

# Informatik und Medienbildung

Leitfaden für Lehrkräfte in Baden-Württemberg



**Titel:**

Informatik und Medienbildung (I&M)  
Praxisleitfaden für Lehrkräfte in Baden-Württemberg

Version vom 08. September 2025 – Nächste  
Version wird am 01.11.2025 veröffentlicht.

**Ziel dieses Praxisleitfadens:**

Lehrkräften einen sicheren und strukturierten Einstieg in das neue Fach ermöglichen (auch ohne Vorerfahrung).

**Kooperationspartner:**

- [Hopp Foundation for Computer Literacy & Informatics gGmbH](#)
- [klicksafe](#)
- [SAP YoungThinkers](#)

**Herausgeber:**

sparks4school Foundation gGmbH  
Philosophenweg 13  
69120 Heidelberg  
[info@sparks4school.org](mailto:info@sparks4school.org)  
<https://www.sparks4school.org/>

**Projektverantwortlicher und****Ansprechpartner:**

Sébastien Elbracht  
[iu@sparks4school.org](mailto:iu@sparks4school.org)

**Lizenzhinweis:**

Dieses Werk steht – soweit nicht anders angegeben – unter der Lizenz [CC BY-NC 4.0 International](#) (**Namensnennung – nicht-kommerziell**).

Die Materialien dürfen frei genutzt, geteilt und angepasst werden, solange die Quelle genannt wird.

Einzelne Inhalte enthalten Werke Dritter; dort sind Lizenz und Quelle separat angegeben.

Ausdrücklich gestattet ist die Nutzung in Schulen und Bildungseinrichtungen, auch in freier Trägerschaft, sowie in Fortbildungsangeboten für Lehrkräfte.

**Haftung:**

Das Unterrichtsmaterial ist ausschließlich für Lehrkräfte bestimmt. Es dient diesen als Hilfsmittel. Für den Einsatz im Unterricht tragen die Lehrkräfte die alleinige Verantwortung. Alle Inhalte wurden sorgfältig erstellt. Eine Haftung der sparks4school Foundation gGmbH wird ausdrücklich ausgeschlossen.

**Sprachhinweis:**

In diesem Praxisleitfaden verwenden wir geschlechtsumfassende Sprache.

## Inhaltsverzeichnis

Informationen und Hinweise .....	4
Wer wir sind .....	4
Rechtsrahmen für Lehrkräfte .....	4
FAQ .....	6
Wettbewerbe und Projektwochen .....	8
Kommunikation mit den Kindern .....	9
Kommunikation mit den Eltern .....	10
Notengebung .....	12
Bildungsplan .....	12
Unterrichtsorganisation .....	13
Ausstattung .....	13
Wichtiger Hinweis für Ihre Vorbereitung.....	13
Stoffverteilungsplan Schuljahr 25-26.....	14
Stoffverteilungsplan Schuljahr 25-26 – „Notfallplan“ .....	16
Stunde 1: Medientagebuch + Hausaufgabe.....	18
Stunde 2: Medientagebuch besprechen und Klassenchat Wiederholung.....	28
Stunde 3: Verstörende Inhalte .....	34
Stunde 4: Soziale Netzwerke I .....	46
Stunde 5: Soziale Netzwerke II .....	53
Stunde 6: Wiederanmeldung in Schulnetzwerk .....	68
Stunde 7: Daten online und offline speichern.....	69
Stunde 8–1: Persönliche Daten .....	77
Stunde 8–2: Passwörter .....	82
Stunde 9: KI-Chat I – was steckt dahinter? .....	88
Stunde 10: KI-Chat II – wie nutze ich es zum Lernen? (noch in Entwicklung).....	98
Stunde 11: KI-Chat und Medienmanipulation.....	99
Stunde 12: Fake News .....	105
Stunde 13: Suchmaschine vs. KI-Chat .....	117

# Informationen und Hinweise

Diese Version umfasst die ersten 13 Stunden der Klassenstufe 6 – genug bis zu den Herbstferien, auch im Doppelstundensystem. Das vollständige Material folgt am 1. November. Für den informatischen Teil entsteht bis dahin ein kindgerechter Blocksprachen-Editor, passend zu den I&M-Inhalten. Fortbildungen dazu sind in Planung.

Dieser Praxisleitfaden wird fortlaufend aktualisiert. In dieser Version sind die ersten 13 Einzelstunden enthalten – genug Material, auch im Doppelstundensystem, bevor die vollständige Fassung mit allen Stunden am 1.11. unter [ium-bw.de](http://ium-bw.de) erscheint.

## Wer wir sind

**Hopp Foundation for Computer Literacy & Informatics gGmbH** ist eine gemeinnützige Bildungsorganisation, die Schulen bei der Umsetzung digitaler Konzepte und Unterrichtsformate unterstützt. → [hopp-foundation.de](http://hopp-foundation.de)

**Klicksafe** ist die bundesweite EU-Initiative für Medienkompetenz und wird verantwortet von der Medienanstalt Rheinland-Pfalz. → [klicksafe.de](http://klicksafe.de)

**SAP Young Thinkers** ist ein Bildungsprogramm der SAP SE für Informatische Bildung. → <https://pages.community.sap.com/topics/young-thinkers>

**sparks4school Foundation gGmbH** ist eine gemeinnützige Bildungsorganisation, die gemeinsam mit innovativen Lehrkräften Module für den Unterricht entwickelt. Sie hat die Projektleitung inne. → [sparks4school.org](http://sparks4school.org)

## Rechtsrahmen für Lehrkräfte

Der Unterricht in „Informatik und Medienbildung“ berührt verschiedene Rechtsgebiete. Beachten Sie bei Planung und Durchführung Ihres Unterrichts insbesondere:

### 1. Datenschutz (DSGVO & Schulgesetz)

Bei Nutzung digitaler Tools oder Apps müssen datenschutzrechtliche Vorgaben eingehalten werden.

### 2. Urheberrecht

Bilder, Texte, Musik oder Videos unterliegen dem Urheberrecht. **Sie können unser Material für sich anpassen – achten Sie auf die Rechte Dritter und deren Lizenzen.**

### **3. Persönlichkeitsrechte**

Fotos oder Videos von Schüler:innen (SuS) dürfen nur mit Einwilligung veröffentlicht oder weiterverarbeitet werden. Themen wie Cybermobbing, Deepfakes oder Social Media bieten sinnvolle Anlässe, diese Rechte auch im Unterricht zu behandeln.

## FAQ

### Wie arbeite ich am besten mit den Dokumenten?

Wir veröffentlichen zwei Versionen: Ein bearbeitbares Dokument, falls Sie sich an unserem Material flexibel bedienen möchten und ein starres PDF. Letzteres entsteht im Laufe der Woche vom 8.9. in einer optimierten Version.

### Was mache ich, wenn meine Schüler in Klassenstufe 5 keinen vollständigen Basiskurs Medienbildung (bzw. I&M-Unterricht) hatten?

Kein Problem. Dafür haben wir extra einen „Notfall-Stoffverteilungsplan“ für Klasse 6 vorbereitet. Er gleicht fehlende Grundlagen aus und stellt sicher, dass die Klasse ohne Lücken weitermachen kann. Damit sind auch die Voraussetzungen für Inhalte ab Klasse 7 gesichert.

