



Digi Fuchs, von der Rassel zum Smartphone

'Digitale Gesundheit' in Kindergarten und KiTa

innocence
& DANGER 



Bayreuth, 24. Juli 2017

© 2017 Innocence in Danger

OBERFRANKEN
STIFTUNG

Warum das Thema 'Digitale Gesundheit' so wichtig ist

Warum Innocence in Danger und die Opferhilfe Oberfranken die richtigen Partner sind

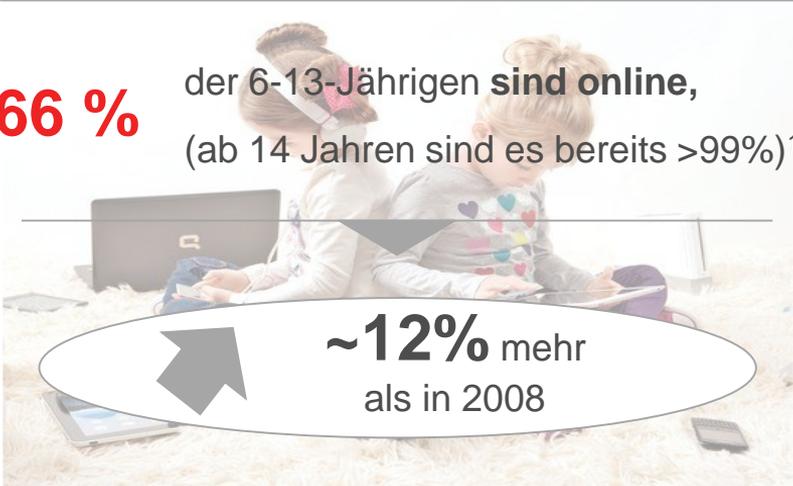
Welche Optionen zur Kooperation mit der Oberfranken Stiftung möglich sind

Sehr hoher Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen digital und analog – Tendenz steigend

Digitale Medien

66 %

der 6-13-Jährigen **sind online**,
(ab 14 Jahren sind es bereits >99%)¹



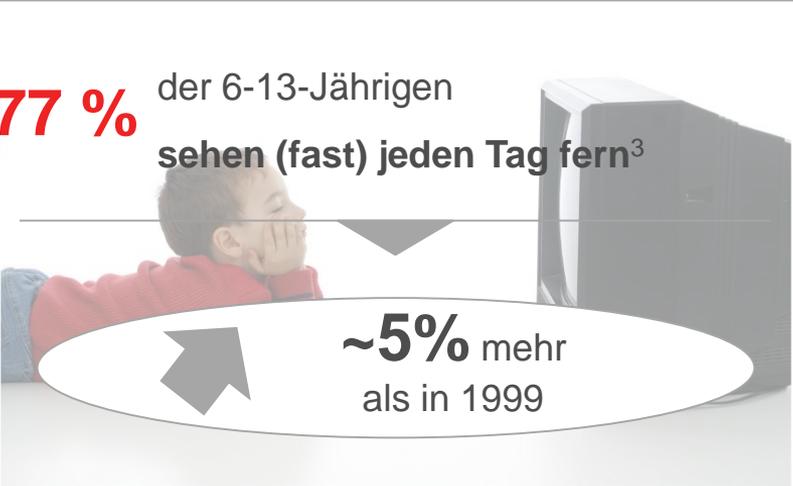
~12% mehr
als in 2008

39 min  sind 6-13 Jährige **täglich online**¹
(14-17-Jährige sogar mehr als 3h)²

Analoge Medien

77 %

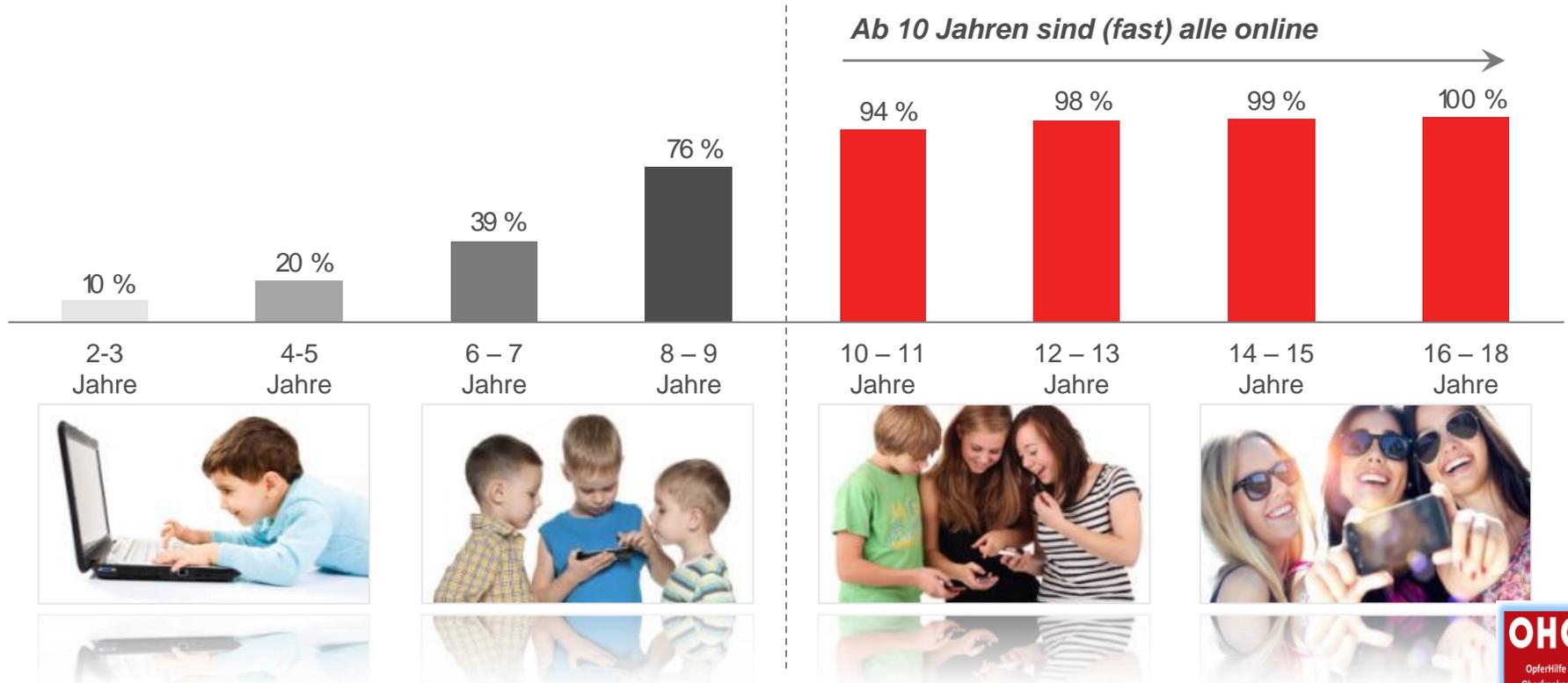
der 6-13-Jährigen
sehen (fast) jeden Tag fern³



