



Der Führerschein fürs Internet

Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte

TEIL 2 DER SURFSCHHEIN IM UNTERRICHT

EINLEITUNG

Einsatz im Unterricht

Der Surfschein kann in einer Doppelstunde oder als längeres Projekt in einer AG oder an einem Projekttag erworben werden.

Generell ist es von Vorteil, die Unterrichtsstunden in nicht allzu großen Abständen zu halten, damit die Schülerinnen und Schüler den Zusammenhang zwischen den verschiedenen Themen herstellen können.

In einzelnen Fächern kann an das Thema „Medien“ angeknüpft werden (E-Book, Blog, Podcast etc.) oder an „Kommunikation“ (Themenbereiche „Lesen, Hören, Sehen“ und „Mitreden und Mitmachen“). In den Themenbereichen „Surfen & Internet“ und „Achtung! Gefahren“ können Schüler sehen: Wie funktioniert das Internet? Welche Strategien gibt es, um sinnvoll mit Risiken umzugehen?

Aufbau der Unterrichtseinheiten

Dem Lehrer stehen Unterrichtsmaterialien zu den vier Themengebieten zur Verfügung, darüber hinaus Material für alle Spiele am PC und/oder am interaktiven Whiteboard.

Der Lehrer hat Wahlmöglichkeiten für beispielsweise zehn Unterrichtsstunden. Er kann die Unterrichtsmaterialien ganz einfach in der vorgegebenen Reihenfolge abarbeiten. Er kann auch individuell Kombinationen zusammenstellen. Jeder Baustein ist mit einer Zeitangabe versehen.

Als Bausteine gelten die Vorbereitung des Themas (ein einleitender E-Mail-Text und eine Aktion), Zusatzaufgaben, Spiele und eine daran anschließende Reflexion. Die Bausteine werden in der Übersicht

auf Seite 29 noch einmal anschaulich dargestellt. Auf Seite 56 werden mögliche Kombinationen der Bausteine aufgeführt.

Darüber hinaus erhält der Lehrer ein Arbeitsblatt, das eine Reflexion der Unterrichtseinheit enthält. Die Reflexion dient der Dokumentation des Ablaufs der Unterrichtsstunden und der Optimierung des kommenden Unterrichts. Die ausgefüllten Kopien können vom Lehrer selbst aufgehoben oder in einem Ordner gesammelt werden, der dann auch zugänglich ist für Kollegen.

Darüber hinaus gibt es einen Elternbrief. Er informiert über die pädagogischen Absichten des Surfscheins und seiner Inhalte.

Einteilung in Internet-Anfänger und Internet-Fortgeschrittene

In den Unterrichtsmaterialien wird zwischen Internet-Anfängern und Internet-Fortgeschrittenen unterschieden (siehe Info-Teil Seite 2).

Die meisten Aktionen können sowohl von Internet-Anfängern als auch von Internet-Fortgeschrittenen gespielt werden. Die Zusatzaufgaben oder Aktions-Zusätze wurden allein für Internet-Fortgeschrittene entworfen.

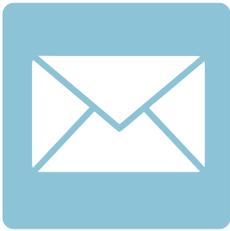
Internet-Anfänger:
„leicht“ gekennzeichnet durch:



Internet-Fortgeschrittene:
„schwer“ gekennzeichnet durch:



BESCHREIBUNG DER BAUSTEINE



E-Mail

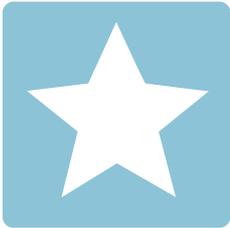
Der Vortrag einer E-Mail durch den Lehrer dient der Vorstellung des jeweiligen Internet-Experten, der darin Profil und Charakter seiner Insel beschreibt und in die Begriffe des Projekts einführt. Das geschieht zum Teil auch über Fragen an die Schüler, die am Ende der E-Mail zu Erfahrungsaustausch und Teamarbeit ermuntert werden sollen.



Aktion

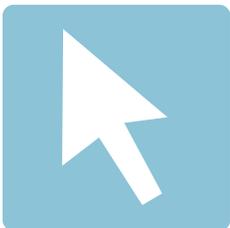
In Aktionen werden spielerisch die Themenbereiche erarbeitet, bekanntes Wissen wiederholt und neues Wissen gefestigt. Für den Lehrer sind die Materialien aufgezählt, die für die Aktion gebraucht werden. Weiterhin werden die Vorbereitung und die Durchführung der Aktion beschrieben und ein Lernziel formuliert.

