

Senatsverwaltung
für Inneres und Sport

BERLIN



**BERLIN GEGEN
GEWALT**
Landeskommission
Berlin gegen Gewalt

Handeln gegen digitale sexualisierte Gewalt

Evaluationsbericht zum Projekt

„Klick Clever. Wehr Dich. Gegen Cybergrooming“

Sarah Riese
Magdalena Hirsch
Willi Imhof



Berliner Forum
Gewaltprävention

Nr. 80

Handeln gegen digitale sexualisierte Gewalt

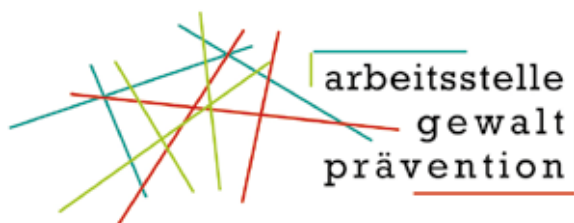
Evaluationsbericht zum Projekt
„Klick Clever. Wehr Dich. Gegen Cybergrooming“

Sarah Riese
Magdalena Hirsch
Willi Imhof





Gefördert von der
Landeskommission Berlin gegen Gewalt



Arbeitsstelle Gewaltprävention in
Trägerschaft von Camino - Werkstatt für
Fortbildung, Praxisbegleitung und
Forschung im sozialen Bereich gGmbH



CAMINO
WERKSTATT FÜR FORTBILDUNG,
PRAXISBEGLEITUNG UND
FORSCHUNG IM SOZIALEN
BEREICH GGMBH

MAHLOWER STR. 24 • 12049 BERLIN
TEL +49(0)30 610 73 72-0
FAX +49(0)30 610 73 72-29
MAIL@CAMINO-WERKSTATT.DE
WWW.CAMINO-WERKSTATT.DE

Inhaltsverzeichnis

1. Zusammenfassung	5
2. Ziel und Vorgehen der Evaluation	7
2.1 Gegenstand, Fragestellungen und Zielsetzung der Evaluation	7
2.2 Methodisches Vorgehen der Evaluation	8
3. Projektkontext und Kriterien für die Prävention digitaler sexualisierter Gewalt	11
3.1 Ansätze und Kriterien zur Prävention digitaler sexualisierter Gewalt	13
4. Wirkmodell und Projektumsetzung	15
4.1 Zielgruppen und Zielsetzungen des Projekts	15
4.2 Projektaktivitäten	19
5. Ergebnisse der standardisierten Erhebungen	23
5.1 Befragung der Schulklassen	23
5.2 Befragung der Fachkräfte	31
5.3 Zwischenfazit	34
6. Ergebnisse der qualitativen Erhebungen	37
6.1 Relevanz und Teilnahmemotivation	37
6.2 Zusammenarbeit mit Innocence in Danger e.V.	38
6.3 Workshop-/Ausstellungsgestaltung und Zufriedenheit der Teilnehmenden	39
7. Zielerreichung	45
7.1 Teilziel Wissen vermitteln	45
7.2 Teilziel Kompetenzen vermitteln	48
7.3 Teilziel Kommunikationshürden abbauen	50
7.4 Teilziel Umgang mit Fällen sexualisierter Gewalt verbessern	53
8. Nachhaltigkeit	55
8.1 Strukturelle Nachhaltigkeit	55
8.2 Relevanzerhalt	56
8.3 Handlungswirksame Lernprozesse	56
8.4 Nutzenorientierte Nachhaltigkeit	57
9. Fazit und Empfehlungen	59
9.1 Empfehlungen	61
10. Abbildungsverzeichnis	65
11. Literaturverzeichnis	67

1. Zusammenfassung

Das von Innocence in Danger e.V. konzipierte, umgesetzte und durch die Landeskommission Berlin gegen Gewalt geförderte Projekt KLICK CLEVER ist im Rahmen der Kampagne „Klick Clever. WEHR DICH. Gegen Cybergrooming“ der Landeskommission Berlin gegen Gewalt entstanden. Es zielt darauf ab, Kinder vor Cybergrooming zu schützen, indem es ihnen Wissen über Cybergrooming vermittelt und digitale Beziehungs- sowie Handlungskompetenzen fördert, mit denen Kinder sich vor Übergriffen schützen können. Flankierend werden Fachkräfte in ihrem Umgang mit dem Thema geschult und gestärkt. Im Projektverlauf sind Eltern zudem verstärkt als Zielgruppe einbezogen worden. Als wichtigste Aktivität fungiert dabei eine 90-minütige interaktive Ausstellung für Schulklassen, deren Format während der Projekt- und Evaluationslaufzeit pandemiebedingt mehrfach angepasst wurde. Der Schwerpunkt der Evaluation liegt auf den während der Pandemie entwickelten analogen Schulworkshops. Daneben wurden auch digitale Schulworkshops, analoge Ausstellungsbesuche sowie Fortbildungen für Lehrkräfte sowie Multiplikatorinnen und Multiplikatoren einbezogen. Den inhaltlichen Kern der Ausstellung und Schulworkshops bilden sechs Stationen, an denen den Kindern die Inhalte und Kompetenzen in spielerischer Weise vermittelt werden. Hinzu kommen digitale Fortbildungen für teilnehmende Fachkräfte und (meist ebenfalls digitale) themenbezogene Elternabende. Im Laufe der Evaluation wurden standardisierte quantitative Erhebungen mit Schulkindern sowie Fachkräften und qualitative Erhebungen in Form von Interviews, Gruppendiskussionen oder Beobachtungen mit Schülerinnen und Schülern und verschiedenen Akteursgruppen durchgeführt.

Bei den Zielgruppen zeigt sich eine hohe Zufriedenheit mit der Teilnahme an Klick Clever. Schülerinnen und Schüler sowie Fachkräfte bewerten die Workshops auf inhaltlicher und methodischer Ebene als sehr positiv. Die Schülerinnen und Schüler werden unabhängig von Geschlecht, Alter oder Vorwissen von den Workshops gleichermaßen angesprochen und profitieren von ihnen. Sie haben ganz überwiegend Spaß an der Teilnahme, können den Inhalten gut folgen und bewerten das Thema als interessant. Die Gestaltung des Formats sowie die Präsentation durch die Trainerinnen und Trainer erscheinen demnach sehr zielgruppengerecht. Ein kleiner Teil wünscht sich mehr Interaktionsmöglichkeiten oder gibt an, sich gelangweilt zu haben. Sowohl Schulkinder als auch Fachkräfte bewerten es als besonders positiv, dass Klick Clever viel Raum lässt, um von eigenen Erfahrungen im digitalen Raum zu berichten. Das große Mitteilungsbedürfnis der Schulkinder, für die die Nutzung sozialer Medien zum Alltag gehört, unterstreicht die Relevanz des Themas. Klick Clever spricht Kinder an, weil es an ihren Lebenswirklichkeiten ansetzt und den digitalen Raum nicht per se für schlecht erklärt. Darauf aufbauend zeigt das Projekt erfolgreich auf, wo Risiken bestehen, und vermittelt Kompetenzen für ein sicheres Bewegen im digitalen Raum. Die Evaluation verdeutlicht, dass dies gelingt: Schulkinder gehen davon aus, dass sie und ihre Mitschülerinnen und Mitschüler durch Klick Clever Wissen und Kompetenzen hinzugewinnen. Sie gehen davon aus, dass sie nun besser wissen, worauf sie im Internet achten müssen, sie vorsichtiger sein und sich im Zweifelsfall bei Erwachsenen Hilfe holen werden. Sie stellen das auch bei einer Abfrage von zu bewertenden schwierigen Situationen im digitalen Raum unter Beweis. Gleichzeitig wird klar, dass die Inhalte von Klick Clever in der Schule, im Elternhaus und ggf. durch Auffrischungsangebote regelmäßig wieder aufgegriffen werden müssen, damit sich ebenso langfristig handlungswirksame Lernprozesse ergeben. Auch die Fachkräfte sehen sich durch Klick Clever in ihrer pädagogischen Arbeit zum digitalen Raum und zu sexualisierter Gewalt gestärkt. Sie wünschen sich darüber hinaus Materialien zum Weiterarbeiten. Hierfür steht im Rahmen der Projektmaterialien und auf der Webseite des Trägers bereits viel Material zur Verfügung. Das erst im Laufe des Projekts etablierte Angebot der Elternabende wird rege genutzt und erfährt ebenfalls positive Rückmeldung. Die große Resonanz und das umfangreiche Diskussionsbedürfnis bei den Elternabenden machen deutlich, dass es auch bei dieser Zielgruppe einen hohen Bedarf an Austausch und Hilfestellung gibt.

2. Ziel und Vorgehen der Evaluation

Die Lebenswelten und sozialen Beziehungen von Kindern und Jugendlichen spielen sich heute ganz selbstverständlich auch im digitalen Raum ab. Kinder sind damit in zunehmendem Maße den Gefahren sexualisierter Gewalt im digitalen Raum – etwa in Form von Cybergrooming – ausgesetzt. Entsprechend gewinnt die Prävention digitaler sexualisierter Gewalt an Bedeutung. Das von Innocence in Danger e.V. konzipierte und umgesetzte und durch die Landeskommission Berlin gegen Gewalt geförderte Projekt „KLICK CLEVER“ zielt darauf ab, Kinder vor Cybergrooming zu schützen, indem es ihnen Wissen über Cybergrooming vermittelt sowie digitale Beziehungs- und Handlungskompetenzen fördert, mit denen sich Kinder vor Übergriffen schützen können. Flankierend werden Fachkräfte in ihrem Umgang mit dem Thema geschult und gestärkt. Im Projektverlauf sind Eltern zudem verstärkt als Zielgruppe einbezogen worden.

Die Landeskommission Berlin gegen Gewalt hat die bei CAMINO angesiedelte Arbeitsstelle Gewaltprävention beauftragt, Klick Clever begleitend zu evaluieren. Der vorliegende Abschlussbericht dokumentiert die Ergebnisse dieser Evaluation.

2.1 Gegenstand, Fragestellungen und Zielsetzung der Evaluation

Die Evaluation erhebt und dokumentiert, inwieweit Klick Clever seine selbstgesteckten Ziele erreicht, und identifiziert förderliche und hinderliche Faktoren in der Projektumsetzung, die in eine Weiterentwicklung des Projekts sowie die geplante regionale Ausweitung einfließen können. In Bezug auf die Wirkung und Zielerreichung des Projekts geht die Evaluation folgenden Fragen nach:

- Welche Ziele verfolgt Klick Clever und welche Wirkannahmen liegen seinem Konzept zugrunde?
- Welche Veränderungen bewirkt Klick Clever bei den teilnehmenden Schülerinnen und Schülern¹, Fachkräften und Eltern im Sinne von Handlungsänderungen, dem Erwerb von Kenntnissen und Fähigkeiten und der praktischen Anwendung dieser Kenntnisse und Fähigkeiten?
- Was sind förderliche und hinderliche Faktoren im Umfeld von Klick Clever, welche die Zielerreichung des Projektes beeinflussen?
- Welche Vor- und Nachteile lassen sich in Bezug auf die unterschiedlichen Projektformate (Wanderausstellung, analoge Schulworkshops, digitale Schulworkshops) identifizieren?
- Welche Empfehlungen lassen sich auf Grundlage der Evaluationsergebnisse für die Weiterführung und Ausweitung von Klick Clever formulieren?

In Hinblick auf eine mögliche Aufnahme in die Datenbank der Grünen Liste Prävention beantwortet die Evaluation zusätzlich folgende Fragen:

- Trägt das Programm im Sinne der Umsetzung der CTC-Strategie dazu bei, Risikofaktoren für Gewalt zu reduzieren bzw. Schutzfaktoren zu stärken? Welche sind es dann und inwiefern geschieht das?
- Ist das Programm über Berlin hinaus verfügbar? Sind Materialien, Handreichungen zur Umsetzung oder Trainings notwendig; wenn ja, sind sie verfügbar, und wenn nicht, was können Empfehlungen zur Entwicklung solcher Materialien und Trainings sein?

¹ Der Leitfaden für geschlechtergerechte Sprache in der Verwaltung gibt vor, dass entweder neutrale Formulierungen zu verwenden oder männliche und weibliche Formen auszuschreiben sind. Da diese Evaluation im Auftrag des Berliner Senats erstellt wurde, folgt sie diesen Vorgaben.

- Entsprechen das Konzept und die Umsetzung den Kriterien der Stufe 1 („Effektivität theoretisch gut begründet“) der Grünen Liste Prävention? Wo besteht ggf. Entwicklungsbedarf?

2.2 Methodisches Vorgehen der Evaluation

Klick Clever hat im Frühjahr 2020 unter den Vorzeichen der globalen Sars-CoV-2-Pandemie begonnen. Die Pandemie und die mit ihr einhergehenden Einschränkungen haben die Projektumsetzung sowie die begleitende Evaluation geprägt. Die Umsetzung der Evaluation musste entsprechend mehrfach pausieren und methodische Konzepte mussten angepasst werden. Die untenstehende Darstellung gibt das methodische Vorgehen, wie es über den Zeitraum der Evaluation zur Anwendung kam, wieder.

2.2.1 Evaluation unter Coronabedingungen

Eine gravierende Anpassung liegt darin, dass sich die Evaluation aktuell auf Schulworkshops als zentrale Projektaktivität anstelle der eigentlich vorgesehenen Wanderausstellung konzentriert. Das hat Auswirkungen auf die mögliche Bandbreite von Erhebungsmethoden, weil in die in den Schultag integrierten Schulworkshops aus Zeitgründen beispielsweise keine Evaluationselemente integriert werden können, ohne den Projektablauf zu stören. Der Schwerpunkt der Evaluation liegt auf den während der Pandemie entwickelten und umgesetzten analogen Schulworkshops. Die interaktive Ausstellung sowie die weiteren Projektformate wurden soweit möglich durch Interviews und Beobachtungen mit einbezogen.

Das nun umgesetzte Evaluationsdesign erfordert Erhebungen an vielen unterschiedlichen Schulen, nämlich denjenigen, die Klassen für Klick-Clever-Workshops angemeldet haben. Diese Erhebungen sind jeweils einzeln oder in zusammengefassten Folgeanträgen bei der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Schule genehmigungspflichtig. Die Genehmigung für das an die pandemische Lage angepasste Evaluationsdesign erfolgte am 29.10.2021 und beinhaltete vier erste Schulen, an denen Erhebungen stattfinden sollten. Einem Erweiterungsantrag für drei weitere Schulen wurde am 19.11.21 stattgegeben. Die Erhebungen für die Evaluation fanden zwischen Oktober 2020 und Januar 2023 statt, die genehmigungspflichtigen Erhebungen wurden zwischen November 2021 und Dezember 2022 umgesetzt.

2.2.2 Methodisches Vorgehen

Zu Beginn der Evaluation wurde auf Grundlage einer Dokumentenanalyse und in Zusammenarbeit mit dem Projektteam ein Wirkmodell entwickelt, das im folgenden Kapitel dargestellt wird. Das Wirkmodell spezifiziert die Zielsetzungen, Aktivitäten und Wirkannahmen des Projekts.

Um die Einschätzungen der Schulkinder und Lehrkräfte zum Workshop zu erheben, wurden zwei standardisierte Befragungsinstrumente entwickelt.

- Bei Vorliegen einer elterlichen Zustimmung erhielten die Kinder einen Fragebogen in Papierform entweder am Tag des Workshops oder wenige Tage nach dem Workshop und füllten diesen im Klassenverband aus. Beim Ausfüllen des Fragebogens war die Lehrkraft anwesend, die den Workshop begleitet hat, oder eine Person aus dem Evaluationsteam befand sich vor Ort, um eventuelle Fragen zu beantworten.
- Die Lehrkräfte wurden mithilfe einer Online-Erhebung befragt. Dazu erhielten die Lehrkräfte nach erfolgtem Workshop per E-Mail einen Zugangslink zum Fragebogen.

Beide Instrumente fragen sowohl die Zufriedenheit mit dem Workshop im Ganzen und seinen einzelnen Elementen als auch eine Selbsteinschätzung zum Wissens- und Kompetenzzuwachs ab. Der Fragebogen für Schülerinnen und Schüler enthält zudem Fragen, die an die Vorgehensweise des Workshops anknüpfen und Situationen im digitalen Raum beschreiben, welche durch die Kinder bewertet werden sollen.

Zum Abschluss der Evaluation lagen 265 Fragebögen von Schülerinnen und Schülern und 15 Fragebögen von Fachkräften vor.

Neben den standardisierten Erhebungen wurden folgende qualitative Erhebungen umgesetzt:

- sechs leitfadengestützte Interviews mit vier schulischen Fachkräften (drei Lehrkräften und eine Person aus der Schulsozialarbeit), eine Person aus einem Berliner SIBUZ sowie eine Person, die von Innocence in Danger e.V. für die Umsetzung von Klick-Clever-Workshops und die Begleitung von Schulkindern zuständig war (im Text benannt als IP1 – IP6),
- vier Gruppendiskussionen mit Schulkindern aus zwei Klassen (Verweise im Text als GD1 – GD4),
- Beobachtung von zwei Elternabenden (einem in Präsenz und einem digitalen Elternabend, im Text benannt als B_E1 und B_E2),
- Beobachtung von zwei digitalen Fortbildungen für Lehrkräfte (Verweise im Text als B_F1 und B_F2),
- Beobachtung von zwei in Präsenz durchgeführten Workshops an Schulen (B_SA1 und B_SA2) sowie drei digitalen Workshops (B_SD1 – B_SD3) sowie
- Beobachtung eines analogen Ausstellungsbesuchs einer Schulklasse (B_A1).

Ursprünglich waren mehr Gruppendiskussionen mit Schulkindern geplant. Es zeigte sich, dass der für Erhebungen mit Schülerinnen und Schülern sowie schulischem Personal erforderliche Genehmigungsprozess für die Evaluation eines Projekts wie Klick Clever, an dem viele unterschiedliche Schulen teilnehmen, die sich mit relativ geringem Vorlauf anmelden, eine große Hürde darstellt. Das betraf die qualitativen Erhebungen noch stärker als die standardisierte Befragung von Schulkindern, weil letztere leichter in den schulischen Alltag zu integrieren ist und Schulen insofern eher bereit waren, den Zusatzaufwand in Kauf zu nehmen. Es braucht für Erhebungen mit schulischem Personal sowie Schülerinnen und Schülern jeweils die schriftliche Genehmigung der Schulleitungen. Damit der auch für die Bildungsverwaltung ohnehin sehr hohe Arbeitsaufwand beherrschbar bleibt, können diese Genehmigungen erst, wenn sie in ausreichender Zahl von mehreren Schulen vorliegen, gesammelt und in Form eines Ergänzungsantrags der Bildungsverwaltung zur Genehmigung vorgelegt werden. Erst wenn diese Genehmigung vorliegt, können Interviewtermine vereinbart werden. Trotz großen Entgegenkommens und hoher Flexibilität seitens der bei der Bildungsverwaltung zuständigen Stelle hat das in der Praxis oft dazu geführt, dass bei Vorliegen der Genehmigung bereits sehr viel Zeit seit den Schulworkshops/Ausstellungsbesuchen verstrichen war, sodass Klassen und/oder Fachkräfte nicht mehr für Gespräche zur Verfügung standen bzw. insbesondere Gespräche mit Schülerinnen und Schülern nicht mehr inhaltlich gewinnbringend hätten durchgeführt werden können. Dem wurde im Evaluationsprozess Rechnung getragen, indem Beobachtungen unterschiedlicher Projektformate noch stärker als ursprünglich geplant in das Evaluationsdesign einbezogen wurden.

Wir danken dem Team von Innocence in Danger e.V., den Schülerinnen und Schülern, unseren Interviewpartnerinnen und -partnern an den Schulen und darüber hinaus den Teilnehmenden an der standardisierten Erhebung für Fachkräfte für ihre Teilnahme und Unterstützung. Ein besonderer Dank gilt denjenigen Lehrkräften, Verwaltungsmitarbeitenden und Schulsozialarbeitenden, die mit und für uns Erhebungen an den Schulen organisiert haben. Ohne diese Unterstützung wäre die Evaluation in dieser Form nicht möglich gewesen.

3. Projektkontext und Kriterien für die Prävention digitaler sexualisierter Gewalt

Digitale Medien gehören zunehmend – und immer früher – zum Alltag von Kindern und Jugendlichen. Einer repräsentativen Befragung aus dem Jahr 2020 zufolge besitzt etwa die Hälfte der Sechs- bis Dreizehnjährigen ein eigenes Smartphone, 65 % der befragten Kinder und Jugendlichen nutzen zumindest manchmal ein Smartphone. Die Mehrzahl der Befragten (60 %) spielt (selten oder öfter) digitale Spiele, 59 % nutzen das Internet (Rathgeb et al. 2021). Damit hat sich die Nutzung von Internet und Smartphones trotz der veränderten Rahmenbedingungen während der Pandemie im Vergleich zur Vorerhebung 2018 (Rathgeb et al. 2019) nicht wesentlich verändert. Kinder recherchieren im Internet Informationen, sie nutzen Messenger-Dienste (allen voran WhatsApp), um sich zu verabreden und zu unterhalten, sie nutzen soziale Medien und spielen Online-Spiele. Mit zunehmendem Alter tun sie dies häufiger allein, ohne Begleitung durch Erwachsene.

Digitale Medien erweitern die Räume, die Kindern offenstehen. Sie erlauben, auch über physische Distanzen hinweg in Kontakt zu bleiben und miteinander zu spielen, und sie eröffnen Räume jenseits der elterlichen Kontrolle (Hengst 2014, 27; Tillmann/Hugger 2014, 31). Die scharfe Grenze von On- und Offline-Räumen, die Erwachsene oft sehen, ziehen Kindern in dieser Form nicht (Tillmann/Hugger 2014, 34; Weiler 2014, 28). Grundsätzlich ist auch in Bezug auf den Alltag Erwachsener zu konstatieren, dass angesichts der zentralen Rolle von Smartphones und zunehmend mit dem Internet verbundenen Alltagsgegenständen und Dienstleistungen allenfalls von einem Mehr oder Weniger an Digitalisierung und einem bewussteren oder unbewussteren Umgang damit gesprochen werden kann (Vobbe/Kärgel 2022, 5).

Digitale Medien stellen auch für Kinder und Jugendliche eine Erweiterung des sozialen Aktionsradius dar. Sie werden für den Austausch, die Unterhaltung und Meinungsbildung genutzt, dienen aber ebenso der Identitätsentwicklung sowie sexuellen und geschlechtlichen Sozialisation (Vobbe/Kärgel 2022, 5). Digitale Medien sind für Kinder und Jugendliche also zunächst einmal nicht gefährlich, sondern Teil ihres Alltags.

Dass sich Kinder gerne und selbstverständlich in digitalen Räumen bewegen, bedeutet allerdings zugleich, dass sie leichter und häufiger mit digitaler Gewalt sowie ihnen unangenehmen Inhalten und Situationen konfrontiert und schneller Opfer digitaler Gewalt werden können. In der genannten Studie gaben 7 % der befragten Kinder an, im Internet schon einmal auf etwas gestoßen zu sein, das nicht für Kinder geeignet war, 5 % auf etwas, das ihnen unangenehm war, und 3 % auf etwas, das ihnen Angst gemacht hat (Rathgeb et al. 2021, 70).

Eine besondere Form digitaler sexualisierter Gewalt, mit der Kinder im Internet konfrontiert werden können, ist Cybergrooming. Cybergrooming bezeichnet eine „Vorgehensweise von Erwachsenen ..., mit der sie sich über Online-Medien das Vertrauen von Kindern und Jugendlichen erschleichen, um sie für ihre sexuell motivierten Absichten zu missbrauchen“ (Weiler 2014, 19).

Dabei handelt es sich häufig um einen längeren Prozess, in dem gezielt eine Beziehung zum Opfer aufgebaut wird. Der digitale Raum erleichtert es Täterinnen und Tätern dabei, die eigene Identität ggf. zu verschleiern. Ziel der Täterinnen und Täter ist die Ausübung sexualisierter Gewalt sowohl im analogen als auch im digitalen Raum (Bergmann/Baier 2016; Mathiesen 2014; Wachs 2014).

Eine Befragungsstudie in Nordrhein-Westfalen hat Kinder und Jugendliche im Alter von acht bis 17 Jahren 2022 und 2021 gezielt nach Cybergrooming gefragt (Landesanstalt für Medien NRW 2022). Dieser Studie zufolge haben fast ein Viertel (24,1 %) der 2022 Befragten und immerhin über ein Fünftel (20,4 %) der Acht- bis Neunjährigen und der Zehn- bis Zwölfjährigen (22,9 %) schon im Internet Erwachsene kennengelernt, die sich mit ihnen auch analog verabreden wollten. Knapp ein Fünftel (19,5 %; Acht- bis Neunjährige: 16,7 %; Zehn- bis Zwölfjährige: 21,5 %) wurden von Erwachsenen gegen Versprechungen von Geld, Spielzeug etc. um Fotos und Videos gebeten. 13,9 % (Acht- bis Neunjährige: 11,7 %; Zehn- bis Zwölfjährige: 15,1 %) der Befragten wurden aufgefordert, sich vor laufender Kamera auszuziehen, und 14 % (Acht- bis Neunjährige: 10,1 %; Zehn- bis Zwölfjährige: 14,6 %) haben von Erwachsenen Nacktbilder geschickt bekommen. Etwas über ein Zehntel (11,4 %, Acht- bis Neunjährige: 11,9 %; Zehn- bis Zwölfjährige: 13,8 %) der Befragten wurden von Erwachsenen im Internet bedroht oder erpresst. Oft (35,7 %) haben sich Erwachsene dabei zunächst als Kinder oder Jugendliche ausgegeben und nicht selten (18,4 %) haben sie erst nach mehreren Kontakten gesagt, was sie wollen.

Es wird deutlich, dass a) Cybergrooming ein Phänomen ist, mit dem viele Kinder und Jugendliche in Kontakt kommen, und b) Kinder schon früh, nämlich ab dem Alter, in dem ein Großteil der Kinder beginnt, sich selbstständig und regelmäßig im digitalen Raum zu bewegen, zur Zielgruppe von Cybergrooming werden.

Für die Prävention digitaler sexualisierter Gewalt kommt erschwerend hinzu, dass erwachsene Bezugspersonen (Eltern, Lehrkräfte etc.) oft wenig Einblick in die digitalen Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen haben und sowohl Kinder als auch Erwachsene dazu neigen, die digitalen Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen zu überschätzen. Laut Jugendmedienschutzindex 2022 schätzen sowohl Kinder als auch Erwachsene spätestens ab dem 13. Lebensjahr die Bewältigungskompetenzen der Kinder in Bezug auf Erlebnisse im digitalen Raum größer ein als die Unterstützungskompetenzen der Eltern (Brüggen et al. 2023). Genau genommen ist aber das Gegenteil der Fall: Kinder und Jugendliche sind in Bezug auf digitale sexualisierte Gewalt allgemein und in Bezug auf Cybergrooming besonders vulnerabel, weil es ihnen in besonderem Maße schwerfällt, die Absichten ihres digitalen Gegenübers zu durchschauen (Vobbe/Kärgel 2022, 6). Kindern und Jugendlichen fehlen in ihren erwachsenen Bezugspersonen aber häufig kompetente Gegenüber, an die sie sich im Fall von Grenzüberschreitungen im digitalen Raum wenden können.

