

#RespektBW

LMZ LANDESMEDIENZENTRUM
BADEN-WÜRTTEMBERG

**BITE
WAS?!**
Kontern gegen
Fake und Hass

Es war einmal im Netz ...

Online Escape Game zu „Bitte Was?! Kontern gegen Fake und Hass“





Impressum

Herausgeber und Bezugsadresse

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg
Vertreten durch Direktor Michael Zieher
Rotenbergstraße 111
70190 Stuttgart

Telefon: +49 (0)711 2850-6
Fax: +49 (0)711 2850-780
E-Mail: beratungsstelle@lmz-bw.de

Dieses Materialpaket ist Teil
des Projekts #RespektBW

Projektleitung

Sebastian Seitner
seitner@lmz-bw.de

Autorinnen und Autoren

Sebastian Seitner
Dejan Simonović
Simon Zimpfer
Sabrina Sgoda

Redaktion

Sebastian Seitner

Lektorat

Katrin Birzele

Illustrationen

Kristina Gehrman

Gestaltung

Superherodesign

Stuttgart, November 2021

Sofern nicht anders vermerkt, stehen die Inhalte unter einer CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz. Sämtliche Rechte an dieser Publikation liegen beim Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ). Nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist erlaubt unter Angabe des Herausgebers LMZ Baden-Württemberg und der Website www.lmz-bw.de.

Sonstige Illustrationen sind nicht frei zu verwenden.

Sollten Sie auf eine Urheberrechtsverletzung aufmerksam werden, bitten wir um einen entsprechenden Hinweis. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir umgehend handeln.



Inhaltsverzeichnis

Online Escape Room im Unterricht	4
„Bitte Was?! Kontern gegen Fake und Hass“ – Spielerisch lernen	4
Allgemeine Hinweise für die Lehrkraft	4
Didaktische Hinweise	5
Das Spieldesign	6
Spielablauf	7
Spielcharaktere und ihre Merkmale	8
Impulse zur Nachbereitung	10
A: Umgang mit Entscheidungen und Konsequenzen	11
B: Auseinandersetzung mit Themenfeldern	12
C: Empathie für Spielfiguren	13
Spielguide	14
Kapitel 1: Hanno – Cybermobbing	15
Kapitel 2: Snow – Cybermobbing	17
Kapitel 3: Basti – Fake News	20
Kapitel 4: Rana – Fake News	23
Kapitel 5: Cindy – Datenschutz	26
Kapitel 6: Gitty – Datenschutz	29
Kapitel 7: Rumpel – Maßnahmen	32



Online Escape Room im Unterricht

„Bitte Was?! Kontern gegen Fake und Hass“ – Spielerisch lernen

Mithilfe des Online Escape Rooms „Es war einmal im Netz ...“ soll für Schülerinnen und Schüler ein spielerisches Gruppenerlebnis geschaffen werden, um eine sozial verantwortliche und respektvolle Kommunikation in Sozialen Netzwerken zu fördern sowie ein Bewusstsein für die Bedeutung des Themas für das gesellschaftliche Miteinander und unsere Demokratie zu schaffen. Die gewählten Rätsel und interaktive Gestaltung führen zu einem motivierenden Spielablauf und vertieftem Wissen zu Themen wie Cybermobbing, Datenschutz, Fake News und wertschätzender Kommunikation im Internet.

Allgemeine Hinweise für die Lehrkraft

Schulart:	Sekundarstufe I / Gymnasium
Fächer:	Deutsch, Gemeinschaftskunde, Ethik, Medienbildung
Dauer:	eine bis zwei Unterrichtsstunde
Sozialform:	Gruppenarbeit (2-5 Personen)
Medien- und Materialbedarf:	Computer, Tablet, Browser, Arbeitsblatt, Stift, Papier, Internetanbindung
Begleitende Arbeitsmaterialien:	www.bitte-was.de/escaperoom

Hinweis:

- „Es war einmal im Netz ...“ ist ein browserbasiertes Spiel. Nutzen Sie daher bitte einen Browser wie Chrome, Firefox oder Safari.
- Voraussetzungen für den Fernunterricht: Kommunikationstool (Big Blue Button, ...), Sound, Boxen, Kopfhörer



Kurzbeschreibung

Ausgangspunkt des Spiels ist, dass Schülerinnen und Schüler einer Zauberklasse von einem unbekanntem Account angegangen werden, der Fake News verbreitet und Cyberbullying betreibt. In den einzelnen Kapiteln müssen die Spielenden aus Sicht der Hauptfiguren Hanno und Gitty unterschiedliche Rätsel lösen und Entscheidungen treffen, um die Person zu entlarven, die sich dahinter versteckt. Dabei werden aktuelle Themen wie Toleranzförderung, Kommunikationsformen im Internet und auf Social Media sowie Informationskompetenz, Fake News und ihr Einfluss auf die Meinungsbildung und Demokratie aufgegriffen und spielerisch behandelt.

