12 Einheiten Medienpädagogik für die Grundschule

Durchs Jahr mit klicksafe

klicksafe wird kofinanziert von der Europäischen Union

klicksafe.de

Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz

Titel:
Durchs Jahr mit klicksafe – 12 Einheiten Medienpädagogik für die Grundschule

1. Auflage September 2016, 2. Auflage November 2018

Autorin:
Stefanie Rack

Mitarbeit:
Annalena Artner, Isabell Tatsch, Franziska Hahn, Birgit Kimmel

Verantwortlich:
Birgit Kimmel

Lektorat und Korrekturen:
Vanessa Buffy

Kooperationspartner:
Schule Freie Lernzeiträume Dossenheim
Information: www.lernzeitraeume.de

klicksafe ist das deutsche Awareness Centre im CEF Telecom Programm der Europäischen Union. klicksafe wird gemeinsam von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz (Koordination) und der Landesanstalt für Medien NRW umgesetzt.
klicksafe ist Teil des Safer Internet DE Verbundes (www.saferinternet.de).
Diesem gehören neben klicksafe die Internet-Hotlines internet-beschwerdestelle.de (durchgeführt von eco und FSM) und jugendschutz.net sowie die Nummer gegen Kummer (Helpline) an.

Koordinator klicksafe:
Peter Behrens, LMK
The project is co-funded by the European Union, http://ec.europa.eu/saferinternet

Verbindungsbüro Berlin:
LMK/Safer Internet DE/klicksafe
c/o die medienanstalten
Gemeinsame Geschäftsstelle der Landesmedienanstalten
Friedrichstraße 60, 10117 Berlin

Bezugsadresse:

klicksafe

c/o Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz
Direktor: Dr. Marc Jan Eumann
Turmstraße 10
67059 Ludwigshafen
Tel: 06 21 / 52 02-271
E-Mail: info@klicksafe.de
URL: www.klicksafe.de

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung. Nicht kommerziell 4.0 International Lizenz, d. h. die nichtkommerzielle Nutzung und Verbreitung ist unter Angabe der Quelle klicksafe und der Webseite www.klicksafe.de erlaubt. Sollen über die genannte Lizenz hinausgehende Erlaubnisse gewährt werden, können Einzelabsprachen mit klicksafe getroffen werden. Wenden Sie sich dazu bitte an info@klicksafe.de.

Weitere Informationen unter:
https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/
Es wird darauf verwiesen, dass alle Angaben in diesem Modul trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Autorinnen und Autoren ausgeschlossen ist.

Layout und Umschlaggestaltung:
Designgruppe Fanz + Neumayer, Ludwigshafen und Heidelberg

Illustrationen:
Annette Lehmann

Hinweis:
Männliche/weibliche Form: Die auf den meisten Seiten verwendete männliche Form impliziert selbstverständlich die weibliche Form. Auf die Verwendung beider Geschlechtsformen wird lediglich mit Blick auf die bessere Lesbarkeit des Textes verzichtet.

Vorwort

Immer jüngere Kinder haben heute immer leichter Zugang zum Internet, sei es über das allgegenwärtige Handy oder mobile Endgeräte wie das Tablet, das – wie Studien zum Medienalltag von Kindern (miniKIM, KIM-Studien) zeigen – Einzug in nahezu alle Familien gefunden hat.

Das Internet und seine diversen Angebote – Kinderserien auf YouTube, Spiele-Apps auf den Geräten uvm. – gehören heute beim Erwachsenwerden ganz selbstverständlich dazu. Allerdings können die jüngsten Nutzer bei fehlenden Jugendschutzfiltern mit Inhalten in Kontakt kommen, die für ihr Alter nicht geeignet sind, und Begegnungen erleben, die sie ängstigen. Häufig finden sie sich im Dschungel der digitalen Möglichkeiten auch nicht zurecht, weil sie solche Webseiten und Dienste nicht kennen, die speziell für ihr Alter und ihre Nutzungsfähigkeiten entwickelt worden sind. Stattdessen nutzen sie Soziale Netzwerke, die noch nicht für ihr Alter geeignet sind, oder die Suchmaschinen für Erwachsene.

Die Basisziele einer Medienkompetenzförderung in der Grundschule sollten daher sein, gute Kinderseiten bekannt zu machen, die Kinder zu einem selbstkompetenten und sicheren Umgang mit dem Internet und seinen Inhalten zu befähigen und nicht zuletzt, sie anzuregen, das Internet kreativ zu nutzen.

Auf europäischer Ebene wird die Medienkompetenzförderung junger Kinder schon seit Jahren verfolgt, und Bemühungen in diesem Bereich werden intensiv vorangetrieben. Erste Impulse sollen bereits im Kindergarten gesetzt werden – Länder wie Großbritannien und die nordeuropäischen Staaten nehmen hier eine Vorrangstellung ein.

klicksafe Children's Panel 2015

Daher begleitet klicksafe als europäisches Projekt seit 2013 eine Fokusgruppe aus dem Grundschulbereich, um einerseits über die Nutzungsgewohnheiten und Bedürfnisse von Kindern unmittelbar informiert zu sein und sie andererseits in den verschiedenen Kompetenzbereichen zu schulen. Aus der Arbeit mit diesem „Kinderbeirat" (engl. = Children's Panel) ist das hier vorliegende Material entstanden: „Durchs Jahr mit klicksafe". Zwölf medienpädagogische Unterrichtseinheiten sowie weitere Zusatzprojekte sollen Sie durch das Schuljahr begleiten. Neben Einheiten zur Vermittlung von Wissen sowie dem Kennenlernen guter digitaler Kinderangebote beinhaltet das Material auch Anregungen für die medienpraktische Arbeit.

Wir würden uns freuen, wenn das Heft ein hilfreicher Begleiter durch das neue Schuljahr wird. Für Ihre verantwortungsvolle Aufgabe, Kindern die umfassenden Aspekte des digitalen Lebens näherzubringen, wünschen wir Ihnen viel Erfolg.

Ihr klicksafe-Team

Einführung

Sie können das Material in den Klassen 2 bis 5 nutzen, empfehlenswert ist eine monatliche Durchführung im Rahmen von zwei bis vier Schulstunden pro Einheit. Neben den 12 Basis-Einheiten finden Sie zwei weitere Projekte, eines zum Thema Handynutzung, das Sie zum Beispiel an einem Projekttag gut einsetzen können. Ein weiteres Projekt vermittelt den SuS einen kritischen Blick auf AGB und die Anmeldung bei Internetdiensten. Eine beigelegte Brettspielvorlage zum Thema „Regeln im Internet" ist ein sinnvoller Zeitvertreib für Vertretungsstunden.

Voraussetzung bei der Nutzung des Materials ist, dass die Kinder bereits mit Maus, Bildschirm und Tastatur umgehen können. Wenn dies nicht der Fall ist, können Sie die Lernmodule des Internet-ABC vorschalten: **www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/lernmodule**

Über die Seite „Meine Startseite" können Ihre SuS in einem übersichtlichen Surfraum sicher ins Web starten, die Seite als Browser-Startseite oder Lesezeichen einrichten und nebenbei die dort eingebundenen Webangebote für Kinder kennenlernen **(AB 1)**.

Die deutsche Webseitenlandschaft für Kinder ist qualitativ hochwertig, sehr vielfältig und in vielen Fächern gut im Unterricht einsetzbar. Die Seite **www.klick-tipps.de** bieten einen guten Überblick und präsentiert besondere Webseiten **(AB 2)**.

Wie man im Internet angemessen mit anderen kommuniziert, können die Internet-Einsteiger anhand speziell für Kinder entwickelter Angebote einüben. Mit dem Mailing-Dienst Mail4Kidz **(AB 3)** lernen sie, wie E-Mails korrekt und anlassorientiert verfasst werden.

Die Suche im Internet, auch für den Unterricht, sollten Kinder nicht über Google oder Yahoo, sondern über Suchmaschinen wie *fragFINN, Blinde Kuh* oder *Helles Köpfchen*, durchführen. Bei diesen Kindersuchmaschinen werden nur Webseiten aufgenommen, die die Standards für kindgerechte Inhalte erfüllen **(AB 4)**.

Das bereits Erlernte kann mit dem Internet-ABC-Surfschein oder dem Brettspiel „Regeln im Internet", z. B. in der zweiten Schuljahreshälfte, spielerisch abgefragt werden **(AB 5)**.

Mit einem Social-Learning-Game (Online-Lernspiel), das einen stabilen Internet-Zugang benötigt, können Sie in das Thema Cyber-Mobbing einsteigen **(AB 6)**.

Rechtliche Fragen, wie die Frage nach Bild- und Persönlichkeitsrechten, werden dann relevant, wenn die Kinder ab der 3./4. Klasse anfangen, eigene Online-Profile mit Bildern aus dem Internet, Selfies oder Bildern von Freunden zu bestücken **(AB 7)**.

Dem steigenden Kommunikationsinteresse der Heranwachsenden wird Rechnung getragen, indem Sie über Risiken der Kommunikation (v. a. Kontaktrisiken) sowie akute ängstigende Inhalte (z. B. Kettenbriefe) in beliebten Kommunikationsdiensten wie WhatsApp aufklären **(ABs 8 + 9)**.

Die produktive Medienarbeit kommt ebenfalls nicht zu kurz: Die Einheiten „Prima Primolo – eine Webseite gestalten" sowie „Kurzfilme erstellen auf **www.kindersache.de/bereiche/juki**" sind mit einer Voranmeldung und einem etwas größeren organisatorischen Aufwand verbunden, bieten jedoch ein schönes Gruppenerlebnis für die Klasse. Sie können zwischen theoretischen Einheiten oder an Projekttagen durchgeführt werden **(ABs 10 + 11)**.

Die letzte Einheit **(AB 12)** setzt voraus, dass zumindest ein Großteil Ihrer SuS bereits die Dienste Snapchat (ab 13 Jahren), WhatsApp (ab 16 Jahren) oder Instagram (ab 13 Jahren) nutzt. Daher wird hier als Altersempfehlung Klasse 4 bis 6 angegeben, was der Nutzungsrealität – nicht aber den Altersvorgaben der Diensteanbieter – entspricht.

Der **Projektvorschlag (+)** „Checkst du dein Handy?" führt die Kinder an die sichere und sinnvolle Nutzung ihres eigenen Handys heran, das sie in dieser Stunde in den Unterricht mitbringen und erkunden dürfen.

Ein weiteres **Projekt (++)** mit dem Titel „Clash of Cats – Augen auf bei Registrierungen im Internet" vermittelt SuS einen kritischen Blick auf AGB.

Beim **Zusatzmaterial (+++)** „Sei schlau im Netz" werden die SuS auf spielerische Weise für richtiges Verhalten im Netz belohnt (indem sie z. B. 5 Felder vorrücken dürfen).

Weitere Unterrichts- und Informationsmaterialien für die Klassen 5–7 zu den Themen Handynutzung, Online-Identität/Reputation, Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Pornografie, Rechtsextremismus etc. finden Sie auf **www.klicksafe.de/materialien**

Kompetenzbereiche:
Die Einheiten sind nach Klassenstufen aufsteigend angeordnet. Die Einordnung in Kompetenzbereiche orientiert sich an den Kompetenzdefinitionen des Medienkompasses in Rheinland-Pfalz und des Medienpasses in Nordrhein-Westfalen. Informationen:
https://medienkompass.bildung-rp.de/ und
www.medienpass.nrw.de/de

Methodisch-didaktische Tabelle
Der methodisch-didaktische Informationsteil gibt Ihnen einen tabellarischen Überblick über Planungsaspekte der Unterrichtsstunde/Unterrichtseinheit und soll Ihnen eine schnelle und effiziente Planung ermöglichen. Hier finden Sie:

- **Kompetenzen**
- **Zeitaufwand:** Zeit in Schulstunden à 45 Min.
- **Methoden:** Für einen schnellen Überblick, welche Materialien benötigt werden. Viele Methoden orientieren sich am Konzept des „Kooperativen Lernens".
- **Material:** Damit Sie wissen, welche Vorbereitungen Sie treffen müssen (z. B. Filmmaterial downloaden).
- **Benötigte Zugänge:** Wir haben großen Wert darauf gelegt, mehrere Unterrichtseinheiten auch ohne die Möglichkeit einer PC-Benutzung oder/und eines Internetzugangs zu konzipieren, um diese auch im „PC-freien" Unterricht einsetzen zu können.
- **Hinweise für die Durchführung**

Symbole im methodisch-didaktischen Kommentar

Tipps und Hinweise für die Durchführung oder alternative Durchführungsmöglichkeiten werden mit einem Infokasten, der mit einem Dreieck eingeleitet wird, hervorgehoben:

Tipp:
Weisen Sie darauf hin, dass die SuS sich wahrscheinlich unterschiedlich gut im Internet auskennen und dass es nicht schlimm ist, wenn eine/r der SuS den Surfschein noch nicht schaffen sollte.

Tipps zur inhaltlichen Weiterbeschäftigung mit dem Thema oder Vorschläge für Hausaufgaben werden mit einem Infokasten, der mit einem + eingeleitet wird, hervorgehoben:

Lust auf mehr?
In drei verschiedenen Quiz können die Kinder ihr Wissen über das Internet, Apps und Allgemeines überprüfen:
www.klick-tipps.net/kinder/quiz

Maussymbol: Hinweis auf einen Link

Dieses Symbol auf den Arbeitsblättern bedeutet: Arbeiten am Computer, Tablet oder Smartphone

Information oder Tipp:

Tipp: Hier findest du frische Infos über WhatsApp und Tipps für Alternativen:
www.handysektor.de/whatsapp

Übersicht der Einheiten

Einheit	Zeit in Std.	Titel	Link des Angebots
1	2	Meine Startseite	http://desktop.meine-startseite.de
2*	2	klick-Tipps	www.klick-tipps.net
3	1	Mail4Kidz	www.mail4kidz.de www.checkdeinpasswort.de
4	4	Suchmaschinen kompetent nutzen	www.fragfinn.de www.helles-koepfchen.de www.blinde-kuh.de
5	1	Internet-ABC-Surfschein	www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein
6	4	Jakob und die Cybermights	http://die-cybermights.de/jakob-und-die-cybermights
7	1	Recht am eigenen Bild	www.klicksafe.de www.commonsense.org
8	1	Sicher kommunizieren	www.chatten-ohne-risiko.net
9	1	Kettenbriefe	www.juuuport.de
10**	Projekttag oder Schuljahr	Prima Primolo	www.primolo.de
11**	3	Kurzfilme erstellen mit juki	www.kindersache.de/bereiche/juki
12	2 oder Projekttag	Sicherheit in Sozialen Netzwerken	www.snapchat.com www.instagram.com www.whatsapp.com
Zusatzprojekt	3–4 oder Projekttag	Checkst du dein Handy?	–
	2	Clash of Cats – Augen auf bei Registrierungen im Internet	–
Zusatzmaterial	1 (Vertretungsstunde)	Sei schlau im Netz – Brettspiel „Internetsicherheit“	Brettspiel des Maltesischen Safer-Internet-Centers