3.1 Ansätze und Kriterien zur Prävention digitaler sexualisierter Gewalt

Insbesondere Vobbe und Kärgel (2022) haben auf Grundlage eines umfassenden empirischen Forschungsprojekts Empfehlungen für die Prävention digitaler sexualisierter Gewalt formuliert. Wachs (2014) bietet auf Grundlage einer Bestandsaufnahme und unter Rückgriff auf Empfehlungen zur Prävention sexualisierter Gewalt allgemein ebenfalls Handlungsempfehlungen. Zusammengefasst lassen sich daraus folgende Punkte ableiten:

- Prävention soll an den Lebenslagen und -wirklichkeiten von Kindern und Jugendlichen ansetzen. Diese Lebenswirklichkeiten spielen sich heute selbstverständlich auch im digitalen Raum ab. Entsprechend ist es wichtig, diese digitalen Lebenswelten zu akzeptieren und nicht per se für gefährlich oder schlecht zu erklären (Vobbe/Kärgel 2022, 193f.; Wachs 2014). Ansätze, die den digitalen Raum an sich oder bestimmte Phänomene wie bspw. Sexting grundsätzlich verurteilen, bergen die Gefahr der Täter-Opfer-Umkehr, verstärken Schuldgefühle bei Betroffenen und erschweren es Kindern und Jugendlichen, sich in unangenehmen Situationen Hilfe zu holen (Vobbe/Kärgel 2022, 194). Sexualität soll nicht tabuisiert werden (Wachs 2014).
- Prävention soll die Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen stärken, sich im digitalen Raum sicher und selbstbestimmt zu bewegen. Dafür ist es wichtig, Beziehungen im digitalen Raum und ihre Besonderheiten zu thematisieren und Kinder darin zu bestärken, ihre Gefühle und Grenzen zu erkennen und zu erproben.
- Prävention soll Grenzen deutlich machen und auf Unrecht hinweisen. Kindern und Jugendlichen müssen Täterstrategien transparent gemacht und ihnen muss verdeutlicht werden, dass Grenzüberschreitungen Unrecht sind (Vobbe/Kärgel 2022, 197ff.).
- Wenn Kinder und Jugendliche bereits Opfer digitaler sexualisierter Gewalt geworden sind, ist es wichtig, dass sie a) wissen, an wen sie sich wenden können, und dort offene und kompetente Ansprechpersonen finden (Wachs 2014) und dass b) Strategien des Umgangs in Bezug auf achtsame Mediennutzung nicht auf Medienabstinenz abzielen (Vobbe/Kärgel 2022).
- Eltern und auch Fachkräfte spielen als Zielgruppe der Prävention eine zentrale Rolle. Sie dürfen Sexuaufklärung nicht auf digital verfügbare Informationsquellen abwälzen (Wachs 2014), sollten mit Kindern und Jugendlichen über deren digitale Lebenswelten in Kontakt bleiben und ihrer Vorbildfunktion in Fragen des Umgangs mit Risiken des digitalen Raums gerecht werden (etwa in Bezug auf das Teilen von Bildern und Videos) (Vobbe/Kärgel 2022, 207ff.).
- Wichtig ist darüber hinaus ein präventives Setting (Vobbe/Kärgel 2022). Das heißt, in Institutionen wie der Schule braucht es Schutzkonzepte, die digitale sexualisierte Gewalt, regelmäßige Angebote für Kinder und Jugendliche sowie Weiterbildungen für pädagogisches Personal einschließen (Vobbe/Kärgel 2022; Wachs 2014). Auch die in der oben zitierten Befragungsstudie zu Cybergrooming befragten Kinder und Jugendlichen sehen die Schule als den zentralen und wichtigsten Rahmen an, in dem Aufklärung über Cybergrooming stattfinden soll (Landesanstalt für Medien NRW 2022).

4. Wirkmodell und Projektumsetzung

Als Grundlage für die Evaluation wurde gemeinsam mit dem Projektteam ein Wirkmodell erarbeitet. Es macht die übergeordnete Projektlogik und die Verbindung einzelner Teilmaßnahmen untereinander sichtbar, gibt also gewissermaßen die dem Projekt inhärente „Theorie“ wieder. Auf Grundlage dieses Wirkmodells wurden Leitfragen für die Evaluation entwickelt und Erhebungsinstrumente erstellt. Im Folgenden wird die Wirkungsweise von Klick Clever anhand dieses Modells erläutert. Dabei werden die Zielbereiche, Aktivitäten und Wirkannahmen – also Annahmen darüber, auf welchen Pfaden die Aktivitäten zum Erreichen der Ziele beitragen sollen – dargestellt.

4.1 Zielgruppen und Zielsetzungen des Projekts

4.1.1 Zielgruppen

Klick Clever richtet sich an Kinder der 3. – 5. Klassen (inzwischen erweitert um 6. Klassen) und ihr erwachsenes Umfeld. Im Rahmen des Projektkonzepts sind das insbesondere Lehrkräfte und andere Pädagoginnen und Pädagogen im (schulischen) Umfeld. Soweit möglich werden aber ebenfalls Eltern adressiert.

Kinder sind die zentrale Zielgruppe des Projekts, auch insofern, als sie diejenigen sind, die gegen sexualisierte Gewalt im Internet geschützt und gestärkt werden sollen. Fachkräfte und Eltern spielen in der Prävention (digitaler) sexualisierter Gewalt aber eine zentrale Rolle, weil sie als Ansprechpersonen sowohl für Fragen der Internetnutzung allgemein als auch in potenziell gefährlichen Situationen elementar sind. Klick Clever versteht das erwachsene Umfeld der Kinder insofern als eigenständige Zielgruppe des Projekts.

4.1.2 Prävention von Cybergrooming und sichere Nutzung digitaler Medien

Übergeordnete Ziele des Projekts sind die Prävention von Cybergrooming und, eng damit verbunden, die sichere Nutzung digitaler Medien durch Kinder überhaupt. Die Maßnahmen, die Klick Clever zur Prävention von Cybergrooming umsetzt, sollen die Zielgruppen aber auch allgemein darin unterstützen, sich sicher im digitalen Raum zu bewegen. Um zu diesen übergeordneten Zielen beizutragen, verfolgt Klick Clever drei konkrete Projektziele. Die Projektaktivitäten sollen

- (1) Wissen vermitteln über Cybergrooming und über den digitalen Raum,
- (2) digitale Beziehungskompetenzen vermitteln, also Kompetenzen im Umgang mit anderen Menschen im digitalen Raum, sowie allgemein Kompetenzen dafür, wie man sich im digitalen Raum gut bewegen kann, und
- (3) Kommunikationshürden abbauen, um es leichter zu machen, über unangenehme Situationen im digitalen Raum zu sprechen.

4.1.2.1 Wissen vermitteln

Klick Clever zielt darauf ab, in unterschiedlichen Bereichen Wissen zu vermitteln, um Kinder vor sexualisierter Gewalt im digitalen Raum zu schützen. Erstens wird Wissen über Cybergrooming vermittelt, also etwa darüber, dass es diese Form sexualisierter Gewalt gibt, dass sexualisierte Gewalt im digitalen Raum verbreiteter ist als oft angenommen und wie die Täterinnen und Täter vorgehen. Zweitens wird Wissen über die Funktionsweisen und inhärenten Logiken von Messengern, Online-Plattformen und Online-Spielen und über Grundlagen des Datenschutzes im digitalen Raum vermittelt. Dieses Wissen wird sowohl Schulkindern als auch Fachkräften sowie interessierten Eltern in jeweils angepassten Formaten altersangemessen dargeboten. Die Kinder setzen sich während der interaktiven Ausstellung oder eines Schulworkshops auf spielerische Weise mit den Themen auseinander. Pädagogische Fachkräfte lernen durch eine Fortbildung im Voraus die Inhalte der Workshops/Ausstellung kennen und erhalten ergänzendes datenbasiertes Fachwissen, um sie mit dem Thema vertraut zu machen. Eltern können dieses Wissen im Rahmen von Elternabenden erwerben, die an den teilnehmenden Schulen angeboten werden. Seit Mitte des Jahres 2022 finden diese Elternabende ausschließlich digital statt.

Die Kinder, die an Klick Clever teilnehmen, haben oft bereits viel Erfahrung im digitalen Raum gesammelt. Sie spielen Spiele wie Fortnite, Roblox, Minecraft, Brawl Stars oder Among Us. Die meisten nutzen WhatsApp zur Kommunikation und Youtube, TikTok, Snapchat oder Instagram, um Videos und andere Inhalte anzuschauen. Einige verwenden diese Plattformen auch dazu, Inhalte zu posten (Beobachtungen Workshops/Ausstellungsbesuche). Sie kennen sich mit den Geräten, Apps und Plattformen aus und wissen häufig über grundlegende Verhaltensregeln im Internet Bescheid (Beobachtungen Schulworkshops/Ausstellungsbesuche). Die Kinder sind sich ihrer Rolle als „Digital Natives“ zudem durchaus bewusst. Eine Lehrkraft beschreibt, Kinder hätten während des Ausstellungsbesuchs sehr viel Wert darauf gelegt, unter Beweis zu stellen, dass sie schon umfassend Bescheid wüssten, wie sie sich im Internet verhalten sollen (IP3). Auch in den Gruppendiskussionen und der Fragebogenerhebung stellten einige Kinder heraus, dass ihnen vieles von dem, was im Workshop berichtet wurde, schon bekannt gewesen sei (GD1, Freitextantworten standardisierte Befragung Schulkinder). Dabei handelt es sich aber keinesfalls um eine Mehrheit der Befragten.

Das Vorwissen der Schulkinder bezieht sich allerdings insbesondere auf die „technischen“ Aspekte des Internets und auf Fragen des Datenschutzes. Die sozialen Dynamiken im digitalen Raum erschließen sich ungleich schwerer. Diesen Aspekt betont das Klick-Clever-Team entsprechend auch in den Fortbildungen für Fachkräfte. Dass sich die technische Seite der digitalen Welt Kindern oft schnell erschließt, drohe darüber hinwegzutäuschen, dass Kinder dennoch Anleitung und Begleitung im digitalen Raum benötigen (Beobachtungen Fortbildungen und Elternabende). Auch die Kinder selbst neigen dazu, ihre eigenen Fähigkeiten, den digitalen Raum zu navigieren, hoch einzuschätzen:

„Ich habe es sowieso schon immer gemacht. Also, halt nicht richtige Namen angeben und - ... wenn jetzt jemand fragt, wer bist Du, schreibt man halt nicht.“ (GD2)

Wissensvermittlung im Rahmen von Klick Clever nimmt entsprechend vor allem die sozialen Dynamiken in den Blick: Wie funktionieren Messenger wie WhatsApp und warum sind sie kostenlos?: weil man mit seinen persönlichen Daten bezahlt. Wie unterscheidet sich digitale von analoger Kommunikation? Wie gehen Täterinnen und Täter im digitalen Raum vor, was dürfen Erwachsene dort und was nicht? Dabei zeigt sich, dass es gerade zu potenziellen Gefahren im Internet deutlich weniger Vorwissen gibt. Beispielsweise sind der Begriff und das Phänomen Cybergrooming den Kindern erheblich seltener bekannt als beispielsweise Probleme des Datenschutzes. So wussten die Kinder in beobachteten Workshops/Ausstellungsbesuchen eingangs meist nicht, was unter dem Begriff Cybergrooming zu verstehen ist (Beobachtungen Schulworkshops/Ausstellungsbesuche).

4.1.2.2 Kompetenzen vermitteln

Über die Vermittlung von Wissen hinaus soll die „digitale Beziehungskompetenz“ von Kindern und Erwachsenen gestärkt werden. Hier geht es darum, über die Komplexität von Beziehungen allgemein und damit auch im digitalen Raum aufzuklären, Kinder (und Erwachsene) darin zu bestärken, ihrem „Bauchgefühl“ zu möglicherweise kritischen Situationen zu vertrauen, und Verhaltensregeln für eine sichere Nutzung digitaler Medien kennenzulernen und anzuwenden. Auf diesem Weg lernen die Teilnehmenden, sich auch online selbst zu behaupten, was sie wiederum Übergriffen gegenüber stärkt und schützt.

In den Workshops/Ausstellungsbesuchen und den Gruppendiskussionen berichten viele Kinder, dass sie bereits Vorsichtsmaßnahmen kennen und ergreifen. Beispielsweise führen sie an, dass sie in Online-Spielen Nicknames verwenden. Andere erzählen, dass sie Anfragen, die ihnen komisch vorkommen, geblockt und/oder sich Hilfe von Erwachsenen geholt haben. Es ist allerdings davon auszugehen, dass sich bei dieser Frage insbesondere diejenigen Kinder aktiv beteiligen, die solche Vorsichtsmaßnahmen ergreifen. Man kann also nicht ohne Weiteres davon ausgehen, dass dies auch der Großteil der Klasse tut (Beobachtungen Schulworkshops/Ausstellungsbesuche, IP5). Einige berichten im Gegenteil, dass sie Profile in sozialen Medien absichtlich nicht auf privat einstellen, weil sie von einer Karriere als Influencerin oder Influencer träumen, oder dass sie keine Vorsichtsmaßnahmen ergreifen, weil sie das in dem Rahmen, in dem sie im digitalen Raum unterwegs sind, nicht für nötig erachten (Beobachtungen Schulworkshops/Ausstellungsbesuche, GD2).

Zu der Frage, was zu tun ist, wenn man online in eine komische Situation gerät, bringen die Klassen weniger Vorwissen mit. Viele Kinder gehen zunächst einmal davon aus, dass sie sich ausreichend souverän im digitalen Raum bewegen, um mit schwierigen Situationen selbst zurechtzukommen:

„Alle haben sich erstmal verteidigt, dass sie ... alles schon (wissen). Und, bei denen passiert das nicht. Weil, auf ihrem Handy, wenn sie etwas sehen, dass sie nicht korrekt finden, dann gehen sie nicht drauf. ... Also, die Kinder haben mir das so erzählt, als ob sie schon Experten waren. Aber, ich glaube nicht, dass sie (Experten) waren, nur einfach, sie wissen allgemeine Sachen ein bisschen.“ (IP3)

Eine weitere Herausforderung liegt zudem darin, abstraktes Wissen um Verhaltensregeln im Netz auch in aktives Handeln zu übersetzen. Das ist im Alltag häufig schwierig:

„Ich glaube auch, dass viele wirklich ein Verständnis haben. Aber im Eifer des Gefechts bei bestimmten Spielen, vor allem bei diesen Online-Games nicht so handeln, was der Kopf wirklich denkt. Oder auch ... wenn dich ein Junge anschreibt, vielleicht fühlt sie sich aber auch so geschmeichelt, und dann denkt sie gar nicht darüber nach, was ... passieren (kann).“ (IP5)

Vor diesem Hintergrund sollen die Aktivitäten von Klick Clever Kinder in die Lage versetzen,

- im digitalen Raum möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten, indem persönliche Daten und Bilder nicht öffentlich gemacht werden,
- Grenzen und Warnsignale in der Kommunikation im digitalen Raum zu erkennen und dabei auf ihre eigenen Gefühle zu hören und
- sich in Situationen, in denen sie unsicher sind oder sich unwohl fühlen, Hilfe zu holen.

Diese Punkte werden gleichfalls in den Formaten für Erwachsene vermittelt. Dort liegt der Schwerpunkt zusätzlich darauf, dass Erwachsene ihre Vorbildfunktion auch in der Nutzung digitaler Medien reflektieren und aktiv nutzen sollen.

4.1.2.3 Kommunikationshürden abbauen

Damit Erwachsene Kindern auch im digitalen Raum gut zur Seite stehen und sich Kinder leichter Hilfe holen können, soll Klick Clever dazu beitragen, die Kommunikation über Online-Themen allgemein und Cybergrooming im Besonderen zu verbessern. Dabei geht es sowohl um die Kommunikation von Kindern untereinander als auch (und vor allem) um die Kommunikation zwischen Kindern und Erwachsenen. Die Herausforderungen, mit Kindern über digitale sexualisierte Gewalt zu sprechen, sind für Fachkräfte und Eltern zunächst einmal groß. Das Thema wird in Interviews als schwierig wahrgenommen und als schambesetzt beschrieben (IP2). Gerade Eltern berichten zudem, dass sie sich mit den digitalen Plattformen und Spielen zu wenig auskennen, um über dort ggf. vorhandene Gefahren ins Gespräch zu gehen (B_E2). Kinder nehmen die Erwachsenen in ihrem Umfeld oft nicht als naheliegende unterstützende Ressource in digitalen Fragen wahr: In den beobachteten Schulworkshops/Ausstellungsbesuchen haben sie für unangenehme Situationen im digitalen Raum vor allem Lösungen benannt, welche sie selbst umsetzen können. Beispiele sind Chats zu verlassen, Apps zu löschen oder falsche Bilder zu schicken. Erwachsene um Rat oder Unterstützung zu bitten, wurde selten und teils auch erst auf Hinweis der Trainerinnen genannt (Beobachtungen Schulworkshops/Ausstellungsbesuche).

Bestehende Hürden, wie etwa fehlendes Vokabular auf beiden Seiten, sollen abgebaut werden und der kommunikative Umgang sowie die Ansprechbarkeit des Themas sollen normalisiert werden. In der Konsequenz sollen sich Kinder mit Gleichaltrigen informierter über das Thema austauschen, aber auch die Möglichkeit haben, Erwachsene anzusprechen zu können. Diese Elemente werden im Rahmen des Ausstellungsbesuchs bzw. Workshops bearbeitet, indem (1) Vokabular und Wissen in einer Weise vermittelt werden, die den Kindern viel Raum gibt, um selbst Fragen zu stellen und von eigenen Erfahrungen zu berichten, und (2) Erwachsene aufgerufen und ermuntert werden, sich intensiver und offener mit den digitalen Lebenswelten von Kindern auseinanderzusetzen. Letzteres geschieht auch im Rahmen der Elternabende.

4.1.3 Umgang mit Fällen digitaler Gewalt verbessern

Nicht immer gelingt die Prävention von Cybergrooming im Vorfeld. Häufig werden Fälle aber nicht bekannt oder durch Pädagoginnen und Pädagogen nicht erkannt. Zudem ist das Wissen um digitale sexualisierte Gewalt und entsprechende Anlaufstellen häufig auch unter schulischen Fachkräften gering. Entsprechend besteht ein weiterer Zielbereich darin, den Umgang mit Fällen digitaler sexualisierter Gewalt insbesondere an Schulen und durch die am Projekt teilnehmenden Fachkräfte zu verbessern. Entsprechend wird im Rahmen der Fortbildungen für Fachkräfte und mithilfe eines Ratgebers Wissen zum Umgang mit Fällen und über geeignete Anlaufstellen vermittelt. Mögliche Anlaufstellen werden zudem in den Schulworkshops/Ausstellungsbesuchen mit den Kindern gemeinsam recherchiert und festgehalten. Die Materialien, welche die Kinder mit nach Hause nehmen, beinhalten auch noch einmal Adressen, an die sie sich wenden können. Ein nachgeordneter Aspekt, der ebenfalls zu diesem Ziel beitragen soll, liegt in der Steigerung der Bekanntheit des Trägers, die durch den Kontakt zu den besuchten Schulen und fortgebildeten Lehrkräften befördert wird. Innocence in Danger kann als Ansprechstelle bekannter werden und durch die Wissensvermittlung im Umgang mit Fällen sexualisierter Gewalt ebenfalls dazu beitragen, den Umgang damit, z.B. an Schulen, zu verbessern.

4.2 Projektaktivitäten

Kernelement des Projekts ist eine interaktive Wanderausstellung. Mit diesem Format startete das Projekt im Februar 2020 im Bezirk Friedrichshain-Kreuzberg. In einem etwa anderthalbstündigen Besuch konnten Schulklassen die unterschiedlichen Stationen des Parcours durchlaufen. Die sechs Stationen vermitteln spielerisch Wissen über Cybergrooming, setzen sich mit den Unterschieden zwischen analogen und digitalen Freundschaften auseinander und stärken Kinder darin, auch im digitalen Raum auf ihr Bauchgefühl zu hören, Gefahrensituationen zu erkennen und entsprechend handeln zu können. Die Klassen wurden dabei in Kleingruppen aufgeteilt, die teils von den begleitenden Lehrkräften, teils von Personal von Innocence in Danger e.V. durch die Ausstellung geführt wurden. Zeitweise wurden auch Studierende und in Spandau ebenso Schülerinnen und Schüler weiterführender Schulen als „Guides“ durch die Ausstellung einbezogen.

Vorgesehen war, im Laufe des Jahres 2020 und 2021 in weiteren Bezirken vor Ort zu sein, um für möglichst viele Berliner Schulen eine gute Erreichbarkeit zu gewährleisten. Aufgrund der pandemiebedingten Einschränkungen mussten alternative Konzepte der Projektumsetzung entwickelt werden. Zunächst wurden Online-Workshops angeboten. Die Klassen konnten dabei, entsprechende Geräte vorausgesetzt, auch von zuhause aus dem Workshop folgen. Das Angebot wurde dabei für eine Dauer von zwei Schulstunden, also einen ähnlichen zeitlichen Rahmen wie der Ausstellungsbesuch, konzipiert. Die Inhalte der einzelnen Stationen wurden übernommen und dem digitalen Format entsprechend umgestaltet. Zudem wurden die Inhalte auch an die Zielgruppe älterer Kinder angepasst, sodass ebenso 5. bis 8. Klassen das Angebot wahrnehmen konnten.

Sobald Präsenzveranstaltungen an den Schulen wieder möglich waren, konnte ein drittes Format umgesetzt werden, nämlich Workshops an Schulen. In zwei Schulstunden werden die Inhalte der Ausstellung in die Klassenräume gebracht, wodurch den Schulklassen im Vergleich zu den Online-Workshops ein höheres Maß an Interaktion geboten werden kann. Zudem verringert dieses Format die Abhängigkeit von der technischen Ausstattung der Schule und der Technikkompetenz der Lehrkräfte. Die Workshops finden nicht in Kleingruppen, sondern im Klassenverband statt. Sie werden von jeweils einer Trainerin oder einem Trainer von Innocence in Danger e.V. durchgeführt. Die begleitenden Fachkräfte unterstützen ggf. in der Moderation von Diskussionen oder greifen in unruhigen Situationen ein. Anders als beim Ausstellungsbesuch übernehmen sie aber keine Vermittlung von Inhalten.

Ab November 2022 konnten Schulklassen wieder die Ausstellung in Präsenz besuchen, womit das ursprünglich angedachte Konzept erneut umgesetzt wurde. Entgegen ursprünglicher Planungen vor der Pandemie ist es momentan nicht vorgesehen, die Inhalte in Form einer Wanderausstellung in den Berliner Bezirken anzubieten. An mehreren Tagen pro Woche können bis zu drei Klassen täglich an aufeinanderfolgenden Terminen die Ausstellung, die zum Abschluss der Evaluation in den Räumlichkeiten der Senatsverwaltung für Inneres und Sport in Berlin-Treptow aufgebaut ist, in einem 1,5-stündigen Besuch erleben. Aufgeteilt in Kleingruppen, die durch eine Person von Innocence in Danger e.V. und die begleitenden Lehrkräften oder Sozialarbeitenden angeleitet werden, besteht die Möglichkeit, mit den Stationen zu interagieren und zu diskutieren.

Mit Wiederaufnahme der Ausstellungsbesuche wurde eine überarbeitete Version der Ausstellung in leichter Sprache angeboten. Diese ist nach abgeschlossener Konzept- und Materialentwicklung nun erstmals verfügbar. Die Besuche dieser überarbeiteten Ausstellung sind für Klassen aus Förderschulen konzipiert und finden in regelmäßigen Abständen wochenweise statt. Es sind also mehrere Termine pro Woche ausschließlich dieser Zielgruppe vorbehalten. Mit der Nutzung leichter Sprache gehen weitere Änderungen des pädagogischen Konzepts einher. So findet mithilfe von bereitgestelltem Unterrichtsmaterial bereits im Vorfeld des Besuchs eine Beschäftigung mit dem Thema und den drei in der Ausstellung im Mittelpunkt stehenden fiktiven Personen statt. Aufgrund kleinerer Klassengrößen entfällt zudem die Aufteilung in Kleingruppen.

Zur Vorbereitung der Schulworkshops bzw. des Ausstellungsbesuchs bietet Klick Clever eine Fortbildung für Fachkräfte an. Für Besuche der Wanderausstellung ist die Teilnahme an der Fortbildung für Lehrkräfte verpflichtend. Die Fortbildung fand in Präsenz und entlang der Wanderausstellung statt und qualifizierte die Lehrkräfte nicht nur allgemein zum Thema Cybergrooming, sondern auch zur Führung von Kleingruppen durch die Ausstellung. Aktuell findet die Fortbildung digital statt. Für die Dauer der digitalen und analogen Schulworkshops war diese nicht verpflichtend, was auch den geringen Anteil der daran teilnehmenden Lehrkräfte in der standardisierten Erhebung erklärt. Die digitalen Fortbildungen werden ebenfalls von Pädagoginnen und Pädagogen, die (noch) keine Schulworkshops gebucht haben, nachgefragt und besucht. Mit der Rückkehr zum analogen Besuchsformat sind die Fortbildungen wieder verpflichtend, um eine adäquate Begleitung der Kleingruppen durch die begleitenden Personen sicherzustellen.

Sowohl zur Fortbildung als auch zu dem Schulworkshop/Ausstellungsbesuch gibt es Begleitmaterialien, die insbesondere der Nachbereitung dienen. Die Lehrkräfte erhalten nach dem Besuch der Fortbildung einen umfangreichen Reader, der die in der Fortbildung behandelten Themen aufgreift und vertieft. Die Kinder bekommen nach dem Workshop/Ausstellungsbesuch einen „Klick-Clever-Ausweis“, der die Merksätze zu den einzelnen Stationen des Workshops bzw. der Ausstellung aufgreift, Anlaufstellen benennt und Raum gibt, sich einen „Geheimnamen“ für das Internet zu überlegen und aufzuschreiben. Für die Klassen gibt es zusätzlich ein Poster mit den Merksätzen und Adressen. Teilnehmende Klassen von Förderschulen erhalten außerdem angepasste Materialien, die bei der Vorbereitung des Ausstellungsbesuchs unterstützen.

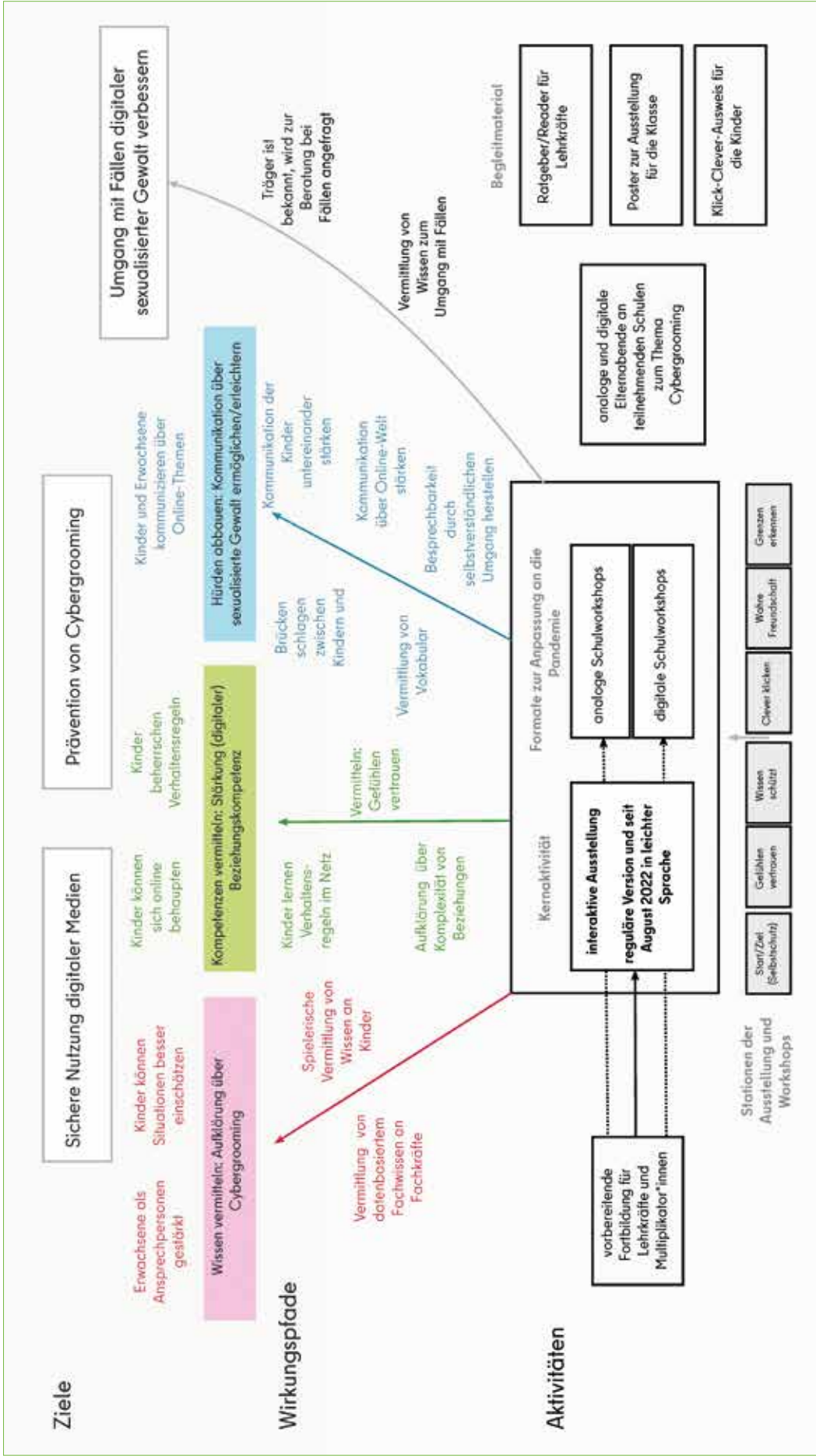
Neben der Fortbildung für Lehrkräfte der teilnehmenden Klassen werden seit September 2021 auch angehende Fachkräfte, die sich noch in Ausbildung oder Studium befinden, in Fortbildungsangeboten direkt adressiert. Dazu wird in der Regel mit der jeweiligen Lehrinstitution kooperiert, um das Angebot für einen kompletten Jahrgang eines Kurses oder einer Studienrichtung anzubieten. Das Ziel besteht darin, zukünftige Lehr- oder Fachkräfte anderer Arbeitsbereiche früh für die Thematik zu sensibilisieren und sie so zu befähigen, als Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in ihren zukünftigen Arbeitskontexten zu agieren. Somit können weitere Erwachsene im sozialen Nahfeld Verantwortung als Ansprechpersonen für Kinder übernehmen.

