



FÜR LEHRKRÄFTE

1. + 2. Klasse



WISSEN, WIE'S GEHT!

Hinweis-PDF – MEIN ERSTES INTERNET-ABC *online*

Mit didaktischen Hinweisen zur Erarbeitung der interaktiven Mitmach-Geschichte im Unterricht und Zuhause



Internet-ABC – „Mein erstes Internet-ABC online“ Hinweis-PDF für Lehrkräfte

	Seite
VORWORT	3
Einleitung	3
Zeichenerklärung und Navigation	5
HINWEISE ZUM EINSATZ IM UNTERRICHT	6
Schwierigkeitsgrad und Dauer	6
Gemeinsame Bearbeitung und Rückmeldung	6
Antworten und Lösungen	6
Ablauf des Projektes	6
DIE MITMACH-GESCHICHTE	8
Die Stationen	8
Das Hochhaus	8
Inhalte, Lernziele und Kompetenzen	8
Didaktische Hinweise	9
Das Datenschloss	12
Inhalte, Lernziele und Kompetenzen	12
Didaktische Hinweise	12
Das Kino	14
Inhalte, Lernziele und Kompetenzen	14
Didaktische Hinweise	14
HINWEISE ZUM EINSATZ IM FAMILIÄREN KONTEXT	17
Zusammen spielen	17
Elternbrief (Kopiervorlage)	18
MITMACH-HEFT „MEIN ERSTES INTERNET-ABC“	19



EINLEITUNG

„Mein erstes Internet-ABC online“ ist eine vertonte Mitmach-Geschichte für Grundschülerinnen und Grundschüler der 1. und 2. Klasse. Ziel ist es, leseunkundigen Kindern (oder Kindern mit nur geringen Lesekompetenzen) einen ersten Zugang zu Medienbildung zu ermöglichen. Die Mitmach-Geschichte ist als Ergänzung und interaktive Erweiterung zum gedruckten Mitmach-Heft „Mein erstes Internet-ABC“ entwickelt worden. Die Themen aus dem Mitmach-Heft können mit dem Online-Angebot verknüpft und vertieft werden – und umgekehrt. Beide Materialien, das Heft und die Geschichte, können einzeln oder in Kombination mit wenig Vorbereitungszeit direkt im Unterricht eingesetzt werden.

Die Materialien bieten viele Anknüpfungspunkte, um mit den Schülerinnen und Schülern ins Gespräch über ihre Medienerfahrung und ihre Mediennutzung zu kommen. So können sich Schulklassen dem Thema „Medien“ spielerisch annähern. Ergänzend und in Vorarbeit zu den Lernmodulen des Internet-ABC, die bereits gezieltes, kompetenzorientiertes Grundlagenwissen an Schülerinnen und Schüler der Klassen 3-6 vermitteln, sollen die Mitmach-Materialien die Kinder zunächst an gewisse Themen heranführen und sie im Umgang mit Medien sensibilisieren, so dass sie lernen, bestimmte Situationen oder Inhalte, die ihnen in ihrem Medienalltag begegnen, einzuordnen.

Die Rahmenhandlung der Geschichte ist eine Entdeckungstour durch „Mediapolis“. Innerhalb dieser Stadt finden sich verschiedene interaktive Stationen. Hier können die Kinder anhand unterschiedlicher Szenen und kleiner Übungen etwas über Medien, Mediennutzung und verwandte Themen wie Datenschutz, Privatsphäre und Werbung lernen. Die vier Maskottchen Eddie, Percy, Flizzy und Jumpy begleiten die Kinder durch die Stationen.

Die Mitmach-Geschichte bietet **zwei Spielmodi** zur Auswahl: „Mit Lehrerin oder Lehrer“ (Einsatz in der Schule) oder „Mit Eltern oder Großeltern“ (Einsatz in der Familie). Damit lässt sich die Mitmach-Geschichte ebenso wie das Mitmach-Heft sehr gut mit Angeboten für Familien vereinen.



Mitmach-Geschichte:

www.internet-abc.de/lehrkraefte/mein-erstes-internet-abc-online

Mitmach-Heft:

www.internet-abc.de/mitmach-heft-begleitheft

Lernmodule:

www.internet-abc.de/lernmodule-lehrer

Hinweis: Wichtig ist, dass die Kinder die Geschichte nicht allein, sondern, wie das Mitmach-Heft auch, stets mit Unterstützung spielen und bearbeiten. So werden sie durch Ihre Begleitung und Anregungen in den intendierten inhaltlichen Austausch und Dialog gebracht.

In dieser PDF-Broschüre sowie im Menü der Online-Anwendung erhalten Sie Hinweise und Anregungen für die Unterrichtsgestaltung und das gemeinsame Spielen von Eltern und Kindern zu Hause.



ZEICHENERKLÄRUNG UND NAVIGATION

ÜBERSICHT DER SYMBOLE IN DER MITMACH-GESCHICHTE



Dieses Symbol bringt das Kind und die Lehrkraft zurück zum Start oder zur Auswahl der Station.



Das Menü stellt Informationen für Lehrkräfte bzw. Eltern bereit.



Hinter diesem Symbol steckt ein praktischer Gesprächsanlass für Lehrkräfte. Die Hinweise wenden sich direkt an die Kinder und werden von der Lehrkraft vorgelesen. Das Modul geht nur weiter, wenn der Hinweis einmal angeklickt wurde.



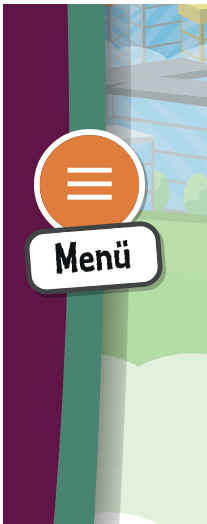
Ebenso verhält es sich mit dem Hinweis-Symbol für Eltern.



Hiermit schließen Sie die Informationen und gelangen zurück zum eigentlichen Modul. Auch eine Unterszene wird hiermit geschlossen.

Einleitung überspringen

Unten links zu finden und gerade bei mehrmaligem Durchspielen praktisch: Der Button für das Überspringen der Einleitungen.



Spielen Sie die Mitmach-Geschichte zur Vorbereitung am besten einmal ohne Kinder durch und machen Sie sich mit allem vertraut.

Am linken Bildschirmrand der Online-Anwendung steht eine ausklappbare Navigation zur Verfügung, die Sie in den separaten Lehrkräfte- (bzw. Eltern-)Bereich führt. Dieser ist ausschließlich für Sie und nicht für die Kinder gedacht. Dieser Informations- und Übersichtsbereich für Erwachsene enthält kurze Beschreibungen und Hinweise zu den einzelnen Stationen.

