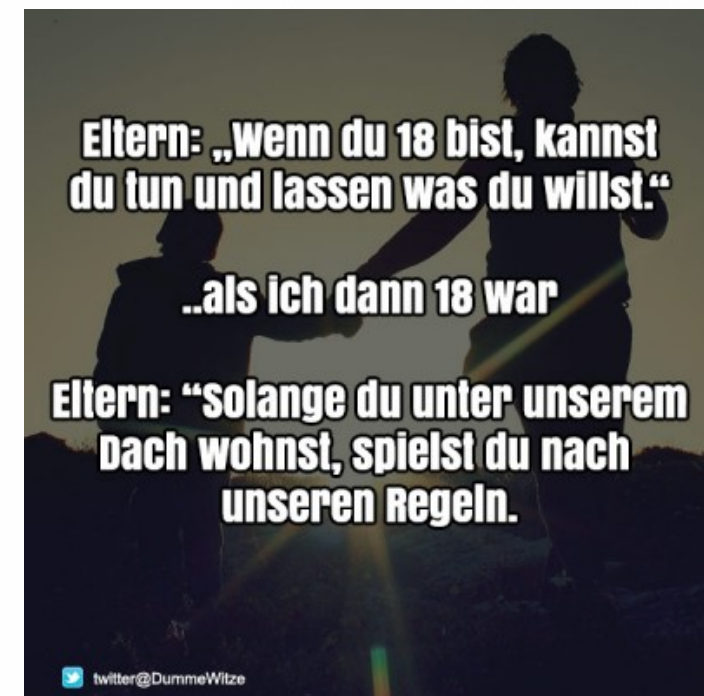


Newmediaconcept

Elternreferat

Digitale Medien · Frasnacht · 28. April 2026

DANIELE LENZO

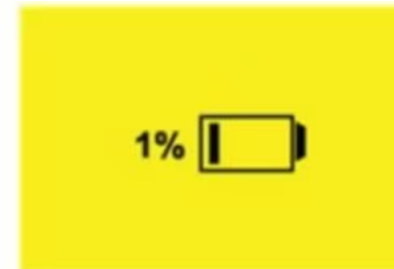


Veränderungen durch die Digitalisierung

«Früher → Heute» — Warnzeichen, auf die wir achten sollten.

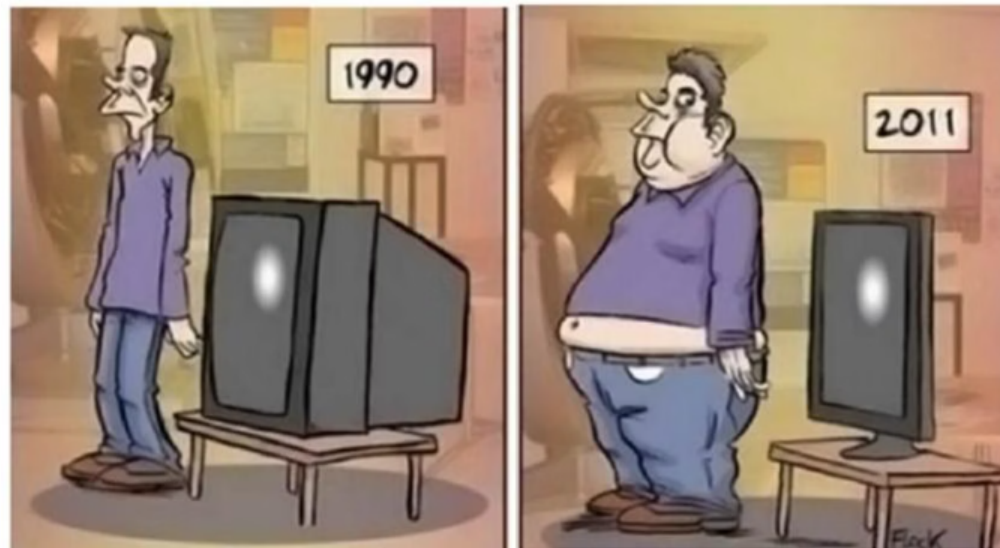


Warnzeichen auf die du achten solltest.



Warnzeichen, auf die *du* achtest.

Früher vs. Heute



- 😊 Name, Adresse, Telefonnummer
- 😊 Schule, Sportverein
- 😊 Beste Freundin/Freund
- 😊 Lieblingslehrperson, Hobbys
- 😊 Was ich einmal werden will



Grundhaltung

Normalität

Digitale Medien sind ein normaler und hilfreicher Teil der Welt.

Chancen & Gefahren

Wo es Chancen gibt, gibt es auch Gefahren.

Vorbildfunktion

Erwachsene haben wichtige Begleit- und Vorbildfunktionen.

Kenntnis

Sich über die Altersempfehlungen der Plattformen zu informieren ist eine wichtige Voraussetzung.

Leitplanken

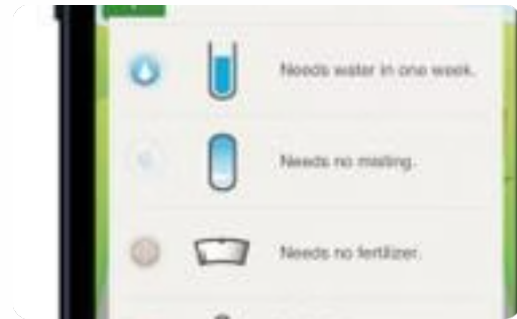
Klare Leitplanken setzen hilft uns allen!



Wir sind
bereits **mitten**
drin!

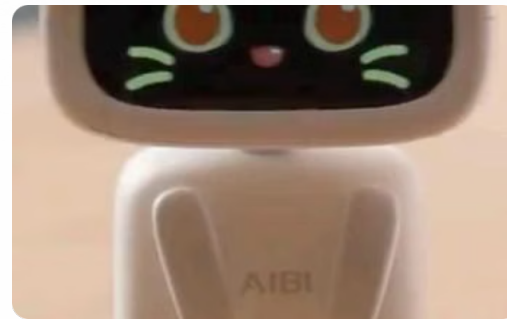
Digitalisierung kommt nicht erst — sie ist längst Realität.

Robotik & smarte Geräte im Alltag



Pflanzenkontrolle

Die Koubachi-App überwacht Giessbedarf, Co2, Lautstärke, Dünger und Standort in Echtzeit.



Aibo Roboter

Sony Aibo — ein KI-Haustier, das Emotionen simuliert und auf Befehle reagiert.



Humanoide Roboter

Roboter übernehmen zunehmend körperliche und kognitive Aufgaben in der realen Welt.

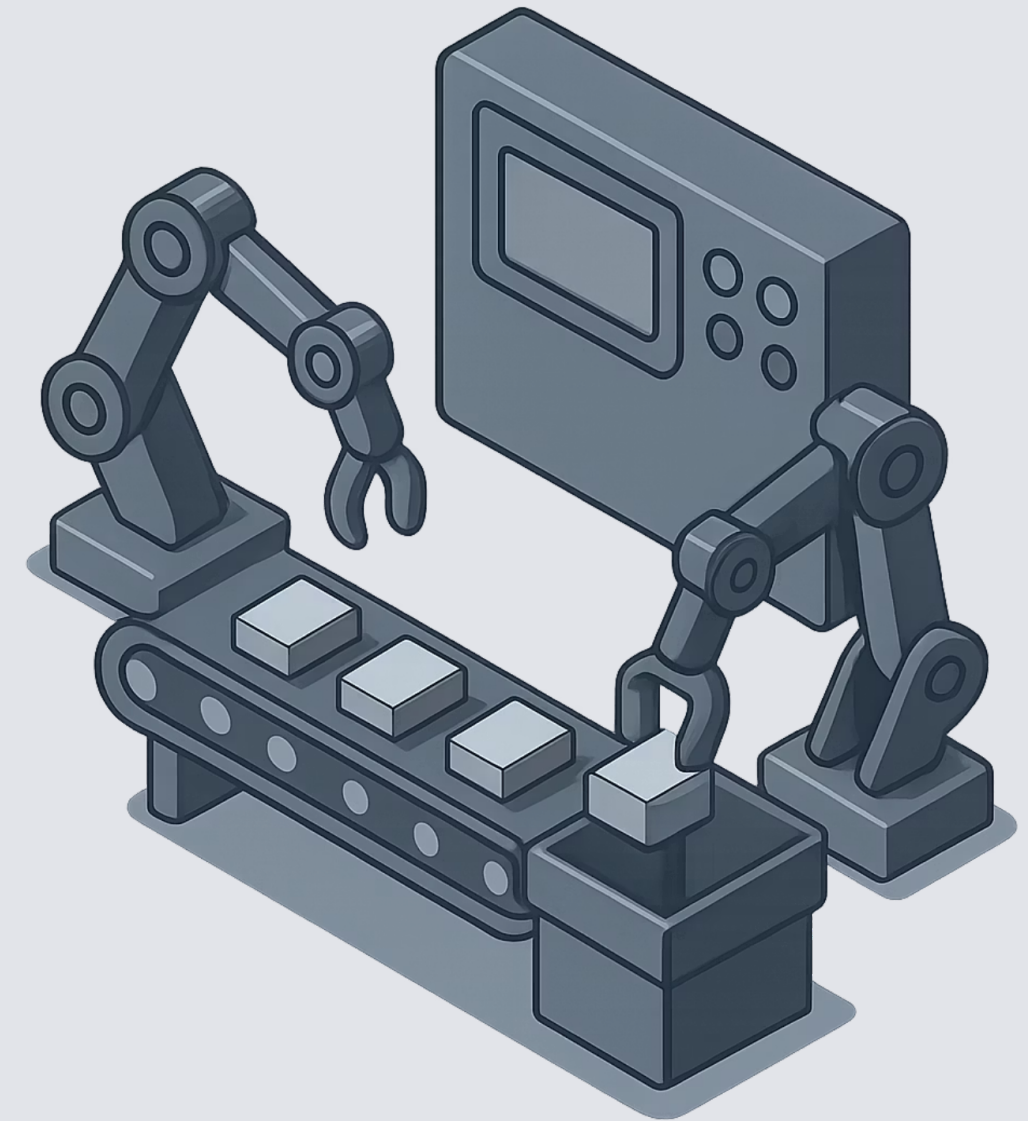
Ginger Cat



Jubitips



Die Arbeits- und
Lebenswelt ändert
sich *rapide*.



