



**LEHREN UND LERNEN
IN DER DIGITALEN WELT**
#BildungslandNRW

KiN
Kompetent im Netz

HERZLICH WILLKOMMEN!

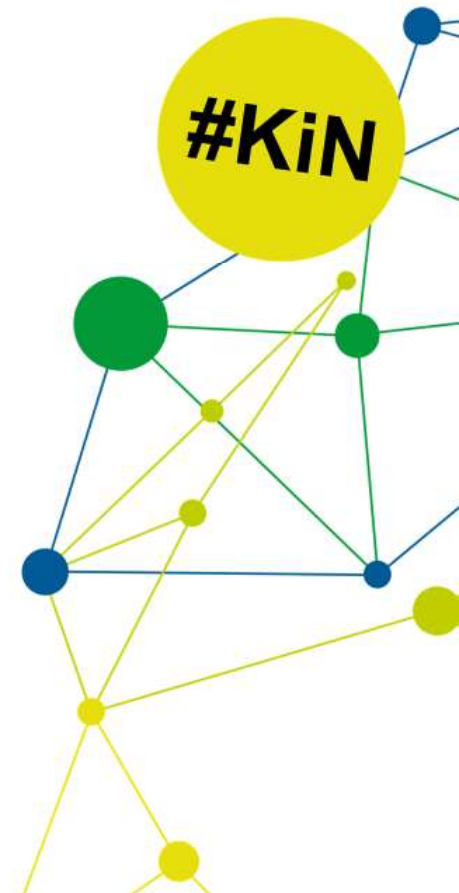
Methodenkoffer „What´s on“

Lea Würzinger
ginko Stiftung für Prävention

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Mit Unterstützung von:





**LEHREN UND LERNEN
IN DER DIGITALEN WELT**
#BildungslandNRW



15:00 – 16:00 Uhr

KiN
Kompetent im Netz

Online-Angebote für Lehrende und pädagogische Fachkräfte



Mittwoch, 4. Februar 2026 | Landesanstalt für Medien NRW

„Porno und Sexting – Was geht ab im (Klassen-)Chat?“

Mittwoch, 25. März 2026 | Uniklinik RWTH Aachen

3. Digital Symposium - Medienwelten im Wandel: Sucht, Körperbild und psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen im digitalen Zeitalter

Mittwoch, 15. April 2026 | Landeszentrale für politische Bildung NRW

„Radikalisierung im Netz“

Mittwoch, 20. Mai 2026 | Ira-Katharina Petras, Klinische Psychologin (M. Sc.)

„Psychische Gefährdung durch KI bei Kindern und Jugendlichen“

Mittwoch, 17. Juni 2026 | Suchthilfe Aachen

Vorstellung Diginautis

Mittwoch, 01. Juli 2026 | Fikri Anıl Altıntaş (M.Sc.)

„Männlichkeitsmythen online: Zwischen Rollenbildern und Radikalisierung“

#KiN





**LEHREN UND LERNEN
IN DER DIGITALEN WELT**
#BildungslandNRW



19:00 – 20:00 Uhr

KiN
Kompetent im Netz

Online-Angebote für Eltern und Erziehungsberechtigte



Donnerstag, 5. Februar 2026 | Landesanstalt für Medien NRW

„Porno und Sexting – Was geht ab im Chat?“

Mittwoch, 25. März 2026 | Uniklinik RWTH Aachen

3. Digital Symposium - Medienwelten im Wandel: Sucht, Körperbild und psychische Gesundheit von Kindern und Jugendlichen im digitalen Zeitalter

Donnerstag, 16. April 2026 | Landeszentrale für politische Bildung

„Radikalisierung im Netz“

Donnerstag, 21. Mai 2026 | Ira-Katharina Petras, Klinische Psychologin (M. Sc.)

„Psychische Gefährdung durch KI bei Kindern und Jugendlichen“

Donnerstag, 18. Juni 2026 | Kinderschutzbund

„Bodyshaming in Social Media“

Donnerstag, 02. Juli 2026 | Fikri Anıl Altıntaş (M.Sc.)

„Mein Sohn im Netz: Stark machen gegen problematische Rollenbilder und Radikalisierung – Was Eltern wissen sollten“

#KiN

What's on?

