiszugeben oder jemandem, den du gar nicht kennst, Geld zu schicken. Üblicherweise erzählt man dir eine verlockende oder auch dramatische Geschichte, die dich dazu bringen soll, emotional zu reagieren und den Anweisungen in der E-Mail zu folgen, ohne auch nur darüber nachzudenken. Unter Phishing versteht man einen Betrugsversuch, bei dem dir bestimmte Informationen entlockt werden sollen, indem die Nachricht so gestaltet ist, als ob sie von einer Organisation kommt, der du vertraust. Am weitesten verbreitet ist Phishing per E-Mail, doch auch per Telefon und SMS versuchen Kriminelle, auf diese Weise an persönliche Informationen zu kommen. Mit solchen Nachrichten sollst du zum Beispiel dazu gebracht werden, Anhänge, die von Viren befallen sind, zu öffnen, eine riskante Webseite zu besuchen oder persönliche Informationen wie Kreditkartendaten preiszugeben.

Um dich selbst vor betrügerischen E-Mails und Phishing-Versuchen zu schützen, achte auf:

- E-Mails von Absenderinnen oder Absendern, die du nicht kennst, und unerwartete E-Mails;
- E-Mails von Absenderinnen oder Absendern, die zwar in deinem Adressbuch stehen, die aber nicht so klingen, als ob sie diese Person geschrieben hat, oder merkwürdige Anweisungen enthalten wie »Ich habe dieses fantastische Angebot entdeckt – schau es dir gleich einmal an!« oder »Klicke hier, um dir das Video anzusehen!«, lösche sie. Du kannst davon ausgehen, dass die E-Mail Adresse vermutlich von einer Malware manipuliert und zum Versand dieser Spam-Mails benutzt wurde.
- Nachrichten, die nicht an dich persönlich gerichtet sind und in denen du nicht mit deinem Namen sondern z. B. mit »Sehr geehrter Kunde« angesprochen wirst;

- Nachrichten, die furchtbar dramatisch klingen oder dir eher unwahrscheinliche Geschichten auftischen, wie zum Beispiel ‚du kannst eine Riesensumme Geld verdienen – klicke hier, um mehr zu erfahren‘ oder ‚einer deiner Freunde ist im Ausland in Schwierigkeiten und braucht dringend Geld‘ oder auch ‚dein Account wurde gehackt und man hat deine Identität gestohlen – gib hier dein Passwort ein, damit der Schaden behoben werden kann‘;
- jegliche E-Mails, in denen du dazu aufgefordert wirst, ein Passwort oder andere persönliche Informationen einzugeben, deinen Account zu bestätigen oder auf einen bestimmten Link zu klicken. Vertrauenswürdige Organisationen würden dich niemals dazu auffordern, ihnen auf diese Weise persönliche Informationen mitzuteilen;
- Anhänge, die du nicht erwartet hast, die seltsame Namen tragen oder merkwürdige Dateiformate haben (Achtung ganz besonders vor Dateien, die auf «.exe» enden!).

Manchmal kann es ziemlich schwierig sein, einen Phishing-Versuch zu erkennen. Um also auf der sicheren Seite zu sein, solltest du versuchen, folgende Grundregeln einzuhalten:

- Wenn dir etwas komisch vorkommt, klicke besser nicht auf Links, die in E-Mails enthalten sind. Tippe stattdessen die Link-Adresse selbst in die Suchzeile deines Browsers ein.
- Wenn dir eine E-Mail irgendwie verdächtig vorkommt, reagiere nicht darauf und antworte auch nicht. Wenn die E-Mail so aussieht, als ob sie von einer Freundin oder einem Freund kommt, nimm auf andere Weise Kontakt mit der Person auf (z. B. per Telefon) und frage, ob sie wirklich von ihr stammt.
- Im Zweifelsfall: Klicke auf »Löschen«.

„Großbritannien, Frankreich und Deutschland sind in den Top 5 der Länder Europas, die Facebook nutzen.“



14 INTERNET-FAQS

Schreibe alle Fragen oder Sorgen auf, die du zur Nutzung des Internets hast. Vermische dann alle Fragen, zieht in der Gruppe nacheinander eine der Fragen und sprecht darüber. Schreibt die beste Antwort für jede Frage auf. Fasst alle Antworten in FAQs (frequently asked questions = häufig gestellte Fragen) zusammen. Verbreitet eure FAQs an so vielen Orten wie möglich, z. B. an deiner Schule, in euren Familien und Gruppen und natürlich auch online.

“ Für einen Computer muss eine durchschnittliche US-Amerikanerin oder ein durchschnittlicher US-Amerikaner einen Monatslohn bezahlen, in Bangladesch entspricht der Preis für einen Computer dem Lohn von acht Jahren. ”

AKTIVITÄTEN FÜR DAS BADGE/ ABZEICHEN

SICH GEGENSEITIG ACHTEN... WERTE, ONLINE-IMAGE UND RECHTE



1 CYBER-MOBING

Was denkst du, warum manche Menschen online nicht nett zueinander sind? Wie passiert das und was könntest du dagegen tun?

Zeige deiner Gruppe einige Videos, die sehr anschaulich über Internet-Mobbing informieren, in denen Internet-Mobbing erklärt wird und ihr sehen könnt, was man dagegen tun kann. Ihr könnt natürlich auch eine Expertin oder einen Experten in eure Gruppenstunde einladen, die oder der euch darüber informiert.



Weiterführende Aufgabe – Dreht einen Film zum Thema Internet-Mobbing. Veranstaltet eine Premierenparty für den Film und zeigt den Film euren Freundinnen, Freunden und Familien.

Führe in deiner Schule oder Gruppe eine Umfrage zum Thema Internet-Mobbing und Cyber-Grooming durch, um die Meinungen und Erfahrungen von anderen Kindern und Jugendlichen zusammenzutragen. Fasst die Antworten in einem Bericht zusammen, z. B. in einem Poster mit Statistiken, das sich für positives Verhalten im Internet einsetzt. Kann dein Bericht von deiner Schule oder lokalen Gruppe veröffentlicht werden, vielleicht online oder offline oder beides?

2 CYBER-GROOMING

Mit Cyber-Grooming werden Annäherungsversuche im Internet mit dem Ziel der Anbahnung sexueller Kontakte bezeichnet. Cyber-Grooming findet häufig in Chaträumen statt und dabei besonders häufig in Foren, die speziell für Jugendliche gedacht sind. Das Gefährliche daran ist, dass man sich im Internet als jemand anderes ausgeben kann als man ist. So ist die angeblich 15-jährige Schülerin mit dem Nickname prettygirl in Wahrheit vielleicht ein älterer Mann, der eine sexuelle Vorliebe für Jugendliche hat.

Beim Cyber-Grooming wird zunächst das arglose Vertrauen mit dem Ziel ausgenutzt, später Straftaten an Minderjährigen auszuüben, wie zum Beispiel die Anfertigung kinderpornografische Aufnahmen oder die Verübung sexualisierter Gewalttaten. Es ist daher wichtig, Auffälliges sofort einer Person eures Vertrauens

mitzuteilen. Wenn ihr euch mit einer Person treffen wollt, die ihr im Internet kennengelernt habt, solltet ihr euch beim ersten Treffen niemals alleine mit dieser Person treffen und niemals an einem Ort, die die Person vorschlägt.