Alte Berufe verschwinden — neue entstehen





⚠️ **60 %** der Schülerinnen und Schüler werden in Berufen arbeiten, die es heute noch gar nicht gibt. (LCH 2020)

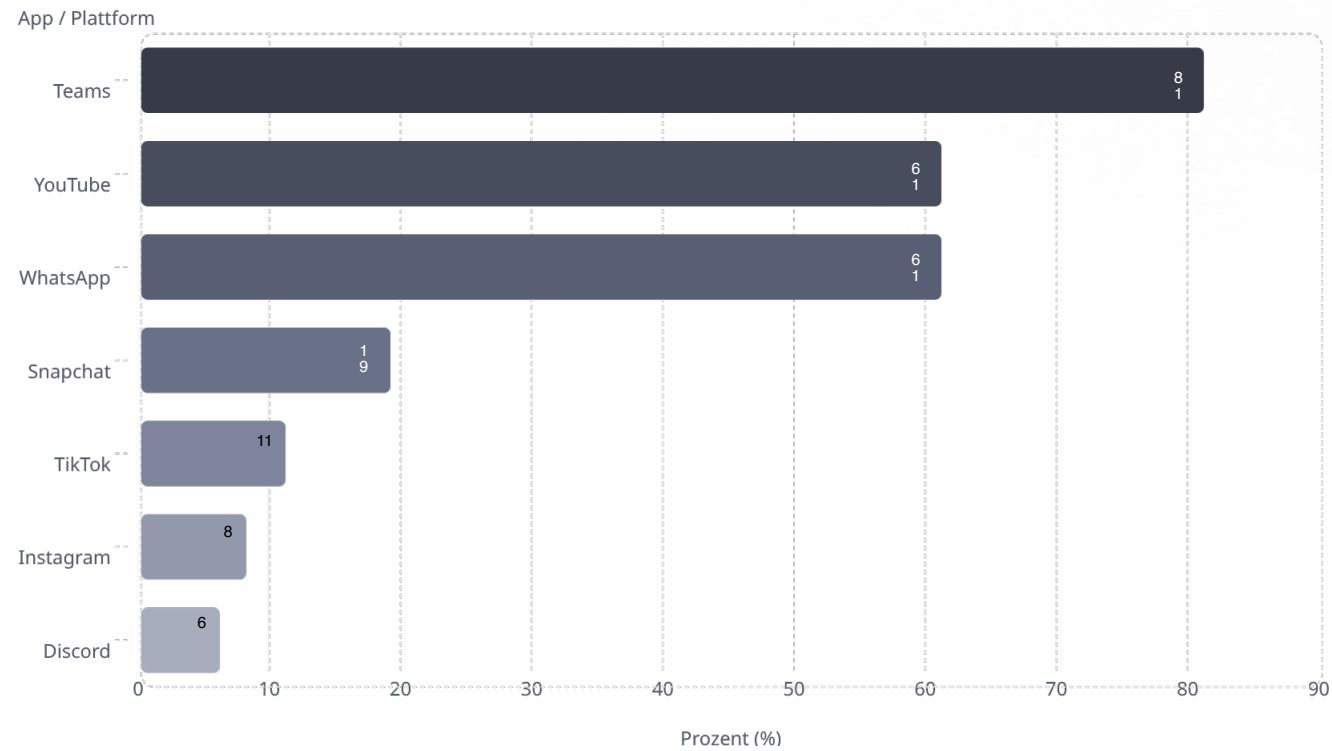
Wer hat an der Umfrage teilgenommen?

5. und 6. Klasse · n=36

Merkmal	Antwort	Anzahl
Klasse	5. Klasse	19
Klasse	6. Klasse	17
Alter (Mehrheit)	12 Jahre	17 / 47 %
Alter (Mehrheit)	11 Jahre	15 / 42 %
Geschlecht	Jungen	23 / 64 %
Geschlecht	Mädchen	13 / 36 %
Total	—	36

Apps: Wöchentliche Nutzung

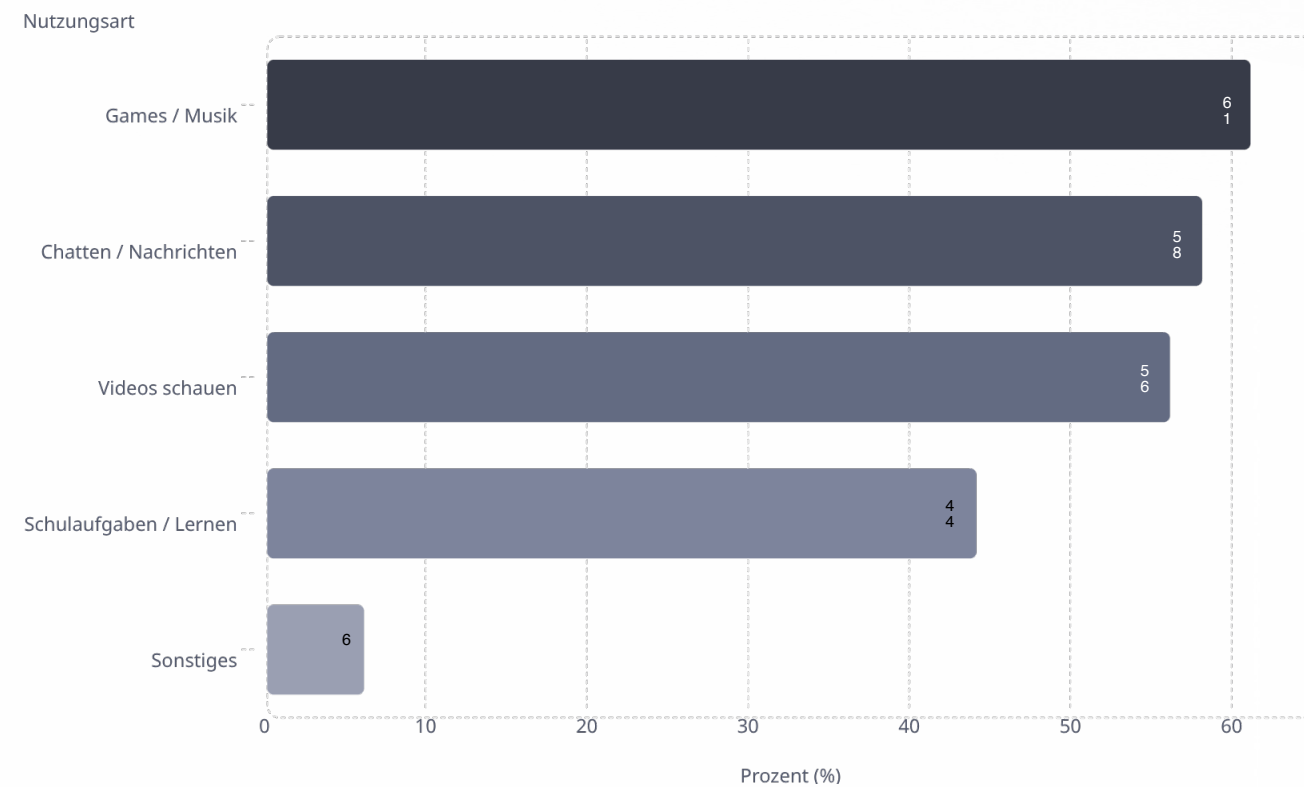
5. und 6. Klasse · n=36



Plattform	Mindestalter laut AGB / Praxis	Quelle
Teams	Kein einheitliches AGB-Alter, Nutzung meist über Schule/ Unternehmen geregelt (Schulvertrag, Einverständnis der Eltern) 4 5	4 5
YouTube	16 Jahre, mit «Family Link» bereits ab 13 Jahren möglich; YouTube Kids für Kinder jeden Alters 6	6
WhatsApp	16 Jahre (EU-/ Schweiz-Standard der AGB) 7 1	7 1
Snapchat	13 Jahre 7	7
TikTok	13 Jahre 7 1	7 1
Instagram	13 Jahre 7 6	7 6
Discord	13 Jahre (international üblich; in CH nicht speziell geregelt, aber in Studien als Social-Media-Plattform mit Jugendlichen erwähnt) 8	8

Wofür nutzt du Medien am häufigsten?