Einfach mal abschalten

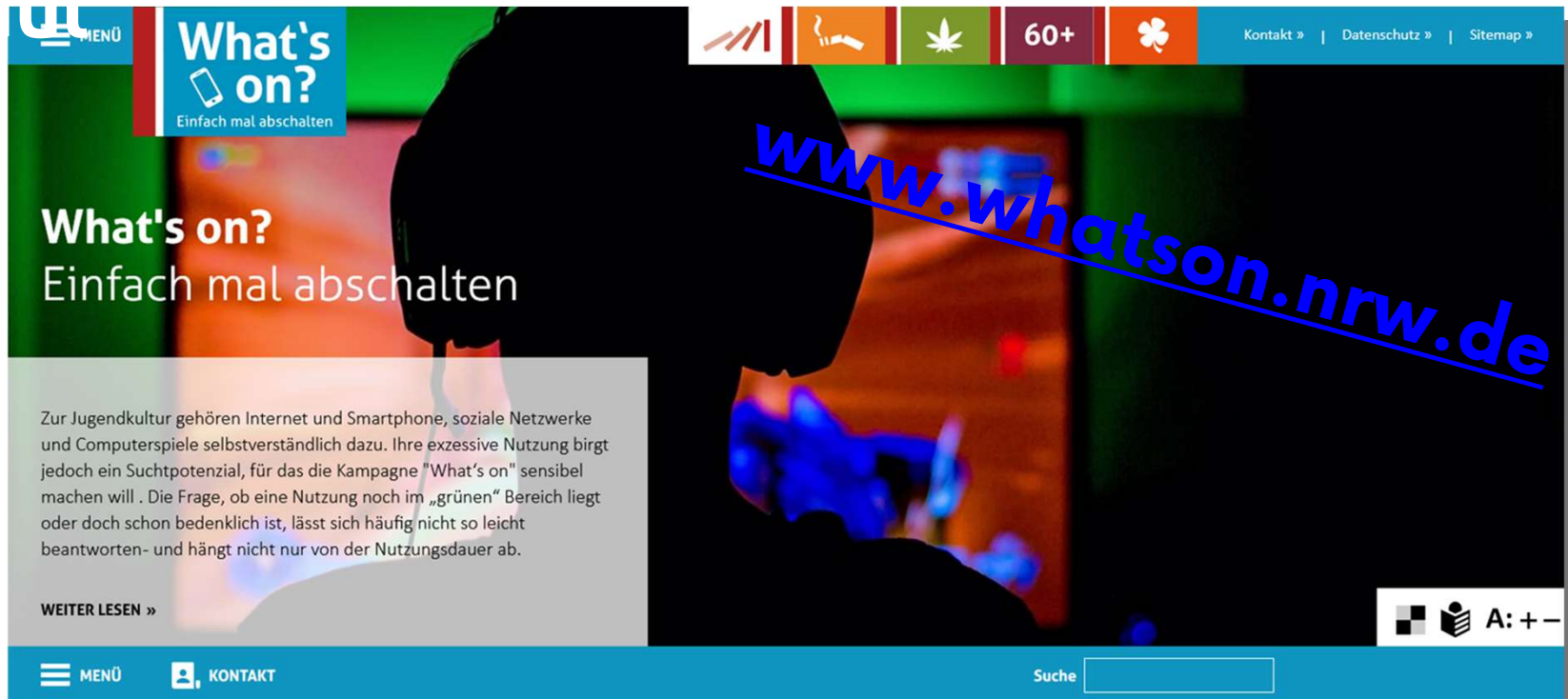
Inhalt

- Das Modul
- Hintergrundwissen
- Der Methodenkoffer
- Methodenbeispiele
- Fragerunde

Das Modul



Das



Das



[Zur Broschüre](#)



Hintergrundwissen

Arbeitsfelder im Kontext problematischer Mediennutzung und INS



Abbildung 1: Arbeitsfelder im Kontext „problematischer Mediennutzung“



Hintergrundwissen

- Internetnutzungsstörung (INS)
 - Die Klassifikation ICD-11 führt 2019 erstmals die Diagnose „Gaming Disorder“ auf. Dort ist sie in der Kategorie „Erkrankungen durch abhängiges Verhalten“ angesiedelt.
- Zusammenfassende Kriterien:
 1. Verringerte Kontrolle
 2. Priorität im Leben
 3. Fortsetzung trotz negativer Konsequenzen

Eine Computerspielstörung liegt dann vor, wenn die Kriterien über den Zeitraum von zwölf Monaten erfüllt sind.

