



# 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%)<sup>1</sup>



**~12%** mehr  
als in 2008

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


## Analoge Medien

**77 %**

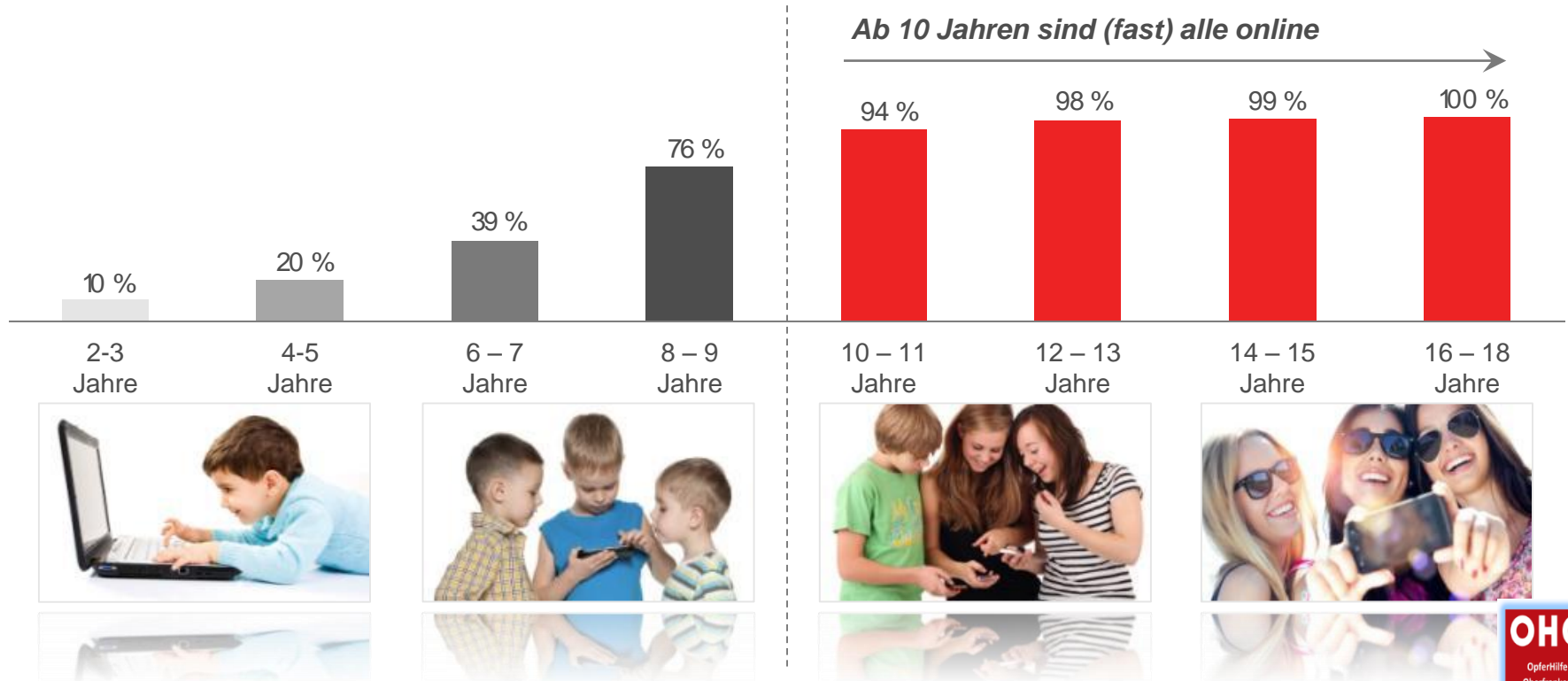
der 6-13-Jährigen  
**sehen (fast) jeden Tag fern**<sup>3</sup>



**~5%** mehr  
als in 1999

**2,5 h**  verweilen 6-13-Jährigen **täglich**  
**vorm Fernseher**<sup>3</sup>

# 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



# BLIKK-Studie zeigt Kausalzusammenhang zwischen Medienkonsum und gesundheitlichen Problemen


## BLIKK - MEDIEN

Bewältigung Lernverhalten Intelligenz Kompetenz Kommunikation  
Kinder und Jugendliche im Umgang mit elektronischen Medien

