

Umsetzungsbeispiel „Digitale Schutz-Checkliste“

Beschreibung des Artefakts

Das digitale Artefakt ist eine „Digitale Schutz-Checkliste“, welche als präventives Instrument zur Gewährleistung von Datensicherheit und zum Schutz der Privatsphäre dient. Es handelt sich dabei um ein strukturiertes Dokument, welches in einer kollaborativen digitalen Umgebung (Padlet) erstellt wird. Diese Checkliste bündelt konkrete Handlungsvorgaben und Verhaltensregeln, um Risiken wie Cybermobbing, Datendiebstahl oder Suchtgefahren im digitalen Raum zu minimieren.

Beschreibung des Szenarios

Diese Unterrichtseinheit ist für den Rahmen von 90 Minuten in einer fünften Klasse konzipiert. Die Schüler*innen setzen sich mit der Verantwortung im digitalen Raum auseinander, mit dem Ziel, digitale Gefahren wie Cybermobbing oder Süchte kritisch zu reflektieren. Darin sollen zudem die christlichen Werte der Nächstenliebe sowie die Goldene Regel integriert werden. In Kleingruppen analysieren die Schüler*innen unterschiedliche Online-Situationen und erarbeiten selbstständig Lösungsstrategien. Das Ergebnis dieser Arbeit ist eine digitale Schutz-Checkliste zum Minimieren digitaler Gefahren, deren Wirksamkeit abschließend an einem Fallbeispiel im Klassenplenum überprüft wird.

Basisangaben

Fach	Evangelische Religion	Klassenstufe	5
Schulform	Oberschule	Lernbereich	4
Zeitbedarf	90 Minuten	Kompetenzrahmen	4.1, 4.2, 4.3

Artefaktsteckbrief „Digitale Schutz-Checkliste“

Wofür wird es genutzt?

Die digitale Schutz-Checkliste dient der Prävention und Sensibilisierung im Umgang mit digitalen Medien.

Sie hilft den Schüler*innen dabei...

- ... Risiken und Gefahren (z. B. Mobbing, Sucht, Missbrauch) frühzeitig zu erkennen.
- ... Verantwortung für das eigene Handeln und den Schutz anderer zu übernehmen.
- Maßnahmen zur Datensicherheit und zum Schutz der Privatsphäre (z. B. sichere Passwörter, Privatsphäre-Einstellungen) systematisch anzuwenden.
- ... christliche Werte in die digitale Interaktion zu integrieren.

Wie funktioniert es?

Das Artefakt basiert dabei auf der Identifikation von Gefahrenmomenten in digitalen Umgebungen. Die Funktionsweise umfasst vier Komponenten.

1. Analyse: Typische Szenarios (mit Anzeichen von Gefahren, Indikatoren des Missbrauchs o. Ä.) werden untersucht und analysiert.
2. Kategorisierung: Mögliche Gefahren werden nach Schutzbereichen klassifiziert und ihnen zugeordnet.
3. Operationalisierung: Klare „Check-Punkte“ zur Selbst- und Fremdüberprüfung werden formuliert.
4. Kollaboration: Über das Tool „Padlet“ wird gemeinsam an der „Digitalen Schutz-Checkliste“ gearbeitet. Durch die stetige Aktualisierung und Weiterbearbeitung entsteht ein dynamisches Regelwerk.

Komponente	Beispiel
Analyse	Interaktionen in einer Chatgruppe (Chatverlauf)
Kategorisierung	Schutz von persönlichen Daten (gesendete oder empfangene Bilder)
Operationalisierung	„Habe ich / Hat XY die Erlaubnis, dieses Bild zu teilen?“
Kollaboration	Teilen der gemeinsam formulierten Check-Punkte und Regeln auf dem strukturierten Padlet

Umsetzung im Unterricht

Technisch-/ infrastrukturelle Voraussetzungen

Jede*r Schüler*in benötigt ein Tablet, welches idealerweise mit einer physischen Tastatur verbunden und genutzt werden kann. Auf diesen Endgeräten sollte ein Internetzugang vorhanden sein, um im Tool „Padlet“ arbeiten zu können. Die Bereitstellung von Materialien, beispielsweise der Gefahren-Szenarios, läuft über Lernsax ab. Zur Visualisierung von Aufgabenstellungen und Ähnlichem sowie zur gemeinsamen Auswertung der Gruppenergebnisse sollte außerdem der Lehrperson ein Tablet sowie eine digitale Tafel, ein Whiteboard oder ein Bildschirm zur Verfügung stehen. Die eventuelle Speicherung von Ergebnissen wird ebenfalls in entsprechenden Dateiordnern auf Lernsax ermöglicht.

