

Projektbericht MeKo Tandems – ein Projekt für die stationäre Jugendhilfe

Projektidee

Medienthemen (~-nutzung, ~-inhalte, ~geräte, Kosten, Kontakte u.v.a.m.) sind in Wohngruppen der stationären Jugendhilfe alltägliches Thema. Fachkräfte benennen für sich einen Rückstand im Wissen zu diesen Themen und schreiben den Jugendlichen einen Vorsprung zu.

Für diese Situation wurde seitens der AKJS mit dem Trägerverbund „ErSte Trägergesellschaft für sozialpädagogische Einrichtungen mbH“ aus Kiel ein Modellprojekt erprobt, in dem sich Fachkräfte und Jugendliche aus Wohngruppen gemeinsam Wissen zu Medienthemen derart erarbeiten, dass sie dies in den Wohngruppen weitergeben können. Hierdurch sollen sich die Perspektiven der Jugendlichen und der Fachkräfte auf die jeweiligen Themen gleichberechtigt ergänzen.

Die Tandems sollen in diesem Projekt befähigt werden einen Gesprächsraum für Themen der Mediennutzung in ihren Wohngruppen zu erzeugen. Fachkräfte und Jugendliche sollen je in ihrer Rolle in die Lage versetzt werden Gespräche zu initiieren, zu führen und die Themen im Sinne der Bewohner:innen zu bearbeiten. So soll auf Medienbezogenes erzieherisches Handeln unter Wahrnehmung der Bedürfnisse der Bewohner:innen möglich werden. Die Tandems stützen sich dabei gegenseitig mit den unterschiedlichen Perspektiven und ergänzen sich mit unterschiedlichem Hintergrundwissen zu den Themen.

Dies ist für die Tandems praxisorientiert, da sie direkt für ihre Gruppe arbeiten und niedrighschwellig, da es an eigenen Erfahrungen, eigener Expertise ansetzt.

Ablauf

Die Gruppen wurden durch den Projektpartner Trägerverbund „ErSte Trägergesellschaft für sozialpädagogische Einrichtungen mbH“ akquiriert.

Die Themen wurden durch eine digitale Umfrage erfasst, das Tool wurde vom Trägerverbund gestellt. Die Fragestellung der Umfrage wurde inhaltlich seitens der AKJS – gemeinsam mit der IT der ErSte-Trägergesellschaft gestaltet. Letztere brachte dabei das Know-how zu den Möglichkeiten der technischen und optischen Umsetzung ein.

Die Veranstaltungen wurden dann methodisch seitens der AKJS geplant und leitend durchgeführt.

Dann wurden in

- 4 Blöcken aus je 2 Veranstaltungen
- Verteilt über ein Schuljahr
- mit je eine:r Jugendliche:n und einer Fachkraft (Tandems) aus Wohngruppen
- die durch die Vorab-Umfrage unter den Jugendlichen erfassten Medienthemen bearbeitet

Die vier Veranstaltungsblöcke bestanden aus

- Einer Ganztags-Veranstaltung im Tandem Veranstaltung (je 09:30 – 16:30 incl Pausen), davon pandemiebedingt 2 in Präsenz, zwei online
- Einer Halbtags Fachkräftefortbildung von 3 h, alle online

Die vier Themen waren

- Mobbing
- Extremismus

- Sexualisierte Gewalt
- Games

Hinzu kamen aufgrund der Nachfrage aus dem Teilnehmendenkreis:

- zwei zweistündige Nachmittagsveranstaltungen
- ohne festes zum offenen Austausch,
- je eine für die Jugendlichen, eine für die Fachkräfte.

Während der Reihe wurde vom Trägerverbund eine Cloud zur Ablage von Informationsmaterial und zum Austausch von Ausarbeitungen für die Gruppen bereitgestellt.

Die abschließende Umfrage wurde wieder über das Umfragetool des Trägers durchgeführt.

Bei Aufsetzen und weiterem Service bzgl. der Umfragen und der Cloud war während des gesamten Projektes ein Mitarbeiter aus der IT-Abteilung des Trägers beteiligt.

Umsetzung

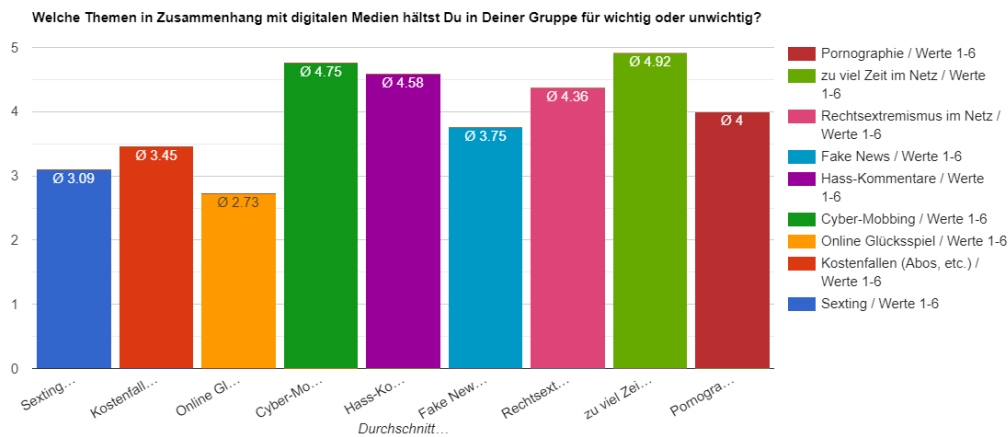
Die Themen wurden vorab durch eine Umfrage ermittelt, die getrennt nach Fachkräften und Jugendlichen durchgeführt wurde. Die Umfrageteilnehmer:innen wurden nach Themen (Mobbing, Fake News o.ä.) und Medien (TikTok, Fortnite usw.) befragt, die in den Wohngruppen eine Rolle spielen. Vertiefend differenziert wurde danach, was die Befragten selbst wichtig finden und was sie für ihre Wohngruppe für wichtig halten. Geantwortet haben 22 Fachkräfte und 61 Jugendliche.

Für die meisten Themen wurde zwischen den beiden Gruppen eine ähnlich hohe Bedeutung angegeben – dem Thema „Zu viel Zeit...“ maßen die Fachkräfte allerdings eine erheblich höhere Bedeutung bei als die Jugendlichen.

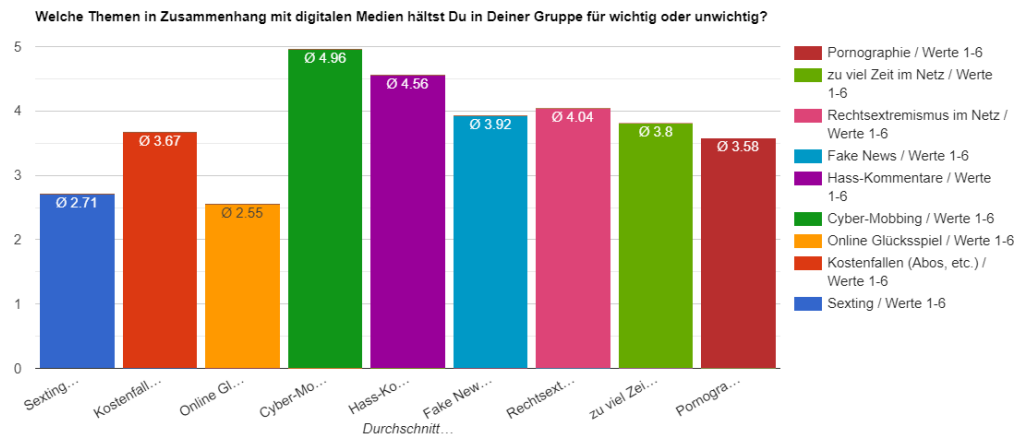
Aus dieser Umfrage wurden dann nach der Höhe der Werte:

- „Cybermobbing“,
- „Hass-Kommentare“ „Fake News“ und Rechtstextremismus
- „Zu viel Zeit“ (auch im Sinne von Sucht)
- „Sexting“ und „Pornografie“ und „Körperbilder“

als Themen für die Veranstaltungsblöcke zusammengefasst.



Ergebnis der Vorabumfrage: Jugendliche



Ergebnis der Vorabumfrage: Fachkräfte

Fazit

Die Auswertung stützt sich zum einen auf Beobachtungen während der Veranstaltungen, auf fünf kurze spontane Interviews auf einer vom Projekt unabhängigen Veranstaltung sowie auf eine Nachbefragung. Die Nachbefragung wurde auf freiwilliger Basis von 5 Jugendlichen und 16 Fachkräften beantwortet.

Tandem-Veranstaltungen

Die Tandem-Veranstaltung hatten im Wesentlichen drei Lehrformen:

- Übungen zur Selbstreflexion zum Thema,
- Wissensvermittlung zum Thema
- Einstieg in die ergebnisorientierte Produktion von Material für die eigenen Gruppen

Diese wurden methodisch in einer Mischung aus

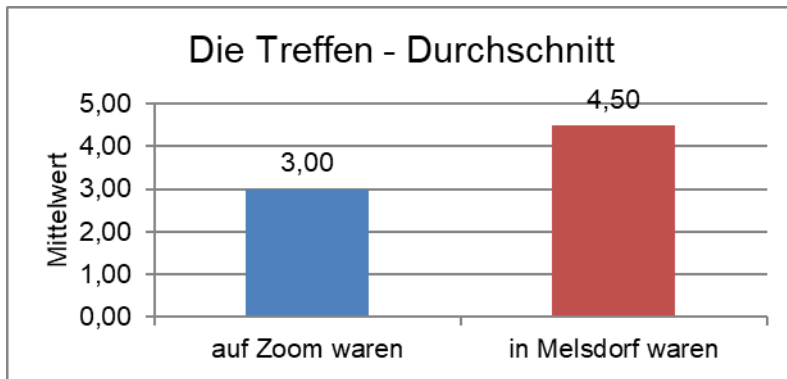
- Kleingruppenarbeit in gemischten Gruppen
- Kleingruppenarbeit in den Tandems
- Lehrpersonenzentrierter Vortrag (auch Film o.ä.)

Umgesetzt.

In den Tandem-Veranstaltungen war seitens der Jugendlichen deutlich der Wille spürbar, sich zu den Themen einzubringen und Lösungen für die Gruppen entwickeln zu wollen. Die Fachkräfte agierten dabei sinnvollerweise zurückhaltend, motivierend und lösungsorientiert – vor allem mit den Jugendlichen aus den eigenen Wohngruppen.

Aufgrund des pandemiebedingten Umstieges auf online-Veranstaltungen musste statt in Gruppenräumen in sog. „Breakout-Rooms“ gearbeitet werden. Hier entsteht eine niedrigere Dynamik. Zum einen weil nicht gemurmelt und durcheinander gesprochen werden kann, zum anderen, weil eine informelle Klärung einer Moderation schwerer fällt (eine Vorgabe kam durch das damit verbundene Herausheben einzelner TN nicht in Frage), zuletzt weil ist der Aufenthalt in der je eigenen häuslichen Umgebung immer latent ablenkend. Entsprechend mussten die – trotzdem wertvollen Gruppenarbeitsergebnisse – in der Auswertung stärker moderiert werden als in Präsenz.

In der Umfrage wurde deutlich, dass die Treffen in Präsenz von allen als gut empfunden wurden (Höchstwert ist 5), während die Treffen online nur eine mittlere Zustimmung erfuhren. So war in den Treffen online auch ein deutlich reduzierter Austausch unter den Gruppen zu beobachten. Zugleich wurde in Rückmeldungen die einfache Möglichkeit der Teilnahme online betont.



Gemeinsame Rückmeldung beider Gruppen

Als Fazit lässt sich festhalten, dass die Tandem-Veranstaltungen günstiger Weise als Präsenz-Veranstaltungen umgesetzt werden. Dies erhöht Motivation und Austausch der Teilnehmenden.

Fachkräfte-Veranstaltungen

Nach der Festlegung der Themen wurde zu jedem Thema eine zusätzliche halbtägige Veranstaltung für Fachkräfte angeboten, um die pädagogischen Implikationen der Themen klären zu können. Diese waren zu Beginn nachfolgend an die Tandem-Veranstaltungen angesetzt. Hintergrund war dabei der Gedanke nach einer Grundinformation in den Tandem-Veranstaltungen konkret auf themen- ggf. sogar gruppenbezogene Fragen der Fachkräfte eingehen zu können. Die Reihenfolge wurde auf Bitten der Fachkräfte bei späteren Veranstaltungen umgedreht. Die Fachkräfte sahen sich dadurch in den Tandem-Veranstaltungen besser in der Lage mitwirken und mit ihren Jugendlichen zusammenarbeiten zu können, da sie so in den Kleingruppen in den Tandem-Veranstaltungen schon auf einfache Weise pädagogisch mitwirken konnten.

Als Lehrform stand hier die Wissensvermittlung im Vordergrund. Die Fachkräfte brachten häufig selbständig das Format der Selbstreflexion ein und konnten so einen Bezug zwischen den Themen und den Bedürfnissen der Jugendlichen über die eigene Erfahrung herstellen.

Das halbtägige Format entsprach den Kapazitäten der Fachkräfte sowohl zeitlich wie auch inhaltlich. Vertiefungen konnten nach o.g. Umstellung in den Tandem-Veranstaltungen erreicht werden.

Im Ergebnis kann eine halbtägige Veranstaltung im Vorfeld der Tandem-Veranstaltung als sinnvoll angesehen werden.

Um den Aufwand der TN in der Nachbefragung übersichtlich zu halten wurden nur die gemeinsamen Veranstaltungen ausgewertet, für die Fachkräfte-Veranstaltungen liegen keine Umfrageergebnisse vor.

Offene Austausch-Veranstaltungen

Die 2-Stündigen online-Veranstaltungen mit offenem Austausch sind auf den Wunsch der Teilnehmenden zustande gekommen. Diese wurden in der Umfrage überwiegend als gut bewertet. Zugleich wurde die daran anschließende Frage nach „mehr Zeit für ohne Thema“ mit „nein“ beantwortet.

Nachdem auf Wunsch kein Programm vorgegeben war entwickelte sich in der online-Veranstaltung mit den Fachkräften konkrete Fallbesprechungen zu Medienhandeln. Es wurden Einzelfälle aus den Gruppen berichtet und mit den anderen Fachkräften sowie den medienpädagogischen Referenten der AKJS die möglichen Hintergründe für die Handlungen und Lösungsansätze besprochen. Für Besprechung der Themen selbst oder für Hilfestellung für die Umsetzung in den Gruppen bestand dabei kein Bedarf.

In der online Veranstaltung mit den Jugendlichen entstand kein selbständiger Austausch zwischen den Jugendlichen, dieser kam dann durch Moderation in Gang. Hier scheint auch das online-Format mit dem Zwang zum nacheinander-Sprechen im Gegensatz zu einem oft auch gesprächsinitierenden Gemurmel in Räumen eher hemmend.

Während die Veranstaltung für die Fachkräfte im Sinne kollegialer Fallberatung wichtig ist und evtl. in zukünftigen Projekten häufiger stattfinden sollte, bedarf es bei der Veranstaltung für die Jugendlichen eines anderen Formates. Ob allerdings eine 2-Stündige offene Veranstaltung einen hohen Fahrtaufwand rechtfertigt sollte in zukünftigen Projekten gemeinsam mit den Trägern abgestimmt werden.

Aus verschiedenen Gründen sind zwei geplante offene Veranstaltungen nach den o.g. Themenblöcken nicht mehr zustande gekommen. In diesen sollten die Fachkräfte durch die Projektleitung bei der selbständigen Weiterführung des Projektes innerhalb des Trägers unterstützt werden. Hierbei sollte die Initiative für Inhalte

schon von den Fachkräften ausgehen, die Projektleitung sollte beratend mitwirken. Die Verantwortung für die Initiative zu diesen Veranstaltungen lag dabei bei den Fachkräften. Hier war einerseits die Arbeitsbelastung, die notwendige Arbeit zu Fluktuation innerhalb der Gruppen sowie zur Pandemie, die Sommerferien, die einen Abstand zum Projekt erzeugten und zuletzt die Fluktuation unter den Fachkräften selbst Faktoren, weshalb die Veranstaltungen nicht zustande kamen.