Die Aktion kann Zusätze für Internet-Fortgeschrittene beinhalten (gekennzeichnet mit dem Icon „Gewicht“).



Zusatzaufgabe (Arbeitsblatt)

Wenn die Klasse für die Aktion weniger Zeit braucht, kann die Zusatzaufgabe am Ende der Stunde von der Klasse bearbeitet werden. Auch der Einsatz der Zusatzaufgabe als Hausarbeit ist denkbar. Die Zusatzaufgabe wurde für Schüler entworfen, die schon fortgeschrittenes Wissen zum jeweiligen Thema besitzen.



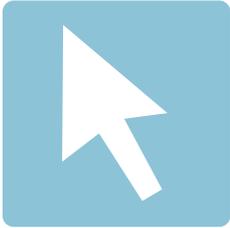
Surfschein Themeninsel spielen

Dieser Baustein ist für eine Unterrichtsstunde konzipiert, in der aus zeitlichen Gründen nur ein Themenbereich, also eine Insel des Surfscheins, gespielt werden kann.

Für Hinweise zu technischen Voraussetzungen und den Spiel-Modi siehe Infoteil Seite 3

Die Punkte, die beim Spielen einer Insel erworben wurden, werden nicht gespeichert. Wenn die Schüler ihren Punktestand trotzdem festhalten wollen, kann dieser ausgedruckt werden (siehe Info Teil Seite 24)





Der Gesamte Surfschein (Am PC oder Interaktiven Whiteboard)

Dieser Baustein kann dazu dienen, den gesamten Surfschein in einem Durchgang zu spielen, nachdem jede einzelne Insel von den Schülern durch die E-Mail und die Aktion vorbereitet und gespielt wurde. Bei jedem neuen Spielen tauchen neue Fragen auf, wodurch ein weiteres Spielen nicht langweilig wird.

Für Hinweise zu technischen Voraussetzungen und den Spiel-Modi siehe Infoteil Seite 3

Der Baustein kann jedoch auch für sich stehen und in zwei Unterrichtsstunden ohne jegliche Vorbereitung gespielt werden. Hierbei hilft die gemeinsame E-Mail, geschrieben von allen Inselbewohnern, die Themen einzuleiten und auf das Spielen des gesamten Surfscheins vorzubereiten.

Für beide Varianten wird eine Doppelstunde empfohlen, weil der Spielstand nicht gespeichert wird.

Die Schüler erfahren am Ende, ob sie den Surfschein bestanden haben. Die Urkunde, die das bestätigt, kann als PDF ausgedruckt werden (siehe Info Teil Seite 24).



Reflexion

Die Reflexion schließt sich direkt an das Spielen der Inseln oder des gesamten Surfscheins an und soll den Schülern die Möglichkeit geben, das Erfahrene mit den Mitschülern zu teilen und offene Fragen zu klären. Die Fragen können vom Lehrer im Plenum direkt an die Schüler gestellt werden.

Optional: Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, kann der Lehrer die Fragen an die Tafel schreiben und die Schüler in Gruppen darüber diskutieren lassen