### 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."*



# 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 Folgen<sup>1</sup>

- Zeichen von Depressionen und Traurigkeit (76%)
- Konzentrationsschwäche (50%)
- Extreme Introversion (45%)
- Angst (44%)
- Zorn (38%)
- Psychosomatische Probleme<sup>2</sup> (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.<sup>3</sup>

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

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.<sup>4</sup>



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

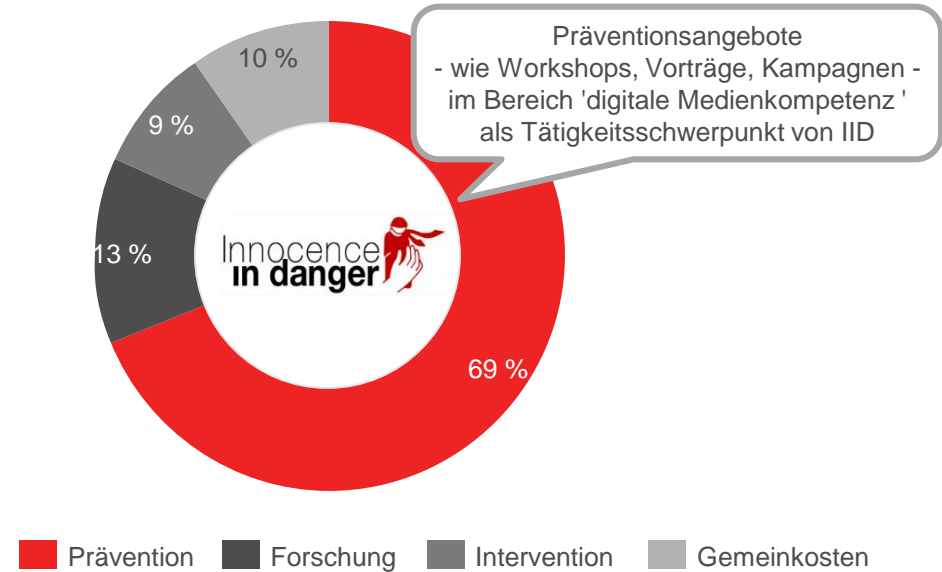
# Innocence in Danger e.V. (IID) arbeitet seit über 15 Jahren erfolgreich im Aufbau von digitaler Medienkompetenz

