

Wissen, wie's geht!

Mit Spaß und Sicherheit ins Internet

Handbuch des Internet-ABC e.V. für Lehrerinnen und Lehrer
mit Arbeitsblättern und didaktischen Hinweisen
für den Unterricht (2. - 6. Schuljahr)

(Ausgabe Januar 2013)

unter Schirmherrschaft der
Deutschen UNESCO-Kommission e.V.



Organisation
der Vereinten Nationen
für Bildung, Wissenschaft
und Kultur

Impressum

Dieses Handbuch wurde im Auftrag des Internet-ABC e.V. erstellt.
Mit der Projektdurchführung ist das Grimme-Institut in Marl beauftragt.

Herausgeber

Internet-ABC e.V.
Verantwortlich: Mechthild Appelhoff
Geschäftsstelle
c/o Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)
Postfach 10 34 43
40025 Düsseldorf
Tel: 0211 77007-172
Fax: 0211 77007-374
E-Mail: internet-abc@lfm-nrw.de

Vorstand

Vorsitzende: Mechthild Appelhoff (LfM), V.i.S.d.P.
Stv. Vorsitzende: Sandra Bischoff (LPR Hessen), V.i.S.d.P.
Schatzmeister: Dr. Dietmar Füger (NLM)
Schriftführerin: Birgit Kimmel (LMK)
Beisitzer: Walter Demski (MSA), Thomas Rathgeb (LFK),
Jutta Baumann (BLM)
Vereinsregister: VR 9253

Schirmherrschaft

Das Projekt steht unter der Schirmherrschaft der
Deutschen UNESCO-Kommission e.V.

Mitglieder des Vereins

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

Fördermitglieder

- Deutscher Kinderschutzbund e.V. (DKSB)
- Evangelische Kirche in Deutschland (EKD)
- Initiative D21 e.V.
- Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern (mmv)
- Stiftung Digitale Chancen

Realisation von CD-ROM und Lehrerhandbuch

Grimme-Institut
Gesellschaft für Medien, Bildung und Kultur mbH
Eduard-Weitsch-Weg 25
45768 Marl
Tel: 02365 9189-0
Fax: 02365 9189-89
E-Mail: projektleitung@internet-abc.de

Projektleitung

Gabriele Becker, Internet-ABC e.V.
Anja Haubrich, Internet-ABC e.V.
Michael Schnell, Grimme-Institut GmbH
Ute Schlotterbeck, DigiOnline GmbH

Redaktion

Michael Schnell, Grimme-Institut GmbH
Petra Wonsowitz, DigiOnline GmbH
Margret Datz, freie Autorin

Grafik-Design & Screendesign

Inés Hervás, DigiOnline GmbH

Technische Umsetzung

DigiOnline GmbH
Neusser Str. 93
50670 Köln
Tel: 0221 6500-500
Fax: 0221 6500-690
www.digionline.de

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Wissen, wie's geht! Handbuch des Internet-ABC e.V. für Lehrkräfte | 3 |
| Über dieses Handbuch | 5 |
| Einsatz des Lehrerhandbuchs | 6 |
| Projekt „Internet-ABC-Schule“ | 7 |
| Alle Lernmodule auf einen Blick | 8 |
| Elternbrief | 9 |
| Urkunde – Blankovorlage..... | 10 |

Fit fürs Internet: Lernmodule mit didaktischen Hinweisen und Arbeitsblättern

Surfen und Internet – So funktioniert das Internet

| | |
|---|----|
| Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer: Surfen und Navigieren | 11 |
| Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche: Suchen und Finden im Netz | 33 |
| In Meister Eddies Internetwerkstatt: Internet – Die Technik dahinter..... | 53 |

Achtung! Die Gefahren – Darauf solltest du achten!

| | |
|--|-----|
| Ein Fall für Kommissar Eddie: Sicher surfen | 73 |
| Dr. Eddie weiß Rat gegen Viren: Viren, Würmer und Trojaner | 91 |
| Werbung und Einkaufen im Internet..... | 113 |

Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet

| | |
|---|-----|
| Texte, Filme, Musik aus dem Netz: Was ist erlaubt? Von Autoren und Datendieben | 131 |
| Mit Reporter Eddie im Dschungel: Medien und Multimedia im Internet..... | 151 |

Mitreten & Mitmachen – Selbst aktiv werden!

| | |
|---|-----|
| E-Mail und Newsletter | 167 |
| Chat oder: Gespräche im Internet..... | 185 |
| Instant Messaging – Eine andere Art von Chat..... | 205 |
| Soziale Netzwerke – Treffpunkte im Internet..... | 221 |

| | |
|---|-----|
| Bezugsmöglichkeit der CD-ROM..... | 241 |
| Auszeichnungen / Preise für das Internet-ABC..... | 245 |

Wissen, wie's geht!

Handbuch des Internet-ABC e.V. für Lehrkräfte

Computer und Internet schon für die Jüngsten

In der Lebenswirklichkeit von Kindern nehmen Medien eine zentrale Rolle ein. Sie gebrauchen sie ebenso selbstverständlich wie die Erwachsenen. Nach Spaß und Spannung ist der Wissenserwerb bei Kindern der häufigste Motivationsgrund, um Medien zu nutzen. Bücher, Radio, Fernsehen, Computer und Internet bieten Kindern ganz unterschiedliche Möglichkeiten, sich zu bilden.

Um den Erfahrungs-, Erlebnis- und Informationshorizont von Kindern zu erweitern, ist es die Aufgabe von Schulen, Medien als Bildungsmaterial von Anfang an bereit zu halten. Ob nun ästhetische, naturwissenschaftlich-mathematische oder sprachliche Bildung – der Bildungsauftrag wird an Grundschulen mithilfe unterschiedlicher Medien umgesetzt. Computer und Internet nehmen dabei an Bedeutung zu. Dennoch werden digitale Medien bisher relativ selten im Unterricht eingesetzt, und das, obwohl die technische Ausstattung der Schulen in den letzten Jahren deutlich verbessert wurde. Neben fehlenden praxistauglichen Medienkonzepten bestehen häufig Unsicherheit und Angst vor Gefahren bei Lehrkräften und Eltern, wenn es um die Internetnutzung von Kindern geht.

Vielleicht werden Sie als Lehrer von Elternseite gelegentlich gefragt, ob jüngere Kinder wirklich schon mit dem Internet konfrontiert werden müssen. Schließlich ist es hier noch schwieriger als in anderen Medien, Kinder vor Negativerfahrungen mit nicht-kindgerechten Inhalten zu schützen. Tatsache ist, dass Kinder durch das Medienverhalten ihrer Eltern oder älteren Geschwister im Elternhaus geprägt sind, und zwar schon bevor die Medienerziehung in der Grundschule greift. Fast in jedem Haushalt existiert heutzutage ein Computer. Gerade deshalb ist es keine Lösung, das Internet bei der Medienbildung in der Schule außen vor zu lassen. Ganz im Gegenteil: Es gilt, die Chancen einer kompetenten Nutzung der digitalen Medien einschließlich ihrer Bedeutung in der modernen, medial geprägten Gesellschaft herauszustellen. Und gleichzeitig geht es darum, die Risiken eines unreflektierten und nicht begleiteten Surfens im Internet zu verdeutlichen.

Kinder profitieren schon ab dem Grundschulalter davon, wenn sie sich sicher im Internet zu bewegen wissen. Verantwortungsvolle Medienerziehung setzt im besten Falle von Lehrer- und Elternseite an. Das Lehrerhandbuch bietet Wissenswertes zu Anleitung und Begleitung von Kindern bei den ersten und weiteren Schritten im Internet. Es will Sie als Lehrer dazu ermuntern, die Eltern der Schülerinnen und Schüler bei der Medienerziehung mit ins Boot zu holen. In der Schule werden Grundlagen gelegt, geübt wird zu Hause.

Über das Internet-ABC: Wissen, wie's geht! Zeigen, wie's geht!

Kinder sollten schon frühzeitig lernen, mit Computer und Internet verantwortungsvoll umzugehen. Dafür setzt sich die Medienkompetenz-Initiative „Internet-ABC“ ein. Auf den Seiten für Kinder von fünf bis zwölf Jahren und eigenen Seiten für Eltern und Pädagogen werden praxisnahe und leicht verständliche Informationen über den sicheren Umgang mit dem World Wide Web präsentiert.

Das Angebot für Lehrkräfte umfasst Erläuterungen, warum das Internet überhaupt Thema in der Schule sein sollte, welche Voraussetzungen (Lehrpläne, Computer und Software, Ausbildung der Lehrkräfte) gegeben sein müssen und wie medienpädagogische Projekte sowie ein Elternabend praktisch durchgeführt werden können. Neben den Unterrichtsmaterialien dieses Handbuchs sind im „Unterrichten“-Bereich des Onlineangebots verschiedene Unterrichtseinheiten zu finden, die beispielhaft aufzeigen, wie der PC und das WWW in einzelnen Schulfächern nutzbringend eingesetzt werden können. Informationen und Tipps zum Bau einer schulischen Internetseite sowie zahlreiche

Linktipps runden das Angebot ab. Mit solcherlei konkreten Anregungen sind Lehrer gerüstet, um Medienerziehung in Grund- und weiterführenden Schulen praktisch umzusetzen und Heranwachsende fit für das Internet zu machen. Wissen, wie's geht, um zu zeigen, wie's geht!

Die Website www.internet-abc.de ist sicher, werbefrei und nicht kommerziell. Hinter dem Projekt steht der gemeinnützige Verein Internet-ABC e.V., dem die Landesmedienanstalten aus Baden-Württemberg, Bayern, Berlin-Brandenburg, Bremen, Hamburg/Schleswig-Holstein, Hessen, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz, Saarland, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen angehören. Das Projekt steht unter der Schirmherrschaft der Deutschen UNESCO-Kommission e.V.

Wissen, wie's geht! Mit Spaß und Sicherheit ins Internet: das Handbuch

Das vorliegende Handbuch bietet Lehrkräften Informationen, wie sie mit ihren Schülerinnen und Schülern das weltweite Internet mit all seinen Chancen und Gefahren gemeinsam kennenlernen und erkunden: Wie funktioniert das Internet, worauf muss ich achten, wie werde ich selbst aktiv? Das Lehrerhandbuch ist parallel zu der CD-ROM „Wissen, wie's geht!“ entwickelt worden und im Idealfall mit dieser gemeinsam im Unterricht zu verwenden. Im Handbuch befinden sich Arbeitsblätter, die nahezu komplett die Texte und Aufgaben zu den interaktiven Lernmodulen auf der CD-ROM beinhalten. Dieses Übungsmaterial ermöglicht es, die Inhalte der Lernmodule auch Schulklassen mit wenigen oder gar keinen Computerarbeitsplätzen nahe zu bringen. Praxisnah, anschaulich und kindgerecht wird damit Basiswissen zu Inhalten wie Surfen und Navigieren, Internetsicherheit, Medien im Internet oder E-Mail und Chat vermittelt.

Eine CD-ROM für die Familie und die Schule

Die CD-ROM „Wissen, wie's geht!“ richtet sich an Familien ist aber ebenso geeignet für den Schulunterricht der 2. bis 6. Klassen. Herzstück der CD-ROM sind zwölf interaktive Lernmodule, die zum selbstständigen Lernen, Ausprobieren oder Vertiefen des eigenen Wissens rund um das Thema Internet motivieren sollen. Für den Unterricht empfiehlt sich der Einsatz parallel zum Handbuch. Die Audiodateien können für die Kinder, die mit den Arbeitsblättern arbeiten, mit einem MP3-fähigen CD-Player, der einzelne Ordner anzeigt, direkt abgespielt werden. Die Dateien befinden im Verzeichnis „audio“. Alternativ dazu können die Audios von der Website des Internet-ABC heruntergeladen und auf eine CD gebrannt werden.

Das Tolle für zu Hause: Die Kinder können anhand der CD-ROM mit Unterstützung der Eltern oder auch allein „offline“ üben. Sie können sich also Wissen über das Internet aneignen, ohne im Internet zu sein. Den Eltern gibt die CD-ROM zusätzlich pädagogische Hinweise sowie vertiefende Informationen zu den jeweiligen Themen an die Hand. Damit alle Kinder mit der CD-ROM versorgt sind, kann ein Klassensatz unter den Adressen bestellt werden, die auf der letzten Seite dieses Handbuchs genannt werden.

Die CD-ROM darf in Schulnetzwerken installiert werden. Voraussetzung dafür ist allerdings eine Nutzungsvereinbarung, die bei der Geschäftsstelle oder bei den einzelnen Mitgliedern des Vereins Internet-ABC angefordert werden kann. Die Adressen sind am Ende des Handbuchs, unter dem Punkt „Bezugsmöglichkeit der CD-ROM“ aufgeführt.

Das Internet-ABC in türkischer Sprache

Einige wichtige „Wissen, wie's geht!“-Lernmodule des Internet-ABC vermitteln Internetkompetenz auch in türkischer Sprache: Surfen und Navigieren, Suchen und Finden, Sicher surfen, Chat, Soziale Netzwerke. Zusätzlich ergänzen ein türkischsprachiges Lexikon mit konkreten Hilfestellungen und zahlreiche Ratschläge zur Wissensvermittlung für die Eltern das Angebot. Alle Module und Informationen sind im Online-Bereich zu finden: www.internet-abc.de/eltern/turkce.php

Über dieses Handbuch

Im Handbuch finden Sie die zwölf Lernmodule der CD-ROM „Wissen, wie's geht!“ aus der Rubrik „Fit fürs Internet“ als Papierversion aufbereitet, komplett mit Einführungstexten und Arbeitsblättern. Vor den eigentlichen Lernmodulen informieren didaktische Kommentare zum jeweiligen Thema und Hinweise zu den erlernbaren Kompetenzen. Daneben stehen Vorschläge zum Umgang mit den Arbeitsblättern und zum Projektablauf. Zusätzlich möchten wir Sie mit einem Entwurf für einen Elternbrief und einer Urkunde als Motivationsanreiz für die Schülerinnen und Schüler unterstützen. Das gesamte Handbuch, aber auch einzelne Arbeitsblätter können Sie jederzeit nachdrucken: Sie stehen im Onlinebereich des Internet-ABC (www.internet-abc.de/eltern/unterrichtsmaterialien.php) zum Herunterladen bereit.

Die Rubrik „Fit fürs Internet“ besteht aus den folgenden vier Bereichen:

1. Surfen & Internet – So funktioniert das Internet
2. Achtung! Die Gefahren – Darauf solltest du achten!
3. Lesen, Hören, Sehen – Medien im Internet
4. Mitreden & Mitmachen – Selbst aktiv werden!

Diese Bereiche sind analog zur CD-ROM in insgesamt zwölf eigenständige Lernmodule unterteilt:

- Zuerst bekommen die Kinder einen Überblick, wie das Internet überhaupt funktioniert: Was benötige ich zum Surfen und Navigieren, wie arbeiten Suchmaschinen und wie funktioniert die Technik?
- Anschließend werden sie auf die Gefahren aufmerksam gemacht, die im Internet lauern: Wie kann ich mich vor Belästigungen schützen, wie vor Viren, wie erkenne ich Werbung im Internet und welche Gefahren bestehen beim Online-Einkauf?
- Danach lernen die Kinder verschiedene Medien im Internet kennen und erfahren, welche Rechte und Pflichten sie als User haben: Was ist ein Podcast, was darf ich aus dem Internet herunterladen und was ist ein illegaler Download?
- Schließlich geht es um aktive Gestaltung: Wie schreibe ich E-Mails, wie verhalte ich mich in Chatrooms, wie funktioniert Instant Messaging und was ist ein soziales Netzwerk?

Die Themenpakete

Die einzelnen Themen sind jeweils nach dem gleichen Prinzip aufgebaut:

1. Titelblatt
2. Didaktische Hinweise mit tabellarischer Übersicht des Unterrichtsablaufs
3. Einführungstexte
4. Lexikon
5. Checkliste mit Beurteilungsmöglichkeit für die Lehrerin/den Lehrer
6. Arbeitsblätter
7. Spiel
8. Lösungsblatt zu den Aufgaben

Die Arbeitsblätter

Um die Motivation der Schülerinnen und Schüler zu fördern, sind die Arbeitsblätter kindgerecht gestaltet und die Aufgaben spielerisch gestellt. Jedes Thema schließt mit einem Spiel ab, das neben dem Spaß vor allem der Wissensvertiefung dient. Die Aufgaben und Spiele sind sehr abwechslungsreich in ihren Anforderungen. Es gibt Zuordnungsaufgaben, Lückentexte, Rätsel, Dominospiele, Multiple-Choice-Aufgaben, Ankreuzaufgaben, Puzzles, Rätselschriften, Kartenspiele und Geräusch-Erkennungsaufgaben. Die Kinder schreiben, lesen, hören, schneiden, kleben, raten und spielen. Die Lernmodule können entweder in ihrer Gesamtheit oder einzeln genutzt werden. Aus inhaltlicher Sicht ist es ratsam, der Anordnung der einzelnen Arbeitsblätter innerhalb der Lernmodule zu folgen.

Einsatz des Lehrerhandbuchs

Einbindung in den Unterricht

Das Thema „Medien nutzen und herstellen“ taucht mittlerweile in allen Rahmenlehrplänen für den Sachunterricht auf. Die hier vorgestellten Lernmodule eignen sich in besonderer Weise für den Einsatz im Schulunterricht der 2. - 6. Klassen. Da die Nutzung des Internets eine gewisse Lesekompetenz voraussetzt, ist eine Einbindung der Arbeitsmaterialien insbesondere ab dem dritten Schuljahr sinnvoll.

Als Lehrer haben Sie die Möglichkeit, die Themenpakete innerhalb des Sachunterrichts zu behandeln, sie thematisch auf mehrere Fächer zu verteilen oder pro Halbjahr eine Projektwoche durchzuführen, in der sich die Schülerinnen und Schüler ausschließlich und deshalb intensiv mit dem Medium Internet befassen. Es empfiehlt sich, die im Handbuch vorgegebene Reihenfolge der Lernmodule dabei einzuhalten. Denn die einzelnen Bereiche bauen logisch aufeinander auf.

Selbst wenn Sie sich gegen das Projekt als Gesamtheit entscheiden, eignen sich einzelne Lernmodule zum Beispiel für den Fachunterricht Deutsch. „Werbung und Einkaufen im Internet“ etwa passt zum Thema „Sprache in der Werbung“, das Lernmodul „E-Mail und Newsletter“ passt zum „Briefeschreiben“, „Chat oder: Gespräche im Internet“ und „Instant Messaging“ zu „Gesprächsregeln“.

Bearbeitung der Lernmodule

Zur effizienten Nutzung der Lernmodule – und auch für einen kurzweiligen Unterricht – besteht die Möglichkeit, die Aufgaben in Papierversion mit den interaktiven Aufgaben der CD-ROM „Wissen, wie's geht!“ abzuwechseln. Es kann jede Version auch für sich stehen, aber sie ergänzen einander auf ideale Art und Weise. Auf der CD-ROM befinden sich zusätzlich zu einigen Lernmodulen kurze erklärende Filme.

Sind beispielsweise wenige Computerarbeitsplätze vorhanden, bietet sich eine rotierende Arbeitsweise an. So erhalten die Lernenden abwechselnd die Möglichkeit, bestimmte Aufgaben am PC zu lösen oder die Arbeitsblätter zu bearbeiten. Eine Überprüfungsmöglichkeit ist bei beiden Versionen gegeben: bei der Papierversion durch ein Lösungsblatt, bei den interaktiven Aufgaben durch eine automatische Feedback-Funktion, die es den Lernenden ermöglicht, so lange zu üben, bis sich die richtige Lösung festgesetzt hat.

Der Elternbrief

Der Elternbrief dient dazu, Eltern über die Ziele des Projektes zu unterrichten und sie auf die Arbeit ihrer Kinder mit dem Medium Internet vorzubereiten. Absicht des Briefes ist es, Eltern die Bedenken zu nehmen, wenn ihre Kinder in der Schule mit dem Medium Internet vertraut gemacht werden. Für einige Eltern ist es zudem wichtig zu erfahren, dass die Kinder nicht unmittelbar online agieren müssen, um das Internet zu entdecken und kennenzulernen. Denn sie können das in der Schule erlernte Wissen zu Hause zunächst offline, nämlich anhand der CD-ROM, entweder alleine oder bestenfalls gemeinsam mit den Eltern vertiefen. Auf diese Weise werden Kinder für ihre ersten Surftouren im Netz vorbereitet – sei es im Internet-ABC oder auf anderen kindgerechten Seiten.

Die Urkunde

Nach der Bearbeitung mehrerer Lernmodule bekommen die Kinder eine Urkunde, die ihnen die erfolgreiche Teilnahme an den Übungen bescheinigt und sie motiviert, die weiteren Lernmodule zu absolvieren. Beispielsweise könnte für jeden abgeschlossenen Bereich ein Beleg mit Stempel, also insgesamt vier, vergeben werden. Am Ende der Internet-Reihe im Unterricht können sich die Schülerinnen und Schüler mit ihren Urkunden als „Internetexperten“ ausweisen.

Projekt „Internet-ABC-Schule“

Machen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler fit fürs Netz!

Schulen, die die Notwendigkeit der Medienkompetenz ihrer Schülerinnen und Schüler erkannt haben und diese gezielt fördern möchten, können sich um eine Teilnahme am Projekt „Internet-ABC-Schule“ bewerben. Dieses Projekt ist eine Initiative einzelner Landesmedienanstalten.

Zentrales Ziel ist es, Kinder und Erwachsene beim Erwerb und der Vermittlung von Internetkompetenz zu unterstützen. Mit dem Internet-ABC erlernen die Schüler auf spielerische und kindgerechte Weise die Basiskompetenzen für den sicheren Einstieg ins Netz. Lehrern bietet das Internet-ABC fachgerecht aufbereitete Materialien und konkrete Hilfestellungen für den Einsatz im Unterricht.

Wer kann sich bewerben?

Bewerben können sich alle Grundschulen, die sich gezielt für eine Förderung der Internetkompetenz ihrer Schüler einsetzen möchten – und dies für die Öffentlichkeit mit folgendem Anliegen und Selbstverständnis sichtbar machen wollen:

„Der bewusste und kompetente Umgang mit Medien ist neben Lesen, Schreiben und Rechnen eine Schlüsselqualifikation. Unser Ziel ist es daher, allen Schülern die Möglichkeit zu geben, Basiskompetenzen zum sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet zu erlernen. Dies beinhaltet anwendungsorientiertes Wissen zum Thema Recherchieren mit dem Internet, Datenschutz und Werbung sowie sicheres Surfen, Chatten und Kommunizieren in sozialen Netzwerken.“

Was hat die Schule davon?

Von einer Teilnahme am Projekt „Internet-ABC-Schule“ profitieren die Schulen mehrfach:

1. Positive Außenwirkung

Mit dem Projektsiegel „Internet-ABC-Schule“ zeigt die Schule, dass sie die Notwendigkeit der Medienkompetenz ihrer Schüler erkannt hat und diese gezielt fördern möchte.

2. Zeitgemäßes Angebot

Die jeweilige Landesmedienanstalt hilft der Schule mit Materialien und Referenten dabei, dieses Vorhaben kompetent umzusetzen und damit einen interessanten und nützlichen Mehrwert zu schaffen. Das bedeutet zum Beispiel, dass ein ausgebildeter Medientrainer als Referent in die Schule kommt, um den Lehrkräften den Einsatz des Internet-ABC praxisnah und anschaulich zu erklären.

3. Gesicherte Qualität

Als erfahrener und zuverlässiger Partner steht die Landesmedienanstalt gemeinsam mit dem Internet-ABC für die fachkundige und risikobewusste Wissensvermittlung rund um das World Wide Web.

Für den Erfahrungsaustausch unter den Schulen und Lehrkräften steht im Internet-ABC ein kleines Forum bereit.

Wie und wo kann sich eine Schule bewerben?

Die Schulen richten Ihre Bewerbung mittels eines Formulars an die für das jeweilige Bundesland zuständige Landesmedienanstalt.

Mehr dazu unter: www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-schule.php

Alle Lernmodule auf einen Blick

| Nr. | Lernmodul | ✓ |
|-----|--|---|
| 1. | Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer: Surfen und Navigieren | |
| 2. | Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche: Suchen und Finden im Netz | |
| 3. | In Meister Eddies Internetwerkstatt: Internet – Die Technik dahinter | |
| 4. | Ein Fall für Kommissar Eddie: Sicher surfen | |
| 5. | Dr. Eddie weiß Rat gegen Viren: Viren, Würmer und Trojaner | |
| 6. | Werbung und Einkaufen im Internet | |
| 7. | Texte, Filme, Musik aus dem Netz: Was ist erlaubt? Von Autoren und Datendieben | |
| 8. | Mit Reporter Eddie im Dschungel: Medien und Multimedia im Internet | |
| 9. | E-Mail und Newsletter | |
| 10. | Chat oder: Gespräche im Internet | |
| 11. | Instant Messaging – Eine andere Art von Chat | |
| 12. | Soziale Netzwerke – Treffpunkte im Internet | |

Liebe Eltern,

der verantwortungsbewusste und kompetente Umgang mit Medien ist heutzutage eine Schlüsselqualifikation neben Lesen, Schreiben und Rechnen. Und nicht nur die klassischen Medien wie Fernsehen, Zeitung und Radio, sondern zunehmend auch der Umgang mit dem Computer und dem Internet bestimmen – beruflich und privat – unser alltägliches Leben und auch das Ihrer Kinder. Je früher Kinder an die neuen Medien herangeführt werden, desto einfacher lernen sie den Umgang damit und desto sicherer und verantwortungsvoller agieren sie als Internetnutzer.

In den nächsten Wochen werde(n) ich (wir) mit der Klasse das Thema „Internet“ durchnehmen bzw. einzelne internetspezifische Themenbereiche in den Unterricht einfließen lassen. Dabei lernen die Kinder,

- wie sie Maus und Tastatur benutzen und welche Programme es zum Surfen gibt,
- wie sie im Internet mit Suchmaschinen und anderen Hilfsmitteln finden, was sie suchen,
- welche Schutzmaßnahmen gegen Belästigungen und Lockangebote greifen,
- was Computerviren sind und wie sie vermieden werden,
- wie sie Werbung erkennen und welche Vorsichtsmaßnahmen beim Online-Einkauf nötig sind,
- was es in puncto Urheberrecht zu beachten gilt,
- welche Medien es im Internet gibt und wie sie genutzt werden,
- wie sie eine E-Mail verfassen und versenden,
- wie ein Chat-Besuch funktioniert und was bei Passwörtern zu beachten ist,
- was ein Instant Messenger ist und kann,
- was ein soziales Netzwerk ist und warum bestimmte Sicherheitsregeln einzuhalten sind.

Diese Kompetenzen werden sich die Schülerinnen und Schüler sowohl online als auch offline erwerben. Dazu gibt es für jeden Lernenden eine eigene CD-ROM mit Tipps und Übungen. Die CD-ROM des Internet-ABC „Wissen, wie's geht!“ richtet sich an die 2. bis 6. Klassen und insbesondere an Familien. Sie beinhaltet insgesamt zwölf interaktive Lernmodule zum selbstständigen Lernen, Ausprobieren oder Vertiefen des eigenen Wissens rund um das Thema Internet. Damit können Sie, liebe Eltern, sich zu Hause gemeinsam mit Ihrem Kind mit den Möglichkeiten des Internets vertraut machen – ohne unmittelbar online, also im Internet, sein zu müssen.

Zum Abschluss der Internet-Reihe erhalten die Kinder eine Urkunde, die ihnen zeigt, dass sie die Übungen mit Erfolg gemeistert haben.

Ziel des Projektes ist es, die Schülerinnen und Schüler über die Chancen, aber auch die Gefahren aufzuklären, die das Internet birgt. Auf diese Weise werden sie sensibilisiert für einen bewussten und kompetenten Umgang mit dem Medium Internet. Es wäre schön, wenn Sie uns bei dieser Aufgabe unterstützen.

Falls Sie zu dem geplanten Vorhaben noch Fragen haben, stehe(n) ich (wir) Ihnen gerne zur Verfügung.

Mit herzlichem Gruß
Ihr/Ihre



internet-abc



Urkunde

Für:

Bravo! Du hast erfolgreich folgende Themen
rund um das Internet bearbeitet:

.....

.....

.....

Wir wünschen dir auch weiterhin schöne
und erfolgreiche Stunden im Internet.

Datum/Unterschrift/Stempel:

Es gratuliert auch ganz
herzlich dein Team vom



Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer

Surfen und Navigieren – die ersten Schritte im Internet

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus neun Aufgaben und einem Spiel. Es gibt fünf leichte und vier mittelschwere Aufgaben. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt vier bis fünf Unterrichtsstunden betragen. Die meisten Aufgaben gehen den Kindern zwar schnell von der Hand, aber fürs exakte Schneiden und Kleben (Aufgabe 2, 3 und Puzzle) brauchen sie etwas mehr Zeit.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- kennen einige wichtige Fachbegriffe zum Thema Internet,
- kennen die wichtigsten Befehle mit der Tastatur,
- kennen die Namen und Funktionen der wichtigsten Tasten,
- kennen die Teile einer Maus und ihre Funktionen,
- erkennen Links,
- wissen, wozu ein Browser benötigt wird, und kennen die Namen der bekanntesten Browser,
- kennen die Funktionen der wichtigsten Symbole im Browserfenster,
- wissen, was „WWW“ bedeutet,
- kennen die wichtigsten Internetdienste,
- wissen, was ein Download ist.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Im Computer- und Internetbereich sind weltweit englische Fachbegriffe üblich. Oft gibt es nicht einmal eine deutsche Übersetzung. Das Wort „Browser“ z. B. stammt von dem englischen Verb „browse“, schmökern, umblättern. Das Programm heißt aber im Deutschen keinesfalls „Schmökere“ oder „Umblättere“, sondern behält den englischen Namen. Für Kinder ist es kein Problem, sich entsprechende Begriffe zu merken, wenn sie wissen, was sie bedeuten. Deshalb wird hier zu Beginn auf das typische „Fachchinesisch“ eingegangen.

Um erfolgreich im Internet arbeiten zu können, muss man die Instrumente kennen und beherrschen, die man dazu braucht. Tastatur und Maus sind die wichtigsten externen Geräte. Der Umgang mit ihnen ist Voraussetzung für jede Arbeit mit dem Computer und dem Internet. Die Kinder müssen die Funktionen der geläufigsten Tasten kennen, um überhaupt ins Netz zu gelangen, denn die Internetadresse muss über die Tastatur korrekt eingegeben werden. Und wer nicht weiß, wozu die einzelnen Teile der Computermaus dienen, kann sich im Netz nicht bewegen.

Programme, die die Inhalte des World Wide Web erst sichtbar machen, sind die so genannten Webbrowser. Hier werden die beiden bekanntesten erwähnt (Internet Explorer und Firefox). Mit Hilfe von Hyperlinks kann man von einer Webseite zur anderen springen. Wichtig für die Kinder ist vor allem, Links an der Veränderung des Mauszeigers zu erkennen, damit sie angeklickt werden können, und zu wissen, dass entweder Texte oder Bilder verlinkt sind.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Das Thema „Surfen und Navigieren“ lässt sich zudem in den Deutschunterricht einbinden, indem man mit den Kindern Weiterschreibgeschichten konstruiert, in denen es mehrere Möglichkeiten des Verlaufs gibt – je nachdem, welcher „Link“ angeklickt (welches Wort gewählt) wird.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projekttablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen. Während hier z. B. nur auf die Namen der beiden bekanntesten Browser (Internet Explorer und Firefox) eingegangen wird, können mit der CD-ROM deren wichtigsten Funktionen geübt werden, die sich teilweise unterscheiden.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computearbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen. Kinder, die gerne schreiben, könnten den Anfang einer Geschichte nach dem Hyperlinkprinzip auf verschiedene Art weiterschreiben.

Zwar verfügen die meisten Haushalte heutzutage über Computer und Internetanschluss, man kann als Lehrer trotzdem nicht 100%ig davon ausgehen, dass Schulkinder darauf zugreifen können. Deshalb sollte die Hausaufgabe (siehe Verlaufsplan) mit den Eltern abgesprochen werden. In Ganztagschulen kann sie gemeinsam durchgeführt werden.

Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|--|------------------------|--|
| Einstieg | Stummer Impuls: Bild zum Thema „Junge mit Surfbrett“ betrachten, Vermutungen äußern | Plenum | Suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „Junge mit Surfbrett“. |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslösung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial) | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) - einen kurzen Text über die Tastatur eingeben und ausdrucken | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte, Computer, Drucker |
| Abschluss | Bericht einzelner Partnerpaare: Das habe ich gelernt | Plenum | |

Kapitän Eddie erobert das WWW-Weltmeer

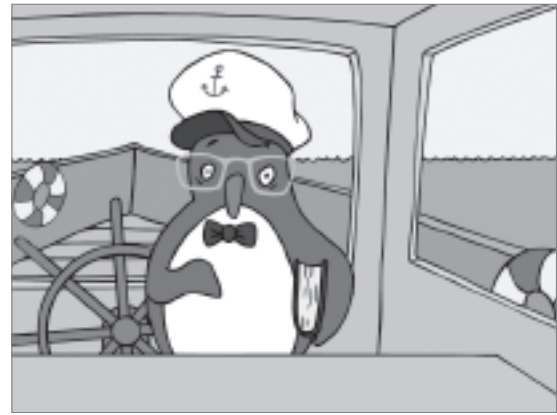
Surfen und Navigieren – die ersten Schritte im Internet

Willkommen an Bord! Ich möchte dich einladen, mit mir das WWW-Weltmeer, auch Internet genannt, zu erobern. Mein Reiseführer für Kapitäne wird dabei sicher sehr hilfreich sein. Er beschreibt alles, was wir auf unserer Eroberungsfahrt brauchen werden. Und das möchte ich gemeinsam mit dir ausprobieren.

Damit die Reise auch Spaß macht, habe ich verschiedene Aufgaben und Rätsel aufgeschrieben, die ich auf der Kapitänschule gelernt habe. Du kannst sie auf unserer Eroberungsfahrt Schritt für Schritt lösen. Hast du Lust dazu?

Ich freue mich schon darauf, wünsche dir viel Spaß und helfe dir gerne, wo ich kann!
Also: Achte immer auf meine Tipps!

Dein Kapitän Eddie



Einführungstexte Surfen und Navigieren

1. Fachchinesisch
- 2./3./4. Von Tasten und Mäusen – Teil 1, 2 und 3
5. Weitsprung leicht gemacht
6. Ein Browser taugt nicht zum Duschen
7. So öffnest du das Fenster zur Welt
8. Die ganze Welt in drei Buchstaben
9. Eine englische Ladezone

1. Fachchinesisch

Kennst du die Begriffe?

Ist dir das auch schon einmal passiert? Du unterhältst dich mit jemandem und verstehst nur die Hälfte, obwohl ihr beide die gleiche Sprache spricht? Oft liegt das daran, dass dein Gesprächspartner lauter Fachbegriffe benutzt, die für ihn selbstverständlich sind, für dich aber neu. Das ist ein typischer Fall von Fachchinesisch! Wie du siehst, ist Fachchinesisch kein Chinesisch! Man nennt das nur so, weil Chinesisch für die meisten Menschen schwer verständlich ist!

Im Kapitänsreiseführer steht, dass es im WWW-Weltmeer von Wörtern auf Fachchinesisch nur so wimmelt, weil dort die Sprache Englisch ist. Und außerdem benutzt man im WWW-Weltmeer viele Fachbegriffe, die nur erfahrene Seeleute verstehen. Einige dieser Wörter, die für uns wichtig sind, möchte ich dir kurz vorstellen. So kannst du selbst ein wenig „Fachchinesisch“ sprechen!

2./3. Von Tasten und Mäusen – Teil 1 + Teil 2

Wie kann man mit der Tastatur Befehle geben?

Nachdem wir nun etwas „Fachchinesisch“ sprechen, können wir als nächstes ausprobieren, wie wir auch ohne viele Worte ans Ziel kommen – nämlich mithilfe von zwei Geräten, die wir zum Steuern brauchen: Das sind die Tastatur und die Maus.

Ihre Namen verraten schon eine Menge über sie: Die Tastatur hat Tasten und die Maus ist schnell! Beide Geräte werden auf unserer Reise sehr nützlich sein.

4. Von Tasten und Mäusen – Teil 3

Wie benutzt man die Maus?

Die Tastatur hast du ja nun kennengelernt. Als nächstes sollst du erfahren, wie dir die Maus hilft, durch das WWW-Weltmeer zu steuern. Keine Angst: Im Gegensatz zu ihren lebenden Verwandten besitzt die Maus weder spitze Zähne, noch kann sie dir entweichen! Aber das weißt du bestimmt auch selbst.

Einführungstexte Surfen und Navigieren

5. Weitsprung leicht gemacht

Was sind Hyperlinks und woran erkennt man sie?

Das Gute am WWW-Weltmeer ist, dass man keine Sportskanone sein muss, um weite Sprünge zu machen. Von hier bis nach Australien oder bis nach Honolulu? Kein Problem! Wir nutzen dazu einfach die Springflut!

Der Fachbegriff im WWW-Weltmeer hierfür ist Hyperlink, kurz Link genannt. Er verbindet die verschiedenen Internetseiten wie eine Brücke miteinander. „Drauftreten und hinüberspringen“, steht im Reiseführer für Kapitäne. Das sollten wir unbedingt ausprobieren!

6. Ein Browser taugt nicht zum Duschen

Was ist ein Browser?

Ein dickes Kapitel in meinem Reiseführer für Kapitäne beschreibt das wichtigste Programm, das wir bei einer Fahrt über das WWW-Weltmeer brauchen: den Browser. Browser ist ein englisches Wort und bedeutet blättern. Ausgesprochen wird es „Brauser“, hat aber nichts mit einer Dusche gemeinsam. Vielmehr können wir mit ihm die vielen interessanten Orte im WWW-Weltmeer wie in einem Buch „durchblättern“.

Der Browser ist dabei unser Fenster in die Welt, die wir entdecken. Wie man den Browser startet, hast du ja bereits zu Beginn unserer Weltreise gelernt. Schau dir bei deinem nächsten Internetbesuch das Browser-Fenster einmal etwas genauer an. Kennst du den Namen deines Browsers? Die beliebtesten Browser sind der Internet Explorer und der Firefox. Vielleicht hast du ja auch einen von beiden auf deinem Computer.

7. So öffnest du das Fenster zur Welt

Welche Aufgabe haben die Symbole am Bildschirmfenster?

Als Hochseekapitän muss ich mich ja mit Flaggenzeichen auskennen. Wie gut bist du eigentlich im Lesen von Zeichen? Nicht so gut? Sehr gut? Na, egal! Die Zeichen, die ich dir aus meinem Kapitänsbuch jetzt vorstellen möchte, kannst du dir bestimmt ganz schnell merken! Oder du kennst sie bereits, weil du sie täglich am Computer siehst und auch benutzt. Zum Beispiel dann, wenn du Programme öffnest oder schließt.

Einführungstexte Surfen und Navigieren

8. Die ganze Welt in drei Buchstaben

Was ist das Internet und was bedeutet WWW?

Mal ehrlich: Wie gut bist du im Schreiben von Texten? Ich war auf der Kapitänsschule ja kein so großes Ass im Logbuchschreiben. Deshalb verfasse ich meine Reiseberichte immer erst sehr spät. Leider habe ich dann dabei oft Gedächtnislücken. Und der nächste Kapitän, der den gleichen Kurs nachfahren möchte, landet dann womöglich ganz woanders.

Damit das auf unserer Fahrt nicht passiert, möchte ich dich bitten, meinen Gedächtnislücken ein wenig auf die Sprünge zu helfen und den Bericht über das WWW-Weltmeer zu ergänzen. Ganz nebenbei erfährst du dabei auch noch etwas mehr über unser Reiseziel.

9. Eine englische Ladezone

Was ist ein Download?

Manche englischen Fachbegriffe aus dem WWW-Weltmeer werden so selbstverständlich benutzt, dass sie sogar in deutschen Wörterbüchern auftauchen. Wenn man häufig im WWW-Weltmeer unterwegs ist, kann es sogar passieren, dass man den deutschen Begriff für so ein Wort vergisst. Ich kenne besonders ein Wort, bei dem das der Fall ist. Es steht in meinem Reiseführer für Kapitäne. Zu dumm, dass bei der Übersetzung die Erklärung völlig durcheinander geraten ist. Ich hoffe, du hilfst mir beim Sortieren!

Lexikon Surfen und Navigieren

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert



Browser: Programm zum Betrachten von Internetseiten

Download: Herunterladen von Dateien aus dem Internet

E-Mail: Elektronische Post, wird mithilfe des Computers geschrieben und verschickt

Enter-/Return-Taste: Taste zum Bestätigen von Aktionen und Befehlen

Escape-Taste: Taste zum Unterbrechen einer Aktion

Firefox: „Feuerfuchs“ – Name eines bekannten Browsers

Lesezeichen/Favoriten: Bereich im Browser zum Speichern und Ordnen von Internetadressen

Link/Hyperlink: Verknüpfungsstelle zu anderen Internetseiten

navigieren: Ans Ziel führen

offline: Der Computer ist nicht mit dem Internet verbunden.

online: Der Computer ist mit dem Internet verbunden.

Pop-up: Zusätzliches Browserfenster

Provider: Anbieter von Internetzugängen, Informationen oder elektronischer Post (E-Mail) im Internet

Server: Computer in Netzwerken, der Aufgaben für andere Computer übernimmt

surfen: Anschauen von Seiten im Internet

Symbolleiste: Bilderleiste zur Auswahl von Aufgaben für den Browser

Update: Aktualisieren von Programmen

WWW oder **World Wide Web:** Weltweites Netz, das alle Internetseiten miteinander verbindet

Checkliste Surfen und Navigieren



Dein Name:

| Nr. | Aufgabe | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|--|---|-------|
| 1. | Fachchinesisch | | |
| 2. | Von Tasten und Mäusen - Teil 1 | | |
| 3. | Von Tasten und Mäusen - Teil 2 | | |
| 4. | Von Tasten und Mäusen - Teil 3 | | |
| 5. | Weitsprung leicht gemacht | | |
| 6. | Ein Browser taugt nicht zum Duschen | | |
| 7. | So öffnest du das Fenster zur Welt | | |
| 8. | Die ganze Welt in drei Buchstaben | | |
| 9. | Eine englische Ladezone | | |
| 10. | Spiel: Puzzle „Kapitän Eddie auf großer Fahrt“ | | |

1. Fachchinesisch



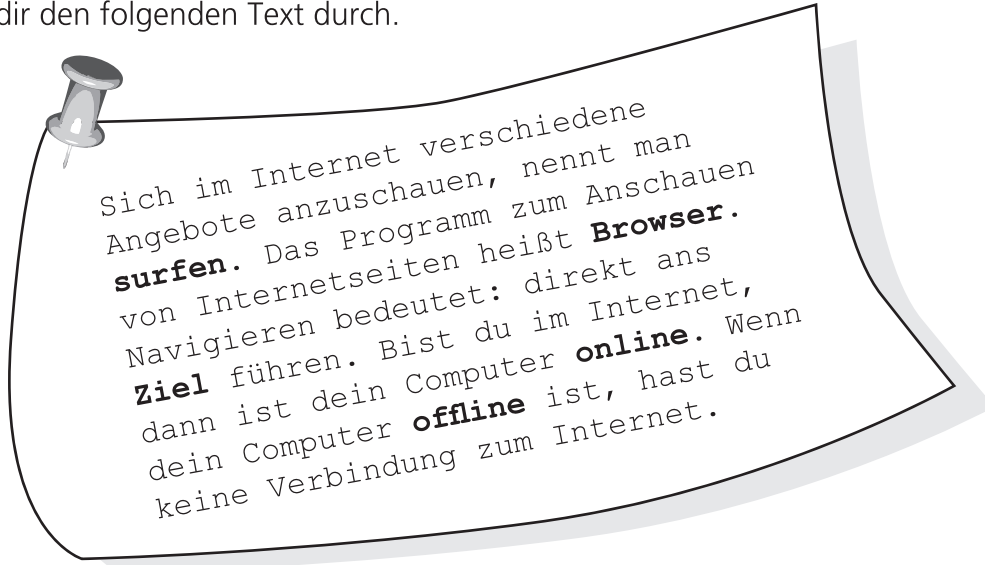
Aufgabentyp:
Leseaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Was bedeuten die Wörter?

Lies dir den folgenden Text durch.



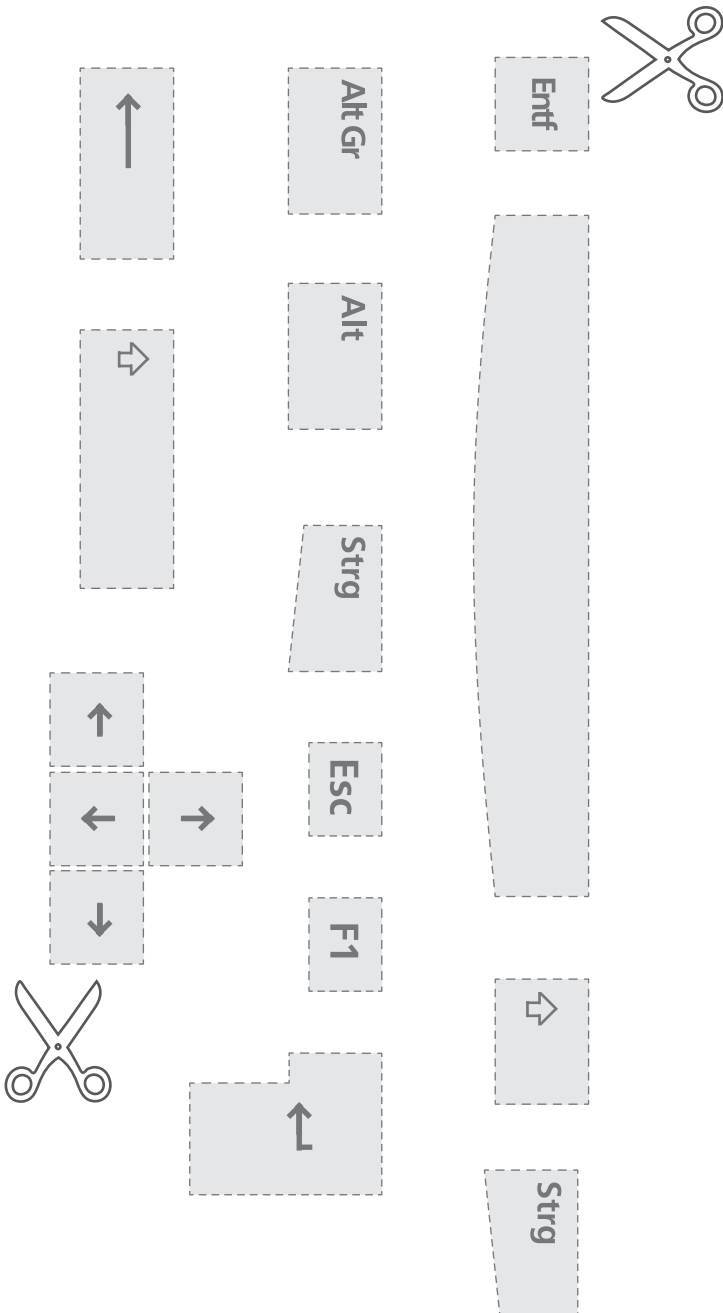
Aufgabe: Die fünf fett markierten Begriffe aus dem Merktext haben sich senkrecht oder waagrecht im Text versteckt. Markiere die Wörter farbig.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | S | U | E | R | B | M | I | N |
| B | U | L | D | R | R | T | Z | O |
| M | R | T | Z | A | O | L | P | F |
| G | F | G | M | X | W | K | A | F |
| L | E | I | O | H | S | N | K | L |
| O | N | L | I | N | E | P | J | I |
| I | N | K | L | L | R | O | V | N |
| Z | I | E | L | U | L | E | T | E |

2. Von Tasten und Mäusen – Teil 1

Ausschneidebogen

Schneide die Tasten aus und klebe sie an die passenden Stellen!



3. Von Tasten und Mäusen – Teil 2



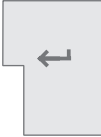


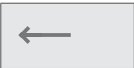




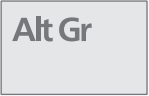

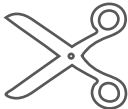



Aufgabentyp:
Schneideaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Löse das Domino! Schneide dafür die Karten an den gestrichelten Linien auseinander, so dass du Dominosteine mit jeweils zwei Feldern erhältst! Mische das Domino! Bringe dann das Domino in die richtige Reihenfolge!

| | | | |
|---|---|--|---|
|  |  | <p>Die Escape-Taste unterbricht einen Vorgang oder macht ihn rückgängig.</p> |  |
| <p>Mit der Eingabetaste wird ein Befehl bestätigt oder eine neue Zeile erstellt.</p> |  | <p>Durch Drücken der Leertaste bekommst du eine Leerstelle zwischen Buchstaben oder Wörtern.</p> |  |
| <p>Die Taste zum Ausführen von Befehlen heißt Steuerungstaste.</p> |  | <p>Mit der Rücktaste wird das Zeichen links neben dem Mauszeiger (Cursor) gelöscht.</p> |  |
| <p>Mit gedrückter Umschalttaste werden Großbuchstaben erzeugt.</p> |  | <p>Die Pfeiltasten bewegen den Zeiger (Cursor) über den Monitor nach oben, unten, rechts und links.</p> |  |
| <p>Mit der Entferntaste wird das Zeichen rechts vom Cursor gelöscht.</p> |  | <p>Über die F1-Taste kann ein Hilfeprogramm aufgerufen werden.</p> |  |
| <p>Mit der gedrückten Alt Gr-Taste + Q kann das @-Zeichen geschrieben werden.</p> |  |  |  |

4. Von Tasten und Mäusen – Teil 3

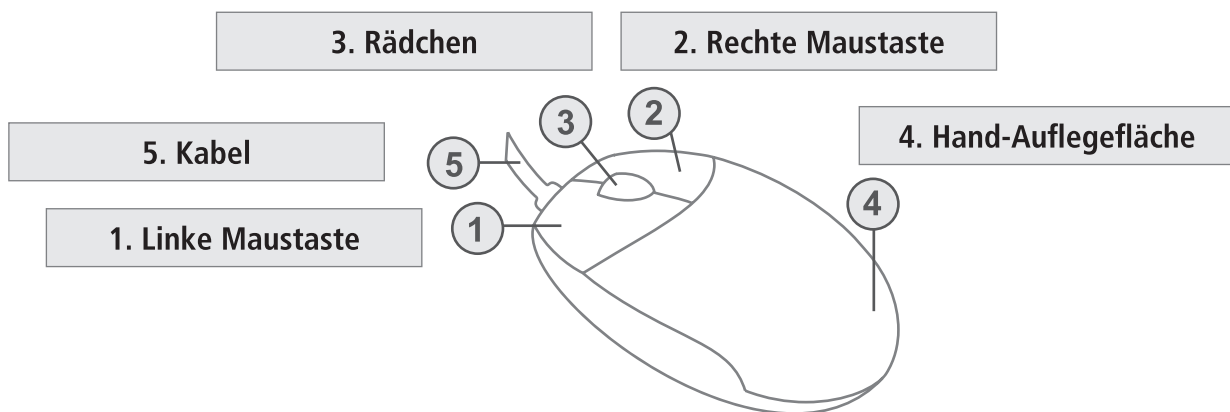


Aufgabentyp:
Zuordnungsaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Schau dir die Bezeichnungen für die Computermaus genau an und löse anschließend das Mäuse-Teekesselchen.



Mäuse-Teekesselchen:

Ordne die richtige Beschreibung den passenden Bezeichnungen per Linie zu!

Mit mir werden die meisten Befehle ausgeführt. Im Internet musst du mich nur einmal anklicken, um einen Link zu öffnen.

Mit mir kannst du ein Programm außerhalb des Internets öffnen. Dazu musst du meine linke Taste der Maus zweimal drücken. Deswegen nennt man mich auch

Wenn du auf mich drückst, öffnet sich ein kleiner Kasten mit einer Auswahlliste für weitere Befehle zum geöffneten Programm.

Mich kannst du mit deinen Fingern auf- und abrollen, um dich auf dem Bildschirm hoch und runter zu bewegen.

Auf mir kannst du deine Hand auflegen.

Doppelklick

Rädchen

Hand-Auflegefläche

Rechte Maustaste

Linke Maustaste

5. Weitsprung leicht gemacht




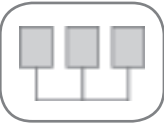





Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Was sind Hyperlinks und woran erkennt man sie?