ÜBERSICHT DER SYMBOLE IM BEGLEIT-PDF



Impuls der Lehrkraft/Hinweise und Ideen zur Bearbeitung



Diskussion und Gesprächsanlass/
weiterer Gesprächsverlauf



Spiel/Übung



HINWEISE ZUM EINSATZ IM UNTERRICHT

Die Mitmach-Geschichte wird gemeinsam im Klassenverband und mit Ihnen als Moderator gespielt. Organisieren Sie einen Vorführ-Computer und/oder ein Whiteboard (ggf. Nutzung des Computerraums der Schule), um die Mitmach-Geschichte zusammen mit der Klasse etappenweise zu spielen. Achten Sie auf gute Tonqualität und Lautstärke.

In Tablet-Klassen ist die zentrale Steuerung durch Sie Voraussetzung, da alle Schülerinnen und Schüler die Geschichte zeitgleich und gemeinsam abrufen sollen. Nur so kann das Konzept des begleiteten, interaktiven Austausches mit Ihnen und der Gruppe funktionieren.

Schwierigkeitsgrad und Dauer

Die Lerninhalte setzen niedrig an, um allen Kindern einen grundlegenden Einstieg zu ermöglichen. Als Lehrkraft und Begleitung haben Sie es innerhalb der Mitmach-Geschichte in der Hand, wie viel Sie den Kindern überlassen und wie viel Sie vorgeben und helfen. Passen Sie den Schwierigkeitsgrad entsprechend dem Lernstand Ihrer Klasse an.

Setzen Sie für die Station „Hochhaus“, „Datenschloss“ und „Kino“ jeweils ca. eine Unterrichtsstunde an. Die Kinder sollen viel Raum für eigenen Input und Reflexion erhalten.

Die Aktionsideen in diesem PDF lassen Ihnen Gestaltungsspielraum, um die Themen und Lerninhalte je nach Bedarf der Schülerinnen und Schüler zu vertiefen oder zu erweitern.

Gemeinsame Bearbeitung und Rückmeldungen

Die Mitmach-Geschichte ist auf eine gemeinsame Bearbeitung ausgelegt. Sie ist nicht als Selbstläufer gedacht, mit dem sich die Kinder allein befassen. Die Begleitung und Unterstützung durch Sie als Lehrkraft (oder durch die Eltern zu Hause) sind tragende Säulen des didaktischen Konzepts. Die Kinder sollen behutsam und begleitet an digitale Medien herangeführt werden. In dieser Rolle führen Sie die Kinder und sind Kommunikationspartner, der Reflektionsprozesse anstößt. Die Kinder sollen über Nutzung und Funktion von Medien nachdenken, Vor- und Nachteile verstehen und eine eigene Haltung entwickeln. Dies kann nur im Dialog gelingen, indem Sie individuelle Einschätzungen und Feedback zurückspiegeln. Die Kinder brauchen Ihre Rückmeldung und den gemeinsamen Austausch, um die angestrebten Lernziele der jeweiligen Stationen zu erreichen.

Hinweis zu Antworten und Lösungen

Auf einige Fragen und Impulse innerhalb der Mitmach-Geschichte gibt es keine eindeutigen „richtig-oder-falsch“-Lösungen. Im Vordergrund stehen die Diskussion und der Dialog der Schülerinnen und Schüler mit Ihnen und untereinander. Dadurch entstehen Möglichkeiten der Reflektion und das bewusste Wahrnehmen der Bedeutung von Medien. Es zählt ein Grundverständnis, das die Kinder sich aneignen. Auf dieses kann später mit detaillierterem Wissen aufgebaut werden, zum Beispiel mit Hilfe der Internet-ABC-Lernmodule (www.internet-abc.de/lernmodule-lehrer).

Ablauf des Projekts

Vor dem Start am Bildschirm stimmen Sie die Schülerinnen und Schüler auf das Thema ein.

Vorschläge:



- Fragen Sie die Kinder, ob sie schon einmal etwas von „Medien“ oder dem „Internet“ gehört haben? Fragen Sie erste Vorstellungen dazu ab.
- Knüpfen Sie an die Lebenswelt und den Alltag der Kinder an. Fragen Sie z. B. nach, wer welche Medien von zu Hause kennt.
- Bringen Sie verschiedene Medien (Buch, Zeitung, Smartphone, CD) mit in die Klasse. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler raten, worum es gleich gehen wird.
- Stellen Sie die vier Figuren vom Internet-ABC (Känguru Jumpy, Eichhörnchen Flizzy, Pinguin Eddie, Ameisenbär Percy) vor und erzählen Sie etwas über deren Zuhause, das Internet-ABC. Die vier sind „Supersurfer“ – was könnte das bedeuten?
- Greifen Sie den Begriff „surfen“ oder „im Internet surfen“ auf, besprechen Sie diesen mit der Klasse und stellen Sie die Verknüpfung zur Onlinewelt her.



Nach diesem kurzen Einstieg leiten Sie zur Mitmach-Geschichte am Bildschirm/am Whiteboard über.

Danach beginnen Sie mit der Rahmenhandlung. Zeigen Sie das Intro, in dem die vier Internet-ABC-Protagonisten nach „Mediapolys“ – der bunten Medienstadt, in der es so viel zu entdecken gibt – surfen. Als Lehrperson vermitteln und navigieren sie nun die Anwendung.

Wählen Sie eine Station und bearbeiten Sie diese gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern.

Die interaktiven Stationen können in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden. Es bietet sich allerdings an, zunächst mit der Station „Hochhaus“ zu beginnen, da hier der Medienbegriff gemeinsam mit den Kindern erarbeitet wird.

Innerhalb der Anwendung erscheinen **Lehrer-Hinweise** für Sie, die mit diesem Icon gekennzeichnet sind und pulsieren, bis sie bearbeitet wurden:



Jeweils passend zur Szene finden sich hier Anmerkungen zu Diskussionen und Gesprächsanlässe. Klicken/tippen Sie auf das Icon, so wird ein Text eingeblendet, den Sie (vor)lesen können. So lange Sie das Icon nicht aktivieren, pausiert die Mitmach-Geschichte.

Abschluss

Nach Beendigung einer Station verabschieden sich die vier Internet-ABC-Figuren (Outro) und Sie können die nächste Station ansteuern.