Lernsax	https://www.lernsax.de
Padlet	https://de.padlet.com

Curriculare Analyse

Fachlehrplan

Die Unterrichtsstunde lässt sich im Lehrplan der Klassenstufe fünf an Oberschulen im Lernbereich vier („Das eigene Leben und unsere Welt“) verorten. Inhaltlich lässt sich dabei an das Thema des sozialen Miteinanders und Verschiedenheit von Menschen anknüpfen. Die Schüler*innen lernen, ihr Handeln an christlichen Werten zu orientieren und dies auch im digitalen Raum umzusetzen.

Das Vorwissen zu Grundhaltungen wie der Nächstenliebe und der Goldenen Regel wird nun auf den modernen Kontext des Umgangs mit digitalen Medien übertragen. Dabei werden vor allem Themen wie Missbrauch, Süchte und damit verbundene Präventivmaßnahmen angesprochen.

An die Thematik der Unterrichtsstunde lässt sich beispielsweise mit dem Übergang zu Wahrheit und Wahrhaftigkeit mit Bezug auf Fake News anschließen, wobei sowohl die Goldene Regel erneut aufgegriffen werden könnte als auch die „Digitale Schutz-Checkliste“ um diesen Aspekt erweitert und ausgebaut werden könnte.

Lernbereich 4: Das eigene Leben und unsere Welt

8 Ustd.

Kennen der grundsätzlichen Gleichheit und Verschiedenheit von Menschen

Kennen von lebens- und gemeinschafts-zerstörenden Verhaltensweisen

- Missbrauch und Suchtverhalten in der digitalen Welt
- Drogenmissbrauch

Anwenden biblischer Grundsätze auf den Umgang der Menschen mit sich selbst und anderen

Erfahrungen, Bedürfnisse, Fähigkeiten, Verhalten

Fantasiereisen, Stilleübungen, Körpersprache, Sinneswahrnehmungen

Darstellen von Gefühlen mit verschiedenen Ausdrucksmitteln

Konsumverhalten

Suchtgefährdung

Spielsucht

Cybermobbing, Cybergrooming

sexueller Missbrauch

Stärkung der Persönlichkeit

Achtung von Nähe und Distanz, Unterscheidung von intim und öffentlich

Präventivmaßnahmen

Kreative Formen der Erarbeitung

Rollenspiel, Entscheidungsspiel, Fallbeispiel

⇒ Sozialkompetenz

⇒ Bildung für nachhaltige Entwicklung

Goldene Regel, Mt 7, 12; Doppelgebot der Liebe, Lk 10, 27; Verhaltensregeln Dekalog, Ex 20, 2-17, Umgang mit Fremden, Lev 19, 33f.

Verhalten in der Familie, unter Freunden, in der Klasse

Toleranz

Kinderrechte UNO

→ MU, Kl. 5, LB 2

→ EN, Kl. 5/6, LB „Me and others“

→ Kommunikationsfähigkeit

→ Bewusstsein für individuelle Stärken und Schwächen

digitalisierungsbezogene Lernziele

#	MIA	K#	Qualifikationsebene Kompetenzrahmen	Handlungsebene
D1	M	4.1.1	Die SuS skizzieren Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen,	indem sie Gefahren und mögliche Gefahrenquellen in Beispielszenarios benennen.
D2	IA	4.1.2 / 4.1.3	Die SuS entwickeln Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden und für den Fall der Verletzung von Rechten kennen und anwenden,	indem sie eine „digitale Schutz-Checkliste (DSC)“ mit konkreten Handlungsmöglichkeiten erstellen.
D3	A	4.2.1	Die SuS benennen Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen,	indem sie das Beispiel des Cybermobbings beurteilen.
D4	M	4.2.2	Die SuS benennen Möglichkeiten, ihre Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen zu schützen,	indem sie Lösungsstrategien für die Gefahren und Risiken im digitalen Raum erarbeiten und ebenfalls zur „DSC“ hinzufügen.
D5	M/A	4.3.1	Die SuS formulieren Möglichkeiten, um Suchtgefahren zu vermeiden und sich selbst und andere vor möglichen Gefahren zu schützen,	indem sie in Gruppen über verschiedene Suchtgefahren diskutieren und Lösungsansätze formulieren und diese mit Hilfe der „DSC“ auf das abschließende Beispiel anwenden.
D6	A	4.3.2	Die SuS begutachten digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen und beurteilen, ob diese gesundheitsbewusst genutzt wurden,	indem sie im Plenum über das Abschlussbeispiel diskutieren und den Nutzen der „DSC“ bewerten.