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke. Hinweis: Wenn du die richtige Lösung ankreuzt, ergeben die Silben daneben einen Lösungssatz.

| Satz | Auswahl | |
|--|--|-------------------------|
|  <p>Das Wort Link (kurz für Hyperlink) kommt aus der englischen Sprache und bedeutet</p> | <input type="radio"/> verlaufen <input type="radio"/> verbinden <input type="radio"/> verstecken | Per Ka In |
|  <p>Damit man sich Internetseiten nacheinander anschauen kann, sind sie miteinander</p> | <input type="radio"/> verklebt <input type="radio"/> verbunden <input type="radio"/> versichert | la pi so |
|  <p>Links können ganz verschieden aussehen. Beispielsweise steht dann da „weiter“ oder „zurück“, also ein ganzes</p> | <input type="radio"/> Buchstabe <input type="radio"/> Wort <input type="radio"/> Satz | gen tän sen |
|  <p>Die verlinkten Wörter sind häufig in einer anderen als der übrige Text dargestellt.</p> | <input type="radio"/> Farbe <input type="radio"/> Klasse <input type="radio"/> Technik | Ed Fli Per |
|  <p>Manche verlinkten Wörter sind auch</p> | <input type="radio"/> unterwegs <input type="radio"/> unterkühlt <input type="radio"/> unterstrichen | der das die |
|  <p>Ein Link befindet sich manchmal auch hinter einem</p> | <input type="radio"/> Gitter <input type="radio"/> Versteck <input type="radio"/> Bild | singt tanzt se |
|  <p>Wenn du im Internet den Mauszeiger über den Bildschirm bewegst und er sich in eine verwandelt, befindet sich an dieser Stelle ein Link.</p> | <input type="radio"/> Zunge <input type="radio"/> Hand <input type="radio"/> Katze | burg. gelt. lauf. |

Lösungssatz:

.....

7. So öffnest du das Fenster zur Welt









Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Welche Aufgaben haben die Symbole am Bildschirmfenster?

Aufgabe: Lies dir die Sätze durch und kreuze an, ob die jeweilige Aussage richtig oder falsch ist.

| | Satz | Richtig | Falsch |
|---|---|-----------------------|-----------------------|
|  | Zum Öffnen des Browsers klickst du das Symbol einmal mit der linken Maustaste an. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Programme wie den Browser öffnest du mit einem Doppelklick auf das Symbol. Dazu musst du zweimal ganz schnell hintereinander die linke Maustaste drücken. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf das kleine Kreuz am oberen Fensterrand wird das geöffnete Fenster endgültig geschlossen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ein Klick auf das Doppelfenster-Symbol verkleinert das geöffnete Bildschirmfenster. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Das einfache Fenstersymbol wird zum Vergrößern des geöffneten Bildschirmfensters angeklickt. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Über den Strich wird das geöffnete Fenster geschlossen und nach unten an den Bildschirmrand verschoben. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

8. Die ganze Welt in drei Buchstaben



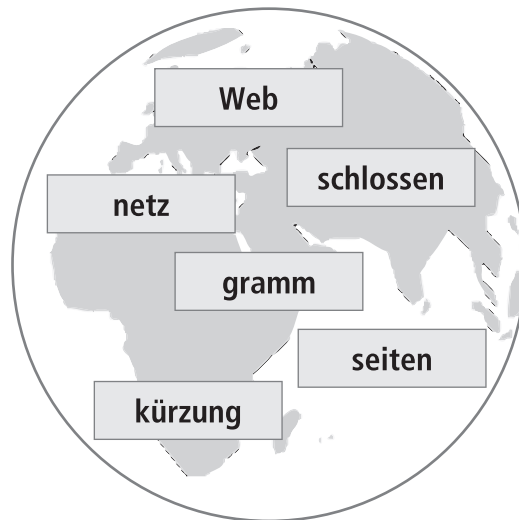
Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Was ist das Internet und was bedeutet WWW?

Aufgabe: Ergänze den Lückentext mithilfe der Weltkugel!



Das Internet ist ein riesiges Computer

An dieses große Computernetz sind ganz viele Computer auf der ganzen Welt ange

Die beiden wichtigsten Dienste im Internet sind elektronische Post, kurz „E-Mail“, und das World Wide

Die Abkürzung „www“ steht auch in den Adressen von Internet wie beispielsweise bei „www.internet-abc.de“.

Zum Anschauen von Internetseiten brauchst du ein spezielles Pro Dieses nennt man Browser.

World Wide Web bedeutet „Weltweites Netz“. Die Buchstaben WWW sind dafür die Ab

9. Eine englische Ladezone



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Was ist ein Download?

Aufgabe: Schreibe die verdrehten Sätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

ein englisches

Wort.

Download ist

herunterladen.

Download

bedeutet

etwas

kannst du dir viele

Angebote auf den

Aus dem Internet

Computer laden.

Bilder herunterladen.

Zum Beispiel

und

kannst du Musikstücke

Dateien

Die heruntergeladenen

Computer gespeichert.

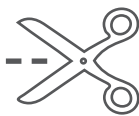
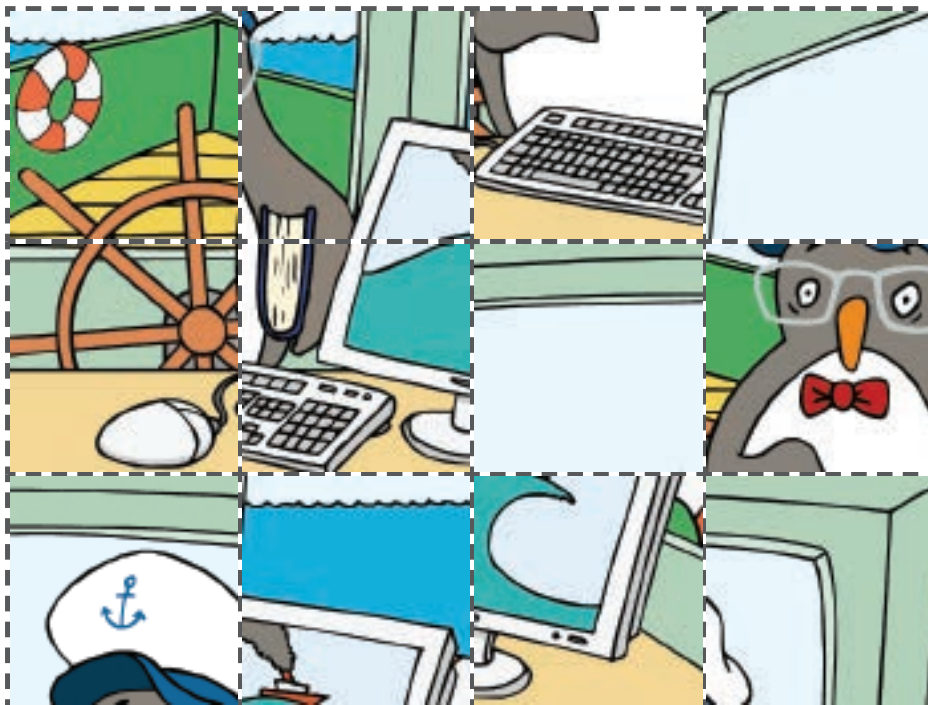
werden auf dem

10. Spiel: „Kapitän Eddie auf großer Fahrt“



Spiel:
Puzzle

Spielanleitung: Das Bild von Kapitän Eddie ist beim letzten Sturm etwas durcheinandergeraten. Sicherlich gelingt es dir, die Puzzleteile wieder richtig zusammenzusetzen! Schneide sie dazu am besten aus.

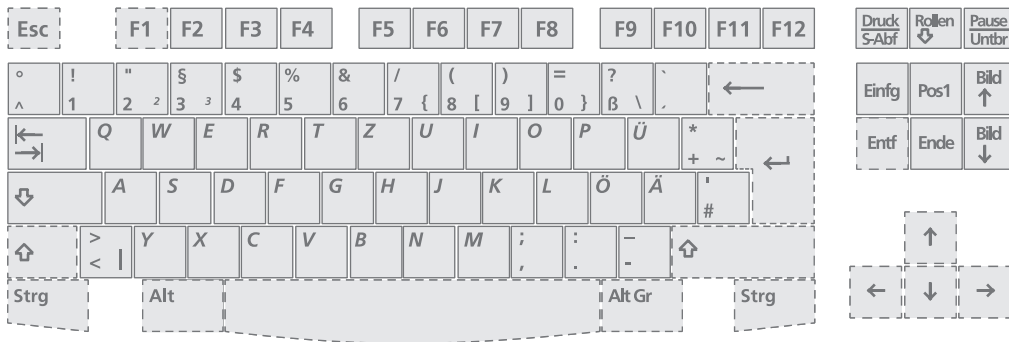


Lösungsblatt 1 zu den Aufgaben













Aufgabe 1:

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | S | U | E | R | B | M | I | N |
| B | U | L | D | R | R | T | Z | O |
| M | R | T | Z | A | O | L | P | F |
| G | F | G | M | X | W | K | A | F |
| L | E | I | O | H | S | N | K | L |
| O | N | L | I | N | E | P | J | I |
| I | N | K | L | L | R | O | V | N |
| Z | I | E | L | U | L | E | T | E |

Aufgabe 2:



Aufgabe 3:

| | | | | | | | | |
|---|---|--|---|---|---|--|---|---|
|  |  | Die Escape-Taste unterbricht einen Vorgang oder macht ihn rückgängig. |  | Mit der Eingabetaste wird ein Befehl bestätigt oder eine neue Zeile erstellt. |  | Durch Drücken der Leertaste bekommst du eine Leerstelle zwischen Buchstaben oder Wörtern. |  | |
|  |  | Mit der Entfemaste wird das Zeichen rechts vom Cursor gelöscht. |  | Die Pfeiltasten bewegen den Zeiger (Cursor) über den Monitor nach oben, unten, rechts und links. |  | Mit gedrückter Umschalttaste werden Großbuchstaben erzeugt. |  | Mit der Rücktaste wird das Zeichen links neben dem Mauszeiger (Cursor) gelöscht. |
|  |  | Über die F1-Taste kann ein Hilfeprogramm aufgerufen werden. | Mit der gedrückten Alt Gr-Taste + Q kann das @-Zeichen geschrieben werden. | | | | | |

Die Taste zum Ausführen von Berechnungen heißt **Steuerungstaste**.

Lösungsblatt 2 zu den Aufgaben

Aufgabe 4:

- Mit mir werden die meisten Befehle ausgeführt. Im Internet musst du mich nur einmal anklicken, um einen Link zu öffnen (linke Maustaste).
- Mit mir kannst du ein Programm außerhalb des Internets öffnen. Dazu musst du meine linke Taste der Maus zweimal drücken. Deswegen nennt man mich auch (Doppelklick).
- Wenn du auf mich drückst, öffnet sich ein kleiner Kasten mit einer Auswahlliste für weitere Befehle zum geöffneten Programm (rechte Maustaste).
- Mit mir kannst du mit deinen Fingern auf- und abrollen, um dich auf dem Bildschirm hoch und runter zu bewegen (Rädchen).
- Auf mir kannst du deine Hand auflegen (Hand-Auflegefläche).

Aufgabe 5:

- Das Wort Link (kurz für Hyperlink) kommt aus der englischen Sprache und bedeutet verbinden.
- Damit man sich Internetseiten nacheinander anschauen kann, sind sie miteinander verbunden.
- Links können ganz verschieden aussehen. Beispielsweise steht dann da „weiter“ oder „zurück“, also ein ganzes Wort.
- Die verlinkten Wörter sind häufig in einer anderen Farbe als der übrige Text dargestellt.
- Manche verlinkten Wörter sind auch unterstrichen.
- Ein Link befindet sich manchmal auch hinter einem Bild.
- Wenn du im Internet den Mauszeiger über den Bildschirm bewegst und er sich in eine Hand verwandelt, befindet sich an dieser Stelle ein Link.
- Der Lösungssatz lautet: **Kapitän Eddie segelt**

Aufgabe 6:

- Das Wort Browser kommt aus der englischen Sprache. Es heißt soviel wie „blättern“ oder „schmökern“.
- Ein Browser ist ein Computerprogramm, mit dem du Internetseiten im WWW (World Wide Web) anschauen kannst.
- Das Programm bekommt man kostenlos von der Firma, bei der man den Internetanschluss bestellt, man nennt sie Provider.
- Es gibt verschiedene Browser. Die bekanntesten Browser sind der Internet Explorer und Mozilla Firefox.
- Über den Browser kannst du mithilfe von Hyperlinks durch das Internet surfen.
- Der Browser ist wie ein Fenster, durch das du ins World Wide Web reinschauen kannst.

Aufgabe 7:

- Zum Öffnen des Browsers klickst du das Symbol einmal mit der linken Maustaste an. (**Falsch**)
- Programme wie den Browser öffnest du mit einem Doppelklick auf das Symbol. Dazu musst du zweimal ganz schnell hintereinander die linke Maustaste drücken. (**Richtig**)
- Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf dem kleinen Kreuz am oberen Fensterrand wird das geöffnete Fenster endgültig geschlossen. (**Richtig**)
- Ein Klick auf das Doppelfenster-Symbol verkleinert das geöffnete Bildschirmfenster. (**Richtig**)
- Das einfache Fenstersymbol wird zum Vergrößern des geöffneten Bildschirmfensters angeklickt. (**Richtig**)
- Über den Strich wird das geöffnete Fenster geschlossen und nach unten an den Bildschirmrand verschoben. (**Richtig**)

Aufgabe 8:

- Das Internet ist ein riesiges Computernetz.
- An dieses große Computernetz sind ganz viele Computer auf der ganzen Welt angeschlossen.
- Die beiden wichtigsten Dienste im Internet sind elektronische Post, kurz „E-Mail“, und das World Wide Web.
- Die Abkürzung „www“ steht auch in den Adressen von Internetseiten wie beispielsweise bei „www.internet-abc.de“.
- Zum Anschauen von Internetseiten brauchst du ein spezielles Programm. Dieses nennt man Browser.
- World Wide Web bedeutet „Weltweites Netz“. Die Buchstaben WWW sind dafür die Abkürzung.

Aufgabe 9:

- Download ist ein englisches Wort.
- Download bedeutet etwas herunterladen.
- Aus dem Internet kannst du dir viele Angebote auf den Computer laden.
- Zum Beispiel kannst du Musikstücke und Bilder herunterladen.
- Die heruntergeladenen Dateien werden auf dem Computer gespeichert.

Spiel:





Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche

Suchen und Finden im Netz

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul „Suchen und Finden im Netz – Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche“ besteht aus sechs Aufgaben und einem Spiel. Es gibt zwei leichte und vier mittelschwere Aufgaben. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt ca. vier Unterrichtsstunden betragen. Die Aufgaben gehen den Kindern zwar meist schnell von der Hand, aber die Einführungstexte sind umfangreich und müssen auf jeden Fall gelesen werden, damit die Lösungen nicht reine Versuche bleiben, sondern sich auf gesichertes Wissen stützen können.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- wissen, wozu es Suchmaschinen gibt,
- lernen, wie man eine Suchmaschine bedient,
- kennen Online-Lexika,
- beachten das Urheberrecht.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Im Internet gibt es Milliarden von Seiten und sich dort zurechtzufinden, wenn man die genaue Adresse nicht kennt, ist selbst für Erwachsene unmöglich. Deshalb gibt es Suchmaschinen, die auf eingegebene Stichwörter Seiten anzeigen, die Informationen dazu enthalten. Die weltweit bekannteste ist wohl „Google“. Das Wort „googeln“ wurde mittlerweile sogar in den Rechtschreibduden übernommen. Google und alle anderen Suchmaschinen werfen zwar auch interessante und gute Kinderseiten aus, darüber hinaus aber ebenso solche, die für Kinder nicht nur ungeeignet, sondern sogar schädlich sein können. Außerdem ist die Fülle der ausgeworfenen Seiten für Kinder schier unüberschaubar.

Aus diesen negativen Erfahrungen entstand zunächst als private Initiative die „Blinde Kuh“, eine mittlerweile mehrfach ausgezeichnete und vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend geförderte Suchmaschine speziell für Kinder, in die nur unbedenkliche Seiten aufgenommen werden und die zudem werbefrei ist. Mittlerweile haben sich auch die Kindersuchmaschinen „fragFinn“ (ebenso u.a. gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend) und „Helles Köpfchen“ etabliert und werden von Kindern gerne genutzt.

In den Lehrplänen für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es meist noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Der Einsatz von Suchmaschinen ist fächerübergreifend wichtig, wann immer die Kinder bestimmte Informationen suchen. Das kann zu Sachthemen ebenso sein wie zu Mathematik, wenn z. B. die Einwohnerzahlen bestimmter Städte miteinander verglichen werden sollen.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Es ist jedoch für das allgemeine Verständnis wichtig, dass sich die Kinder eingehend damit befassen, damit das Lösen der Aufgaben sich nicht in Try & Error erschöpft. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit zu dokumentieren, selbst dadurch einen Überblick über die individuelle Leistung der Schülerinnen und Schüler zu bekommen und umgekehrt ihnen eine Rückmeldung zu geben.

Projektablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben, gemeinsam mit einem Partner bei „Blinde Kuh“, „fragFinn“ oder „Helles Köpfchen“ die Eingabe von Suchbegriffen üben. An dieser Stelle kann auch das Online-Spiel „Labyrinth“ eingesetzt werden, das sich allerdings auch als Konzentrationsübung zwischen- durch eignet.

Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|--|------------------------|--|
| Einstieg | Bild zum Thema „Blinde Kuh Spiel“ ausdrucken, betrachten, Vermutungen dazu äußern, Verbindung zur Suchmaschine „Blinde Kuh“ herstellen | Plenum | Suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „Blinde Kuh-Spiel“ |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslosung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer, Unterstreichen wichtiger Informationen in den Einführungstexten | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über die in den Einführungstexten markierten Informationen | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - Erklärung für Wikis ins Heft schreiben - die fett gedruckten Tipps (Merktext Aufgabe 3) ins Heft schreiben | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte |
| Abschluss | Präsentation freiwilliger Paare: Im Einführungstext Nr. _ habe ich gelernt, ... | Plenum | Einführungstexte |

Mit Detektiv Eddie auf Spurensuche

Suchen und Finden im Netz

Wie gehst du vor, wenn du im Internet Infos zu einem bestimmten Thema finden möchtest? Du suchst und suchst, findest nicht das Richtige und verplemperst wertvolle Zeit? Das kann passieren, denn auf den Milliarden Seiten des Internets verliert man leicht die Übersicht.

Stell dir das Internet vor wie die größte Bibliothek der Welt: Ein riesiges Gebäude mit 5.000 Stockwerken, mit Millionen Regalen, in denen sich unzählige Seiten, Texte, Bücher, Hefte, CDs und DVDs reihen. Würdest du hier einen Artikel, sagen wir mal über Braunbären, finden? Wenn du in der Stadtbibliothek wärst und dort einen Bibliothekar (so heißen die Fachleute in einer Bibliothek) um Hilfe bittest, bestimmst.



Leider ist es im Internet nicht so leicht, das Richtige zu finden, denn es gibt keine Ordnung wie in einer echten Bibliothek. Und es gibt kein Patentrezept, wie du genau das finden kannst, was du suchst.

Aber es gibt Suchmaschinen und verschiedene andere Möglichkeiten, die du unbedingt kennen lernen solltest, nämlich Kataloge, Linklisten, Linktipps und Lexika. Und mit der richtigen Strategie zum Suchen und Finden kommst du weiter.

Ich zeige dir, welche Wege dich ans Ziel führen. Schließlich bin ich ein Detektiv und geübt im Suchen und Finden!

Dein Eddie

Einführungstexte Suchen und Finden im Netz

1. Suchmaschinen – solche und solche
2. Die Suchergebnisse – Treffer oder Nieten?
3. Suchmaschinen richtig bedienen – Volltreffer!
4. Gezielte Suche mit Linktipps
5. Nachschlagen in Lexika
6. Geduld, Geduld – So gehst du bei schwierigen Themen vor

1. Suchmaschinen – solche und solche

Wer im Internet etwas finden möchte, greift meist auf eine Suchmaschine zurück: Suchbegriff in ein Suchfeld eingeben, auf „Suchen“ oder die „Enter“-Taste klicken, fertig.

Suchmaschinen gibt es viele, auch wenn die meisten sich nur auf die größte und bekannteste verlassen. Doch eines solltest du wissen: Keine Suchmaschine durchsucht alle Internetseiten der Welt, und jede Suchmaschine funktioniert ein bisschen anders. Daher lohnt es sich, mehrere auszuprobieren.

Hinter manchen Suchmaschinen stecken Programme, die automatisch alle Infos einsammeln. Hinter anderen stehen Menschen, die sich die einzelnen Internetseiten anschauen und sie in ihre Suchmaschine aufnehmen. Teilweise sortieren sie die Seiten tatsächlich von Hand in eine große Liste ein, beschreiben sie und ordnen sie einzelnen Themen und Schlagworten zu.

Wem würdest du bessere Ergebnisse bei der Suche zutrauen? Einem automatischen Programm, das nicht denken kann, oder Personen, die sich eine Seite als Ganzes anschauen und sie als sinnvoll und nützlich einstufen? Sicherlich den Personen, oder? Denn was du nicht vergessen darfst: Internetseiten darf und kann jeder ins Internet stellen – und niemand prüft, ob das Geschriebene tatsächlich wahr und richtig ist!

Ich, Detektiv Eddie, empfehle dir daher Kindersuchmaschinen. Sie fischen für dich die guten und sicheren Seiten aus dem riesigen Internet. Durch die Vorauswahl, die die Redakteure (das sind die Menschen, die die Inhalte prüfen und beurteilen) für dich treffen, bleiben dir unwahre und betrügerische Seiten erspart. Und die Suchergebnisse sind meist brauchbarer.

Diese drei Suchmaschinen solltest du ausprobieren: Blinde Kuh, fragFINN und Helles Köpfchen. Kurze Beschreibungen dieser Seiten und Links findest du am Ende in den Linktipps!

Einführungstexte Suchen und Finden im Netz

Und was ist mit Google?

Die Suchmaschine Google kennt fast jeder. Allerdings ist sie für Erwachsene gedacht und gemacht. Darum lohnt es sich, zuerst bei den Kindersuchmaschinen zu suchen, denn:

1. Google spuckt endlos lange Trefferlisten aus, da verliert man schnell die Übersicht.
2. Google läuft automatisch, die Seiten werden nicht von Redakteuren geprüft. So können auch Seiten dabei sein, die dir komisch vorkommen oder es auf deine persönlichen Daten abgesehen haben.
3. Google setzt dir Werbung vor: In den Suchergebnissen erscheinen auch Anzeigen. Du erkennst sie an der Überschrift „Anzeige“.

2. Die Suchergebnisse – Treffer oder Nieten?

Angenommen, du hast mit einer Suchmaschine nach etwas recherchiert (so nennt man das, wenn man Informationen sucht). Die Maschine hat eine lange Liste für dich ausgespuckt. Die Ergebnisse oder Treffer, die Suchmaschinen ausspucken, bestehen meist aus

- einem Titel (oft mit einem Link, der dich direkt auf die vorgeschlagene Seite bringt),
- einer kurzen Beschreibung,
- der Internetadresse, die dich zur gefundenen Seite leitet.

Je nach Suchmaschine steht noch mehr in der Trefferliste, bei der Blinden Kuh zum Beispiel für jede Seite eine Alterseinstufung und ein Bild.

Wie und woran erkennst du, welche Suchergebnisse hilfreich und welche unbrauchbar sind? Klicke nicht gleich jedes Ergebnis an, denn nicht alle Suchergebnisse zeigen das an, was du tatsächlich gesucht hast. Sieh dir die Treffer in der Übersichtsliste genauer an. Lies aufmerksam den Titel und die Beschreibung darunter – so kannst du entscheiden, was du gebrauchen kannst und was nicht.

Schau dir auch die folgenden Treffer weiter unten auf der Liste an. Denn die besten Ergebnisse stehen nicht immer oben. Wenn du auf einen Treffer geklickt hast und auf eine Internetseite gelangst, versuche am ersten Absatz und an den Überschriften zu erkennen, ob sie für dich hilfreich ist oder nicht. So ersparst du dir unnötig langes Lesen.

Einführungstexte Suchen und Finden im Netz

3. Suchmaschinen richtig bedienen – Volltreffer!

Wie das mit Maschinen so ist: Nur wenn sie richtig bedient werden, funktionieren sie auch gut. Da Suchmaschinen nicht denken können, musst du das für sie übernehmen.

Ein Beispiel: Du suchst eine Internetseite über Mäuse und gibst das Wort „Maus“ in das Suchfeld ein. Die Suchmaschine weiß nun nicht, ob du etwas über die kleinen Nager oder die Maus für den Computer wissen möchtest, ob du eine Maus als Haustier möchtest oder gar jemanden suchst, der mit Nachnamen Maus heißt. Sie versteht nicht den Sinn des Wortes.

Ich habe eine Suchmaschinen-Bedienungsanleitung für dich aufgeschrieben und eine Übung dazu erstellt, denn nur, wenn du weißt, wie und welche Suchbegriffe du am besten verwendest, landest du Volltreffer! Suchmaschinen suchen immer nur nach den Begriffen und Zeichenfolgen. Den Sinn dahinter kennen sie nicht. Du musst also möglichst genaue Anweisungen geben, damit sie deine Wünsche erfüllen können.

Bevor wir zu der Bedienungsanleitung und der Übung kommen, gebe ich dir zwei Merkgeregeln:

Je nach Thema und Suchwort kann es sein, dass du viel zu viele oder aber gar keine Treffer landest.

- **Hast du zu viele Treffer erhalten?**

Dann grenze deine Suche weiter ein, „verfeinere“ zum Beispiel deinen Suchbegriff, indem du weitere Begriffe hinzufügst oder ausschließt. Tipps dazu findest du in meiner „Bedienungsanleitung für Suchmaschinen“!

- **Hast du zu wenige Treffer erhalten?**

Dann probier etwas anderes aus: Verwende andere Suchbegriffe oder teste eine andere Suchmaschine.



Mein Tipp: Falls dir die Übung zu schwer ist oder du vorher etwas üben möchtest, kannst du dir die Bedienungsanleitung ausdrucken. Darin werden die einzelnen Tipps noch näher erklärt:

Einführungstexte Suchen und Finden im Netz

Bedienungsanleitung für Suchmaschinen

Bitte beachte, dass nicht alle Befehle in allen Suchmaschinen funktionieren, aber in den meisten – jede Suchmaschine ist halt anders!

| Anleitung | Erklärung | Beispiel |
|---|--|--|
| 1. Wähle die richtigen Suchbegriffe! | Gib nur passende und für dein Thema wichtige Begriffe ein. Überlege, was auf den Seiten, die du finden möchtest, stehen könnte. Meist hilft es nicht weiter, ganze Fragen zu stellen. Die Suchmaschine versteht die Frage nicht, sondern sucht nach allen Begriffen, die in der Frage vorkommen. | Wenn du wissen willst, welche Tiere ein Löwe jagt, dann schreib nicht die Frage Welche Tiere jagt ein Löwe? , sondern gib in das Suchfeld zum Beispiel einfach Löwen Beute ein. |
| 2. Prüfe die Schreibweise der Suchwörter! | Achte darauf, dass du die Suchbegriffe richtig schreibst. Nur so erhältst du die Treffer, die du dir erhoffst. Es macht einen Unterschied, ob du Wal oder Wahl tippst, Beeren mit ä oder doppeltem e schreibst. | Eingabe Wal = Die Suchmaschine findet Seiten über den Meeressäuger. Wahl = Die Suchmaschine findet Seiten über politische Wahlen. Bären = Die Suchmaschine findet Seiten über das große pelzige Tier. Beeren = Die Suchmaschine findet Seiten über die kleinen Früchte, z.B. Erdbeeren. |
| 3. Teste Einzahl und Mehrzahl der Suchwörter aus! | Manchmal ist es hilfreich, mehrere Formen (Einzahl, Mehrzahl) eines Begriffes nacheinander einzugeben und die Ergebnisse zu vergleichen. | Manchmal bringen dich Mäuse eher ans Ziel als die Maus , wenn du etwas über die kleinen Nager erfahren möchtest. In diesem Beispiel werden bei der Einzahl des Wortes nämlich auch Eigennamen wie z.B. Micky Maus von der Suchmaschine mit berücksichtigt. |
| 4. Gib mehrere Begriffe ein, um dein Thema genauer abzustecken! | Werden dir zu viele Seiten angezeigt, die nichts mit deinem Thema zu tun haben, kannst du der Suchmaschine nicht nur einen Suchbegriff, sondern mehrere angeben. Du kannst sie mit einem Pluszeichen (+) oder und verbinden. Ein Leerschritt zwischen den Wörtern reicht aber auch, denn die meisten Suchmaschinen verstehen das als und . | Wenn du etwas darüber erfahren willst, was Vögel fressen, dann gib nicht nur Vögel ein. Du würdest dann bei vielen Suchmaschinen als Ergebnis eine lange Liste bekommen. Gibst du aber die Begriffe Vögel und Nahrung ein, ist die Liste kürzer und die Wahrscheinlichkeit höher, das Richtige zu finden. |
| 5. Schließe einzelne Begriffe von der Suche aus! | Werden dir zu viele Ergebnisse angezeigt, kannst du mit einem Minuszeichen (-) Begriffe ausschließen, die nichts mit deinem Thema zu tun haben. So verringerst du die Anzahl der gefundenen Seiten. Besonders bei Begriffen mit mehreren Bedeutungen ist das Ausschließen von Wörtern hilfreich. | Suchst du zum Beispiel nach dem Begriff „Viren“ und möchtest nur Ergebnisse, in denen das Wort „Krankheit“ nicht vorkommt, weil du dich ausschließlich über Computerviren informieren möchtest, so setzt du hinter dem eigentlichen Suchbegriff Viren noch den Befehl -Krankheit . Suchst du etwas über die Hunderasse Boxer kannst du -Sport oder -Sportler eingeben. Suchst du etwas über die Linse im Auge, kannst du -Hülsenfrucht eingeben. |

Einführungstexte Suchen und Finden im Netz

| Anleitung | Erklärung | Beispiel |
|---|--|--|
| 6. Mit einem ODER oder OR gibst du der Suchmaschine die Anweisung nach allen Seiten zu suchen, auf denen der eine <u>oder</u> der andere Suchbegriff auftaucht. | Ein oder ist sinnvoll, wenn es für eine Sache mehrere Namen gibt. Aber Vorsicht, es kommen noch mehr Ergebnisse. | Wenn du nach Löwen und Elefanten suchen möchtest, gib nicht Löwen Elefanten ein, denn dann erhältst du nur Seiten, auf denen beide Begriffe vorkommen. Schreib besser Löwen oder Elefanten . |
| 7. Setze zusammenhängende Begriffe in Anführungszeichen! | Mit Gänsefüßchen „...“ (Anführungszeichen) kannst du einzelne Wörter zu Wortketten (so genannten Phrasen) zusammenfassen. So lässt sich nach genauen Textausschnitten suchen. Setzt du mehrere Begriffe in „...“, so werden nur Webseiten gefunden, auf denen die Begriffe oder Satzteile genau in dieser Reihenfolge stehen. Schreibst du die Wörter der Zeile ohne Anführungszeichen, erhältst du jede Menge Suchergebnisse mehr, weil die Suchmaschine alle Seiten herausucht, auf denen die Wörter stehen – egal in welcher Reihenfolge, auch wenn sie in verschiedenen Sätzen oder an verschiedenen Stellen auftauchen. | Du möchtest ein Gedicht finden, von dem du nur eine Zeile kennst. Setze diese in „...“ und die Suchmaschine sucht danach. So findest du meist das gesamte Gedicht. |

4. Gezielte Suche mit Linktipps

Zusätzlich zu einem Suchfeld besitzen manche Suchmaschinen auch Kataloge und Linktipps. Die Blinde Kuh zum Beispiel hat einen Katalog, in dem viele Seiten nach Themen sortiert sind.

Und dann gibt's noch das so genannte „Open Directory“, einen großen Katalog, der auf viele Seiten zu den unterschiedlichsten Themen verweist. (Die Links zu diesem Katalog findest du in der Online-Version dieses Detektiv-Rundgangs unter <http://www.internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php!>)

Auch einzelne Internetseiten führen dich mit Linklisten und Linktipps zu ausgewählten Seiten. Das ist aus zwei Gründen eine prima Sache:

- Die Seiten wurden von den Machern der Seiten für dich thematisch geordnet.
- Die Seiten wurden vorab geprüft, so dass nur empfehlenswerte Seiten aufgelistet sind.

Oft stehen auch am Ende von Artikeln Linktipps, die dir weiterhelfen.

Einführungstexte Suchen und Finden im Netz

Wie findest du Linklisten?

Fällt dir eine Seite ein, die sich mit deinem gesuchten Thema befasst? Oder bist du bei deiner Suche auf eine gute Seite gestoßen? Dann halte auf dieser Seite Ausschau nach einem Menüpunkt oder der Überschrift „Linktipps“, „Links“, „Surftipps“, „Internet-tipps“ oder „Webtipps“.

Auf diese Art findest du zum Beispiel auf Seiten, die sich mit Politik oder mit Sport beschäftigen, sicherlich auch Linktipps zu diesen Themen. Einige Beispiele habe ich für dich in meinen eigenen Linktipps zusammengestellt, die du in der Online-Version dieses Detektiv-Rundgangs unter <http://www.internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php> findest.

Suchfelder auf Internetseiten

Kennst du bereits eine Internetseite zu deinem gesuchten Thema, aber findest dort nicht gleich das Richtige? Dann kannst du direkt auf der Seite suchen. Denn viele Seiten haben eine eigene Suche, die „interne Suche“. Gib einen Begriff ein, klicke auf „Suchen“ und schon werden alle Unterseiten dieser Internetseite nach diesem Wort abgesucht – aber eben wirklich nur die Unterseiten des Angebots, auf dem du dich gerade befindest.

Achte also darauf, dass du ein solches Suchfeld nicht mit einer Suchmaschine verwechselst, die sich viele verschiedene Internetseiten vornimmt und durchwühlt.

5. Nachschlagen in Lexika

Was ist ein „Stummelfüßchen“, was ein „Polygon“? Wer war „Wilhelm Busch“ und wer „Napoleon Bonaparte“? Lexika helfen dir, wenn du etwas nachlesen möchtest und nähere Informationen benötigst. Die meisten sind nach dem Alphabet geordnet, von A bis Z. Und das Tolle: Lexika gibt es auch im Internet!

„Wikis“ – Lexika zum Mitmachen

Ein Internet-Lexikon, an dem alle Nutzer selbst mitschreiben können, nennt man Wiki. Das größte und bekannteste Wiki ist Wikipedia, ein umfangreiches Wissensportal in vielen Sprachen, an dem viele Menschen werkeln. Allerdings ist Wikipedia eher für Erwachsene gedacht und gemacht.

Verständlicher geschrieben als die Artikel in Wikipedia sind die Beiträge in Kinderlexika, zum Beispiel im Grundschulwiki. Hier kannst du sogar mitmachen.

Lexika zu einzelnen Themen

Neben allgemeinen Lexika, die zu allen möglichen Fragen Auskunft geben, gibt es auch Nachschlagewerke für einzelne Themen, zum Beispiel Literatur, Religion, Computer, Tiere oder Politik. Solche Lexika speziell für Kinder findest du in meinen Linktipps in der Online-Version dieses Detektiv-Rundgangs unter <http://www.internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php>.

Einführungstexte

Suchen und Finden im Netz

Beachte das Urheberrecht

Denk daran: Nicht alles im Internet ist frei nutzbar. Du darfst nicht einfach alles abschreiben, was du findest. Denn Kopieren ist nicht nur unfair, sondern sogar verboten – außer wenn ein Text entsprechend gekennzeichnet und zur freien Verwendung gedacht ist. Dann darfst du ihn benutzen, sofern du einen Hinweis auf die Quelle und den Urheber angibst. Aber gib niemals einen fremden Text als den eigenen aus!



Mein Tipp: Wenn du mehr über das Urheberrecht wissen willst, dann schau doch später einmal in das Thema „Texte, Filme, Musik aus dem Netz – Was ist erlaubt?“ hinein!

6. Geduld, Geduld – So gehst du bei schwierigen Themen vor

Nun weißt du schon so einiges darüber, wie du im Netz fündig wirst. Vertrackter ist es mit schwierigen Themen. Da sieht man manchmal den Wald vor lauter Bäumen nicht. Daher möchte ich dir ein paar Tipps geben, wie du am besten vorgehen kannst:

- Suche zuerst in Kindersuchmaschinen und Linklisten. Die Artikel, die du dort findest, sind leichter verständlich. Sie geben dir ein Grundwissen und helfen dir dabei, schwierige Themen einzuordnen und zu begreifen.
- Das reicht noch nicht? In einem zweiten Schritt kannst du dann in den Lexika und vielleicht sogar in den Suchmaschinen für Erwachsene recherchieren. Die hier gefundenen schwierigeren Texte wirst du nun bestimmt besser verstehen.

Blicke auch über den Tellerrand!

Warum nicht vor der Internet-Recherche echte Menschen fragen? Die haben vielleicht Tipps, mit denen du dann im Netz weiterkommst. Frage deine Eltern oder überlege, wer dir sonst weiterhelfen könnte, weil er beispielsweise einen Beruf hat, der zu deinem Thema passt. Vielleicht holst du dir auch Rat bei:

- Freunden
- Lehrern
- Nachbarn
- Bibliothekaren
- Experten
- Na, wer fällt dir noch ein?

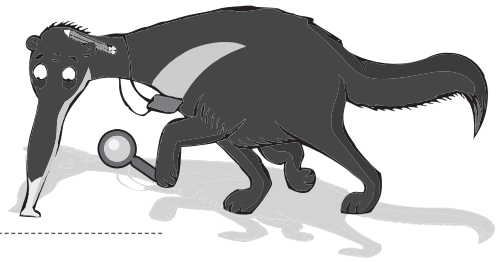
Nun musst du noch herausfinden, welches Vorgehen für dich und das von dir gesuchte Thema das Beste ist.



Mein Tipp: Lesezeichen oder Favoriten setzen

Hast du eine Seite gefunden, die du dir merken möchtest, kannst du übrigens ein Lesezeichen setzen. So findest du sie beim nächsten Ausflug ins Netz mit einem Klick wieder. Wie du Lesezeichen setzt, erklärt unser Internet-ABC-Lexikon. Schau mal rein!

Checkliste Suchen und Finden



Dein Name:

| Nr. | Arbeitsblatt | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|---|---|-------|
| 1. | Suchmaschinen – solche und solche | | |
| 2. | Die Suchergebnisse – Treffer oder Nieten? | | |
| 3. | Suchmaschinen richtig bedienen – Volltreffer! | | |
| 4. | Gezielte Suche mit Linktipps | | |
| 5. | Nachschlagen in Lexika | | |
| 6. | Geduld, Geduld – So gehst du bei schwierigen Themen vor | | |
| 7. | Spiel: „Labyrinth“ | | |

1. Suchmaschinen – solche und solche

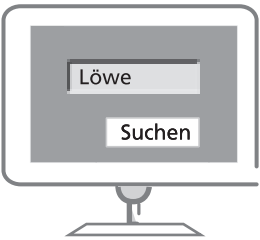
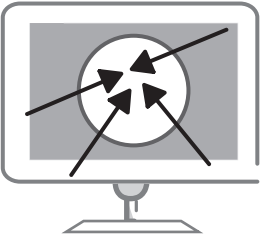

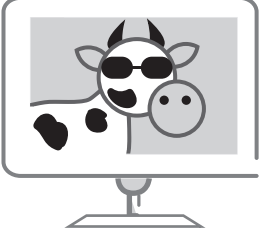


Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

| | Satz | Auswahl |
|---|--|---|
|  | Um mit der Suchmaschine Internetseiten zu finden, gibst du einen in ein Suchfeld ein. | <input type="radio"/> EURO <input type="radio"/> Suchbegriff <input type="radio"/> Zahlen-Code |
|  | Suchmaschinen finden Internetseiten. | <input type="radio"/> alle <input type="radio"/> nicht alle <input type="radio"/> keine |
|  | Kindersuchmaschinen sind die bessere Wahl, weil sie von für dich gepflegt werden. | <input type="radio"/> Kindern <input type="radio"/> Maschinen <input type="radio"/> Redakteuren |
|  | 1. , 2. , 3. heißen drei empfehlenswerte Kindersuchmaschinen. | 1. <input type="radio"/> Blinde Kuh 1. <input type="radio"/> Blinder Fisch 1. <input type="radio"/> Blindes Huhn 2. <input type="radio"/> FragMich 2. <input type="radio"/> FragDich 2. <input type="radio"/> FragFinn 3. <input type="radio"/> Dunkler Kopf 3. <input type="radio"/> Helles Köpfchen 3. <input type="radio"/> Leuchtende Birne |

2. Die Suchergebnisse – Treffer oder Nieten?



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel



Aufgabe: Schreibe die verdrehten Schüttelsätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

Merksätze:

Suchergebnisse an.

Ich klicke

nicht einfach alle

durch, was

Zuerst lese ich

steht.

unter einem Suchergebnis

Die besten

immer oben.

Suchergebnisse

stehen nicht

anderes.

etwas ganz

Suchergebnissen

findet sich

Hinter manchen

3. Suchmaschinen richtig bedienen – Volltreffer!



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Ergänze die Lückentexte mithilfe der Wörter in Spiegelschrift!



Wenn ich mit einer Suchmaschine nach etwas suche, sollte ich mir gut überlegen, welche Begriffe ich

Mit einem „und“ oder Leerschritt kann ich gleich nach mehreren Wörtern

Mit einem Minus (-) kann ich Wörter

Auf jeden Fall muss ich meine Suchbegriffe richtig, weil die Suchmaschine nicht kann und den Sinn der Wörter nicht versteht.

Praktisch ist auch die Suche mit, denn damit lassen sich ganze Sätze und Textteile finden.

4. Gezielte Suche mit Linktipps

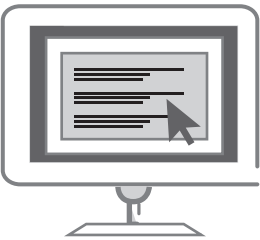
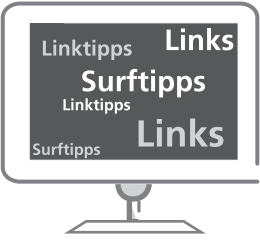
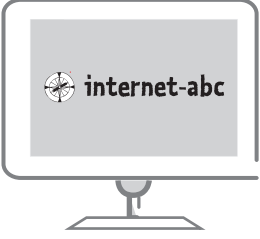



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

| | Satz | Auswahl |
|---|--|---|
|  | Manche Internetseiten bieten auch , die bereits sortiert und beschrieben sind. | <input type="radio"/> Linklisten <input type="radio"/> Regale <input type="radio"/> Bücher |
|  | Um sie zu finden, halte ich Ausschau nach der Überschrift | <input type="radio"/> FAQs oder Hilfe <input type="radio"/> Linktipps, Links oder Surftipps <input type="radio"/> Impressum oder Kontakt |
|  | Im des Internet-ABC zum Beispiel habe ich eine praktische Linkliste für die Schule und die Hausaufgaben. | <input type="radio"/> Schulfachnavigator <input type="radio"/> Forum <input type="radio"/> Chat |
|  | Mit einer „internen Suche“ suche ich | <input type="radio"/> im gesamten Internet <input type="radio"/> nur auf deutschen Seiten <input type="radio"/> nur auf einer Internetseite |

5. Nachschlagen in Lexika



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel



Aufgabe:

Welcher Satz ist richtig?
Kreuze A oder B an!

Welcher Satz stimmt?

| | | |
|----------|--|--------------------------|
| A | Lexika gibt es nur als Bücher. | <input type="checkbox"/> |
| B | Es gibt auch im Internet Lexika, in denen Begriffe nachgeschlagen werden können. | <input type="checkbox"/> |

Ein Lexikon zum Mitmachen ...

| | | |
|----------|------------------|--------------------------|
| A | nennt sich Wiki. | <input type="checkbox"/> |
| B | heißt Weblog. | <input type="checkbox"/> |

Welcher Satz stimmt?

| | | |
|----------|---|--------------------------|
| A | Es gibt nur ein Lexikon im Internet: Wikipedia. | <input type="checkbox"/> |
| B | Im Internet gibt es Lexika zu unterschiedlichsten Themen. | <input type="checkbox"/> |

Abschreiben oder Kopieren ...

| | | |
|----------|-------------------------|--------------------------|
| A | ist absolut in Ordnung. | <input type="checkbox"/> |
| B | ist unfair. | <input type="checkbox"/> |

6. Geduld, Geduld – So gehst du bei schwierigen Themen vor



Aufgabentyp:
Leseaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Suche im Buchstabenrätsel acht Wörter, die beim Suchen helfen können!

Adlerauge, Koepfchen, Spuersinn, Geduld, Fragen, Experten, Suchbegriff, Suchmaschine

Die Begriffe haben sich senkrecht oder waagrecht im Text versteckt.
Markiere die Wörter farbig.

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S | X | W | U | T | M | G | E | D | U | L | D |
| U | A | B | L | K | S | I | R | C | T | K | N |
| C | V | K | O | E | P | F | C | H | E | N | D |
| H | S | I | B | Z | U | M | N | Y | C | F | U |
| B | O | A | D | L | E | R | A | U | G | E | P |
| E | K | L | S | I | R | W | O | N | I | X | M |
| G | L | T | X | E | S | Q | R | L | N | P | E |
| R | G | B | O | T | I | F | R | A | G | E | N |
| I | A | G | A | B | N | L | T | I | X | R | G |
| F | U | H | D | C | N | L | K | U | B | T | O |
| F | E | Q | G | Y | H | B | R | E | P | E | Z |
| S | U | C | H | M | A | S | C | H | I | N | E |

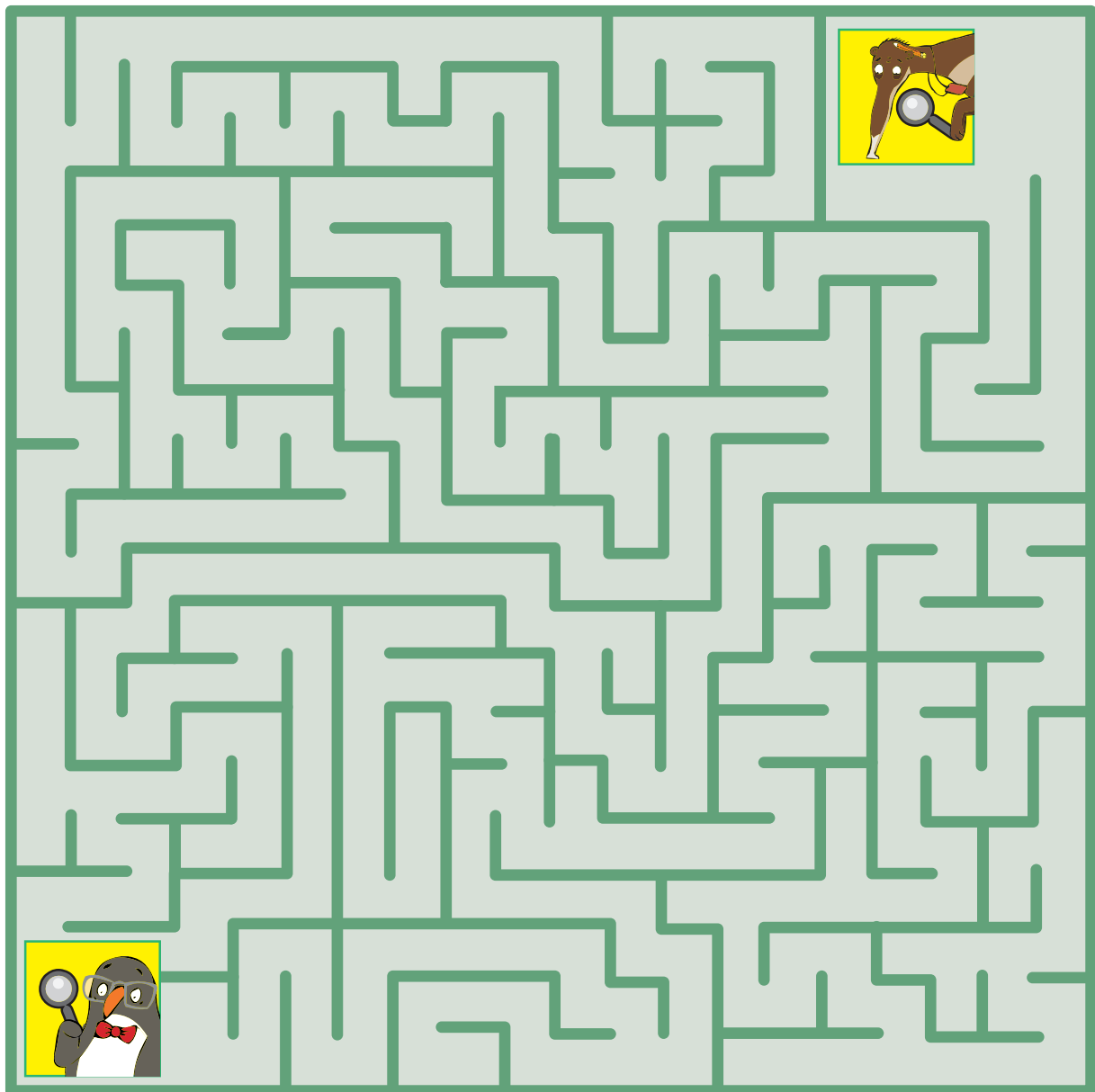
7. Spiel: „Labyrinth“



Spiel:
Labyrinth

Spielanleitung: Jeder Spieler hat eine Kopie dieses Irrgartens. Alle beginnen zur gleichen Zeit den Weg von Percy zu Eddie zu suchen und nachzuzeichnen. Der Erste, der ans Ziel kommt, hat gewonnen!

Eddie und Percy haben sich im Labyrinth der Großstadt verirrt.
Kannst du sie zusammenbringen?



Lösungsblatt zu den Aufgaben

Aufgabe 1:

- Um mit der Suchmaschine Internetseiten zu finden, gibst du einen Suchbegriff in ein Suchfeld ein.
- Suchmaschinen finden nicht alle Internetseiten.
- Kindersuchmaschinen sind die bessere Wahl, weil sie von Redakteuren für dich gepflegt werden.
- „Blinde Kuh“, „FragFinn“, „Helles Köpfchen“ heißen drei empfehlenswerte Kindersuchmaschinen.

Aufgabe 2:

- Ich klicke nicht einfach alle Suchergebnisse an.
- Zuerst lese ich durch, was unter einem Suchergebnis steht.
- Die besten Suchergebnisse stehen nicht immer oben.
- Hinter manchen Suchergebnissen findet sich etwas ganz anderes.

Aufgabe 3:

- Wenn ich mit einer Suchmaschine nach etwas suche, sollte ich mir gut überlegen, welche Begriffe ich eingabe.
- Mit einem „und“ oder Leerschritt kann ich gleich nach mehreren Wörtern suchen.
- Mit einem Minus (-) kann ich Wörter ausschließen.
- Auf jeden Fall muss ich meine Suchbegriffe richtig schreiben, weil die Suchmaschine nicht denken kann und den Sinn der Wörter nicht versteht.
- Praktisch ist auch die Suche mit Gänsefüßchen, denn damit lassen sich ganze Sätze und Textteile finden.

Aufgabe 4:

- Manche Internetseiten bieten auch Linklisten, die bereits sortiert und beschrieben sind.
- Um sie zu finden, halte ich Ausschau nach der Überschrift Linktipps, Links oder Surftipps.
- Im Schulfachnavigator des Internet-ABC zum Beispiel habe ich eine praktische Linkliste für die Schule und die Hausaufgaben.
- Mit einer „internen Suche“ suche ich nur auf einer Internetseite.

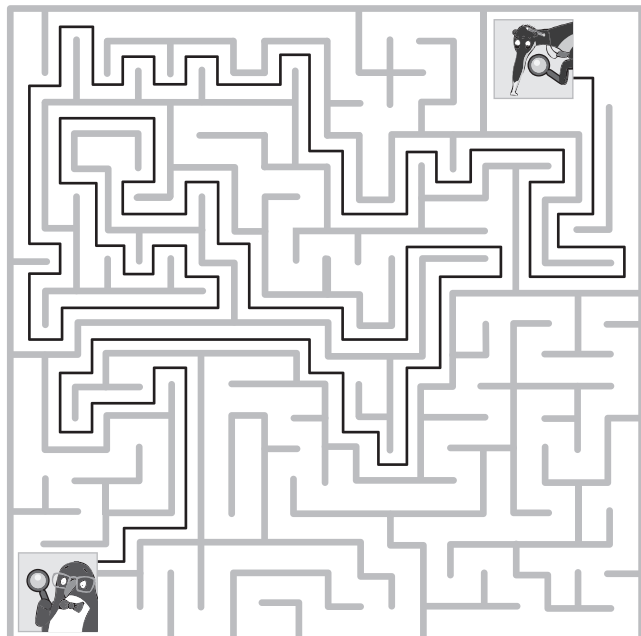
Aufgabe 5:

- Welcher Satz stimmt? **B)** Es gibt auch im Internet Lexika, in denen Begriffe nachgeschlagen werden können.
- Ein Lexikon zum Mitmachen ... **A)** nennt sich Wiki.
- Welcher Satz stimmt? **B)** Im Internet gibt es Lexika zu unterschiedlichsten Themen.
- Abschreiben oder Kopieren ... **B)** ist unfair.