Vorsicht ist geboten, wenn jemand im Internet gegen deinen Willen...

- mit dir über Sex sprechen will.
- sich nach deinem Aussehen erkundet.
- dich fragt, ob du alleine zuhause bist.
- dich nach deinen sexuellen Erfahrungen fragt.
- dir von seinen sexuellen Erfahrungen erzählt.
- dir Fotos von nackten Personen oder Personen in sexuellen Haltungen schickt.
- dich zu Handlungen vor der Webcam auffordert.

TIPP

Hab auch ein Auge auf deine Freundinnen und Freunde, die im Internet aktiv sind. Handele, wenn du meinst, sie sind in Gefahr.



3 MEIN RECHT AN MEINEM BILD

Könnte z. B. als Recherche-Aufgabe in Kleingruppen gelöst werden: ein Foto – zwei Interessen: Zwei Kleingruppen beschäftigen sich mit einem Party-Schnappschuss, auf dem ein betrunkenes Mädchen oder ein betrunkenener Junge zu sehen ist. Die eine Kleingruppe möchte das Bild gerne hochladen – die andere vertritt das Mädchen bzw. den Jungen und möchte dies verhindern. Im Netz kann nach den juristischen Vorschriften gesucht werden: Wer hat welche Rechte an dem Bild? Wie kann man das Bild wieder von der Seite nehmen lassen, wenn es einmal hochgeladen ist? Drohen mir Strafen, wenn ich einmal ein Bild hoch lade, ohne dass die oder der Abgelichtete zugestimmt hat und ich davon ausgehen muss, dass diese Person mit der Veröffentlichung nicht einverstanden ist?

4

CYBER-MOBGING

Wenn jemand das Internet dafür nutzt, eine oder einen anderen zu belästigen, zu beleidigen, zu nötigen oder zu bedrängen spricht man von Cyber-Mobbing oder Internet-Mobbing. Manchmal sind die Gemeinheiten vielleicht gar nicht wirklich böse gemeint – vielleicht »nur« ein Scherz über eine Person, die dann von einer oder einem zur oder zum anderen immer weitergeleitet wird. Aber wenn dadurch die Gefühle einer oder eines anderen verletzt werden, kann das verheerende Folgen für die Betroffenen haben. Jede oder jeder kann das Opfer von Cyber-Mobbing werden und die betroffenen Personen fühlen sich dann allein gelassen und unsicher. Eine repräsentative Studie aus dem Jahr 2011 zeigt, dass mittlerweile mehr als jeder dritte Jugendliche und junge Erwachsene von Cybermobbing betroffen ist. In etwa der Hälfte der Fälle kennen die Betroffenen die Täterinnen oder Täter.

Es gibt viele Formen von Cyber-Mobbing, z. B.:

- Personen beleidigen oder bedrohen
- Personen aus Online-Unterhaltungen ausschließen
- Bilder unpassend markieren oder kommentieren
- gemeine SMS oder E-Mails versenden
- bloßstellende Bilder oder unfreundliche/verletzende Nachrichten (in sozialen Netzwerken) posten
- andere Personen online imitieren
- Daten anderer unberechtigt weitergeben
- Fake-account oder Identitätsmissbrauch

Niemand möchte unfreundlich behandelt werden – egal ob von Angesicht zu Angesicht oder online. Cyber-Mobbing kann als besonders schlimm empfunden werden, weil die Angriffe jederzeit und überall stattfinden können – die oder der Betroffene ist ihnen ausgesetzt, wann und wo auch immer sie oder er auf das Internet oder ihr oder sein Handy zugreift. Wenn das alles in der Öffentlichkeit stattfindet, wie beispielsweise in einem sozialen Netzwerk, können viele Personen daran beteiligt sein und die- oder derjenige, die oder der mit dem Mobbing begonnen hat, kann sich anonym – und somit sicher – fühlen, weil es sehr schwierig sein kann, herauszufinden, wer das war.

Was, wenn mir das passiert?

- Antworte nicht darauf. Ändere deine Privatsphäre-Einstellungen und blockiere die verantwortliche Person.
- Wenn ein »Missbrauch melden«-Button da ist, klicke ihn an.

- Speichere Kopien der betreffenden E-Mails, Texte und Unterhaltungen als Beweismaterial.
- Wende dich an eine Person, der du vertraust, z. B. an eine gute Freundin, einen guten Freund oder ein Familienmitglied, und sprich mit dieser Person darüber.
- Gegen solche Angriffe kann man etwas machen. Du stehst ihnen nicht machtlos gegenüber. Cyber-Mobbing gilt in vielen Ländern als Verbrechen und oft kann eine Mobberin oder ein Mobber strafrechtlich verfolgt werden.
- Falls die Person, die dich mobbt, in deine Schule geht oder gemeine Nachrichten mit Schulkameradinnen oder Schulkameraden von dir teilt, wende dich an eine Lehrerin oder einen Lehrer, der oder dem du vertraust, und bitte sie oder ihn um Rat. Die Schule hat möglicherweise Richtlinien und Mittel, um dir zu helfen.
- Du kannst dich auch jederzeit an eine Beratungsstelle wenden. Die Menschen, die dort arbeiten kennen sich sehr gut aus und können dir helfen, dich mit der Situation zurechtzufinden und die nächsten Schritte zu unternehmen. Außerdem sind sie verpflichtet, deine Aussagen und Daten vertraulich zu behandeln. Beratungsstellen in deiner Nähe findest du im Internet oder Telefonbuch. Falls du nicht fündig wirst, wende dich an N.I.N.A. (Nationale Infoline Netzwerk und Anlaufstelle zu sexueller Gewalt an Mädchen und Jungen). Dieses Netzwerk bietet eine Übersicht über nahezu alle seriösen Anlaufstellen in Deutschland. So kann jeder und jedem, egal woher sie oder er kommt, eine kompetente Ansprechstelle in der Nähe genannt werden (www.nina-info.de; Tel.: 01805 – 123465). Hinweise zu Beratungsstellen finden sich auch in den Materialien unserer Verbände zum Thema Prävention und Kinderschutz.

Was, wenn das einer meiner Freundinnen oder einem meiner Freunde passiert?

- Wenn du merkst, dass jemand das Opfer von Cyber-Mobbing ist, kannst du helfen.
- Beteilige dich nicht daran. Durch das Weiterleiten unfreundlicher oder verleumdender Nachrichten oder Bilder beteiligst du dich am Mobbing, auch wenn du nicht damit angefangen hast.
- Sprich mit deiner Freundin oder deinem Freund und lass sie oder ihn wissen, dass du hinter ihr oder ihm stehst und sie oder er nicht alleine ist.
- Wende dich an einen Erwachsenen, dem du vertraust, und melde, was da vor sich geht.