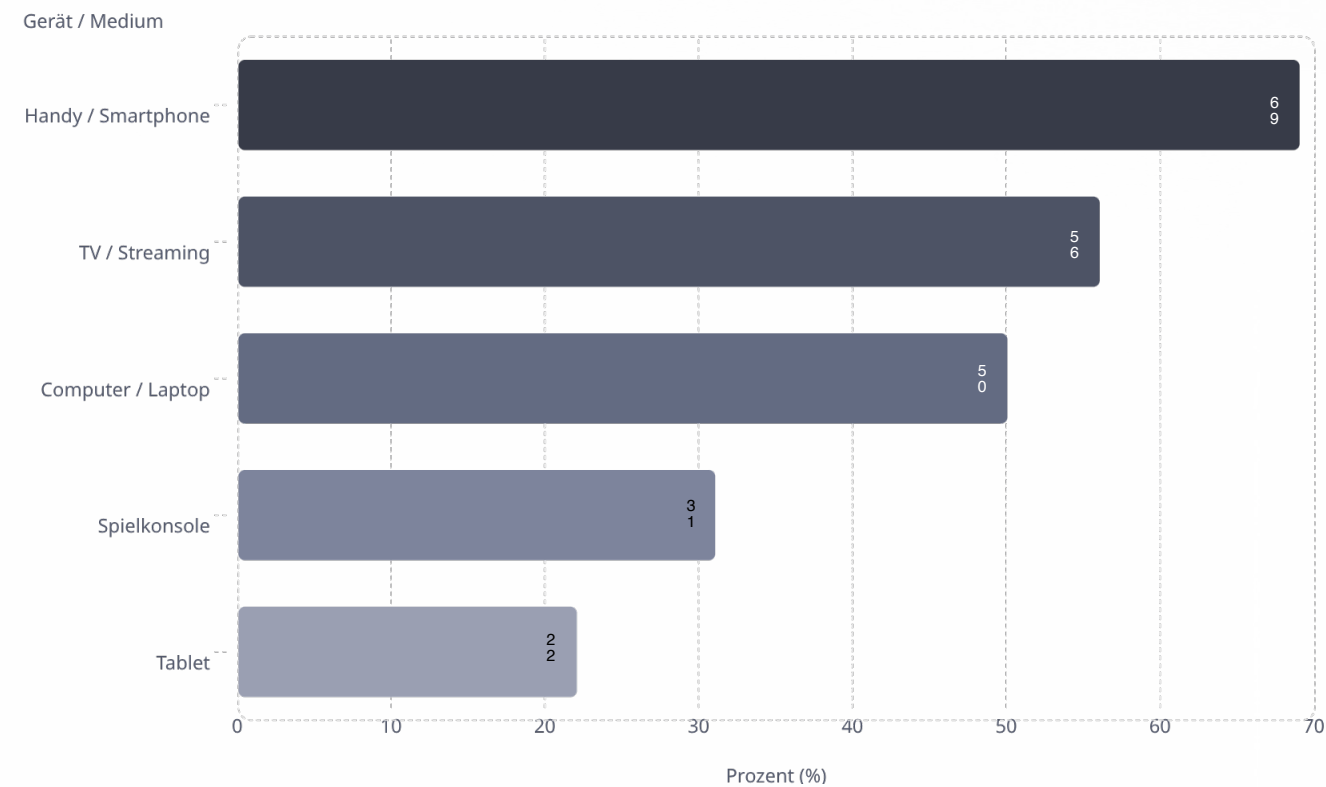
5. und 6. Klasse · n=36



Nutzungsart	Anz.	%
Games spielen / Musik hören	22	61 %
Chatten / Nachrichten	21	58 %
Videos schauen	20	56 %
Schulaufgaben / Lernen	16	44 %
Sonstiges	2	6 %

Welche Medien nutzt du regelmässig?

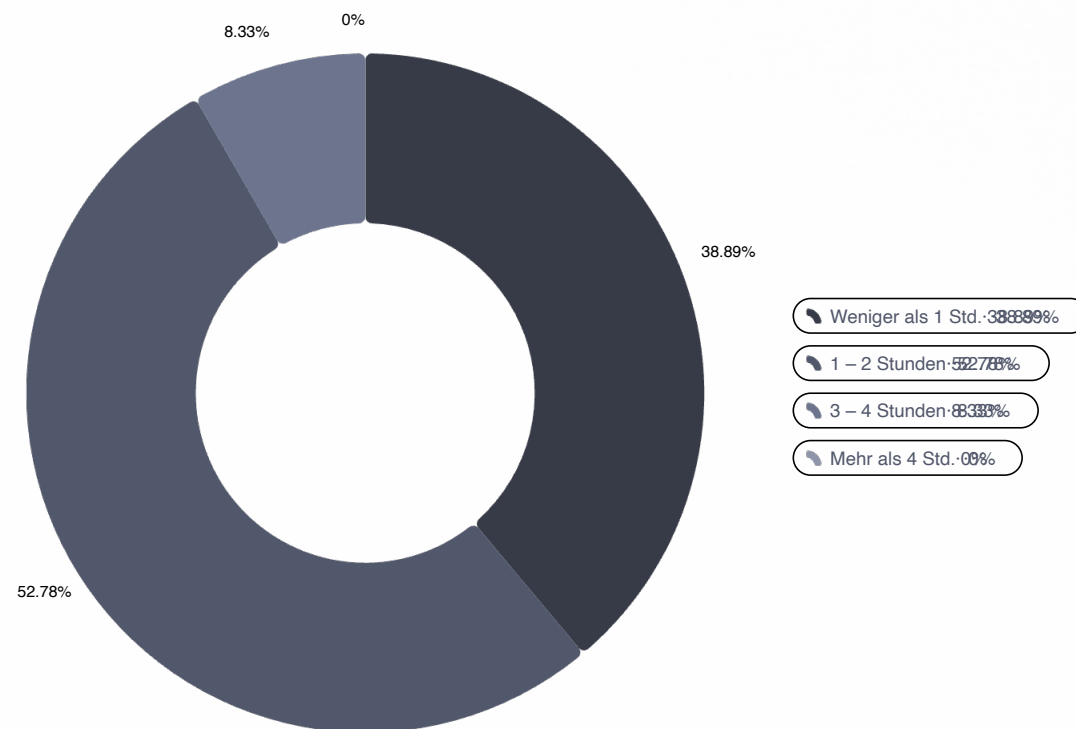
5. und 6. Klasse · n=36



Gerät / Medium	Anz.	%
Handy / Smartphone	25	69 %
TV / Streaming (Netflix etc.)	20	56 %
Computer / Laptop	18	50 %
Spielkonsole	11	31 %
Tablet	8	22 %

Medienzeit pro Tag in der Freizeit

5. und 6. Klasse · n=36



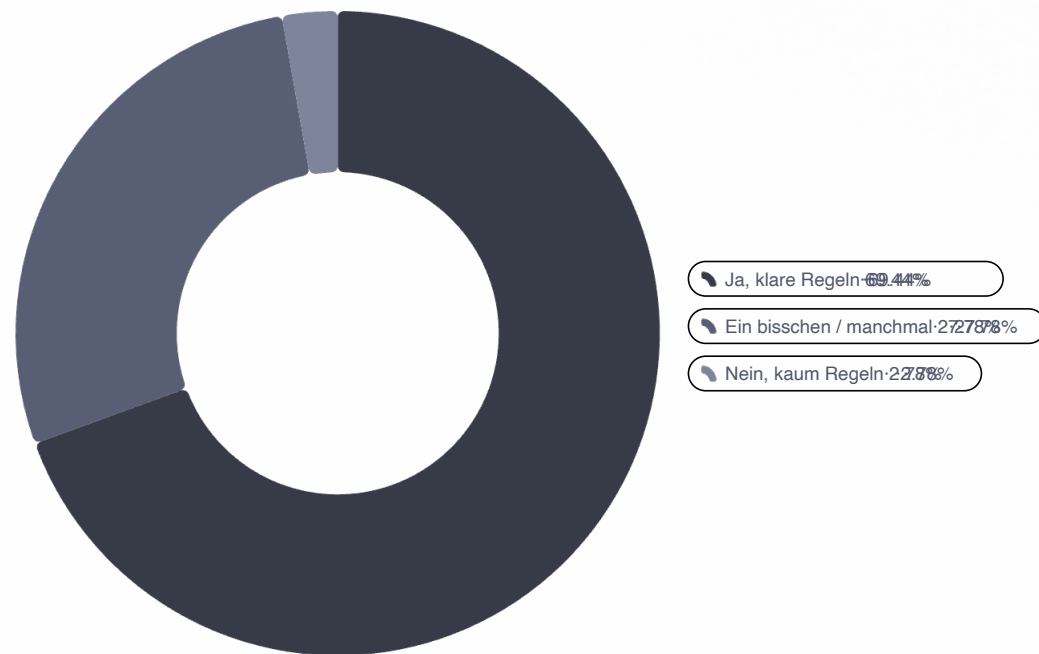
Nutzungszeit	Anz.	%
Weniger als 1 Stunde	14	39 %
1 – 2 Stunden	19	53 %
3 – 4 Stunden	3	8 %
Mehr als 4 Stunden	0	0 %

✔ Die Mehrheit (53 %) nutzt Medien 1–2 Stunden täglich
— ein positives Zeichen ?