~5% mehr
als in 1999

2,5 h  verweilen 6-13-Jährigen **täglich**
vorm Fernseher³

Nutzung des Internets von Kindern und Jugendlichen beginnt bereits im jungen Alter



Quelle: 2-5-jährige: Deutsches Jugendinstitut 2014; Befragung von Müttern / N=1346; 6-18-jährige: Bitkom Research / N = 962
© 2017 Innocence in Danger

Zunehmender Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen muss ernst genommen werden

“ Kinder zwischen 5-16 Jahren verbringen im Durchschnitt **6,5 Stunden vor einem Bildschirm** verglichen zu etwa 3 Stunden vor 20 Jahren.

Childwise

“ Wir müssen die **gesundheitlichen Risiken der Digitalisierung ernst nehmen.**

Marlene Mortler,
Drogenbeauftragte der Bundesregierung

“ Aussagen, digitale Medien würden die Gesundheit von Kindern gefährden, nehmen wir ernst. Wir sollten dabei aber nicht die Medien, sondern den **Medienkonsum hinterfragen.**

Thomas Holm, Leiter Gesundheitsförderung in
Lebenswelten bei der TK

“ Gerade, wenn das Verhalten oder die Entwicklung auffällig ist, sollte immer auch ein **unangebrachter Umgang der Eltern wie der Kinder mit Medien** in Betracht gezogen werden.

Dr. Büsching, Kinderarzt und
Vorstandsmitglied des BVKJ

“ Kinder und junge Menschen sollen lernen, die Vorteile einer inzwischen globalen digitalen Welt zu nutzen, ohne dabei auf die **Erlebnisse mit Freunden im Alltag** zu verzichten.

Prof. Dr. Rainer Riedel, Direktor Institut für Medizin-
ökonomie & med. Versorgungsforschung RFH Köln

“ Das Risiko für Medienmissbrauch ist bei Kindern aus bildungsfernen Schichten besonders hoch [..]. Zur **Verhältnisprävention sind politische Maßnahmen** zu fordern.

Ärzteblatt

Zahlreiche Studien unterstreichen gesundheitliche Risiken durch übermäßigen und falschen Medienkonsum

Übermäßiger und falscher Medienkonsum

1 Eigenes Verhalten



2 Fremdes Verhalten



Risiken und Folgen aus Medienkonsum

3 Gesundheitliche Risiken



4 Kosten für GKV's



BLIKK-Studie zeigt Kausalzusammenhang zwischen Medienkonsum und gesundheitlichen Problemen

Ergebnisse der BLIKK-Studie 2017

Übermäßiger und falscher Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen

- Techn. Anwendungskompetenz
- Lange Nutzungsdauer
- Umgang mit (nicht altersgerechten) Inhalten



Schlafstörungen

Übergewicht

Aggressivität

Aufmerksamkeitsschwäche

Sprach- & Entwicklungsstörungen

Lese- & Rechtschreibschwäche

*"Die Zahl **internetabhängiger** Jugendlicher und junger Erwachsener steigt rasant."*

*"Der richtige Umgang mit digitalen Medien soll **frühzeitig kontrolliert** geübt werden."*



Bundesministerium
für Gesundheit



Stiftung Kind und Jugend



Rheinische Fachhochschule Köln
University of Applied Sciences



UNIVERSITÄT
DUISBURG
ESSEN

Offen im Denken

bvkg.

Berufsverband der
Kinder- und Jugendärzte



Schwerwiegende gesundheitliche Folgen durch übermäßigen und falschen Medienkonsum zu erwarten

Auszug

Mögliche Krankheiten

Körperlich

- Kopfschmerzen
- Haltungsschäden
- Augenbeschwerden
- Nacken-, Schulter-, Rückenschmerzen
- Herz-Kreislauf-Beschwerden
- Stoffwechselstörungen
- Diabetes
- Abmagerung/ Übergewicht
- Schlafstörung/ Schlagmangel

Psychisch

- Depression
- Ängste
- Sucht
- Traumatisierung
- ADHS
- Burn-out

Verstärkung

Weitere negative Gesundheitliche folgen

- Erschöpfung/ Tagesmüdigkeit
- Aufmerksamkeits-Schwäche
- Sprach- und Entwicklungsstörung
- Motorische Hyperaktivität
- Aggressivität
- Schlechte Gedächtnisleistung
- Allgemeine körperliche/ hygienische Vernachlässigung
- Verstärkte Reizbarkeit
- Verlust von Interesse an anderen Aktivitäten oder Personen
- Lese- & Rechtschreibschwäche
- Reduktion Selbstwertgefühl
- Innerliche Unruhe
- Sinkende Körperzufriedenheit

Erweitertes Gefahrenpotential durch fehlende Medienkompetenz und fremdes Fehlverhalten



Cybermobbing

Beschreibung

(Absichtliches)
Beleidigen, Bedrohen oder
Belästigen Anderer
im Internet

Relevanz

Fast ein Dritte 
der Kinder und
Jugendlichen
betroffen 

Ausgewählte Folgen¹

- Zeichen von Depressionen und Traurigkeit (76%)
- Konzentrationsschwäche (50%)
- Extreme Introversion (45%)
- Angst (44%)
- Zorn (38%)
- Psychosomatische Probleme² (30%)



Sexting

Ungewollte digitale
Weiterverteilung von **sexuellen
Inhalten** wie Bildern oder Filmen

19% der Mädchen und
11% der Jungen haben schon
einmal **sexuelle Filme oder
Fotos** von sich verschickt.³

**Negative Auswirkungen auf die
psychische Gesundheit**
(56% der 11-18 Jährigen)³

Im Extremfall sogar Depression und
Suizidfällen



Cybergrooming

Gezielte Ansprache von
Minderjährigen im Internet zur
Anbahnung sexueller Kontakte

4 von 10
**Kindern und
Jugendlichen**
werden online belästigt.⁴



Mögliche Vorfälle teils mit **schweren
psychischen Folgen**

- Zusätzliche psychische Schäden
- Langfristiges Misstrauen
 - Beschädigtes Selbstkonzept
 - Einschränkung zukünftiger Beziehungsfähigkeit

Richtiges Kompetenztraining ist wirksame Prävention - Medienkompetenz ermöglicht 'digitale Gesundheit'

Was beinhaltet effektive Prävention?