Hintergrundwissen

Risikofaktoren bei jungen Menschen spielen in der Präventionsarbeit eine wichtige Rolle. Sie bilden Anknüpfungspunkte und Gesprächsanlässe. Folgende Faktoren sind u.a. zu nennen:

- junges Alter/Pubertät
- Persönlichkeitsmerkmale wie z. B. ängstlich-unsicher, depressiv, aber auch leistungsorientiert
- unklare Regeln und ihre Umsetzung für die Nutzung zuhause
- negative Beziehung zu den Eltern
- Schulprobleme, Arbeitslosigkeit
- Kompensation von Stress, Leere, Langeweile, negativen Gefühlen
- Komorbidität.



Hintergrundwissen

Ebenfalls sind die Risikofaktoren von Internetanwendungen zu beachten:

- ständige Verfügbarkeit von Geräten und Internetverbindungen
- ständige Erreichbarkeit
- Belohnungsanreize durch Aufmerksamkeit: Likes, Kommentare, Freund:innen/Follower
- unendliche Levels bzw. die Notwendigkeit, möglichst lange oder häufig zu spielen
- „In-App-Käufe“ von Spielgütern bzw. sogenannte Lootboxen
- gezielte Werbung mit „Suchtfaktor“ bei jugendlicher Zielgruppe
- Profitorientierte Ausrichtung von Anbietenden, Übermaß an Werbeanzeigen
- Dark Patterns und Algorithmussteuerung



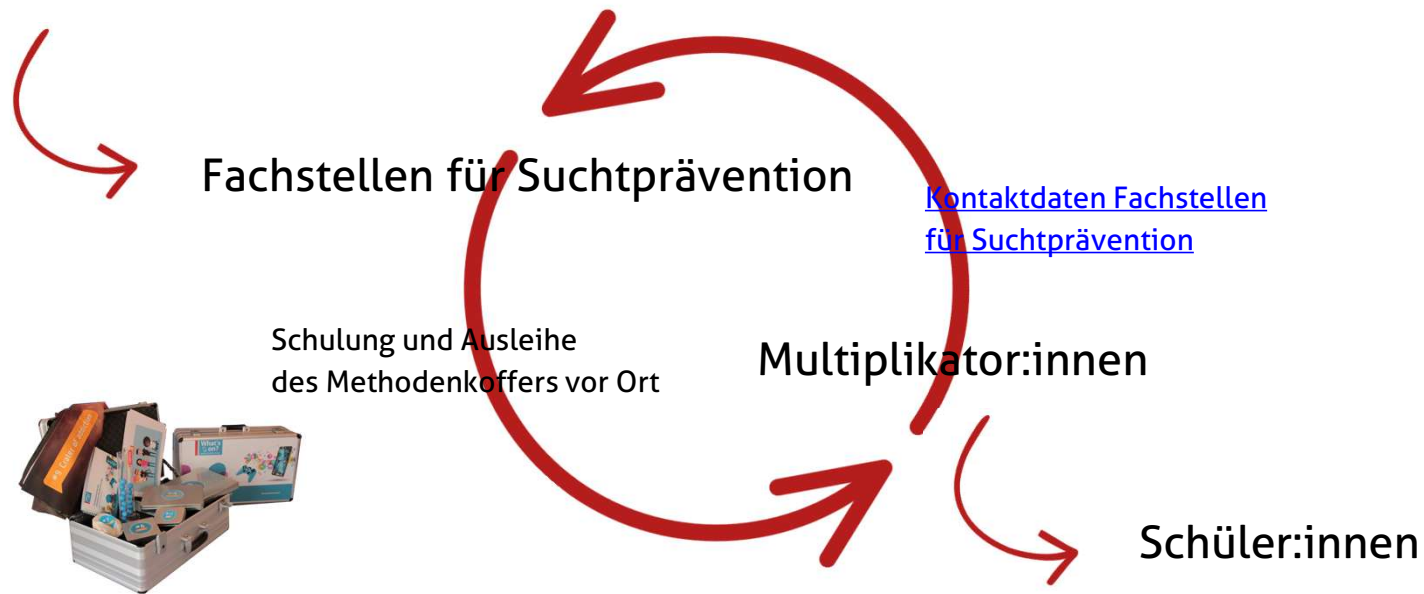
Der Methodenkoffer



- 100 Koffer stehen in NRW zur Verfügung
- ab der 8. Jahrgangsstufe einsetzbar
- 12 Methoden
- 1 Handbuch
- 1 USB-Stick mit digitalen Methoden und Kopiervorlagen