### Was ist, wenn ich das neue Fach I&M in Doppelstunden unterrichte?

Das Material ist für ein ganzes Schuljahr mit einer Wochenstunde ausgelegt, lässt sich aber flexibel anpassen – egal ob Sie I&M in Doppelstunden über das Schuljahr hinweg oder kompakt in einem Halbjahr unterrichten. Der Einstieg ist im ersten oder zweiten Halbjahr möglich. Wenn der Unterricht erst im zweiten Halbjahr beginnt, fehlen Kindern und Eltern oft frühzeitig begleitende Impulse zum Umgang mit digitalen Medien. In diesem Fall empfiehlt sich eine gewisse Elternkommunikation mit den Materialien.

### Gibt es Hausaufgaben?

Da es sich um ein einstündiges Fach handelt, sind kaum Hausaufgaben vorgesehen. Eine Ausnahme bilden die Stunden 1 und 2 mit dem Medientagebuch, das im Laufe des Schuljahres aufgegriffen bzw. weitergeführt wird.

### Warum wird auch ohne Computer gearbeitet?

Viele wichtige Themen der Medienbildung lassen sich ohne Computer sinnvoller bearbeiten. Wir setzen insgesamt auf eine Mischung aus digitalen und analogen Unterrichtsphasen. Die SuS arbeiten immer mehr mit dem Computer – ohne dass Informatik- und Medienbildung auf eine Computerschulung reduziert wird. Im folgenden Schuljahr, Klassenstufe 7, erwarten wir, dass der bisherige Aufbaukurs Informatik 7 mehr oder weniger Bestand haben wird – dort sind die Computeranteile dann nochmal erhöht.

### Wie drucke ich am besten dieses Dokument?

Am einfachsten geht dies mit der PDF-Version auf unserer Webseite. Sollten Sie Änderungen für ihren eigenen Unterricht einbauen, achten Sie beim Bearbeiten darauf, die Seitenumbrüche richtig zu setzen, damit die Arbeitsblätter intakt bleiben.

## Wie kann ich das Material für alle verbessern?

Schicken Sie uns gerne Änderungen und Verbesserungsvorschläge.

## Was für ein Heft nutzen die SuS im I&M-Unterricht?

Wir empfehlen ein Portfolio, in dem die SuS ihre Arbeitsergebnisse, Reflexionen und Lernfortschritte dokumentieren. Es kann analog als kleines Ringbuch geführt und über mehrere Schuljahre hinweg fortgesetzt werden. So entsteht eine Übersicht über bereits behandelte Inhalte. Das erleichtert die Umsetzung der Leitperspektive Medienbildung im gesamten Kollegium. Idealerweise finden Sie in diesem Schuljahr die Zeit, dass besonders wichtige I&M-Inhalte der Klassenstufe 5 dort auch nachgetragen werden. Diese Inhalte finden sich im Praxisleitfaden für Klassenstufe 5.

## Erwartungen an das Fach im Kollegium abklären

Gerade bei einer Halbjahresverteilung von I&M kann es sein, dass ein Teil der SuS (einer Klasse oder unterschiedlicher Klassen) bestimmte Programme (z.B. Office) deutlich später kennenlernt als der andere. Das kann in anderen Fächern zu Missverständnissen führen, bspw. unterrichtet ein Kollege Deutsch in der 6a und in der 6b und muss mit unterschiedlichen Kenntnisständen fertig werden.

Daher empfiehlt es sich, im Kollegium abzustimmen, welche digitalen Kompetenzen zu welchem Zeitpunkt erwartet werden. Denn die Leitperspektive Medienbildung gilt ja weiterhin – digitale Anwendungen sollen fächerübergreifend geübt werden.

## Hinweise zur Differenzierung und Schulform

Die vorliegenden Materialien wurden primär für den Einsatz an Gymnasien entwickelt. Eine binnendifferenzierte Umsetzung ist vorgesehen. Inklusive Perspektiven sind bislang nur punktuell berücksichtigt – wir arbeiten daran. Da alle Materialien offen lizenziert und editierbar sind, können Lehrkräfte bereits jetzt eigene Anpassungen vornehmen. Rückmeldungen dazu nehmen wir sehr gerne auf!

# Wettbewerbe und Projektwochen

## Informatik Bieber (10. bis 21. November)

Der Biber Wettbewerb der Informatik ist ein jährlich im November stattfindender Wettbewerb für SuS und mittlerweile der größte Informatik-Wettbewerb der Welt. Anmeldung der Schule im Vorhinein wichtig. Weitere Informationen auf der Projektseite: <https://bwinf.de/biber/>

## Safer Internet Day (10. Februar 2026)

Jährlich Aktionen/Workshops/Vorträge zu einem Schwerpunktthema der Medienbildung in ganz Deutschland, für Eltern, SuS und Lehrkräfte. Weitere Informationen finden Sie hier: <https://www.klicksafe.de/>

# Kommunikation mit den Kindern

Die digitale Welt ist für viele SuS (und auch für uns Erwachsene) überfordernd und unübersichtlich. Umso wichtiger ist es, dass wir als Schule und Sie als Lehrkraft eine offene Gesprächsatmosphäre schaffen:

- **Offenheit zeigen:** Auch wenn Sie persönlich nicht nachvollziehen können, warum die Kinder ein bestimmtes Spiel spielen, einen Influencer spannend finden oder Stunden in sozialen Netzwerken verbringen – zeigen Sie Interesse.
- **Ernst nehmen:** Hören Sie zu und signalisieren Sie, dass die Erfahrungen Ihrer SuS im Netz wichtig sind.
- **Externe Angebote für SuS aufzeigen:** [klicksafe.de](https://klicksafe.de) bietet kostenfreie Materialien, die als Flyer, Poster oder Broschüren für Klassenzimmer bestellt werden können. Es gibt weitere wichtige Ansprechpartner wie [JUUUPORT](https://www.juuuport.de)

Das Fach „Informatik und Medienbildung“ ist möglicherweise für SuS mit Vorurteilen und Klischees verbunden. Informatik wird vor allem in den höheren Klassenstufen auf „am Computer sitzen und tippen“, auf das Programmieren, reduziert und als ein Fach „für Jungs“ wahrgenommen. Solche Bilder gilt es gleich zu Beginn aufzugreifen und durch positive, vielfältige Beispiele aufzubrechen. Dazu eignen sich z.B. Plakate von Informatikerinnen, die hier bestellt werden können: <https://gi.de/persoenlichkeiten>

Auch im Bereich Medienbildung gibt es Missverständnisse: Manche SuS sind überzeugt, bereits alles zu können, weil sie YouTube bedienen. Dabei ist wichtig zu verdeutlichen, dass Medienbildung viel umfassender ist: Medien sind nicht nur digital, sondern schließen Bücher, Zeitschriften oder andere analoge Formen ein.

## Kommunikation mit den Eltern

Medien werden vor allem Zuhause und in der Freizeit benutzt. Wichtig ist es daher, frühzeitig die Eltern mitzunehmen, insbesondere im Kontext der Medienbildung. Als mögliche Kommunikation haben wir auf der folgenden Seite für Sie eine Elternbrief-Vorlage. In diesem Praxisleitfaden wird es immer wieder Themen geben, bei denen es wichtig ist, gleichzeitig mit den Eltern zu kommunizieren. Dafür verlinken wir auf externe Angebote und geben passend Tipps.