Kompetenzbereiche: BEDIENEN | ANWENDEN INFORMIEREN | RECHERCHIEREN

* *auch geeignet für den Kompetenzbereich Produzieren / Präsentieren*

** *auch geeignet für den Kompetenzbereich Bedienen / Anwenden*

klicksafe.de

Kompetenzen	Empfehlung Klassenstufe	
Die SuS lernen die Seite „Meine Startseite“ kennen. Sie können sie sich als Startseite einrichten.	2/3	1
Die SuS lernen gute und geprüfte Webseiten für Kinder kennen. Sie können ihre Lieblingsseite in einer Präsentation vorstellen.	2/3	2
Die SuS können E-Mails angemessen verfassen und wissen, wie ein sicheres Passwort aussehen muss.	2/3	3
Die SuS können eine effektive Internetsuche durchführen. Sie lernen Kindersuchmaschinen kennen.	2/3	4
Die SuS absolvieren den Internet-ABC-Surfschein und eignen sich Wissen aus verschiedenen Bereichen des Internets an.	2/3	5
Die SuS erkennen anhand eines Social-Learning-Games, welche Folgen Cyber-Mobbing haben kann.	3/4	6
Die SuS lernen das Recht am eigenen Bild kennen und üben ein, es zu beachten.	3/4	7
Die SuS lernen Gefahren sowie Selbstschutzmechanismen bei der Online-Kommunikation kennen.	3/4	8
Die SuS lernen, Kettenbriefe einzuschätzen, und entwickeln Strategien, um gegen Kettenbriefe vorzugehen.	3/4	9
Die SuS lernen, mithilfe eines Webseitenbaukastens eine Fach-/Klassen-/Schulwebseite zu gestalten.	3/4	10
Die SuS lernen das juki-Trickfilmstudio kennen und erstellen eigene Trickfilme.	3/4	11
Die SuS können Meldemöglichkeiten und (Selbst-)Schutzeinstellungen in beliebten Sozialen Netzwerken anwenden.	4/5/6	12
Die SuS lernen, nützliche Funktionen sowie Sicherheitseinstellungen ihres Handys zu aktivieren.	4/5	+
Die SuS können Fallstricke bei Online-Registrierungen erkennen. Sie lernen an einem fiktiven Beispiel AGB kennen.	3/4/5/6	++
In einem Offline-Brettspiel lernen die SuS Grundregeln zum sicheren Umgang mit dem Internet kennen und anzuwenden. Erforderliches Material: Würfel und Spielsteine/Figuren	3/4	+++

KOMMUNIZIEREN | KOOPERIEREN PRODUZIEREN | PRÄSENTIEREN ANALYSIEREN | REFLEKTIEREN

Meine Startseite

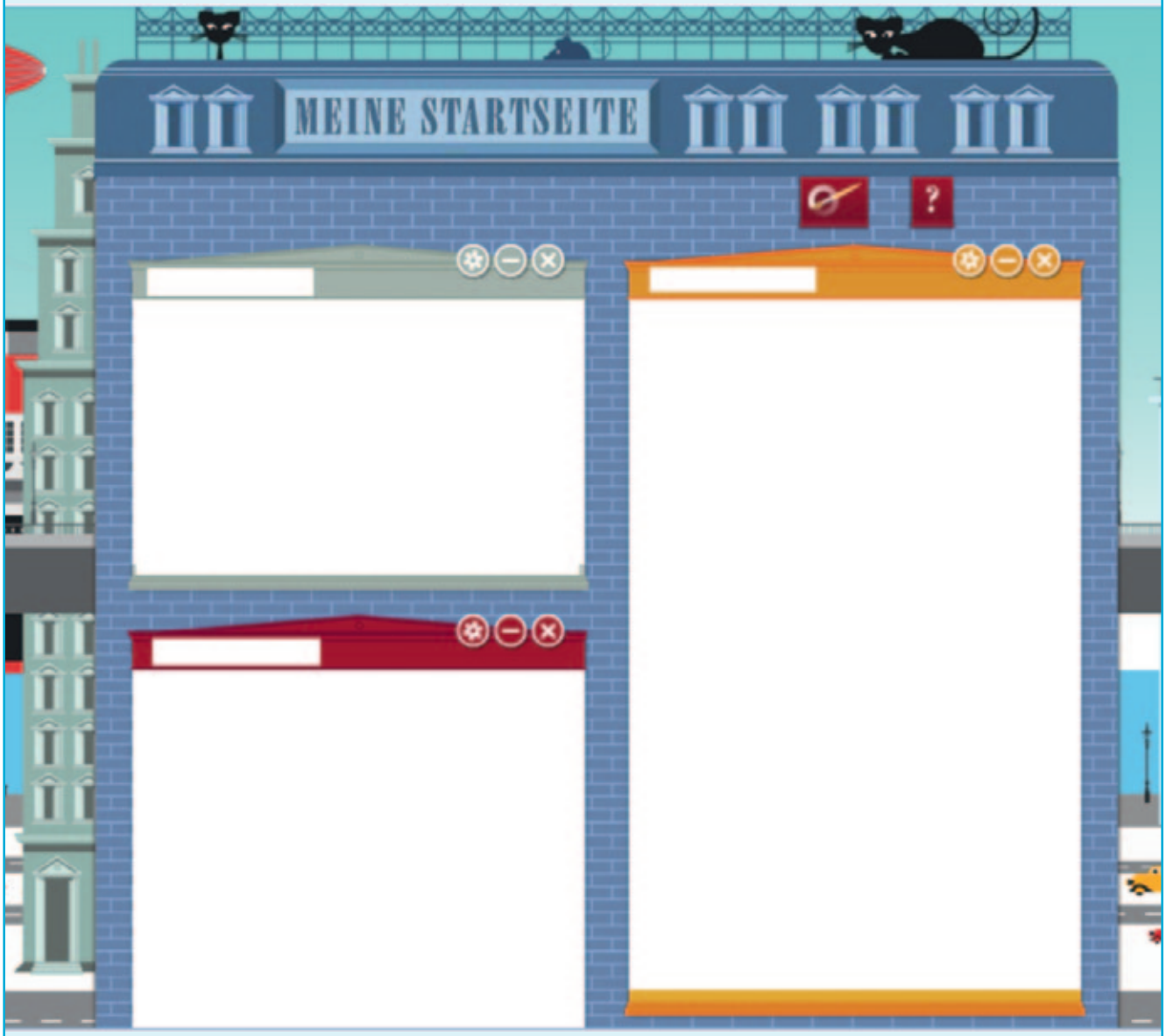
1

Kompetenzen	Die SuS lernen die Seite „Meine Startseite“ kennen. Sie können sie sich als Startseite einrichten
Zeit in Std. à 45 Min.	2
Methoden	Galeriegang
Material	Papier / Vorlage „Meine Startseite“, Anleitung Startseite einrichten, Beamer
Zugang Internet/PC	ja
Einstieg	Frage an die SuS: *Wenn ihr ins Internet dürft, was macht ihr da, was schaut ihr euch an? Ihr dürft euch jetzt einen Internetspielplatz gestalten. Eine Seite, auf der ihr alles findet, was ihr im Internet gerne macht. Denkt dabei an alles, was euch wichtig wäre (Internetsuche, Musik, Kino …).* Die SuS malen auf dem Arbeitsblatt oder – wenn Sie freier arbeiten wollen – auf einem leeren Blatt Papier diese Seite auf. Je nach Zeitumfang erfolgt die Vorstellung durch einen Galeriegang oder Präsentation einzelner Zeichnungen vor der Klasse.
Erarbeitung	Die SuS lernen alleine oder in Gruppen von max. 3 SuS die Webseite kennen: **http://desktop.meine-startseite.de** ***Quelle: http://desktop.meine-startseite.de , Hintergrund „Großstadt“ (Abruf: 25.09.2018)*** Sammlung an der Tafel: *Welche Bereiche/Container und Funktionen gibt es?* **Übung:** Die SuS gestalten alleine oder in Partnerarbeit die Webseite „Meine Startseite“ ganz nach dem eigenen Geschmack am Schüler-PC, es stehen 7 verschiedene Hintergründe (Unterwasser, Geisterbahn, Großstadt …) zur Auswahl. Sie können sich anschließend frei im Klassenzimmer bewegen und die Startseiten der anderen Kinder anschauen. Die klicksafe-Seite nur für Kinder, auf denen sich einige der vorgestellten Angebote versammeln, finden Sie unter **www.klicksafe.de/fuer-kinder**. Auch diese kann als Lesezeichen eingerichtet werden.
Sicherung	Die SuS sollen abschließend lernen, wie man sich die Webseite „Meine Startseite“ als Startseite tatsächlich auch einrichten kann, sodass sie immer als erstes auf dem Bildschirm erscheint, wenn sie den PC (auch zu Hause) anschalten. Prüfen Sie, ob der Browser Mozilla Firefox auf den Geräten installiert ist. Die Anleitung kann ausgeteilt oder über Beamer angezeigt werden (Anleitung für Browser Mozilla Firefox 60, Stand: September 2018). Andere Anleitungen entsprechend dem Browser (Chrome, Internet Explorer) vorbereiten, vor den SuS demonstrieren oder sie selbst den Weg suchen lassen.

Meine Startseite

Aufgabe:

Was sollte auf deiner Startseite alles drauf sein?
Hier kannst du sie gestalten.



Quelle: http://desktop.meine-startseite.de (Abruf: 25.09.2018)

Meine Startseite

Aufgabe:

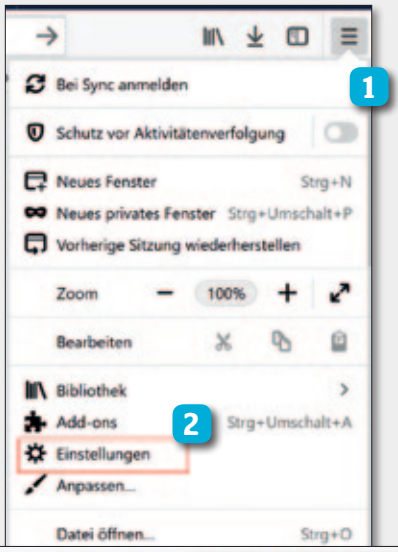
So richtest du in vier Schritten eine Startseite im Browser Mozilla Firefox ein.
(Quelle: Mozilla Firefox, Einstellungen, Allgemein; Abruf: 25.09.3018)

➜ Schritt 1:
Den Browser Mozilla Firefox öffnen.
Oben rechts auf das Symbol klicken.

➜ Schritt 2:
Dann Einstellungen anklicken:

➜ Schritt 3:
„Startseite" anklicken.

➜ Schritt 4:
Bei „Startseite" eintragen: www.meine-startseite.de. Wenn du das nächste Mal Firefox öffnest, erscheint „Meine Startseite" als Startseite auf dem Bildschirm. Du kannst auch jede andere Seite, die dich interessiert, als Startseite eintragen.



klick-Tipps

Kompetenzen	Die SuS lernen gute und geprüfte Webseiten für Kinder kennen. Sie können ihre Lieblingsseite in einer Präsentation vorstellen.
Zeit in Std. à 45 Min.	2
Methoden	PowerPoint-Präsentation erstellen, Mindmap
Material	Webseite **www.klick-tipps.net**, Beamer
Zugang Internet/PC	ja
Einstieg	Viele Kinder nutzen Internetseiten für Erwachsene, weil sie speziell für Kinder aufbereitete Informations- und Unterhaltungsseiten nicht oder kaum kennen. Dabei gibt es eine Vielzahl guter Kinderseiten im deutschsprachigen Raum. Eine Sammlung von Beispielen finden Sie unter **www.klick-tipps.net**, einer Seite, die von Medienpädagogen für Kinder gemacht wird, mit dem Ziel, gute Kinderseiten bekannter zu machen. Kinder können hier in einem geschützten Raum ausgewählte Angebote erkunden, die weitgehend frei von Werbung und darüber hinaus informativ und kindgemäß gestaltet sind. **Das Besondere:** Eine Kinderredaktion prüft und wählt die besten Seiten des Monats mit den Pädagogen zusammen aus. Auch die SuS können eine eigene Lieblingsseite einreichen, und mit etwas Glück wird diese Seite dann zum „Klick des Monats“. Schauen Sie sich selbst einmal auf der Seite **www.klick-tipps.net** um. Es gibt auch einen Bereich für Erwachsene, der medienpädagogische News und monatliche App-Tipps beinhaltet: **www.klick-tipps.net/multiplikatoren** **Fragen an die Klasse:** *Auf welchen Seiten surft ihr, wenn ihr* ■ *etwas für die Schule wissen wollt?* ■ *Spiele spielen wollt?* ■ *etwas Kreatives machen wollt?* Schreiben Sie die genannten Webseiten an die Tafel. Die SuS sollen nun die Seite **www.klick-tipps.net** kennenlernen.
Erarbeitung	Die SuS erkunden die Webseite und lernen so die Angebote auf der Seite kennen (Rubriken: Themen, Videos, Mag Ich). Sammeln Sie mündlich, welche Bereiche es auf der Webseite zu entdecken gibt. Aus dem Angebot wählen die SuS nun je nach Interesse eine Webseite aus, die sie ihren Klassen-kameraden gerne in einer Kurzpräsentation vorstellen möchten. Favoriten können über den Button „Mag Ich“ gespeichert werden. Dies kann mündlich oder, wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, in Form einer PowerPoint-Präsentation (max. drei Folien) erfolgen. Die Webseite kann den anderen SuS über einen Beamer gezeigt werden. **Leitfragen:** ■ *Wie sieht die Seite aus (Screenshot)?* ■ *Worum geht es auf der Seite?* ■ *Was hat dir auf der Seite besonders gut gefallen?*

2

Sicherung

Einige SuS stellen ihre ausgewählte Webseite vor.

Die Klasse kann zum Abschluss der Einheit der klick-Tipps Redaktion ein Thema vorschlagen. **www.klick-tipps.net/kinder/thema-vorschlagen**

Sammeln Sie dazu zunächst Themen in der Klasse und lassen Sie dann über das einzureichende Thema abstimmen.

Lust auf mehr?
In drei verschiedenen Quiz können die Kinder ihr Wissen über das Internet, Apps und Allgemeines überprüfen: **www.klick-tipps.net/kinder/quiz**
Die Erklärungen zu den Antworten leiten sie auf von klick-tipps.net empfohlene Kinderseiten.

Beispiel aus der Unterrichtsstunde: Beurteilung der Seite www.kinderkochland.de (nicht mehr erreichbar) durch eine Schülerin (Abruf: 26.10.2014).

Mail4Kidz

Kompetenzen	Die SuS können E-Mails angemessen verfassen und wissen, wie ein sicheres Passwort aussehen muss.
Zeit in Std. à 45 Min.	1
Methoden	Wer steckt dahinter? Passwort-Check
Material	Schüler-Zugänge Mail4Kidz
Zugang Internet/PC	ja

Hinweis: Um das Kinder-Mail-System Mail4Kidz nutzen zu können, müssen sich die SuS auf der Webseite registrieren. Dazu müssen Eltern oder Lehrer bestätigen, dass das angemeldete Kind auch wirklich ein Kind ist. Ein unterschriebenes Formular muss dazu per Fax oder Post innerhalb von 7 Tagen an die Betreiber von Mail4Kidz geschickt werden. Bedenken Sie dies, bevor Sie die Einheit beginnen: **www.mail4kidz.de/wiki/Info.Eltern.** Ein anderes Kinder-Mail-System ist Grundschulpost: **http://grundschulpost.zum.de**

Quelle: www.mail4kidz.de (Abruf: 25.4.2016)

Einstieg

Umfrage in der Klasse: *Wer von euch schreibt E-Mails? Wozu schreibt ihr E-Mails? Welche Dienste nutzt ihr dafür?* Erklären Sie, dass es eine Webseite für 7–14-Jährige gibt, auf der nur angemeldete Kinder miteinander schreiben können (also keine Erwachsenen), die sehr einfach aufgebaut ist und auf der es keine Werbung gibt. Lassen Sie die Nutzungsregeln für das Netzwerk vorlesen.
Auch auf www.mail4kidz.de/wiki/Hilfe.Regeln:

1. Mail4Kidz ist ein E-Mail-Dienst für Kinder
2. Benutze einen Spitznamen und gib niemandem deinen vollen Namen
3. Gib dir einen Spitznamen, der niemanden belästigt
4. Verrate niemandem dein Kennwort – auch nicht deinen besten Freunden
5. Mache deine Post-Adresse, Telefonnummer oder ICQ-Nummer niemals öffentlich
6. Deine Freundesliste bestimmt, wer dir schreiben darf
7. Wer dir blöd kommt, landet auf deiner Sperrliste
8. Merkwürdige E-Mails nicht beantworten
9. Kein Treffen mit E-Mail-Freunden ohne Erlaubnis
10. Nimm Rücksicht auf die anderen Kinder hier
11. Wenn dir etwas komisch vorkommt oder Angst macht, sage sofort Bescheid. Wenn Kinder gegen diese Regeln verstoßen, werden wir ihre Registrierung bei Mail4Kidz löschen.

Quelle: www.mail4kidz.de/wiki/Hilfe.Regeln (Abruf: 24.4.2016)

3

Besprechen Sie anschließend, wie man eine E-Mail richtig formuliert.