Der Methodenkoffer

Landesfachstelle Prävention NRW



Methode "Net Generation"

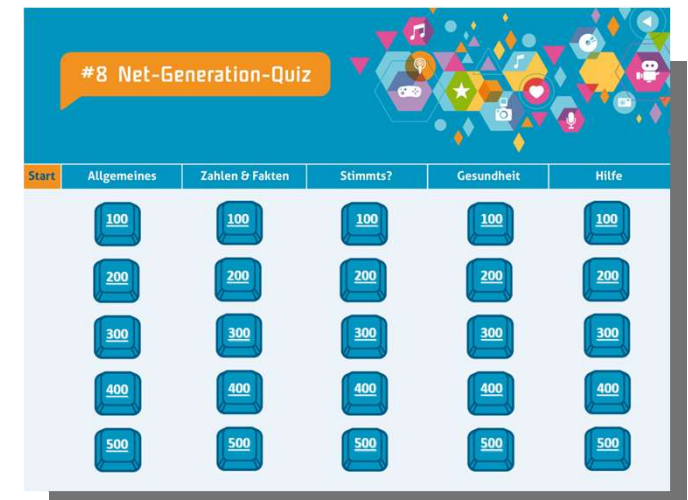
#8 Net-Generation-Quiz

Start	Allgemeines	Zahlen & Fakten	Stimmts?
	100	100	100
	200	200	200
	300	300	300
	400	400	400
	500	500	500

Methode "Net Generation"

Ziele

- Spielerische und kognitive Auseinandersetzung mit dem Thema problematische Mediennutzung
- Informationsvermittlung über Risiken und Suchtgefahren digitaler Mediennutzung
- Förderung von Kommunikation und Kooperation



Methode "Net Generation"



#8 Net-Generation-Quiz

Start | **Allgemeines** | Zahlen & Fakten | Stimmts? | Gesundheit | Hilfe

?

500 Punkte

Frage
Wie erreichen Plattformen wie z.B. TikTok, dass Du länger online bleibst?

- [a\) Kurze und schnelle Videos](#)
- [b\) Endloses Scrollen](#)
- [c\) Kurze Verfügbarkeit von Videos \(24 Stunden\)](#)
- [d\) Automatische Zeitbegrenzung](#)

Methode "Net Generation"



#8 Net-Generation-Quiz

Start Allgemeines Zahlen & Fakten Stimmts? Gesundheit Hilfe

>>

500 Punkte

Antwort
Richtig!

Plattformen wie z. B. TikTok nutzen einige Tricks, damit Du länger bleibst, z.B. zeigen sie kurze und schnelle Videos, die oft automatisch abgespielt werden. Man kann endlos scrollen und kommt nie ans Ende oder man hat Angst, etwas zu verpassen. Eine automatische Zeitbegrenzung mit Ende gibt es nicht.

Die Antwort bringt **500 Punkte** ein.

Esc

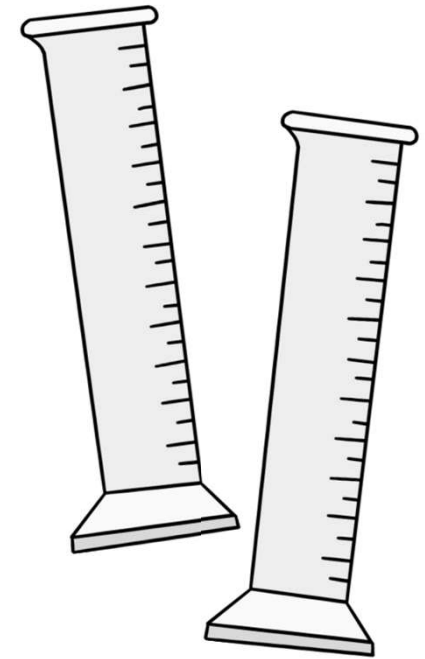
Methode "Battle of Values"