## Was macht IID?

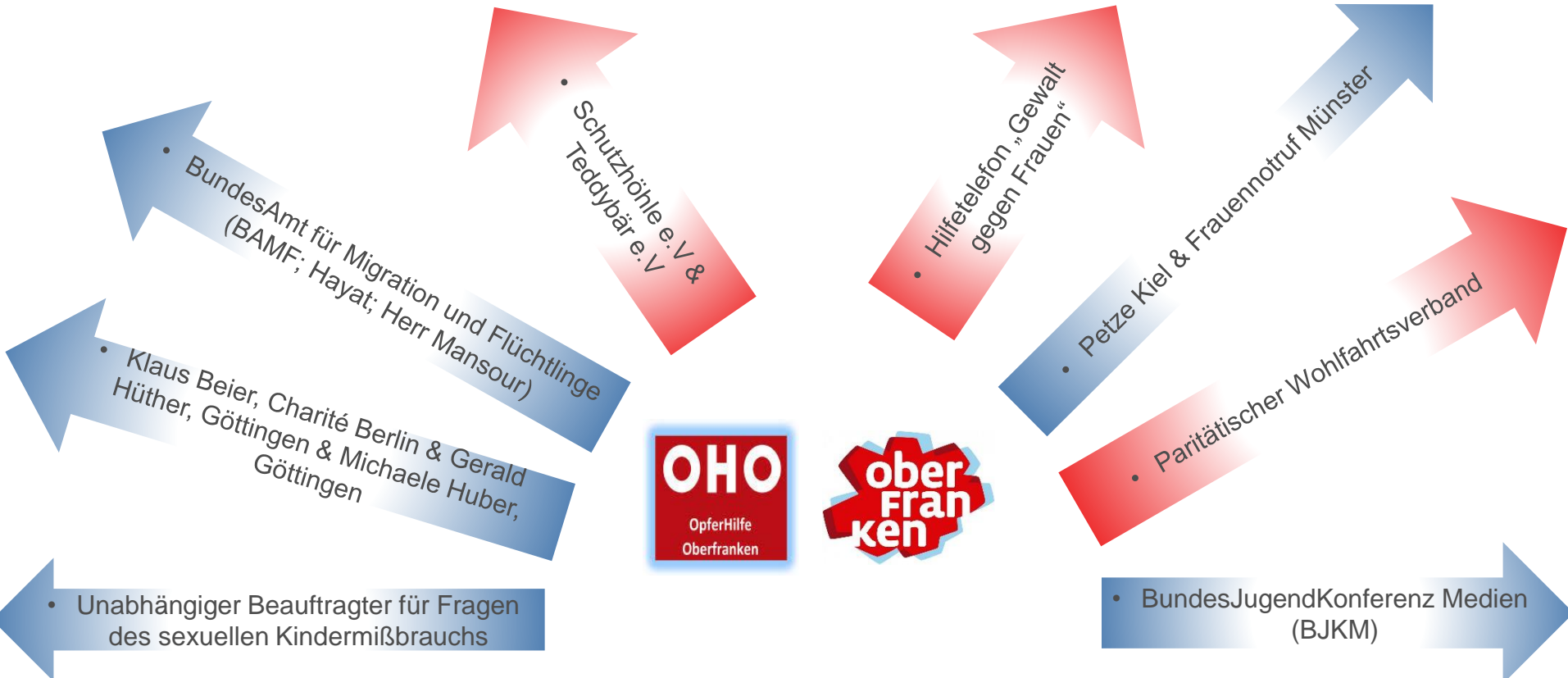
- Wir arbeiten für eine Gesellschaft in der **Kinder unbeschwert von sexuellem Missbrauch** aufwachsen können.
- Wir setzen uns **gegen sexuellen Missbrauch mittels digitaler Medien** ein.
- Wir arbeiten mit Kindern, Jugendlichen, Pädagogen und Eltern, um den **'gesunden Umgang' mit Medien zu entwickeln**.
- 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
<b>Vorschule</b> <b>1</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Von der Rassel zum Smartphone                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– 8 h Workshop für Lehrkräfte</li> <li>– 1 h Workshop für Kinder</li> <li>– 2 h Infoveranstaltung für Eltern</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lehrkräfte</li> <li>Kinder</li> <li>Eltern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Neuentwickeltes Konzept</li> </ul>	
<b>Grundschule</b> <b>2</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Spielerische Vermittlung eines bewussten Umgangs mit Medien und Erkennen von Gefahren</li> <li>90-minütige Session pro Klasse (max. 30 Schulkinder)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>9-11 jährige Schulkinder</li> <li>Eltern<sup>1</sup></li> <li>Lehrkräfte<sup>1</sup></li> </ul>	2013-2016 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.800 Schulkinder</li> <li>• 600 Eltern</li> <li>• 80 Lehrkräfte</li> </ul>	 <b>Der Bundespräsident</b> <i>Aufführung beim Bundespräsidenten</i>
<b>3</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Workshop mit 12 Modulen, z.B.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>– Anwendungskompetenz</li> <li>– Digitale Risiken</li> <li>– Hilfsstrategien</li> </ul> </li> <li>Durchführung an 1-2 Tagen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grundschulkindern</li> <li>Lehrkräfte</li> <li>Eltern<sup>1</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Neuentwickeltes Konzept</li> <li>Pilotierung mit 100+ Lehrkräften</li> </ul>	

