



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:

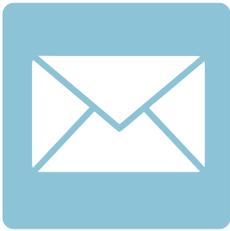


Internet-Fortgeschrittene:

„schwer“ gekennzeichnet durch:



BESCHREIBUNG DER BAUSTEINE



E-Mail

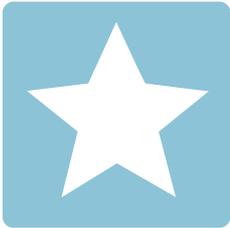
Der Vortrag einer E-Mail durch den Lehrer dient der Vorstellung des jeweiligen Internet-Experten, der darin Profil und Charakter seiner Insel beschreibt und in die Begriffe des Projekts einführt. Das geschieht zum Teil auch über Fragen an die Schüler, die am Ende der E-Mail zu Erfahrungsaustausch und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



Aktion

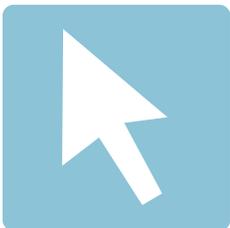
In Aktionen werden spielerisch die Themenbereiche erarbeitet, bekanntes Wissen wiederholt und neues Wissen gefestigt. Für den Lehrer sind die Materialien aufgezählt, die für die Aktion gebraucht werden. Weiterhin werden die Vorbereitung und die Durchführung der Aktion beschrieben und ein Lernziel formuliert.

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

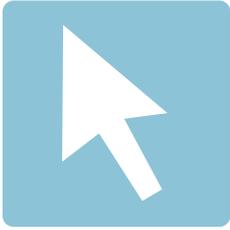
Dieser Baustein ist für eine Unterrichtsstunde konzipiert, in der aus zeitlichen Gründen nur ein Themenbereich, also eine Insel des Surfscheins, gespielt werden kann.

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



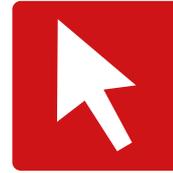
30-35 Minuten

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 MITREDEN & MITMACHEN

THEMEN UND ZUGEHÖRIGE BAUSTEINE



Inhalte

Folgende Inhalte werden im Themengebiet „Mitreden & Mitmachen“ spielerisch abgefragt:

<i>Persönliche Daten allgemein:</i>	Nickname, Chatfreundschaft, Weitergabe sensibler Daten
<i>Chat / Messenger:</i>	Regeln, Moderatoren, Messenger, Emoticons
<i>E-Mail:</i>	Spam, Spamfilter, E-Card, Anhang, CC, BCC, Betreffzeile
<i>Soziale Netzwerke:</i>	Regeln, Bilder und Profile, Kinder-Netzwerke, Rechte am eigenen Bild, Melden, Blocken

Bausteine

2 Unterrichtsstunden



Siehe Arbeitsblatt (S. 50)

10-15 Minuten



30-35 Minuten

Lernziel:

Die Schüler sind für einen sicheren Umgang mit persönlichen Daten sensibilisiert. Sie können zwischen Öffentlichkeit und Privatsphäre unterscheiden.

Material:

- Kiste oder ein Briefumschlag, der einen „Briefkasten“ symbolisiert
- Klebeband oder Magneten

Vorbereitung:

- Den „Briefkasten“ vorne auf das Pult oder einen Tisch legen
- Klebeband oder Magneten bereithalten
- Arbeitsblatt kopieren und in vier Teile (Gruppe 1, Gruppe 2, ...) schneiden

Durchführung:

Die Aktion besteht aus einer Gruppenarbeit, um beim Versenden einer Nachricht zwischen „öffentlich“ und „privat“ zu unterscheiden. Es folgt eine gemeinsame Auswertung und ein weiterführendes Brainstorming als Zusatz.



Siehe Arbeitsblatt (S. 52)

Die Schüler sind sensibilisiert für einen sicheren Umgang mit persönlichen Daten. Sie wissen, wie sie ihre persönlichen Daten schützen können.



Themeninsel spielen

20-25 Minuten



Was war neu für die Schüler?