Gerade in Klasse 6 ist ein guter Zeitpunkt, um anzusetzen:

- Manche SuS besitzen zu diesem Zeitpunkt noch kein eigenes Smartphone.
- Noch können gemeinsam mit den Eltern Regeln, Absprachen und Haltungen entwickelt werden, bevor problematische Gewohnheiten entstehen.
- Bis in die Klassenstufe 7 hinein ist Prävention noch möglich – ab etwas dem nächsten Jahr „haben die Kinder ihre Erfahrungen gemacht“ – im Guten wie im Schlechten. Nutzen Sie dieses kleine Zeitfenster im Sinne aller noch aus.

Möglichkeiten für die Schule / Klasse:

- Durchführung von Elternabenden zur Medienerziehung
- Gespräche der Eltern über Themen wie Auswahl der Messengerdienste, Mediennutzungsvertrag, Social Media und Computerspiele
- Ermutigung der Eltern, mit den Kindern offen über Mediennutzung zu sprechen und für einen Ansprechpartner zu sorgen

## Elterninformation zum neuen Fach „Informatik und Medienbildung“

Liebe Eltern und Erziehungsberechtigte der Klassenstufe 6,

mit Beginn dieses Schuljahres startet Ihr Kind nicht nur in das G9neu Curriculum unseres Bundeslandes. Es kommt noch ein neues Unterrichtsfach hinzu: **I&M**, was für **Informatik und Medienbildung** steht. Dieses einstündige Fach begleitet Ihr Kind über die nächsten Jahre und vermittelt einen verantwortungsvollen, kritischen und kreativen Umgang mit digitalen Medien sowie Grundlagen der Informatik. Ihr Kind hatte in Klasse 5 bereits den Basiskurs Medienbildung und ist daher auf das neue Unterrichtsfach vorbereitet.

Zu Beginn erhält Ihr Kind als erste Hausaufgabe ein **Medientagebuch**. Dieses dient nicht zur Kontrolle, sondern soll helfen, ein Bewusstsein für die eigene Mediennutzung zu entwickeln.

Wir möchten Sie ermutigen, Ihr Kind in den digitalen Welten zu unterstützen. Nutzen Sie gerne externe Angebote wie [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de). Im Laufe des Schuljahres geben wir Ihnen zudem immer wieder konkrete Anregungen für die Medienerziehung zuhause.

**Wichtig ist, dass Ihr Kind immer eine Ansprechperson hat, mit der es Erlebnisse aus der digitalen Welt teilen kann** – sei es ein Elternteil, ein älteres Geschwisterkind oder ein nahestehender Verwandter.

Wir als Schule begleiten Ihr Kind in den nächsten Jahren durch verschiedene Angebote, zum Beispiel:

- das einstündige Pflichtfach Informatik und Medienbildung von Klassenstufe 5 bis einschließlich 11 am Gymnasium (sonst bis einschließlich Klassenstufe 10),
- weiterführende Informatikkurse in der Kursstufe am Gymnasium,
- Medien-AGs und Projekte,
- Medienscouts und geschulte Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner bei Medienthemen (z. B. Schulsozialpädagog\*innen).

Wir freuen uns, Ihr Kind in diesem neuen Bereich begleiten zu dürfen und gemeinsam mit Ihnen damit den Grundstein für eine sichere Medienkompetenz zu legen.

Mit freundlichen Grüßen

### Weitere Angebote

- Checkliste „Bereit für ein Smartphone“: <https://www.klicksafe.de/printmaterialien/ist-mein-kind-fit-fuer-ein-eigenes-smartphone>
- Gemeinsamer Mediennutzungsvertrag für Eltern und Kinder: [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)
- Mediengutscheine für abgesprochene Nutzung: <https://www.klicksafe.de/printmaterialien/mediengutscheine>
  - Mediennutzungsvertrag: <https://www.klicksafe.de/materialien/medien-in-der-familie-regeln-finden-streit-vermeiden>
- Familienchecklisten für einzelne soziale Netzwerke, z.B.: TikTok <https://www.klicksafe.de/printmaterialien/tiktok-familien-checkliste>

## Notengebung

Das Fach „Informatik und Medienbildung“ (I&M) ist versetzungsrelevant.

Wir empfehlen, die Note aus **mündlichen, schriftlichen und praktischen Leistungen** zu bilden:

- **Mündlich:** z. B. Vorstellung Medientagebuch, Präsentationen, Unterrichtsgespräch
- **Schriftlich:** Abgabe Medientagebuch, Tests/Klausuren
- **Praktisch:** Digitale Produkte, (insbesondere später:) Programmierprojekte

Mögliche Gewichtung: **1-1-1** (mündlich–schriftlich–praktisch) oder **1-1** (mündlich–schriftlich/praktisch kombiniert).

### Vorschläge für geeignete Leistungen zur Notenbildung:

- **Mündlich**
  - Vorstellung Medientagebuch (2x), Präsentieren
- **Schriftlich**
  - Datensicherheit, Kommunikation und Persönlichkeitsrechte
  - Informatik (Codierung, Decodierung, Anweisung, Sequenz, Schleife)
- **Praktisch**
  - Kollaboratives Arbeiten: das eigene Produkt
  - Präsentieren: das eigene Produkt
  - Programmierprojekt

## Bildungsplan

Noch gibt es keinen verbindlichen Bildungsplan. Grundlage sind derzeit:

- **Basiskurs Medienbildung in Klassenstufe 5 (2016)**
- **Lesehilfe Informatik & Medienbildung (2025)**
- **Aufbaukurs Informatik in Klassenstufe 7 (2016)**

Wir erwarten einen finalen Bildungsplan im Jahr 2027.

Sobald Konkretisierungen veröffentlicht werden, pflegen wir diese in diesen Praxisleitfaden ein.

## Unterrichtsorganisation

- Unterricht in voller Klassenstärke, da viele Themen den Klassenverband betreffen und in anderen Fächern ein einheitliches Vorwissen vorausgesetzt werden kann
- Zwei Lehrkräfte unterrichten im Team-Teaching; hilfsweise wenigstens bei betreuungsintensiven Inhalten
- Doppelstunden sind besonders für kreative Arbeitsphasen geeignet bzw. man spart Zeit im Computerraum gegenüber Einzelstunden, insbesondere beim Programmieren

## Ausstattung

- Unterricht in Klassenstufe 6 mit **Tablets wie auch Laptops/PCs** möglich
  - Einige Inhalte sind nicht gut auf Tablets zu unterrichten; am besten haben sie grundsätzlich beide Optionen zur Hand. Wir vermerken an jeder Einzelstunde, welches Endgerät das richtige ist
- **Empfehlung:**
  - Unterstufe → Schwerpunkt Tablets (Medienbildung)
  - Später → PCs/Laptops (Informatik)

## Wichtiger Hinweis für Ihre Vorbereitung

Der Start in Klasse 6 wird für Sie mit zusätzlichem Aufwand verbunden sein. Ihre SuS wechseln nicht nur aus G8 (oder altem G9) in G9neu. Gleichzeitig müssen Sie abklären, welche der (von uns vermuteten verbindlichen) Inhalte für Klasse 5 Ihre SuS bereits bearbeitet haben. **Nutzen Sie daher für Ihre Vorbereitung die Stoffverteilungspläne bzw. Praxisleitfäden beider Klassenstufen, um ggf. Themen neu aufzugreifen oder zu bündeln.** Damit vermeiden Sie Lücken und stellen sicher, dass die SuS auf einem gemeinsamen Stand sind.