Relevanz

- Altersangemessene Informationen
- Inhalt im Kontext der **eigenen Erfahrungen** (z. B. aktuelle Apps)



Aktive Sinne

- Nachhaltige Verankerung der Inhalte durch **Emotionalität und Interaktivität** bei der Vermittlung



Langfristigkeit

- Regelmäßige **Wiederholung**
- Kompetente **Ansprechpartner** (z. B. Eltern, Pädagogen) in Problem-situationen



Umfeld

- **Erleben in der eigenen Lebenswelt**
- Schule von Kindern als einflussreichster Ort wahrgenommen



Was leistet Medienkompetenztraining?

“

Wird **digitale Medienkompetenz** nicht frühzeitig erlernt, besteht ein **erhöhtes Risiko**, den Umgang mit den digitalen Medien nicht kontrollieren zu können

BLIKK-Studie

“

Ich hab häufig Sachen geteilt, ohne zu fragen warum? [...] **Es ist gut zu fragen, wie viel ich eigentlich wirklich im Internet machen muss**

Teilnehmerin IID-WS ('16)

“

Ich denke jetzt immer zwei mal nach: soll ich so ein Bild posten? Kann ich neuen Leuten im Chat trauen?

Teilnehmer IID-WS ('17)

Warum das Thema 'Digitale Gesundheit' so wichtig ist

Warum Innocence in Danger und die Opferhilfe Oberfranken die richtigen Partner sind

Welche Optionen zur Kooperation mit der TK möglich sind

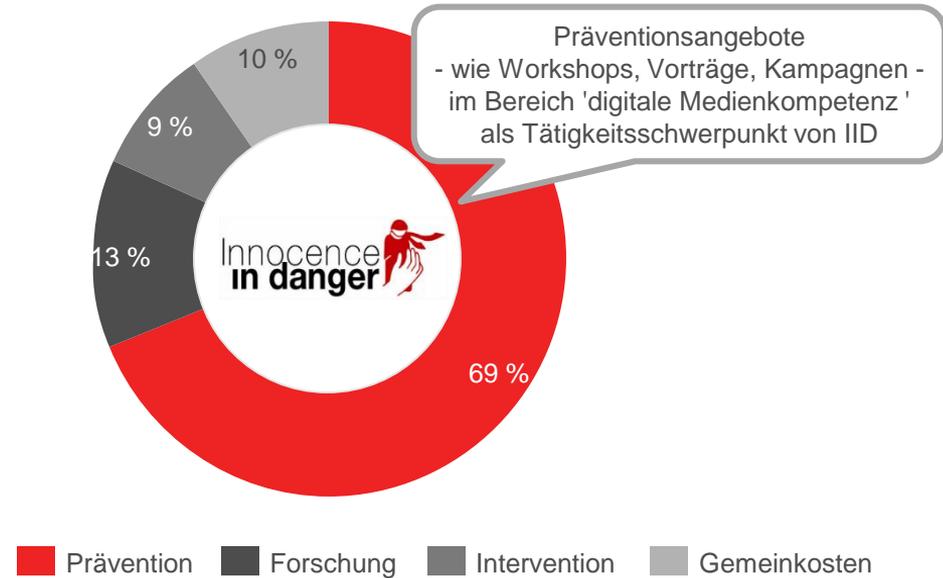
Innocence in Danger e.V. (IID) arbeitet seit über 15 Jahren erfolgreich im Aufbau von digitaler Medienkompetenz

Was macht IID?

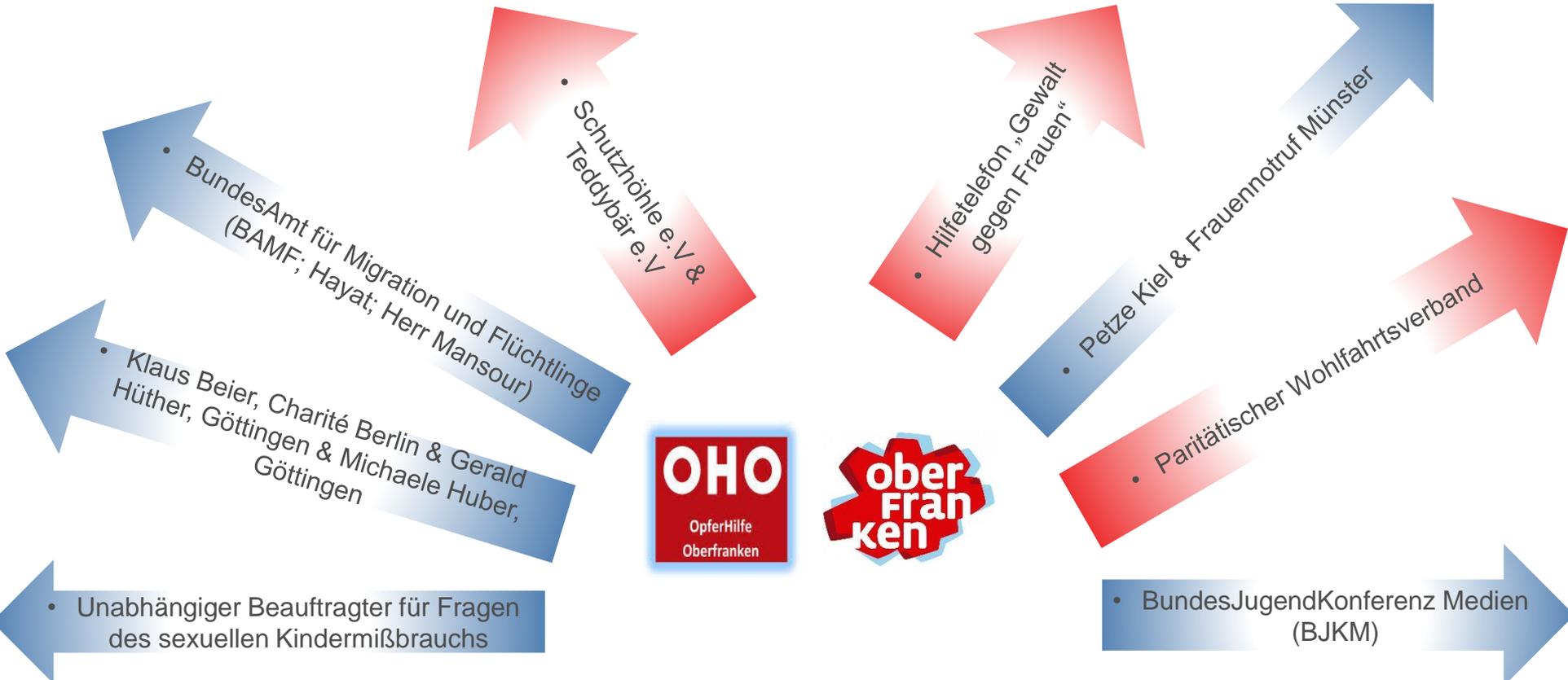
- Wir arbeiten für eine Gesellschaft in der **Kinder unbeschwert von sexuellem Missbrauch** aufwachsen können.
- Wir setzen uns **gegen sexuellen Missbrauch mittels digitaler Medien** ein.
- Wir arbeiten mit Kindern, Jugendlichen, Pädagogen und Eltern, um den **'gesunden Umgang' mit Medien zu entwickeln**.
- Wir verbinden **Prävention und Intervention**, bieten **Schulung und Beratung** sowie verknüpfen **Praxis und Forschung**.
- Wir sind ein Team aus **10+ Mitarbeitern** (Psychologie, Erziehungswissenschaften, Sozial-, Kindheits- & Theaterpädagogik etc.), die von einem **deutschlandweiten Expertennetzwerk** unterstützt werden.