Zur direkten Erreichung der Zielgruppe Eltern wurden im Laufe der Projektlaufzeit mehrfach Elternabende angeboten. Diese fanden in Kooperation mit Schulen statt, an denen Klassen das Angebot von Klick Clever wahrgenommen haben oder eine Teilnahme bevorsteht. Die Veranstaltung wird durch die Schule an die Elternschaft kommuniziert und findet, umgesetzt durch Klick Clever, in Präsenz oder digital statt. Den teilnehmenden Eltern werden darin die inhaltlichen Grundlagen des Themas Cybergrooming, der pädagogische Ansatz der Ausstellung sowie Möglichkeiten vermittelt, wie sie als Ansprechperson für ihre Kinder fungieren können. Zudem gibt es Raum für Fragen und den Austausch der Eltern.

Innocence in Danger e.V. hat zu unterschiedlichen Anlässen die Gelegenheit genutzt, um das Projekt Klick Clever sowie die zugrundeliegende Thematik vorzustellen und somit auch die Bekanntheit des Trägers beim interessierten Fachpublikum zu erhöhen. Beispiele sind die Vorstellung der Arbeit in einer Fortbildungseinrichtung mit medienpädagogischem Schwerpunkt oder die Fachtagung „Gewalt und Medien“, auf der Mitarbeitende des Trägers ihre Expertise beisteuerten.

Unter Einbezug aller hier dargelegten Projektaktivitäten kamen seit dem Beginn von Klick Clever im Jahr 2019 bis Ende Februar 2023 eine große Zahl von Personen mit dem Projekt in Kontakt. Insgesamt 13.696 Kinder besuchten die Ausstellung oder nahmen an Workshops teil. Dazu kamen 1.423 Lehrkräfte oder Eltern im Rahmen der Ausstellungsbesuche und Workshops, durch Fortbildungen sowie Elternabende mit dem Projekt in Berührung. Zusätzlich nahmen an den Veranstaltungen für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren mindestens 43 Personen teil.

Abbildung 1: Wirkmodell des Projekts „Klick Clever“



5. Ergebnisse der standardisierten Erhebungen

Im Rahmen der Evaluationslaufzeit wurden sowohl teilnehmende Schulklassen als auch Fachkräfte mithilfe von standardisierten Fragebögen um ihre Erfahrungen und Einschätzungen zu den Angeboten von Klick Clever gebeten. Die Kinder erhielten den Fragebogen mit unterschiedlichem zeitlichen Abstand nach Teilnahme an einem Workshop in Papierform und füllten diesen im Rahmen der Unterrichtszeit aus. Ziel war, dass die Fragebögen möglichst dicht nach den Klick-Clever-Workshops ausgefüllt werden. Aus praktischen Gründen war das nicht immer möglich. Die Fragebögen für die Fachkräfte wurden überwiegend online bearbeitet, einige nutzten aber auch die dafür vorgesehenen Papierbögen, die beim Versand der Fragebögen für die Klassen beilagen. Die Fragebogenerhebung wurde aus Gründen der Vergleichbarkeit ausschließlich mit Klassen durchgeführt, die an analogen Schulworkshops teilgenommen haben. Digitale Schulworkshops wurden nicht einbezogen, weil die Umsetzung je nach technischen Voraussetzungen jeweils sehr unterschiedlich erfolgte. Besuche der Ausstellung selbst konnten erst sehr kurz vor Ende des Erhebungszeitraums wieder stattfinden. In diesem Zeitraum wäre es nicht möglich gewesen, genügend Schülerinnen und Schüler für eine ausreichend große Vergleichsgruppe zu befragen.

5.1 Befragung der Schulklassen

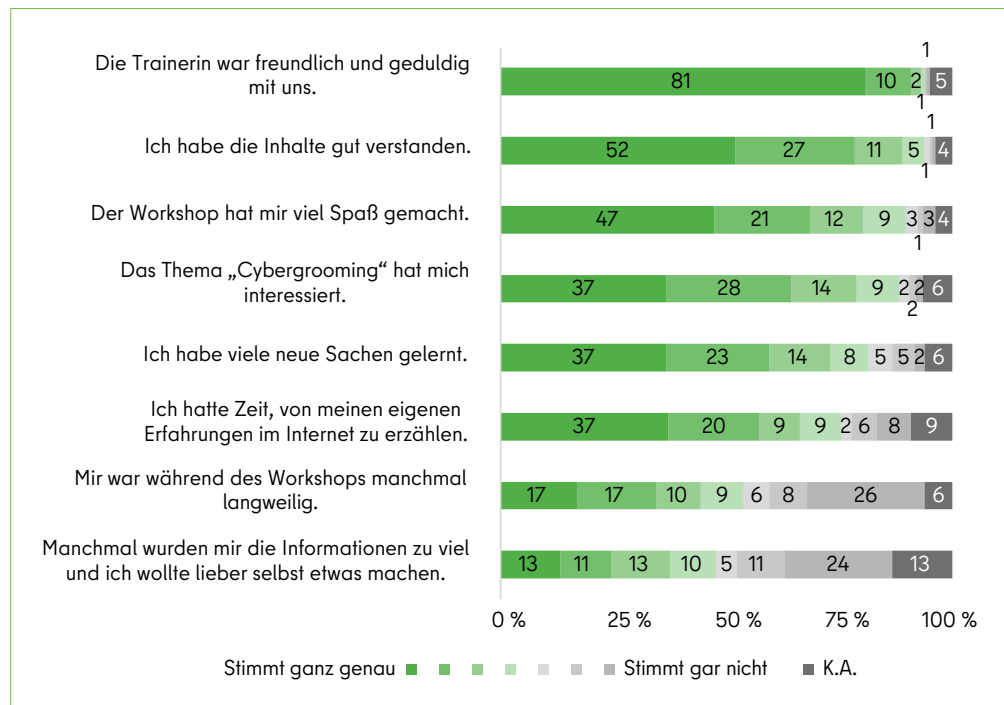
Insgesamt wurde der Fragebogen im Laufe der Erhebung von 264 Kindern ausgefüllt. Diese Gesamtzahl verteilt sich auf 16 Workshops, an denen 14 Schulklassen und zwei Gruppen mit Kindern aus unterschiedlichen Klassen teilgenommen haben. Alle Klassenstufen, die vom Projekt primär angesprochen werden sollen (3 bis 6), sind in der Befragung repräsentiert.

Tabelle 1: Klassenstufe und Alter der befragten Kinder

Klassenstufe	3	4	5	6	Alter	8	9	10	11	12	13	K.A.
Anzahl	23	50	99	92	Anzahl	6	34	49	82	83	8	2

Die Klassenstufen 5 und 6 sind am häufigsten vertreten und machen etwa 72 % der Befragten aus. Analog dazu verteilt sich auch das Alter der Kinder: Elf- und Zwölfjährige machen den Großteil aus. Mit 135 teilnehmenden Jungen, 118 Mädchen und elf Kindern, die keine Angaben zu ihrem Geschlecht machten, sind Schüler leicht überrepräsentiert.

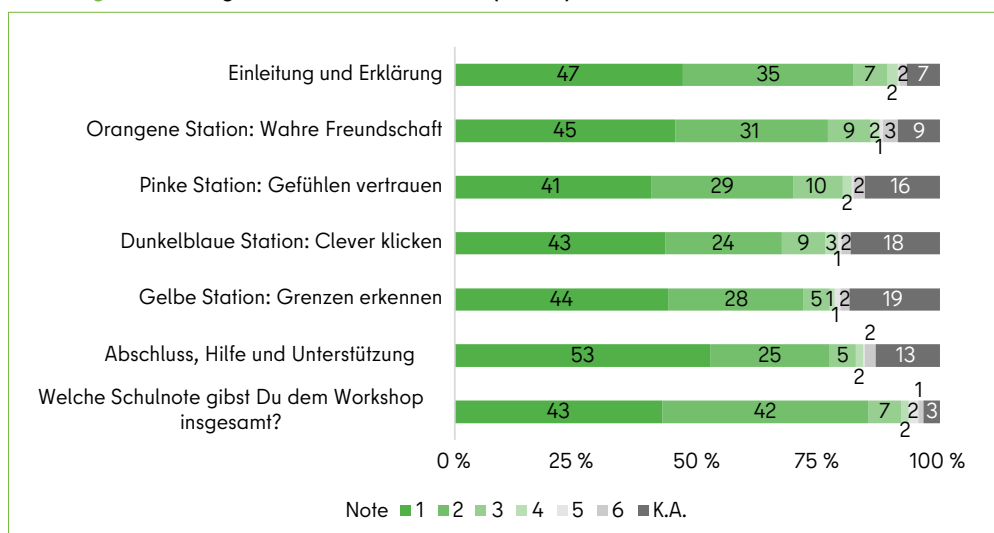
Abbildung 2: Bewertung des Workshops (n = 264)



Die Kinder bewerten den Workshop ganz überwiegend positiv (siehe Abbildung 2). So stimmen beispielsweise 90 % der befragten Kinder tendenziell der Aussage zu, dass sie die Inhalte des Workshops gut verstanden haben. Knapp die Hälfte stimmt der Aussage gar voll und ganz zu. Ein ähnliches Bild zeigt sich für die Aussage: „Der Workshop hat mir viel Spaß gemacht.“ Knapp 50 % der Kinder stimmen der Aussage voll und ganz zu, ein weiteres Drittel stimmt der Aussage tendenziell zu. In Bezug auf die Frage, ob Kinder Neues gelernt haben, fällt das Stimmungsbild etwas weniger positiv aus. Drei von vier Kindern stimmen der Aussage, viele neue Sachen gelernt zu haben, zu, wohingegen 20 % unentschieden oder ablehnend antworten. Dieser Befund deckt sich mit Eindrücken, nach denen Kinder ihre eigene Kompetenz im Umgang mit dem Internet häufig überschätzen, insbesondere mit steigendem Alter.

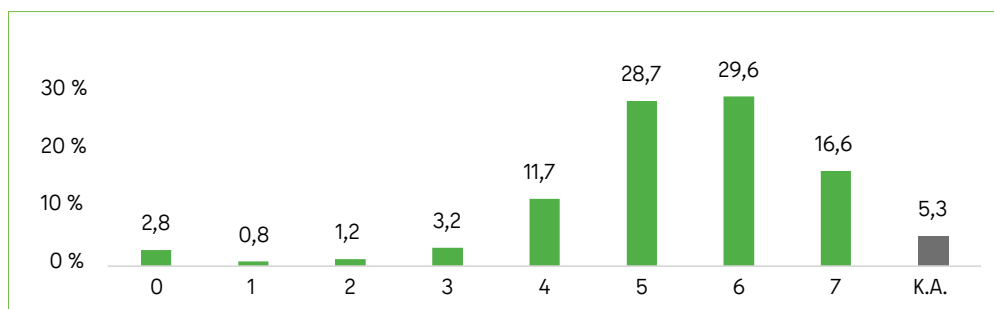
Ein ähnliches Muster zeigt sich für die Aussage: „Ich hatte Zeit, von meinen eigenen Erfahrungen im Internet zu erzählen“: Zwei Drittel der Kinder stimmen der Aussage zu, 25 % sind unentschieden oder stimmen nicht zu. Dass die Kinder dieser Möglichkeit zum Erzählen eine große Bedeutung beimessen, bildet sich auch in den Freitextantworten und Beobachtungen der Workshops ab. Obwohl bereits viel Raum für das Berichten eigener Erfahrungen eingeräumt wird, können regelmäßig nicht alle Meldungen bedacht werden. Diesem hohen Mitteilungsbedürfnis der Kinder mehr Raum zu geben, kann vermutlich nur innerhalb eines insgesamt größeren zeitlichen Rahmens erfolgen. Schließlich ist das Stimmungsbild in Bezug auf die Aussagen, ob der Workshop manchmal langweilig war beziehungsweise ob die Informationen manchmal zu viel waren, sehr uneinheitlich. Ungefähr 40 % der Kinder stimmen den Aussagen tendenziell zu, ein ähnlich großer Anteil der Kinder stimmen den Aussagen nicht zu. Diese selbstberichteten Eindrücke decken sich nicht mit denen der befragten Fachkräfte, die in diesen beiden Kategorien deutlich positiver ausfallen (siehe Abbildung 15).

Abbildung 3: Bewertung der Stationen in Schulnoten (n = 264)



Das überwiegend positive Stimmungsbild zum Workshop spiegelt sich auch in den Schulnoten wider, die die Kinder den einzelnen Stationen sowie dem Workshop insgesamt geben (siehe Abbildung 3). Die Kinder vergeben durchweg am häufigsten die Schulnote 1, gefolgt von der Schulnote 2. Weniger als 15 % der Kinder vergeben die Schulnoten 3 oder schlechter. Zudem unterscheiden sich die durchschnittlichen Bewertungen der verschiedenen Stationen und Aspekte des Workshops kaum voneinander und liegen zwischen 1,6 (Abschluss, Hilfe und Unterstützung) und 1,8 (Pinke Station: Gefühlen vertrauen).

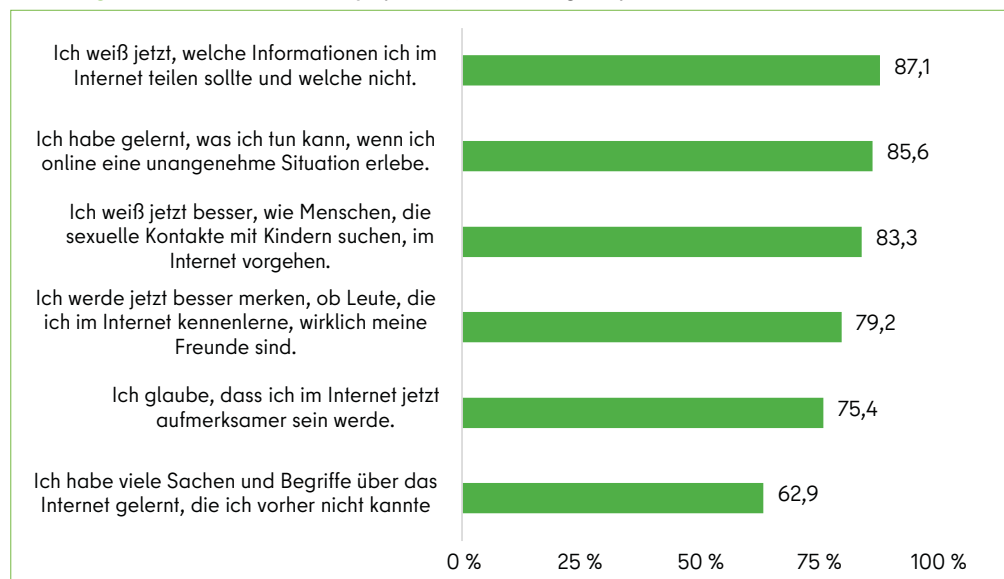
Abbildung 4: Verteilung der Anzahl richtig eingeschätzter Situationen (n = 247)



Der Fragebogen schildert sieben verschiedene Situationen, in denen Kinder auf Social Media, bei Online-Spielen und über Messenger-Dienste aktiv sind. Die an der Fragebogenerhebung Teilnehmenden werden gebeten einzuschätzen, ob sich die beschriebenen Personen richtig verhalten. Beispielsweise sollen sie beurteilen, ob sich Carla in der folgenden Situation richtig verhält: „Carla und ihre Klasse sind auf Klassenfahrt. Carla postet TikTok-Videos von allem, was ihre Klasse unternimmt.“ Die beschriebenen Situationen decken sich sehr stark mit den im Workshop behandelten Inhalten. Somit gibt die Anzahl der richtig eingeschätzten Situationen Hinweise darauf, wie einprägsam die Workshopinhalte sind und wie gut Schulkinder diese abrufen und anwenden können. Die Antworten einer Klasse (17 Kinder) wurden bei dieser Auswertung ausgeklammert, da aufgrund des einheitlichen Antwortverhaltens angenommen werden muss, dass dieser Teil des Fragebogens gemeinschaftlich besprochen und bearbeitet wurde. Die Antworten reflektieren daher nicht notwendigerweise die individuelle Einschätzung der Kinder.

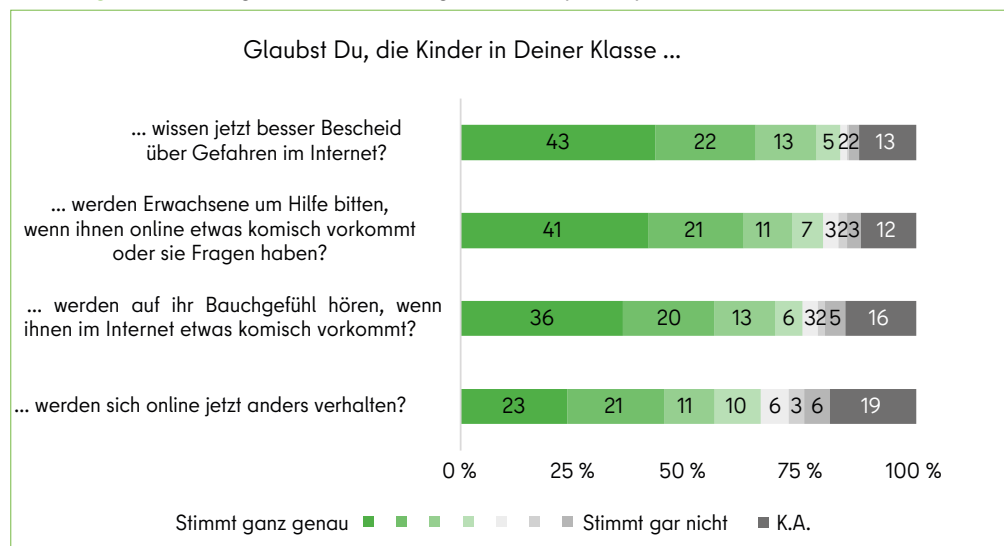
Knapp 60 % der Kinder schätzen fünf oder sechs von insgesamt sieben Situationen richtig ein (siehe Abbildung 4). Weitere 17 % schätzen alle sieben Situationen richtig ein. Nur jedes fünfte Kind schätzt vier Situationen oder weniger richtig ein. Ein Blick auf die verschiedenen Situationen zeigt, dass manche Situationen für die Kinder schwieriger einzuschätzen sind als andere. So schätzen nur etwas mehr als die Hälfte die folgende Situation richtigerweise als problematisch ein: „Sophia hat einen neuen Bikini geschenkt bekommen und macht Selfies, um allen zu zeigen, wie gut sie darin aussieht. Die Selfies postet sie auf Instagram.“ Es wird in Freitextantworten allerdings darauf verwiesen, dass es hier kein Richtig oder Falsch gebe – es sei letztendlich Sophias Sache, was für Bilder sie von sich selbst posten möchte (Freitextantwort standardisierte Befragung Schulklassen). Dahingegen sind sich die Kinder überwiegend einig darin, dass sich Mariam richtig verhält, wenn sie unter einem Geheimnamen Online-Spiele spielt. Nur 16 % der Kinder finden dieses Verhalten nicht in Ordnung oder sind unsicher, wie es zu bewerten ist.

Abbildung 5: Lerneffekte des Workshops (n = 264; Zustimmung in %)



Der Großteil der Kinder sieht Lerneffekte des Workshops auf ihr Online-Wissen und ihr Verhalten im digitalen Raum. Beispielsweise bejahen 87 % die Aussage: „Ich weiß jetzt, welche Informationen ich im Internet teilen sollte und welche nicht.“ Drei von vier Kindern glauben auch, dass sie in Zukunft im Internet aufmerksamer sein werden. In Bezug auf die Frage, ob sie viele neue Sachen und Begriffe gelernt haben, fällt die Zustimmung mit 63 % am geringsten aus.

Abbildung 6: Veränderungen bei Kindern der eigenen Klasse (n = 264)

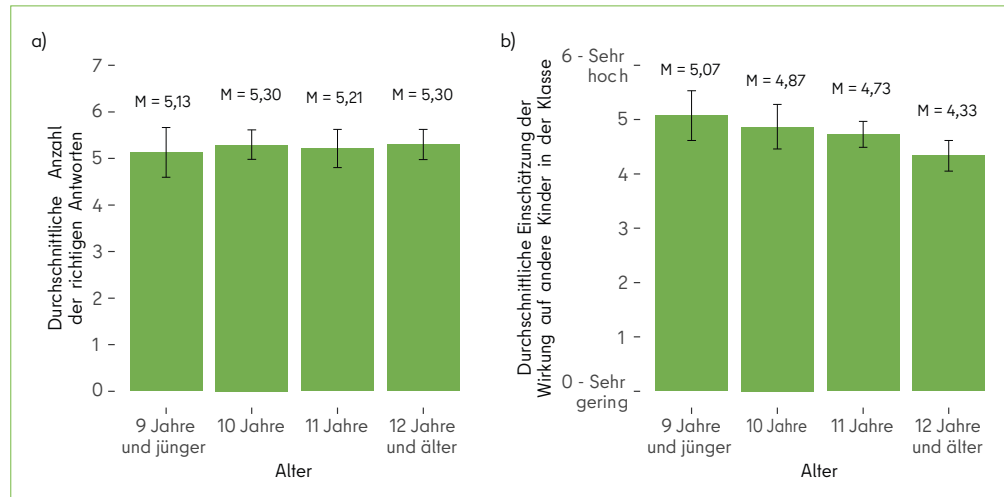


Kinder schätzen die Wirkungen des Workshops auf sich selbst möglicherweise zu optimistisch ein. Eine weitere, etwas weniger verzerrte Messung der Lerneffekte des Workshops ergibt sich über die Abfrage der Lerneffekte auf Mitschülerinnen und Mitschüler (siehe Abbildung 6). Die Kinder glauben überwiegend, dass andere in ihrer Klasse durch den Workshop besser über Cybergrooming Bescheid wissen und Erwachsene bei Bedarf um Hilfe bitten werden. Etwas skeptischer sind sie in Bezug auf die Frage, ob Mitschülerinnen und Mitschüler auf ihr Bauchgefühl hören werden: Ungefähr sieben von zehn Kindern stimmen zu, dass andere Kinder in ihrer Klasse auf ihr Bauchgefühl hören, wohingegen 14 % unentschieden sind oder ablehnend antworten. Die größte Uneinigkeit besteht in Bezug auf die Frage, ob sich die anderen in der Klasse online anders verhalten werden. 54 % der Kinder bejahen die Frage, wohingegen 25 % unentschieden sind oder die Frage verneinen. Auch der relativ hohe Anteil ohne Antwort verdeutlicht die mögliche Skepsis hinsichtlich einer Verhaltensänderung.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Workshop überwiegend positiv bewertet wird und Kinder größtenteils Lerneffekte für sich und andere in ihrer Klasse erwarten. Daran schließt sich die Frage an, ob manche Kinder ganz besonders von dem Workshop profitieren und andere weniger lernen. Hierbei erscheint die Differenzierung zwischen *objektiven* und *subjektiven* Kompetenzen sinnvoll. Auch wenn die Einschätzungen der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse möglicherweise weniger verzerrt ausfallen als Selbsteinschätzungen zu Lerneffekten, sind die Einschätzungen wahrscheinlich geprägt von der allgemeinen Tendenz, digitale Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen zu überschätzen (Brüggen et al. 2023). Es ist daher wichtig, diese Messung der subjektiven Kompetenzen einer Messung von annähernd objektiven Kompetenzen gegenüberzustellen. Unter der Annahme, dass sich die Fähigkeit, Situationen richtig einzuschätzen, auf umsichtiges Verhalten im Internet überträgt, wird die Anzahl der richtig eingeschätzten Situationen als Indikator für objektive Kompetenzen verwendet. Während einige der Situationen eine sehr klare Unterscheidung in richtiges und falsches Verhalten zulassen, sind andere, abhängig von individuellen Grenzen, weniger eindeutig. Die für diese Auswertung vorgenommene Einordnung, ob die Kinder eine Situation korrekt bewerten, orientiert sich deshalb an der vermittelten Haltung in den Workshops, die z.B. das Posten von Selfies im Bikini als für Kinder nicht ratsam einordnet.

Anhand soziodemografischer Merkmale (z.B. Alter, Geschlecht) und individueller Ausgangslage (z.B. Dauer und Art des Internetkonsums) der Kinder werden gruppenspezifische Mittelwerte für objektive und subjektive Kompetenzen gebildet und miteinander verglichen. Inwiefern Gruppenunterschiede auf zufälligen Besonderheiten der Stichprobe beruhen oder mit gewisser Wahrscheinlichkeit auf die Gesamtheit von Schülerinnen und Schülern bezogen werden können, lässt sich anhand von Konfidenzintervallen beurteilen. Unterschiede zwischen zwei Gruppen sind statistisch signifikant und somit übertragbar auf die Gesamtheit von Schülerinnen und Schülern, wenn die jeweiligen Konfidenzintervalle nicht überlappen. Die berichteten Befunde über Zusammenhänge beruhen auf signifikanten Unterschieden in den Kompetenzniveaus verschiedener Gruppen. Wenn sich Kompetenzniveaus nicht signifikant unterscheiden, ist grundsätzlich davon auszugehen, dass kein Zusammenhang zwischen den Ausprägungen eines Merkmals und Kompetenzniveaus besteht.

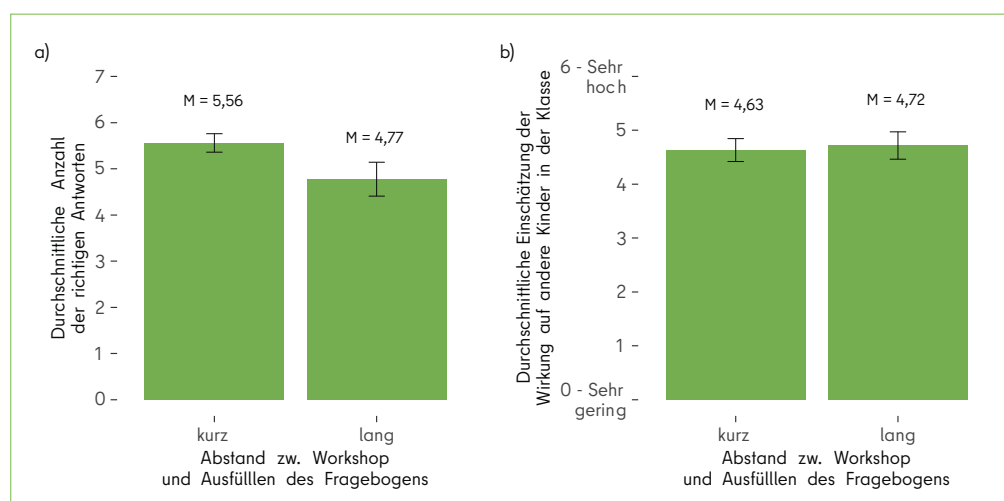
Abbildung 7: Rolle des Alters für a) Anzahl der richtigen Antworten ($n = 232$) und b) Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse ($n = 247$)



Das Alter der Kinder spielt für die Anzahl der richtig eingeschätzten Situationen keine Rolle (siehe Abbildung 7a). Unabhängig vom Alter schätzen die Kinder durchschnittlich etwas mehr als fünf Situationen richtig ein. Dahingegen beeinflusst das Alter, wie die Kinder die Lerneffekte auf andere in ihrer Klasse einschätzen (siehe Abbildung 7b). Mit zunehmendem Alter wird die Wirkung auf andere Kinder als geringer eingeschätzt. Tiefergehende Auswertungen zeigen, dass Kinder mit zunehmendem Alter vor allem in Bezug auf das erworbene Wissen sowie Verhaltensänderungen der anderen Kinder skeptischer sind. Dass sich Mitschülerinnen und Mitschüler bei Bedarf an Erwachsene wenden, wird mit zunehmendem Alter ebenfalls als weniger wahrscheinlich eingestuft. Dahingegen wird die Fähigkeit der anderen Kinder, auf ihr Bauchgefühl zu hören, unabhängig vom Alter als relativ hoch eingeschätzt. In Anbetracht dieser Befunde scheint die Entscheidung, Klick Clever auch für Kinder in der sechsten Klasse zu öffnen, gut und sinnvoll und sollte beibehalten werden. Es ist zudem ratsam, bei Workshops mit den älteren Kindern in der 5. und 6. Klasse einen besonderen Fokus auf die Kommunikation mit den Erwachsenen zu legen.

