



**Medienzentrum**  
NÜRNBERG FÜRTH

## Medienzentrum Nürnberg-Fürth

Fürther Straße 80 a, 90429 Nürnberg

[www.mz-nuernberg.de](http://www.mz-nuernberg.de)



Institut für Pädagogik und  
Schulpsychologie **IPSN**

Tel. 0911 231-9047 Fax 231-4146 [mz.nuernberg@t-online.de](mailto:mz.nuernberg@t-online.de) [ipsn-medienzentrum@stadt.nuernberg.de](mailto:ipsn-medienzentrum@stadt.nuernberg.de)

# Web 2.0 und Gefahren im Internet

(Medienauswahl 2019)

Die kommunalen Medienzentren bieten für die Arbeit im Unterricht aller Schularten eine Fülle größtenteils neuer Medien an. Diese sind erworben worden mit dem Recht zur nichtgewerblich-öffentlichen Vorführung, d. h., die Medien dürfen 1. privat, 2. im Unterricht („nicht öffentlich“) und 3. öffentlich in der Jugend- und Erwachsenenbildung eingesetzt werden. Die genannten Bestellnummern in der folgenden Medienauswahlliste gelten grundsätzlich bayernweit, unsere Ausleihe selbst erfolgt aus Lizenzgründen nur an Lehrkräfte und Kindergartenpersonal von Einrichtungen in Nürnberg und Fürth sowie an Lehramtsstudent(inn)en an Nürnberger Departments der FAU. Unsere Online-Medien sind auch in der Mediathek von „mebis – Landesmedienzentrum Bayern“ über den Reiter „MZ-Medien“ nutzbar.

Die **Medienkennziffern** bedeuten:

24 ..... Audio-CD  
46 ..... DVD-Video  
49 ..... Online-Schulfernsehen/-Video  
50 ..... Medienpaket  
55 ..... Online-DVD/-Medium  
67 ..... DVD-ROM (für PC und IWB)

Die **Adressaten** geben eine Empfehlung an:

E(5-6) Elementarbereich, Vorschule,  
Kindergarten (5 - 6 Jahre)  
A(8-13) Allg. bildende Schule (8. - 13. Jgst.)  
J(12-16) Jugendarbeit (12 - 16 Jahre)  
T Lehrerbildung  
Q Erwachsenenbildung

Hinweis: Viele 55er Online-Medien stehen auch als DVD (46 .....) zur Verfügung.

55500507	<p><b>Unterhaltungsmedien im Internet</b> <i>Always on - zu welchem Preis?</i> A(7-13); J(13-18); 2019 O Dieser Film verbindet zwei Perspektiven auf Unterhaltungsmedien im Internet. Zum einen die Perspektive derer, die Videos auf Portalen wie zum Beispiel youtube hochladen, um möglichst viele Abonnenten für ihren Kanal zu gewinnen. Sie kämpfen um eine möglichst lange "Watchtime" ihrer Videos. Sie möchten die Abonnenten so lange wie möglich auf Ihrem Kanal halten. Damit verbessern sie ihr Ranking auf dem jeweiligen Portal. Um zu zeigen, wie gezielt sie dabei vorgehen, wird ein Youtube-Creator porträtiert. Die</p>	20 min f
----------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

	zweite Perspektive beleuchtet Risiken, welche die Strategien der Unterhaltungsmedien im Internet für den User/Abonnenten haben können. Es werden mögliche Folgen des heute ständig steigenden Medienkonsums gerade von Jugendlichen angesprochen. Praktische Tipps von Wissenschaftlern zeigen, wie man den Konsum von Unterhaltungsmedien selbst beeinflussen kann, ohne dem ständigen "Zeit tötchlagen" zu verfallen. Zusatzmaterial: Bilder; Arbeitsmaterial [PDF].	
5565461	<b>Digitale Gewalt</b> A(8-13); 2018 O Neue Handytechniken, Apps und soziale Netzwerke machen es schnell und einfach möglich, privates Bild- und Tonmaterial, Verleumdungen oder Hasskommentare in die Welt zu posten und zu vervielfältigen. Auf diese Weise wird digitale Gewalt ausgeübt. Der Film definiert verschiedene Formen digitaler Gewalt. Sie thematisiert falsche Behauptungen und Beleidigungen in sozialen Netzwerken, Nacktaufnahmen im Internet sowie live ins Netz übertragene Straftaten. Es werden praktische Tipps zur Prävention und den Opfern Hilfestellungen im Umgang mit digitaler Gewalt gegeben. Auch mögliche straf- und zivilrechtliche Konsequenzen werden aufgezeigt. Insbesondere definiert der Film Begriffe und Sachverhalte wie Cybermobbing, Stalking, Shitstorm, Missbrauch von digitalen Aufnahmen, digitale Kontrolle und Übergriffe und gibt einen Einblick in Methoden organisierter digitaler Kriminalität. Insgesamt informiert er umfassend und sensibilisiert für Internetsicherheit. Sie versetzt Opfer in die Lage, sich richtig zu verhalten und Hilfe organisieren zu können. Zusatzmaterial: 168 Arbeitsmaterialien für Schüler; Vorschläge zur Unterrichtsplanung.	15 min f
5565035	<u>ON! Interaktiv - Sehen . Lernen . Handeln</u> <b>Nachrichten clever gecheckt</b> <i>Online News, Newsfeeds, Fake News</i> A(7-13); 2017 O Sind wir heutzutage gut informiert? Wie wird unser Weltbild von unserem eigenen Surfverhalten und fremden Algorithmen beeinflusst? Und welchen Informationen können wir noch vertrauen? Die Schülerinnen und Schüler erhalten Einblicke in aktuellen Herausforderungen seriöser Online-Journalisten, hinterfragen ihre Filterblasen und üben, Fake News zu durchschauen. Zusatzmaterial: Bilder; Arbeitsmaterialien; Arbeitsblätter.	17 min f
5564680	<b>Informationen im Netz kompetent beschaffen</b> A(5-13); 2017 O Die didaktische Online-DVD „Informationen im Netz kompetent beschaffen“ hinterfragt zunächst die Glaubwürdigkeit von Nachrichten im Netz und zeigt, wie sich Falschmeldungen wie eine Lawine im Internet, in sozialen Netzwerken, über Instant-Messaging-Dienste wie WhatsApp oder via Twitter rasend schnell und weltweit verbreiten. Der Film skizziert an Beispielen, wer Interesse an Falschmeldungen im Netz haben könnte. Das Medium sensibilisiert dafür, welche Kriterien es für glaubhafte Quellen und Nachrichten gibt, und zeigt, wie Urheber erkannt werden können und wie ein Impressum zu lesen ist. Es vermittelt als Schwerpunkt Kompetenz im Umgang mit Suchmaschinen und Enzyklopädien im Netz. So geht die Web-DVD darauf ein, wie kompetent recherchiert werden kann. Sie stellt unter anderem dar, wie ein Artikel bei Wikipedia aufgebaut und mit Quellen hinterlegt ist. Sie gibt Hinweise, wie man selbst als Autor auftritt und welchen Kriterien und Schritte der Recherche es bedarf, um einen Artikel zu erstellen.	15 min f
55500763	<b>Hasskommentare und falsche Likes</b> <i>Manipulation im Netz</i> A(7-13); 2017 O In den sozialen Medien wird kräftig getrickst. Man kann alles kaufen, was Kunden im Netz erfolgreicher erscheinen lässt. Ein Unternehmen aus Hamburg beispielsweise vermittelt Likes, Kommentare und Klicks. Wer viel zahlt, kriegt auch viel künstliche Resonanz. Wenn es besonders schnell gehen soll, werden auch Social Bots eingesetzt. Zusatzmaterial: Arbeitshilfe [PDF]; Arbeitsmaterialien [PDF]; Internet-Links; Bilder; Filmtipps; Literaturhinweise;	44 min f
55500114	<b>Manipulation von Bildern</b> A(7-13); Q; 2018 O Der Film sensibilisiert für falsche Darstellungen in Bildern im Netz oder in anderen Informationsquellen. An historischen und zeitgeschichtlichen Beispielen wird gezeigt, wie Politik und öffentliche Meinung durch die Manipulation von Bildern beeinflusst werden. Der Film geht dabei auf Beispiele aus dem Nationalsozialismus sowie der Sowjetunion und der DDR ein. Er zeigt auch manipulierte Bilder der Neuzeit in Zeitungen und Fernsehen. Ein eigenes Kapitel erläutert, welche Rolle in zwei Golfkriegen Bilder von angeblichen Massenvernichtungswaffen im Irak und ein von einer PR-Agentur inszeniertes Massaker in einem kuwaitischen Krankenhaus spielten. Der Film macht nicht nur Manipulationen sichtbar und sensibilisiert den kritischen Blick, er gibt auch praktische Tipps zur Medienkompetenz: Wer lanciert mit welchem Interesse Bilder? Wie erkenne ich die Seriosität von Quellen?	16 min f