Welche Angebote bietet IID an?

Ausgaben 2013-2016 in %



OHO – regionale, nationale und internationale Vernetzung im Präventions und Hilfebereich



IID mit einzigartigem, ganzheitlichem und deutschlandweitem Angebot im Präventionsbereich Medienkompetenz

Präventionslandschaft in Deutschland



Vorteile von IID

- ✓ **Konzeptionelle Entwicklung** und **operative Umsetzung** von Projekten im Bereich digitale Medienkompetenz
- ✓ Verbindung von **Präventions- und Interventionsexpertise** sowie umfangreiche Erfahrungen aus der Opfer- und Täterarbeit
- ✓ Aktuelle Expertise durch **internationale Vernetzung** und **eigene Forschung**
- ✓ **Interdisziplinäres Team** mit Expertise in digitaler Technik, Pädagogik, Psychologie und Schauspielerei
- ✓ **Schnelle Umsetzung** deutschlandweiter Projekte und **leichte Skalierbarkeit** durch breites Netzwerk

IID bietet unterschiedliche Präventionsworkshops für alle Altersgruppen (I/II)

Name	Kurzbeschreibung	Zielgruppe	Reichweite	Auszeichnungen
Vorschule 1  DigiFuchs	<ul style="list-style-type: none"> Von der Rassel zum Smartphone <ul style="list-style-type: none"> 8 h Workshop für Lehrkräfte 1 h Workshop für Kinder 2 h Infoveranstaltung für Eltern 	<ul style="list-style-type: none"> Lehrkräfte Kinder Eltern 	<ul style="list-style-type: none"> Neuentwickeltes Konzept 	
Grundschule 2  Mitmachabend-teuer 'Aletheia'	<ul style="list-style-type: none"> Spielerische Vermittlung eines bewussten Umgangs mit Medien und Erkennen von Gefahren 90-minütige Session pro Klasse (max. 30 Schulkinder) 	<ul style="list-style-type: none"> 9-11 jährige Schulkinder Eltern¹ Lehrkräfte¹ 	2013-2016 <ul style="list-style-type: none"> 1.800 Schulkinder 600 Eltern 80 Lehrkräfte 	 Der Bundespräsident <i>Aufführung beim Bundespräsidenten</i>
3  Smart Fox	<ul style="list-style-type: none"> Workshop mit 12 Modulen, z.B. <ul style="list-style-type: none"> Anwendungskompetenz Digitale Risiken Hilfsstrategien Durchführung an 1-2 Tagen 	<ul style="list-style-type: none"> Grundschulkindern Lehrkräfte Eltern¹ 	<ul style="list-style-type: none"> Neuentwickeltes Konzept Pilotierung mit 100+ Lehrkräften 	

Workshopkonzepte werden nach Bedarf der Auftraggeber und Teilnehmer angepasst

1. Idealerweise werden für alle Workshops Lehrkräfte und Eltern einbezogen, dies ist abhängig vom Auftraggeber; Lehrkräfte inkludiert auch Sozialarbeiter, Psychologen etc, an Schulen

IID bietet unterschiedliche Präventionsworkshops für alle Altersgruppen (II/II)

Name	Kurzbeschreibung	Zielgruppe	Reichweite	Auszeichnungen
4  Agentenabenteuer 'Offline'	<ul style="list-style-type: none"> 90-minütiges Agentenabenteuer mit Videobotschaften, Spielen und Diskussionen Digitales Spiel zum Umgang mit Technologien & möglichen Risiken 	<ul style="list-style-type: none"> 11-14 jährige Jugendliche Lehrkräfte¹ Eltern¹ 	2011-2016 <ul style="list-style-type: none"> 3.900 Jugendliche 	 
5  Smart User (Peer-to-Peer)	<ul style="list-style-type: none"> Ausbildung von Jugendlichen zu Peer-to-Peer Trainern Inhalte umfassen z.B. 'Cyber Grooming', 'Sexting' & 'Mobbing' Durchführung an 2-3 Tagen 	<ul style="list-style-type: none"> 14-18 jährige Jugendliche 	2011-2016 <ul style="list-style-type: none"> 770 Trainer Pro Trainer ca. 100 weitere Jugendliche pro Jahr 	
6  'Smart User' (Multiplikatoren)	<ul style="list-style-type: none"> Ausbildung von Lehrkräften zu Multiplikatoren Inhalte umfassen z.B. 'Cyber Grooming', 'Sexting' & 'Mobbing' Durchführung an 2-3 Tagen 	<ul style="list-style-type: none"> Lehrkräfte 	2011-2016 <ul style="list-style-type: none"> 480 Multiplikatoren Pro Lehrkraft ca. 100 Jugendliche pro Jahr 	
7  DigiSmart	<ul style="list-style-type: none"> Selbstbestimmter Medienkonsum und Medienproduktion Durchführung an 2-3 Tagen 	<ul style="list-style-type: none"> 11-18 jährige Jugendliche Lehrkräfte¹ Eltern¹ 	<ul style="list-style-type: none"> Neuentwickeltes Konzept 	

1. Idealerweise werden für alle Workshops Lehrkräfte und Eltern einbezogen, dies ist abhängig vom Auftraggeber; Lehrer inkludiert auch Sozialarbeiter, Psychologen etc, an Schulen
 © 2017 Innocence in Danger

'DigiFuchs' legt den Grundstein für den Aufbau von Medienkompetenz und digitaler Gesundheit in **Kindergärten**



Mitmachabenteuer 'Aletheia' vermittelt spielerisch den bewussten Umgang mit Medien und Risiken an **Grundschulen**

Ablauf

Vorgespräch zur Klärung Relevanz und Bedarfsanalyse
Elternabend
inklusive Lehrkräfte

Mitmachabenteuer

- 90 min pro Klasse (max. 30 Schulkinder)
- Bis zu 3 Durchläufe pro Tag

Nachgespräch zur Verankerung und Einholung von Feedback
Schulkinder und Lehrkräfte

Inhalte

Geschichte

- Eltern sind digital unterjocht – aber ein Computer-Programm kann sie befreien
- Die Wissenschaftlerin und ihre Droiden brauchen dazu die **Hilfe der Kinder**

"Mr. Smiley – oder was sind eigentlich Gefühle?"

