



# #CYBER DETECTIVES 1.0

CYBER DETECTIVES FL - 1.0  
EIN MEDIENPÄDAGOGISCHES LOGBUCH





Die Cyber Detectives der exxe auf der Jagd nach Instazombies – ein medienpädagogisches Logbuch. Die exxe ist ein Flensburger Jugendzentrum, ein Haus der offenen Tür, in dem Kinder und Jugendliche ihre Freizeit verbringen. Die Mitarbeiter\*innen des Hauses stellen sich täglich den Herausforderungen der offenen Arbeit. Sie begleiten engagiert Kinder und Jugendliche auf ihrem Weg durch den Alltag, durch Konflikte mit Schule und Elternhaus, schaffen Erlebnisse, bieten ein zweites Zuhause. Die Jugendarbeit der exxe definiert sich immer wieder neu, setzt Impulse, hinterfragt Trends, bietet Reibung und sucht gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen nach neuen Formen des Miteinanders.

Die Jagd nach den Instazombies ist ein ganz besonderes Beispiel dafür, wie es gelingen kann, eigene Verhaltensmuster zu erkennen, zu überprüfen und dann tatsächlich zu korrigieren – ein medienpädagogischer Ausflug in die Cyberword, die die Teilnehmenden nach Abschluss der ersten Phase dieses Projektes dazu befähigte, die Kontaktpersonen ihrer eigenen Welt in Schule, Freundeskreis oder Familie als Experte oder Expertin selbstbewusst und reflektiert über die Chancen und Gefahren der aktuellen Kommunikationstechnik, des Internets, der Sozialen Netzwerke und des Umgangs mit persönlichen Daten "klüger und sensibler zu machen".

An diesem Projekt nahmen 18 Jugendliche im Alter zwischen dem 12. und 18. Jahren teil. Die Verteilung zwischen Mädchen und Jungen war annähernd gleich. Es handelte sich um Besucher\*innen des Jugendtreff, durchweg um Schüler und Schülerinnen, deren angestrebter Bildungsabschluss und deren Lebenswelten sehr unterschiedlich sind.

Mit diesem Logbuch zeigen wir beispielhaft auf, wie es gelingen kann, Jugendliche für eine kritische Auseinandersetzung mit ihrem persönlichen Kommunikationsverhalten, dem Umgang mit ihren persönlichen Daten und dem Einsatz von technischen Möglichkeiten zu sensibilisieren. Mit diesem Heft zeigen wir auch, dass eine solche Auseinandersetzung Erlebnisse schafft und allen Beteiligten sehr viel Spaß macht.

## Danke an:

Johanna, Amelie, Souzkin, Alva, Emma, Rebekka, Jamie, Lucy, Mia, Dennis, Roman, Michi, Daniel, Raziel, Alex, Glenn, Lauri, Lucas, Olli, Malle, Kobe, Kati und Jana sowie Rieke, Helge, Tina und Herrn Cutter.



## Bewertung der einzelnen Methoden

### ● Fun-Faktor

Wie viel Spaß hat diese Methode gemacht?

### ● Hardware-Faktor

Wie viel Hardware/Material/Aufwand steckt hinter dieser Methode?

### ● Peer to Peer Faktor

Wie gut kann man diese Methode mit einer Gruppe, Klasse, Familie oder Freunden umsetzen?

### ● Zeit-Faktor

Wieviel Zeit braucht diese Methode?

### ● Sucht-Faktor

Wie abhängig kann man von dieser Methode werden?

Ihr findet die Bewertungsergebnisse unten auf den Seiten. Hierbei haben wir uns entschieden, dass eine 1 = mies/wenig und 5=cool/viel bedeutet.