SURFEN & INTERNET

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion



30-35 Minuten

Surfschein Themeninsel spielen



20-25 Minuten

Reflexion



20-25 Minuten

ACHTUNG! GEFAHREN

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion

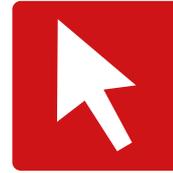


30-35 Minuten

Zusatzaufgabe

*(optional)*

Themeninsel spielen



20-25 Minuten

Reflexion



20-25 Minuten

LESEN, HÖREN, SEHEN

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion



30-35 Minuten

Zusatzaufgabe

*(optional)*

Themeninsel spielen



20-25 Minuten

Reflexion



20-25 Minuten

MITREDEN UND MITMACHEN

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion



30-35 Minuten

Zusatzaufgabe

*(optional)*

Themeninsel spielen



20-25 Minuten

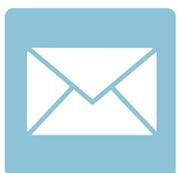
Reflexion



20-25 Minuten

DER GESAMTE SURFSCHHEIN

E-Mail



10-15 Minuten

Surfschein spielen am PC



mindestens 50 Minuten

Surfschein spielen am Interaktiven Whiteboard



mindestens 50 Minuten

Reflexion

wenn noch Zeit bleibt:
10-20 Minuten

UNTERRICHTSMATERIALIEN SURFEN & INTERNET

THEMEN UND ZUGEHÖRIGE BAUSTEINE



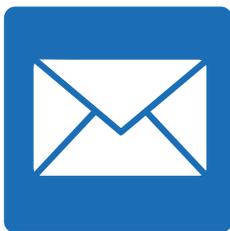
Inhalte

Folgende Inhalte werden im Themengebiet „Surfen & Internet“ spielerisch abgefragt:

<i>Internet:</i>	Surfen, Link, Internetseite, online/offline, IP-Adresse, Cloud, Router, WLAN, Hotspot, Browser, Chronik, Lesezeichen, (Kinder-)Suchmaschine, Linktipps
<i>Computer:</i>	Administrator, Account, Touchscreen

Bausteine

2 Unterrichtsstunden



Siehe Arbeitsblatt (S. 33)

10-15 Minuten

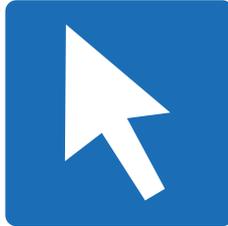


30-35 Minuten

<i>Lernziel:</i>	Die Schüler verstehen, dass das Internet nicht lokal auf ihrem Computer/Handy gespeichert ist, sondern auf vielen verschiedenen Datenträgern (Servern), die auf der ganzen Welt verteilt sind. Die Schüler verstehen den Ablauf einer Suchanfrage.
<i>Material:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsblätter • Folie (Tageslichtprojektor) + Folienstift • oder Interaktives Whiteboard
<i>Vorbereitung:</i>	Arbeitsblätter kopieren (je nach Klassengröße: pro Gruppe ein Blatt, 2 Schüler pro Gruppe) Arbeitsblatt auf Folie für Tageslichtprojektor drucken / kopieren oder das PDF am Interaktiven Whiteboard öffnen
<i>Vorbereitung: (Optional)</i>	Tafelbild anzeichnen (an Zeichnung Arbeitsblatt angelehnt). Zuerst ein Haus mit Computer zeichnerisch andeuten. Wenn der Begriff Server und der Ablauf einer Suchanfrage erklärt wird, können das Einzeichnen der Server und der Kabelverbindungen als visuelle Unterstützung dienen.
<i>Durchführung:</i>	Die Aktion besteht aus einem gemeinsamen Ideensammeln und einer Gruppenarbeit zum Thema „Suchanfrage im Internet“.



In diesem Themenbereich steht keine Zusatzaufgabe zur Verfügung, da die Aktion schon zwei Varianten anbietet (eine für Internet-Anfänger und eine für Internet-Fortgeschrittene).



Themeninsel spielen

20-25 Minuten



20-25 Minuten

Was war neu für die Schüler?

Habt ihr etwas über das Internet gelernt, das ihr vorher noch nicht wusstet? Gab es Begriffe, die für euch neu waren?

Was haben die Schüler gelernt?

Habt ihr etwas dazugelernt, wie ihr Dinge im Internet recherchieren könnt?

Konntet ihr durch das Spielen der Insel verstehen, wie das Internet funktioniert?

Wo sind noch Fragen offen?

Gab es bestimmte Begriffe, die ihr nicht verstanden habt?

Kam es vor, dass ihr bei einer Frage die richtige Antwort nicht verstanden habt?

Bei welcher Frage wart ihr euch eigentlich sicher, dass ihr richtig geantwortet habt, obwohl es sich als falsch herausstellte?