5564328	<p><b>Internetkriminalität und Internetsicherheit</b> A(8-13); 2016 O</p> <p>Vorgestellt wird die breite Grauzone von strafrechtlichen Vergehen über Straftatbestände bis hin zu schweren Verbrechen im Netz. Beginnend mit der Verletzung von Urheber- und Persönlichkeitsrechten bewegt man sich beispielsweise beim Cybermobbing bereits im Bereich des Strafrechts. Der Film klärt darüber auf, wie man vermeidet zum Opfer oder gar zum Täter im Netz zu werden. Es wird deutlich gemacht, wie schnell man Grenzen überschreiten kann, die strafrechtliche Ermittlungen nach sich ziehen. Gleichsam lauern Fallen wie bei "Fake-Shops", wodurch man zum Opfer von Internetbetrug, Phishing und Identitätsdiebstahl werden kann. Herabwürdigende Darstellungen, Stalking, Beleidigung, Hasskommentare, die Darstellung verfassungsfeindlicher Symbole und Volksverhetzung sind weitere Themen. Zusatzmaterial: Didaktische Unterrichtsmaterialien.</p>	
55500329	<p><b>Rechtsextremismus im Internet</b> A(7-13); 2018 O</p> <p>Im Internet und in sozialen Netzwerken treten Rechtsextreme meist scheinbar harmlos auf - modern und jugendlich. Zur Strategie Rechtsextremer im Netz gehört es, unverfängliche Profile anzulegen, in denen es auch um Hobbys gehen könnte. Sie verbergen sich beispielsweise hinter Fanseiten von Fußballclubs, Tierschutzaktivisten oder Street-Art-Künstlern. Sie greifen aber auch politische Themen auf, die Jugendliche interessieren, wie Arbeitslosigkeit, Umweltschutz und Politikverdrossenheit. Sie vermitteln diese Themen zeitgemäß. Es ist schwer, dies auf den ersten Blick zu durchschauen. Der Film zeigt anhand von konkreten Beispielen, mit welchen Strategien Rechtsextreme vorgehen und wie diese Strategien entlarvt werden können. Zudem werden Handlungsanleitungen gegeben, diese Inhalte zu melden und dagegen vorzugehen.</p>	21 min f
5521289 4611289	<p><b>Fake News?!</b> <i>Informationskompetenz in der digitalen Welt (interaktiv)</i> A(9-12); 2017 O</p> <p>Gerade Jugendliche informieren sich häufig in sozialen Netzwerken oder Blogs über aktuelle Ereignisse und stoßen dabei auch auf sogenannte Fake News. Der Begriff ist derzeit in aller Munde - doch worum geht es hier eigentlich? Die Produktion vermittelt, was Fake News, Social Bots und Echokammern sind, wie dieses Prinzip funktioniert und wer davon profitiert. Zudem wird gezeigt, wie man Fake News erkennt und sich vor Manipulation schützen kann.</p>	23 min f
5521300 4611300	<p><b>Hass im Internet (interaktiv)</b> A(7-13); 2017</p> <p>Hasskommentare überfluten das Internet und die sozialen Netzwerke. Der Film "Hass im Internet" porträtiert vier Personen, die solchen Angriffen ausgesetzt sind, und zeigt, wie sie sich dagegen zur Wehr setzen. Dabei kommen auch die strafrechtlichen Folgen zur Sprache, die unbedachte Äußerungen nach sich ziehen können. Unterstützt durch umfangreiches Unterrichtsmaterial werden konkrete Handlungsmöglichkeiten gegen Hass im Netz aufgezeigt, aber auch die Probleme im Umgang mit der Online-Hetze diskutiert.</p>	24 min f
5563175 4674298	<p><b>Mama-Shooter</b> A(9-13); Q; 2014</p> <p>Reporterin Gesine Enwaldt hat von den Computer-Spiele-Welten ihrer Kinder nur eine vage Vorstellung. Und sie fühlt sich seltsam inkompetent und verunsichert darin, wie sie als Erziehungsberechtigte reagieren soll. Auf geht's zum "Mama-Shooter": dem Erfahrungsbericht einer Mutter, die selbst wissen will, wie sich Computer-Spielen anfühlt. Die Mutter zockt auf LAN-Partys die Nacht mit 300 Jugendlichen durch, lernt gemeinsam mit anderen Eltern, wie man beim Egoshoooter "Counter Strike" richtig losballert und trifft die Let's-Player-Stars Gronkh und Sarazar: Stars unter Jugendlichen und mittlerweile reich geworden durch die Kommentierung von Computerspielen, aber völlig unbekannt in der Erwachsenenwelt. Auch in der Mainzer Ambulanz für Spielsucht und im Hirnforschungszentrum der Berliner Charité bekommt sie Hinweise, wie das Spielen der Kinder im Netz einzuordnen ist und wann es schadet oder nutzt. Zusatzmaterial: Arbeitshilfe (15 S.)</p>	29 min f
5511282 4611282	<p><b>Mobiles Lernen im Unterricht</b> T; 2017</p> <p>Tablets und vor allem Smartphones sind aus der Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern nicht mehr wegzudenken. Allein 95 Prozent aller 12- bis 19-jährigen Deutschen besitzen laut der JIM-Studie 2016 ein Smartphone. Auch an Schulen kommen Mobilgeräte immer häufiger zum Einsatz. Diese speziell für Lehrkräfte konzipierte Produktion motiviert anhand von alltagsnahen Beispielen, wie man mithilfe dieser digitalen Werkzeuge spannenden Unterricht gestalten kann.</p>	57 min f