4
Forts.

Wo bekomme ich weitere Informationen?

Wenn du mehr über Cyber-Mobbing erfahren möchtest, findest du weiterführende Infos zum Beispiel auf den folgenden Homepages:

- www.zartbitter.de
- www.klicksafe.de
- www.saferinternet.at
- www.bmfsfj.de/BMFSFJ/cyber-mobbing.html

Außerdem kannst du dich an die Bildungsreferentinnen oder Bildungsreferenten sowie fachliche Ansprechpersonen in deinem Verband oder an deine Landes-/Bundesleitung wenden. Die Bundesämter bzw. Bundeszentrale geben dir gerne Auskunft, wer in deinem Verband für das Thema zuständig ist und dir weitere Informationen geben kann.

5

INTERNETFREUNDSCHAFTEN

Gute Freundinnen oder Freunde zu haben, ist für jede und jeden wichtig. Wie kannst du in deinem normalen Alltag und im Internet eine gute Freundin oder ein guter Freund sein?

Tauscht euch darüber aus, wie sich die Art und Weise, wie du deine Freundinnen oder Freunde online behandelst, auf deine normalen Freundschaften im Alltag auswirken kann. Überlege dir drei einfache Wege, wie du eine gute Freundin oder ein guter Freund im Internet sein kannst. Male dann ein Bild als ein Versprechen für deine Freundinnen oder Freunde. Tauscht eure Versprechen in der Gruppe untereinander aus und hängt die Versprechen zu Hause auf.

6

ONLINE = ANONYM?

Sammele Nachrichten über Zensur und Anonymität im Internet. Wann ist es gut, online anonym zu sein? Und wann ist es nicht gut? Findest du es ok, dass Online-Inhalte zensiert (d. h. zurückgehalten) werden?

Arbeitet in zwei Teams. Plant eine Diskussion zur Zensur und/oder Anonymität im Internet. Eine Gruppe argumentiert dafür und die andere dagegen. Hierfür ist es sinnvoll, wenn beide Teams sich vorher ein paar Argumente ausdenken, um für die Diskussionsrunde gewappnet zu sein. Ladet dazu eure Freundinnen und Freunde und eure Familien ein.

Erweiterung der Diskussionsrunde: Wenn ihr wollt, könnt ihr auf der Pro- und Contra-Seite je einen zusätzlichen Stuhl aufstellen, der von Personen aus dem Publikum zum Mitdiskutieren besetzt werden kann. Dadurch kommen möglicherweise noch mehr Argumente ins Spiel.



TIPP

Verhält sich jemand in einem Messenger, Chat Room oder einem Online-Spiel unangemessen? Verwende die Taste »Print Screen«, um eine Bildschirmkopie der Nachrichten zu machen, öffne dann ein Bildbearbeitungsprogramm und kopiere den Screenshot hinein. So kannst du sie als Beweis speichern.



7 DEINE SPUREN IM INTERNET

Man könnte leicht meinen, im Internet ist man anonym – aber so ist es nicht. Jedes Mal, wenn du online gehst, hinterlässt du eine Spur. Das ist nicht zwangsläufig etwas Schlechtes, wenn die Informationen über dich positiv sind und keinerlei persönliche Daten enthalten. Alles, was du oder andere über dich posten, summiert sich zu deinem »digitalen Fußabdruck«. Hier ein paar Tipps, die dir helfen zu verstehen, welche Spuren du im Internet hinterlässt.

- Gib einmal deinen Namen in einer Suchmaschine ein und sieh dir an, welche Suchergebnisse angezeigt werden. Falls dein Name sehr geläufig ist und häufig vorkommt, versuche, die Ergebnisse einzugrenzen, indem du weitere Suchworte wie dein Land oder deine Stadt hinzufügst. Um unerwünschte Treffer zu reduzieren solltest du deinen Namen in Anführungsstriche setzen, dann wird nur nach dieser Vor- und Nachnamenskombination gesucht.
- Der Browser-Verlauf zeigt dir – und jedem anderen, der auf deinen PC, dein Handy usw. zugreifen kann – welche Webseiten du in letzter Zeit besucht hast. Solltest du den PC gemeinsam mit anderen nutzen, lösche den Browserverlauf regelmäßig, wenn du nicht willst, dass andere sehen, auf welchen Webseiten du warst.
- Jedem Online-Gerät ist eine bestimmte Nummer zugewiesen, über die man es identifizieren kann, wenn es mit dem Internet verbunden ist. Diese Nummer heißt IP-Adresse. Ohne IP-Adresse könntest

du keinerlei Informationen von Webseiten abrufen. Wenn es nötig ist, können Webseiten-Betreiber und Organisationen oder Institutionen wie die Polizei anhand der IP-Adresse herausfinden, wer eine bestimmte Online-Handlung begangen hat.

- Nichts, was du einmal ins Netz eingestellt hast, kann jemals wieder wirklich vollkommen gelöscht werden. Jede Person, die dein Posting oder Foto sieht, könnte es kopieren und auf ihrem oder seinem eigenen Computer speichern. Persönliche Informationen werden besonders von Unternehmen, die ihre Produkte verkaufen wollen, gesammelt und gespeichert. Aber auch Einzelpersonen können eine Menge über dich erfahren, wenn sie online nach dir suchen – also sei vorsichtig und überlege dir gut, was und wie viel du teilst und von dir preisgibst!
- Weißt du, was deine Freundinnen und Freunde sehen, wenn sie sich dein Profil in sozialen Netzwerken (z. B. Facebook) anschauen? Dies kannst du überprüfen. Gehe dazu auf Kontoeinstellungen (oder Privatsphäre-Einstellungen) > Profil bearbeiten > Mein Profil anzeigen/Anzeigen aus der Sicht von.... So oder ähnlich findet man es in allen sozialen Netzwerken.
- Wenn dir nicht gefällt, was du über dich findest, versuche zunächst, ob du die betreffenden Inhalte selbst löschen kannst. Doch sei dir bewusst: Auch wenn du dieses Posting, das dich stört, oder das peinliche Foto, das niemand sehen soll, löschen kannst – du kannst nie sicher sein, dass es wirklich 100 %ig aus der (Internet-)Welt gelöscht ist.

8

CLEVER LERNEN

Hast du Probleme mit Hausaufgaben oder schaffst du sie nicht rechtzeitig? Es ist sehr verlockend, sich die Infos einfach aus dem Internet zu kopieren. Verwendest du allerdings fremde Texte und gibst sie als deine eigenen aus ist das Diebstahl von Gedankengut (Plagiat). Wenn du sie gut findest, kannst du sie übernehmen, aber du musst sie dann auch mit der entsprechenden Quellenangabe kennzeichnen. Aber: Die eigenen Ideen sind meistens die besten! Arbeitet in Zweiergruppen. Eine Person sucht im Internet einen Text, kopiert ihn in ein Word-Dokument und schickt ihn als E-Mail an die andere Person, die dann versucht herauszufinden, wo der Text ursprünglich herkommt. Wenn ihr den Schwierigkeitsgrad steigern wollt, dann könnt ihr Teile des Textes umstellen oder sogar umformulieren. Findet ihr ihn nun noch im Internet?

