

6. Gute Geheimnisse – Schlechte Geheimnisse

Was tun bei belastenden (Online-)Erfahrungen?

Die Kinder und Jugendlichen lernen mit praktischen Beispielen den Unterschied kennen zwischen guten und schlechten Geheimnissen rund um das Thema Internet. Wer ein schlechtes Geheimnis hat, dem/der tut dies nicht gut und er/sie braucht Hilfe. Im Bereich des Internets gibt es zunehmend Risiken, die zu belastenden Erfahrungen führen können (z. B. durch pornografische oder gewalthaltige Bilder – oder belästigende Ansprache im Chat).

Zielgruppe:

- Grundschule / Klasse 5 & 6
- Von Kleingruppe bis Klassengröße (dann jedoch mit mind. zwei pädagogischen Fachkräften)

Vorkenntnisse Trainer*in:

Auseinandersetzung mit den Themenfeldern, die über die Geheimnisse transportiert werden

Dauer:

20 bis 40 Minuten

Material:

Vorbereitete Karten mit guten und schlechten Geheimnissen

→ je zwei Kinder bekommen eine Karte (Dopplung erlaubt)

Ziele:

- Für persönliche Grenzen sensibilisieren, die nicht überschritten werden sollen
- Über (Online-)Erfahrungen sprechen
- Gefahrenbereiche des Internets erkennen
- Proaktive Strategien kennenlernen (Hilfe holen)

Medienkompetenzrahmen NRW:

- 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
- 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
- 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
- 3.4 Cybergewalt und -kriminalität
- 5.2 Meinungsbildung
- 5.3 Identitätsbildung
- 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Ablauf:

Im Stuhlkreis hinsetzen.

„Ich möchte mit Euch heute über Geheimnisse sprechen. Es gibt gute und schlechte Geheimnisse. Gute Geheimnisse behalte ich für mich, weil ich nicht will, dass jemand davon weiß. Schlechte Geheimnisse tun mir nicht gut. Ich will, dass mir jemand hilft.“

Beispiele für gute Geheimnisse: Eine Schatzkiste in einem Versteck / verliebt sein

Beispiele für schlechte Geheimnisse: Etwas gestohlen / etwas kaputt gemacht / Nein-Gefühl

Je nach Gruppengröße können Kinder und Jugendliche gefragt werden, ob sie gute / schlechte Geheimnisse kennen und diese nennen.

→ Nicht kommentieren.

„Ich hab Euch sechs Geheimnisse auf Karten mitgebracht und würde gerne wissen, ob Ihr diese für gute oder schlechte Geheimnisse haltet. Ich gebe Euch immer zu zweit ein Geheimnis. Dann lest Ihr es durch und entscheidet gemeinsam, ob es ein gutes oder schlechtes Geheimnis ist. Wir besprechen das dann nachher in der Runde.“

Kinder / Jugendliche bekommen Geheimniskarten und haben ein paar Minuten Zeit, diese zu besprechen.

Die Geheimnisse werden der Reihe nach besprochen:

- Zunächst lesen Kinder vor, was auf Ihrer Karte steht
- Dann geben sie ihre Einschätzung, ob dies ein gutes oder schlechtes Geheimnis ist (wenn mehrere Gruppen die gleiche Karte haben, werden sie einbezogen)

- Durch Nachfragen kann das jeweilige Thema auf der Karte vertieft werden („Wie könnte Person X jetzt am besten reagieren?“ / „Was soll X jetzt machen?“ / „Wer könnte X helfen?“)

Tipps:

Um Onlinerisiken zu begegnen, ist aktives Handeln wichtig. Nein sagen, wegklicken, Hilfe holen – starke Kinder sind aktive Kinder.