5564573 4677375	<b>Ich folge Dir</b> A(8-13); J(14-18); 2017 Anna trifft einen scheinbar Unbekannten im Frühzug. Der jedoch kennt Anna nur zu gut - von Instagram und Facebook. Zusatzmaterial: Didaktische Materialien.	4 min f
5565273 4678454	<b>Ponyhof [OmU]</b> A(5-8); J(10-14); 2013 Die 8-jährige Emma liebt das Computerspiel "Pony Place" und verbringt Stunden damit, ihre virtuellen Pferde zu versorgen. Als sie mit ihren Eltern in den Urlaub fährt, sprechen diese ein klares Computerspiel-Verbot aus. Schwere Herzens gibt Emma das Tablet ab und bittet ihre Oma darum, sich um die virtuelle Pony-Farm zu kümmern. Natürlich möchte diese ihrer Enkelin den Gefallen tun und willigt ein. Allerdings gestaltet sich die Aufgabe schwieriger und auch sehr viel zeitaufwändiger als erwartet, denn die Pferde machen nicht nur eine Menge Dreck, sondern können auch krank werden... Zusatzmaterial: Arbeitshilfe (PDF); Arbeitsmaterialien (PDF); Internet-Links; Bilder; Filmtipps; Arbeitsmaterial online abrufbar.	10 min f
5561815 4672571	<b>Von der Suche nach Glück zur Glücksspielsucht</b> <i>Prävention von Glücksspielsucht</i> A(9-13); Q; 2017 Mehr als die Hälfte der Deutschen betreibt Glücksspiel - ein Markt von 35 Milliarden Euro. Etwa eine halbe Million Menschen ist süchtig oder gefährdet. Rund 20 Milliarden Euro werden von Suchtkranken verspielt. Oft hat es früh angefangen, mit 13, 14, 15 Jahren. Etwa 80 % aller Jugendlichen haben Erfahrung mit Glücksspiel. TEILFILM 1 (ca. 23 min): Auf 11 kurze beispielhafte Szenen individuellen Glücks unter Freunden, in der Musik, in der Natur, im Sport, in der Arbeit folgt ein Experiment: Casino im Klassenzimmer – Casino im Kopf. Eine Schulklasse erprobt bei Black Jack, Roulett und am Spielautomat, moderiert durch einen Suchttherapeuten, wie schnell der Reiz des Glücksspiels einen in den Bann zu ziehen vermag. Am Computer einer Klinik erläutert dann der Suchttherapeut an Hand von MRT-Bildern Süchtiger unter Bezug auf das Experiment, wie das Hirn die Sucht erlernt. Seine Botschaft: Jeder, der spielt, ist gefährdet. Nicht das Gefühl, sondern Wissen schützt vor der Sucht. TEILFILM 2 (ca. 29 min): Vier junge Menschen schildern ihren jeweils ganz individuellen Weg in die Sucht, aber auch aus der Sucht. Die wichtigsten Anker: Zurück zu Freundschaft und Familie, Sport, Arbeit, das offene und ehrliche Gespräch, Scham, Leidensdruck und die Einsicht in die Abhängigkeit als Motivation zum Ausstieg aus der Sucht. Zusatzmaterial: Kurzfilm: Fabios Gedicht über die Qual der Sucht 03: 20 min); Kurzfilm: Alles oder Nichts - Szenen aus deinem Mitspieltheater zum Thema Glücksspielsucht (20: 00 min); Interview mit Prof. Dr. Tilman Becker, Forschungsstelle Glücksspiel, Universität Stuttgart-Hohenheim; 10 Seiten Unterrichtsmaterial (PDF) mit didaktischen Hinweisen.	52 min f
5562403 4673811	<b>Fühl mal! Soziale Kompetenzen fördern</b> A(2-4); SO; 2015 Wer kennt das nicht: Man ärgert sich und plötzlich ist es da, dieses Gefühl, das einen die Hände zusammenballen lässt. Gefühle gehören zum Leben, genau wie die Konflikte mit anderen, die sie hervorrufen können. Die eigenen Gefühle und die Gefühle anderer zu erkennen und die Fähigkeit zu entwickeln, sie in den Griff zu bekommen, sind Ziele der Entdeckungsreise auf der Achterbahn der Gefühle. Zusatzmaterial: Erklärfilme, Audio-Dateien; Bilder; Übungen; Whiteboard-Galerie; Quiz.	26 min f
5561345 4668482	<b>Die kleine Benimmschule 5</b> <b>Im Netz</b> A(5-8); J(12-16); Q; 2012 Der elfjährige Lukas, die 13-jährige Irene und die junge Lehrerin Bille Amatis haben ein gemeinsames Problem: das Internet. Während Lukas nicht weiß, wer ihn mit bösen Hetzmails verfolgt, weiß Irene sehr genau, wer das fiese Video von ihr ins Internet gestellt hat, und die Lehrerin Bille Amatis wird von alten Jugendsünden, in Form von peinlichen Partyfotos, die die Ausübung ihres Berufes in Gefahr bringen, eingeholt. Die Situation spitzt sich zu, als ein Unbekannter, der sich als Jugendlicher ausgibt, mit Lukas über sein soziales Netzwerk in Kontakt tritt und mit ihm ein Treffen vereinbart. Anhand der spannenden Geschichten der drei Protagonisten werden die drängendsten Fragen rund um ein richtiges Verhalten im Internet behandelt: Kinder allein im Netz; Risiko öffentlich genutzter Computer (z. B. Internetcafé); Teilnahme an sozialen Netzwerken, Preisgabe persönlicher Daten; Anonymes und offenes Mobbing; Downloads von ungeeigneten Inhalten (z. B. Gewaltspiele); Chat; Abzocke, Pop-up-Fenster mit Abo-Fallen.	30 min f
5550731 4655724	<b>Computerspiele</b> <i>Virtuelle Welten</i> A(8-13); J(12-18); Q; 2006 Der Film setzt sich nicht nur mit der technischen Seite von Computerspielen auseinander. Vielmehr wird neben einem geschichtlichen Überblick auch die Herstellung eines Computerspiels erläutert. Zum Beispiel wird die anspruchsvolle Entstehung einer Spielsequenz gezeigt. Darüber hinaus werden selbstverständlich auch die	22 min f