 Durchführung

Phase	Lehrer-Aktivität	Schüler-Aktivität
Ideen-sammeln	<p>Lehrer fragt die Schüler, wie sie etwas im Internet suchen und was sie dafür brauchen (Computer, Internetanschluss, Browser, Suchmaschine).</p> <p>Lehrer fragt die Schüler, ob sie glauben, dass das alles nur auf ihrem Computer passiert (optional: zeigt auf das Haus an der Tafel). Warum braucht man dann aber die Internetverbindung?</p> <p>Lehrer lässt Schüler spekulieren.</p>	<p>Schüler erklären ihre eigenen Erfahrungen mit Suchmaschinen und erläutern den Ablauf (zuerst an den Computer, dann den Browser öffnen ...).</p> <p>Schüler überlegen, wie die Information auf ihren Computer gelangt.</p>
Erklären 	<p>Lehrer erklärt den Begriff Server und dessen Funktion für das Internet. (Siehe Glossar)</p> <p>Lehrer erarbeitet gemeinsam mit den Schülern (optional: mit Hilfe des Tafelbilds) den Ablauf einer Suchanfrage: Browser öffnen, Suchmaschine aufrufen, Suchbegriff eingeben, Computer verbindet sich mit Server „Suchmaschine“, Information wird zurückgeschickt, viele Links erscheinen. Link auswählen, Computer verbindet sich mit Server „Internet-ABC“, Server schickt Information zurück, Webseite „Internet-ABC“ erscheint.</p>	<p>Schüler verstehen den Begriff Server und seine Funktion und erarbeiten mit dem Lehrer gemeinsam den Ablauf.</p>
Erklären 	<p>Lehrer erklärt den Begriff Server und den Begriff Router und deren Funktion für das Internet. Erklärt die Funktion der IP-Adresse. (Siehe Glossar)</p>	<p>Schüler verstehen, dass die Suchanfrage an den Server geht und dieser die Information zurückschickt. Das gleiche passiert, wenn eine Webseite aufgerufen wird.</p> <p>Sie erarbeiten den Ablauf einer Suchanfrage nicht mit dem Lehrer, sondern allein in der Gruppenarbeit</p>
Gruppenarbeit 	<p>Lehrer teilt Arbeitsblätter aus, gibt Arbeitsauftrag.</p>	<p>Schüler arbeiten in Partnerarbeit.</p> <p>Sie markieren die richtige Reihenfolge einer Suchanfrage, indem sie die Zahlen in die Kreise schreiben.</p>
Gruppenarbeit 	<p>Lehrer teilt Arbeitsblätter aus, gibt Arbeitsauftrag.</p>	<p>Schüler schreiben die fehlenden Begriffe in die Lücken. Sie markieren die richtige Reihenfolge einer Suchanfrage, indem sie die Zahlen in die Kreise schreiben.</p>
Auswertung 	<p>Lehrer ruft einen Schüler auf, der die Zahlen auf die Folie am Tageslichtprojektor mit Folienstift einträgt oder am Interaktiven Whiteboard markiert.</p>	<p>Schüler überprüfen, ob die Antwort richtig ist.</p>
Auswertung 	<p>Lehrer ruft einen Schüler auf, der die Zahlen und die fehlenden Begriffe auf die Folie am Tageslichtprojektor mit Folienstift einträgt.</p>	<p>Schüler überprüfen, ob die Antwort richtig ist.</p>



Hallo,

ich bin Eddie, der Pinguin. Ich wohne in einem Iglu auf einer Eisscholle. Ich erzähle euch einfach mal ein bisschen was über mich: Am liebsten esse ich natürlich Fisch. Ohne meine Kapitänsmütze und meine Fliege verlasse ich meinen Iglu nicht. Und wenn ich frei habe, sitze ich gerne in meinem Liegestuhl, genieße die Sonne und surfe im Internet. Das wirklich Tolle an unserer Eisscholle ist nämlich: Wir haben hier Internet! Meine Freunde und ich haben sogar einen Router in unserem Iglu installiert. Jetzt können wir auf der ganzen Eisscholle WLAN empfangen! Das heißt, wir können einfach ganz ohne Kabel online gehen mit unserem Laptop oder Smartphone. Letztens habe ich mir mal wieder eine Fliege für meine Sammlung bestellt. Im Internet natürlich. Da gehe ich dann an meinen Computer und klicke auf den Browser. Firefox zum Beispiel. Und wenn ich dann drin bin im Browser, dann gehe ich zu einer Suchmaschine. Die hilft mir, eine Internetseite zu finden, um meine Fliege zu kaufen.

Wie ist das bei euch? Habt ihr auch einen Computer oder Laptop zu Hause, mit dem ihr im Internet surft? Wisst ihr noch, welche Suchmaschine ihr benutzt, wenn ihr online geht?