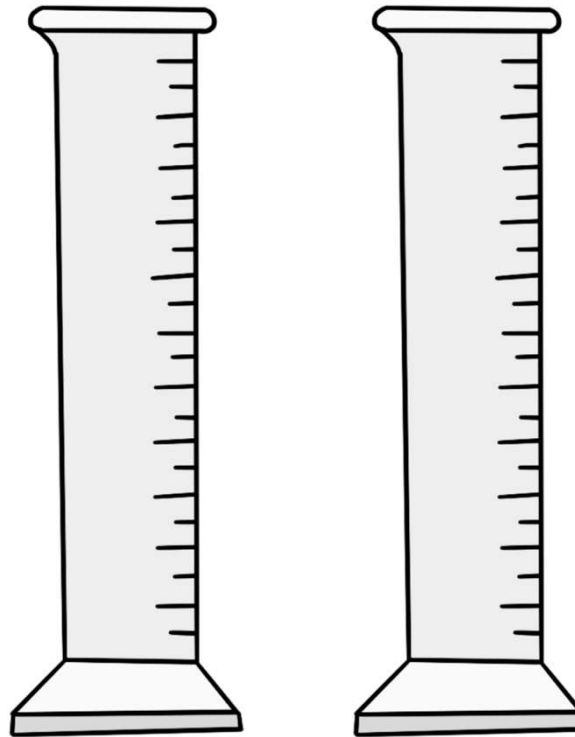
Methode "Battle of Values"

Ziele

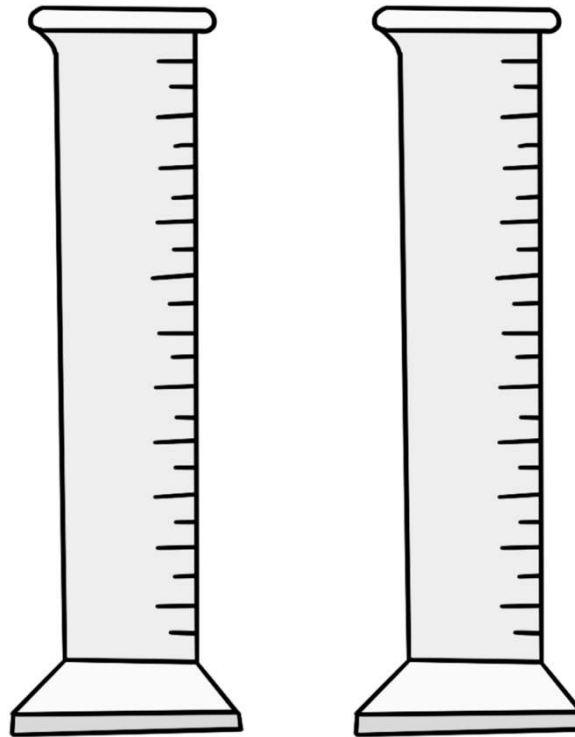
- Entwickeln einer differenzierten Sichtweise gegenüber der Mediennutzung
- Reflexion der persönlichen Einstellung gegenüber Mediennutzung
- Entwickeln des Problem- und Risikobewusstseins



Methode "Battle of Values"



Methode "Battle of Values"



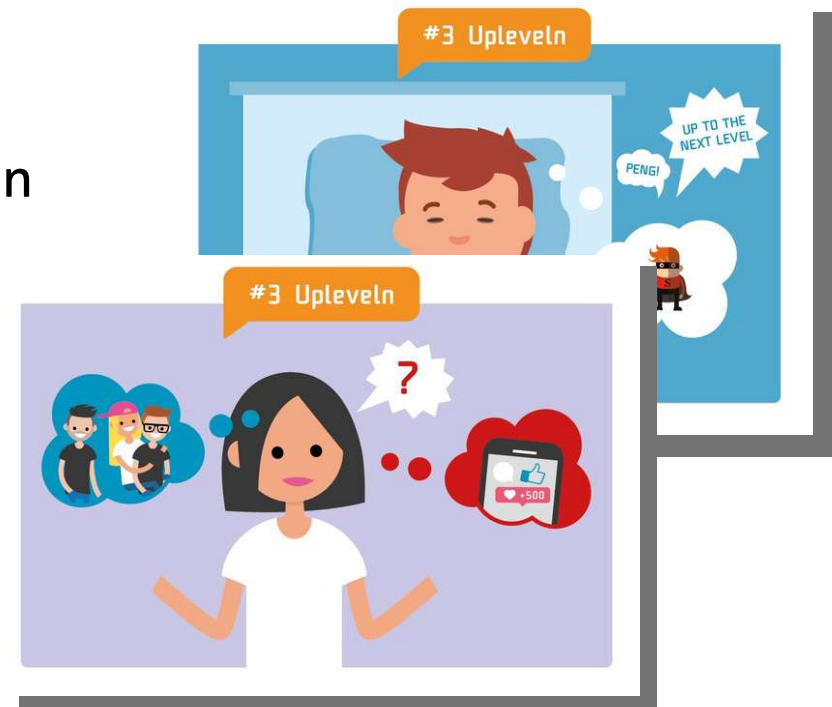
Methode "Upleveln"