Medienregeln zu Hause

5. und 6. Klasse · n=36

Gibt es Medienregeln?



Überblick über Mediennutzung zu Hause

Antwort	Anz.	%
Ja, klare Regeln	25	69 %
Ein bisschen / manchmal	10	28 %
Nein, kaum Regeln	1	3 %

Hat jemand zu Hause einen Überblick?

Antwort	Anz.	%
Ja, meistens	27	75 %
Manchmal	5	14 %
Nein, eher nicht	4	11 %

KI: Hast du schon von Künstlicher Intelligenz gehört?

z. B. ChatGPT, KI-Bildgeneratoren · 5. und 6. Klasse · n=36

89%

Ja, oft gehört

32 von 36 Schülerinnen und Schülern kennen KI bereits gut.

11%

Schon einmal

4 Schülerinnen und Schüler haben KI zumindest einmal wahrgenommen.

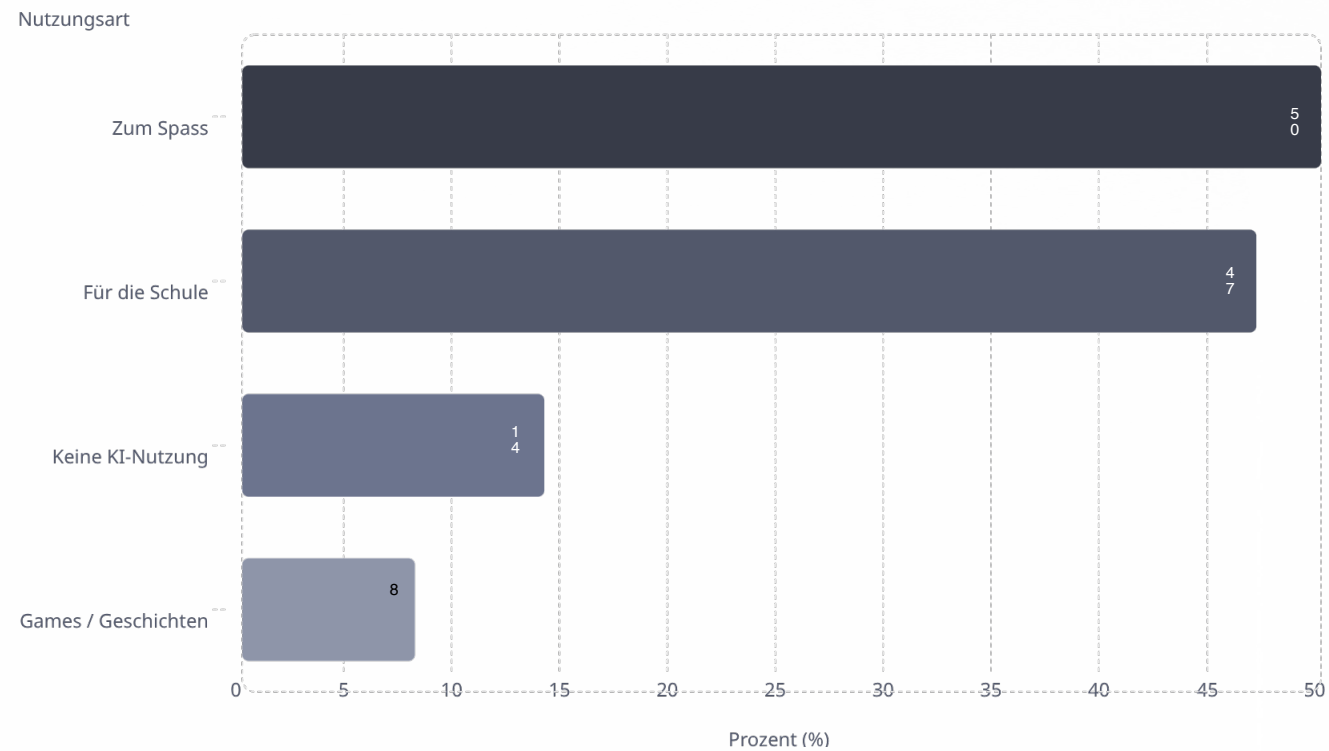
0%

Nein

Niemand hat noch nie von KI gehört.

KI: Wofür nutzt du KI-Programme?

Mehrfachantwort möglich · 5. und 6. Klasse · n=36



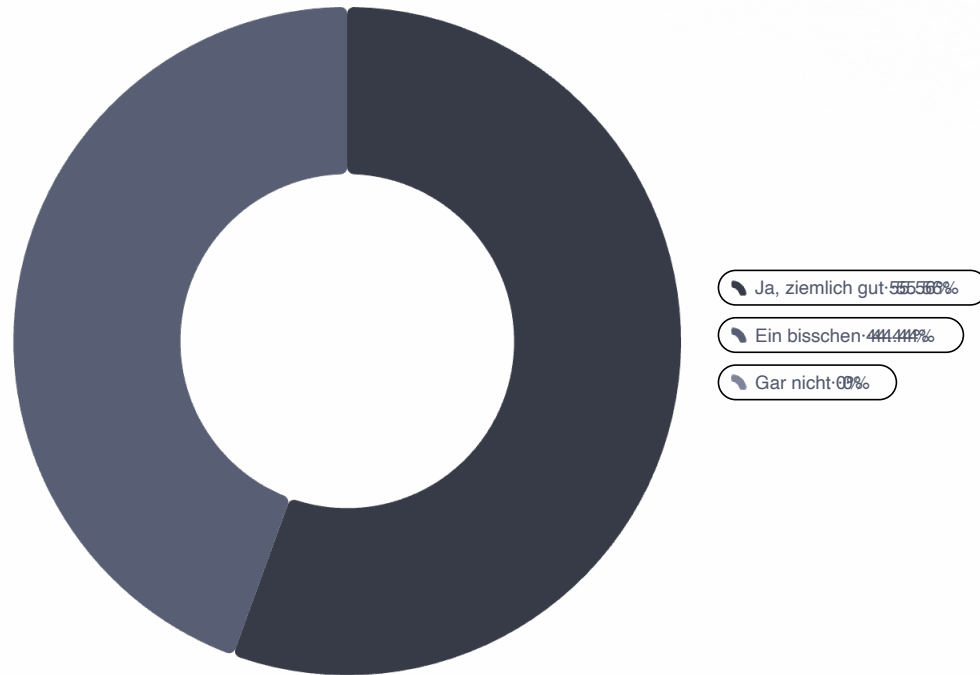
Nutzungsart	Anz.	%
Zum Spass (Fragen, Bilder)	18	50 %
Für die Schule (Hausaufgaben)	17	47 %
Ich nutze keine KI	5	14 %
Games oder Geschichten	3	8 %

⚠️ Fast die Hälfte nutzt KI bereits für Schulaufgaben — Medienkompetenz ist dringend nötig.

KI: Verstehst du, wie KI funktioniert?

5. und 6. Klasse · n=36

KI-Verständnis



Antwort	Anz.	%
Ja, ziemlich gut	20	56 %
Ein bisschen	16	44 %
Gar nicht	0	0 %



Apps und Smartphone

Sicherheit, Datenschutz und der smarte Umgang mit dem wichtigsten digitalen Alltagsgerät.



Was heisst eigentlich «Smartphone»?

a) Kleines Telefon

b) Tragbares Telefon

c) Kluges Telefon

✓ Richtig!

Seit wann gibt es eigentlich SMS?

a) 2001

b) 1992

✓ Richtig! Die erste SMS wurde am 3. Dezember 1992 verschickt.

c) 1988





Warum sind so viele Apps gratis?