## Inhaltsverzeichnis der Methoden

1. Hate-Speech Challenge
2. Test Kahoot App
3. Fragebogen zur Handynutzung
4. Check von Action-Cam vs. Spiegelreflexkamera
5. Check einer Datenschutzerklärung
6. Handy-Diät-Challenge
7. Check VR Brillen
8. Gestaltung Logo und Hoodies
9. Kino
10. ON! Handy-Challenge
11. Analog Game-Instazombies
12. Videointerviews zur Mediennutzung







## Test von Kahoot.com

### Was soll das?

Gemeinsames Spielen über das Internet im Quizformat. Wissensvermittlung auf spielerische Art. Mit der „großen“ Frage: Wie viele Apps braucht die Welt?

### Wie geht das?

Die Seite kahoot.com wird über das Internet aufgerufen. Ein Computer / Laptop dient als Spielbrett. Die Quiz Kategorien können gewählt werden bzw. es können auch eigene Quizkategorien erstellt werden. Das Handy dient den Mitspielern\*innen als Controller bzw. Antwortpad und braucht ebenfalls eine aktive WLAN-Verbindung.

### Wer kann das?

Jede\*r der/die lesen kann?

### Was brauchen wir?

Handys, Tablet oder Laptop und WLAN.

### Was bleibt am Ende?

MachtSpaß und ist leicht zu bedienen / spielen!



4

5

4,5

3

4



## Fragebogen zur Handynutzung

### Was soll das?

Persönliches Handynutzer\*innenverhalten überprüfen und einen gemeinsamen Einblick in unsere Handywelt zulassen.

### Wie geht das?

Wir haben einen Fragebogen entwickelt (andere findet ihr haufenweise im Netz oder siehe Methodenbank). Die Teilnehmer\*innen haben in Stillarbeit ihren Bogen ausgefüllt. Dabei ist die Ansage wichtig: Falsch gibt es nicht, Rechtschreibung ist in diesem Fall unwichtig – nur die Wahrheit zählt! Fragen gab es zu den Kategorien: Zur Person, Rund um das Handy (Marke, Alter, Funktion), Apps, Geld und Verträge, problematische oder sogar verbotene Dinge (brutale Videos, Mobbing, Pornos).

### Wer kann das?

Einen Fragebogen bearbeiten kann jede\*r, wenn die Fragen altersgerecht sind! Wenn das schriftliche Wort Schwierigkeiten macht (z.B. Deutsch ist nicht die Muttersprache), geht auch eine Teamarbeit (Interview) mit jemandem, der die Antworten schriftlich festhält.

### Was brauchen wir?

Einen Fragebogen (geklaut oder selbst entwickelt) und Stifte.

### Was bleibt am Ende?

Der Fragebogen sollte selbsterklärend sein. Das eigene Verhalten in Form einer „stupfen“ Abfrage zu reflektieren, macht sogar Spaß. Die Unterschiede und Gemeinsamkeiten aller in der Auswertung sorgt für Gelächter, Erstaunen, Kopfschütteln und führt zur Selbstreflexion.

3,5

2

4

4

1



## Action Cam vs. Spiegelreflexkamera

### Was soll das?

Wir haben während der verschiedenen Aktionen innerhalb des Projektes mit diesen beiden Kameratypen gearbeitet und unsere Arbeit dokumentiert. Gerne möchten wir in dieser Fibel auch ein Fazit zu dieser Hardware abgeben.

### Wie geht das?

Eine Action Cam nebst Gimbal als auch eine digitale Spiegelreflexkamera wird an die Teilnehmer\*innen freigegeben und sie werden gebeten, Fotos und Videos während der unterschiedlichen Module aufzunehmen.

### Wer kann das?

Nach einer kurzen Einweisung ist jede\*r in der Lage die Action Cam oder die Spiegelreflexkamera zu bedienen und Fotos und Videos zu erstellen.

### Was brauchen wir?

Möglichst unterschiedliche Kameratypen zum Ausprobieren.