Einige Tipps dazu:

- Betreff kurz und sinnvoll wählen.
- Anrede höflich und angemessen formulieren (Liebe/r/Hallo/Sehr geehrte/r).
- Verabschiedung freundlich formulieren (Bis bald/Mit freundlichen Grüßen, Dein/e).
- Auf richtige Rechtschreibung achten.

Erarbeitung

Die SuS entdecken die Möglichkeiten des Netzwerks Mail4Kidz nun spielerisch mit der Übung „Wer steckt dahinter?“. Da sich die SuS mit einem Spitznamen/Nickname wie z.B. Bayernfan@mail4kidz.de angemeldet haben, sollen sie sich nun gegenseitig Mails schreiben und durch Fragen (z. B. *Bist du ein Junge? Machst du Sport?*) herausfinden, wer hinter welchem Nickname steckt. Damit sich die SuS gegenseitig anschreiben können, sammeln Sie die E-Mail-Adressen an der Tafel, auf Post-its oder verteilen Sie an alle SuS eine Liste mit den E-Mail-Adressen (ohne zugehörige Namen) der SuS (vorher herumgeben, damit sich die SuS eintragen können, dann für alle kopieren) → siehe Anhang Tabellenvorlage Mail4Kidz).

Sicherung

Auswertung: *Wer ist wer?* Auflösung, wer hinter welchem Nickname steckt. Evtl. Beurteilung, ob die Nicknames gut gewählt sind *(Hätte man die entsprechende Person auch erraten können?)*, und darüber sprechen, warum Nicknames, v. a. für jüngere Kinder, wichtig sind im Internet (Schutz!). Mit älteren SuS können Sie hier das Pro und Kontra von Anonymität im Internet besprechen.
Zum Abschluss kann noch besprochen werden, was ein sicheres Passwort ausmacht (10 – 12 Zeichen, Groß- und Kleinschreibung, Sonderzeichen, Zahlen und Buchstaben). Das Passwort sollte niemals auf dem Handy gespeichert werden. Ein Merksatz für das Passwort macht Sinn, bei dem man die Anfangsbuchstaben verwendet. Bei letzterem Satz ergibt sich „EMfdPmS,bdmdAv“. Wenn dazwischen noch Zahlen eingefügt werden (z. B. nach jedem dritten Buchstaben), ergibt sich „EMf1dPmS,2bdm3dAv“.

Tipp: Sichere Passwörter

- **www.klicksafe.de/themen/datenschutz/privatsphaere/wie-sollte-ein-sicheres-passwort-aussehen**
- Der Passwortschlüsselgenerator von „Surfen ohne Risiko“ ist sehr empfehlenswert: **https://bit.ly/2Du4xI9,** Stundenentwurf dazu: **http://bit.ly/1nM8GdL**
- Erklärvideo „Passwörter einfach erklärt“: **www.youtube.com/watch?v=jtFc6B5lmIM**
- **www.checkdeinpasswort.de** – Hier können SuS Passwörter auf Sicherheit prüfen – nicht die Passwörter prüfen, die sie selbst verwenden, sondern ähnliche!

Quellen: www.checkdeinpasswort.de, www.surfen-ohne-risiko.net/passwort-schluessel-automat (Abruf: 25.09.2018)

Mail4Kidz

E-Mail-Adressen bei Mail4Kidz	Wer steckt dahinter?

Suchmaschinen kompetent nutzen

Kompetenzen	Die SuS können eine effektive Internetsuche durchführen. Sie lernen Kindersuchmaschinen kennen.
Zeit in Std. à 45 Min.	4
Methoden	Internetrecherche, Vergleich
Material	■ Informationen und Aufgabenblätter aus dem Material „Wie finde ich, was ich suche?“, S. 46–51 (Arbeitsblätter 1 + 2), unter **http://bit.ly/1PVE6Z0** ■ Podcast fragFINN zu Gast bei klicksafe unter **http://bit.ly/1MhBlNA** ■ Zusatz-Arbeitsblatt 2 „Unangenehme Inhalte“ unter **http://bit.ly/1Vogjpb**
Zugang Internet/PC	ja
Einstieg	Suchmaschinen bestimmen heute, was wir bei einer Internetsuche finden, welche Informationen wir erhalten und wie sich das auf unser Wissen auswirkt. Bereits Grundschulkinder nutzen „Erwachsenensuchmaschinen“ wie Google oder Yahoo und sind mit der Flut an Informationen und dem Anspruch der Texte häufig überfordert. Mit dem Unterrichtsmaterial üben Kinder zunächst, wie eine Suchanfrage richtig und zielführend gestellt werden kann. In einem weiteren Schritt lernen sie den Unterschied zwischen „Erwachsenen- und Kindersuchmaschinen“ kennen. Auch Informationskompetenz und Quellenkritik müssen zunächst einmal gelernt werden. Kompetentes Handeln in Bezug auf ungeeignete Inhalte, die einem Kind bei der Suche in einer Erwachsenensuchmaschine begegnen können, können Sie in einer anschließenden Einheit mit dem Zusatz-AB „Unangenehme Inhalte“ thematisieren. **Möglicher Einstieg:** ■ *Wenn ihr etwas sucht, wo und wie sucht ihr?* ■ *Welche Suchmaschinen kennt ihr/nutzt ihr?* ■ Sammlung (Strichliste) an der Tafel, evtl. prozentuale Berechnung, welcher Klassenanteil welche Suchmaschinen nutzt ■ *Wie funktioniert überhaupt eine Suchmaschine?* Je nach Wissensstand der SuS bietet sich als Einstieg ein Erklärvideo zu Suchmaschinen an: **http://vimeo.com/28807307** („Trickboxx Suchmaschinen“)
Erarbeitung	**Stunden 1–2:** Der erste Schritt besteht darin, Fragen so zu formulieren, dass sie von einer Suchmaschine verstanden werden. Fragetricks (Schlüsselbegriffe wählen, Synonyme nutzen, Substantivierung) helfen dabei, die Suchanfrage zu optimieren. In einer Partnerarbeit wenden die SuS das Gelernte in der Suchmaschine fragFINN an. In einem Klassengespräch kann ausgewertet werden, welche Suchtricks besonders erfolgreich waren. **Stunden 3–4:** Die Besonderheit einer „Kindersuchmaschine“ kann an einem Podcast über die Suchmaschine fragFINN herausgearbeitet werden: **http://bit.ly/1MhBlNA** In Einzel- oder Partnerarbeit werden nun jeweils eine „Kinder-“ mit einer „Erwachsenensuchmaschine“ anhand vorgegebener Rechercheaufgaben verglichen und am Ende eine Siegersuchmaschine bestimmt. **Achtung:** Wenn keine Schulfilterung bei „Erwachsenensuchmaschinen“ besteht, bitte Safe-Search-Filterung an den Rechnern der SuS aktivieren. **http://bit.ly/1qoeoTU** Beurteilungskriterien mit der Klasse durchgehen und bei Bedarf ein zusätzliches Kriterium hinzufügen.

Sicherung

Bestimmen der Siegersuchmaschine der ganzen Klasse und Herausarbeiten der Besonderheiten und Vorteile für die SuS bei der Nutzung von „Kindersuchmaschinen“ im Vergleich zu „Erwachsenensuchmaschinen“.
Wichtige Aspekte „Kindersuchmaschine“:

- Das Suchfeld ist leicht zu finden.
- Die Schrift ist ausreichend groß.
- Durch eine übersichtliche Gestaltung der Seite findest du dich schnell zurecht.
- Die Texte sind leicht verständlich.

Zum Abschluss der Einheit können Sie noch einen Film zeigen oder die Broschüre austeilen.

Lust auf mehr?

- Broschüre für Kinder „Recherchieren lernen mit dem Internet“:
  www.internet-abc.de/eltern/internet-abc-flyer-broschueren.php
- Elternratgeber „Richtig suchen im Internet!“
  www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/richtig-suchen-im-internet/
- Lernfilme und Übungen zum Suchen im Internet auf der Webseite des Internet-ABC:
  www.internet-abc.de/kinder/suchen-finden-suchmaschinen.php
- „watch your web“-Beitrag zum Thema sichere Suchmaschinen:
  www.youtube.com/watch?v=hVsTfmoRymQ
- Zusatz-Arbeitsblätter: **http://bit.ly/1Vogjpb**

Suchmaschinen kompetent nutzen

Welche dieser Suchmaschinen hast du schon einmal benutzt?

Aufgabe:

1. *Der Suchmaschinenvergleich:* „Kindersuchmaschine" gegen „Erwachsenensuchmaschine". Recherchiere für den Vergleich folgende Fragen in einer Kindersuchmaschine und in einer Erwachsenensuchmaschine. Wähle jeweils eine Suchmaschine aus.

Tipp: Schreibe dazu vorher die Suchbegriffe auf, die du in die Suchmaschine eingeben willst.

Frage 1: **Ist der Wal ein Säugetier?**	Antwort:	
Suchbegriffe		
Suchmaschine	Kindersuchmaschine	Erwachsenensuchmaschine
Anzahl der Klicks bis zum Ergebnis		
Frage 1: **Wieso ist die Milch weiß?**	Antwort:	
Suchbegriffe		
Suchmaschine	Kindersuchmaschine	Erwachsenensuchmaschine
Anzahl der Klicks bis zum Ergebnis		

Überleg dir eine Frage, die du deinem Sitznachbarn/deiner Sitznachbarin stellst und die er/sie beantworten soll. Danach beantworte seine/ihre Frage an dich.

Frage des Partners:		Antwort:
Suchbegriffe		
Suchmaschine	Kindersuchmaschine	Erwachsenensuchmaschine
Anzahl der Klicks bis zum Ergebnis		

Welche Suchmaschine ist dein Sieger? Beurteile die Suchmaschinen, die du getestet hast.

Hier gefällt mir der Aufbau der Seite am besten:	
Hier habe ich die meisten nützlichen Informationen gefunden:	
Hier habe ich die Texte leicht verstehen können:	
Hier habe ich am schnellsten meine Antworten gefunden:	
Hier gefällt mir besonders gut, dass …	
Mein Testsieger:	

2. *Kindersuchmaschinen unterscheiden sich von Erwachsenensuchmaschinen in einigen Punkten. Kreuze an, was auf eine Kindersuchmaschine zutrifft!*

- ☐ Das Kästchen zum Eintragen der Suchbegriffe (Suchfeld) ist leicht zu finden.
- ☐ Die Schrift ist groß genug.
- ☐ Auf der Suchergebnisliste erscheint auch Werbung.
- ☐ Sie zeigen Tausende von Ergebnissen.
- ☐ Auf der Seite finde ich schnell, was ich suche.
- ☐ Sie zeigen auch Seiten an, die nur für Erwachsene gedacht sind.
- ☐ Die Texte sind leicht verständlich.

Internet-ABC-Surfschein

Kompetenzen	Die SuS absolvieren den Internet-ABC-Surfschein und eignen sich Wissen aus verschiedenen Bereichen des Internets an.
Zeit in Std. à 45 Min.	1
Methoden	Einzel-/Partnerarbeit
Material	Vorlage, Kopfhörer, PCs
Zugang Internet/PC	ja, ausreichend PCs (max. 2 SuS an einem PC) oder Surfschein offline spielen und downloaden: **www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/surfschein/**
Vorbemerkung	Empfehlenswert ist es, die Lernmodule auf der Seite **www.internet-abc.de/lehrkraefte/lernmodule** vorher mit den SuS durchgenommen zu haben, da die Fragen des Surfscheins sich darauf beziehen. Es ist aber auch möglich, den Surfschein ohne diese Voreinheiten durchzuführen. Lehrerbegleitmaterial und Surfschein unter: **www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/surfschein** Das Internet-ABC lässt sich auch als Lesezeichen-App auf den eigenen Desktop einfügen. Anleitung: **www.internet-abc.de/lehrkraefte/aktuelles/meldungen/das-internet-abc-als-app** **Tipp:** Weisen Sie darauf hin, dass die SuS sich wahrscheinlich unterschiedlich gut im Internet auskennen und dass es nicht schlimm ist, wenn eine/r der SuS den Surfschein noch nicht schaffen sollte. Die SuS können den Surfschein mehrfach durchspielen – auch als Hausaufgabe –, bis das Wissen sitzt. Es geht auch um eine Wissensvermittlung und eine Einschätzung des Wissensstandes für die Lehrkraft. Erfahrungsgemäß üben die SuS so lange, bis sie den Surfschein bestehen. Die Fragen ändern sich außerdem häufig, sodass es nicht langweilig wird. Bevor Sie die Stunde durchführen, sollten Sie selbst einmal den Surfschein absolviert haben.
Einstieg	Schreiben Sie eine Frage aus dem Surfschein auf, die Sie selbst schwierig finden, und starten Sie in die Stunde, indem Sie diese den SuS stellen. Geben Sie beispielsweise die Multiple-Choice-Möglichkeiten vor. Erklären Sie, dass die Frage aus dem Surfschein stammt, den die SuS nun durchspielen können.
Erarbeitung	Die SuS sollen die für sie schwierigste Frage beim Surfschein aufschreiben und sich die Antwort merken. Diese Fragen werden gesammelt und später nacheinander gezogen und beantwortet (Lernzielkontrolle). Teilen Sie dazu das Arbeitsblatt aus. Die Schnitt-Vorlage „Meine Frage" soll ausgeschnitten werden, ebenso der Surfschein, der später von den SuS ausgefüllt und von Ihnen unterschrieben wird. Die SuS absolvieren einzeln oder in Partnerarbeit den Surfschein.
Sicherung	**Lernzielkontrolle:** Die Fragen der SuS werden im Sitzkreis nacheinander gezogen. Der/die Ziehende versucht, die jeweilige Frage zu beantworten. Die Kontrolle erfolgt durch denjenigen/diejenige, die/der die Frage gestellt hat. Oder lassen Sie das Surfschein-Quiz als Hausaufgabe spielen: **www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein** *Quelle: www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein (Abruf: 27.09.2018)*

Vorlagen „Surfschein“ und „Meine Frage“

Meine Frage:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Quelle: www.internet-abc.de/kinder/lernen-schule/surfschein
(Abruf: 27.09.2018)

Jakob und die Cybermights

Kompetenzen	Die SuS erkennen anhand eines Social-Learning-Games, welche Folgen Cyber-Mobbing haben kann.
Zeit in Std. à 45 Min.	4
Methoden	Einzel-/Partnerarbeit, kollaboratives Arbeiten
Material	Ausdrucke Figuren, Kopfhörer, Bilder und Lösungen zum Spiel (Walkthrough) zum Download unter **www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing** (im Infokasten „Lernspiel“, Arbeitsblätter für den Unterricht [Netzbogen])
Zugang Internet/PC	ja, PCs mit Internetzugang (max. 2 SuS pro Rechner), Spiel downloaden auf Schulserver, falls möglich: **http://die-cybermights.de/jakob-und-die-cybermights**

Hinweis:

- Da das Spiel große Anforderungen an die Internetverbindung und den Browser stellt, raten wir Ihnen, das Spiel herunterzuladen und lokal zu starten.
- Das Spiel ist in zwei Teile (Stages) eingeteilt. Stage 1 hat das Umfeld Schule, Stage 2 das Umfeld Wohnheim. Erst, wenn man den ersten Teil abgeschlossen hat, gelangt man in den zweiten.
- Wenn das Spiel hängt: Spiel schließen, Spiel wieder öffnen, Spiel fortsetzen.
- Empfohlen wird die aktuellste Version des Internet Explorers oder die aktuellste Version von Google Chrome, Mozilla Firefox oder Safari.
- Beim Neustart des Rechners und auch, wenn Sie die Online-Version spielen, aber aufgrund der Sicherheitseinstellungen die Cookies nach jeder Sitzung gelöscht werden, fängt das Spiel wieder von vorne an. Bedenken Sie dies, wenn das Spiel über mehrere Unterrichtsstunden gespielt werden soll.