Schaut doch einfach mal vorbei auf meiner Insel „Surfen & Internet“. Dann zeige ich euch, wie das Internet funktioniert und wie ihr gezielt im Internet etwas suchen und finden könnt.

Bis bald!
Euer Eddie



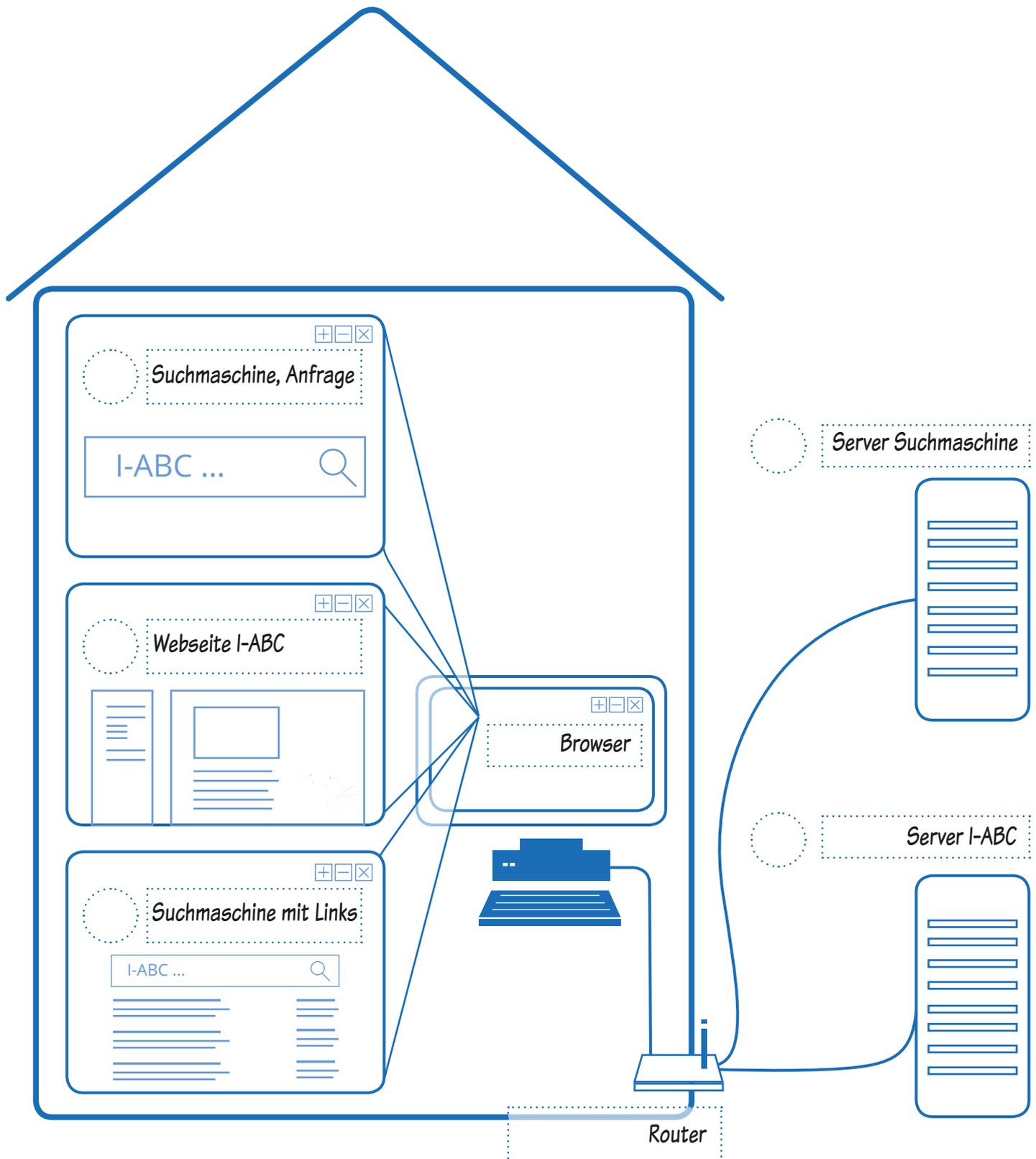
Eddie – Experte für
Surfen & Internet



Suchanfrage im Internet starten



Du startest eine Suchanfrage im Internet, um die Seite mit dem Internet-ABC abzurufen. Überlege die Reihenfolge der Schritte einer Suchanfrage und trage die Zahlen 1-5 in die Kreise ein.