**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
<b>4</b>  Agentenabenteuer 'Offline'	<ul style="list-style-type: none"> <li>90-minütiges Agentenabenteuer mit Videobotschaften, Spielen und Diskussionen</li> <li>Digitales Spiel zum Umgang mit Technologien &amp; möglichen Risiken</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>11-14 jährige Jugendliche</li> <li>Lehrkräfte<sup>1</sup></li> <li>Eltern<sup>1</sup></li> </ul>	2011-2016 <ul style="list-style-type: none"> <li>3.900 Jugendliche</li> </ul>	 
<b>5</b>  Smart User (Peer-to-Peer)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ausbildung von Jugendlichen zu Peer-to-Peer Trainern</li> <li>Inhalte umfassen z.B. 'Cyber Grooming', 'Sexting' &amp; 'Mobbing'</li> <li>Durchführung an 2-3 Tagen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>14-18 jährige Jugendliche</li> </ul>	2011-2016 <ul style="list-style-type: none"> <li>770 Trainer</li> <li>Pro Trainer ca. 100 weitere Jugendliche pro Jahr</li> </ul>	
<b>6</b>  'Smart User' (Multiplikatoren)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ausbildung von Lehrkräften zu Multiplikatoren</li> <li>Inhalte umfassen z.B. 'Cyber Grooming', 'Sexting' &amp; 'Mobbing'</li> <li>Durchführung an 2-3 Tagen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lehrkräfte</li> </ul>	2011-2016 <ul style="list-style-type: none"> <li>480 Multiplikatoren</li> <li>Pro Lehrkraft ca. 100 Jugendliche pro Jahr</li> </ul>	
<b>7</b>  DigiSmart	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selbstbestimmter Medienkonsum und Medienproduktion</li> <li>Durchführung an 2-3 Tagen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>11-18 jährige Jugendliche</li> <li>Lehrkräfte<sup>1</sup></li> <li>Eltern<sup>1</sup></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Neuentwickeltes Konzept</li> </ul>	

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

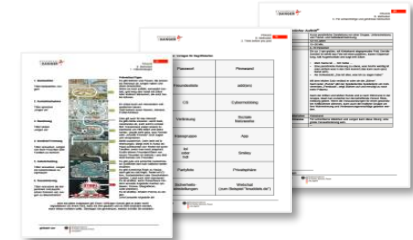
Modul 5: Trau deinem Gefühl

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



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

## 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?

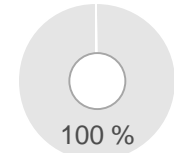
Abschlusspräsentation im Plenum



# 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



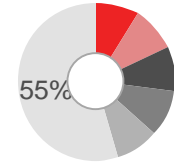
Schultypen



Kirche im  
Bistum Aachen

## 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



Kirche im  
Bistum Aachen

## 3. WELLE (2018 & 2019)

- Ausweitung des **Smart-User Konzeptes** auf alle Schulen des Bistum Essens (9) und Paderborn (19)<sup>1</sup>
- Ca. 1.200<sup>2</sup> **Lehrkräfte**, Sozialarbeiter und sonstige Pädagogen werden bis Ende 2019 geschult



Bistum Essen



Erzbistum  
Paderborn

 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

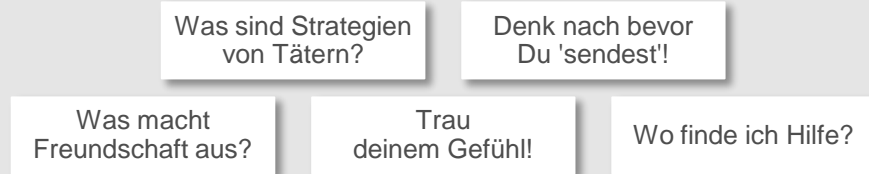
## Träger

- 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)