Einstieg

Bei diesem Spiel geht es um Medienkompetenz, im Speziellen um den richtigen Umgang mit den sozialen Medien. Es ist ein **Point-and-Click-Adventure-Game**; die Story ist ein Spionagekrimi. Ziel ist, während des Spielens Medienkompetenz zu erlernen und im geschützten Umfeld des Spiels einsetzen zu können. Neben dem spielerischen Umgang mit den Medien in einer virtuellen Welt ist ein weiterer Vorteil, dass die Zielgruppe mithilfe des Spiels bewusst an Problematiken wie Cyber-Mobbing herangeführt und der Umgang mit diesen gelehrt wird sowie mögliche Lösungen auch sofort vermittelt werden.

Medienkompetenz-Tipps aus dem Spiel:
http://die-cybermights.de/medienkompetenz-2
Eine Verknüpfung der spielerischen Herangehensweise an das Thema mit einer weiterführenden kritischen Bearbeitung des Themas Cyber-Mobbing ist hier empfehlenswert. klicksafe bietet dazu das Unterrichtsmaterial „Was tun bei (Cyber)Mobbing?“ an:
www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing.
Schauen Sie – falls möglich – gemeinsam und frontal das Intro der Geschichte an und lassen Sie auf dem Schulhof Jakob mit Nicole, dem Mädchen mit den blonden Zöpfen, reden. Lassen Sie die SuS die Startsituation anhand von Leitfragen zusammenfassen:
Was ist passiert? Wer ist betroffen? Was ist zu tun?
Nicki/Nicole ist gemobbt worden. Genaueres erfährt man zunächst nicht.
Jakob, der neue Schüler, will den Mobbingfall aufklären.

Einen Gesamtüberblick über die Situation bekommen die SuS erst nach einiger Zeit. Sammeln Sie an einigen Stellen immer wieder mündlich, was herausgefunden wurde, und erklären Sie – je nach Vorkenntnis der SuS –, wer Eva Braun ist, was „rechtsradikaler Mist" hier bedeutet; ebenso, was unter „lahmlegen" (hacken) oder einem „Fake-Profil" zu verstehen ist (Erklärungen dazu siehe Hintergrundwissen am Ende des methodisch-didaktischen Kommentars).

Tipp: Für mehr Übersichtlichkeit hängen Sie die Bilder von Nicole und Jakob an die Tafel und schreiben Sie – wie bei einer richtigen Kriminalermittlung – die Namen und Informationen stichwortartig dazu. Alle weiteren Figuren können allmählich dazugehängt und gruppiert werden (z. B. Gruppe Computer Nerd Club [CNC], Cybermights, Hausmeister). Verbindungen zwischen den Figuren können so verdeutlicht werden.

Erarbeitung

Aufgabe 1: Die SuS lernen auf dem Arbeitsblatt einfache Navigationshilfen für das Spiel kennen (Bild von Jakob rechter oberer Bildschirmrand → Fragezeichen, Rucksack, Handy). Vertiefung von Funktionen und Navigation durch Tutorials: Handy → Fragezeichen → Tutorials 1–4.
Aufgabe 2: Jakob bekommt regelmäßig Mails auf sein Handy geschickt, die entweder sinnvolle Medienkompetenz-Tipps beinhalten oder Spam sind. Diese Nachrichten sollen gelesen und/oder gelöscht werden, wobei die sinnvollen Tipps zusammengefasst auf das AB notiert werden. Am Ende der Einheit vorstellen und evtl. auf einem Plakat im Klassenzimmer sammeln.
Aufgabe 3: Im Verlauf des Spiels muss Jakob Informationen sammeln, die zum Täter führen. Alle im Spiel vorkommenden Personen müssen befragt werden, sonst gibt es an vielen Stellen kein Weiterkommen. Das Arbeitsblatt führt deshalb alle Personen auf, die im Spiel vorkommen. Die SuS können ihre Gespräche abhaken und die Erkenntnisse daraus notieren.

Tipp: Kollaboratives Arbeiten! Die SuS sind erfahrungsgemäß unterschiedlich schnell beim Lösen der Aufgaben. Um das gemeinsame Arbeiten zu fördern und ein Gemeinschaftsgefühl herzustellen, können die SuS Tipps für das Lösen von Situationen an die Tafel schreiben, um diese anderen zugänglich zu machen, z. B. Steine sammeln und auf die Coladose werfen, oder Sie geben Hilfestellungen zum Spiel (Walkthrough benutzen). Die Zusammenarbeit kann gefördert werden, indem Sie die Zeit stoppen, die die gesamte Klasse benötigt, um das Spiel gemeinsam durchzuspielen.

Sicherung

Wenn das Spiel beendet und der Mobber/Täter (Claus) Manuel entlarvt ist, sollte mit der Situation weitergearbeitet werden, denn am Ende des Spiels bleiben folgende Fragen offen, die für einen Lerneffekt gemeinsam besprochen werden sollten:

- *Welche Rechte des Opfers hat der Täter verletzt?* (Rufschädigung etc.)
- *Haben sich alle Beteiligten richtig verhalten? Wer hätte sich wie anders verhalten können?* (Jakob hat sich unerlaubt Zugang zum Handy von Ferdinand sowie dem Rechner der beiden Zwillingsmädchen verschafft; Jakob hat, „um dazuzugehören", die Statue verunstaltet; Helena wollte Gleiches mit Gleichem vergelten → Fake-Seite für die Cybermights als Schocktherapie, Unschuldige (Cybermights) wurden aufgrund ihres äußeren Erscheinungsbildes verdächtigt.)
- *Welche „technischen Möglichkeiten" gibt es, so etwas zu verhindern?* (sichere Netzwerke nutzen, gute Passwörter wählen und diese regelmäßig wechseln)
- *Welche „menschlichen" Möglichkeiten gibt es, so etwas zu verhindern?* (Regeln für ein respektvolles Miteinander und einen achtsamen Umgang; akzeptieren, wenn sich jemand nicht „konform" verhält)
- *Was, wenn an eurer Schule so etwas passieren würde?* (z. B. Aktionsplan entwickeln)

Lust auf mehr?

- Ein anderes Spiel der Macher von „Jakob und die Cybermights" beschäftigt sich mit den Themen Sicherheit am Handy, Datenklau etc. Auf der Seite **http://game.die-cybermights.de** können die SuS den Fall „Ann-Kathrin" lösen.
- Die Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App wurde von Jugendlichen des klicksafe Youth Panels für andere Jugendliche entwickelt und programmiert. Informationen und Download: **www.klicksafe.de/service/aktuelles/klicksafe-apps**

Hintergrundwissen

- Facepage: Soziales Netzwerk in Anlehnung an Facebook
- Eva Braun: Geliebte Adolf Hitlers
- Fake-Profil: Identitätsklau im Netz
- Hacking bzw. Account lahmlegen: sich unerlaubt Zugriff zu einem System oder Profil verschaffen, was aus positiven (Sicherheitslücken aufspüren) wie auch aus negativen (Mobbing) Beweggründen geschehen kann
- Cybermight(s) = Cyber-Macht

Jakob und die Cybermights

Aufgabe:

1. Lerne die Navigation des Spiels kennen, klick mal hier:

Was gehört zusammen? Verbinde Bild und Text.

Dinge, die Jakob eingesteckt hat	SMS, Ton und Tutorials	Objekte werden hervorgehoben, die interessant sein könnten

2. Jakob bekommt Nachrichten auf sein Handy. Um welche Themen geht es?
Unterscheide zwischen Spam und sinnvollen Internet-Tipps.
Notiere nur die sinnvollen Tipps in Stichworten:

Was heißt eigentlich Cybermights?

Quelle: http://die-cybermights.de/jakob-und-die-cybermights (Abruf: 29.4.2016)

2. Um das Rätsel zu lösen, muss Jakob mit vielen Leuten reden und gut kombinieren.
Die Tabelle hilft dir, die Übersicht über die Gespräche nicht zu verlieren.
Mach dir Notizen über das, was du herausgefunden hast.

Person	Name	Hinweis

Person	Name	Hinweis

4. Wer ist der Mobber?

Willst du ein weiteres Rätsel mit den Cybermights lösen?

Schau mal hier:

http://game.die-cybermights.de

Recht am eigenen Bild

Kompetenzen	Die SuS lernen das Recht am eigenen Bild kennen und üben ein, es zu beachten.
Zeit in Std. à 45 Min.	1
Methoden	Plakate
Material	Evtl. Bild Affe Naruto, Arbeitsblatt, Schere, Klebstoff, Beamer, Plakat zum Download bei klicksafe: **https://bit.ly/2xSBNT7**
Zugang Internet/PC	ja
Einstieg	**Frage an die Klasse:** *Seid ihr schon mal auf einem Bild zu sehen gewesen, auf dem ihr euch gar nicht gefallen habt? Was wäre, wenn das Bild ins Internet gestellt werden würde?* **Variation:** Sie können auch ein Bild zeigen, auf dem jemand nicht gut getroffen ist, z. B. ein prominenter Mensch, dessen Bild veröffentlicht wurde (aus der BILD-Zeitung) – oder ein eigenes, wenn Sie sich trauen. Oder Sie zeigen das Bild des berühmten Affen Naruto und stellen die Frage: Haben Tiere auch ein Recht am eigenen Bild? Wegen des Selfies, das Naruto von sich gemacht hatte, gab es sogar eine Gerichtsverhandlung mit dem Ergebnis: Tiere haben keine Persönlichkeits- und Urheberrechte, da sie sie – im Gegensatz zu Menschen – nicht selbst geltend machen können. Information: **https://de.wikipedia.org/wiki/David_J._Slater** Quelle Bild: Von Self-portrait by the depicted Macaca nigra female; rotated and cropped by David Slater. See article. - Daily Mail, Gemeinfrei, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=30463566
Erarbeitung	Die SuS sollen nun das Recht am eigenen Bild kennenlernen, das sie einerseits davor schützt, ungewollt fotografiert und veröffentlicht zu werden, und das sie andererseits als Fotografen anderer selbst achten müssen. Sie können als Beispiel anführen, dass bei Klassenfotos die Eltern eine Einverständniserklärung unterschreiben müssen (Elternrecht gilt auch bei Aufnahmen bis 18 Jahre). Teilen Sie die beiden Arbeitsblätter aus. Die SuS sollen sich den Infokasten durchlesen, um sich mit der Thematik „Recht am eigenen Bild“ auseinanderzusetzen (hier evtl. Methode Partnerinterview einbauen). Klären Sie Verständnisfragen sofort. Der Text soll nun auf folgende Situation angewendet werden: *Ich habe ein Foto von meinem Freund/meiner Freundin aufgenommen, das ich weitergeben möchte … und was jetzt?* Dazu sollen die Wortschnipsel auf dem Arbeitsblatt in Partner- oder Gruppenarbeit ausgeschnitten und korrekt den Leerstellen auf dem Blatt zugeordnet werden.
Sicherung	Zeigen Sie die Lösung, z. B. über den Beamer. Sie können sie auch als Plakat ausgedruckt im Klassenzimmer aufhängen. Schließen Sie die Stunde beispielsweise, indem Sie zeigen, wie man bei Facebook ein Bild löschen oder dem Netzwerkbetreiber melden kann: Unter dem Bild „Optionen“ anwählen > Feedback geben oder Foto melden auswählen > Meldegrund auswählen und senden. Meldemöglichkeiten in den Diensten nachschauen lassen, die in der Klasse genutzt werden.

Lust auf mehr?

Die SuS können im Plakatstil auch einen eigenen Entscheidungsbaum zeichnen, z. B. digital mit dem Programm **www.easel.ly** (v. a. für ältere SuS ab Klasse 7 geeignet).

www.knipsclub.de ist eine Foto-Community für Kinder von 8 bis 12 Jahren, in der der Umgang mit Bildern und Bildrechten geübt werden kann.

Als Vorbereitung auf Dienste wie Instagram und Snapchat zu empfehlen!

Lösungsblatt

Ich habe ein Foto von meinem Freund/ meiner Freundin aufgenommen, das ich weitergeben möchte ... und was jetzt?

1. IST ES EIN SCHÖNES FOTO? Ja Nein

→ Teile nur Fotos, auf denen andere gut wegkommen.

2. WÄRE MEIN FREUND/MEINE FREUNDIN EINVERSTANDEN? Ja Nein

→ Sei fair. Du fändest es auch nicht toll, wenn dein Freund/deine Freundin ein blödes Foto von dir verbreitet, oder? Das Recht über Bilder zu bestimmen, auf denen man zu sehen ist, nennt man das Recht am eigenen Bild.

3. KÖNNTE MEIN FREUND/MEINE FREUNDIN DADURCH SCHWIERIGKEITEN BEKOMMEN?

Ja Nein

→ Poste keine Fotos, die dir oder deinen Freunden später Probleme machen könnten. Du weißt nie, wer sie zu sehen kriegt.

4. VERURSACHT DAS FOTO STRESS ODER SOGAR STREIT? Ja Nein

→ Dann ist es nicht wert, es zu posten. Wirklich nicht.

Mein Freund/meine Freundin findet es ok, aber welche Folgen könnte es für mich haben?

5. IST MIR BEWUSST, DASS ES JEDER WEITERGEBEN KÖNNTE?

Ja Nein

→ Es ist aber so. Alles, was du online veröffentlichst, kann gespeichert, kopiert und mit einem großen Publikum geteilt werden.

6. WÄRE ES OK, WENN ES MEINE MUTTER SEHEN KÖNNTE?

Ja Nein

→ Wenn du glaubst, dass deine Mutter einen roten Kopf bekäme, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass es jemand anderes ebenfalls unpassend fände.

7. HÄTTE ICH IN EINEM JAHR EIN GUTES GEFÜHL DABEI, DASS ICH DAS ÖFFENTLICH GEMACHT HABE??

Ja Nein

→ Lass es lieber bleiben, wenn du Zweifel hast. Du wirst dir selber später dankbar sein.

Herzlichen Glückwunsch! Du denkst eindeutig nach, bevor du dich online darstellst, also...

Hab Spaß, aber denk nach bevor du postest!

Informationen und Ressourcen über digitales Bürgertum findest du unter www.commonsense.org/educators und www.klicksafe.de

common sense

© 2014 www.commonsense.org

Recht am eigenen Bild

Jeder Mensch in Deutschland hat das **Recht am eigenen Bild.** Jeder darf selbst bestimmen, ob ein Foto von ihm gemacht wird oder nicht. Eigentlich hat jeder auch das Recht zu bestimmen, ob und welche Fotos von ihm veröffentlicht werden. Dies gehört zu den so genannten **Persönlichkeitsrechten.** Eine kleine Einschränkung gibt es dabei: Du kannst es nicht verhindern, wenn du auf dem Foto nur „Beiwerk" bist. Wenn du also zum Beispiel vor dem Brandenburger Tor stehst, dürfen andere Touristen es trotzdem fotografieren, auch wenn du auf dem Foto zu sehen wärst.

Sie dürfen dieses Foto dann sogar veröffentlichen. Einige Menschen, z. B. Prominente wie Schauspieler/-innen, Politiker/-innen, Sportler/-innen, Musiker/-innen, haben ein eingeschränktes Persönlichkeitsrecht. Ihre Fotos darf man veröffentlichen, wenn sie in der Öffentlichkeit entstanden sind. Du darfst Fotos nur veröffentlichen, wenn du sie selbst gemacht oder die Erlaubnis des/der Fotografen/-in, d.h. des/der Urhebers/Urheberin, dazu hast. Denn man muss das **Urheberrecht** von demjenigen achten, der das Foto gemacht hat.

Aufgabe:

Was passt wo?
Lies dir die Kärtchen und das Plakat durch.

Danach darfst du die Kärtchen ausschneiden und in die leeren Kästchen des Plakats kleben.

VERURSACHT DAS FOTO STRESS ODER SOGAR STREIT?

WÄRE ES OK, WENN ES MEINE MUTTER SEHEN KÖNNTE?

WÄRE MEIN FREUND/MEINE FREUNDIN EINVERSTANDEN?

IST ES EIN SCHÖNES FOTO?

HÄTTE ICH IN EINEM JAHR EIN GUTES GEFÜHL DABEI, DASS ICH DAS ÖFFENTLICH GEMACHT HABE??

KÖNNTE MEIN FREUND/MEINE FREUNDIN DADURCH SCHWIERIGKEITEN BEKOMMEN?