	Gefahren von Computerspielen thematisiert, was eine sinnvolle Auseinandersetzung mit der Materie nach sich zieht. Zusatzmaterial ROM-Teil: Sprechertexte; Arbeitsmaterialien; Bildungsstandard; Lehrpläne; Mediendidaktik; Links und Hinweise.	
4675750 5563817	<b>Invention of Trust</b> A(7-10); Q 2016 Der junge Gymnasiallehrer Michael Gewa bekommt eine rätselhafte Nachricht – Das Unternehmen "b.good" hat seine Internet- und Handydaten gekauft und stellt ihm aufgrund seines digitalen Fußabdrucks ein Rating aus. Über seine persönlichen und beruflichen Fähigkeiten, über seine Beziehung. Nachdem er das Angebot ausschlägt, das Rating gegen einen monatlichen Beitrag privat zu halten, entsteht schnell ein Flächenbrand. Er findet sich in der Situation wieder, bei Freunden, Kollegen und Schülern, um seinen Ruf und das beschädigte Vertrauen in ihn zu kämpfen. Zusatzmaterial: Begleitmaterialien.	30 min f
4673444 4959709	<u>Verbraucher in Wirtschaft und Gesellschaft</u> <b>Zahlungsmethoden im Internet</b> A(7-9); 2014 Es gibt verschiedene Methoden, wie man bei einem Kauf im Internet bezahlen kann. Der Film stellt sie vor und nennt ihr Vor- und Nachteile. Weit verbreitet ist der Kauf über Kreditkarte. Der Käufer zahlt per Vorkasse. Gibt es Schwierigkeiten bei der Kaufabwicklung, muss er der Abbuchung bei der Kreditkartengesellschaft widersprechen. Auch die Sofortüberweisung ist schnell und einfach, bietet aber kein Widerrufsrecht. Beim Lastschriftverfahren wird dem Verkäufer das Recht eingeräumt, den Betrag vom Konto abzubuchen. Es besteht ein achtwöchiges Widerrufsrecht. Der Film stellt außerdem den kommerziellen Bezahlendienst PayPal vor, geht auf den Käuferschutz bei eBay ein, erläutert das Verfahren bei der Bezahlung per Nachnahme und erklärt, warum die Bezahlung per Rechnung für den Kunden am sichersten ist.	6 min f
4667970 5559306	<b>Mobbing 2.0 – außer Kontrolle</b> A(8-10); SO; J(12-16); Q 2011 Alex ist mit der in der Clique der "Coolen" hoch angesehenen Michelle zusammen. Er kam bislang eigentlich mit allen gut zurecht. Doch urplötzlich verändert sich seine Situation. Er wird von seinem Freundeskreis geschnitten und zur Zielscheibe von Beleidigungen und Bedrohungen via Handy und Internet. Nach und nach beginnt er zu realisieren, dass sein Interesse an der attraktiven neuen Mitschülerin Ella anscheinend nicht verborgen geblieben ist. Zusatzmaterial: Informationsmaterialien (PDF); Internet-Links.	33 min f
5553787 4664431	<b>Die Wissensmacher</b> A(8-10) 2010 Der Film veranschaulicht die Bedeutung von Lexika und Suchmaschinen im World Wide Web sowie in Web-2.0-Anwendungen und gibt Einblicke in deren Bedeutung und Funktion. Er hinterfragt dabei die Praxis vieler Internetnutzer, sich vermehrt Wissen und Informationen über Suchmaschinen aus dem Netz zu ziehen. Dabei gehen nach einer Studie der Polizei rund 25% der Jugendlichen in Deutschland davon aus, dass Informationen im Internet eine hohe Glaubwürdigkeit besitzen. Demgegenüber stehen Millionen von Internetseiten, die die Interessen von Unternehmen im Fokus haben oder anonym, wenn nicht sogar ideologisch bzw. religiös motiviert, verfasst sind. Zusatzmaterial: Bildergalerie.	13 min f