Es scheint sinnvoll solcherart Veranstaltungen in kommenden Projektplanungen verpflichtend mit aufzunehmen um eine nachhaltige Verankerung der Arbeit zu Medienthemen in den Gruppen zu ermöglichen.

Themen

Die Themen wurden in der Auswertung alle als wichtig gewertet, wobei Mobbing eine sehr hohe, Games und sexualisierte Gewalt je eine hohe und Extremismus eine mittlere Bedeutung zugemessen wurde.

Auch wenn angenommen werden könnte, dass die Vorab-Befragungen in den kommenden Jahren ähnliche Inhalte hervorbringt, scheint doch auch das Einbeziehen der Jugendlichen schon eine Motivation zur Teilnahme am Projekt bewirkt zu haben. Die Jugendlichen sahen „ihre“ Themen bearbeitet und brachten sich dadurch aktiv als Expert:innen ein.

Umsetzungen für Gruppen

Aus den Rückmeldungen ergab sich sowohl von Seiten der Jugendlichen in den Interviews wie auch aus der Umfrage, dass es gelungen ist, die Themen jeweils auch den eigenen Gruppen zugänglich zu machen. Die Veranstaltungen haben dazu ein Grundwissen vermitteln können, sowie Anregungen dieses Wissen für die Gruppen umzusetzen. Für letzteres wurden beispielsweise Plakate entworfen, Filme als Gesprächsgrundlage ausgewählt oder Quizze mit Kahoot gestaltet.

Als problematisch erschien teilweise eine große Altersspanne in den Gruppen, die es bei einigen Themen wie besonders bei sexualisierter Gewalt erschwert dies für alle Altersgruppen gleichermaßen aufzubereiten.

Als Fazit lässt sich hier feststellen: Die individuellen Umstände in den Gruppen lassen es nicht zu, dass eine Projektleitung mit jeder einzelnen Gruppe die Umsetzungen erarbeitet. Wichtiger im Projekt ist die Aktivierung der Tandems, die auch im Modellverlauf gelungen scheint.

Cloud

Auf die Bereitstellung der Cloud gab es gemischte Rückmeldung, was der mittelmäßigen beobachteten Nutzung entspricht. Die Cloud stand allen zur eigenen Nutzung offen: für die Ablage von Informationsmaterial oder eigenem erstellten Material – verbunden mit der Möglichkeit dies mit anderen zu teilen. Hierbei schien es stark von der digitalen Affinität der Fachkräfte abzuhängen, wie diese genutzt wurde

Als Fazit lässt sich mitnehmen, dass einerseits verstärkte Hilfestellung durch die Projektleitung sinnvoll scheint. Zugleich ist zu bedenken, dass die Cloud ein Angebot ist, das von den Fachkräften nach der Projektzeit weiterhin selbständig genutzt werden soll und entsprechend auch ihren Anforderungen und Bedarfen entsprechen muss, sonst ist die darauf verwendete Arbeitszeit nicht sinnvoll eingesetzt.

Pädagogische Wirkungen

Neben der zuvor beschriebenen Weitergabe von Wissen zu Medienthemen innerhalb der Gruppen konnten noch weitere pädagogische Ergebnisse erreicht werden.

Die teilnehmenden Fachkräfte sahen sich nach dem Projekt besser als zuvor in der Lage auch alltägliche Gespräche zu Medienthemen mit ihren Jugendlichen zu führen. In einem Interview wurde betont, dass dies auch gelänge, obwohl die Fachkraft durch das Projekt nicht zu einer Expertin im Bereich jugendlicher Mediennutzung geworden sei. Dies entspricht dem Anspruch des Projektes die Themen niedrigschwellig und praxisbezogen für Wohngruppen von Jugendlichen und deren Fachkräften anzugehen. Damit kann auch außerhalb des eigentlichen Projektrahmens – der eine Umsetzung eines Themas für eine Gruppe einschließt – eine nachhaltige Wirkung auch für alltägliche Situationen erzielt werden.

Ähnlich lässt sich die Rückmeldung eines Jugendlichen im Interview fassen, der berichtet, dass ältere Jugendliche jüngere vor problematischer Nutzung warnen, bis dahingehend, dass sie den jüngeren auch erläutern, warum eine Einschränkung des eigenen Medienkonsums manchmal sinnvoll ist.

Beide Beschreibungen ergeben ein Bild, in dem für die Gruppen durch die verschiedenen jugendlichen und erwachsenen Ansprechpartner:innen der Tandems die Sicherheit im Umgang mit Medien erhöhen lässt.

Fazit

Als gesammeltes Fazit lässt sich feststellen, dass das Projekt im grundsätzlichen Aufbau sinnvolle Ergebnisse sowohl innerhalb (Wissensvermittlung, Ideen zur Umsetzung in Gruppen, Ansprache der Gruppen durch Tandems, Fortbildung der Fachkräfte u.ä.) als auch außerhalb des Projektrahmens (Befähigung der Fachkräfte für Alltagssituationen, pädagogische Netze zu Medienthemen in Gruppen u.ä.) hervorbringt.

Für einige Elemente (Cloud, Zeit nach Abschluss der Themenblöcke) scheint eine weitergehende Hilfestellung für die Fachkräfte hilfreich. Hierbei ist zu bedenken, dass diese auf die Aktivierung der Fachkräfte zielen muss und diese in die Lage versetzt werden müssen selbständig im Thema souverän Handeln zu können. Dies kann nicht durch die Abnahme von Aufgaben (z.B. Vorbereitung von Maßnahmen für die Gruppen) geschehen.

Es scheint dazu sinnvoll o.g. Folgeveranstaltungen, die im jetzigen Projekt nicht zustande kommen konnten, in verpflichtender Form im Projekt zu implementieren.

12.01.2022

Uli Tondorf

Ria Lissinna

Frage 1 - Welche digitalen Medien sind den Leuten in Deiner Gruppe wichtig oder unwichtig?

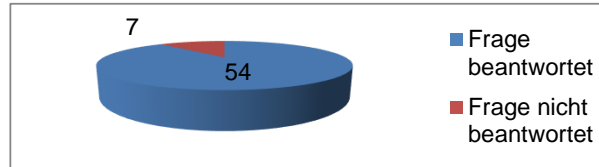
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	61	100,00%
Frage beantwortet	54	88,52%
Frage nicht beantwortet	7	11,48%

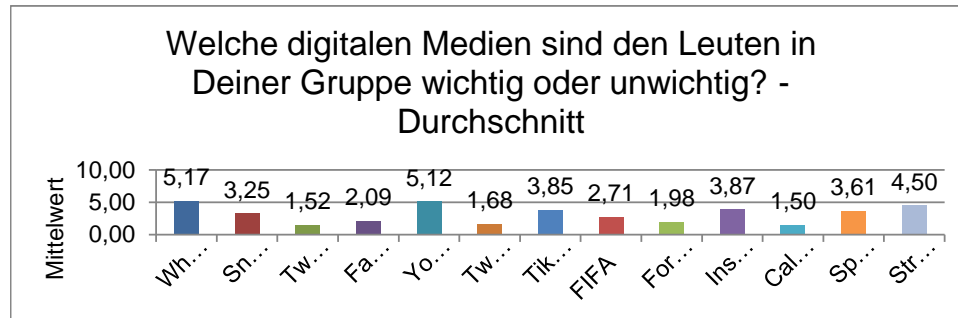


Ergebnisse (Gesamt)

Häufigkeit in %	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt
Whatsapp	V1	3,85%	1,92%	5,77%	7,69%	23,08%	57,69%	52
Snapchat	V2	27,45%	7,84%	15,69%	21,57%	15,69%	11,76%	51
Twitter	V3	75,00%	11,54%	3,85%	5,77%	3,85%	0,00%	52
Facebook	V7	58,49%	7,55%	18,87%	3,77%	3,77%	7,55%	53
Youtube	V8	1,96%	1,96%	9,80%	11,76%	17,65%	56,86%	51
Twitch, Mixer	V9	76,00%	6,00%	6,00%	4,00%	2,00%	6,00%	50
TikTok	V10	26,92%	5,77%	3,85%	11,54%	23,08%	28,85%	52
FIFA	V11	47,06%	11,76%	7,84%	9,80%	3,92%	19,61%	51
Fortnite	V12	60,78%	17,65%	3,92%	5,88%	3,92%	7,84%	51
Instagram	V13	22,64%	5,66%	5,66%	20,75%	18,87%	26,42%	53
Call of Duty	V14	84,62%	1,92%	1,92%	3,85%	5,77%	1,92%	52
Spotify	V15	35,29%	3,92%	7,84%	3,92%	15,69%	33,33%	51
Streaming (Netflix o.ä.)	V16	11,54%	3,85%	13,46%	9,62%	17,31%	44,23%	52

Häufigkeit Anzahl	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt	Mittelwert	Median
Whatsapp	V1	2	1	3	4	12	30	52	5,17	6
Snapchat	V2	14	4	8	11	8	6	51	3,25	3
Twitter	V3	39	6	2	3	2	0	52	1,52	1
Facebook	V7	31	4	10	2	2	4	53	2,09	1
Youtube	V8	1	1	5	6	9	29	51	5,12	6
Twitch, Mixer	V9	38	3	3	2	1	3	50	1,68	1
TikTok	V10	14	3	2	6	12	15	52	3,85	5
FIFA	V11	24	6	4	5	2	10	51	2,71	2
Fortnite	V12	31	9	2	3	2	4	51	1,98	1
Instagram	V13	12	3	3	11	10	14	53	3,87	4
Call of Duty	V14	44	1	1	2	3	1	52	1,50	1
Spotify	V15	18	2	4	2	8	17	51	3,61	4
Streaming (Netflix o.ä.)	V16	6	2	7	5	9	23	52	4,50	5

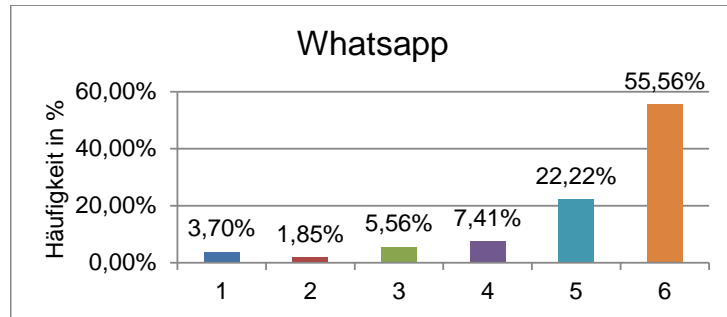
Gesamt		274	45	54	62	80	156	671	3,14	3
---------------	--	-----	----	----	----	----	-----	------------	-------------	----------



Ergebnis-Details für Whatsapp

Variable	V1	Anzahl Antworten	52
Mittelwert	5,17	Median	6
Varianz	1,64	Standardabweichung	1,28
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

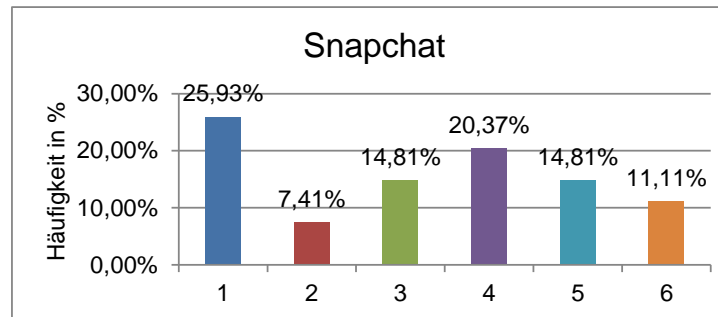
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	2	3,70%
2	1	1,85%
3	3	5,56%
4	4	7,41%
5	12	22,22%
6	30	55,56%
Gesamt	52	85,25%



Ergebnis-Details für Snapchat

Variable	V2	Anzahl Antworten	51
Mittelwert	3,25	Median	3
Varianz	3,01	Standardabweichung	1,74
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

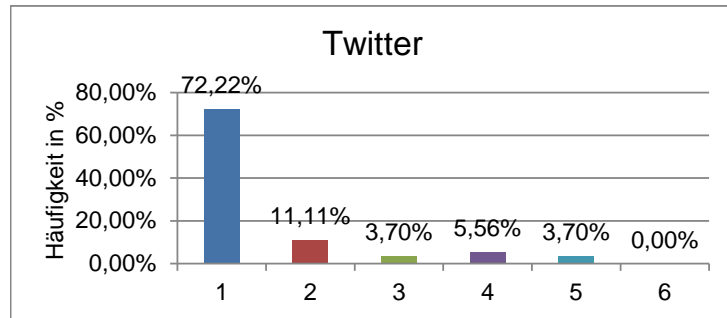
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	14	25,93%
2	4	7,41%
3	8	14,81%
4	11	20,37%
5	8	14,81%
6	6	11,11%
Gesamt	51	83,61%



Ergebnis-Details für Twitter

Variable	V3	Anzahl Antworten	52
Mittelwert	1,52	Median	1
Varianz	1,13	Standardabweichung	1,07
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	5,00

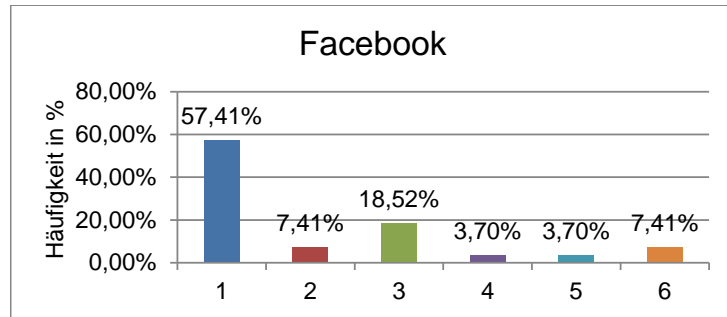
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	39	72,22%
2	6	11,11%
3	2	3,70%
4	3	5,56%
5	2	3,70%
6	0	0,00%
Gesamt	52	85,25%



Ergebnis-Details für Facebook

Variable	V7	Anzahl Antworten	53
Mittelwert	2,09	Median	1
Varianz	2,46	Standardabweichung	1,57
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

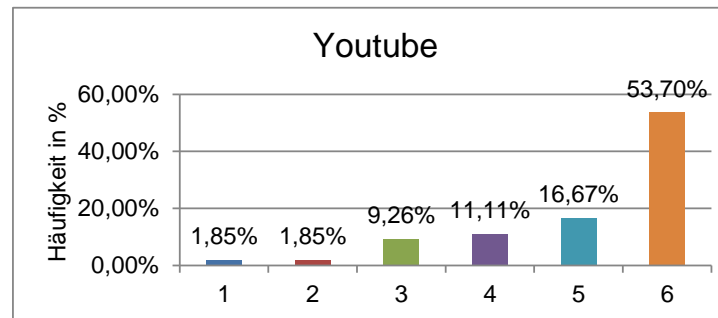
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	31	57,41%
2	4	7,41%
3	10	18,52%
4	2	3,70%
5	2	3,70%
6	4	7,41%
Gesamt	53	86,89%



Ergebnis-Details für Youtube

Variable	V8	Anzahl Antworten	51
Mittelwert	5,12	Median	6
Varianz	1,55	Standardabweichung	1,25
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

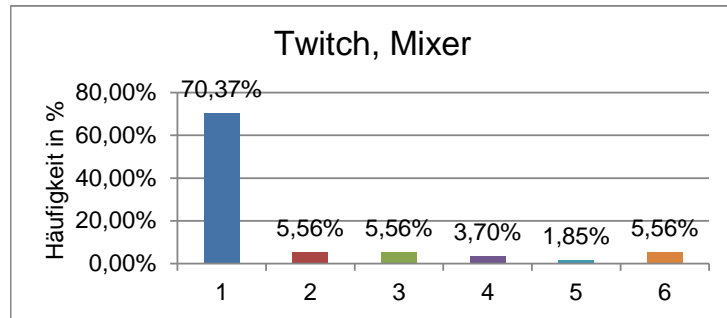
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	1	1,85%
2	1	1,85%
3	5	9,26%
4	6	11,11%
5	9	16,67%
6	29	53,70%
Gesamt	51	83,61%