9

GUTES IMAGE

Dein Image im Internet ist dein Online-Bild, das du durch deine Handlungen im Internet von dir vermittelst. Dazu gehören alle deine hochgeladenen Fotos, deine Blog-Postings, öffentliche E-Mails, die du verschickst und Kommentare, die du in Chat Rooms, in Messengern, Foren oder auf Webseiten schreibst. Sobald du Informationen online stellst, bleiben sie für immer da. Auch wenn du ein Posting oder ein hochgeladenes Bild löschst, kann es schon jemand kopiert haben. Stelle dir vor, dass du dich für einen Job oder eine Ausbildung bewirbst. Schreibe fünf Dinge auf, die du in deiner Bewerbung gern über dich sagen würdest. Sieh dir dann dein Profil in einem sozialen Netzwerk an und stelle im Internet Nachforschungen zu deinem Namen an. Was sind die Top 5 der Dinge, die deine Online-Profil über dich aussagen? Wie kannst du dafür sorgen, dass die Person, die dir den Job oder die Ausbildung anbietet, auch genau das sieht, was sie sehen soll, wenn sie deinen Namen im Internet eingibt?

10

ONLINE-IMAGE

Gib einmal deinen Namen in eine Suchmaschine ein und schau dir an, welche Seiten und welche Inhalte angezeigt werden. Hättest du damit gerechnet? Bist du angenehm oder unangenehm überrascht? Manche Dinge, die du siehst, liegen vielleicht schon lange Zeit zurück. Dein Online-Image setzt sich aus all den Spuren zusammen, die du im Internet hinterlässt und auch dadurch, was andere über dich im Internet schreiben. Es ist die Meinung anderer über dich aufgrund dessen, wie du dich online verhältst und was du von dir im Internet zeigst. Im Gegensatz zu dem, was du laut aussprichst, können deine Postings nicht mehr zurückgenommen werden, denn das Internet vergisst nichts. Auch wenn du Einträge löschst, sind sie vielleicht schon auf andere Webseiten kopiert worden oder jemand hat sie sich heruntergeladen. Überlege dir deshalb, wie du von anderen gesehen werden willst und wie andere über dich denken sollen. Achte ebenfalls darauf, dass du das Online-Image anderer nicht beschädigst und du die Regeln eines wertschätzenden Miteinanders beachtest, ganz im Sinne der pfadfinderischen Spielregeln. Es ist dir vielleicht nicht bewusst, aber du selbst hast die Kontrolle darüber. Hier ein paar Tipps, die dir helfen, ein gutes Online-Image zu behalten:

- Überprüfe deine Privatsphäre-Einstellungen in sozialen Netzwerken, um zu verhindern, dass Unbekannte Informationen über dich in Erfahrung bringen können.
- Sei wertschätzend, vermeide alle negativen Darstellungen. Überlege dir immer, was deine Person, die du respektierst und deren Meinung dir wichtig ist, denken könnte, wenn sie dieses Posting oder dieses Foto von dir sehen würde.
- Wenn jemand dich in einem Foto markiert oder kommentiert und dich dies in einem schlechten Licht darstellt, lösche die Markierung und bitte diese Person, das Foto zu entfernen.
- Wenn du in einem sozialen Netzwerk dein Profil erstellst, verwende nicht deinen vollen Namen.
- Achte auf deine Rechtschreibung und Grammatik. Ob du korrekt schreibst oder sehr viele Fehler machst, auch dies prägt dein Online-Image. Denke daran, dass auch andere deine Postings lesen können, z. B. Unternehmen, bei denen du dich bewirbst und die eine im Vorfeld eine Internetrecherche über dich durchführen.

SICH GEGENSEITIG ACHTEN... WERTE, ONLINE-IMAGE UND RECHTE

10
Forts.

- Denke immer daran, dass Postings bleibend sind – überlege dir also lieber zweimal, was du online postest und was lieber nicht.
- Behalte dein Online-Image im Auge, indem du im Internet nach deinem Namen suchst, ihn z. B. regelmäßig in eine Suchmaschine eingibst. Bitte bei allem, was dir nicht gefällt, die Verantwortliche oder den Verantwortlichen, die entsprechenden Inhalte zu entfernen.
- Wenn du nur etwas loswerden willst, sprich lieber von Angesicht zu Angesicht mit der betreffenden Person oder jemandem, dem du vertraust.
- Wenn du merkst, dass dein Posting nicht wertschätzend, sondern verletzend war, bemühe dich schnell darum, das zu korrigieren. Informationen verbreiten sich mit unglaublicher Geschwindigkeit – wenn du also die Konsequenzen eines gemeinen Postings oder peinlichen Fotos in Grenzen halten willst, dann lösche es so schnell du kannst. Gibt es jemanden, bei dem du dich entschuldigen solltest? Egal was war, es macht einen viel besseren Eindruck, wenn du die Verantwortung für deine Fehler übernimmst.
- Überprüfe deine Nachricht also immer im Sinne der oben aufgeführten Punkte. Erst dann sende sie ab!



TIPP

Überlege genau, was du postest: Sobald du auf »Senden« klickst, ist deine Nachricht für immer draußen und du hast keine Kontrolle mehr darüber. Oftmals sind die Postings noch im Hintergrund gespeichert, auch wenn sie offensichtlich von dir oder anderen gelöscht wurden.

11 ELTERN EINBINDEN

Du wirst schon oft gehört haben, dass du bei Online-Problemen mit einem Erwachsenen sprechen sollst, dem du vertraust, z. B. deinen Eltern, deiner Lehrerin, deinem Lehrer, deiner Gruppenleiterin oder deinem Gruppenleiter. Aber vielleicht möchtest du das nicht. Tragt in kleinen Gruppen Online-Probleme zusammen, von denen ihr gehört habt oder mit denen ihr bereits Erfahrungen gemacht habt. Entscheidet dann, welche Probleme ihr einem Erwachsenen erzählen solltet oder wann ein Erwachsener helfen könnte.

Ist es für dich in Ordnung, mit deinen Eltern darüber zu sprechen, was du online machst? Überlege dir, wie du und deine Eltern leichter über deine Aktivitäten im Internet sprechen könnt. Du könntest ihnen zeigen, welche Webseiten du am liebsten besuchst, ihnen beibringen, wie man etwas online sucht oder mit ihnen eine Abmachung zur Internetnutzung erarbeiten, die beide Seiten unterschreiben.

12 ZEIT ONLINE

Wie viel Zeit verbringst du pro Woche online? Schreibe eine Liste mit den häufigsten Dingen, die du online machst, z. B. E-Mails checken, Musik hören, spielen oder soziale Netzwerke nutzen. Schreibe neben jede Aktivität, wie viele Stunden und Minuten du deiner Meinung nach jeweils pro Woche damit verbringst. Führe in der nächsten Woche ein Protokoll dazu, wie viel Zeit du mit den einzelnen Aktivitäten wirklich verbringst. Vergleiche die tatsächlichen Zeiten mit deinen ersten Schätzwerten. Gibt es einen Unterschied? Wie viel Zeit solltest du deiner Meinung nach pro Woche online verbringen? Welche offline-Freizeitbeschäftigungen könntest du ausüben?