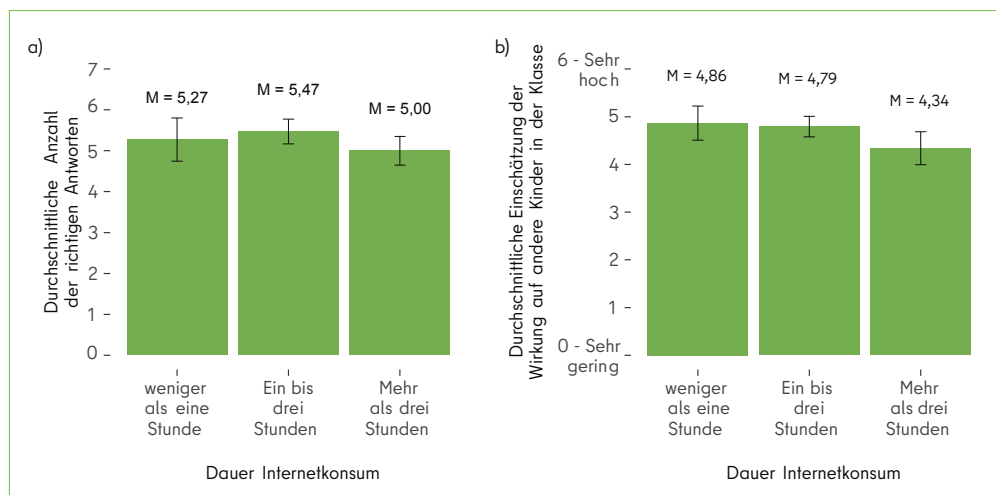
Weder die Anzahl der richtig eingeschätzten Situationen noch die Einschätzung der Wirkung auf andere Kinder in der Klasse unterscheiden sich nach Klassenstufen. Weiterhin spielt das Geschlecht der Kinder keine Rolle für die Anzahl der richtig eingeschätzten Situationen sowie die Einschätzung der Wirkung auf andere Kinder.

Abbildung 8: Rolle des Abstands zwischen Workshop und Ausfüllen des Fragebogens für a) Anzahl der richtigen Antworten ($n = 234$) und b) Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse ($n = 249$)



Einige Klassen füllten den Fragebogen direkt im Anschluss an den Workshop aus, bei anderen vergingen einige Wochen zwischen Workshop und Ausfüllen des Fragebogens². Dieser Abstand wirkte sich auf die Anzahl der richtig eingeschätzten Situationen aus: Im Schnitt schätzen die Kinder signifikant mehr Situationen richtig ein, wenn der Fragebogen unmittelbar nach dem Workshop ausgefüllt wurde, als wenn zwischen Workshop und Ausfüllen des Fragebogens eine Woche oder mehr verging (siehe Abbildung 8a). Da die Workshopinhalte sehr nah an den abgefragten Situationen sind, ist dieser Befund zunächst wenig überraschend. Vielmehr unterstreicht der Befund die Aussage der qualitativen Erhebungen (IP2, IP3, GD4), dass ein einmaliger Workshop einen Anstoß für Lernprozesse bietet, es aber notwendig ist, die Inhalte regelmäßig aufzugreifen und aufzufrischen (siehe auch Kapitel 8.4). Nichtsdestotrotz ist die Anzahl richtiger Antworten auch bei den Befragten mit größerem zeitlichen Abstand zum Workshop hoch. In Bezug auf die Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder gibt es dahingegen keine Unterschiede zwischen Kindern mit kurzem Abstand zwischen Workshop und Ausfüllen des Fragebogens und Kindern mit langem Abstand (siehe Abbildung 8b). Dies deutet darauf hin, dass Kinder die Wirkung des Workshops in Retrospektive nicht überschätzen und die Aussagefähigkeit der Schülerbefragung nicht durch einen langen Zeitabstand zwischen Workshopteilnahme und Ausfüllen des Fragebogens beeinträchtigt ist.

Abbildung 9: Rolle der Internetkonsumdauer für a) Anzahl der richtigen Antworten (n = 207) und b) Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse (n = 227)

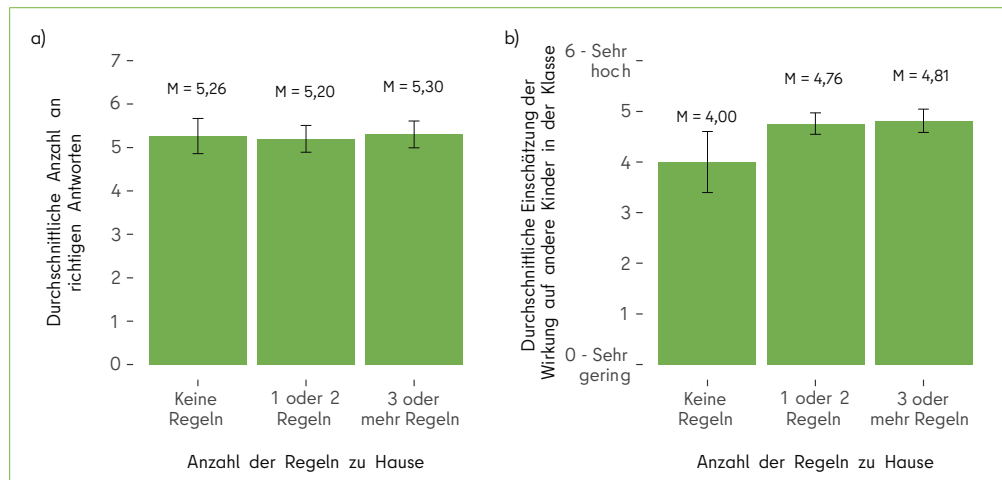


Die durchschnittliche Anzahl der richtig eingeschätzten Situationen unterscheidet sich nur geringfügig nach der Dauer des Internetkonsums (siehe Abbildung 9a). Tendenziell schätzen Kinder mit einem gemäßigten Internetkonsum (weniger als eine Stunde oder zwischen einer und drei Stunden am Tag) durchschnittlich etwas mehr Situationen richtig ein als Kinder mit einem Internetkonsum von mehr als drei Stunden. Allerdings sind diese Unterschiede statistisch nicht signifikant und somit mit starker Unsicherheit behaftet. Ein ähnliches Muster zeigt sich für die Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse (siehe Abbildung 9b): Kinder mit einem hohen Internetkonsum von mehr als drei Stunden stufen die Online-Kompetenzen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler tendenziell als etwas geringer ein als Kinder mit einem gemäßigten Internetkonsum von null bis drei Stunden. Jedoch ist auch dieser Unterschied nicht signifikant.

² Die teilnehmenden Schulen machten im Zuge der Rücksendung der ausgefüllten Fragebögen einen Vermerk zur Dauer zwischen Workshopteilnahme und Ausfüllen des Fragebogens. Anhand dieser Bemerkungen wurde schulklassenweise eine Einteilung in kürzere und längere Abstände vorgenommen: Kurze Abstände betreffen Schulklassen, die den Fragebogen maximal eine Schulwoche nach Stattfinden des Workshops ausfüllten (141 Kinder in neun Klassen). Lange Abstände beziehen sich auf Schulklassen, wo zwischen Workshopteilnahme und Ausfüllen des Fragebogens mehr als eine Schulwoche liegt (93 Kinder in sechs Klassen).

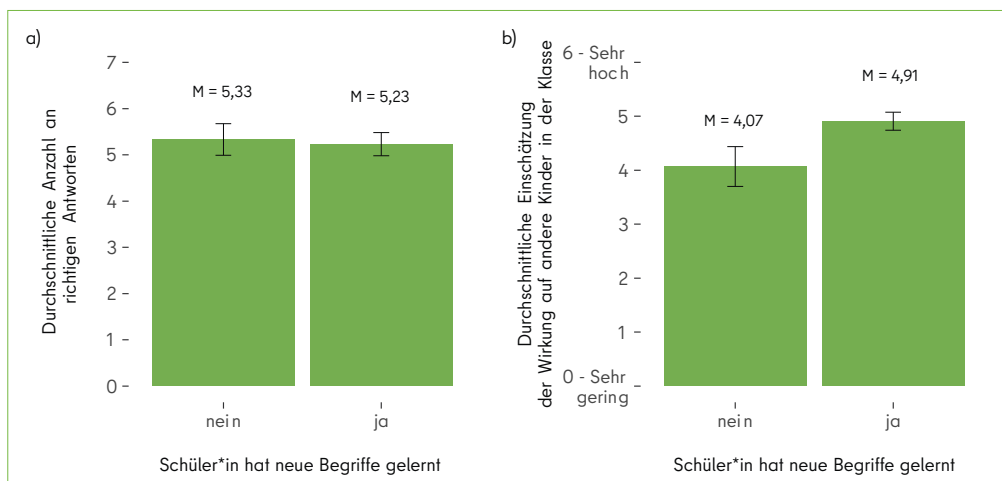
Die Anzahl der eigenen internetfähigen Geräte beeinflusst weder die Anzahl der Situationen, die Kinder richtig einschätzen, noch die Einschätzung der Lerneffekte auf andere. Objektive und subjektive Online-Kompetenzen sind außerdem unabhängig von der Art des Internetkonsums: Kinder, die Online-Spiele spielen oder im Internet selbst posten, unterscheiden sich in ihrem Antwortverhalten nicht von Kinder, die das jeweilige Online-Verhalten nicht angeben.

Abbildung 10: Rolle der Regeln im häuslichen Umfeld für a) Anzahl der richtigen Antworten (n = 234) und b) Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse (n = 249)



Die Anzahl der Situationen, die die Kinder richtig einschätzen, ist unabhängig davon, ob und wie stark der Internetkonsum in ihren jeweiligen Familien reguliert wird (siehe Abbildung 10a). Allerdings schätzen Kinder, die keinerlei Vorgaben für den Internetkonsum haben, die Lerneffekte auf andere Kinder durchschnittlich als geringer ein als Kinder, deren Internetkonsum auf irgendeine Weise geregelt wird. Dies könnte darauf hindeuten, dass die Aufklärung durch Eltern und Schule ineinandergreifen und aufgrund des Zusammenwirkens besonders große Effekte auf subjektive Kompetenzen erzielt werden können.

Abbildung 11: Rolle des Workshopneuigkeitswerts für a) Anzahl der richtigen Antworten (n = 219) und b) Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse (n = 232)



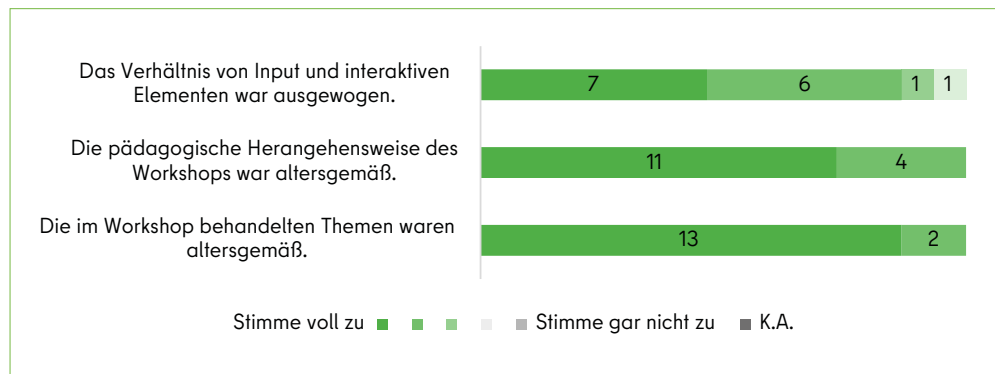
Die durchschnittliche Anzahl der richtig eingeschätzten Situationen ist unabhängig davon, ob Kinder angeben, neue Begriffe gelernt zu haben. Ob Wissen im Rahmen des Workshops erst erlernt wurde oder bereits vorhanden war, spielt für richtige Einschätzungen von Situationen also keine Rolle. Kinder scheinen das gelernte Wissen direkt anwenden zu können. Kinder, die angeben, neue Begriffe gelernt zu haben, schätzen die Lerneffekte für ihre Mitschülerinnen und Mitschüler höher ein als Kinder, die angeben, keine neuen Begriffe gelernt zu haben. Für die Entwicklung etwaiger Auffrischungsworkshops bieten sich daher möglicherweise Formate an, in denen die Wiederholung bekannter Inhalte durch Anwendungsaufgaben von gelerntem Wissen ergänzt wird.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass einzig der Abstand zwischen Workshop und Ausfüllen des Fragebogens einen Einfluss hat auf objektive Kompetenzen, sprich die Anzahl der richtig eingeschätzten Situationen. Anders formuliert erreicht das im Workshop vermittelte Wissen Kinder unabhängig von ihren individuellen Ausgangslagen (Zugang zu internetfähigen Geräten, Regeln im familiären Umfeld, Dauer und Art des Internetkonsums) und soziodemografischen Merkmalen (Geschlecht, Alter). Allerdings werden die Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse teilweise unterschiedlich eingeschätzt. Objektive und subjektive Kompetenzen scheinen unterschiedlich begründet und voneinander entkoppelt zu sein.

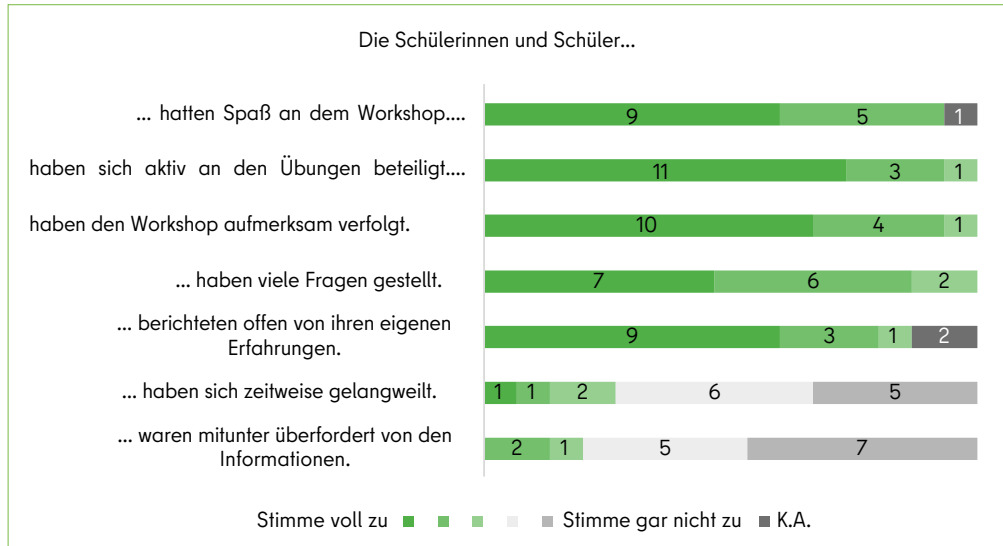
5.2 Befragung der Fachkräfte

Im Verlauf der Evaluation haben insgesamt 15 Fachkräfte den Fragebogen vollständig ausgefüllt. Bis auf eine Person, die den Workshop als Aufsicht betreute, handelt es sich bei allen Befragten um die jeweiligen Klassenleitungen. Zwölf der Teilnehmenden sind weiblich, der Rest männlich. Die Altersspanne reicht von 29 bis 63 Jahren, der Durchschnitt liegt bei etwa 47 Jahren. Aufgrund der im Vergleich zur Befragung der Schulklassen geringen Stichprobengröße werden in den folgenden Auswertungen die absoluten Zahlen dargestellt.

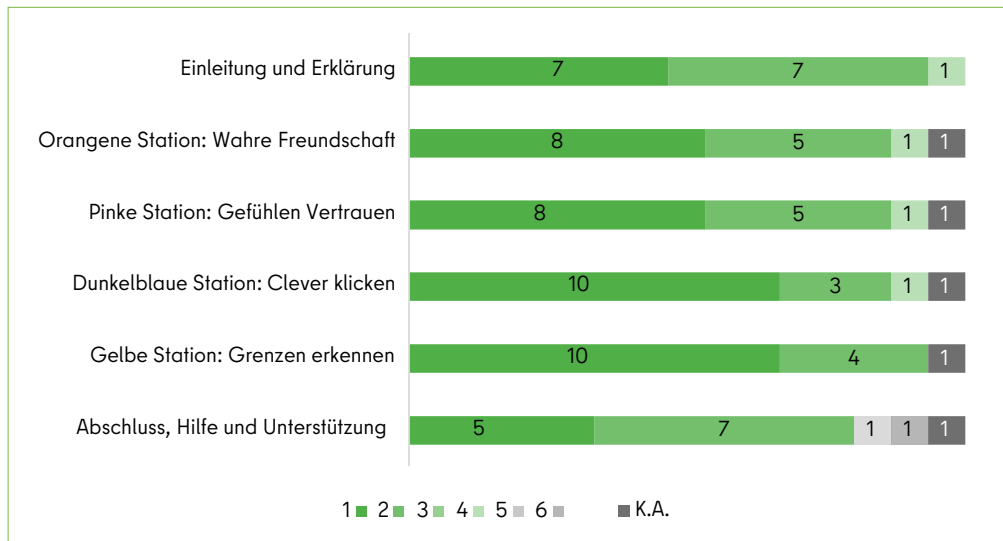
Abbildung 12: Bewertung der Workshopinhalte (n = 15, absolute Zahlen)



Die Fachkräfte schätzen die pädagogische Herangehensweise und die behandelten Themen der Klick-Clever-Workshops als altersgemäß oder eher altersgemäß ein. Zum Verhältnis von Input und interaktiven Elementen ist die Rückmeldung ebenfalls sehr positiv, weist aber kleine Einschränkungen auf (siehe Abbildung 12): Nur knapp die Hälfte der befragten Fachkräfte stimmt der Aussage, dass das Verhältnis ausgewogen ist, voll und ganz zu, sechs Fachkräfte stimmen der Aussage eher zu und jeweils eine Person ist unentschieden oder stimmt der Aussage gar nicht zu.

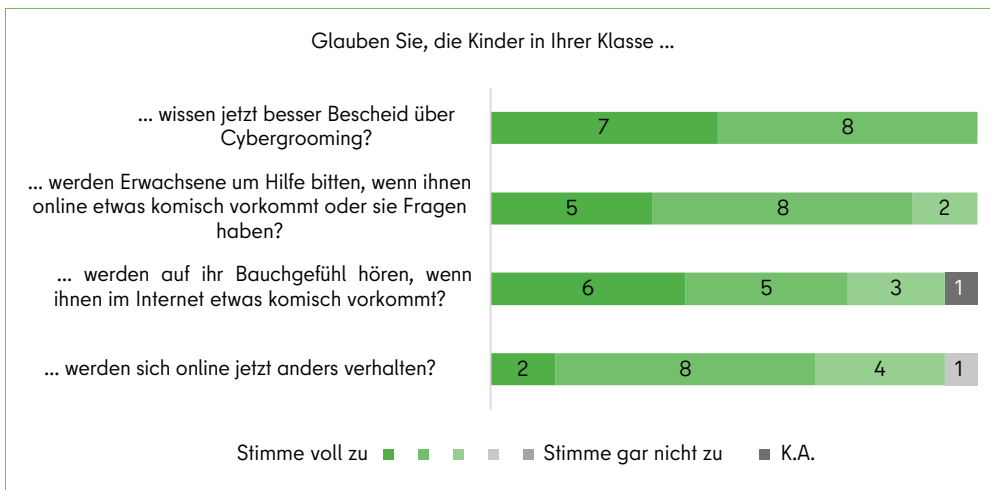
Abbildung 13: Verhalten der Schülerinnen und Schüler (n = 15, absolute Zahlen)

Die große Mehrzahl der Fachkräfte vernimmt Interesse und Spaß am Workshop vonseiten der Kinder in ihren Klassen (siehe Abbildung 13). Nur vereinzelt schätzen Fachkräfte die aktive Beteiligung der Kinder als mittelmäßig ein. Zwei von insgesamt 15 Befragten stimmen der Aussage zu, dass sich Kinder teilweise gelangweilt haben, zwei weitere Fachkräfte sind in Bezug auf diese Aussage unentschieden, wohingegen elf Fachkräfte der Aussage nicht zustimmen. Dass einzelne Fachkräfte Langeweile bei Kindern wahrnehmen, knüpft daran an, dass sich manche Fachkräfte mehr interaktive Elemente und weniger Input gewünscht hätten (siehe Abbildung 12). Schließlich stimmen zwei Fachkräfte zu, dass Kinder teilweise von der Fülle der Informationen überfordert waren, wohingegen zwölf Befragte dem nicht zustimmen.

Abbildung 14: Bewertung der Stationen (n = 15; Schulnoten)

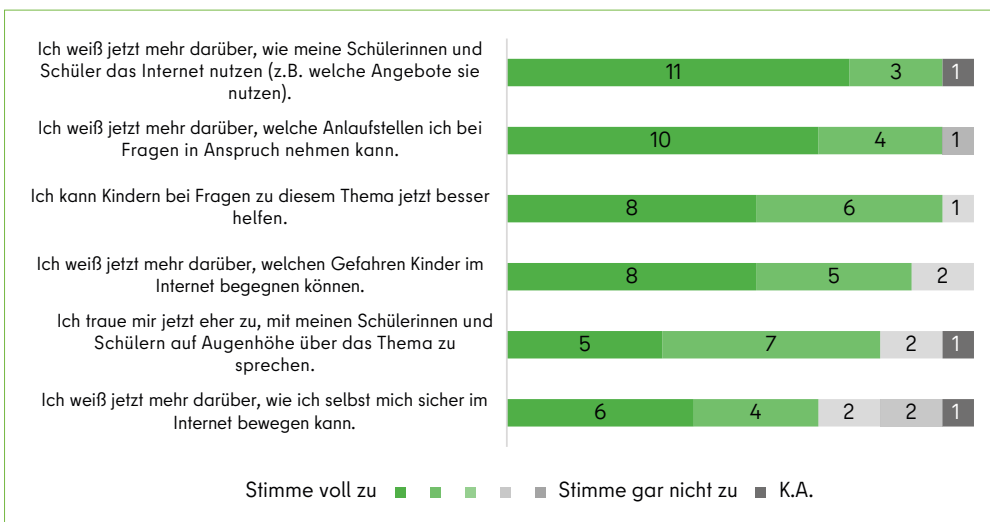
Ähnlich wie die Kinder bewerten die Fachkräfte die verschiedenen Stationen und Aspekte des Workshops überwiegend mit der Note 1 oder der Note 2 (siehe Abbildung 14). Der Aspekt „Abschluss, Hilfe und Unterstützung“ schneidet mit verhältnismäßig wenig sehr guten Bewertungen, einer Bewertung „ausreichend“ und einer Bewertung „ungenügend“ schlechter ab als die einzelnen Stationen des Workshops. Interessanterweise war das der Aspekt, der bei den Kindern selbst am besten bewertet wurde. Hier schlägt sich bei den Fachkräften möglicherweise nieder, dass gegen Ende der Workshops häufig die Zeit knapp war (Beobachtungen Schulworkshops). Die Kinder heben in Bezug auf den Abschluss der Workshops vor allem hervor, dass sie Armbänder, Stifte und Klick-Clever-Ausweise bekommen haben (Freitextantworten standardisierte Befragung Schulklassen).

Abbildung 15: Veränderungen bei Schülerinnen und Schülern (n = 15)



Die Einschätzung der Fachkräfte zu den Veränderungen bei Online-Kompetenzen und Verhalten (siehe Abbildung 15) deckt sich erstaunlich gut mit den Einschätzungen der Kinder (siehe Abbildung 6). Sie denken, dass Kinder jetzt besser Bescheid wissen über Cybergrooming, sind jedoch teilweise skeptisch in Bezug auf die Fragen, ob Kinder bei Bedarf Erwachsene um Hilfe bitten und auf ihr Bauchgefühl hören werden. Bei der Frage, ob sich Kinder online anders verhalten werden, sind die Meinungen geteilt. Zehn Fachkräfte stimmen der Frage voll und ganz oder eher zu, vier Befragte beantworten sie mit teils/teils und eine Person stimmt eher nicht zu.

Abbildung 16: Veränderungen bei Lehrkräften (n = 15)



Die befragten Fachkräfte glauben nicht nur, dass Kinder durch den Workshop besser über Cybergrooming informiert sind, sondern fühlen sich durch den Workshop auch überwiegend selbst besser in der Lage, Kinder bei diesem Thema zu unterstützen (siehe Abbildung 16).³ Beispielsweise stimmen 14 von insgesamt 15 Fachkräften voll und ganz oder eher der Aussage zu, dass sie mehr darüber wissen, welche Anlaufstellen es für Fragen gibt. Ebenfalls 14 von 15 Fachkräften geben an, dass sie nach Klick Clever mehr darüber wissen, wie ihre Schülerinnen und Schüler das Internet nutzen. Das ist eine wichtige Voraussetzung, um mit den Kindern über den digitalen Raum und ihre Aktivitäten dort im Gespräch zu bleiben. Entsprechend gehen die Fachkräfte auch davon aus, dass sie Kinder bei Fragen zum digitalen Raum jetzt besser helfen können, wobei die Zustimmung hier etwas abgestuft wird. Die Fachkräfte sind ebenfalls überwiegend (13 von 15) der Ansicht, dass sie jetzt mehr darüber wissen, welche Gefahren Kindern

³ Die Items im Fragebogen waren mit Genderstern formuliert. Der Konsistenz wegen sind sie hier an die Schreibweisen angepasst, die dem Bericht zugrunde liegen.

im Internet begegnen können. Sie sehen zudem, wenn auch weniger ausgeprägt, ebenso einen positiven Effekt darauf, wie gut sie mit ihren Schülerinnen und Schülern auf Augenhöhe über das Thema sprechen können. Fünf Fachkräfte stimmen hier voll und ganz zu, weitere sieben stimmen eher zu. Brücken zwischen Kindern und Erwachsenen zu bauen, um die Kommunikation über den digitalen Raum zu erleichtern, ist ebenfalls eines der wesentlichen Ziele von Klick Clever. Gleichzeitig sind hier die Herausforderungen sicherlich besonders groß, weil es einerseits um einen Raum und Aktivitäten (wie Online-Spiele und soziale Medien) geht, zu denen Erwachsene oft wenig Zugang haben, und andererseits mit sexualisierter Gewalt um ein Thema, das tabuisiert und schambehaftet ist. Die Zustimmung der Fachkräfte fällt weniger positiv aus in Bezug auf die Frage, ob sie selbst mehr darüber wissen, wie sie sich selbst im Internet sicher bewegen können: Zwei von drei Fachkräften stimmen der Frage zu, jeweils zwei Fachkräfte antworten mit teils/teils oder stimmen eher nicht zu. Hier schlägt sich nieder, dass Fachkräfte sich selbst im Rahmen des Projekts offenbar weniger als Zielgruppe sondern eher vermittelnd wahrnehmen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Fachkräfte den Workshop überwiegend positiv bewerten. Einzelne Befragte bemängeln, dass Input und interaktive Elemente aus ihrer Sicht nicht ausgewogen genug gewesen seien, sowie den Aspekt Abschluss, Hilfe und Unterstützung. Außerdem sind sie teilweise skeptisch in Bezug auf die Frage, ob der Workshop zu Verhaltensänderungen bei Kindern im Internet führt. Insgesamt beurteilen Kinder und Fachkräfte den Workshop und seine Effekte auf Online-Kompetenzen recht ähnlich, was das Reflexionsvermögen der Kinder unterstreicht.

Teil des Fragebogens für Fachkräfte waren außerdem einige Fragen zur Fortbildung. Da insgesamt nur sechs Klassenleitungen an der vorbereitenden Ausbildung teilgenommen haben – in der Phase der Schulworkshops war diese nicht verpflichtend –, ergibt sich daraus lediglich ein eingeschränkt aussagekräftiges Bild, weshalb auf eine ausführliche Auswertung verzichtet wird. Tendenziell sind die Lehrkräfte mit der Fortbildung zufrieden, so geben fünf von ihnen an, dass die vermittelten Inhalte für ihre berufliche Praxis relevant sind. Ebenfalls fünf Lehrkräfte führen an, dass sie Neues zum Thema Cybergrooming gelernt haben. In Bezug auf die Frage, ob sich Lehrkräfte durch die Fortbildung sicherer in ihrer pädagogischen Arbeit zu den Themen sexualisierte Gewalt und digitaler Raum fühlen, fallen die Rückmeldungen etwas weniger positiv aus. Möglicherweise sind sich Lehrkräfte der Komplexität des Themenfelds Cybergroomings und ihrer begrenzten Handlungsfähigkeit bewusst.

5.3 Zwischenfazit

Die Auswertung der standardisierten Befragungen mit Kindern und Fachkräften zeigt, dass Klick Clever ankommt. Die Kinder werden unabhängig von Geschlecht, Alter oder Vorwissen von den Workshops gleichermaßen angesprochen und profitieren von ihnen. Sie haben ganz überwiegend Spaß an der Teilnahme, können den Inhalten gut folgen und bewerten das Thema als interessant. Die Gestaltung des Formats sowie die Präsentation durch die Trainerinnen und Trainer erscheinen demnach sehr zielgruppengerecht. Lediglich ein Teil der Kinder äußert Wünsche nach mehr Interaktionsmöglichkeiten und/oder gibt an, sich manchmal gelangweilt zu haben.

