



Digitale<sup>®</sup>  
Helden

---

# Jahresbericht 2018

Social Reporting

---

Wie die **Digitalen Helden 2018** gewirkt haben

---

---

Digitale Helden unterstützen **Schulen und Familien**, digitale Kommunikation bewusst und **kompetent** zu nutzen.

Das **Besondere** ist der **Peer-Education-Ansatz** (Schüler\*innen helfen Schüler\*innen) in Kombination mit **Online- und Offline-Lernen** (Blended Learning).

---

## Was machen die Digitalen Helden?

Digitale Helden sind ältere Schüler\*innen (8.–10. Klasse), die jüngeren Schüler\*innen und deren Eltern (5.–6. Klasse) beim Umgang mit digitaler Kommunikation und persönlichen Daten (z. B. Fotos) im Internet unterstützen. Im Zentrum steht der **Ansatz der Peer Education, Schüler\*innen lernen voneinander.**

Ein **Online-Videokurs** begleitet die älteren Schüler\*innen und Pädagog\*innen im Rahmen einer Schul-AG oder eines Wahlpflichtkurses über ein ganzes Schuljahr hinweg. Der Online-Kurs des Mentorenprogramms ist der zentrale Lernort, der von **93 Prozent der Schulen** genutzt wird.

Das Digitale Helden-**Mentorenprogramm** dauert mindestens ein Jahr und sieht die dauerhafte Verankerung im Schulprogramm vor. (Online-) Barcamps dienen dem Austausch und der Vernetzung. **Alle Beteiligten** im System Schule **profitieren** durch **Klassenbesuche, Elternabende** und **weitere Aktionen** von dem Engagement der Schüler\*innen.

Für interessierte Eltern und Pädagog\*innen schaffen **monatliche Webinare** aktuelle Kommunikationsanlässe in den Themenfeldern Medienerziehung und Medienbildung. Der **kostenfreie Online-Kurs** „Mit Respekt im Klassenchat“ unterstützt Pädagog\*innen dabei, Klassenchat-Regeln mit der eigenen Klasse zu entwickeln.

## Warum ist das wichtig?

- Es sind kaum Strukturen für Medienbildung im schulischen Stundenplan verankert. Das führt zu **mangelnden digitalen und sozialen Kompetenzen** bei Schüler\*innen, Pädagog\*innen und Eltern im Bereich digitaler Kommunikation.
- Bildschirmzeiten und **Aspekte von Cybermobbing** sind 2018 Teil der Kinder- und Jugendrealität. **51 Prozent** der Zehn- bis Elfjährigen haben **ein eigenes Smartphone** und **99 Prozent** haben über die Familiengeräte **Zugang zum Internet** (KIM-Studie, S. 11f).<sup>01</sup>

- Die **durchschnittliche Spieldauer** ist bei 13- bis 17-Jährigen um 20 Minuten **auf 103 Minuten angestiegen** und ein Drittel hat Cybermobbing im Bekanntenkreis mitbekommen (JIM-Studie, S. 58 und S. 63).<sup>02</sup>
- Studien zeigen, **Mobbing schlägt auf die Gesundheit**. Wer in seiner Kindheit von Gleichaltrigen gemobbt wurde, hat oft auch noch als Erwachsener mit den Folgen zu kämpfen.
- Wegen **mangelnder Vernetzung** mit außerschulischen Fachkräften (IT, Rechtsanwaltschaft, Schulpsychologie, Polizei) fühlen sich Lehrkräfte und Eltern **im digitalen Notfall hilflos**.

## Wie sieht die Wirkungskette aus?

### Eingesetzte Ressourcen

#### → 856.873 Euro Gesamteinnahmen

(755.825 Euro Stiftungen, 74.800 Euro öffentliche Mittel, 1.655 Euro Spenden, 0,00 Euro Bußgelder, 24.590 Euro Schulbeiträge)

#### → 795.937 Euro Gesamtausgaben

(432.293 Euro Personalkosten, 210.240 Euro Honorarkosten, 29.040 Euro Projektkosten, 124.363 Euro Gemeinkosten)

- **Personal:** 17 Festangestellte, zwölf freiberuflich Mitarbeitende, u. a. in den Bereichen Finanzberatung, Pädagogik, Programmierung, Grafik und Kommunikation (Stand: 31. Dezember 2018)

- **Digitale Helden-Netzwerk:** 16 Organisationen zur fachlichen Hilfe und Pro Bono-Partner\*innen

### Output (erbrachte Leistungen)

- **4.853 Anmeldungen** zu unseren **Webinaren**

- über **1.000 Live-Teilnehmer\*innen** an Webinaren

- **1.220 Mentor\*innen** und **250 Pädagog\*innen** nehmen am Mentorenprogramm teil

→ **630 Barcamp-Teilnehmende** in fünf Barcamps 2018

(2x Frankfurt, Gießen, Wolfhagen, Limburg)

→ **Wunschthemenmonat „Kreative Tools“** im Online-Kurs des Mentorenprogramms veröffentlicht:

1. **Fake-WhatsApp-Generator** – Erstelle falsche WhatsApp-Verläufe
2. **Stop-Motion-Filme** – Produziere deinen eigenen Film
3. **Learningapps.org** – Erstellt eigene Apps für eure jüngeren Mitschüler\*innen
4. **Kahoot!** – Erstellt eigene Umfragen und Quizze
5. **PowToon** – Erstellt eigene Animationen für Präsentationen
6. **Comic Life** – Erstellt eigene Comics oder Handouts
7. **Actionbound** – Geocaching-Spiel, die Schnitzeljagd fürs Smartphone

**Outcome und Impact** (erzeugte Wirkungen für die Zielgruppe)

→ Digitale Helden, Pädagog\*innen sowie Schüler\*innen & Eltern der 5.–6. Klassen kennen die **Grundlagen für sicheres Surfen und Verhalten im Internet** (Handlungsstrategien für Probleme).