Bastele mit deiner Gruppe eine Blanko-Uhr mit beweglichen Zeigern. Vereinbare mit deinen Eltern, wie viele Stunden Internet pro Woche in Ordnung sind. Markiere diese Anzahl der Stunden auf der Uhr. Stelle sie dann zu Beginn der Woche auf »0«. Jedes Mal, wenn du im Internet bist, bewegst du den Zeiger der Uhr so weit nach vorn, für die Dauer, die du im Internet warst. Fällt es dir leicht, deine Zeit für die Woche einzuteilen?



13 DIGITALER FUßABDRUCK

Weißt du, wie viel Informationen du im Internet bekannt gibst? Male einen großen Fußabdruck auf ein Blatt Papier. Jedes Mal, wenn du in der nächsten Woche etwas postest oder hochlädst, trägst du es in deinen Fußabdruck ein. Du musst nicht den genauen Wortlaut eintragen, sondern nur eine kurze Beschreibung, z. B. »meinen Status aktualisiert«, »mit Claire eine halbe Stunde über Messenger gechattet«, »20 Fotos von meiner Geburtstagsfeier auf Facebook hochgeladen«. Zeige deinen digitalen Fußabdruck bei einem eurer Gruppentreffen. Wie lange hat es gedauert den Fußabdruck auszufüllen? Überlege dir, wie viele Fußabdrücke du in einem ganzen Jahr ausfüllen würdest. Wie fühlst du dich dabei?



14 DEIN STANDORT

Hast du dich je gefragt, woher dein Handy weiß, wo du dich befindest und wie es diesen Ort auf einer Karte markieren kann?

Ortungsdienste können wirklich nützlich sein. Sie können dir sagen, wo die nächste Bushaltestelle oder der nächste Geldautomat ist, sie können dir den richtigen Weg zeigen, wenn du dich verlaufen hast und wenn du in Gefahr bist, können Polizei und Notfalldienste dein Handy-Signal nutzen, um dich zu finden. So kannst du zum Beispiel auch dein Handy wiederfinden, wenn du es verloren hast. Doch auch andere Personen können dich über diese Ortungsdienste finden – und zwar nicht nur Personen, die du kennst und denen du vertrauen kannst.

Wie funktioniert das? Im Großen und Ganzen gibt es drei Wege, um ein Mobilgerät zu orten:

- GPS (Global Positioning System). Wenn dein Handy über einen GPS-Empfänger verfügt, kann es Signale von Satelliten empfangen, die die Erde umkreisen. Diese Satelliten senden Signale aus und das GPS berechnet deinen Standort anhand der Abstände zwischen den einzelnen Satelliten und dem Empfänger (deinem Handy).
- GSM (Global Systems Mobile). Dieses System arbeitet ganz ähnlich, nur nutzt es Signale, die von Mobilfunkmasten anstatt von Satelliten ausgesendet werden. Wenn du mit deinem Handy ins Internet

gehen kannst, hat es wahrscheinlich einen eingebauten GPS-Empfänger. Wenn nicht, kann dein Handy mithilfe der GSM-Technologie dennoch geortet werden, solange es eingeschaltet ist.

- Dein Mobilgerät lässt sich auch orten, indem man prüft, mit welchen Wireless-Zugangspunkten (z. B. deinem WLAN zuhause oder Wi-Fi-Hotspots) es kommunizieren kann.
- Achtung: Nicht alle GPS-Dienste stehen dir kostenlos zu Verfügung. Du solltest vor der Nutzung von Ortungsdiensten immer prüfen, ob diese kostenpflichtig sind. Andernfalls kann deine Handy-Rechnung sehr schnell sehr hoch ausfallen.

Wenn du ein internetfähiges Handy besitzt, kombiniert es wahrscheinlich alle drei Methoden, um deinen Standort schnell und genau zu berechnen. Kann dein Mobilgerät deinen Standort benennen, gibt es viele Möglichkeiten, diesen online anderen mitzuteilen. In vielen sozialen Netzwerken kannst du mitteilen, wo du dich gerade befindest, aber es gibt auch viele andere Apps und Online-Dienste, die deinen Standort abfragen wollen. Allerdings hast du keinerlei Kontrolle darüber, wer diese Information sehen kann – und es ist sicherlich keine gute Idee, Fremde wissen zu lassen, wo du dich gerade aufhältst. Denke gut darüber nach, bevor du Dienste nutzt, die deinen Standort verwenden, ganz besonders, wenn sie ihn womöglich automatisch veröffentlichen.

“ Möchtest du testen, was du gelernt hast?
Versuche es mit den Spielen von Klicksafe:
<http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/quiz/oder>
<http://www.saferinternet.at/fileadmin/files/quiz/index.html> ”

13 AUFGEPASST BEI DOWNLOADS

Es gibt viele tolle Dinge im Internet, die man downloaden kann, z. B. Fotos, Musik und Filme. Aber es ist wichtig, dass du nur legale Webseiten besuchst und keine geschützten Inhalte verwendest, ohne dafür zu bezahlen. Das downloaden von illegalen Dateien nennt man Piraterie und ist gesetzlich europaweit verboten. Auch dann, wenn man die Sachen nicht selbst auf die eigene Homepage gestellt hat.

Stellt euch in einzelnen Gruppen vor, ihr wärt eine Sängerin oder ein Sänger, deren oder dessen Musik durch Online-Piraterie gestohlen wird. Schreibt einen Song oder einen Rap an die Leute, die die Musik gestohlen haben, und beschreibt darin, wie ihr euch dabei fühlen würdet.

TIPP

Frage deine Eltern, wenn du etwas herunterladen möchtest. Downloads können Schadprogramme enthalten, die bei einem Computer große Schäden anrichten können.



“ Wenn es zu Hause Richtlinien zur Internetnutzung gibt, machen Kinder zu 30 Prozent weniger negative Erfahrungen online. ”

14 IST DIESER DOWNLOAD OK?

Das streamen und downloaden von Medien wie Filmen oder Musik macht einen großen Anteil aller Online-Aktivitäten aus und es gibt zahlreiche Webseiten, die dir ganz einfach Zugriff auf tolles neues Material bieten.

Achtung: das ist aber nicht immer legal.

In solchen Fällen geht es immer um das Urheberrecht. Künstlerinnen und Künstler lassen die Rechte ihrer Produkte (Lieder, Filme etc.) von großen Firmen wie der GEMA verwalten. Diese Firmen prüfen u. a. Urheberrechtsverletzungen und stellen ggf. eine Anzeige wegen Produktpiraterie. Da die Künstlerinnen und Künstler von den Tantiemen leben, die ihre Werke einbringen ist das ein Teil ihres Gehalts und für sie essentiell. Als Tantiemen bezeichnet man das Geld, das sie aus dem Verkauf von Kopien ihrer Werke erhalten – egal ob es sich dabei um eine CD/DVD, ein Konzert-Ticket, eine Filmvorführung oder eine digitale Kopie handelt. Bei einem illegalen Download erstellst du eine Kopie ohne Genehmigung der- oder desjenigen, die oder der die Rechte an diesem Werk besitzt.