Methode "Upleveln"

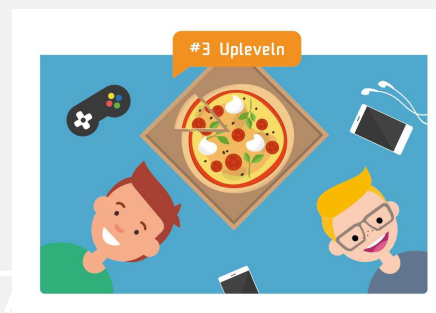
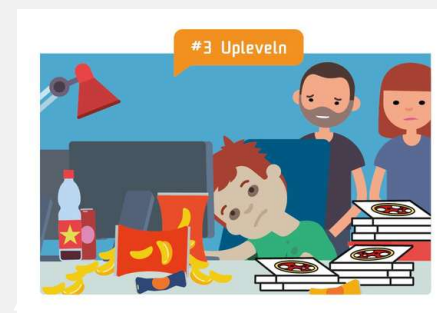
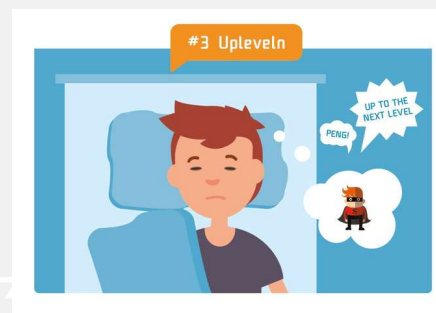
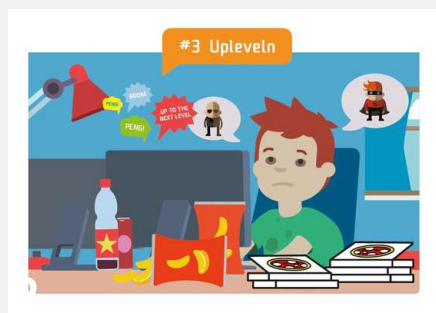
Ziele

- Abhängigkeitspotenzial von Spielen und Social Media erkennen
- Anzeichen erkennen, die auf problematische Mediennutzung hindeuten



Methode "Upleveln"

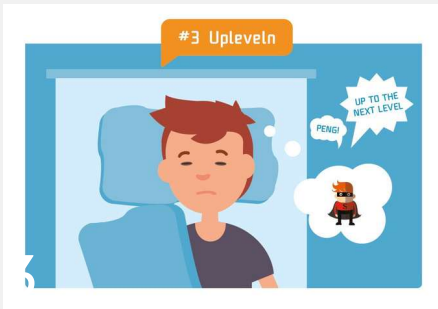
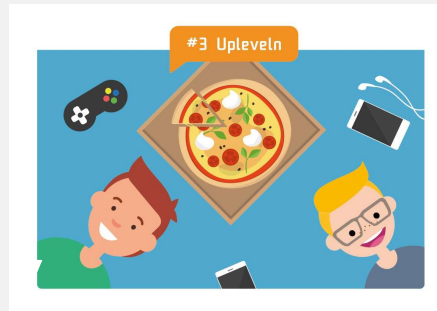
Start



Ende

Methode "Upleveln" - Lösung

Start



Ende

Methode "Lootchest"