DIE MITMACH-GESCHICHTE

Die Geschichte bietet drei Stationen zur Auswahl, die von jeweils anderen Maskottchen begleitet werden:

- Das Hochhaus: Känguru Jumpy
- Das Datenschloss: Ameisenbär Percy
- Das Kino: Pinguin Eddie

Die Stationen können unabhängig von einer festen inhaltlichen Reihenfolge bearbeitet werden. Allerdings bietet es sich an, mit dem „Hochhaus“ zu starten, da hier der Medienbegriff zunächst gemeinsam erarbeitet und gefestigt wird.

Vor der Auswahl einer der drei Stationen sehen die Schüler den Introfilm. Jumpy, Percy, Flizzy und Eddie aus dem Internet-ABC surfen nach „Mediapolis“. Sie laden die Kinder ein zu einer Entdeckungstour in die bunte Medienstadt. Dieser inhaltliche Rahmen stimmt die Kinder auf das Thema Medien ein und weckt Neugier.



Tipp: Die interaktiven Stationen („Hochhaus“, „Datenschloss“, „Kino“) passen inhaltlich zu den Kapiteln des Mitmach-Hefts „Mein erstes Internet-ABC“, das im Klassensatz kostenlos bestellt werden kann (www.internet-abc.de/mitmach-heft-begleitheft).

STATIONEN

Das Hochhaus

Inhalte, Lernziele und Kompetenzen

Im Hauseingang sind etliche Klingelschilder. Lassen Sie die Kinder entscheiden, wo Jumpy klingeln soll. Nach dem Klingeln öffnet sich die jeweilige Tür. Drei der Klingeln sind Spaßklingeln: Kaufnix, Immerweg und Kevin. Hinter den anderen drei Klingeln verbergen sich einzelne Alltagsszenen:

- Bei Familie **Schmatz** sollen die Kinder Parallelen zu ihrem Kinderzimmer erkennen und bewerten.
- Bei Familie **Müller-Lehmann** ist eine Szene am Esstisch zu sehen. Auch hier geht es darum, zu hinterfragen, ob das gemeinsame Essen ein passender Kontext ist, um Medien aller Art zu nutzen.
- Bei Familie **Epperich** ist wiederum ein Kinderzimmer zu sehen. Hier steht das Smartphone im Mittelpunkt. Die Kinder werden gefragt, was man mit dem Smartphone alles machen kann.

Im Hochhaus lernen Kinder die Vielfalt von Medien kennen. Ziel ist es, die im Haus befindlichen Medien und Nicht-Medien anhand einer spielerischen Übung zu identifizie-

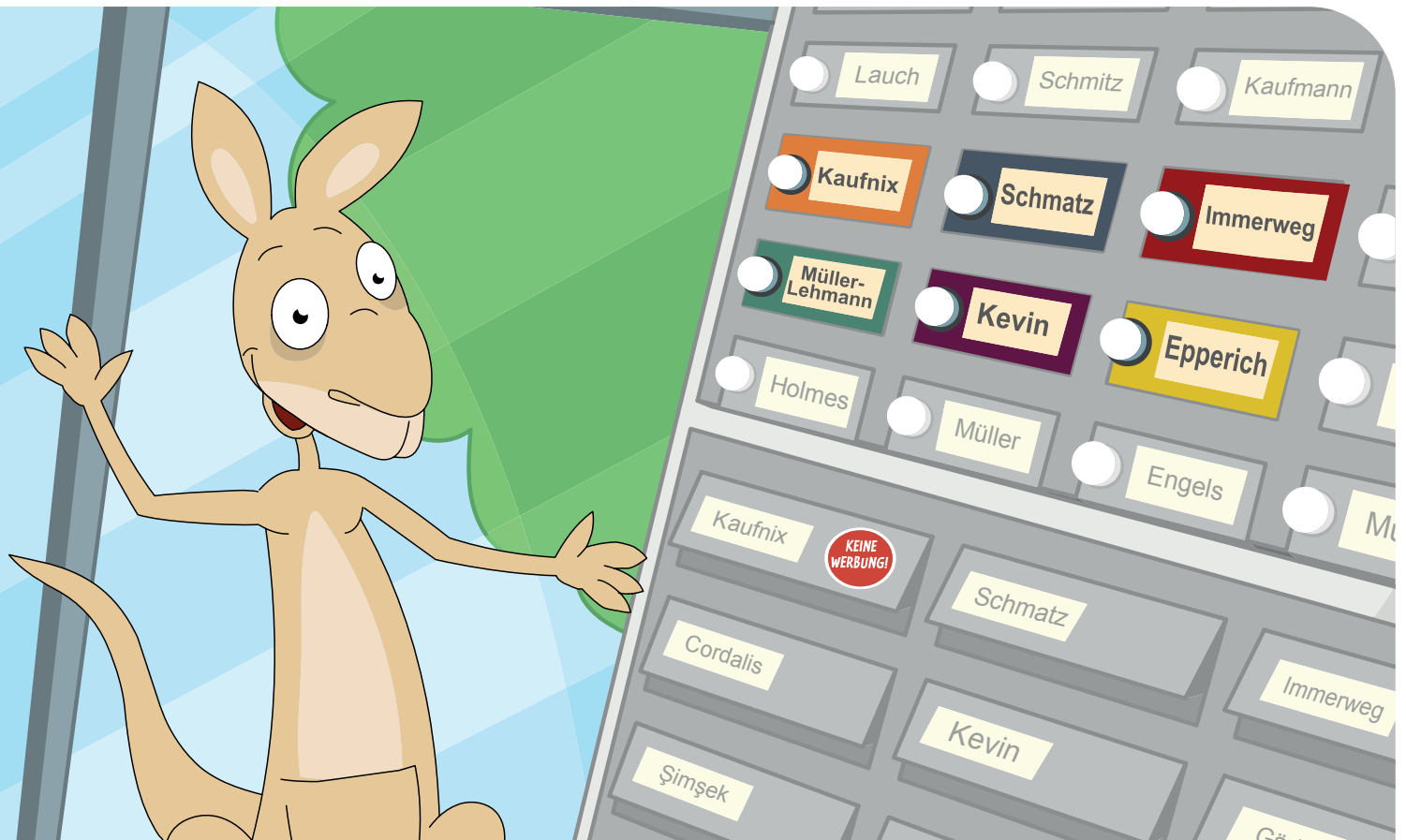
ren, ein erstes Gefühl für die Präsenz von Medien zu entwickeln und bewusst wahrzunehmen, wo und wie oft wir im Alltag Medien nutzen und mit ihnen in Kontakt kommen. Die Kinder tauschen sich über Vorlieben aus und werden sich ihrer eigenen Mediennutzung bewusst.