→ Digitale Helden & Pädagog\*innen können **Cybermobbing erkennen, bewerten und lösen**. Sie stehen anderen Schüler\*innen, Eltern und Pädagog\*innen als **vertrauensvolle Ansprechpartner\*innen** bei Stress im Internet zur Verfügung.

→ Begleitende Pädagog\*innen **wissen**, wie sie bei Bedarf **fachliche Hilfe** im Partner\*innennetzwerk holen.

Wir haben zudem acht **Fokus-Interviews** und eine **Bedarfsanalyse** im **Modellprojekt „Heldenpartner“** durchgeführt. In der Schul-Tour unserer Medienpädagogin Marie Leissner haben wir von Schüler\*innen und Pädagog\*innen an **zehn Schulen persönliches Feedback** erhalten.

## Wie ist der Stand der Verbreitung?

---

- **165 teilnehmende Schulen**, davon **122 zahlende Schulen** im Mentorenprogramm (100 Schulen in 2017)
- **37 Schulen** haben am kostenfreien **Modellprojekt „Heldenpartner – für ein starkes Netzwerk im digitalen Notfall“** teilgenommen.
- **5.699 Personen im E-Mail-Verteiler** (Eltern, Schüler\*innen, Pädagog\*innen, Sonstige).

## Was waren die Herausforderungen 2018?

---

- 31 Prozent der **Schulen verlängern** das Mentorenprogramm **nicht**. (31 Schulen)
- Begründungen der Schulen fürs Nicht-Weitermachen:  
**Finanzen & Personalengpass**
- **Personalstrategie** entwickeln und Personal finden
- Sechs Personen **neu eingestellt** (31 Bewerbungsgespräche, 131 Bewerbungen)

## Was sind die Pläne für 2019?

---

- **Personal einarbeiten** und weiterentwickeln
- flächendeckende **Selbstevaluation** der Schulen und digitale **Datenerfassung** im Mentorenprogramm
- **Relaunch** des **Online-Kurses** im Digitale Helden-Mentorenprogramm
- **1.420** Mentor\*innen und **284** Pädagog\*innen an über **142** Schulen im Mentorenprogramm qualifizieren
- **5.000 Webinar-Anmeldungen** und Ausbau der technischen Infrastruktur für unsere Online-Kurse

## Organisationsdaten

---

- Gründung 28. Mai 2014 (Gründung gGmbH)
- Start der Digitalen Helden Februar 2013
- Sitz Digitale Helden gGmbH, Arnsburger Str. 58d, 60385 Frankfurt am Main
- E-Mail → [info@digitale-helden.de](mailto:info@digitale-helden.de)
- Internet → [digitale-helden.de](http://digitale-helden.de)
- Facebook → [facebook.com/DigitaleHelden](https://facebook.com/DigitaleHelden)
- Twitter → [twitter.com/digitale\\_helden](https://twitter.com/digitale_helden)
- Transparenz → [digitale-helden.de/transparenz](http://digitale-helden.de/transparenz)

### Quellenangaben

- 01** • Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), KIM-Studie, Kindheit, Internet, Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger, 2018 → [www.mpfs.de/studien](http://www.mpfs.de/studien)
- 02** • Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs), JIM-Studie, Jugend, Information, Medien, Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger, 2018 → [www.mpfs.de/studien](http://www.mpfs.de/studien)

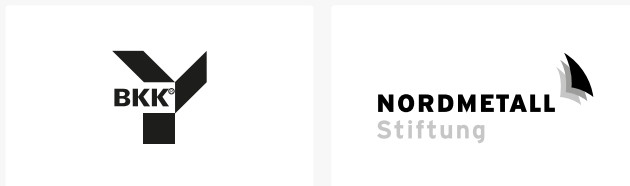
## Unsere Förderer\*innen

Wir **danken** den Förderer\*innen der Digitalen Helden, dass sie **gemeinsam mit uns** am Wirkungsziel arbeiten.

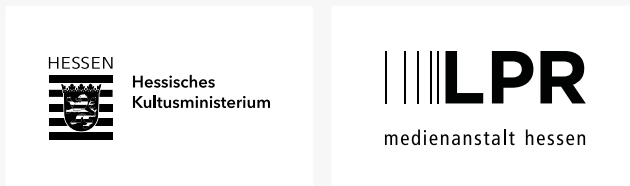
### Deutschlandweite Förderer\*innen der Digitalen Helden



### Förderer\*innen in Bayern, Hamburg & Schleswig-Holstein



### Förderer\*innen in Hessen



Die genannten Partner\*innen & Förderer\*innen unterstützen die Arbeit der Digitale Helden gGmbH mit einem Budget von min. 15.000 Euro pro Jahr. Weitere Förderer\*innen finden Sie auf unserer Website [→ digitale-helden.de/unterstuetzen/foerderer/](https://digitale-helden.de/unterstuetzen/foerderer/) gelistet.