Die Kinder sehen sowohl bei sich selbst als auch anderen Kindern in der Klasse Wissenszuwächse durch den Workshop. Sie rechnen ebenso damit, dieses Wissen in ihrem Handeln im digitalen Raum anwenden zu können. Zu letzterem Punkt sind sie allerdings in Hinblick auf ihre Mitschülerinnen und Mitschüler kritischer als bezogen auf sich selbst. Insbesondere ältere Kinder gehen weniger als jüngere davon aus, dass sich andere in ihrer Klasse im Internet nach dem Workshop anders verhalten und im Zweifelsfall an Erwachsene wenden werden. Hier wird deutlich, dass es wichtig ist, gleichfalls die sechsten Klassen mit Klick Clever anzusprechen, und dass in dieser Altersgruppe noch einmal ein besonderer Schwerpunkt darauf liegen sollte, dass sich auch ältere Kinder in unangenehmen Situationen an Erwachsene wenden sollten.

Anhand der Einschätzungen der im Fragebogen abgefragten Situationen lässt sich erkennen, dass die Kinder überwiegend Kompetenzgewinne aufweisen und zumeist wissen, welches Verhalten im Internet angemessen ist. Bei Kindern, die den Fragebogen mit einigen Wochen Abstand zum Workshop ausgefüllt haben, sind allerdings leichte Abnahmen zu erkennen. Daran wird deutlich, dass ein einmaliger Workshop nicht ausreicht, sondern es einer wiederholten Auseinandersetzung mit dem Thema bedarf.

Für die befragten Fachkräfte ergibt sich ein ähnlich positives Bild. Sie schätzen Klick Clever als ein altersgemäßes Angebot ein, das den Kindern Spaß macht, und bewerten die einzelnen Stationen sowie den Workshop insgesamt sehr positiv. Hinsichtlich der Interaktivität der Workshops sehen auch hier einige Befragte Nachbesserungsbedarf. Analog zu den Ergebnissen bei den Kindern bestätigen sie den Zugewinn an Wissen, teilen aber vereinzelt die Skepsis gegenüber sich etablierenden Verhaltensänderungen bei den Kindern.

Als Zielgruppe profitieren auch die Fachkräfte selbst von den Workshops und schätzen ihr Wissen über die Internetnutzung der Kinder und Gefahren im Internet als verbessert ein. Zwar sehen sich nicht alle durch den Workshop vollständig in die Lage versetzt, bei Fragen von Kindern eigenständig unterstützen zu können. Durch das Kennenlernen möglicher Anlaufstellen wird aber hier Handlungssicherheit gegeben.

Die Fortbildungen stellen ein wichtiges Instrument dar, um Erwachsene einerseits für die Begleitung der Aktivität vorzubereiten und ihnen andererseits darüber hinaus Kompetenzen und Handlungsstrategien für das Thema an die Hand zu geben. Das zeigen die positiven Einschätzungen der wenigen Lehrkräfte, die daran teilgenommen haben. Unter diesem Gesichtspunkt erscheint es sinnvoll, dass die Fortbildungen als verpflichtendes Element für den Besuch der Ausstellung etabliert worden sind und beibehalten werden.

6. Ergebnisse der qualitativen Erhebungen

Die folgenden Abschnitte geben einen Überblick über die Ergebnisse der qualitativen Erhebungen. Grundlage sind sechs leitfadengestützte Interviews mit Fachkräften sowie Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, vier Gruppendiskussionen mit Schulkindern sowie Beobachtungen von zwei Fortbildungen für Fachkräfte, zwei analogen und drei digitalen Schulworkshops und zwei Elternabenden sowie die Freitextantworten der standardisierten Befragungen mit Schulklassen und Fachkräften. Einige der Interviewten haben die interaktive Ausstellung mit ihren Klassen besucht, andere haben Schulworkshops gebucht. Die Beobachtungen und die Gruppendiskussionen mit Schulkindern beziehen sich ausschließlich auf Schulworkshops bzw. vorbereitende Fortbildungen für Schulworkshops.

Aufgrund der Kontaktbeschränkungen zur Eindämmung der Coronapandemie haben im Erhebungszeitraum vorrangig analoge und digitale Schulworkshops stattgefunden. Wie bei den standardisierten Erhebungen standen auch bei den qualitativen Erhebungen die analogen Schulworkshops im Mittelpunkt. Ergänzend war es hier aber möglich, ebenso die digitalen Schulworkshops, Ausstellungsbesuche und die Formate für Eltern und Fachkräfte durch Interviews und Beobachtungen mit einzubeziehen. Um möglichst detaillierte Rückmeldungen zu Klick Clever zu erhalten, haben die Erhebungen mit Kindern jeweils kurz nach den Workshops stattgefunden (Gruppendiskussionen maximal einige Tage danach, Fragebogenerhebungen maximal einige Wochen danach). Über längerfristige Wirkungen kann auf dieser Grundlage entsprechend keine Aussage getroffen werden. Das Folgekapitel geht aber auf Fragen der Nachhaltigkeit von Klick Clever ein.

6.1 Relevanz und Teilnahmemotivation

Klick Clever trifft einen klar identifizierbaren Bedarf. Die Erfahrungen des Teams von Klick Clever decken sich dabei mit dem Befund bestehender Befragungsstudien, dass Kinder und Jugendliche teils früh mit (versuchten) Übergriffen im digitalen Raum konfrontiert sind (vgl. Kapitel 2). Kinder berichten in den Workshops und Ausstellungsbesuchen, dass sie selbst oder ihre Freundinnen und Freunde in Chats und Social Media mit anzüglichen Bemerkungen konfrontiert waren, nach ihren Kontaktdaten, nach Bildern und auch Nacktbildern gefragt wurden, unerwünschte Anrufe erhalten oder Links zu irritierenden oder einschüchternden Inhalten geschickt bekommen haben (B_A1, B_E2, GD4, IP6). Die Kinder haben zu diesen Themen einen großen Mitteilungsbedarf. Das bestätigen auch die Ergebnisse der Fragebogenerhebung, in denen viele Kinder besonders positiv bewertet haben, dass sie Raum hatten, um ihre Erfahrungen mitzuteilen. Die Schilderungen der Kinder konnten in den Workshops jeweils gut aufgefangen und eingebettet werden, indem die Trainerinnen und Trainer sie nutzten, um mit den Kindern Handlungsoptionen und Verhaltensregeln zu erarbeiten. Dabei wiesen die Trainerinnen und Trainer klar auf Gefahren hin, stellten dabei jedoch auch immer wieder heraus, dass das Fehlverhalten auf Seiten der erwachsenen Täterinnen und Täter, keinesfalls aber bei den Kindern selbst zu suchen sei.

Dass Kinder breit und früh mit Übergriffen im digitalen Raum konfrontiert sind, ist für schulische Fachkräfte häufig Anlass, Klick Clever an die Schule zu holen bzw. Ausstellungsbesuche zu buchen. Ausschlaggebend sind dabei nicht selten konkrete beobachtete Entwicklungen und teils auch Sorgen in Bezug auf einzelne Kinder:

„... jetzt haben eben einige Schüler und Schülerinnen auch ein Handy und teilweise auch wirklich unbegrenzten Zugriff, ohne dass die Eltern das kontrollieren, und da bin ich eben hellhörig geworden und habe mir gedacht, da müssen wir auf jeden Fall was machen in die Richtung.“ (IP4)

Für eine andere interviewte Person war Anlass, das Projekt an die Schule zu holen, dass einige Schülerinnen und Schüler Nacktbilder von sich verschickt haben (IP5). Eine weitere Interviewperson beschreibt, „komische Erfahrungen“ einzelner Kinder seien schon häufiger im EDV-Unterricht thematisiert worden (IP1).

Die Fachkräfte weisen nicht nur darauf hin, dass es einen konkreten Bedarf für ein Projekt zur Prävention von Cybergrooming gibt. Sie stellen auch heraus, dass sie außer Klick Clever bisher keine Angebote kennen oder umgesetzt haben, die speziell auf sexualisierte Gewalt im digitalen Raum eingehen (IP1, IP2). Das Projekt füllt insofern eine Lücke, die zu bearbeiten aus Sicht der beteiligten Fachkräfte hoch relevant ist.

6.2 Zusammenarbeit mit Innocence in Danger e.V.

Die Zusammenarbeit mit Innocence in Danger e.V. wurde durchweg als sehr positiv beschrieben. Die Abläufe seien jeweils sehr reibungslos gewesen, das Team sei flexibel auf Bedarfe und Vorschläge der Schulen eingegangen (IP1, IP3, IP4, IP5) und für Nachfragen sehr gut erreichbar (IP4, IP5).

Vor allem aber wird dem Team von Innocence in Danger e.V. seitens der teilnehmenden Fachkräfte eine hohe fachliche und didaktische Kompetenz bescheinigt. So wird in den Interviews berichtet, die Trainerinnen und Trainer (bei Ausstellungsbesuchen und Workshops) seien den Kindern gegenüber sehr feinfühlig und empathisch gewesen und gut auf die Kinder eingegangen (IP2, IP5) und es sei sehr gut gelungen, die Inhalte kindgerecht aufzuarbeiten und zu vermitteln (IP5). Das sehen auch die Kinder selbst so. Sie betonen, dass die Trainerinnen und Trainer geduldig und nett gewesen seien, Themen ausführlich erklärt hätten und bei Fragen gut weiterhelfen konnten (Freitextantworten standardisierte Befragung Schulklassen, GD1, GD2, GD3). Ein Kind erzählt, besonders gut sei gewesen,

„dass sie uns auch die Sachen, die wir nicht verstanden haben, ... also nochmal formuliert hat. Also ... so formuliert hat, ... dass wir es auch wirklich verstehen.“ (GD3)

Auch konnte das Personal von Innocence in Danger e.V. Lehrkräfte, die durch die Wanderausstellung geführt haben, bei Fragen und Unsicherheiten gut unterstützen (IP3).

6.3 Workshop-/Ausstellungsgestaltung und Zufriedenheit der Teilnehmenden

Sowohl die Ausstellung als auch der Workshop kamen bei den Kindern und den Fachkräften sehr gut an, das zeigen sowohl die Interviews und Gruppendiskussionen als auch die Ergebnisse der standardisierten Erhebungen. Besonders positiv wurde der interaktive Charakter der Workshops/Ausstellungsbesuche hervorgehoben. Die folgenden Abschnitte gehen auf Rückmeldungen zur inhaltlichen und didaktischen Ausgestaltung der Projektformate ein. Erstens werden allgemeine Rückmeldungen dargestellt und zweitens Rückmeldungen zu einzelnen in den Interviews und Gruppendiskussionen besonders hervorgehobenen Stationen der Workshops/Ausstellungsbesuche erläutert. Drittens wird die Frage diskutiert, wie altersangemessen die Inhalte aufbereitet sind. Viertens werden die im Projektverlauf neu- und weiterentwickelten Projektformate in Hinblick auf ihre Stärken und Herausforderungen verglichen.

6.3.1 Allgemeine Rückmeldungen zur Gestaltung der Workshops/Ausstellungsbesuche

Die Rückmeldungen zu den Workshops/Ausstellungsbesuchen sind ausgesprochen positiv. Die Workshops haben den Kindern Spaß gemacht und die ganz überwiegende Mehrheit der Kinder fand sie spannend und informativ. Die Kinder erzählen in den Gruppendiskussionen, dass sie alles gut verstanden haben und es toll war, dass der Workshop spielerisch angelegt war und sie selbst viel erzählen konnten (GD1-4). Auch in der standardisierten Befragung haben wir die Kinder gebeten, in Form kurzer Freitextantworten zu erzählen, was sie an den Workshops gut fanden und was nicht so gut. Am häufigsten genannte positive Aspekte waren, dass der Workshop interessant oder informativ war bzw. man etwas lernen konnte (50 von 216 Kindern, die dieses Feld ausgefüllt haben), dass die Trainerin oder der Trainer nett und/oder geduldig war (37), dass bestimmte Stationen ihnen besonders gut gefallen haben (35), die Kinder von ihren eigenen Erfahrungen im digitalen Raum erzählen konnten (27) und der Workshop mit Spaß und/oder Beteiligung verbunden war (24). Besonders ins Auge fällt dabei, dass so viele Kinder betonen, wie wichtig ihnen das Berichten eigener Erfahrungen ist. Hier zeigt sich, dass Klick Clever ein guter Auftakt gelingt, der an die Interessen und Lebenswelten der Kinder anknüpft.

Negativ bewerteten Kinder insbesondere, dass ihnen streckenweise langweilig gewesen sei (25 von 106 Kindern, die dieses Feld ausgefüllt haben), dass es zu wenig Interaktion oder zu viel Input gegeben (21) oder die Trainerin bzw. der Trainer zu leise oder zu schnell gesprochen habe (15). Einige Kinder fanden den Workshop zu kurz (9), andere wiederum zu lang (7). Zu nennen ist zudem, dass mit vier Kindern nur eine sehr kleine Zahl von Teilnehmenden den Workshop, einzelne Inhalte oder die Berichte anderer Kinder in der Klasse beängstigend oder gruselig fanden.

Auch die Lehrkräfte betonen, dass der interaktive Charakter des Projekts besonders positiv sei (IP2, IP4, Freitextantworten standardisierte Befragung Lehrkräfte). Potenzial zur Weiterentwicklung sehen sie ebenfalls in diesem Bereich und wünschen sich (bezogen auf die Schulworkshops), noch mehr und noch stärker interaktive Elemente einzubauen und mehr Zeit für den Workshop (IP4, Freitextantworten standardisierte Befragung Lehrkräfte). Auch die Rückmeldung der Eltern zu den Elternabenden fiel sehr positiv aus (Zwischenbericht Klick Clever Q2 2022).

6.3.2 Rückmeldung zu den einzelnen Stationen der Workshops/ Ausstellungsbesuche

6.3.2.1 Auftakt

Die Workshops und Ausstellungsbesuche beginnen damit, dass die Kinder von ihren Erfahrungen im digitalen Raum berichten können – also welche Geräte sie besitzen oder nutzen, welche Spiele sie spielen und auf welchen sozialen Medien sie aktiv sind. Damit gelingt es Klick Clever, von vornherein an die digitalen Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen anzuknüpfen. Die Kinder sind zudem gleich zu Beginn in einer aktiven Rolle. Aufbauend auf der Frage nach den Aktivitäten der Kinder im digitalen Raum werden auch unangenehme Erfahrungen, die die Kinder oder ihre Freundinnen und Freunde im digitalen Raum gemacht haben, besprochen. Auf diese Weise funktioniert es in den beobachteten Workshops und Ausstellungsbesuchen jeweils sehr gut, einerseits das digitale soziale Leben der Kinder nicht per se für schlecht zu erklären, andererseits aber deutlich zu machen, dass Gefahren im digitalen Raum real sind. Die Kinder waren insbesondere an diesem Punkt der Workshops/Ausstellungsbesuche jeweils sehr aktiv beteiligt. Den Auftakt bildet entsprechend die in der Fragebogenerhebung am besten bewertete Station (siehe Kapitel 5.1). Dass es Raum gab, über die eigene Internetnutzung und eigene Erfahrungen im digitalen Raum zu berichten, ist zudem ein häufig genannter Pluspunkt der Workshops/Ausstellungsbesuche aus Sicht der Kinder (Freitextantworten standardisierte Befragung Schulklassen).

Auch aus Sicht der Lehrkräfte ist dieser Teil der Workshops/Ausstellungsbesuche besonders wertvoll: Im Interview berichten sie, dass sie dadurch Einblick in die Online-Aktivitäten und -erfahrungen der Kinder in ihren Klassen erhalten, zu denen sie bis dahin wenig Zugang hatten. Häufig werde Lehrkräften an diesem Punkt erst klar, wie sehr der digitale Raum Teil des Alltags der Kinder ist und wie verbreitet auch unangenehme Erfahrungen im digitalen Raum sind (IP6). Einerseits wird Lehrkräften so die Relevanz des Themas deutlich, andererseits bieten die Berichte der Kinder Lehrkräften konkrete Anknüpfungspunkte, um das Thema nach dem Workshop/Ausstellungsbesuch im Unterricht weiterzubehandeln (IP4, IP6).

6.3.2.1 Stationen

Die verschiedenen Stationen werden durchgängig sowohl von Kindern als auch Fachkräften sehr positiv bewertet (siehe Kapitel 5). Kinder heben die Station „Wahre Freundschaft“ (orange Station) noch einmal besonders hervor, Fachkräfte eher die Stationen „Grenzen erkennen“ (gelbe Station) und „Clever Klicken“ (dunkelblaue Station). Bei der Station „Wahre Freundschaft“ wird einerseits ein Film geschaut, andererseits hängen die Kinder Karten mit Eigenschaften von Freundinnen und Freunden an eine Pappfigur (digitale Freundschaft) und an eine Weste, die eines der Kinder trägt (analoge Freundschaft). Im Rahmen des Schulworkshops ist bei dieser Station vergleichsweise viel Interaktion möglich, wie auch im Interview mit einer Fachkraft deutlich wird (Freitextantworten standardisierte Befragung Lehrkräfte, IP4). Außerdem bietet das Sprechen über digitale und analoge Freundschaft noch einmal viel Gelegenheit, über eigene Erfahrungen im digitalen Raum zu sprechen. Die Station „Grenzen erkennen“ geht vergleichsweise explizit auf die Gefahren sexualisierter Gewalt im Internet ein. Sowohl bei dieser Station als auch der Station „Clever Klicken“ sind die Kinder jeweils aufgefordert, sich zu überlegen, welche Situationen sie im Internet für sich in Ordnung finden und welche nicht. Die Kinder kommen darüber gut ins Gespräch (IP4, IP6, Beobachtungen). Außerdem haben Lehrkräfte und andere Pädagoginnen und Pädagogen die Möglichkeit, zu beobachten und etwas über die Kinder in ihren Klassen zu lernen:

„da (bei der Station ‚Clever Klicken‘) konnte man so mitkriegen, was ... die Grenzen der Kinder sind. Wer das gar nicht mag und sagt von vornherein, nein geht gar nicht. ... Und wer so meint, das ist mir doch egal, die sollen doch filmen. Das fand ich ganz interessant.“ (IP4)

Bei den Ausstellungsbesuchen kamen insbesondere die Stationen „Gefühlen vertrauen“ (pinke Station) und „Grenzen erkennen“ (gelbe Station) bei den Kindern besonders gut an, wie mehrere Fachkräfte bestätigen (IP2, IP6). Beide Stationen sind in der Ausstellung deutlich interaktiver als im Schulworkshop. Die Station „Gefühlen vertrauen“ besteht in der Ausstellung aus einem Geräuschetunnel, der nur bedingt in das Setting analoger oder gar digitaler Schulworkshops zu übersetzen ist. Bei der Station „Grenzen erkennen“ können Kinder hinter einer Wand verschwinden und Chatverläufe vorlesen, während andere Kinder einen Buzzer drücken. Auch diese Station ist entsprechend in der Ausstellung mit deutlich mehr Bewegung und Tempo verbunden.

Kinder haben in der standardisierten Befragung zudem den Abschluss der Schulworkshops hervorgehoben (die Ausstellungsbesuche werden durch die standardisierte Befragung nicht abgedeckt). Zum Abschluss bekommen die Kinder Klick-Clever-Ausweise und Kleinigkeiten zum Mitnehmen, die offenbar gut angekommen sind (Freitextantworten standardisierte Befragung Schulklassen). Die Station „Wissen schützt“ wurde in den Schulworkshops nicht als eigenständige Station umgesetzt, sondern in den weiteren Ablauf des Workshops integriert. In den Ausstellungsbesuchen wurde sie teils als zu einfach empfunden, was sowohl aus den Beobachtungen als auch einem Interview mit einer Fachkraft hervorgeht (B_A1, IP6).

6.3.3 Wie altersgerecht sind die Ausstellung/Schulworkshops?

Klick Clever wurde ursprünglich für Kinder zwischen acht und zehn Jahren entwickelt und an Schulen entsprechend für dritte bis fünfte Klassen angeboten (Zuwendungsantrag 2020). Aufgrund der hohen Nachfrage wurde das Angebot für sechste Klassen geöffnet und von Schulen auch besonders rege für fünfte und sechste Klassen gebucht. Ausstellung und Workshops wurden in ihren Formaten und Themen als gut auf die angezielte Altersgruppe ausgerichtet bewertet (siehe Kapitel 5.2, IP2, IP5, IP6). Es gelingt, mit den einzelnen Stationen sowohl jüngere Kinder anzusprechen, die ggf. noch wenig eigene Erfahrungen im digitalen Raum haben, als auch ältere Kinder, bei denen Smartphones und Online-Spiele bereits zum Alltag gehören (siehe Kapitel 5.1). In Interviews mit Fachkräften äußern sie die Einschätzung, dass einige Spiele und Stationen von älteren Kindern teils als zu spielerisch empfunden werden, sich für jüngere Kinder aber umso besser eignen (IP2, IP6). Das trifft insbesondere auf den Geräuschetunnel (pinke Station, Wahre Freundschaft), aber auch auf die Buzzerstation (gelbe Station, Grenzen erkennen) zu, auf die sich gerade jüngere Kinder besonders gut einlassen können (IP2). Die Station „Wissen schützt“ erscheint in ihren Fragestellungen für Kinder der sechsten Klassen als zu einfach. Sie wirken bei dieser Station teils schnell gelangweilt oder ungeduldig (B_A1).

Gerade Kindern, die noch wenig eigene Interneterfahrungen haben, fällt es allerdings möglicherweise schwer, sich vorzustellen, dass Risiken im digitalen Raum real sind. Klick Clever steht dabei vor der Herausforderung, Risiken deutlich zu machen, ohne zu verängstigen. Die Gruppendiskussionen spiegeln wider, dass die Kinder vor allem allgemein gehalten mitnehmen, dass man im Internet vorsichtig sein muss:

„Also der Sinn der Sache ist eigentlich bei Klick Clever, dass die Leute die Kinder warnen ... vor dem Internet, dass da halt komische Sachen passieren. Dass es da auch Hacker gibt und Leute, die einen betrügen können über Filter, zum Beispiel Snapchat, Instagram oder andere Medien.“ (GD2)

Gerade für jüngere Kinder (aber nicht nur für diese) bietet sich ggf. an, auch auf die entlang fiktiver Personen erzählten Fallbeispiele, die in der Ausstellung in leichter Sprache in Anwendung kommen, zurückzugreifen. Konkrete Beispiele könnten Gefahren im Internet für Kinder, die noch wenig eigene Erfahrung im digitalen Raum haben, greifbarer machen (IP6).

6.3.4 Vergleich der Projektformate

Klick Clever wurde ursprünglich als Wanderausstellung konzipiert. Um den Kontaktbeschränkungen zur Eindämmung der Covid-19-Pandemie Rechnung zu tragen, wurden zusätzlich digitale und analoge Schulworkshops konzipiert und umgesetzt. Ergänzend zur bestehenden Klick-Clever-Ausstellung wurde zudem eine Ausstellung in leichter Sprache mit Begleitmaterialien entwickelt. Diese Ausstellungsvariante kann seit Sommer 2022 gebucht werden. Hinzu kommen als Neu- oder Weiterentwicklungen zudem analoge wie auch digitale Elternabende. Die ursprünglich in Präsenz abgehaltenen Fortbildungen für Fachkräfte werden auch nach Ende der Kontaktbeschränkungen weiter digital durchgeführt, weil sich das für die Zielgruppe als einfacher umsetzbar erwiesen hat.

6.3.4.1 Flexibilität in der Projektumsetzung

Dass die Formate über den Zeitraum der Evaluation hinweg mehrfach erfolgreich angepasst und weiterentwickelt wurden, ist an sich schon als Stärke des Projekts zu werten. Innocence in Danger e.V. ist es gelungen, sowohl auf äußere Faktoren (Kontaktbeschränkungen) als auch auf die Bedarfe einzelner Zielgruppen (digitale Angebote für Eltern sowie Multiplikatorinnen und Multiplikatoren, die leichter in den Tagesablauf zu integrieren sind) zu reagieren. Dass das möglich war, spiegelt einerseits die große inhaltliche Expertise des Trägers wider, der Inhalte gut für unterschiedliche Zielgruppen und Formate aufbereiten kann. Andererseits zeigen sich hier sicherlich auch die Vorteile der Zusammenarbeit mit einer professionellen Agentur für die Erstellung von Materialien für die einzelnen Formate. Klick Clever ist es anhand dieser Anpassungen gelungen, a) auch während der Pandemie eine große Zahl von Kindern zu erreichen und b) verstärkt ebenso Eltern als vergleichsweise schwer zu erreichende Zielgruppe anzusprechen. Alle entwickelten Formate sind standardisiert und für sich stehend umsetzbar. Sie bieten aber auch das Potenzial, jeweils zur Weiterentwicklung bestehender Formate beizutragen und ggf. aufeinander aufbauend eingesetzt zu werden.

6.3.4.2 Interaktion und Beteiligung in Formaten für Kinder

Nicht nur in der Ausstellung, sondern auch in den Schulworkshops gelang es, unterschiedliche Sinne anzusprechen und den Ablauf damit abwechslungsreich zu gestalten – mal ging es ums Hören, mal ums Sehen, mal konnten die Kinder Bewegungen machen (IP4). Es gelang also bemerkenswert gut, den interaktiven Charakter der Wanderausstellung in das in seinen Rahmenbedingungen deutlich weniger flexible Workshopformat zu übertragen. Das war auch in den digitalen Workshops der Fall, allerdings mit deutlichen Abstrichen, weil beispielsweise Gesten der Kinder (Daumen hoch/runter etc.) für das Klick-Clever-Personal schwer zu erkennen waren und Wortmeldungen teils voraussetzten, im Klassenraum nach vorne an ein Mikrofon zu gehen (B_SD1-3). Digitale Workshops, bei denen auch die Kinder nicht vom Klassenzimmer aus, sondern mit jeweils eigenen Endgeräten teilgenommen haben, waren etwas leichter umsetzbar (Zwischenbericht Klick Clever Q2/2021).

In Bezug auf die Ausstellung wurde kritisch angemerkt, dass einige Elemente sehr textlastig seien, was insbesondere Kinder, deren Erstsprache nicht Deutsch ist, vor Herausforderungen stelle (IP2, IP3). Dem wurde im Rahmen der Projektaktivitäten durch die Entwicklung einer Ausstellungsvariante in leichter Sprache begegnet. Auch in Bezug auf die Workshops wurde von einigen Fachkräften angeregt, den Ablauf ggf. noch interaktiver zu gestalten. Vorgeschlagen wurde etwa, mehr Übungen einzubauen, bei denen sich die Kinder von ihren Plätzen im Klassenraum wegbewegen können, oder auch Kleingruppenaktivitäten zu integrieren (Freitextantworten standardisierte Befragung Lehrkräfte).

Die Ausstellung wird in Kleingruppen besucht, die Workshops hingegen finden im Klassenverband statt. In den Interviews wurden Vor- und Nachteile beider Varianten benannt. Der Ausstellungsbesuch in Kleingruppen bietet die Möglichkeit intensiver Gespräche, an denen sich viele Kinder aktiv beteiligen können. Workshops mit der gesamten Klasse können demgegenüber aber eine gute Grundlage bieten, damit gesamte Klassen miteinander ins Gespräch kommen und darauf später gemeinsam aufbauen können.

6.3.4.3 Zeitrahmen (Formate für Kinder und Erwachsene)

In Bezug auf alle drei Formate für Kinder – Ausstellungsbesuche, analoge Workshops und digitale Workshops – erscheint der Zeitrahmen von 90 Minuten als sehr knapp bemessen. Andererseits ist ein Workshop, der zwei Schulstunden in Anspruch nimmt, aber besonders gut im schulischen Alltag unterzubringen und insofern für Schulen und Klassen jedenfalls als Schulworkshop, der keine Anreise erfordert, niedrigschwellig umsetzbar. Der knappe Zeitrahmen erfordert allerdings, jeweils an unterschiedlichen Stellen des Inhalts zu kürzen und Themen oder ganze Stationen wegzulassen sowie Wortmeldungen der Kinder zu begrenzen (B_SA1, B_SA2). Mit mehr Zeit böte sich zudem ggf. auch im Rahmen von Schulworkshops die Möglichkeit zu Gruppenarbeit. Im Rahmen der Fragebogenerhebung sind die Eindrücke der Kinder hierzu allerdings sehr unterschiedlich: Während einige finden, dass es zu wenig Zeit gegeben habe (insbesondere, um von eigenen Erfahrungen zu berichten), führen andere an, der Workshop habe für ihr Empfinden zu lange gedauert (Freitextantworten standardisierte Befragung Schulklassen). Bei digitalen Workshops kommt hinzu, dass technische Probleme häufig zusätzliche Zeit in Anspruch nehmen. In den drei beobachteten digitalen Workshops standen für den eigentlichen Workshop entsprechend jeweils deutlich weniger als 90 Minuten zur Verfügung (B_SD1-3).

Auch für den Ausstellungsbesuch scheinen 90 Minuten knapp bemessen. Die einzelnen Stationen der Ausstellung laden dazu ein, je nach Bedarf an einzelnen Stationen länger zu verweilen, wenn sich in den Kleingruppen Gespräche ergeben. Das erscheint aus Zeitgründen aber schwer möglich (B_A1). Gerade, wenn Klassen ohnehin einen ganzen Wandertag für den Besuch der Ausstellung einplanen, wäre ein längerer Zeitraum für den Ausstellungsbesuch ggf. gut umsetzbar.