IST MIR BEWUSST, DASS ES JEDER WEITERGEBEN KÖNNTE?

klicksafe.de

Ich habe ein Foto von meinem Freund/ meiner Freundin aufgenommen, das ich weitergeben möchte ... und was jetzt?

1. Ja Nein

Teile nur Fotos, auf denen andere gut wegkommen.

2. Ja Nein

Sei fair. Du fändest es auch nicht toll, wenn dein Freund/deine Freundin ein blödes Foto von dir verbreitet, oder? Das Recht über Bilder zu bestimmen, auf denen man zu sehen ist, nennt man das Recht am eigenen Bild.

3. Ja Nein

Poste keine Fotos, die dir oder deinen Freunden später Probleme machen könnten. Du weißt nie, wer sie zu sehen kriegt.

4. Ja Nein

Dann ist es nicht wert, es zu posten. Wirklich nicht.

Mein Freund/meine Freundin findet es ok, aber welche Folgen könnte es für mich haben?

5. Ja Nein

Es ist aber so. Alles, was du online veröffentlichst, kann gespeichert, kopiert und mit einem großen Publikum geteilt werden.

6. Ja Nein

Wenn du glaubst, dass deine Mutter einen roten Kopf bekäme, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass es jemand anderes ebenfalls unpassend fände.

7. Ja Nein

Lass es lieber bleiben, wenn du Zweifel hast. Du wirst dir selber später dankbar sein.

Herzlichen Glückwunsch! Du denkst eindeutig nach, bevor du dich online darstellst, also...

Hab Spaß, aber denk nach bevor du postest!

Informationen und Ressourcen über digitales Bürgertum findest du unter www.commonsense.org/educators und www.klicksafe.de

common sense

© 2014 www.commonsense.org

Sicher kommunizieren

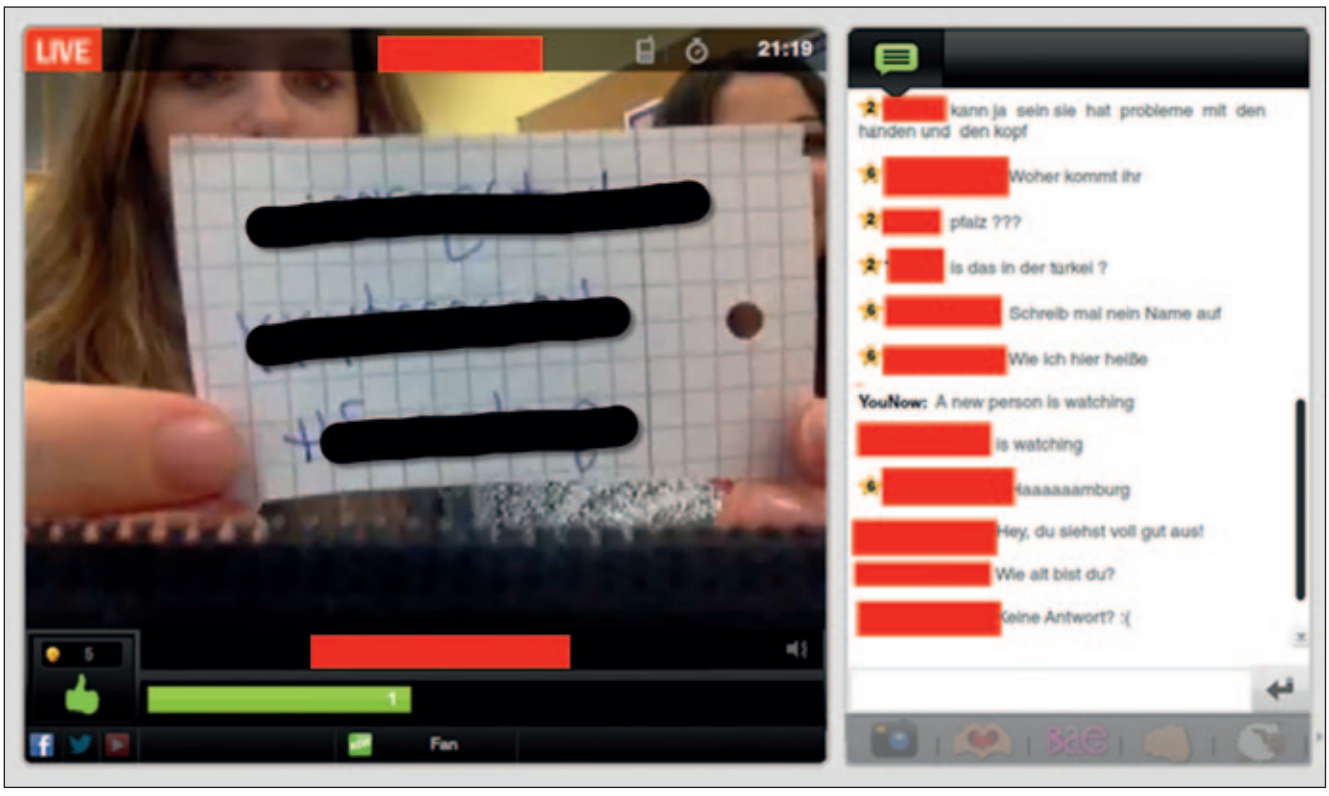
Kompetenzen	Die SuS lernen Gefahren sowie Selbstschutzmechanismen bei der Online-Kommunikation kennen.
Zeit in Std. à 45 Min.	1
Methoden	Titelsuche, Post-it-Übung
Material	Spot „Prinzessin“, Post-its, Poster
Zugang Internet/PC	nein (Spots verfügbar machen)
Einstieg	Zeigen Sie den rumänischen Spot „Prinzessin“ auf **www.klicksafe.de/spots** und lassen Sie den Inhalt nacherzählen. Die Sprache ist rumänisch, der Inhalt wird aber auch ohne Rumänischkenntnisse deutlich. Fragen Sie die SuS, wie der Titel für den Spot lauten könnte? Er heißt „Prinzessin“, könnte aber auch „Täuschung im Internet“ o. ä. heißen. **Variation:** Zeigen Sie bei älteren SuS oder, falls es bereits Kontakt-Probleme, wie beispielsweise Belästigung gegeben hat, den Screenshot des ehemals populären Live Streaming Dienstes YouNow im Anhang als stummen Impuls. Hinweis: Jugendliche sollten ihre Profile in allen Diensten wenn möglich auf privat/für Freunde sichtbar stellen, die Meldefunktion nutzen und im Falle von Belästigung oder Mobbing mit einer Vertrauensperson sprechen.
Erarbeitung	Wo liegen die Gefahren beim Kommunizieren mit anderen im Internet? Sammeln Sie mündlich die Gefahren und Risiken beim Chatten. Hier können Sie eigene Erfahrungen der SuS und deren Bewältigungsstrategien abfragen. Informationen: **www.chatten-ohne-risiko.net/tipps** **www.surfen-ohne-risiko.net/fileadmin/media/documents/chatten-teilen-schuetzen_flyer.pdf** *Was kann man tun, um sich zu schützen? Welche Tipps würdet ihr eurer jüngeren Schwester geben?* Teilen Sie Post-its aus und lassen Sie die SuS Tipps darauf notieren. Diese können gesammelt und an die Tafel geklebt werden. Der Datenschutz-Rap des juuuport-Scouts Kevin Lehmann beschäftigt sich mit Aspekten des Selbsdatenschutzes und ist gut einsetzbar bei älteren SuS. **https://youtu.be/xQzm3OH3zxc** AB dazu: „Daten unter Artenschutz“ **www.klicksafe.de/themen/datenschutz/privatsphaere** oder **https://bit.ly/2KCphNI**

Sicherung

Hängen Sie das Poster „Chatten, teilen, schützen“ an die Tafel und lassen Sie es mit den Tipps vergleichen, die die SuS auf ihren Post-its geben. Download unter
www.surfen-ohne-risiko.net/fileadmin/media/documents/chatten-teilen-schuetzen_plakat.pdf
Alternativ (für ältere SuS):
http://jugendschutz.net/pdf/chatten_ohne_Risiko_Poster.pdf

Ergänzende Post-its selbst schreiben und an das Plakat hängen, falls folgendes noch nicht genannt wurde, z. B.: bei Websorgen an Nummer gegen Kummer schreiben (**www.nummergegenkummer.de**) oder Hilfe finden auf **www.jugend.support**.
Bei Mobbing gibt es Hilfe auf **www.juuuport.de**
Weisen Sie zum Abschluss auf gute Kinderchats hin, die auch moderiert und sicher sind. Sie finden Angebote auf dem Plakat.

Lust auf mehr?
- Quiz Chatten/Chatwissen, bei dem Eltern gegen Kinder spielen sollen: **www.surfen-ohne-risiko.net/chatten**
- AB „Sexy Chat“ im klicksafe-Material „Let’s talk about Porno“, S. 120 f. (für ältere SuS geeignet)

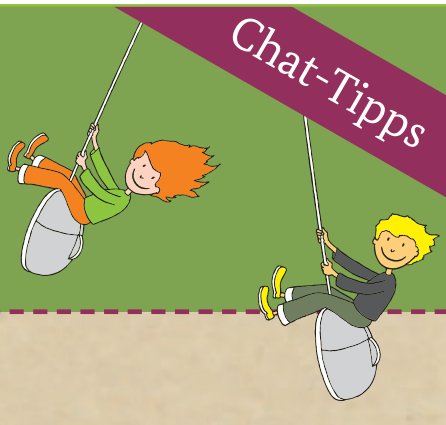


Beispiel aus YouNow („Wie alt bist du? Wo wohnst du? Schreib mal deinen Namen auf!“) – Quelle: www.younow.com (Abruf: 15.11.2014)

klicksafe.de

CHATTEN. TEILEN. SCHÜTZEN!

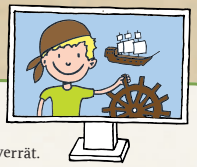
Chat-Tipps



SUCH MIT DEINEN ELTERN EINE PASSENDE SEITE AUS UND MELDET EUCH GEMEINSAM AN.

INFORMIER DICH,

- welche Chat-Regeln es gibt und ob Moderatoren aufpassen.
- wie du dir Hilfe holen kannst.
- wie du dein Profil sicher einstellst, damit nur Freunde es sehen.

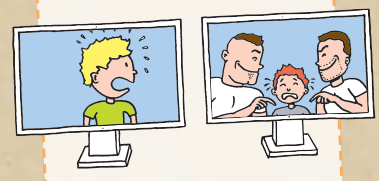


NIX VERRATEN!

- Wähle einen Nickname, der nichts über dich verrät.
- Gib nie deinen Nachnamen, deine Adresse und Telefonnummer bekannt.
- Dein Passwort ist geheim! Auch für deine besten Freunde.
- Dein Profilbild kann jeder sehen. Nimm lieber ein lustiges Motiv.
- Denk dran: Bilder können von jedem gespeichert und woanders hochgeladen werden, ohne dass du das merkst!

KEIN MOBBING!

♡ Mach nicht mit, wenn andere mobben. Hilf lieber, indem du Störer meldest.



Wird's unangenehm, brich die Unterhaltung ab! Ignorier den Chatter und sag einem Moderator Bescheid. Sprich auch mit deinen Eltern.

STOP! GEHEIM

Vorsicht mit der Webcam! Achte darauf, dass das Licht neben ihr nicht unbeabsichtigt leuchtet und klebe den Webcam-Sticker drauf!

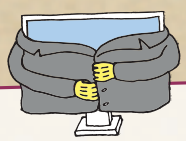
IMMER FAIR!

✓ Zeige anderen keine Bilder oder Seiten, die Angst machen könnten.

Stelle keine Fotos von anderen online, ohne sie und die Eltern zu fragen.

Lade keine Musik, Filme oder Bilder z. B. von Stars und Comic-Figuren hoch. Ohne Erlaubnis kann das teuer werden!

AUFGEPASST!



- Du weißt nie, wer wirklich mit dir chattet. Infos können erfunden und Fotos geklaut sein.
- Nimm keine Freundschaftsanfragen von Fremden an.
- Triff dich nicht mit Leuten aus dem Internet! Wenn sich jemand verabreden will, sprich mit deinen Eltern.
- Klicke keine Fotos, Videos und Links von Fremden an. Sie könnten gemeine Dinge zeigen oder Viren enthalten.

AB 6 JAHREN

TIVITREFF.DE

SEITENSTARK.DE/CHAT

JUKI.DE

KINDERNETZ.DE/NETZTREFF

AB 10 JAHREN

HELLES-KÖPFCHEN.DE/FORUM

MEIN-KIKA.DE

KIDSVILLE.DE/VILLA

Schau mal vorbei:
↗ kinder-ministerium.de
↗ meine-startseite.de
↗ klick-tipps.net
↗ seitenstark.de

Probleme melden:
↗ i-kiz.de/hilfe

COMMUNITY-TIPPS

Herausgeber:
Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
11018 Berlin
www.bmfsfj.de

Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Quelle: www.surfen-ohne-risiko.net/fileadmin/media/documents/chatten-teilen-schuetzen_plakat.pdf (Abruf: 14.7.2015)

Kettenbriefe

Kompetenzen	Die SuS lernen, Kettenbriefe einzuschätzen, und entwickeln Strategien, um gegen Kettenbriefe vorzugehen.
Zeit in Std. à 45 Min.	1
Methoden	Blitzlicht, Web-Antwort verfassen
Material	Audio-Datei, Kettenbrief, Beamer
Zugang Internet/PC	nein
Einstieg	Konfrontieren Sie Ihre SuS mit einem bekannten WhatsApp Kettenbrief. Über aktuelle Falschmeldungen, Kettenbriefe etc. informiert die TU Berlin: **http://hoax-info.tubit.tu-berlin.de/hoax/hoaxlist.shtml** oder – falls ein solcher Fall in der Klasse vorliegt – mit dieser Nachricht. Weitere Informationen: Die wichtigsten Spielarten von WhatsApp-Kettenbriefen: **https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/whatsapp/kettenbriefe-in-whatsapp/** Gefährliche oder ängstigende Challenges wie „Momo“ oder „Blue Whale“, die über Kettenbriefe kommen können, nur besprechen, wenn die Kinder sie erwähnen. **Variation:** Konfrontation der SuS mit etwas Unbekanntem, Gruseligem (z. B. Spielzeugschleim in einem Tastsäckchen), das einen erschreckenden Effekt hat. Abfrage der Gefühle, z. B. durch ein Blitzlicht: *Was macht das mit euch, wenn ihr so was bekommt/hört?* Ängste thematisieren und ernst nehmen. Jeder reagiert anders. Den einen verfolgt ein Schreck noch lange, den anderen berührt es kaum. Machen Sie deutlich, dass die in den virtuellen Briefen genannten Gefahren nicht real sind und niemandem etwas passieren wird. Um dies zu verdeutlichen, schreiben Sie real einen gruseligen Text in ein „Computerstimme-Programm“ und spielen dies Ihren SuS vor, oder lassen Sie die SuS selbst damit an Rechnern experimentieren, z. B. hier: **www.linguatec.net/products/tts/voice_reader/vrs15demo**
Erarbeitung	Die SuS werden in die Rolle eines jugendlichen Beraters auf der Beratungsplattform **www.juuuport.de** versetzt, um Tipps zum Umgang mit einem Kettenbrief zu geben. Die Einnahme der Beraterperspektive soll den SuS ermöglichen, sich von der eigenen Angst zu distanzieren. Durch das Formulieren von Strategien zum Umgang mit Kettenbriefen können sie künftigen ängstigenden Inhalten vielleicht souveräner begegnen. **Hinweis:** Vermitteln Sie Ihren SuS, dass Kettenbriefe in vielen Fällen einen strafbaren Inhalt haben. Dazu gehören u. a. Urheberrechtsverletzungen und verfassungsfeindliche Symboliken. Durch die Weiterleitung machen sich Jugendliche bereits selbst strafbar. Viele Kettenbriefe erfüllen auch den Tatbestand der Nötigung oder der Drohung und können damit zur Anzeige gebracht werden.

Sicherung

Es werden einige Antwortposts aus Beraterperspektive vorgelesen. Tipps zum Umgang mit Kettenbriefen, die darin vorkommen, werden von der Lehrperson gesammelt und an die Tafel geschrieben. Die SuS ergänzen.

