



Handout „Neues aus dem Internet“ Digitale Helden Lehrer-Barcamp 208

- **Der Kettenbrief "Momo"** erschrickt gerade viele Schüler*innen
https://www.chip.de/news/Horror-bei-WhatsApp-geht-weiter-Grusel-Maedchen-Momo-taucht-auf-was-dahinter-steckt_145140160.html
<https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/internetphaenomen-momo-nach-kettenbrief-nun-suizid-challenge/#s|momo>
- **Musical.ly heisst jetzt TikTok.**
Warum? Bytedance hat die chinesische Mit-Sing App für 800 Mio.-1 Mrd. EUR gekauft. Die App soll technisch aufgerüstet werden. Weg von reiner Tanz- und Mit-Sing-App hin zu 19 Kategorien inkl. Eltern Safety-Center. Videos können 5 Minuten lang sein.
<http://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/diginomics/teenie-app-musical-ly-wird-mit-tik-tok-verschmolzen-15719545.html>
- Die YouTuberin **Katja Krasavice** ist seit längerem aufgrund Ihrer sexuellen Themen bei Jugendlichen extrem populär. Durch Songs wie „Sextape“ und die Teilnahme bei Promi Big Brother wird sie zunehmend im Mainstream bekannt.
<https://www.youtube.com/user/KatjaKrasavice>
- **Das Spiel Fortnite** löst große Unsicherheiten bei Eltern und Pädagog*innen aus. Viele Elemente des Spiels wie Tänze finden ihren Weg in den Mainstream, viele junge Spieler sind vom Shooter-Spiel fasziniert.
100 Mio. Spieler weltweit im Juni 2018.
Es gibt zwei Varianten:
Variante 1 Fortnite (Rette die Welt): ab 12 Jahren, im Mai 2017 von USK geprüft
Variante 2: Fortnite Battle Royale ab 16 Jahren, erst im Juni 2017 erschienen.

- **Erklärt Eltern und Schüler*innen die Gründe für die zwei Alterskennzeichnungen:**

Die Variante 1 von Fortnite (Rette die Welt) hat die USK auf 12 Jahre geprüft und dies ist die Kennzeichnung für den Verkauf im stationären Handel (nach Jugendschutzgesetz)

*Die Variante 2 Battle Royale ist erst später im Juni 2017 als reiner Download erschienen- für reine Onlineinhalte greift gesetzlich der Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder. Durch den anderen Spielemodus und Abläufe im Spiel ist das Spiel ab 16 Jahren eingestuft. "Je nach Verbreitungsart gelten in Deutschland unterschiedliche gesetzliche Regelungen zur Einhaltung des Jugendschutzes. Während für den Verkauf an Kinder und Jugendliche im stationären Handel eine entsprechende Altersfreigabe zwingend notwendig ist, muss der Jugendschutz im Internet durch andere Vorgaben sichergestellt werden. Für rein online vertriebene Inhalte (Trailer, Spiele, DLCs oder Let's Plays) gilt in Deutschland nicht das Jugendschutzgesetz (JuSchG) des Bundes, sondern der **Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) der Länder.**"*

- USK: <http://www.usk.de/service/informationen-der-usk-zu-fortnite-battle-royale/>
- Golem.de: <https://www.golem.de/news/fortnite-ab-16-battle-royale-um-die-altersfreigabe-1806-134965.html>
- Im Übrigen: **Die pädagogische Empfehlung von spielbar.de liegt bei 14 Jahren.** Sie bemängeln, dass in der Praxis Spiele entweder nur ab 12 oder ab 16 gekennzeichnet werden. <https://www.spielbar.de/spiele/149415/fortnite-batt>
- Hier geht's zum **Fortnite-Trailer**: <https://www.youtube.com/watch?v=2gUtfBmw86Y>
- **Mit Schülern können Sie In-App-Käufe kritisch reflektieren.** Gerne auch mit ein bisschen Humor. Die ARD Satire Sendung hat einen Clip dazu gedreht: Bei vielen kostenlosen Handy-Spielen merkt man oft hinterher, dass sie so kostenlos nicht sind. Per In-App-Kauf wird der Spiel-Spaß aufrecht gehalten. Wie sähe das Prinzip in einem Restaurant aus? <https://daserste.ndr.de/extra3/Das-In-Ess-Restaurant.extra14926.html>

Tipps zum Start der Digitale Helden Schul-AG

- **„Kreative Tools für dein Helden-Team“:** - Der Digitale Helden Wunschthemenmonat 2017/18 eignet sich gut zur Weiterbildung und Beschäftigung der Senioren
- <https://beta.digitale-helden.de/mentorenprogramm/themenmonat-7-deine-wunschthemen/wunschthemenmonat-201718/>

- **Unterrichtseinheiten zu Webthemen:**

„Always on“, „Stress im Netz“, „Elternabend“, „Eltern und Kinder“ von JFF e.V.
<https://www.ich-wir-ihr.de/>