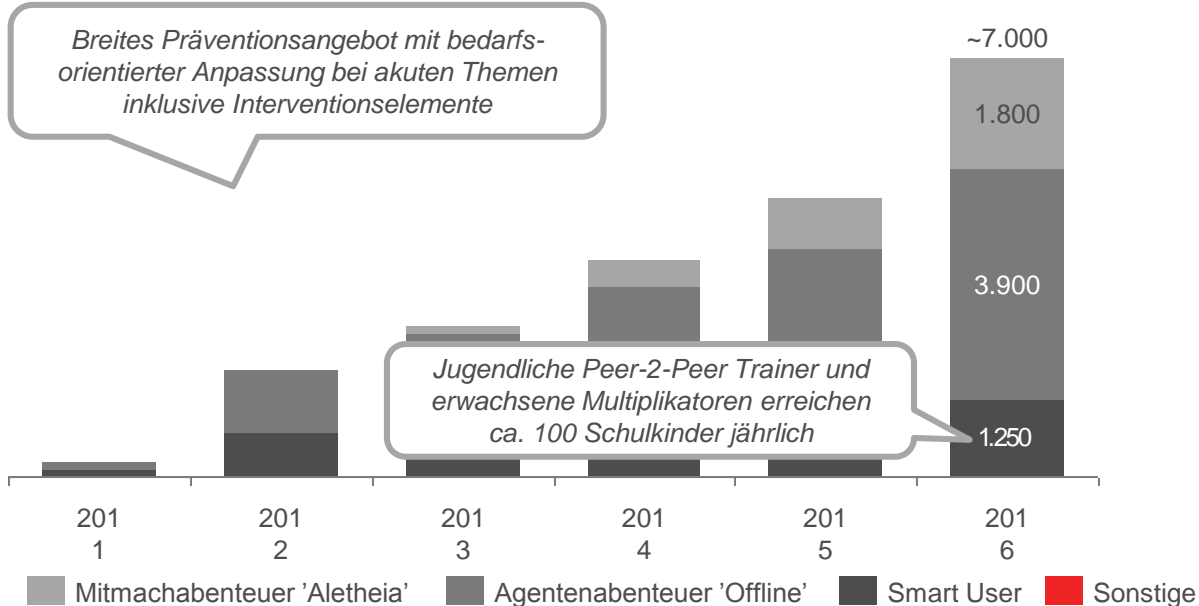
- Erfahrungsaustausch und Vernetzung
- Evaluierung der Ergebnisse

## Teilnehmer

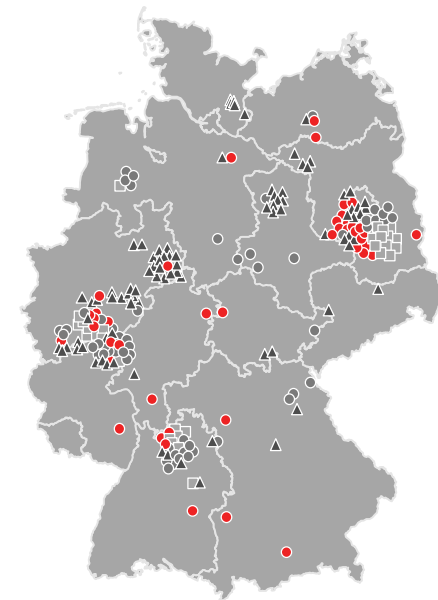
- 16 von 18 weiterführenden Schulen
  - 5 Gymnasien
  - 10 integrierte Sekundarschulen
  - 1 Förderschule
- 42 Peer-Trainer in erster Welle ausgebildet
- Zweite Ausbildungswelle in 2018 für alle Schulen geplant