Was tun bei WhatsApp-Kettenbriefen

- Sei misstrauisch bei WhatsApp-Kettenbriefen.
- Klicke keine Links an, die über Kettenbriefe verschickt werden.
- Googel den Absender und das Schlagwort, dann wirst du meist schnell feststellen, dass es sich um Spam handelt.
- Melde den Absender der Kettenbriefe am besten bei WhatsApp als Spam und blockiere den Kontakt.
- Leite Kettenbriefe nicht weiter.
- Sag deinem Freund/deiner Freundin, von dem/der du den Kettenbrief bekommen hast, dass er/sie diesen auch nicht weiter verschicken sollte.
- Gib deine Nummer nur an vertraute Personen und, wenn nötig, seriöse Unternehmen weiter.

Quelle: juuuport-Scouts

Die Antwort des jugendlichen Beraters kann zum Ende der Stunde per Beamer gezeigt/ausgeteilt werden (siehe Screenshot Lösung).

Lust auf mehr?
Erarbeiten Sie Strategien im Umgang mit erschreckenden Inhalten mit dem klicksafe-Arbeitsblatt „Unangenehme Inhalte“ – zum Download auf **www.klicksafe.de/suchmaschinen** unter „Zusatzarbeitsblätter zum Material“. SuS recherchieren lassen zum Thema Kettenbriefe auf **www.jugend.support** oder **www.handysektor.de**

Lösung

Hallo Lana, ich bin Tim, 15 Jahre alt und arbeite ehrenamtlich bei JUUUPORT als Scout. Es ist auf jeden Fall eine gute Idee, dass du dich an uns wendest. Diese Nachricht, die du da bekommen hast, ist ein so genannter Kettenbrief. Diese sind immer wieder im Umlauf und du brauchst dir keine Sorgen zu machen – was dir da angedroht wird, stimmt nicht. Du brauchst diese Nachricht auch nicht an 50 Personen weiterzuleiten. Häufiger wird in solchen Kettenbriefen auch auf dubiose Gewinnspielseiten verlinkt oder diese werden genutzt, um Viren zu verbreiten. Daher ist es wichtig, dass du dir einen guten Virenschutz auf dein Smartphone und deinen PC lädst und auf keinen Fall in solchen Nachrichten auf Links klickst. Und natürlich sollst du sie auch nicht weiter verschicken, das könnte sogar strafbar sein. Wenn du möchtest, kannst du dich mit dem Kettenbrief an deine Eltern oder deine Lehrer wenden – sie können mit dir gemeinsam überlegen, wie ihr am besten gegen den Verursacher vorgehen könnt. Wenn du weitere Fragen hast, kannst du dich jederzeit wieder bei uns melden! Ich hoffe, meine Tipps nützen dir etwas. Viele Grüße, Tim

Quelle: www.juuuport.de

Aufgabe: *Lana hat eine Frage zu Kettenbriefen an die juuuport-Scouts geschickt. **www.juuuport.de** ist eine Webseite, auf der Jugendliche anderen Jugendlichen bei Websorgen helfen. Stell dir vor, du selbst bist Berater/-in auf **www.juuuport.de**. Lies dir die Frage durch und überlege dir, was du Lana zurückschreiben könntest.*

Antwort:

Bist du fit im Umgang mit Kettenbriefen?

Mach den Test:

https://bit.ly/2ouzUYB

Prima Primolo

Kompetenzen	Die SuS lernen, mithilfe eines Webseitenbaukastens eine Fach-/Klassen-/Schulwebseite zu gestalten.
Zeit in Std. à 45 Min.	Projekttag oder über Schuljahr hinweg
Methoden	Arbeitsgruppen
Material	Schüler-Zugänge bei Primolo
Zugang Internet/PC	ja

Hinweis:
Primolo ist ein Internetbaukasten für Webseiten, mit dem Klassen leicht eine eigene Klassenwebseite erstellen können. Primolo eignet sich auch besonders für die inklusive Arbeit, es werden u.a. barrierefreie Funktionen zur Verfügung gestellt. Um Primolo nutzen zu können, müssen Sie sich als pädagogische Fachkraft anmelden und eine Kopie Ihres Ausweises oder eine Beglaubigung Ihrer Schule einsenden. Erst dann können Sie in dem Bereich „Webseite bauen" Accounts für Ihre SuS und damit eine Gruppe für Ihre Klasse erstellen. Bedenken Sie dies, bevor Sie die Einheit beginnen (www.primolo.de/lehrerzimmer/anmeldeverfahren). Probieren Sie die Funktionen der Webseite unbedingt einmal selbst vorher aus. Weitere Informationen und Tutorials finden Sie hier: **www.primolo.de/lehrerzimmer/lehrmaterialien**

Einstieg

Zeigen Sie einige der Primolo-Schulwebseiten auf der Webseite **www.primolo.de** unter „Schaufenster". Sie können auch nach Schulen oder Namen von Webseiten suchen.

Erarbeitung

Um eine eigene Webseite zu erstellen, sollten die SuS zunächst einmal überlegen, welches Thema die Seite haben soll. Sammlung an der Tafel, z. B. Mindmap:
Über welche Themen wollen wir schreiben?
Was, glauben wir, interessiert andere Kinder?
Worüber wollen sie lesen?
Was interessiert uns?
Was wollen wir von uns mitteilen?
Legen Sie sich mit den SuS auf eine Ausrichtung (z. B. unsere Klasse) oder einen Themenbereich (z. B. die Römer) fest. Die Seite sollte, wenn sie eingerichtet ist, regelmäßig bestückt und gepflegt werden. Bedenken Sie dies am besten bei Ihrer Unterrichtsjahresplanung und planen Sie entsprechende Zeitfenster ein (z. B. Berichte nach Klassenfahrt, Schulveranstaltung, Dokumentation von Projektwochen/Projektarbeit).
Loggen Sie sich ein und zeigen Sie den SuS das Back-End der Seite (siehe auch Screenshot) mit allen Funktionsmöglichkeiten unter dem Menüpunkt Inhaltsverwaltung: Webseite, Gruppenforum, Chat, Lerntagebuch, Dateiablage erstellen! Die SuS können auch ihr bereits angelegtes Profil ausfüllen und ein Profilbild hochladen. Alternativ können Sie das Erklärvideo zeigen:
www.primolo.de/content/erklaervideo-primolo
Frage: *Was kann man mit den einzelnen Funktionen machen?*
Zeigen Sie, was sich hinter den Angeboten verbirgt, und lassen Sie abstimmen, welche benötigt und damit freigeschaltet werden.

Variation: Lassen Sie die SuS selbst die Möglichkeiten auf der Webseite entdecken und ihr Profil ausfüllen. Teilen Sie dazu die Anmeldeliste mit bereits vergebenen Passwörtern aus (Passwörter können leicht in den Benutzerkonten geändert werden). Dazu benötigen allerdings alle SuS einen Rechner, oder Sie lassen in Tandems arbeiten. In diesem Fall können Sie der Gruppe auch eine Willkommens-Mail schreiben und das Gruppenforum bereits einrichten.

Nun sollen sich die SuS in Arbeitsgruppen einteilen, idealerweise nach Interessen, denn nicht alle SuS werden an der eher technischen Einrichtung der Webseite arbeiten können. Empfehlenswert sind drei Arbeitsgruppen, die sich die Arbeit teilen, wie auf dem AB vorgeschlagen: Primolo-Techniker, Schreiberlinge und Rechte-Checker. Wechseln Sie die Gruppen bei einer längeren Arbeitsdauer auch durch! Die Gruppe Primolo-Techniker benötigt wahrscheinlich am meisten Hilfe beim Einrichten der Webseite.
Jede Gruppe benötigt mindestens einen PC mit Internetzugang. Die Gruppen setzen sich zusammen und planen entsprechend ihrer Aufgabenbeschreibung auf dem Arbeitsblatt, wie sie aktiv werden wollen. Für die Zusammenarbeit empfiehlt es sich, einen USB-Stick parat zu halten. Texte, Bilder, Videos und Audiodateien können in dem Ordner „Dateiablage“ in der Primolo-Gruppe gespeichert werden, sodass alle Zugriff darauf haben.
Um die Gruppen untereinander besser zu koordinieren, macht es Sinn, einen Gruppenbeauftragten zu wählen, der sich jeweils mit den Beauftragten der anderen beiden Gruppen koordiniert.
Wenn erste Fragen geklärt sind, kann es losgehen. Viele Fragen und Probleme werden sich während der Arbeit klären und lösen.

Hinweis:
Sie können die Primolo-Webseite auch barrierefrei auf „leichte Sprache“ etc. umstellen.

Sicherung

Nach einigen Stunden Arbeit wird eine Seite entstanden sein, auf die alle Beteiligten stolz sein können. Indem der Haken bei „Webseite veröffentlichen“ gesetzt wird, ist die Webseite auf Primolo zu sehen und im Internet auffindbar.
Um die Arbeit der SuS entsprechend zu würdigen, kann die Webseite der Schulleitung vorgestellt und auf der Schul-Homepage ganz einfach über die Primolo-URL verlinkt werden. Die SuS sollen hier selbst Ideen sammeln, wie die eigene Webseite beworben werden kann.

Gruppenansicht im Bereich „Webseite bauen“ mit den verschiedenen Funktionen der Schülerverwaltung und der Übersicht über die angelegten Mitglieder.

Quelle: www.primolo.de (Abruf: 1.10.2018

Prima Primolo

Eine Webseite zu erstellen, ist einfacher, als ihr vielleicht denkt. Dabei hilft euch der Webseitenbaukasten

www.primolo.de

Aufgabe

1. Teilt euch in Gruppen auf:

Name	Aufgabe	Gruppenbeauftragte + Mitarbeiter
Gruppe Primolo-Techniker	Ihr baut die Webseite zusammen. Ihr bekommt alle Texte und Bilder von den anderen Gruppen geliefert.	
Gruppe Schreiberlinge	Ihr sollt Texte verfassen für die Webseite. Dafür müsst ihr wissen, wie man im Internet am besten so schreibt, dass andere die Texte auch gerne lesen. Achtung! Im Internet müssen die Texte kürzer und präziser als auf Papier formuliert werden.	
Gruppe Rechte-Checker	Ihr müsst Bilder, Videos, Musik suchen, die urheberrechtlich genutzt werden dürfen. Lest dazu den Infokasten „Urheberrecht und freie Inhalte“. Außerdem ist eure Aufgabe, die Seite zum Beispiel durch eigene Bilder oder abfotografierte Zeichnungen kreativ zu gestalten.	

Info: Urheberrecht und freie Inhalte

Wenn jemand ein Bild malt, einen Film dreht, ein Foto macht, ein Musikstück oder einen Text schreibt, dann ist er der so genannte Urheber oder die Urheberin und darf bestimmen, was mit dem Werk gemacht werden darf und was man tun muss, um es zu verwenden. Manchmal will er/sie Geld dafür, manchmal einfach nur, dass man seinen/ihren Namen nennt, wenn man das Werk verwendet. Im Internet findet man viele Werke, die man verwenden darf, wenn man den Namen dazu angibt. Das Urheberrecht endet, wenn der Urheber /die Urheberin seit mindestens 70 Jahren tot ist.

Bilder findet ihr hier:
http://find-das-bild.de,
https://commons.wikimedia.org

Töne und Musik hier:
www.audiyou.de

2. Wie könnt ihr eure Primolo-Webseite gut bewerben?
Macht euch Gedanken dazu. Hier könnt ihr eure Ideen sammeln:

Kurzfilme erstellen mit juki

Kompetenzen	Die SuS lernen **das juki-Trickfilmstudio** kennen und erstellen eigene Trickfilme.
Zeit in Std. à 45 Min.	3
Methoden	Storyboard
Material	Schüler-Zugänge www.kindersache.de/user/login, Beamer
Zugang Internet/PC	ja

Hinweis: Leider können die Filme ohne Anmeldung bei der Webseite nicht gespeichert werden. Wenn Sie die Filme der SuS speichern wollen und die Funktion aktivieren möchten, eigene Inhalte, wie Bilder etc. zur Verwendung hochzuladen, müssten sich die SuS vorab in der Community anmelden (Eltern müssen eine E-Mail-Adresse zur Verifizierung eingeben). Klären Sie dies am besten vor der Einheit.

Einstieg

Zeigen Sie zum Einstieg unter Trickstudio auf **www.kindersache.de/bereiche/juki/trickfilme** einige der Trickfilme frontal oder lassen Sie die SuS selbst an den Rechnern die Webseite und Filme entdecken. Die SuS sollen auch die Funktionen und Möglichkeiten des Trickstudios erkunden.

Quelle: www.kindersache.de/bereiche/juki/trickfilme (Abruf: 24.09.2018)

Für einzelne Szenen können Settings, Personen sowie Geräusche, Musik und Hintergründe erstellt werden. Die Dauer der Szenen kann einzeln eingestellt werden. Einzelne Szenen können auch gedoppelt und leicht verändert werden. Es sollten nicht mehr als sechs Szenen erstellt werden; dafür können die einzelnen Szenen gut durchgeplant und schön gestaltet werden.

Erarbeitung

Die SuS entwickeln einzeln oder in Partnerarbeit in Form eines Storyboards eine Geschichte, die sie gerne umsetzen wollen, zunächst auf dem Arbeitsblatt. Dabei sollten die Rechner vorerst ausgeschaltet bleiben. Sie können auch ein Thema vorgeben. Ein Storyboard wird auch bei großen Filmproduktionen verwendet – zeigen Sie beispielsweise ein Storyboard, indem Sie ein Bild in einer Suchmaschine unter „Storyboard" suchen. Erst, wenn die Geschichte steht, kann man an die digitale Umsetzung denken.

Sicherung

Die SuS zeigen sich die Filme gegenseitig an den Rechnern. Weitere Tipps für die Erstellung von Trickfilmen finden Sie hier unter „Tipps für dein Video":
www.kindersache.de/bereiche/juki/filmemachen-a-z
Alternative zu juki: **www.trickino.de**

Kurzfilme erstellen mit juki

Wolltest du schon immer einen eigenen Film machen?
Das geht ganz leicht, nämlich mithilfe des Trickfilmstudios juki!

Tipp:
Auf **www.kinderfilmwelt.de** erfahrt ihr, was es Neues im Kino gibt.

Aufgabe:

1. Lernt das Trickfilmstudio kennen. Welche Figuren, welche Hintergründe, welche Geräusche gibt es?

2. Überlegt euch eine Geschichte, die ihr in maximal sechs Szenen (Erzählabschnitte) einteilt. Hier könnt ihr eure Geschichte planen (malen oder aufschreiben). So etwas nennt man **Storyboard**.

Szene 1:	**Szene 2:**
Szene 3:	**Szene 4:**
Szene 5:	**Szene 6:**

3. Erstellt eure Geschichte mithilfe des Trickfilmstudios und zeigt euren Film den anderen.

Vorsicht, liebe Regisseure!
Ihr könnt eure Filme nicht speichern, wenn ihr noch nicht angemeldet seid. Bei der Anmeldung müsst ihr auch die E-Mail-Adresse eurer Eltern eingeben. Diese bekommen dann eine Mail, in der sie bestätigen, dass ihr euch ein Konto anlegen dürft.