Aufgabe 6:

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S | X | W | U | T | M | G | E | D | U | L | D |
| U | A | B | L | K | S | I | R | C | T | K | N |
| C | V | K | O | E | P | F | C | H | E | N | D |
| H | S | I | B | Z | U | M | N | Y | C | F | U |
| B | O | A | D | L | E | R | A | U | G | E | P |
| E | K | L | S | I | R | W | O | N | I | X | M |
| G | L | T | X | E | S | Q | R | L | N | P | E |
| R | G | B | O | T | I | F | R | A | G | E | N |
| I | A | G | A | B | N | L | T | I | X | R | G |
| F | U | H | D | C | N | L | K | U | B | T | O |
| F | E | Q | G | Y | H | B | R | E | P | E | Z |
| S | U | C | H | M | A | S | C | H | I | N | E |

Spiel:





In Meister Eddies Internetwerkstatt

Internet – Die Technik dahinter

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

In Meister Eddies Internetwerkstatt

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus sieben Aufgaben und einem Spiel. Es gibt drei leichte, zwei mittelschwere sowie zwei schwere Aufgaben. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt ca. vier Unterrichtsstunden betragen. Die meisten Aufgaben gehen den Kindern zwar schnell von der Hand, aber fürs Schneiden und Kleben (Aufgabe 6 und Spiel) brauchen sie etwas mehr Zeit.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- kennen die Hardware, die für den Internetzugang nötig ist,
- kennen den Weg einer Internetverbindung,
- wissen, wie Daten übertragen werden,
- kennen die Teile einer Internetadresse,
- kennen den Unterschied zwischen Server und Router,
- vergleichen den Weg der Daten im Internet mit dem Weg der herkömmlichen Post,
- kennen Fakten über das WWW.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Hier geht es – wie der Name des Moduls sagt – vor allem um die Technik, die hinter der eigentlich einfach herzustellenden Internetverbindung steht. Jüngere Kinder sind wahrscheinlich relativ selten an komplizierten technischen Einzelheiten interessiert, vor allem, weil die Internetverbindung ja auch ohne dieses Wissen klappt. Trotzdem ist es für die Schülerinnen und Schüler von Vorteil, in Grundzügen Bescheid zu wissen, denn so können Fehler vermieden und Hardware geschont werden. Besonders wichtig ist dabei, dass die Kinder die sichtbaren Geräte wie Router, Splitter und Telefonleitung auch in der Praxis identifizieren lernen, da eine nicht funktionierende Internetverbindung z. B. auch von Fehlern in diesen Teilen hervorgerufen werden kann.

Außerdem vermittelt ein kleiner Einblick in sonst verborgene Dinge den Kindern das Gefühl von Sicherheit und Kompetenz.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projekttablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen. Im Technik-Modul gibt es als Ergänzung zu Aufgabe 4 auf der CD-ROM einen kleinen Film, der den „Trick mit der Zahl“ anschaulich verdeutlicht.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben, in Sachbüchern zum Thema Computertechnik nachlesen oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen.

Zwar verfügen die meisten Haushalte heutzutage über Computer und Internetanschluss, man kann als Lehrer trotzdem nicht 100%ig davon ausgehen. Deshalb sollte bei der Hausaufgabe (s. Verlaufsplan) auch eine Nachfrage bei Nachbarn/Freunden in Betracht gezogen werden.

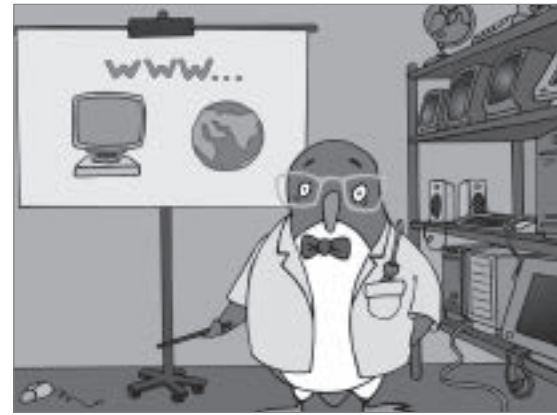
Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|--|------------------------|---|
| Einstieg | Stummer Impuls: Foto zum Thema „Kabelsalat“ betrachten, Vermutungen äußern | Plenum | Suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „Kabelsalat“. |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslosung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial) | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) - Nachfragen (Eltern, Nachbarn), welche Leitung genutzt wird (Kabel, WLAN), welche Verbindung (DSL, ISDN) | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte |
| Abschluss | Ergebnis der Hausaufgabe zusammentragen und u. U. gemeinsam ein Diagramm an der Tafel erarbeiten | Plenum | Tafel, Kreide |

In Meister Eddies Internetwerkstatt

Internet – Die Technik dahinter

Das Internet scheint so einfach zu sein: Du gibst ein paar Buchstaben und Zeichen ein – zum Beispiel „www.internet-abc.de“ – und zack! Die entsprechende Internetseite wird angezeigt! Aber hast du dich nicht auch schon einmal gefragt, wie das überhaupt geht?



Wenn du hinter die Kulissen des Internets schaust, wirst du viele interessante Dinge sehen, die dir vorher gar nicht aufgefallen sind. Mich hat die Technik jedenfalls so begeistert, dass ich in die Internet-Meisterschule gegangen bin. Nachdem ich meinen Meistertitel hatte, habe ich dann eine Werkstatt aufgemacht. Dort führe ich nun interessierte Lehrlinge in die Technik des Internets ein. Möchtest du nicht mein neuer Lehrling sein?

Gerne erkläre ich dir dann, was das Internet ist und welche Bestandteile dazugehören. Ich zeige dir außerdem, wie alles funktioniert und wie beispielsweise Daten durch das Netz reisen. Und alles, was es Wichtiges über das Internet zu erfahren gibt, lernst du bei mir auch durch Rätsel und Übungsaufgaben.

Du wirst sehen: Technik kann richtig Spaß machen! Ich freue mich jedenfalls auf unsere Zusammenarbeit!

Dein Meister Eddie

Einführungstexte Internetwerkstatt

1. Im Gerätelager
 2. Geschwindigkeitslehre
 3. Abstecher auf die Datenautobahn
 4. Der Trick mit den Zahlen
 5. Diener und Wegweiser
 6. Eilzustellung und Schneckenpost
 7. Das WWW-Weltwunder
-

1. Im Gerätelager

Wie wird dein Computer mit dem Internet verbunden?

Willkommen im Gerätelager meiner Internetwerkstatt. Hier findest du alles, was notwendig ist, um einen Computer ans Internet anzuschließen. Denn bevor du im Internet surfen kannst, musst du deinen Computer dafür ausstatten.

Die wichtigsten Dinge, die du dafür brauchst, zeigen dir die Bilder in Aufgabe 1. Darauf siehst du auch die einzelnen Schritte, die notwendig sind, damit eine Internetseite auf deinen Computer gelangt. Schau dir die Bilder genau an und lies dazu die Beschreibungen. Das ist deine erste Aufgabe als mein neuer Lehrling. Viel Erfolg!

2. Geschwindigkeitslehre

Wie wird eine Verbindung zum Internet hergestellt?

Prima! Du hast dir in meinem Gerätelager einen ersten Überblick verschafft und gesehen, was man für eine Internetverbindung alles benötigt. Nun möchte ich dir etwas genauer erklären, auf welchem Weg dein Computer ins Internet gelangt. Je nachdem, was für einen Anschluss du besitzt, geht das schnell oder sogar blitzschnell.

Wie das funktioniert, und was ein Provider (sprich Proweider) ist, lernst du in der Übung mit dem Titel „Geschwindigkeitslehre“ kennen. Viel Erfolg!

3. Abstecher auf die Datenautobahn

Wie werden Daten von Computer zu Computer übertragen?

Nach der Geschwindigkeitslehre folgt nun ein kurzer Abstecher auf die Straße. Denn das Internet nennt man allgemein auch „Datenautobahn“. Ähnlich wie Autos über Schnellstraßen fahren, müssen die Daten über unterschiedliche Wege flitzen, um von einem Computer zum nächsten zu gelangen. Das nennt man Datenübertragung.

Aber wie verständigt sich dein Computer mit dem Computer deines Providers, und wie finden die Daten den richtigen Weg?

Einführungstexte Internetwerkstatt

4. Der Trick mit den Zahlen

Wie liest der Computer Internetadressen?

Wenn du dir eine Internetseite anschauen möchtest, gibst du die Internetadresse in deinen Browser ein. Der Browser schickt eine Anfrage an deinen Provider, etwa so: „Hey, ich hätte gerne die Seite vom Internet-ABC!“ Der Provider sucht dann den Computer, auf dem die Seite gespeichert ist.

Da aber ein Computer nur Zahlen versteht, kann er die eingegebene Internetadresse nicht einfach so lesen. Er wendet deshalb einen Trick an und ersetzt die Buchstaben durch Zahlengruppen, getrennt durch einen Punkt. So kann er die Suchanfrage lesen und die richtige Seite finden.

5. Diener und Wegweiser

Wie kommt eine Internetseite auf deinen Computer?

Nach unserer Beschäftigung mit dem Zahlentrick von Computern und mit Internetadressen geht es nun darum herauszufinden, wie eine Internetseite auf deinen Computer gelangt. Und wie du dir sicher schon denken kannst, spielen auch hierbei wieder andere Computer im Internet eine wichtige Rolle! Sie heißen „Server“ und „Router“.

6. Eilzustellung und Schneckenpost

Wie verschickt der Computer Daten?

Wenn man von Schneckenpost spricht, denkt man an etwas sehr Langsames. Und obwohl Briefe vom Absender bis zum Empfänger oft nur einen Tag brauchen, ist das kein Vergleich zu der Geschwindigkeit von Datenübertragungen. Die Datenübertragungen geschehen so schnell, dass man nur staunen kann. Im Vergleich dazu ist Briefpost wirklich Schneckenpost!

Das Verschicken von Daten kannst du dir bestimmt leichter vorstellen, wenn du es mit der normalen Post vergleichst. Ich habe deshalb beide Wege einmal aufgezeichnet und erklärt.

7. Das WWW-Weltwunder

Was gehört zum Internet und wie groß ist es?

Zum Schluss erfährst du noch ein paar wichtige Tatsachen über das Internet. Eines schon mal vorweg: Das Internet ist so riesig, dass man es meiner Meinung nach auch zu den Weltwundern zählen könnte! Die passenden Buchstaben dazu gibt es ja bereits, nämlich: WWW, weltweites Wunder!

Aber am besten bildest du dir selber deine Meinung, wenn du das Internet besser kennengelernt hast.



Lexikon Internetwerkstatt

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert

Daten: Mit dem Computer erstellte Informationen

digital: Mit dem Computer erstellt

Digital Subscriber Line: Siehe DSL

DSL: Digitaler Internetanschluss mit sehr hoher Geschwindigkeit

DSL-Modem: Verbindet den Computer mit dem Internet-Anschluss

Highspeed-Zugang: Hochgeschwindigkeitszugang

IP-Nummer: Internet-Protokoll-Nummer

Netzwerkkarte: Computerzubehör – verbindet den Computer mit einem DSL-Modem

Protokoll: Verfahren, das die Datenübertragung regelt

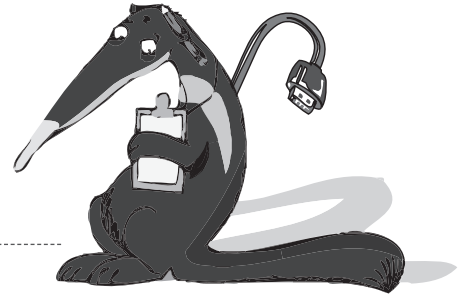
Provider: Firma, die Zugang zum Internet ermöglicht

Router: Verbindungscomputer, der den Datenverkehr und -austausch im Internet kontrolliert und den Daten-Paketen den richtigen Weg weist

Server: Computer, mit dem Daten ausgetauscht werden

Splitter: Gerät zur Weiterleitung digitaler Computerdaten in das Telefonnetz

Checkliste Internetwerkstatt

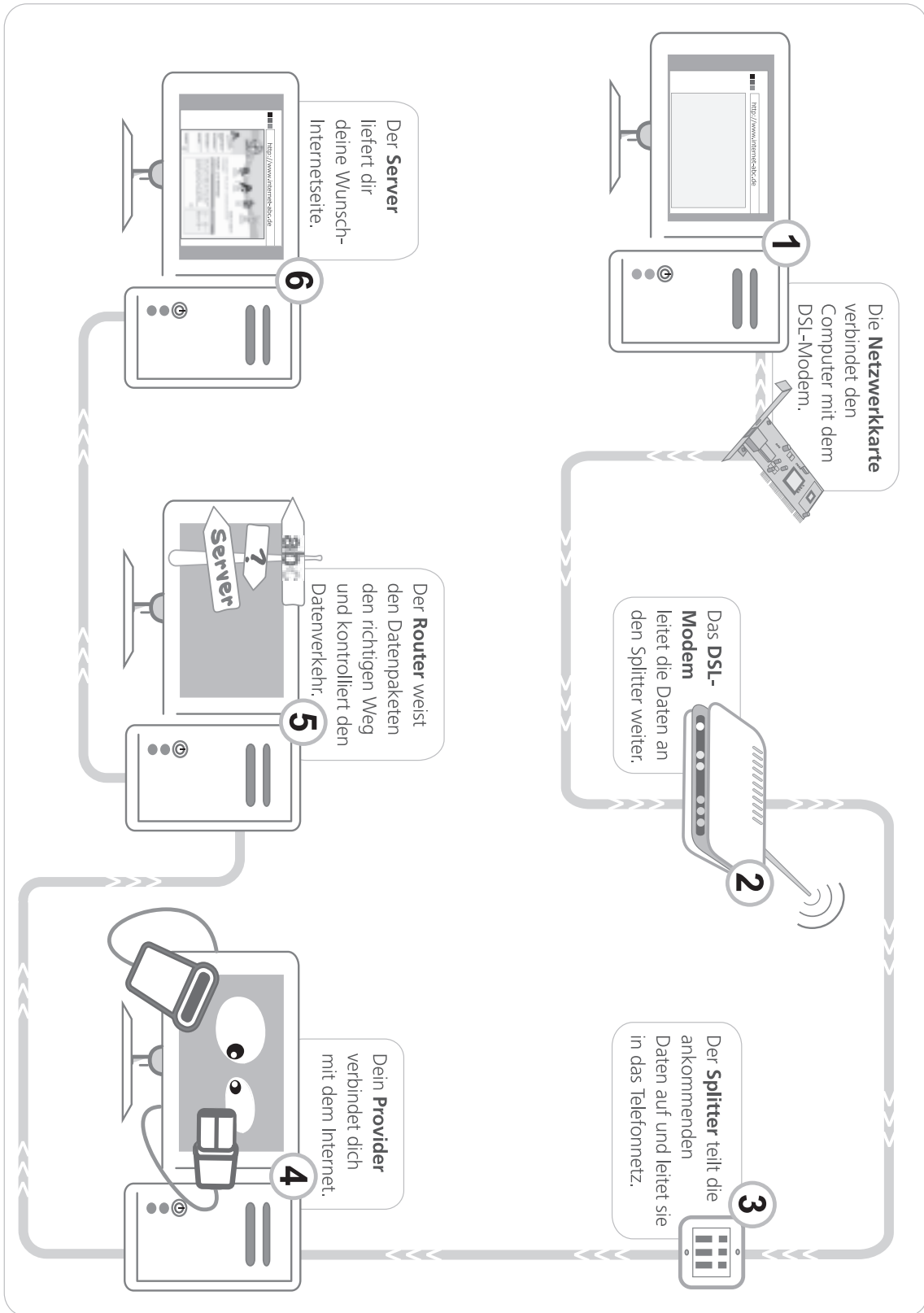


Dein Name:

| Nr. | Arbeitsblatt | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|---------------------------------|---|-------|
| 1. | Im Gerätelager | | |
| 2. | Geschwindigkeitslehre | | |
| 3. | Abstecher auf die Datenautobahn | | |
| 4. | Der Trick mit den Zahlen | | |
| 5. | Diener und Wegweiser | | |
| 6. | Eilzustellung und Schneckenpost | | |
| 7. | Das WWW-Weltwunder | | |
| 8. | Spiel: „Auf der Datenautobahn“ | | |

1. Im Gerätelager - eine Bildergeschichte: Teil 1

So funktioniert eine Internet-Verbindung:



1. Im Gerätelager – eine Bildergeschichte: Teil 2



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Ergänze die fehlenden Silben der gesuchten Wörter.

So funktioniert die Internet-Verbindung

| | |
|----|---|
| 1. | Dein Computer muss mit einer Netzwerk..... ausgestattet sein. |
| 2. | Die Netzwerkkarte verbindet den Computer zum Beispiel mit einem Modem. Das DSL-Modem leitet die Daten an den Split..... weiter. |
| 3. | Vom Splitter gelangen die Daten in das netz. |
| 4. | Über die Telefonleitung erreichen die Daten deinen Pro..... . |
| 5. | Der Provider verbindet dich mit dem Inter..... . |
| 6. | Im Internet bewirkt derter, dass die Datenpakete auf die richtigen Wege geleitet werden. |
| 7. | Der Computer, auf dem die von dir gewünschte Internetseite gespeichert ist, heißt Ser..... . Er liefert dir deine Wunsch-Internetseite in Datenpaketen. |
| 8. | Die Datenpakete finden über den Provider den Weg zurück zu deinem Com..... . |

2. Geschwindigkeitslehre

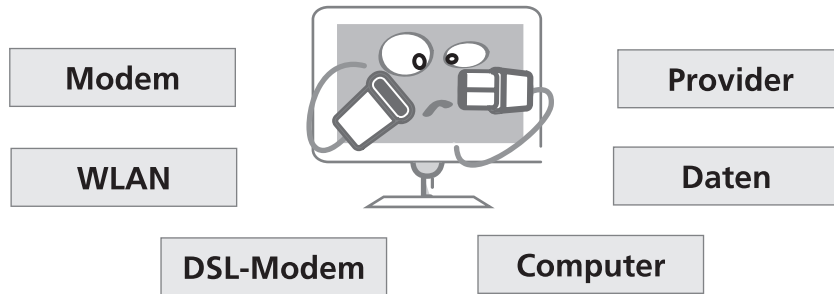


Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Schwer

Aufgabe: Trage die folgenden Wörter in die Satzlücken ein.



Wie wird eine Verbindung zum Internet hergestellt?

| | |
|----|--|
| 1. | Eine Firma, die dir Zugang zum Internet ermöglicht, nennt man |
| 2. | Provider verbinden deinen mit dem Internet. |
| 3. | Um im Internet zu surfen, muss dein Computer mit einem verbunden sein – über ein Kabel oder über Funk. |
| 4. | Die Verbindung eines Computers mit einem Modem über Funk, also ohne Kabel, heißt (Wireless Local Area Network, engl., etwa: „drahtloses Nahbereichsnetzwerk“). |
| 5. | Das Modem ermöglicht die Übertragung von von deinem Computer auf andere Computer und umgekehrt. |
| 6. | Eine schnelle Übertragung von Daten oder schnelles „Surfen“ ist mit einem möglich. |

3. Abstecher auf die Datenautobahn



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Wie werden Daten von Computer zu Computer übertragen?

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke. Hinweis: Die Buchstaben rechts ergeben ein Lösungswort.

| | | |
|--|---|----------------------------------|
| Um Daten im Internet von Computer zu zu schicken, müssen diese sich miteinander verständigen können. | <input type="radio"/> Lautsprecher <input type="radio"/> Tastatur <input type="radio"/> Computer | C B A |
| Computer verständigen sich untereinander über ein „Protokoll“. Das Protokoll ist ihre gemeinsame | <input type="radio"/> Musikstück <input type="radio"/> Sprache <input type="radio"/> Gedicht | M N W |
| Diese „Computerunterhaltung“ nennt man auch | <input type="radio"/> Rechenaufgabe <input type="radio"/> Textgestaltung <input type="radio"/> Datenübertragung | P L S |
| Vor dem Versenden werden die Daten in kleine aufgeteilt. | <input type="radio"/> Dosen <input type="radio"/> Schüsseln <input type="radio"/> Pakete | G E C |
| Diese einzelnen Daten-Päckchen fließen nacheinander durch die | <input type="radio"/> Rohre <input type="radio"/> Leitungen <input type="radio"/> Flüsse | I H O |
| Jedes Paket erhält eine Adresse. Das ist eine, die so genannte IP-Nummer (Internet-Protokoll-Nummer). | <input type="radio"/> Blume <input type="radio"/> Schleife <input type="radio"/> Zahl | F B R |
| Diese Adresse kann an jedem (Wegkreuzung) im Internet gelesen und die Päckchen können in die richtige Richtung geschickt werden. | <input type="radio"/> Bushaltestelle <input type="radio"/> Knotenpunkt <input type="radio"/> Treffpunkt | U I J |
| Die Päckchen bahnen sich so den durch das Netz, und das geht blitzschnell! | <input type="radio"/> Tunnel <input type="radio"/> Graben <input type="radio"/> Weg | D Z F |
| Bei ihrer Ankunft auf dem werden die Daten-Päckchen wieder zusammengefügt. Der Empfänger sieht die ganze Internetseite im Browser. | <input type="radio"/> Postamt <input type="radio"/> Zielcomputer <input type="radio"/> Telefon | O T V |

Lösungswort:

4. Der Trick mit den Zahlen



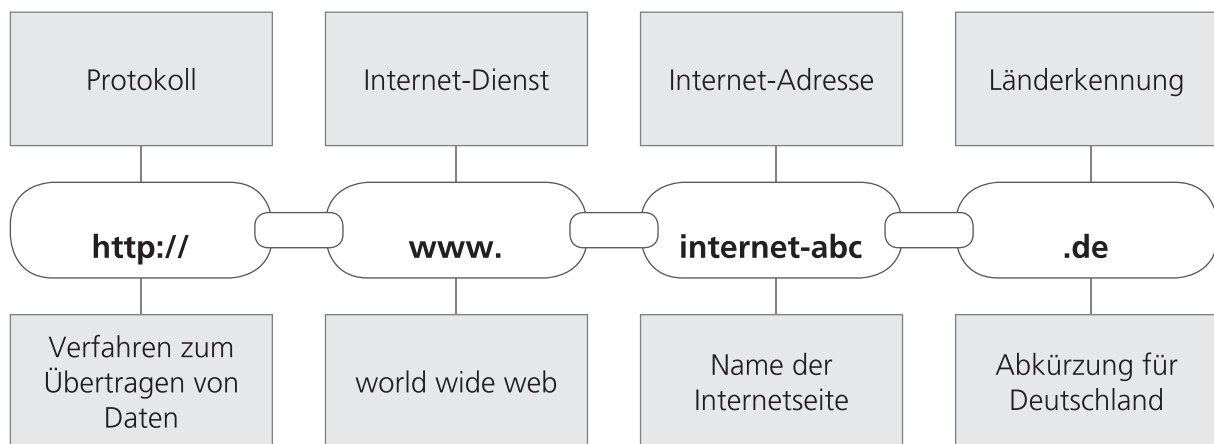
Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Wie liest der Computer Internetadressen?

Aufgabe: Schau dir die Grafik an und kreuze unten jeweils an, ob die jeweilige Aussage richtig oder falsch ist.



| Satz | Richtig | Falsch |
|--|-----------------------|-----------------------|
| www ist die Abkürzung für world wide web. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| http ist ein Link. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| http ist die englische Abkürzung für „hypertext transfer protocol“, was soviel heißt wie Übertragungsprotokoll. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| internet-abc ist eine Internetadresse. Man nennt solche Adressen auch URL. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| de ist das Länderkürzel für Dänemark. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| de steht für Deutschland. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

5. Diener und Wegweiser



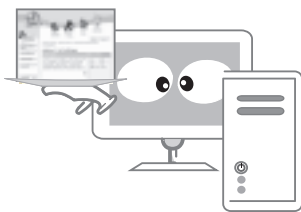
Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

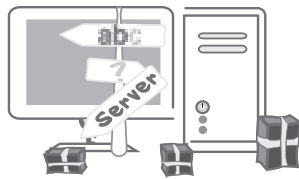
Wie kommt eine Internetseite auf deinen Computer?

Aufgabe: Lies dir die Beschreibungen durch und trage unten jeweils die passenden Begriffe in einen der beiden Kästen ein.



Was sind Server?

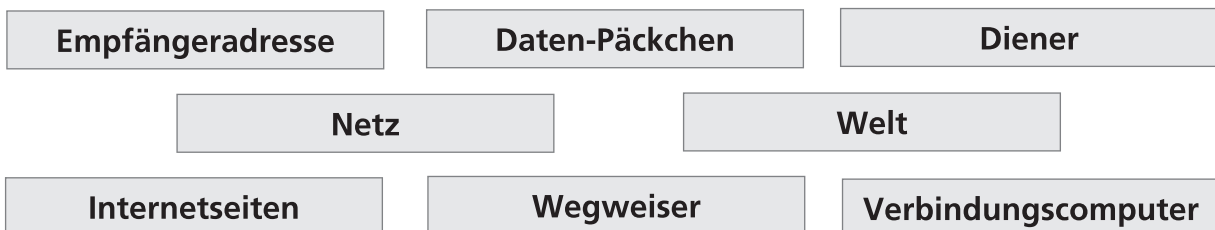
1. Im Internet gibt es Computer, auf denen Internetseiten gespeichert sind.
2. Diese Computer können überall auf der Welt stehen.
3. Sie sind untereinander verbunden und immer ans Netz angeschlossen.
4. Die Computer heißen „Server“, das ist Englisch und bedeutet „Diener“.



Was sind Router?

1. Im Internet treffen die Daten-Päckchen von Internetseiten auf Router.
2. Router ist Englisch und bedeutet soviel wie Wegweiser.
3. Ein Router ist ein Verbindungscomputer. Er kontrolliert den Datenverkehr und -austausch zwischen den einzelnen Netzwerken.
4. Router lesen die Empfängeradressen von Daten-Päckchen und schicken sie an die richtige Adresse.

Was gehört in welche Gruppe?



Server:

.....

.....

.....

.....

Router:

.....

.....

.....

.....

6. Eilzustellung und Schneckenpost



Aufgabentyp:
Schneide-/Klebeaufgabe

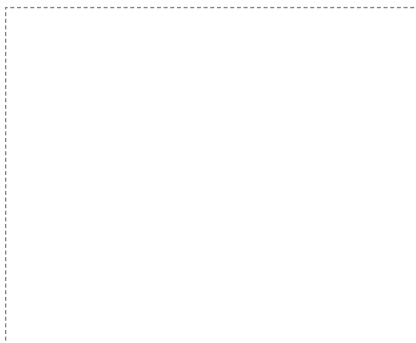


Schwierigkeitsgrad:
Schwer

Wie verschickt der Computer Daten?

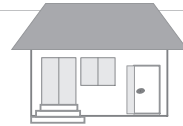
Aufgabe: Klebe die richtigen Schritte zum „Weg der Daten“ an die passenden Stellen. Du findest die Bilder im Ausschneidebogen.

Der Weg der Daten



Der Weg der Post

Du **wohnst** an einer bestimmten Adresse und möchtest einen Brief versenden.



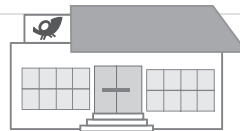
Du **adressierst** einen **Brief** und steckst ihn in den **Briefkasten**.



Postautos, Züge, Schiffe und Flugzeuge befördern deinen Brief.



Postämter sorgen dafür, dass der Brief den richtigen Weg nimmt.



Der Brief trifft an der **Empfänger-Adresse** ein und landet in dessen **Briefkasten**.

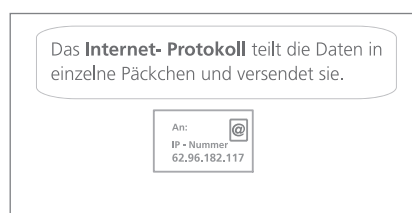


Der **Empfänger** liest den Brief und schreibt dir einen Brief zurück.

6. Eilzustellung und Schneckenpost

Ausschneidebogen

Schneide die Bilder vom „Weg der Daten“ aus und klebe sie in der richtigen Reihenfolge auf.



7. Das WWW-Weltwunder



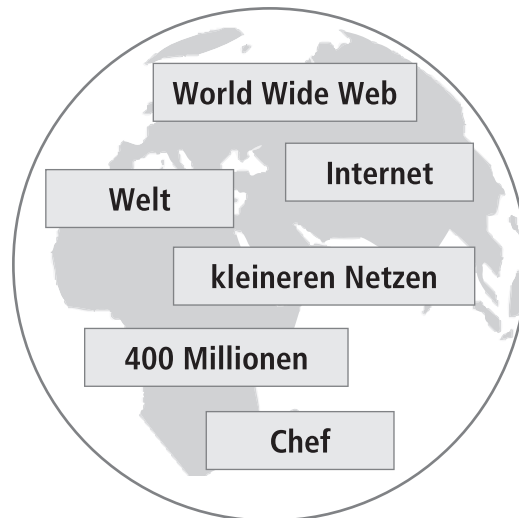
Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Was gehört zum Internet und wie groß ist es?

Aufgabe: Ergänze den Lückentext mithilfe der Weltkugel!



Der Begriff setzt sich aus den Begriffen **inter**connected (englisch für „miteinander verbunden“) und **net**works (englisch für „Netzwerke“) zusammen.

Das Internet verbindet Computer auf der ganzen miteinander.

WWW steht für, das bedeutet weltweites Netz. Das WWW ist ein Teil (ein Dienst) des Internets.

Das weltweite Netz besteht aus ganz vielen oder Unter-Netzwerken. Mehr als 100.000 Unter-Netzwerke in über 100 Ländern gibt es mit mehr als 50 Millionen Computern!

Weit über Menschen nutzen das Internet!

Das Internet als Ganzes hat keinen Besitzer oder

8. Spiel: „Auf der Datenautobahn“



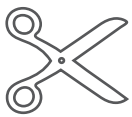
Spiel:
Würfelspiel

Das braucht ihr:

- ein Spielbrett
- einen Stapel Fragekarten
- einen Würfel
- eine Spielfigur für jeden Spieler

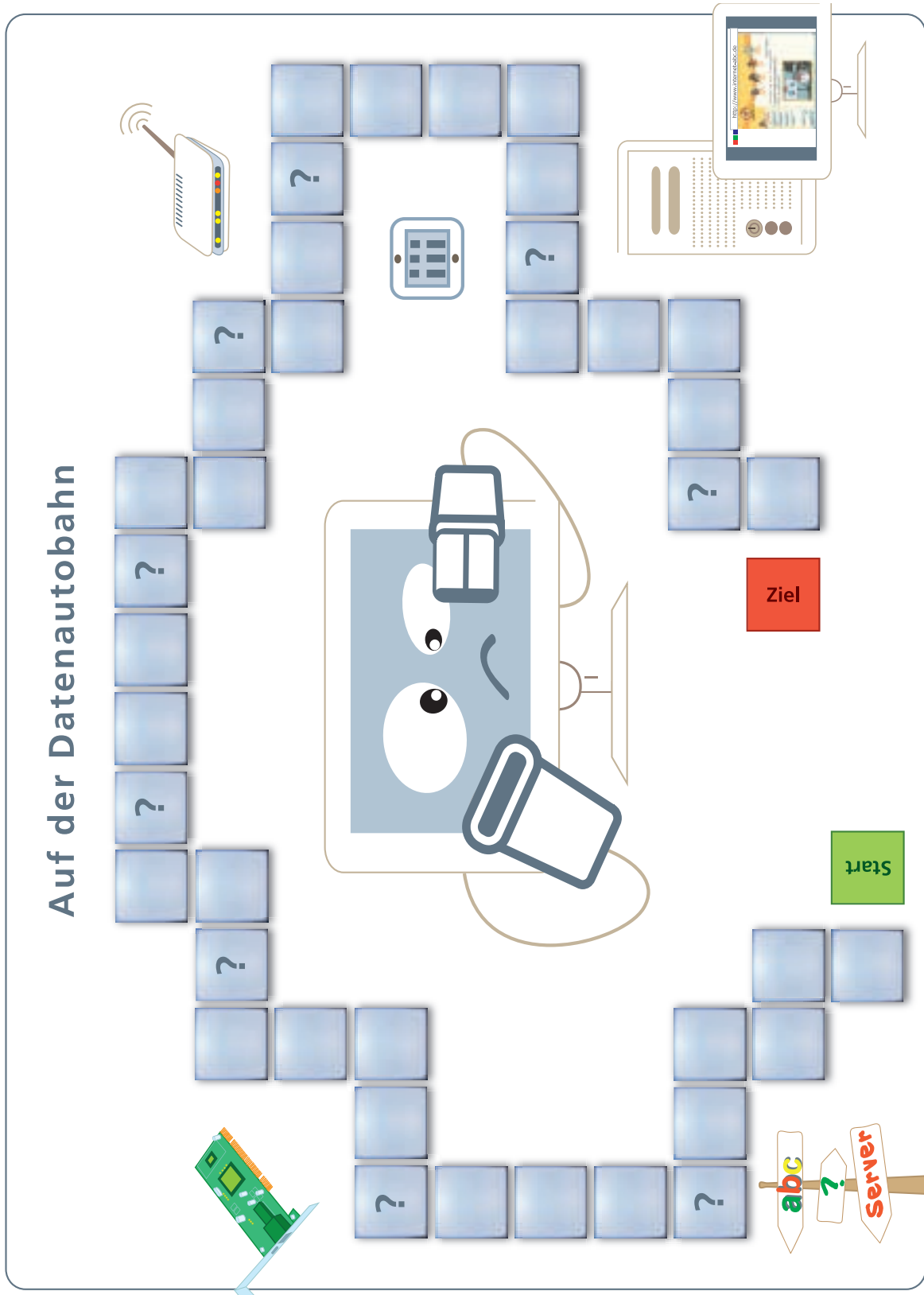
Spielanleitung:

- Alle Spielfiguren kommen auf das Startfeld. Ziel ist es, möglichst schnell ins Ziel zu kommen.
- Es wird reihum gewürfelt und der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt das Spiel.
- Der erste Spieler würfelt und setzt seine Spielfigur die entsprechende Augenzahl in Pfeilrichtung auf dem Spielbrett vor.
- Wenn ein Spieler auf einem Fragefeld landet, liest ein Mitspieler eine Frage vor. Der Spieler gibt eine Antwort. Ist sie richtig, darf er auf dem Feld stehen bleiben. Ist die Antwort falsch, so muss der Spieler zwei Felder zurück. Die richtige Antwort wird vorgelesen und die Karte wieder unter den Stapel geschoben. Der nächste Spieler ist dran!



Ausschneidebogen Fragekarten:

| | | |
|---|---|---|
| <p>Frage: Wie nennt man eine Karte, die den Computer mit einem DSL-Modem verbindet?</p> <p>Antwort: Netzwerkkarte</p> | <p>Frage: Welche drei Buchstaben sind die Abkürzung für einen digitalen Internetanschluss mit sehr hoher Geschwindigkeit?</p> <p>Antwort: DSL</p> | <p>Frage: Wie heißt die Internet-Verbindung über Funk (ohne Kabel)?</p> <p>Antwort: WLAN</p> |
| <p>Frage: Wofür ist WWW die Abkürzung?</p> <p>Antwort: World Wide Web</p> | <p>Frage: Wie nennt man eine Firma, die Zugang zum Internet ermöglicht?</p> <p>Antwort: Provider</p> | <p>Frage: Was steht meist am Anfang einer Internet-adresse?</p> <p>Antwort: http</p> |
| <p>Frage: Wie lautet die Abkürzung für Internet-Protokoll-Nummer?</p> <p>Antwort: IP-Nummer</p> | <p>Frage: Wie nennt man einen Computer, mit dem Daten ausgetauscht werden?</p> <p>Antwort: Server</p> | <p>Frage: Wie heißt der Verbindungscomputer, der den Datenverkehr und -austausch im Internet kontrolliert und den Daten-Paketen den richtigen Weg weist?</p> <p>Antwort: Router</p> |



8. Spiel: „Auf der Datenautobahn“

Ausschneidebogen Spielbrett:



Lösungsblatt zu den Aufgaben

Aufgabe 1:

- Dein Computer muss mit einer Netzwerkarte ausgestattet sein.
- Die Netzwerkarte verbindet den Computer zum Beispiel mit einem DSL-Modem. Das DSL-Modem leitet die Daten an den Splitter weiter.
- Vom Splitter gelangen die Daten in das Telefonnetz.
- Über die Telefonleitung erreichen die Daten deinen Provider.
- Der Provider verbindet dich mit dem Internet.
- Im Internet bewirkt der Router, dass die Datenpakete auf die richtigen Wege geleitet werden.
- Der Computer, auf dem die von dir gewünschte Internetseite gespeichert ist, heißt Server. Er liefert dir deine Wunsch-Internetseite in Datenpaketen.
- Die Datenpakete finden über den Provider den Weg zurück zu deinem Computer.

Aufgabe 2:

- Eine Firma, die dir Zugang zum Internet ermöglicht, nennt man Provider.
- Provider verbinden deinen Computer mit dem Internet.
- Um im Internet zu surfen, muss dein Computer mit einem Modem verbunden sein – über ein Kabel oder über Funk.
- Die Verbindung eines Computers mit einem Modem über Funk, also ohne Kabel, heißt WLAN.
- Das Modem ermöglicht die Übertragung von Daten von deinem Computer auf andere Computer und umgekehrt.
- Eine schnelle Übertragung von Daten oder schnelles „Surfen“ ist mit einem DSL-Modem möglich.

Aufgabe 3:

- Um Daten im Internet von Computer zu Computer zu schicken, müssen diese sich miteinander verständigen können.
- Computer verständigen sich untereinander über ein „Protokoll“. Das Protokoll ist ihre gemeinsame Sprache.
- Diese „Computerunterhaltung“ nennt man auch Datenübertragung.
- Vor dem Versenden werden die Daten in kleine Pakete aufgeteilt.
- Diese einzelnen Daten-Päckchen fließen nacheinander durch die Leitungen.
- Jedes Paket erhält eine Adresse. Das ist eine Zahl, die so genannte IP-Nummer (Internet-Protokoll-Nummer).
- Diese Adresse kann an jedem Knotenpunkt (Wegkreuzung) im Internet gelesen und die Päckchen können in die richtige Richtung geschickt werden.
- Die Päckchen bahnen sich so den Weg durch das Netz, und das geht blitzschnell!
- Bei ihrer Ankunft auf dem Zielcomputer werden die Daten-Päckchen wieder zusammengefügt. Der Empfänger sieht die ganze Internetseite im Browser.

Lösungswort: Anschrift

Aufgabe 4:

- **www** ist die Abkürzung für world wide web. (**Richtig**)
- **http** ist ein Link. (**Falsch**)
- **http** ist die englische Abkürzung für „hypertext transfer protocol“, was soviel heißt wie Übertragungsprotokoll. (**Richtig**)
- **internet-abc** ist eine Internetadresse. Man nennt solche Adressen auch URL. (**Richtig**)
- **de** ist das Länderkürzel für Dänemark. (**Falsch**)
- **de** steht für Deutschland. (**Richtig**)

Aufgabe 5:

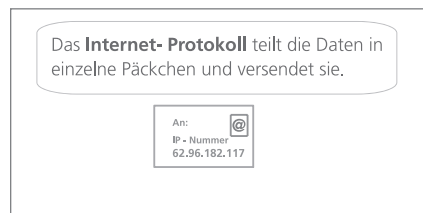
- **zu Server:** Internetseiten, Welt, Netz, Diener
- **zu Router:** Daten-Päckchen, Wegweiser, Verbindungscomputer, Empfängeradresse

Aufgabe 7:

- Der Begriff Internet setzt sich aus den Begriffen interconnected (englisch für „miteinander verbunden“) und networks (englisch für „Netzwerke“) zusammen.
- Das Internet verbindet Computer auf der ganzen Welt miteinander.
- WWW steht für World Wide Web, das bedeutet weltweites Netz. Das WWW ist ein Teil (ein Dienst) des Internets.
- Das weltweite Netz besteht aus ganz vielen kleineren Netzen oder Unter-Netzwerken. Mehr als 100.000 Unter-Netzwerke in über 100 Ländern gibt es mit mehr als 50 Millionen Computern!
- Weit über 400 Millionen Menschen nutzen das Internet!
- Das Internet als Ganzes hat keinen Besitzer oder Chef.

Aufgabe 6:

Der Weg der Daten





Ein Fall für Kommissar Eddie

Sicher surfen

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Ein Fall für Kommissar Eddie

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus sechs Aufgaben und einem Spiel. Es gibt vier leichte und zwei mittelschwere Aufgaben. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt ca. drei Unterrichtsstunden betragen, wobei Sie allerdings wegen der Wichtigkeit des Themas, je nach Klasse, für den Einstieg und den Abschluss genügend Zeit einplanen sollten.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- erkennen Gemeinsamkeiten bei einer Stadt und dem Internet,
- kennen Verbote im Internet,
- erfahren, wie sie sich selbst schützen können,
- kennen den Begriff Cyber-Mobbing und Verhaltensregeln dagegen,
- wissen, wie man sich vor Abzockern schützt.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Niemand kann und darf sich der Tatsache verschließen, dass im Internet besonders für Kinder Gefahren verborgen sind. Da das Netz keinen „Besitzer“ hat, ist es außerdem sehr schwierig, „Übeltäter“ aufzuspüren und ihnen Einhalt zu gebieten.

Ein grundsätzliches Internetverbot für Kinder ist aber keine Lösung des Problems. Gefahren lauern auch an jeder Straßenecke, und trotzdem können wir unsere Kinder nicht einschließen. Das Internet ist heutzutage nicht mehr aus unserem Leben wegzudenken. Es dient als rund um die Uhr zugängliche Informationsbörse und als schneller Übermittler von Daten. Es gibt wohl kaum einen Beruf, in dem der Umgang mit diesem Medium nicht gefordert ist.

Deshalb ist es unsere dringlichste Aufgabe, unsere Kinder mit entsprechenden Kompetenzen auszustatten, die es ihnen ermöglichen, Gefahren frühzeitig zu erkennen und nicht auf unseriöse Machenschaften hereinzufallen. Am Ende steht ein aufgeklärtes und daher sicheres Kind, das sich nicht scheut, erkannte Probleme mit Erwachsenen zu besprechen.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen uns schwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Zudem ist die Behandlung des Themas „Gefahren im Netz“ auch im Religions- oder Ethikunterricht denkbar, wenn das Thema „Gefahren durch Erwachsene“ dort in anderem Kontext angesprochen wird.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Das Thema „Gefahren im Internet“ bedarf einer behutsamen Aufklärung durch die Lehrperson. Daher sollten zunächst die vorangestellten **Einführungstexte** gemeinsam gelesen (oder angehört) und besprochen werden, um eventuelle Fragen zu klären. Anschließend können die Texte jeweils zu den Aufgaben selbstständig wiederholt werden. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projektablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben, weitere Fragen zum Spiel aufschreiben und mit einem Partner diskutieren oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen.

Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|---|------------------------|--|
| Einstieg | Gemeinsam die Einführungstexte lesen und besprechen | Plenum | Einführungstexte |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslösung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial) | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) - den Einführungstext Nr. 3 „Schütze dich selbst“ ins Heft schreiben | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte |
| Abschluss | Freiwillige Partner präsentieren zur Wiederholung kurz ihre Arbeitsergebnisse: Bei Aufgabe Nr. _ habe ich gelernt, dass ... Hier können noch einmal Nachfragen gestellt werden. | Plenum | Arbeitsmappe |

Ein Fall für Kommissar Eddie

Sicher surfen

Willkommen in meinem Revier!

Sei ehrlich, du wolltest doch schon immer wissen, wie es bei der Polizei zugeht und wie wir Halunken auf die Schliche kommen. Gemeinsam mit mir kannst du die große Stadt Internet näher kennenlernen, vor allem die dunklen Ecken. Denn es gibt im Internet, wie du vielleicht schon einmal gehört hast, auch Orte, die dir Angst machen können oder wo Betrüger unterwegs sind – und manchmal passiert sogar etwas Verbotenes auf scheinbar sicheren Plätzen.



Ich möchte, dass du dich am Ende unseres Streifzuges so gut auskennst, dass du weißt, wie du solche Orte meiden kannst oder wie du von dort schnell wieder weg kommst. Damit du auf unserem Rundgang möglichst viel lernst und Spaß hast, habe ich Spiele und Aufgaben zusammengestellt, mit denen du dich beschäftigen kannst.

Und, psst, achte auch immer auf meine Tipps!

Dein Eddie

Einführungstexte Sicher surfen

1. Was haben eine Stadt und das Internet gemeinsam?
2. Ist im Internet alles erlaubt?
3. Schütze dich selbst!
4. Was tust du, wenn ...?
5. Cyber-Mobbing
6. Keine Chance für Abzocker!

1. Was haben eine Stadt und das Internet gemeinsam?

In einer Stadt gibt es Straßen und Plätze, die bilden Stadtviertel. Auf den Straßen gibt es Häuser, darin wohnen Menschen. Und die Menschen wiederum haben Geschäfte und so weiter. Bestimmt bist du aber auch mal in einer Stadt an Ecken vorbei gekommen, die dir irgendwie unheimlich waren. Im Internet ist es genauso: Die Straßen, auf denen du dich bewegst, und die Häuser – das sind die so genannten Internetseiten oder Homepages (das ist Englisch und heißt so viel wie „Hausseite“). Und die Bewohner sind Internetsurfer oder die Besitzer solcher Internetseiten. Nicht alle führen Gutes im Schilde. Wie eine Stadt, so hat auch das Internet seine dunklen Seiten. Deshalb ist es wichtig zu wissen, wie man sich im Labyrinth der Stadt und des Internets richtig verhält.

2. Ist im Internet alles erlaubt?

Als Kommissar ist es meine Aufgabe, fiese Typen dingfest zu machen und für Ordnung in der Stadt zu sorgen, damit sich jeder Bewohner wohl fühlt. Das ist nicht immer einfach – von manchen dunklen Geschäften weiß ich gar nichts. Ich bin darauf angewiesen, dass andere, die etwas bemerken, mir davon erzählen. Selbst dann klappt nicht immer alles nach Plan. Manchmal verkrümeln sich die Übeltäter zum Beispiel über die Stadt- oder sogar Landesgrenze. Dann kann man nur etwas machen, wenn die anderen Länder mitspielen.

Im Internet läuft es genauso. Vielleicht fragst du dich, warum Erwachsene doofe Seiten im Internet nicht einfach verbieten, damit du deine Ruhe hast. Aber das ist gar nicht so einfach! In Deutschland herrscht Meinungsfreiheit per Gesetz. Das heißt, jeder darf sagen, was er möchte, es sei denn, es ist illegal, das heißt: gegen das Gesetz. Wenn es illegal ist, müssen die Gesetzeshüter, also Leute wie ich, erst mal davon Wind bekommen. Und einige Homepage-Betreiber bieten die Seite einfach vom Ausland aus an. In manchen Ländern sind die Gesetze nicht so streng.

3. Schütze dich selbst!

Du kannst schon eine Menge selbst tun, damit dir keine unangenehmen oder sogar illegalen Sachen im Internet passieren. Halte dich einfach an ein paar Regeln, die dir bestimmt sofort einleuchten – im „wirklichen Leben“ würdest du es ganz genauso machen. Du solltest immer bedenken: Nicht jeder im Netz sagt die Wahrheit. Und manche Menschen geben sich einfach als jemand anderer aus als sie tatsächlich sind, um dir zu schaden. Sei deshalb immer auf der Hut und beachte die Verhaltensregeln, die dir einen stressfreien Aufenthalt im Internet leichter machen.

Einführungstexte Sicher surfen

4. Was tust du, wenn ...?

Alle Vorsicht reicht manchmal nicht aus. Es kann trotzdem sein, dass du im Internet auf Leute stößt, die dich beleidigen oder dir Angst machen. Denn auch, wenn du dich immer freundlich und angemessen verhältst, heißt das nicht, dass sich alle so benehmen. Wichtig ist, dass du solche Erlebnisse nicht verschweigst, auch wenn sie dir peinlich sind. Glaub' mir: Solche Dinge sind auch schon anderen passiert!

Ich habe dir ein paar Regeln zusammengestellt, an die du dich halten solltest. Du kannst sie ausdrucken und wie einen Vertrag, den du mit dir selbst schließt, unterschreiben!

5. Cyber-Mobbing

Wo viele Menschen zusammenkommen, gibt es nette und weniger nette. Immer öfter hört man von Mobbing (engl. „to mob“: anpöbeln, angreifen, über jemanden herfallen), zum Beispiel in der Schule: Ständig ist man Angriffen ausgesetzt, wird schikaniert und geärgert. Mal öffentlich, mal hinterm Rücken.

Medien wie Handy oder Internet machen es manchmal noch schlimmer – Cyber-Mobbing nennt man diese Art des Mobbings. Hoffentlich ist es dir noch nie passiert, dass du auf dein Handy ein Foto geschickt bekommen hast, das zeigt, wie ein Mitschüler verprügelt wird. Und hoffentlich hat dir auch noch nie jemand einen Link zugesteckt, der zu einer Website geführt hat, auf der böse veränderte Bilder einer Freundin zu sehen waren!

Vielleicht bist du ja auch Mitglied einer Online-Community (das heißt „Internet-Gemeinschaft“). Eine gute Sache, eigentlich. So kann man mit seinen Freunden in Kontakt bleiben und neue Freunde finden. Alles mehr oder weniger ungestört von Erwachsenen. Aber auch hier wird gemobbt. Manchmal werden ganze Gruppen gegen ein Mitglied gegründet.

6. Keine Chance für Abzocker!

In einer großen Stadt sind oftmals Taschendiebe ein ernstes Problem. Ehe du dich verziehst, ist dir die Geldbörse gestohlen worden. Das gibt es auch im Internet: Abzocker ziehen dir das Geld aus der Tasche und verwenden dazu, ähnlich wie Taschendiebe, hinterlistige Tricks.

Vorbeugen ist deshalb wichtig! Hüte dich vor so genannten Lockangeboten, bei denen du angeblich etwas „gratis“ bekommst, zum Beispiel SMS, Klingeltöne oder Persönlichkeitstests. Du akzeptierst mit einem Häkchen die „Allgemeinen Geschäftsbedingungen“ (AGB) und übersiehst den versteckten Preishinweis. Meistens sind nur die ersten SMS (oder eine Testphase) frei, dann muss man zahlen, oft für ein Jahr im Voraus.

Gezahlt wird auf unterschiedliche Art und Weise, zum Beispiel mit Premium-SMS, die man an eine bestimmte Nummer schickt und die sehr teuer sind – plötzlich ist dein Prepaid-Guthaben weg. Oder dir flattert eine Rechnung ins Haus. Jetzt heißt es Ruhe bewahren!



Lexikon Sicher surfen

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert

Browser: Programm zum Betrachten von Internetseiten

Button: Schaltfläche auf Internetseiten

Chat: Möglichkeit zur Unterhaltung über das Internet

Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Computer

E-Mail: Elektronische Post, wird mithilfe des Computers geschrieben und verschickt

Homepage: Eine private Internetseite

Lesezeichen/Favoriten: Bereich im Browser zum Speichern und Ordnen von Internetadressen

Mobbing: Wiederholte Schikane, meist am Arbeitsplatz oder in der Schule

Moderator: Jemand, der einen Chat leitet und darauf achtet, dass sich alle benehmen

Prepaid-Karte: Guthabekarte für das Mobiltelefon, das Guthaben ist im Voraus bezahlt und wird „abtelefoniert“

Surfer: Jemand, der sich durch das Internet bewegt

Taschengeld-Paragraph: Meint, dass mit der Zahlung von Taschengeld Eltern grundsätzlich in kleinere Rechtsgeschäfte (z. B. Süßigkeitenkauf) einwilligen. Gilt aber nicht bei größeren Geschäften und dauerhaften Bindungen wie Abonnements!

Website: Seite im Internet (Web = World Wide Web = Internet)

Checkliste Sicher surfen



Dein Name:

| Nr. | Arbeitsblatt | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|--|---|-------|
| 1. | Was haben eine Stadt und das Internet gemeinsam? | | |
| 2. | Ist im Internet alles erlaubt? | | |
| 3. | Schütze dich selbst! | | |
| 4. | Was tust du, wenn ...? | | |
| 5. | Cyber-Mobbing | | |
| 6. | Keine Chance für Abzocker! | | |
| 7. | Spiel: „Sei auf der Hut!“ | | |

1. Was haben eine Stadt und das Internet gemeinsam?



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Was tust du, wenn du dich in einer Stadt verirrt hast?