a) Nette Hersteller

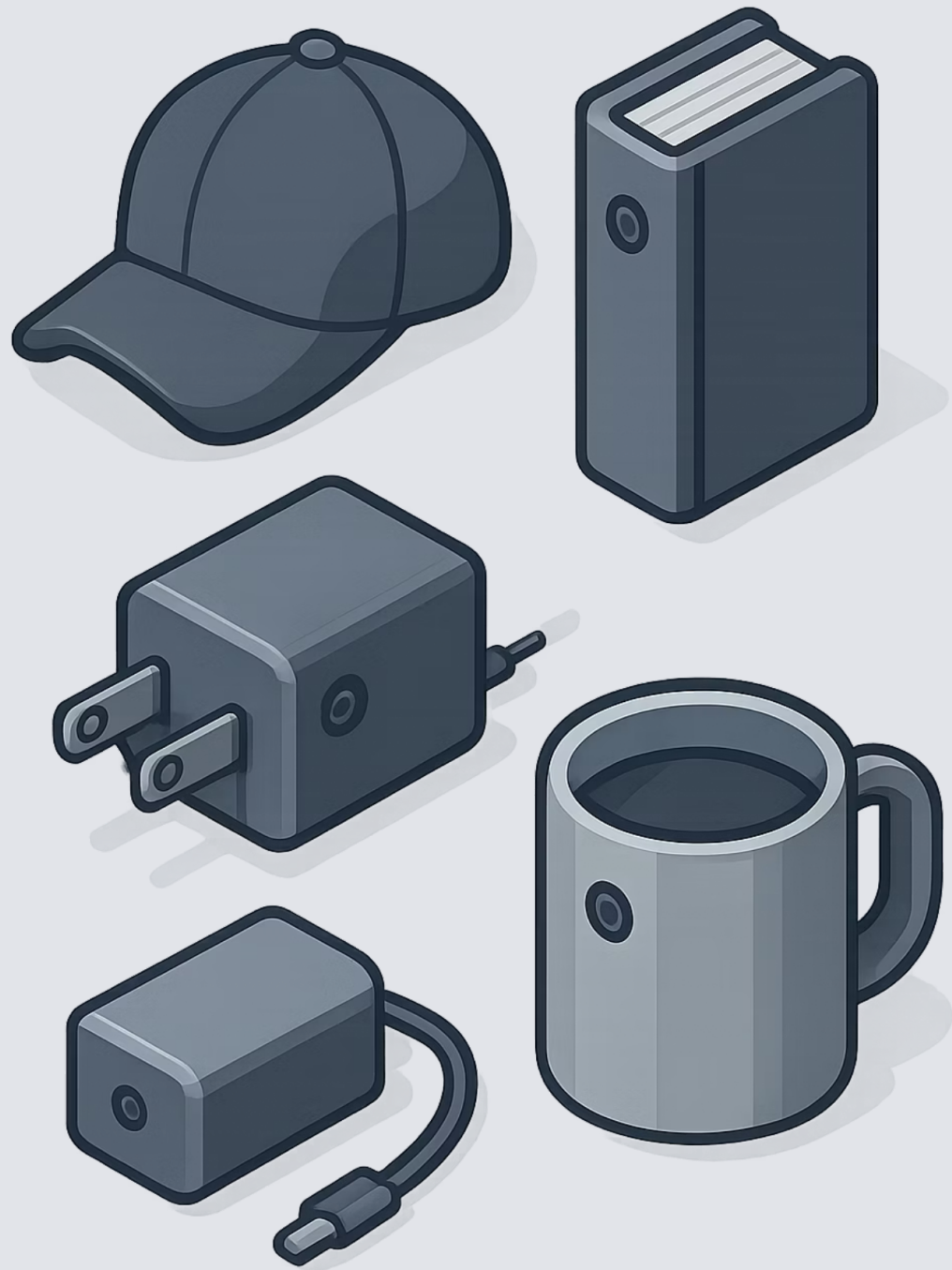
Weil die Hersteller uns einfach etwas schenken wollen.

b) Hoffnung auf Kauf

Damit wir später eine kostenpflichtige App kaufen.

c) Unsere Daten ✓

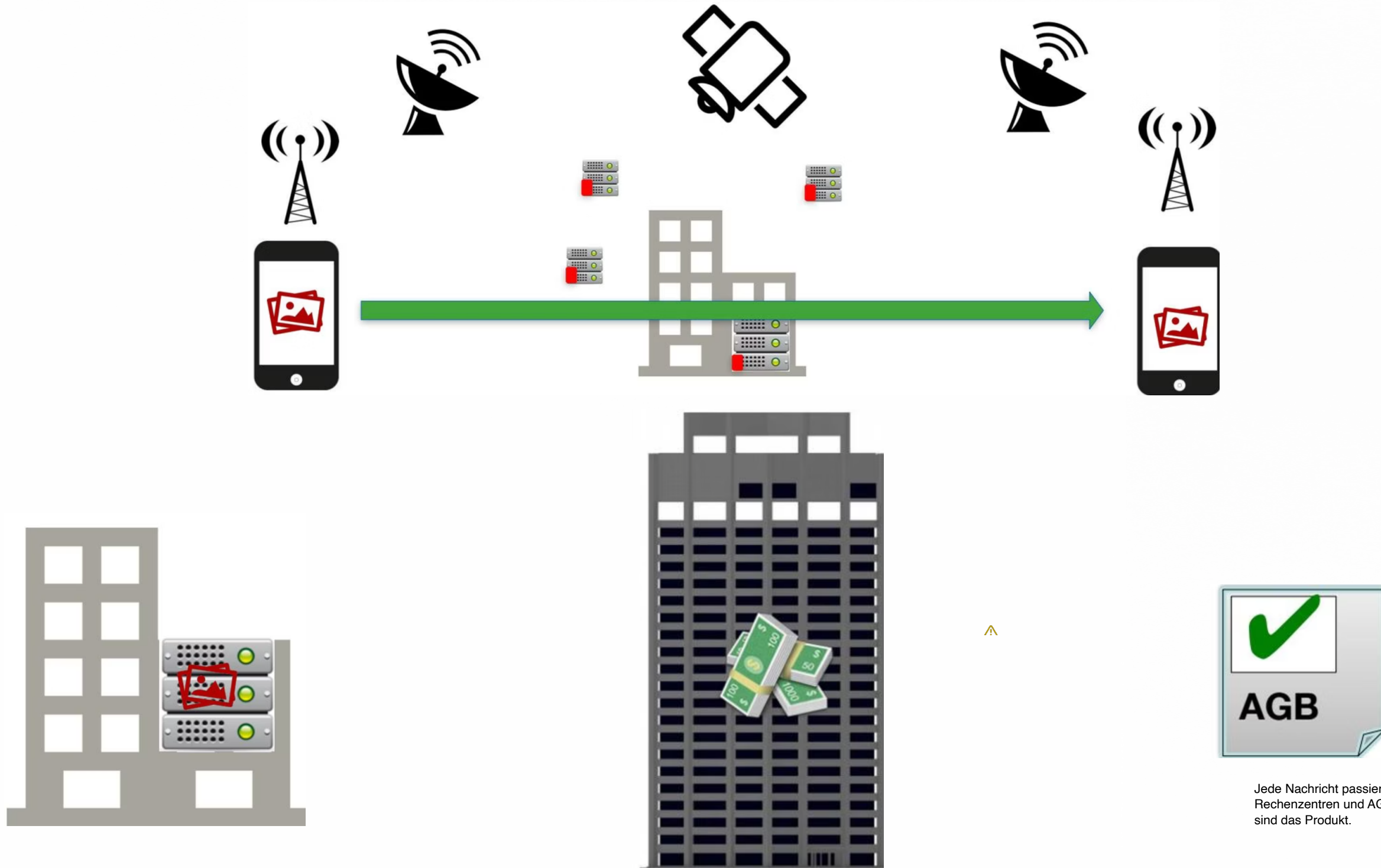
Weil die Hersteller mit unseren gespeicherten Daten Geld verdienen können.



«Spione in der Hosentasche»

Was passiert mit meinen Daten — und warum ist eigentlich alles gratis?

Eine kleine WhatsApp-Geschichte



Jede Nachricht passiert Server, Rechenzentren und AGB — unsere Daten sind das Produkt.

Meine persönlichen Daten gehören ...?



facebook

⊗ Sobald du «Akzeptieren» tippst, gehören deine Daten dem Unternehmen — nicht dir.

