



**Antje Kaiser**

**„Datenschutz & Bildung“**

c/o Der Landesbeauftragte für Datenschutz und  
Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern



**„Wer im Netz ist, nimmt am derzeit größten  
Experiment des 21. Jahrhunderts teil.“**

Friedrich Kittler, Medientheoretiker



## Privatsphäre und digitale Medien = Dauerkonflikt

amazon kindle



ebay

PayPal<sup>tm</sup>

„Fitbit Ultra - teal“ von Ashstar01 [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fitbit\\_Ultra\\_-\\_teal.jpg#/media/File:Fitbit\\_Ultra\\_-\\_teal.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fitbit_Ultra_-_teal.jpg#/media/File:Fitbit_Ultra_-_teal.jpg)

"Nike FuelBand" by Peter Parkes - Flickr: Nike FuelBand. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nike\\_FuelBand.jpg#/media/File:Nike\\_FuelBand.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nike_FuelBand.jpg#/media/File:Nike_FuelBand.jpg)

[www.pixabay.com](http://www.pixabay.com) L0 Lizenzen / [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Payback\\_Logo.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Payback_Logo.svg)

DATENSCHUTZ UND  INFORMATIONSFREIHEIT

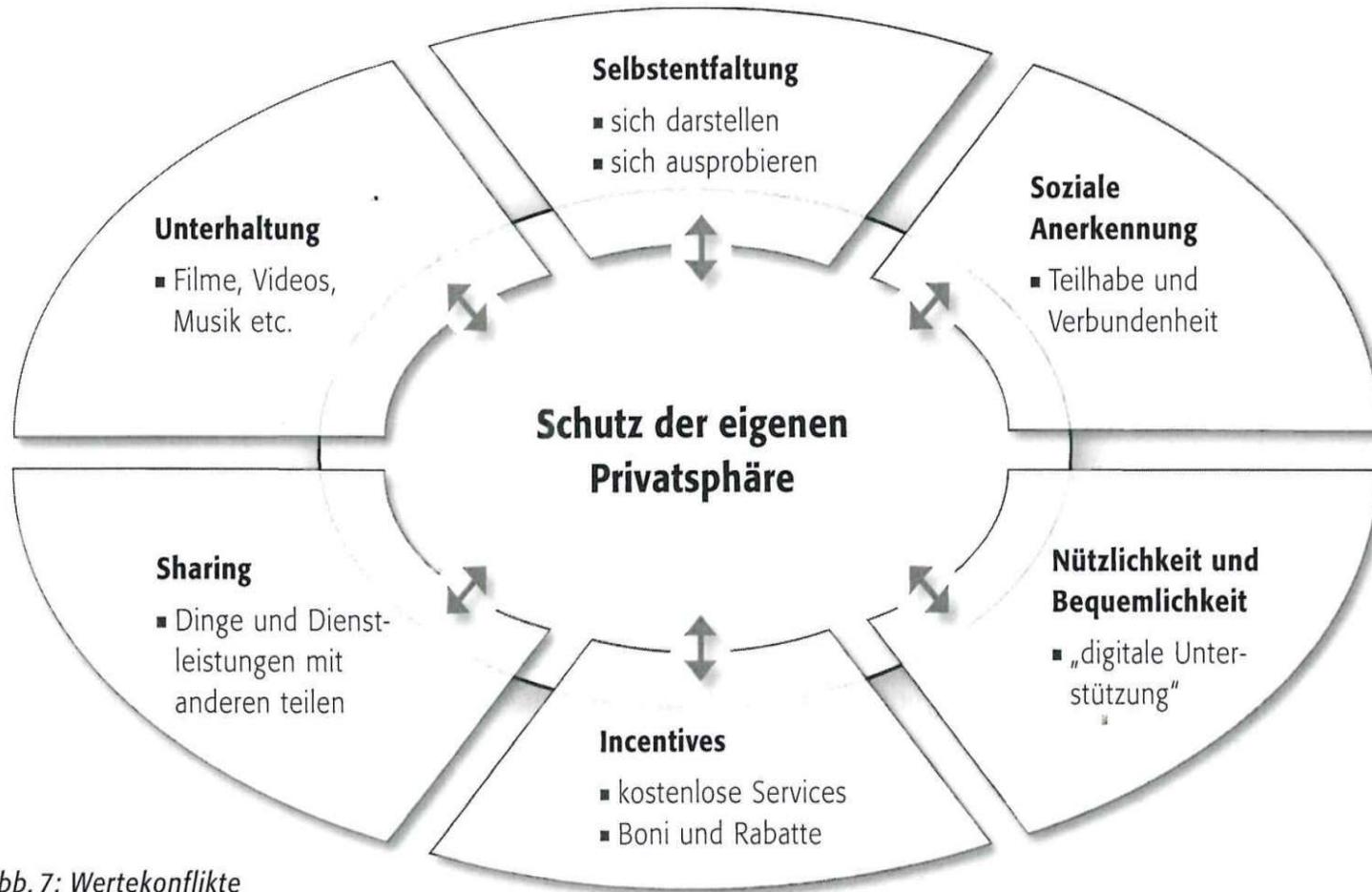


## Privatsphäre und digitale Medien?

---

**Bezogen auf die Technik, die uns bereits umgibt, wird klar, dass wir in einem Dauerkonflikt stehen.**







## Was ist mir wichtig und warum?

---

„Ein moralisches Dilemma ist ein Entscheidungskonflikt, in dem sich (mindestens) zwei gleichrangige Werte oder Prinzipien gegenüberstehen, die der Handelnde einzeln normalerweise nicht verletzen würde. Der Handelnde befindet sich also in einer Zwickmühle.“

(Petra Grimm / Birgit Kimmel [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) „Ethik macht Klick“)





## Privatsphäre

---