# 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



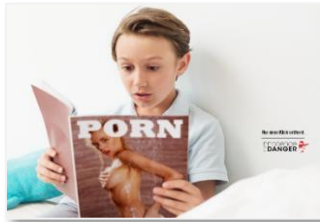
jährlich  
ca. 20

## 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> 
	<b>Vorstand</b>	<b>Vorstand</b>	<b>Mitarbeiterin</b>	<b>Mitarbeiter</b>	<b>Mitarbeiterin</b>
<b>Erfahrung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diplom-Psychologin</li> <li>• &gt; 25 Jahre Berufserfahrung mit traumatisierten Kindern und Jugendlichen und Prävention</li> <li>• Gremienarbeit, z.B. als Sprecherin der UBSKM<sup>1</sup></li> <li>• Diverse Beiratsmandate</li> <li>• Autorin von 'Im Netz – Kinder vor sexueller Gewalt schützen' und Fachartikeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Volljuristin</li> <li>• &gt; 25 Jahre Erfahrungen im Bereich gemeinnütziger Tätigkeit</li> <li>• z.B. Diözesanleiterin der Malteser (Leitung eines Krankenhauses, Verantwortung für ca. 1000 ehrenamtliche Mitarbeiter)</li> <li>• Trägerin des Bundesverdienstkreuzes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bankkauffrau</li> <li>• &gt; 20 Jahre Führungskraft in diversen Banken (Verantwortung für bis zu 30 Mitarbeiter)</li> <li>• Selbständige Projektleiterin und Unternehmensberaterin</li> <li>• Aufsichtsrätin in einer Wohnungsbau-genossenschaft</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Filmregisseur und Schauspieler</li> <li>• &gt; 18 Jahre Erfahrung als Workshopleiter mit Schwerpunkt Prävention durch Aufbau von Medienkompetenz</li> <li>• Regie mehrerer Videospiele und Kindermusicals ('Lauras Stern', 'Käpt'n Blaubär', etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sozialpädagogin und Mediengestalterin</li> <li>• &gt; 25 Jahre Erfahrung im Bereich Jugendarbeit</li> <li>• Tätertherapeutin und langjährige Arbeit mit süchtigen und gewalttätigen Jugendlichen</li> <li>• Co-Autorin von 'E.R.N.S.T. Sexuelle Gewalt unter Jugendlichen verhindern'</li> </ul>
<b>Rolle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Strategische Leitung</li> <li>• Öffentlichkeitsarbeit</li> <li>• Akquise von Sponsoren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recht und Verwaltung</li> <li>• Kontaktpflege zu Sponsoren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finanzen und Verwaltung</li> <li>• Projektmanagement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwicklung von Präventionsprojekten</li> <li>• Durchführung v. IID-WS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interventionsbegleitung</li> <li>• Durchführung wissenschaftlicher Studien</li> </ul>

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



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

## Team



**Ein erfahrenes Expertenteam**

## Präsidium



Name	Profession	Mitglied seit...
Bruno Müller	Präsident Innocence in Danger (deutsch)	1998
Barbara von Dierflavik	Streuemanagerin	2006
Ulrich Wollschläger	Streuemanagerin	2006
Ulrich Wollschläger	Streuemanagerin	2006
Dr. Christiane Ziese	Management- & Mediatorin	2006
Dr. med. Axel Heusinger	Arzt	2007
Markus von Achter	Wirtschaftsprüfer	2007
Dr. med. Schirmer von Bismark	Kinderärztin	2007
Christine von Hachenberg	Marketing, Kommunikation & Wirtschaftsprüfer	2007
Dr. med. von Hachenberg	Journalistin	2007
Alwin von Solmsen <sup>1)</sup>	Bankdirektorin & Streuemanagerin	2007

**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

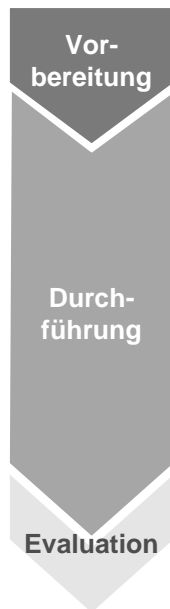
**Welche Optionen zur Kooperation mit der Oberfranken Stiftung möglich sind**

# 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. Steuerungsgremium<sup>1</sup>
  - 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 Präventionserfolg<sup>2</sup> 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	<b>Impulsvortrag</b> '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 <b>Workshops</b> zu 'Digitalen Medien in meiner Kita'	Bedarfsanalyse
14:30 – 15:00	Vorstellung der <b>Workshopergebnisse</b> im Plenum	Bedarfsanalyse
15:00 – 15:30	Kaffeepause	Austausch
15:30 – 16:15	<b>Vorstellung aktueller Angebote</b> in der Region <b>Ausblick</b> auf das Projekt und die nächsten Schritte	Vernetzung Angebote Ausblick Vorgehen
16:15 – 17:00	<b>Gruppenarbeit in den Landkreisen</b> 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