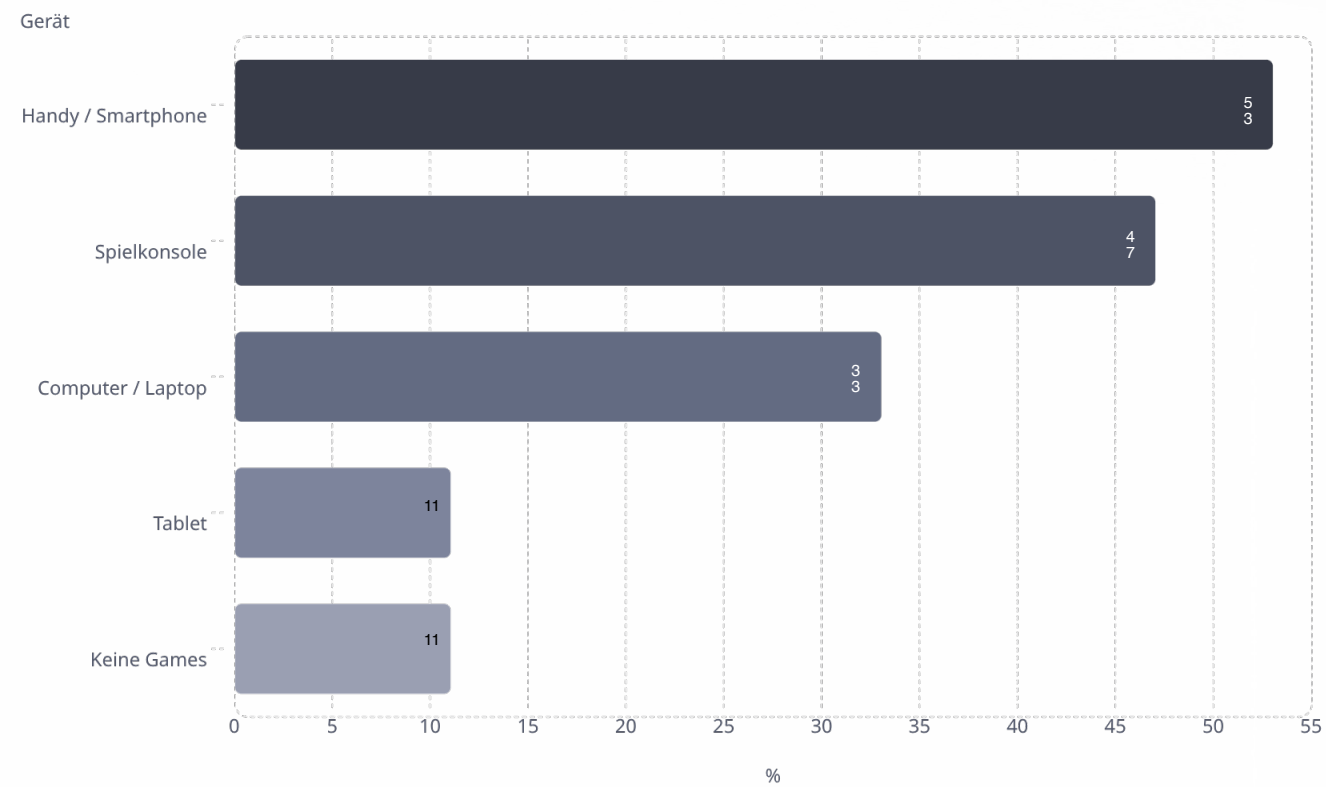
Computergames — Faszination & Wirkung



Gaming: Geräte & Häufigkeit

5. und 6. Klasse · n=36

Auf welchen Geräten spielst du?



Wie oft spielst du in der Freizeit?

Häufigkeit	Anz.	%
Nie	2	6 %
Fast nie	9	25 %
1–3 Mal pro Woche	13	36 %
Fast täglich (bis 1 Std.)	9	25 %
Fast täglich (über 1 Std.)	3	8 %



Quelle: Abbildung nach Prof. Dr. Jürgen Fritz, 2011

Gaming: Alterskennzeichnungen & Lieblingsspiele

PEGI / USK Kenntnisse · n=36

Antwort	Anz.	%
Weiss nicht was PEGI/USK ist	15	42 %
Ja, das weiss ich	13	36 %
Gesehen, aber unsicher	5	14 %
Nein, das weiss ich nicht	3	8 %

Lieblingsspiele der Klassen

Roblox · Minecraft ·
Fortnite

Brawl Stars · FIFA ·
Toca Boca

Mario Kart · Zelda ·
Pokémon Go

Rocket League ·
Hogwarts Legacy

Ist doch alles klar! — PEGI-Kennzeichnungen



Aus den heutigen Workshops





Über
gerüchte
mobben

Fotos: ohne erlaubnis.
Videos: ohne erlaubnis.
Beleidigen
Gerücht verbreiten

Peinliches Foto schicken. in chats
Flackern.

Nacktbild
verbreiten

Privat
Bilder

Foto machen ohne erlaubnis.
über Internet Beleidigen.
Lüge ansagen
Drohen im Internet

Peinliche Fotos verbreiten.
Private Daten veröffentlichen.

Hacken und irgendwas Peinliches schreiben.
beleidigen
Nacktbilder verbreiten.
beirren

Nacktbilder verschicken
Roblox chat mobben

Nacktbilder verbreiten
Hecker
bedrohungen im Internet

Jemand beschreiben, bilder von jemand anders
es verschicken weil ihr es nicht wollt.

Beleidigen. Peinliche fotos versenden

Personens Foto z.B. Nacktbilder
Flackern über einen
Falsche Nachrichten über einen.

Zum tot führen

Jemanden die Sachen in die Mülltonne werfen z.B.: Etwas

Beleidigen

Spamen

Beleidigen

Sticker

Bedrohen

Schlagen

Beleidigen
Bilder weiter schicken

sticker machen

Peinliche Bilder

Smile mobbing

hass smily

Beflüchten

Eine Freundin von mir, wurde als sie in der 5-6 Klasse war gemobbt, auf Teams hatten ihre Klassenkameraden ein Foto von ihr gemacht und es auf der Party mitbringen und erschicken. Die Lehrerin konnte eingreifen und mein Freundin geht's besser.
~~Cybermobbing ist~~
LIMA

Beleidigen

Sprachnachrichten

Peinliche Geheimnis veröffentlichen
Sticker senden

Sprachnachricht mit Beleidigungen

Auf Familie gehen

Etwas machen was der andere nicht mag

Schlagen
heimlich von jemandem Foto machen und diese in den Chat stellen

Foto/Videos/
Sticker/Beleidigungen/
Körperliche Beleidigungen/Ignorieren/
Beschuldigungen

Beleidigen Hacken
Peinliche Videos
Cybermobbing
Nacktbilder verschicken (Peinlich)
Sticker machen

Spam

du Dumme Bilder verschicken

Beleidigen
Fotos verschicken

at Beschimpfen

Cybermobbing
In unserer Klasse hat eine gewisse Person mein Account benutzt und hat unter meinem Namen Sachen verschickt oder besser gesagt Gifts, beleidigende Texte. Die Person hat davon noch sich selbst in eine Online-Welt eingebracht und mich beleidigt.

Beleidigen
Fotos
Videos

Beleidigen Hacken

Peinliche ^{Votes}

Cybermobbing

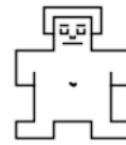
Ausschicken

Nacktbilder (Sticker machen)
verschicken (Peinlich)

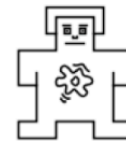
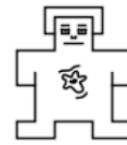
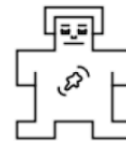
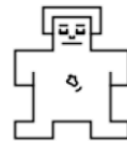
Zivilcourage-Selbsttest 2025

* In der WhatsApp Gruppe deiner Klasse wird über eine Mitschülerin gelästert. Heute wurde ein Foto gepostet, das nach dem Sport in der Umkleidekabine heimlich von ihr gemacht wurde.

Was sagt dein Bauchgefühl?



Alles okay



Alarm!

* Was denkst oder machst du dann?

- Ich halte mich raus aus dem Konflikt: Ich schreibe nichts in den Chat und beteilige mich nicht an den Lästereien über sie.
- Das gefällt mir nicht, aber ich will nicht, dass alle in der Klasse über mich reden, deshalb sage ich nichts.
- Ich schreibe in den Chat, dass ich das nicht gut finde.
- Ich spreche das Thema in der Klasse an.
- Ich bitte unseren Klassenlehrer um ein vertrauliches Gespräch.

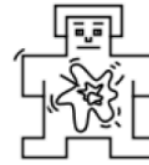
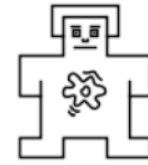
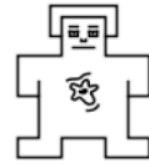
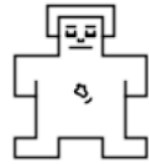
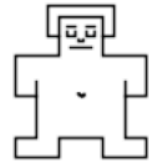
Zurück

Weiter

Zivilcourage-Selbsttest 2025

* Als du aus deiner Wohnung kommst, siehst du, wie drei Jugendliche vor dem Nachbarhaus parkierte Velos umwerfen und gegen sie treten.

Was sagt dein Bauchgefühl?



Alles
okay

Alar
m!

* Was denkst oder machst du dann?

- Das finde ich nicht gut, aber ich will mich nicht als Ordnungshüter aufspielen, deshalb sage ich nichts.
- Sobald ich weg bin, machen sie sowieso, was sie wollen, deshalb sage ich nichts.
- Ich sage den dreien, dass sie damit aufhören sollen und gehe weiter.
- Ich rufe die Polizei.
- Ich gehe zu den dreien hin und fange ein Gespräch mit ihnen an.



Was passiert mit deinen

WhatsApp-Nachrichten?



Serverseitige Speicherung

Alle gesendeten Nachrichten, Bilder, Videos und Dokumente werden auf Meta-Servern gespeichert – auch nach dem «Löschen».



Geräte-Backups

iCloud und Google Drive-Backups enthalten vollständige Chat-Historien – unverschlüsselt zugänglich für Apple und Google.



Metadaten bleiben erhalten

Selbst wenn Inhalte «gelöscht» werden: Wer, wann, mit wem kommuniziert hat – diese Metadaten bleiben dauerhaft gespeichert.





Schweizer Polizei kann ALLES wiederherstellen – auch bei schwerem Mobbing

1 Rechtshilfeersuchen

Schweizer Behörden können via MLAT (Rechtshilfevertrag) bei Meta/WhatsApp sämtliche Chatverläufe, Medien und Kontodaten anfordern.

100%

Backups sind für Behörden zugänglich

2 Forensische Datenwiederherstellung

Spezialabteilungen (z.B. Cyberpolizei Kantone) stellen gelöschte Daten von Geräten wieder her – lückenlos, bis zur letzten Nachricht.

≥ 3 J.