### Was bleibt am Ende?

Die Standardbedienung dieser beiden Kameratypen ist für Newcomer möglich. Bei beiden Kameras und Zubehör braucht es allerdings einen größeren Zeitaufwand, um sie ihren Fähigkeiten entsprechend einzusetzen. Das Abspielen und das Überspielen der Action Cam - Videos ist aufwändig und benötigt leistungsstarke Empfänger-Hardware. Die Spiegelreflexkamera ist mit weniger Hardware zufrieden. Der Einsatz beider macht Spaß und sie machen ihren Job.



5

5

5

3

4,5



## Datenschutzerklärung - was sonst!

### Was soll das?

An diesem Thema kommt der Mensch nicht mehr vorbei.

### Wie geht das?

Eine Datenschutzerklärung entwerfen und diese exemplarisch an die Jugendlichen senden. Zur Vertiefung kann man mit unterschiedlichen Fragen im Plenum arbeiten:

- Habt ihr die Datenschutzerklärung gelesen?
- Habt ihr sie verstanden?
- Habt ihr mit euren Eltern darüber diskutiert?
- Habt ihr sie unterschrieben?
- Hat Datenschutz/Datenschutzerklärungen etwas mit Vertrauen zu tun?
- Wenn ja, wem vertraue ich in diesem Zusammenhang?

### Wer kann das?

Jede Gruppe, jeder Mensch, der lesen und nachdenken mag.

### Was brauchen wir?

Eine Datenschutzerklärung;) und ein gewisses Grundwissen zum Thema Datenschutz (evtl. eine\*n Fachfrau/Fachmann).

### Was bleibt am Ende?

Es ist wichtig und zum Teil sogar interessant, sich mit dem Thema zu beschäftigen. Allerdings muss das Thema dem Nutzerinteresse entsprechend behandelt werden, damit es nicht zu zu Schock- oder Ermüdungserscheinungen kommt.

Datenschutzerklärung zur Ansicht unter [www.dieexxe.de](http://www.dieexxe.de) (?)

2,5

1

5

4,5

1,5



## Handydiät – Eine Challenge

### Was soll das?

Praktische Überprüfung der eigenen Handynutzung. Verzicht auf das Handy erproben. Analoge Lebenserfahrung schätzen oder verdammten.

### Wie geht das?

- Die Gruppe hat gemeinsam freiwillig eine 5- tägige Handydiät gemacht. (während eines mehrtägigen Seminars oder auf Ferienfahrten).
- Einzelne Teilnehmer\*innen haben an dieser Challenge nicht teilgenommen, auch das ist möglich!
- Die einzelnen Telefone wurden feierlich und mit großer Würdigung in eine Schatzkiste eingeschlossen und an einen sicheren Ort geparkt.
- Die Teilnehmer\*innen konnten, bei Suchtdruck, auch ihre Handys zurück bekommen. Es wurden alternativ Wecker (nicht verschlafen/Uhrersatz) und Kameras (Fotografieren) zur Verfügung gestellt.
- Gruppenmitglieder, die kein Handy besitzen, konnten alternativ einen für sie besonders wertvollen Gegenstand in die Schatztruhe legen (z.B. Teddybär, Tablet, etc.)
- Um einen stärkeren Anreiz zu schaffen, sich zu beteiligen, haben wir mit dem „Zuckerbrot“ in Form eines gemeinsamen Ausflugs gelockt und die Mitspieler gebeten, eine SMS an ihre Freunde/Familie zu senden. In dieser Nachricht baten die Spieler\*innen um eine Nachricht, die sie erst nach Beendigung der Challenge lesen können.

### Wer kann das?

Jeder Mensch, jedes Paar, jede Gruppe, die Handys besitzen.

### Was brauchen wir?

Eine verschließbare Schatztruhe, evtl. Wecker, Kameras und einen Preis.

### Was bleibt am Ende?

Methode ist variabel einsetzbar und macht wirklich Spaß! Die gesammelten Erkenntnisse sind nachhaltig und geben Hoffnung.