Auch in den Fortbildungen für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren scheinen 90 Minuten jeweils sehr knapp, um die Inhalte der Veranstaltung zu vermitteln und ausreichend Raum zum Gespräch zu lassen. Das führte in den beobachteten Veranstaltungen beispielsweise dazu, dass die Stationen der Ausstellung selbst nur noch sehr knapp vorgestellt werden konnten oder aber kein Raum für Rückfragen und Diskussionen blieb. Da diese Formate außerhalb der regulären Arbeitszeit stattfinden, erscheint ein längerer Zeitrahmen hier aber besonders schwierig umsetzbar. Denkbar wären jedoch beispielsweise Formate, die auf 90 Minuten mit anschließender Option zum weiteren Austausch ausgelegt sind. Die beiden beobachteten Elternabende ließen sich jeweils gut in der geplanten Zeit umsetzen.

6.3.4.4 Räume und Technik

Die Ausstellung wurde während der Kontaktbeschränkungen in den Räumen der Geschäftsstelle der Landeskommission Berlin gegen Gewalt in Berlin-Treptow aufgebaut. Dort ist sie seit Sommer 2022 für Schulklassen besuchbar. Das Konzept einer Wanderausstellung, die für jeweils ca. zwei Monate in einem der Berliner Bezirke aufgebaut ist und in diesem Zeitraum von Schulen aus diesem Bezirk besucht werden kann, wurde also nicht wieder aufgegriffen. Damit fällt für die Projektumsetzenden viel organisatorischer Aufwand weg, zumal es in einigen Bezirken nicht immer leicht sei, geeignete und gut erreichbare Räumlichkeiten zu finden (IP2). Andererseits führt der Ausstellungsort in Treptow dazu, dass aus einigen Bezirken sehr lange Anfahrtswege entstehen. Klassen müssen dann ganze Wandertage einplanen. An den Ausstellungsbesuch anschließende Freizeitaktivitäten der Klassen können so auch dazu führen, dass die Erlebnisse und Erfahrungen aus dem Ausstellungsbesuch schnell wieder durch andere Themen überlagert sind (IP6). Der aktuell genutzte Raum wird durch die beteiligten Lehrkräfte zudem als zu klein empfunden (IP6). Auch bei dem beobachteten Ausstellungsbesuch zeigt sich, dass die eng beieinanderliegenden Stationen schnell zu Ablenkung führen und es Kleingruppen teils schwer machen, konzentrierte Gespräche zu führen. Das ist insbesondere in der Nachbarschaft zu Ausstellungselementen wie dem Film und dem Geräuschetunnel, die selbst mit Geräuschen verbunden sind, der Fall (B_A1). Wenn die finanziellen Mittel und die personellen Ressourcen es zulassen, wäre es sicherlich von Vorteil, zusätzlich zu der Ausstellung in den Räumen der Geschäftsstelle der Landeskommission Berlin gegen Gewalt auch wieder eine Wanderausstellung anzubieten.

Die Schulworkshops finden in der Regel in den jeweiligen Klassenzimmern statt. Dort ist weniger Bewegung möglich. Die Workshopkonzepte sind aber mit Bewegungsübungen, die am Platz ausgeführt werden können, gut daran angepasst. Auch die digitalen Workshops finden meist im Klassenzimmer statt. Wie gut die Umsetzung gelingt, hängt maßgeblich von der technischen Ausstattung der Schule und der Technikkompetenz der umsetzenden Lehrkräfte ab (IP2, B_SD1-3).

Die Formate für Erwachsene (Elternabende und Fortbildungen für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren) finden auch nach Ende der Kontaktbeschränkungen weiter digital statt. Da es hier stärker um Wissensvermittlung und verbalen Austausch geht und die entsprechende Technik seit der Pandemie breit bekannt und akzeptiert ist, erscheint dieses Vorgehen sinnvoll, gut umsetzbar und an die Bedürfnisse der Zielgruppen angepasst.

6.3.4.5 Rolle der Lehrkräfte in den Formaten für Kinder

Lehrkräfte sind – sowohl über die Fortbildungen als auch über Workshops und Ausstellungsbesuche – eine eigenständige Zielgruppe des Projekts. Teils sei der Aha-Effekt für Lehrkräfte sogar größer als für Kinder, weil Lehrkräften vorab nicht unbedingt klar war, wie sehr die digitale Welt Teil des Alltags von Kindern ist und wie verbreitet unangenehme Erfahrungen im digitalen Raum sind (IP2, IP6).

In den Schulworkshops haben Lehrkräfte vor allem eine beobachtende Rolle. Sie greifen ein, um beispielsweise für Ruhe zu sorgen, oder ermuntern Kinder, sich zu beteiligen, und nehmen teils auch selbst an den Übungen und Spielen teil (Beobachtungen Schulworkshops). In den digitalen Workshop sind die Lehrkräfte organisatorisch noch etwas stärker eingebunden.

Die Möglichkeit, zu beobachten und etwas über die digitalen Lebenswelten der Kinder in ihren Klassen zu lernen, wird von den Lehrkräften sehr geschätzt (IP2, IP4). Sie bietet außerdem Ansatzpunkte, um das Thema später weiter zu behandeln:

„Ich hab ... genau zugehört ..., um mit der Thematik eben nochmal rauszukriegen, wo die Kinder stehen und was man vielleicht später nochmal machen kann.“ (IP4)

Die inhaltliche Vermittlung liegt in den Schulworkshops vollständig bei dem Personal von Innocence in Danger e.V. Das birgt den Vorteil, dass kritische Punkte, wie beispielsweise digitale Freundschaften nicht per se für schlecht zu erklären oder klar zu benennen, was erlaubt und verboten ist, von geschultem Personal vermittelt werden.

In der Ausstellung sind schulische Fachkräfte stärker in die Vermittlung eingebunden, weil sie selbst Kleingruppen durch die Ausstellung führen. Voraussetzung ist der Besuch der vorgeschalteten Fortbildung. Dass die Fortbildung eine wichtige Grundlage für den Ausstellungsbesuch darstellt, zeigte die beobachtete Ausstellungsführung. Dort war eine Betreuungsperson kurzfristig und entsprechend ohne Fortbildungsbesuch eingesprungen. Durch die Ausstellung zu führen und den Transfer zum Alltag der Kinder herzustellen, fiel dieser begleitenden Person merklich schwerer (B_A1). Auch mit Fortbildungsbesuch hängt es sehr von den einzelnen Fachkräften ab, wie gut die Vermittlung in der Ausstellung gelingt, wie mehrere Interviewte bestätigen (B_A1, IP2, IP6). Schwierigkeiten entstehen z.B. dabei, vom Gefühlstunnel einen Transfer zu Gefühlen in Online-Interaktionen herzustellen oder analoge Freundschaft nicht per se mit wahrer Freundschaft (und digitale Freundschaft entsprechend mit falscher oder problematischer Freundschaft) gleichzusetzen (B_A1, IP6). Um dem vorzubeugen, könnte es hilfreich sein, den Lehrkräften die Spielanleitungen für die einzelnen Stationen kurz vor Ausstellungsbesuch noch einmal gesondert zukommen zu lassen. Dass die schulischen Fachkräfte in die Vermittlung eingebunden sind, ist grundsätzlich eine große Stärke des Projekts, weil sie so aktiv als Ansprechpersonen zu diesem Thema befähigt werden (siehe Kapitel 7.1.3.1).

7. Zielerreichung

Um zur Prävention von Cybergrooming beizutragen, verfolgt Klick Clever drei zentrale Zielbereiche: Das Projekt will (1) Wissen über den digitalen Raum und digitale sexualisierte Gewalt vermitteln, (2) Kompetenzen zu sicherem Verhalten im digitalen Raum vermitteln und (3) die Kommunikationshürden zu diesen Themen zwischen Kindern und Erwachsenen, aber auch unter den Kindern selbst abbauen. Daneben möchte Klick Clever mit einem vierten, nachgelagerten Ziel auch dazu beitragen, den Umgang mit Fällen sexualisierter Gewalt zu verbessern. Die folgenden Unterkapitel stellen auf Grundlage der qualitativen Erhebungen und anknüpfend an die Ergebnisse der quantitativen Erhebungen dar, wie und inwieweit das gelingt. Der verbesserte Umgang mit Fällen sexualisierter Gewalt hat als nachgeordnetes Ziel in den Erhebungen eine kleinere Rolle gespielt und wird entsprechend weniger ausführlich behandelt.

7.1 Teilziel Wissen vermitteln

Eine wichtige Grundlage zum Schutz vor Cybergrooming besteht darin, dass Kinder und sie begleitende Erwachsene über das nötige Wissen verfügen. Ein Teilziel von Klick Clever ist entsprechend, Wissen an Kinder, Eltern und Fachkräfte zu vermitteln. Dabei geht es um Wissen über den digitalen Raum und seine Funktionsweisen sowie über sexualisierte Gewalt im digitalen Raum und Strategien von Täterinnen und Tätern.

7.1.1 Wissen an Kinder vermitteln

Die Vermittlung von Wissen über den digitalen Raum erfolgte in der Ausstellung insbesondere über die Stationen „Wissen schützt“ (hellblaue Station) sowie das Quiz, das zur Überbrückung diente. Beide Stationen wurden in den Schulworkshops nicht als eigene Stationen umgesetzt, sondern an verschiedenen Stellen in den Ablauf integriert. Die behandelten Fragen waren gerade für ältere Kinder teils zu einfach. Sie boten dennoch gute Aufhänger, um Fragen zu Details, Funktionsweisen und Datenschutzherausforderungen einzelner Plattformen zu diskutieren, sowie beispielsweise die Möglichkeit, sich Bilder per Screenshot zu sichern. Ähnlich wurden ebenso die Erfahrungsberichte der Kinder sowohl in den Workshops als auch dem beobachteten Ausstellungsbesuch zur Wissensvermittlung genutzt. Der Vorteil hierbei war, dass gut an die Vorerfahrungen und damit an den Alltag der Kinder angeknüpft werden konnte. Die Schulworkshops profitierten dabei von dem großen Detailwissen des Teams von Innocence in Danger e.V. über die durch die Kinder genutzten Spiele und Plattformen.

Wissen über digitale sexualisierte Gewalt und Täterstrategien wurde insbesondere durch die Stationen „Wahre Freundschaft“ (orange Station) und „Grenzen erkennen“ (dunkelblaue Station) vermittelt. Die Aufgabenstellungen sind jeweils so gewählt, dass es keine einfachen Lösungen und Antworten gibt. Sie laden die Kinder erfolgreich ein, zu überlegen und ihre Sichtweisen zu diskutieren. Es gelang auch hierbei jeweils gut, an die Erfahrungen und den Alltag der Kinder anzuknüpfen. Die Kinder wurden immer wieder eingeladen, zu berichten, welche Spiele und Plattformen sie nutzen, welche Verhaltensregeln sie bereits kennen und anwenden, welche Erfahrungen sie im digitalen Raum schon gemacht haben und wie sie mit Situationen, in denen sie sich unwohl gefühlt haben, umgegangen sind.

Dass das vermittelte Wissen bei den Kindern ankommt, wird nicht nur in der standardisierten Erhebung, sondern auch in den Gruppendiskussionen deutlich. Die Kinder nehmen mit, dass sie im digitalen Raum vorsichtig sein müssen. Dass sexualisierte Gewalt das Thema ist, vor dem Klick Clever insbesondere warnen möchte, kommt nicht immer in dieser Deutlichkeit an, dass Kinder im Internet Erwachsenen begegnen können, die ihnen nicht wohlgesonnen sind, hingegen sehr wohl. In einer Gruppendiskussion wurde beispielsweise betont, dass Chatfunktionen auch erlauben, von Fremden kontaktiert zu werden, und man deswegen vorsichtig sein muss:

„ich würde es wichtig finden, euch zu erzählen, dass wir gelernt haben, dass Minecraft gefährlich ist.“ „Hä?“ „Doch, ja. Und zwar weil da ein Chat ist, wo man mit anderen Leuten chatten kann.“ „Und dann?“ „Dann können einen fremde Leute anschreiben.“ (GD4)

An anderer Stelle wird thematisiert, dass nicht alle Personen, die man im Internet trifft, wohlmeinend sind und dass es vorkommt, dass Erwachsene im Internet ihre Identität verschleiern, um Kinder zu hintergehen und Gewalt auszuüben:

„... es gibt auch Leute, die sich als andere Menschen verkleiden im Internet. ... und dann kommt es auch dazu, dass man dann auch körperliche Gewalt anwendet, die das machen und ja und so weiter.“ (GD2)

„... wir haben so ein Projekt gemacht, wo wir uns gegen Erwachsene, die sich im Internet als Kinder bezeichnen, aber in echt also Erwachsene sind und die Kinder entführen wollen. Und die wollten halt mit den Kindern irgendwas Schlimmes machen.“ (GD3)

Es wird deutlich, dass an dieser Stelle insbesondere der im Workshop/Ausstellungsbesuch gezeigte Film Eindruck hinterlassen hat. Das ist insofern wichtig, hervorzuheben, weil der Film bei der Bewertung der einzelnen Elemente der Ausstellung durch die Kinder eher selten benannt wurde. Er ist aber offenbar dennoch besonders stark im Gedächtnis geblieben.

7.1.2 Wissen an Fachkräfte und Eltern vermitteln

Die Formate für Fachkräfte und Eltern legen einen stärkeren Fokus auf die Vermittlung von Daten und Fakten. Die Elternabende und Fortbildungen vermitteln, wie Kinder Technologie nutzen. Sie legen dar, dass es eine Diskrepanz gibt zwischen der hohen Technikkompetenz der Kinder und Jugendlichen und ihrem gerade online noch fehlenden Vermögen, Situationen sowie deren Tragweite einzuschätzen. Ein weiteres Thema ist, dass und wie Technologie Sexualität und das Entdecken von Sexualität für Kinder und Jugendliche verändert und wo im digitalen Raum die Grenzen zwischen einvernehmlichen Handlungen und sexualisierter Gewalt verlaufen. Die Elternabende und Fortbildungen gehen auf Täterstrategien und die Besonderheiten des digitalen Raums ein. Beispielsweise wird erläutert, dass Täterinnen und Täter dort an den Eltern vorbeikommunizieren und zudem über das Smartphone jederzeit Kontakt zu den Betroffenen aufnehmen können.

Wie in den Formaten für Kinder wird an die Erfahrungen und Lebenswelten der Teilnehmenden angeknüpft. Auch hier besteht der Auftakt darin, die Teilnehmenden nach ihrer eigenen Internetnutzung und der Internetnutzung der Kinder in ihren Klassen bzw. auch derjenigen eigener Kinder zu fragen. Darüber hinaus wird thematisiert, wie Familien oder Schulen mit dem Recht am eigenen Bild umgehen. Beispielsweise wird gefragt, ob Bilder von Kindern in Familienchats verschickt oder Eltern der Schulklasse zur Verfügung gestellt werden und ob zuvor das Einverständnis der Kinder erfragt wurde. So gelingt ein Einstieg in das Thema, der ermöglicht, an alltägliche Situationen, die allen Teilnehmenden bekannt sind, anzuknüpfen, und gleichzeitig die Vorbildfunktion von Eltern und Fachkräften deutlich macht.

In allen beobachteten Veranstaltungen für Erwachsene gab es ein sehr großes Informations- und Diskussionsbedürfnis. Vor allem fiel das bei den Elternabenden ins Auge. Fachkräfte, die eine Fortbildung besucht haben, bewerten die Fortbildung und die Informationen, die dort vermittelt wurden, sehr positiv. Sie geben an, das Wissen sei für ihre Arbeit relevant, sie hätten Neues gelernt und fühlten sich auf dieser Grundlage sicherer in ihrer pädagogischen Arbeit zu sexualisierter Gewalt und teils ebenfalls zum digitalen Raum (IP2, IP4, IP5 und Ergebnisse der standardisierten Befragung in Kapitel 5).⁴ Auch für Fachkräfte, die schon viel Vorwissen mitbrachten, war die Fortbildung gewinnbringend. Sie konnte Klarheit hinsichtlich Begrifflichkeiten und wichtigen Schwerpunkten in der Vermittlung schaffen:

„... es war eine gute Auffrischung, worauf man eben achten muss, was noch mal wichtig ist, so Begrifflichkeiten nochmal geklärt.“ (IP4)

Die Fortbildung soll die Teilnehmenden auch für die Ausstellungsführung qualifizieren. Die interviewten Fachkräfte und die Teilnehmenden der standardisierten Befragung bestätigen, dass das gut funktioniert hat. Es wird aber ebenso deutlich, dass das Team von Innocence in Danger e.V. durch ihre Erfahrung und fachliche Expertise deutlich besser durch die Ausstellung führen können als schulische Fachkräfte, die „nur“ an der Fortbildung teilgenommen haben (IP2, IP6, B_A1). Um sicherzugehen, dass zentrale Inhalte der Ausstellung gut vermittelt werden und bei den einzelnen Stationen der Transfer zum digitalen Alltag der Kinder sichergestellt ist, bietet es sich an, „Spielanleitungen“ für die Stationen vorab gesondert zur Verfügung zu stellen. Dafür kann auf den bestehenden Anleitungen aufgebaut werden.

Mit Eltern fand keine standardisierte Erhebung statt. Bei den beobachteten Elternabenden wurde aber ein sehr großes Interesse an den Fortbildungsthemen deutlich. Die Teilnehmenden hatten sehr viele Rückfragen. Sie zeigten einen großen Bedarf, ihre Sorgen, Fragen und ihr Vorgehen in Bezug auf die Mediennutzung ihrer Kinder zu diskutieren. Es gelang also, im Rahmen der Elternabende Aufmerksamkeit für das Thema herzustellen und einen Raum zum Austausch zu bieten.

Sowohl bei den Elternabenden als auch in Bezug auf die Fortbildungen wurde zudem deutlich, dass die Inhalte teils als schockierend wahrgenommen wurden. Das betraf nicht nur die Erläuterungen zu digitaler sexualisierter Gewalt, sondern auch zur Rolle, die digitale Medien für jugendliches Erkunden von Sexualität haben. Ein Elternteil formulierte in Bezug auf Letzteres, bei ihr bzw. ihm stürze „gerade ein Bild zusammen“ (B_E2). Eine Lehrkraft brachte in Reaktion auf die Fortbildung die eigene Ohnmacht im Umgang mit Gefahren im digitalen Raum zum Ausdruck:

„Die FB war inhaltlich sehr wichtig, aber aufgrund der Thematik auch sehr beunruhigend und zeigt, wie wenig wir den digitalen Raum kontrollieren können. Es müsste Pflicht für alle Lehrkräfte sein!!“ (Freitextantwort standardisierte Befragung Fachkräfte)

Hier zeigt sich, dass zumindest für einige Teilnehmende ein noch stärkeres Auffangen bzw. Überführen wahrgenommener Ohnmacht in konkrete Handlungsoptionen ein gutes Angebot wäre. Eltern fragen beispielsweise nach Leitfäden und Handreichungen. Diese stehen in der Klick-Clever-Broschüre bereits zur Verfügung, sind aber vielleicht noch nicht ausreichend präsent.

⁴ Die Anzahl von Fachkräften, die an der standardisierten Befragung teilgenommen und eine Fortbildung besucht haben, ist mit sechs Fachkräften allerdings sehr gering.

7.2 Teilziel Kompetenzen vermitteln

Klick Clever soll Kompetenzen vermitteln, indem die Aufmerksamkeit für Gefahren im Internet – insbesondere Cybergrooming – gestärkt wird, Handlungsoptionen und Verhaltensregeln weitergegeben und Teilnehmende ermutigt werden, ebenfalls bei Interaktionen im digitalen Raum auf ihr Bauchgefühl zu hören. Auch hier richten sich die Aktivitäten an Kinder und Erwachsene.

7.2.1 Kompetenzen an Kinder vermitteln

Verhaltensregeln werden im Rahmen der Workshops/Ausstellungsbesuche immer wieder aufgegriffen. Das passiert beispielsweise in Bezug auf die Erfahrungsberichte der Kinder oder auch im Rahmen der Stationen „Clever Klicken“ (dunkelblaue Station) und „Grenzen erkennen“ (gelbe Station). Diskutiert wird unter anderem, Accounts privat zu stellen, sich Nicknames zu geben, die keinen Aufschluss über Alter, Geschlecht und Wohnort geben, sorgsam mit den eigenen Bildern im Internet umzugehen und zu ersten Treffen außerhalb des digitalen Raums immer erwachsene Begleitung mitzunehmen. Das Personal von Klick Clever greift sowohl Erfahrungsberichte der Kinder als auch Situationen aus den Stationen auf. Sie weisen auf Gefahren hin und erläutern Handlungsoptionen. Wünsche und Anliegen der Kinder können dabei eingeordnet werden – etwa, dass es im realen Leben ganz unwahrscheinlich ist, auf YouTube oder TikTok berühmt zu werden.

Bei der Station „Grenzen erkennen“ (gelbe Station) lesen Kinder jeweils in Etappen Chatverläufe vor. Der Rest der Gruppe betätigt einen Buzzer (in den Schulworkshops rufen die Kinder „Stopp“), wenn aus ihrer Sicht die Grenze dessen, was sich angenehm anfühlt, überschritten ist. Durch Nachfragen wie: „Was würdet ihr tun, wenn ihr solche Nachrichten erhaltet?“, werden auch hier Handlungsoptionen aufgezeigt und diskutiert. Beispiele, die von den Kindern genannt werden, sind, die schreibende Person zu blockieren oder zu melden. Die Trainerinnen und Trainer fragen jeweils auch, mit wem die Kinder darüber sprechen würden. So kann gemeinsam überlegt werden, welche Ansprechpersonen zur Verfügung stehen. Die Trainerinnen und Trainer geben Hinweise auf Warnsignale – so beispielsweise, wenn in Chats vorgeschlagen wird, die digitale Freundschaft vor den Eltern geheim zu halten, oder wenn suggeriert wird, dass das Kind dem Gegenüber etwas schuldig sei. Dem Erkennen eigener Grenzen dient auch der Gefühlsstunnen bzw. sein in die Schulworkshops übertragenes Pendant („Gefühlen vertrauen“, pinke Station). Hier geht es darum, dass das wichtigste Warnsignal das eigene „Bauchgefühl“ ist. Das wird thematisiert, indem die Kinder unterschiedliche Geräusche hören und sich entsprechend ihrem Bauchgefühl dazu positionieren. Der Transfer zum digitalen Raum geschieht durch die Anleitung der Trainerinnen und Trainer bzw. schulischen Begleitpersonen über Fragen sowohl allgemein zum Bauchgefühl („Woran merkt ihr, dass ihr wütend werdet?“ „Wenn ihr Angst habt, wie fühlt sich das im Körper an?“) und zu Gefühlen in digitalen Interaktionen („Hattet ihr schon Situationen, wo ihr online Angst bekommen habt?“).

Dass Hilfe hinzuziehen wichtig ist, wird insbesondere im Gespräch zu dem im Rahmen der Station „Wahre Freundschaft“ gezeigten Film und zum Abschluss der Workshops/Ausstellungsbesuche thematisiert. Auf Grundlage des Films wird diskutiert, was wichtig ist, wenn man digitale Freundinnen und Freunde analog treffen möchte. Die klare Linie des Klick-Clever-Teams ist hierzu jeweils, unbedingt eine erwachsene Person mitzunehmen. Die Trainerinnen und Trainer machen deutlich, dass andere Vorschläge für Sicherheitsmaßnahmen, wie einen öffentlichen Ort auszuwählen oder erst einmal von Weitem zu gucken, nicht ausreichen, weil Täterinnen und Täter oft gute Ausreden parat haben. Gemeinsam mit den Kindern wird gesammelt, welche Erwachsenen für solche Situationen und allgemein, wenn etwas im Internet unangenehm ist, angesprochen werden können. Genannt werden beispielsweise Eltern, Großeltern, Lehrkräfte, Hotlines oder auch die Polizei.

Die Kinder nehmen mit, dass sie mit ihren persönlichen Daten im Internet vorsichtig sein sollen und sie im Zweifelsfall Erwachsene hinzuziehen sollen (GD1-4). Es gelingt also, zentrale Vorsichtsmaßnahmen zu vermitteln. Die Kinder differenzieren beispielsweise, dass sie Messenger wie WhatsApp etc. durchaus für die private Kommunikation nutzen können, private Daten aber nicht herausgeben sollen. Das spiegelt die standardisierte Befragung mit Schulklassen wider. Dort wurden die Statements zur WhatsApp-Nutzung unter Freundinnen und Freunden, zur Verwendung eines Nicknames und zur (Nicht)Herausgabe von Kontaktdaten in Online Freundschaften am häufigsten im Sinne der genannten Verhaltensregeln beantwortet. In den Fragebögen wurden die Kinder zudem gebeten, den Kindern in den fiktiven Beispielstatements einen Tipp zu geben, wie sie handeln könnten. Mit großem Abstand am häufigsten genannt wurde, dass die Kinder im Internet keine privaten Daten preisgeben und im Zweifelsfall Erwachsene um Rat bitten sollen (standardisierte Erhebung mit Schulklassen). Ähnlich wurde das auch in den Gruppendiskussionen thematisiert. Kinder berichteten, sie hätten gelernt, „dass man nicht alles über sich sagen soll, z.B. wo man wohnt oder so etwas“ (GD2). Man solle in unangenehmen Situationen „auf jeden Fall rausgehen und ... auf sein Bauchgefühl hören“ (GD2) und „immer, wenn uns jemand sowas schreibt, immer einen größeren Menschen mitnehmen ...“ (GD4).

Auch aus Perspektive der begleitenden Fachkräfte ist Klick Clever erfolgreich darin, grundlegende Verhaltensregeln und Handlungsoptionen zu vermitteln:

„Also, ich glaube, ... dass man wirklich vorsichtig sein muss, ich glaube, das ist bei allen angekommen. ... manche gehen eben damit locker um, aber ich glaube schon, dass bei allen eben angekommen ist, dass sie einfach gucken müssen, mit wem sie im Internet chatten, mit wem sie sich online treffen, dass man da einfach aufmerksam sein muss. ... Oder eben eine Strategie finden, wie sie dann nicht ihre Daten rausgeben oder nicht ihren Namen nennen. ... Und das kam eben bei vielen auch an, an wen kann man sich wenden, ... da wurden ganz viele Personen genannt, die dann helfen können. Und das ist ja ... das Wichtigste, dass man weiß, man muss sich nicht schämen, sondern man muss sich Hilfe holen.“ (IP4)

Damit diese Verhaltensregeln in die digitalen Routinen der Kinder übergehen, ist es nötig, das Thema regelmäßig wieder aufzugreifen (IP1, IP2, IP4, IP5). Die Workshops/Ausstellungsbesuche seien insofern ein Baustein, der zur Sensibilisierung beitrage (IP2). Man müsse das Thema entsprechend „immer wieder und immer wieder in den Unterricht mit einfließen lassen“ (IP4). Gerade konkrete Verhaltensregeln etwa in Bezug auf Nicknames und Passwörter müsse man wiederholt aufgreifen:

„Ich glaube, das ist auch nicht so eine Sache, die man nur einmal bespricht, sondern einfach in zwei Monaten noch mal als Thema, was gebe ich von mir an? Gebe ich den richtigen Namen an oder mach ich irgendwie einen lustigen anderen Namen? ... Oder bei den Passwörtern, ich glaube, da muss man einfach immer wieder dranbleiben und immer wieder dran erinnern an diese grundsätzlichen Dinge.“ (IP4)

Einzelne Klassen haben sowohl einen Schulworkshop als auch die Ausstellung besucht. Diese Klassen können entsprechend auf Wissen aus dem ersten Format zurückgreifen und es beim zweiten Durchlauf mit einbringen. Das veränderte Format trägt gleichzeitig dazu bei, dass es sich nicht um eine reine Wiederholung handelt. Im Sinne einer Wiederauffrischung von Verhaltensregeln und Handlungsoptionen könnte dies ein Weg sein, stärker zu Veränderungen im Handeln der Kinder beizutragen (hierzu ausführlicher auch im folgenden Kapitel 8).

7.2.2 Kompetenzen an Fachkräfte und Eltern vermitteln

Grundsätzlich steht auch in den Formaten für Erwachsene im Mittelpunkt, dass zu überlegen ist, welche Informationen man im digitalen Raum von sich preisgibt, und es auch online wichtig ist, auf das eigene Gefühl zu hören. Hinzu kommt, dass Eltern und Fachkräfte sowohl eine Vorbildfunktion haben als auch (insbesondere Eltern) dafür zuständig sind, mit den Kindern einen Rahmen für Online-Aktivitäten zu vereinbaren. In der Regel gibt es solche Vereinbarungen: Von 264 Kindern, die an der standardisierten Erhebung teilgenommen haben, haben nur 34 (oder 12,88 %) angegeben, dass es bei ihnen zu Hause keine Regeln für die Internetnutzung gibt. Bei knapp 60 % der Kinder (59,9 %, Mehrfachangaben waren möglich) geht es dabei darum, das Handy zu bestimmten Zeiten (beispielsweise am Esstisch) nicht zu nutzen. Immerhin 41,67 % der Kinder zeigen Seiten, Spiele oder Angebote ihren Eltern, bevor sie sie nutzen.