## Stoffverteilungsplan Schuljahr 25-26

Unser Vorschlag zur Verteilung über das Schuljahr: Wir planen mit einem Minimalumfang von 30 Stunden und geben in der kommenden Version zusätzliche Empfehlungen zu den Pufferstunden.

SW	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
1	15.09.25-21.09.25	Einstieg + Medientagebuch	HA Medientagebuch
2	22.09.25-28.09.25	Medientagebuch besprechen	
3	29.09.25-05.10.25 3.9. Fr.	Verstörende Inhalte	
4	06.10.25-12.10.25	Soziale Netzwerke I	
5	13.10.25-19.10.25	Soziale Netzwerke II	
6	20.10.25-26.10.25	Schulnetzwerk Anmeldung	
	27.10.25-02.11.25	Herbstferien	
7	03.11.25-09.11.25	Daten speichern	
8	10.11.25-16.11.25	Persönliche Daten	Informatik-Biber
9	17.11.25-23.11.25	Passworte	Informatik-Biber

10	24.11.25-30.11.25	KI-Chat	
11	01.12.25-07.12.25	KI-Chat und Medienmanipulation	
12	08.12.25-14.12.25	Fake News	
13	15.12.25-21.12.25	Suchmaschine vs. KI-Chat, Alternativen	HA Medientagebuch
	22.12.25-28.12.25	Weihnachtsferien	
	29.12.25-04.01.26	Weihnachtsferien	
14	05.01.26-11.01.26 2.1 & 3.1. Mo & Di	Puffer	
15	12.01.26-18.01.26	Klassenchat und Medientagebuch	
16	19.01.26-25.01.26	Gelingende und misslingende Kommunikation	
17	26.01.26-01.02.26	Persönlichkeitsrechte	
18	02.02.26-08.02.26	Mobbing	
19	09.02.26-15.02.26	Kollaboratives Arbeiten	Safer Internet Day
	16.02.26-22.02.26	Faschingsferien	

20	23.02.26- 01.03.26	Kollaboratives Arbeiten	
21	02.03.26- 08.03.26	Kollaboratives Arbeiten	
22	09.03.26- 15.03.26	Computerspiele	
23	16.03.26- 22.03.26	Präsentieren	
24	23.03.26- 29.03.26	Präsentieren	
	30.03.26- 05.04.26	Osterferien	
	06.04.26- 12.04.26	Osterferien	
25	13.04.26- 19.04.26	Präsentieren	
26	20.04.26- 26.04.26	Präsentieren und rechtliche Grundlagen	
27	27.04.26- 03.05.26 1.5.Fr	Codierung	
28	04.05.26- 10.05.26	Decodierung	
29	11.05.26- 17.05.26 14.5. Do	Einstieg in Programmierung	
30	18.05.26- 24.05.26	Anweisung, Sequenz	
	25.05.26- 31.05.26	Pfingstferien	

	01.06.26- 07.06.26	Pfingstferien	
31	08.06.26- 14.06.26	Schleife	
32	15.06.26- 21.06.26	Puffer	
33	22.06.26- 28.06.26	Puffer	
34	29.06.26- 05.07.26	Puffer	
35	06.07.26- 12.07.26	Puffer	
36	13.07.26- 19.07.26	Puffer	
37	20.07.26- 26.07.26	Puffer	
38	27.07.26- 29.07.26	Puffer	
	30.07.26- 12.09.26	Sommerferien	

## Stoffverteilungsplan Schuljahr 25-26 – „Notfallplan“

Nutzen Sie den Notfallplan, wenn Ihre SuS keinen BMB-Unterricht in Klassenstufe 5 hatten.

SW	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
1	15.09.25-21.09.25	Einstieg	
2	22.09.25-28.09.25	Mein medialer Alltag	HA Medientagebuch
3	29.09.25-05.10.25 3.9. Fr.	Medientagebuch besprechen	
4	06.10.25-12.10.25	Klassenchat	
5	13.10.25-19.10.25	(digitale) Kommunikation	
6	20.10.25-26.10.25	Einstieg Mobbing	
	27.10.25-02.11.25	Herbstferien	
7	03.11.25-09.11.25	Persönliche Daten	
8	10.11.25-16.11.25	Meine digitale Umgebung	Anmeldung Schulnetzwerk
9	17.11.25-23.11.25	Hardware und Software	

10	24.11.25-30.11.25	Digitaler Schreibtisch	
11	01.12.25-07.12.25	Einfaches digitales Produkt	
12	08.12.25-14.12.25	Einfaches digitales Produkt	Ohne Präsentation
13	15.12.25-21.12.25	Suchmaschinen bedienen	
	22.12.25-28.12.25	Weihnachtsferien	
	29.12.25-04.01.26	Weihnachtsferien	
14	05.01.26-11.01.26 2.1 & 3.1. Mo & Di	Recherche/Quellen	
15	12.01.26-18.01.26	KI-Chat	
16	19.01.26-25.01.26	KI-Chat und Medienmanipulation	
17	26.01.26-01.02.26	Fake News	
18	02.02.26-08.02.26	Soziale Netzwerke	
19	09.02.26-15.02.26	Soziale Netzwerke	Safer Internet Day
	16.02.26-22.02.26	Faschingsferien	
20	23.02.26-01.03.26	Soziale Netzwerke	

21	02.03.26- 08.03.26	Computerspiele	
22	09.03.26- 15.03.26	Umgang mit verstörenden Inhalten	
23	16.03.26- 22.03.26	Persönlichkeitsrechte	
24	23.03.26- 29.03.26	Kollaboratives Arbeiten	
	30.03.26- 05.04.26	Osterferien	
	06.04.26- 12.04.26	Osterferien	
25	13.04.26- 19.04.26	Kollaboratives Arbeiten	
26	20.04.26- 26.04.26	Office-Programme	
27	27.04.26- 03.05.26 1.5.Fr	Office-Programme	
28	04.05.26- 10.05.26	Office-Programme	
29	11.05.26- 17.05.26 14.5. Do	Präsentieren	
30	18.05.26- 24.05.26	Präsentieren	
	25.05.26- 31.05.26	Pfingstferien	
	01.06.26- 07.06.26	Pfingstferien	

31	08.06.26- 14.06.26	Präsentieren	
32	15.06.26- 21.06.26	Codierung	
33	22.06.26- 28.06.26	Decodierung	
34	29.06.26- 05.07.26	Einstieg in Programmierung	
35	06.07.26- 12.07.26	Anweisung, Sequenz	
36	13.07.26- 19.07.26	Schleife	
37	20.07.26- 26.07.26	Puffer	
38	27.07.26- 29.07.26	Puffer	
	30.07.26- 12.09.26	Sommerferien	