Das Hinterfragen von Dauer und Situation der Nutzung oder Medienvorlieben und -wünschen fördert einen reflektierten und kritischen Umgang mit Medien. Die Kinder richten ihren Blick dabei auch auf positive Nutzungsweisen und Potenziale von (digitalen) Medien und bekommen Anregungen, eine eigene Haltung aufzubauen.

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erkennen, was Medien sind,
- lernen, Medien zu unterscheiden,
- begreifen, wozu und wem Medien dienen (insbesondere in Bezug auf sich selbst),
- reflektieren über unterschiedliche Nutzungssituationen von Medien,
- werden sich ihrer eigenen Nutzung bewusst und erkennen Vorlieben.

Hinweis: Über das orangefarbene X oben links können die Zimmer jeweils wieder verlassen werden.



Didaktische Hinweise

Die Station „Hochhaus“ beinhaltet vier Gesprächsanlässe und eine Übung.

Klingel Schmatz – Szene im Kinderzimmer



„Schaut euch das Kinderzimmer genau an. Was seht ihr? Was findet ihr gut? Wo erkennt ihr euch oder eure Freunde und Geschwister wieder?“

Thema: Medien im Kinderzimmer

Medien haben heute ihren festen Platz in jedem Kinderzimmer. Jüngere Kinder besitzen hauptsächlich Bücher. Bücher und andere Printmedien wie (Kinder-)Zeitschriften werden allerdings von vielen Kindern gar nicht als „Medium“ angesehen. Je älter die Kinder sind, umso größer ist das Repertoire an Medien. Elektronische und digitale Medien kommen hinzu: Hörmedien (CD-Player, MP3-Player, Radio, Hörboxen für Geschichten/Hörspiele/Musik), Fernseher, Computer, Tablet, Smartphone (Lernprogramme, Spiele, Internet, Foto, Video und Kommunikation), Spielkonsole etc.

Grundschüler sollten noch keinen eigenen Fernseher im Kinderzimmer haben. Gleiches gilt für den Computer mit Internetzugang. Mit diesen beiden Medien können Kinder Gefahr laufen, bei unbegleiteter Nutzung auf ungeeignete Inhalte zu stoßen oder sie zu lange zu nutzen.



Linktipp: Internet-ABC-Elternbereich: „Ab wann ...? Das Alter des Kindes und die Nutzung des Internets/eines Smartphones“ (www.internet-abc.de/alter-kinder-internet-smartphone)

Weitere Fragen, die Sie zu der Szene stellen und diskutieren lassen können:



- Was davon besitzt ihr?
- Was davon hättet ihr gern?
- Was nutzen eure Freunde/Geschwister?
- Gab es schon einmal Streit mit euren Eltern wegen dieser Dinge?
- Was meint ihr, wie das Kinderzimmer eurer Eltern (Großeltern) aussah, als sie so alt waren wie ihr?
- Welche Dinge sind wichtig für Kinder?
- Welche Dinge können gefährlich für Kinder sein?

Klingel Müller-Lehmann – Szene im Esszimmer



„Schaut euch das Esszimmer genau an. Was seht ihr? Was fällt euch auf? Was kommt euch aus eurem eigenen Alltag bekannt vor?“

Thema: Mediennutzung und Kommunikation

Medien bestimmen unseren Alltag und beeinflussen unsere Art, wie wir miteinander kommunizieren. Die Szene zeigt, wie Familie Müller-Lehmann die gemeinsame Mahlzeit einnimmt – und nebenbei Medien nutzt.

Die einzelnen Bilder bieten Anknüpfungspunkte zur Diskussion. Analysieren Sie das Bild mit den Kindern:



- Wer nutzt welche Medien?
- Was könnten die einzelnen Familienmitglieder gerade erfahren?
- Spricht die Familie miteinander?
- Wie sähe das Bild aus, wenn plötzlich Zeitung, Telefon und Tablet verschwunden wären? Was würde Familie Müller-Lehmann tun?
- Wie ist es bei dir zu Hause? Was würde passieren, wenn alle Medien bei dir zu Hause weg wären?



Linktipp: Mit dem Smartphone ist das Internet immer dabei. Jeder ist jederzeit erreichbar. Da gilt es, „Medienpausen“ einzuführen. Siehe dazu u. a. folgenden Artikel: Internet-ABC-Elternbereich: „Ein Smartphone für das Kind? Die wichtigsten Tipps und Informationen für Eltern!“ (www.internet-abc.de/wichtigste-tipps-smartphone-kind)

Klingel Epperich – Szene im Spielzimmer



„Schaut euch das Spielzimmer genau an. Was seht ihr? Kommen euch die Dinge hier aus eurem Zuhause bekannt vor? Welche Dinge benutzt ihr am liebsten?“



„Wozu benutzt man in eurer Familie Smartphones? Warum denken Erwachsene oft, dass Kinder frühestens ab 12 Jahren ein eigenes Smartphone haben sollten?“

Thema: Smartphone

Sammeln Sie gemeinsam im Plenum Antworten auf die erste Frage („Wozu benutzt man in eurer Familie Smartphones?“).

Für gewöhnlich kommen hier sehr viele Ideen/Antworten zusammen. Sammeln Sie die Antworten in einem Tafelbild. Sie können dies sofort sortieren/clustern oder zunächst alles als Brainstorming sammeln und im zweiten Schritt die Antworten nach Kategorien (z. B. Austausch/Kommunikation, Spiele, Funktionen) sortieren, indem Sie verschiedene Farben nutzen. Beim Zuordnen können die Antworten noch einmal genauer erläutert und berichtet werden.

Mögliche Antworten – Funktionen von Smartphones

Telefonieren – Nachrichten austauschen – chatten – WhatsApp – E-Mails schreiben/lesen – Navigieren/Weg finden – Musik/Geschichten hören – Fotografieren

– Selfies knipsen – Fotos bearbeiten – Filmen – Videos drehen – Animationen drehen – Übersetzen – Im Internet suchen – Im Internet surfen – Adressen sammeln/Adressbuch – Einkaufen/Online-Shopping/Sachen bestellen – Eintrittskarten kaufen – Essen bestellen – leuchten/als Taschenlampe nutzen – als Fernbedienung – Spielen/Spiele-Apps – Apps nutzen – Lernen mit Apps, Lernprogramme – Quiz spielen – QR-Codes auslesen – u.v.m.