Ergebnis-Details für Twitch, Mixer

Variable	V9	Anzahl Antworten	50
Mittelwert	1,68	Median	1
Varianz	2,02	Standardabweichung	1,42
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

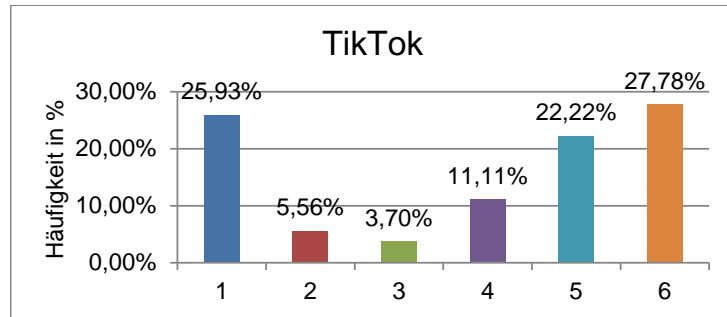
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	38	70,37%
2	3	5,56%
3	3	5,56%
4	2	3,70%
5	1	1,85%
6	3	5,56%
Gesamt	50	81,97%



Ergebnis-Details für TikTok

Variable	V10	Anzahl Antworten	52
Mittelwert	3,85	Median	5
Varianz	4,05	Standardabweichung	2,01
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

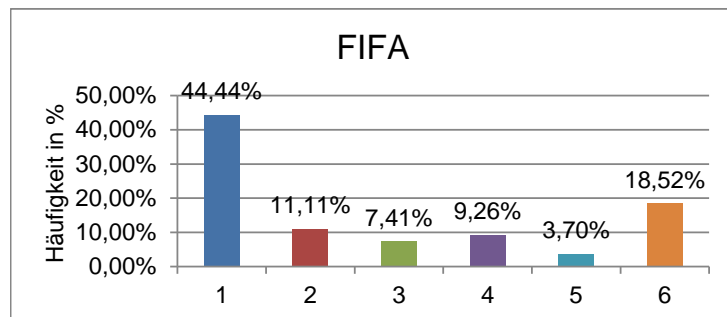
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	14	25,93%
2	3	5,56%
3	2	3,70%
4	6	11,11%
5	12	22,22%
6	15	27,78%
Gesamt	52	85,25%



Ergebnis-Details für FIFA

Variable	V11	Anzahl Antworten	51
Mittelwert	2,71	Median	2
Varianz	3,93	Standardabweichung	1,98
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

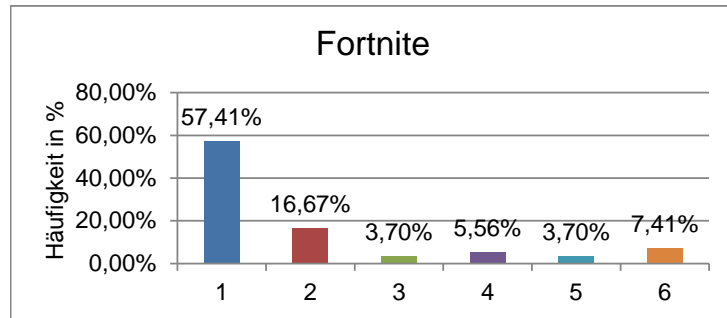
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	24	44,44%
2	6	11,11%
3	4	7,41%
4	5	9,26%
5	2	3,70%
6	10	18,52%
Gesamt	51	83,61%



Ergebnis-Details für Fortnite

Variable	V12	Anzahl Antworten	51
Mittelwert	1,98	Median	1
Varianz	2,49	Standardabweichung	1,58
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

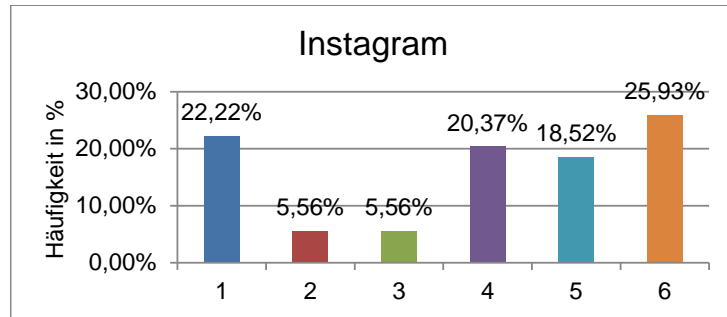
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	31	57,41%
2	9	16,67%
3	2	3,70%
4	3	5,56%
5	2	3,70%
6	4	7,41%
Gesamt	51	83,61%



Ergebnis-Details für Instagram

Variable	V13	Anzahl Antworten	53
Mittelwert	3,87	Median	4
Varianz	3,55	Standardabweichung	1,88
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

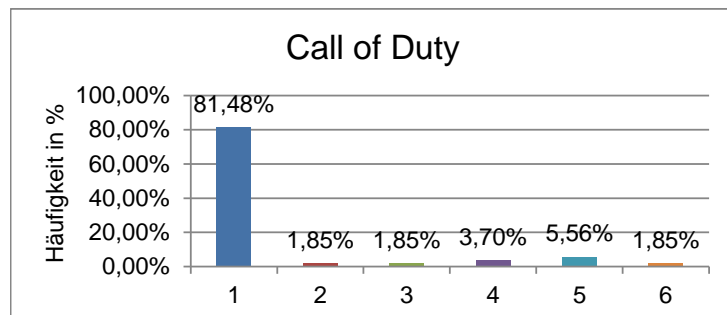
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	12	22,22%
2	3	5,56%
3	3	5,56%
4	11	20,37%
5	10	18,52%
6	14	25,93%
Gesamt	53	86,89%



Ergebnis-Details für Call of Duty

Variable	V14	Anzahl Antworten	52
Mittelwert	1,50	Median	1
Varianz	1,60	Standardabweichung	1,26
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

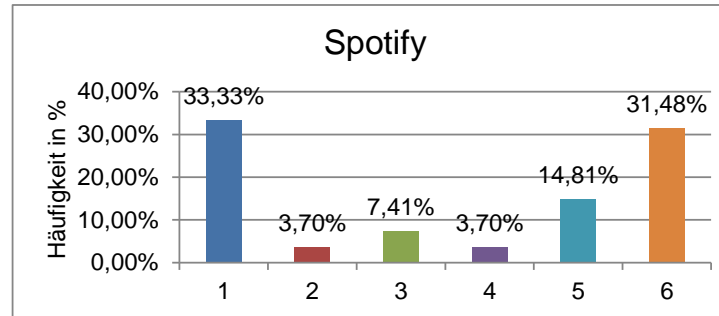
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	44	81,48%
2	1	1,85%
3	1	1,85%
4	2	3,70%
5	3	5,56%
6	1	1,85%
Gesamt	52	85,25%



Ergebnis-Details für Spotify

Variable	V15	Anzahl Antworten	51
Mittelwert	3,61	Median	4
Varianz	4,75	Standardabweichung	2,18
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	18	33,33%
2	2	3,70%
3	4	7,41%
4	2	3,70%
5	8	14,81%
6	17	31,48%
Gesamt	51	83,61%

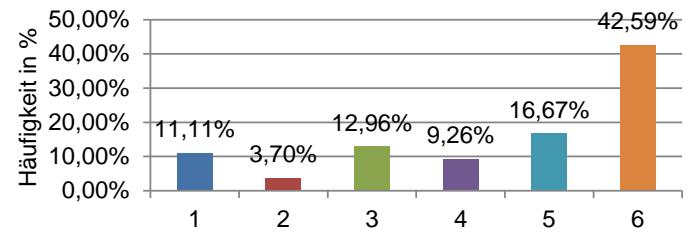


Ergebnis-Details für Streaming (Netflix o.ä.)

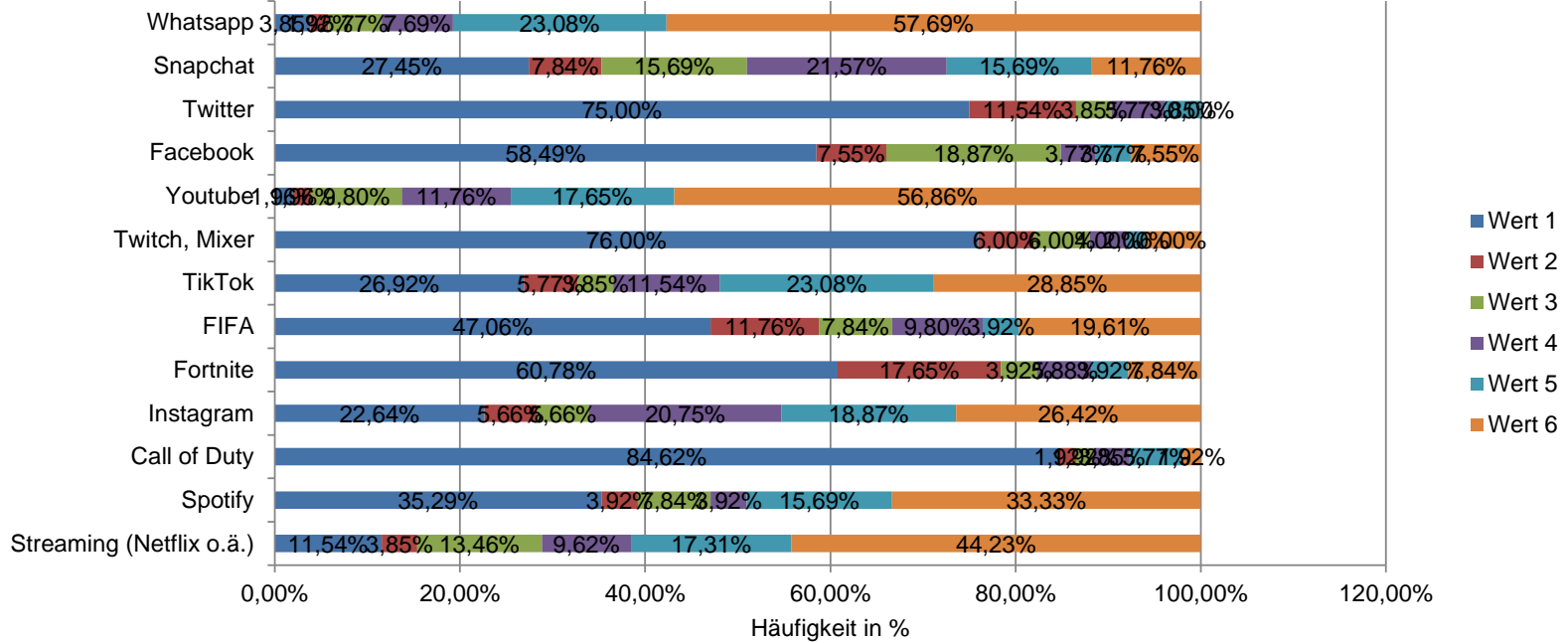
Variable	V16	Anzahl Antworten	52
Mittelwert	4,50	Median	5
Varianz	3,02	Standardabweichung	1,74
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	6	11,11%
2	2	3,70%
3	7	12,96%
4	5	9,26%
5	9	16,67%
6	23	42,59%
Gesamt	52	85,25%

Streaming (Netflix o.ä.)



Welche digitalen Medien sind den Leuten in Deiner Gruppe wichtig oder unwichtig?



Frage 2 - Hat oben in der Liste noch eine wichtige Sache gefehlt?

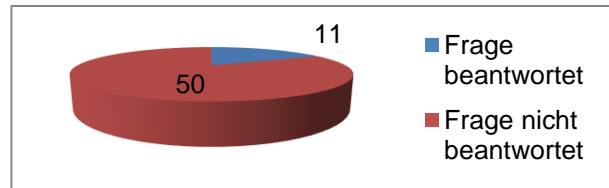
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

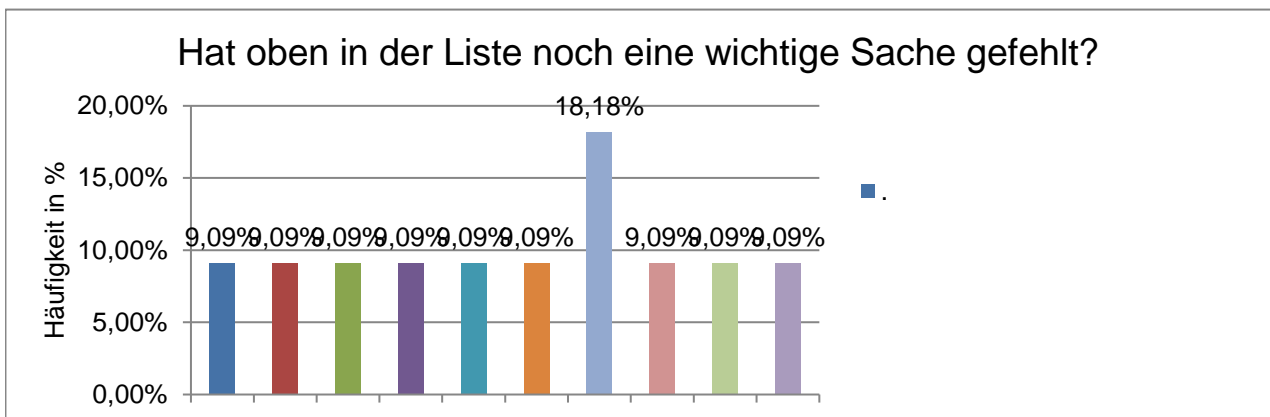
von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	61	100,00%
Frage beantwortet	11	18,03%
Frage nicht beantwortet	50	81,97%



Ergebnis-Details für Hat oben in der Liste noch eine wichtige Sache gefehlt?