## Stunde 1: Medientagebuch + Hausaufgabe

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zur Lesehilfe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründe für Auseinandersetzungen nennen und erkennen</li> <li>• Lösungsansätze entwickeln</li> <li>• Schüler-Mentorinnen bzw. Schüler-Mentoren</li> <li>• Mediennutzungszeiten (Tagebuch führen, Bildschirmzeit)</li> <li>• Selbstregulation/Sucht-Prävention</li> </ul>
Computer oder Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klassensatz <i>Mein medialer Alltag</i> in DIN A4 und Tackern/Heften</li> <li>• 1x <i>Mein medialer Alltag</i> für die Lehrkraft in DIN A4</li> <li>• (Smartboard/Beamer/digitale Tafel)</li> <li>• 1x Stift pro SuS</li> <li>• Praktisch: Wenn Raum Platz bietet, dass die SuS sich etwas bewegen.</li> <li>• Wenn vorhanden: Eigene Smartphones der SuS</li> </ul>
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS können verschiedene Medien nennen und unterscheiden</li> <li>• Die SuS beschreiben, wozu sie Medien im Alltag nutzen.</li> <li>• Die SuS beobachten ihr Medienverhalten (Medientagebuch).</li> </ul>

**Autor\*innen:** Hannah Gutberlet – spark4school

**Urheber- und Nutzungsrechte:** [CC-BY-NC 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



## Informationen zum Medientagebuch in der 6. Klasse

In der 6. Klasse wird die Methode des Medientagebuchs eigentlich erneut aufgegriffen. Das grundlegende Konzept wird im Leitfaden der 5. Klassenstufe erläutert und hier vertieft. Wenn Ihre SuS das Medientagebuch in 5 nicht kennengelernt haben, sollten Sie unbedingt die 2. Stunde aus unserem 5er Praxisleitfaden prüfen. Sie können auch die dortige Stunde nehmen, allerdings ist die altersgerechte Ansprache ggf. nicht mehr gegeben.

Besonders wichtig ist, dass sich der Medienkonsum der SuS seitdem stark verändert hat. Während in der 5. Klasse noch nicht alle über ein eigenes Gerät verfügten, besitzen in der 6. Klasse die meisten SuS ein Smartphone. Es braucht einen Gesprächsraum, indem die SuS offen über ihren Umgang mit Medien reden können. Dafür sind die ersten beiden Stunden als lockeren Einstieg gedacht.

Achten Sie daher auch auf ein angenehmes – aber klar strukturiertes – Klassenmanagement.

**Nicht vergessen: Notengebung bekannt geben und im Klassenbuch fixieren.**

## Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
20 min	Einstieg	<p>10 Min: Beginnen Sie mit einer interaktiven Übung, die die SuS eventuell aus der 5. Klasse bereits kennen:</p> <p>Für diese Übung braucht es etwas Platz. Den SuS werden verschiedene Fragen gestellt. Sie sollen sich untereinander austauschen und eigenständig in einer Reihenfolge aufstellen.</p> <p>Mögliche Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie lange nutzt du täglich einen Messenger (zB. Whatsapp)</li> <li>• Wie oft schaust du Serien/Filme auf auf Netflix/im TV, usw.?</li> <li>• Wie viele Computerspiele hast du schon durchgespielt?</li> <li>• Wie oft nutzt du das Handy/Tablet zum Lernen? (Sehr oft bis sehr selten)</li> <li>• Wie oft spielst du online zusammen mit anderen? (Fortnite, Roblox, usw.)</li> <li>• Wie viele Bücher hast du in letzter Zeit gelesen?</li> <li>• Was schätzt du, wie oft du am Tag aufs Handy schaust?</li> <li>• Was war dein längste Bildschirmzeit ohne Pause?</li> </ul> <p>10 Min: Beschreiben Sie, was dieses Schuljahr in I&amp;M ansteht. Neu ist, dass gegen Ende des Schuljahres der Einstieg in Informatik ansteht. Es</p>	Gruppenspiel	

		wird um Fake News, Künstliche Intelligenz und Präsentationen gehen.		
10 min	Erarbeitung II	<p>Überleitung zum eigenen Medientagebuch und Verteilung des Arbeitsblatts „Medientagebuch – mein medialer Alltag“.</p> <p>10 Min: SuS werden aufgefordert ihre Tagebücher mit ihrem Namen zu versehen und bekommen Zeit die ersten Punkte von „Wie nutze ich Medien“ auszufüllen.</p> <p><i>Mögliche Erweiterung, wenn Sie sich als Lehrkraft mit Smartphones sicher fühlen:</i></p> <p><i>Sollte es den SuS erlaubt sein, das Smartphone in der Schule zu verwenden, Die SuS aktivieren die Bildschirmzeitmessung auf ihrem Smartphone. Betonen Sie, dass sie die Ergebnisse nicht zeigen müssen, diese Ansicht ist aber hilfreich für die SuS selbst, um zu sehen, wie lange sie womit Zeit verbringen.</i></p> <p><i>10 Min Zeigen Sie den SuS, wie sie dies in den Einstellungen aktivieren:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apple: <a href="https://support.apple.com/de-de/guide/iphone/iphbfa595995/ios">https://support.apple.com/de-de/guide/iphone/iphbfa595995/ios</a></li> <li>• Android: <a href="https://praxistipps.chip.de/bildschirmzeit-fuer-android-kontrollieren-sie-ihre-nutzungszeit_127554">https://praxistipps.chip.de/bildschirmzeit-fuer-android-kontrollieren-sie-ihre-nutzungszeit_127554</a></li> </ul>	Einzelarbeit	1 x Klassensatz Medientagebücher, 1 x Medientagebuch für LuL, 1x Stift pro SuS
15 min	Sicherung	<p>12 Min: Offenes Gespräch über die Punkte bei „Wofür nutze ich Medien?“.</p>	Unterrichtsgespräch	

		<p>Die SuS stellen freiwillig einzelne Punkte gegenseitig vor. Hier gibt es kein richtig oder falsch.</p> <p>3 Min: SuS liest die Aufgabe zum Medientagebuch vor und es wird besprochen, ob etwas unklar ist.</p> <p>Mögliche Punkte:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Der Detailgrad ist nicht sehr wichtig, wichtig ist, dass sie unterschiedliche Tage wählen.</li><li>• Der Teil zu den Gefühlen darf gerne in Worten ergänzt werden.</li></ul>		
--	--	--	--	--



Welche Regeln gibt es zuhause zu Medien (z.B. nur zu bestimmten Zeiten oder nur nach den Hausaufgaben)

---

---

Wenn es an deiner Schule keine Regeln zu Medien gäbe, welche würdest du einführen? Welche auf keinen Fall? Begründe deine Antworten

---

---

---

---

Wie viele Stunden bist du pro Tag am Handy?  
Gib deine Einschätzung ab, ohne nachzuschauen:

### **Hausaufgaben:**

#### 1. Deinen Tagesablauf dokumentieren

Stell dir vor du bist eine Forscherin oder ein Forscher und du versuchst deinen eigenen Medienkonsum zu beobachten. Dokumentiere für eine Woche ganz genau, wann du ans Handy gehst, wann du ein Buch liest, wann du ein Hörspiel hörst oder andere Medien konsumierst. Du kannst mehrere Medien an einem Tag eintragen, nutze jeweils eine neue Zeile für ein Medium.