Didaktische Hinweise

- Das webbasierte Spiel lässt sich in der Schule mit Computern oder Tablets durchführen, kann jedoch auch als optimale Ergänzung zum Fernunterricht gesehen werden.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass mindestens zwei Schülerinnen und Schüler eine Gruppe bilden, da der Online Escape Room darauf konzipiert wurde, gemeinsam zu analysieren, zu diskutieren und sich zu entscheiden. Eine alleinige Bearbeitung ist aber ebenfalls möglich.
- Die Handlung des Spiels wurde in eine Märchenwelt verlagert. Dies schafft eine spannende und motivierende Mischung aus Märchen und Aktualität.
- Für die Durchführung des Online Games stehen begleitende Impulse und Materialien zur Verfügung. Vor allem für die anschließende Nachbereitung bieten diese einen sehr guten Ansatz.
- Am Ende des Spiels erhalten die Schülerinnen und Schüler eine Urkunde, in der sie ihren Namen eintragen und ausdrucken lassen können. Im Nachgang kann ihr Lernerfolg mit einer Unterschrift der Lehrkraft bestätigt werden.
- Vertiefendes und weiterführendes Wissen können Lehrkräfte durch die Themenhefte der Kampagne Demokratiebildung, Kommunikation im Netz, Informationskompetenz und Medienethik fördern, welche kostenlos unter www.bitte-was.de zur Verfügung stehen.



Das Spieldesign

EIN (GRUNDSÄTZLICHES) KAPITEL

STORYBILD & TEXT

- Jedes Storybild ist illustriert und interaktiv.
- Manche Charaktere zeigen ihre Smartphones her, wenn man das Bild an der gewünschten Stelle anklickt. Dies liefert weitere Informationen über die zu behandelnden Kernthemen.
- Der Text steht neben dem Bild.
- Mit einem Klick auf „weiter“ landen die Spielerinnen und Spieler beim Rätselbild.

RÄTSELBILD & TEXT

- Jedes Rätsel ist vollständig illustriert.
- Der Räseltext steht neben dem Bild.
- Am Seitenende muss man die Lösung eingeben. Die Rätsel steigern sich in ihrer Komplexität, um die Spielerinnen und Spieler im Flow zu halten.
- Ein Timer läuft nebenher. Wenn dieser abgelaufen ist, sollten die Schülerinnen und Schüler spätestens die Tipps anschauen, damit auch alle bis zum Ende der 45 Minuten das komplette Spiel abgeschlossen haben.

ÜBERLEITUNG

- Hier wird eine leicht angepasste Version des Storybilds dargestellt.
- Die Spielerinnen und Spieler bekommen eine Entscheidungsfrage gestellt, was sie tun würden und haben drei Auswahlmöglichkeiten, die alle einen anderen kurzen Text auslösen.
- Man kann sich nur für eine Möglichkeit entscheiden, danach geht das Spiel automatisch weiter.
- Die unterschiedlichen Entscheidungen führen zu entsprechenden Konsequenzen und können u. a. in der Nacharbeit erneut aufgegriffen werden.