Aufgabe: Kreuze an, welche Aussage richtig oder falsch ist.



| Satz | Richtig | Falsch |
|---|-----------------------|-----------------------|
| Du sprichst einen Autofahrer an und fragst, ob er dich zurückbringen kann zu deiner Adresse. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Du versuchst, mit dem Handy jemanden zu erreichen, der dir weiterhelfen kann, zum Beispiel deine Eltern. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Anstatt lange rumzulaufen und wildfremde Typen anzusprechen, stellst du dich einfach an die Straßenecke und schreist laut um Hilfe! | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Wenn du an einer komischen Ecke oder an finsternen Typen vorbeikommst, gehst du schnell weiter. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

2. Ist im Internet alles erlaubt?






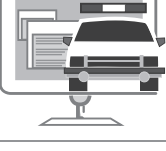

Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

Verbotene Inhalte im Internet:

| | Satz | Auswahl |
|---|---|---|
|  | Manche Menschen nutzen die für schlimme Botschaften im Internet. | <input type="radio"/> Verbindungen <input type="radio"/> dunklen Ecken <input type="radio"/> Meinungsfreiheit |
|  | Oft veröffentlichen sie dabei Sachen, die illegal sind. Illegal bedeutet: | <input type="radio"/> gegen die gute Laune <input type="radio"/> gegen das Gesetz <input type="radio"/> gegen die Hausordnung |
|  | entscheiden darüber, ob eine Seite im Internet verboten werden kann. | <input type="radio"/> Du und ich <input type="radio"/> Deine Eltern <input type="radio"/> Prüfstellen |
|  | Wenn der Inhalt einer Internetseite verboten ist, schaltet sich die ein. | <input type="radio"/> Polizei <input type="radio"/> Feuerwehr <input type="radio"/> Mathelehrerin |
|  | Das Internet ist eine Welt ohne Das macht die Arbeit von Prüfstellen und Polizei schwierig. | <input type="radio"/> Regeln <input type="radio"/> Ländergrenzen <input type="radio"/> Risiko |



Tipp: Übrigens ist es auch verboten, Texte und Bilder von den Homepages anderer Leute herunterzuladen. Wenn du etwas unbedingt brauchst, kannst du die Leute anschreiben und fragen. Software downloaden ist ebenfalls verboten (es sei denn, sie ist kostenlos und ausdrücklich zum Download freigegeben).

3. Schütze dich selbst!



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Schreibe die verdrehten Sätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

So verhältst du dich richtig:

verraten.

solltest du nie

Im Internet

Namen

deinen richtigen

einen Spitznamen (Nickname).

E-Mail und Chat

Wähle für

Fotos, Alter, Adresse.

Gib keine

Daten

heraus, wie

persönlichen

von Freunden.

Verrate niemals

deine Telefonnummer

oder die

aus dem Internet

mit Leuten,

kennst!

Triff dich nicht

die du nur



Tipp: Wenn du dich bedroht fühlst, beschimpft wirst oder dir etwas Angst macht: Sprich immer mit deinen Eltern darüber. Wenn es in einem Chat passiert, melde es außerdem den Betreuern des Chats.

4. Was tust du, wenn ...?



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Was tust du, wenn dich jemand bedroht, beschimpft oder dir Angst macht?

Aufgabe: Ergänze die Lückentexte mithilfe der Wörter in Spiegelschrift!

Hilfe

Moderator

Ergebnisse

Gefühl

E-Mail

Internet

Vertrag:

Im Chat und im Forum melde ich den Vorfall dem

Ich versuche, mich mit anderen zu verbünden. Wenn andere sich auf meine Seite stellen, ist das ein gutes

Wenn andere beschimpft werden, komme ich ihnen zu

Ich ignoriere gemeine Aussagen und beantworte keine unangenehmen

Ich mache meinem Ärger Luft und erzähle meinen Eltern von meinen unerfreulichen und unfairen

Ich erschrecke mich nicht und nehme es nicht persönlich! Denn ich weiß jetzt: Beschimpfungen können vorkommen und auch anderen passiert dies im

5. Cyber-Mobbing



Aufgabentyp:
Leseaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht


Aufgabe: Trage das jeweils fehlende Wort in die Satzlücke ein.

Verhaltensweisen bei Mobbing:

Eltern oder Lehrern

Mobbing **Verhalten** **weiterzugeben**

Unterstützung **Mobbing-Tagebuch**



| | |
|---|---|
| Wiederholte, zum Teil aggressive Schikane eines Einzelnen durch eine Gruppe nennt man | ✓ |
| Gegen Cyber-Mobbing hilft, niemals Fotos, Filme oder Links an Mobbing-Websites | ✓ |
| Wenn du Opfer oder Zeuge von Mobbing wirst, sprich unbedingt darüber mit deinen | ✓ |
| Lass dich von Mobbern nicht einschüchtern und sprich sie an auf ihr mieses | ✓ |
| Halte zu einem Opfer und zeige ihm deine | ✓ |
| Notiere die Mobbing-Handlung, den Tag und die Uhrzeit in ein | ✓ |



Tipp: Wenn du deinen Eltern oder Lehrern von einem Fall erzählst, dann ist es gut, wenn du alles, was passiert ist, zuvor aufgeschrieben hast, zum Beispiel in einem Mobbing-Tagebuch!

6. Keine Chance für Abzocker



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

Richtiges Verhalten gegen Abzocke:

| Satz | Auswahl |
|---|---|
| Bevor du etwas im Internet herunterlädst oder einen Vertrag abschließt, solltest du dich auf jeden Fall mit deinen besprechen. | <input type="radio"/> Eltern <input type="radio"/> Handy-Anbietern <input type="radio"/> Arzt |
| Auf Internetseiten mit Gratis-Angeboten gibt es oftmals versteckte | <input type="radio"/> Bilder <input type="radio"/> Preisangaben <input type="radio"/> Links |
| Verträge, die von Minderjährigen versehentlich und ohne die im Internet abgeschlossen werden, müssen nicht bezahlt werden. | <input type="radio"/> E-Mail-Adresse <input type="radio"/> Tastatur <input type="radio"/> Zustimmung der Eltern |
| Von zu versehentlich abgeschlossenen Verträgen muss man sich nicht einschüchtern lassen. Man muss auch nicht darauf reagieren. | <input type="radio"/> Mahnungen und Drohungen <input type="radio"/> Sonderangeboten <input type="radio"/> Telefongesprächen |
| Wer eine sehr hohe Handy-Rechnung hat oder wem viel Guthaben von der Prepaid-Karte abgebucht wurde, sollte mit seinem sprechen. | <input type="radio"/> Nachbarn <input type="radio"/> Handy-Anbieter <input type="radio"/> Freund |

7. Spiel: „Sei auf der Hut!“



Spiel:
Würfelspiel

Dieses Gesellschaftsspiel ist eine Reise in eine unbekannte Zone: die dunklen Seiten des Internets. Also: „Sei auf der Hut!“ und entscheide dich richtig!

Spielutensilien:

- 14 Fragekarten (Ausschneidebogen)
- 1 Würfel
- 1 Hut/Mütze

Spielregeln:

1. Suche dir mehrere Mitspieler.
2. Bestimmt einen Spielleiter.
3. Mischt die Fragekarten und legt sie und den Hut/die Mütze vor euch hin.
4. Würfelt der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Wer die erste Sechs würfelt, beginnt.
5. Der Spielleiter nimmt die oberste Fragekarte, liest sie ihm vor und fragt dann: „Ist das richtig oder falsch?“
6. Bei richtiger Antwort darf der Gefragte den Hut aufsetzen, bei falscher Antwort ist der nächste Mitspieler mit Würfeln an der Reihe. Die Karte wandert an die unterste Stelle des Stapels.
7. Sieger ist, wer die meisten Fragen richtig beantwortet und deshalb am häufigsten den Hut/die Mütze trägt.

Spielvorbereitung:

Fragekarten vom Ausschneidebogen farbig kopieren, auf Wunsch auf DIN A3 vergrößern und ausschneiden.

Würfel und Hut oder Mütze zur Verfügung stellen.





7. Spiel: „Sei auf der Hut!“

Ausschneidebogen:

| | | | | | |
|--|--|--|---|--|--|
| <p>Frage: Private Daten (z. B. Fotos, Namen, Adressen) können unbedenklich überall im Internet bekannt gegeben werden.</p> <p>Antwort: Falsch</p> | <p>Frage: Wer im Internet surft, hinterlässt keine Spuren.</p> <p>Antwort: Falsch</p> | <p>Frage: In Communitys für Schüler können grundsätzlich nur Schüler Mitglied werden.</p> <p>Antwort: Falsch</p> | <p>Frage: Interessante Internetseiten speichert man im Browser unter Favoriten oder Lesezeichen ab.</p> <p>Antwort: Richtig</p> | <p>Frage: Das wiederholte Schikken einer Person, also Mobbing, kommt nur in der Realität und nicht im Internet vor.</p> <p>Antwort: Falsch</p> | <p>Frage: Internetseiten, die gegen das Gesetz verstoßen, meldet man der Polizei.</p> <p>Antwort: Richtig</p> |
| <p>Frage: Ein Freund schickt dir einen Link zu einer Internetseite, auf der zu sehen ist, wie ein Mitschüler von einem anderen gequält wird. Obwohl du das nicht gut findest, verschweigst du es deinen Eltern.</p> <p>Antwort: Falsch</p> | <p>Frage: Du gerätst auf eine Internetseite mit ausländischer Parolen. Du informierst eine entsprechende Prüfstelle im Internet über diese Seite.</p> <p>Antwort: Richtig</p> | <p>Frage: Beim Surfen stößt du auf Texte und Abbildungen, die dir unheimlich sind. Du vertraust auf dein Gefühl und schließt sofort den Browser.</p> <p>Antwort: Richtig</p> | <p>Frage: Du hast dich auf eine Internetseite mit Gewaltdarstellungen verirrt. Du klickst einfach weiter und versuchst, die Bilder zu vergessen.</p> <p>Antwort: Falsch</p> | <p>Frage: Du speicherst die Internetadressen von illegalen Tauschbörsen in deiner Lesezeichenliste, um immer wieder kostenlos an neue Hits zu kommen.</p> <p>Antwort: Falsch</p> | <p>Frage: Du wirst auf einer Internetseite aufgefordert, private Daten für ein persönliches Gratis-Angebot anzugeben. Du freust dich und füllst das Formular aus.</p> <p>Antwort: Falsch</p> |
| <p>Frage: Ein Freund schickt dir eine E-Mail, die Glück verspricht, wenn man sie an viele Freunde weiterspricht. Du findest das eine gute Idee und schickst die Mail weiter.</p> <p>Antwort: Falsch</p> | <p>Frage: Du ärgerst dich über eine Werbemail und beschließt, dem Absender zu schreiben und ihn aufzufordern, diese Werbung zukünftig nicht mehr an dich zu schicken!</p> <p>Antwort: Falsch</p> | <p>Frage: Du gibst im Internet so wenig wie möglich von dir preis!</p> <p>Antwort: Richtig</p> | <p>Frage: Internetseiten, die du besucht hast, werden in deinem Browser gespeichert.</p> <p>Antwort: Richtig</p> | <p>Frage: In Online-Communitys wird meistens nicht wirklich überprüft, ob deine Angaben wahr sind.</p> <p>Antwort: Richtig</p> | <p>Frage: Mobbing gibt es auch im Internet. Man nennt das Cyber-Mobbing.</p> <p>Antwort: Richtig</p> |
| <p>Frage: Wenn du von Mobbing erfährst, solltest du immer einen Erwachsenen deines Vertrauens informieren.</p> <p>Antwort: Richtig</p> | <p>Frage: Illegale Tauschbörsen verstoßen gegen das Gesetz. Wenn du sie benutzt, machst du dich strafbar.</p> <p>Antwort: Richtig</p> | <p>Frage: Anbieter von Gratisangeboten wollen eigentlich nur an deine private Adresse herankommen, um dir Werbung zu schicken.</p> <p>Antwort: Richtig</p> | <p>Frage: Kettenmails bewirken gar nichts, sondern stehlen dir nur deine Zeit.</p> <p>Antwort: Richtig</p> | <p>Frage: Wenn du auf Werbemails antwortest, weiß der Absender nur, dass es deine E-Mail-Adresse wirklich gibt – und schickt fortan noch mehr Werbung!</p> <p>Antwort: Richtig</p> | |

Lösungsblatt zu den Aufgaben

Aufgabe 1:

- Du sprichst einen Autofahrer an und fragst, ob er dich zurückbringen kann zu deiner Adresse. **(Falsch)**
- Du versuchst mit dem Handy jemanden zu erreichen, der dir weiterhelfen kann, zum Beispiel deine Eltern. **(Richtig)**
- Anstatt lange rumzulaufen und wildfremde Typen anzusprechen, stellst du dich einfach an die Straßenecke und schreist laut um Hilfe! **(Falsch)**
- Wenn du an einer komischen Ecke oder an finsternen Typen vorbeikomst, gehst du schnell weiter. **(Richtig)**

Aufgabe 2:

- Manche Menschen nutzen die Meinungsfreiheit für schlimme Botschaften im Internet.
- Oft veröffentlichen sie dabei Sachen, die illegal sind. Illegal bedeutet: gegen das Gesetz.
- Prüfstellen entscheiden darüber, ob eine Seite im Internet verboten werden kann.
- Wenn der Inhalt einer Internetseite verboten ist, schaltet sich die Polizei ein.
- Das Internet ist eine Welt ohne Ländergrenzen. Das macht die Arbeit von Prüfstellen und Polizei schwierig.

Aufgabe 3:

- Im Internet solltest du nie deinen richtigen Namen verraten.
- Wähle für E-Mail und Chat einen Spitznamen (Nickname).
- Gib keine persönlichen Daten heraus, wie Fotos, Alter, Adresse.
- Verrate niemals deine Telefonnummer oder die von Freunden.
- Triff dich nicht mit Leuten, die du nur aus dem Internet kennst.

Aufgabe 4:

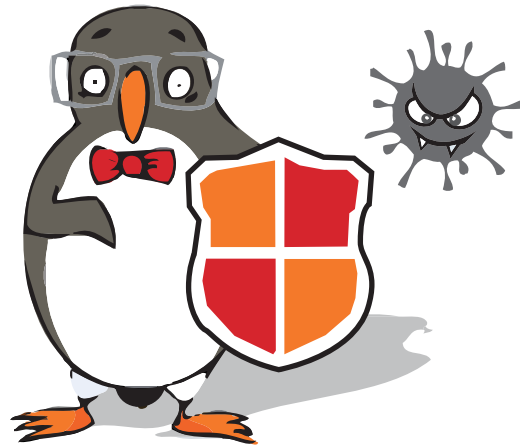
- Im Chat und im Forum melde ich den Vorfall dem Moderator.
- Ich versuche, mich mit anderen zu verbünden. Wenn andere sich auf meine Seite stellen, ist das ein gutes Gefühl.
- Wenn andere beschimpft werden, komme ich ihnen zu Hilfe.
- Ich ignoriere gemeine Aussagen und beantworte keine unangenehmen E-Mails.
- Ich mache meinem Ärger Luft und erzähle meinen Eltern von meinen unerfreulichen und unfairen Erlebnissen.
- Ich erschrecke mich nicht und nehme es nicht persönlich! Denn ich weiß jetzt: Beschimpfungen können vorkommen und auch anderen passiert dies im Internet.

Aufgabe 5:

- Wiederholte, zum Teil aggressive Schikane eines Einzelnen durch eine Gruppe nennt man Mobbing.
- Gegen Cyber-Mobbing hilft, niemals Fotos, Filme oder Links an Mobbing-Websites weiterzugeben.
- Wenn du Opfer oder Zeuge von Mobbing wirst, sprich unbedingt darüber mit deinen Eltern oder Lehrern.
- Lass dich von Mobbern nicht einschüchtern und sprich sie an auf ihr mieses Verhalten.
- Halte zu einem Opfer und zeige ihm deine Unterstützung.
- Notiere die Mobbing-Handlung, den Tag und die Uhrzeit in ein Mobbing-Tagebuch.

Aufgabe 6:

- Bevor du etwas im Internet herunterlädst oder einen Vertrag abschließt, solltest du dich auf jeden Fall mit deinen Eltern besprechen.
- Auf Internetseiten mit Gratis-Angeboten gibt es oftmals versteckte Preisangaben.
- Verträge, die von Minderjährigen versehentlich und ohne die Zustimmung der Eltern im Internet abgeschlossen werden, müssen nicht bezahlt werden.
- Von Mahnungen und Drohungen zu versehentlich abgeschlossenen Verträgen muss man sich nicht einschüchtern lassen. Man muss auch nicht darauf reagieren.
- Wer eine sehr hohe Handy-Rechnung hat oder wem viel Guthaben von der Prepaid-Karte abgebucht wurde, sollte mit seinem Handy-Anbieter sprechen.



Dr. Eddie weiß Rat gegen Viren

Viren, Würmer und Trojaner

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Dr. Eddie weiß Rat gegen Viren

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus sieben Aufgaben und einem Spiel. Es gibt vier leichte und drei mittelschwere Aufgaben. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt ca. vier Unterrichtsstunden betragen. Die meisten Aufgaben gehen den Kindern zwar schnell von der Hand, aber für das exakte Schneiden und Kleben (Aufgabe 3 und Spiel) brauchen sie etwas mehr Zeit.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- erkennen Computerviren als Sicherheitsrisiko,
- kennen die Begriffe Trojaner und Würmer,
- wissen, wie Hoaxes (Kettenmails) zu behandeln sind,
- lernen, wie man Viren erkennt,
- lernen, wie man sich gegen Viren schützt,
- lernen, was man bei Virenbefall tun kann.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Neben unsachgemäßer Behandlung sind Computerviren die häufigsten Ursachen für Störungen am PC. Sie werden hier, für Kinder nachvollziehbar, mit Krankheiten verglichen, die man sich schuldlos einfangen kann. Trotzdem gibt es Möglichkeiten, sich erfolgreich davor zu schützen. Mit diesen Vorsichtsmaßnahmen werden die Kinder bekannt gemacht, um eventuellen Schaden zu begrenzen.

Viren können nicht nur ganze Firmennetze lahm legen, sondern auch den privaten Computer. Deshalb ist es besonders wichtig, dass Kinder erfahren, wie diese auf den Computer gelangen. Wenn sie wissen, welche fatalen Folgen Viren haben können (z. B. Ausspionieren von Passwörtern), werden sie verstehen, dass man sich vorsehen und bei Befall Maßnahmen ergreifen muss.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Da technische Errungenschaften auch Gefahren mit sich bringen können – in diesem Fall die Viren – ist es mehr als legitim, sich auch damit im Unterricht zu befassen.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projektablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen. In diesem Modul gibt es auf der CD-ROM zusätzlich einen Film, der die Durchführung einer Systemüberprüfung mit einem kostenlosen Virens Scanner und eines Updates zeigt.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben, im Wörterbuch Wörter mit V (wie Viren) suchen und aufschreiben oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen.

Zwar verfügen die meisten Haushalte heutzutage über Computer und Internetanschluss, man kann als Lehrer trotzdem nicht 100%ig davon ausgehen. Deshalb sollte bei der Hausaufgabe (s. Verlaufsplan) auch eine Nachfrage bei Nachbarn/Freunden in Betracht gezogen werden.

Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|--|------------------------|--|
| Einstieg | Bild zum Thema „Computerviren“ betrachten, Vermutungen äußern | Plenum | Suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „Computerviren“. |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslösung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial) | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) - Eltern/Bekannte/Freunde nach ihren Virenprogrammen befragen | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte |
| Abschluss | - Kinder präsentieren die in der Hausaufgabe gewonnenen Erkenntnisse über Virens Scanner - U. U. gemeinsam ein Diagramm dazu an der Tafel erarbeiten (gebräuchlichste Virenprogramme auflisten) | Plenum | Hefte, Tafel, Kreide |

Dr. Eddie weiß Rat gegen Viren

Viren, Würmer und Trojaner

Willkommen in meiner Praxis!
Bestimmt bist du schon mal krank gewesen. Und bestimmt hat dann jemand gesagt: „Das ist aber wirklich ein schlimmes Virus!“ Klar, Erkältungen nerven. Aber hast du gewusst, dass auch Computer krank werden können? Sie fangen sich genauso Viren ein wie du! Allerdings husten Computer nicht und bekommen auch kein Bauchweh: Die Viren, unter denen dein Computer leidet, fressen zum Beispiel Wörter.



Keine Angst, das hört sich gefährlicher an, als es ist. Und genau wie bei Husten oder anderen Krankheiten gibt es gegen Computerviren Medizin. Welche? Das erkläre ich dir beim Rundgang durch meine Computerpraxis.

Damit du am Ende des Besuchs in meiner Praxis selbst wie ein Arzt deinem Computer helfen kannst, habe ich Aufgaben und Rätsel aufgeschrieben. Wenn du die gelöst hast, weißt du richtig gut Bescheid!

Viel Spaß – und achte immer auf meine Tipps!

Dein Eddie

Einführungstexte Viren, Würmer und Trojaner

1. Computervirus – was ist das überhaupt?
 2. Ärzteschule: Würmer und Trojaner
 3. Von Simulanten
 4. Besser als Hustensaft: Viren-Scanner
 5. Lieber vorbeugen als heilen
 6. Virus oder nicht? Die Diagnose
-

1. Computervirus – was ist das überhaupt?

Ein Computervirus ist eigentlich ein Computerprogramm, das dazu erfunden wurde, zu schaden. Der Name Virus ist passend, weil sich diese Schädlinge verhalten wie bei einer Krankheit: Du kannst dich bei jemandem, der das Virus bereits hat, anstecken und selbst krank werden. Das Virus und die Krankheit können sich schnell ausbreiten. Wo aber steckt sich dein Computer an? Er wird ja nicht von anderen Computern angepiest oder angehustet!

Stimmt. Computerviren werden vor allem durch E-Mails und Downloads übertragen. Dann muss das Virus noch, wie jedes andere Programm, gestartet werden. Bis dahin lehnt es sich an ein anderes Programm oder an eine Datei an und schlummert. Erst wenn du diese Datei öffnest oder wenn das Virus eine Sicherheitslücke in deinem Computer gefunden hat, breitet sich die „Krankheit“ aus.

Woher kommen Computerviren?

Computerviren kommen nicht aus dem Nirgendwo! Sie werden von Menschen erfunden, programmiert und verschickt. Das ist verboten und kann zu hohen Strafen führen, wenn die Virenschreiber – so nennt man die Erfinder von Viren – erwischt werden. Denn ein Virenangriff kann dafür sorgen, dass in einer Firma kein einziger Computer mehr funktioniert. Eine besondere Form der Viren, die Trojaner, spionieren Passwörter von Bankkonten aus, und der Erfinder überweist sich selbst Geld von diesen Konten!

2. Ärzteschule: Würmer und Trojaner

Bestimmt bist du schon einmal beim Arzt gewesen und der hat eine Menge unverständlicher Worte benutzt? So ist das mit Fachleuten – sie machen Dinge manchmal kompliziert. In meiner Praxis passiert dir das nicht. Ich erkläre dir kurz und einfach zwei besondere Virenarten: Würmer und Trojaner. Für dich und deinen Computer macht es allerdings keinen Unterschied, WAS dem Computer schadet. Wichtig ist, dass du den Schädling schnell wieder loswirst!

Einführungstexte Viren, Würmer und Trojaner

3. Von Simulanten

Simulanten sind Menschen, die Krankheiten vortäuschen. In meiner Praxis erfährst du etwas über Viren, die keine sind, aber so tun, als wären sie welche: die Hoaxes! Das Wort Hoax ist englisch und meint „Scherz“ oder auch „Schwindel“. Hoaxes werden mit einer E-Mail, SMS oder auf anderen Wegen verbreitet. Weil viele Empfänger die Nachrichten für wahr halten, leiten sie diese weiter.

Eine E-Mail könnte zum Beispiel sein: „Meine Tochter Natalie hat Hirnkrebs und unsere Krankenkasse zahlt uns zur teuren, lebensrettenden Operation fünf Cent für jeden Empfänger dieser E-Mail“.

Den Empfängern einer solchen E-Mail tut das Mädchen Natalie leid und deshalb schicken sie die Mail an ihre Familie und Freunde. Damit haben die Erfinder von Hoaxes ihr Ziel erreicht: Das Internet mit gefälschten Nachrichten verstopfen!

Auch Kettenlinks verschwenden die Zeit von E-Mail-Lesern: Du bekommst eine E-Mail, in der ist ein Link. Diesen klickst du an und dann kommst du auf eine Seite, auf der nichts Wichtiges steht, aber ein weiterer Link führt dich wieder auf eine Internetseite und so weiter ...

Manchmal steht in den E-Mails etwas wie die Aufforderung, du sollst auf deinem Rechner eine bestimmte Datei löschen (beispielsweise SULFNBK.EXE), die angeblich ein Virus sei. Wenn du das machst, schadest du deinem Computer, denn es handelt sich um Dateien, die dieser braucht, um zu funktionieren!

4. Besser als Hustensaft: Viren-Scanner

Ein Viren-Scanner ist ein Programm für den Computer, das Viren abblockt oder, falls sie sich schon auf deinem Computer eingenistet haben, beseitigt. Es gibt verschiedene Scanner, aber sie haben alle eines gemeinsam: Sie besitzen eine Liste mit den Namen bekannter Viren. Weil aber ständig neue Viren erfunden werden, müssen die Hersteller von Viren-Scannern schnell daran arbeiten, diese zu erkennen.

Wahrscheinlich ist schon ein Viren-Scanner auf deinem Computer. Der sollte immer aktuell sein, so dass er auch neue Viren erkennt.

Einführungstexte Viren, Würmer und Trojaner

5. Lieber vorbeugen als heilen

Wenn sich deine Freundin oder dein Freund ein Virus eingefangen hat, so halte dich am besten fern von ihr oder ihm. Auch deinen Computer solltest du schützen, damit er sich gar nicht erst ein Virus einfängt. Ein Viren-Scanner bietet schon eine Menge Schutz. Aber du kannst noch mehr tun. Die oberste Regel lautet: Sei vorsichtig!

Am besten, du einigst dich mit deiner Familie auf ein paar grundsätzliche Regeln!

6. Virus oder nicht? Die Diagnose

Wie erkennst du, dass dein Computer ein Virus hat? Er macht komische Sachen, wenn er von einem Virus befallen ist. Allerdings können einige der Störungen auch auftauchen, wenn an deinem Computer etwas kaputt ist. Solltest du an deinem Computer merkwürdige Verhaltensweisen feststellen, dann gibt es ein paar Dinge, die du tun solltest. In Aufgabe 7 erfährst du, welche!

Lexikon Viren, Würmer und Trojaner

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert



Bildschirmschoner: Selbststartendes Computerprogramm zum Schutz vor Neugierigen und zum Strom sparen, wenn länger nicht am eingeschalteten Computer gearbeitet wird

Datenträger: Alles, was genutzt werden kann, um Daten zu speichern

Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Computer

Diskette: Kunststoffscheibe zum Speichern von Daten, die man so auf andere Computer übertragen kann

E-Mail: Elektronische Post, wird mithilfe des Computers geschrieben und verschickt

Festplatte: Speicher für Dateien und Programme

Hoax: Falschmeldung, die mit E-Mails oder SMS verbreitet wird

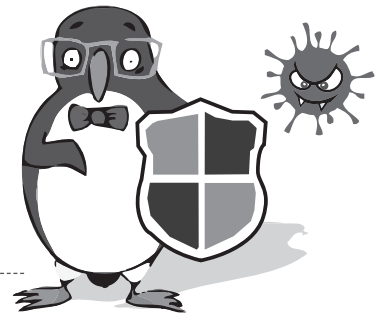
Icon: Bilder zum Anklicken, die beim Computer genutzt werden, um eine Datei, ein Programm oder eine Funktion darzustellen

Link/Hyperlink: Verknüpfungsstelle zu anderen Internetseiten

Update: Aktualisieren von Programmen

Vorschaufenster: Fenster in den E-Mail-Programmen von Microsoft, in dem eine E-Mail gleich mit ihrem Text angezeigt wird

Checkliste Viren, Würmer und Trojaner



Dein Name:

| Nr. | Arbeitsblatt | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|--|---|-------|
| 1. | Computervirus – was ist das überhaupt? | | |
| 2. | Ärzteschule: Würmer und Trojaner | | |
| 3. | Von Simulanten | | |
| 4. | Besser als Hustensaft: Viren-Scanner | | |
| 5. | Lieber vorbeugen als heilen | | |
| 6. | Virus oder nicht? Die Diagnose | | |
| 7. | Erste Hilfe bei Virenbefall | | |
| 8. | Spiel: „Virenalarm“ | | |

1. Computervirus - was ist das überhaupt?



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel



Aufgabe: Schreibe die verdrehten Schüttelsätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

infizieren.

Virus

mit einem

Computer

können sich

zum Beispiel von

Computerviren werden

übertragen.

E-Mails und Downloads

Viren können

zufügen.

deinem Computer

großen Schaden

von schädlichen

ist verboten.

Schreiben und Verbreiten

Viren

Das

2. Ärzteschule: Würmer und Trojaner



Aufgabentyp:
Leseaufgabe



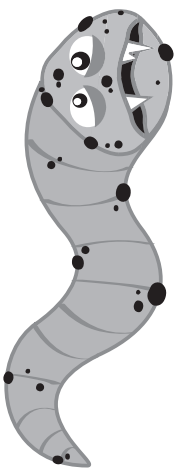
Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Informiere dich über die beiden Virenarten Würmer und Trojaner und löse im Anschluss das Buchstabenrätsel.

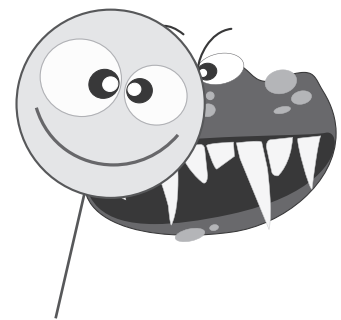
| Würmer | Trojaner |
|--|---|
| Als „Wurm“ bezeichnet man eine bestimmte Sorte von Virus. Er wird „Wurm“ genannt, weil sich der Schädling von selbst vermehrt. Und: Würmer können sich in wenigen Stunden per E-Mail auf dem gesamten Erdball verbreiten! Sie verstecken sich zum Beispiel in dem Anhang einer E-Mail. | Ein Trojaner (benannt nach einer griechischen Sage) ist ein Programm, das vorgibt, etwas zu sein, was es nicht ist: zum Beispiel ein Bildschirmschoner oder ein Spiel. Aber wenn du dann das Programm startest, entpackt sich die schädliche Ladung: Es spioniert und schickt heimlich Informationen, wie zum Beispiel ein Passwort, von der Festplatte an den Verbreiter des Trojaner-Programms oder zerstört die Daten auf der Festplatte. Trojaner können sich nicht selbst kopieren und vermehren. Das unterscheidet sie von Würmern. |

Buchstabenrätsel: „Würmer und Trojaner“

Suche im Buchstabenrätsel fünf Wörter aus dem Text Würmer und Trojaner. Kleiner Tipp: Es sind die Begriffe **Wurm, Trojaner, Spion, Passwort, Festplatte!** Die Begriffe haben sich senkrecht oder waagrecht im Buchstabengitter versteckt. Markiere die Wörter farbig.



| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | X | D | Q | P | U | L | O | P | F | H |
| T | R | O | J | A | N | E | R | L | V | M |
| J | U | O | L | S | O | Z | T | C | R | K |
| T | Z | I | K | S | W | L | B | V | A | N |
| E | E | R | T | W | U | R | M | B | D | S |
| P | S | P | I | O | N | T | U | B | X | A |
| P | T | U | I | R | K | I | L | D | F | Q |
| S | F | E | S | T | P | L | A | T | T | E |



3. Von Simulanten: Über Viren, die keine sind

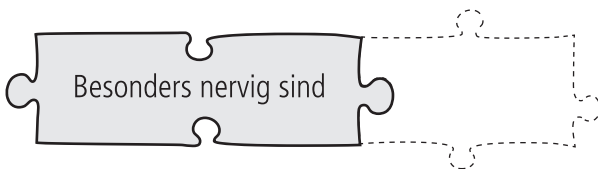
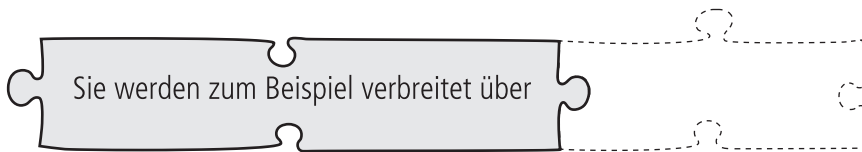
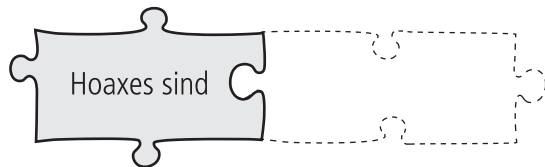
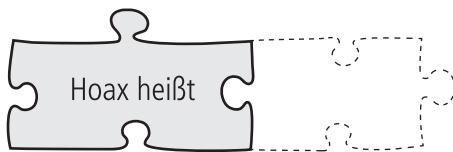


Aufgabentyp:
Schneide-/Klebeaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Schneide die Puzzleteile aus dem Ausschneidebogen aus und klebe sie an die richtige Stelle.



Achtung! Leite nie einfach Mails weiter! Grundsätzlich solltest du bei allen E-Mails, deren Absender du nicht kennst, deine Eltern um Rat fragen.

3. Von Simulanten: Über Viren, die keine sind

Ausschneidebogen

Schneide die Puzzleteile aus und klebe sie an die richtige Stelle.



4. Besser als Hustensaft: Viren-Scanner



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Findest du die sechs Begriffe im Suchrätsel? Trage sie in den Kästen ein und ergänze im Text die fehlenden Buchstaben mithilfe der Lösungswörter.



Begriffe im Suchrätsel:

Ein Vi n-Scanner ist ein Programm für den Computer, das Viren a lockt oder, falls sie sich schon auf deinem Computer eingenistet haben, beseitigt.

Es gibt verschiedene Sca er, aber sie haben alle eines gemeinsam: Sie besitzen eine Liste mit den Namen bekannter V n. Weil aber ständig neue Viren erfunden werden, müssen die steller von Viren-Scannern schnell daran arbeiten, diese zu erkennen.

Wahrscheinlich ist schon ein Viren-Scanner auf deinem Computer. Der sollte immer aktue sein, so dass er auch neue Viren erkennt. Sprich doch mit deinen Eltern darüber!

5. Lieber vorbeugen als heilen



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Ergänze die Sätze, indem du den jeweils fehlenden Begriff in die nach dem Alphabet nummerierten Buchstabenkästchen schreibst.

Alphabet:

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |

Der Text verrät Dir, wie du verhindern kannst, dass Viren in deinen Computer eindringen!

Pass auf, dass keine Dateien verloren gehen, wenn ein Virus zuschlägt. Deshalb sichere immer deine

4 1 20 5 14
 .

Wenn du den Absender einer E-Mail nicht kennst, dann öffne niemals einen

5 13 1 9 12 1 14 8 1 14 7
 - - ,

sondern lösche die E-Mail. Sei auch vorsichtig bei bekannten Absendern und frage lieber nach, ob sie dir einen Anhang geschickt haben.

Wenn du etwas aus dem Internet heruntergeladen hast (sei sehr vorsichtig damit!), wird dies

4 15 23 14 12 15 1 4
 genannt.

Klicke in E-Mails niemals an und lösche bei unbekanntem Absendern die E-Mail einfach.

Lasse dieses Programm die Dateien untersuchen, die du aus dem Internet heruntergeladen hast:

22 9 18 5 14 19 3 1 14 14 5 18
 - .

Einige Viren werden schon wirksam, wenn die E-Mail, mit der sie gekommen sind, automatisch im

22 15 18 19 3 8 1 21 6 5 14 19 20 5 18
 angezeigt wird.

6. Virus oder nicht? Die Diagnose






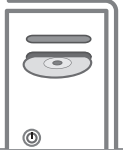
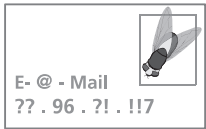


Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

Wie erkennst du, dass dein Computer ein Virus hat?

| | Satz | Auswahl |
|---|---|---|
|  | oder Ordner verschwinden oder verändern sich. | <input type="radio"/> Tastatur <input type="radio"/> Dokumente <input type="radio"/> Kabel |
|  | Auf dem Bildschirm erscheinen plötzlich | <input type="radio"/> Insekten und Spinnen <input type="radio"/> Flecken und Schmierereien <input type="radio"/> Meldungen und Bilder |
|  | Du hörst | <input type="radio"/> ungewöhnliche Töne <input type="radio"/> plötzlich Stimmen <input type="radio"/> lauten Straßenlärm |
|  | Das öffnet oder schließt sich von selbst. | <input type="radio"/> Fenster <input type="radio"/> Schreibtischfach <input type="radio"/> CD-ROM-Laufwerk |
|  | Freunde und Bekannte erhalten E-Mails von deiner, die du nicht verschickt hast. | <input type="radio"/> Mutter <input type="radio"/> E-Mail-Adresse <input type="radio"/> Bank |
|  | Dein Computer häufig ab. | <input type="radio"/> stürzt <input type="radio"/> hebt <input type="radio"/> legt |
|  | auf dem Desktop sehen anders aus als sonst. Sie werden übrigens Icons genannt. | <input type="radio"/> Die Farben <input type="radio"/> Nachrichten <input type="radio"/> Die kleinen Bilder |

7. Erste Hilfe bei Virenbefall









Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Solltest du an deinem Computer merkwürdige Verhaltensweisen feststellen, dann gibt es ein paar Dinge, die du tun solltest. In der folgenden Aufgabe erfährst du, welche!

Aufgabe: Kreuze an, ob die Aussagen richtig oder falsch sind.

| | Satz | Richtig | Falsch |
|---|--|-----------------------|-----------------------|
|  | Wenn etwas an deinem Computer merkwürdig ist, gilt als erste Regel: Du rufst laut um Hilfe und drückst währenddessen wild alle möglichen Tasten! | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Wenn etwas an deinem Computer merkwürdig ist, gilt als erste Regel: Ruhe bewahren und nicht am Computer weiterarbeiten. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Falls du gerade im Internet bist, trennst du die Verbindung. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Sag bloß deinen Eltern nichts und warte einfach ein paar Tage, bis sich die Viren von selbst verzogen haben. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Gib deinen Eltern Bescheid. Starte mit ihnen den Viren-Scanner und untersuche damit den Computer. Installiert einen Viren-Scanner, falls noch keiner auf dem Computer ist. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Ein Viren-Scanner muss immer aktuell, das heißt auf dem neuesten Stand, sein. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

8. Spiel: „Virenalarm“ – Teil 1



Spiel:
Brettspiel

Spielutensilien:

- Spielbrett (Kopiervorlage Teil 2)
- 12 Textkärtchen und 4 Virenkärtchen (Kopiervorlage Teil 3)
- Spielsteine (z. B. „Mensch-ärger-dich-nicht“-Figuren)
- Würfel

Spieleranzahl:

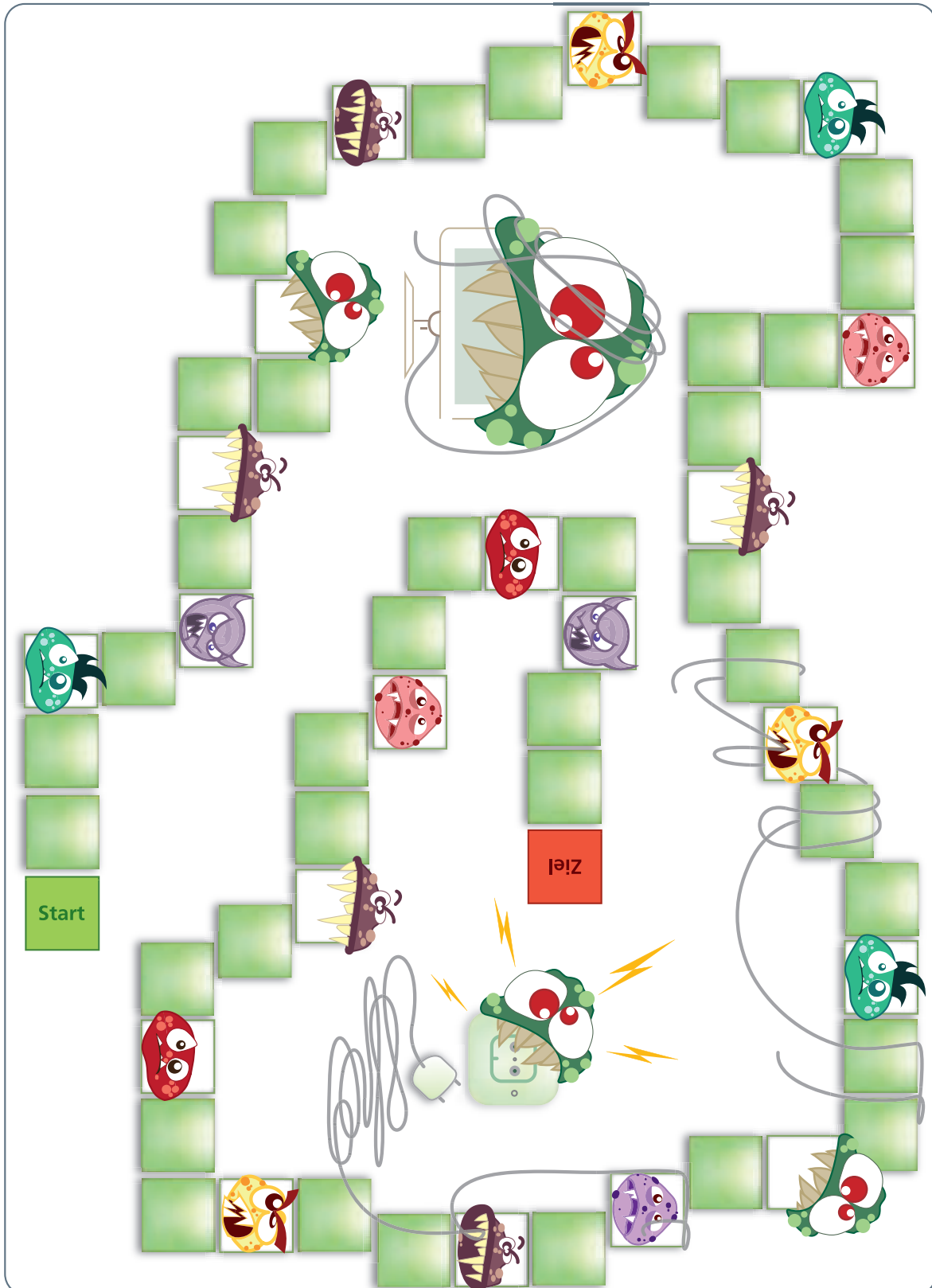
- Mindestens zwei

Spielanleitung:

- Die Spielkärtchen werden gemischt und mit der Rückseite nach oben als Stapel neben das Spielfeld gelegt.
- Jeder Spieler schickt eine Spielfigur ins Rennen.
- Beginn ist für alle bei „Start“. Der jüngste Spieler fängt an zu würfeln und bewegt seinen Spielstein.
- Kommt ein Spieler auf ein Virenfeld, nimmt er das oberste Spielkärtchen und dreht es um. Handelt es sich dabei um ein Virenbild, darf er sich auf das nächste Virenfeld begeben und von dort aus weitergehen. Zieht er dagegen eine Textkarte, muss er entsprechend der Vorgabe weiterspielen. Gezogene Kärtchen wandern an die unterste Stelle des Stapels zurück.
- Aber Vorsicht: Virenalarm! Tritt ein Spieler dreimal hintereinander auf ein Virenfeld, darf er keine Spielkarte ziehen, sondern muss man noch einmal zum Startfeld zurück!
- Gespielt wird, bis die erste Spielfigur das Ziel erreicht hat.

8. Spiel: „Virenalarm“ – Teil 2

Ausschneidebogen Spielbrett: Kopiere das Spielbrett vergrößert von DIN A4 auf DIN A3 und schneide es aus.



8. Spiel: „Virenalarm“ – Teil 3

Ausschneidebogen Spielkarten:



| | | | |
|---|---|--|---|
| <p>Ein Trojaner hat sich eingeschlichen!</p> <p>Gehe 1 Feld zurück</p> | <p>Dein Virenschutz ist aktiv!</p> <p>Würfel noch einmal</p> | <p>Du hast dir ein Virus eingefangen!</p> <p>Setze eine Runde aus</p> |  |
| <p>Ein Trojaner hat sich eingeschlichen!</p> <p>Gehe 1 Feld zurück</p> | <p>Dein Virenschutz ist aktiv!</p> <p>Würfel noch einmal</p> | <p>Du hast dir ein Virus eingefangen!</p> <p>Setze eine Runde aus</p> |  |
| <p>Ein Trojaner hat sich eingeschlichen!</p> <p>Gehe 1 Feld zurück</p> | <p>Dein Virenschutz ist aktiv!</p> <p>Würfel noch einmal</p> | <p>Du hast dir ein Virus eingefangen!</p> <p>Setze eine Runde aus</p> |  |
| <p>Ein Trojaner hat sich eingeschlichen!</p> <p>Gehe 1 Feld zurück</p> | <p>Dein Virenschutz ist aktiv!</p> <p>Würfel noch einmal</p> | <p>Du hast dir ein Virus eingefangen!</p> <p>Setze eine Runde aus</p> |  |



Lösungsblatt zu den Aufgaben

Aufgabe 1:

- Computer können sich mit einem Virus infizieren.
- Computerviren werden zum Beispiel von E-Mails und Downloads übertragen.
- Viren können deinem Computer großen Schaden zufügen.
- Das Schreiben und Verbreiten von schädlichen Viren ist verboten.

Aufgabe 2:

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | X | D | Q | P | U | L | O | P | F | H |
| T | R | O | J | A | N | E | R | L | V | M |
| J | U | O | L | S | O | Z | T | C | R | K |
| T | Z | I | K | S | W | L | B | V | A | N |
| E | E | R | T | W | U | R | M | B | D | S |
| P | S | P | I | O | N | T | U | B | X | A |
| P | T | U | I | R | K | I | L | D | F | Q |
| S | F | E | S | T | P | L | A | T | T | E |

Aufgabe 3:

- Hoax heißt Scherz.
- Hoaxes sind Falschmeldungen.
- Sie werden zum Beispiel verbreitet über E-Mails und SMS.
- Besonders nervig sind Kettenlinks.
- Hoaxes verstopfen das Internet.
- Sehr schädlich ist die Aufforderung zum Löschen von Dateien.

Aufgabe 4:

Begriffe in der Grafik:

- Viren-Scanner
- abblockt
- Hersteller
- Scanner
- Viren
- aktuell

Lückentext:

Ein Viren-Scanner ist ein Programm für den Computer, das Viren abblockt oder, falls sie sich schon auf deinem Computer eingenistet haben, beseitigt. Es gibt verschiedene Scanner, aber sie haben alle eines gemeinsam: Sie besitzen eine Liste mit den Namen bekannter Viren. Weil aber ständig neue Viren erfunden werden, müssen die Hersteller von Viren-Scannern schnell daran arbeiten, diese zu erkennen. Wahrscheinlich ist schon ein Viren-Scanner auf deinem Computer. Der sollte immer aktuell sein, so dass er auch neue Viren erkennt. Sprich doch mit deinen Eltern darüber!

Aufgabe 5:

- Pass auf, dass keine Dateien verloren gehen, wenn ein Virus zuschlägt. Deshalb sichere immer deine Daten.
- Wenn du den Absender einer E-Mail nicht kennst, dann öffne niemals einen E-Mail-Anhang, sondern lösche die E-Mail. Sei auch vorsichtig bei bekannten Absendern und frage lieber nach, ob sie dir einen Anhang geschickt haben.
- Wenn du etwas aus dem Internet heruntergeladen hast (sei sehr vorsichtig damit!), wird dies Download genannt.
- Klicke in E-Mails niemals Links an und lösche bei unbekanntem Absendern die E-Mail einfach.
- Lasse dieses Programm die Dateien untersuchen, die du aus dem Internet heruntergeladen hast: Viren-Scanner.
- Einige Viren werden schon wirksam, wenn die E-Mail, mit der sie gekommen sind, automatisch im Vorschaufenster angezeigt wird.

Aufgabe 6:

- Dokumente oder Ordner verschwinden oder verändern sich.
- Auf dem Bildschirm erscheinen plötzlich Meldungen oder Bilder.
- Du hörst ungewöhnliche Töne.
- Das CD-ROM-Laufwerk öffnet oder schließt sich von selbst.
- Freunde und Bekannte erhalten E-Mails von deiner E-Mail-Adresse, die du nicht verschickt hast.
- Dein Computer stürzt häufig ab.
- Die kleinen Bilder auf dem Desktop sehen anders aus als sonst. Sie werden übrigens Icons genannt.

Aufgabe 7:

- Wenn etwas an deinem Computer merkwürdig ist, gilt als erste Regel: Du rufst laut um Hilfe und drückst währenddessen wild alle möglichen Tasten! (**Falsch**)
- Wenn etwas an deinem Computer merkwürdig ist, gilt als erste Regel: Ruhe bewahren und nicht am Computer weiterarbeiten. (**Richtig**)
- Falls du gerade im Internet bist, trennst du die Verbindung. (**Richtig**)
- Sag bloß deinen Eltern nichts und warte einfach ein paar Tage, bis sich die Viren von selbst verzogen haben. (**Falsch**)
- Gib deinen Eltern Bescheid. Starte mit ihnen den Viren-Scanner und untersuche damit den Computer. Installiert einen Viren-Scanner, falls noch keiner auf dem Computer ist. (**Richtig**)
- Ein Viren-Scanner muss immer aktuell, das heißt auf dem neuesten Stand sein. (**Richtig**)



Werbung und Einkaufen im Internet

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Werbung und Einkaufen im Internet

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus fünf Aufgaben und einem Spiel. Es gibt zwei leichte und zwei mittelschwere Aufgaben sowie eine schwere. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt ca. zwei Unterrichtsstunden betragen. Die meisten Aufgaben gehen den Kindern sehr schnell von der Hand.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- erkennen Layer und Pop-ups als Werbung,
- erfahren, dass es Schleichwerbung auf Internetseiten gibt,
- erkennen Werbung durch E-Mails oder Gewinnspiele,
- erfahren, dass Mitgliedschaften in Clubs oft der Werbung dienen,
- erfahren, wie man sich dieser Werbung entziehen kann,
- kennen Regeln für den Online-Einkauf.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Werbung lauert überall und macht auch vor dem Internet nicht halt. Ebenso wenig wie wir unsere Kinder vor Werbeplakaten in der Umgebung, Werbesendungen im Fernsehen oder vor den obligatorischen „Versuchungen“ an den Kassen der Supermärkte schützen können, können wir es auch im Internet. Hier gilt genauso: Hinsehen, zeigen und aufklären ist der beste Schutz.

Die Flut von Spam, die die Postfächer überfüllt, wird immer unerträglicher. Oft fällt es durch die Menge schwer, zwischen normalen Mails und unerwünschter Post zu unterscheiden. Deshalb sollten bereits Kinder einige Verhaltensregeln kennen, um Spam-Mails möglichst zu vermeiden.

Zum Einkauf von Kindern ist grundsätzlich zu sagen: Bis zum siebten Lebensjahr sind Kinder geschäftsunfähig. Bis zum 18. Lebensjahr gelten Kinder und Jugendliche als beschränkt geschäftsfähig. Das bedeutet, dass sie altersübliche, geringfügige Geschäfte auch ohne Zustimmung des gesetzlichen Vertreters abschließen dürfen, wenn diese mit dem Taschengeld bezahlt werden können. Ist das nicht der Fall, haben die Erziehungsberechtigten das Recht, den Kauf rückgängig zu machen. Das gilt ebenso für Abonnements und Ratenkäufe. Trotzdem bringen solche Rücktritte für die beteiligten Erwachsenen Umstände und Ärgernisse mit sich, die vermieden werden, wenn Kinder sich an die Regeln halten.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Da außerdem das Thema „Konsum und Werbung“ in den Lehrplänen steht, ist es mehr als angebracht, das Modul einzusetzen.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projekttablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen. In diesem Modul gibt es auf der CD-ROM zusätzlich einen Film, der zeigt, wie man Pop-up-Blocker einschaltet.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben, Aufgabe Nr. 5 mit anderen Personalpronomen (z. B. du oder wir) aufschreiben oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen.

Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|---|------------------------|--|
| Einstieg | Foto zum Thema „Einkaufswagen“ betrachten, Vermutungen äußern | Plenum | Suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „Einkaufswagen“. |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslösung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial) | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) - Text Nr. 5 „Vorsicht beim Online-Einkauf“ ins Heft schreiben | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte |
| Abschluss | Freiwillige Partner präsentieren zur Wiederholung kurz ihre Aufgabenergebnisse: Bei Aufgabe Nr. _ habe ich gelernt, dass ... | Plenum | Arbeitsmappe |

Werbung und Einkaufen im Internet

Kennst du das, dass du irgendwo unterwegs bist und plötzlich etwas ganz dringend haben möchtest? Zum Beispiel ein bestimmtes Getränk oder eine Süßigkeit?