#### 2. Eine Tag, an dem du besonders lange ein einzelnes Medium verwendest, etwas genauer betrachten.

Schaue dir dafür die letzte Seite an.

## Mein Medientagebuch

Wochentag	Uhrzeit	Medium	Was habe ich gemacht?	Wer war dabei?	Wie habe ich mich dabei gefühlt?
Montag	16:00– 16:30	Tablet	Lernspiel gespielt	Ich war allein.	😊 Gut 😐 Okay 😞 Nicht so toll
					😊 Gut 😐 Okay 😞 Nicht so toll
					😊 Gut 😐 Okay 😞 Nicht so toll
					😊 Gut 😐 Okay 😞 Nicht so toll

					 Gut  Okay  Nicht so toll
					 Gut  Okay  Nicht so toll
					 Gut  Okay  Nicht so toll
					 Gut  Okay  Nicht so toll
					 Gut  Okay  Nicht so toll

## Ein Tag unter der Lupe

Schreibe an einem Tag mit einer **langen Mediennutzungszeit** etwas genauer auf, wie es dir dabei erging.

Tag: \_\_\_\_\_ (Datum) von \_\_\_\_\_ bis \_\_\_\_\_ Uhr

Heute habe ich \_\_\_\_\_ (z.B. ein Tablet/Smartphone) genutzt, um \_\_\_\_\_

Das hat mir besonders gefallen:

 \_\_\_\_\_

Das hat mir weniger gefallen:

 \_\_\_\_\_

Das habe ich davor und danach gemacht:

 \_\_\_\_\_

## Stunde 2: Medientagebuch besprechen und Klassenchat Wiederholung

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zur Lesehilfe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gründe für Auseinandersetzungen nennen und erkennen</li> <li>• Lösungsansätze entwickeln</li> <li>• Schüler-Mentorinnen bzw. Schüler-Mentoren</li> <li>• Mediennutzungszeiten (Tagebuch führen, Bildschirmzeit)</li> <li>• • Selbstregulation/Sucht-Prävention</li> </ul>
Computer oder Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medientagebücher der SuS der letzten Stunde <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Optional: Medientagebücher aus dem letzten Schuljahr</li> </ul> </li> <li>• 1x pro SuS in DIN A4 und einmal für den Klassenraum, möglichst in DIN A1: <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ <a href="https://www.klicksafe.de/materialien/unsere-regeln-fuer-den-klassenchat-din-a1">https://www.klicksafe.de/materialien/unsere-regeln-fuer-den-klassenchat-din-a1</a></li> </ul> </li> <li>• 1x pro SuS „Unser Klassenchat“ in DIN A4</li> </ul>
Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die SuS können ihr eigenes Medienverhalten anhand des Medientagebuchs beschreiben.</li> <li>• Die SuS können beschreiben, inwiefern ihre Medienzeit im Gleichgewicht mit anderen Lebensbereichen stehen.</li> </ul>

**Autor\*innen:** Hannah Gutberlet, Sébastien Elbracht – spark4school

**Urheber- und Nutzungsrechte:** [CC-BY-NC 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



## Informationen zu Medienmentor\*innen

Auch hier eignet es sich (wie in Klassenstufe 5, das hatten Ihre SuS ggf. aber noch nicht), die Medienmentor\*innen einzubinden. Vertiefende Beschreibung des Konzepts im Praxisleitfaden der 5. Klasse, Stunde 3 oder direkt hier: <https://www.lmz-bw.de/mediapeers>  
- aus unsere Sicht lohnt es sehr, diese Peer-SuS-Gruppe zeitnah an Ihrer Schule aufzubauen.

In dieser Stunde werden die Regeln für den Klassenchat wiederholt oder hilfsweise neu aufgestellt. Wenn noch nie welche aufgestellt wurden, lohnt es sich die 4. Stunde aus dem Praxisleitfaden 5 anzusehen.

## Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
15 min	Einstieg und Sicherung der Hausaufgabe	<p>Fragen aus dem Medientagebuch im Plenum besprechen.</p> <p>Wie ging es euch mit der Dokumentation eurer Medienzeiten?</p> <p>Besprechung der Dokumentationstabelle. Wichtig ist hier ehrliche Aussprache zu fördern, nicht ihr Konsum pauschal zu kritisieren.</p> <p>Mögliche Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie sah eurer typischer Medien Tag aus?</li> <li>• Womit habt ihr eure Freizeit verbracht?</li> <li>• Welche Rolle haben Medien in eurem Alltag gespielt?</li> <li>• Hatte eine Person eine besonders positive Medienerfahrung?</li> <li>• Hatte eine Person eine nicht negative Medienerfahrung?</li> <li>• War jemand überrascht von seiner/ihrer Mediennutzung?</li> </ul> <p>Optional: Wenn im letzten Jahr ein Medientagebuch geführt wurde, lohnt sich ein vergleichender Blick. Die SuS können Änderungen ihrer eigenen Nutzung beschreiben.</p>	Unterrichtsgespräch	SuS HA im Medientagebuch
15 Min	Erarbeitung	<p>Übergang zum Thema Klassenchat.</p> <p>Vielleicht kam es schon in den Gesprächen auf. Holen Sie die Klassenchat Regeln aus der 5. Klasse erneut heraus, wenn es</p>	Gruppenarbeit	1x pro SuS „Unser Klassenchat“ in DIN A4

		<p>welche gab. Im Folgenden sollen die SuS neue Probleme besprechen und eventuell die Regeln dahingehend überarbeiten. Wichtig ist, dass die Regeln auch einigermaßen realistisch sind.</p> <p>Die SuS werden in Gruppen von 3-4 eingeteilt und beantworten das Aufgabenblatt: „Unser Klassenchat“.</p> <p>Hinweis: Diese Moderation können sehr gut die ausgebildeten Medienmentor*innen übernehmen und von ihren Erlebnissen erzählen.</p>		
15 Min	Sicherung	<p>Die Klasse diskutiert und entscheidet neue Regeln, sie moderieren. Diese werden in das eigene Heft geschrieben und einmal auf das große Plakat geschrieben und aufgehangen.</p> <p>Wichtige Regeln sind:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. In die Klassengruppe gehört nur, was auch wirklich alle aus der Klasse wissen müssen. (Keine Privatgespräche!)</li> <li>2. In der Klassengruppe wird über niemanden gelästert und niemand wird beleidigt.</li> <li>3. Ernste Themen wie Streit oder Ärger werden persönlich und offline besprochen, nicht im Chat.</li> <li>4. Kettenbriefe werden gelöscht und nicht weitergeleitet.</li> <li>5. Bevor ein Bild verschickt wird, werden alle auf dem Bild nach ihrem Einverständnis gefragt.</li> <li>6. Niemand, der sich an die Gruppenregeln hält, wird aus der Klassengruppe geworfen.</li> </ol>	Unterrichtsgespräch	1x pro SuS in DIN A4 und einmal für den Klassenraum, möglichst in DIN A1: Plakat Regeln für den Klassenchat