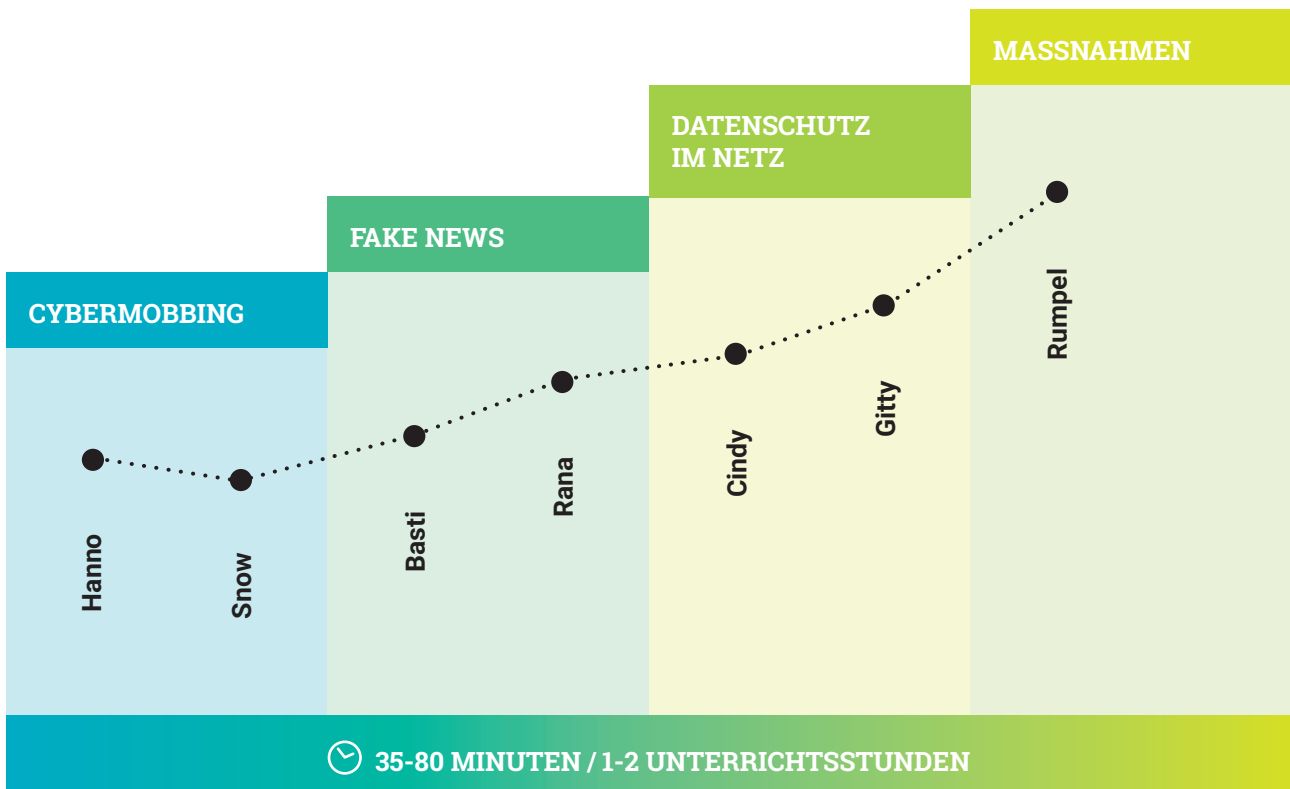


Spielablauf

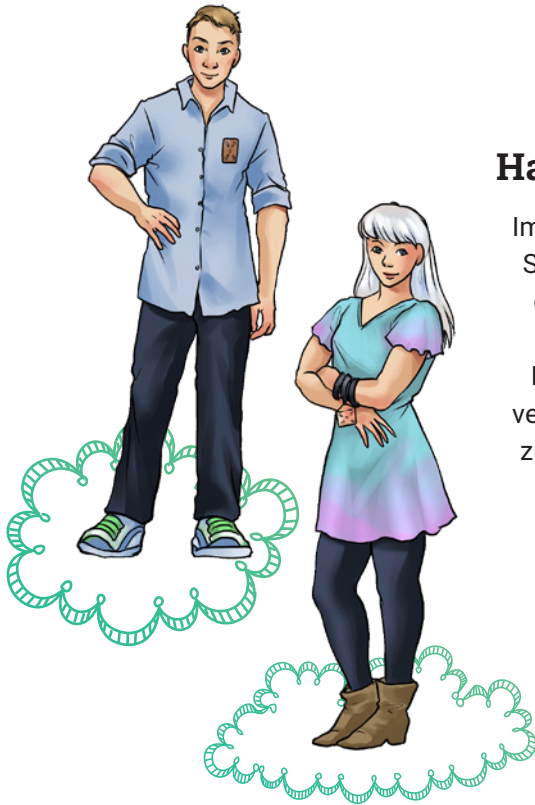
Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen während des Online Games unterschiedliche Kapitel. Diese sind einerseits den thematischen Oberbegriffen Cybermobbing, Fake News, Datenschutz im Netz sowie Maßnahmen zugeordnet. Andererseits lassen sich die einzelnen Spielcharaktere darin verorten.

Entsprechend des Verlaufs steigert sich die Spannung des Spiels und die Schülerinnen und Schüler kommen der Lösung des Rätsels, wer sich hinter dem unbekanntem Account versteckt, immer näher. Zusätzlich tragen die Entscheidungen und die daraus resultierenden Konsequenzen zur Förderung des Spannungsbogens bei.

Die spielerische Wissensvermittlung kann je nach Gruppengröße oder Voraussetzungen der Lerngruppe zwischen 35-80 Minuten dauern.



Spielcharaktere und ihre Merkmale



Hanno (Hänsel) & Gitty (Gretel)

Im Märchen verlaufen sich Hänsel und seine Schwester Gretel im Wald und entfliehen durch eine List der bösen Hexe im Lebkuchenhaus.

Im Spiel stehen sie für ihre Freunde ein und versuchen, sie durch die Wirrungen des Netzes zu begleiten.

Snow (Schneewittchen)

Sie fällt im Märchen nach dem Biss in den Apfel in einen todesähnlichen Schlaf und wird als naturverbunden dargestellt.

In der Spielversion ist sie populär, Influencerin, und hat Ernährungstipps parat.



Basti (das Biest)

Das Märchen dreht sich um einen Prinzen, der in ein Biest verwandelt wurde und nur durch aufrichtige Liebe wieder zurückverwandelt werden kann. In der bekannten Disney-Adaption gibt die magische Rose die Zeit an, in der noch etwas zu retten ist.

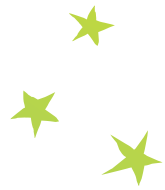
In der Spielversion zeigt die Rose den mentalen Zustand des Biests und visualisiert Gefahren und Schmerz.



Rana (Rapunzel)

Sie ist im Märchen in einem Turm gefangen.

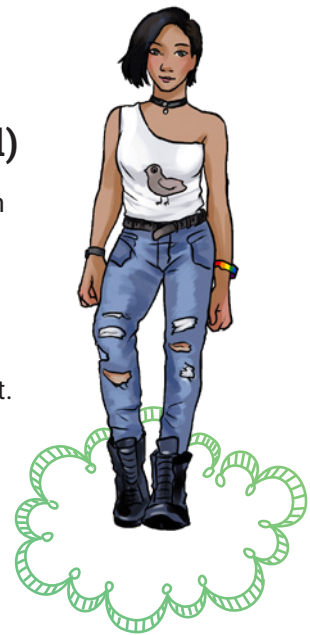
In der Spielversion steckt sie in ihrer Filterblase fest, in der dieselben Fake News ständig wiederhallen.



Cindy (Aschenputtel)

Sie leidet im Märchen extrem unter der schlechten Behandlung durch ihre Familie.

In der Spielversion wird dieser Zustand lediglich ins digitale Medium verlagert.



Rumpel (Rumpelstilzchen)

Niemand weiß wie das Rumpelstilzchen im Märchen heißt und somit hat es Macht und kann andere terrorisieren.

Diese Macht ist auch im Netz zugänglich. Keinerlei Konsequenzen können zu unmoralischen Entscheidungen führen.



Zur Nachbereitung

Der Online Escape Room „Es war einmal im Netz ...“ bietet Lehrkräften die Möglichkeit, sich auf unterschiedlichste Art und Weise mit den Inhalten auseinanderzusetzen. Entsprechend der Größe der Lerngruppe, Klassenzugehörigkeit oder Lernstand der Schülerinnen und Schüler werden im Folgenden drei Impulse zu Nachbereitung beschrieben, welche sich auf bestimmte Themenfelder des Online Games beziehen.