Vielleicht hattest du ja gerade ein Plakat gesehen, oder du erinnerst dich an einen Werbespot, in dem für Schokolade, Limo oder Spielzeug geworben wurde. Genau das will Werbung nämlich erreichen: Sie spricht deine Gefühle an und weckt deine Bedürfnisse. So bekommst du ganz plötzlich Lust auf etwas, was du sonst vielleicht gar nicht haben wolltest.



Manchmal kommt diese Werbung sogar so daher, dass du gar nicht merkst, dass gerade für etwas geworben wird. Wenn der Held eines Films immer ein bestimmtes Getränk zu sich nimmt oder immer eine bestimmte Automarke fährt, dann spricht man auch von „Schleichwerbung“.

Auch im Internet gibt es diese Arten der Werbung, und auch hier will man dich überreden, etwas Bestimmtes zu tun oder zu kaufen. Wie das funktioniert, das erklären dir die folgenden Arbeitsblätter und Aufgaben.

Viel Spaß!

Dein Eddie

Einführungstexte Werbung und Einkaufen

1. Werbung auf Internetseiten
2. Gut getarnt: Schleichwerbung
3. Werbung per E-Mail oder Gewinnspiel
4. Willkommen im Club
5. Vorsicht beim Online-Einkauf

1. Werbung auf Internetseiten

In der Regel sind sie oben oder am Rand auf einer Website zu sehen: Werbebanner, meist rechteckige Grafiken, die auf Websites auftauchen und beim Anklicken zu einer anderen Internetseite führen, auf der es etwas zu kaufen gibt. Die Anbieter von Internetseiten lassen diese Banner zu, weil sie dafür Geld von denen bekommen, die mit den Bannern werben. Aber viele Internetnutzer fühlen sich davon gestört. Zu Recht, denn nicht zuletzt werden die Ladezeiten für eine Website durch die Grafiken länger. Und weil die Banner häufig nicht beachtet werden, versuchen die Gestalter, sie möglichst auffällig zu machen: Sie blinken, bewegen sich oder sehen aus wie eine Fehlermeldung deines Computers.

Nervige Layer

Besonders nervig sind die so genannten Layer. Das sind größere Bilder, die sich wie eine Folie über die gesamte Website legen. Manchmal verschwinden sie nach einer gewissen Zeit von selbst. Manchmal musst du aber auch mühsam nach dem kleinen Kreuz oder dem Schriftzug „schließen“ suchen, die meist irgendwo am Rand der Layer versteckt sind. Mit einem Klick darauf verschwinden die Layer und du kannst endlich das lesen, was auf der Internetseite steht.

Ganz plötzlich: Pop-ups

Eine andere Art der Werbung sind die Pop-up-Fenster. Der Name kommt daher, dass kleinere Werbefenster einfach unerwartet aufspringen (pop up ist englisch für „plötzlich auftauchen“). Du kannst auch diese Fenster über das Kreuz schließen oder in deinem Browser einstellen, dass diese Fenster unterdrückt werden.

Hilfreiche Software

Es gibt auch Computerprogramme (Software), mit der die beschriebenen Formen von Werbung unauffällig „gefiltert“, also unterdrückt werden. Dazu musst du ein entsprechendes Programm installieren. Frage dazu deine Eltern. Die können dir bestimmt dabei helfen.

Einführungstexte Werbung und Einkaufen

2. Gut getarnt: Schleichwerbung

Es gibt auch Werbung, die nicht sofort zu erkennen ist. Du kennst das vielleicht aus dem Fernsehen: Der Held eines Filmes nimmt immer ein bestimmtes Getränk zu sich oder fährt immer eine bestimmte Automarke. Die Werbung wird mehr oder weniger unauffällig ins Filmgeschehen eingebaut.

Diese Form der Werbung, die sozusagen „angeschlichen“ kommt, nennt man „Schleichwerbung“ – und die gibt es auch im Internet. So gab es auf einer beliebten Videoseite mal das Filmchen mit dem Artisten „Ron Hammer“, der mit seinem Motorrad über Dächer springt. Dabei verfehlte er das Dach der Filiale einer bekannten Baumarktkette und stürzte ab. Die Leute fanden den missglückten Stunt lustig und haben den Film, der angeblich zufällig mit dem Handy aufgenommen worden war, herumgeschickt. Später hat sich herausgestellt, dass die Baumarktkette diese ganze Sache selbst erfunden hatte: eine geschickte Werbung, die sich wie ein Virus ausbreitete.

Werbung in Texten, Foren oder Blogs

Eigentlich sollen Artikel auf Internetseiten ja, wie Zeitungsartikel, informieren. Bei übertriebenen Hinweisen auf Produkte vermischen sich aber oft Information und Werbung. In Texten gibt es manchmal Links, die direkt auf Websites verweisen, bei denen man etwas bezahlen muss, oder Links, die so tun, als würden sie zu einem Artikel führen, dabei aber zu einer Werbeanzeige gehen.

Auch Blogs oder Forum-Beiträge zu Produkten in Online-Shops sind oft mit Vorsicht zu genießen. Plötzlich werden im Blog immer dieselben Produkte oder Websites erwähnt. Oder manchmal schwärmen einzelne Forum-Nutzer von einer bestimmten Sache. Sei wachsam – passt die Erwähnung des Produkts oder der Website eigentlich zum Thema des Blogs oder des Forums? Häuft sich die Begeisterung auffällig? Nicht unwahrscheinlich, dass es sich um Schleichwerbung handelt!

Einführungstexte Werbung und Einkaufen

3. Werbung per E-Mail oder Gewinnspiel

Manchmal kommt die Werbung auch zu dir nach Hause, in dein E-Mail-Postfach: zum Beispiel über elektronische Rundschreiben, die Newsletter. Hier ist es wie bei den Bannern usw. auch: Die Werbung im Newsletter ermöglicht es den Versendern, den Versand kostenlos durchzuführen. Manchmal ist der Newsletter selbst die Werbung, die dich über neue Produkte informieren will.

Überlege dir deshalb gut, ob und bei wem du einen Newsletter wirklich abonnieren willst. Denn deine Anmeldung, die so genannte Registrierung, verrät den Anbietern einiges über dein Surfverhalten und deine persönlichen Interessen. Und so können sie dir in Zukunft noch mehr Werbung zuschicken.

Schutz vor Spam

Aus anderen Übungen hast du ja vielleicht bereits gelernt, dass du deine E-Mail-Adresse besser nicht überall angibst. Diese Vorsicht schützt dich auch vor Spam. Spam-Mails sind unerwünschte E-Mails, mit denen dir irgendetwas verkauft werden soll.

Gegen Spams kannst du auch in deinem E-Mail-Programm einen Filter einrichten. Außerdem solltest du E-Mails ungelesen löschen, wenn du den Absender nicht kennst oder der Betreff merkwürdig ist oder auf Werbung schließen lässt. Gib so selten wie möglich deine E-Mail-Adresse im Chat, beim Gewinnspiel oder sonst wo an.

Gewinnspiele

Stichwort Gewinnspiel: Mit so einem Online-Preisausschreiben möchte man neue Werbekunden finden. Bei einem Gewinnspiel musst du nämlich ein Online-Formular ausfüllen, bei dem auch deine persönlichen Daten abgefragt werden. Die solltest du nicht angeben. Oft steht am Ende der Seite ein Kästchen mit einem Haken vor der Frage, ob man einverstanden ist, dass die Daten gespeichert bleiben. Diesen Haken solltest du zusätzlich entfernen, damit dein Postfach nicht von Spam zugemüllt wird.

Grundsätzlich gilt: Nimm nicht ohne die Erlaubnis deiner Eltern an einem Gewinnspiel teil!

Einführungstexte Werbung und Einkaufen

4. Willkommen im Club

Bist du vielleicht Mitglied in einem Fußballverein oder im Schach-Club deiner Schule? Auch wenn nicht – bestimmt weißt du, was ein Club ist und wie er funktioniert: Du musst dich in diesem Club anmelden, um Mitglied zu werden. Beide Seiten haben dadurch Vorteile: Der Club weiß immer, dass genug Leute zum Spielen da sind und kann dadurch besser planen. Du hingegen kannst deinem Hobby nachgehen und findest im Verein meist auch Freunde.

Solche Clubs gibt es auch im Internet. Es ist kein Zufall, dass sie häufig auf Seiten sind, die Dinge für Kinder und Jugendliche verkaufen. Die Firmen, die diese Produkte im Internet verkaufen, möchten natürlich, dass du möglichst oft auf ihre Seiten kommst – weil du dich vielleicht eines Tages doch zum Kauf entscheidest oder sogar mehrmals einkaufst. Damit du die Seiten häufig besuchst, gibt es dort die Clubs. Hier wirst du Mitglied, um dich mit anderen Clubmitgliedern zu treffen, vielleicht auch um Spiele zu spielen oder irgendwelche Dinge gratis, das heißt umsonst, zu bekommen.

Mitglied werden

Auch für die Mitgliedschaft in einem solchen Club musst du dich anmelden. Und auch hier sollst du deine persönlichen Daten und deine E-Mail-Adresse angeben. Das hat natürlich den Vorteil, dass nicht jeder sich einfach so in einem Kinder-Club anmelden kann. Aber der Nachteil ist, dass man nun genug über dich weiß, um dich demnächst mit Werbung zu belästigen. Überlege dir also gut, ob du Mitglied werden willst und versichere dich, dass der Club wirklich kostenlos ist. Entscheidest du dich für eine Anmeldung, gehe so vor, wie es bei den Gewinnspielen beschrieben ist.

5. Vorsicht beim Online-Einkauf

Bis hierher haben wir viel über Werbung gesprochen und wie man sich ihr entziehen kann. Was aber, wenn du nun trotzdem in einem Online-Shop im Internet einkaufen möchtest? Dann solltest du einige Regeln beachten:

- Im Internet bestellen und einkaufen solltest du nur zusammen mit deinen Eltern.
- Lies gemeinsam mit deinen Eltern die AGB eines Online-Shops durch.
- Finger weg von Angeboten, die zunächst so tun, als wäre alles kostenlos oder sehr preiswert – oft steht im Kleingedruckten etwas von Vertragslaufzeiten oder Abonnement.
- Prüfe unbedingt den Anbieter einer Website – im Impressum. Am besten kaufst du nur bei Firmen in Deutschland, die ein vollständiges Impressum haben.
- Beachte, dass du, anders als beim Einkauf in einem Geschäft, die Ware nicht anschauen oder anfassen kannst. Manchmal ist sie ganz anders als du denkst.

Lexikon Werbung und Einkaufen

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert



abonnieren/Abonnement (Kurzform: Abo): Etwas (eine Zeitung, einen Newsletter) regelmäßig beziehen/ feste Vereinbarung darüber, dass man etwas abonniert

Blog: Abkürzung für Weblog – das ist ein von einem „Blogger“ öffentlich geführtes Online-Tagebuch

Browser: Programm zum Betrachten von Internetseiten

elektronisch: Meint hier: im Internet, über E-Mail – nicht wie „normale“ Post

Filter: Programm zum Aussortieren unerwünschter Seiten im Internet

Forum: Möglichkeit zum Austausch von Meinungen oder Kommentaren im Internet

Grafik: Meint hier ein Bild auf einer Internetseite

installieren: Ein neues Programm (Software) auf den Computer spielen/kopieren

Link/Hyperlink: Verknüpfungsstelle zu anderen Internetseiten

Pop-up: Zusätzliches Browserfenster

Produkt: Ware (etwas zum Kaufen)

Registrierung: Eintrag von persönlichen Daten (Name, Alter, E-Mail-Adresse usw.) irgendwo, um dort Mitglied zu werden oder Zugang zu bekommen

Checkliste Werbung und Einkaufen



Dein Name:

| Nr. | Arbeitsblatt | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|-------------------------------------|---|-------|
| 1. | Werbung auf Internetseiten | | |
| 2. | Gut getarnt: Schleichwerbung | | |
| 3. | Werbung per E-Mail oder Gewinnspiel | | |
| 4. | Willkommen im Club | | |
| 5. | Vorsicht beim Online-Einkauf | | |
| 6. | Spiel: „Bilderreihen finden“ | | |

1. Werbung auf Internetseiten



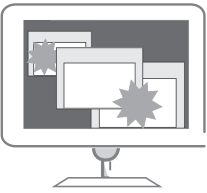


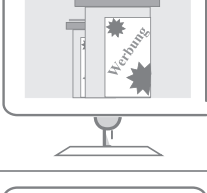
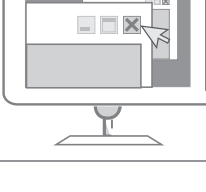
Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Lies die Texte über Layer und Pop-ups und ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

| Layer | Pop-ups |
|--|---|
| Layer sind größere Bilder, die sich wie eine Folie über die gesamte Website legen. Manchmal verschwinden sie nach einer gewissen Zeit von selbst oder du musst sie über das Kreuz schließen oder sie wegklicken. | Pop-ups sind kleine Werbefenster, die einfach unerwartet aufspringen (pop up ist englisch für „plötzlich auftauchen“). Du kannst diese Fenster über das Kreuz schließen oder in deinem Browser einstellen, dass sie unterdrückt werden. |

| Satz | Auswahl |
|---|---|
|  <p>..... tauchen plötzlich auf dem Bildschirm auf.</p> | <input type="radio"/> Pop-ups <input type="radio"/> Fehlermeldungen <input type="radio"/> Viren |
|  <p>So genannte können die ganze Internetseite bedecken.</p> | <input type="radio"/> Vorhänge <input type="radio"/> Bildschirmschoner <input type="radio"/> Layer |
|  <p>Mit machen Leute im Internet auf sich aufmerksam, um etwas zu verkaufen.</p> | <input type="radio"/> Schreien <input type="radio"/> Hinweisschildern <input type="radio"/> Bannern |
|  <p>Ein Banner ist so etwas wie ein im Internet.</p> | <input type="radio"/> Einkaufswagen <input type="radio"/> Werbeplakat <input type="radio"/> Kiosk |
|  <p>Pop-ups schließt du, indem du</p> | <input type="radio"/> sie laut anbrüllst <input type="radio"/> den Computer ausmachst <input type="radio"/> das Kreuzchen anklickst |

2. Gut getarnt: Schleichwerbung



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Schwer

Aufgabe: Suche im Buchstabenrätsel folgende fünf Wörter: **Blog, Forum, Marketing, Produkt, Schleichwerbung**. Sie können senkrecht oder waagrecht stehen. Umrande dazu die passenden Buchstaben mit einem Buntstift und trage die gefundenen Wörter in die passenden Satzlücken darunter ein.

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| O | M | Z | G | M | P | U | T | M | E | E | Y | W | I | A |
| B | F | H | C | A | D | B | H | U | R | T | F | Z | X | L |
| N | Q | J | P | R | O | D | U | K | T | K | L | I | O | U |
| Z | K | R | T | K | I | O | S | T | V | V | T | B | W | I |
| S | C | H | L | E | I | C | H | W | E | R | B | U | N | G |
| M | N | K | L | T | Z | U | I | O | T | B | L | N | T | D |
| A | R | X | B | I | D | W | V | C | X | F | O | R | U | M |
| K | H | I | K | N | B | M | B | L | I | O | G | X | C | Y |
| I | P | U | R | G | E | G | J | K | L | Z | B | V | I | O |



Werbung, die mehr oder weniger unauffällig in ein Filmgeschehen eingebaut wird, nennt man

Mit Schleichwerbung wird oft versteckt für ein bestimmtes geworben.

Plötzlich werden im von einzelnen Bloggern immer dieselben Produkte oder Websites erwähnt.

Manchmal schwärmen einzelne-Nutzer von einer bestimmten Sache.

Werbe-Maßnahmen, die den Verkauf eines Produktes fördern sollen, bezeichnet man als

3. Werbung per E-Mail oder Gewinnspiel



Aufgabentyp:
Zuordnungsaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Was gehört zusammen? Lies aufmerksam und verbinde die richtigen Satzstücke.



4. Willkommen im Club



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel



Aufgabe: Schreibe die verdrehten Schüttelsätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

versteckte Werbung sein

und zum Kaufen

verführen.

Internet-Clubs

können

kostenlos ist.

Ich sollte immer

ob ein Club

sorgfältig prüfen,

meiner Eltern an!

Persönliche Daten

nur mit der Zustimmung

gebe ich

kann viel Werbung

Eine Anmeldung mit

zur Folge haben.

einem Online-

Formular

5. Vorsicht beim Online-Einkauf




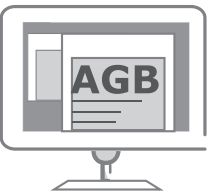




Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

Was du beachten musst, wenn du im Internet einkaufst:

| | Satz | Auswahl |
|---|--|---|
|  | Einkaufen im Internet sollte ich nur, wenn meine Eltern es | <input type="radio"/> erlauben <input type="radio"/> bezahlen <input type="radio"/> lesen |
|  | Vor dem Einkauf sollte ich unbedingt mit meinen Eltern die AGB | <input type="radio"/> erlauben <input type="radio"/> bezahlen <input type="radio"/> lesen |
|  | Manche Angebote scheinen zunächst kostenlos, aber dann muss ich vielleicht | <input type="radio"/> erlauben <input type="radio"/> bezahlen <input type="radio"/> lesen |
|  | Ich sollte immer das Impressum einer Website | <input type="radio"/> beachten <input type="radio"/> einkaufen <input type="radio"/> prüfen |
|  | Ich sollte nur bei deutschen Firmen | <input type="radio"/> beachten <input type="radio"/> einkaufen <input type="radio"/> prüfen |
|  | Manchmal ist die Ware aus dem Internet ganz anders als erwartet – das sollte ich | <input type="radio"/> beachten <input type="radio"/> einkaufen <input type="radio"/> prüfen |

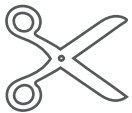
6. Spiel: „Bilderreihen finden“ – Teil 1















Spiel:
Memo-Spiel

Ausschneidebogen: Klebe den Bogen mit den Spielkarten auf Karton oder kopiere die Vorlagen auf dickeres Papier und schneide die einzelnen Karten aus.

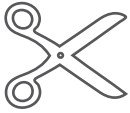
Spielanleitung: Mische die Karten und lege sie verdeckt in Form eines Rechtecks vor dich hin. Decke die Karten nacheinander auf und versuche dabei alle Bilderreihen zu finden. Wie schnell bist du? Du kannst dir auch einen Mitspieler suchen und ihr könnt abwechselnd die Karten aufdecken. Immer wenn eine Bilderreihe nicht gefunden wurde, ist der andere Spieler dran.






















| | | | |
|---|---|---|---|
|  Reise |  Reise |  Reise |  Reise |
|  Geld |  Geld |  Geld |  Geld |
|  Wasser |  Wasser |  Wasser |  Wasser |

6. Spiel: „Bilderreihen finden“ – Teil 2

Ausschneidebogen: Klebe den Bogen mit den Spielkarten auf Karton oder kopiere die Vorlagen auf dickeres Papier und schneide die einzelnen Karten aus.



| | | | |
|---|---|---|---|
|  Zeit |  Zeit |  Zeit |  Zeit |
|  Gerät |  Gerät |  Gerät |  Gerät |
|  Musik |  Musik |  Musik |  Musik |
|  Fest |  Fest |  Fest |  Fest |
|  Sicherheit |  Sicherheit |  Sicherheit |  Sicherheit |

Lösungsblatt zu den Aufgaben

Aufgabe 1:

- Pop-ups tauchen plötzlich auf dem Bildschirm auf.
- So genannte Layer können die ganze Internetseite bedecken.
- Mit Bannern machen Leute im Internet auf sich aufmerksam, um etwas zu verkaufen.
- Ein Banner ist so etwas wie ein Werbeplakat im Internet.
- Pop-ups schließt du, indem du das Kreuzchen anklickst.

Aufgabe 2:

Buchstabenrätsel:

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| O | M | Z | G | M | P | U | T | M | E | E | Y | W | I | A |
| B | F | H | C | A | D | B | H | U | R | T | F | Z | X | L |
| N | Q | J | P | R | O | D | U | K | T | K | L | I | O | U |
| Z | K | R | T | K | I | O | S | T | V | V | T | B | W | I |
| S | C | H | L | E | I | C | H | W | E | R | B | U | N | G |
| M | N | K | L | T | Z | U | I | O | T | B | L | N | T | D |
| A | R | X | B | I | D | W | V | C | X | F | O | R | U | M |
| K | H | I | K | N | B | M | B | L | I | O | G | X | C | Y |
| I | P | U | R | G | E | G | J | K | L | Z | B | V | I | O |

Lückensätze:

- Werbung, die mehr oder weniger unauffällig in ein Filmgeschehen eingebaut wird, nennt man Schleichwerbung.
- Mit Schleichwerbung wird oft versteckt für ein bestimmtes Produkt geworben.
- Plötzlich werden im Blog von einzelnen Bloggern immer dieselben Produkte oder Websites erwähnt.
- Manchmal schwärmen einzelne Forum-Nutzer von einer bestimmten Sache.
- Werbe-Maßnahmen, die den Verkauf eines Produktes fördern sollen, bezeichnet man als Marketing.

Aufgabe 3:

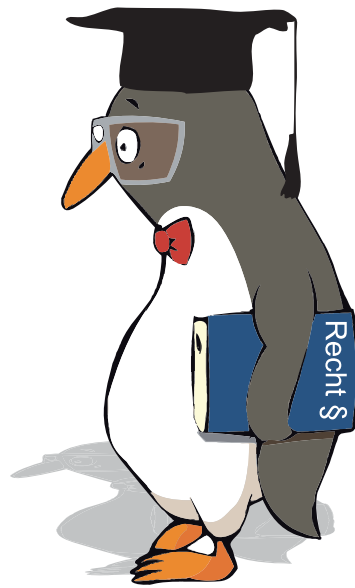
- Viele Newsletter sind reine Werberundschreiben per E-Mail.
- Voraussetzung für den Erhalt eines Newsletters ist die Registrierung.
- Eine Registrierung mit Angabe der E-Mail-Adresse bringt häufig Spam.
- Spam ist häufig eine Folge der Adresseingabe in ein Online-Formular für ein Gewinnspiel.
- Vorsicht gilt auch beim Veröffentlichenden von Daten im Chat.
- Gegen Spam im Postfach bieten manche E-Mail-Programme Filter an.

Aufgabe 4:

- Internet-Clubs können versteckte Werbung sein und zum Kaufen verführen.
- Ich sollte immer sorgfältig prüfen, ob ein Club kostenlos ist.
- Persönliche Daten gebe ich nur mit der Zustimmung meiner Eltern an!
- Eine Anmeldung mit einem Online-Formular kann viel Werbung zur Folge haben.

Aufgabe 5:

- Einkaufen im Internet sollte ich nur, wenn meine Eltern es erlauben.
- Vor dem Einkauf sollte ich unbedingt mit meinen Eltern die AGB lesen.
- Manche Angebote scheinen zunächst kostenlos, aber dann muss ich vielleicht bezahlen.
- Ich sollte immer das Impressum einer Website prüfen.
- Ich sollte nur bei deutschen Firmen einkaufen.
- Manchmal ist die Ware aus dem Internet ganz anders als erwartet – das sollte ich prüfen.



Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Was ist erlaubt? Von Autoren und Datendieben

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus fünf Aufgaben und einem umfangreichen Spiel. Es gibt eine leichte Aufgabe, zwei mittelschwere und zwei schwere Aufgaben. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt ca. zwei Unterrichtsstunden betragen. Die meisten Aufgaben gehen den Kindern sehr schnell von der Hand. Das Spiel kann von den möglichen Mitspielern (drei bis vier) arbeitsteilig hergestellt (ausgeschnitten) werden.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- kennen Begriffe zum Urheberrecht,
- wissen, dass Urheberrecht dem Schutz des geistigen Eigentums dient,
- wissen, dass Privatkopien erlaubt sind, wenn das Original rechtmäßig erworben wurde,
- wissen, dass bei Tauschbörsen nur freigegebene Filme oder Musikstücke heruntergeladen werden dürfen,
- wissen, dass sie nur eigene Daten (Fotos, Podcasts) veröffentlichen dürfen,
- erfahren, wie sie sich und andere vor Datenmissbrauch schützen,
- kennen die Begriffe Zitat/Plagiat und rechtliche Folgen.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Urheberrecht ist das geistige Eigentum an einem Werk (z. B. Literatur, Kunst, Musik, Computerprogramme, Skizzen, Karten, Zeichnungen). Im Gegensatz zu früher, wo es nur wenige Künstler und Verlage betraf, ist es heute zunehmend für unseren Alltag relevant. Durch die neuen Medien können Bilder, Texte oder Musik problemlos auch aus dem Internet kopiert, verändert und sogar weltweit ausgetauscht werden. Das ist aber nur erlaubt, wenn der Urheber sein Einverständnis dazu gibt.

Sich an Blogs zu beteiligen, eigene Texte einzugeben oder Fotos ins Netz zu laden, ist auch für jüngere Kinder kein Problem mehr, denn die Handhabung ist mittlerweile relativ einfach. Dazu bedarf es nur ein paar Mausclicks. Seriöse Anbieter weisen dabei auf das Urheberrecht hin, allerdings werden diese Hinweise von Kindern nicht immer gelesen. Deshalb ist es besonders wichtig, dass darüber gesprochen wird.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Das Urheberrecht kann zudem im Religions- oder Ethikunterricht thematisiert werden, da Verstöße dagegen geistiger Diebstahl sind.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projekttablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerrten vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben, bei Aufgabe Nr. 4 die Aussagen abschreiben, die falschen dabei berichtigen oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen.

Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|--|------------------------|--|
| Einstieg | Bild zum Thema „Abschreiben“ betrachten, Vermutungen/Empfindungen äußern | Plenum | Suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „Abschreiben“. |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslosung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial) | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) - den ersten Abschnitt von Einführungstext Nr. 4 ins Heft schreiben | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte |
| Abschluss | Freiwillige Partner präsentieren zur Wiederholung kurz ihre Aufgabenergebnisse: Bei Aufgabe Nr._ habe ich gelernt, dass ... | Plenum | Arbeitsmappe |

Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Was ist erlaubt? Von Autoren und Datendieben

Deine Mitschüler bieten in einer Tauschbörse das letzte Album ihrer Lieblingsband zum Download an. Deine Schwester hat ein paar gute Filme gebrannt, die dich und deine Freunde auch interessieren. Du suchst Informationen für eine Hausaufgabe und findest im Internet etwas Passendes ...



Wenn du digitale Medien, allen voran das Internet, nutzt, solltest du dich mit dem Thema Urheberrecht auskennen. Denn selbst bei so alltäglichen Sachen wie den oben geschilderten begibst du dich in Gefahr, gegen das Gesetz zu verstoßen. Und das willst du doch sicher nicht, oder?

Die folgenden Übungen sollen dich mit dem Urheberrecht bekannt machen. Am Ende wirst du besser darüber Bescheid wissen, was in Sachen Brennen, Vervielfältigen und so weiter erlaubt ist und was nicht!

Dein Eddie

Einführungstexte Texte, Filme, Musik aus dem Netz

1. Vom Autor zum Urheber
2. Kopieren und Tauschen: Was darf ich, was nicht?
3. Sichergehen beim Herunterladen und Veröffentlichen
4. Sich und andere schützen
5. Hausaufgaben und Referate aus dem Netz

1. Vom Autor zum Urheber

Beim Wort „Autor“ denkt man meist an Geschriebenes, doch der Begriff „Autorschaft“ lässt sich auch auf Film, Fotografie und Musik ausdehnen. Ein Autor ist jemand, der eine Idee hatte und sie umgesetzt hat: Er hat ein Buch geschrieben, einen Song komponiert oder ein Bild gemalt oder fotografiert. Er ist der geistige Urheber, der Erfinder eines Werks.

Mit der Urheberschaft verbunden ist die Idee, dass der Urheber einer kreativen Leistung der alleinige Besitzer dieser Leistung ist. Ihm gehört sein Werk zwar, aber er kann die Nutzungsrechte mit anderen teilen oder an sie abgeben. Dazu bestimmt er ganz genau, WAS andere mit diesem Werk machen dürfen. Er kann auch entscheiden, das Werk selbst nicht zu nutzen, wenn er das richtig findet. Die Erlaubnis gibt der Urheber anderen in Form eines Vertrags: der Lizenz. Ob diese Lizenz dann kostenfrei ist, oder ob man dafür bezahlen muss, entscheidet er ganz allein.

Vielleicht fragst du dich, warum es das Urheberrecht gibt? Stell dir vor, wie du dich fühlen würdest, wenn jemand immer deine Hausaufgaben abschreibt. Oder immer das nachmacht, was du dir ausgedacht hast. Das würdest du sicher nicht so gut finden, oder?

Mit dem Diebstahl von kreativer Leistung wie Musik oder Film schadest du außerdem jemandem! Künstler, Schriftsteller und Musiker wollen mit ihrer Arbeit Geld verdienen. Das können sie nicht, wenn jemand ihre Werke einfach kopiert oder behauptet, dass das alles seine eigenen Ideen seien. Zum Schutz dieses so genannten geistigen Eigentums gibt es das Urheberrecht. Es entsteht automatisch mit der Schöpfung eines Werks.

2. Kopieren und Tauschen: Was darf ich, was nicht?

Ohne die Erlaubnis des Urhebers darf das Originalwerk nicht verwendet, verändert und vervielfältigt werden, denn das gilt als Diebstahl geistigen Eigentums. Von dieser Regel gibt es nur wenige Ausnahmen, zum Beispiel für die Schule, für Universitäten und Bibliotheken. Gibt es auch Ausnahmen für dich als Privatperson? Was darfst du – und was nicht? In den Texten auf den Arbeitsblättern erhältst du Antworten auf diese Fragen.

Einführungstexte Texte, Filme, Musik aus dem Netz

3. Sichergehen beim Herunterladen und Veröffentlichen

Im Internet gibt es eine Reihe von Angeboten, bei denen du dir Musik oder Filme legal herunterladen kannst, allerdings musst du oft für den Download bezahlen. Du solltest immer in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) des jeweiligen Download-Shops nachlesen, um sicherzugehen – am besten mit deinen Eltern.

Bei Filmen oder Videos unterscheidet man zwischen „Video on Demand“ und „Download to Own“. „Video on Demand“ bedeutet, dass du die Filme für einen gewissen Zeitraum abrufen und abspielen darfst. „Download to Own“ heißt, dass du die Filmdateien behalten darfst. Legale Websites bieten Filme frühestens zeitgleich mit der DVD-Veröffentlichung an.

Manche Downloads sind kostenlos: Eine Menge Inhalte wurden von ihren Urhebern zur freien Nutzung zur Verfügung gestellt. Kostenlos herunterladen kannst du einzelne MP3-Dateien und lizenzfreie Fotos auf speziellen Webseiten. Freie Dateien werden oft mit dem CC-Logo (Creative Commons) gekennzeichnet.

Veröffentlichung

Natürlich darfst du einen Tagebucheintrag in einem Blog, einen selbst eingespielten Song, ein von dir hergestelltes Podcast oder Urlaubsfotos, beispielsweise auf deiner Website, veröffentlichen.

Verboten ist die öffentliche Zugänglichmachung geschützter Inhalte, das heißt, Daten, die NICHT von dir sind, darfst du auch nicht in einer Tauschbörse anbieten oder auf deine Website stellen.

Wenn du Bilder von anderen Websites kopieren und auf deine stellen möchtest: Tu dies nicht ohne die Zustimmung des Fotografen! Um sicherzugehen, solltest du immer nach Bildern mit einer freien Lizenz suchen – oder einfach beim Rechteinhaber nachfragen. Vielleicht erlaubt er ja, dass du das Bild verwendest!

4. Sich und andere schützen

Wer seine eigenen Sachen online stellt, ist Urheber und kann deshalb damit machen, was er will. Aber: Wenn du zum Beispiel Fotos von dir gemeinsam mit Freunden veröffentlichen möchtest, musst du die anderen um Erlaubnis fragen. Denn jeder besitzt das „Recht am eigenen Bild“, und das verletzt du, wenn du ohne die Einwilligung einer Person ein Foto von ihr veröffentlichst.

Einführungstexte Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Möchtest du fremde Daten nutzen, egal ob Musik, Foto oder Text, musst du dir in der Regel eine Genehmigung holen. Bei Musikern zum Beispiel wendet man sich dabei nicht an den Künstler selbst, sondern an seine Plattenfirma.

Das Gute ist: Das Urheberrecht schützt auch deine eigenen Daten vor Missbrauch. Wenn du magst, kannst du bei einer Veröffentlichung die Nutzungsbestimmungen angeben, so dass jeder weiß, was er mit deinen Bildern usw. machen darf und was nicht. Falls du einer freien, öffentlichen Nutzung zustimmen möchtest, kannst du dir eine Creative-Commons-Lizenz auf der CC-Homepage selbst zusammenstellen.

Was tun als Opfer?

Falls nun jemand deine Bilder, Texte usw. ungefragt kopiert, verbreitet oder sogar kommerziell nutzt – also damit Geld verdient –, kannst du dich dagegen wehren. Oft reicht es, die Person anzuschreiben und sie zu bitten, dein Foto zum Beispiel wieder aus dem Netz zu nehmen. Wenn das in einer Community wie SchülerVZ passiert und du nicht genau erkennen kannst, wer dein Bild eingestellt hat, wende dich an die Betreiber des Angebotes. Die findest du auf den allermeisten Internetseiten im Impressum. Wenn alles nichts hilft, sollten deine Eltern einen Anwalt einschalten.

5. Hausaufgaben und Referate aus dem Netz

Viele Schüler kopieren Hausaufgaben oder Referate aus dem Internet. Die Übernahme solcher Texte in die eigenen Texte, auch wenn leichte Veränderungen vorgenommen werden, nennt man Plagiat. Ein Plagiat ist die „unbefugte Verwertung unter Anmaßung der Autorschaft“. Damit ist Folgendes gemeint: Du verwertest Ideen und Gedanken anderer und gibst dich als Autor von etwas aus, das du nicht geschrieben hast. Dass es vielleicht viele tun, macht die Sache nicht erlaubter oder anständiger!

Du darfst bei deinen Hausaufgaben natürlich andere Texte einbeziehen und zitieren. Aber das Zitieren folgt bestimmten Regeln und eine davon ist, die Herkunft des Zitats immer anzugeben.

Wenn du damit auffliegst, bringt dir ein Plagiat Ärger mit deinen Lehrern und schlechte Noten ein. Lehrer sind ja nicht dumm und merken ganz schnell, wenn du schummelst. Im Ernstfall, nämlich wenn das Original urheberrechtlich geschützt ist, ist ein Plagiat auch ein Verstoß gegen das Urheberrecht und damit strafbar. Dann doch lieber das eigene Köpfchen anstrengen, oder?

Übrigens ist auch Vorsicht geboten beim Samplen von Musik: Man könnte es als das Zitieren von Musik verstehen. Erlaubt ist es ohne Genehmigung trotzdem nicht!

Lexikon Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert



Blog: Abkürzung für Weblog – das ist ein von einem „Blogger“ öffentlich geführtes Online-Tagebuch

Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Computer

Download to Own: Englisch für „Herunterladen für den eigenen Besitz“

Freeware: Software, die vom Urheber kostenlos zur Verfügung gestellt wird

Impressum: Im Impressum erfährst du, wer für eine Internetseite (oder eine Zeitung oder ein anderes Medium) verantwortlich ist.

legal/illegal: Nach dem Gesetz, vom Gesetz erlaubt/gegen das Gesetz

Open Source Software: Diese Software ist für jeden frei zur Verwendung und zur Weiterentwicklung.

Podcast: Radio-Stücke zum Herunterladen aus dem Internet

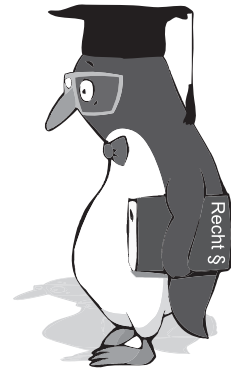
samplen: Teil einer Ton- oder Musikaufnahme (Sample: englisch für Auswahl, Muster) in einem neuen Musikstück verwenden

Shareware: Form der Software, bei der diese vor dem Kauf kostenlos getestet werden kann. Meist darf man sie kopieren, wird aber aufgefordert, sich nach einer Testphase beim Anbieter anzumelden. Diese Registrierung muss man dann bezahlen.

Video on Demand: Englisch für „Video auf Abruf“

Checkliste Texte, Filme, Musik aus dem Netz

Dein Name:



| Nr. | Arbeitsblatt | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|--|---|-------|
| 1. | Vom Autor zum Urheber | | |
| 2. | Kopieren und Tauschen: Was darf ich, was nicht? | | |
| 3. | Sichergehen beim Herunterladen und Veröffentlichen | | |
| 4. | Sich und andere schützen | | |
| 5. | Hausaufgaben und Referate aus dem Netz | | |
| 6. | Spiel: „Wer ist der Dieb?“ | | |

1. Vom Autor zum Urheber



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Trage das jeweils fehlende Wort in die Satzlücke ein.

Nutzungsrechte

Diebstahl

Lizenz

Werk



Eigentum

Urheber

Derjenige, der Texte, Filme, Bilder oder Musik erfunden hat, ist der

Das, was der Urheber erfunden hat, nennt man

Wenn er möchte, vergibt der Urheber für sein Werk

Ein Werk wird vom Gesetz geschützt, denn man versteht es als geistiges

Die Erlaubnis, ein Werk zu kopieren, zu vervielfältigen usw. nennt man

Nutzt man ein Werk ohne Erlaubnis, ist das

2. Kopieren und Tauschen



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Schwer

Aufgabe: Was darf ich, was nicht? Lies dir die beiden Merktexte durch und entscheide, welche Aussage richtig oder falsch ist.

| Privatkopie | Tauschbörsen |
|---|---|
| <p>Urheberrechtlich Geschütztes, egal ob Musik, Filme, Texte oder Fotos, darf nicht einfach kopiert werden. Für dein engstes Umfeld, zum Beispiel Familienmitglieder, kannst du eine Kopie erstellen. Aber nur, wenn du das Original rechtmäßig erworben hast und es nicht kopiergeschützt ist. Beachte aber: Die meisten Werke sind kopiergeschützt!</p> <p>Bei kostenpflichtiger Computersoftware gilt: Nur eine Kopie als Sicherungskopie ist erlaubt – und auch nur, wenn du das Original besitzt und wenn der Hersteller keine Sicherungskopie mitliefert.</p> | <p>Das Herunterladen von Videos und Musik ist in Tauschbörsen nur erlaubt, wenn klar ist, dass die Datei nicht illegal hergestellt wurde. Nicht herunterladen darfst du Filme, die gerade oder in Kürze im Kino laufen. Auch Filme, die du im Kaufhaus als DVD kaufen müsstest, solltest du nicht „tauschen“. Natürlich darfst du auch keinen Film im Kino abfilmen!</p> <p>Bei Musik ist es besonders schwer, ein illegales Angebot zu erkennen, denn manche Musiker geben ihre Sachen ja frei. Beachte jedoch, dass die meisten Lieder, die derzeit besonders beliebt sind, nicht freigegeben sind!</p> <p>Auch das Tauschen von Computerprogrammen ist verboten, es sei denn, es handelt sich um so genannte Freeware, Shareware oder Open-Source-Software. Um ganz sicherzugehen, solltest du immer die Lizenzbestimmungen lesen.</p> |

| Satz | Richtig | Falsch |
|---|-----------------------|-----------------------|
| Erlaubt ist das Kopieren einer kopiergeschützten Musik-CD für deine private Nutzung. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Auch zum eigenen Gebrauch ist es nicht erlaubt, den Kopierschutz zu umgehen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Erlaubt ist es, von einer von dir gekauften CD eine Kopie für ein Familienmitglied zu brennen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Erlaubt ist, eine Sicherungskopie von einer von dir gekauften Computersoftware zu brennen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Erlaubt ist, mehrere selbst gebrannte CDs zu verschenken oder auf dem Trödelmarkt zu verkaufen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Erlaubt ist es, nicht kopiergeschützte und für den Tausch freigegebene Musik bei einer Tauschbörse herunterzuladen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Erlaubt ist, einen neuen Kinofilm bei einer Tauschbörse herunterzuladen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Es ist nicht erlaubt, Filme zu „tauschen“, die gerade oder bald im Kino laufen oder als DVD verkauft werden. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

3. Sichergehen beim Herunterladen und Veröffentlichen








Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

Darauf musst du achten:

| | Satz | Auswahl |
|---|---|--|
|  | Bei legalen Internetshops muss man oft für den bezahlen. | <input type="radio"/> Seitenaufruf <input type="radio"/> Ausdruck <input type="radio"/> Download |
|  | Um herauszufinden, ob ein Internetangebot für Downloads legal ist, lese ich die | <input type="radio"/> Tageszeitung <input type="radio"/> AGB <input type="radio"/> Startseite |
|  | Auf manchen Seiten kann ich kostenlos und legal herunterladen. | <input type="radio"/> MP3-Dateien und Bilder <input type="radio"/> Viren und Trojaner <input type="radio"/> Elfen und Trolle |
|  | Ein ist ein Internet-Tagebuch, das jeder schreiben und veröffentlichen darf. | <input type="radio"/> Aufsatz <input type="radio"/> Internet-Tagebuch <input type="radio"/> Blog |
|  | Am sichersten ist es, sich für die Verwendung von Bildern und Musik immer die einzuholen, damit man beim Veröffentlichen keinen Ärger kriegt. | <input type="radio"/> Erlaubnis <input type="radio"/> Technik <input type="radio"/> Lehrermeinung |

4. Sich und andere schützen


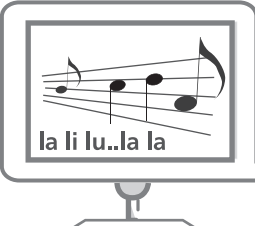

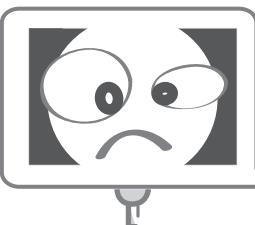
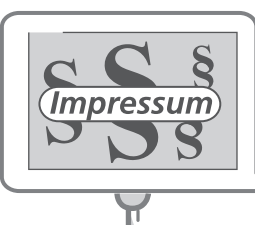


Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Entscheide, welche Aussagen richtig sind!

| | | Richtig | Falsch |
|---|---|-----------------------|-----------------------|
|  | Ich darf nicht ohne Erlaubnis das Foto einer Person veröffentlichen, auch nicht, wenn ich es selbst gemacht habe. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Die Liedtexte meiner Lieblingsband kann ich auf meiner Homepage veröffentlichen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Urheber können mit einer Lizenz von Creative Commons eine kostenlose Nutzung ihres Werks erlauben. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Wenn jemand meine Sachen unerlaubt für seine Website verwendet, kann ich nichts machen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
|  | Wenn ich mich wehren möchte, finde ich im Impressum die Verantwortlichen einer Website. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

5. Hausaufgaben und Referate aus dem Netz



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Schwer

Aufgabe: Schreibe die verdrehten Sätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

Was du beachten musst:

fremder Texte

Plagiat.

Die Verwendung

als eigene Idee

nennt man

als Autor

auszugeben,

fremder Sachen

ist nicht erlaubt.

Sich

ist ein Zitat,

die Herkunft

wenn man

nennt.

Ein Zitat

gegen das Urheberrecht

sein.

Verstoß

Ein Plagiat

kann ein

zum Samplen

verboten.

Das unerlaubte Verwenden

ist

fremder Musik

6. Spiel: „Wer ist der Dieb?“ – Teil 1



Spiel:
Quartettspiel

Spieleranzahl:

2-4 Spieler

Spielanleitung:

- Die Spielkarten: Ein Satz Spielkarten für das Quartett besteht aus jeweils neun mal vier Bildern plus einem Joker („Der Dieb“) d. h. insgesamt aus 37 Karten. Die Karten stehen auf dieser und den folgenden Seiten zum Kopieren auf dickerem Papier und zum Ausschneiden bereit.
- Die Karten werden gemischt und zu je acht Stück an die Mitspieler verteilt. Der Rest der Karten bildet einen Stapel in der Mitte des Tisches.
- Jeder Mitspieler schaut nach, ob er eine Folge von vier zusammengehörenden Karten in der Hand hat.
- Ein Spieler beginnt und legt komplette Folgen sichtbar vor sich hin. Dann zieht er eine Karte vom Stapel und nimmt sie auf die Hand.
- Der nächste Spieler ist an der Reihe und wiederholt den Ablauf.
- Solange Karten im Stapel sind, nimmt jeder Spieler, der an der Reihe ist, eine Karte auf und prüft, ob er eine Folge bilden kann.
- Sind keine Karten mehr im Stapel, zieht der Spieler eine Karte von seinem rechten Mitspieler. Dazu hält ihm dieser die Karten so hin, dass nur die Rückseite zu sehen ist.
- Der Spieler zieht eine Karte, vergleicht sie mit den eigenen und überprüft, ob er Kartenfolgen bilden kann. Ist das der Fall, legt er sie vor sich ab.
- Die restlichen Karten hält er wiederum seinem rechten Mitspieler hin, so dass dieser eine Karte ziehen und Paare bilden kann.
- Gewinner ist, wer zuerst alle seine Karten als vollständige Sätze ablegen kann.
- Wer zuletzt die Karte mit dem Dieb in der Hand hat, ist der Verlierer.



6. Spiel: „Wer ist der Dieb?“ – Teil 2

Ausschneidebogen Spielkarten: Auf dickerem und möglichst farbigem Papier kopieren. Wenn möglich auf DIN A3 vergrößern.



Komponisten
Wolfgang Amadeus Mozart

* 1756 - † 1791

Bekannte Werke:

- Eine kleine Nachtmusik
- Die Zauberflöte
- Le nozze di Figaro
- Don Giovanni

Komponisten
Ludwig van Beethoven

* 1770 - † 1827

Bekannte Werke:

- Mondscheinsonate
- Fidelio
- Pastorale
- Eroica

Komponisten
Johann Sebastian Bach

* 1685 - † 1750

Bekannte Werke:

- Matthäus-Passion
- Weihnachts-Oratorium
- Die Kunst der Fuge
- Goldberg-Variationen

Komponisten
Johann Strauss

* 1825 - † 1899

Bekannte Werke:

- Der Zigeunerbaron
- Die Fledermaus
- Man lebt nur einmal!
- Kuss-Walzer

Sänger
Britney Spears

* 02.12.1981

Bekannte Songs:

- Baby One More Time
- Born To Make You Happy
- Boys
- Circus

Sänger
Robbie Williams

* 13.02.1974

Bekannte Songs:

- Feel
- Never Touch That Switch
- She's The One
- Love Supreme

Sänger
Bill Kaulitz

* 01.09.1989

Bekannte Songs:

- Durch den Monsun
- 1000 Meere
- Geh
- Lass uns hier raus

Sänger
Sarah Connor

* 13.06.1980

Bekannte Songs:

- Bounce
- That Girl
- If U Were My Man
- Make U High

Kino-Stars
Jimmy Blue Ochsenknecht

* 27.12.1991

Bekannte Filme:

- Die wilden Kerle 1-5
- Sommer
- Gangs

Kino-Stars
Daniel Radcliffe

* 23.07.1989

Bekannte Filme:

- Harry Potter und der Stein der Weisen
- Harry Potter und die Kammer des Schreckens
- Harry Potter und der Gefangene von Askaban
- Der Schneider von Panama

Kino-Stars
Michelle von Treuberg

* 09.11.1992

Bekannte Filme:

- Dem Himmel sei Dank
- Speer und Er
- Die wilden Hühner
- Die wilden Hühner und das Leben

Kino-Stars
Rupert Grint

* 24.08.1988

Bekannte Filme:

- Harry Potter
- Thunderpants
- Cherrybomb
- Driving Lessons



6. Spiel: „Wer ist der Dieb?“ – Teil 3

Ausschneidebogen Spielkarten: Auf dickerem und möglichst farbigem Papier kopieren. Wenn möglich auf DIN A3 vergrößern.



Kinderbuchautoren
Astrid Lindgren

* 1907 - † 2002

Bekannte Werke:

- Pippi Langstrumpf
- Wir Kinder aus Bullerbü
- Karlsson vom Dach
- Ronja Räubertochter

Kinderbuchautoren
Cornelia Funke

* 10.12.1958

Bekannte Werke:

- Die Gespensterjäger
- Die Wilden Hühner
- Tintenwelt
- Hinter verzauberten Fenstern

Kinderbuchautoren
Janosch

* 11.03.1931

Bekannte Werke:

- Oh, wie schön ist Panama
- Der Josa mit der Zauberfidel
- Das Auto hier heißt Ferdinand
- Der Mäuse-Sheriff

Kinderbuchautoren
Paul Maar

* 13.12.1937

Bekannte Werke:

- Der tätowierte Hund
- Der verhexte Knödeltopf
- Der König in der Kiste
- Sams in Gefahr

Maler
Max Ernst

* 1891 - † 1976

Bekannte Bilder:

- Das Rendezvous der Freunde
- Heilige Cäcilie
- Jungfrau züchtigt das Jesuskind
- Die Erwählte des Bösen

Maler
Joan Miró

* 1893 - † 1983

Bekannte Bilder:

- Autoporträt
- Hirondelle/Amour
- Flug eines Vogels über die Ebene
- Figuren, Vögel, Stern

Maler
Pablo Picasso

* 1881 - † 1973

Bekannte Bilder:

- Les Demoiselles d'Avignon
- Die Umarmung (Der Kuss)
- Die weinende Frau
- Guernica

Maler
Paul Klee

* 1879 - † 1940

Bekannte Bilder:

- Vor den Toren von Kairuan
- Pflanzenliebe
- Katze und Vogel
- Das Tor zur Tiefe

TV-Stars
Tanja Mairhofer

* 31.05.1979

Bekannte Sendungen:

- Platz für Helden! - Das Magazin
- Die Kanzlei
- Wilde Jungs
- The Dome 28

TV-Stars
Christoph Biemann

* 06.08.1952

Bekannte Sendungen:

- Hier ist Köln
- Die Sendung mit der Maus

TV-Stars
Günther Jauch

* 13.07.1956

Bekannte Sendungen:

- Wer wird Millionär?
- Sag die Wahrheit
- Rätselflug
- Live aus dem Alabama

TV-Stars
Jule Gölsdorf

* 12.01.1976

Bekannte Sendungen:

- Ansichten Talk
- n-tv Nachrichten
- Maintower
- logo!



6. Spiel: „Wer ist der Dieb?“ – Teil 4

Ausschneidebogen Spielkarten: Auf dickerem und möglichst farbigem Papier kopieren. Wenn möglich auf DIN A3 vergrößern.



Schriftsteller
Wilhelm Busch

* 1832 - † 1908

Bekannte Werke:

- Max und Moritz
- Hans Huckebein Unglücksrabe
- Die fromme Helene
- Herr und Frau Knopp

Schriftsteller
Gebrüder Grimm
Jacob + Wilhelm

* 1785 - † 1863, * 1786 - † 1859

Bekannte Werke:

- Kinder- und Hausmärchen
- Deutsche Sagen
- Deutsche Mythologie
- Deutsches Wörterbuch

Schriftsteller
Günter Grass

* 16.10.1927

Bekannte Werke:

- Die Blechtrommel
- Katz und Maus
- Die Rättin
- Vom Häuten der Zwiebel

Schriftsteller
Heinrich Böll

* 1917 - † 1985

Bekannte Werke:

- Das Brot der frühen Jahre
- Ansichten eines Clowns
- Die verlorene Ehre der Katharina Blum
- Gruppenbild mit Dame

Abenteuerhelden
Jim Knopf

Seit 1962

Typische Merkmale:

- Schwarzer Junge
- Waisenkind
- Sein bester Freund ist Lukas
- Sucht die Prinzessin Li Si

Abenteuerhelden
Pippi Langstrumpf

Seit 1941

Typische Merkmale:

- Sommersprossen
- Rotes Haar mit Zöpfen
- Stärkstes Mädchen der Welt
- Lebt in der Villa Kunterbunt

Abenteuerhelden
Räuber Hotzenplotz

Seit 1962

Typische Merkmale:

- Ist sehr geschickt und schlau
- Dunkler Hut mit Feder
- Dunkler Bart
- Lebt in einer Räuberhöhle

Abenteuerhelden
Prinzessin Lillifee

Seit 2003

Typische Merkmale:

- Kleine Blütenfee
- Sehr hilfsbereit
- Mag Tiere und Pflanzen
- Besucht eine Zauberschule

Comic-Figuren
Asterix

1959 von Goscinny + Uderzo

Typische Merkmale:

- Kleiner gallischer Held
- Scharfsinn + Einfallsreichtum
- Beste Freund ist Obelix
- Trinkt Miraculix Zaubertrank

Comic-Figuren
Donald Duck

1931 von Walt Disney

Typische Merkmale:

- Figur aus dem Disney Studio
- Übt keinen geregelten Beruf aus
- Neffe von Dagobert Duck
- Verlobter von Daisy

Comic-Figuren
Spongebob

1998 von Stephen Hillenburg

Typische Merkmale:

- Gelber Schwamm
- Lebt in Bikini Bottom ...
- mit miauender Schnecke Gary
- Hobbies: Quallenfischen, Karate

Comic-Figuren
Spiderman

1962 von Stan Lee + Steve Ditko

Typische Merkmale:

- Figur von Marvel Comics
- Wurde von Spinne gebissen
- Hat Superkräfte + Spinnensinn
- Kann Wände erklettern



Lösungsblatt zu den Aufgaben

Aufgabe 1:

- Derjenige, der Texte, Filme, Bilder oder Musik erfunden hat, ist der Urheber.
- Das, was der Urheber erfunden hat, nennt man Werk.
- Wenn er möchte, vergibt der Urheber für sein Werk Nutzungsrechte.
- Ein Werk wird vom Gesetz geschützt, denn man versteht es als geistiges Eigentum.
- Die Erlaubnis, ein Werk zu kopieren, zu vervielfältigen usw. nennt man Lizenz.
- Nutzt man ein Werk ohne Erlaubnis, ist das Diebstahl.