Anzahl Antworten	11	Anzahl eindeutige	10
------------------	----	-------------------	----

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
.	1	9,09%
amazon.nur amazon k	1	9,09%
andere Videospiele - (1	9,09%
Google - 6	1	9,09%
Google Feed Nachric	1	9,09%
Minecraft ist eine 5	1	9,09%
Nein	2	18,18%
Pinterest und 21 Buttc	1	9,09%
Spiele-Affe, Corona-A	1	9,09%
Twitch, Mixer ist nicht	1	9,09%
Gesamt	11	100,00%



Frage 3 - Welche Themen in Zusammenhang mit digitalen Medien hältst Du in Deiner Gruppe für

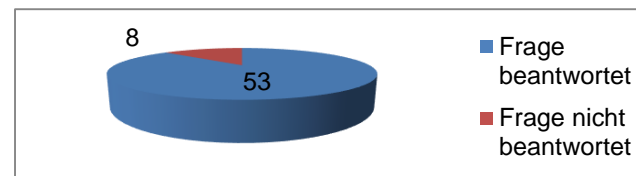
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

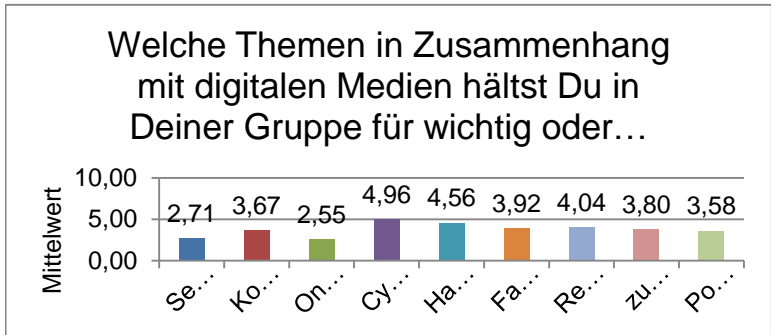
von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	55	90,16%
Frage beantwortet	53	86,89%
Frage nicht beantwortet	8	13,11%



Ergebnisse (Gesamt)

Häufigkeit in %	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt
Sexting	V4	53,06%	4,08%	12,24%	4,08%	2,04%	24,49%	49
Kostenfallen (Abos, e	V5	23,53%	11,76%	9,80%	13,73%	11,76%	29,41%	51
Online Glücksspiel	V6	50,98%	9,80%	9,80%	7,84%	5,88%	15,69%	51
Cyber-Mobbing	V18	15,69%	1,96%	0,00%	3,92%	9,80%	68,63%	51
Hass-Kommentare	V19	20,00%	4,00%	2,00%	2,00%	18,00%	54,00%	50
Fake News	V20	14,00%	12,00%	12,00%	20,00%	14,00%	28,00%	50
Rechtsextremismus ir	V21	30,00%	2,00%	2,00%	8,00%	16,00%	42,00%	50
zu viel Zeit im Netz	V22	17,65%	5,88%	13,73%	19,61%	27,45%	15,69%	51
Pornographie	V23	40,00%	2,00%	6,00%	4,00%	8,00%	40,00%	50

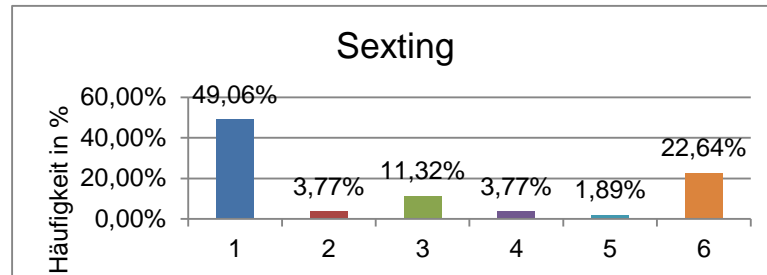
Häufigkeit Anzahl	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt	Mittelwert	Median
Sexting	V4	26	2	6	2	1	12	49	2,71	1
Kostenfallen (Abos, e	V5	12	6	5	7	6	15	51	3,67	4
Online Glücksspiel	V6	26	5	5	4	3	8	51	2,55	1
Cyber-Mobbing	V18	8	1	0	2	5	35	51	4,96	6
Hass-Kommentare	V19	10	2	1	1	9	27	50	4,56	6
Fake News	V20	7	6	6	10	7	14	50	3,92	4
Rechtsextremismus ir	V21	15	1	1	4	8	21	50	4,04	5
zu viel Zeit im Netz	V22	9	3	7	10	14	8	51	3,80	4
Pornographie	V23	20	1	3	2	4	20	50	3,58	4
Gesamt		133	27	34	42	57	160	453	3,76	4



Ergebnis-Details für Sexting

Variable	V4	Anzahl Antworten	49
Mittelwert	2,71	Median	1
Varianz	4,41	Standardabweichung	2,10
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

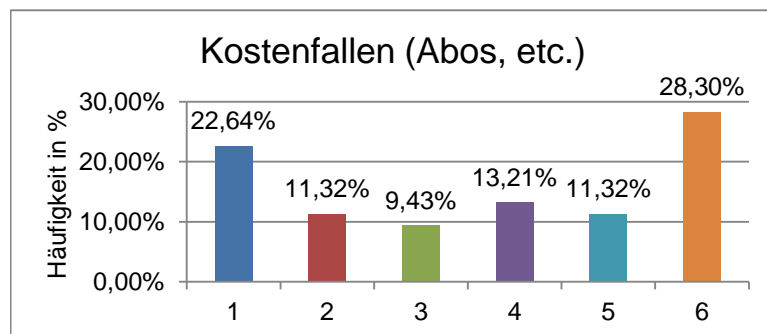
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	26	49,06%
2	2	3,77%
3	6	11,32%
4	2	3,77%
5	1	1,89%
6	12	22,64%
Gesamt	49	80,33%



Ergebnis-Details für Kostenfallen (Abos, etc.)

Variable	V5	Anzahl Antworten	51
Mittelwert	3,67	Median	4
Varianz	3,87	Standardabweichung	1,97
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

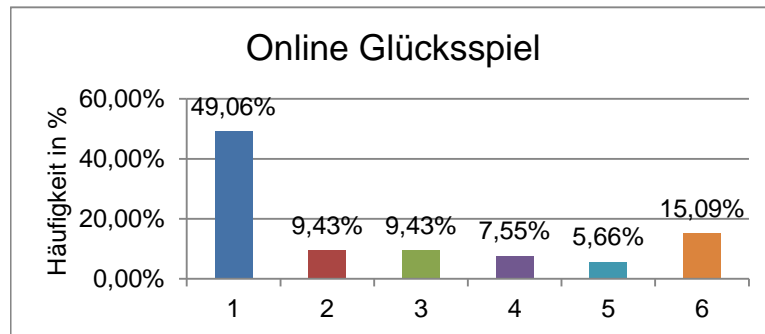
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	12	22,64%
2	6	11,32%
3	5	9,43%
4	7	13,21%
5	6	11,32%
6	15	28,30%
Gesamt	51	83,61%



Ergebnis-Details für Online Glücksspiel

Variable	V6	Anzahl Antworten	51
Mittelwert	2,55	Median	1
Varianz	3,66	Standardabweichung	1,91
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	26	49,06%
2	5	9,43%
3	5	9,43%
4	4	7,55%
5	3	5,66%
6	8	15,09%
Gesamt	51	83,61%

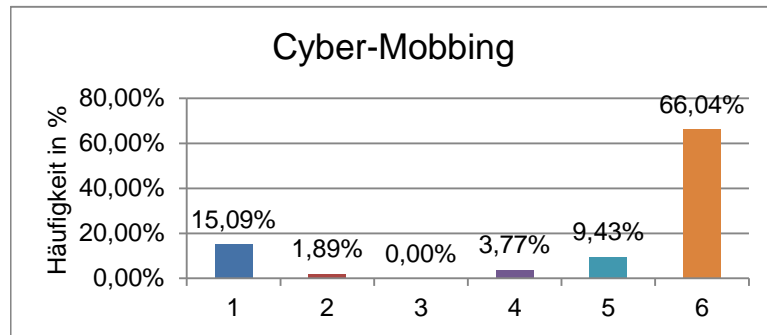


Ergebnis-Details für Cyber-Mobbing

Variable	V18	Anzahl Antworten	51
Mittelwert	4,96	Median	6
Varianz	3,41	Standardabweichung	1,85
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	8	15,09%
2	1	1,89%
3	0	0,00%
4	2	3,77%
5	5	9,43%
6	35	66,04%

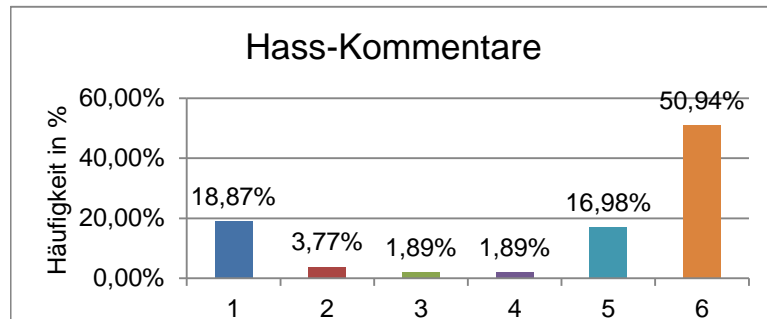
Gesamt	51	83,61%
---------------	-----------	---------------



Ergebnis-Details für Hass-Kommentare

Variable	V19	Anzahl Antworten	50
Mittelwert	4,56	Median	6
Varianz	4,01	Standardabweichung	2,00
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

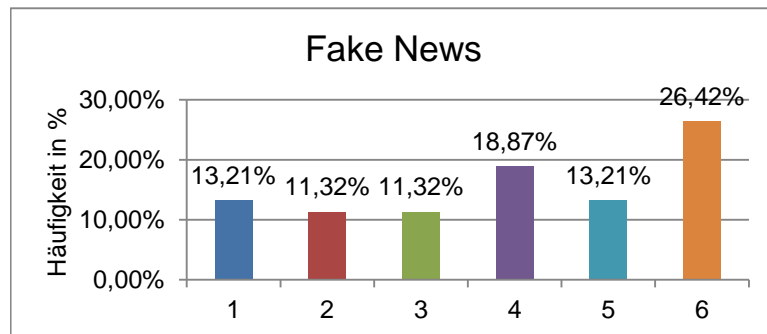
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	10	18,87%
2	2	3,77%
3	1	1,89%
4	1	1,89%
5	9	16,98%
6	27	50,94%
Gesamt	50	81,97%



Ergebnis-Details für Fake News

Variable	V20	Anzahl Antworten	50
Mittelwert	3,92	Median	4
Varianz	3,11	Standardabweichung	1,76
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	7	13,21%
2	6	11,32%
3	6	11,32%
4	10	18,87%
5	7	13,21%
6	14	26,42%
Gesamt	50	81,97%

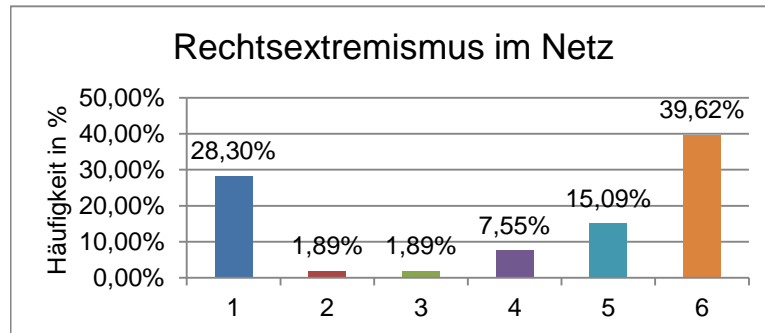


Ergebnis-Details für Rechtsextremismus im Netz

Variable	V21	Anzahl Antworten	50
Mittelwert	4,04	Median	5
Varianz	4,64	Standardabweichung	2,15
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	15	28,30%
2	1	1,89%

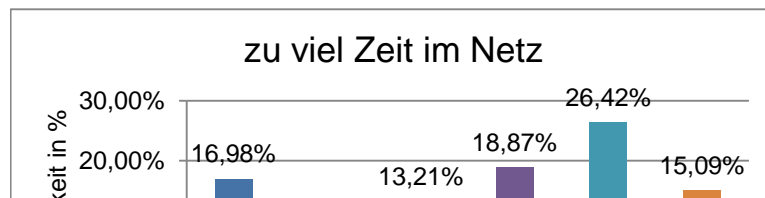
3	1	1,89%
4	4	7,55%
5	8	15,09%
6	21	39,62%
Gesamt	50	81,97%

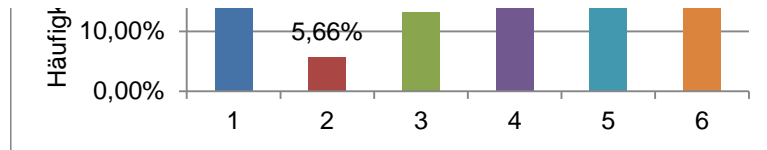


Ergebnis-Details für zu viel Zeit im Netz

Variable	V22	Anzahl Antworten	51
Mittelwert	3,80	Median	4
Varianz	2,82	Standardabweichung	1,68
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	9	16,98%
2	3	5,66%
3	7	13,21%
4	10	18,87%
5	14	26,42%
6	8	15,09%
Gesamt	51	83,61%

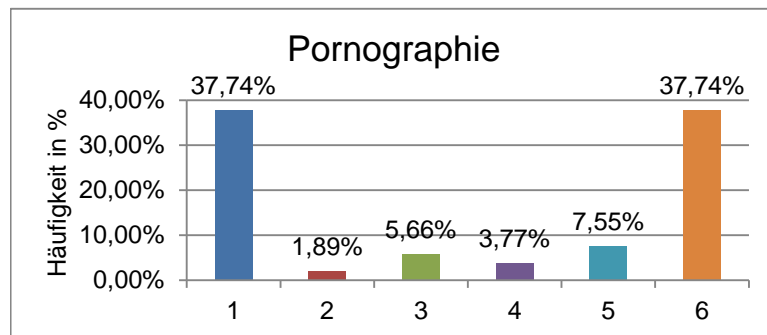




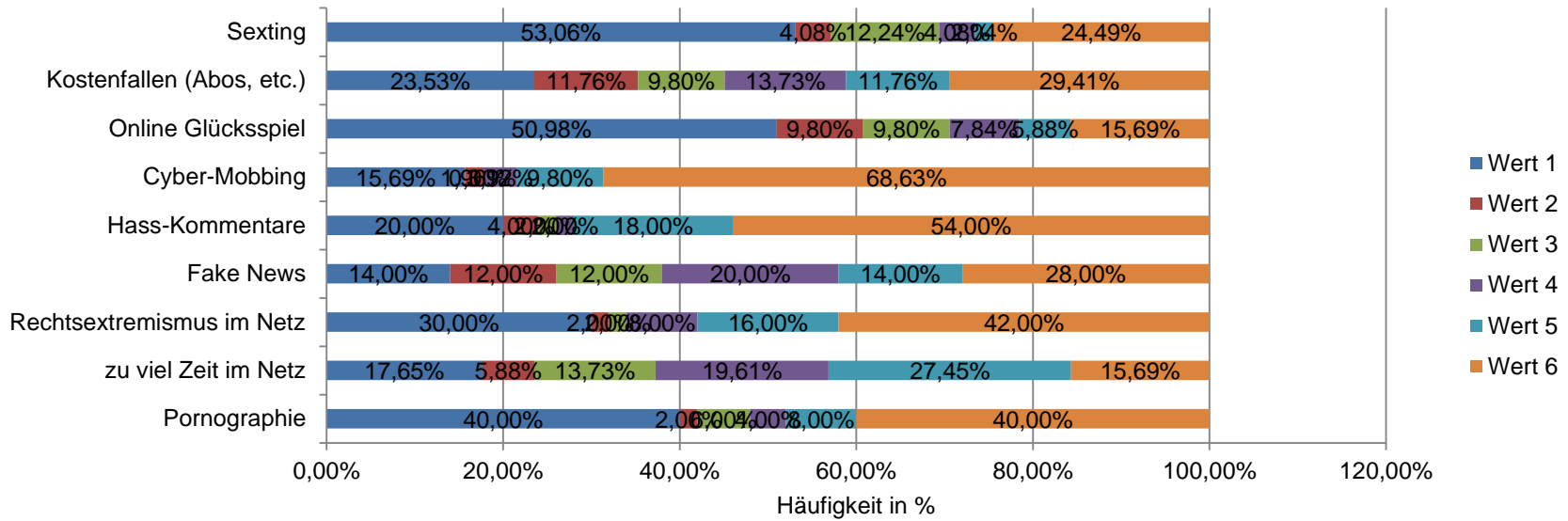
Ergebnis-Details für Pornographie

Variable	V23	Anzahl Antworten	50
Mittelwert	3,58	Median	4
Varianz	5,24	Standardabweichung	2,29
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	20	37,74%
2	1	1,89%
3	3	5,66%
4	2	3,77%
5	4	7,55%
6	20	37,74%
Gesamt	50	81,97%



Welche Themen in Zusammenhang mit digitalen Medien hältst Du in Deiner Gruppe für wichtig oder unwichtig?



Frage 4 - Hat oben in der Liste noch eine wichtige Sache gefehlt?

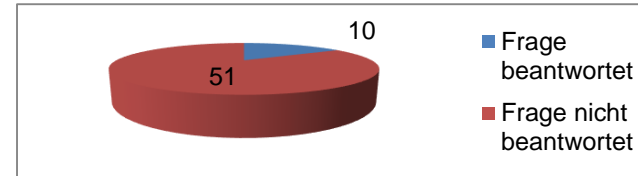
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

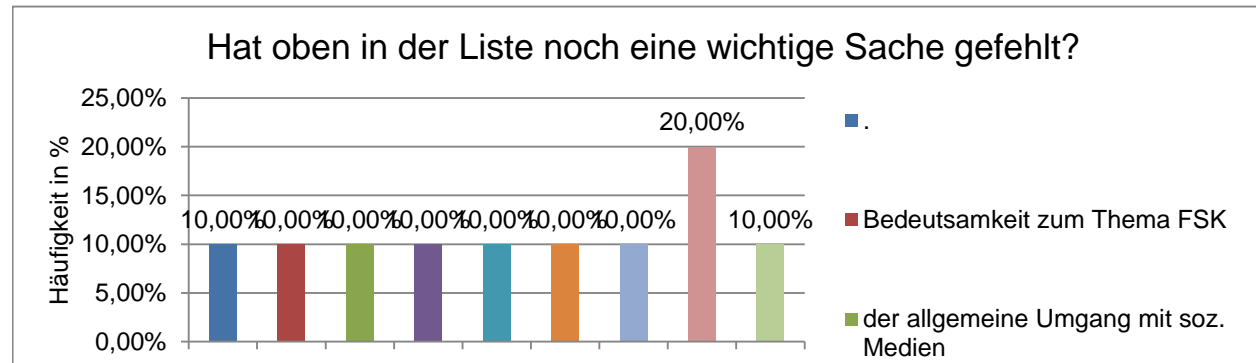
von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	55	90,16%
Frage beantwortet	10	16,39%
Frage nicht beantwortet	51	83,61%



Ergebnis-Details für Hat oben in der Liste noch eine wichtige Sache gefehlt?