 **Hinweis:**

Die Impulse können unabhängig voneinander durchgeführt werden bzw. miteinander kombiniert werden.



A: Umgang mit Entscheidungen und Konsequenzen

Einstieg:

Zur Wahrnehmung der getroffenen Entscheidungen der Schülerinnen und Schüler durchläuft die Lehrkraft im Plenum die einzelnen Entscheidungsoptionen (durch Visualisierung oder Nennung) und hält diese fest.

Alternativ: Bildung von drei Zonen für die Antwortmöglichkeiten im Klassenzimmer und die Schülerinnen und Schüler positionieren sich gemäß ihren getroffenen Entscheidungen.

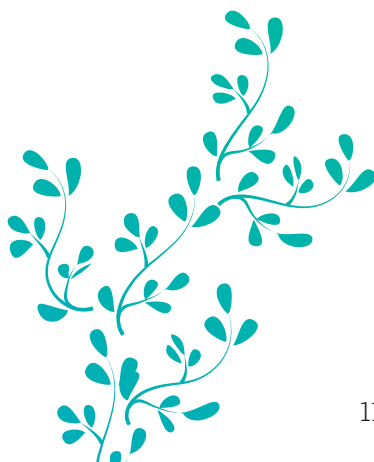
Erarbeitung:

In Kleingruppen besprechen sich die Schülerinnen und Schüler intensiv mit ihren individuellen Entscheidungen (idealerweise in chronologischer Reihenfolge) und begründen ihre Auswahl durch das Sammeln stichhaltiger Argumente und halten hierzu ihre Begründungen für den späteren Austausch im Plenum fest.

Erweiterung: Die Schülerinnen und Schüler erstellen anhand ihrer persönlichen Erfahrungswerte weitere Entscheidungsalternativen zu den vorhandenen Auswahloptionen.

Reflexion:

Die Gruppenvertreterin oder der Gruppenvertreter präsentieren die jeweiligen Ergebnisse mit ihren entsprechenden Begründungen. Im Plenum werden diese diskutiert und final die besten Handlungsalternativen durch Abstimmung gewählt und somit gewürdigt.



B: Auseinandersetzung mit Themenfeldern

Einstieg:

Die Lehrkraft verteilt Ausschnitte aus dem Spieleguide, die in Kleingruppenarbeit von den Gruppenmitgliedern in die chronologisch richtige Reihenfolge gebracht werden. Anschließend definieren die Schülerinnen und Schüler zu den Kapiteln einen thematischen Oberbegriff oder ordnen die vorgegebenen Begriffe zu (z. B. Kärtchen in einem Umschlag vorbereiten).

Alternativ: Zu den Bildern des Spieleguides und den Themenkärtchen könnte man den Schülerinnen und Schülern eine digitale Variante unter Zuhilfenahme der Plattform <https://learningapps.org> anbieten.

Erarbeitung:

Die Gruppen erarbeiten in Absprache mit der Lehrkraft für einen Themenschwerpunkt eine Präsentation für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler, indem sie beispielsweise unbekannte Begrifflichkeiten mittels Internetrecherche definieren oder eigene Erfahrungen beschreiben und erklären.

Weitere Materialien und Arbeitsblätter zur Vertiefung:

- Fake News: [Informationskompetenz](#)
- Zusammenleben in einer digitalen Gesellschaft: [Medienethik](#)
- Cybermobbing: [Kommunikation im Netz](#)
- Selbstdarstellung im Netz: [SCHÖNHEITSiDEALe im Internet?!](#)

Reflexion:

Die einzelnen Gruppenergebnisse werden im Plenum präsentiert. Hierbei bleibt Raum für Rückfragen und Diskussionen.





C: Empathie für Spielfiguren

Einstieg:

Die Schülerinnen und Schüler ordnen dem jeweiligen Spitznamen die Märchenfigur bzw. anschließend die charakteristischen Eigenschaften zu, vgl. Kapitel „Spielcharaktere und ihre Merkmale“. Über einen Beamer oder ein Smartboard kann der Einstieg mittels Zuordnungsaufgabe digital umgesetzt werden.

Alternativ: Das Kapitel „Spielcharaktere und ihre Merkmale“ wird ausgedruckt und in einzelne Bausteine geschnitten, welche anschließend analog zusammengesetzt werden.

Erarbeitung:

- In Einzel- oder Partnerarbeit schlüpfen die Schülerinnen und Schüler in die jeweilige Rolle der Spielfigur und sollen dabei Argumente finden, die ihr Handeln legitimiert. Anschließend überdenken die Schülerinnen und Schüler ihre Rolle kritisch und bereiten entsprechende Handlungsalternativen vor.
- Ausgehend davon, gehen die Rollenträgerinnen und Träger in eine moderierte Talkrunde und werben für ihre Position. Die Moderation kann wahlweise durch Schülerinnen oder Schüler bzw. durch die Lehrkraft erfolgen.

Hinweis: Es können hier auch Beobachterrollen geschaffen werden, die bestimmte Beobachtungsaufgaben erhalten

Reflexion:

Abschließend werden die unterschiedlichen Sichtweisen und Meinungen im Klassenverbund diskutiert. Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre Rollen, erhalten Feedback durch die Beobachterinnen und Beobachter und entwickeln gemeinsam Handlungsalternativen, die positive Verhaltensweisen stärken.