Aufgabe 2:

- Erlaubt ist das Kopieren einer kopiergeschützten Musik-CD für deine private Nutzung. **(Falsch)**
- Auch zum eigenen Gebrauch ist es nicht erlaubt, den Kopierschutz zu umgehen. **(Richtig)**
- Erlaubt ist es, von einer von dir gekauften CD eine Kopie für ein Familienmitglied zu brennen. **(Richtig)**
- Erlaubt ist, eine Sicherungskopie von einer von dir gekauften Computersoftware zu brennen. **(Richtig)**
- Erlaubt ist, mehrere selbst gebrannte CDs zu verschenken oder auf dem Trödelmarkt zu verkaufen. **(Falsch)**
- Erlaubt ist es, nicht kopiergeschützte und für den Tausch freigegebene Musik bei einer Tauschbörse herunterzuladen. **(Richtig)**
- Erlaubt ist, einen neuen Kinofilm bei einer Tauschbörse herunterzuladen. **(Falsch)**
- Es ist nicht erlaubt, Filme zu „tauschen“, die gerade oder bald im Kino laufen oder als DVD verkauft werden. **(Richtig)**

Aufgabe 3:

- Bei legalen Internetshops muss man oft für den Download bezahlen.
- Um herauszufinden, ob ein Internetangebot für Downloads legal ist, lese ich die Allgemeinen Geschäftsbedingungen, kurz AGB.
- Auf manchen Seiten kann ich MP3-Dateien und Bilder kostenlos und legal herunterladen.
- Ein Blog ist ein Internet-Tagebuch, das jeder schreiben und veröffentlichen darf.
- Am sichersten ist es, sich für die Verwendung von Bildern und Musik immer die Erlaubnis einzuholen, damit man beim Veröffentlichen keinen Ärger kriegt.

Aufgabe 4:

- Ich darf nicht ohne Erlaubnis das Foto einer Person veröffentlichen, auch nicht, wenn ich es selbst gemacht habe. **(Richtig)**
- Die Liedtexte meiner Lieblingsband kann ich auf meiner Homepage veröffentlichen. **(Falsch)**
- Urheber können mit einer Lizenz von Creative Commons eine kostenlose Nutzung ihres Werks erlauben. **(Richtig)**
- Wenn jemand meine Sachen unerlaubt für seine Website verwendet, kann ich nichts machen. **(Falsch)**
- Wenn ich mich wehren möchte, finde ich im Impressum die Verantwortlichen einer Website. **(Richtig)**

Aufgabe 5:

- Die Verwendung fremder Texte als eigene Idee nennt man Plagiat.
- Sich als Autor fremder Sachen auszugeben ist nicht erlaubt.
- Ein Zitat ist ein Zitat, wenn man die Herkunft nennt.
- Ein Plagiat kann ein Verstoß gegen das Urheberrecht sein.
- Das unerlaubte Verwenden fremder Musik zum Samplen ist verboten.



Mit Reporter Eddie im Dschungel

Auf Safari im Medienschungel: Medien und Multimedia im Internet

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Mit Reporter Eddie im Dschungel

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus fünf Aufgaben und einem Spiel. Es gibt zwei leichte und zwei mittelschwere Aufgaben sowie eine schwere. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt zwei bis drei Unterrichtsstunden betragen. Die meisten Aufgaben gehen den Kindern schnell von der Hand. Das Ausschneiden für das Spiel dauert zwar etwas länger, kann aber von den Spielpartnern arbeitsteilig erledigt werden.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- kennen und verstehen die Begriffe Medien/Multimedia,
- unterscheiden zwischen Zeitung und Buch,
- kennen und verstehen den Begriff Audiodateien,
- kennen und verstehen den Begriff Podcast,
- wissen, welche Hilfsmittel zum Abspielen benötigt werden.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Das Kind lernt hier allgemein: Medien sind Mittel, um Informationen weiterzugeben. Wenn man z. B. einen Zettel mit einer Notiz hinterlässt, ist dieser Zettel ein Medium. Wenn Sie den Kindern etwas erklären, ist Ihre Stimme das Medium, denn sie transportiert die Information. Medien gibt es in vielfältiger Form: ganz einfach oder hochkompliziert.

Oftmals kommen Kinder mit technischen Dingen früher in Kontakt, als es den Eltern bewusst und manchmal auch lieb ist. Wenn wir vielleicht noch glauben, Grundschulkindern interessieren sich nicht für die Möglichkeit, Musik im Internet anzuhören oder gar herunterzuladen, haben sie von anderen schon davon gehört und gehen alleine auf die Suche. Kinder sind fasziniert von der Welt der Töne, sie hören gerne Musik und singen gerne. Deshalb ist es auch hier besser, sie gezielt zu informieren und ihren Weg auf geeignete Seiten zu lenken.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Da außerdem das Thema „Medien“ in den Lehrplänen existiert, ist es mehr als sinnvoll, das Modul einzusetzen.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smiley's jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projektablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen. In diesem Modul gibt es auf der CD-ROM zusätzlich Filme, die zeigen, wie man einen Podcast im Browser abspielt, wie man einen Podcast herunterlädt und im Mediaplayer abspielt und wie man einen Podcast abonniert.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Aufgabe 4 müssen einige Dinge vorbereitet werden: Computertastatur, abspielbares Radio, Zeitungspapier, Buch, CD und Computermaus. Auch hier muss eine Absprache erfolgen, da z. B. Radios und Tastaturen nicht in großen Mengen bereitgestellt werden können.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben, gemeinsam mit einem Partner weitere Medien notieren oder malen oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen.

Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|---|------------------------|--|
| Einstieg | Verschiedene Medien bereitlegen, Vermutungen dazu äußern | Plenum | z. B. Zeitung, Buch, Notizblock, Laptop, Radio usw. |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslösung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte Für Aufgabe 4: Computertastatur, abspielbares Radio, Zeitungspapier, Buch, CD und Computermaus |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial) | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) - einen Artikel in der Online-Zeitung „Bärenblatt“ lesen und darüber berichten | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte http://www.baeren-blatt.de/start.php5 |
| Abschluss | Freiwillige berichten zu Medien/Multimedia und Podcast | Plenum | Arbeitsmappe |

Mit Reporter Eddie im Dschungel

Auf Safari im Medienschungel: Medien und Multimedia im Internet

Möchtest du mich auf einer Safari begleiten?
Ich würde mich sehr freuen!

Du brauchst auch keine Angst zu haben, dass wir auf wilde Tiere stoßen. Zumindest auf keine echten! Aber mit etwas Glück hören wir vielleicht ihre Stimmen! Bist du neugierig geworden?

Dann verrate ich dir jetzt, wohin die Reise geht: Wir durchqueren den Medienschungel! Zu meinen Aufgaben als Reporter gehört ja die Suche nach interessanten Themen, von denen ich anderen berichten kann. Deshalb habe ich mir für meine neueste Reportage die digitalen Medien ausgesucht.



Mit Medien bezeichnet man allgemein Mittel, um Informationen weiterzugeben. Und Medien sind für mich beruflich zwar nützlich, aber es gibt im Internet so viele verschiedene, dass man schnell den Überblick verlieren kann. Deshalb spricht man auch vom Medienschungel. Wer sich in ihm zurechtfinden will, braucht einen guten Führer! Nur gut, dass ich mich bestens auskenne! Schließlich mache ich die Reise nicht zum ersten Mal. Du kannst mir also vertrauen und mir beruhigt in den Medienschungel folgen.

Viel Spaß dabei!

Dein Eddie

Einführungstexte Medien und Multimedia

1. Der Reisekatalog
2. Im Blätterwald
3. Auf der Tonspur
4. Empfang von Funksignalen
5. Töne aus dem Dschungel
6. Auf Bildersafari

1. Der Reisekatalog

Für mich als Reporter ist das Internet eine wahre Fundgrube! Da ich ständig auf der Suche nach Neuigkeiten bin, brauche ich entweder jemanden, der mir etwas Interessantes erzählt, oder ich muss es selber lesen, hören oder sehen.

Im Internet gibt es alle diese Möglichkeiten: nämlich die so genannten Medien. Sie übermitteln mir auf ganz unterschiedliche Weise die gewünschten Informationen. Deshalb halte ich unterwegs meine Augen immer offen und die Ohren gespitzt. Das solltest du auf unserer Safari auch tun!

Doch zunächst erhältst du einen ersten Einblick in unseren Reisekatalog. So weißt du, was dich auf unserer Safari alles erwartet.

2. Im Blätterwald

Hast du den Ausdruck Blätterwald schon einmal gehört? Im Mediendschungel sind damit keine Laubbäume gemeint, sondern die vielen Zeitungen. Das kommt daher, weil viele Zeitungen zusammen eine riesige Menge Seiten zum Durchblättern besitzen. Ähnlich wie ein Wald voller Bäume mit vielen Blättern.

Fast alle Zeitungen, die du im Geschäft kaufen kannst, findest du auch im Internet. Einige gibt es sogar nur dort. Das sind die so genannten Online- oder Web-Zeitungen. Und wenn du gerne Geschichten oder Bücher liest, ist das Internet für dich eine richtige Schatzkammer: Es gibt dort eine ganze Reihe an Büchern und Geschichten, die du dir zum Lesen sogar komplett ausdrucken oder auch anhören kannst. Also, auf in den Blätterwald!

3. Auf der Tonspur

Musikfreunde finden im Internet alles, was ihr Herz begehrt: Sie müssen nur der Tonspur folgen! Es gibt Lieder zum Mitsingen, Websites über Stars mit ihren aktuellen Hits oder Seiten, auf denen du dir Musik herunterladen kannst. Sogar komplette Orchester-Aufzeichnungen oder die Möglichkeit, selbst Musik zu komponieren, gibt es im Internet. Voraussetzung ist natürlich, dass der Computer mit den nötigen Mitteln ausgestattet ist, damit die Töne auch zu hören sind.

Einführungstexte Medien und Multimedia

4. Empfang von Funksignalen

Das Internet ist eine riesige Empfangsstation von Radiosendern aus der ganzen Welt. Für eine Safari durch den Medienschungel ist das natürlich eine tolle Sache, da man sich stets mit neuesten Informationen versorgen kann. Einige Sendungen werden sogar nur im Internet übertragen. Man nennt das dann Webradio, also Radio im Netz.

5. Töne aus dem Dschungel

Mit fremden Funksignalen haben wir uns ja schon beschäftigt. Aber wie wäre es, wenn wir die Gelegenheit nutzen würden, selbst eigene Töne aus dem Medienschungel zu senden? Diese Möglichkeit besteht nämlich auch: Man bezeichnet das dann als „Podcasting“. Was der Name bedeutet und wie das Ganze funktioniert, erfährst du auf unserer Safari.

6. Auf Bildersafari

Nach unserem Ausflug in die Welt der Töne wollen wir zum Schluss noch zur Bildersafari aufbrechen. Und bestimmt erzähle ich dir jetzt nichts Neues, wenn ich dir sage, dass der Medienschungel voller Bilder steckt: Hier gibt es Fotos, Zeichnungen und auch Filme, die wir manchmal ja auch als „Bewegtbilder“ bezeichnen.

Wenn du dir im Fernsehen eine Sendung anschaust oder wenn du ein Filmplakat betrachtest, ist dir sicher schon einmal aufgefallen, dass dort häufig auf Internetadressen hingewiesen wird. Viele Fernsehsendungen oder Ausschnitte von Kinofilmen kannst du dir auch im Internet anschauen. Ich wünsche dir viel Spaß dabei!

Lexikon Medien und Multimedia

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert



Audiodatei: (audio: lateinisch = ich höre) Datei zum Anhören

audiovisuelle Medien: Technische Informationsmittel zum Hören und Sehen (z. B. Video, Fernsehen, Film)

Broadcasting: Englischer Begriff für „Rundfunk“ oder „Senden“

interaktiv: Selbstständig etwas ausführen oder steuern

iPod: MP3-Player der Firma Apple

Massenmedien: Mittel zur Verbreitung von Informationen an sehr viele Personen (z. B. Zeitung, Fernsehen, Radio)

Medien: Mittel, um Informationen weiterzugeben

MP3-Format: Zusammengesprestes (komprimiertes) Tonformat

Multimedia: Angebote, die aus mehreren, meistens digitalen Medien bestehen

Player: Englische Bezeichnung für Abspielgerät

Podcast: Ton- oder Videodatei, die im Internet zum Download oder Abonnieren angeboten wird

Soundkarte: (Englisch: sound card) Computerzubehör zum Verarbeiten von Tönen

Checkliste Medien und Multimedia

Dein Name:



| Nr. | Arbeitsblatt | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|---------------------------|---|-------|
| 1. | Der Reisekatalog | | |
| 2. | Im Blätterwald | | |
| 3. | Auf der Tonspur | | |
| 4. | Empfang von Funksignalen | | |
| 5. | Töne aus dem Dschungel | | |
| 6. | Spiel: „Auf Bildersafari“ | | |

1. Der Reisekatalog



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Welche Medien gibt es und welche Eigenschaften besitzen sie?

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke. Hinweis: Wenn du die richtige Lösung ankreuzt, ergeben die Silben daneben einen Lösungssatz.

| | | |
|--|---|-------------------|
| Informationen werden durch übermittelt. | <input type="radio"/> Papier <input type="radio"/> Medien <input type="radio"/> Reisen | Chi Pin Lus |
| Schrift-Medien sind beispielsweise, Bücher oder Plakate. | <input type="radio"/> Schulhefte <input type="radio"/> Instrumente <input type="radio"/> Zeitungen | la ne gu |
| Audio bedeutet hören und visuell beschreibt das | <input type="radio"/> Sehen <input type="radio"/> Laufen <input type="radio"/> Singen | in um an |
| Fernsehen, Film und Video zählen also zu den Medien. | <input type="radio"/> kostenlosen <input type="radio"/> audiovisuellen <input type="radio"/> gefährlichen | We Ed Po |
| Medien, die sehr viele Menschen erreichen, nennt man | <input type="radio"/> Lexikon <input type="radio"/> Programm <input type="radio"/> Massenmedien | der das die |
| Als bezeichnet man Inhalte, die aus mehreren Medien bestehen. | <input type="radio"/> Wörterbuch <input type="radio"/> Multimedia <input type="radio"/> Aufgabe | bei auf von |
| Texte, Bilder, Töne und bilden zusammen Multimedia (= viele Medien). | <input type="radio"/> Filme <input type="radio"/> Menschen <input type="radio"/> Musik | Sa Ma Pa |
| Du findest Multimedia-Dateien auf dem Computer, in Spielen oder im | <input type="radio"/> Fernsehen <input type="radio"/> Internet <input type="radio"/> Kino | se fa vi |
| Multimedia-Angebote, bei denen man selber etwas machen kann, nennt man | <input type="radio"/> interaktiv <input type="radio"/> interessant <input type="radio"/> international | ri li pi |

Lösungssatz:

.....

2. Im Blätterwald



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Was weißt du über Zeitungen?

Aufgabe: Finde das passende Wort in der Auswahlliste und ordne es einer der beiden Rubriken zu.

Abenteuerroman

Leserbrief

Reiseführer

Nachrichten

Lexikon

Lesezeichen

Artikel

Wetterbericht

Fernsehprogramm

Kapitel

Bibliothek

Schlagzeile

Zeitung:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Buch:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Auf der Tonspur



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Schwer

Was ist alles bei Musik im Internet zu beachten?

Aufgabe: Schreibe die verdrehten Sätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

oder Musik enthalten,

nennt man

Dateien, die Sprache

Audiodateien.

der Computer

von Audiodateien

Zum Abspielen

eine Soundkarte.

benötigt

der Browser

Durch Hilfsprogramme

wiedergeben.

Musik und Sprache

kann

enthalten.

Viren

Musikdateien

können

Musikdateien

nur von

Seiten

herunterladen.

Man sollte

vertrauenswürdigen

erlaubt ist.

Musik darf

wo es ausdrücklich

dort herunterladen,

man nur

4. Empfang von Funksignalen



Aufgabentyp:
Höraufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

„Lausche wie ein Luchs“: Erkennst du die Geräusche?

Aufgabe/Spiel: In diesem Spiel geht es darum, genau hinzuhören, um ein Geräusch zu erkennen.

1. Suche dir einen oder mehrere Mitspieler.
2. Verbinde einem Mitspieler die Augen.
3. Nimm dir die Liste mit den Beschreibungen und suche die Gegenstände zusammen, die geraten werden sollen.
4. Achte darauf, dass es ruhig ist, damit die Geräusche richtig gehört werden können.
5. Du kannst dir auch selber eine Geräuschemenge ausdenken und die Gegenstände erraten lassen.



Geräuschemenge

- Auf die Computertastatur tippen
- Radiosender suchen
- Zeitungspapier zerknüllen
- Schweres Buch zuklappen (z. B. Lexikon)
- CD auf den Tisch oder Fußboden fallen lassen
- Linke oder rechte Taste der Maus mehrmals herunterdrücken

5. Töne aus dem Dschungel

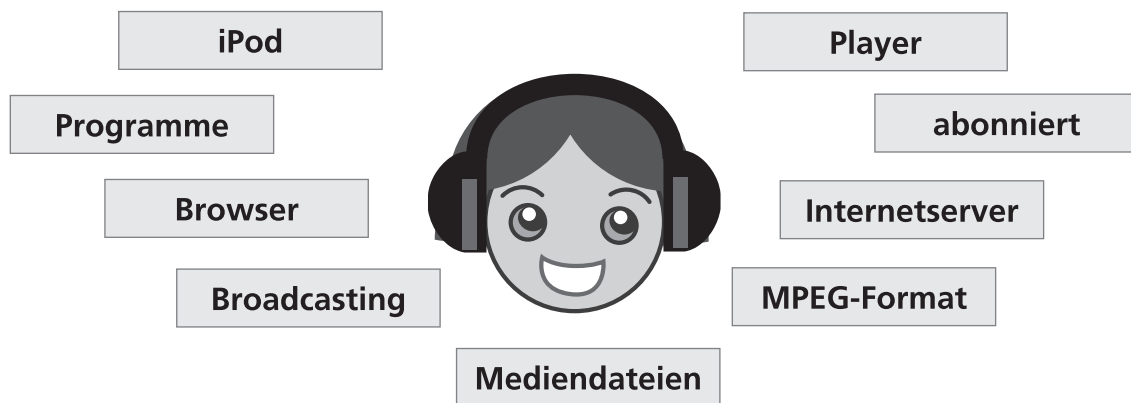


Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Trage das jeweils fehlende Wort in die Satzlücke ein.



Der Begriff Podcast setzt sich aus den Wörtern und Broadcasting zusammen.

iPod heißt ein MP3-Player der Firma Apple, und ist Englisch und bedeutet „Senden“.

Als Podcasting bezeichnet man das Herstellen und Anbieten von Audio- oder Videodateien im im Internet (Kurzform MP3- und MP4-Format).

Mithilfe des MPEG-Formats werden große wie beispielsweise Radio- und Fernsehsendungen verkleinert.

Die Ton- und Videoaufnahmen für einen Podcast werden von unterschiedlichen Personen produziert und an geschickt.

Von diesen Servern können die Podcasts von jedem Internetnutzer heruntergeladen oder werden, so dass man sie regelmäßig erhält.

Um die heruntergeladenen Podcasts unterwegs anhören zu können, verwendet man so genannte MP3-..... (englisch für Abspielgeräte), wie beispielsweise den iPod.

Für den Computer gibt es die zum Abspielen der Podcasts als kostenlose Download-Angebote. Man bezeichnet sie als Podcatcher oder Podcast-Client.

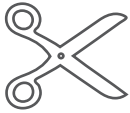
Viele Podcasts kann man sich auch direkt über den anhören.




6. Spiel: „Auf Bildersafari“



Spiel:
Memo-Spiel

Spielanleitung: Schneide die Karten aus. Lege die Karten verdeckt auf den Tisch und mische sie. Ein Spieler deckt jeweils zwei Karten auf, wenn es sich um ein Paar handelt, darf er weitermachen. Ansonsten werden die Karten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer die meisten passenden Kärtchen gefunden hat, hat gewonnen.



| | | | |
|---|--|---|---|
|  Filmstreifen |  Filmkamera |  Fotoapparat |  Foto |
|  Telefon |  Handy |  Computer |  Maus |
|  Bücher |  Autor |  Diskette |  Speicherchip |
|  Lautsprecher |  Kopfhörer |  Drucker |  Papier |

Lösungsblatt zu den Aufgaben

Aufgabe 1:

- Informationen werden durch Medien übermittelt.
- Schrift-Medien sind beispielsweise Zeitungen, Bücher oder Plakate.
- Audio bedeutet hören und visuell beschreibt das Sehen.
- Fernsehen, Film und Video zählen also zu den audiovisuellen Medien.
- Medien, die sehr viele Menschen erreichen, nennt man Massenmedien.
- Als Multimedia bezeichnet man Inhalte, die aus mehreren Medien bestehen.
- Texte, Bilder, Töne und Filme bilden zusammen Multimedia (= viele Medien).
- Du findest Multimedia-Dateien auf dem Computer, in Spielen oder im Internet.
- Multimedia-Angebote, bei denen man selber etwas machen kann, nennt man interaktiv.

Der Lösungssatz lautet: **Pinguin Eddie auf Safari**

Aufgabe 2:

| Zeitung | Buch |
|-----------------|----------------|
| Artikel | Abenteuerroman |
| Schlagzeile | Reiseführer |
| Leserbrief | Lexikon |
| Nachrichten | Lesezeichen |
| Wetterbericht | Kapitel |
| Fernsehprogramm | Bibliothek |

Aufgabe 3:

- Dateien, die Sprache oder Musik enthalten, nennt man Audiodateien.
- Zum Abspielen von Audiodateien benötigt der Computer eine Soundkarte.
- Durch Hilfsprogramme kann der Browser Musik und Sprache wiedergeben.
- Musikdateien können Viren enthalten.
- Man sollte Musikdateien nur von vertrauenswürdigen Seiten herunterladen.
- Musik darf man nur dort herunterladen, wo es ausdrücklich erlaubt ist.

Aufgabe 5:

- Der Begriff Podcast setzt sich aus den Wörtern iPod und Broadcasting zusammen.
- iPod heißt ein MP3-Player der Firma Apple, und Broadcasting ist Englisch und bedeutet „Senden“.
- Als Podcasting bezeichnet man das Herstellen und Anbieten von Audio- oder Videodateien im MPEG-Format im Internet (Kurzform MP3- und MP4-Format).
- Mithilfe des MPEG-Formats werden große Mediendateien wie beispielsweise Radio- und Fernsehsendungen verkleinert.
- Die Ton- und Videoaufnahmen für einen Podcast werden von unterschiedlichen Personen produziert und an Internetserver geschickt.
- Von diesen Servern können die Podcasts von jedem Internetnutzer heruntergeladen oder abonniert werden, so dass man sie regelmäßig erhält.
- Um die heruntergeladenen Podcasts unterwegs anhören zu können, verwendet man so genannte MP3-Player (englisch für Abspielgeräte), wie beispielsweise den iPod.
- Für den Computer gibt es die Programme zum Abspielen der Podcasts als kostenlose Download-Angebote. Man bezeichnet sie als Podcatcher oder Podcast-Client.
- Viele Podcasts kann man sich auch direkt über den Browser anhören.



E-Mail und Newsletter

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

E-Mail und Newsletter

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus sieben Aufgaben und einem Spiel. Es gibt vier leichte und zwei mittelschwere Aufgaben sowie eine schwere. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt höchstens drei Unterrichtsstunden betragen, da die meisten Aufgaben den Kindern schnell von der Hand gehen werden.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- kennen die Bedeutung des Begriffs E-Mail,
- kennen die Vorteile einer E-Mail,
- kennen den Aufbau einer E-Mail-Adresse,
- kennen den Unterschied zwischen Webmail und E-Mail-Programm,
- kennen Werbemails und ihre Gefahren,
- erkennen den Newsletter als eine besondere Form der E-Mail.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Brauchen wir E-Mails und Newsletter unbedingt in der Schule? Der Unterricht läuft auch problemlos ohne diese technischen Errungenschaften. Ist es übertrieben, Kinder in die Geheimnisse der elektronischen Post einzuführen, deren größter Vorteil die Schnelligkeit und unbegrenzte Erreichbarkeit ist, Vorzüge also, die für Kinder selbst noch gar nicht relevant sind?

Unbestreitbar ist, dass es heutzutage keine Firma mehr gibt, die entsprechende Kenntnisse bei ihren Mitarbeitern nicht voraussetzt. Kinder haben keine Berührungsängste und stehen elektronischen Medien sehr aufgeschlossen und motiviert gegenüber. Je früher sie lernen, mit dem Computer umzugehen und sich seine Möglichkeiten dienstbar zu machen, desto gelassener können Eltern und Lehrer sie der Zukunft entgegenschicken.

Zudem wissen wir, dass Kinder sich oft schwer damit tun, ihre Gedanken schriftlich zu äußern und deshalb Probleme beim Schreiben von Aufsätzen haben. Der Reiz des neuen Mediums kann diese Hürde in den Hintergrund drängen. Es ist deshalb keine schlechte Idee, den E-Mail-Austausch z. B. innerhalb der Klasse als natürlichen Schreib Anlass zu fördern. Die Kinder werden befähigt, sich klar und deutlich auszudrücken, damit der Empfänger die Botschaft versteht.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Das Thema E-Mail und Newsletter lässt sich zudem – wie oben beschrieben – in den Deutschunterricht einbinden.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projektablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für die Abschlussaufgabe (s. Verlaufsplan) sollten Sie vorher überprüfen, wer keine eigene E-Mail-Adresse hat, und ggf. eine solche einrichten, z. B. bei <http://www.lo-net2.de>.

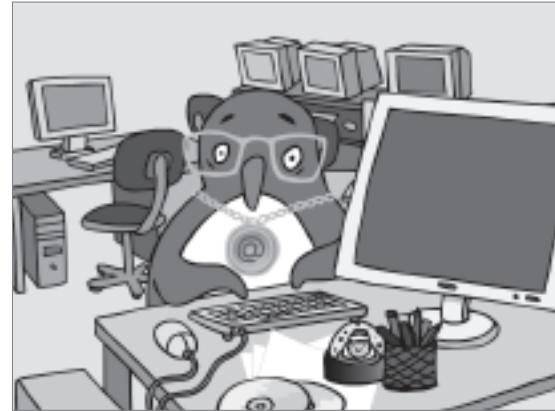
Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen.

Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|---|------------------------|--|
| Einstieg | Stummer Impuls: Foto zum Thema „Klammeraffe“ und Sonderzeichen @ betrachten, Vermutungen äußern | Plenum | Suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „Klammeraffe“. |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslosung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial) | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - das @-Zeichen handschriftlich üben - Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte |
| Abschluss | Dem/der Lehrer/in eine E-Mail schreiben und seine/ihre Mail beantworten | Plenum | Arbeitsmappe |

E-Mail und Newsletter

Sicherlich bekommst du gerne Post! Und genauso gerne schreibst du selbst Briefe, oder? Wäre es da nicht toll, wenn die von dir verschickten Briefe deine Freunde und Bekannten innerhalb von Sekunden erreichen, egal in welchem Land oder welcher Stadt sie sich gerade befinden? Dann solltest du dich mit dem Thema „E-Mail“ etwas intensiver beschäftigen.



E-Mail ist die Abkürzung für elektronische Post. Damit sind Nachrichten oder Briefe gemeint, die du von einem Computer zum anderen schickst. Voraussetzung dafür ist, dass du und der Empfänger eine E-Mail-Adresse und ein elektronisches Postfach besitzen. An dieses Postfach könntest du dir dann auch einen so genannten Newsletter schicken lassen. Ein Newsletter ist auch eine Form von E-Mail. Ihn kannst du abonnieren, damit er dir regelmäßig zugeschickt wird.

Weitere Einzelheiten zum Thema E-Mail und Newsletter und viele praktische Tipps bieten dir die nachfolgenden Übungen und Rätsel.

Viel Spaß beim Lösen und – schreib mal! ;-)

Dein Eddie

Einführungstexte E-Mail und Newsletter

1. E-Mail, die elektronische Post
 2. Die E-Mail-Adresse
 3. Was ist Webmail?
 4. Das E-Mail-Programm
 5. E-Mails schreiben und versenden
 6. Werbemails (Spam) und Viren
 7. Newsletter, eine Form von E-Mail
-

1. E-Mail, die elektronische Post

Elektronische Post, die so genannte E-Mail, ist einer der beliebtesten und meistgenutzten Dienste im Internet. E-Mails sind viel billiger als Briefpost, denn du musst keine Briefmarke darauf kleben. Außerdem haben sie den großen Vorteil, dass sie den Empfänger in Sekunden überall auf der Welt erreichen. Das liegt daran, dass E-Mails über Datenleitungen verschickt werden. Sie rasen in Sekunden von einem Computer zum anderen!

2. Die E-Mail-Adresse

Um eine E-Mail-Adresse zu erhalten, musst du dich bei einem E-Mail-Dienst anmelden. Das ist oft mit Kosten verbunden. Es gibt aber auch E-Mail-Angebote im Internet, die umsonst sind. Diese werden als „Freemail“ bezeichnet, das ist Englisch und bedeutet soviel wie „kostenlose Post“. Nach der Anmeldung bei einem E-Mail-Dienst erhält man seine persönliche E-Mail-Adresse. Sie setzt sich genau wie die Postanschrift aus verschiedenen Daten zusammen.

3. Was ist Webmail?

Du kannst E-Mails über ein installiertes E-Mail-Programm versenden und empfangen oder du benutzt dazu den so genannten Webmail-Service. Dieser Service bietet dir die Möglichkeit, E-Mails direkt über den Browser zu versenden. Das hat den großen Vorteil, dass du über jeden Computer mit Internetanschluss zu der Seite deines Webmail-Dienstes surfen kannst, um E-Mails zu versenden oder zu lesen. Das ist besonders im Urlaub sehr praktisch!

4. Das E-Mail-Programm

Wenn du nicht den Webmail-Service, sondern ein eigenes E-Mail-Programm benutzen möchtest, brauchst du die Unterstützung eines Providers. Ein eigenes E-Mail-Programm ist beispielsweise dann nützlich, wenn du bereits mehrere Webmail-Adressen besitzt, die du allgemein im Internet verwendest. Die E-Mail-Adresse, die du von einem Provider erhältst, benutzt du dann nur für private E-Mails. Ein E-Mail-Programm wird auf der Festplatte des Computers installiert. Am besten machst du das gemeinsam mit deinen Eltern. Außerdem gibt es E-Mail-Programme, die zum festen Bestandteil eines Browsers gehören, wie beispielsweise beim Internet Explorer.

Einführungstexte E-Mail und Newsletter

5. E-Mails schreiben und versenden

Bestimmt hast du schon einmal einen Brief geschrieben und verschickt! Eine E-Mail zu schreiben und zu versenden, geht ähnlich: Zunächst solltest du die genaue E-Mail-Adresse des Empfängers kennen. Und du musst wissen, wie das Programmfenster für E-Mails ausgefüllt wird. Du kannst beispielsweise in das Feld „Betreff“ einen Hinweis für den Empfänger schreiben oder ein Bild als Anhang mitschicken. Wenn deine E-Mail fertig geschrieben ist, klickst du zum Schluss auf „senden“ und deine Nachricht wird an den Empfänger verschickt. Fertig!

6. Werbemails (Spam) und Viren

Wenn du im Internet deine E-Mail-Adresse überall bekannt gibst, kann es passieren, dass dir unerwünschte E-Mails mit Werbung zugeschickt werden. Solche Werbemails nennt man Spam-Mails oder einfach Spam. Das Wort „Spam“ setzt sich ursprünglich aus den englischen Wörtern „spiced“ und „ham“ zusammen. Das heißt übersetzt „gewürzter Schinken“. Von diesem Schinken gab es irgendwann einmal so viel, dass ihn niemand mehr wollte. Und genauso geht es uns ja mit Werbemails.

Wenn Spam-Mails außerdem noch einen Anhang besitzen, besteht die Gefahr, dass darin Viren versteckt sind. Einen solchen Anhang darfst du deshalb niemals öffnen! Am besten löschst du die E-Mail sofort.

7. Newsletter, eine Form von E-Mail

Im Internet hast du die Möglichkeit, dir regelmäßig E-Mails mit Informationen zuschicken zu lassen, die dich interessieren. Im Gegensatz zu den Werbemails, die dir ungefragt zugesandt werden, bestellst oder abonnierst du diesen Service persönlich. Man nennt diese Form von E-Mails „Newsletter“, was so viel heißt wie „Brief mit neuen Nachrichten“.

Newsletter gibt es zu allen möglichen Themen und von ganz vielen unterschiedlichen Anbietern. Du musst dir nur den richtigen aussuchen und bestellen. Falls er dir dann doch nicht – oder nicht mehr – gefällt, kannst du ihn einfach per Mail wieder abbestellen.

Lexikon E-Mail und Newsletter

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert



abonnieren/Abonnement: Französisches Wort für bestellen/Bezug

Browser: Programm zum Betrachten von Internetseiten

Datenleitungen: Leitungen, über die Daten von Computer zu Computer geschickt werden

E-Mail: Englische Abkürzung für elektronische Post

E-Mail-Programm: Computerprogramm zum Schreiben, Senden und Empfangen von elektronischer Post

Firefox: „Feuerfuchs“ – Name eines bekannten Browsers

Freemail: Kostenloser Webmail-Service

Newsletter: Nachrichtenbrief, den man auf Bestellung regelmäßig per E-Mail erhält

Outlook Express: E-Mail-Programm für den Browser Internet-Explorer

Provider: Anbieter von Internetzugängen, Informationen oder elektronischer Post im Internet

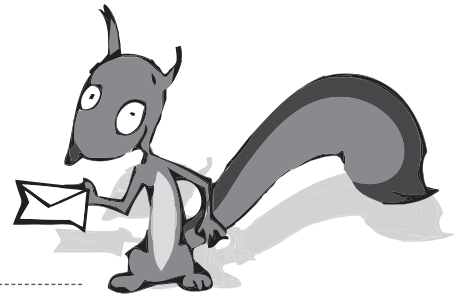
Spam: Englische Abkürzung für „spiced ham“ (gewürzter Schinken); Bezeichnung für Werbemails

surfen: Anschauen von Seiten im Internet

Thunderbird: „Donnervogel“ – Name eines E-Mail-Programms für den Browser Firefox

Webmail: E-Mail-Service, der online direkt über den Browser funktioniert

Checkliste E-Mail und Newsletter



Dein Name:

| Nr. | Aufgabe | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|----------------------------------|---|-------|
| 1. | E-Mail, die elektronische Post | | |
| 2. | Die E-Mail-Adresse | | |
| 3. | Was ist Webmail? | | |
| 4. | Das E-Mail-Programm | | |
| 5. | E-Mails schreiben und versenden | | |
| 6. | Werbemails (Spam) und Viren | | |
| 7. | Newsletter, eine Form von E-Mail | | |
| 8. | Spiel: „Fehler-Suchbild“ | | |

1. E-Mail, die elektronische Post



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze, indem du den jeweils fehlenden Begriff in die nach dem Alphabet nummerierten Buchstabenkästchen schreibst.

Alphabet:

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |

Lückensätze: Was weißt du über E-Mails?

E-Mail ist ein

| | | | | | |
|---|---|---|----|----|----|
| 4 | 9 | 5 | 14 | 19 | 20 |
|---|---|---|----|----|----|

 im Internet.

Die Abkürzung E-Mail bedeutet

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|---|----|----|----|----|----|---|----|---|---|---|----|----|----|----|
| 5 | 12 | 5 | 11 | 20 | 18 | 15 | 14 | 9 | 19 | 3 | 8 | 5 | 16 | 15 | 19 | 20 |
|---|----|---|----|----|----|----|----|---|----|---|---|---|----|----|----|----|

.

Elektronische Post ist besonders

| | | | | | | |
|----|---|---|----|---|----|----|
| 19 | 3 | 8 | 14 | 5 | 12 | 12 |
|----|---|---|----|---|----|----|

.

E-Mails werden über

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|----|---|----|----|---|---|----|----|----|---|---|----|
| 4 | 1 | 20 | 5 | 14 | 12 | 5 | 9 | 20 | 21 | 14 | 7 | 5 | 14 |
|---|---|----|---|----|----|---|---|----|----|----|---|---|----|

 verschickt.

Sie sind an keine

| | | | | | | | | | | | |
|----|---|----|---|---|----|---|----|---|----|----|---|
| 12 | 1 | 14 | 4 | 5 | 19 | 7 | 18 | 5 | 14 | 26 | 5 |
|----|---|----|---|---|----|---|----|---|----|----|---|

 gebunden.

Zum Schreiben von E-Mails braucht man ein

| | | | | | | | | | | | | |
|---|----|---|---|----|----|----|----|---|----|---|----|----|
| 5 | 13 | 1 | 9 | 12 | 16 | 18 | 15 | 7 | 18 | 1 | 13 | 13 |
|---|----|---|---|----|----|----|----|---|----|---|----|----|

.

Um eine E-Mail zu verschicken, benötigt man die

| | | | | | | | | | | | |
|---|----|---|---|----|---|---|----|---|----|----|---|
| 5 | 13 | 1 | 9 | 12 | 1 | 4 | 18 | 5 | 19 | 19 | 5 |
|---|----|---|---|----|---|---|----|---|----|----|---|

 des Empfängers.

Die verschickten E-Mails werden an das

| | | | | | | | |
|----|----|----|----|---|---|---|---|
| 16 | 15 | 19 | 20 | 6 | 1 | 3 | 8 |
|----|----|----|----|---|---|---|---|

 des Empfängers weitergeleitet.

E-Mails können

| | | | | | | | | |
|----|---|---|---|----|----|---|---|----|
| 10 | 5 | 4 | 5 | 18 | 26 | 5 | 9 | 20 |
|----|---|---|---|----|----|---|---|----|

 gesendet und empfangen werden.

2. Die E-Mail-Adresse



Aufgabentyp:
Leseaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Lies Dir Eddies Erklärung durch und kreuze anschließend die richtige E-Mail-Adresse an.

Eddie möchte seinem Freund Jumpy eine Geburtstageseinladung schicken. Da Jumpy noch keine E-Mail-Adresse hat, erklärt ihm Eddie, wie er sie bekommen kann und wie sie aussehen wird.

| | |
|---|-----------|
| Von: | Eddie |
| Betreff: | Erklärung |
| <p>„Besuche doch die Website der Firma Eisscholle. Dort kannst du eine kostenlose E-Mail-Adresse bekommen. Es ist ganz einfach:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Du wirst bei der Anmeldung nach einem Benutzernamen (also: Jumpy) gefragt. Der steht dann immer vorne in deiner E-Mail-Adresse.2. Nach dem Benutzernamen kommt dann das @-Zeichen. Das steht für ‚at‘ und heißt ‚bei‘.3. Und weil du den Dienst der Firma Eisscholle nutzt, steht dann hinter dem @ dieser Firmenname (also: @Eisscholle).4. Danach kommt ein Punkt.5. Zuletzt wird noch angegeben, in welchem Land sich die Firma befindet, denn jedes Land hat eine eigene Abkürzung. Das Länderkürzel für Deutschland lautet de. <p>So, fertig ist die E-Mail-Adresse!“</p> | |

Welche Adresse ist richtig?

Nun zeig mal, ob du alles richtig verstanden hast und wähle aus den vier Beispielen Jumpys zukünftige E-Mail-Adresse aus.

- Jumpy.de@Eisscholle
- Jumpy.Eisscholle@de
- Jumpy@Eisscholle.de
- Eisscholle@Jumpy.de



Mein Tipp: Schreibe eine E-Mail-Adresse genauso, wie sie dir geschickt oder genannt wurde. Wenn du nur einen Punkt vergisst, kommt die E-Mail nicht an! Groß- und Kleinschreibung spielt keine Rolle.

3. Was ist Webmail?



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Schreibe die verdrehten Sätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

im Internet.

für E-Mails

ein Service

Webmail ist

auch Freemail

genannt.

Webmail-Service wird

Kostenloser

Webmail

kein

E-Mail-Programm.

Zur Nutzung von

benötigt man

genutzt.

über einen

Der Webmail-Service

Browser

wird online

meldet man

Um eine

dem Anbieter an.

sich bei

Webmail-Adresse zu bekommen,

Webmail

Man kann

aufrufen.

von überall

4. Das E-Mail-Programm



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Schwer

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

| Satz | Auswahl |
|--|--|
| Programme, mit denen man E-Mails senden und empfangen kann, heißen | <input type="radio"/> Post-Programme <input type="radio"/> Internet-Programme <input type="radio"/> E-Mail-Programme |
| Einige E-Mail-Programme werden auf der des Computers installiert. | <input type="radio"/> Datei <input type="radio"/> Festplatte <input type="radio"/> Tastatur |
| Es gibt E-Mail-Programme, die zum festen Bestandteil von gehören. | <input type="radio"/> Browsern <input type="radio"/> Servern <input type="radio"/> Routern |
| Beim Internet Explorer heißt das Outlook Express oder Windows Mail. | <input type="radio"/> Programm <input type="radio"/> Postfach <input type="radio"/> Hyperlink |
| Um E-Mails über ein installiertes E-Mail-Programm versenden und empfangen zu können, benötigt man einen | <input type="radio"/> Projektor <input type="radio"/> Professor <input type="radio"/> Provider |
| Der Provider stellt eine Verbindung zu einem E-Mail-Server her und richtet dort ein ein. | <input type="radio"/> Programm <input type="radio"/> Hyperlink <input type="radio"/> Postfach |
| Dazu erhält man vom Provider eine | <input type="radio"/> E-Mail-Adresse <input type="radio"/> Urkunde <input type="radio"/> Briefmarke |
| Diese E-Mail-Adresse kann man beispielsweise für E-Mails nutzen. | <input type="radio"/> kostenlose <input type="radio"/> private <input type="radio"/> schnelle |
| Alle E-Mails, die über die E-Mail-Adresse in das Postfach gelangen, werden automatisch an das installierte E-Mail-Programm auf den weitergeleitet. | <input type="radio"/> Schreibtisch <input type="radio"/> Monitor <input type="radio"/> Computer |

5. E-Mails schreiben und versenden



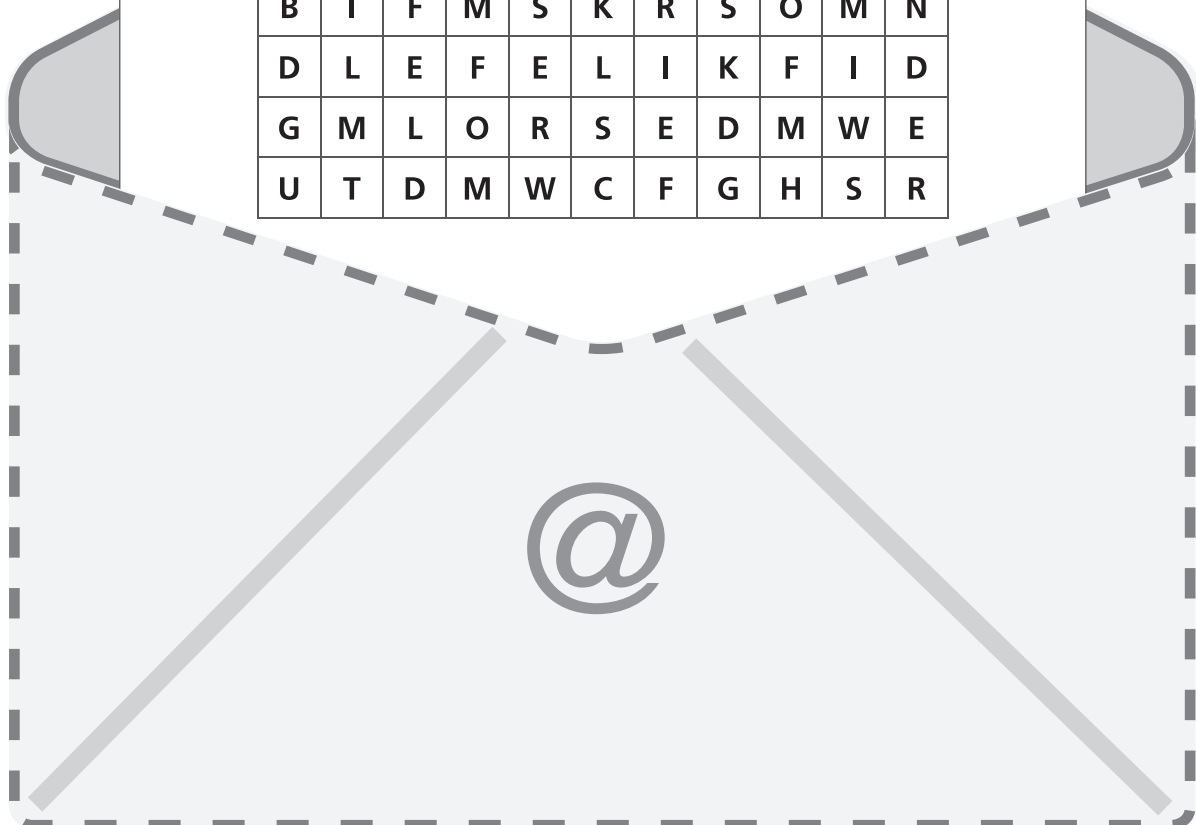
Aufgabentyp:
Leseaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Suche im Buchstabenrätsel die folgenden sieben Wörter:
Webmail, Textfeld, Betreff, Adresse, Brief, Absender, Anhang.

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | W | R | O | A | N | H | A | N | G | O |
| B | E | T | K | D | L | S | P | M | A | A |
| O | B | E | T | R | E | F | F | X | O | B |
| Y | M | X | L | E | R | S | K | A | P | S |
| P | A | T | R | S | N | B | W | E | L | E |
| B | I | F | M | S | K | R | S | O | M | N |
| D | L | E | F | E | L | I | K | F | I | D |
| G | M | L | O | R | S | E | D | M | W | E |
| U | T | D | M | W | C | F | G | H | S | R |



Tip: Um dich ins E-Mail-Programm einzuwählen, benötigst du ein Passwort. Das sollte möglichst aus Buchstaben und Zahlen bestehen und geheim bleiben! Mehr dazu erfährst du beim Thema Chat.

6. Werbemails (Spam) und Viren


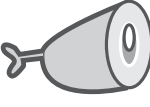








Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze neben den Bildern jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

| | Satz | Auswahl |
|---|--|--|
|  | Werbemails werden in großen Mengen und an E-Mail-Adressen verschickt. | <input type="radio"/> unbezahlt <input type="radio"/> ungefragt <input type="radio"/> unglücklich |
|  | E-Mails mit unerwünschter Werbung heißen (Englisch für „spiced ham“). | <input type="radio"/> Schwamm <input type="radio"/> Schwan <input type="radio"/> Spam |
|  | Mithilfe von Spam-Filtern kann man aussortieren. | <input type="radio"/> Werbemails <input type="radio"/> Webseiten <input type="radio"/> Werkzeuge |
|  | Um Spam zu, sollte man niemals darauf antworten. | <input type="radio"/> verbessern <input type="radio"/> verhindern <input type="radio"/> vergessen |
|  | Im von fremden E-Mails, also auch Werbemails, können sich Viren befinden. | <input type="radio"/> Anflug <input type="radio"/> Anhang <input type="radio"/> Antworten |
|  | E-Mail-Anhänge können, Videos, Texte, Bilder oder Fotos sein. | <input type="radio"/> Prozesse <input type="radio"/> Provider <input type="radio"/> Programme |
|  | E-Mails mit Anhang von unbekanntenen Personen sollte man nicht öffnen, sondern | <input type="radio"/> löschen <input type="radio"/> kopieren <input type="radio"/> markieren |
|  | Mit einem Viren-Such-Programm kann man zugeschickte E-Mails | <input type="radio"/> überzüchten <input type="radio"/> überprüfen <input type="radio"/> überraschen |

7. Newsletter, eine Form von E-Mail



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Newsletter

Aufgabe: Setze in die Lücke am Satzende jeweils einen der folgenden sechs Begriffe ein.

E-Mail, Internet, Nachrichten, E-Mail-Adresse, Abonnement, Anbieters

Newsletter abonnierst du im

Zum Abonnieren brauchst du eine

Du bestellst den Newsletter auf der Internetseite des

Newsletter bedeutet soviel wie: Brief mit neuen

Du erhältst einen Newsletter regelmäßig in Form einer

Wenn du den Newsletter nicht mehr willst, beendest du das

8. Spiel: Finde die Fehler im Suchbild!



Spiel:
Fehler-Suchbild

Spielanleitung: Auf Bild Nr. 2 sind insgesamt 14 Fehler versteckt.
Kannst du sie herausfinden und einkreisen?



Lösungsblatt zu den Aufgaben

Aufgabe 1:

- E-Mail ist ein Dienst im Internet.
- Die Abkürzung E-Mail bedeutet elektronische Post.
- Elektronische Post ist besonders schnell.
- E-Mails werden über Datenleitungen verschickt.
- Sie sind an keine Landesgrenze gebunden.
- Zum Schreiben von E-Mails braucht man ein E-Mail-Programm.
- Um eine E-Mail zu verschicken, benötigt man die E-Mail-Adresse des Empfängers.
- Die verschickten E-Mails werden an das Postfach des Empfängers weitergeleitet.
- E-Mails können jederzeit gesendet und empfangen werden.

Aufgabe 2:

Jumpy@Eisscholle.de

Aufgabe 3:

- Webmail ist ein Service für E-Mails im Internet.
- Kostenloser Webmail-Service wird auch Freemail genannt.
- Zur Nutzung von Webmail benötigt man kein E-Mail-Programm.
- Der Webmail-Service wird online über einen Browser genutzt.
- Um eine Webmail-Adresse zu bekommen, meldet man sich bei dem Anbieter an.
- Man kann Webmail von überall aufrufen.

Aufgabe 4:

- Programme, mit denen man E-Mails senden und empfangen kann, heißen E-Mail-Programme.
- Einige E-Mail-Programme werden auf der Festplatte des Computers installiert.
- Es gibt E-Mail-Programme, die zum festen Bestandteil von Browsern gehören.
- Beim Internet Explorer heißt das Programm Outlook Express oder Windows Mail.
- Um E-Mails über ein installiertes E-Mail-Programm versenden und empfangen zu können, benötigt man einen Provider.
- Der Provider stellt eine Verbindung zu einem E-Mail-Server her und richtet dort ein Postfach ein.
- Dazu erhält man vom Provider eine E-Mail-Adresse.
- Diese E-Mail-Adresse kann man beispielsweise für private E-Mails nutzen.
- Alle E-Mails, die über die E-Mail-Adresse in das Postfach gelangen, werden automatisch an das installierte E-Mail-Programm auf den Computer weitergeleitet.

Aufgabe 5:

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | W | R | O | A | N | H | A | N | G | O |
| B | E | T | K | D | L | S | P | M | A | A |
| O | B | E | T | R | E | F | F | X | O | B |
| Y | M | X | L | E | R | S | K | A | P | S |
| P | A | T | R | S | N | B | W | E | L | E |
| B | I | F | M | S | K | R | S | O | M | N |
| D | L | E | F | E | L | I | K | F | I | D |
| G | M | L | O | R | S | E | D | M | W | E |
| U | T | D | M | W | C | F | G | H | S | R |

Aufgabe 6:

- Werbemails werden in großen Mengen und ungefragt an E-Mail-Adressen verschickt.
- E-Mails mit unerwünschter Werbung heißen Spam (Englisch für „spiced ham“).
- Mithilfe von Spam-Filtern kann man Werbemails aussortieren.
- Um Spam zu verhindern, sollte man niemals darauf antworten.
- Im Anhang von fremden E-Mails, also auch Werbemails, können sich Viren befinden.
- E-Mail-Anhänge können Programme, Videos, Texte, Bilder oder Fotos sein.
- E-Mails mit Anhang von unbekanntenen Personen sollte man nicht öffnen, sondern löschen.
- Mit einem Viren-Such-Programm kann man zugeschickte E-Mails überprüfen.

Aufgabe 7:

- Newsletter abonnierst du im Internet.
- Zum Abonnieren brauchst du eine E-Mail-Adresse.
- Du bestellst den Newsletter auf der Internetseite des Anbieters.
- Newsletter bedeutet soviel wie: Brief mit neuen Nachrichten.
- Du erhältst einen Newsletter regelmäßig in Form einer E-Mail.
- Wenn du den Newsletter nicht mehr willst, beendest du das Abonnement.