Anzahl Antworten	10	Anzahl eindeutige	9
------------------	----	-------------------	---

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
.	1	10,00%
Bedeutsamkeit zum T	1	10,00%
der allgemeine Umg	1	10,00%
Die Kontaktdaten, Na	1	10,00%
Ich finde es schlimm,	1	10,00%
Ketten-Briefe	1	10,00%
nein	1	10,00%
Nein	2	20,00%
online spiele/CHATS	1	10,00%
Gesamt	10	100,00%



Frage 5 - Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Fotos

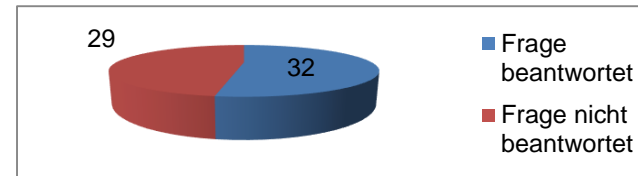
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

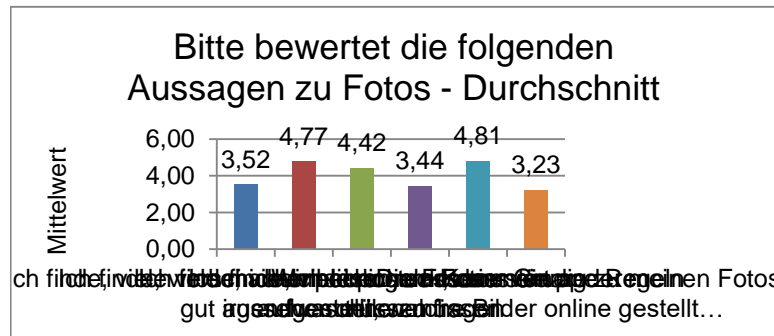
von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	33	54,10%
Frage beantwortet	32	52,46%
Frage nicht beantwortet	29	47,54%



Ergebnisse (Gesamt)

Häufigkeit in %	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt
Ich finde, viele versch	V27	19,35%	9,68%	25,81%	9,68%	16,13%	19,35%	31
Ich finde, viele mache	V28	12,90%	0,00%	6,45%	9,68%	19,35%	51,61%	31
Ich finde, viele meiner	V29	6,45%	9,68%	9,68%	12,90%	32,26%	29,03%	31
Ich finde, viele poster	V30	9,38%	25,00%	21,88%	15,62%	12,50%	15,62%	32
Wir haben in unserer	V55	9,68%	6,45%	3,23%	6,45%	22,58%	51,61%	31
Ich lese gern Kommer	V56	35,48%	3,23%	9,68%	25,81%	6,45%	19,35%	31

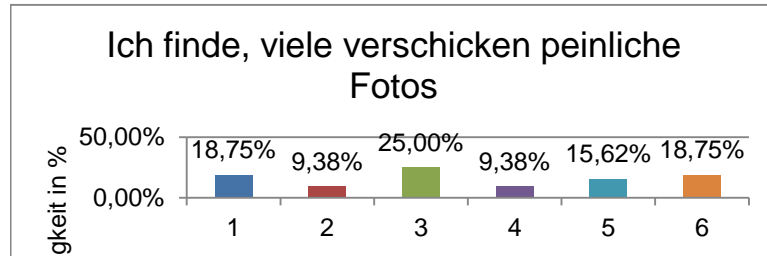
Häufigkeit Anzahl	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt	Mittelwert	Median
Ich finde, viele versch	V27	6	3	8	3	5	6	31	3,52	3
Ich finde, viele mache	V28	4	0	2	3	6	16	31	4,77	6
Ich finde, viele meiner	V29	2	3	3	4	10	9	31	4,42	5
Ich finde, viele poster	V30	3	8	7	5	4	5	32	3,44	3
Wir haben in unserer	V55	3	2	1	2	7	16	31	4,81	6
Ich lese gern Kommer	V56	11	1	3	8	2	6	31	3,23	4
Gesamt		29	17	24	25	34	58	187	4,03	4



Ergebnis-Details für Ich finde, viele verschicken peinliche Fotos

Variable	V27	Anzahl Antworten	31
Mittelwert	3,52	Median	3
Varianz	3,09	Standardabweichung	1,76
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

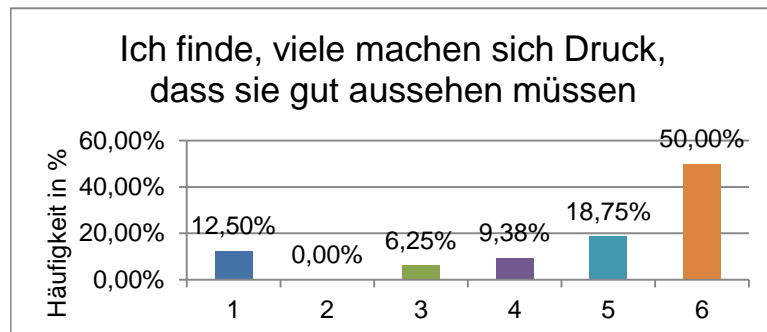
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	6	18,75%
2	3	9,38%
3	8	25,00%
4	3	9,38%
5	5	15,62%
6	6	18,75%
Gesamt	31	50,82%



Ergebnis-Details für Ich finde, viele machen sich Druck, dass sie gut aussehen müssen

Variable	V28	Anzahl Antworten	31
Mittelwert	4,77	Median	6
Varianz	2,88	Standardabweichung	1,70
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

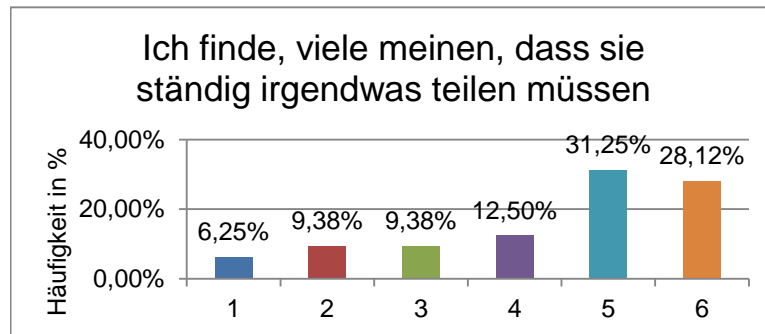
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	4	12,50%
2	0	0,00%
3	2	6,25%
4	3	9,38%
5	6	18,75%
6	16	50,00%
Gesamt	31	50,82%



Ergebnis-Details für Ich finde, viele meinen, dass sie ständig irgendwas teilen müssen

Variable	V29	Anzahl Antworten	31
Mittelwert	4,42	Median	5
Varianz	2,37	Standardabweichung	1,54
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	2	6,25%
2	3	9,38%
3	3	9,38%
4	4	12,50%
5	10	31,25%
6	9	28,12%
Gesamt	31	50,82%

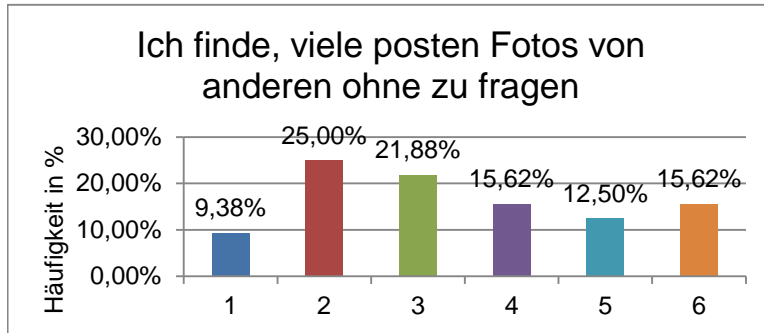


Ergebnis-Details für Ich finde, viele posten Fotos von anderen ohne zu fragen

Variable	V30	Anzahl Antworten	32
Mittelwert	3,44	Median	3
Varianz	2,50	Standardabweichung	1,58
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	3	9,38%
2	8	25,00%
3	7	21,88%
4	5	15,62%
5	4	12,50%
6	5	15,62%

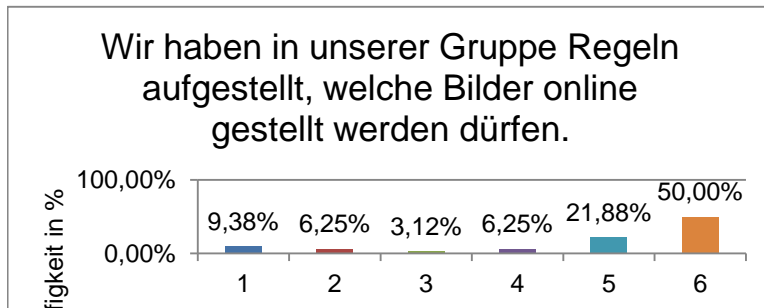
Gesamt	32	52,46%
---------------	-----------	---------------



Ergebnis-Details für Wir haben in unserer Gruppe Regeln aufgestellt, welche Bilder online gestellt werden dürfen

Variable	V55	Anzahl Antworten	31
Mittelwert	4,81	Median	6
Varianz	2,80	Standardabweichung	1,67
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

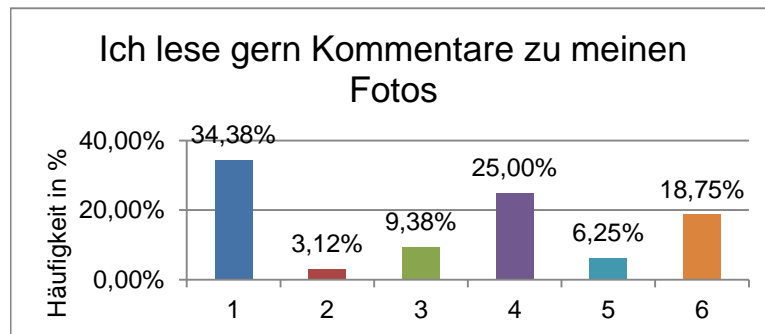
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	3	9,38%
2	2	6,25%
3	1	3,12%
4	2	6,25%
5	7	21,88%
6	16	50,00%
Gesamt	31	50,82%



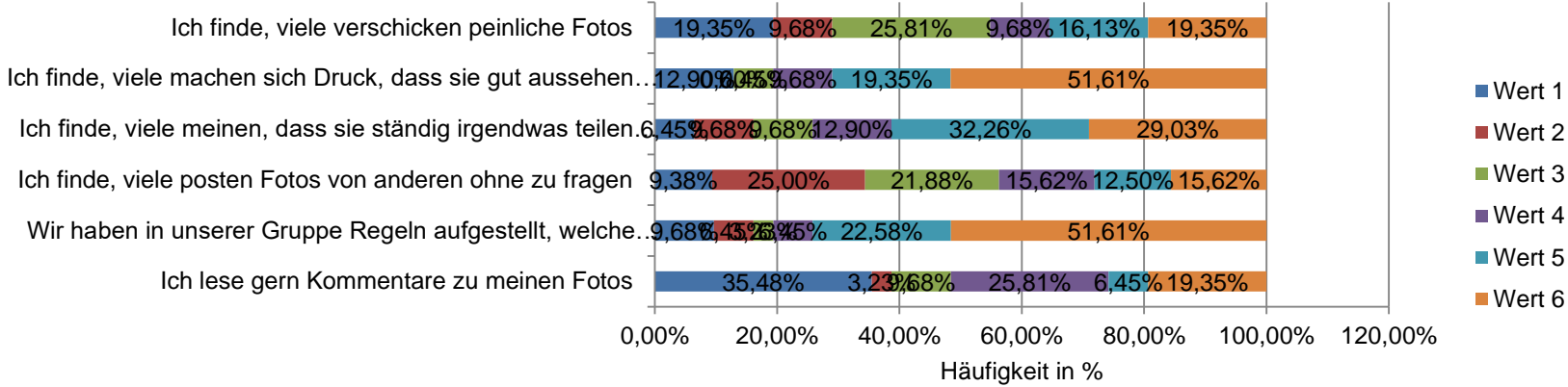
Ergebnis-Details für Ich lese gern Kommentare zu meinen Fotos

Variable	V56	Anzahl Antworten	31
Mittelwert	3,23	Median	4
Varianz	3,66	Standardabweichung	1,91
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	11	34,38%
2	1	3,12%
3	3	9,38%
4	8	25,00%
5	2	6,25%
6	6	18,75%
Gesamt	31	50,82%



Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Fotos



Frage 6 - Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Videos

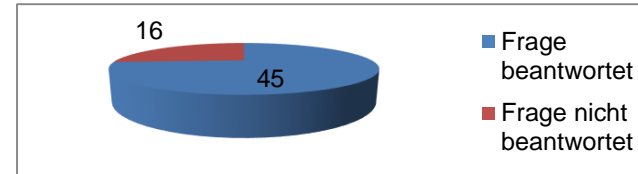
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	47	77,05%
Frage beantwortet	45	73,77%
Frage nicht beantwortet	16	26,23%

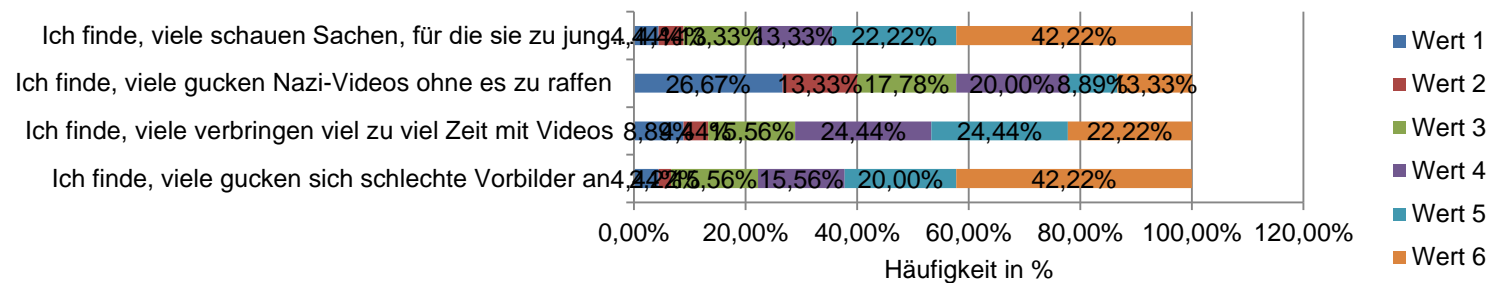


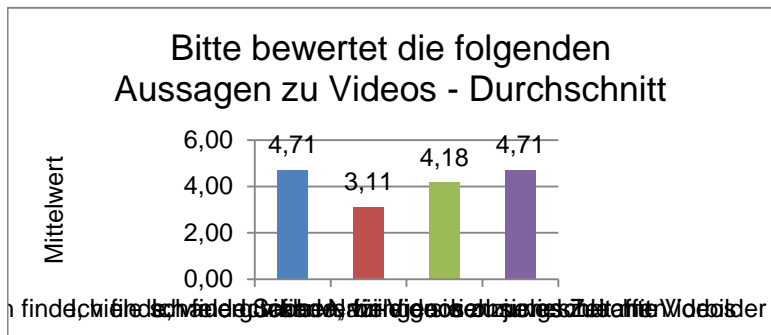
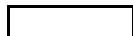
Ergebnisse (Gesamt)