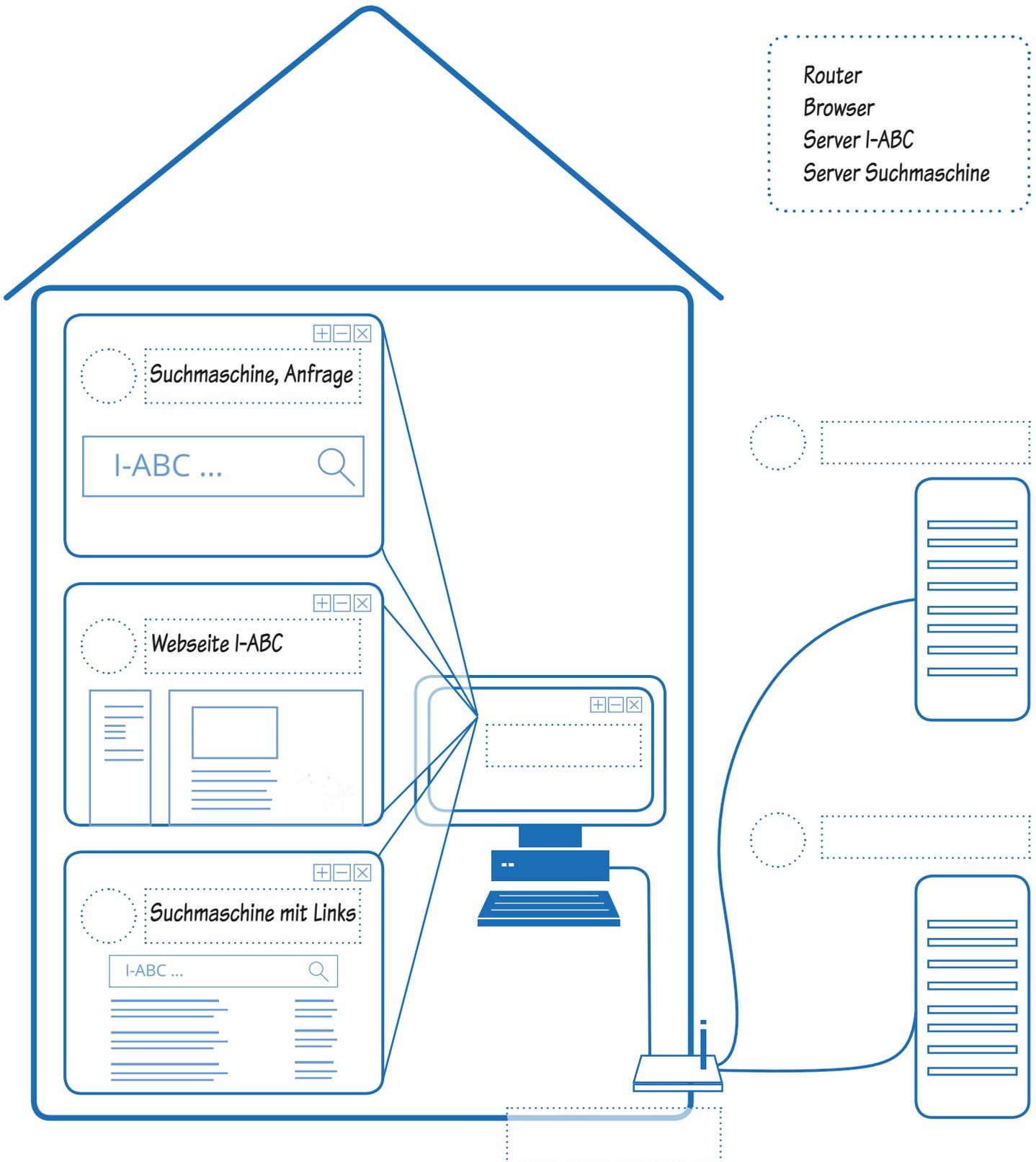




Suchanfrage im Internet starten



Du startest eine Suchanfrage im Internet und willst die Seite vom Internet-ABC abrufen. Schreibe die Begriffe im Kasten in die richtigen Lücken. Überlege die Reihenfolge der Schritte einer Suchanfrage und trage die Zahlen 1-5 in die Kreise ein.



- Router
- Browser
- Server I-ABC
- Server Suchmaschine