4,5

1,5

3,5

1,5

4,5



## VR-Brillen Check

### Was soll das?

Wir wollten gemeinsam das Spielen mit VR Brillen, die auf dem Vormarsch in die Kinderzimmer sind, testen.

### Wie geht das?

- Da wir keine VR Brillen besitzen und das auch in naher Zukunft nicht wollen, haben wir uns einen "Profi" samt Ausrüstung in unser Haus eingeladen. Wir haben das „Spielfeld“ noch durch Sportmatten und Kissen gesichert.
- Wir haben einen Fragebogen entwickelt, der direkt nach dem Spiel von den Teilnehmern\*innen beantwortet wurde.

### Wer kann das?

Jede\*r ab 10 Jahren, die/der nicht an Epilepsie oder einer ähnlichen Krankheit leidet. Wichtig ist das eigene Zutrauen, die Freiwilligkeit und das mindestens eine Aufsichtsperson bei jüngeren Spielern dabei ist!

### Was brauchen wir?

Equipment (VR Brillen, Computer, Spiel)

### Was bleibt am Ende?

Das spielen mit VR Brille ist „leider geil“.



5

5

5

5

5



## Hoodies und Logo

### Was soll das?

Wir wollten ein gemeinsames Erkennungszeichen bzw. ein Logo mit Wiedererkennungswert für uns und andere erschaffen.

### Wie geht das?

Gemeinsam mit einem supergeilen Grafiker haben wir ein Logo für unser Projekt „Cyber Detectives 1.0“ entwickelt und damit zum Beispiel unsere Hoodies bedrucken lassen.

### Wer kann das?

Jede\*r die/der sich mit Grafikprogrammen auskennt oder eine\*n feine\*n Grafiker\*in, die/der unterstützen kann.

### Was brauchen wir?

Ideen, Computer und ein Grafikprogramm, Fachleute, Druckerei o.ä. für Hoodies und Medien.

### Was bleibt am Ende?

Ein gemeinsames Erkennungszeichen zu haben ist eine feine Sache.



5

4

5

4,5

5



## Kino – ein Film über Mobbing / Außenseiter

### Was soll das?

Ein gemeinsamer Kinobesuch – ist das noch zeitgemäß? Die Filmauswahl fand passend zu unserem Thema und entsprechend unserer Gruppenstruktur statt. Wir wollten gerne das Thema Cybermobbing und Außenseiterdasein verfolgen. Im Vorfeld haben wir Fragen zu unserem Thema entwickelt, um die Inhalte des Films zu reflektieren.

### Wie geht das?

Zusammen haben wir den Film im Kino angesehen;)

### Wer kann das?

Jeder Mensch mit dem nötigen Budget! Kinobesuche sind teuer.

### Was brauchen wir?

Einen gute Filmauswahl, Geld oder Sponsoren und eine Methode zur Reflexion.

### Was bleibt am Ende?

Wir hatten ein gelungenes Kinoerlebnis. Die Fragen zur Reflexion haben unsere Cyber Detectives direkt nach dem Film leidenschaftlich beantwortet und diskutiert. Ein Kinobesuch mit entsprechendem Film kann als Lernmethode und als Vermittler von Themen immer noch sehr aktuell und vielfältig einsetzbar sein.

5

5

5

3,5

5



## ON! – eine Handy Challenge

### Was soll das?

Als Erweiterung und Ergänzung zu unserer Handydiät haben wir die ON!- Challenge entwickelt. Wir wollten über einen längeren Zeitraum (3 Monate) unser Handynutzerverhalten beobachten.