Häufigkeit in %	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt
Ich finde, viele schauen	V31	4,44%	4,44%	13,33%	13,33%	22,22%	42,22%	45
Ich finde, viele gucken	V32	26,67%	13,33%	17,78%	20,00%	8,89%	13,33%	45
Ich finde, viele verbringen	V33	8,89%	4,44%	15,56%	24,44%	24,44%	22,22%	45
Ich finde, viele gucken	V34	4,44%	2,22%	15,56%	15,56%	20,00%	42,22%	45

Häufigkeit	Anzahl	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt	Mittelwert	Median
Ich finde, viele schauen	2	V31	2	2	6	6	10	19	45	4,71	5
Ich finde, viele gucken	12	V32	6	8	9	4	6	45	3,11	3	
Ich finde, viele verbringen	4	V33	2	7	11	11	10	45	4,18	4	
Ich finde, viele gucken	2	V34	1	7	7	9	19	45	4,71	5	
Gesamt			20	11	28	33	34	54	180	4,18	4

Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Videos

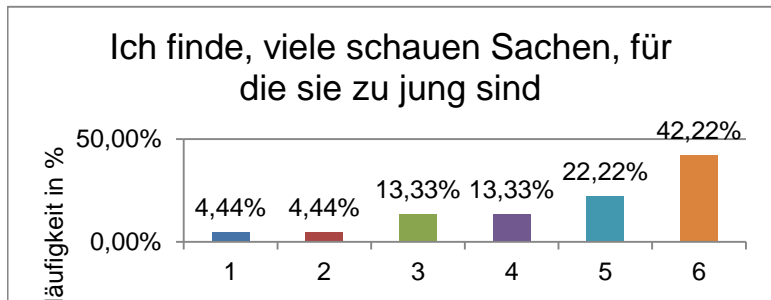




Ergebnis-Details für Ich finde, viele schauen Sachen, für die sie zu jung sind

Variable	V31	Anzahl Antworten	45
Mittelwert	4,71	Median	5
Varianz	2,12	Standardabweichung	1,45
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

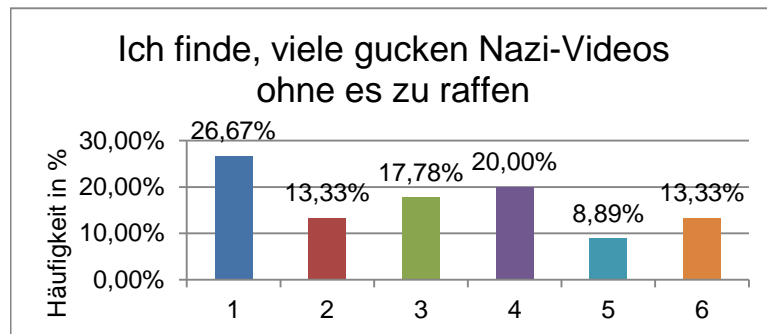
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	2	4,44%
2	2	4,44%
3	6	13,33%
4	6	13,33%
5	10	22,22%
6	19	42,22%
Gesamt	45	73,77%



Ergebnis-Details für Ich finde, viele gucken Nazi-Videos ohne es zu raffen

Variable	V32	Anzahl Antworten	45
Mittelwert	3,11	Median	3
Varianz	2,94	Standardabweichung	1,72
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	12	26,67%
2	6	13,33%
3	8	17,78%
4	9	20,00%
5	4	8,89%
6	6	13,33%
Gesamt	45	73,77%

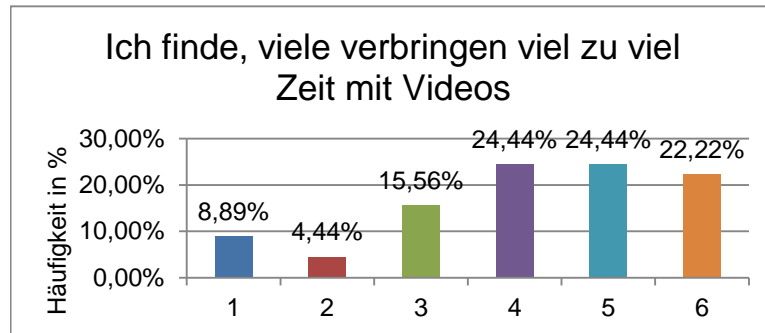


Ergebnis-Details für Ich finde, viele verbringen viel zu viel Zeit mit Videos

Variable	V33	Anzahl Antworten	45
Mittelwert	4,18	Median	4
Varianz	2,24	Standardabweichung	1,50
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	4	8,89%
2	2	4,44%

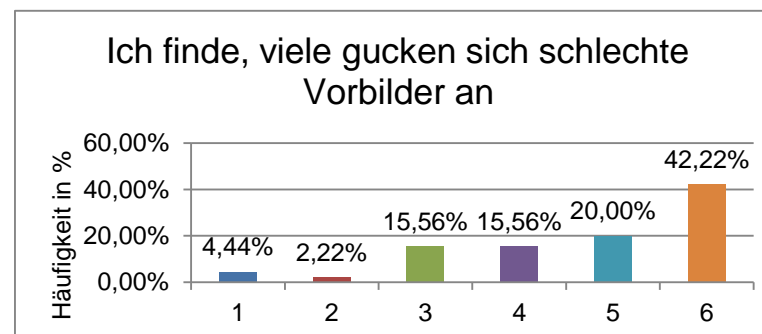
	3	7	15,56%
	4	11	24,44%
	5	11	24,44%
	6	10	22,22%
Gesamt		45	73,77%



Ergebnis-Details für Ich finde, viele gucken sich schlechte Vorbilder an

Variable	V34	Anzahl Antworten	45
Mittelwert	4,71	Median	5
Varianz	2,03	Standardabweichung	1,42
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	2	4,44%
2	1	2,22%
3	7	15,56%
4	7	15,56%
5	9	20,00%
6	19	42,22%
Gesamt	45	73,77%



Frage 7 - Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Hass und Lügen

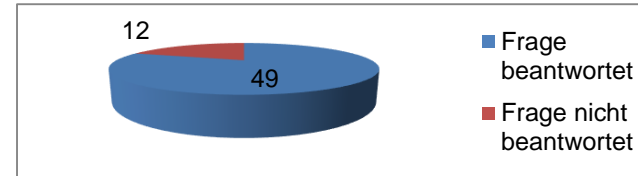
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

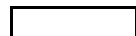
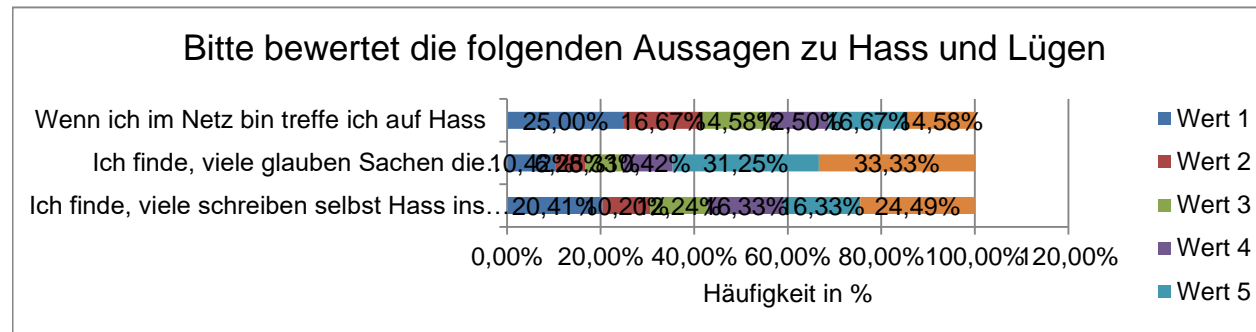
von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	51	83,61%
Frage beantwortet	49	80,33%
Frage nicht beantwortet	12	19,67%

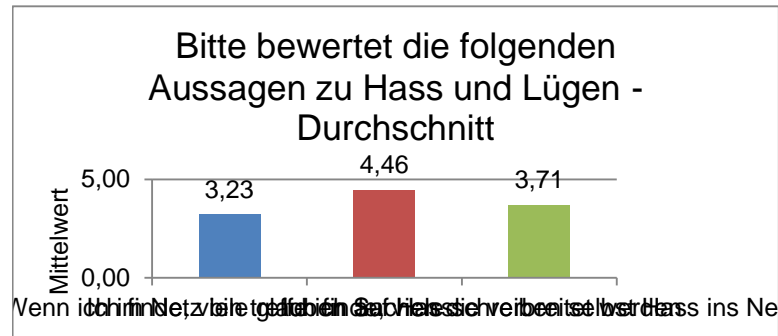


Ergebnisse (Gesamt)

Häufigkeit in %	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt
Wenn ich im Netz bin	V36	25,00%	16,67%	14,58%	12,50%	16,67%	14,58%	48
Ich finde, viele glaube	V37	10,42%	6,25%	8,33%	10,42%	31,25%	33,33%	48
Ich finde, viele schreit	V38	20,41%	10,20%	12,24%	16,33%	16,33%	24,49%	49

Häufigkeit Anzahl	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt	Mittelwert	Median
Wenn ich im Netz bin	V36	12	8	7	6	8	7	48	3,23	3
Ich finde, viele glaube	V37	5	3	4	5	15	16	48	4,46	5
Ich finde, viele schreit	V38	10	5	6	8	8	12	49	3,71	4
Gesamt		27	16	17	19	31	35	145	3,80	4

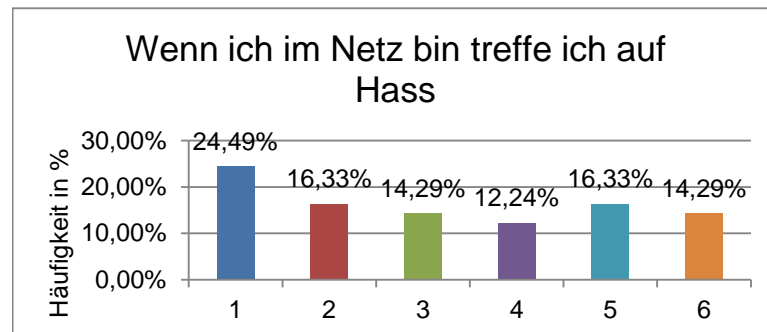




Ergebnis-Details für Wenn ich im Netz bin treffe ich auf Hass

Variable	V36	Anzahl Antworten	48
Mittelwert	3,23	Median	3
Varianz	3,22	Standardabweichung	1,79
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

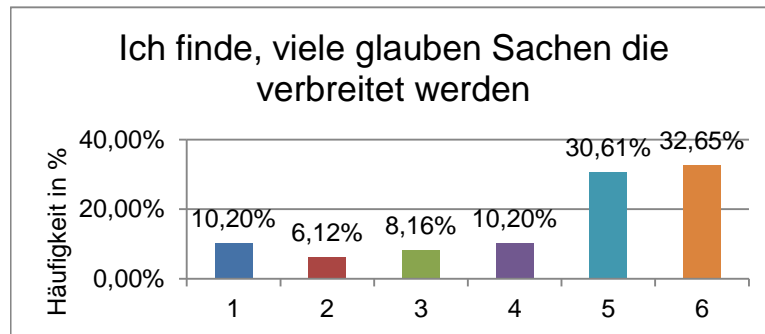
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	12	24,49%
2	8	16,33%
3	7	14,29%
4	6	12,24%
5	8	16,33%
6	7	14,29%
Gesamt	48	78,69%



Ergebnis-Details für Ich finde, viele glauben Sachen die verbreitet werden

Variable	V37	Anzahl Antworten	48
Mittelwert	4,46	Median	5
Varianz	2,71	Standardabweichung	1,65
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	5	10,20%
2	3	6,12%
3	4	8,16%
4	5	10,20%
5	15	30,61%
6	16	32,65%
Gesamt	48	78,69%

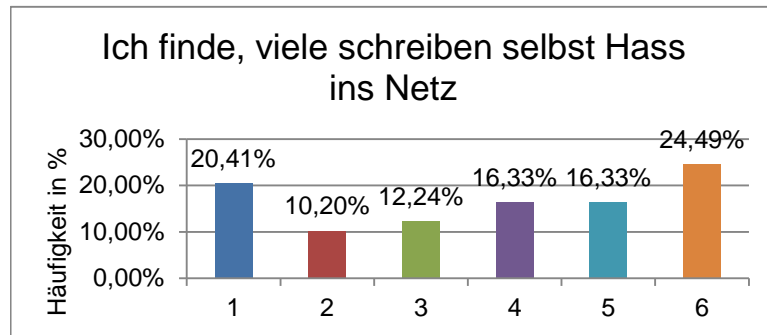


Ergebnis-Details für Ich finde, viele schreiben selbst Hass ins Netz

Variable	V38	Anzahl Antworten	49
Mittelwert	3,71	Median	4
Varianz	3,43	Standardabweichung	1,85
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	10	20,41%
2	5	10,20%
3	6	12,24%
4	8	16,33%
5	8	16,33%
6	12	24,49%

Gesamt **49** **80,33%**



Frage 8 - Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Cyber-Mobbing

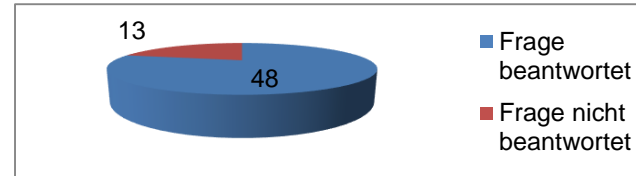
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	48	78,69%
Frage beantwortet	48	78,69%
Frage nicht beantwortet	13	21,31%

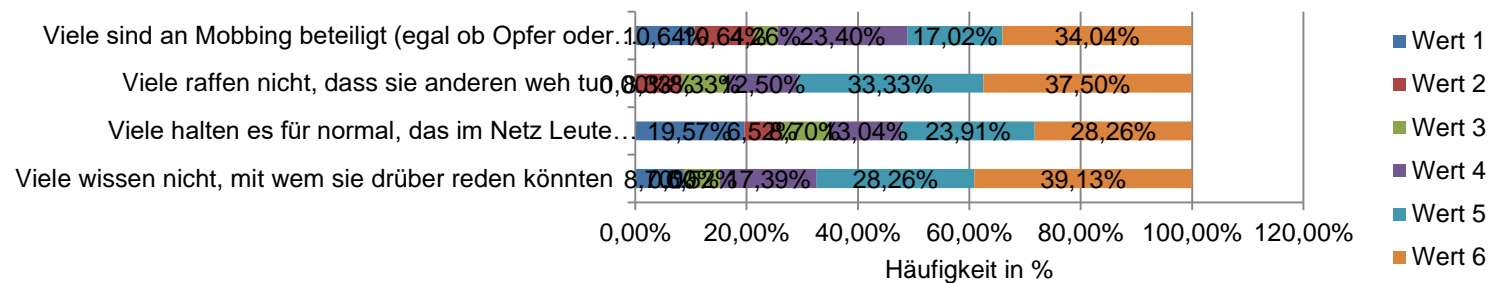


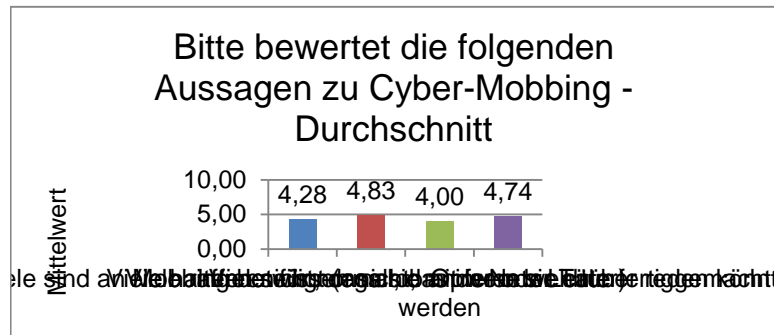
Ergebnisse (Gesamt)

Häufigkeit in %	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt
Viele sind an Mobbing	V39	10,64%	10,64%	4,26%	23,40%	17,02%	34,04%	47
Viele raffen nicht, das	V40	0,00%	8,33%	8,33%	12,50%	33,33%	37,50%	48
Viele halten es für nor	V41	19,57%	6,52%	8,70%	13,04%	23,91%	28,26%	46
Viele wissen nicht, mi	V42	8,70%	0,00%	6,52%	17,39%	28,26%	39,13%	46