Deshalb: Finger weg, von illegalen Downloads.

Ehrlich erstandene Produkte entsprechen auch unserem pfadfinderischen Verständnis von einem wertschätzenden Miteinander.

Ein paar Denkanstöße:

- Künstlerinnen und Künstler stecken häufig viel Zeit und Arbeit in ihre Werke, denn es ist ihr Job. Solltest

du Liedgut, Filme oder anderes illegal downloaden, bringst du sie um ihr Gehalt und begehst eine Straftat.

- Wenn du illegale Dienste nutzt, brichst du das Gesetz. Vielleicht scheint dir das Risiko, erwischt zu werden, sehr gering, doch das ist kein Argument. Produktpiraterie steht in der gesamten Europäischen Union unter Strafe. Wir wollen die illegale Nutzung von Produkten gemäß der Regeln der Pfadfinderinnen und Pfadfinder wie der Achtung unserer Mitmenschen nicht unterstützen. Nach diesen Grundsätzen sollten wir versuchen in allen Bereichen unseres Lebens zu handeln – auch wenn ein »kostenloses« Angebot manchmal sehr verlockend erscheint.

- Kostenlose Downloads von Spielideen, Bastelanleitungen etc. für Deine Gruppenstunde sind in den meisten Fällen erlaubt. Überprüfe jedoch, woher die Inhalte kommen und ob sie im pfadfinderischen Sinne sind und gib ggf. die Bezugsquelle an, wenn du die Idee in einer Arbeitshilfe o. Ä. weiter verwendest.

Das heißt aber nicht, dass du ein Vermögen bezahlen musst, um neue Lieder hören oder neue Filme sehen zu können. Tatsächlich gibt es einige Möglichkeiten, solche Inhalte legal zu erhalten und in einigen Fällen sogar trotzdem kostenlos.

- Abenteuerlustig? Anstatt wieder einmal das neueste Album einer berühmten Band zu kaufen, hör doch einfach mal in die Musik anderer Gruppen rein – wer weiß, vielleicht bist du die oder der erste, die oder der den nächsten »Newcomer« schon im Ohr hat! Künstlerinnen oder Künstler, die ihre Werke auf breiterer Basis teilen möchten, nutzen immer öfter eine sogenannte »Creative Commons«-Lizenz, so dass sie zwar die Rechte an ihrer Musik behalten, sie gleichzeitig jedoch kostenlos zur Verfügung stellen dürfen.

- Hör mal Internet-Radio. Es gibt Hunderte von Radio-Stationen und du kannst sie kostenlos nutzen. Fang am besten mit Webseiten von Radio-Stationen in deinem Land an, die du kennst. Später kannst du dann andere sichere Optionen auch im Ausland ausprobieren.

ZUERST KOMMST DU!

Jetzt weißt du schon gut Bescheid, wie du das Internet am besten sicher für dich nutzen kannst. Denke noch einmal daran, was du alles bereits gelernt hast. Wie kannst du dir diese Ideen in deinem eigenen Leben vorstellen? Stelle dir vor, dass du dir selbst ein Versprechen gibst, im Internet sicher unterwegs zu sein. Was würdest du sagen? Zum Beispiel...

“ Ich werde genau überlegen, welche Informationen ich im Internet poste. ”

“ Ich werde mit einem Erwachsenen sprechen, dem ich vertraue, wenn online etwas passiert, bei dem mir nicht wohl ist oder das ich komisch finde. ”

“ Ich werde aufpassen, wenn ich E-Mails öffne oder auf Links klicke. Ich werde alles blockieren, das nicht sicher aussieht. ”

Wähle deine Top-Versprechen und trage sie unten in das Kästchen ein. Drucke das Kästchen aus und zeige es deiner Familie. Hänge es neben deinem Computer auf, damit du immer daran erinnert wirst, was du gelernt hast.

MEIN VERSPRECHEN ZUR SICHERHEIT IM INTERNET

Ich möchte mich sicher im Internet bewegen und das Internet bestmöglich für mich nutzen.
Ich verspreche, dafür Folgendes zu versuchen:

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Unterschrift..... Datum.....

QUELLEN

Bitkom (2009). Webciety – Wie das Internet unser Leben prägt.

http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Praesentation_Webciety_02_03_2009_PRESSEMAPPE.pdf

Bitkom/ARIS (2012). Mediennutzung der Deutschen.

http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Presseinfo_Mediennutzung_03_04_2012.pdf

European Union (Hrsg.): Kids Online Report 2011.

<http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20II%20%282009-11%29/EUKidsOnlineIIReports/Final%20report.pdf>

Facebook:

<http://newsroom.fb.com/>

Internet World Stats:

<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

LJR Niedersachsen (2012). Korrespondenz. Informations- und Kommunikationsorgan des Landesjugendring Niedersachsen e.V. 35. Jahrg. Nr. 116 02.05.2012.

Medienpädagogischer Forscherverbund Südwest (Hrsg.): Jim Studie 2011.

<http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf>

Norton Symantec (Hrsg.): Online Family Report: Global insights into family life online. June 2010

http://us.norton.com/content/en/us/home_homeoffice/media/pdf/nofr/Norton_Family-Report-UK_June9.pdf

United Nations: <http://www.un.org/cyberschoolbus/briefing/technology/tech.pdf>

Youtube Statistik: http://www.youtube.com/t/press_statistics

WEITERFÜHRENDE LINKS UND LITERATUR

Infos rund um das Internet, Sicherheit, Möglichkeiten und Hintergründe: EU Kids Online Report:

<http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx>

Hintergründe und Tipps für richtiges Verhalten im Internet:

<https://www.sicher-im-netz.de/verbraucher/190.aspx>

Technischer Hintergrund zur Funktion des Chattens:

https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/SicherheitImNetz/KommunikationUeberInternet/ChatAberSicher/DieTechnik/dietechnik_node.html

Das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik hat Hintergründe, Sicherheitstipps, den sicheren Umgang mit dem Internet für Kinder gut aufbereitet:

https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/SicherheitImNetz/KommunikationUeberInternet/kommunikationInternet_node.html

Das Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik gibt auch eine Zusammenfassung der Rechte und Gesetze wieder:

https://www.bsi-fuer-buerger.de/BSIFB/DE/SicherheitImNetz/RechtImInternet/Rechtsprobleme/rechtsprobleme_node.html

In diesen Videos werden die richtigen Einstellungen für den Datenschutz und die Sicherheit erklärt:

www.kidsmart.org.uk/skills-school/

<http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/erziehung-medienkompetenz,did=107818.html>
(Fachkräfte zum Thema für Workshops zu dem Thema)