Welche Möglichkeiten, euch mit eurem Freunden im Internet zu unterhalten, waren neu für euch? Gab es Begriffe, die ihr noch nicht kanntet?

20-25 Minuten

Was haben die Schüler gelernt?

Habt ihr durch das Spielen der Insel gelernt, besser mit euren persönlichen Daten umzugehen?

Worauf werdet ihr in Zukunft stärker achten?

Wo sind noch Fragen offen?

Gab es bestimmte Begriffe, die ihr gar 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
Einleitung / Vorbereitung	Lehrer teilt die Klasse in vier Gruppen ein. Teilt Arbeitsblatt aus. Erklärt Arbeitsauftrag.	Schüler finden sich in den Gruppen zusammen und setzen sich um einen Tisch / in einen kleinen Kreis (im Idealfall sind die Gruppen in U-Form angeordnet und alle können sich gegenseitig sehen). Schüler schneiden die Nachrichten in einzelne Zettel und lesen sich die Nachrichten in Ruhe durch.
Versenden der Nachrichten	Lehrer leitet an, hilft Schülern zum Beispiel beim Befestigen der Nachrichten an der Tafel. Macht deutlich, dass es keine absolute, richtige Lösung und deswegen auch kein „Richtig“ oder „Falsch“ als Antwort gibt. Bei der Diskussion dürfen auch unterschiedliche Meinungen zur Sprache kommen.	Das Spiel geht über drei Runden. Jede Gruppe nimmt sich nacheinander eine Nachricht und „versendet diese“. Es gibt zwei Optionen: 1. Nachricht wird vorgelesen und für alle sichtbar an die Tafel geklebt (das steht für eine „ <i>öffentliche Nachricht</i> “). Hier diskutieren die Schüler, ob dies eine gute Entscheidung war oder nicht. 2. Nachricht wird nicht vorgelesen, nach vorne gebracht und in den „Briefkasten“ gesteckt (das steht für eine „ <i>private Nachricht</i> “).
Auswertung	Lehrer öffnet den „Briefkasten“ und liest ein paar Beispiele vor..	Schüler diskutieren, warum es wichtig ist, eine solche Nachricht als „private Nachricht“ zu versenden.
Brainstorming (Zusatz)	Lehrer gibt Fragestellung, trägt Antworten in Tabelle ein (öffentlich, privat)	Schüler zählen Möglichkeiten auf, Nachrichten im Internet zu versenden. Sie unterscheiden hierbei zwischen „öffentlich“ und „privat“. Schüler haben im Anschluss die Möglichkeit über ihre Erfahrungen zu sprechen und zu erzählen, welche Formen der Kommunikation im Internet sie am meisten nutzen und welche Erfahrungen sie dabei bis jetzt gemacht haben.

Beispiele:

Öffentlich:

Pinnwand bei sozialen Netzwerken, Kommentare bei sozialen Netzwerken, Blog, Chatroom, Forum

Privat:

Nachrichten bei sozialen Netzwerken, E-Mail, Messenger, privater Chat



Hallo,

ich bin Jumpy, das Känguru. Ich wohne auf der Wüsteninsel. Ich bin ein bisschen chaotisch, eine absolute Quasselstrippe, und ich hüpfе gerne auf der Insel herum und besuche meine Freunde. Dann unterhalten wir uns und tauschen uns aus. Wenn ich aber gerade keine Zeit habe sie zu besuchen, dann treffen wir uns in einem Chat-room oder wir reden über einen Messenger. Oft schreiben wir uns auch Nachrichten in dem sozialen Netzwerk, das wir alle benutzen. Dort lerne ich auch neue Leute kennen, die noch nicht meine Freunde sind. Da muss ich aber vorsichtig sein, das habe ich jetzt gelernt. Ich überlege mir gut, was ich dieser Person erzähle. Meine Telefonnummer oder E-Mail-Adresse teile ich hier niemandem mit. Auch wenn ich meine E-Mails abrufe, muss ich aufpassen, welche E-Mails ich öffne. Denn manchmal bekomme ich E-Mails von Leuten, die ich gar nicht kenne. Und wenn ich sehe, es ist ein Kettenbrief oder Spam-Werbung, dann lösche ich die E-Mail einfach.