Häufigkeit	Anzahl	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt	Mittelwert	Median
Viele sind an Mobbing	5	V39	5	2	11	8	16	47	4,28	5	
Viele raffen nicht, das	0	V40	4	4	6	16	18	48	4,83	5	
Viele halten es für nor	9	V41	3	4	6	11	13	46	4,00	5	
Viele wissen nicht, mi	4	V42	0	3	8	13	18	46	4,74	5	
Gesamt			18	12	13	31	48	65	187	4,47	5

Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Cyber-Mobbing

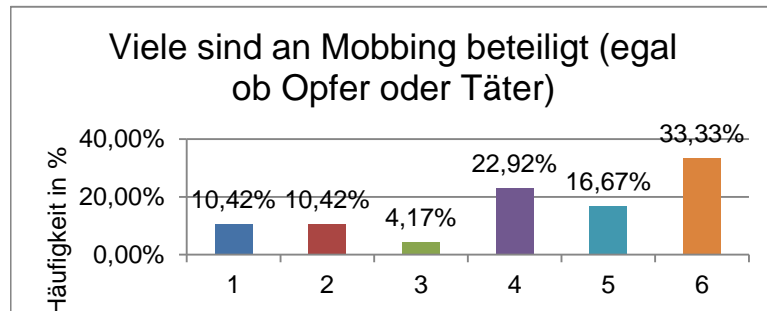




Ergebnis-Details für Viele sind an Mobbing beteiligt (egal ob Opfer oder Täter)

Variable	V39	Anzahl Antworten	47
Mittelwert	4,28	Median	5
Varianz	2,88	Standardabweichung	1,70
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

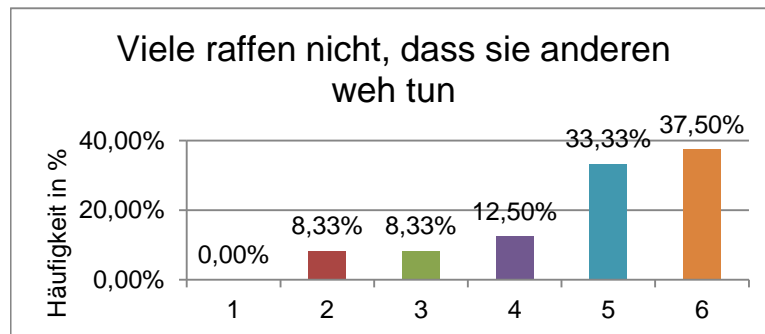
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	5	10,42%
2	5	10,42%
3	2	4,17%
4	11	22,92%
5	8	16,67%
6	16	33,33%
Gesamt	47	77,05%



Ergebnis-Details für Viele rafften nicht, dass sie anderen weh tun

Variable	V40	Anzahl Antworten	48
Mittelwert	4,83	Median	5
Varianz	1,56	Standardabweichung	1,25
Niedrigster Wert	2,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	0	0,00%
2	4	8,33%
3	4	8,33%
4	6	12,50%
5	16	33,33%
6	18	37,50%
Gesamt	48	78,69%

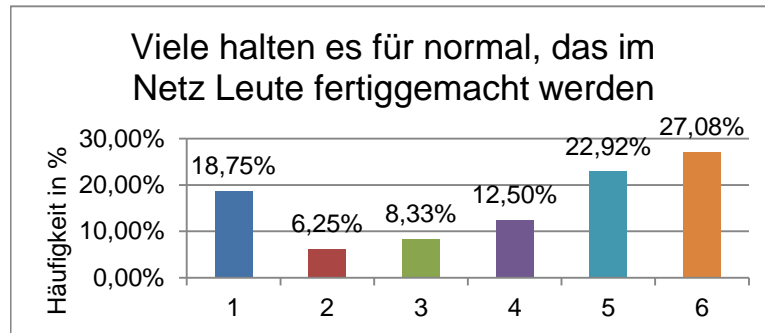


Ergebnis-Details für Viele halten es für normal, das im Netz Leute fertiggemacht werden

Variable	V41	Anzahl Antworten	46
Mittelwert	4,00	Median	5
Varianz	3,48	Standardabweichung	1,87
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	9	18,75%
2	3	6,25%

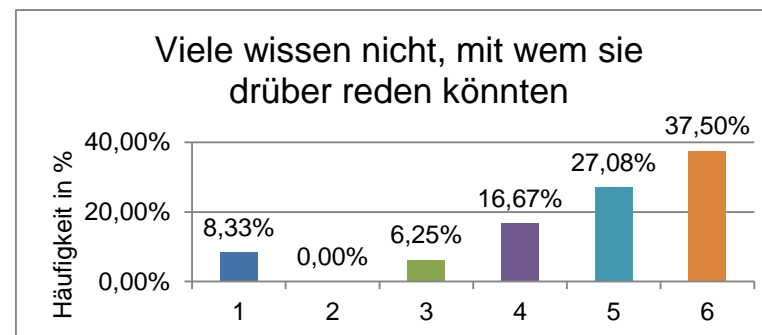
3	4	8,33%
4	6	12,50%
5	11	22,92%
6	13	27,08%
Gesamt	46	75,41%



Ergebnis-Details für Viele wissen nicht, mit wem sie drüber reden könnten

Variable	V42	Anzahl Antworten	46
Mittelwert	4,74	Median	5
Varianz	2,15	Standardabweichung	1,47
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	4	8,33%
2	0	0,00%
3	3	6,25%
4	8	16,67%
5	13	27,08%
6	18	37,50%
Gesamt	46	75,41%



Frage 9 - Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Geld im Netz

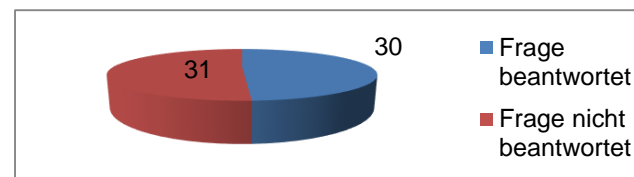
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	32	52,46%
Frage beantwortet	30	49,18%
Frage nicht beantwortet	31	50,82%

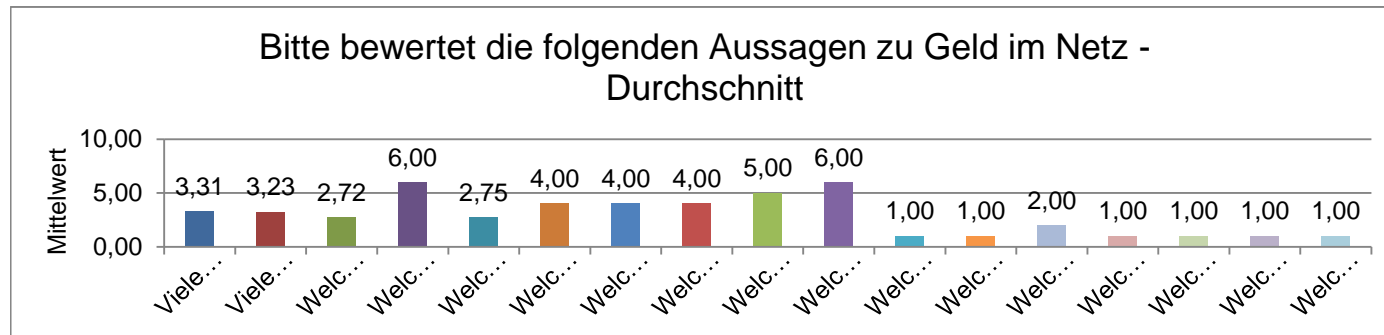


Ergebnisse (Gesamt)

Häufigkeit in %	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt
Viele haben Geld im N	V51	27,59%	10,34%	17,24%	6,90%	24,14%	13,79%	29
Viele melden sich bei	V52	23,33%	16,67%	13,33%	23,33%	6,67%	16,67%	30
Welche Abzocke ist E	V53	44,44%	16,67%	0,00%	16,67%	5,56%	16,67%	18
Welche Abzocke ist E	V53	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	25,00%	50,00%	0,00%	0,00%	0,00%	25,00%	3
Welche Abzocke ist E	V53	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%	0,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	100,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	0,00%	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	1
Welche Abzocke ist E	V53	100,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	1

Häufigkeit Anzahl	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt	Mittelwert	Median
Viele haben Geld im N	V51	8	3	5	2	7	4	29	3,31	3
Viele melden sich bei	V52	7	5	4	7	2	5	30	3,23	3
Welche Abzocke ist E	V53	8	3	0	3	1	3	18	2,72	2
Welche Abzocke ist E	V53	0	0	0	0	0	1	1	6,00	6
Welche Abzocke ist E	V53	1	2	0	0	0	1	3	2,75	2
Welche Abzocke ist E	V53	0	0	0	1	0	0	1	4,00	4

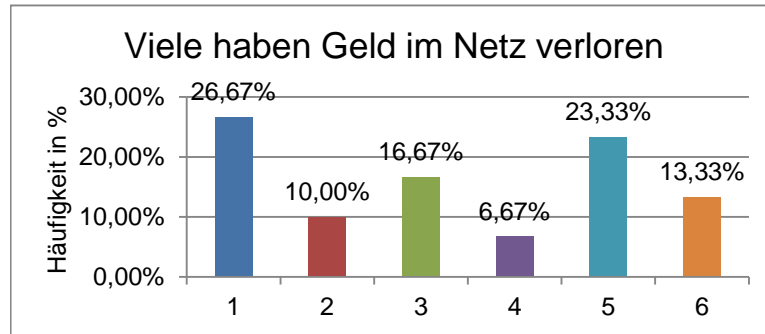
Welche Abzocke ist E V53	0	0	0	1	0	0	1	4,00	4
Welche Abzocke ist E V53	0	0	0	1	0	0	1	4,00	4
Welche Abzocke ist E V53	0	0	0	0	1	0	1	5,00	5
Welche Abzocke ist E V53	0	0	0	0	0	1	1	6,00	6
Welche Abzocke ist E V53	1	0	0	0	0	0	1	1,00	1
Welche Abzocke ist E V53	1	0	0	0	0	0	1	1,00	1
Welche Abzocke ist E V53	0	1	0	0	0	0	1	2,00	2
Welche Abzocke ist E V53	1	0	0	0	0	0	1	1,00	1
Welche Abzocke ist E V53	2	0	0	0	0	0	1	1,00	1
Welche Abzocke ist E V53	1	0	0	0	0	0	1	1,00	1
Welche Abzocke ist E V53	1	0	0	0	0	0	1	1,00	1
Gesamt	23	11	9	12	10	12	77	3,14	3



Ergebnis-Details für Viele haben Geld im Netz verloren

Variable	V51	Anzahl Antworten	29
Mittelwert	3,31	Median	3
Varianz	3,39	Standardabweichung	1,84
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	8	26,67%
2	3	10,00%
3	5	16,67%
4	2	6,67%
5	7	23,33%
6	4	13,33%
Gesamt	29	47,54%

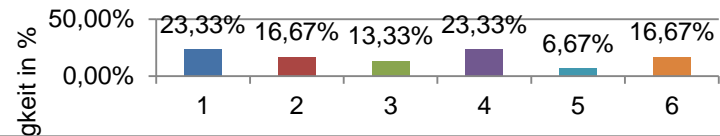


Ergebnis-Details für Viele melden sich bei Plattformen an, bei denen sie Geld verlieren können, obwohl sie zu ju

Variable	V52	Anzahl Antworten	30
Mittelwert	3,23	Median	3
Varianz	3,05	Standardabweichung	1,75
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	7	23,33%
2	5	16,67%
3	4	13,33%
4	7	23,33%
5	2	6,67%
6	5	16,67%
Gesamt	30	49,18%

Viele melden sich bei Plattformen an,
bei denen sie Geld verlieren können,
obwohl sie zu jung sind

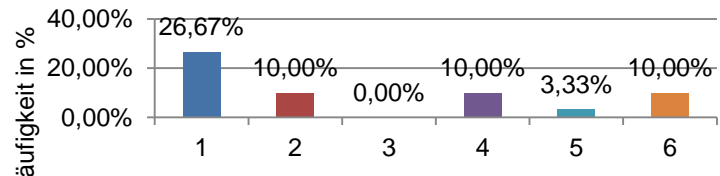


Ergebnis-Details für Welche Abzocke ist Euch schon begegnet (Euch selbst oder Bekannten)

Variable	V53	Anzahl Antworten	18
Mittelwert	2,72	Median	2
Varianz	3,76	Standardabweichung	1,94
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	8	26,67%
2	3	10,00%
3	0	0,00%
4	3	10,00%
5	1	3,33%
6	3	10,00%
Gesamt	18	29,51%

Welche Abzocke ist Euch schon
begegnet (Euch selbst oder
Bekanntem)



Frage 10 - Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Games

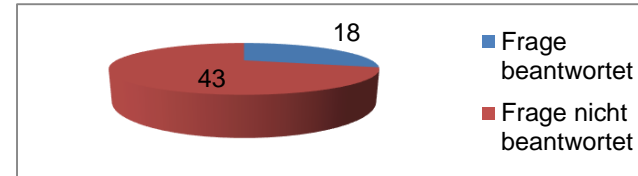
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	18	29,51%
Frage beantwortet	18	29,51%
Frage nicht beantwortet	43	70,49%

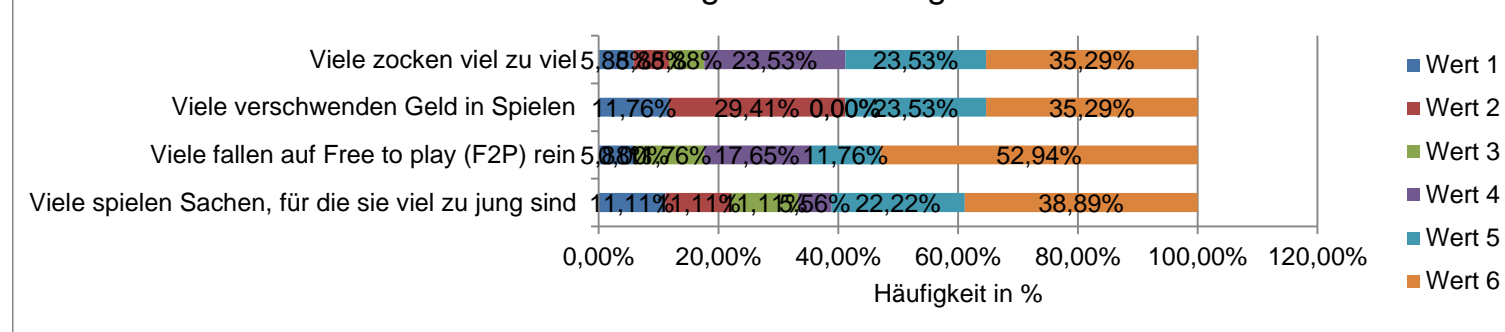


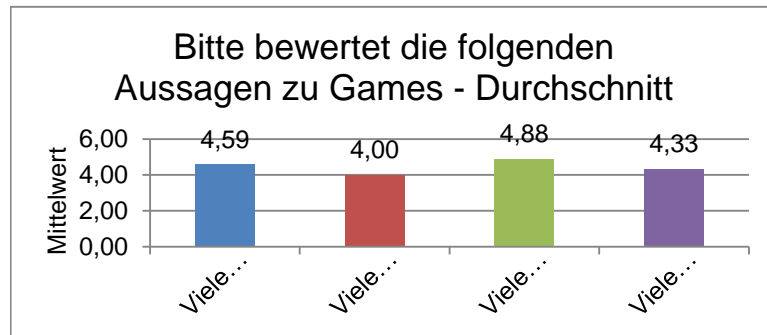
Ergebnisse (Gesamt)

Häufigkeit in %	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt
Viele zocken viel zu v	V46	5,88%	5,88%	5,88%	23,53%	23,53%	35,29%	17
Viele verschwenden C	V47	11,76%	29,41%	0,00%	0,00%	23,53%	35,29%	17
Viele fallen auf Free t	V48	5,88%	0,00%	11,76%	17,65%	11,76%	52,94%	17
Viele spielen Sachen,	V49	11,11%	11,11%	11,11%	5,56%	22,22%	38,89%	18