Aufbewahrungspflicht für Metadaten (CH-Recht)

3 Backup-Zugriff über Cloud-Anbieter

iCloud und Google Drive müssen Strafverfolgungsbehörden bei richterlicher Genehmigung vollständigen Backup-Zugriff gewähren.

JOGG

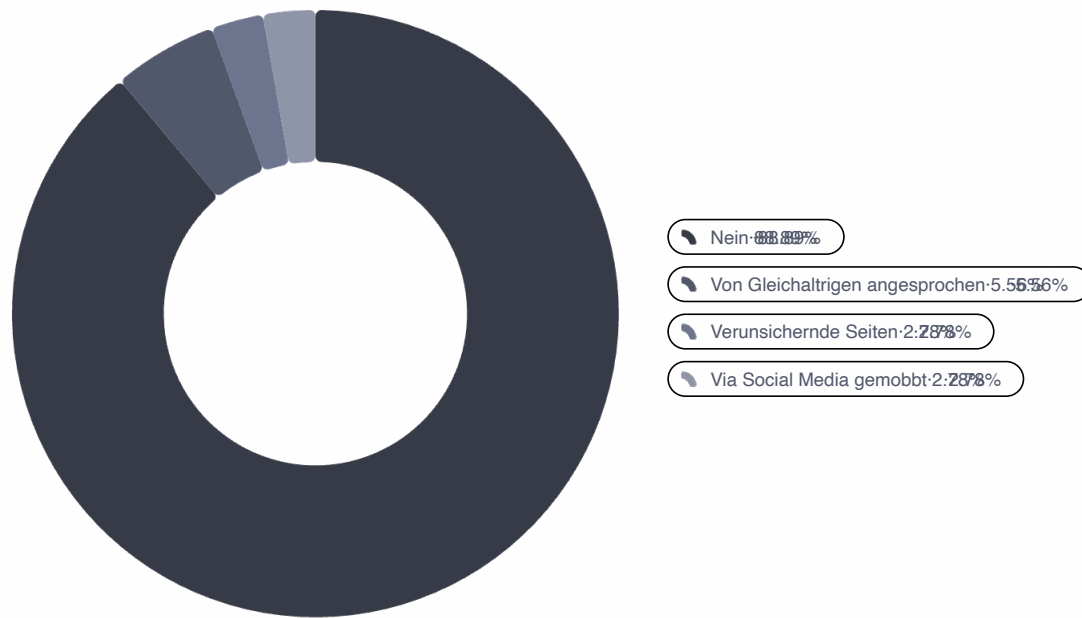
Jugendstrafrecht: auch Minderjährige sind nicht geschützt

Was hast du heute „gelernt“?

Fake News	Social Media	Cybermobbing und Zivilcourage	Gesamteindruck
<p>Dass ich nicht alles glauben kann was im Internet steht</p> <p>Wie und wo kann ich mich informieren ob etwas real - oder Fake ist</p> <p>Ich finde das traurig dass man fast nicht mehr weiss was stimmt und was nicht</p>	<p>Dass es Altersempfehlungen gibt und ich teilweise Plattformen nutze wo ich noch zu jung bin</p> <p>Vorteile und Gefahren</p> <p>Dass ich noch für die meisten Plattformen zu jung bin</p>	<p>Dass Cybermobbing vor „zu Hause“ nicht „Halt“ macht.</p> <p>Dass ich noch mehr mit meinen Eltern reden muss wenn ich etwas beobachte</p> <p>Ich bin nie alleine</p> <p>Ich kann mich auch ein einer WhatsApp Gruppe für andere einsetzen</p> <p>Dass wir schon einige Erfahrungen damit haben</p>	<p>Coole Stunden, welche rasch vorüber gegangen sind</p> <p>Nette „neue Lehrpersonen“</p> <p>Viel neues und spannendes gelernt</p> <p>Wir hätten gerne noch mehr Gruppenarbeiten gemacht</p>

Unangenehme Erlebnisse im Internet, Chat oder beim Gamen?

5. und 6. Klasse · n=36

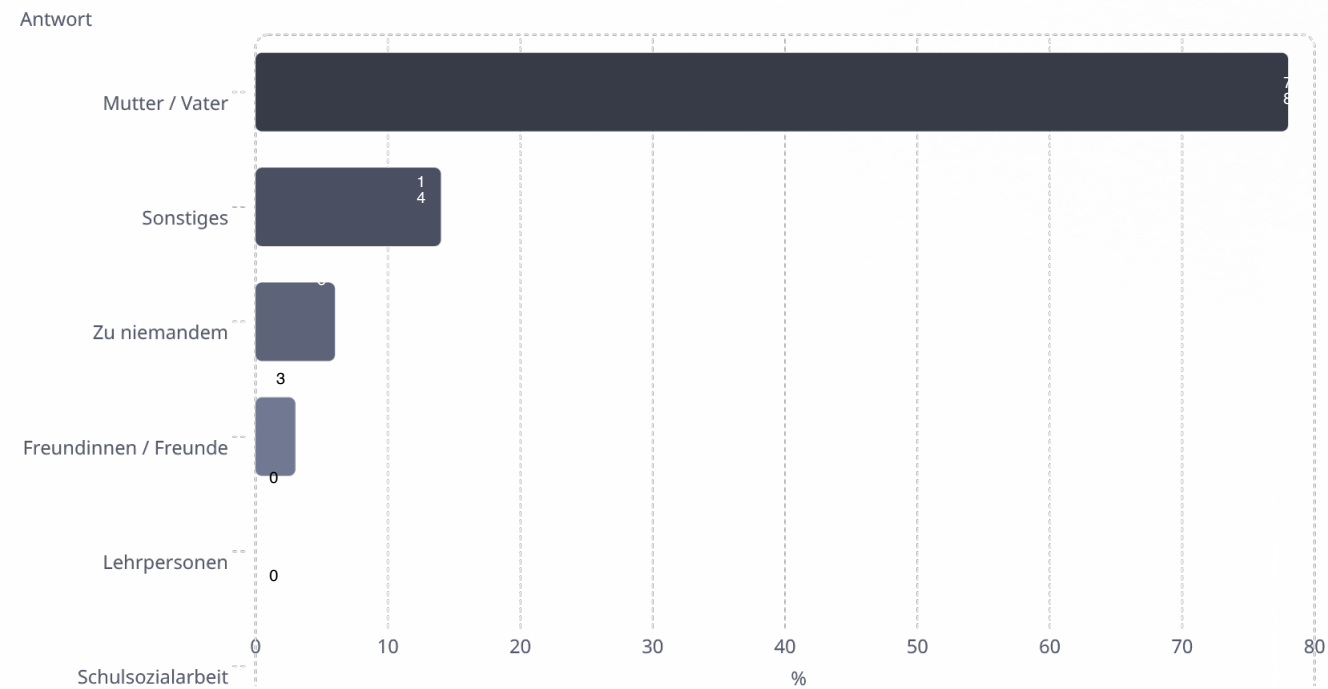


Erlebnis	Anz.	%
Nein	32	89 %
Von Gleichaltrigen unangenehm angesprochen	2	6 %
Auf verunsichernde Seiten gestossen	1	3 %
Via Social Media gemobbt	1	3 %
Von Erwachsenen angesprochen	0	0 %
Ungefragt unangenehme Bilder	0	0 %

✔ 89 % haben bisher keine unangenehmen Erlebnisse gemacht — ein positives Ergebnis.

Bei Sorgen: Zu wem zuerst?

5. und 6. Klasse · n=36



Antwort	Anz.	%
Mutter / Vater	28	78 %
Sonstiges (Geschwister, Spiel melden)	5	14 %
Zu niemandem	2	6 %
Freundinnen / Freunde	1	3 %
Lehrpersonen	0	0 %
Hotline / Chat-Beratung	0	0 %

i Eltern sind die wichtigste Anlaufstelle — Beziehung ist der beste Schutz.

Was wäre dir wichtig — was wünschst du dir?

Qualitative Auswertung · 5. und 6. Klasse · n=36

Was wäre dir bei Hilfe wichtig?

Thema	Anz.	%
Ernst genommen werden	12	33 %
Eltern / Erwachsene informieren	7	19 %
Zuhören	4	11 %
Zeit haben	4	11 %
Mit jemandem reden	3	8 %
Anonymität	1	3 %

Was wünschst du dir von Erwachsenen?

Thema	Anz.	%
Status quo / bin zufrieden	9	25 %
Mehr erklären	8	22 %
Mehr Regeln	5	14 %
Weniger schimpfen	4	11 %
Weniger Regeln	4	11 %
Mehr Interesse zeigen	1	3 %

Was ist heute normal? — Medienzeit im Alltag

Schule zuerst

Zuerst Schule, Familie, Essen, Verein — dann täglich neu entscheiden, was genutzt werden darf.

Keine fixen Versprechen


Nur wenn Schulaufgaben erledigt sind (Kontrolle!), darf das Gerät genutzt werden.

Tisch ist handyfrei

Nie während den Essenszeiten — **gilt auch für Erwachsene! ;-)**

Urlaub & Wochenende

Etwas mehr zulassen als unter der Woche — aber Regeln *vor* dem Urlaub definieren!

 Das Kind ist auch ohne Smartphone in der Schule oder im Lager erreichbar.