Die Vorbildfunktion Erwachsener wird insbesondere in Bezug auf Fotografieren, Filmen und Teilen von Bildern thematisiert. In den Elternabenden und Fortbildungen wird gefragt, wie die Teilnehmenden diese Dinge familienintern handhaben – ob sie also beispielsweise eigene Kinder um Erlaubnis bitten, bevor sie sie fotografieren und/oder Bilder verschicken. Wenn das geschieht, können Kinder früh und am eigenen Beispiel lernen, dass sie – und entsprechend auch Andere – ein Recht am eigenen Bild haben (Beobachtungen Fortbildungen und Elternabende). Zusätzlich gibt es in den Formaten für Erwachsene Empfehlungen zur Mediennutzung allgemein. Beispiele sind die Empfehlung, Kindern erst ab zwölf Jahren eigene Smartphones zur Verfügung zu stellen, die Nutzung sozialer Medien langsam zu beginnen (etwa zunächst mit nur einem Medium), mit Kindern zu vereinbaren, dass sie die Dinge, die sie posten möchten, vorher ihren Eltern zeigen, und die Online-Aktivitäten von Kindern grundsätzlich eng und interessiert zu begleiten. Diese Empfehlungen wurden in den jeweiligen Veranstaltungen dankbar aufgenommen, gleichzeitig betonten einige Eltern, dass sie die Umsetzung mancher Empfehlungen als schwierig empfinden. So sei etwa ein eigenes Smartphone erst ab zwölf Jahren aufgrund des Gruppendrucks nicht realistisch, oder es fehle die Zeit, um bei den Online-Aktivitäten der Kinder auf dem Laufenden zu bleiben (Beobachtungen Elternabende). Andere Eltern wünschten sich noch eine strukturiertere Hilfestellung, etwa in Form von Leitfäden. Materialien wie beispielsweise ein Digitalabkommen stehen auf der Webseite von Innocence in Danger e.V. und auch bei anderen Anbietern bereits zur Verfügung. Denkbar wäre beispielsweise, diese noch stärker in die Formate für Eltern und Fachkräfte einzubinden.

Fachkräfte begreifen sich selbst nicht so sehr als zentrale Zielgruppe für die Vermittlung von Kompetenzen für ihren eigenen Umgang mit dem digitalen Raum. Sie sehen ihre Rolle eher in der Vermittlung von Kompetenzen an Kinder und wünschen sich dafür Unterstützung (IP2, IP4, IP5). Die Fortbildung und auch der Ausstellungsbesuch bieten diese Unterstützung und werden klar als hilfreich bewertet (IP2, IP4, IP5). Mit zehn von fünfzehn standardisiert befragten Fachkräften sind aber immerhin auch zwei Drittel der Ansicht, dass sie jetzt voll und ganz (6) oder eher (4) mehr darüber wissen, wie sie selbst sich sicher im Internet bewegen können. Auch die Fachkräfte haben Bedarf an weiterführenden Materialien angemeldet, die sie zur Nachbereitung der Workshops/Ausstellungsbesuche im Unterricht nutzen können (IP2, IP4, IP5).

7.3 Teilziel Kommunikationshürden abbauen

Klick Clever zielt auch darauf ab, die Kommunikation über unangenehme Situationen im Internet zu erleichtern. Kinder sollen mit diesen Situationen nicht alleine bleiben und sich Hilfe holen können. Wichtige Zielbereiche sind dabei, Erwachsene als Ansprechpersonen für die ihnen oft fremden digitalen Lebenswelten von Kindern zu stärken, „Brücken“ zwischen Kindern und Erwachsenen zu schlagen und die Kommunikation von Kindern untereinander zu fördern.

7.3.1 Erwachsene als Ansprechpersonen stärken

Die Fortbildungen für Multiplikatorinnen und Multiplikatoren und die Elternabende vermitteln Erwachsenen Wissen und Vokabular. Sie ermuntern, mit Kindern über ihre Aktivitäten im digitalen Raum im Gespräch zu bleiben. Bei den Elternabenden werden die Teilnehmenden eingeladen, ihre Strategien im Umgang mit der Mediennutzung zu diskutieren. Sie können sich austauschen, wie die Gratwanderung zwischen Wahrung der Privatsphäre ihrer Kinder einerseits und Kontrolle andererseits gelingen kann. Durch die Trainerinnen und Trainer gibt es Anregungen, wie etwa sich durch „Let’s-Play“-Videos über die Spiele zu informieren oder das Digitalabkommen von Innocence in Danger e.V. zu nutzen, um Absprachen über die Mediennutzung zu treffen. Die Eltern erhalten zudem einen Überblick über den Ablauf der Workshops/Ausstellungsbesuche. So können sie leichter mit ihren Kindern über die Eindrücke aus den Schulworkshops/Ausstellungsbesuchen ins Gespräch kommen. Die Trainerinnen und Trainer betonen zudem immer wieder, dass es wichtig sei, an den digitalen Aktivitäten der Kinder Interesse zu zeigen, sich Spiele demonstrieren zu lassen und/oder sie selbst auszuprobieren. In den beobachteten Fortbildungen war im Vergleich etwas weniger Raum zum Austausch eigener Strategien, zugunsten eines stärkeren Schwerpunkts auf der Wissensvermittlung.

Die Lehrkräfte sind zudem auch in den Workshops/Ausstellungsbesuchen anwesend bzw. bei Ausstellungsbesuchen aktiv beteiligt. Wichtig sei insbesondere, dass Lehrkräfte die Erfahrungsberichte der Kinder hören, damit sie diese als Ausgangspunkt für eine weitere Bearbeitung des Themas nutzen können.

Sowohl die interviewten Lehrkräfte als auch die Teilnehmenden der standardisierten Befragung berichten, dass Klick Clever sie in Hinblick auf die pädagogische Arbeit zur Prävention sexualisierter Gewalt und zum digitalen Raum gestärkt habe. Das Projekt senkt die Hürden, das Thema sexualisierter Gewalt mit den Kindern zu behandeln, weil es einen Ansatzpunkt liefert:

„Was auf alle Fälle immer interessant war, dass Lehrkräfte festgestellt haben, wie einfach es ist, mit den Kindern über dieses Thema zu sprechen, wenn man was an der Hand hat.“ (IP2)

„Ich denke, das Gute war, dass man da einen konkreten Anhaltspunkt hat, darüber zu reden. Weil, wenn man jetzt im Klassenraum oder mit einem Text so etwas erzählt, dann ist es langweilig wie im Unterricht. ... Man belehrt wieder. ... Es gab einen konkreten Input und dann ... konnte man nochmal ein bisschen darüber reden.“ (IP3)

Lehrkräfte schätzen außerdem die Möglichkeit, als Beobachtende (und teils auch Mitumsetzende) zu hören, was die Kinder über ihre Erfahrungen im digitalen Raum berichten. Darauf können sie im Unterricht später aufbauen:

„Ja, also das fand ich sehr angenehm, dass man mal beobachten konnte und sich eben auch Sachen notieren konnte oder merken konnte ... - ja, das war wirklich hilfreich, die Kinder aus einer anderen Sicht (zu erleben).“ (IP4)

Auch in der standardisierten Erhebung geben Lehrkräfte an, dass sie nach Klick Clever mehr über die Internetnutzung der Kinder wissen, ihnen nun besser bei Fragen helfen können und sich sicherer darin fühlen, mit den Kindern über digitale Themen auf Augenhöhe zu kommunizieren.

Mit Eltern hat keine Nachbefragung stattgefunden. Eltern sind zudem nicht an den Formaten für Kinder beteiligt. Die Beobachterrolle, die Lehrkräfte einnehmen, haben Eltern im Rahmen von Klick Clever also nicht (allerdings reden Kinder vielleicht freier, wenn ihre Eltern zunächst einmal nicht einbezogen sind). Ursprünglich waren auch Eltern-Kind-Nachmittage angedacht. Dieses Format konnte aber aufgrund der Kontaktbeschränkungen nicht umgesetzt werden. Der rege Austausch bei den Elternabenden und die aktiven Nachfragen nach Material und Hinweisen legen nahe, dass es ein großes Interesse gibt, die dort diskutierten Hilfestellungen im Alltag auch auszuprobieren.

7.3.2 Brücken zwischen Kindern und Erwachsenen schlagen

Im Rahmen von Klick Clever gibt es unterschiedliche Strategien, Kinder und Erwachsene ins Gespräch zu bringen. Die aktive Rolle, die Lehrkräfte in den Ausstellungsbesuchen spielen, ist hierfür ein zentrales Instrument (IP6). Aus den Interviews geht hervor, dass diese aktive Rolle in die Schulworkshops weniger gut zu übersetzen ist, es aber dem Team von Innocence in Danger e.V. und den Umsetzenden an den Schulen dennoch wichtig ist, dass auch in den Schulworkshops jeweils eine Person beteiligt ist, die später ebenso als Ansprechperson zur Verfügung steht (IP2, IP5, IP6). Häufig sind das die Klassenlehrkräfte, teils aber auch Klassenerzieherinnen und -erzieher, Schulsozialarbeitende oder Vertrauenslehrkräfte.

Mit den Eltern wird bei den Elternabenden über Strategien des Ins-Gespräch-Kommens diskutiert. Ein Beispiel ist das bereits genannte Digitalabkommen. Andere Beispiele kommen von den Eltern selbst, so hat bei einem der beobachteten Elternabende eine teilnehmende Person vorgeschlagen, mit Kindern ein Signalwort zu vereinbaren, das sie sagen, wenn sie etwas erzählen möchten, und die Eltern sich verpflichten sollen, zuzuhören und nicht zu schimpfen. In Fachkräftefortbildungen wie Elternabenden wird zudem die Verantwortung Erwachsener betont: Prävention ist Sache der Erwachsenen, weil sich Kinder im digitalen (wie im analogen) Raum nicht selbst schützen können. Gleichzeitig werden die Kinder in den Workshops/Ausstellungsbesuchen immer wieder ermuntert, sich mit Fragen und unangenehmen Situationen an Erwachsene zu wenden.

Lehrkräfte fühlen sich wie berichtet nach Klick Clever besser gewappnet, um mit ihren Klassen über digitale Themen zu sprechen, und teils auch, den Kindern auf Augenhöhe zu begegnen (siehe Kapitel 5.2 zur standardisierten Befragung der Fachkräfte). Kinder nehmen ebenfalls ganz klar mit, dass sie Erwachsene einbeziehen können und sollen. Auf die Frage, ob sie einen Tipp für im Fragebogen genannte fiktive Kinder und Jugendliche haben, ist eine der häufigsten Antworten, Erwachsene einzubeziehen. In 188 Tipps wurde dieser Aspekt 39-mal genannt. Häufiger wurde nur angeführt, keine persönlichen Daten preiszugeben (48-mal). Die Kinder schreiben beispielsweise, die Kinder in den Beispielen sollen „Die Eltern um Rat bitten“, „holt euch Hilfe, wenn euch etwas unangenehm vorkommt“, „Es wird gut, wenn sie die Freundschaft ... einem vertrauten Erwachsenen erzählen“ oder „Immer vorsichtig sein und erwachsene Personen einweihen“ (Freitextantworten standardisierte Befragung Schulklassen).

7.3.3 Kommunikation unter Kindern stärken

Die Kinder sind im Verlauf des Workshops/Ausstellungsbesuchs immer wieder eingeladen, von ihren Erfahrungen zu berichten. Das tun sie mit viel Offenheit und Begeisterung. Sie kommen so nicht nur über die Spiele und Plattformen ins Gespräch (es ist anzunehmen, dass sie sich darüber ohnehin austauschen), sondern auch zu Herausforderungen, unangenehmen Erlebnissen und Strategien des Umgangs. Die Kinder schätzen diese Möglichkeit, sich mitzuteilen, sehr. Das wird einerseits in den beobachteten Workshops/Ausstellungsbesuchen deutlich, in denen die Zeit oft nicht für alle Wortmeldungen ausreichte. Andererseits spiegeln das die Rückmeldungen im Rahmen der standardisierten Befragung wider. Dass es Gelegenheit gab, eigene Erfahrungen mitzuteilen und zu besprechen, wurde hier besonders häufig genannt (in 27 von insgesamt 216 Freitextantworten). Ein Kind schreibt beispielsweise:

„Mir hat gut gefallen, dass wir so viel über unsere Erfahrungen im Internet sagen konnten. Weil wenn uns z.B. etwas Blödes passiert ist, konnte man es sagen und Tipps bekommen.“ (Freitextantwort standardisierte Befragung Schulklassen)

Im Rahmen des Ausstellungsbesuchs gibt es im Vergleich zu den Schulworkshops Gelegenheit für intensivere Gespräche in Kleingruppen. Die Schulworkshops haben demgegenüber aber den Vorteil, dass sie als Auftakt eines Gesprächsprozesses mit der ganzen Klasse dienen können (IP4).

7.4 Teilziel Umgang mit Fällen sexualisierter Gewalt verbessern

Neben der Prävention von Fällen sexualisierter Gewalt durch Verhaltensänderungen bei der Nutzung des Internets soll Klick Clever dazu beitragen, einen besseren Umgang mit Fällen (digitaler) sexualisierter Gewalt zu finden. Dabei sind als Zielgruppe sowohl Kinder als auch alle erwachsenen Bezugspersonen im familiären Umfeld und in den relevanten Institutionen adressiert.

In diesem Zielbereich Hinweise auf eine Wirksamkeit des Projekts zu finden, ist herausfordernd, da sich die Anzahl nach dem Workshop berichteter Vorfälle auf Ausnahmen beschränkt. Die hohe Relevanz von ansprechbaren Personen im sozialen Nahfeld der Kinder wurde im Laufe der Evaluation von mehreren Interviewten unterstrichen. Um diese breite Ansprechbarkeit an Schulen zu gewährleisten, ist immer schulisches Personal in die Aktivitäten von Klick Clever eingebunden (IP2). Idealerweise besuchen mehrere Fachkräfte einer Schule die Fortbildung. So sind mehrere Fachkräfte für das Thema sensibilisiert und können auf entsprechende Fragen der Kinder reagieren und sich schulintern dazu austauschen.

Mindestens einmal ist bereits die Situation eingetreten, dass sich ein Kind nach einem unangenehmen Erlebnis im Internet an eine Ansprechperson in der Schule gewandt hat. Dass das Kind diesen Schritt gegangen ist, sei auch auf die Teilnahme an einem Klick-Clever-Workshop zurückzuführen, so die Aussage einer interviewten Fachkraft (IP1). Die Poster und die Klick-Clever-Ausweise enthalten die Telefonnummer von Innocence in Danger e.V. sowie weitere Hinweise, wo sich betroffene Kinder Hilfe holen können. Wohin man sich wenden kann wird auch in den Schulworkshops/Ausstellungsbesuchen ausführlich mit den Kindern thematisiert. Im Rahmen der Elternabende und Fortbildungen wird deutlich gemacht, dass sich Kinder nicht allein schützen können und Erwachsene eine wichtige Rolle einnehmen. Sie müssen Kinder präventiv begleiten und bei Vorfällen ansprechbar sein. Es wird dafür sensibilisiert, wie schwer es betroffenen Kindern oft fällt, sich Gehör zu verschaffen. Zudem wird die große Bandbreite von Unterstützungsangeboten und (Berliner) Anlaufstellen vorgestellt. Den Eltern und Fachkräften wird so verdeutlicht, dass sie mit den Anliegen ihrer Kinder nicht allein zurechtkommen müssen, sondern sich unterstützen und beraten lassen können (B_E2). Für die Fachkräfte stellen die Informationen über Anlaufstellen sowie der Ratgeber, den sie im Rahmen der Fortbildung erhalten, ebenfalls wichtige Hilfen für den Umgang mit Vorfällen dar:

„Also es gibt auf jeden Fall eine Rückendeckung und es gibt dir die Stärke, dass du sagen kannst, alles klar, wenn du selber nicht weiterweißt, gibst du einfach das Kind dann in sichere Hände weiter.“ (IP5)

Neben der Aneignung von Wissen und der Erlernung von Kompetenzen über den Umgang mit Fragen und möglichen Vorfällen, stellt das Aufzeigen externer Fachstellen und Ansprechpersonen einen bedeutenden Aspekt bei der Entlastung von Fachkräften und Eltern dar. Als erste Anlaufstellen für die Kinder können sie so auf ein Netzwerk zurückgreifen, das den Umgang mit den jeweiligen Anliegen erleichtert.

8. Nachhaltigkeit

Die Frage nach Nachhaltigkeit lenkt den Blick darauf, was von Klick Clever nach dem Ende der Aktivitäten bleibt: für die Teilnehmenden, die Schulen und das Projekt sowie seinen Träger. Wir nutzen ein von CAMINO entwickeltes und erprobtes Modell, das vier Dimensionen von Nachhaltigkeit in den Blick nimmt (Behn et al. 2013; Karliczek 2012). *Strukturelle Nachhaltigkeit* ist gegeben, wenn Arbeitsstrukturen, Kooperationen und Netzwerke fortbestehen und – angepasst an ggf. veränderte Kontexte und Bedarfe – weiter genutzt werden können. *Relevanzerhalt* meint, dass zentrale Inhalte eines Projekts in andere Kontexte übernommen und die Ziele des Projekts (auch) an anderer Stelle weiterverfolgt werden. Die Dimension *handlungswirksame Lernprozesse* lenkt den Blick auf das, was die Teilnehmenden mit dem erworbenen Wissen tun. Für Nachhaltigkeit in dieser Dimension reicht es also nicht aus, dass Teilnehmende im Rahmen des Projekts Wissen erworben haben. Das Wissen muss praktische Anwendung finden. *Nutzenorientierte Nachhaltigkeit* fokussiert die Weiternutzung von Produkten und Materialien, die im Rahmen des Projekts entstanden sind, etwa Handreichungen und Qualifizierungen.

8.1 Strukturelle Nachhaltigkeit

Die Arbeitsstrukturen zur Umsetzung von Klick Clever mussten über den Zeitraum der Projektumsetzung hinweg immer wieder angepasst werden. Erstens gab es mehrere personelle Wechsel in der Koordination des Projekts. Es gelang über die enge fachliche Einbindung der Trägerleitung in das Projekt aber jeweils gut, einen Transfer sicherzustellen (IP6). Zweitens haben die Kontaktbeschränkungen zur Eindämmung der Coronapandemie mehrfach Anpassungen in der Projektumsetzung erfordert. Es ist dem Team von Klick Clever bemerkenswert schnell gelungen, an die jeweilige Situation angepasste Formate zu entwickeln und in die Umsetzung zu bringen. Das Projekt hat also bereits unter Beweis gestellt, dass es in der Lage ist, bestehende Formate und Arbeitsstrukturen jeweils an neue Bedarfe und Herausforderungen anzupassen. Diese Flexibilität wird auch in Zukunft und in Bezug auf andere Herausforderungen als die pandemische Lage von Nutzen sein. Mit der Ausstellung, den digitalen und analogen Schulworkshops und der Ausstellung in leichter Sprache stehen zudem vier verschiedene erprobte Modelle als Ausgangspunkt für Weiterentwicklungen inhaltlicher und organisatorischer Art zur Verfügung. Ein Transfer des Projekts in ein weiteres Bundesland ist in Planung.

Klick Clever hat zudem über die mehrjährige Projektumsetzung gute Arbeitsbeziehungen zu den Berliner SIBUZen aufgebaut. Die Ansprache von Schulen auf diesem Weg funktioniert gut. Es gibt darüber hinaus einige Schulen, die in den vergangenen Jahren mehrfach an Klick Clever teilgenommen haben. Hier kristallisiert sich ein Netzwerk heraus, das im Sinne struktureller Nachhaltigkeit genutzt werden.

Ob diese Netzwerke und Arbeitsstrukturen für Klick Clever weiter nutzbar sind, hängt auch von der Weiterfinanzierung des Projekts ab. Aktuell wird Klick Clever durch die Landeskommission Berlin gegen Gewalt als Modellprojekt finanziert. Das skizzierte Potenzial zur fortlaufenden Umsetzung und Weiterentwicklung erfordert Perspektiven der Weiterförderung durch diesen oder einen anderen Geldgeber. Ein Teil der Arbeitsstrukturen und Netzwerke kann auch der allgemeinen Präventionstätigkeit des Vereins Innocence in Danger e.V. an Schulen und mit Kindern und Jugendlichen zugutekommen.

8.2 Relevanzerhalt

Klick Clever liefert über die Ausstellungsbesuche/Schulworkshops und die Fortbildung für Fachkräfte Anstöße und Material für die Entwicklung schulischer Schutzkonzepte (IP2). Das betrifft einerseits Fragen von inner- und außerschulischen Anlaufstellen und dem Umgang mit Fällen und Verdachtsfällen. Beides wird in den Projektformaten von Klick Clever thematisiert. Andererseits besteht die Möglichkeit, Klick Clever als regelmäßiges Präventionsangebot für Kinder und Fachkräfte fest in das schulische Schutzkonzept zu integrieren. Hierfür sei Klick Clever „ein tolles Puzzleteil“ (IP2). Ob das so bereits an einer der teilnehmenden Schulen umgesetzt wurde, konnte durch die Evaluation nicht erhoben werden. An Klick Clever teilnehmende Fachkräfte haben aber berichtet, dass sie Inhalte des Projekts in den EDV-Unterricht, den Sachunterricht und die Schulsozialarbeit einbinden (IP1, IP4, IP5).

8.3 Handlungswirksame Lernprozesse

Eine Mehrheit der befragten Kinder geht davon aus, dass sowohl sie selbst als auch andere Kinder in ihrer Klasse nach dem Besuch von Klick Clever vorsichtiger im digitalen Raum agieren werden. Sie meinen, dass sie und ihre Mitschülerinnen und Mitschüler das erworbene Wissen anwenden können und werden. Die Ergebnisse der standardisierten Befragung mit Schulklassen weisen allerdings darauf hin, dass ein einmaliger Workshop für dauerhaft handlungswirksames Lernen nicht ausreicht. Die zentralen Botschaften von Klick Clever können im Rahmen der Ausstellungsbesuche/Workshops gut vermittelt werden. Sie sind mit etwas größerem Abstand zum Ausstellungsbesuch/Workshop aber bereits weniger präsent (siehe Kapitel 5.1). Durch die geführten Interviews zieht sich entsprechend der Hinweis, dass ein einmaliger Workshop nur ein Baustein oder ein Anfang sein könne. Er sei als „Anfang einer Sensibilisierung“ (IP1) zu verstehen. Es sei wichtig, das Thema sowohl in der Schule als auch im Elternhaus weiter zu behandeln. Eine interviewte Person stellt beispielsweise heraus, dass potenziell gefährliche Situationen im Internet meist entstünden, wenn Kinder – wie auch Erwachsene – im Affekt und entsprechend ohne Abwägen möglicher Gefahren auf Nachrichten antworteten. Um dem entgegenzuwirken, sei es wichtig, die Gefahren von Cybergrooming und Vorsichts- und Verhaltensregeln im Internet immer wieder zu thematisieren (IP3). Eine andere Interviewperson sieht Lehrkräfte in der Pflicht, das Thema regelmäßig einfließen zu lassen:

„Ich glaube, das ist auch nicht so eine Sache, die man nur einmal bespricht, sondern einfach in zwei Monaten nochmal als Thema, was gebe ich von mir an? ... ich glaube, da muss man einfach immer wieder dranbleiben und immer wieder dran erinnern an diese grundsätzlichen Dinge.“ (IP4)

Entsprechend groß ist das Interesse an Wiederholungsangeboten durch Klick Clever. Schulische Fachkräfte melden regelmäßig Interesse an weiteren Angeboten für ihre Klassen an, beispielsweise in Form einer jährlichen Wiederholung (Zwischenbericht Klick Clever Q2 2022, IP1, standardisierte Befragung Fachkräfte). Auch Eltern regten Wiederholungsangebote an (B_E1). Einige Klassen haben, ebenfalls bedingt durch die unterschiedlichen Projektformate im Kontext der Pandemie, bereits mehrfach an Klick Clever teilgenommen. Es sei zu beobachten, dass diese Kinder gut auf ihrem Vorwissen aufbauen und es vertiefen können (IP6). Mit den unterschiedlichen Formaten, die Klick Clever in den Pandemiejahren entwickelt und erprobt hat, stehen jetzt auch abwechslungsreiche Angebote für solche Wiederholungen zur Verfügung. Die Umsetzung ist aber natürlich ebenso eine Frage der Verfügbarkeit und Verteilung von Ressourcen. Wiederholungsangebote für Klassen, die Klick Clever schon besucht haben, würden wahrscheinlich zulasten von Angeboten für neue Klassen und Jugendgruppen gehen.

8.4 Nutzenorientierte Nachhaltigkeit

Ein weiterer Weg, um das Thema regelmäßig aufzugreifen und zu vertiefen, besteht darin, die Nachbereitung in der Schule auszubauen. Die Kinder bekommen jeweils einen Leporello mit den zentralen Informationen zu den einzelnen Stationen. Außerdem erhält die Klasse ein Plakat, um es im Klassenraum aufzuhängen. Diese Plakate bleiben in vielen Klassen dauerhaft angepinnt (IP1, B_A1). Sie werden teils auch genutzt, wenn Fragen von Sicherheit im digitalen Raum besprochen werden (IP1). In Interviews wurde darüber hinaus den Wunsch nach Arbeitsmaterialien geäußert. Auf der Webseite von Innocence in Danger e.V. stehen solche Materialien bereits zur Verfügung. Den interviewten Fachkräften waren diese Materialien aber jedenfalls zum Zeitpunkt der Interviews nicht präsent. Eine interviewte Person beschreibt, dass solche Materialien gerade auch dann hilfreich sein könnten, wenn schulische Abläufe wenig Zeit für Aktivitäten jenseits des Kerncurriculums ließen:

„Ich glaube, dann würde man auch eher ermuntert, sich nochmal mit dem Thema weiter zu beschäftigen, wenn man irgendwie noch so ein, zwei Ideen hat, die man machen könnte oder wie man das vertiefen könnte, dass man das nicht komplett alleine planen muss. Also das hätte mich vielleicht auch in dieser stressigen Zeit noch ermuntert.“ (IP 4)

Um den Fachkräften die Nachbereitung zu erleichtern, sollte ggf. über die Aufbereitung und Verbreitungswege der Arbeitsmaterialien nachgedacht werden. Beispielsweise könnte es hilfreich sein, Materialien auch gedruckt zur Verfügung zu stellen. Vorschläge für Übungen zum Weiterarbeiten könnten noch klarer einzelnen Stationen des Klick-Clever-Parcours zugeordnet werden.

Andere Fachkräfte und einige Kinder haben zudem vorgeschlagen, ebenso für Kinder weiteres Material zur Nachbereitung zur Verfügung zu stellen (IP2, IP3, GD4). Genannt wurden beispielsweise Materialien, welche die Kinder mit den Eltern besprechen oder bearbeiten können, Arbeitsblätter zum Weiterarbeiten, Checklisten, was erlaubt und nicht erlaubt ist, oder eine interaktivere Weiterentwicklung des Leporellos, den die Kinder zum Abschluss des Ausstellungsbesuchs/Workshops bekommen.

Auch die Eltern haben Interesse und Bedarf an Nachbereitungsmaterialien geäußert, beispielsweise in Form eines Leitfadens. Die online frei verfügbare Klick-Clever-Broschüre stellt übersichtlich Informationen zum digitalen Raum, zur Mediennutzung und digitalen sexualisierten Gewalt bereit. Sie gibt Beispiele sowie Anregungen zum Gespräch mit Kindern über diese Themen, liefert einen Vordruck für ein Digitalabkommen zwischen Kindern und Eltern und stellt Adressen von Anlaufstellen zur Verfügung. Wichtig scheinen also auch hier vor allem Strategien, diese gut aufbereiteten Informationen bekannt und noch niedrigschwelliger verfügbar zu machen.

9. Fazit und Empfehlungen

Klick Clever sensibilisiert erfolgreich für Cybergrooming und zeigt Handlungsoptionen auf. Das Angebot bezieht mit Kindern, schulischen Fachkräften und Eltern drei zentrale Zielgruppen ein und bekommt von diesen Gruppen ausgesprochen positive Rückmeldung. Die Kinder und schulischen Fachkräfte bewerten das Projekt ganz überwiegend außerordentlich positiv und schätzen insbesondere die Möglichkeiten zur aktiven Beteiligung. Auch Eltern geben dem Träger zu den Elternabenden sehr positive Rückmeldung. Klick Clever ist zudem für ganz unterschiedliche Kinder gewinnbringend: Kinder profitieren von Klick Clever unabhängig von ihrem Alter, Geschlecht oder ihren Vorerfahrungen im digitalen Raum. Es gelingt also, sowohl Kinder der vierten Klassen mit oft wenig eigener Interneterfahrung mitzunehmen als auch Kinder der sechsten Klassen, die meist schon über eigene Smartphones verfügen. Für Kinder der sechsten Klassen bietet es sich aber ggf. an zu prüfen, ob einige Stationen für diese Altersgruppe beispielsweise durch stärker fordernde Quizfragen angepasst werden können. Ein Kritikpunkt in Bezug auf die seit Sommer 2022 wieder besuchbare interaktive Ausstellung liegt zudem in den räumlichen Gegebenheiten. Hier ist zu prüfen, ob Anpassungen möglich sind. Gleichzeitig bietet der nun feste Ausstellungsort den Vorteil, dass die Ausstellung gleichbleibend gut auffindbar und erreichbar ist. Teils wurden die verschiedenen Formate zudem als zu kurz empfunden.