Welche Programme oder Internetseiten benutzt ihr am denn liebsten, um mit euren Freunden zu plaudern? Habt ihr euch auch schon mal im Internet mit einer fremden Person unterhalten?

Habt ihr Lust, meine Insel zu erkunden und zu erfahren, wie man sich am besten und sichersten mit seinen Freunden im Internet unterhält? Dann schaut doch einfach mal auf meiner Insel vorbei. Ich freu mich drauf!

Bis bald!

Euer Jumpy

*Jumpy – Experte für
Mitreden & Mitmachen*





Gruppe 1:



Hi Thorsten, die Party am Samstag findet in der Hauptstraße 93 statt. Du musst bei Bauer klingeln.

Wow, das Foto von dir sieht wirklich klasse aus!

Hallo Christine, kannst du mich mal kurz anrufen wegen den Hausaufgaben? Meine Nummer ist: 0153 89264401



Gruppe 3:



Schickst du mir eine Postkarte aus dem Urlaub? Hier ist meine Adresse: Susi Meier, Gibtsnichweg 5, 10115 Berlin.

Hast du dir schon meinen Blog angesehen? Hier ist der Link: www.dasistmeinneuerblog.de

Deine Geburtstagsfeier gestern Abend war wirklich der Hammer! Danke für die Einladung.



Gruppe 2:



Hey Sabine, schau dir mal das Foto von der Klassenfahrt auf meiner Seite an. Lustig, oder?

Moin Peter, kannst du mir mal den Link zu dem Musikvideo schicken, von dem du mir erzählt hast?

Du, sag mal, du wolltest mir doch ein Bild von deinem Hund schicken. Hier ist noch mal meine E-Mail-Adresse: Katharina.Krause@qmt.de

Gruppe 2:



Hallo Leute, ich habe mein Handy verloren. Jetzt habe ich eine neue Handynummer: 0154 98362276. Bitte einspeichern!

Hallo Sandra, wir wollten doch mal skypen. Unter diesem Skype-Namen findest du mich: [tomdertolle89](#)

Hey Lukas, wir treffen uns heute um 3 im Skate-Park. Willst du mitkommen?



Welche Zahl passt zu welcher Aussage? Schreibe die richtigen Zahlen in die Kreise.

Soziales Netzwerk

News

Adresse: Traumstraße 12 33333 Traumstadt

Hobbys: Fußball, Zocken, Biken, Musik hören

1 Toller Toni 13

E-Mail

An: Krause@qmt.de

Kopie:

BCC:

Betreff:

Chat

Caro95: Kannst du mir mal deine Handy-Nummer geben? Dann rufe ich dich an!

DufteD13: Ja klar: 0154 98362276

Moderator: Lieber DufteD13, gib deine persönlichen Daten nicht raus, wenn du deinen Chat-Partner nicht persönlich kennst.

- Wenn ich die Person nicht kenne, befreunde ich mich nicht gleich mit ihr, sondern spreche erst mit meinen Eltern.
- Wenn ich die Person, mit der ich chatte, nicht persönlich kenne, gebe ich ihr auf keinen Fall meine Handynummer oder meine E-Mail-Adresse.
- In die Betreffzeile schreibe ich kurz, worum es in der E-Mail geht.
- Hier gibt es meistens einen Moderator, an den ich mich wenden kann, wenn ich von jemandem belästigt werde.
- Dieses Zeichen bedeutet, dass mit der E-Mail eine Datei verschickt wurde.

- Dieses Zeichen nennt man Klammeraffe oder „ät“.
- In sozialen Netzwerken sollte ich nicht zu viele persönliche Informationen von mir preisgeben.
- Als sicheren Benutzernamen verwende ich am besten einen Fantasienamen und nicht meinen richtigen Namen.
- Hier kann ich die E-Mail an eine weitere Person schicken, und keiner der beiden Empfänger weiß, dass ein Dritter die E-Mail bekommt.
- Als Profilbild nehme ich am besten ein Foto, über das sich keiner lustig machen kann. Informationen von mir preisgeben.