Die Privatsphäre bietet geschützten Raum, in dem wir - unabhängig von Beeinflussungen anderer agieren können – und damit authentisch und selbstbestimmt sein können. Hierbei kann man ohne Zwänge frei nachdenken, uns ausprobieren und uns unsere Meinung bilden.

*Kann das ein Thema im Unterricht sein?*





# Einsatz im Unterricht

## Was ist für Dich privat?

### ◆ Ziel: Eigenes Empfinden zu privaten Informationen

Was ist für Euch	Öffentlich - alle sehen/wissen	PRIVAT ? nur Familie & Freunde	nur ICH
Meine Hobbies / Freizeit / Sport			
Was ich für Musik höre			
Wo ich wohne			
Bilder von Parties, Urlaub			
Was ich google			
Was ich auf youtube & Co schaue			
Mein Lieblingsessen			
Wer zu meiner Familie (Kinder, Geschwister, etc.) gehört			
Bilder von meiner Familie			
Bilder von meinen Freunden			
Mein Akku			
Meine Nachrichten, die ich anderen schreibe (Mail, WhatsApp, SMS)			

- ◆ Ablauf: SuS kommen einzeln oder kleinen Gruppen nach vorne und beantworten
- ◆ Wenn möglich anonym (verdeckt von Tafel, umgedrehtes Flipchart)
- ◆ Am Ende ein Meinungsbild der Klasse einholen:
  - ◆ Was fällt auf?
  - ◆ Was ist logisch?
- ◆ Sammeln der Ergebnisse: Sind den auch alle unsere „Wünsche“ wirklich wahr, z.B. google, youtube?
- ◆ Hat jeder nicht auch ein anderes Verständnis von „Privatheit“? D.h. ich kann nicht Informationen von anderen preisgeben = Regeln für Klasse
- ◆ Empfehlung: ab Klasse 7



## Medienethik - Medienkompetenz

---

- ◆ **Wir müssen unser eigenes Handeln reflektieren**
- ◆ **Unsere eigenen Wertekonflikte im Umgang mit digitalen Medien lösen**
- ◆ **Erwachsene können nur, aber müssen auch anleiten, diese Wertekonflikte aufzuzeigen und Orientierung bieten**
- ◆ **Nicht vergessen, dass wir ihnen in der realen Welt vielleicht andere Werte und Handlungsmuster mitgegeben haben**
- ◆ **Aber auch akzeptieren, dass die Kinder & Jugendliche eigene Grenzen setzten**