Unterrichtsverlaufsplanung

Legende		Unterrichtsmedium	Unterrichtswerkzeug	Unterrichtsgegenstand	
Zeit	Phase	Inhalt	SF/M ¹	Medien/Material	LZ Nr.
10'	Aktivierung	- Einleitung ins Thema - Einstiegsfrage: „Wie gehen wir im Klassenchat miteinander um?“ - Impuls zu christlichen Werten (Goldene Regel) - SuS berichten von eigenen Erfahrungen in digitalen Räumen	UG	- Einstiegsfrage an digitaler Tafel zeigen	D1
15'	Input	- Vorstellung eines konkreten Fallbeispiels (z. B. Cybermobbing im Klassenchat) - Analyse des Fallbeispiels - Moderation der Gefahrenanalyse durch die Lehrkraft - Erläuterung der Erstellung einer „Digitalen Schutz-Checkliste“ und Einführung in das Tool Padlet	FU, UG	- Tablet für jede*n SuS - Digitale Tafel - Tool: Padlet	D3

¹SF – Sozialform (EA: Einzelarbeit, PA: Partnerarbeit, GA: Gruppenarbeit; FU: Frontalunterricht; UG: Unterrichtsgespräch); M - Methode

Zeit	Phase	Inhalt	SF/M ¹	Medien/Material	LZ Nr.
10'	Erarbeitung	- SuS analysieren in PA Fallbeispiele und erarbeiten weitere Gefahren (Süchte, Missbrauch, etc.) - mündlich, Notizen möglich	PA	- Fallbeispiele	D1
5'	Sicherung I	Vergleich und Gespräch über die Ergebnisse - daraus folgt eine Heftnotiz zu Gefahren im digitalen Raum	UG	- Erwartungsbild an digitaler Tafel	D1
30'	Anwendung	Aufgabenstellung: Erarbeitet in GA (max. 4-5 Personen) Lösungsansätze und Handlungsvorgaben bzw. Regeln, um die erarbeiteten Gefahren vermeiden zu können oder wie man mit ihnen umgehen kann. Haltet eure Ergebnisse in der entsprechenden Spalte im Padlet fest. Orientiert euch am Beispiel des Cybermobbings.	GA	- Tool: Padlet - DSC	D2,4,5
15'	Präsentation + Sicherung II	- Gruppen tragen ihre Ergebnisse vor - DSC wird für ein abschließendes Fallbeispiel angewendet und deren Wirksamkeit beurteilt	Pr UG	- Tool: Padlet an digitaler Tafel	D5,6
5'	Abschluss	SuS geben Feedback, wie hilfreich ihnen die DSC erscheint Abschluss der Stunde	UG		D6

Arbeitsmaterialien

1 Padlet zur Bearbeitung der Digitalen Schutz-Checkliste



Link: <https://padlet.com/ellihoelzel73/digitale-schutz-checkliste-yp324akg14m4nxxmw>

2 Fallbeispiele

1) Cybermobbing:

Lea ist 10 Jahre alt und geht in die fünfte Klasse. Sie freut sich, dass sie seit Kurzem in der Klassenchat-Gruppe dabei sein darf. Dort schreiben sich die Kinder Nachrichten, schicken lustige Bilder und verabreden sich.

Eines Tages passiert etwas Blödes. Im Sportunterricht stolpert Lea beim Rennen und fällt hin. Einige Kinder lachen. Am Nachmittag entdeckt sie in der Klassengruppe ein Foto von ihrem Sturz. Jemand hat dazu geschrieben: „Lea, die Tollpatsch-Queen!“ Andere schicken lachende Emojis.

Lea wird traurig und schämt sich. Sie traut sich nicht, etwas in die Gruppe zu schreiben. Am nächsten Tag flüstern ein paar Kinder in der Pause und kichern, wenn sie an ihr vorbeigeht. Abends bekommt sie sogar eine private Nachricht: „Pass lieber auf, sonst fällst du wieder hin!“

Lea fühlt sich hilflos und allein. Sie hat Bauchschmerzen und möchte nicht mehr zur Schule gehen. Das Handy, das ihr sonst Spaß gemacht hat, macht ihr jetzt Angst.

2) Mediensucht:

Jonas ist 11 Jahre alt und geht in die fünfte Klasse. Zu seinem letzten Geburtstag hat er ein eigenes Smartphone bekommen. Darüber hat er sich riesig gefreut. Am Anfang hat er es vor allem benutzt, um mit seinen Eltern zu schreiben oder ab und zu ein Spiel zu spielen. Doch nach ein paar Wochen wurde das Handy für Jonas immer wichtiger.

Jeden Morgen greift er nun noch im Bett danach. Er schaut sofort nach neuen Nachrichten und spielt oft schon vor der Schule ein paar Runden seines Lieblingsspiels. Beim Frühstück hört er kaum noch zu, wenn seine Eltern mit ihm sprechen.