- Im computeranimierten Spiel müssen die Kinder Mr. Smiley und den Droiden helfen **Gefühle zu beschreiben**
- **Stärkt das Selbstbewusstseins**, gerade bei einem "komischen Gefühl im Magen"

"Freundschaft rockt"

- Kinder führen Bilder zusammen, die **Freundschaft beschreiben** - richtige Kombinationen lassen Melodien erklingen
- Stärkt Reflektion was Freundschaft bedeutet

"Gelogen oder wahr – oder droht sogar Gefahr?"

- Kinder bewerten Gefahr von Situationen analog zur Sendung "1, 2, oder 3"
- Bei jeder Situation überlegen sie, **wer ihnen in der Not helfen könnte**

Auszug



Mitmachabenteurer 'Aletheia' ein Live-Theater mit Video- botschaften und Bewegungsspielen für **Grundschul**kinder



Videobotschaft
Shary Reeves



'Droide' Kalli
Zmugg



'Droide' Alexe
Limbach



Spielszene an einer Grundschule

EIN
HERZ FÜR
KINDER



Förderer

'Smart Fox' vermittelt **Grundschulkindern** einen bewussten Umgang mit der Lebenswelt Internet

Zielgruppe

- 1. Schritt: Lehrkräfte
- 2. Schritt: Grundschul Kinder & Eltern
- Mit 100+ Lehrkräften und Kindern der 4. Klassen vor Ort entwickelt & pilotiert



“ Die Kinder waren begeistert von ihrem Lernerfolg. 'Smart Fox' ist jetzt ein **fester Bestandteil** unserer **Nachmittagsangebots**.

Lehrerin des Pilotprojekts

Konzept

- Schulung von Lehrkräften zur Durchführung von 12 Präventionsworkshops à 60-75 Minuten mit ihren Schulkindern
- Inhalt der Workshops: Abwechselnd praktische Arbeit im Internet sowie Rollen- und Bewegungsspiele
- Darüber hinaus: Informationsveranstaltung für Eltern

Auswahl

Altersgerechte Suchmaschinen

[fragFINN.de](https://www.fragFINN.de)

Spiel: Freundschaft – online und offline



"Eigene Startseite" erstellen

[MEINE STARTSEITE](https://www.meine-startseite.de)

Spiel: Gelogen oder Wahr?



"Chatkette" und Passwörter



Ratespiel "Nick Name"



Agentenabenteurer 'Offline' trainiert **Jugendliche** im bewussten Umgang mit Medien und zeigt Risiken auf

Ziele



- **Bewusster Umgang** mit Technologien wie Posten und Chatten
- **Aufzeigen von möglichen Risiken** wie Cybermobbing
- Gemeinsame Erarbeitung von **Notfallplänen**
- Einbindung von Lehrkräften und Eltern, um **langfristige Verankerung** sicherzustellen

Geschichte



- UN Sicherheitsrat will aufgrund wachsender Kriminalität ein **Internetverbot für Jugendliche verhängen**
- Commander Norton O'Brian (Til Schweiger) benötigt **Unterstützung jugendlicher Agenten**
- Gemeinsam entlarven sie die **Täter in populären digitalen Medien**

Inhalte



- **90-minütiges** Abenteuer
- Jugendliche erhalten **Videobotschaften & folgen** Aufträgen in **6 Gruppen**
- **Gruppen** werden über die Runden **schrittweise zusammengeführt**
- **Adresse des Täters** wird zum Schluss **per Chat** von der **gesamten Gruppe identifiziert** (umgekehrte Täterstrategie)

Medien



Google



Seit 2011 bereits 3.900 Jugendliche mit dem Agentenabenteuer 'Offline' deutschlandweit erreicht

Zielgruppe

- 11-14 jährige Jugendliche
- Ca. 3.900 Teilnehmer in 2011-2016

Ablauf

- **Vorgespräch** mit Eltern und Lehrkräften (Elternabend)
- Durchführung **Agentenabenteuer** pro Klasse (max. 3 Durchläufe pro Tag)
- **45 minütiges Nachgespräch** mit allen teilnehmenden Jugendlichen und Lehrkräften



'Smart User' setzt auf die Ausbildung und Peer-to-Peer Trainern und Multiplikatoren zur langfristigen Verankerung

Konzept

Modulares WS-Konzept für 2-3 Veranstaltungstage inklusive 'Auffrischungsveranstaltung'

Ansprache von zwei Zielgruppen

- Ausbildung von Jugendlichen ab 14 Jahre als **Peer-to-Peer Trainer**
- Ausbildung von Lehrkräften als **Multiplikatoren**

Während des Workshops wird gemeinsam **ein Konzept** entwickelt, wie **Prävention an ihrer Schule** erfolgen kann

Inhalte

Modul 1: Einleitung

Modul 2: Täterstrategien

Modul 3: Think before you post

Modul 4: Was macht Freundschaft aus

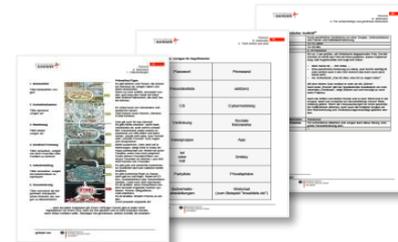
Modul 5: Trau deinem Gefühl

Modul 6: Was kannst du tun?