\* **4671638** **Sexting** 19 min f  
**5561461** A(7-10); SO 2014

"Sexting" ist eine Kombination aus "Sex" und "Texting", dem englischen Begriff für "SMS-Schreiben". Und Sexting ist in Deutschland angekommen – in einem Ausmaß, mit dem kaum einer gerechnet hat. Viele Jugendliche leiden unter dem Leichtsinne, mit dem sie ein intimes Foto versendet haben und dies dann ohne Kontrolle weiterverbreitet wurde. Ist ein derartiges Foto einmal im Netz, kann es nicht wieder zurückgenommen werden. Viele Opfer leiden unter heftigen Mobbingaktionen. Mit den daraus resultierenden psychologischen Schäden kämpfen viele ihr Leben lang, wenn sie denn überhaupt mit dieser Last leben können. Es gibt mittlerweile viele Jugendliche, wie die 15-jährige Amanda Todd, die aufgrund dessen Suizid begehen. Der Film zeigt die Folgen des Phänomens "Sexting" auf, die den Jugendlichen meist gar nicht bewusst sind. Er soll ihnen die Augen öffnen dafür, was passieren kann und welche kurz- und langfristigen Konsequenzen unüberlegtes Handeln auf diesem Gebiet haben kann. Zusatzmaterial: Arbeitsblätter in Schüler- und Lehrerfassung; Testaufgaben; Vorschlag zur Unterrichtsplanung; Interaktive Arbeitsblätter; Mastertool-Folien. Sprachen: deutsch, englisch, türkisch

FSK: ab 12

\* **4672708** **For no eyes only** 97 min f  
**5561868** A(7-10); J(14-18); Q 2013

Mit einem gebrochenen Bein an seinen Schreibtisch gefesselt vertreibt sich Sam die Zeit am Computer. Eines Abends stößt er auf eine Spähsoftware, die es möglich macht, auf fremde Webcams zuzugreifen. Schnell wird der sozial eher zurückgezogene Teenager zum heimlichen Voyeur. Er erfährt die intimsten Geheimnisse seiner Mitschüler. So kommt er nicht nur seiner Mitschülerin Livia näher, er

sieht auch, dass Aaron, der geheimnisvolle Neue in seiner Schule, anscheinend ein Problem mit seinem Vater hat. Als Aaron eines Abends ein Messer in seinem Zimmer versteckt und anschließend von seinem Vater jegliche Spur fehlt, wird Sam misstrauisch. Gemeinsam mit seiner Klassenkameradin und heimlichem Schwarm Livia versucht er auf eigene Faust, dem Ganzen auf den Grund zu gehen. Doch schon bald geraten die beiden dabei in eine brenzlige Situation. Zusatzmaterial: 4 Filmextras; Infos zum Film und zu den Materialien; Didaktisch-methodische Tipps; Textblatt; 6 Infoblätter; 16 Arbeitsblätter; Medientipps; Internet-Links.

[krimi.de](http://krimi.de)

\* **4673483** Lebensmüde 44 min f

**5562229** A(7-10); SO; J(13-18) 2013

Conny und Lukas suchen eine neue Sängerin für ihre Band. Am liebsten würde Conny seine Cousine engagieren, die seit kurzem wieder in der Stadt ist und eine Wahnsinnsstimme hat. Doch Hannah ist nicht mehr das mutige und lebensfrohe Mädchen von früher, sondern nur noch ein Schatten ihrer selbst. Sie fühlt sich unsichtbar, wertlos und ungeliebt von ihrer Mutter, die zum x-ten Mal wegen einer neuen Liebe die Stadt gewechselt hat. Als Hannah im Internet auf ein Selbstmordforum stößt und dort eine vermeintliche Leidensgenossin kennengelernt, gerät sie zunehmend in Gefahr. "Wir sind dann mal weg", lautet schließlich der letzte Eintrag der Mädchen und bei Conny, Lukas und Kommissar Meininger schrillen die Alarmglocken. Zusatzmaterial: Arbeitshilfe (PDF).

\* **5560178** Im falschen Film

A(8-9) 2012 O

Enthalten sind interaktive und pädagogisch aufbereitete Unterrichtsmaterialien zu den Themen Urheberrecht, Schutz des geistigen Eigentums und illegale Kopien. Textbasierte Elemente und interaktive Anwendungen beleuchten den Kreislauf der Filmwirtschaft und sensibilisieren für die wirtschaftlichen, moralischen, rechtlichen und ästhetischen Fragen von illegalen Kopien, illegalen Downloads und ihrer Verbreitung. Interviews mit Filmschaffenden wie dem Regisseur, Drehbuchautor und Schauspieler Florian David Fitz, der Szenenbildnerin Silke Buhr, Martin Bachmann, Managing Director bei Sony Pictures Releasing, Produzent Martin Moszkowicz und Kinobetreiber Matthias Elwardt regen an, sich mit der wachsenden Bedeutung von illegalen Kopien für die deutsche (und internationale) Filmindustrie auseinander zu setzen.

\* **4662516** Urheberrecht 26 min f

**5552948** A(8-13); Q 2009 N

Das Urheberrecht unterliegt einem ständigen Wandel, um mit den technischen Änderungen Schritt zu halten. Einleitend wird zunächst erklärt, was eigentlich ein Urheber ist, welche Werkformen es gibt und wie lange grundsätzlich Werke geschützt sind. Im Fortgang werden die grundlegenden Rechte des Urhebers vorgestellt und wie diese in unserer Zeit verwertet werden. Im dritten Kapitel werden an den Beispielen Buch, Foto, Musik und Film die jeweiligen Rechte veranschaulicht. Hierbei wird ein Fokus auf den Bildungsbereich, unter Berücksichtigung der neuesten Rechtsprechung innerhalb der EU und im speziellen Österreichs, gelegt. In einem weiteren Kapitel wird die Internetproblematik am Beispiel des Filmes beleuchtet sowie auf das Zitatrecht

\* **4664221** Kommunikation 19 min f

**5553660** A(7-8) 2012 N

Der Film dokumentiert Entwicklungen und Fortschritte der Kommunikationstechnik. Die Erfindung der Funktechnik, die eine unbekannte Ära der Nachrichtenübertragung einleitete, sowie die Neuerungen im Bereich des Hörfunks bis hin zu den propagandistischen Verwendungen des Radios und Fernsehens während des Dritten Reiches werden aufgezeigt. Die Versuche zur Übertragung von Sprache sind ebenso Thema des Films, wie der Siegeszug, den das Telefon antrat und der zur Bildung von Fernsprechämtern führte. Dabei wird im Film auf die derzeitige Situation ebenso präzise eingegangen wie auf die vergangene. Die Entwicklung des Fernsehens von Becquerel über Nipkow und Braun bis hin zur Umstellung von analog auf digitalen Empfang wird thematisiert. Ältere Filmaufnahmen tragen zur Authentizität bei und machen vergangene Aspekte nachvollziehbar. Zusatzmaterial ROM-Teil: 13 Arbeitsblätter; 20 Testaufgaben; 7 Seiten ergänzendes Unterrichtsmaterial; 5 interaktive Arbeitsblätter; 124 Seiten Begleitmaterial.