Klick Clever entspricht außerdem in hohem Maße den eingangs diskutierten Kriterien für gelingende Prävention digitaler sexualisierter Gewalt:

Prävention soll an den Lebenslagen und -wirklichkeiten von Kindern ansetzen und ihre Aktivitäten im digitalen Raum entsprechend an- und ernst nehmen. Klick Clever vermittelt diese Haltung sowohl gegenüber den Kindern als auch den Fachkräften und Eltern. Dass Kinder ihr soziales Leben ebenfalls im digitalen Raum gestalten, wird im Rahmen des Projekts als gegeben akzeptiert. Die Kinder sind eingeladen, von ihren Erfahrungen und ihrem Alltag zu berichten. Sie honorieren das und fühlen sich ernst genommen. Klick Clever ist für Kinder interessant und relevant, weil es an Dinge anknüpft, die für sie eine hohe Relevanz haben und die ihnen Spaß machen. Klick Clever verteufelt den digitalen Raum nicht, weist aber auf Gefahren hin, die Kindern dort begegnen können. Die Expertise und Professionalität des Teams von Innocence in Danger e.V. sind hierfür wichtige Faktoren. Die Fortbildung für Fachkräfte stärkt Lehrkräfte, Schulsozialarbeitende, Erzieherinnen und Erzieher und andere Fachkräfte erfolgreich darin, mit Kindern zu Gefahren im digitalen Raum und zu sexualisierter Gewalt zu arbeiten. Ganz konkret befähigt die Fortbildung ihre Teilnehmenden, Kinder durch die Ausstellung zu führen. Um sicherzustellen, dass die Haltung des Projekts und seine zentralen Botschaften auch weitergetragen werden, können weiteführende Materialien wie beispielsweise Leitfäden oder Spielanleitungen für die Ausstellungsführungen hilfreich sein.

Prävention soll die Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen stärken, sich im digitalen Raum sicher und selbstbestimmt zu bewegen. Damit das funktioniert, müssen Kinder ihre Gefühle und Grenzen auch im digitalen Raum (er-)kennen und entsprechend handeln können. Es ist außerdem wichtig, deutlich zu machen, was erlaubt und verboten ist und wie Täterinnen und Täter im Internet vorgehen. Klick Clever vermittelt Wissen über den digitalen Raum und seine Risiken sowie über Handlungsoptionen und thematisiert mit den Kindern das Erkennen eigener Gefühle

und Grenzen. Die Trainerinnen und Trainer legen viel Wert darauf, klarzumachen, dass digitale sexualisierte Übergriffe verboten sind, und Täterstrategien zu erläutern. Die Kinder nehmen aus den Workshops und Ausstellungsbesuchen viel Wissen mit und sind relativ optimistisch, dass sie und andere Kinder in ihren Klassen dieses Wissen auch anwenden werden. Gleichzeitig wird aus den Rückmeldungen der Kinder und Fachkräfte deutlich, dass Klick-Clever-Workshops/Ausstellungsbesuche nur ein Baustein einer größer angelegten Präventionsstrategie sein können. Damit das vermittelte Wissen auch tatsächlich in Handlung übersetzt wird, ist es notwendig, die Themen von Klick Clever in Schule und Elternhaus immer wieder aufzugreifen. Sowohl Lehrkräfte als auch Eltern wünschen sich dafür niedrigschwelliges Material und weitere externe Angebote für ihre Kinder bzw. Schulklassen. Hier sind die Schulen in der Verantwortung, im Rahmen ihrer Schutzkonzepte übergreifende Strategien zu erarbeiten. Gleichzeitig ist abzuwägen, inwieweit im Rahmen von Klick Clever weitere Hilfestellungen gegeben werden können, ohne dabei übermäßig Abstriche bei Angeboten für weitere Kinder zu machen, die noch nicht an Klick Clever teilgenommen haben. Innocence in Danger e.V. verfügt beispielsweise über eine Reihe von Materialien für den Schulunterricht, die den interviewten Fachkräften in der Regel nicht ausreichend bekannt oder präsent waren.

Wichtig ist außerdem, dass Kinder und Jugendliche wissen, an wen sie sich bei unangenehmen Situationen im Internet oder wenn sie gar schon Opfer sexualisierter Gewalt geworden sind, wenden können. Auch dies ist ein wesentlicher Schwerpunkt der Workshops und Ausstellungsbesuche, der bei den Kindern deutlich ankommt. Die teilnehmenden Kinder nehmen von Klick Clever mit, dass sie ihre Eltern oder andere Erwachsene um Rat bitten und Erwachsene hinzuziehen sollen, wenn ein erstes analoges Treffen mit digitalen Freundinnen und Freunden geplant ist. Sie gehen davon aus, dass sich auch andere Kinder in ihren Klassen im Zweifelsfall an Erwachsene wenden werden – allerdings weniger stark, je älter die befragten Kinder sind. Auf diesen Aspekt kann entsprechend bei der Arbeit mit älteren Kindern (fünfte und sechste Klasse) ggf. ein besonderer Schwerpunkt gelegt werden, weil ältere Kinder dazu neigen, ihre Fähigkeiten im Umgang mit schwierigen Situationen im digitalen Raum zu überschätzen.

Eltern und Fachkräfte spielen als Zielgruppen der Prävention eine zentrale Rolle. Einerseits müssen sie Kinder und Jugendliche unterstützen und begleiten, andererseits ihrer Vorbildfunktion durch Vorleben einer sicherheitsbewussten Mediennutzung gerecht werden. Klick Clever bindet gerade schulische Fachkräfte eng und gezielt in den Programmablauf ein. Sie werden dadurch, dass sie einbezogen und präsent sind, als Ansprechpersonen gestärkt und sichtbar und greifbar für ihre Schülerinnen und Schüler. Sie werden außerdem selbst auch aus- und fortgebildet und melden zurück, dass sie durch Klick Clever mehr Handlungssicherheit in ihrer Arbeit zum digitalen Raum und zu sexualisierter Gewalt haben. Dem Projekt ist es zudem über den Verlauf hinweg immer besser gelungen, Formate für Eltern zu entwickeln, die von diesen auch angenommen werden. Dort werden ein großes Interesse und Bedürfnis nach Austausch und Hilfestellung sichtbar. Die Ergebnisse der standardisierten Befragung von Schulklassen legen zudem nahe, dass das Ineinandergreifen von Begleitung im Elternhaus und in der Schule noch einmal stärker zu Veränderungen im Handeln der Kinder beiträgt. Diese Formate sollten also in jedem Fall fortgeführt und ggf. ausgebaut werden.

Wichtig ist weiterhin ein präventives Setting, wobei Schule der zentrale Rahmen für Aufklärung über Cybergrooming ist. Dieser Punkt weist wiederholt darauf hin, dass Klick Clever nur als ein Baustein eines übergreifenden Konzepts zu verstehen ist. Als solcher ist Klick Clever für Schulen aber ein wichtiges und geschätztes Angebot. Das gilt umso mehr, als es aktuell in Berlin wenig Angebote ähnlichen inhaltlichen Zuschnitts gibt.

Klick Clever ist außerdem ein Programm, das bisher den Großteil seiner Umsetzung unter erschwerten Rahmenbedingungen erlebt hat. Das Projekt startete 2019 und musste ab Frühjahr 2020 mehrfach an die sich ändernden Rahmenbedingungen der Pandemie angepasst werden. Diese Anpassungen sind nicht nur gelungen, sondern als große Stärke des Projekts und des

Trägers zu verstehen. Erstens stellt Innocence in Danger e.V. eine große Flexibilität und Orientierung an den Zielgruppen und ihren Bedarfen unter Beweis, zweitens auch große Erfahrung und Fachkenntnis, die für eine so schnelle Anpassung didaktischer Formate vonnöten sind. Drittens steht nun eine Reihe erprobter Formate zur Verfügung, die je nach Bedarf eingesetzt werden können. Mit der Ausstellung in leichter Sprache ist ganz abseits pandemischer Herausforderungen noch eine weitere Ausstellungsvariante hinzugekommen, die geeignet ist, ebenso für die Standardvariante der Ausstellung wertvolle Impulse zu liefern.

Zusammengefasst lässt sich also sagen, dass Klick Clever ein überzeugendes Angebot zur Prävention digitaler sexualisierter Gewalt ist. Das Projekt spricht unterschiedliche Zielgruppen an und erfährt dort sehr positive Resonanz. Es setzt an ihren eigenen Erfahrungen an, um digitale Beziehungskompetenzen zu vermitteln. Es hat gute und erfolgreiche Strategien entwickelt, um Erwachsene als Ansprechpersonen in digitalen Fragen zu stärken, und kann Hinweise sowie Anlaufstellen vermitteln, wie mit Fällen (digitaler) sexualisierter Gewalt umgegangen werden kann. Das Angebot von Klick Clever allein reicht allerdings nicht aus, um langfristige Verhaltensänderungen zu bewirken. Die Inhalte müssen regelmäßig wieder aufgegriffen und in übergreifende Strategien eingebettet werden.

9.1 Empfehlungen

Klick Clever bietet einen erprobten Ansatz, um Kinder, Fachkräfte und Eltern für digitale sexualisierte Gewalt zu sensibilisieren und Handlungsoptionen zur Prävention zu vermitteln. Aus den Ergebnissen der Evaluation ergeben sich darüber hinaus Ansatzpunkte zur Weiterentwicklung des Projekts, die insbesondere zur Nachhaltigkeit der Lerneffekte beitragen können. Es liegt auf der Hand, dass Weiterentwicklungen, die eine Ausweitung des Angebots bedeuten, nur möglich sind, wenn sie mit entsprechenden finanziellen und personellen Ressourcen unterlegt sind.

9.1.1 Unterschiedliche Projektformate beibehalten und Auffrischungsworkshops entwickeln

Im Rahmen von Klick Clever wurde mit den Ausstellungsbesuchen in der Standardvariante und der Variante in leichter Sprache, digitalen und analogen Schulworkshops, digitalen und analogen Fortbildungen sowie digitalen und analogen klassenbezogenen und offenen Elternabenden eine ganze Reihe von Formaten entwickelt und erprobt. Aktuell werden für Kinder nur Ausstellungsbesuche angeboten, die sicherlich als interaktivstes Format auch am eindrücklichsten sind. Gleichzeitig erscheint es sinnvoll, auf Nachfrage ebenso weiterhin Schulworkshops anzubieten, wenn damit Schulen erreicht werden können, die andernfalls nicht erreicht werden. Auch bei den Elternabenden scheinen sich die unterschiedlichen Formate als guter Weg zu erweisen, um möglichst viele Eltern anzusprechen.

Darüber hinaus gibt es eine große Nachfrage nach weiterführenden Angeboten für Kinder. Einerseits sind natürlich auch die Schulen und Lehrkräfte selbst gefragt, die Ausstellungsbesuche nachzubereiten und die Inhalte aufzugreifen. Darüber hinaus wäre ein Auffrischungsangebot durch Klick Clever, das an den Inhalten der Schulworkshops/Ausstellungsbesuche ansetzt, sie aufgreift und noch stärker die Umsetzung des Gelernten fokussiert, aber ein guter Weg, um nachhaltig zu handlungswirksamem Lernen beizutragen. Es hat sich zudem bereits in den aktuell angebotenen Projektformaten gezeigt, dass die Expertise des Teams von Klick Clever einen großen Beitrag zum Gelingen der Schulworkshops und Ausstellungsbesuche leistet. Entsprechend erscheint es sinnvoll, auch für die Auffrischung des Gelernten externe Fachexpertise hinzuzuziehen.

9.1.2 Die Ausweitung auf sechste Klassen beibehalten und Inhalte ggf. an die Altersgruppe anpassen

Dass Klick Clever auf sechste Klassen als Zielgruppe erweitert wurde, hat sich auch angesichts der Evaluationsergebnisse als sinnvoll erwiesen. Diese Ausweitung der Altersgruppe sollte entsprechend beibehalten werden. Es ist zu prüfen, ob für ältere Kinder an einigen Stellen ggf. Inhalte und Fragestellungen angepasst werden können, damit sich diese Kinder ausreichend gefordert fühlen.

9.1.3 Längere Projektformate anbieten

Für fast alle Projektformate (Ausstellungsbesuche, Schulworkshops und Fortbildungen) hat sich der aktuelle Zeitrahmen von ca. 90 Minuten als sehr knapp erwiesen. Eine große Stärke von Klick Clever liegt darin, die Zielgruppen erfolgreich über ihr Online-Verhalten ins Gespräch zu bringen. Gleichzeitig müssen diese Gespräche aber immer wieder aus Zeitnot abgebrochen werden. Es liegt entsprechend nah, tendenziell eher längere Workshops und Ausstellungsbesuche anzubieten. Weil Schulworkshops in den regulären Stundenplan eingetaktet werden, könnten insbesondere bei diesem Format sowohl längere als auch kürzere Workshops zur Auswahl gestellt werden. Hierbei ist allerdings zu berücksichtigen, dass dies den Planungsaufwand für das Team von Klick Clever wahrscheinlich erhöhen würde, weil mehr individuelle Absprachen mit Schulen nötig würden. Es könnten zudem weniger Ausstellungsbesuche/Schulworkshops pro Tag stattfinden.

9.1.4 Ausstellung bei der Geschäftsstelle der Landeskommission „Berlin gegen Gewalt“ um eine Wanderausstellung ergänzen

Die Ausstellung hat aktuell in den Räumen der Landeskommission „Berlin gegen Gewalt“ eine feste Adresse, an der sie gut auffindbar und grundsätzlich immer besuchbar ist. Gleichzeitig ist sie damit aus einigen Bezirken nur mit langer Anreise erreichbar und die Räumlichkeiten sind für einen konzentrierten Ausstellungsbesuch zu klein. Entsprechend wäre es gut, ein Modell zu finden, bei dem die Ausstellung zumindest zeitweise wieder wandert oder aber sogar zwei Ausstellungen in Berlin zur Verfügung stünden. Eine Ausstellung könnte dann stationär bei der Geschäftsstelle der Landeskommission bleiben, während die andere Ausstellung – wie ursprünglich vorgesehen – durch die Bezirke wandert.

9.1.5 Material für Fachkräfte und Eltern niedrigschwelliger verfügbar machen

Mit der Klick-Clever-Broschüre, dem Reader zur Fortbildung und den auf der Webseite von Innocence in Danger e.V. verfügbaren Informationen und Anregungen für den Unterricht steht bereits eine Fülle von Material zu den Themen von Klick Clever zur Verfügung. In den Interviews und Beobachtungen war dieses Material den beteiligten Fachkräften und Eltern aber oft nicht ausreichend präsent. Entsprechend sollten Wege gefunden werden, die vorhandenen Materialien noch niedrigschwelliger verfügbar zu machen. Beispielsweise könnten Unterlagen im Anschluss an digitale Fortbildungen und Elternabende auch als Printmaterialien versandt oder zumindest über die Schulen interessierten Fachkräften und Eltern in gedruckter Form zugänglich gemacht werden. Bei den Arbeitsmaterialien für den Unterricht böte es sich an, sie auch auf der Webseite noch einmal deutlicher den einzelnen Stationen von Klick Clever zuzuordnen, sodass Lehrkräfte auf Anhieb entscheiden können, zu welcher Station sie aktuell weiterarbeiten möchten und welche Materialien sie entsprechend dafür heranziehen können. Es könnte zudem hilfreich sein, für Eltern neben der Informationsbroschüre noch eine kürzere Broschüre zur Verfügung zu stellen, die den Themenbereich sehr knapp umreißt und den Schwerpunkt dann auf Handlungsvorschläge für Eltern sowie die bereits in der bestehenden Broschüre enthaltenen „wichtigen Schutzsätze“ und das Digitalabkommen legt.

9.1.6 Die Fortbildung als verpflichtendes Element beibehalten und durch vorab versandte „Spielanleitungen“ ergänzen

Die Fortbildung für Fachkräfte ist ein zentraler Baustein von Klick Clever. Einerseits versetzt sie Fachkräfte in die Lage, Kinder durch die Ausstellung zu führen. Andererseits trägt sie wesentlich dazu bei, Erwachsene als Ansprechpersonen zu stärken und die Inhalte von Klick Clever langfristig an den Schulen zu verankern. Sie sollte entsprechend als verpflichtendes Element für Lehrkräfte, deren Klasse an Klick Clever teilnimmt, beibehalten werden. Um sicherzustellen, dass die zentralen Inhalte von Klick Clever durch die Fachkräfte in der Ausstellung gut vermittelt werden, bietet es sich an, eine „Spielanleitung“ für die einzelnen Stationen schon vorab und gesondert von dem Reader zur Fortbildung zur Verfügung zu stellen.

10. Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Wirkmodell des Projekts „Klick Clever“	21
Abbildung 2:	Bewertung des Workshops (n = 264)	23
Abbildung 3:	Bewertung der Stationen in Schulnoten (n = 264)	24
Abbildung 4:	Verteilung der Anzahl richtig eingeschätzter Situationen (n = 247)	25
Abbildung 5:	Lerneffekte des Workshops (n = 264; Zustimmung in %)	26
Abbildung 6:	Veränderungen bei Kindern der eigenen Klasse (n = 264)	26
Abbildung 7:	Rolle des Alters für a) Anzahl der richtigen Antworten (n = 232) und b) Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse (n = 247)	28
Abbildung 8:	Rolle des Abstands zwischen Workshop und Ausfüllen des Fragebogens für a) Anzahl der richtigen Antworten (n = 234) und b) Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse (n = 249)	28
Abbildung 9:	Rolle der Internetkonsumdauer für a) Anzahl der richtigen Antworten (n = 207) und b) Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse (n = 227)	29
Abbildung 10:	Rolle der Regeln im häuslichen Umfeld für a) Anzahl der richtigen Antworten (n = 234) und b) Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse (n = 249)	30
Abbildung 11:	Rolle des Workshopneuigkeitswerts für a) Anzahl der richtigen Antworten (n = 219) und b) Einschätzung der Lerneffekte auf andere Kinder in der Klasse (n = 232)	30
Abbildung 12:	Bewertung der Workshopinhalte (n = 15, absolute Zahlen)	31
Abbildung 13:	Verhalten der Schülerinnen und Schüler (n = 15, absolute Zahlen)	32
Abbildung 14:	Bewertung der Stationen (n = 15; Schulnoten)	32
Abbildung 15:	Veränderungen bei Schülerinnen und Schülern (n = 15)	33
Abbildung 16:	Veränderungen bei Lehrkräften (n = 15)	33

11. Literaturverzeichnis

Behn, Sabine/Bohn, Irina/Karliczek, Kari-Maria/Lüter, Albrecht/Sträter, Till (Hg.) (2013): Lokale Aktionspläne für Demokratie. Zivilgesellschaft und Kommune in der Auseinandersetzung mit Rechtsextremismus. Weinheim, Basel, 01.12.2015.

Bergmann, Marie Christine/Baier, Dirk (2016): Erfahrungen von Jugendlichen mit Cybergrooming: Schülerbefragung - Jugenddelinquenz. In: Rechtspsychologie, H. 2, S. 172-189. <https://f1p.de/p7pda>, 14.03.2023.

Brüggen, Niels/Dreyer, Stephan/Gebel, Christa/Lampert, Claudia/Lauber, Achim/Thiel, Kira (2023): Jugendmedienschutzindex: Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Kindern, Jugendlichen und Eltern. Präsentation der Studienergebnisse. JFF - Institut für Medienpädagogik; Leibniz-Institut für Medienforschung Hans-Bredow-Institut. <https://f1p.de/e2m86>, 14.03.2023.

Groeger-Roth, Frederick/Hasenpusch, Burkhard (2011): Die „Grüne Liste Prävention“ - effektive und erfolgversprechende Präventionsprogramme im Blick. In: forum kriminalprävention, H. 4, S. 52-58.

Hengst, Heinz (2014): Kinderwelten im Wandel. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden, S. 17-30.

Karliczek, Kari-Maria (2012): Zur Nachhaltigkeit zivilgesellschaftlicher Projekte; Begriffsbestimmung und Operationalisierungsmöglichkeit in einem zivilgesellschaftlichen Handlungsfeld. In: Sozialwissenschaft und Berufspraxis, S. 249-261.

Landesanstalt für Medien NRW (2022): Kinder und Jugendliche als Opfer von Cybergrooming. Zentrale Ergebnisse der 2. Befragungswelle 2022. Landesanstalt für Medien NRW. <https://f1p.de/ik0xy>, 14.03.2023.

Mathiesen, Asbjoern (2014): Cybermobbing und Cybergrooming. Neue Kriminalitätssphänomene im Zeitalter moderner Medien. Kriminalwissenschaftliches Institut der Leibniz Universität Hannover. <https://f1p.de/6nt42>, 14.03.2023.

Rathgeb, Thomas/Behrens, Peter/Feierabend, Sabine/Kheredmand, Hediye/Glückner, Stephan (2021): KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). <https://f1p.de/av98>, zuletzt aktualisiert am 14.03.2023.

Rathgeb, Thomas/Behrens, Peter/Feierabend, Sabine/Reutter, Theresa (2019): KIM-Studie 2018. Kindheit, Internet, Medien. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs). <https://bit.ly/3K3glZE>, 28.02.2022.

Tillmann, Angela/Hugger, Kai-Uwe (2014): Mediatisierte Kindheit - Aufwachsen in mediatisierten Lebenswelten. In: Tillmann, Angela/Fleischer, Sandra/Hugger, Kai-Uwe (Hg.): Handbuch Kinder und Medien. Wiesbaden, S. 31-46.

Vobbe, Frederic/Kärgel, Katharina (2022): Sexualisierte Gewalt und digitale Medien. Reflexive Handlungsempfehlungen für die Fachpraxis. Wiesbaden.

Wachs, Sebastian (2014): Cybergrooming - Erste Bestandsaufnahme einer neuen Form sexueller Online-viktimisierung (Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online). <https://f1p.de/h3iia>, 14.03.2023.

Weiler, Julia von (2014): Im Netz. Kinder vor sexueller Gewalt schützen. Freiburg/Basel/Wien.

KLICK CLEVER - WEHR DICH. Gegen Cybergrooming, 2019 Auch als Download verfügbar unter: https://www.berlin.de/lb/lkbgg/praevention/gewalt-und-kriminalitaetspraevention/cybergewalt/cybergrooming/begleitmaterialien/
Orientierungs- und Handlungsrahmen für das übergreifende Thema GEWALTPRÄVENTION, 2018 Auch als Download verfügbar unter: https://www.berlin.de/lb/lkbgg/aktivitaeten/sonstige-veranstaltungen/2018/artikel.749562.php#ohr
WEHR DICH. Gegen Cyberstalking, 2018 Auch als Download verfügbar unter: https://www.berlin.de/lb/lkbgg/praevention/gewalt-und-kriminalitaetspraevention/cybergewalt/cybergrooming/begleitmaterialien/
Adressen gegen Gewalt, 2018 Als Download verfügbar unter: https://www.berlin.de/lb/lkbgg/_assets/adressen_gegen_gewalt_okt_2018.pdf
Sonderausgabe der Adressen gegen Gewalt - Adressen für Opfer und Angehörige, 2018 Als Download verfügbar unter: https://www.berlin.de/lb/lkbgg/_assets/adressen_gegen_gewalt_2018_sonderheft.pdf

Hefte aus der Reihe Berliner Forum Gewaltprävention (BFG)

Als Download unter: <http://www.berlin.de/lb/lkbgg/publikationen/berliner-forum-gewaltpraevention>

Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 79, 2024 BFG Nr. 79 Quartiersentwicklung als Gewaltprävention?
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 78, 2023 BFG Nr. 78, Berliner Monitoring Gewaltdelinquenz 2023, Teil 1: Erscheinungsformen von Gewalt in Berlin BFG Nr. 78, Berliner Monitoring Gewaltdelinquenz 2023, Teil 2: Gewalt und Prävention in den Berliner Bezirken
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 77, 2022 BFG Nr. 77, Soziale Ungleichheit und islamistische Radikalisierung
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 76, 2022 BFG Nr. 76, Prävention in der Regenbogenhauptstadt: Berliner Wege zur Prävention und Bekämpfung LSBTI-feindlicher Gewalt
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 75, 2022 BFG Nr. 75, Die Istanbul-Konvention: Bekämpfung und Verhütung von Gewalt gegen Frauen und häuslicher Gewalt
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 74, 2021 BFG Nr. 74, Heft 1 Berliner Monitoring Gewaltdelinquenz 2021, Erscheinungsformen von Gewalt in Berlin BFG Nr. 74, Heft 2 Berliner Monitoring Gewaltdelinquenz 2021, Gewalt und Prävention in den Berliner Bezirken
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 73, 2020 BFG Nr. 73, Gewaltprävention in der Schule
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 72, 2020 BFG Nr. 72, Rechte Gewalt und Prävention
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 71, 2020 BFG Nr. 71, Gesamtkonzept "Berlin gegen Gewalt" BFG Nr. 71, Eckpunkte zum Gesamtkonzept
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 70, 2020 BFG Nr. 70, Heft 1 Kiezorientierte Gewalt- und Kriminalitätsprävention BFG Nr. 70, Heft 2 (Un-)Sicherheitsgefühle und subjektive Sicherheit im urbanen Raum BFG Nr. 70, Heft 3 Der Görlitzer Park im Bezirk Friedrichshain-Kreuzberg
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 69, 2020 BFG Nr. 69, Interdisziplinäre Beiträge zu Radikalisierung
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 68, 2019 BFG Nr. 68, Berliner Monitoring Jugenddelinquenz - Fünfter Bericht 2019
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 67, 2019 BFG Nr. 67, Heft 1, Auf die Plätze! - Kiezorientierte Gewaltprävention im Sozialraum BFG Nr. 67, Heft 2, Gewalt und Gewaltprävention in einem Ausgehviertel - RAW-Gelände/Warschauer Brücke im Bezirk Friedrichshain-Kreuzberg BFG Nr. 67, Heft 3, NEIN zu Gewalt - egal wo! Evaluation eines schulischen Präventionsprojekts der Berliner Polizeidirektion 6 BFG Nr. 67, Heft 4, Professioneller Umgang mit Opfern von Straftaten als polizeiliche Kernkompetenz - Zur Evaluation neuer Ausbildungsmodulare an der Berliner Polizeiakademie BFG Nr. 67, Heft 5, Jugendgewalt in Marzahn-Nord - Formen, Wahrnehmung und Prävention in Schule und Sozialraum
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 65, 2018 BFG Nr. 65 Handreichung für Lehrkräfte: Reduktion von feindseligen Zuschreibungen in sozialen Situationen
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 64, 2018 BFG Nr. 64, Heft 1, Urbane Sicherheit - Abschlussbericht der Arbeitsstelle Jugendgewaltprävention BFG Nr. 64, Heft 2, Gewaltprävention an Schulen - Abschlussbericht der Arbeitsstelle Jugendgewaltprävention BFG Nr. 64, Heft 3, Gewaltpräventive Arbeit mit Jugendlichen und Familien - Abschlussbericht der Arbeitsstelle Jugendgewaltprävention BFG Nr. 64, Heft 4, Sport und Gewaltprävention - Abschlussbericht der Arbeitsstelle Jugendgewaltprävention BFG Nr. 64, Heft 5, Polizeiliche Prävention von Jugendgewalt - Abschlussbericht der Arbeitsstelle Jugendgewaltprävention
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 63, 2018 BFG Nr. 63 Berliner Landesprogramm Radikalisierungsprävention - Vorstellung der Beratungs- und Hilfsangebote
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 62, 2017 BFG Nr. 62 „Berliner Monitoring Jugendgewaltdelinquenz - Vierter Bericht 2017“
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 61, 2017 BFG Nr. 61 Die Praxis der Prävention - Evaluationsstudien zu Berliner Maßnahmen und Projekten gegen Jugendgewalt, 2. Folge
Berliner Forum Gewaltprävention Nr. 60, 2017 BFG Nr. 60 Gemeinsam gegen Gewalt - Integrierte Maßnahmenplanung des Berliner Netzwerkes gegen sexuelle Gewalt

Adresse für Bestellungen

Landeskommision Berlin gegen Gewalt

Postanschrift: Klosterstr. 47 | 10179 Berlin | Telefon (030) 90223 - 1690 / - 1695 | Fax (030) 90223 - 2921 | berlin-gegen-gewalt@seninnds.berlin.de | www.berlin.de/gegen-gewalt