In der Schule denkt Jonas häufig an sein Handy. Er freut sich mehr auf die Pausen als auf den Unterricht, weil er dann schnell seine Nachrichten checken kann. Manchmal vergisst er sogar seine Hausaufgaben, weil er am Nachmittag so lange spielt oder Videos anschaut.

Auch mit seinen Freunden verändert sich etwas. Früher spielte Jonas nach der Schule oft draußen Fußball. Jetzt sagt er immer öfter ab. Stattdessen sitzt er in seinem Zimmer und ist online. Seine Freunde sind traurig und verstehen nicht, warum Jonas keine Zeit mehr hat. Seine Noten werden schlechter und er ist oft müde, weil er abends heimlich noch lange am Handy ist.

3) Datenmissbrauch:

Tim ist 11 Jahre alt und geht in die fünfte Klasse. Er spielt gern am Tablet seiner Eltern. Eines Tages entdeckt er ein neues Spiel. Es sieht spannend aus – und es ist kostenlos. Schnell lädt er es herunter.

Als Tim das Spiel startet, erscheint ein Fenster: „Gib deinen Namen, dein Alter und deine E-Mail-Adresse ein, um weiterzuspielen.“ Tim möchte sofort anfangen und tippt alles ein. Sogar ein Foto von sich lädt er hoch, weil das Spiel dann einen eigenen Avatar erstellt.

Nach ein paar Tagen bekommt Tim viele Werbe-Mails. In manchen steht sein Name. Er wundert sich: „Woher wissen die das?“ Auch in dem Spiel erscheinen plötzlich viele Werbungen für Dinge, die er mag, zum Beispiel für Fußballschuhe.

Nach ein paar Tagen bemerken auch seine Eltern etwas Merkwürdiges: Immer wieder bekommen sie Werbung auf ihrem Tablet, nicht nur in Tims Spiel, sondern auch in anderen Apps. Darauf sind genau die Dinge zu sehen, die er im Spiel angegeben hat, zum Beispiel sein Name und Interessen.

4) Kontakt mit Fremden:

Mia ist 10 Jahre alt und geht in die fünfte Klasse. Sie spielt gern auf ihrem Tablet und schreibt manchmal mit Freunden über Whatsapp. Eines Nachmittags bekommt sie eine Nachricht von einer fremden Person:

„Hi Mia! Du bist cool! Willst du mir ein Foto von dir schicken?“

Mia ist überrascht, weil sie die Person überhaupt nicht kennt.

Am nächsten Tag kommt schon wieder eine Nachricht von derselben Person:

„Warum antwortest du nicht? Ich will mehr über dich wissen!“

Später klingelt Mias Handy, es ist ein Anruf von einer unbekannten Nummer. Mia nimmt nicht ab, aber die Person hinter der Nummer hinterlässt eine Nachricht:

„Ich will dich unbedingt kennenlernen!“

Mia fühlt sich unsicher und ängstlich.

5) Ungeeignete Inhalte:

Leon ist 11 Jahre alt und geht in die fünfte Klasse. Er schaut gerne Videos auf seinem Tablet und chattet ab und zu mit seinen Freunden. Eines Nachmittags bekommt er in einem Gruppenchat ein Video geschickt.

Als Leon das Video öffnet, sieht er, wie ein Hund in einer Tierhandlung verletzt wird. Leon wird richtig traurig und ihm kommen die Tränen. Er weiß nicht, wie er reagieren soll. Seine Freunde lachen zwar darüber, aber Leon fühlt sich unwohl und möchte nicht, dass andere merken, dass ihn das Video so traurig macht.

Ein paar Tage später schaut Leon auf YouTube ein Video über ein Computerspiel. Plötzlich erscheint ein anderes Video in der Vorschlagsliste. Darin sieht er Menschen, die sich gegenseitig verletzen. Leon erschrickt sehr.

6) Kostenfallen:

Sarah ist 10 Jahre alt und geht in die fünfte Klasse. Sie liebt es, auf ihrem Tablet Spiele zu spielen. Eines Tages entdeckt sie in ihrem Lieblingsspiel ein neues Angebot: „Werde VIP-Spielerin und erhalte jeden Tag Münzen, neue Level und besondere Extras!“

Sarah klickt neugierig auf „Jetzt anmelden!“, ohne genau zu lesen, dass es sich um ein monatliches Abo handelt, das echtes Geld kostet. Am Anfang ist alles super: Sie bekommt Extras, kann neue Levels spielen und ihre Spielfigur sieht richtig cool aus.

Nach ein paar Wochen bemerkt Sarah jedoch, dass ihr Taschengeld plötzlich viel schneller weg ist. Sie schaut auf ihr Konto und entdeckt mehrere Abbuchungen – immer wieder jeden Monat. Sarah versteht nicht, warum plötzlich so viel Geld fehlt. Sie wird ängstlich und ist verzweifelt.