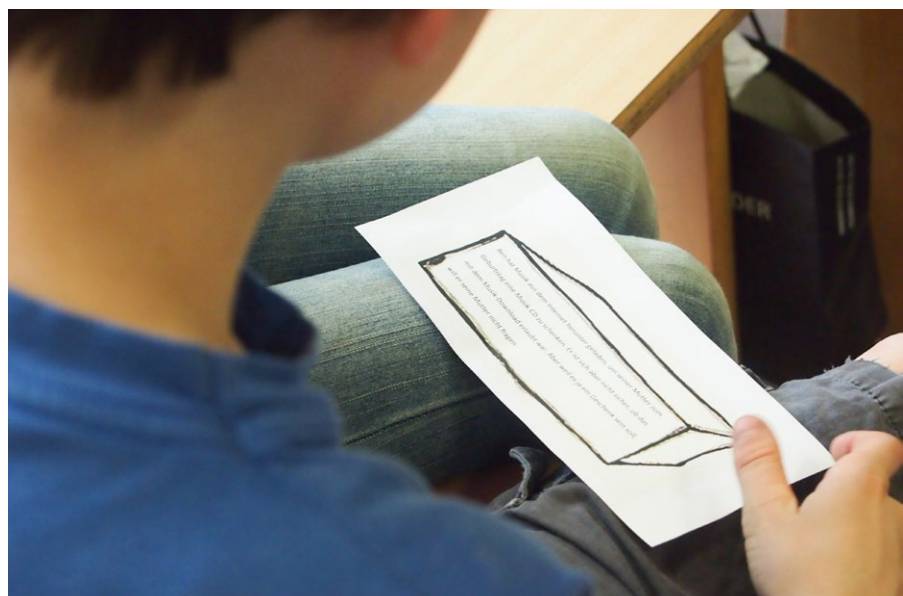
Bei dieser Methode geht es um persönliche Einschätzungen und Erfahrungen der Kinder und Jugendlichen. Daher ist es wichtig, dass eine möglichst vertrauensvolle, angst- und sanktionsfreie Atmosphäre geschaffen wird.

Zur Vorbereitung hilfreich ist eine Auseinandersetzung mit den Themenfeldern, die über die Geheimnisse transportiert werden.

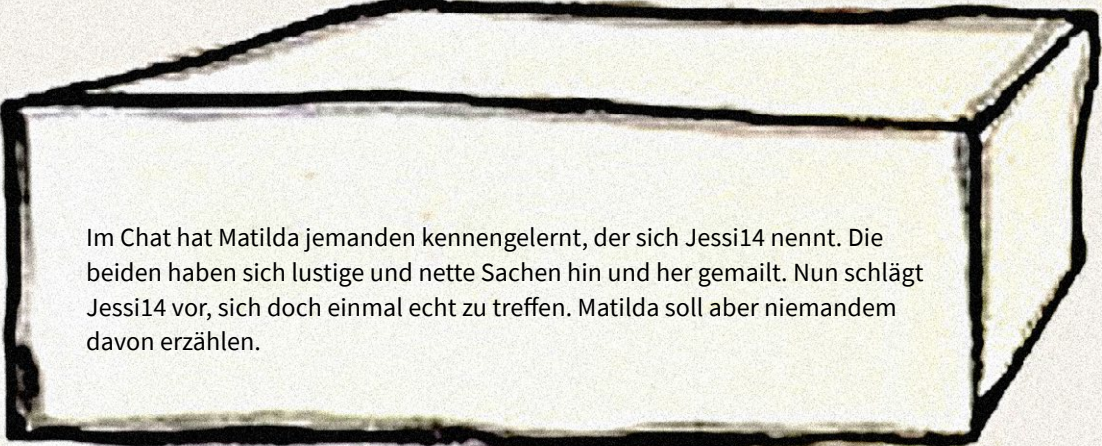
Hinweis:

Diese Methode wurde übernommen aus: „Ich sag Nein! Arbeitsmaterialien gegen den sexuellen Missbrauch an Mädchen und Jungen.“ Von Gisela Braun und Martina Keller. Verlag an der Ruhr. 2008. Die Geheimnisse wurden auf das Feld der Internetnutzung angepasst.

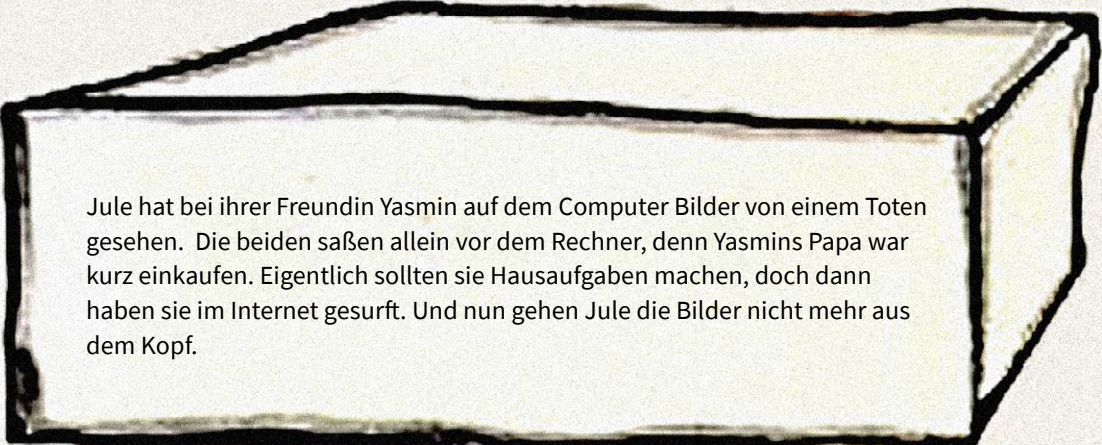
Eine schöne Ergänzung zur Methode bietet das Materialpaket „Geheimnisse sind erlaubt“ der PH Zürich.