Take Home Messages

Altersempfehlungen

Kein Bildschirm unter
3 Jahren

Keine eigene Konsole
vor 6 Jahren

Kein unbeaufsichtigtes
Internet vor 12 Jahren
(Medienvertrag - Fokus auf
Austausch statt Verbote)

Erziehungsprinzipien

- Medienfreie Kinderzimmer statt Medienzeiten
- Sinnvolle, direkte Sanktionen im Zusammenhang mit dem Vergehen
- R.K.S: Reaktion, Konfrontation, Sanktion
- Keine widersprüchlichen Anweisungen
- Keine Entscheidungen unter Druck
- Modelllernen: Vorbild sein
- Loben, Beziehung aufbauen, Beachtung schenken

Die 3 goldenen Regeln



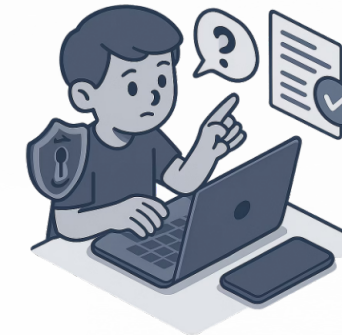
Qualität vor Quantität

Passives Scrollen schadet eher — kreatives Gestalten, Programmieren oder sozialer Austausch können wertvoll sein.



Die Vorbildfunktion

Kinder kopieren unser Verhalten. Wer beim Essen selbst aufs Handy schaut («Phubbing»), verliert jede familiäre Regel ihre Glaubwürdigkeit.



Kompetenz statt Konsum

Reine Verbote bringen wenig. Kinder müssen echte digitale Kompetenz lernen: Quellenkritik, Datenschutz, Selbstregulation.

Fünf Wege, die Kinder im digitalen Alltag begleiten

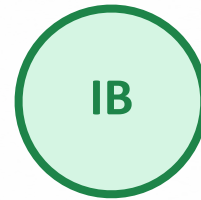
verbunden, nicht kontrolliert · Eine vertrauensvolle Beziehung schützt nachhaltiger als jede technische Massnahme



Zuhause gestalten

Räume sprechen mit

- Gemeinsamer Medien-Parkplatz im Wohnzimmer
- Medienfreie Kinderzimmer
- Analoges Wecker statt Smartphone
- Esstisch als handyfreie Insel



In Beziehung bleiben

Interesse zeigt mehr als Kontrolle

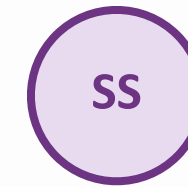
- 15 Min./Woche mitspielen und mitfragen
- Heikle Themen beim Spazieren ansprechen
- Tägliche Absprachen statt langer Verträge
- Erst die Pflicht, dann das Vergnügen



Orientierung geben

Ruhig bleiben, klar bleiben

- Reaktion: tief durchatmen, nicht im Affekt
- Konfrontation: zuhören, ohne Vorwurf
- Sanktion: logisch zum Verhalten passend
- Konsequenz: machbar und klar



Schutz spannen

Stützräder, kein Spionagewerkzeug

- Family Link / Bildschirmzeit gemeinsam einrichten
- Privatsphäre-Einstellungen zusammen prüfen
- Sichere Passwörter ausprobieren
- Den Sinn der Regeln transparent machen



Reife respektieren

Das erste eigene Smartphone

- Versteht das Kind, wofür ein Smartphone da ist?
- Kommt es bei verstörenden Inhalten zu mir?
- Kann es Frust beim Abschalten aushalten?
- Familien-Tablet als sanfter Übergang

Der Kerngedanke

«Niemand ist perfekt — auch Eltern nicht. Sprechen Sie eigene Fehler offen vor Ihren Kindern an. Das macht Sie als Vorbild authentisch und nahbar.»

→ Beziehung vor Kontrolle

Wer die Faszination versteht, kann mitreden und besser begleiten. →

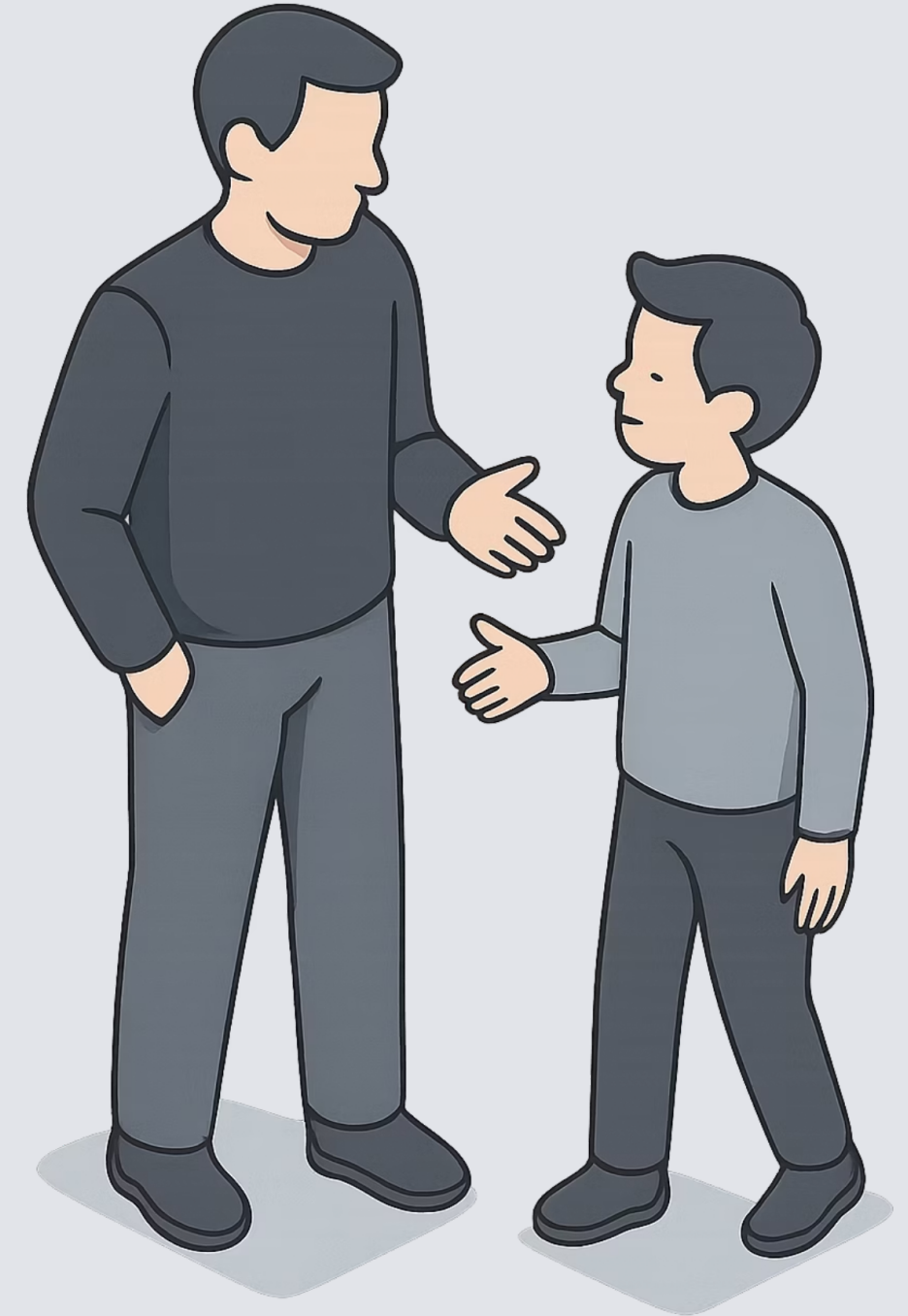
Die 15-Minuten-Regel

→ Gespräch vor Verbot

Schwierige Themen nebeneinander beim Spazieren — nicht frontal am Esstisch. → **Die Spaziergang-Regel**

→ Vorbild vor Vorschrift

Eigene Mediennutzung offen reflektieren. Authentische Eltern sind glaubwürdiger. → **Phubbing vermeiden**



Nützliche Links

Recht & Sicherheit

- [schaugenau.ch](https://www.schaugenau.ch) — Recht und Gesetz
- [kobik.ch](https://www.kobik.ch) — Internet-Kriminalpolizei
- [handysektor.de](https://www.handysektor.de) — Umgang mit Porno-Videos

Medienkompetenz

- [klicksafe.ch](https://www.klicksafe.ch) — Infos zu allen digitalen Themen
- [saferinternet.at](https://www.saferinternet.at) — Infos zu allen digitalen Themen
- [jugendundmedien.ch](https://www.jugendundmedien.ch) — Wichtige Informationen
- [kidsdigitalgenial.de/app-check](https://www.kidsdigitalgenial.de/app-check)

Suche & Faktencheck

- [swisscows.ch](https://www.swisscows.ch) — Sichere Suchmaschine
- [hoaxsearch.com](https://www.hoaxsearch.com) — Faktencheck
- [imageraider.de](https://www.imageraider.de) — Bilderrückwärtssuche

Herzlichen Dank!

Daniele Lenzo

admin@neuemedien.ch

NEWMEDIACONCEPT

FRASNACHT · 27. APRIL 2026