Spielguide

Zu Beginn des Spiels müssen die Schülerinnen und Schüler ihren Namen eingeben, welcher nach erfolgreichem Absolvieren des Spiels auf der Urkunde erscheint.

Hinweis:

Zwischenstände des Spiels werden nicht gespeichert. Nach Beenden des Spiels werden alle Daten gelöscht.

Ausgangssituation:

Es war einmal im Netz ... Seit kurzer Zeit werden die Schülerinnen und Schüler einer Klasse von einem unbekanntem Account angegangen, der Fake News verbreitet und Cyberbullying betreibt. Helft Hanno und Gitty, die Person zu entlarven, die sich dahinter versteckt.

Spielregeln

Klicke dich durch die Seiten der Geschichte, um den Schülern der Märchenschule zu helfen. Zum Lösen der Rätsel nutze gegebenenfalls die Schaltflächen „Zurück“ und „Weiter“ im Spiel. Mache dir gegebenenfalls schriftliche Notizen.



Kapitel 1: Hanno – Cybermobbing

Story



01.

Endlich läutet die Schulglocke zur Mittagspause. Im Flur fragt Gitty ihren Bruder, was ihn gerade beschäftigt. Widerwillig zeigt Hanno seinen neuesten Post auf seinem Channel.



02.

Ein Klick auf Hannos Zauberspiegel zeigt seinen Channel mit einem negativen Kommentar.

Entscheidungen & Konsequenzen



03.

Hanno gibt zu, dass er auf seinem Channel beleidigt wurde und ihm das echt zu schaffen macht. „Es sind zwar nur Worte, die tun aber trotzdem weh.“ Er fragt sich, was man dagegen tun kann.

Was soll Gitty ihm antworten?

A: Beleidige zurück. 😡

Es zeigt sich, dass Gleiches mit Gleichem zu vergelten, keine Vorteile bringt, sondern hierdurch eher neue Beleidigungen provoziert werden.

B: Ist egal was andere denken.

Ignoriere sie einfach. 😐

Es zeigt sich, dass es in manchen Situationen hilfreich sein kann, sich der Situation zu entziehen und einen gewissen Abstand zu wahren.

C: Counterspeech. Antworte auf Augenhöhe. 😊

Ein guter Umgangston oder auch Humor sind Wege, um negativen Kommentaren zu begegnen und Haltung einzunehmen.

Übergang

04.

„Aber es kann doch nicht sein, dass sich jemand so feige hinter einem Nickname versteckt und Leute beleidigt. Wir müssen herausfinden, wer dahintersteckt!“, meint Gitty.

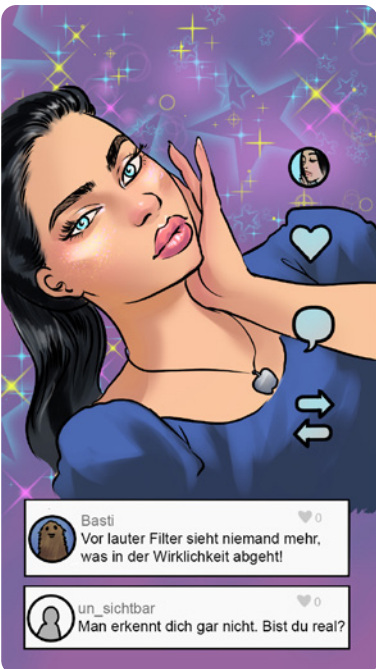
Kapitel 2: Snow – Cybermobbing

Story



01.

Im Treppenhaus treffen Hanno und Gitty auf ihre Klassenkameradin Snow. Sie zeigt ihnen stolz ihr neuestes veröffentlichtes Video auf ihrem Zauberspiegel. „Bist das wirklich du? Die sieht dir echt gar nicht ähnlich“, meint Hanno.



02.

Ein Klick auf Snows Zauberspiegel zeigt ihr neues Video mit zwei Kommentaren.

Rätsel – Filtereinstellungen

03.

Hanno nimmt seinen Zauberspiegel in die Hand und betrachtet die zahlreichen Filter. „Wow. Das sind ganz schön viele!“

Wie viele müsste man entfernen, damit Snow wieder „normal“ aussieht?

Tipp

04.

Gehe auf „Zurück“ und vergleiche das Bild von Snow im Zauberspiegel mit dem Bild am Anfang des Kapitels.

Lösung

05.

Snow hat folgende Filter verwendet: Wangen-Highlighter, 1A Augenbrauen, Unperfektheiten entfernen, Feenglitzer, Influencer-Lippen und Strahlende Augen.

Die Lösung ist **6**

Entscheidungen & Konsequenzen



06.

Snow antwortet, dass sie einen großen Druck empfindet in den Sozialen Medien immer „schön“ sein zu müssen und daher die Filter verwendet.

Hanno und Gitty überlegen, was sie ihr antworten sollen.

A: Jeder ist auf seine Art und Weise schön. 🧡💕
Nicht die Likes anderer sind entscheidend, sondern wie man sich selbst fühlt und wie man sich gibt. Echte Komplimente oder Bestätigungen von Freundinnen oder Freunden sind wichtiger.

B: Personen, die „real“ sind, bewegen die Menschen mehr. 👍
Nicht das Aussehen ist entscheidend, sondern was für eine Person man ist. Man sollte zu sich selbst stehen, auch wenn man nicht bestimmten Schönheitsidealen entspricht.