2. Frage: „Warum denken Erwachsene oft, dass Kinder frühestens ab 12 Jahren ein Smartphone benutzen sollten?“
– Sprechen Sie mit den Kindern über die Gründe, warum Eltern ein Handy verbieten. Sammeln Sie gemeinsam Argumente.



Helfen kann dabei ein kleines Rollenspiel:

Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen: Die eine übernimmt die Rolle der besorgten Eltern, die andere die der bettelnden und drängelnden Kinder, die sich ein Smartphone wünschen. (Dieses Rollenspiel eignet sich für ältere Kinder. Jüngere Kinder können sich durch diese spielerische Übung ggf. noch etwas überfordert fühlen.)

Mögliche Gefahren bei der Smartphonennutzung durch Kinder (Hinweis: Nicht alle mögen für die Kinder verständlich sein, daher ggf. eine Auswahl treffen.)

Ungeeignete Inhalte: Gewalt, hasserfüllte Kommentare, Lästereien oder geschmacklose Kettenbriefe können Kinder verstören, erschrecken oder ängstigen.

Beleidigungen, Bedrohungen und Verleumdungen, zum Beispiel über WhatsApp oder die Verbreitung gemeiner Fotos und Videos.

Preisgabe von persönlichen Daten: Wenn Kinder im Internet (also auch über Apps und Chats) zu viel über sich verraten, machen sie sich angreifbar – Spott und Beleidigungen könnten folgen.

Rechtsverstöße: Kinder wissen oft noch nicht, was verboten ist und was erlaubt.

Kostenfallen: Über In-App-Käufe, Abos oder teure mobile Daten geben Kinder unter Umständen kleines oder auch großes Geld aus.

Übermäßiger Gebrauch: Finden Kinder kein Ende am Minibildschirm, leidet das „echte“ Leben darunter. Das Smartphone verleitet dazu, immer und überall mitzureden und mitzuspielen.

Nach Beendigung der Szene startet automatisch eine kleine Online-Übung innerhalb der Mitmach-Geschichte.



Spielerische Online-Übung „Pack den Koffer“ (Medien/Nicht-Medien sortieren)

Aufgabe der Kinder ist es, beim Aufräumen zu helfen und dabei alle Medien zu erkennen. 17 verschiedene Dinge, allerlei (Spiel-)sachen und Medien, gilt es einzuordnen.

Die verschiedenen Medien und Nicht-Medien aus dem Zimmer werden eingeblendet. Lassen Sie die Kinder bei jedem Gegenstand gemeinsam entscheiden, ob er in den Koffer oder in den Schrank geräumt werden soll. Sie geben die Lösungen ein, bis alle Gegenstände aufgeräumt sind.



Diskutieren Sie mit der Klasse: „Was sind Medien?“ Nähern Sie sich dem Medienbegriff über die Funktionen, die einzelne den Kindern bekannte Medien haben. „Was kann man mit den Dingen tun? Überlegt und entscheidet dann: Medium oder Nicht-Medium/Spielzeug?“

Die Gegenstände im Überblick (Medien grün markiert):

Computer	Teddybär	Kamera
Fußball	Spielekonsole	Spielzeugauto
T-Shirt	Zeitung	Puppe
Tablet-Computer	Radio	Smartphone
Buch	Fernseher	Malsachen
Brettspiel	Kinderzeitschrift	





Das Datenschloss

Inhalte, Lernziele und Kompetenzen

Die vier Freunde beschäftigen sich mit unterschiedlichen Medien (Eddie & Flizzy: Smartphone, Jumpy: Zeitung, Percy: Spielkonsole). Sie alle haben Spaß, bis Folgendes passiert: Ein geheimes, peinliches Foto von Percy wird von jemandem über Smartphone und Internet verbreitet. Percy ist außer sich. Wie konnte das geschehen? Die Tiere machen sich auf den Weg zum Datenschloss. Denn hier werden eigentlich alle geheimen Daten der Stadtbewohner verwahrt, auch Percys geheimes Bild.

Privatsphäre und der Schutz von persönlichen Informationen stellen ein Grundbedürfnis dar. Kinder entwickeln es bereits früh in der „echten“ Welt: Man möchte ein Geheimnis haben, Dinge verstecken und auch mal für sich spielen, z. B. in einer selbst gebauten Höhle. In der digitalen Welt ist dies nicht viel anders, auch hier muss Raum sein für Privates und Geheimnisse. Im Datenschloss sollen Kinder das Geheimhalten von bestimmten Dingen und Daten reflektieren und damit zu einer besonnenen und selbstbestimmten Nutzung des Internets hingeführt werden.

Über die Frage des Teilens und Nicht-Teilens von Dingen reflektieren Kinder über die Bedeutung von Privatem und erkennen, dass man ein besseres Gefühl damit hat, nicht alles von sich preiszugeben. Manche Dinge behält man lieber für sich.

Die Schülerinnen und Schüler lernen,

- dass Geheimnisse gut aufbewahrt und gesichert sein sollten,
- was die Wörter „privat“ und „öffentlich“ bedeuten,
- warum man Informationen schützt, z. B. mit Passwörtern.

Didaktische Hinweise

Die Station „Datenschloss“ beinhaltet drei Szenen mit zwei Übungen und einem Gesprächsanlass.



Spielerische Online-Übung: Code knacken



„Versuchen Sie mit Ihrer Klasse, den Code zu knacken! Die Kinder können entweder Zahlen zurufen

oder Sie wählen ein Kind nach dem anderen aus, das sich einen Code ausdenken darf. Sie haben drei Versuche.“

Die Kinder versuchen in den Geheimraum zu gelangen, indem sie einen passenden Code eingeben. Sie können eine beliebige Zahlen- und Buchstabenkombination eingeben.

Hinweis: Hier gibt es gewollt keine „richtige“ Lösung. Nachdem das Passwort dreimal falsch eingegeben wurde, gilt das Rätsel damit immer als ungelöst.



Vielleicht sind die Schülerinnen und Schüler enttäuscht, dass sie es nicht geschafft haben, in den Raum zu gelangen.



Diskutieren Sie mit der Klasse, warum es Dinge geben muss, zu denen sich nicht jeder Zugang verschaffen kann. Fragen Sie: „Was könnte sich in dem Geheimraum befinden? Was sollte man nicht über sich verraten?“ (Letztlich alles, was gegen einen verwendet werden kann: peinliche Bilder, über die alle lachen könnten; geheime Daten, mit denen einem etwas geklaut werden kann, z. B. Bankdaten; ein Tagebuch, das niemand lesen darf.)