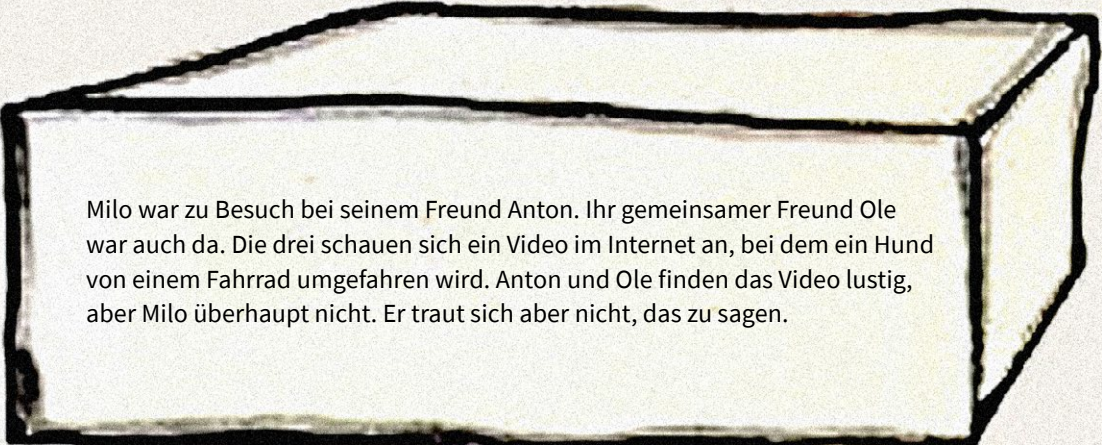
Gute Geheimnisse – Schlechte Geheimnisse



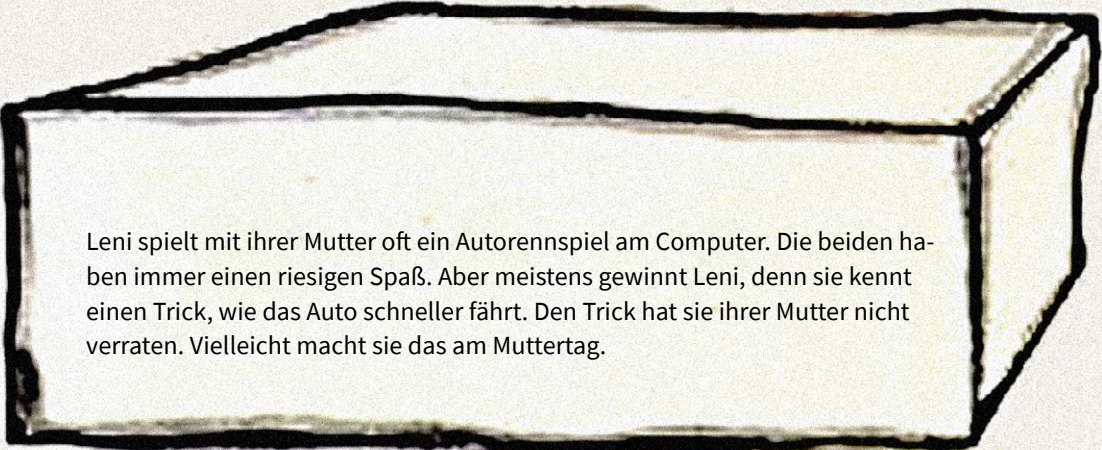
Im Chat hat Matilda jemanden kennengelernt, der sich Jessi14 nennt. Die beiden haben sich lustige und nette Sachen hin und her gemailt. Nun schlägt Jessi14 vor, sich doch einmal echt zu treffen. Matilda soll aber niemandem davon erzählen.