Quelle: www.juki.de (Abruf: 29.4.2016)

Sicherheit in Sozialen Netzwerken

Kompetenzen	Die SuS können Meldemöglichkeiten und (Selbst-)Schutzeinstellungen in beliebten Sozialen Netzwerken anwenden.
Zeit in Std. à 45 Min.	2 (oder Projekttag)
Methoden	Abfrage, Präsentation, Quiz
Material	Prezi Sicherheit in Sozialen Netzen (nur online, Internetzugang notwendig) unter: **http://bit.ly/1R5PCQR** oder unter **www.klicksafe.de/durchs-jahr-mit-klicksafe** **Achtung:** Eine Prezi-Präsentation funktioniert anders als die bekannte PowerPoint-Präsentation!
Zugang Internet/PC	ja + Schülerhandys
Einstieg	Immer jüngere Kinder nutzen Dienste, die nicht für ihr Alter entwickelt und daher auch nicht für sie geeignet sind. Vor allem die Nutzung von WhatsApp seit Mai 2018 (ab 16 Jahren) ist bereits bei Grundschulkindern keine Seltenheit mehr (Einrichtung von Familiengruppen, auch durch Eltern etc.). Um dieser Entwicklung Rechnung zu tragen, sollen die Kinder Schutzeinstellungen in den Diensten kennenlernen, damit sie diese zumindest kompetent nutzen können. Geben Sie dennoch auf Elternabenden und im Unterricht Tipps für altersgerechte Alternativen, die Sie z. B. hier finden: **www.kompass-social.media** Kurze Abfrage und Strichliste an der Tafel. *Wer von euch nutzt Snapchat? WhatsApp? Instagram?* So ergibt sich ein Nutzungsbild der gesamten Klasse. **Hinweis:** Die Abfrage können Sie auch in einer Stunde vor der Einheit durchführen, um so ein Gespür dafür zu bekommen, ob die Durchführung der Einheit bereits sinnvoll ist. Wenn viele Kinder diese Dienste noch nicht nutzen, warten Sie noch ab oder behandeln Sie nur die Dienste, die bereits genutzt werden. Es soll kein Druck aufgebaut werden, die Dienste zu benutzen.

Tipp: Sensibilisierung für Monopolismus und den Datenschutz
Facebook, WhatsApp und Instagram gehören alle zu einer Firma – nämlich Facebook Inc., deren Sitz in den USA ist und über deren Datenspeicher- und Verarbeitungspraktiken gegenwärtig noch Unsicherheit herrscht. Sie können die SuS aufschreiben lassen, welche Informationen sie Facebook Inc. innerhalb von 24 Stunden gegeben haben. Dazu gehören Instagram-Bilder, WhatsApp-Messenger-Kommunikation und natürlich die Facebook-Interaktion in Form von Likes, Nachrichten etc. Machen Sie Ihren SuS deutlich, dass es besser ist, Dienste von verschiedenen Anbietern zu nutzen. Hier sind vor allem deutsche oder europäische Dienste vorzuziehen, die sich an deutsches oder europäisches Datenschutzrecht halten müssen. Eine Übersicht über Messenger finden Sie hier: **https://mobilsicher.de/apps-kurz-vorgestellt/verschluesselt-kommunizieren-per-app**
Test: Wer es schafft, möglichst viele Freunde/Klassenkameraden zu überzeugen, einen alternativen Krypto-Messenger, z. B. Wire oder Threema, zu nutzen, bekommt eine kleine Belohnung.

Erarbeitung

Teilen Sie die Arbeitsblätter aus. Zeigen Sie die Prezi-Präsentation in drei Teilen (1. Snapchat, 2. WhatsApp, 3. Instagram). Auswertung der Arbeitsblätter direkt im Anschluss an die einzelnen Einheiten. Es ist sinnvoll, wenn die SuS die Einstellungen direkt in ihren Handys, in ihren eigenen Profilen ausprobieren. Da die Kinder unterschiedliche Handys und damit unterschiedliche Betriebssysteme sowie Versionen der Dienste haben, sollen sich SuS mit den gleichen Bedingungen gegenseitig helfen.

Tipp: Flyer für Jugendliche zu den beliebtesten Social Media- Apps bei Jugendlichen (Snapchat, Instagram, TikTok etc.) finden Sie unter:
www.klicksafe.de/materialien

Sicherung

Am Ende der Präsentation gibt es ein kleines Quiz, das das gerade Gelernte noch einmal im Sinne einer Lernkontrolle abfragt. Die SuS versuchen, die Lösungen aus dem Gedächtnis zu formulieren. Sie können aber zur Unterstützung auch Computer benutzen.
Weitere Fragen der SuS zu den Diensten, die nicht in der Prezi angesprochen werden, können am Ende an der Tafel gesammelt werden. Vielleicht können die SuS sich diese Fragen direkt gegenseitig beantworten, oder Sie geben eine Recherche als Hausaufgabe auf. Meistens genügt es, die Frage in eine Suchmaschine einzugeben.

Lust auf mehr?
Wollen Sie einen ganzen Schultag – evtl. im Rahmen von Projekttagen – zu diesem Thema anbieten? Dann können Sie zu den einzelnen Diensten noch folgende Arbeitsmaterialien einbinden:

- Unterrichtsmaterialien in Kooperation mit Handysektor: Mobile Medien 1–3
  www.klicksafe.de/mobilemedien
- Unterrichtseinheit „Klassenchat“: **www.klicksafe.de/smartphones-apps-im-unterricht**

Tipp: Elternabend zu Sicherheit in Sozialen Netzwerken durchführen.
Führen Sie bereits zu Beginn der Klasse 5 (oder falls Bedarf früher) einen Elternabend über Soziale Dienste und deren Chancen und Risiken durch. Dienste und Anwendungen wie WhatsApp, TikTok und Snapchat und die Ausstattung mit Geräten wie Handys und Tablets sind bereits ab Klasse 3/4 ein Thema.
Ein „Sicherheitstraining“ für Eltern mit Vorführung der Sicherheitseinstellung in den Diensten wäre sicherlich hilfreich. Ebenso bietet sich ein Gespräch über Regeln in WhatsApp Klassengruppen an.

Snapchat

Aufgaben:

1. Einstellungen, die du immer machen solltest …
   Schreibe drei Dinge auf, die du dir gemerkt hast:

1 _____

_____

2 _____

_____

3 _____

_____

2. Wenn dich jemand beleidigt oder belästigt ….
   Was kannst du tun? Beschreibe genau, wie und wo du jemanden melden oder blockieren kannst. Du kannst auch eine Zeichnung anfertigen.

3. Welche Snaps und Stories würdest du teilen und welche nicht.
   Begründe:

Würde ich teilen: _____

Würde ich nicht teilen: _____

Quelle: www.snap.com

Instagram

Aufgaben:

1. Einstellungen, die du immer machen solltest …
   Schreibe drei Dinge auf, die du dir gemerkt hast:

   1 _____

   _____

   2 _____

   _____

   3 _____

   _____

2. Wenn dich jemand beleidigt oder belästigt ….
   Was kannst du tun? Beschreibe genau, wie und wo du jemanden melden oder blockieren kannst. Du kannst auch eine Zeichnung anfertigen.

3. Hausaufgabe:
   Welche Alternativen gibt es zu Instagram?
   Recherchiere im Internet, suche dir eine Alternative aus und stelle sie deinen Klassenkameraden und Klassenkameradinnen vor.

Tipp:
Hier findest du Infos über Instagram:
https://www.handysektor.de/artikel/app-test-instagram/
oder **saferinternet.at**

Quelle: www.instagram-brand.com

WhatsApp

Aufgaben:

1. *Einstellungen, die du immer machen solltest …*
   Schreibe drei Dinge auf, die du dir gemerkt hast:

1 _____

_____

2 _____

_____

3 _____

_____

2. *Wenn dich jemand beleidigt oder belästigt ….*
   Was kannst du tun? Beschreibe genau, wie und wo du jemanden melden oder blockieren kannst. Du kannst auch eine Zeichnung anfertigen.

3. *Welche sicheren Alternativen gibt es zum WhatsApp-Messenger?*

_____

Würdest du auch einmal einen anderen Messenger nutzen? Begründe deine Antwort.

_____

_____

Tipp: Hier findest du frische Infos über WhatsApp und Tipps für Alternativen:
www.handysektor.de/whatsapp

Quelle: www.whatsappbrand.com

Checkst du dein Handy? – Projektvorschlag empfohlen ab Klasse 4

(unter Mitarbeit von Franziska Hahn)

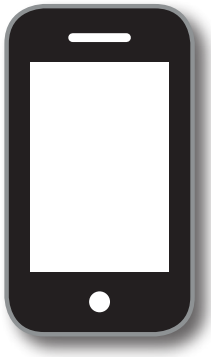
Kompetenzen	Die SuS lernen, nützliche Funktionen sowie Sicherheitseinstellungen ihres Handys zu aktivieren.
Zeit in Std. à 45 Min.	3 – 4 (oder Projekttag)
Methoden	Stationenarbeit
Material	Stationenbeschreibungen, DIN-A3-Papier, Klebeband, Laufzettel, Elterninformation, Bildkarten
Zugang Internet/PC	nein
Einstieg	Viele bereits sehr junge SuS besitzen ein Handy/Smartphone, das sie aber nur zum Spielen oder Telefonieren nutzen. In dieser Einheit erfahren die SuS, dass das Handy weit mehr Funktionen bietet, auch Funktionen, die für SuS dieses Alters noch nicht geeignet sind (z.B. Internetzugang). Die Einheit ist als Stationenlernen konzipiert. Sie können die Stationen auch einzeln hintereinander jeweils mit der ganzen Klasse behandeln. Es ist nötig, dass die SuS ihre Handys mit in den Unterricht bringen, denn an ihren eigenen Geräten sollen sie Einstellungen zur Sicherheit und zur Arbeitsorganisation einüben. **Tipp:** Geben Sie vor dem Unterricht eine Elterninformation heraus, in der deutlich wird, dass die SuS nicht mit ihren Geräten ins Internet gehen müssen, dass das Gerät im Schadensfall nicht über die Schule versichert ist, nichts installiert oder deinstalliert wird etc. Kinder, die (noch) kein eigenes Handy besitzen, lernen proaktiv mit den Handys ihrer Klassenkameraden. **Vorbereitung:** Legen Sie die Stationenbeschreibungen auf sechs Tischen aus. Legen Sie an die Station „App-Marktplatz" eine ausreichende Menge DIN-A3-Papier sowie Klebeband, mit dem die SuS ihre Zeichnungen an die Wand heften können. Die Station „Handykosten" soll als Hausaufgabe mit den Eltern bearbeitet werden. Die Aufgabe soll an dieser Station ins Hausaufgabenheft abgeschrieben werden. **Einstieg:** Die Klasse versammelt sich in einem Sitzkreis. Die Geschichte von Lara, die ein Handy bekommen hat, mit dem sie aber noch nicht umgehen kann, wird von der Lehrperson vorgelesen. Die SuS sammeln danach mithilfe der Bildkarten (auf dem Boden verteilen) die Probleme, die in der Geschichte vorkommen. *Was muss man können, damit es einem nicht so geht wie Lara mit ihrem Handy?* Das Stundenziel „Wir lernen unsere Handys kennen" wird von der Lehrperson formuliert.
Erarbeitung	Stationen werden einzeln erklärt, Laufzettel ausgegeben, auf umsichtigen Umgang mit den Handys hingewiesen und Fragen geklärt. Die SuS werden in sechs Gruppen eingeteilt und an die Stationen entlassen. Jede Station benötigt ca. 15 Minuten. Fragen zu Einstellungen an Handys können Sie in eine Suchmaschine eingeben, um aktuelle Informationen, auch speziell zu den Geräten, zu bekommen. **Hinweis:** Es ist wichtig, dass die SuS sich an den Station gegenseitig helfen. Es gibt wahrscheinlich Kinder, die sich schon sehr gut auskennen mit Handys, andere sind Einsteiger oder besitzen noch gar keines. In diesem Fall lernen die SuS in Tandems in den Gruppen (SuS mit Handy + SuS ohne Handy) voneinander.
Sicherung	Die Laufzettel werden von der Lehrperson unterzeichnet oder gestempelt. Auswertung: *Was ist euch leicht/schwer gefallen? Was findet ihr besonders hilfreich?*

Geschichte

Lara und das Handy

Lara hat zu ihrem 9. Geburtstag ein Handy bekommen. Die Freude darüber war riesig, aber nach einer Woche war sie total erledigt, denn seit sie es hatte, ging so einiges schief.
Das schlimmste war die Strafarbeit, die sie am Montag aufgebrummt bekam, weil sie zu spät in den Unterricht gekommen war. Dabei war der neue Busfahrplan schuld. Sie hatte einfach keine Zeit mehr gehabt, die neuen Fahrzeiten aufzuschreiben, und wie man von dem Fahrplan ein Bild mit dem Handy macht … keine Ahnung. So ein Mist.
Am Dienstag musste sie in der Pause den Werkraum aufräumen, weil ihr neues Handy in der Schultasche ausgerechnet während des Unterrichts geklingelt hatte.
Mittwochs war ihre Oma ganz traurig, weil Lara ihren Geburtstag vergessen und ihr kein Geschenk gebastelt hatte. Lara hatte vergessen, den Termin aus ihrem Kalender in den Handykalender einzutragen und sich erinnern zu lassen.
Als ob alles nicht schon schlimm genug gewesen wäre, konnte sie am Donnerstag ihre Mama nicht nach dem Sport anrufen, weil sie sich mit dem Geld auf der Handykarte Diamanten für ihre neue Lieblings-App – das Spiel „Silberelfe" – gekauft hatte.
Nach dem ganzen Stress wollte sie sich freitags etwas ablenken und mit ihrer älteren Cousine schreiben, aber ihre Eltern erlaubten ihr nicht, die App WhatsApp zu nutzen. Ihre Mutter meinte, WhatsApp ist nur für Leute ab 16 Jahren.
„Noch SIEBEN Jahre bis dahin, oh Mann …", dachte Laura.
Als sie dann am Wochenende auch noch einen Link zu einer Webseite geschickt bekommen hatte mit einem ekligen Bild von einem Mädchen aus dem Sport, mit dem sie sich schon lange streitet, konnte sie nur noch weinen, denn das Bild auf der Seite war weg, als sie es ihren Eltern zeigen wollte.
Dabei war sie doch keine Lügnerin. Was für eine bescheuerte Woche.
Ihr älterer Bruder Luca beruhigte sie und meinte: „Wenn du dein Handy besser kennenlernst, dann passieren dir solche Sachen nicht mehr!"

Was muss man können, damit es einem nicht so geht wie Lara mit ihrem Handy?



Bildkarten (groß kopieren)

Stationenkarten

Station „Foto“

Mach mit deinem Handy ein Foto (bitte nicht von deinen Mitschülern oder Mitschülerinnen). Zeig es jemandem aus deiner Gruppe.

So geht das bei deinem Android- oder iPhone-Handy:

Such das Symbol „Kamera“. Drück auf den Auslöseknopf. Schau unter dem Symbol „Galerie“ nach.

Such das Symbol „Kamera“. Drück auf den Auslöseknopf. Schau unter dem Symbol „Fotos“ nach.

Station „Handy stumm schalten“

Schalte dein Handy stumm – und dann wieder laut. Es gibt viele Situationen, in denen man sein Handy stumm schalten sollte, sodass es nicht stört, wenn jemand anruft oder eine Nachricht ankommt, z. B. im Unterricht, in der Bahn, im Restaurant. Vielleicht fallen dir noch weitere Situationen ein: _____ _____ .

So geht das bei deinem Android- oder iPhone-Handy:

Drück den Laut/Leise-Knopf an der Seite so lange, bis der Lautsprecher durchgestrichen ist.

An der Seite des Handys kannst du einen kleinen Schalter umlegen, der dein Handy stumm schaltet.

Station „Kalender“

Trag einen Termin in deinen Kalender ein und lass dich 5 Minuten später daran erinnern.

So geht das bei deinem Android- oder iPhone-Handy:

Geh auf das Symbol „Kalender“. Wähle einen Tag aus. Tippe entweder länger auf den Tag – dann kannst du einen Termin erstellen – oder, wenn es ein + gibt, klick es an, um einen Termin einzutragen.

Geh auf das Symbol „Kalender“. Wähle einen Tag aus. Mit dem + kannst du ein neues Ereignis erstellen. Unter „Hinweis“ kannst du einstellen, wann du an den Termin erinnert werden möchtest.

Station „App-Marktplatz“

Es gibt viele tolle Apps, aber nicht alle sind für dich in deinem Alter geeignet. Zeig den anderen deine Lieblings-App. Zeichne dazu das Symbol der App auf ein Blatt Papier. Schreibe zwei Gründe auf, warum du sie magst. Hänge das Blatt an die Wand.

Station „Screenshot“

Manchmal ist es wichtig, Dinge, die man auf seinem Handy sieht, wie auf einem Foto festzuhalten. Das nennt man „Screenshot“ (= Bildschirmfoto).
Mach einen Screenshot von deinem Handybildschirm.