\* **6750660** Faszination Medien

A(5-10); SO 2014 N

Gleichzeitig Filme sehen und chatten, surfen, Fotos hochladen oder spielen – Kinder und Jugendliche nutzen Medien oft parallel und schaffen dabei selbst neue Medieninhalte. Eine tiefgreifende Medienkompetenz ist deshalb wichtiger denn je. Dazu zählen neben grundsätzlichem Wissen auch Kritikfähigkeit und ein Reflektieren des eigenen Umgangs mit Medien. Die enthaltenen Materialien ermöglichen eine Auseinandersetzung mit Computerspielen und Online-Communities, mit Filmen und Fernsehnachrichten, mit Videos und Reality-TV.

\* **4672268** Die Arbeit kann warten, jetzt kümmern wir uns erstmal um die Backstreet Boys 10 min f

**5561660** A(7-10); SO; J(14-16); 2013 N

Mona will unbedingt zum Konzert der Backstreet Boys. Doch das ist schon ausverkauft und Monas Mutter weigert sich, Karten auf dem Schwarzmarkt zu ersteigern. Mona ist sauer und enttäuscht. Schön, dass es Tom gibt. Mit ihm chattet Mona schon seit Ewigkeiten. Er ist

so nett und lieb und hat einen Teddy als Profilfoto. Und jetzt hat er auch noch eine Karte für das Konzert übrig, die er Mona gerne geben möchte. Dafür braucht er nur ihre Adresse. Wie wird sie sich entscheiden? Der Film wurde bewusst amateurhaft teilweise mit dem Handy gefilmt. Zusatzmaterial: Bildergalerie, Audiodatei, 9 Infobögen, 14 Schüler-Arbeitsblätter, 4 Unterrichtsmaterialien, Vorschläge für den Unterricht, Kommentierte Medien- und Link-Tipps, Stichworte/Erklärungen

\* **4669019** Medienfluten Clips 6 min f  
A(5-8); J(10-15) 2012 N

Die fünf Medienfluten-Clips behandeln verschiedene kritische Bereiche der jugendlichen Mediennutzung. Sie dienen als Einstieg in die jeweilige Thematik und um mit den Jugendlichen über problematische Nutzungsweisen von Medien ins Gespräch zu kommen. **DIE BEWERBUNG** (ca. 1:06 min): Ein Lehrer schreibt zusammen mit einer Kleingruppe aus seiner Klasse Bewerbungen im Computerraum der Schule. Als der Lehrer kurz den Raum verlässt, nutzen die Schüler die Chance um sich auf einem Pornoportal im Internet entsprechende Clips anzuschauen. Bei seiner Rückkehr ertappt der Lehrer die Schüler auf frischer Tat und der Drahtzieher wird von ihm zur Strafe umgehend ins Rektorat gebracht. Doch den Rest der Schüler kümmert dies wenig. Kaum ist der Lehrer erneut aus dem Raum gegangen, wird erneut die Pornoseite aufgerufen. **DER ZOCKER** (ca. 1:07 min): Ein Junge ist gerade mit einem Computerspiel beschäftigt. Seine Mutter hat das Mittagessen zubereitet und möchte, dass ihr Sohn zum Essen an den Esstisch kommt. Völlig gefangen in seinem Spiel hat der Junge jedoch im Moment keine Aufmerksamkeit dafür übrig. Die mehrmaligen Aufforderungen seiner Mutter ignoriert er. Schließlich gibt die Mutter nach und bringt ihm das Essen an den PC. **CHATTER DATE** (ca. 1:06 min): Eine Schülerin wird im Chat einer Online-Community von einem Unbekannten angeschrieben. Das freizügige Profilbild des Gegenüber weckt das Interesse des Mädchens und ihrer Freundinnen. Nach einer kurzen Chat-Konversation schlägt der Unbekannte ein Treffen vor. Trotz der Bedenken von einer der Freundinnen des Mädchens kommt es zu einem spontanen Date, bei dem ein schwarzer BMW vorfährt. Das Mädchen steigt ohne zu zögern ein. **MENSCH OHNE FREUNDE** (ca. 1:20 min): Mobbing im Klassenzimmer. Eine Schülerin wird von Klassenkameradinnen beschimpft und fertiggemacht. Sie wird als MOF (Mensch ohne Freunde) bezeichnet, und es wird ihr massiv gedroht. Auch nach der Schule geht das Mobbing im Internet weiter. Drei Tage später fehlt das Mädchen im Unterricht. **HERR MINK GEHT AB** (ca. 0:56 min): Auf dem Pausenhof entsteht ein Streit zwischen zwei Schülerinnen. Ein Mitschüler filmt die Situation mit seiner Handykamera. Ein Lehrer schreitet ein und versucht, den Konflikt zwischen den beiden Mädchen zu beenden. Kurze Zeit später wird der Film in einem Onlineportal hochgeladen und die Konfliktsituation macht schnell im Internet die Runde.