		<p>7. Es gibt nur EINE Klassengruppe, in der alle sein dürfen, die Mitglied sein wollen. (Teilnahme ist freiwillig und keine Pflicht!).</p> <p>Mögliche Weitere Regeln sind:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Strafrechtlich relevante Inhalte werden nicht in die Gruppe gepostet.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Thematisieren Sie hier evtl.: freizügige Selbstdarstellung/Sexting sowie jugendgefährdende Inhalte wie z.B.: Pornografie, Gewaltdarstellung, und strafbare Inhalte. Weitere Themen in diesem Zusammenhang sind Antisemitismus, Antifeminismus und Rassismus.</li></ul></li><li>• Es werden keine unangemessenen Bilder oder Videos versendet oder Bilder z.B. mit KI manipuliert.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Thematisieren Sie hier, wenn passend: <a href="https://www.klicksafe.de/sexualisierte-gewalt-durch-bilder">https://www.klicksafe.de/sexualisierte-gewalt-durch-bilder</a></li></ul></li><li>• Wer sich nicht an die Regeln hält und sich nicht entschuldigt, wird für eine Zeit aus dem Klassenchat entfernt.</li><li>• Bei Mobbing, Streit oder Drohungen werden Vertrauenspersonen eingeschaltet.</li><li>• Es werden keine “zum-Abschreiben-gelösten” Hausaufgaben versendet, Fragen oder Austausch sind okay.</li></ul>		
--	--	--	--	--

## Arbeitsblatt: Unser Klassenchat

Welche Vorteile hat eurer Klassenchat für euch?

---

---

Was nervt/stört euch am Klassenchat?

---

---

Welche Regeln funktionieren in eurem Klassenchat bisher nicht

---

---

Welche neuen Regeln würdet ihr vorschlagen, damit der Chat besser klappt

---

---

## Stunde 3: Verstörende Inhalte

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zur Lesehilfe	Hilfestellung im Umgang mit verstörenden Inhalten <ul style="list-style-type: none"><li>• Nachrichten</li><li>• Gewalt</li><li>• Pornographie</li><li>• “Challenges” (Begriffsdefinition s. unten)</li></ul>
Computer/Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1x Plastikflasche, die zu einem Drittel mit Wasser gefüllt sein sollte</li><li>• 1x Kopiervorlage Challenges in DIN A4</li><li>• 5x leere Blätter für eigene Challenges der SuS in DIN A4</li></ul>
Lernziele	Die SuS reflektieren anhand einer Einschätzungsübung problematische Aspekte von Challenges. Sie lernen Aspekte positiver Challenges kennen und führen eine gemeinsame Challenge in der Klasse durch.

**Autor\*innen:** klicksafe

**Originalquelle:** <https://www.klicksafe.de/materialien/challenges-alles-nur-spass>

**Verändert durch:** Sébastien Elbracht – spark4school

**Urheber- und Nutzungsrechte:** [CC-BY-NC 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



## Umgang mit verstörenden Inhalten im Netz

Kinder und Jugendliche stoßen online früher oder später auf Inhalte, die sie verunsichern oder belasten können – ob absichtlich (z. B. durch Kettenbriefe) oder zufällig (z. B. durch Suchergebnisse, Videos oder Werbung). Lehrkräfte können hier Orientierung geben:

- **Ansprechen:** Signalisieren Sie, dass es normal ist, sich bei bestimmten Inhalten unwohl oder verängstigt zu fühlen.
- **Strategien entwickeln:**
  - nicht weiterklicken / App schließen,
  - mit einer Vertrauensperson sprechen,
  - belastende Inhalte nicht weiterverbreiten.
- **Hilfsangebote aufzeigen:** [Nummer gegen Kummer](#), [JUUPORT](#) oder Schulsozialarbeit.
- **Eltern informieren:** Wenn eine ganze Klasse betroffen ist (z. B. durch kursierende Videos), die Eltern ruhig und sachlich einbeziehen. Bei klicksafe finden Sie dazu weiteres Material.
- **Prävention:** Mediennutzung immer wieder thematisieren, Gesprächsräume schaffen, kritisches Hinterfragen trainieren.

Das Thema kommt in diesem (und vermutlich auch den folgenden Jahren) immer wieder vor. In dieser Stunde beschränken wir uns auf die Challenges, da sie eine besondere Anziehungskraft haben. Sie können Inhalte dieser Stunde aber etwas einkürzen, wenn Sie gleich einen größeren Schwerpunkt auf das allgemeine Thema setzen möchten.

## Informationen zu Challenges

Wir kennen sie aus unserer Kindheit: Schulhofspiele, kleine Wettbewerbe oder auch Mutproben auf Kindergeburtstagen, bei denen es häufig darum geht, die Rolle in der Gruppe oder Klasse zu finden oder zu verfestigen. Nicht selten sind diese kleinen Spiele auch Anlass für Tränen. Im Internet, vor allem auf YouTube und TikTok, hat seit einigen Jahren mit sogenannten „Challenges“ die Kultur des „Wettbewerbs“ neue Dimensionen angenommen. Bei Internet Challenges zeigt man sich, mit unterschiedlichen Aufgaben und Mutproben konfrontiert, öffentlich und mithilfe von Bildern und Videos.

Die meisten Internet-Challenges sind harmlos und verbreiten sich über die sozialen Netzwerke. Sie werden geteilt, geliked und den Freund:innen vorgeschlagen. Nicht selten befeuern solche Produktionen wie der Netflix-Hit „Squid Game“ problematische Mutproben. Gerade auf Jugendliche üben sie einen besonderen Reiz aus, da sie herausfordernd und witzig sein können. Einige Challenges bergen reale Gefahren, können ernste Verletzungen hervorrufen, psychisch belastend sein oder gar zum Tod führen.

Wie stoßen Kinder und Jugendliche auf solche Inhalte und was bewirken negative Challenge Videos bei ihnen? Diesen Fragen geht die Landesanstalt für Medien NRW in einer [Untersuchung von 2024](#) nach. Dafür wurden über 750 TikTok-Nutzende zwischen 10 und 16 Jahren befragt und rund 2500 TikTok-Videos analysiert. Die Inhaltsanalyse zeigt, dass mehrheitlich harmlose Tanz- oder Sing-Challenges im Umlauf sind. Rund ein Drittel der Videos beinhalten jedoch potenziell schädliche und ein Prozent sogar potenziell tödliche Challenges.

Da das Genre der Challenge-Videos bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt ist, diese jedoch häufig unreflektiert konsumiert und geteilt werden, lohnt es sich, folgende problematischen Aspekte von Challenges in dieser Einheit mit den SuS zu reflektieren:

- Gewinner und Verlierer (Wettbewerbsprinzip)
- Verletzungsgefahr
- Überwindung oder Ekel
- Ängste
- Ausschluss aus der Gruppe
- Demütigung bis hin zu Mobbing