„Lasst uns nochmal schauen, was wir im Spiel gesehen haben! Welche der Gegenstände würdet ihr verstecken und welche Gegenstände kann man einfach herumliegen lassen? Warum möchte man manche Dinge geheim halten oder lieber nicht mit Fremden teilen?“

Die Kinder tauschen sich darüber aus, welche Dinge „privat“ sind und welche „öffentlich“.

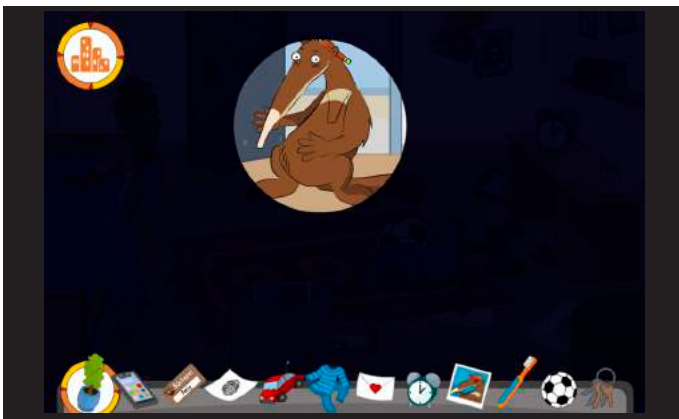


Mögliche Diskussion:

- Die gefundenen Dinge werden einzeln besprochen. Sprechen Sie mit den Kindern über die Gründe der Entscheidungen: Warum ist ein Liebesbrief geheim? Warum kann man einen Fußball offen herum liegen lassen?
- Regen Sie die Kinder dazu an, sich vorzustellen, es wären ihre Dinge. Das erleichtert die Entscheidung: Welche Dinge sind „privat“ und welche „öffentlich“? Welche Eigenschaften haben Dinge, die privat und damit geheim sind? (Persönlich, peinlich, intim, Dinge, die man nicht teilt.)
- Vielleicht erklären Sie den Kindern noch, dass es manche Dinge gibt, die für den einen privat sind, für den anderen eher nicht. An manchen Gegenständen hängen Erinnerungen – und diese machen ein Ding „persönlich wertvoller“.
- Im zweiten Schritt erfolgt der Transfer in die Online-welt. Besprechen Sie, dass auch im Internet bestimmte Informationen privat sind und geschützt werden sollten. Welche könnten das sein? (Persönliche Bilder und Videos, private Texte und Gedanken, aber auch Namen, Adressen und ähnliche persönliche Angaben.)
- Wie kann man seine geheimen Sachen verbergen? Mit Hilfe von Passwörtern, mit Vorsicht, mit Datensparsamkeit – indem man erst gar keine privaten Dinge von sich preisgibt.



Spielerische Online-Übung: Suchspiel



„In diesem dunklen Zimmer befinden sich viele Sachen. Der Reihe nach dürft ihr jetzt mit Percys Taschenlampe den Raum ableuchten und die Sachen finden. Es sind 10 Verstecke zu finden. Ihr seid fertig, wenn ihr alle 10 Dinge gefunden habt.“

Die Kinder spielen ein Suchspiel am Bildschirm. Der Lichtkegel einer Taschenlampe bringt Licht ins Dunkel und ermöglicht das Finden von 10 Dingen.

Sofern Sie die Anwendung frontal über den Beamer bearbeiten und jedes der Dinge von einem anderen Kind suchen lassen, sind 10 Kinder beteiligt - was viel Zeitaufwand bedeutet. Sie können die Bearbeitung der Aufgabe auch an zwei oder drei ausgewählte „Helfer“ aus der Klasse übertragen.



Linktipp: Internet-ABC-Elternbereich: „Kinder und Datenschutz“ (www.internet-abc.de/datenschutz-internet)

Internet-ABC-Kinderbereich: Comic zum Thema Datenschutz: „Die gestohlenen Fahrräder“ (www.internet-abc.de/comic-datenschutz)



Das Kino

Inhalte, Lernziele und Kompetenzen

Die vier Freunde Eddie, Jumpy, Percy und Flizzy fliegen auf ihren Surfbrettern über die Dächer von Mediapolys und entdecken an einer Hauswand ein großes Poster für einen neuen Kinofilm: „Super-Panda“. Eddie findet das spannend und fragt seine Freunde, ob sie nicht Lust auf einen tollen Kinofilm hätten. Sie stimmen zu.

Vor dem Kino wird mit Postern, Handzetteln, Spielfiguren und Shirts geworben. Mit den vier Internet-ABC-Tieren geht es nun in die Filmvorstellung. Im Saal wird vor dem Film viel Werbung abgespielt und ein kleines Ratespiel zeigt weitere Marketingartikel rund um Super-Panda: Socken, ein T-Shirt, eine App, ein Heft mit Sammelbildern und mehr – mal deutlich erkennbar als „Super-Panda“-Artikel, mal etwas versteckter.

Kinder lernen, warum es Werbung überhaupt gibt, was versteckte Werbung ist und welche Rolle solche Medienheldinnen und -helden wie Super-Panda dabei spielen. Mit Hilfe der Lehrkraft reflektieren sie ihr eigenes Verhalten bezüglich Werbung.

Die Schülerinnen und Schüler

- lernen, was Werbung ist,
- verstehen, wie man Werbung erkennen kann, auch wenn sie nicht als solche gekennzeichnet und klar definierbar ist,
- reflektieren, welche Wirkung Werbung auf ihr eigenes Verhalten hat.

Didaktische Hinweise

Die Station „Kino“ beinhaltet zwei Szenen mit einer Übung und drei Gesprächsanlässen.



Szene – Vor dem Kino

„Schaut euch die Szene vor dem Kino genau an. Was seht ihr? Warum gibt es wohl so viele unterschiedliche Sachen von und mit Super-Panda?“

Thema: Werbung im Alltag

Schon jüngste Kinder kommen in ihrem Alltag unweigerlich mit Werbung in Berührung: am Fernsehgerät, Computer und Smartphone (der Eltern) ebenso wie beim Einkaufen und beim Spaziergang in der Stadt. Nicht immer wissen Kinder, welchen Zweck Werbung hat. Noch schwieriger wird es, versteckte Werbung oder gar Schleichwerbung zu identifizieren.

Auch junge Kinder sollten wissen, dass ein Werbespot mehr ist als eine rein praktische und mitunter lustige Information, welche neuen Artikel es im Bereich Spielen oder Essen gibt. Das Unternehmen oder die Firma, die wirbt, verfolgt damit ein bestimmtes Ziel: Sie alle wollen möglichst viele Produkte oder Dienstleistungen verkaufen.