### FSK: ab 12

\* **4667493** Homevideo 90 min f  
A(8-10); J(16-18); Q; 2010 N

Jakob ist mitten in den Wirren der Pubertät. Er filmt alles mit seiner Videokamera, was ihn gerade bewegt, und liebt ungewöhnliche Fotos. Seine Eltern Claas und Irina wissen wenig von ihm, zu sehr sind sie mit sich selbst beschäftigt. Sie stecken in einer Ehekrise. Als Jakobs Mutter ihm eröffnet, dass sie sich von Claas trennen und ausziehen wird, zieht sich Jakob noch mehr in sich zurück. Auch in der Schule bekommt er Probleme, doch eigentlich ist ihm das alles egal, denn er hat nur Augen für Hannah, in die er verliebt ist. Als er gerade beginnt, ihr näher zu kommen, gerät ein selbstgedrehtes, kompromittierendes Video von Jakob in die Hände seiner Mitschüler. Noch bevor Jakob es sich zurückholen kann, stellt es ein Mitschüler ins Internet - in kürzester Zeit verbreitet sich das Video in der ganzen Schule und Jakob wird daraufhin ausgelacht und gemobbt. Über das Internet erhält er in Chatrooms dutzende Hassbotschaften. Auch Hannah bricht den Kontakt ab. Zusatzmaterial: Arbeitsmaterialien. Der Fernsehfilm ist inspiriert von den zum Teil extremen Entwicklungen in sozialen Netzwerken im Internet und den verstärkt auftretenden Fällen von sogenanntem "Cyber-Bullying", Mobbing im Internet.

\* **4655225** Spiel mit dem Tod – Krieg als Freizeitsport 30 min f  
**5550750** A(9-13); Q; 2006 N

Das 30-minütige Reportage-Feature erzählt von der Reise des jungen Deutschrussen Oleg in eine alte Militärbarracks in der Nähe von Wolgograd. Hier treffen sich regelmäßig Menschen zum Igra su Smertju - zum Spiel mit dem Tod. Die Männer schießen hier im Spiel aufeinander - mit echten Waffen und scharfer Munition. Das Risiko ernster oder tödlicher Verletzungen ist dabei einkalkuliert. Die Reportage endet nach etwa zwanzig Minuten mit Olegs Tod; er wird während seines ersten Spiels durch einen Kopfschuss getötet. Kurz darauf erfährt der Zuschauer die Wahrheit: Die Geschichte ist frei erfunden. Es geht weder um Waffen, noch um Russland - es geht um die Macht der Bilder. In den verbleibenden zehn Minuten werden einige Techniken vorgestellt, die hier manipulativ eingesetzt wurden. Der Zuschauer soll/muss sich unweigerlich fragen: Wie wirklich ist die Medienwirklichkeit?

\* **4655723** Internetsucht 30 min f  
**5550730** A(8-13); J(12-18); Q; 2006 N

Der Film besteht aus zwei Teilen. **IM NETZ** (ca. 15 min): In humoristischer Art wird das Suchtpotential des Internets dargestellt. Im 2. Teil werden mittels Interviews mit ehemals Internetsüchtigen in authentischer Weise die Gefahren der Internetsucht geschildert. Die authentischen Aussagen werden von einem Therapeuten kommentiert. Auf diese Weise werden die Anfänge und Auswirkungen der Internetsucht auf den Alltag nachvollziehbar abgebildet und gleichzeitig ein Weg aus der Isolation aufgezeigt. Zusatzmaterial ROM-Teil: Sprechertexte; Arbeitsmaterialien; Bildungsstandard; Lehrpläne; Mediendidaktik; Links und Hinweise.

\* **4656533** Podcasting – Was ist das? 21 min f  
**5551296** A(5-10); T; 2008 N

Neue Medien werden heute nicht nur im Alltag zunehmend selbstverständlich. Auch Schule und Unterricht profitieren von den neuen Technologien und Methoden, die aktives und eigenständiges Lernen unterstützen. Am Beispiel von Podcasts beschäftigt sich dieser Film damit, wie man die medialen Möglichkeiten im Unterricht nutzen und die Schüler zu einem kompetenten und zielgerichteten Umgang damit befähigen kann. Der Film soll dabei helfen, Podcasts im Unterricht sinnvoll einzusetzen und selbst zu erstellen. Dazu gehört auch die Fähigkeit, Informationen im Internet zu finden und zu bewerten. Er informiert über die Funktionalität der Podcasts und technische Grundlagen sowie über die Lehr- und Lernmöglichkeiten, die Podcasts bieten bis hin zu übergeordneten Lernzielen wie der Förderung von Kreativität und Teamgeist. Zusatzmaterial ROM-Teil: Sprechertexte; Arbeitsmaterialien; Bildungsstandard; Lehrpläne; Mediendidaktik; Links und Hinweise.

\* **4658541** **Abseits?!** 20 min f  
 A(5-10); SO; J(10-16); BB; Q; T 2010 N

In sechs Kurzepisoden werden verschiedene Formen der Gewalt thematisiert. Der Film zeigt realitätsnahe Situationen aus dem Schulalltag von Kindern und Jugendlichen. Die einzelnen Szenen bleiben in ihrem Ausgang offen und regen auf diese Weise an, sich aktiv mit der jeweiligen Problematik auseinander zu setzen. Schwerpunkte: Verbale und körperliche Aggression, Mobbing, Sachbeschädigung, Graffiti, Erpressung, Abzocken, Handygewalt (Cyber Bullying)

DVD komplett

\* **4662470** **Spielzone** 25 min f  
 A(8-10); Q; T; 2008 N

Paul liebt Fantasy- und Rollenspiele. Seine Mutter muss ihn immer wieder aus dem Sog der virtuellen Welten herausziehen. Auch Jacob sitzt leidenschaftlich gerne am PC. Er findet allerdings, dass die Kinder seiner Klasse, die nur noch am Computer spielen, ein bisschen durch den Wind seien. Ein Mädchen erzählt, wie es über einen langen Zeitraum hinweg mit Freundinnen in ein Internetforum abgetaucht ist. Irgendwann stellte sie fest, dass ihre Eltern in der Jugend viel mehr erlebt haben als sie selbst bis jetzt. Inzwischen ist das Forum tabu, wenn sie sich mit ihren Freundinnen trifft. Eine Schule geht schöpferisch mit der Computerleidenschaft der Kinder um. In einem auf mehrere Jahre angelegten Projekt erarbeiten die Schüler selbst ein Computerspiel, vom Zeichnen der Charaktere und Entwickeln der Story bis hin zum Game-Design und zur Programmierung. Kreativität und Teamdenken lassen sich hier erleben. Heide Breitel zeigt die Interessen und Erfahrungen der Jugendlichen. Dabei wird weder verteufelt noch schön geredet, sondern ein mittlerweile alltägliches Phänomen im richtigen Zusammenhang erzählt, so dass es konstruktiv genutzt werden kann. Zusatzmaterial: Zusatzfilm - Interviews zum Thema Computerspielsucht-; ROM-Teil: Unterrichtsentwurf; zwei Elternabendmodelle; Materialblätter; Bildergalerien; Medientipps.