Modul 7: Eigene Grenzen

Modul 8: Praktische Umsetzung

Dokumentation



Handbuch mit ca. 160 Seiten

- Vermittlung von Basiswissen
- Inhalte für jedes Modul zur Auswahl nach Altersklassen
- Umsetzungsideen für Schulen
- Weiterführende Informationen

Förderer



Partner



Auszeichnung

Preis für hochinnovative Gewaltprävention



'Digi Smart' verknüpft Lernziele mit praktischer Anwendung – Jugendliche Teilnehmer erarbeiten selber eigene Inhalte

Ziele



- Erlernen eines **selbstbewussten und selbstbestimmten Umgangs** mit digitalen Medien
- Freiheit vermitteln das Medienangebot zu verstehen und sich **aktiv für oder gegen Angebote zu entscheiden**
- Verankerung der Thematik durch **praktische Technologieanwendung**



Tag 1:
Ich im Netz – Wer bin ich?

Wie drücke ich mich aus?

Was interessiert mich?

Wie stelle ich mich dar?

Wie werde ich wahrgenommen?

Tag 2:
Produktion von Inhalten

Frühstück für Eltern

Produktion eigener Inhalte (I)

- Auswahl Technologie, z.B. Bloggen, Vloggen, Podcast, Instagram, Snapchat etc.
- Umsetzung eigenes Projekt mit begleitender Diskussion (Wie produziere ich? Welche Inhalte stelle ich online? Warum? Warum nicht?)
- Ziel: Handwerkzeug und Reflektion vermitteln

Tag 3:
Präsentation und Posting

Frühstück für Lehrkräfte

Produktion eigener Inhalte (II)

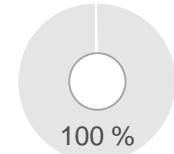
Diskussion: Was möchte ich posten?

Abschlusspräsentation im Plenum

Projektbeispiel: Gemeinsames Projekt mit Bistümern in Nordrhein-Westfalen

1. WELLE (2016)

- **Smart-User Schulung** für jeweils 2 Multiplikatoren der **Klassenstufe 11** von jeder der **11 Pilotschulen**
- **Smart-User Schulung** für jeweils 1-2 **Lehrkräfte** der ausgewählten Pilotschulen

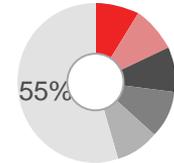


Schultypen



2. WELLE (2017 & 2018)

- Pflichtschulung "**Umgang mit Missbrauch und digitalen Medien**" basierend auf dem Smart-User Konzept
- Ca. **700 Lehrkräfte** aller Schulen im Bistum Aachen



Schultypen



3. WELLE (2018 & 2019)

- Ausweitung des **Smart-User Konzeptes** auf alle Schulen des Bistum Essens (9) und Paderborn (19)¹
- Ca. 1.200² **Lehrkräfte**, Sozialarbeiter und sonstige Pädagogen werden bis Ende 2019 geschult



■ Grundschule
 ■ Realschule
 ■ Gesamtschule
 ■ Förderschule
 ■ Berufsschule
 ■ Gymnasien

1. 9 Gymnasien, 7 Realschulen und 3 Berufsschulen 2. Essen mit ca. 350 Lehrkräften, Paderborn mit ca. 830 Lehrkräften

Projektbeispiel: Schulübergreifendes Projekt im Stadtbezirk Lichtenberg

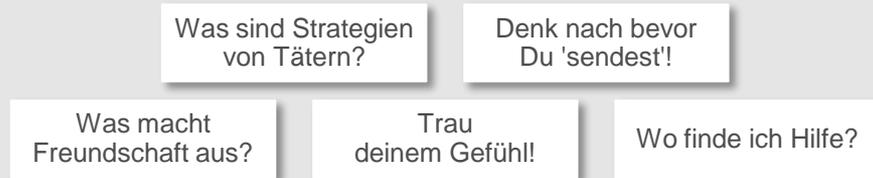
Träger

- Initiative durch den Leiter des SIBUZ Berlin Lichtenberg
- Koordination und Finanzierung durch das SIBUZ
- Konzeptionelle Umsetzung und Durchführung der Schulungen durch IID

"Bestes Präventionsangebot im Bereich digitale Medien."

Leiter SIBUZ

Zweitägige Smart-User Schulung (2016)



Praktische Anwendung und Ausweitung

- Neun Präventionsprojekte vor Ort an den Schulen umgesetzt

Konferenz aller Teilnehmer (2018)

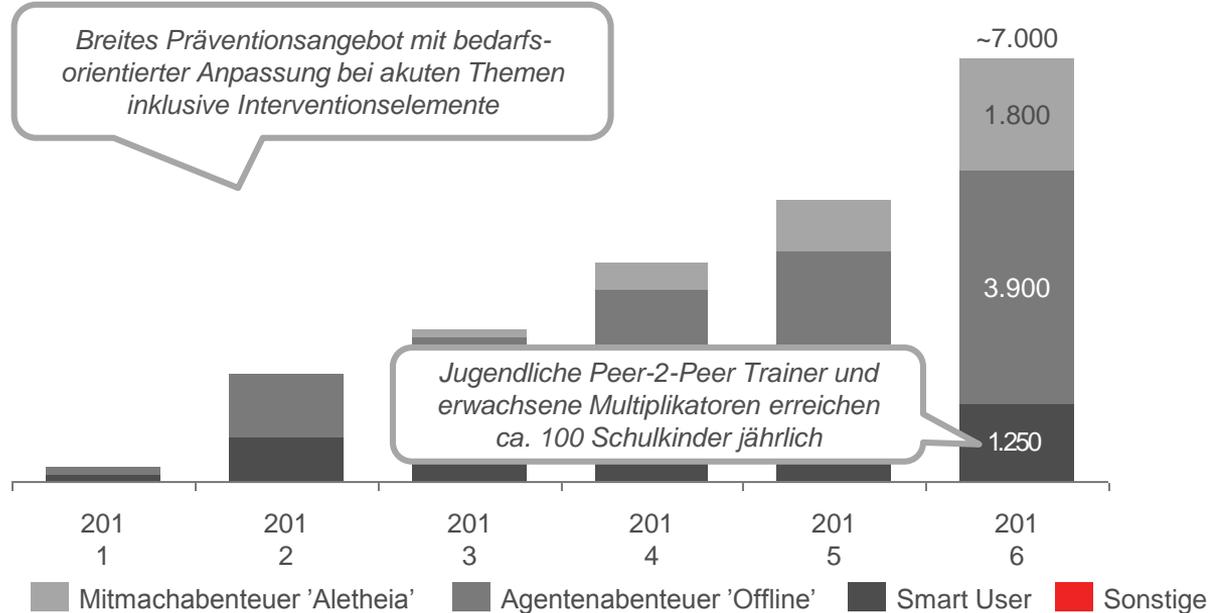
- Erfahrungsaustausch und Vernetzung
- Evaluierung der Ergebnisse