## Elementare Bedürfnisse von Jugendlichen

---

- ◆ Soziale Anerkennung
- ◆ Selbstbestimmung
- ◆ Erlebnis und Anregung
- ◆ Sicherheit und Solidarität
- ◆ Erkenntnis und Orientierung
- ◆ Mitwirken/Bestimmen
- ◆ Erholung/Entspannung
- ◆ Wohlbefinden
- ◆ Motorisches Erleben
- ◆ Beziehungen/Sexualität

***Das Netz bietet unerschöpfliche Möglichkeiten dazu.***





# Warum sind soziale Netzwerke so wichtig für Jugendliche?

---

- ◆ Faszination
- ◆ Selbstdarstellung
- ◆ Erwachsenenfreie Räume
- ◆ Vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten (Blogs, Chat, Foren)
- ◆ Gruppenzwang
- ◆ Anzahl der Freunde – Beliebtheit?



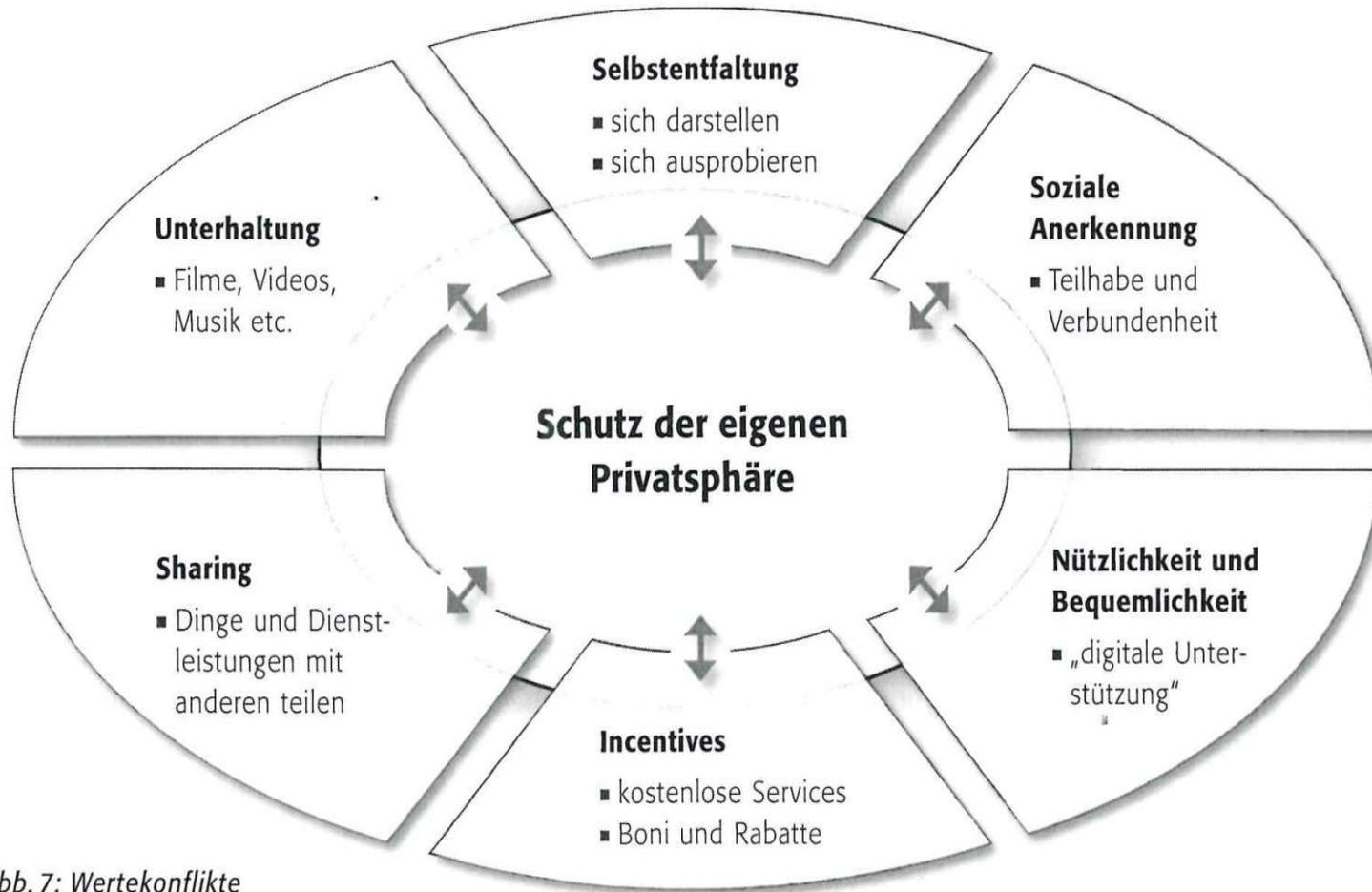


Abb. 7: Wertekonflikte

# Datenschutz als Bildungsaufgabe



**Medienkompetenz/digitale Kompetenzen**



## Aufgaben

---

- ◆ KMK Strategie „Bildung in der digitalen Welt“
  - ◆ Kompetenzerwerb für jede Schülerin/jeden Schüler, der 2018/19 eingeschult bzw. in die Sek 1 kommt
  - ◆ Fortbildungen der Kolleginnen und Kollegen
- ◆ DigiPakt
  - ◆ Medienentwicklungsplan
  - ◆ Medienbildungsplan
- ◆ DSGVO-VO
  - ◆ Verantwortlichkeit der Schulleitungen





## Art. 57 DSGVO Aufgaben

---

Unbeschadet anderer in dieser Verordnung dargelegter Aufgaben muss jede Aufsichtsbehörde in ihrem Hoheitsgebiet