C: Die Mischung macht's: Ein bisschen schummeln ist erlaubt. 😊😬
Das Verwenden von Filtern ist prinzipiell nichts Schlechtes. Filter sollten aber so eingesetzt werden, dass andere einen auch noch wiedererkennen.

Übergang

07.

„Hey“, meint Gitty, „kommt euch der Kommentar von Basti nicht etwas merkwürdig vor?“ „Ja“, erwidert Hanno. „Wir sollten mal nach ihm schauen.“

Kapitel 3: Basti – Fake News

Story



01.

„Hey Basti, was ist denn los?“ Niedergeschlagen zeigt Basti Hanno und Gitty seinen Zauberspiegel und erklärt, dass jemand wegen der Zaubersprecherwahl Fake News über ihn verbreitet.



02.

Ein Klick auf Bastis und Gittys Zauberspiegel zeigt die Fake News.



Rätsel

03.

„Moment, vor ein paar Tagen hat der Zauberschul-Kurier einen Artikel über dich veröffentlicht“, meint Hanno.
„Hier, so sollte das Original aussehen.“

Wie müsste der Artikel richtig lauten und wer würde Aussagen einfach so aus ihrem Kontext reißen?



Tip

04.

Gehe auf „Zurück“ und notiere dir die „fett“ geschriebenen Textbausteine und eingeklammerten Buchstaben auf den Posts, aus denen du den Lösungsnamen bildest.

Lösung

05.

Der Post wurden von einer Klassenkameradin verbreitet.
Die Lösung ist: **RANA**

Entscheidungen & Konsequenzen



06.

„Rana soll die Posts mit den Falschmeldungen verbreitet haben? Das kann ich kaum glauben!“, meint Gitty entsetzt. Aber Basti ist damit noch nicht geholfen.

Was sollen Hanno und Gitty ihm raten?

A: Schlage mit Falschinformationen zurück. 🙄
Lediglich eine Behauptung ohne Beweise oder stichhaltige Argumente zu posten, kann durchaus negative Folgen haben.

B: Erzähle allen die Wahrheit. 😊
Durch das Entkräften von Aussagen oder die Veröffentlichung des Originals kam man andere überzeugen. Es lohnt sich, für die Wahrheit einzutreten.

C: Übernimm Verantwortung.
Wir unterstützen dich. 👥
Die Person direkt anzusprechen und das Problem zu lösen ist ein guter Ansatz. Dabei sind Unterstützung und Rückendeckung für die beleidigten Personen sehr wichtig.

Übergang

07.

Rana hat weitere Fake News verbreitet. „Wir müssen sie aufhalten, bevor der Post noch weiteren Schaden verursacht“, stöhnt Gitty. „Das war’s dann mit #langeweileinderaula.“

Kapitel 4: Rana – Fake News

Story



01.

Hanno und Gitty vermuten, dass Rana Nachrichten ohne einen kritischen Blick konsumiert. „Hey Rana, was sollen die ganzen seltsamen Posts?“, stellt Gitty sie zur Rede.



02.

Ein Klick auf Ranas Zauberspiegel zeigt, wie sie weitere Fake News verbreitet.

Rätsel

03.

„Du hängst ja voll in einer Filterblase fest“, meint Hanno.
„Dir werden nur Nachrichten angezeigt, die alle drei Kriterien erfüllen. Wenn wir eines davon ausschalten, kommen mehr durch.“

Welches Kriterium müsste man ausschalten, damit die meisten Nachrichten zu Rana durchdringen?

Tipp

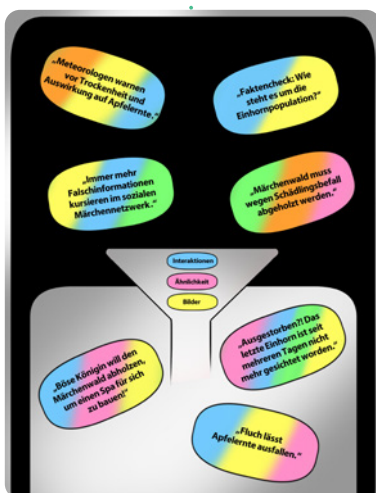
04.

Viele der Nachrichten stimmen in 2 von 3 Farben mit den Filterkriterien überein. Welche Farbe fehlt ihnen, damit sie durch den Filter gelassen werden?

Lösung

05.

Wenn das pinke Filterkriterium ausgeschaltet wird, kommen mehr Nachrichten durch den Filter.
Die Lösung ist: **Ähnlichkeit**



Entscheidungen & Konsequenzen

06.

Rana wirkt auf einmal hilflos. „Ich verbreite ja auch nur weiter, was ich gelesen habe.“

Als Hanno und Gitty ihre Reaktion sehen, überlegen sie ihr weiteres Vorgehen.



A: Helfen und unterstützen – zu viel Desinformation. 🙏

Einseitige Informationen lassen ein verzerrtes Weltbild entstehen, das weit von der Realität entfernt sein kann. Achte darauf, was man im Netz teilt.

B: Blockieren – dann hört sie niemand mehr. ❌

Zwar behebt das Ignorieren das Problem nicht, jedoch kann es manchmal sinnvoll sein, Abstand zu nehmen oder sich der Situation zu entziehen.

C: Andere warnen und widerlegen. 🤝

Man sollte dabei sehr vorsichtig sein, denn die Gefahr ist groß, dass die betroffene Person ausgeschlossen und isoliert wird.

Übergang

07.

„Hey, könnt ihr mir vielleicht auch helfen?“, fragt Cindy vorsichtig und schlägt vor, die Sache auf dem Aussichtsturm zu bereden.