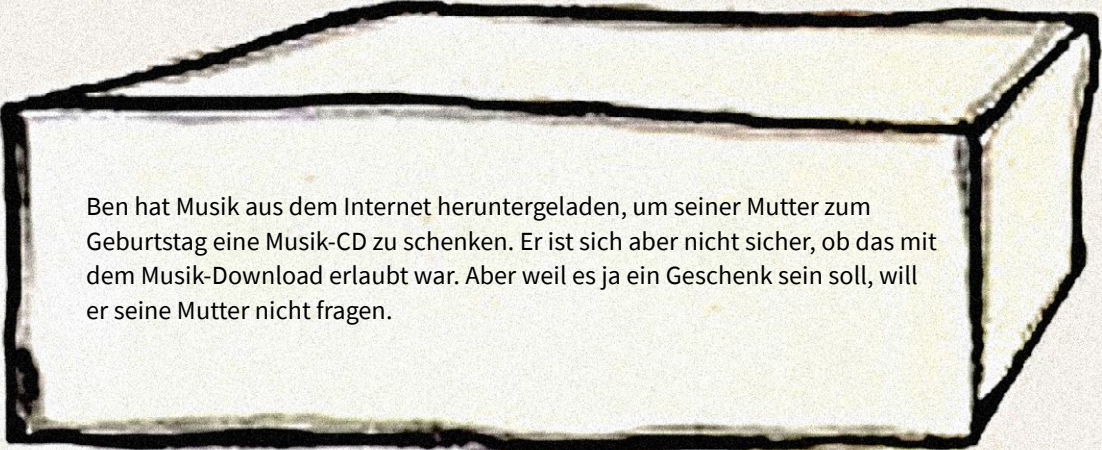
Jule hat bei ihrer Freundin Yasmin auf dem Computer Bilder von einem Toten gesehen. Die beiden saßen allein vor dem Rechner, denn Yasmins Papa war kurz einkaufen. Eigentlich sollten sie Hausaufgaben machen, doch dann haben sie im Internet gesurft. Und nun gehen Jule die Bilder nicht mehr aus dem Kopf.



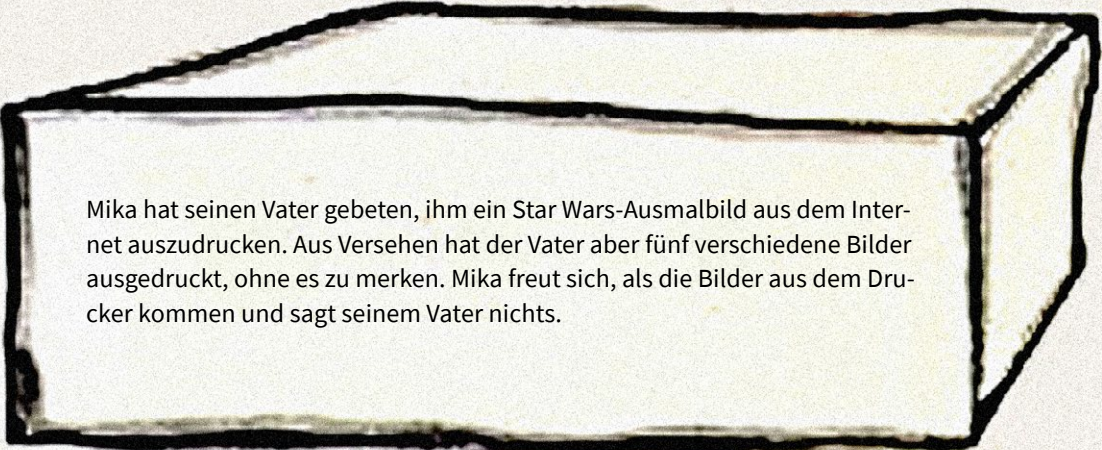
Milo war zu Besuch bei seinem Freund Anton. Ihr gemeinsamer Freund Ole war auch da. Die drei schauen sich ein Video im Internet an, bei dem ein Hund von einem Fahrrad umgefahren wird. Anton und Ole finden das Video lustig, aber Milo überhaupt nicht. Er traut sich aber nicht, das zu sagen.



Leni spielt mit ihrer Mutter oft ein Autorennspiel am Computer. Die beiden haben immer einen riesigen Spaß. Aber meistens gewinnt Leni, denn sie kennt einen Trick, wie das Auto schneller fährt. Den Trick hat sie ihrer Mutter nicht verraten. Vielleicht macht sie das am Muttertag.



Ben hat Musik aus dem Internet heruntergeladen, um seiner Mutter zum Geburtstag eine Musik-CD zu schenken. Er ist sich aber nicht sicher, ob das mit dem Musik-Download erlaubt war. Aber weil es ja ein Geschenk sein soll, will er seine Mutter nicht fragen.



Mika hat seinen Vater gebeten, ihm ein Star Wars-Ausmalbild aus dem Internet auszudrucken. Aus Versehen hat der Vater aber fünf verschiedene Bilder ausgedruckt, ohne es zu merken. Mika freut sich, als die Bilder aus dem Drucker kommen und sagt seinem Vater nichts.