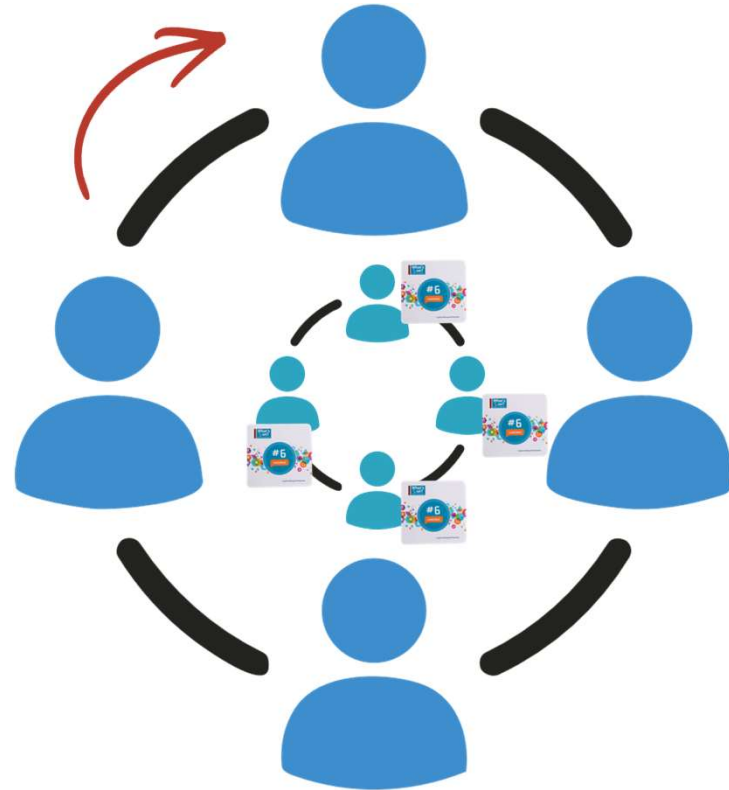
Ziele

- Ressourcenaktivierender Blick auf sich selbst
- Gesunde Ideen für Bedürfnisbefriedigung finden
- verschiedene Handlungsoptionen bei Problemen erkennen
- Einzig- und Andersartigkeit an sich und anderen erleben



Methode "Lootchest"

- Innenkreis erhält Fragekarten
- Außenkreis beantwortet Fragen
- Nach 15 Sekunden wird die Position im Uhrzeigersinn gewechselt
- Die Antworten werden am Ende zusammengefasst und mit der Klasse geteilt.



A blurred background image of a person wearing a brown jacket, holding a black smartphone in their left hand and pointing with their right index finger towards the screen.

Lootchest

Womit kann man dich aufheiteren?

Lootchest

Womit kann man dich aufheitern?

mit einem Witz Schokolade

Umarmung

lustige Reels

Lootchest

Worauf bist Du stolz?

Lootchest

Worauf bist Du stolz?

auf meine Noten

auf mein Sport-
Team

auf meine
Zielstrebigkeit



Lootchest

Was macht ein Vorbild aus?



Lootchest

Was macht ein Vorbild aus?

erfolgreich

cool

hat etwas, was ich
nicht habe

Ansehen

Mehrwert für
andere

A blurred background image of a person wearing a brown jacket, holding a black smartphone in their hands.

Lootchest

Was sind Deine Stärken?

Lootchest

Was sind Deine Stärken?

Auf alle
zu achten

Geduld

Rennen

Empathie

Überzeugungs-
fähigkeit

Lootchest

Welche Fähigkeit hättest Du als
Superheld:in?



Lootchest

Welche Fähigkeit hättest Du als
Superheld:in?

Fliegen

Hypnoseblick

Kraft

Unsichtbarkeit

Gedankenlesen

Auf Instagram



@LANDESFACHSTELLEPRAEVENTIONNRW

Vielen Dank fürs
Zuhören!

Kontakt

Lea Würzinger

l.wuerzinger@ginko-stiftung.de

0208 300 69 41





**LEHREN UND LERNEN
IN DER DIGITALEN WELT**
#BildungslandNRW

KiN
Kompetent im Netz

VIELEN DANK!

**Lea Würzinger,
l.wuerzinger@ginko-stiftung.de**

www.whatson.nrw.de

www.lernen-digital.nrw

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Mit Unterstützung von:



Termine



www.lernen-digital.nrw