Teilnehmer

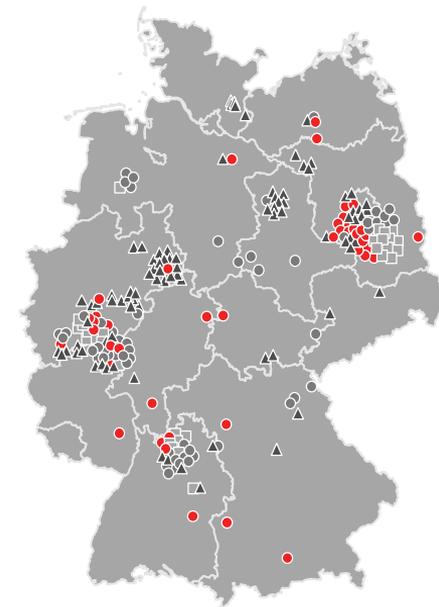
- 16 von 18 weiterführenden Schulen
 - 5 Gymnasien
 - 10 integrierte Sekundarschulen
 - 1 Förderschule
- 42 Peer-Trainer in erster Welle ausgebildet
- Zweite Ausbildungswelle in 2018 für alle Schulen geplant

Deutschlandweit knapp 7.000 Teilnehmer in den letzten sechs Jahren mit IID Workshops erreicht

Anzahl Teilnehmer seit Projektbeginn und ...



... regionale Verteilung



Großes Angebot an Flyern, Broschüren und unterschiedlichen Schulungsmaterialien vorhanden

'Aletheia'



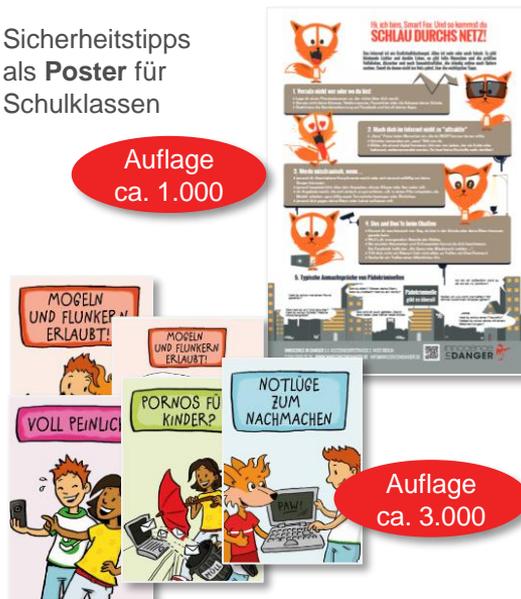
Auflage
ca. 2.500

Flyer für Lehrkräfte und Eltern

'Smart Fox'

Sicherheitstipps
als **Poster** für
Schulklassen

Auflage
ca. 1.000



Auflage
ca. 3.000

Postkarten für Kinder im Grundschulalter

Kinderschutz im Internet



Auflage
ca. 5.500

Buch für

- Lehrkräfte
- Eltern
- Institutionen
- Politiker

Starke Öffentlichkeitsarbeit mit Vorträgen, Podiumsdiskussionen und Kampagnen ergänzen IID Portfolio

Vorträge



jährlich
ca. 40

Talkshows und Pressearbeit



jährlich
ca. 20

Expertengremien



aktuell
3 Gremien

Postkarten-Kampagne für Bundestagsabgeordnete



Öffentlichkeitsarbeit mit Vorträgen, Podiumsdiskussionen und diversen Kampagnen

Vorträge



jährlich
ca. 20

Öffentlichkeitsarbeit



jährlich
ca. 20

Expertenrunden



Kampagnen



Kampagne -
„Sicheres
Feiern“



Ausbildung
Medienscouts

Ein erfahrenes Team sichert den Erfolg von Innocence in Danger

	Auswahl				
	<p>Julia von Weiler</p> 	<p>Marie-Catherine Heereman</p> 	<p>Corinna Steinhäuser</p> 	<p>Jonas Schweitzer-Faust</p> 	<p>Regina Neu</p> 
	Vorstand	Vorstand	Mitarbeiterin	Mitarbeiter	Mitarbeiterin
Erfahrung	<ul style="list-style-type: none"> • Diplom-Psychologin • > 25 Jahre Berufserfahrung mit traumatisierten Kindern und Jugendlichen und Prävention • Gremienarbeit, z.B. als Sprecherin der UBSKM¹ • Diverse Beiratsmandate • Autorin von 'Im Netz – Kinder vor sexueller Gewalt schützen' und Fachartikeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Volljuristin • > 25 Jahre Erfahrungen im Bereich gemeinnütziger Tätigkeit • z.B. Diözesanleiterin der Malteser (Leitung eines Krankenhauses, Verantwortung für ca. 1000 ehrenamtliche Mitarbeiter) • Trägerin des Bundesverdienstkreuzes 	<ul style="list-style-type: none"> • Bankkauffrau • > 20 Jahre Führungskraft in diversen Banken (Verantwortung für bis zu 30 Mitarbeiter) • Selbständige Projektleiterin und Unternehmensberaterin • Aufsichtsrätin in einer Wohnungsbau-genossenschaft 	<ul style="list-style-type: none"> • Filmregisseur und Schauspieler • > 18 Jahre Erfahrung als Workshopleiter mit Schwerpunkt Prävention durch Aufbau von Medienkompetenz • Regie mehrerer Videospiele und Kindermusicals ('Lauras Stern', 'Käpt'n Blaubär', etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sozialpädagogin und Mediengestalterin • > 25 Jahre Erfahrung im Bereich Jugendarbeit • Tätertherapeutin und langjährige Arbeit mit süchtigen und gewalttätigen Jugendlichen • Co-Autorin von 'E.R.N.S.T. Sexuelle Gewalt unter Jugendlichen verhindern'
Rolle	<ul style="list-style-type: none"> • Strategische Leitung • Öffentlichkeitsarbeit • Akquise von Sponsoren 	<ul style="list-style-type: none"> • Recht und Verwaltung • Kontaktpflege zu Sponsoren 	<ul style="list-style-type: none"> • Finanzen und Verwaltung • Projektmanagement 	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung von Präventionsprojekten • Durchführung v. IID-WS 	<ul style="list-style-type: none"> • Interventionsbegleitung • Durchführung wissenschaftlicher Studien