- ❖ die Öffentlichkeit für die Risiken, Vorschriften, Garantien und Rechte im Zusammenhang mit der Verarbeitung sensibilisieren und sie darüber aufklären. Besondere Beachtung finden dabei spezifische Maßnahmen für Kinder;





# Deine Daten Deine Rechte

---



[www.deinedatendeinerechte.de](http://www.deinedatendeinerechte.de)



## Materialien Sek I und II

---

**[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)**

Always on

Safer Smartphone

(Cyber) Mobbing

Ich bin öffentlich ganz privat

Ethik macht Klick

Datenschutz geht zur Schule

Richtig finden im Netz

**<https://www.handysektor.de/paedagogenecke/startseite.html>**

Challenge Karten





# Einsatz im Unterricht

---

## Expertenwissen

### ◆ **Ziel: Reflektion der eigenen Mediennutzung (Fallen im Netz)**

- ◆ Einstieg: kleinere Geschwister, Cousins/Cousinen, jüngere Kinder im Umfeld der SuS
  - ◆ Welche Geräte habe sie schon? Wie alt sind die Kleinen? Was machen sie im Netz, z.B. youtube?
  - ◆ Was kann in dem Alter passieren? (SuS zu Experten werden lassen)
  - ◆ Was ist den SuS schon passiert? Angesprochen? Spieleaccount gehackt?
  - ◆ Welche Empfehlungen würden die SuS an jüngere Kinder geben? Oder auch an Eltern?
    - ◆ Möglichkeit der Visualisierung: Website Schule, Plakat, etc.
  - ◆ Dos und Don'ts
- ◆ Alter: ab 5. Klasse
- ◆ Varianten: youtube & Werbung, Spiele, Gefahren, Chatregeln