Linktipp: Internet-ABC-Elternbereich: „Kinder und Werbung im und über das Internet – worauf sollten Eltern achten?“ (www.internet-abc.de/online-werbung)



Weitere Fragen, die Sie an dieser Szene stellen und diskutieren lassen können:

- Welche Werbung kennt ihr? Auf welche Werbung stoßt ihr häufig?
- Welche Werbeposter oder -spots findet ihr besonders witzig? Welche spannend oder interessant?
- Werden in der Werbung auch Sachen angesprochen, die nicht so gut sind?



Spielerische Online-Übung: Suchspiel



„Im Ratespiel werden euch verschiedene Gegenstände gezeigt. Zunächst sind sie noch unscharf. Wenn ihr einen Gegenstand erkannt habt, ruft ihr „Stopp!“ und ich halte das Spiel mit dem Pause-Knopf an. Ist eure Vermutung falsch, geht es weiter!“

Je Spielverlauf werden acht Gegenstände erst verpixelt, dann immer deutlicher sichtbar eingeblendet. Das Spiel kann alternativ auch folgendermaßen als Wettkampf gespielt werden:

Sie teilen die Klasse in Vierer- oder Fünfergruppen auf. Notieren sie die Gruppen („1“ bis „6“) in eine kleine Tabelle. Aus jeder Gruppe darf nur einer „Stopp!“ rufen, die anderen dürfen ihm die Lösung leise mitteilen. Drücken Sie dann auf „Pause“. Kommt aus einer Gruppe auf die richtige Lösung, gibt es einen Punkt. Bei einer falschen Lösung wird ein Punkt abgezogen. Tragen Sie dies in die Tabelle ein und drücken auf „Weiter“. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.



„Hier seht ihr nochmal alle Sachen aus dem Spiel. Nicht überall ist das Super-Panda-Logo drauf. Gehören sie trotzdem zu Super-Panda? Wenn ja: Ist das dann trotzdem Werbung?“



Mögliche Diskussion:

Die Kinder können sich dazu äußern. Sie, als Lehrkraft, sollten erklären, dass auch versteckte Werbung eine Art der Werbung ist! Kugelschreiber, Rucksack, Shirt und Socken werden wegen ihrer typischen Super-Panda-Farben als Gegenstände des Medienhelden erkannt.

Darüber hinaus gibt es noch die sogenannte Schleichwerbung: Das ist Werbung, die nicht als solche gekennzeichnet ist – und die ist auch im Internet nicht erlaubt!



Mögliche Diskussion:

Ladybug und Cat Noir aus der Fernsehserie Miraculous, Figuren aus Yu-Gi-Oh und Pokémon, Phoebe und Max von den Thundermans, Alvin (Chipmunks), Angelo und SpongeBob – diese Medienheldinnen und -helden sind vielen, auch jüngeren Kindern oft schon bekannt.

Fragen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler, was ihnen an diesen Figuren gefällt. Überlegen Sie gemeinsam, wie für die Figuren geworben wird: Bei den Fernsehserien werden kommende Folgen oder Staffeln oft tagelang im Voraus mit kurzen Spots angekündigt. Zum Teil gibt es etliche Marketingartikel rund um die Helden: Ankleidepuppen, Plüschtiere, Sammelbilder und mehr.

Besprechen Sie, warum diese ganzen Artikel angeboten werden:

- Im Vordergrund steht für die Hersteller der Serien, der Artikel und der Spiele das Geldverdienen. Und bekannt macht man diese Dinge über die Werbung!
- Die Serien sollen gestärkt werden: Mehr Zuschauer bedeuten mehr Geld für Werbung.
- Die Marken sollen gestärkt werden: Je bekannter und beliebter sie sind, desto besser sind einzelne Artikel zu verkaufen.
Beispiel: Denkt man bei dem Begriff „Spielkonsole“ sogleich an die Marke „Nintendo“ oder an eine PlayStation, bei Sammelkarten zuerst an Pokémon und Yu-Gi-Oh, ist die Marke sehr wertvoll!

Thema: Medienheldinnen und Medienhelden



„Du kennst sicherlich auch solche Heldinnen und Helden wie Super-Panda. Welche sind das und wo begegnen sie dir?“



Zusammen spielen

Die Mitmach-Geschichte kann auch zu Hause gespielt werden. Auch hier sollten die noch nicht lesekundigen Kinder bei der Bearbeitung der Geschichte begleitet werden: von den Eltern oder Großeltern.

Im Familienmodus werden, analog zum Unterrichtsmodus, Hinweise über Icons angezeigt, die dabei helfen, die einzelnen Stationen zu bearbeiten. Auf diese Weise wird, wie im Unterricht, der Austausch zwischen den Spielenden (in diesem Fall Eltern und Kindern) angeregt. Eltern können dadurch mehr über die Kenntnisse ihres Kindes mit Blick auf Mediennutzung, Wünsche und Einstellungen erfahren und sich so auch direkt zu einzelnen Themen mit ihrem Kind besprechen.

Im Menü innerhalb der Mitmach-Geschichte finden Eltern und Großeltern weitere Hinweise zu den einzelnen Stationen und zusätzliche Aktionsideen, um sich gemeinsam spielerisch den Themen anzunähern.

Tip: Nach der Bearbeitung der Mitmach-Geschichte innerhalb der Klasse kann die Geschichte noch einmal zu Hause gespielt werden, um die besprochenen Inhalte zu vertiefen. Gleichzeitig können Eltern über das erneute Spielen der Geschichte mit einbezogen werden. Dies schafft Transparenz mit Blick auf Lerninhalte und fördert den Austausch zwischen Schule und Elternhaus.

Ein vorformulierter Elternbrief bereitet auf das Projektvorhaben vor und gibt Eltern Tipps für Zuhause.

Es ist grundsätzlich auch möglich, die Mitmach-Geschichte ganz ohne schulischen Kontext zu Hause in der Familie zu nutzen.



www.internet-abc.de/eltern/mein-erstes-internet-abc-online

Liebe Eltern,

wir möchten Kinder stark machen, damit sie sich später in der digitalisierten Welt zurecht finden und wissen, wie man Medien verantwortungsvoll, selbstbestimmt und fair nutzt.

Hierzu sollten Kinder zunächst vermittelt bekommen, was Medien genau sind:

- Wie funktionieren Medien?
- Wie kann ich Medien für meine Zwecke nutzen?
- Welche Risiken bestehen dabei?

