

Wir freuen uns auf Ihre Anmeldung bis zum 6. Februar 2023: <a href="https://www.ma-hsh.de/infothek/veranstaltung/safer-internet-day">www.ma-hsh.de/infothek/veranstaltung/safer-internet-day</a>



# **PROGRAMM**

19:00 Uhr Begrüßung durch die Kooperationspartner

19:15 – 20:00 Uhr **Block I Themen 1 – 5** 

20:00 – 20:15 Uhr Pause

20:15 – 21:00 Uhr Block II Themen 1 – 5

21:00 Uhr Ende der Veranstaltung

Alle Impulsvorträge werden sowohl in Block I als auch in Block II angeboten. Sie können also an zwei verschiedenen Vorträgen teilnehmen.

## **KONTAKT**

JIZ –Jugendinformationszentrum Sabine Kaulitzki, 040 - 428234827, sabine.kaulitzki@bsb.hamburg.de



## **THEMEN 1 - 2**

#### 1. Internet-ABC – für den sicheren Einstieg ins Netz

Medienkompetenz ist nicht angeboren. Kinder müssen sie erst erlernen. Die Plattform "Internet-ABC" vermittelt Grundschulkindern spielerisch die wichtigsten Kompetenzen für einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Netz: vom richtigen Recherchieren, dem Entlarven von Falschmeldungen bis hin zum eigenen Aktivwerden in Chats. Auch Eltern und Lehrkräfte finden hier wichtige Tipps und Materialien zur Medienerziehung. Gemeinsam erkunden wir die verschiedenen Angebote und diskutieren, ab wann Kinder eigene Erfahrungen mit dem Internet machen können und wie wir sie darauf vorbereiten.

■ Nina Soppa, Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH)

#### 2. Mama, nur noch ein Level!

Egal ob auf dem Tablet, Smartphone, der Konsole oder dem PC: Digitale Spiele üben schon früh eine große Faszination auf Kinder aus. Besonders im Jugendalter steht das Zocken dann besonders hoch im Kurs – oftmals auch länger als zuhause erlaubt wird. Das sorgt nicht selten für Streit in der Familie. Für viele Eltern und Erziehungspersonen bleiben digitale Spiele aber weiterhin eine Black Box: Was fasziniert eigentlich so sehr an den heiß geliebten Spielen? Welche Spiele sind bei den Kindern und Jugendlichen gerade aktuell? Und ab wann wird eigentlich zu viel gedaddelt? Wir tauchen gemeinsam in die aktuellen digitalen Spielewelten ein und diskutieren außerdem, wie ein ausgewogenes Spielverhalten aussehen kann.

■ Cathrin Tettenborn, Sucht.Hamburg



### **THEMEN 3 – 4**

#### 3. Medienrechte und Medienregeln – zwischen Schutz, Förderung und Beteiligung

Kinder haben ein Recht auf den Zugang zu Medien. Sie haben das Recht darauf, dass sie beim Aufwachsen mit Medien geschützt sowie altersgerecht gefördert und begleitet werden. Außerdem haben sie auch das Recht auf Mitbestimmung, wenn es um die Mediennutzung geht. Doch wie lassen sich diese Rechte im Familienalltag umsetzen? Wie können Medienregeln gemeinsam mit Kindern getroffen werden? Welche Regeln sind in welchem Alter überhaupt wichtig? Wo kann ich mich über Gefahren informieren und eine Einschätzung bekommen? Gemeinsam werden wir diesen Fragen nachgehen und schauen, wie ein Mediennutzungsvertrag uns unterstützen kann.

■ Larissa Bode, Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz Hamburg e.V. I ajs

#### 4. Exzessiver Medienkonsum – was heißt das?

Eltern und Sorgeberechtigte erhalten – u.a. anhand von Einblicken und Fallbeispielen aus der Beratungspraxis – Informationen zu den Merkmalen problematischer Mediennutzung und den möglichen weiteren Vorgehensweisen, um dem exzessiven Medienkonsum entgegenzuwirken. Wir stellen verschiedene Institutionen und Anlaufstellen vor und richten zugleich den Blick auf Möglichkeiten und Grenzen, die der Beratungsprozess zu diesem Thema mit sich bringt.

■ Annika Discher und Benjamin Ott-Hällmayer, jugend.drogen.beratung.kö



## THEMA 5

#### 5. Zu Risiken und Nebenwirkungen: Die neuen Orientierungshilfen zur Alterseinstufung von Games und Filmen

Seit Januar 2023 sind – neben den bislang bekannten Alterskennzeichen (0/6/12/16/18) – neue Hinweise auf den Hüllen von DVDs sowie Videospielen und an Kinokassen zu finden. Diese Schlagwörter beschreiben die Gründe für die Alterseinstufung und bieten Kindern, Jugendlichen, Eltern sowie pädagogischen Fachkräften eine unterstützende Orientierung. Außerdem enthalten Videospielhüllen Hinweise auf Risiken im Zusammenhang mit Kauf- oder Chatfunktionen innerhalb der Spiele. So sollen in Bezug auf den altersgerechten Umgang mit PC- /Konsolenspielen und (Kino-) Filmen die Einordnung erleichtert und die Gründe für die Alterseinstufung verständlicher werden. Wir stellen Ihnen die neuen Orientierungshilfen vor und möchten mit Ihnen über die Möglichkeiten und Grenzen des gesetzlichen Jugendschutzes diskutieren.

■ Sabine Kaulitzki und Dr. Heiko Müller, JIZ - Jugendinformationszentrum