## Einsatz im Unterricht

---

### Big Data als Thema

- ◆ **Ziel: Ausmaße und „Nebenwirkungen“ von Big Data**
  - ◆ Einstieg: [www.deinedatendeinerechte.de](http://www.deinedatendeinerechte.de) (Videos)
  - ◆ Auskunftersuchen an Unternehmen, z.B. Telekommunikationsunternehmen
  - ◆ <https://deinedatendeinerechte.de/themen/auskunftsrecht-und-informationspflichten-der-unternehmen/?cat=lesen>
  - ◆ Auskünfte abwarten und Empfindungen auswerten?
    - ◆ War ihnen klar, wie viel das ist?
    - ◆ An wen weitergeleitet?
  - ◆ Recherche, was kann man machen?
  - ◆ Einstellungen am Handy, Computer & Co.
  - ◆ Alter: ab Klasse 8/9 Klasse
  - ◆ [https://lmk-online.de/fileadmin/user\\_upload/Bilder/02\\_Aktuelles/01\\_News/2017/Algo-Broschur\\_20170321\\_LMK.pdf](https://lmk-online.de/fileadmin/user_upload/Bilder/02_Aktuelles/01_News/2017/Algo-Broschur_20170321_LMK.pdf)





# Einsatz im Unterricht

## Challenge

### Ziel: Reflektion der eigenen Mediennutzung

<b>Challenge 10</b> <b>Spielvorbereit</b> Spiele auf deinem Smartphone keine Spiele! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 11</b> <b>Friends first</b> Wenn du mit Freunden und anderen Personen zusammen bist, darfst du dein Smartphone nicht verwenden! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 12</b> <b>Telefonieren statt buchstabieren</b> Verzichte auf alle Messenger! Wenn du mit jemandem sprechen möchtest, ruf ihn/sie an! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 13</b> <b>1000 Wörter sagen mehr als ein Bild</b> Verschicke oder poste keine selbstgemachten Bilder oder Videos! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 14</b> <b>Müllapptour</b> Lösche alle Apps, die du schon länger als drei Monaten nicht mehr benutzt hast! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum
<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 4P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 5P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 4P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 1P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 2P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!
<b>Challenge 15</b> <b>WhatsApp-Lyrik</b> Verfasse ein Gedicht, in dem der letzte Satz, den du in WhatsApp geschrieben hast, vorkommt! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 16</b> <b>Story of my Life</b> Wähle fünf Sätze aus deinen letzten WhatsApp-Nachrichten aus und verfasse damit eine Kurzgeschichte! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 17</b> <b>Verkehrschaos</b> Plane eine Fahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln ohne Hilfe deines Smartphones und des Internets! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 18</b> <b>WhatsApp-Zehnerkarte</b> Verwende WhatsApp innerhalb von 24 Stunden nur zehn Mal! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 19</b> <b>Gedächtniskünstler</b> Lerne fünf Handynummern auswendig und trage sie vor! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum
<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 4P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 5P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 5P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 6P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 3P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!

<b>Real-Life-Challenge</b> <b>Spielverlauf und Regeln</b> <b>Vorbereitung</b> 1. Suche dir einen oder mehrere Spielpartner (maximal 4). 2. Legt einen Zeitraum für eure Challenge fest, z. B. eine Woche. 3. Jeder erhält ein Spielkartenset mit 19 Challenges. <b>Spielverlauf</b> 1. Eine Challenge geht über 24 Stunden. 2. Jeder Mitspieler wählt für einen anderen eine Challenge aus. 3. Notiert auf der Challenge-Karte, wer die Aufgabe gestellt hat, wer sie erfüllen muss und wann sie gestartet wird. Geht sie anschließend an denjenigen, der die Challenge erfüllen muss. ... weiter auf der Rückseite!	<b>Challenge 01</b> <b>Zeit für WhatsApp</b> Verwende WhatsApp höchstens einmal pro Stunde maximal fünf Minuten! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 02</b> <b>Goodbye Emojis</b> Verwende keine Emojis in all deinen Nachrichten! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 03</b> <b>Emojis only</b> Verwende ausschließlich Emojis, um mit anderen digital zu kommunizieren! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 04</b> <b>Selbe statt Emoji</b> Verwende anstatt Emojis selbstgemachte Selfies mit dem passenden Gesichtsausdruck! (mindestens 5) Herunterladen, fordert heraus, Startdatum
<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 5P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 4P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 8P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 6P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 6P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!
<b>Challenge 05</b> <b>WTF?!</b> Verwende keine Abkürzungen! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 06</b> <b>24-Stunden-Handyfasten</b> Schalte dein Smartphone komplett aus und lass es für 24 Stunden ausgeschaltet! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 07</b> <b>Smartphone-Öffnungszeiten</b> Verwende dein Smartphone nur zwischen 14 und 20 Uhr! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 08</b> <b>Ende der Playlist</b> Höre keine Musik mit deinem Smartphone! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum	<b>Challenge 09</b> <b>Film gerissen</b> Schau keine Videos auf deinem Smartphone an! Herunterladen, fordert heraus, Startdatum
<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 4P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 9P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 6P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 4P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!	<b>Auswertung</b> Challenge geschafft! Punkte: 3P Challenge verfehlt! Zurück in den Herausforderungen!