Kinder kommen bereits früh mit unterschiedlichen Medien in Kontakt: innerhalb der Familie, dem Freundeskreis aber auch in ganz alltäglichen Situationen. Sie haben ein natürliches Interesse für Bücher, Zeitschriften, Fernsehen, Konsolenspiele oder Smartphones.

Es ist unsere Aufgabe, Kindern verständlich zu machen, was Medien beabsichtigen. Sie sollten lernen, wie uns z. B. Werbung beeinflusst und wie wir uns sicher und geschützt in der Welt der Medien bewegen können. Daneben wollen wir auch das Bewusstsein für altersgerechte und maßvolle Mediennutzung, Datenschutz, Privatsphäre und Werbung bereits jetzt in der Grundschule spielerisch fördern.

Gemeinsam mit dem Internet-ABC (www.internet-abc.de) werden wir erste Grundlagen für den sicheren Umgang mit Medien vorbereiten. Anhand der Mitmach-Geschichte „Mein erstes Internet-ABC online“ wollen wir uns auf die Reise nach Mediapolys, der bunten Medienstadt, begeben und mit den vier Maskottchen Eddie, Percy, Flizzy und Jumpy die Welt der Medien erkunden.

Hierzu werden wir mit einer Online-Anwendung arbeiten, die sich auch von zu Hause aufrufen lässt. So können Sie sehen, was wir im Unterricht erarbeitet haben und die Themen aus Familiensicht besprechen.

Hier geht's zur Mitmach-Geschichte „Mein erstes Internet-ABC online“:
www.internet-abc.de/eltern/mein-erstes-internet-abc-online

Tipp: Im Menü des Spiels finden Sie weitere Spiel- und Aktionsideen zu den einzelnen Stationen der Geschichte, mit denen Sie sich gemeinsam den Themen Mediennutzung, Datenschutz, Privatsphäre und Werbung annähern können.

Herzliche Grüße!

Ihre/Ihr

Das Projekt Internet-ABC wird vom gemeinnützigen Verein Internet-ABC e. V. getragen, dem alle Landesmedienanstalten angehören. Die Projektplattform www.internet-abc.de ist sicher, werbefrei und nicht kommerziell.

Auf www.internet-abc.de/eltern finden Familien hilfreiche Tipps für den Medienalltag zu Hause und Antworten auf alle Fragen rund um den sicheren Einstieg von Kindern ins Internet.



Mitmach-Heft „Mein erstes Internet-ABC“

Das Heft richtet sich ebenso wie die Mitmach-Geschichte an nicht oder nur gering lesekundige Kinder der ersten und zweiten Klasse: Was sind Medien? Wie nutze ich Medien in meinem Alltag? Was machen sie mit mir? Das Mitmach-Heft animiert Kinder dazu, kritisch ihre eigene Mediennutzung zu reflektieren und gemeinsam im Klassenverband Alternativen zum Medienkonsum zu erarbeiten. Neben Wimmelbildern, Comics und einfachen Bastel- und Arbeitsaufträgen bietet das Heft viel Raum zur kreativen Auseinandersetzung mit Medien. In den vier Themenkapiteln „Meine Medienwelt“, „Medienheldinnen und Medienhelden“, „Du+Ich=Wir im Internet“ sowie „Wir machen uns das Netz, wie es uns gefällt!“ beschäftigen sich die Kinder mit Themen wie Datenschutz, Werbung oder Privatsphäre.

Die Arbeitsblätter sind so gestaltet, dass die Kinder diese in jeweils ca. 10 bis 20 Minuten mit Anleitung durch die Lehrkraft lösen können.

Jedes Kind der Klasse erhält hierzu sein eigenes Heft, das es individuell gestalten kann. Die Mitmach-Hefte können kostenlos als Klassensatz über die jeweilige Landesmedienanstalt bestellt werden:

<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien-bestellung-bundeslandauswahl/>

Begleit-Heft „Mein erstes Internet-ABC“

Hinweis: Zur Bearbeitung des Heftes sollte, wenn möglich, das Begleitheft für Lehrkräfte hinzugenommen werden. Lehrkräfte erhalten dort neben Hinweisen zu Wimmelbildern, Comics und Bastelaufgaben zusätzliche Anregungen für Gesprächsanlässe in der Klasse.

Über Spiele, kreative Impulse oder Ideen zur aktiven Medienarbeit erfahren Sie mehr über den Kenntnisstand Ihrer Klasse und können so gezielter weiterarbeiten. Zusätzlich erhalten Sie Hintergrundinformationen zum altersgemäßen Mediengebrauch der Kinder sowie zur medienpädagogischen Zielsetzung der Kapitelaufgaben: <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/mein-erstes-internet-abc-mitmachheft/>

Tipp: Einsatz in der Elternarbeit

Die Arbeit mit den Materialien lässt sich gut mit Angeboten für Eltern und Familien vereinen. Neben einem Elternbrief enthält das Begleitheft Anregungen zu Eltern-Kind-Aktionen, mit denen die Unterrichtsinhalte zu Hause (als kleine spielerische Hausaufgaben) vertieft werden können.



Verein „Internet-ABC e. V.“

Geschäftsstelle und Projektleitung
c/o Landesanstalt für Medien NRW
Postfach 10 34 43
40025 Düsseldorf
Tel.: 0211 / 77 00 7 - 172; - 119
Fax: 0211 / 77 00 7 - 335
E-Mail: internet-abc@medienanstalt-nrw.de

Internet-ABC e. V. – Mitglieder

Landesanstalt für Medien NRW, Vorsitz · Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) · Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM) · Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb) · Bremische Landesmedienanstalt (brema) · Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH) · Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) · Niedersächsische Landesmedienanstalt (NLM) · Medienanstalt RLP · Landesmedienanstalt Saarland (LMS) · Medienanstalt Sachsen-Anhalt (MSA) · Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM) · Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)

Internet-ABC e. V. – Fördermitglieder

Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern (mmv) · Clearingstelle Medienkompetenz der Deutschen Bischofskonferenz · Deutscher Kinderschutzbund Bundesverband e. V. (DKSB) · Evangelische Kirche in Deutschland (EKD) · Initiative D21 e. V. · Stiftung Datenschutz · Stiftung Digitale Chancen

Die Projektplattform Internet-ABC wird vom Verein Internet-ABC e. V. umgesetzt.



UNESCO-Preis

Als erste deutsche Einrichtung hat das Internet-ABC 2012 den angesehenen King-Hamad-bin-Isa-Al-Khalifa-Preis der UNESCO für den vorbildlichen Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien in der Bildung erhalten.