\* **4663580** **Cybermobbing** 13 min f  
**5554997** A(10-13); Q 2009 N

Von kurzen Begriffserklärungen zu Persönlichkeitsrechten, Cyberbullying und Cybermobbing kommt der Film zu praktischen Darstellungen aus der Alltagswelt von Jugendlichen mit Handy und in sozialen Netzwerken. Er beleuchtet beispielsweise, weshalb man nicht heimlich aufgenommene Filme vom Handy ins Internet stellen darf und erläutert das Recht am eigenen Bild oder den Schutz der Intim- und Privatsphäre. Neben der Vermittlung sozialer Kompetenzen wird gezeigt, dass mit modernen Kommunikationsmitteln gemobbte Personen auch in ihren vier Wänden belästigt werden und dass sich Inhalte im Netz rasend schnell verbreiten. Cybermobbing ist nicht nur eine Frage des schlechten Stils, sondern in der Konsequenz auch zivil- und strafrechtlich von Belang. Den Opfern wird aufgezeigt, wie sie sich wehren können: Insbesondere, dass sie bei Netzdiensten oder juristisch gegen anonyme Täter vorgehen können. Zusatzmaterial: Bildergalerie, Linkliste, Arbeitsblätter, Kommentar text.

\* **4663725** **Happy Slapping** 20 min f  
**5553540** A(8-10); BB; Q; T 2009 N

Kurzspielfilm zum Thema Cybermobbing und Happy Slapping. Vier junge Mädchen, enge Freundinnen, haben sich eine Mutprobe ausgedacht: Eine von ihnen soll einen wildfremden Passanten schlagen und dieses soll gefilmt werden. Doch aus einem gewalttätigen -Scherz- wird zunehmend Schlimmeres: Eines der Mädchen wird zum Mobbing-Opfer, das gequält wird und dieses Quälen wird mit dem Handy gefilmt. Zusatzmaterial: Interviews; Bildergalerie mit Standfotos und Fotos vom Dreh; ROM-Ebene: Unterrichtsbezüge; Vorschläge für die Elternarbeit; Methodische Vorschläge; Hintergrundinformationen; 14 Schülerarbeitsblätter; Zusatzmaterialien.

\* **4664793** **Chatgeflüster** 45 min f  
**5555212** A(6-9); J(10-15); Q 2008 N

Die 14-jährige Julia lernt beim Chatten den süßen Max, der den Nickname "FlotterOtter" benutzt, kennen. Eines Tages will Max, dass Julia sich vor der Webcam für ihn auszieht. Julia bricht daraufhin sofort den Kontakt ab, aber Max findet Julias Adresse und Telefonnummer heraus und belästigt sie weiter. Die Polizei verhindert in letzter Sekunde, dass Julia Opfer eines Pädophilen wird. Zusatzmaterial ROM-Teil: Arbeitshilfe als pdf-Datei

\* **4665303** **Netzangriff** 45 min f  
 A(6-9); J(10-15) 2010 N



Klara Stolz ist neu am Stuttgarter Gymnasium und fühlt sich noch nicht richtig wohl. Auf einer Party verliert sie ihr Handy. Kurz darauf tauchen in einer Internet-Community Fotos auf, die sie wie ein Model posierend nur in Unterwäsche zeigen. Die Fotos hatte sie aus Spaß mit ihren Freundinnen gemacht, mit dem Handy, das auf der Party verloren ging. In der Community beginnt ein gnadenloses Mobbing gegen Klara. Und auch in der Schule wird sie deswegen beleidigt und gedemütigt. Als Klaras Handy ausgerechnet bei Tim auftaucht, den sie für einen guten Freund gehalten hatte, ist sie schwer enttäuscht. Tim versucht gemeinsam mit seinem kleinen Bruder Max seine Unschuld zu beweisen. Klaras Vater, der Gerichtsmediziner Prof. Gerhard Stolz, ist mit Hauptkommissar Lannert befreundet und bittet ihn um Hilfe. Zusatzmaterial ROM-Teil: Arbeitshilfe als pdf-Datei

\* **5050869** Good copy bad copy

A(11-13); T; Q

2007

N

Der Film erzählt die Geschichte von DJ Girl Talk. Er legt jeden Samstag in einem Collegeclub auf. Seine Songs mischt er tags zuvor am Laptop aus Tonschnipseln hunderter Künstler. Rechtlich müsste er für jeden eine Lizenz einholen. Praktisch würde ihn das Jahre und Millionen kosten. Ausgehend von diesem Dilemma wird verfolgt, wie digitale Kopien fundamental die Art verändern, wie über Kultur umgegangen und über Urheberrecht gedacht wird. Alle Seiten kommen zur Sprache: vom Stanford-Professor bis zur Film- und Musikindustrie. Das Dossier erklärt Grundlagen und Alltagsfragen des Urheberrechts in der digitalen Welt. Dazu gibt es die Bücher -Urheberrecht im Alltag- und -Wissen und Eigentum- als PDF-Volltexte.

\* **5554984** Urheberrecht im Internet

13 min f

**4663581**

A(10-13); Q

2009

D

Das Medium gibt eine kurze Definition der Begriffe Urheber und Werk. Es erklärt am Beispiel eines Fotos den Unterschied zwischen dem Persönlichkeitsrecht an der Abbildung seiner Person und dem Urheberschutz, der für das selbstgemachte Foto gilt. Daraus wird der Grundsatz abgeleitet, dass Urheber und abgebildete Personen immer um Erlaubnis gefragt werden müssen, bevor man das Bild verwendet. Der Schwerpunkt liegt dabei auf praktischen Tipps, welche auf die Erfahrungswelt der Jugendlichen selbst anwendbar sind. Es wird auf die Nutzungsmöglichkeit von Open contents und gemeinfreien Werken hingewiesen und entsprechende Beispiele gegeben. Beispiele im Film zeigen, welche Urheberrechtsverletzungen zu Abmahnungen, Strafen und Schadenersatzforderungen führen können. Zusatzmaterial: Bildergalerie; Linkliste; Arbeitsblätter; Kommentarartext.