## Materialien Sek I und II

---

**[www.appcamps.de](http://www.appcamps.de)**

**Digitaler Fingerabdruck und wo  
hinterlassen wir ihn**

**[https://www.onlinestatusmonitor.com/user\\_statistics/](https://www.onlinestatusmonitor.com/user_statistics/)**

**<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/>**

**<https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/fake-news/>**





## Und noch mehr Ideen

---

<https://www.tagesschau.de/faktenfinder/>

<https://swrfakefinder.de/>

[www.actionbound.de](http://www.actionbound.de)





### Weitere Ideen für Querverbindungen über die Fächer

- ◆ CC- Lizenzen
- ◆ Fotos nutzen für Präsentationen (Lizenzen)
- ◆ Quellenangaben
- ◆ Offizielle Briefe (Berufsvorbereitung)
- ◆ Selfies (Selbstdarstellungen/Portrait)
- ◆ Youtuber gegen Hass





## Websites für Jugendliche

---

[www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)

[www.netzdurchblick.de](http://www.netzdurchblick.de)

[www.youngdata.de](http://www.youngdata.de)

[www.juuuport.de](http://www.juuuport.de)





## Unterstützung in M-V?

### ◆ Medienaktiv M-V

- ◆ Zum Netzwerk gehören verschiedene Institutionen, zum Beispiel die Medienanstalt M-V, der Landesdatenschutz M-V, das Landeskriminalamt M-V und die Landeskoordinierungsstelle für Suchtthemen M-V, Landesjugendring M-V, Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung- und Abhängigkeit (Dr. Scholz)
- ◆ bindet alle Institutionen ein, in denen das Thema „Medien“ eine Rolle spielt
- ◆ Dialog mit Politik = Medienpolitische Forderungen an die zukünftige Arbeit der Landesregierung, Stellungnahme zum Übergangsrahmenplan „Digitale Kompetenzen“
- ◆ Frühjahrs- und Herbsttagungen (Anerkennung Fortbildungen) = Wissenspool

[www.medienaktiv-mv.de](http://www.medienaktiv-mv.de)





## Unterstützung in M-V?

### ◆ **Medienscouts MV**

- ◆ Peer-to-peer Projekt: Jugendliche geben ihr Wissen weiter an Jugendliche
- ◆ Gemeinschaftsprojekt: initialisiert und organisiert durch LfDI M-V (Landtag M-V) mit Medienanstalt M-V, LKA M-V, die Landeskoordinierungsstelle für Suchtthemen M-V (LAKOST), Landesjugendring M-V (LJRMV), Computerspielschule Greifswald
- ◆ Jugendliche 8.-10. Klasse = ein Ausbildungswochenende
- ◆ Inhaltliche & methodische Workshops, Medienarbeit
- ◆ Kostenfrei, wechselnd im Land
- ◆ Max. 5 TN pro Schule pro Durchgang (Möglichkeit einen Erwachsenen pro Schule mitzunehmen)
- ◆ Anerkennung als Fortbildung

[www.medienscouts-mv.de](http://www.medienscouts-mv.de)