Häufigkeit Anzahl	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt	Mittelwert	Median
Viele zocken viel zu v	V46	1	1	1	4	4	6	17	4,59	5
Viele verschwenden C	V47	2	5	0	0	4	6	17	4,00	5
Viele fallen auf Free t	V48	1	0	2	3	2	9	17	4,88	6
Viele spielen Sachen,	V49	2	2	2	1	4	7	18	4,33	5
Gesamt		6	8	5	8	14	28	69	4,45	5

Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Games

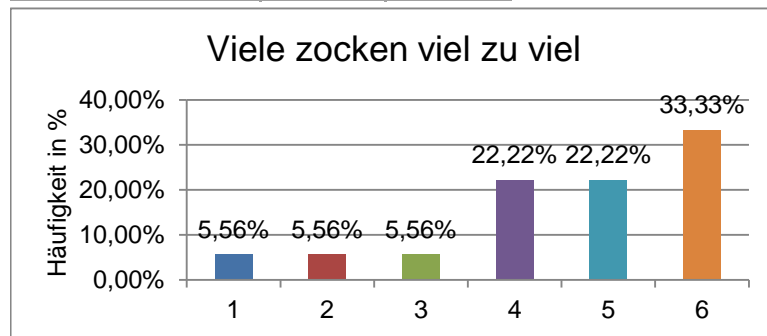




Ergebnis-Details für Viele zocken viel zu viel

Variable	V46	Anzahl Antworten	17
Mittelwert	4,59	Median	5
Varianz	2,12	Standardabweichung	1,46
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

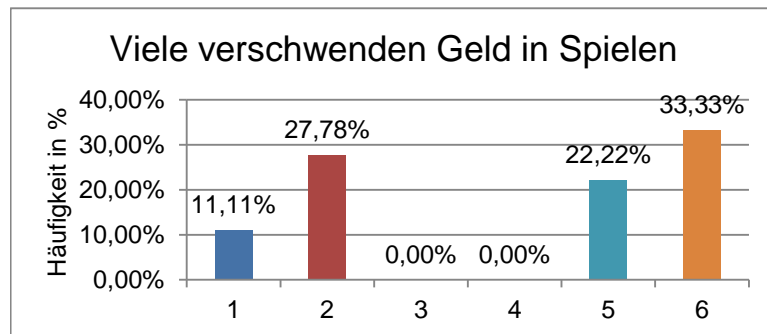
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	1	5,56%
2	1	5,56%
3	1	5,56%
4	4	22,22%
5	4	22,22%
6	6	33,33%
Gesamt	17	27,87%



Ergebnis-Details für Viele verschwenden Geld in Spielen

Variable	V47	Anzahl Antworten	17
Mittelwert	4,00	Median	5
Varianz	3,88	Standardabweichung	1,97
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	2	11,11%
2	5	27,78%
3	0	0,00%
4	0	0,00%
5	4	22,22%
6	6	33,33%
Gesamt	17	27,87%

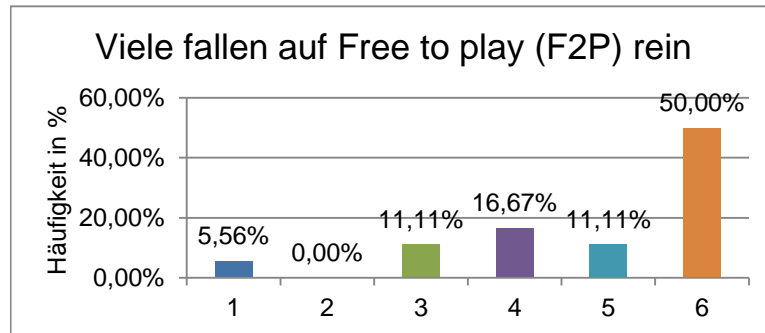


Ergebnis-Details für Viele fallen auf Free to play (F2P) rein

Variable	V48	Anzahl Antworten	17
Mittelwert	4,88	Median	6
Varianz	2,10	Standardabweichung	1,45
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	1	5,56%
2	0	0,00%

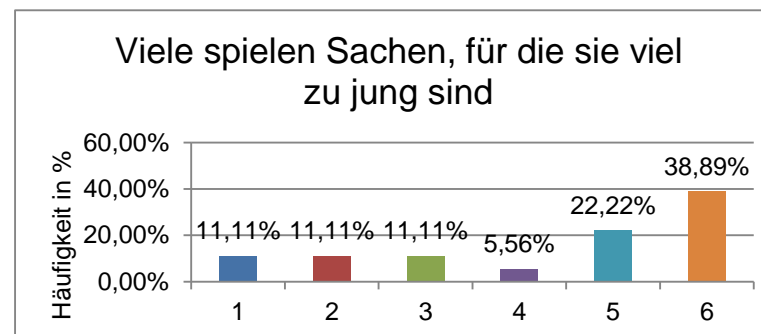
3	2	11,11%
4	3	16,67%
5	2	11,11%
6	9	50,00%
Gesamt	17	27,87%



Ergebnis-Details für Viele spielen Sachen, für die sie viel zu jung sind

Variable	V49	Anzahl Antworten	18
Mittelwert	4,33	Median	5
Varianz	3,22	Standardabweichung	1,80
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	2	11,11%
2	2	11,11%
3	2	11,11%
4	1	5,56%
5	4	22,22%
6	7	38,89%
Gesamt	18	29,51%



Frage 11 - Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Pornographie

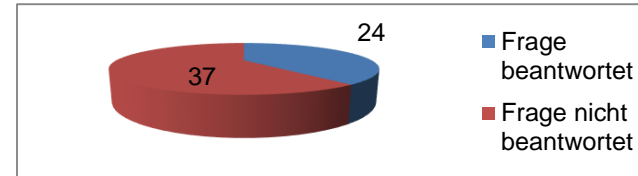
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	24	39,34%
Frage beantwortet	24	39,34%
Frage nicht beantwortet	37	60,66%

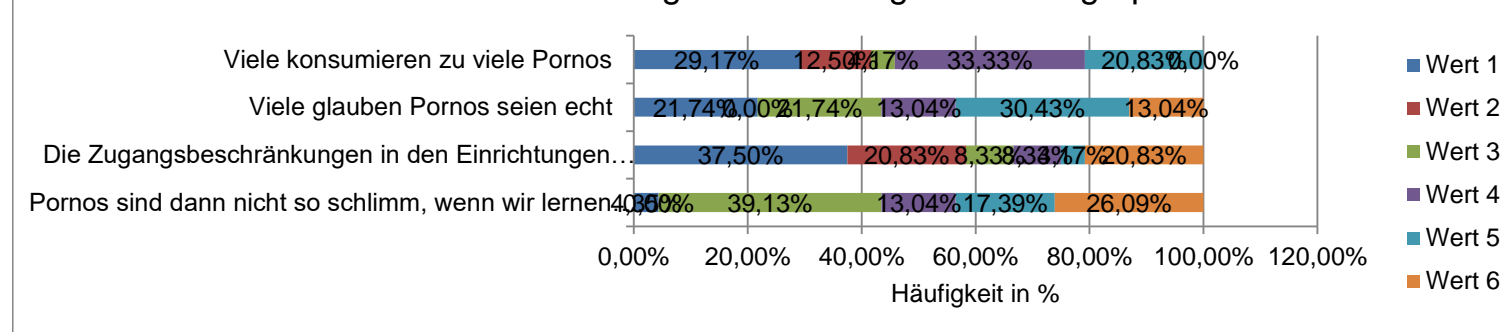


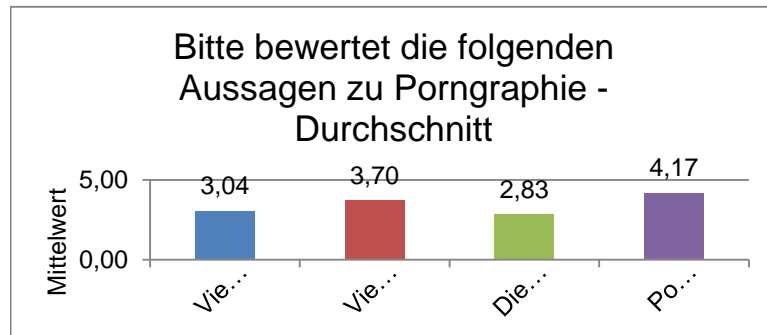
Ergebnisse (Gesamt)

Häufigkeit in %	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt
Viele konsumieren zu	V43	29,17%	12,50%	4,17%	33,33%	20,83%	0,00%	24
Viele glauben Pornos	V44	21,74%	0,00%	21,74%	13,04%	30,43%	13,04%	23
Die Zugangsbeschrän	V45	37,50%	20,83%	8,33%	8,33%	4,17%	20,83%	24
Pornos sind dann nicht	V54	4,35%	0,00%	39,13%	13,04%	17,39%	26,09%	23

Häufigkeit Anzahl	Variable	Wert 1	Wert 2	Wert 3	Wert 4	Wert 5	Wert 6	Gesamt	Mittelwert	Median
Viele konsumieren zu	V43	7	3	1	8	5	0	24	3,04	4
Viele glauben Pornos	V44	5	0	5	3	7	3	23	3,70	4
Die Zugangsbeschrän	V45	9	5	2	2	1	5	24	2,83	2
Pornos sind dann nicht	V54	1	0	9	3	4	6	23	4,17	4
Gesamt		22	8	17	16	17	14	94	3,43	3,5

Bitte bewertet die folgenden Aussagen zu Pornographie

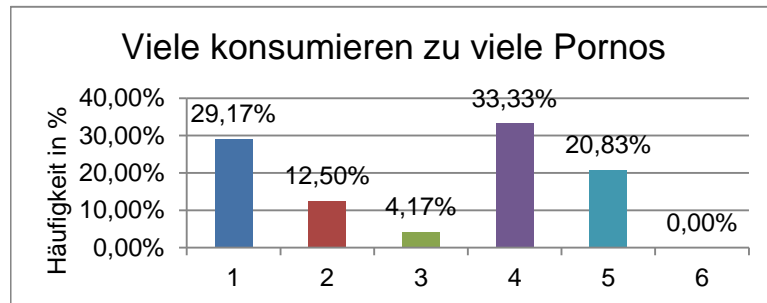




Ergebnis-Details für Viele konsumieren zu viele Pornos

Variable	V43	Anzahl Antworten	24
Mittelwert	3,04	Median	4
Varianz	2,46	Standardabweichung	1,57
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	5,00

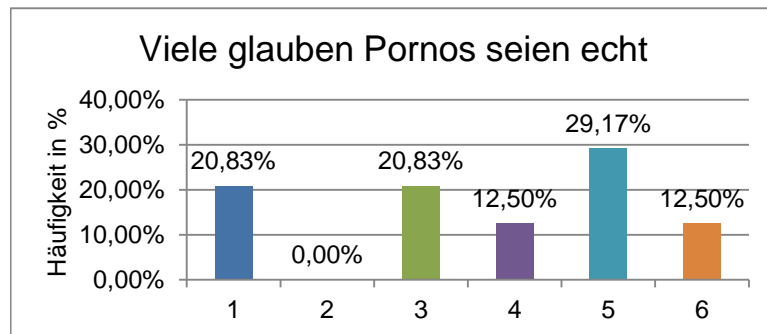
Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	7	29,17%
2	3	12,50%
3	1	4,17%
4	8	33,33%
5	5	20,83%
6	0	0,00%
Gesamt	24	39,34%



Ergebnis-Details für Viele glauben Pornos seien echt

Variable	V44	Anzahl Antworten	23
Mittelwert	3,70	Median	4
Varianz	2,91	Standardabweichung	1,71
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	5	20,83%
2	0	0,00%
3	5	20,83%
4	3	12,50%
5	7	29,17%
6	3	12,50%
Gesamt	23	37,70%

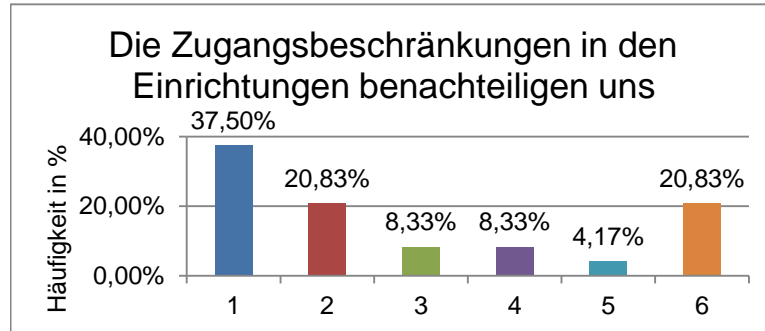


Ergebnis-Details für Die Zugangsbeschränkungen in den Einrichtungen benachteiligen uns

Variable	V45	Anzahl Antworten	24
Mittelwert	2,83	Median	2
Varianz	3,81	Standardabweichung	1,95
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	9	37,50%
2	5	20,83%

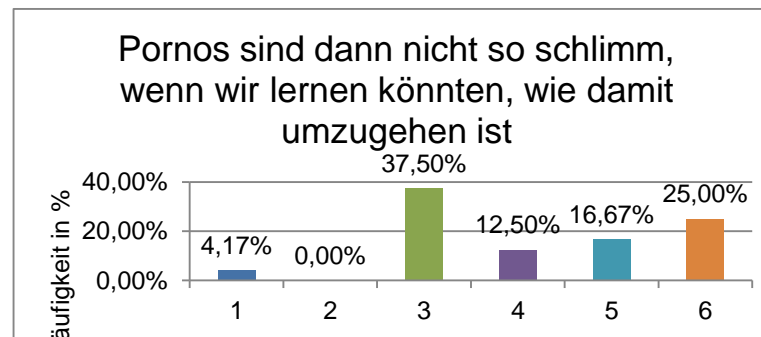
3	2	8,33%
4	2	8,33%
5	1	4,17%
6	5	20,83%
Gesamt	24	39,34%



Ergebnis-Details für Pornos sind dann nicht so schlimm, wenn wir lernen könnten, wie damit umzugehen ist

Variable	V54	Anzahl Antworten	23
Mittelwert	4,17	Median	4
Varianz	1,97	Standardabweichung	1,40
Niedrigster Wert	1,00	Höchster Wert	6,00

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
1	1	4,17%
2	0	0,00%
3	9	37,50%
4	3	12,50%
5	4	16,67%
6	6	25,00%
Gesamt	23	37,70%



Frage 12 - Was haben wir vergessen?

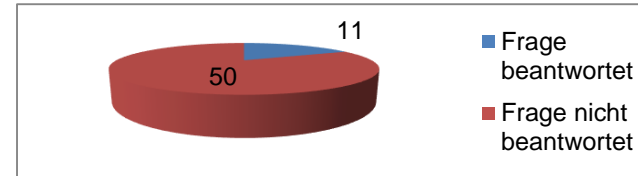
Stand: 28.07.2020 11:11:52, Umfrage "Meko-Umfrage"

Anzahl ausgewerteter Teilnehmer: 61 (alle Teilnehmer)

Erstellt mit LamaPoll | <https://www.lamapoll.de>

Statusdaten

von 61 Teilnehmer	Anzahl	Prozent
Frage gesehen	52	85,25%
Frage beantwortet	11	18,03%
Frage nicht beantwortet	50	81,97%



Ergebnis-Details für Was haben wir vergessen?

Anzahl Antworten	11	Anzahl eindeutige	11
------------------	----	-------------------	----

Wert/Antwort	Anzahl	Häufigkeit
.	1	9,09%
Alles gut nichts	1	9,09%
Anregung: Man sollte	1	9,09%
Der/die Befragte ist w	1	9,09%
garnichts ih habt alles	1	9,09%
ich freu mich aufs WL	1	9,09%
Ich möchte nur einma	1	9,09%
Nichts	1	9,09%
warum werden einige	1	9,09%
Was ist wenn wir unte	1	9,09%
Wie viel am man am l	1	9,09%
Gesamt	11	100,00%