## Hinweise: So schützen Sie Kinder vor gefährlichen Challenges

- Bleiben Sie in regelmäßigem Austausch mit Kindern und Jugendlichen, um zu erfahren, welche Mutproben aktuell angesagt sind.
- Verurteilen Sie Challenges nicht pauschal und helfen Sie interessierten Kindern und Jugendlichen dabei, sichere Challenges zu finden.
- Besprechen Sie, dass unter riskanten Challenges auch viele Fakes kursieren. Ermutigen Sie Kinder und Jugendliche, das Gezeigte kritisch zu hinterfragen. **Dies ist insbesondere in Zeiten von KI und Deepfakes erforderlich.**
- Bestärken Sie Kinder und Jugendliche darin, sich und andere nicht in Gefahr zu bringen und auch Gruppendruck nicht nachzugeben.
- Vermitteln Sie, dass das Weiterverbreiten von gefährlichen Challenges andere gefährden kann und daher unterbleiben sollte.
- Vorsicht ist geboten, wenn Sie selbst Challenges posten oder teilen, um davor zu warnen. Auch wenn die Absicht gut ist, kann es dazu führen, dass die Challenges so weiterverbreitet werden.
- Informieren Sie Eltern und evtl. die Schulleitung ruhig und besonnen, wenn in der Klasse gefährliche Challenges im Umlauf sind.
- Schädliche Internet-Challenges können Kinder und Erwachsene direkt bei den Plattformen oder bei [internet-beschwerdestelle.de](https://www.internet-beschwerdestelle.de) und [jugend-schutz.net](https://www.jugend-schutz.net) melden.
- Machen Sie Kinder präventiv mit anonymen Hilfsangeboten wie [nummergegenkummer.de](https://www.nummergegenkummer.de) oder [juuuport.de](https://www.juuuport.de) vertraut. Nicht über jedes Thema kann oder möchte man mit Eltern oder Lehrer\*innen sprechen.

## Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
10	Einstieg	<p>3 Min: Führen Sie zu Beginn eine kleine Challenge in der Klasse durch, bei der es um Geschicklichkeit geht: Die „Bottle Flip Challenge“ („Flaschensalto“). Sie benötigen dafür eine Plastikflasche, die zu einem Drittel mit Wasser gefüllt sein sollte. Man nimmt die Flasche am Flaschenhals und versucht sie beim Werfen so zu rotieren, dass sie bei der Landung stehen bleibt. Weitere Hinweise für die Durchführung:  <a href="https://de.wikipedia.org/wiki/Bottle_Flip">de.wikipedia.org/wiki/Bottle_Flip</a></p> <p>7 Min: Werten Sie die Challenge danach mit den SuS aus.            Auswertungsfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was sind Challenges?</li> <li>• Wie fühlen sich die SuS die es geschafft haben/nicht geschafft haben?</li> <li>• Wieso sind Challenges so interessant?</li> <li>• Welche Challenges kennen die SuS?</li> </ul>	Unterrichtsgespräch	Plastikflasche mit 1/3 Wasser gefüllt
25	Erarbeitung	<p>Erklärung der Methode:            Anhand von Beispielen bekannter Challenges auf YouTube und TikTok soll in der Klasse diskutiert werden, wie weit Challenges gehen dürfen und wo der Spaß aufhört. Auf einer Skala von „harmlos“ bis „gefährlich“ schätzen die SuS die Beispiele ein und begründen im Einzelfall ihre Auswahl. Die Auswahl reicht z.B. von harmlosen „Nicht lachen - Challenges“ über eine „Pizza Challenge“ bis hin zu gefährlichen Challenges, bei denen die</p>	Gruppenarbeit, Unterrichtsgespräch	1x Kopiervorlage Challenges in DIN A4, 5x leere Blätter für eigene Challenges der SuS in DIN A4

		<p>Verletzungsgefahr für die durchführenden Personen wie auch unter Umständen für Unbeteiligte hoch ist. Es ist spannend zu sehen, wie Jugendliche Challenges auf der „Skala“ bewerten und welche Diskussion in der Klasse darüber entsteht. Die SuS können auch eigene Challenges mit in die Bewertung geben.</p> <p>Die SuS kommen in einen Sitzkreis. Verteilen Sie die Kärtchen auf dem Boden in der Kreismitte. Sie können zwei Blätter ausdrucken mit dem Aufdruck „harmlos“ und „gefährlich“ und diese an beide Enden einer imaginären Linie legen.</p> <p>15 Min: Sie nehmen nacheinander einzelne Beispiele und ordnen sie entlang der Linie ein. Die SuS begründen ihre Positionierung.</p> <p>5 Min: Die SuS nennen eigene Beispiele, schreiben diese auf ein kleines Blatt Papier und ordnen sie entlang der Linie ein.</p> <p>5 Min: Wenn alles liegt, können Auswertungsfragen gestellt werden:  Gibt es andere Meinungen?  Unter welchen Umständen kann eine harmlose Challenge vielleicht gefährlich werden und umgekehrt?</p>		
10	Sicherung	<p>5 Min: Zum Abschluss können die SuS Ideen für gute Challenges sammeln, die die ganze Gruppe mit Freude spielen kann.</p> <p>Fragestellung: Welche Aspekte sollten Challenges haben, die allen Kindern und Jugendlichen guttun und Spaß machen?</p>	Gruppenarbeit, Unterrichtsgespräch	

		<p>5 Min: Führen Sie am Ende der Einheit eine positive Challenge mit der gesamten Klasse durch.</p> <p>Ideen für positive Challenges wie die clean-up oder Komplimente Challenge finden Sie hier: <a href="http://www.handysektor.de/artikel/challenge-deine-schule">www.handysektor.de/artikel/challenge-deine-schule</a></p> <p>Alternativ können Sie eine Sammlung guter Schulhofspiele zeigen. Aus diesem Fundus suchen sich die SuS ein Spiel für die nächste Pause heraus und berichten in der Folgestunde über ihre Erfahrungen:</p> <p><a href="http://www.fundmate.com/lehrer/schulspiele/pausenspiele">www.fundmate.com/lehrer/schulspiele/pausenspiele</a></p>		
--	--	---	--	--

### Chubby-Bunny-Challenge

Bei dieser Challenge hat man den Mund voller Marshmallows und muss versuchen das Wort „Chubby Bunny“ (dickes Häschen) zu sagen. Dabei darf natürlich kein Marshmallow heruntergeschluckt oder ausgespuckt werden.

### Roofing Challenge

Man versucht, auf ein Dach oder einen Kran zu gelangen und weit oben ein Selfie oder Video zu machen. Manche filmen sich auch dabei, wie sie auf einem Balkongeländer balancieren.

## Kisten-Stapel -Challenge

Für die Kisten-Stapel-Challenge stapelt man mehrere Getränke- oder Gemüsekisten und baut sich einen Turm.

Ziel ist es, so weit wie möglich daran hochzuklettern.

## Nicht Lachen -Challenge

Zwei Spieler\*innen sitzen sich gegenüber. Eine Person fängt an, Witze zu erzählen oder andere lustige Sachen zu machen. Die andere darf nicht lachen. Sobald gelacht wird, werden die Rollen getauscht. Wer nach einer festgelegten Anzahl von Runden verloren hat, muss eine lustige Aufgabe lösen.

## Blackout-Challenge

Blackout bedeutet übersetzt „das Bewusstsein verlieren“. Man filmt sich dabei, wie man sich selbst bis zur Ohnmacht würgt oder stranguliert und lädt das Video danach hoch.

## Pizza-Challenge

Die Spieler\*innen müssen innerhalb einer kurzen Zeit (z.B. 1 Minute) so viel Pizza wie möglich essen. Wer verliert muss ein Stück Pizza mit einem ekligen Belag essen (z.B., wenn die Person keine Oliven mag, kommen Oliven drauf).

# harmlos

# gefährlich