## Unterstützung in M-V?

### ◆ Tage ethischer Orientierung – protect privacy

- ◆ 5. und 6. Klasse
- ◆ Gemeinschaftsprojekt mit TEO und LfDI M-V  
Landeskoordinierungsstelle für Suchtthemen M-V (LAKOST),  
Computerspielschule Greifswald, Cloudburgers Schwerin
- ◆ 4 Tage = Workshops und Gruppenarbeit zum Umgang mit  
digitalen Medien

<https://teo.nordkirche.de/veranstaltungen/teo-protect-privacy.html>

### ◆ Jugend hackt & Hello World in MV

- ◆ Mit dem Code die Welt verbessern
- ◆ Programmier Nachwuchs fördern
- ◆ Hello World = Interesse wecken

<https://jugendhackt.org/projekte/>





## Unterstützung in M-V?

---

### ◆ Medienkompetenzportal

- ◆ Übersicht an möglichen Kooperationspartnern im Land
- ◆ Freie und institutionelle Partner
- ◆ Vielfalt

[www.medienkompetenz-in-mv.de](http://www.medienkompetenz-in-mv.de)

### ◆ Medienwissen MV

- ◆ Übersicht an möglichen Kooperationspartnern im Land
- ◆ Blick auf Mediengesundheit
- ◆ LAKOST und Beratungsstelle für exzessive Mediennutzung- und Abhängigkeit (Suchthilfe MV)

[www.medienwissen-mv.de](http://www.medienwissen-mv.de)





## Unterstützung in M-V?

- ◆ **Kooperationsvereinbarung zur Förderung von Medienkompetenz in M-V**
  - ◆ Politisches Instrument
  - ◆ Evaluation wird demnächst Landtag vorgelegt
  - ◆ Neuschreibung = neue Aufgaben
  - ◆ Möglichkeit Rahmenbedingungen zu schaffen
  - ◆ Notwendigkeit der Aufforderung zur Unterstützung auch aus dem Lernort Schule
- ◆ **Ganztagsfortbildungen des Landesdatenschutz (LfDI M-V) in Güstrow Schabernack zur DSGVO**
  - ◆ „Alexa mach das Licht an“ - Datenschutz, Digitalisierung und Persönlichkeitsrechte im Alltag (Kita, Hort, Grundschule)
  - ◆ „Likest Du noch oder postest Du schon? - Digitale Medien versus Datenschutz in pädagogischen Einrichtungen (weiterführende Schulen, Schulsozialarbeit, Jugendarbeit)





## Wissen, wo es steht...

---

- ◆ <https://www.klicksafe.de/eltern/>
- ◆ <https://www.klicksafe.de/paedagogen/>
- ◆ [www.medianscouts-mv.de](http://www.medianscouts-mv.de)
- ◆ [www.medienwissen-mv.de](http://www.medienwissen-mv.de)
- ◆ [www.medienkompetenz-in-mv.de](http://www.medienkompetenz-in-mv.de)
- ◆ [www.medienaktiv-mv.de](http://www.medienaktiv-mv.de)
  
- ◆ [www.netzdurchblick.de](http://www.netzdurchblick.de)
- ◆ <https://www.klicksafe.de/jugendbereich/klicksafe-fuer-jugendliche/>
- ◆ [www.youngdata.de](http://www.youngdata.de)
- ◆ [www.juuuport.de](http://www.juuuport.de)





## Verantwortung

---

[www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)



[www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)



<https://www.klicksafe.de/p%C3%A4dagogien-bereich/>



[https://www.bildung-mv.de/export/sites/bildungsserver/downloads/Audit\\_Handreichung\\_final.pdf](https://www.bildung-mv.de/export/sites/bildungsserver/downloads/Audit_Handreichung_final.pdf)

<https://www.heise.de/security/artikel/Nach-dem-Passwort-Leak-Eigene-Passwoerter-lokal-checken-4284756.html>

<https://www.heise.de/tipps-tricks/Sicheres-Passwort-findens-klappt-s-3836799.html>



**Auseinandersetzung bleibt nicht aus!**



**Gesamtgesellschaftliche Aufgabe**