Bundeszentrale für Politische Bildung zum Thema Medienpädagogik:

<http://www.bpb.de/methodik/QQCQC7>

LITERATUR

Erklärung der Privatsphäre-Einstellungen bei Facebook:

<https://www.facebook.com/help/privacy>

Hier können viele Broschüren zu dem Thema für Kinder, Jugendliche oder Eltern heruntergeladen werden:

<http://www.jugendschutz.net/>

INFORMATIONEN SPEZIELL ZUM THEMA CYBERMOBBING

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW (AJS NRW) (2010). Cyber-Mobbing. Informationen für Eltern und Fachkräfte. Köln. (Weitere Informationen unter www.ajs.nrw.de/index.php/aktuelle-nachrichten/neue-materialien/1-cyber-mobbing.html)

<http://www.bmfsfj.de/cybermobbing> (Seite des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend mit Informationen zu Gefahren im Internet für Kinder und Jugendliche)

Eine offizielle Seite der Polizei:

<http://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/gefahren-im-internet/cybermobbing/fakten.html>

Informationen der Beratungsstelle Zartbitter e.V., eine Beratungsstelle bei sexuellem Missbrauch:

http://www.zartbitter.de/gegen_sexuellen_missbrauch/Jugendliche/400_stopp_cyber-mobbing.php

Eine wissenschaftlich fundierte Seite über Cybermobbing, Cyberbullying und sexuelle Aggression im Web 2.0:

www.chatgewalt.de

Katzer, Catarina (2010). Tatort Internet – Sexuelle Gewalt in den neuen Medien: Problemanalyse, Prävention & Intervention. In: Die Kinderschutzzentren (Hrsg.), Sexualisierte Gewalt an Kindern und Jugendlichen – Ein altes Thema und seine neuen Risiken in der medialen Ära, Berlin. Der Aufsatz ist auch über eine Suchmaschine im Internet zu finden.

Innocence in Danger, Bundesverein z. Prävention von sexuellem Missbrauch (2007) (Hrsg.): Mit einem Klick zum nächsten Kick. Aggression und sexuelle Gewalt im Cyberspace. Köln: Mebes & Noack.

TIPPS FÜR GRUPPENSTUNDEN

Brenn, L., Seidel, T., Reichardt, C. & Siller, F. (2011). Internet-Führerschein für Kinder: Clever surfen – Infos finden – sicher chatten. Mülheim: Verlag an der Ruhr.

Eine Seite mit sehr viel Informationen und auch Materialien, die z. B. auch für Gruppenstunden geeignet sind:

www.klicksafe.de

Möglichkeiten der Nutzung des Internets durch Kinder sowie Infos zu Bildungsarbeit und Schutz von Kindern:

<http://www.childnet-int.org/deutsch/>

Antivirus – eine Software, die Computerviren aufspürt und zerstört bzw. den Download von Inhalten verhindert.

App – Der Begriff »App« (dt. Abkürzung für Applikation) bezeichnet ganz allgemein sogenannte Anwendungsprogramme. Im Sprachgebrauch sind damit mittlerweile jedoch meist Anwendungen für Smartphones und Tablet-Computer gemeint, die über einen in das Betriebssystem integrierten Onlineshop bezogen und so direkt auf dem Smartphone installiert werden können.

Avatar – Graphische Bilder zur Darstellung von Nutzerinnen und Nutzern online; sie können ein authentisches Abbild der Personen sein, die sie nutzen, müssen es aber nicht.

Bandbreite – die maximale Informationsmenge, die über einen Kanal übertragen werden kann, z. B. die Internetverbindung.

Bloggen – die eigenen Ansichten und Erfahrungen in einem Online-Tagebuch veröffentlichen, in dem die Leserinnen und Leser Kommentare oder Posts dazu schreiben können.

Browser – Spezielle Computerprogramme, die Webseiten im World Wide Web oder allgemein von Dokumenten und Daten darstellen. Durch die verschiedenen Browser wird das Surfen im Internet möglich.

Cache – Er ist ein Zwischen-Speicher, der dabei hilft, (erneute) Zugriffe auf ein langsames Hintergrundmedium oder aufwändige Neuberechnungen zu vermeiden. Inhalte oder Daten, die bereits einmal geladen wurden, bleiben im Cache gespeichert, so dass sie beim wiederholten Aufruf schneller zur Verfügung stehen.

Cloud-Speicher – ein Dienst, mit dem Kundinnen und Kunden Daten speichern können, indem sie sie über das Internet an ein Speichersystem schicken, das von einem anderen Anbieter verwaltet wird.

Computervirus – ein Softwareprogramm, das sich selbst vervielfältigen kann und Dateien und andere Programme auf einem Computer beschädigen kann.

Digitaler Fußabdruck – die Summe aller Informationen, die Menschen beim Surfen online hinterlassen.

Digitales Image – was andere Menschen von dir denken, wenn sie die Informationen lesen, die über dich online zu finden sind.

Digitales Wasserzeichen – ein Muster, das in digitale Fotos, Audio- oder Videodateien eingefügt wird und die urheberrechtlichen Informationen der Datei enthält, wie Autorin oder Autor und Rechte.

Downloaden – Übertragen einer Datei oder eines Programms von einer Internetseite auf einen lokalen Computer oder ein mobiles Gerät.

Facebook – das größte soziale Netzwerk im Internet. Die Mitglieder können persönliche Profile erstellen und mit ihren Freundinnen und Freunden in Kontakt bleiben. Die Datensicherheit ist bei Facebook sehr umstritten.

Geo-Daten – digitale Daten, die für einen geographischen Standort stehen.

GPS (Global Positioning System) – ein Navigationssystem, das mit Satelliten und Computern den Standort eines Empfängergeräts berechnet. Viele Handys haben integrierte GPS-Empfänger.

GSM (Global System for Mobiles) – ein Standard für die mobile Kommunikation, der von den meisten Mobilfunkanbietern auf der Welt verwendet wird. Damit kann auch der Standort eines mobilen Geräts im Vergleich zu einem Mobilfunkmast ermittelt werden, der auf das Gerät sendet.

Internet-Piraterie – illegales Hochladen oder Downloaden von urheberrechtlich geschütztem Material über das Internet. Wird man beim Ausüben von Internet-Piraterie ertappt, sind schwere rechtliche Konsequenzen zu erwarten und zwar europaweit.

Internet-Mobbing – Informationen und Kommunikationstechnologien dazu verwenden, um gezieltes, wiederholtes und feindseliges Verhalten einer Einzelperson oder Gruppe zu unterstützen, die damit anderen Schaden möchten. Dabei handelt es sich z. B. um Gerüchte, die gepostet werden, ein Video oder Bilder, auf denen eine Person in einem schlechten Licht dargestellt wird usw.

Internetkriminalität – alle nicht legalen Handlungen, für die ein Computer und ein Netzwerk benötigt werden.

GLOSSAR

Malware/Schadprogramm – bezeichnet Computerprogramme, die entwickelt wurden, damit die benutzende Person unerwünschte und gegebenenfalls schädliche Funktionen an einem anderen Computer ausführen kann.