### Wie geht das?

Es wurden zu Beginn mehrere Apps zum Nutzerverhalten (z.B. Forest und Quality Time) installiert und erprobt. Das führte zu Irritationen (die wenigsten Apps in diesem Bereich können sowohl Android als auch ios- User bedienen). Wir haben die Methode geändert und auf Apps oder die neusten Updates der Handyanbieter zugegriffen d.h. Bildschirmzeit o.ä. Mit einem Messangendienst wurde eine Gruppe erstellt und die Teilnehmer\*innen haben einmal in der Woche ein Screenshot vom Bildschirmzeitfenster des Handys gesendet. Auch diese Challenge wurde mit einem Preis honoriert für die nachweislich wenigste Nutzerzeit.

### Wer kann das?

Alle, die ein Smartphone nutzen.

### Was brauchen wir?

Ein Smartphone, eine NutzerApp oder Nutzerdienste der Handyanbieter.

### Was bleibt am Ende?

Diese Challenge hat wirklich Spaß gemacht. Nervig war die Auswahl der entsprechenden Dienste zur Beobachtung des Nutzerverhaltens - da sie, je nach Betriebssystem, sehr unterschiedlich ausfallen. Aufgefallen ist uns auch, dass die Schule die Handynutzung vermehrt für den Unterricht einsetzt und somit das Ergebnis der Teilnehmer diese Challenge verwässert. Übrigens wird auch bei Berufstätigen immer mehr der Einsatz und die Nutzung des privaten Handys vorausgesetzt. Darüber darf nachgedacht werden! Wir halten das für bedenklich.



5

5

4,5

5

5



## Analog Game – Die Instazombies in der Cyber World

### Was soll das?

Erfindung eines Gruppenspiels, das analog gespielt werden muss. Überprüfung des eigenen Spielespaß' - bei einem Spiel ohne Strom. Gruppenerlebnis bei einem Analogspiel vs. Kahoot.com- Spiel.

### Wie geht das?

Das Spiel ist ein Rollenspiel für Großgruppen und kann im Jugendtreff exxe (s. Impressum ) erworben oder ausgeliehen werden. Das Spiel richtet sich an alle Gruppen von 6 - 20 Personen und kann immer und überall gespielt werden. Die Spielzeit beträgt je nach Teilnehmer\*innenzahl 15-60 Minuten ohne die Einführungszeit/Spielerklärung.

### Wer kann das?

Jede Gruppe mit Teilnehmer\*innen ab ca. 10 Jahren.

### Was brauchen wir?

Das coole Spiel der Cyber Detectives 1.0 evtl. ein paar Teelichte.

### Was bleibt am Ende?

Dieses Spiel macht wirklich Spaß und wird offensichtlich mehr gemocht als jedes Onlinegame.



5

3

5

3,5

5



## Videointerview, oder: „So will ich online gesehen werden!“

### Was soll das?

Wir wollten gerne ein Videopaarinterview ausprobieren und damit auf das Thema „So möchte ich gesehen werden!“ aufmerksam machen. Die Jugendlichen sollten sich überlegen, ob sie auf dem Video erkennbar sein wollen oder lieber nicht. Es ging weiterhin um die Auseinandersetzung zum Beispiel zu den Themen „Recht am eigenen Bild“ und „Das Internet vergisst nie!“

### Wie geht das?

Wir haben einen Raum zum Filmstudio gemacht, die Teilnehmer\*innen gebeten, sich als Paare zusammen zu tun und sich im Wechsel zu interviewen, es gab unterschiedlichste Verkleidungsmöglichkeiten, eine Videokamera und Fragen für den/die Interviewer\*in.

### Wer kann das?

Jeder Mensch!

### Was brauchen wir?

Eine separate Ecke/einen separaten Raum, eine Videokamera, Ideen für Themen die gefragt werden sollen (wir haben Fragen für das Interview vorbereitet- die sich in unserem Fall an die Lebenswelt von Jugendlichen in Bezug auf ihr Handy richteten). Bei Bedarf Verkleidungsgegenstände oder Ideen für andere Möglichkeiten, um sich unkenntlich zu machen.

### Was bleibt am Ende?

Diese Methode ist einfach in der Umsetzung und macht viel Spaß!



5

5

4

4

4