Kapitel 5: Cindy – Datenschutz

Story



01.

Cindy erzählt ihnen, dass ihre Geschwister Anni und Ella und jemand anderes einfach Bilder von ihr im Netz verbreitet haben. „Das ist nicht ok“, erklärt Gitty.



02.

Ein Klick auf Cindys Zauber-
spiegel zeigt den Klassen-
chat mit Bildern von Cindy.



Rätsel

03.

„Ich vermute, dass eines davon auf jeden Fall nicht ohne deine Zustimmung hätte verbreitet werden dürfen“, meint Gitty.

Aber welches Bild verstößt gegen das Recht am eigenen Bild?

Tipp

04.

Gehe auf „Zurück“. Auf welche Bilder treffen die Ausnahmeregeln zu? Notiere dir die Usernamen und die Uhrzeit.

Lösung

05.

Anni hat ein Selfi, ohne Einwilligung von Cindy, von ihr und Ella gepostet.

Die Lösung ist: **Anni,8:53**

Recht am eigenen Bild (Bildnisrecht)

Bildnisse dürfen nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden.

Dazu zählen zum Beispiel:
Fotos, Comics, Karikaturen, Videoaufnahmen oder Zeichnungen

Es gibt jedoch Ausnahmen für Bildnisse:

In diesen Fällen dürfen Bildnisse auch ohne Einwilligung verbreitet werden:

1. Bildnisse aus dem Bereich der Zeitgeschichte
2. Bilder, auf denen Personen nur als Beiwerk erscheinen
3. Bilder von Versammlungen, Auszügen und ähnlichen Vorgängen
4. Bildnisse, die einem höheren Interesse der Kunst dienen

Entscheidungen & Konsequenzen

06.

„Oh, das ist gut zu wissen“, meint die erleichterte Cindy.
„Aber was soll ich jetzt als nächstes machen?“

Was sollen Hanno und Gitty ihr raten?

A: Beweise sichern – durch Screenshots. 📱

Bilder, die das Bildnisrecht verletzen, sollten auf jeden Fall gesichert werden, denn ansonsten sind sie später gelöscht und nicht mehr auffindbar.

B: Downvoten – das hat hier nichts zu suchen. 🙄

Das Vorgehen ist schon mal ein Schritt in die richtige Richtung, denn die Bilder sind jetzt nicht mehr sofort zu sehen. Der Konflikt zwischen den Geschwistern ist jedoch noch nicht gelöst.

C: Zur Rede stellen – was denken sie sich dabei? 🤔

Bevor man rechtliche Schritte einleitet, lohnt es sich, mit den Beteiligten zu sprechen. Meist lässt sich der Konflikt auf die Art und Weise lösen. Auch sollte man berücksichtigen, wie andere die Inhalte der Bilder wahrnehmen.



Übergang

07.

„Das ist ja komisch ...“, wundert sich Gitty. „Eigentlich sollte ein Bild nur auf meinem Schulspiegelaccount sein.“ Hanno ruft: „Schnell! Lass uns deinen Account prüfen!“

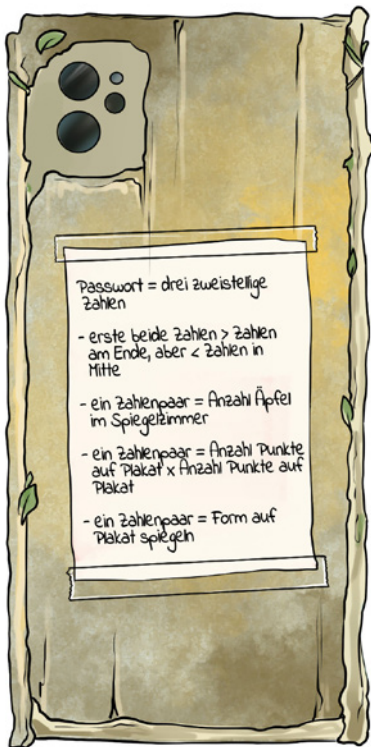
Kapitel 6: Gitty – Datenschutz

Story



01.

„Worauf wartest du?“, fragt Hanno seine Schwester. „Ach nee, ich habe schon wieder mein Passwort vergessen“, erwidert Gitty.



02.

Ein Klick auf Gittys Zauberspiegel zeigt ihren Spickzettel für das Passwort.

Rätsel

03.

„Ich habe mir eine Eselsbrücke aufgeschrieben“, fällt Gitty ein und sie betrachtet den Zettel auf der Rückseite.

Wie lautet ihr Passwort, welches aus 3 Zahlenpaaren besteht?

Tipp

04.

Wie viele Tipps sind auf dem Plakat. Spiegele horizontal die orangene Form nach unten. Suche nach roten Äpfeln im Bild.

Lösung

05.

4 x 4 Punkte auf dem Plakat = 16. Die gespiegelte Form sieht aus wie eine 38. Es gibt 12 Äpfel im Raum. Die Lösung ist: **163812**






Entscheidungen & Konsequenzen



06.

Erschrocken stellt Gitty fest, dass mehrere ihrer persönlichen Daten an eine fremde E-Mail-Adresse verschickt wurden. „Aber ich war doch vorsichtig mit meinem Passwort.“ Hanno ist da anderer Meinung.

Aber was soll er seiner Schwester sagen?