Phishing – der Versuch, persönliche Informationen wie Benutzernamen, Passwörter und Kreditkartendaten zu erhalten, indem eine Nachricht online oder per Telefon verschickt wird, die vorgibt, von einem tatsächlich existierenden Unternehmen zu stammen.

Podcast – eine Reihe von digitalen Mediendateien, entweder als Audio oder Video, die in Episoden veröffentlicht werden und die man downloaden oder online anhören kann.

QR-Code – ein mobiler Strichcode, der von mobilen Geräten mit einer Kamera (z. B. Handy mit entsprechender App) gelesen werden kann, der die Benutzerin oder den Benutzer nach dem Einscannen zu einer Webseite weiterleitet.

Schadprogramm – Software, die dazu dient, um Computer und Computersysteme zu beschädigen oder lahmzulegen. Dazu gehören Spyware, Viren, Trojaner und Würmer.

Sicherheitssoftware – eine Software, die den Computer vor einer Vielzahl von Bedrohungen schützt.

SKYPE – ein beliebtes Computerprogramm, bei dem Benutzerinnen und Benutzer Profile einrichten können und über ihren Computer oder mobile Geräte überall auf der Welt kostenlos telefonieren, chatten oder per Video chatten können.

Smartphone – ein sehr fortschrittliches Mobiltelefon das wie ein kleiner Mini-Computer ausgestattet ist. Es ist internetfähig, hat eine sehr hohe Speicherkapazität und es ist möglich, viele Programme (sog. Apps) darauf zu installieren.

Spyware – eine tückische Art von Software, die sich von selbst auf deinem Computer installiert und ohne dein Wissen Informationen sammelt (z. B. Passwörter, Kontodaten etc.).

Standortbezogene Dienste – ein Dienst, der den Standort eines Geräts in der echten Welt ermittelt, entweder einen festen oder veränderbaren Standort.

Streamen – eine Art, wie Daten über ein Computernetzwerk als fortlaufender Stream gesendet werden können, wobei der Inhalt bereits abgespielt werden kann, während die restlichen Daten noch empfangen werden.

Taggen – eine Person in einem Foto oder Video online identifizieren, indem ein virtuelles Namensschild, das sogenannte »Tag«, angebracht wird. Durch überfahren der Personen mit der Maus, wird so der Name sichtbar.

Trojaner – ist ähnlich wie ein Virus. Er tut so, als würde er deine Befehle ausführen, während er eigentlich heimlich etwas ganz anderes macht, zum Beispiel sich selbst kopiert, einer Person Zugriff auf deinen Computer ermöglicht oder Informationen sammelt und ohne dein Wissen an Dritte weiterleitet.

Twitter – ein soziales Netzwerk, auf dem Mitglieder selbst Nachrichten oder sogenannte Tweets senden und die Nachrichten anderer Mitglieder lesen können. Die Nachrichten dürfen höchstens 140 Zeichen lang sein.

Uploaden – Daten, Fotos, Videos oder andere Inhalte im Internet hochladen und dadurch allen oder einer begrenzten Gruppe zu Verfügung stellen.

Virus – ein Programm, das sich selbst kopieren und von einem Computer zum anderen verbreiten kann, gespeicherte Daten beschädigt und den Computer in seinen Funktionen (komplett) stört.

Wurm – eine Art von Virus, der von ganz alleine von Computer zu Computer wandern kann. Er kann sich selbst kopieren und völlig selbstständig Hunderttausende dieser Kopien versenden – beispielsweise an alle Kontakte aus deinen E-Mail-Adressbüchern. Würmer können so entwickelt sein, dass sie Cyber-Kriminellen aus der Ferne Zugriff auf deinen Computer ermöglichen.

IMPRESSUM

Herausgegeben vom Ring deutscher Pfadfinderinnenverbände (RDP).

Inhaltliche Entwicklung: World Association of Girl Guides and Girl Scouts (WAGGGS)

Übersetzung: World Association of Girl Guides and Girl Scouts (WAGGGS)

Fachliche Bearbeitung und Redaktion für den RDP: Tim Gelhaar (VCP), Sigrid Hofmann (PSG), Alice Knorr (DPSG), Sabine Zorn (BdP).

Unser besonderer **Dank** gilt Symantec als Sponsor dieser Initiative.

Layout: World Association of Girl Guides and Girl Scouts (WAGGGS), FOLIANT-Editonen.

Druck: Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Bilder: Die Rechte für die in diese Broschüre enthaltenen Bilder und Abbildungen liegen bei den folgenden Personen und Institutionen:

WAGGGS (S. 1, 2, 3, 9, 11, 12, 26, 28, 31, 35, 36, 39, 41, 42 & 44)

RDP (S. 13)

DPSG (S. 38)

PSG (S. 21, 22 & 34)

VCP (S. 14, 19, 20 & 34)

BdP (S. 8 & 17)

Fabrizio Branca (S. 7)

Stand: September 2012

Copyright © 2012 RDP, Berlin.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung, Verbreitung und Übersetzung vorbehalten. Kopien für den individuellen Gebrauch in der pädagogischen Arbeit sind erwünscht. Die Nutzung ist nur unter Angabe folgender Quelle gestattet:

Ring deutscher Pfadfinderinnenverbände (RDP). Smart surfen: Sicher online gehen. Eine Arbeitshilfe für Gruppenleitungen. Berlin, 2012.





World Association
of Girl Guides
and Girl Scouts

Association mondiale
des Guides et des
Exlaireuses

Asociación
Mundial de las
Guías Scouts

Kontakt

World Association of Girl Guides and Girl Scouts (WAGGGS)
Europe Region WAGGGS
Avenue de la Porte de Hal, 38 bte 1
B-1060 Brussels
Belgium
Telefon +32 (0)2 541 0880
E-mail: europa@europa.wagggsworld.org
Internet: <http://www.europa.wagggsworld.org/en/home>

Ring deutscher Pfadfinderinnenverbände (RDP)
Mühlendamm 3
10178 Berlin
Telefon 030 20054565
E-Mail: info@pfadfinden-in-deutschland.de
Internet: www.pfadfinden-in-deutschland.de

Bund der Pfadfinderinnen und Pfadfinder e.V. (BdP)
Kesselhaken 23
34376 Immenhausen
Telefon: 05673 99584-0
E-Mail: info@pfadfinden.de
Internet: www.pfadfinden.de

Deutsche Pfadfinderschaft Sankt Georg (DPSG)
Martinstraße 2
41472 Neuss
Telefon: 02131 4699-0
E-Mail: info@dpsg.de
Internet: www.dpsg.de

Pfadfinderinnenschaft St. Georg (PSG)
Unstrutstraße 10
51371 Leverkusen
Telefon: 0214 40392-0
E-Mail: info@pfadfinderinnen.de
Internet: www.pfadfinderinnen.de

Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder (VCP)
Wichernweg 3
34121 Kassel
Telefon: 0561 78437-0
E-Mail: info@vcp.de
Internet: www.vcp.de