1. UBSKM: Unabhängige Beauftragte für Fragen sexuellen Kindesmissbrauchs der Bundesregierung
© 2017 Innocence in Danger

Ein erfahrenes Team steht ebenfalls hinter der OHO - Opferhilfe Oberfranken

		Auswahl				
		<p>Alfons Hrubesch</p> 	<p>Peter Bürgin</p> 	<p>Claudia Arnold</p> 	<p>Cornelia Gebert-Scholl</p> 	<p>Susanne Werner</p> 
		Vorstand	Vorstand	Vorstand	Mitarbeiter	Mitarbeiterin
Erfahrung		<ul style="list-style-type: none"> Dipl. Verwaltungswirt (FH), Polizeihauptkommissar a.D. > 20 Jahre Berufserfahrung mit traumatisierten Opfern und Prävention Vereinsarbeit, z.B. > 40 Jahre 1. Vorstand der Kreisverkehrswacht Lichtenfels e.V. Ideen- und Vorlagengeber für Filme „Ausgeträumt“, „Seelennarben“ und „Eskapade“ 	<ul style="list-style-type: none"> Dipl. Ingenieur > 10 Jahre Erfahrungen im Bereich gemeinnütziger Tätigkeit Projektleitung der Kampagne „Medienscouts“ 	<ul style="list-style-type: none"> Sozial-Versicherungs-Fachangestellte im Krankenkassenwesen und Lehrlingsbeauftragte > 8 Jahre Erfahrung in der Opferhilfe Ehrenamtsengagement : u.a. AIDS Beratungsstelle und BUND Naturschutz, Bayreuth Leitung verschiedener Jugendprojektgruppen 	<ul style="list-style-type: none"> Hauptberufliche Kindergarten-Erzieherin * Anti-Missbrauchs-Beauftragte im BBTV (Bayerischer Tischtennis Verband) > 5 Jahre Erfahrung in der Opferhilfe 	<ul style="list-style-type: none"> Gesellschafterin Mittelständischer Betriebe Fachautorin Projektleitung der Kampagne "Sicheres Feiern"
Rolle			2. Vorstand	3. Vorstand		<ul style="list-style-type: none"> Schriftführerin und Assistentin des Vorstandes Beauftragte für Öffentlichkeitsarbeit

Innocence in Danger in Gefahr wird unterstützt von starkem Präsidium und diversen Kooperationspartnern

Team




Ein erfahrenes Expertenteam

Präsidium




Ein starkes Präsidium

Netzwerk



IDD Partnerorganisationen in Europa und NA

Kooperationspartner



Zahlreiche Kooperationspartner

Warum das Thema 'Digitale Gesundheit' so wichtig ist

Warum Innocence in Danger und die Opferhilfe Oberfranken die richtigen Partner sind

Welche Optionen zur Kooperation mit der Oberfranken Stiftung möglich sind

Regionale Zusammenarbeit: Vorgehensvorschlag für einen Piloten in Franken

Partner

- 28 **Jugendämter** mit Verantwortung für ca. 600 kommunale Kitas in Ober-, Mittel- und Unterfranken
 - **Opferhilfe Oberfranken**, ein Verein der auf regionaler Ebene Hilfsangebote vermittelt
 - **Schutzhöhle e.V.**, eine regionale Fachberatungsstelle bei sexuelle Gewalt
 - **Innocence in Danger e.V.** übernimmt die Projektorganisation und trägt Konzept ("DigiFuchs") bei
 - **Techniker Krankenkasse** übernimmt Teile d. Finanzierung
 - *Weitere Kooperationspartner zu akquirieren*
1. Jeweils ein Vertreter aus: Kommunalen Vertreter, Opferhilfe Oberfranken, Schutzhöhle e.V., IID, Kita-Erzieher, Eltern, Wissenschaftler 2. Abhängig von Finanzierung
© 2017 Innocence in Danger

Erster Vorgehensvorschlag



- Erarbeitung Projektorganisation inkl. Steuerungsgremium¹
 - Definition und Abstimmung Projekt-, Finanz- und Maßnahmenplan
 - Vorbereitung der Kick-Off Tagung (Q3 /2017)
-
- **Kick-Off Tagung** mit max. 250 Kita-Leitern/Erziehern zur Vorstellung des Themas, des Projektes und Workshops zur Bedarfsanalyse
 - Umsetzung des **'Digi-Fuchs'-Konzepts** in den Landkreisen (2018/2019)
 - Tagesveranstaltung für Kita-Leitung/Erzieher (Multiplikatoren) aus einem Landkreis, ca. 1-2 Landkreise pro Monat
 - Zweite Halbtagesveranstaltung im selben Teilnehmerkreis zur Auffrischung der Inhalte und Sicherstellung der Vernetzung
 - Parallel Auswahl von 2-3 Leuchtturmprojekten und gemeinsame Umsetzung vor Ort in den ausgewählten Kitas, ca. 2-3 Präsenztage pro Kita
 - **Abschluss>tagung** mit Teilnehmern zur Vorstellung der Projektergebnisse insbesondere der Leuchtturmprojekte und der langfristigen **Vernetzung und Verankerung** in den Landkreisen
-
- Parallele Vorbereitung und Durchführung einer Evaluierung hinsichtlich Präventionserfolg² zum Beispiel mit dem **Institut für soziale Arbeit e.V.**

Regionale Zusammenarbeit: Agenda für Kick-Off Tagung für Pilotprojekt in Franken

Uhrzeit	Agendapunkt	Zielsetzung
10:00 – 10:30	Ankunft und Check-in	
10:30 – 11:00	Begrüßung und Vorstellung der Organisatoren/Teilnehmer Vorstellung heutige Agenda, Veranstaltungsziele und Inhalte des Projektes	'Setting the Scene'
11:00 – 12:30	Impulsvortrag 'Von der Babyrassel zum Smartphone – digitale Medien in der Kita' und Diskussion im Plenum	Einführung und Relevanz
12:30 – 13:30	Mittagessen	Austausch
13:30 – 14:30	Parallele Workshops zu 'Digitalen Medien in meiner Kita'	Bedarfsanalyse
14:30 – 15:00	Vorstellung der Workshopergebnisse im Plenum	Bedarfsanalyse
15:00 – 15:30	Kaffeepause	Austausch
15:30 – 16:15	Vorstellung aktueller Angebote in der Region Ausblick auf das Projekt und die nächsten Schritte	Vernetzung Angebote Ausblick Vorgehen
16:15 – 17:00	Gruppenarbeit in den Landkreisen zur Klärung der operativen Umsetzung des Projektes, zum Beispiel Festlegung der Trainingstermine	Vereinbarung nächste Schritte
17:00 – 17:30	Danke für die Teilnahme, Feedback zur Veranstaltung und zum Projekt Verabschiedung	

Vielen Dank

für Ihre Aufmerksamkeit!

innocence
DANGER



OHO
Opferhilfe
Oberfranken