- A: Alltäglicher Medienumgang – gewusst wie!** 
Ein Passwort sollte mindestens 14 Zeichen lang sein und sowohl Buchstaben, Zahlen als auch Sonderzeichen enthalten. Ein erfolgter Missbrauch ist kaum mehr rückgängig zu machen.
- B: Eselsbrücken – aber nur für dich verständlich!** 
Zwar gibt es keine Garantie, dass Passwörter nicht gehackt werden können, das Risiko hierfür kann aber stark minimiert werden, wenn bestimmte Regeln beachtet werden.
- C: Vertrauen ist gut – Kontrolle ist besser!** 
Ist man im Besitz des Passwortes einer anderen Person, kann dies gegebenenfalls zu schwerwiegenden Folgen führen, wie Datendiebstahl oder einer rechtswidrigen Verwendung der Daten.

Übergang

- 07.** „Hey, die geposteten Bilder wurden an Rumpel@Märchenschule.ml geschickt!“, meint Gitty. „Das muss heißen, dass er dahintersteckt!“, erkennt Hanno.

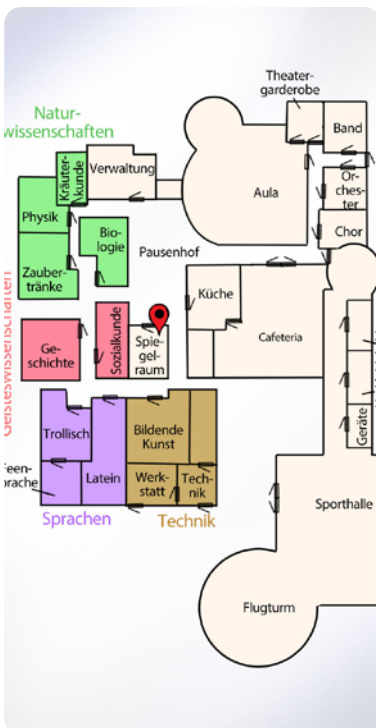
Kapitel 7: Rumpel – Maßnahmen

Story



01.

Rumpel sieht Hanno und Gitty im Spiegelraum und flüchtet. „Schnell, lass uns die anderen fragen, ob sie Rumpel gesehen haben!“, meint Gitty und zückt ihren Zauberspiegel.



02.

Ein Klick auf den großen Zauberspiegel an der Wand zeigt einen Plan der Schule.

Rätsel

03.

Kurze Zeit später haben Hanno und Gitty bereits mehrere Nachrichten bekommen. „Okay, anscheinend haben ihn mehrere Leute gesehen“, meint Gitty.

In welchem Raum ist Rumpel geflüchtet?

Tipp

04.

Achte auf den Zeitpunkt der Nachrichten. Gehe auf „Zurück“, die Karte hilft dir, den Weg nachzuverfolgen.

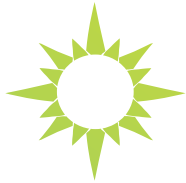
Lösung

05.

Rumpel hat sich im Proberaum der Schulband versteckt. Die Lösung ist: **Band**



Entscheidungen & Konsequenzen




06.

Als sie Rumpel erwischen, gesteht er, dass er Cyberbullying betrieben und Fake News verbreitet hat, weil mit ihm dasselbe gemacht wurde. Durch die scheinbare Anonymität hatte er auch keine Angst vor Konsequenzen.

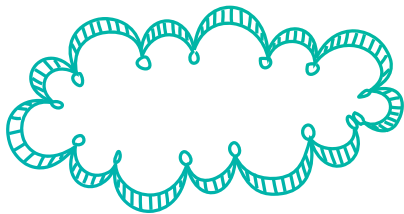
Doch was sollen Hanno und Gitty jetzt tun?



07.

A: Rumpel zur Vernunft bringen – vielleicht checkt er's ja dann. 

Ein offenes Gespräch ist ein erster Schritt. Vor allem mit der Aussicht, wie viel besser man sich fühlen würde, wenn man sich entschuldigt und alles wieder gut macht.





08.

B: Rumpel entlarven – er hat es nicht anders verdient. 🙄

Eigentlich spricht nichts dagegen die Wahrheit zu verbreiten. Jedoch sollte man auch bedenken, dass die Person in der Folge durch das Fehlverhalten vielleicht – weiter – gemobbt wird.



09.

C: Andere um Hilfe bitten – vielleicht wissen sie einen Ausweg. 🤝

Ein Blick von außen kann in schwierigen Situationen meist helfen. Es bietet sich daher an, in begründeten Fällen eine vertrauensvolle Person hinzuzuholen.

Übergang

10. Du hast herausgefunden, wer hinter dem Account „un_sichtbar“ steckt und ihn zur Rede gestellt. Dank deiner Hilfe ist ein Troll weniger im Märchenland unterwegs. Doch auch in unserer Welt gibt es Trolle im Netz. Fühlst du dich gegen sie gewappnet?

#RespektBW ist eine Kampagne der Landesregierung für eine respektvolle Diskussionskultur in den Sozialen Medien. Sie soll Kinder und Jugendliche aktivieren, für die Werte unserer Demokratie und ein gutes gesellschaftliches Miteinander einzutreten. Die Kampagne ist Teil des Impulsprogramms der Landesregierung zum gesellschaftlichen Zusammenhalt. Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg führt die Kampagne im Auftrag des Staatsministeriums, in enger Abstimmung mit dem Ministerium für Kultus, Jugend und Sport, durch.

#RespektBW

LMZ  LANDESMEDIENZENTRUM
BADEN-WÜRTTEMBERG


Impulsprogramm
der Landesregierung


Baden-Württemberg