Spiel:





Chat oder: Gespräche im Internet

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Chat oder: Gespräche im Internet

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus acht Aufgaben und einem Spiel. Es gibt vier leichte und drei mittel-schwere Aufgaben sowie eine schwere. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt vier Unterrichtsstunden betragen. Die meisten Aufgaben gehen den Kindern zwar schnell von der Hand, aber fürs Schneiden und Kleben (Aufgabe 4 und Memo-Spiel) brauchen sie etwas mehr Zeit.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- wissen, was ein Chat ist,
- wissen, wie eine Anmeldung funktioniert,
- kennen den Begriff Passwort,
- wissen, wie man mit dem Passwort umgeht,
- können einen Chat durchführen,
- kennen die wichtigsten Chatregeln,
- kennen einige im Chat gebräuchliche Abkürzungen,
- kennen die Bedeutung verschiedener Smileys,
- kennen die wichtigsten Sicherheitsregeln im Chat.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Jüngere Schulkinder sind wahrscheinlich relativ selten an Chats interessiert, denn die Verschriftung ihrer Gedanken fällt ihnen meistens noch sehr schwer. Außerdem sind sie oft im Umgang mit der Tastatur nicht geübt genug, um schnell auf die Beiträge anderer reagieren zu können.

Auf der anderen Seite aber werden im Chat nicht unbedingt ganze Sätze verlangt, und vieles läuft über Symbole und Abkürzungen. Die Rechtschreibung ist unwichtig, das kritische Auge des Lehrers steht nicht immer dahinter! Außerdem macht es Kindern Spaß, in eine andere Haut zu schlüpfen, wenn sie sich durch einen Nickname und ein Bild quasi eine zweite Identität zulegen, um sich dann über bestimmte Themen auszutauschen oder auch nur Unsinn zu „reden“. Damit ist ein natürlicher Schreibanlass geschaffen.

Besonders wichtig ist es, dass Kinder früh genug die Gefahren kennenlernen, die in einem Chatroom lauern, und die entsprechenden Regeln beherrschen, um sich dann später richtig zu verhalten. Ein solches Wissen kann unter Umständen sehr wichtig werden. Hier ist nicht nur das Elternhaus, sondern auch die Schule gefragt, ihrem Erziehungsauftrag nachzukommen.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Das Thema „Chat oder: Gespräche im Internet“ lässt sich zudem in den Deutschunterricht einbinden, indem man z. B. Chatregeln und Gesprächsregeln im Unterricht miteinander vergleicht.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projektablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben oder mit dem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen.

Zwar verfügen die meisten Haushalte heutzutage über Computer und Internetanschluss, man kann als Lehrer trotzdem nicht 100%ig davon ausgehen, dass jüngere Kinder darauf zugreifen können. Deshalb sollte die Chat-Hausaufgabe (s. Verlaufsplan) mit den Eltern abgesprochen werden. In Ganztagschulen kann sie gemeinsam durchgeführt werden, da der moderierte Chatroom montags bis freitags von 15.00 Uhr bis 19.00 Uhr geöffnet ist.

Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|--|------------------------|--|
| Einstieg | Stummer Impuls: Bild zum Thema „Chatgespräch“ betrachten, Vermutungen äußern | Plenum | Suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „Chatgespräch“. |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslösung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial) | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) - Verabredung zum Chat bei www.seitenstark.de | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte, Computer, Internet http://www.seitenstark.de/chat/index.html |
| Abschluss | Bericht über Chat-Verabredungen (s. Hausaufgaben) | Plenum | |

Chat oder: Gespräche im Internet

Plauderst du gerne? Und findest du es toll, dich mit Kindern zu unterhalten, die du zunächst einmal gar nicht kennst und die vielleicht sogar sehr weit weg von dir wohnen? Dann ist der Chat (sprich „Tschätt“) genau das Richtige für dich. In einem Chat schreibst du einfach etwas in ein spezielles Textfenster hinein. Diesen Text können andere, die sich auch in demselben Chat befinden, direkt lesen – und gleich darauf antworten.



Wie diese Form der Internet-Plauderei beziehungsweise das Chatten genau funktioniert und was du alles dabei beachten solltest, erfährst du in diesem Kurs mithilfe von kleinen Übungen und Rätseln.

Ich wünsche dir viel Spaß dabei.

Dein Eddie

Einführungstexte Chat

1. Was ist ein Chat?
 2. Die Chat-Anmeldung
 3. Das geheime Passwort
 4. Im Chatraum
 5. Chat-Regeln
 6. Chat-Chinesisch
 7. Smileys
-

1. Was ist ein Chat?

Das Wort „Chat“ kommt aus der englischen Sprache und bedeutet soviel wie Plaudern. Es handelt sich hierbei aber eher um „Stille Post“, da nicht gesprochen wird, sondern geschrieben. Und außerdem findet die Unterhaltung im Internet statt. Alles, was einen Chat sonst noch kennzeichnet, erfährst du im nachfolgenden Text.

Chat, Chatter, Chatraum ...

Chat ist ein englisches Wort und bedeutet Plaudern. Im Internet gibt es viele Chats, also Orte, wo du mit anderen schriftlich plaudern kannst. Du bist dann ein Chatter. Bei der Anmeldung solltest du dir einen Fantasienamen auswählen. Der wird auch Nickname (Spitzname) genannt.

In einem Chat gibt es oft mehrere Chaträume. Dort schreibst du etwas und gleich danach können es andere lesen. Beleidige allerdings niemanden! In einem guten Chat gibt es immer einen Moderator, der mitliest. Er wird dich dann ermahnen oder sogar aus dem Chat hinauswerfen.

2. Die Chat-Anmeldung

Bevor du im Chat loslegen kannst, musst du dich erst einmal anmelden. Das nennt man auch registrieren. Für die Anmeldung gibst du allerdings nicht deinen richtigen Namen an, sondern einen Spitznamen. Unter Chattern nennt man den auch „Nickname“ oder kurz „Nick“.

Wie du dich zum Beispiel bei einem Chat anmeldest, kannst du mithilfe eines Puzzles herausfinden. Viel Erfolg!

3. Das geheime Passwort

Ein gutes Passwort zu finden, ist gar nicht so einfach: Es sollte für andere nicht leicht zu erraten, für dich selbst aber gut zu merken sein.

Entweder besitzt du also ein Supergedächtnis oder du entscheidest dich für etwas aus deiner persönlichen Umgebung und kombinierst dieses Wort mit Zahlen oder weiteren Buchstaben. Guter Tipp, nicht wahr?

Einführungstexte Chat

4. Im Chatraum

In einigen Chats kannst du dir nach der Anmeldung zu deinem Spitznamen auch noch ein Bild aussuchen. Dieses Bild ist dein Stellvertreter im Chat. Man nennt es Avatar.

In einem Chat mit fremden Personen sollte man ja vorsichtig sein und nicht verraten, wer man ist. Ein Avatar hilft dir dabei, unerkannt zu bleiben. Denk daran, bevor du das nächste Mal wieder im Chat loslegst.

5. Chat-Regeln

Es gibt ein paar Regeln und Tipps für das Verhalten im Chat. Regeln für gutes Benehmen heißen „Etikette“ (aus dem Französischen: *étiquette*), deshalb werden die Regeln für den Chat auch „Chatiquette“ (sprich: Tschätikette) genannt.

In vielen Chats werden die Regeln nach der Anmeldung angezeigt, damit man sie beim Chatten auch beachtet. Wer gegen die Chatiquette verstößt, wird entweder vom Moderator hinausgeworfen oder die unerwünschten Wörter werden automatisch durch andere ersetzt. Wer mehrmals gegen die Regeln verstößt, erhält vom Moderator Chatverbot.

Wenn du die wichtigsten „Benimmregeln“ beachtest, steht einem erfolgreichen Chat-Besuch nichts mehr im Wege!

6. Chat-Chinesisch

Wenn du meine Eroberungsfahrt über das WWW-Weltmeer mitgemacht hast, weißt du bereits, was Fachchinesisch bedeutet: nämlich die häufige Benutzung von Fachbegriffen oder Fremdwörtern und Smileys.

Im Chat wirst du auch auf einige Wörter stoßen, die für dich zunächst einmal keinen Sinn ergeben wie beispielsweise „lol“.

Das liegt daran, dass es sich hierbei um englische Abkürzungen handelt, die gerne angewendet werden, weil man sie schnell schreiben kann. Damit du auch hierbei mitreden kannst, solltest du einige der im Chat verwendeten Abkürzungen kennen.

7. Smileys

Um in einem Chat Gefühle auszudrücken, kannst du so genannte Smileys benutzen. Damit sind bestimmte Zeichen oder Bilder gemeint, die wie kleine Gesichter aussehen. In jedem Chat werden andere Smileys verwendet. Welche kennst du?

Lexikon Chat

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert



afk: Away from keyboard – bin kurz weg von den Tasten

bok: Back on keyboard – bin wieder da

brb: Be right back – bin gleich zurück

Chat: „Plauderei“ im Internet über die Tastatur und den Monitor

Chatiquette: Regeln für gutes Benehmen im Chat

Chatraum: Internetseite, auf der sich Personen zum Chatten treffen

Chatter: Personen, die in einem Chat plaudern

gg: Great grin – großes Grinsen

lol: Laugh out loud – laut lachen

Nickname: Benutzername für die Anmeldung bei einem Programm oder Internetangebot

Passwort: Geheimes Wort für die persönliche Anmeldung

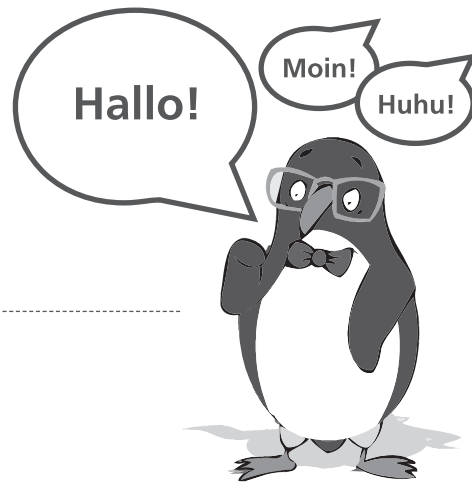
Registrierung: Eintragung in eine Liste für eine Anmeldung

rofl: Roll on floor laughing – sich vor lachen auf dem Boden wälzen

Smileys: Mit der Tastatur gezeichnete „Gesichter“, die Gefühle ausdrücken sollen

Checkliste Chat

Dein Name:



| Nr. | Aufgabe | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|----------------------|---|-------|
| 1. | Was ist ein Chat? | | |
| 2. | Die Chat-Anmeldung | | |
| 3. | Das geheime Passwort | | |
| 4. | Im Chatraum | | |
| 5. | Chat-Regeln | | |
| 6. | Chat-Chinesisch | | |
| 7. | Smileys | | |
| 8. | Vorsicht! | | |
| 9. | Spiel: „Smiley-Memo“ | | |

1. Was ist ein Chat?



Aufgabentyp:
Zuordnungsaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Was gehört zusammen? Lies aufmerksam und verbinde die richtigen Satzstücke.

Eine „schriftliche
Unterhaltung“ im Internet

Chatrooms oder auf Deutsch
Plauderräume oder
Chaträume.

Personen, die in einem Chat
plaudern,

nennt man Chat.

Im Chat gibt es einen oder
mehrere Räume, so genannte

ausgedachter Name und
sollte nichts über die Person verraten,
die ihn benutzt.

Ein Chatter, der zusammen
mit anderen in einem Chatraum ist,

ist der Moderator.

Der Nickname ist ein

werden Chatter genannt.

Derjenige, der darauf
achtet, dass keiner den anderen
beschimpft oder beleidigt,

wird mit seinem Nickname
(Spitznamen) angezeigt.

2. Die Chat-Anmeldung



Aufgabentyp:
Malaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Entscheide dich für die richtige Antwort. Male die entsprechenden Kästchen farbig an.

Zuerst besuchst du einen Chatraum deiner Wahl im

Postamt

Internet

Computerraum

Um zu chatten, musst du dich dort registrieren. Das ist deine Chat-...

Bescheinigung

Aufgabe

Anmeldung

Außerdem benötigst du für die Anmeldung ein ...

Lexikon

Programm

Passwort

Ein Passwort sollte aus Buchstaben bestehen und aus ...

Bildern

Zahlen

Sprüchen

Wie das Passwort heißt, bleibt dein ...

Motto

Tipp

Geheimnis

Für manche Chats benötigst du auch eine ...

E-Mail-Adresse

Kontonummer

Urkunde

Wenn du deine Adresse oder Telefonnummer angeben sollst, frag vorher deine ...

Nachbarn

Eltern

Telefonauskunft

3. Das geheime Passwort



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Was ist bei einem Passwort zu beachten? Kreuze die richtigen Antworten an. Die Silben am Ende jeder richtigen Lösung ergeben das Lösungswort für den Lösungssatz im Anschluss.

| Satz | Auswahl |
|---|---|
| <p>Bei der Chat-Anmeldung sollten ...</p> <p>A) Nickname und Passwort gleich sein.</p> <p>B) Nickname und Passwort unterschiedlich sein.</p> <p>C) Nickname und Passwort nicht eingegeben werden.</p> | <p><input type="radio"/> Chat</p> <p><input type="radio"/> Pass</p> <p><input type="radio"/> Com</p> |
| <p>Du brauchst ein Passwort, um beim nächsten Chattermin ...</p> <p>A) wieder denselben Nickname benutzen zu können.</p> <p>B) einen neuen Nickname benutzen zu können.</p> <p>C) herauszubekommen, wer die anderen Teilnehmer sind.</p> | <p><input type="radio"/> wort</p> <p><input type="radio"/> An</p> <p><input type="radio"/> pu</p> |
| <p>Ein Passwort sollte man ...</p> <p>A) überall bekannt geben.</p> <p>B) geheim halten. Selbst Freunde sollten es nicht kennen.</p> <p>C) Nur Freunden mitteilen.</p> | <p><input type="radio"/> mel</p> <p><input type="radio"/> re</p> <p><input type="radio"/> ter</p> |
| <p>Als Passwort nimmt man am besten ...</p> <p>A) den eigenen Namen.</p> <p>B) höchstens drei Buchstaben.</p> <p>C) Buchstaben und Zahlen.</p> | <p><input type="radio"/> dung</p> <p><input type="radio"/> raum</p> <p><input type="radio"/> geln</p> |

Lösungssatz:

Du kennst schon die wichtigsten

4. Im Chatraum - Teil 1

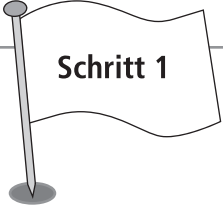


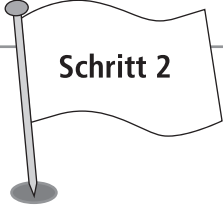
Aufgabentyp:
Schneide-/Klebeaufgabe

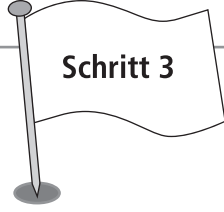


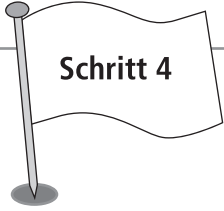
Schwierigkeitsgrad:
Mittel

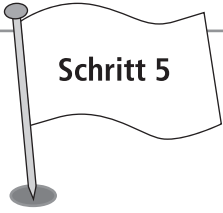
Aufgabe: Wie betrittst du einen Chatraum? Schneide die einzelnen Schritte aus dem Ausschneidebogen aus und setze sie hier in der richtigen Reihenfolge zusammen.

 **Schritt 1**

 **Schritt 2**

 **Schritt 3**

 **Schritt 4**

 **Schritt 5**

4. Im Chatraum - Teil 2

Ausschneidebogen

Schneide die fünf Schritte aus und klebe sie an die richtige Stelle.



Dann klicke ich auf den
Schalter „In den Chat“!



Zuerst melde ich mich mit
meinem „Nickname“ und
meinem Passwort an.



Danach suche ich mir ein
Bild aus, das zu mir passt.



Damit alle meinen Beitrag im
Chatfenster lesen können,
klicke ich auf „Senden“.



Im Chat schreibe ich in das
Textfeld eine Begrüßung.



5. Chat-Regeln



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Schreibe die verdrehten Sätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

zu den

Sei höflich

Chattern.

anderen

.....
.....

Chatter.

anwesenden

die

Begrüße als erstes

.....
.....

sich nicht

Hilf denen,

auskennen.

die

.....
.....

Nicknames

an.

Rede alle

ihren

mit

.....
.....

Schimpfwörter

keine

und Beleidigungen.

Benutze

.....
.....

andere

für

Werbung

Mach

keine

Chaträume.

.....

6. Chat-Chinesisch



Aufgabentyp:
Leseaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Schwer

Abkürzungen und ihre Bedeutung

Lies dir den folgenden Text durch.

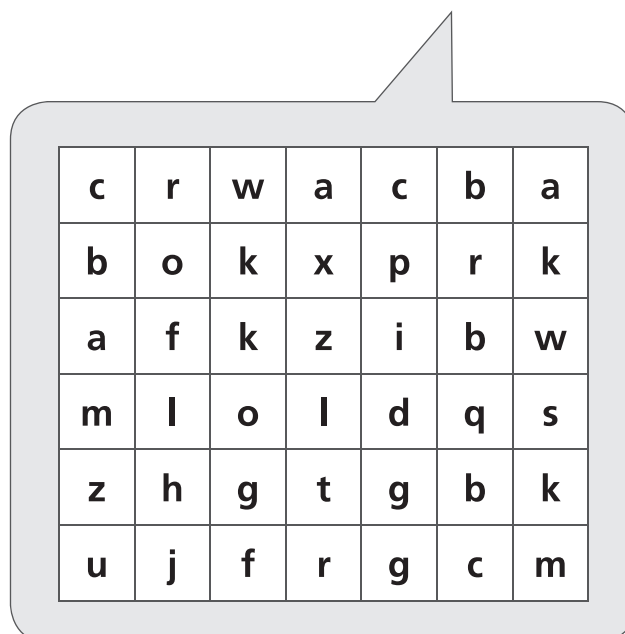
Waagerecht:

- back on keyboard** (bok) = Bin wieder da!
- away from keyboard** (afk) = Bin kurz weg von den Tasten!
- laugh out loud** (lol) = laut lachen

Senkrecht:

- roll on floor laughing** (rofl) = sich vor lachen auf dem Boden wälzen
- be right back** (brb) = bin gleich zurück
- great grin** (gg) = großes Grinsen

Aufgabe: Suche im Buchstabenrätsel senkrecht und waagerecht jeweils die drei Abkürzungen, die oben beschrieben werden und markiere sie farbig. Als Abkürzung nimmt man die fett markierten Anfangsbuchstaben.



7. Smileys



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Schau dir die Bilder an und überlege, was die Computergesichter bedeuten. Die Rätselschrift im Kasten unten hilft Dir!













| | | |
|---------|----------|------------|
| küssen | zwinkern | lächeln |
| traurig | weinen | enttäuscht |

Rätselschrift im Kasten:
Der untere Teil der Worte ist unsichtbar. Kannst du die Worte dennoch lesen?

8. Vorsicht!



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Lies dir die Sätze durch und kreuze an, ob die jeweilige Aussage richtig oder falsch ist.

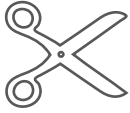
| Satz | Richtig | Falsch |
|---|-----------------------|-----------------------|
| Verrate im Chat nie deine Adresse, deine Telefonnummer oder deinen Nachnamen. Man weiß nicht, wer sich hinter den Spitznamen verbirgt. Fremden Personen sollte man nicht zu viel über sich verraten. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ist dir ein Gespräch unangenehm, diskutierst du so lange weiter, bis es besser wird. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Wenn dich jemand belästigt, dann brich das Gespräch sofort ab! Gibt es einen Moderator, dann informiere ihn über das Gespräch. Ansonsten informiere deine Eltern oder einen Erwachsenen, den du kennst und dem du vertraust. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Im Kinder-Chat musst du nicht misstrauisch sein, weil dort nur Kinder chatten. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| In einem Chat für Kinder können auch Erwachsene sein, die so tun als wären sie Kinder. Sei also auch im Kinder-Chat vorsichtig. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Triff dich nicht mit Personen, die du im Chat kennengelernt hast, da du die Person nicht persönlich kennst und deshalb nicht wirklich weißt, was sie von dir will. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Am sichersten sind moderierte Chaträume! Ein Moderator achtet im Chatraum darauf, dass die Regeln eingehalten werden, und wirft Personen hinaus, die sich blöd verhalten. An ihn kannst du dich wenden, wenn dir etwas komisch vorkommt oder dir Angst macht. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

9. Spiel: „Smiley-Memo“



Spiel:
Memo-Spiel

Spielanleitung: Schneide die Smileykarten und die Bedeutungskarten aus. Lege die Karten verdeckt auf den Tisch und mische sie. Ein Spieler deckt jeweils zwei Karten auf. Wenn es sich um ein Paar handelt, darf er weitermachen. Ansonsten werden die Karten wieder umgedreht und der nächste Spieler ist dran. Wer die meisten passenden Kärtchen findet, gewinnt!



| | | | |
|-----------|------------|----------------|-------------------------|
| :-) | ;-) | :-* | :-P |
| :-(| :-/ | :-0 | :-^) |
| :-))) | :-(((| sehr glücklich | sehr traurig |
| glücklich | zwinkern | küssen | Zunge herausstrecken |
| traurig | enttäuscht | erstaunt sein | lange Nase machen |

Lösungsblatt zu den Aufgaben

Aufgabe 1:

- Eine „schriftliche Unterhaltung“ im Internet nennt man Chat.
- Personen, die in einem Chat plaudern, werden Chatter genannt.
- Im Chat gibt es einen oder mehrere Räume, so genannte Chatrooms oder auf Deutsch Plauderräume oder Chaträume.
- Ein Chatter, der zusammen mit anderen in einem Chatraum ist, wird mit seinem Nickname (Spitznamen) angezeigt.
- Der Nickname ist ein ausgedachter Name und sollte nichts über die Person verraten, die ihn benutzt.
- Derjenige, der darauf achtet, dass keiner den anderen beschimpft oder beleidigt, ist der Moderator.

Aufgabe 2:

- Zuerst besuchst du einen Chatraum deiner Wahl im Internet.
- Um zu chatten, musst du dich dort registrieren. Das ist deine Chat-Anmeldung.
- Außerdem benötigst du für die Anmeldung ein Passwort.
- Ein Passwort sollte aus Buchstaben bestehen und aus Zahlen.
- Wie das Passwort heißt, bleibt dein Geheimnis.
- Für manche Chats benötigst du auch eine E-Mail Adresse.
- Wenn du deine Adresse oder Telefonnummer angeben sollst, frag vorher deine Eltern.

Aufgabe 3:

- Bei der Chat-Anmeldung sollten ... **B**) Nickname und Passwort unterschiedlich sein.
- Du brauchst ein Passwort, um beim nächsten Chattermin ... **A**) wieder denselben Nickname benutzen zu können.
- Ein Passwort sollte man ... **B**) geheim halten. Selbst Freunde sollten es nicht kennen.
- Als Passwort nimmt man am besten ... **C**) Buchstaben und Zahlen.
- Lösungssatz: Du kennst schon die wichtigsten **Passwortregeln!**

Aufgabe 4:

- Schritt 1: Zuerst melde ich mich mit meinem „Nickname“ und meinem Passwort an.
- Schritt 2: Danach suche ich mir ein Bild aus, das zu mir passt.
- Schritt 3: Dann klicke ich auf den Schalter „In den Chat“!
- Schritt 4: Im Chat schreibe ich in das Textfeld eine Begrüßung.
- Schritt 5: Damit alle meinen Beitrag im Chatfenster lesen können, klicke ich auf „Senden“.

Aufgabe 5:

- Sei höflich zu den anderen Chattern.
- Begrüße als erstes die anwesenden Chatter.
- Hilf denen, die sich nicht auskennen.
- Rede alle mit ihren Nicknames an.
- Benutze keine Schimpfwörter und Beleidigungen.
- Mach keine Werbung für andere Chaträume.

Aufgabe 6:

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| c | r | w | a | c | b | a |
| b | o | k | x | p | r | k |
| a | f | k | z | i | b | w |
| m | l | o | l | d | q | s |
| z | h | g | t | g | b | k |
| u | j | f | r | g | c | m |

Aufgabe 8:

- Verrate im Chat nie deine Adresse, deine Telefonnummer oder deinen Nachnamen. Man weiß nicht, wer sich hinter den Spitznamen verbirgt. **(Richtig)**
- Fremden Personen sollte man nicht zu viel über sich verraten. **(Richtig)**
- Ist dir ein Gespräch unangenehm, diskutierst du so lange weiter, bis es besser wird. **(Falsch)**
- Wenn dich jemand belästigt, dann brich das Gespräch sofort ab! Gib es einen Moderator, dann informiere ihn über das Gespräch. Ansonsten informiere deine Eltern oder einen Erwachsenen, den du kennst und dem du vertraust. **(Richtig)**
- Im Kinder-Chat musst du nicht misstrauisch sein, weil dort nur Kinder chatten. **(Falsch)**
- In einem Chat für Kinder können auch Erwachsene sein, die so tun als wären sie Kinder. Sei also auch im Kinder-Chat vorsichtig. **(Richtig)**
- Triff dich nicht mit Personen, die du im Chat kennengelernt hast, da du die Person nicht persönlich kennst und deshalb nicht wirklich weißt, was sie von dir will. **(Richtig)**
- Am sichersten sind moderierte Chaträume! Ein Moderator achtet im Chatraum darauf, dass die Regeln eingehalten werden und wirft Personen hinaus, die sich blöd verhalten. An ihn kannst du dich wenden, wenn dir etwas komisch vorkommt oder dir Angst macht. **(Richtig)**

Aufgabe 7:

| | |
|---|---|
|  |  |
| lächeln | enttäuscht |
|  |  |
| zwinkern | traurig |
|  |  |
| küssen | weinen |



Instant Messaging – Eine andere Art von Chat

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Instant Messaging – Eine andere Art von Chat

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul besteht aus sechs Aufgaben und einem Spiel. Es gibt vier leichte Aufgaben sowie jeweils eine mittelschwere und schwere Aufgabe. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt ca. drei Unterrichtsstunden betragen. Die meisten Aufgaben gehen den Kindern zwar schnell von der Hand, sie sollten sich aber in Ruhe damit befassen können.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- wissen, was ein Instant Messenger ist,
- kennen seine Funktion,
- kennen die Bedeutung der gebräuchlichsten Symbole beim Messaging,
- kennen die Gefahren und wissen, wie sie sich schützen können.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Das bekannteste und auch vielen Kindern nicht mehr fremde Programm zum Austausch von Sofortnachrichten ist ICQ. Der Begriff geht vielen Kindern flüssig über die Lippen und sie kennen die Hauptfunktionen des Programms, schriftliche Nachrichten sofort loszuschicken und zu empfangen.

Der Vorteil beim Instant Messaging ist, dass man durch eine gezielt angelegte Liste auf dem Bildschirm sehen kann, ob ein Freund online ist, und nicht ins Blaue an Unbekannte schreibt. Der Nachteil ist, dass man bei falschem Umgang mit den entsprechenden Programmen auch von Fremden entdeckt und angeschrieben werden kann. Außerdem sind die Kinder bei dieser Art von Nachrichtenübermittlung alleine, es gibt keinen Moderator, der helfend eingreifen und lästige oder suspekten Teilnehmer ausschalten kann. Deshalb ist ein Messenger für jüngere Kinder nicht geeignet. Und es ist besonders wichtig, das Halbwissen älterer Kinder zu erweitern, um sie dadurch zu sicheren Usern zu machen.

In den Lehrplänen etwa für den Sachunterricht findet der Computer heutzutage mehr oder weniger seinen Niederschlag, so dass die Durchführung der Lernmodule dort immer berechtigt ist. Zwar mangelt es noch an detaillierter Auflistung von Kompetenzen, aber Formulierungen wie „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“ lassen unschwer erkennen, dass damit auch der Computer gemeint ist. Instant Messaging lässt sich außerdem einsetzen, um mit Schülerinnen und Schülern anderer Schulen zu kommunizieren, z. B. bei einem Comenius-Projekt.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projekttablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen. In diesem Modul gibt es auf der CD-ROM zusätzlich einen Film, der zeigt, wie man Sicherheitseinstellungen im ICQ vornehmen kann.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: einen Einführungstext als Schleichdiktat schreiben oder gemeinsam mit einem Partner das Memo-Spiel der Lexikon-Wörter (s. Verlaufsplan) durchführen.

Zwar verfügen die meisten Haushalte heutzutage über Computer und Internetanschluss, man kann als Lehrer trotzdem nicht 100%ig davon ausgehen, dass Grundschul Kinder darauf zugreifen können. Deshalb sollte die Hausaufgabe (s. Verlaufsplan) mit den Eltern abgesprochen werden, vor allem, da ja ein entsprechendes Programm (ICQ) installiert sein muss. In Ganztagschulen kann sie problemlos in der Schule durchgeführt werden.

Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|---|------------------------|--|
| Einstieg | Bild zum Thema „ICQ“ betrachten, Vermutungen dazu äußern | Plenum | Suchen Sie im Internet ein passendes und vor allem auch frei nutzbares Bild zum Thema „ICQ“. |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslösung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial) | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten (Arbeitsteilung der Partner) - eine Instant-Messaging-Unterhaltung mit einem Partner führen | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte |
| Abschluss | Präsentation freiwilliger Paare: In Aufgabe Nr. _ habe ich gelernt, | Plenum | Arbeitsmappe |

Instant Messaging – Eine andere Art von Chat

Manchmal entdeckst du beim Surfen sicherlich interessante Sachen, von denen du dann sofort deinen Freunden erzählen möchtest. Dann kannst du ihnen eine E-Mail schreiben. Schneller geht es jedoch, wenn ihr ein Programm auf eurem Computer habt, über das ihr euch sofort miteinander verständigen könnt. So ein Programm nennt man Instant Messenger.



Instant Messenger sind im Internet sehr beliebt und es gibt viele verschiedene – aber leider keinen, der extra für Kinder gemacht wurde und deshalb besonders sicher ist. Deshalb solltest du bei der Nutzung eines solchen Programms unbedingt ein paar Regeln beachten! Wie Instant Messaging funktioniert und worauf du achten musst, erfährst du in den folgenden Übungen und Rätseln.

Ich wünsche dir viel Spaß dabei.

Dein Eddie

Einführungstexte Instant Messaging

1. Was ist ein Instant Messenger?
 2. + 3. Die Kontakt- oder Buddyliste bei ICQ
 4. Was können Instant Messenger?
 5. Wie funktioniert Instant Messaging?
 6. Instant Messaging: Darauf solltest du achten!
-

1. Was ist ein Instant Messenger?

Stell dir vor, du surfst im Internet. Plötzlich siehst du, dass dein bester Freund online ist und schickst ihm schnell einen Gruß. Das wäre doch super, oder? Mithilfe eines Instant Messengers ist das ganz leicht möglich. Am einfachsten ist es, wenn ihr den gleichen Messenger benutzt.

Instant bedeutet „sofort“ und Messenger heißt soviel wie „Nachrichtenübermittler“. Ein Instant Messenger ist also ein Programm, das Nachrichten sofort übermittelt, ähnlich wie bei einem Chat.

Weil Instant Messenger im Internet sehr beliebt sind, gibt es auch viele verschiedene Anbieter. Das wohl bekannteste und gleichzeitig erste Programm dieser Art ist ICQ. Die Buchstaben ergeben – englisch ausgesprochen – den Satz „I seek you“. Das bedeutet „ich suche dich“. Daneben gibt es noch AIM von AOL und den MSN-Messenger.

2. + 3. Die Kontakt- oder Buddyliste bei ICQ

Wie du im letzten Text erfahren hast, gehört ICQ zu den bekanntesten Instant Messengern im Internet. Weil ihn so viele Menschen benutzen, möchte ich dir seine wichtigste Funktion, die Kontakt- oder Buddyliste, etwas genauer erklären. Diese Liste zeigt dir nämlich an, ob dein Freund online oder offline ist. Oder ob er online ist, aber „abwesend“ oder „nicht verfügbar“ (englische Abkürzung „na“ = not available). Das bedeutet, dass er schon seit einiger Zeit nicht mehr an seinem Computer sitzt. Du kannst dich auch unsichtbar machen: Damit kannst du sehen, wer gerade online ist, ohne dass deine Freunde erkennen können, dass du online bist.

Bei anderen Messengern besitzt diese Liste ähnliche Funktionen, sie sehen dann nur etwas anders aus. Wenn du ICQ nicht kennst, solltest du dir das Programmfenster einmal anschauen, um die Funktionen besser zu verstehen.

Einführungstexte Instant Messaging

4. Was können Instant Messenger?

Über Instant Messenger kannst du nicht nur mit Freunden in Kontakt treten und Mitteilungen verschicken, sondern noch vieles mehr. Bei einigen Programmen, wie beispielsweise ICQ, besteht die Möglichkeit, miteinander zu telefonieren. Das nennt man Voice-Chat (übersetzt: Sprach-Chat). Deinen Gesprächspartner direkt sehen kannst du in einem Video-Chat. Voraussetzung dafür ist, dass eure Computer die notwendigen technischen Mittel wie Mikrofon, Lautsprecher oder Kopfhörer oder eine Webcam besitzen.

Leider nutzen manche Menschen Sprach- und Video-Chats dazu, um andere zu belästigen oder unangenehme Inhalte zu verbreiten. Also beachte solche Angebote besser nicht!

5. Wie funktioniert Instant Messaging?

Der Vorteil vom Instant Messaging ist, dass du dich in der Regel wirklich nur mit einem deiner Freunde austauschst. Ihr seid also unter euch und kein anderer kann mitlesen. Den geeigneten Messenger hierfür kannst du dir meistens kostenlos von der Internetseite des Anbieters herunterladen. Das Programm leitet dich in der Regel automatisch durch die Installation und Anmeldung.

Genau wie bei einer E-Mail-Adresse, die nur zu einer Person gehört, bekommst du auch beim Instant Messaging einen Benutzernamen oder eine Nummer, über die nur du erreichbar bist. Um das Programm nutzen zu können, musst du dich aber zuvor erst anmelden.

6. Instant Messaging: Darauf solltest du achten

Neben den vielen interessanten Möglichkeiten, die Instant Messaging bietet, besteht ein großer Nachteil darin, dass kein Moderator da ist, an den du dich wenden kannst, wenn dich jemand belästigt oder stört. Denn nicht nur deine Freunde, sondern auch fremde Menschen könnten dir Nachrichten oder auch unangenehme Dateien und Bilder schicken.

Damit so etwas nicht passiert, habe ich ein paar wichtige Sicherheitsregeln für dich zusammengestellt. Wenn du die beherzigst, bist du gut vorbereitet und kannst zusammen mit deinen Eltern einen Messenger auf deinem Computer installieren und selber testen. Am besten wählt ihr einen aus, den deine Freunde auch benutzen.

Ich wünsche dir viel Spaß beim Ausprobieren und – sei bitte immer vorsichtig!
Dein Eddie

Lexikon Instant Messaging

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert



AIM: Name für einen Instant Messenger von der Firma AOL

Autorisation: Erlaubnis erteilen

Chat: „Plauderei“ im Internet über die Tastatur und den Monitor

Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Computer

Instant Messaging: Sofortige Nachrichtenübermittlung über ein spezielles Programm

Instant Messenger: Programm für die sofortige Nachrichtenübermittlung

Multiuser-Chat: Englisch für „Mehrnutzer-Chat“

offline: Der Computer ist nicht mit dem Internet verbunden.

online: Der Computer ist mit dem Internet verbunden.

Windows Live Messenger: Name für den Messenger der Firma Microsoft für das Betriebssystem Windows

Checkliste Instant Messaging



Dein Name:

| Nr. | Arbeitsblatt | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|---|---|-------|
| 1. | Was ist ein Instant Messenger? | | |
| 2. | Die Kontakt- oder Buddyliste bei ICQ – Teil 1 | | |
| 3. | Die Kontakt- oder Buddyliste bei ICQ – Teil 2 | | |
| 4. | Was können Instant Messenger? | | |
| 5. | Wie funktioniert Instant Messaging? | | |
| 6. | Instant Messaging: Darauf solltest du achten! | | |
| 7. | Spiel: „Der unsichtbare Buddy“ | | |

1. Was ist ein Instant Messenger?

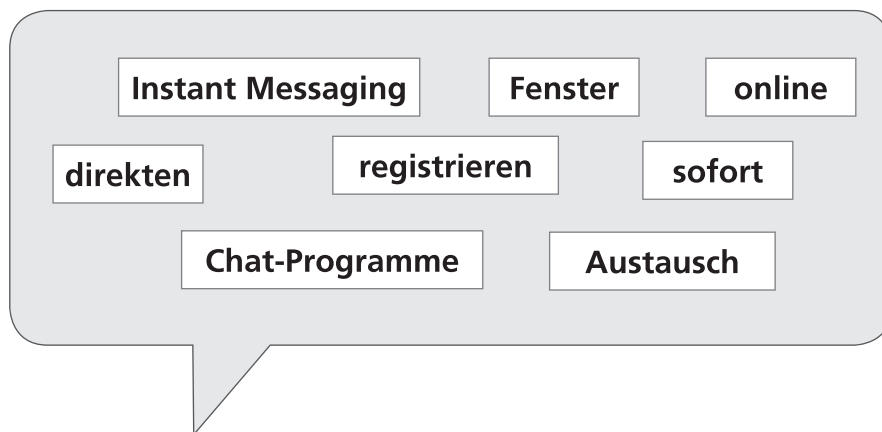


Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit einem der folgenden acht Wörter:



Ein Instant Messenger ist ein meist kostenloses Programm für den Austausch von Mitteilungen.

Man bezeichnet diesen Vorgang als (= sofortiger Nachrichtenaustausch).

Instant Messenger werden auch als bezeichnet.

Zur Nutzung eines Messengers muss man sich beim Anbieter und das Programm auf dem Computer installieren.

Der Instant Messenger zeigt jeweils an, welcher Nutzer gerade ist.

Die Mitteilungen erscheinen in einem kleinen direkt auf dem Bildschirm.

In dem Fenster kann man auf eine Mitteilung antworten.

Weil alles so schnell geht, spricht man vom in „Echtzeit“.

2. Die Kontakt- oder Buddyliste bei ICQ – Teil 1




Aufgabentyp:
Schreibaufgabe





Schwierigkeitsgrad:
Leicht


Aufgabe: Schau dir Eddies ICQ-Kontakte an und kreuze unten jeweils die passende Blume neben Eddies Freunden an.





Eddies
ICQ-Kontakte



Percy













Caroline


Flizzy


Petra


Jumpy


Harry

| | | |
|---|--|---|
|  | Percy ist gerade online und würde gerne mit dir chatten. |  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> |
|  | Flizzy ist abwesend , aber sicher gleich wieder da. |  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> |
|  | Jumpy ist nicht verfügbar (Englisch: not available). Er ist schon länger weg. |  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> |
|  | Caroline ist beschäftigt und möchte nicht gestört werden. |  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> |
|  | Petra ist offline oder hat ihren Messenger noch nicht gestartet. |  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> |
|  | Harry möchte nicht zu sehen sein. Er hat unsichtbar ausgewählt. |  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/>  <input type="radio"/> |

3. Die Kontakt- oder Buddyliste bei ICQ – Teil 2



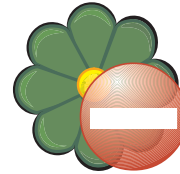
Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Schreibe neben jede Blume die jeweils zutreffende Bedeutung aus dem unteren Kasten.

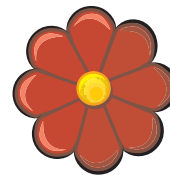












| | | |
|----------|-----------------|-------------|
| offline | online | unsichtbar |
| abwesend | nicht verfügbar | beschäftigt |

4. Was können Instant Messenger?



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke.

| Satz | Auswahl |
|--|--|
| Mit Instant Messengern kannst du sehen, ob ein Freund oder eine Freundin zurzeit ist. | <input type="radio"/> zu Hause <input type="radio"/> online <input type="radio"/> verreist |
| Ist das der Fall, hast du die, Nachrichten zu verschicken, zu chatten, E-Mails und Dateien auszutauschen oder dich zum Online-Spielen zu verabreden. | <input type="radio"/> Aufgabe <input type="radio"/> Pflicht <input type="radio"/> Möglichkeit |
| Einige Instant Messenger ermöglichen außerdem Sprach- und Video-Chats. Diese Angebote sollte man nur unter nutzen. | <input type="radio"/> Fotografien <input type="radio"/> Freunden <input type="radio"/> Fremden |
| Viele Messenger bieten einen Chat zu Dritt oder Viert an. Das nennt man (wörtlich übersetzt „Mehr-Nutzer“-Chat). | <input type="radio"/> Multiuser-Chat <input type="radio"/> Single-Chat <input type="radio"/> Online-Chat |
| Instant Messaging funktioniert in und ohne Verzögerung. | <input type="radio"/> Tagen <input type="radio"/> Echtzeit <input type="radio"/> Stunden |

5. Wie funktioniert Instant Messaging?



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Schwer

Aufgabe: Schreibe die verdrehten Sätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.

du aus herunterladen. dem Internet Instant Messenger kannst

dem Download registrierst du dich Instant-Messaging-Server. beim Nach

brauchst du eine E-Mail-Adresse Anmeldung. für die Manchmal

der Registrierung eine Nummer Benutzernamen. oder einen Bei erhältst du

kannst du dir mit Freunden Im Messenger zusammenstellen. eine Kontaktliste

überprüft, online oder offline sind. Das Programm welche Personen

6. Instant Messaging: Darauf solltest du achten!



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Kreuze jeweils an, ob die jeweilige Aussage richtig oder falsch ist.

| Satz | Richtig | Falsch |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Bei der Anmeldung für Instant Messaging kannst du unbesorgt persönliche Daten angeben. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Wenn du dich für einen Messenger (zum Beispiel ICQ) anmeldest, gibst du am besten einen Spitznamen an, aber niemals deine Anschrift oder Telefonnummer. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Um nicht zu viel über sich zu verraten, ist es besser einen allgemeinen Benutzernamen wie „Sportfan“ zu wählen, anstatt beispielsweise „JuliaB“. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Nur gute Freunde, die du persönlich kennst, sollten deinen Benutzernamen kennen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| In einem Forum oder öffentlichen Chat solltest du deinen Benutzernamen nicht bekannt geben, denn dort kann ihn jeder sehen und dir dann schreiben oder Viren und Werbung schicken. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| In der Kontaktliste (Buddy-Liste) solltest du möglichst viele Personen eintragen, auch wenn du sie nicht kennst. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| In deine Kontaktliste solltest du nur gute Freunde aufnehmen. Genauso solltest du auch nur ihnen erlauben, dich in ihre Liste einzutragen. Diese Erlaubnis wird auch „Autorisation“ genannt. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Dateien von fremden Personen sind unbedenklich, deshalb kannst du sie unbesorgt anklicken. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Du solltest niemals Dateien von fremden Personen annehmen, da sie Viren enthalten können! Wenn du vom Instant-Messenger-Programm gefragt wirst, klickst du auf „ablehnen“ oder „verweigern“. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Wenn dir ein Freund einen Link schickt, ist der garantiert ungefährlich und du kannst ihn unbesorgt öffnen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Es gibt Viren, die sich selbst weiterverschicken. Wenn sich einer deiner Freunde so einen Virus eingefangen hat, kann es passieren, dass du von ihm einen Link bekommst, der eigentlich gar nicht von ihm ist. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Es gibt Einstellmöglichkeiten im Instant Messenger, mit denen du verhindern kannst, dass dich fremde Personen sehen, anschreiben oder dir Sachen schicken. Bei Nachfragen vom Programm kannst du auf „ablehnen“ oder „verweigern“ klicken. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

7. Spiel: „Der unsichtbare Buddy“



Spiel:
 Gesellschaftsspiel

Spielvorbereitung: Ein DIN-A4-Blatt in möglichst gleich große Vierecke aufteilen. Die Anzahl richtet sich nach der Zahl der Mitspieler. In einem Feld wird das Wort „unsichtbar“ geschrieben. Alle Vierecke werden ausgeschnitten, zusammengefaltet, gemischt und verteilt.

Spielanleitung: Die Mitspieler setzen sich in einem Kreis zusammen, entfalten verdeckt ihren Zettel und schauen danach ständig in die Runde. Wer das Wort „unsichtbar“ gezogen hat, darf sich nichts anmerken lassen. Seine Aufgabe ist es, durch heimliches Zuzwinkern, so viel Mitspieler wie möglich „abzuschalten“. Mitspieler, die vom unsichtbaren Buddy abgeschaltet wurden, geben das nach kurzer Pause mit den Worten: „Ich wurde abgeschaltet“ bekannt. Die Aufgabe der anderen Mitspieler ist es, während des Herumschauens herauszufinden, wer der unsichtbare, zwinkernde Buddy ist. Hat ein Mitspieler dies herausgefunden, zeigt er auf den betreffenden Mitspieler und verkündet: „Er ist der Buddy!“ Stimmt das, ist diese Spielrunde zu Ende. Alle Zettel werden eingesammelt, erneut gemischt und verteilt. Ziel des Spiels ist es, als Buddy so lange wie möglich unentdeckt zu bleiben und dabei viele Mitspieler „abzuschalten“.

Blanko-Kopiervorlage zum Vergrößern und Ausschneiden:







| | | | | | |
|------------|--|--|--|--|--|
| unsichtbar | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Lösungsblatt zu den Aufgaben




Aufgabe 1:

- Ein Instant Messenger ist ein meist kostenloses Programm für den direkten Austausch von Mitteilungen.
- Man bezeichnet diesen Vorgang als Instant Messaging (= sofortiger Nachrichtenaustausch).
- Instant Messenger werden auch als Chat-Programme bezeichnet.
- Zur Nutzung eines Messengers muss man sich beim Anbieter registrieren und das Programm auf dem Computer installieren.
- Der Instant Messenger zeigt jeweils an, welcher Nutzer gerade online ist.
- Die Mitteilungen erscheinen in einem kleinen Fenster direkt auf dem Bildschirm.
- In dem Fenster kann man auf eine Mitteilung sofort antworten.
- Weil alles so schnell geht, spricht man vom Austausch in „Echtzeit“.

Aufgabe 2:

| | |
|--|---|
| Percy ist gerade online und würde gerne mit dir chatten. |  |
| Flizzy ist abwesend , aber sicher gleich wieder da. |  |
| Jumpy ist nicht verfügbar (Englisch: not available). Er ist schon länger weg. |  |
| Caroline ist beschäftigt und möchte nicht gestört werden. |  |
| Petra ist offline oder hat ihren Messenger noch nicht gestartet. |  |
| Harry möchte nicht zu sehen sein. Er hat unsichtbar ausgewählt. |  |

Aufgabe 3:

| | |
|---|---|
|  |  |
| online | beschäftigt |
|  |  |
| abwesend | unsichtbar |
|  |  |
| nicht verfügbar | offline |

Aufgabe 4:

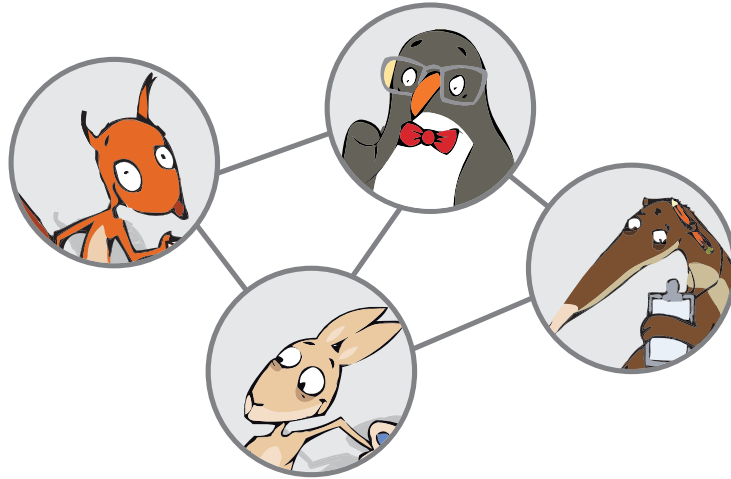
- Mit Instant Messengern kannst du sehen, ob ein Freund oder eine Freundin zurzeit online ist.
- Ist das der Fall, hast du die Möglichkeit, Nachrichten zu verschicken, zu chatten, E-Mails und Dateien auszutauschen oder dich zum Online-Spielen zu verabreden.
- Einige Instant Messenger ermöglichen außerdem Sprach- und Video-Chats. Diese Angebote sollte man nur unter Freunden nutzen.
- Viele Messenger bieten einen Chat zu Dritt oder Viert an. Das nennt man Multiuser-Chat (wörtlich übersetzt „Mehr-Nutzer“-Chat).
- Instant Messaging funktioniert in Echtzeit und ohne Verzögerung.

Aufgabe 5:

- Instant Messenger kannst du aus dem Internet herunterladen.
- Nach dem Download registrierst du dich beim Instant-Messaging-Server.
- Manchmal brauchst du für die Anmeldung eine E-Mail-Adresse.
- Bei der Registrierung erhältst du eine Nummer oder einen Benutzernamen.
- Im Messenger kannst du dir eine Kontaktliste mit Freunden zusammenstellen.
- Das Programm überprüft, welche Personen online oder offline sind.

Aufgabe 6:

- Bei der Anmeldung für Instant Messaging kannst du unbesorgt persönliche Daten angeben. **(Falsch)**
- Wenn du dich für einen Messenger (zum Beispiel ICQ) anmeldest, gibst du am besten einen Spitznamen an, aber niemals deine Anschrift oder Telefonnummer. **(Richtig)**
- Um nicht zu viel über sich zu verraten, ist es besser einen allgemeinen Benutzernamen wie „Sportfan“ zu wählen, anstatt beispielsweise „JuliaB“. **(Richtig)**
- Nur gute Freunde, die du persönlich kennst, sollten deinen Benutzernamen kennen. **(Richtig)**
- In einem Forum oder öffentlichen Chat solltest du deinen Benutzernamen nicht bekannt geben, denn dort kann ihn jeder sehen und dir dann schreiben oder Viren und Werbung schicken. **(Richtig)**
- In der Kontaktliste (Buddy-Liste) solltest du möglichst viele Personen eintragen, auch wenn du sie nicht kennst. **(Falsch)**
- In deine Kontaktliste solltest du nur gute Freunde aufnehmen. Genauso solltest du auch nur ihnen erlauben, dich in ihre Liste einzutragen. Diese Erlaubnis wird auch „Autorisation“ genannt. **(Richtig)**
- Dateien von fremden Personen sind unbedenklich, deshalb kannst du sie unbesorgt anklicken. **(Falsch)**
- Du solltest niemals Dateien von fremden Personen annehmen, da sie Viren enthalten können! Wenn du vom Instant-Messenger-Programm gefragt wirst, klickst du auf „ablehnen“ oder „verweigern“. **(Richtig)**
- Wenn dir ein Freund einen Link schickt, ist der garantiert ungefährlich und du kannst ihn unbesorgt öffnen. **(Falsch)**
- Es gibt Viren, die sich selbst weiterverschicken. Wenn sich einer deiner Freunde so einen Virus eingefangen hat, kann es passieren, dass du von ihm einen Link bekommst, der eigentlich gar nicht von ihm ist. **(Richtig)**
- Es gibt Einstellmöglichkeiten im Instant Messenger, mit denen du verhindern kannst, dass dich fremde Personen sehen, anschreiben oder Sachen schicken. Bei Nachfragen vom Programm kannst du auf „ablehnen“ oder „verweigern“ klicken. **(Richtig)**



Soziale Netzwerke

Treffpunkte im Internet

Arbeitsblätter und didaktische Hinweise
für den Unterricht

Soziale Netzwerke

Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer

Kurzinformationen

Das „Wissen, wie's geht!“-Lernmodul „Soziale Netzwerke“ besteht aus sieben Aufgaben und einem Spiel. Es gibt vier leichte und drei mittelschwere Aufgaben. Der zeitliche Aufwand wird insgesamt ca. zwei Unterrichtsstunden betragen. Die meisten Aufgaben gehen den Kindern schnell von der Hand.

Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- erfahren, was soziale Netzwerke sind,
- erfahren, wie sie sich in einem Netzwerk anmelden,
- erkennen Gefahren, die ein solches Netzwerk birgt,
- lernen, wie sie diese Gefahren minimieren,
- lernen das Recht am eigenen Bild kennen,
- lernen das Urheberrecht kennen,
- lernen, mit Cyber-Mobbing umzugehen.