So geht das bei deinem Android- oder iPhone-Handy:

Drück den Anschalte-Knopf und gleichzeitig die Lautstärke-Taste für leiser, bis du ein Aufnahmegeräusch hörst (alte Handys: Home-Knopf und Ausschalte-Knopf).

Drück den Home-Knopf und gleichzeitig den Ausschalte-Knopf.

Station „Handykosten“

Eltern/Schüler-Hausaufgabe: In vielen kostenlosen Apps lauern versteckte Kosten. Damit du nicht aus Versehen Geld ausgibst, schalte mit deinen Eltern das Internet aus und deaktiviert In-App-Käufe.

So geht das bei deinem Android- oder iPhone-Handy:

Öffne den Google-PlayStore.
Gehe auf „Einstellungen“ – Menüpunkt „Authentifizierung für Käufe erforderlich“ aufrufen – „Für alle Käufe bei Google Play auf diesem Gerät“ aktivieren.

Ruf den Punkt „Einstellungen“ auf.
Wähl den Punkt „Allgemein“ an.
Wähl „Einschränkungen“ aus.
Stell den Regler bei In-App-Käufe auf weiß.

Info-Links für Eltern: www.klicksafe.de www.handysektor.de

Laufzettel von:

Station „Foto“	☐	Station „App-Marktplatz“	☐
Station „Klingelton“	☐	Station „Screenshot“	☐
Station „Kalender“	☐	Hausaufgaben-Station „Handykosten“	☐

Stempel/Unterschrift Lehrkraft:

Clash of Cats – Augen auf bei Registrierungen im Internet

Kompetenzen	Die SuS können Fallstricke bei Online-Registrierungen erkennen. Sie lernen an einem fiktiven Beispiel AGB kennen.
Zeit in Std. à 45 Min.	2
Methoden	Klassengespräch, Regeln sammeln
Material	Arbeitsblatt Anmeldemaske, Power Point „Spiel Clash of Cats“, Arbeitsblatt Fiktive AGB Die Power Point Präsentation mit dem Spiel „Clash of Cats“ finden Sie auf: **www.klicksafe.de/durchs-jahr-mit-klicksafe**
Zugang Internet/PC	nein (falls möglich, einen Anmeldevorgang live zeigen z. B. auf: **www.farmerama.de**)
Hinweis	Bei vielen, auch kostenlosen Spielen (und anderen Anwendungen) im Internet muss man sich zunächst registrieren. Dadurch legt man ein Benutzerkonto mit Benutzername und Passwort an, mit dem man sich beim nächsten Besuch der Seite anmelden kann. Mit der Benutzerregistrierung sind meist gewisse Vorteile verbunden (Speichern der Spielerwertung, Vernetzung mit anderen Spielern o. Ä.), gleichzeitig akzeptiert man in der Regel das „Kleingedruckte“, also die Allgemeinen Geschäftsbedingungen und Datenschutzbestimmungen einer Seite. In manchen Fällen werden auch weitere persönliche Daten wie Alter, Adresse, Geschlecht oder Interessen abgefragt oder ein Newsletter abonniert. Um SuS für diesen Sachverhalt zu sensibilisieren, sollen sie sich für das fiktive Spiel „Clash of Cats“ registrieren, um es „spielen“ zu können.
Einstieg	Fragen Sie die SuS zum Einstieg, ob sie sich schon einmal im Internet irgendwo registriert/angemeldet haben. Welche Angaben mussten sie machen? Hatten sie irgendwann einmal „Bauchweh/Zweifel“ bei einer Angabe? Wenn ja, warum? Haben sie vorher ihre Eltern gefragt? Kennen sie den Begriff AGB (AGB an die Tafel schreiben)? Allgemeine Geschäftsbedingungen = Vertrag, den beide Parteien miteinander eingehen. Man erklärt sich bereit, den Dienst zu bestimmten Bedingungen zu nutzen, diese sind in den AGB festgelegt.
Erarbeitung	Versetzen Sie die SuS nun in die Situation: *Stellt euch vor, ihr wollt ein Spiel spielen im Internet. Es heißt Clash of Cats (dt. Streit der Katzen).* Teilen Sie das Arbeitsblatt „Anmeldemaske“ aus. In Partner- oder Einzelarbeit füllen die SuS die Felder aus. Gehen Sie im Anschluss die Felder mit den SuS sukzessive durch: ■ Meist gibt es einige SuS, die schon sehr aufmerksam sind bei der Dateneingabe eines Usernames. Das Wissen können Sie nutzen > gute Nicknames wählen (Bsp. Bibi) ■ Bei der Suche nach Passwörtern, kann man die Regeln für gute PW besprechen (mind. 8 Zeichen aus Buchstaben, Zahlen, Sonderzeichen etc.). ■ Bei der Altersangabe sollte man darauf hinweisen, dass nur die unbedingt notwendigen Angaben einzutragen sind. Hier z.B. nur das Geburtsjahr.

Abbildung Arbeitsblatt Anmeldemaske

Hat man alle Felder durchgearbeitet, müssen die SuS nur noch das Häkchen für die AGB setzen, um spielen zu können. Kontrollieren Sie reihum, ob alle SuS das Häkchen gesetzt haben, was nach Erfahrung der Fall ist, da die SuS vor allem spielen wollen.

Hinweis: Sollten sich SuS an dieser Stelle kritisch äußern und das Häkchen nicht gesetzt haben, fragen Sie sie warum. Vielleicht beschweren sie sich, dass sie die AGB nicht lesen können. Teilen Sie diesen SuS die AGB bereits an dieser Stelle gesondert aus, sie sollen sie aber umgedreht auf dem Tisch liegen lassen.

Abbildung Spiel Clash of Cats

Starten Sie nun die erste Folie der Power Point Präsentation Clash of Cats. Teilen Sie die SuS in 2 Gruppen (gelb und blau) und lassen Sie die SuS abwechselnd die Fragen zu Katzen beantworten. Um nach einer Frage wieder auf die Gruppenfolie zu kommen, klicken Sie auf die Pfote unten links ( ).
Springen Sie nach zwei oder drei Quizfragen des Spiels zur Folie mit der Katze mit den roten Augen indem Sie auf das kleine Katzensymbol am rechten unteren Rand klicken ( ). Es erscheint die Frage „Hast Du die Spielregeln und AGB beachtet?“. Meist gibt es dann einen Aha-, bzw. Oje-Effekt.
Lesen Sie mit den SuS die fiktiven AGB in der PP oder teilen Sie sie aus (Arbeitsblatt AGB), evtl. SuS vorlesen lassen. Vor allem bei Punkt 4 werden die SuS Spielregeln finden, mit denen sie wahrscheinlich nicht einverstanden sind (frühes Aufstehen, Toilettenräume der Schule putzen etc.), die sie aber mit dem Häkchen bestätigt haben.
Vergessen Sie nicht, die Sache am Ende der Stunde aufzulösen, indem man erklärt, dass das Spiel selbstgemacht ist, und die Spielregeln jetzt ausgehandelt werden können (sonst haben die SuS Angst, dass sie tatsächlich die Toilettenräume putzen müssen).

Lösungen Präsentation (bei Anklicken der richtigen Lösung erscheint auch ein Super/Leider falsch):

Gelbe Gruppe:
Frage 1 = 8 Katzen
Frage 2 = Scharfe Krallen und spitze Zähne
Frage 3 = 9 Katzen

Blaue Gruppe:
Frage 1 = Brüllen
Frage 2 = 1 Leben
Frage 3 = 9 Mäuse

Sicherung

Sammeln Sie zum Ende der Stunde einfache Regeln mündlich oder an der Tafel, die SuS bei der Anmeldung im Internet beachten sollen.
Die Regeln können auch in ein Arbeitsheft übertragen werden:

1. Wähle einen guten Spielernamen
   (Dein Spielername sollte nicht dein Vor- oder Nachname sein).
2. Finde ein sicheres Passwort.
3. Gib bei deinem Geburtsdatum nur das absolut notwendige an.
   Meistens reicht es, wenn du nur das Jahr einträgst, in dem du geboren bist.
4. Öffne die AGB und lies sie am besten gemeinsam mit deinen Eltern durch.
   Wenn dir die AGB komisch vorkommen, suche dir ein anderes Spiel oder eine andere Webseite/App.

Arbeitsblatt „Anmeldemaske“

Clash of Cats –
das beste Spiel aller Zeiten

Username*

Passwort*

E-Mail*

Geburtsdatum*

Straße

Wohnort

* Pflichtfelder

☐ Ich habe die AGB und Datenschutzbestimmungen gelesen und akzeptiere sie.

Jetzt mitspielen

Tierspuren: PublicDomainPictures, Pixabay.com; Lizenz: CC0

Arbeitsblatt „AGB“

Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB) der BigCat GmbH („BigCat”)

1 Geltungsbereich

Diese allgemeinen Geschäftsbedingungen gelten für alle von BigCat auf seinem Internet-Portal www.BigCat.com, seinen Internetseiten und in App-Stores („Internetseiten“) angebotenen Spiele.

1.1 Nutzer

BigCat bietet die Spiele ausschließlich Verbrauchern nach § 13 des Bürgerlichen Gesetzbuch (BGB) an.
Nutzungsberechtigt ist, wer entweder 8 Jahre alt ist oder dessen gesetzliche Vertreter der Nutzung zugestimmt haben.

2 Vertragsangebot und Vertragsschluss

Mit Ausfüllen des Registrierungsformulars bzw. dem Herunterladen und Installieren des Spiels gibst Du ein verbindliches Angebot zum Abschluss eines Spielevertrages (auch „Nutzerantrag“) ab.
Mit der Absendung des Nutzerantrags und der Nutzung des Spiels erkennst Du die AGB an.
Alle gekennzeichneten Datenfelder sind auszufüllen.
Gibst Du falsche Daten ein, werden die richtigen Daten von BigCat ermittelt.
BigCat informiert daraufhin alle anderen Nutzer über deine Falscheingabe.

3 Kosten, Zahlungsbedingungen

3.1 Basis-Version

BigCat stellt dir die Spiele in der Basis-Version kostenlos zur Verfügung. Die Basis-Version ist zeitlich limitiert und nicht voll spielbar, auch stehen dir nicht alle Features zur Verfügung.

3.2 Premium-Features

Du hast die Möglichkeit, gegen Zahlung eines Entgelts Features zu erhalten, die in der Basis-Version nicht zur Verfügung stehen („Premium-Features“).

4 Spielanleitungen, Spielregeln

Du weißt, dass Du in der Spielewelt mit zahlreichen anderen Nutzern zusammen spielst und kommuniziert. Mit der Teilnahme erkennst Du diese Spielregeln an:

- Du stehst jeden Tag, auch an Sonn- und Feiertagen, spätestens um 6 Uhr morgens auf.
- Du verpflichtest dich, täglich deine Hausaufgaben selbstständig zu erledigen.
- Des Weiteren verpflichtest Du dich, solange Du schulpflichtig bist, einmal pro Woche, die Toilettenräume deiner Schule zu reinigen.
- In den Schulferien leistest Du freiwillige Dienste, wie das Putzen von Tafeln, Tischen, Stühlen, das Kehren des Schulhofs, etc. in der Schule, die Du im vergangenen Schuljahr besucht hast.

5 Widerrufsbelehrung und Muster-Widerrufsformular

Ein Widerrufsrecht besteht nicht.

6 Schlussbestimmungen

Sollten Bestimmungen dieser AGB unwirksam sein oder werden, so berührt dies die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen nicht.

Cathouse, den 01.11.2011
BigCat GmbH
Cathouse 1-5, 11111 Cattingen, Deutschland,
Handelsregisternummer: HRB-Cattingen 11111

Links und Tipps für den Einsatz in Schule und Unterricht

Unterrichtsmaterialien und Broschüren

- www.klicksafe.de/materialien
- www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/lehrerhandbuch-und-arbeitshefte

BMFSFJ: Gutes Aufwachsen mit Medien
http://bit.ly/1QFL6IM

Suchmaschinen für Kinder

- www.fragfinn.de
- http://blinde-kuh.de
- www.helles-koepfchen.de

Mediennutzungsverträge

www.mediennutzungsvertrag.de

Auf der Webseite können Kinder und Eltern gemeinsam Regeln für den Umgang mit Internet und Smartphone vereinbaren.

Medienpädagogische Theaterproduktionen für die Schule

- www.q-rage.de
- www.comic-on.de
- http://playback-berlin.de

Online-Quiz für Schule und Unterricht

- www.klick-tipps.net/schule
- www.klicksafe.de/quiz
- www.lingonetz.de/schule/lingomintmobil-app-hier-herunterladenschule

Geprüfte Webseiten für Kinder

- www.klicksafe.de/fuer-kinder
- http://seitenstark.de
- www.erfurter-netcode.de
- http://enfk.de/Kinderwebsites
- www.klick-tipps.net
- http://desktop.meine-startseite.de
- http://internet-abc.de/kinder
- www.surfen-ohne-risiko.net

Informationen für Jugendliche

- Ratgeber bei Cyber-Mobbing
  www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/was-tun-bei-cyber-mobbing
- Bereich für Jugendliche auf der klicksafe-Webseite:
  www.klicksafe.de/jugendliche
- Peer to Peer Tipps fürs Digitale Überleben:
  www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/klicksafe-youthpanel-flyer

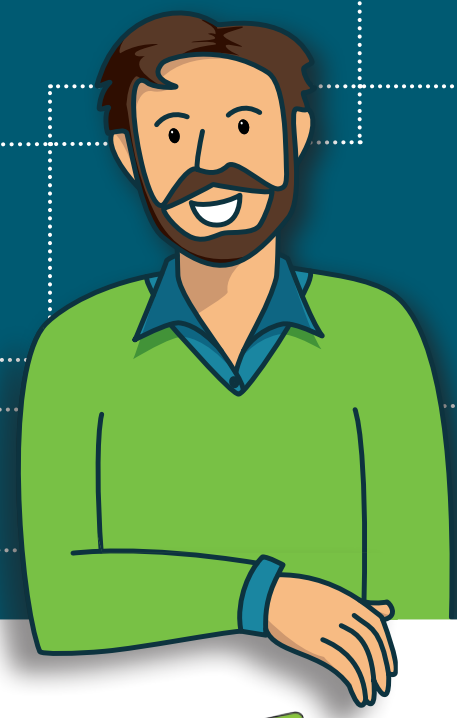
Tablets und Handys – Medieneinsatz im Unterricht

- Making und Coding – Materialien für den Unterricht:
  https://medienundbildung.com/uploads/tx_ttproducts/datasheet/Making-Coding_2.Aufl_web96.pdf

www.handysektor.de

- Unterrichtsreihe „Mobile Medien - Neue Herausforderungen“:
  www.klicksafe.de/mobilemedien
- Cyber-Mobbing-Erste-Hilfe-App von klicksafe:
  http://bit.ly/1IDq5ch
- Real-life-challenge von Handysektor:
  www.klicksafe.de/real-life-challenge

Sei schlau im Netz – Brettspiel Internetsicherheit
Auch als Download auf klicksafe.de



klicksafe.de ist das deutsche Awareness Centre im CEF Telecom Programm der Europäischen Union.

klicksafe sind:

LMK Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz

Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz – www.lmk-online.de

LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW Der Meinungsfreiheit verpflichtet.

Landesanstalt für Medien NRW – www.medienanstalt-nrw.de

Neben klicksafe gehören dem Safer Internet Centre folgende Partner an:

internet-beschwerdestelle.de eco fsm

internet-beschwerdestelle.de (durchgeführt von eco und FSM)

JUGEND SCHUTZ.NET

jugendschutz.net ist das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Jugendschutz im Internet – www.jugendschutz.net

Kinder- und Jugendtelefon 116111 NummergegenKummer unterstützt durch die Deutsche Telekom

Kinder- und Jugendtelefon von Nummer gegen Kummer e.V.

klicksafe – Büros

c/o Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz
Turmstraße 10
67059 Ludwigshafen
E-Mail: info@klicksafe.de
Internet: www.klicksafe.de

c/o Landesanstalt für Medien NRW
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
E-Mail: klicksafe@medienanstalt-nrw.de
Internet: www.klicksafe.de