Didaktisch-methodischer Kommentar

Soziale Netzwerke im Internet erfreuen sich großer Beliebtheit. Auf diesen Internetplattformen trifft man sich online, pflegt Kontakte, tauscht sich aus und vernetzt sich. Über ein Profil mit Foto und persönlichen Angaben präsentiert sich der Einzelne. Chats, Foren, Pinnwände und/oder ein Nachrichtenversand dienen der Kommunikation untereinander. Außerdem können oft Texte, Fotos, Videos und/oder eigene Musikstücke hochgeladen, vorgestellt, bewertet und kommentiert werden. Die bekanntesten sozialen Netzwerke für Erwachsene sind Facebook, LinkedIn, StayFriends und Xing.

Aber auch für Kinder gibt es diese Netzwerke, die z. B. von Fernsehsendern initiiert wurden, wie tivi Treff (ZDF) oder Netztreff (SWR). Jugendliche tummeln sich meist schon bei Facebook.

Facebook erlaubt eine Anmeldung erst ab 13 Jahren. Auch das Internet-ABC empfiehlt diese Alterseinschränkung. Das Modul trägt jedoch der Tatsache Rechnung, dass in der Realität auch jüngere Kinder solche Kommunikationsplattformen nutzen. Kinder müssen wissen, dass in solchen Netzwerken Gefahren lauern und dass es bestimmte rechtliche Fakten zu beachten gibt: z. B. das Recht am eigenen Bild und das Urheberrecht. Je früher sie lernen, dass einmal ins Netz geladene Bilder nicht leicht zu entfernen sind, desto geringer ist die Gefahr, dass sie als Jugendliche aus Übermut Fotos von sich ins Netz stellen, die später einmal peinlich und z. B. bei einer Jobsuche hinderlich sein können. Es ist außerdem unsere Pflicht, den Kindern klar zu machen, dass sie sich in einem Kindernetzwerk nicht in einem absolut geschützten Raum unter ihresgleichen befinden. Auch dort haben Erwachsene die Möglichkeit sich einzuschleichen und das nicht nur aus dem relativ harmlosen Grund, die eigenen Kinder zu überprüfen.

Die Durchführung des Moduls ist auch unter dem Aspekt des Lehrplanbezugs gerechtfertigt. In den Rahmenplänen heißt es u. a. „technische Anwendungen als Hilfe für den Menschen wahrnehmen, erkennen und sachgerecht nutzen“, was die Nutzung sozialer Netzwerke einschließt.

Umgang mit den Arbeitsblättern

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben sollten die Kinder jeweils als Einführung und Basisinformation den entsprechenden **Einführungstext** lesen. Eine Alternative wäre, dass sich die Partner gegenseitig helfen und der gute Leser dem weniger guten vorliest. Es gibt allerdings auch die Möglichkeit, sich die Texte insgesamt vorlesen zu lassen. Die entsprechenden Audios finden Sie auf der CD-ROM. Die Einführungstexte stehen komplett zu Beginn des Lernmoduls, da sie für das Lösen der Aufgaben nicht zwingend erforderlich sind. Die Übungsmaterialien sind also nicht wie sonst üblich direkt bei den jeweiligen erklärenden Texten zu finden. Die Arbeitsblätter sollten in chronologischer Reihenfolge bearbeitet werden, da sie logisch aufeinander aufbauen.

Das **Lexikon** kann einmal großformatig ausgedruckt und an zentraler Stelle im Klassenraum aufgehängt werden.

Aufgaben, die erfolgreich beendet wurden, können in der **Checkliste** abgehakt werden. Die Kinder behalten so die Übersicht, und die Lehrerin/der Lehrer hat zum Schluss die Möglichkeit, durch vorgegebene Smileys jeweils die Qualität der Arbeit für die Schülerin/den Schüler zu dokumentieren.

Projekttablauf

Um das Lernmodul effizient zu nutzen, können einige Kinder die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Aufgaben der CD-ROM bearbeiten. Jede Version kann für sich bestehen, teilweise bietet die CD-ROM weiterführende Erklärungen.

Die interaktiven Aufgaben der CD-ROM sind wichtig, um Lösungen auszuprobieren. Am Computer gibt es sofort eine Rückmeldung über richtig oder falsch. Die Kinder haben die Möglichkeit, so lange zu üben, bis die richtige Lösung sich gefestigt hat. Die Arbeitsblätter hingegen entzerren vor allem in Klassenräumen mit nur wenigen Computerarbeitsplätzen Engpässe am Computer. Sie bieten als Überprüfungsmöglichkeit jeweils ein Lösungsblatt, das den Kindern ganz zum Schluss zur Verfügung gestellt werden kann.

Bezüglich der Computernutzung sind Absprachen zu treffen, wenn nicht alle Kinder gleichzeitig am Rechner sitzen können. Dabei sollten Vorschläge der Kinder aufgegriffen werden, weil sie erfahrungsgemäß die Einhaltung eigener Vorschläge auch selbst überprüfen und die Regelung dann einfacher ist. Es ist zudem festzulegen, ob die Arbeit als Partner- oder Gruppenarbeit erfolgen soll, und eine entsprechende Einteilung vorzunehmen (freie Wahl, Zufallsprinzip durch Ziehen von Kärtchen oder vom Lehrer bestimmt).

Es hat sich bewährt, „Computer-Experten“ zu wählen, die bei Schwierigkeiten mit dem Medium erste Ansprechpartner sind. So können die Kinder viele Fragen unter sich klären und selbstständig arbeiten.

Für Kinder, die schneller mit der Bearbeitung fertig sind, könnten weitere Arbeitsmöglichkeiten bereitgestellt werden. Z. B.: die wichtigen Sätze der Aufgabe vier noch einmal als Ratschläge für einen Freund/eine Freundin (geändertes Personalpronomen: du statt ich) ins Heft schreiben, das Memo-Spiel mit den Lexikon-Wörtern (s. Verlaufsplan) durchführen, aus den Begriffen des Lexikon ein Gitterrätsel „basteln“ und vom Partner lösen lassen, das Spiel „Netzwerkrennen“ mit anderen Partnern spielen.

Verlaufsplan

| Phase | Inhalt | Sozial-/Arbeitsform | Medien |
|--|---|------------------------|--|
| Einstieg | Kinder in einen Kreis stellen und mit Wolle ein Netz werfen. Gespräch: Alle sind miteinander verbunden – wie im sozialen Netzwerk | Plenum | Wollknäuel |
| Einführung in die Arbeit mit dem Lernmodul | Vorstellung der Arbeitsblätter/CD-ROM | Plenum | Arbeitsblätter, Computer, evtl. Beamer |
| | Einteilung der Gruppen bzw. Partner | | evtl. Kärtchen für Gruppen-/Partnerauslösung |
| Erarbeitung | Bearbeitung der Arbeitsblätter bzw. Lösen der interaktiven Aufgaben am Computer | Gruppen-/Partnerarbeit | Computer, Arbeitsblätter, Stifte |
| Metaphase am Ende der Stunde | Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial) | Plenum | Arbeitsblätter |
| Hausaufgaben | - Lexikon-Einträge zu einem Memo-Spiel verarbeiten - den Text der Aufgabe Nr. 6 mit ausgefüllten Lücken ins Heft schreiben | Einzelarbeit | Hefte, Papier, Schere, Stifte |
| Präsentation | Freiwillige Partner präsentieren zur Wiederholung kurz ihre Arbeitsergebnisse: Bei Aufgabe Nr. _ habe ich gelernt, dass ... Hier können noch einmal Nachfragen gestellt werden. | Plenum | Arbeitsmappe |
| Abschluss | Noch einmal ein Netz im Kreis werfen und vorsichtig rückwärts auflösen, Wolle dabei aufrollen | Plenum | Wollknäuel |

Soziale Netzwerke

Treffpunkte im Internet

Hallo! Triffst du dich gern mit deinen Freundinnen oder Freunden? Vielleicht auf dem Fußballplatz oder bei dir zu Hause? Sich zu treffen, miteinander zu reden oder zu spielen macht einfach Spaß. Ich habe ja auch meine drei Freunde: Flizzy, Percy und Jumpy.



Sich treffen und miteinander quatschen kann man bekanntlich auch im Internet – zum Beispiel in einem Chat. Sehr beliebt sind auch „soziale Netzwerke“, in denen du Freunden deine Gedanken, Wichtiges oder Unwichtiges mitteilen oder Bilder zeigen kannst. Soziale Netzwerke? Auch wenn du diesen Ausdruck nicht kennst – von einem sozialen Netzwerk hast du bestimmt schon gehört: Facebook. Daneben gibt es etliche weitere Netzwerke, zum Beispiel zu einzelnen Themen, beliebten Fernsehsendungen oder nur für Kinder.

Was bedeuten die beiden merkwürdigen Wörter „sozial“ und „Netzwerk“? Sozial bedeutet gemeinschaftlich. Und ein Netzwerk ist etwas, was verbindet. Ein soziales Netzwerk ist daher ein Zusammenschluss von vielen Personen, die miteinander in Kontakt stehen. Auf Englisch sagt man übrigens „Social Network“.

Auf das Internet bezogen ist ein soziales Netzwerk also eine Gemeinschaft von Menschen, die sich auf einer bestimmten Internetseite treffen. Manche nennen diese Gemeinschaft auch „Community“. Ein kleiner Unterschied besteht zwischen beiden Begriffen aber schon: Ein soziales Netzwerk gibt keine Inhalte vor. Die Nutzer erstellen die Inhalte selbst – mit den Mitteln, die das Netzwerk zur Verfügung stellt: zum Beispiel einer Pinnwand oder der Möglichkeit, Gruppen zu bilden. Eine Community hingegen hat meist ein bestimmtes Thema (zum Beispiel Fotografie oder Musik). Oder die Community ist ein Bereich innerhalb einer Internetseite.

Auf den nächsten Seiten dreht sich das meiste um soziale Netzwerke. Die Tipps gelten aber auch für die meisten Communitys.

Also: Auf ins Abenteuer Netzwerke!

Dein Eddie

Einführungstexte Soziale Netzwerke

1. Von Gemeinschaften und Netzwerken
2. Wie wirst du Mitglied in einem Netzwerk?
3. Das Netzwerk ist ein toller Treffpunkt, aber Vorsicht!
4. Geheime Einstellungen – streng privat!
5. Fotos, Rechte und das Internet
6. Mobbern die kalte Schulter zeigen

1. Von Gemeinschaften und Netzwerken

Nicht nur im Internet bestehen Gemeinschaften und Netzwerke, sondern auch in vielen anderen Lebensbereichen. Denke zum Beispiel an die Schule.

An deiner Schule gibt es viele Schüler. Ihr alle gehört der „Schulgemeinschaft“ an. Und alle Schüler, die in eine Klasse gehen, bilden eine „Klassengemeinschaft“. In eurer Klassengemeinschaft seid ihr alle in einer ähnlichen Situation: Ihr seid etwa gleich alt, ihr besucht dieselbe Schule, habt dieselben Lehrer, und richtet euch nach einem Stundenplan, um euch in der Klassengemeinschaft zum Unterricht zusammen zu finden. Und in eurer Klassengemeinschaft herrscht keine Totenstille, im Gegenteil: Ihr tauscht euch untereinander aus, diskutiert, arbeitet in Gruppen zusammen, helft euch gegenseitig, sprecht über eure Hausaufgaben oder bildet Freundschaften. Ziel und Zweck der Klassengemeinschaft ist es, dass ihr gemeinsam lernt.

Bei den Gemeinschaften im Internet ist das auch ein bisschen so: Man trifft sich auf einer Internetplattform und rund um diese Plattform bildet sich eine Gemeinschaft. Nicht immer steht das Lernen im Mittelpunkt wie bei der Klassengemeinschaft. Jedes Netzwerk, jede Community ist ein bisschen anders aufgebaut oder hat andere Themen. Bei Foto-Communitys zum Beispiel dreht sich in der Gemeinschaft alles um Fotos: Man tauscht Fotos mit anderen aus, präsentiert eigene oder bewertet die Fotos anderer. In Musik-Communitys teilt man seine persönlichen Hitlisten mit anderen, und in Hunde-Communitys beraten sich Hundehalter gegenseitig über ihre Vierbeiner.

Manche Gemeinschaften sind klein, weil sie sich auf ein Thema beschränken. Andere sind riesig groß und bieten eine allgemeine Austauschplattform, weil sie eine große Gruppe ansprechen - wie zum Beispiel das soziale Netzwerk Facebook. Dazu mehr in meiner Aufgabe ...

2. Wie wirst du Mitglied in einem Netzwerk?

Um mitzumachen, musst du zunächst einmal alt genug sein! Facebook zum Beispiel ist erst ab 13 Jahren. Halte dich stets an die Altersvorschriften. Für dich gibt es extra Netzgemeinschaften für Kinder unter 13. Du findest dazu Tipps am Ende in unserer Linkliste. In Kinder-Communitys gelten strengere Sicherheitsvorschriften, so dass du dich fast gefahrlos „vernetzen“ kannst. Für manche dieser Communitys benötigst du die Einwilligung deiner Eltern.

Einführungstexte Soziale Netzwerke

Auf der Einstiegsseite meldest du dich zunächst an, du „registriert“ dich. Dafür benötigst du meist einen Benutzernamen, ein Passwort und eine E-Mail-Adresse. Darüber hinaus werden dein Name und dein Geburtsdatum erfragt, um dein Alter zu überprüfen.

Als nächstes füllst du deinen Steckbrief aus, mit dem du dich in der Community vorstellst. Man nennt den Steckbrief auch „Profil“. Es gibt viele Felder, in die du etwas eintragen kannst, zum Beispiel deine Hobbys oder dein Lieblingsgericht. Fülle nur das aus, was du möchtest und jeder über dich wissen darf. Die Angaben sind freiwillig.

Überlege gut, ob ein Foto in deinem Profil stehen soll, und wenn ja, welches. Du kannst einen Platzhalter wählen, wenn du dich nicht zeigen möchtest. Oder du verfremdest dein Foto, indem du dich verkleidest, eine coole Sonnenbrille aufsetzt, eine Kappe ins Gesicht ziehst – oder was dir sonst noch Witziges einfällt.

Was du niemals tun solltest, ist, ein Foto von dir in Bikini oder Badehose zu wählen, denn das macht keinen guten Eindruck und kann die Aufmerksamkeit manch komischer Typen auf sich ziehen. Überlege gut, welches Bild dir auch später nicht peinlich sein dürfte. Denn steht dieses Bild erst einmal im Internet, kann es sich jeder auf seinen Computer laden und es woanders wieder hochladen und anderen zeigen.

Nach der Anmeldung besitzt du ein eigenes Nutzerkonto, einen „Account“. Damit kannst du dich immer wieder mit Namen (oder deiner E-Mail-Adresse) und deinem Passwort einloggen. Alle Angaben in deinem Profil bleiben gespeichert.

3. Das Netzwerk ist ein toller Treffpunkt, aber Vorsicht!

Jedes Mitglied hat ein Profil von sich erstellt und beginnt seinen Besuch im Netzwerk auf dieser eigenen Profilseite. Von hier aus vernetzen sich die Mitglieder, um sich zu schreiben und auszutauschen. In jedem Netzwerk läuft das ein bisschen anders. Man kann Mitglieder als Freunde hinzufügen, so verbinden sich die Profile. Man kann zum Beispiel Nachrichten auf die Pinnwand schreiben, Fotos zeigen, Gleichgesinnte mit denselben Interessen suchen, Gruppen gründen oder chatten. Und all das vom Computer aus.

Ein Netzwerk ist ein wirklich cooler Treffpunkt im Internet. Aber es gibt auch Schattenseiten. Damit du keine unerfreulichen Erfahrungen machst, ist einiges zu beachten. Wer über die Straße geht, schaut nach links und rechts. Wer in einem Netzwerk mitmacht, muss genauso auf sich aufpassen!

Auch wenn man sich erst als Mitglied anmelden muss, um ins Netzwerk zu gelangen, so sind Netzwerke trotzdem öffentlich. Das glauben viele nicht und denken, sie wären „unter sich“. Das ist ein Irrtum. Auch in Netzwerken für Schüler und Kinder tummeln sich Erwachsene. So manche Eltern und Lehrer überprüfen gerne mal, was ihre Kinder

Einführungstexte Soziale Netzwerke

und Schüler veröffentlichen. Leider gibt es auch Erwachsene mit böser Absicht, die sich als Schüler ausgeben.

Kurz: Es kann sich wirklich jeder in einem Netzwerk anmelden. Und bei manchmal Millionen von Mitgliedern kann man nie sicher wissen, wer sich da herumtreibt, oder?

Veröffentliche auf deinem Profil oder auf der Pinnwand nur, was wirklich jeder auf der Welt sehen oder lesen darf!

4. Geheime Einstellungen – streng privat!

Im Netzwerk kannst du dich mit deinen Schulfreunden oder mit Freunden, die weiter weg wohnen, austauschen. Dafür ist das Netz sehr praktisch.

Hast du schon mal das Wort „Privatsphäre“ gehört? Toll ist es, wenn du einen Bereich für dich hast, der nur dir gehört, der Fremde nichts angeht, und in dem du dich so geben kannst, wie du bist! Denke an dein Zimmer: Da hängen deine Poster an der Wand, hier ziehst du dich an und aus, und wenn du mal traurig bist, wirfst du dich vielleicht heulend aufs Bett. All das geht Außenstehende, wie z. B. deinen Bäcker oder Schuldirektor nichts an. Es handelt sich um deine persönliche Privatsphäre.

Auch im Internet kannst du dafür sorgen, dass möglichst viel Privatsphäre gewahrt bleibt. Denn Netzwerke erlauben ihren Mitgliedern meist, zu bestimmen, welche Angaben alle Mitglieder sehen, und welche nur Freunde einsehen können. Mit den richtigen Einstellungen kannst du viel für deine Sicherheit tun! Du findest den Link zu den Sicherheitseinstellungen auf deiner Profil-Seite. Wähle die Einstellungen stets so, dass deine persönlichen Daten (Wohnort, Schule, Alter usw.) nur Freunde sehen können.

Um Freunde auf die „Freundesliste“ aufzunehmen, schickt man eine Freundschaftseinladung. Der andere kann sie annehmen oder ablehnen. Viele sammeln auf der Liste fleißig neue Freunde. Aber Vorsicht: Freunde und Online-Freunde sind nicht dasselbe! Neue Freunde, die du im Netzwerk findest, hast du noch nie gesehen. Daher solltest du Freundschaftseinladungen nur von Leuten annehmen, die du persönlich kennst.

Es ist nicht wichtig, wie lang deine Freundesliste ist. Vielmehr kommt's darauf an, wer darauf steht. Denn sobald jemand auf deiner Liste ist, hat er Einblick in deine Privatsphäre – in alle Infos, die du nur deinen Freunden zugänglich gemacht hast.

5. Fotos, Rechte und das Internet

In manchen Netzwerken kannst du deine Bilder in ein Online-Fotoalbum laden und sie so den anderen zeigen. Meist lassen sich die Personen auf den Fotos noch mit ihren Profilen verlinken, sofern sie auch Mitglied im Netzwerk sind. Klar macht es Spaß, Fotos von dir und von Freunden im Internet zu zeigen und die Fotos anderer anzusehen.

Einführungstexte Soziale Netzwerke

Du musst dir aber vor dem Veröffentlichenden genau überlegen, was du ins Netz stellst. Jeder hat ein „Recht am eigenen Bild“. Bevor du Fotos von anderen auf deine Seite stellst, musst du um ihre Erlaubnis fragen. Erst dann ist es ok, die Bilder zu veröffentlichen. Eigentlich logisch, oder? Du möchtest doch auch erst gefragt werden, und wissen, welche Fotos von dir im Netz umherschwirren.

Außerdem hat das Internet ein richtig gutes Gedächtnis! Selbst wenn du später merkst, dass ein Foto oder ein Text nicht für alle Welt bestimmt sein sollte, weil du jemanden damit beleidigst oder in einer peinlichen Situation zeigst, kannst du das zwar auf deiner Seite löschen, trotzdem bleibt es oft woanders noch im Netz. Denn in einem Netzwerk verbreiten sich Infos und Fotos schnell weiter, wie bei einem Kettenbrief. Und auch Suchmaschinen nehmen die Infos auf und behalten sie in ihrem Speicher.

Ein anderes Problem sind Fotos, Videos, Musik oder Texte, auf denen ein Urheberrecht liegt. Die darfst du gar nicht veröffentlichen. Das kann richtig teuer werden. Verzichte also lieber auf das Video von deinem Lieblingsstar auf deiner Seite. Manchmal kann sogar schon der Klick auf einen „I like“- oder „Mag ich“-Button Dinge auf dein Profil bringen, die urheberrechtlich geschützt sind.

Überlege gut, wie viel du von dir preisgeben möchtest, und frage im Zweifelsfall deine Eltern. Je weniger Daten du verrätst, umso besser bist du geschützt. Netzwerke sind nicht perfekt: Selbst wenn die Betreiber sich große Mühe in Sachen Datenschutz geben, entstehen immer wieder Sicherheitslücken. Hacker knacken geheime Zugänge und stehlen Profil-Daten. Auch die Betreiber der Netzwerke sind nicht immer harmlos! Vielleicht hast du dich schon einmal gewundert, warum ein Netzwerk wie Facebook kostenlos ist: Das ist so, weil sie deine Daten nutzen, um Geld zu verdienen!

Also: „Erst nachdenken, dann veröffentlichen!“

6. Mobbern die kalte Schulter zeigen

Eigentlich sollte es selbstverständlich sein, dass sich alle Netzwerk-Mitglieder fair verhalten. Auch hier gilt die „Netiquette“, Verhaltensregeln für netten und respektvollen Umgang. In Kinder- und Schüler-Communitys kannst du diese Regeln meist nachlesen. In Netzwerken für Erwachsene sind sie nicht extra aufgeführt.

Andere beleidigen, beschimpfen oder mobben? Das ist echt mies! Leider passiert das gerade oft in Netzwerken. Weil man den anderen nicht sieht, halten sich Mobber noch weniger zurück.

Stell dir vor, jemand beschimpft dich in der Community oder stellt gemeine Fotos von dir ins Netz. Was jetzt? Lässt du dir das gefallen? Nein, keinesfalls! Der verkehrte Weg ist, so eine Mobbingattacke runterzuschlucken. Niemand hat das Recht, dich zu belästigen. Es reicht auch nicht, wenn du nur mit deinen besten Freunden darüber sprichst. Vertraue dich unbedingt deinen Eltern an.

Lexikon Soziale Netzwerke

Fach- und Fremdwörter alphabetisch sortiert



Account: Das eigene Nutzerkonto

Community: Gemeinschaft von Internet-Nutzern, die meist ähnliche Interessen haben oder einer bestimmten Gruppe angehören (z. B. Schüler)

Einloggen / Login: Das Eintreten in ein Netzwerk durch die Eingabe von deinem Namen und deinem Passwort

Moderator: Er hilft im Internet, Unterhaltungen fair und harmonisch zu halten

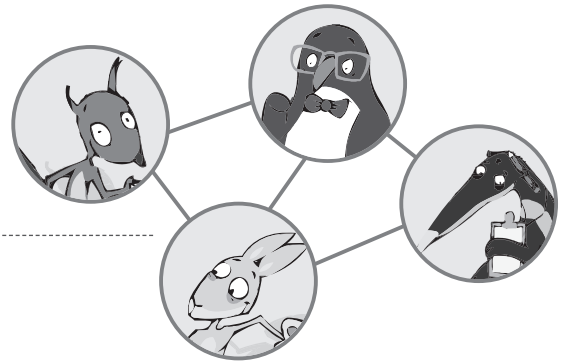
Netiquette: Benimmregeln im Internet

Nickname: Ein Spitzname, den du dir gibst, wenn du nicht möchtest, dass dich jeder-mann erkennt

Passwort: Geheimes Wort für die persönliche Anmeldung

Social Network: Englische Übersetzung von „soziale Netzwerke“

Checkliste Soziale Netzwerke



Dein Name:

| Nr. | Arbeitsblatt | ✓ | 😊 😐 😞 |
|-----|--|---|-------|
| 1. | Von Gemeinschaften und Netzwerken | | |
| 2. | Wie wirst du Mitglied in einem Netzwerk? | | |
| 3. | Das Netzwerk ist ein toller Treffpunkt, aber Vorsicht! | | |
| 4. | Geheime Einstellungen – streng privat! | | |
| 5. | Fotos, Rechte und das Internet | | |
| 6. | Mobbern die kalte Schulter zeigen | | |
| 7. | Gitterrätsel | | |
| 8. | Spiel: „Netzwerkrennen“ | | |

1. Von Gemeinschaften und Netzwerken



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Was sind soziale Netzwerke?

Aufgabe: Ergänze die Sätze jeweils mit dem richtigen Wort. Kreuze es an und schreibe es in die Lücke. Hinweis: Wenn du die richtige Lösung ankreuzt, ergeben die Silben daneben die richtige Lösung. Vorsicht: Die ersten beiden Silben ergeben das erste Wort und die beiden letzten Silben das zweite Wort der Lösung.

| | | |
|---|--|----------------------|
| Ein soziales Netzwerk ist eine im Internet. | <input type="radio"/> Gemeinschaft <input type="radio"/> Verkaufsplattform <input type="radio"/> Kinderseite | So Sa Si |
| „Sozial“ bedeutet, und ein Netzwerk ist etwas, was verbindet. | <input type="radio"/> getrennt <input type="radio"/> gemeinschaftlich <input type="radio"/> allein | cail cial cali |
| In sozialen Netzwerken stammen die Inhalte meist selbst. | <input type="radio"/> von großen Firmen <input type="radio"/> von dem Erfinder des Netzwerks <input type="radio"/> von den Nutzern | not noth net |
| Gemeinschaften im Internet, die eher einzelne Themen wie Fotografie oder Musik zum Inhalt haben, nennt man auch | <input type="radio"/> Internetseiten <input type="radio"/> Communitys <input type="radio"/> Chats | werk work wark |

Lösungssatz:

Soziales Netzwerk heißt auf Englisch

2. Wie wirst du Mitglied in einem Netzwerk?



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Schreibe die verdrehten Sätze richtig! Du kannst die Satzteile zunächst in der richtigen Reihenfolge nummerieren und sie dann in die Zeilen darunter schreiben.



Über das richtige Passwort:

werden. immer geheim sollte gehalten Ein Passwort

.....
.....

Passwort in ein mich Mit dem logge ich Netzwerk ein.

.....
.....

und Buchstaben. besteht aus Zahlen Ein gutes Passwort

.....
.....

keine Rückschlüsse auf meine Das Passwort Person zulassen. sollte

.....
.....

logge ich Wenn verlasse, mich aus. Netzwerk ich das

.....
.....

3. Das Netzwerk ist ein toller Treffpunkt, aber Vorsicht!

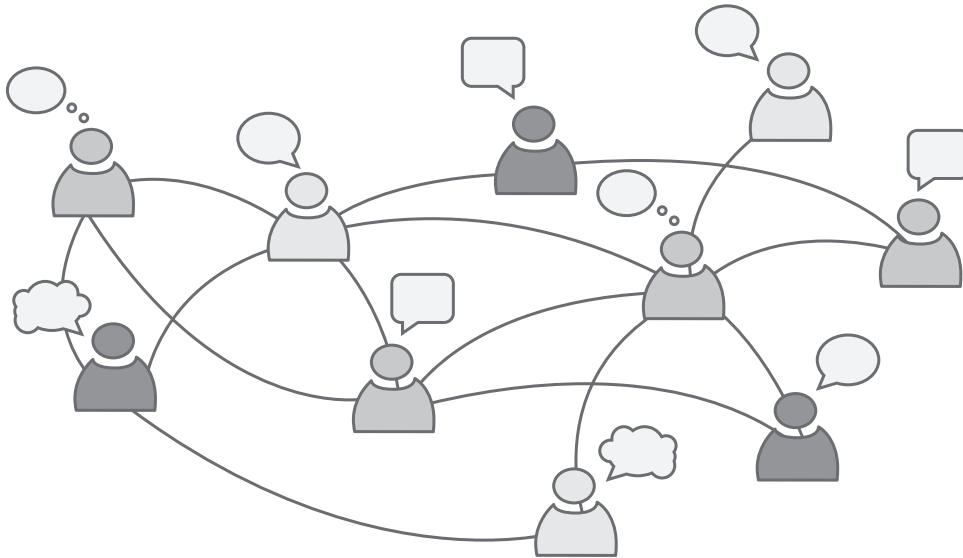


Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Kreuze an, welche Aussage richtig oder falsch ist.



| Satz | Richtig | Falsch |
|---|-----------------------|-----------------------|
| Wenn ich etwas in einem sozialen Netzwerk schreibe oder für alle veröffentliche, z. B. Bilder, dann lässt sich das meist nicht wieder ganz zurücknehmen oder löschen. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Auch Netzwerke oder Communities für Kinder und Jugendliche sind eigentlich für jeden zugänglich, daher passe ich auf, was ich schreibe und veröffentliche. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Ich darf in einem Netzwerk nicht alles über mich verraten. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| In Netzwerken weiß ich immer, mit wem ich es zu tun habe, denn jeder hat ja eine Profilseite mit Angaben über sich. | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

4. Geheime Einstellungen - streng privat!



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht

Aufgabe: Ergänze die Lückensätze mithilfe der folgenden Wörter.

Anmelden in sozialen Netzwerken:

Sicherheitseinstellungen

Spitznamen

Erlaubnis

ab welchem Alter

Passwort

peinlich

TOP SECRET

Bevor ich mich anmelde, frage ich meine Eltern um

..... .



Wir studieren gemeinsam die AGBs und informieren uns über das Netzwerk, zum Beispiel es ist.



Ich überlege mir sorgfältig ein sicheres



Ich gebe, wenn möglich, nur meinen Vornamen oder und mein Passwort an und fülle nur die Dinge aus, die ich auch wirklich eintragen will.



Ich wähle mit Vorsicht ein Profilfoto, das mir auch später nicht ist.



Ich überprüfe die und setze möglichst viel auf „privat“.



5. Fotos, Rechte und das Internet



Aufgabentyp:
Leseaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Leicht



Aufgabe: Welcher Satz ist richtig?
Kreuze A oder B an!

Ins Netzwerk stellen kann ich mit ruhigem Gewissen ...

| | | |
|----------|---|--------------------------|
| A | ein Foto von einem Freund, das richtig schön peinlich aussieht. | <input type="checkbox"/> |
| B | ein Foto von meinem Haustier. | <input type="checkbox"/> |

In einem sozialen Netzwerk kann ich ruhig ...

| | | |
|----------|---|--------------------------|
| A | mein Lieblingsessen angeben. | <input type="checkbox"/> |
| B | meine Handynummer nennen, damit mich möglichst viele Leute direkt anrufen können. | <input type="checkbox"/> |

Es ist erlaubt ...

| | | |
|----------|---|--------------------------|
| A | das Bild einer Musikband von deren Internetseite zu kopieren und in einem Netzwerk hochzuladen. | <input type="checkbox"/> |
| B | selbst verfasste Gedichte oder Reime im Netzwerk zu präsentieren. | <input type="checkbox"/> |

6. Mobbern die kalte Schulter zeigen



Aufgabentyp:
Schreibaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Was tust du, wenn dir jemand blöd kommt? Entscheide dich für die richtige Antwort. Male die entsprechenden Kästchen farbig an und schreibe die richtige Antwort in die Lücke. Wenn du die richtige Lösung ankreuzt, ergeben die Silben daneben die richtige Lösung.

| | | |
|--|---|--------------------------------------|
| Ich erzähle davon. | <input type="radio"/> meinem Hund <input type="radio"/> meinen Eltern <input type="radio"/> anderen Mitgliedern im Netzwerk | D T N |
| Wenn ich eine Mobbing-Attacke gegen jemand anderen mitbekomme, dann helfe ich dem Opfer, indem ich | <input type="radio"/> einen Erwachsenen informiere <input type="radio"/> den Mobber beleidige <input type="radio"/> es ignoriere | A E O |
| Wenn im Netzwerk sind, benachrichtige ich sie über den Vorfall. | <input type="radio"/> meine Großeltern <input type="radio"/> Moderatoren <input type="radio"/> Administratoren | N G T |
| Gibt es keine Moderatoren, schreibe ich dem Betreiber des Netzwerks, der steht. | <input type="radio"/> im Impressum <input type="radio"/> im Telefonbuch <input type="radio"/> auf der Sitemap | E I A |
| Dem Störenfried zeige ich die kalte Schulter und | <input type="radio"/> beleidige ihn zurück <input type="radio"/> setze ihn auf meine Freundesliste <input type="radio"/> antworte ihm nicht | H J B |
| Sofern die Möglichkeit besteht, setze ich ihn auf, damit er mir nicht mehr schreiben kann. | <input type="radio"/> meine Kontaktliste <input type="radio"/> „Ignorieren“ <input type="radio"/> die Stopp-Liste | R U I |
| Das Schikanieren anderer Menschen im Netz wird auch als bezeichnet. | <input type="radio"/> Cyber-Mobbing <input type="radio"/> Online-Mobbing <input type="radio"/> Internet-Mobbing | CH CK SCH |

Lösungssatz:

Wenn Du gemobbt wirst, solltest Du ein Mobbing-..... führen. Es dient der Beweissicherung. Es sollte den Tag und die Uhrzeit der Mobbing-Handlung enthalten.

7. Gitterrätsel



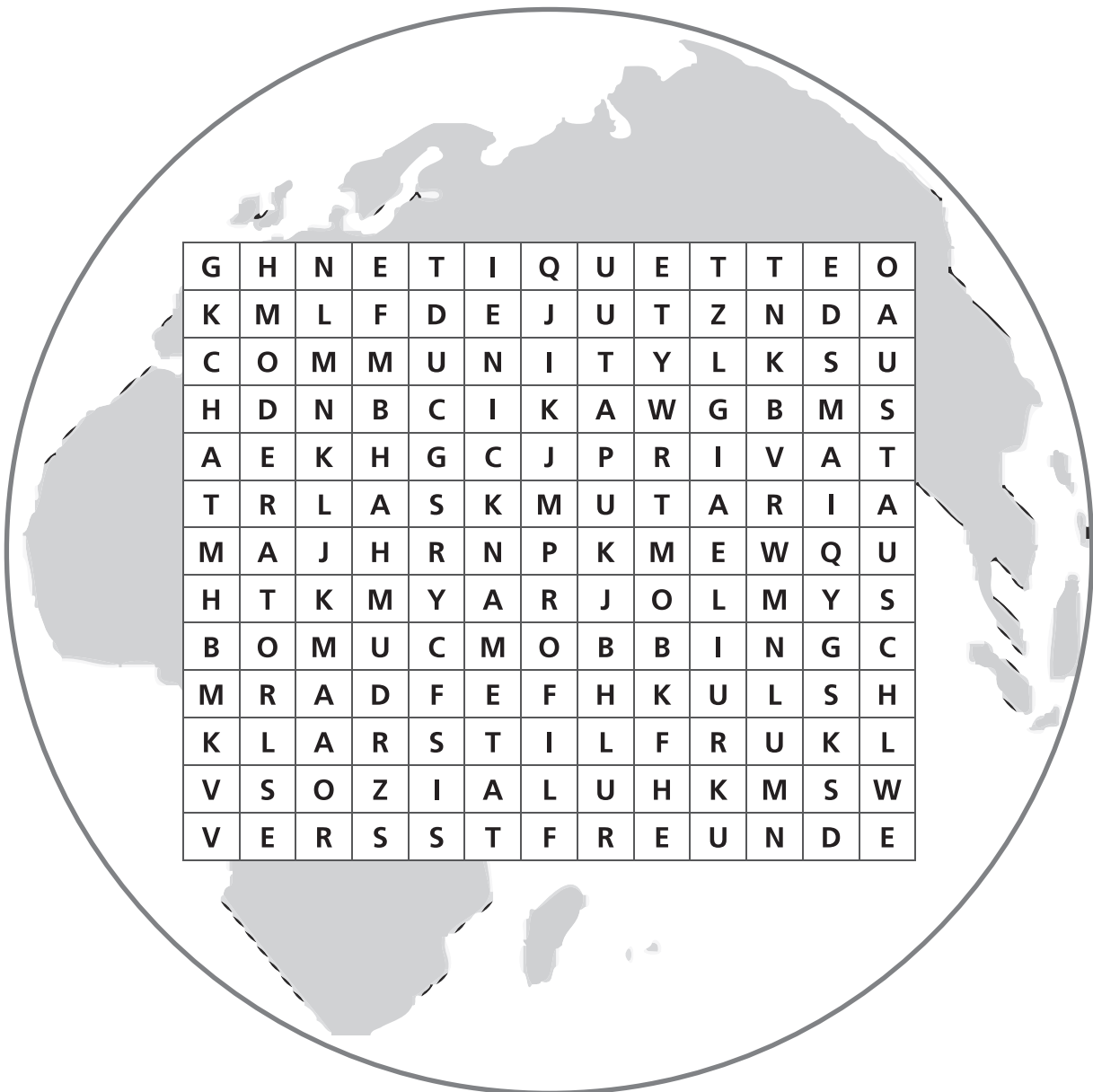
Aufgabentyp:
Leseaufgabe



Schwierigkeitsgrad:
Mittel

Aufgabe: Suche im Buchstabenrätsel 11 Wörter, die alle etwas mit dem Thema „Soziale Netzwerke“ zu tun haben. Die Begriffe haben sich senkrecht oder waagrecht im Text versteckt. Markiere die Wörter farbig.

Austausch, Chat, Community, Freunde, Mobbing, Moderator, Netiquette, Nickname, privat, Profil und sozial



| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | H | N | E | T | I | Q | U | E | T | T | E | O |
| K | M | L | F | D | E | J | U | T | Z | N | D | A |
| C | O | M | M | U | N | I | T | Y | L | K | S | U |
| H | D | N | B | C | I | K | A | W | G | B | M | S |
| A | E | K | H | G | C | J | P | R | I | V | A | T |
| T | R | L | A | S | K | M | U | T | A | R | I | A |
| M | A | J | H | R | N | P | K | M | E | W | Q | U |
| H | T | K | M | Y | A | R | J | O | L | M | Y | S |
| B | O | M | U | C | M | O | B | B | I | N | G | C |
| M | R | A | D | F | E | F | H | K | U | L | S | H |
| K | L | A | R | S | T | I | L | F | R | U | K | L |
| V | S | O | Z | I | A | L | U | H | K | M | S | W |
| V | E | R | S | S | T | F | R | E | U | N | D | E |

8. Spiel: „Netzwerkrennen“



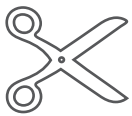
Spiel:
Würfelspiel

Das braucht ihr:

- ein Spielbrett
- einen Stapel Karten
- einen Würfel
- eine Spielfigur für jeden Spieler

Spielanleitung:

- Alle Spielfiguren kommen auf das Startfeld. Ziel ist es, möglichst schnell ins Ziel zu kommen.
- Es wird reihum gewürfelt und der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt das Spiel.
- Der erste Spieler würfelt und setzt seine Spielfigur die entsprechende Augenzahl auf dem Spielbrett vor.
- Wenn ein Spieler auf einem Behauptungsfeld landet, liest ein Mitspieler eine Behauptung vor. Der Spieler muss entscheiden, ob die Behauptung richtig oder falsch ist. Wenn er Recht hat, darf er auf dem Feld stehen bleiben. Wenn er nicht Recht hat, so muss der Spieler zwei Felder zurück. Die richtige Antwort wird vorgelesen und die Karte wieder unter den Stapel geschoben. Der nächste Spieler ist dran!

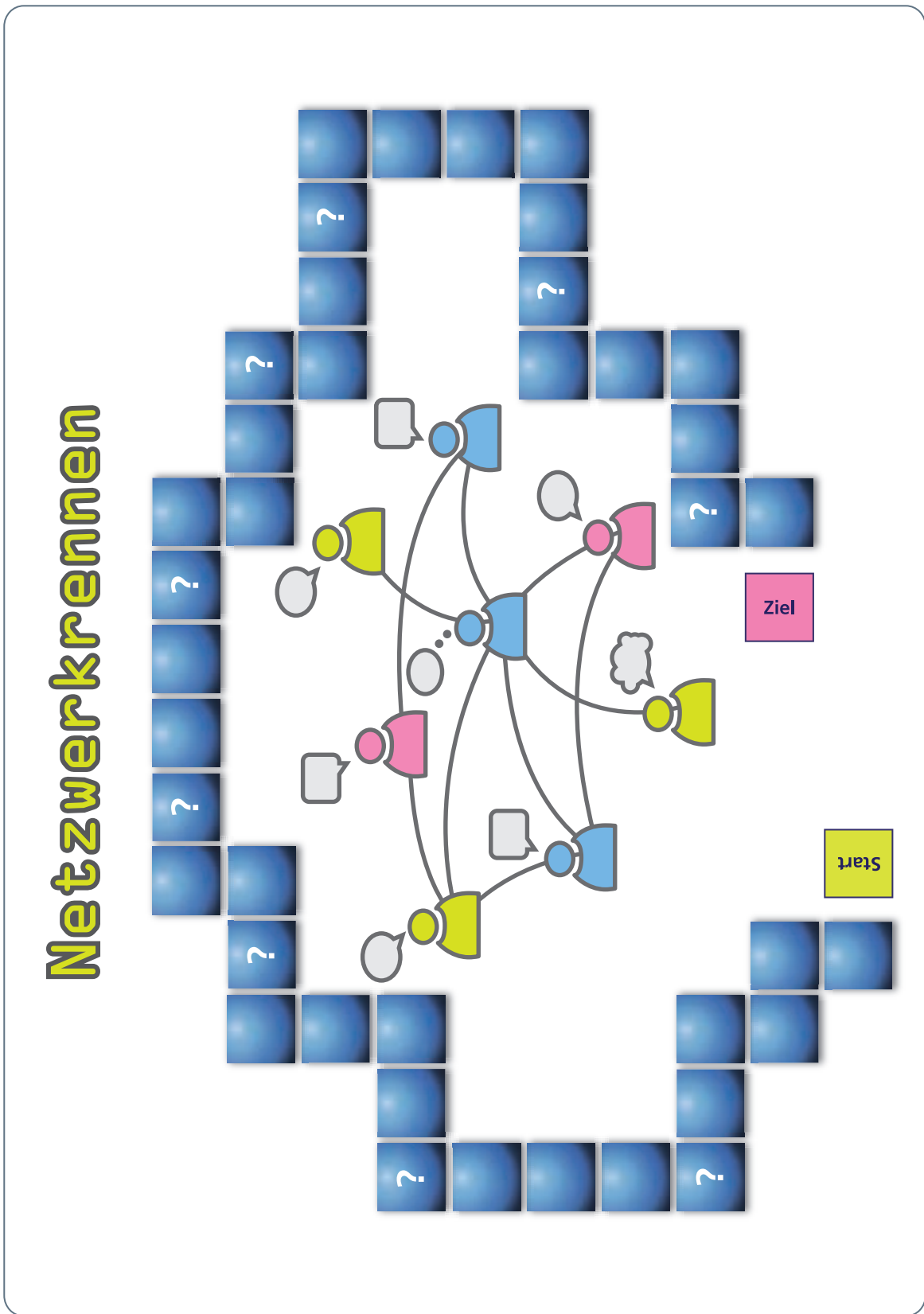


Ausschneidebogen Karten:

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|---|
| Richtig | <p>Behauptung: Nicht die Länge der Freundesliste ist wichtig, sondern welche Freunde darauf sind.</p> | <p>Falsch: Bleib möglichst anonym!</p> | <p>Behauptung: In mein Profil schreibe ich auch meine Adresse und Telefonnummer, damit ich immer erreichbar bin.</p> | <p>Richtig</p> | <p>Behauptung: Soziale Netzwerke dienen dazu, sich zu präsentieren und mit anderen Menschen Kontakt aufzunehmen.</p> |
| <p>Falsch: Dann können auch andere dein Passwort erraten!</p> | <p>Behauptung: Passwörter sollten möglichst einfach sein.</p> | <p>Richtig</p> | <p>Behauptung: Ich verrate niemandem, nicht einmal meinem besten Freund, mein Passwort!</p> | <p>Falsch: Meist kennst du nicht alle persönlich!</p> | <p>Behauptung: Freunde in sozialen Netzwerken sind immer auch Freunde im „richtigen“ Leben.</p> |
| Richtig | <p>Behauptung: Peinliche Fotos mögen lustig sein, gehören aber nicht in ein Netzwerk.</p> | <p>Falsch: Auch Erwachsene verschaffen sich Zutritt.</p> | <p>Behauptung: In Netzwerke für Kinder und Jugendliche kommen keine Erwachsenen hinein.</p> | <p>Richtig</p> | <p>Behauptung: Das Profil ist eine Art Steckbrief von mir, mit Informationen über mich.</p> |

8. Spiel: „Netzwerkrennen“

Ausschneidebogen Spielbrett:



Lösungsblatt zu den Aufgaben

Aufgabe 1:

- Ein soziales Netzwerk ist eine Gemeinschaft im Internet.
- „Sozial“ bedeutet gemeinschaftlich, und ein Netzwerk ist etwas, was verbindet.
- In sozialen Netzwerken stammen die Inhalte meist von den Nutzern selbst.
- Gemeinschaften im Internet, die eher einzelne Themen wie Fotografie oder Musik zum Inhalt haben, nennt man auch Communitys.

Das Lösungswort lautet: Social network

Aufgabe 2:

- Ein Passwort sollte immer geheim gehalten werden.
- Mit dem Passwort logge ich mich in ein Netzwerk ein.
- Ein gutes Passwort besteht aus Zahlen und Buchstaben.
- Das Passwort sollte keine Rückschlüsse auf meine Person zulassen.
- Wenn ich das Netzwerk verlasse, logge ich mich aus.

Aufgabe 3:

- Wenn ich etwas in einem sozialen Netzwerk schreibe oder für alle veröffentliche, z. B. Bilder, dann lässt sich das meist nicht wieder ganz zurücknehmen oder löschen. (**Richtig**)
- Auch Netzwerke oder Communitys für Kinder und Jugendliche sind eigentlich für jeden zugänglich, daher passe ich auf, was ich schreibe und veröffentliche. (**Richtig**)
- Ich darf in einem Netzwerk nicht alles über mich verraten. (**Richtig**)
- In Netzwerken weiß ich immer, mit wem ich es zu tun habe, denn jeder hat ja eine Profseite mit Angaben über sich. (**Falsch**)

Aufgabe 4:

- Bevor ich mich anmelde, frage ich meine Eltern um Erlaubnis.
- Wir studieren gemeinsam die AGBs und informieren uns über das Netzwerk, zum Beispiel ab welchem Alter es ist.
- Ich überlege mir sorgfältig ein sicheres Passwort.
- Ich gebe, wenn möglich, nur meinen Vornamen oder einen Spitznamen und mein Passwort an und fülle nur die Dinge aus, die ich auch wirklich eintragen will.
- Ich wähle mit Vorsicht ein Profilfoto, das mir auch später nicht peinlich ist.
- Ich überprüfe die Sicherheitseinstellungen und setze möglichst viel auf „privat“.

Aufgabe 5:

Ins Netzwerk stellen kann ich mit ruhigem Gewissen ... **B**) ein Foto von meinem Haustier.
In einem sozialen Netzwerk kann ich ruhig **A**) mein Lieblingsessen angeben.
Es ist erlaubt ... **B**) selbst verfasste Gedichte oder Reime im Netzwerk zu präsentieren.

Aufgabe 6:

- Ich erzähle meinen Eltern davon.
- Wenn ich eine Mobbing-Attacke gegen jemand anderen mitbekomme, dann helfe ich dem Opfer, indem ich einen Erwachsenen informiere.
- Wenn im Netzwerk Moderatoren sind, benachrichtige ich sie über den Vorfall.
- Gibt es keine Moderatoren, schreibe ich dem Betreiber des Netzwerks, der im Impressum steht.
- Dem Störenfried zeige ich die kalte Schulter und antworte ihm nicht.
- Sofern die Möglichkeit besteht, setze ich ihn auf „Ignorieren“, damit er mir nicht mehr schreiben kann.
- Das Schikanieren anderer Menschen im Netz wird auch als bezeichnet Cyber-Mobbing bezeichnet.

Der Lösungssatz lautet: Wenn Du gemobbt wirst solltest Du ein Mobbing- **Tagebuch** führen.
Es dient der Beweissicherung. Es sollte den Tag und die Uhrzeit der Mobbing-Handlung enthalten.

Aufgabe 7:

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | H | N | E | T | I | Q | U | E | T | T | E | O |
| K | M | L | F | D | E | J | U | T | Z | N | D | A |
| C | O | M | M | U | N | I | T | Y | L | K | S | U |
| H | D | N | B | C | I | K | A | W | G | B | M | S |
| A | E | K | H | G | C | J | P | R | I | V | A | T |
| T | R | L | A | S | K | M | U | T | A | R | I | A |
| M | A | J | H | R | N | P | K | M | E | W | Q | U |
| H | T | K | M | Y | A | R | J | O | L | M | Y | S |
| B | O | M | U | C | M | O | B | B | I | N | G | C |
| M | R | A | D | F | E | F | H | K | U | L | S | H |
| K | L | A | R | S | T | I | L | F | R | U | K | L |
| V | S | O | Z | I | A | L | U | H | K | M | S | W |
| V | E | R | S | S | T | F | R | E | U | N | D | E |

Bezugsmöglichkeit der CD-ROM

Der kostenlose Bezug der CD-ROM als Klassensatz ist über die für Sie zuständige Landesmedienanstalt oder über die Geschäftsstelle des Vereins möglich. Auch das Handbuch ist über die nachfolgend aufgeführten E-Mail-Adressen bestellbar. Da die Auflage des Handbuchs begrenzt ist, kann pro Schule nur ein Exemplar angefordert werden. Das Handbuch steht jedoch auch zum kostenlosen Download unter www.internet-abc.de/eltern/unterrichten.php bereit.

Bestelladressen

- Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg
info@lfk.de
- Bayerische Landeszentrale für neue Medien
info@blm.de
- Thüringer Landesmedienanstalt
mail@tlm.de
- Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien
lpr@lpr-hessen.de
- Niedersächsische Landesmedienanstalt
buss@nlm.de
- Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen
<http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de>
- Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz
info@klicksafe.de
- Landesmedienanstalt Saarland
mkz@LMSaar.de
- Medienanstalt Sachsen-Anhalt
info@msa-online.de
- Medienanstalt Berlin-Brandenburg
medienkompetenz@mabb.de
- Bremische Landesmedienanstalt
Info@Bremische-Landesmedienanstalt.de
- Medienanstalt Hamburg / Schleswig-Holstein
medienkompetenz@ma-hsh.de
- Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM)
info@slm-online.de
- Geschäftsstelle Internet-ABC e.V.
internet-abc@lfm-nrw.de

Notizen:

Notizen:

Notizen:

Auszeichnungen / Preise für das Internet-ABC

King-Hamad-bin-Isa-Al-Khalifa-Preis 2011 der UNESCO (November 2012)

Als erste deutsche Einrichtung hat das Internet-ABC in Paris den angesehenen King-Hamad-bin-Isa-Al-Khalifa-Preis der UNESCO erhalten. Mit dieser Auszeichnung würdigte die internationale Fachjury den vorbildlichen Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien in der Bildung. Die Jury überzeugte, wie das „Internet-ABC“ Kindern, Eltern und Pädagogen in jeweils eigenen Portalen den verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet vermittelt.

Comenius EduMedia Medaille 2012 (Juni 2012)

Die Gesellschaft für Pädagogik und Information e.V. (GPI) hat 2012 zum 17. Mal die Comenius-EduMedia-Auszeichnungen verliehen. Das Internet-ABC wurde dabei als besondere Auszeichnung die Comenius EduMedia Medaille 2012 zuteil: „Das Internet-ABC zeichnet sich dadurch aus, dass Kinder, ihre Eltern oder Großeltern und Pädagogen in jeweils eigenen Portalen zielgruppengemäß aufbereitetes Material erhalten und dass Pädagogen ausgezeichnete, praxisgerechte Unterrichtsmaterialien finden können.“ (Jurybegründung)

digita 2012 (Februar 2012)

Der Bildungsmedien-Preis „digita“, der jährlich auf der Bildungsmesse didacta vergeben wird, zählt zu den renommiertesten Preisen in der Bildungswirtschaft im deutschsprachigen Raum. Gewürdigt wurden v.a. die wertvollen Materialien für Kinder, ihre Eltern und Pädagogen: „Wer dieses ABC gelernt hat, der muss sich nicht mehr vor dem Internet fürchten.“ (Jurybegründung)

Pädi in Bronze 2010 (November 2010)

2010 ging der „Pädi in Bronze“ an das Internet-ABC. Der Pädagogische Interaktiv-Preis – bundesweit einzigartig in seiner Konzeption – basiert im Unterschied zu vielen anderen Preisen zu einem wesentlichen Teil auf praktischen Erfahrungen im Einsatz der multimedialen Produkte.

Wege ins Netz 2009: 2. Platz (September 2009)

Seit 2004 wird der Wettbewerb „Wege ins Netz“ vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie durchgeführt. In der Begründung der Jury heißt es, dass das Internet-ABC Kindern die Möglichkeiten des Internets spielerisch aufzeige und sie auf die Gefahren im Netz hinweise, „ohne ihnen Angst zu machen“.

