



Der Führerschein fürs Internet

Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte

Surfschein



Name:

Datum:

Unterschrift:



Surfen & Internet

Punkte:

Du warst schon gut. Aber es könnte besser sein. Üb mit Eddie im Themenbereich „Wissen wie's geht: Surfen und Internet"! Mach dann den Surfschein noch einmal. Dann schaffst du sicher mehr

Achtung: Gefahren!

Punkte:

Du weißt schon viel, aber über einige Gefahren muset du dich noch schlau machen. Schau dazu den Themenbereich „Wissen wie's geht: Achtung! Die Gefahren" mit Eddie an, damit auch du ein Surfprofi wirst.

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	1
Pädagogischer Hinweis	2
Technischer Hinweis	3

Teil 1 Informationen zum Surfschein

Die Hauptinsel und ihre Funktion	7
Eddies Themeninsel: Surfen & Internet	8
Multiple-Choice-Fragen	9
Themenspiel: Suchen im Internet	10
Flizzys Themeninsel: Achtung! Gefahren	11
Multiple-Choice-Fragen	12
Themenspiel: Was Soll Das?!	14
Percys Themeninsel: Lesen, Hören, Sehen	15
Multiple-Choice-Fragen	16
Themenspiel: Upload-Liebe	18
Jumpys Themeninsel: Mitreden & Mitmachen	19
Multiple-Choice-Fragen	20
Themenspiel: Emoticon-Windrad	22
Surfschein: Die Auswertung	23

Teil 2 Der Surfschein im Unterricht

Einleitung	26
Beschreibung der Bausteine	27
Übersicht Bausteine	29
Unterrichtsmaterialien Surfen & Internet	30
Themen und zugehörige Bausteine	30
Surfen & Internet, AB E-Mail	33
Surfen & Internet, AB Aktion „Leicht“	34
Surfen & Internet, AB Aktion „Schwer“	35
Unterrichtsmaterialien Achtung! Gefahren	36
Themen und zugehörige Bausteine	36
Achtung! Gefahren, AB E-Mail	39
Achtung! Gefahren, AB Aktion	40
Achtung! Gefahren, AB Zusatz	41
Unterrichtsmaterialien Lesen, Hören, Sehen	42
Themen und zugehörige Bausteine	42
Lesen, Hören, Sehen, AB E-Mail	45
Lesen, Hören, Sehen, AB Zusatz	46
Unterrichtsmaterialien Mitreden & Mitmachen	47
Themen und zugehörige Bausteine	47
Mitreden & Mitmachen, AB E-Mail	50
Mitreden & Mitmachen, AB Aktion	51
Mitreden & Mitmachen, AB Zusatz	52
Unterrichtsmaterialien „Der gesamte Surfschein“	53
Themen und zugehörige Bausteine	53
Mögliche Kombinationen der Bausteine	56
Reflexion der Unterrichtseinheiten	57
Elternbrief	58
Glossar	59
Linkliste ins Internet-ABC	60
Weitere Materialien	61
Impressum	62

VORWORT

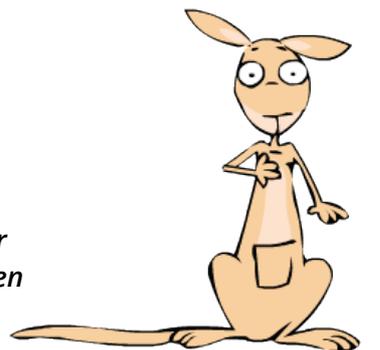
Liebe Lehrerinnen und Lehrer¹,

bereits frühzeitig machen viele Kinder ihre ersten Erfahrungen mit dem Internet, einem Medium, das viele neue Möglichkeiten bietet und gleichzeitig voller Gefahren steckt. Es ist wichtig, Kinder auf ihrem Weg durch das Internet zu begleiten. Nur so können sie die Vielzahl von Möglichkeiten kennen und nutzen lernen und nur mit Unterstützung können sie erkennen, welche Gefahren im Internet lauern und wie sie sich davor schützen können.

Das Internet-ABC liefert Hilfestellungen, um Kinder, Eltern und Pädagogen für einen sicheren Umgang mit dem Internet fit zu machen. Die Kinder werden auf ihrer Wissens- und Entdeckungsreise von den Internet-Experten Eddie, Flizzy, Percy und Jumpy begleitet. Neben vielen nützlichen Tipps und Informationen bietet das Internet-ABC auch einige kleine Spiele rund um das Internet.

Wer ist fit für das Internet? Mit dem Surfschein vom Internet-ABC können Kinder ihr Wissen spielerisch überprüfen und erweitern. Die Entdeckerfreude der Kinder wird genauso angeregt, wie der Ehrgeiz, die Führerscheinprüfung für das Web zu bestehen und die Surfschein-Urkunde zu erwerben. Unsere „Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte“ bieten Unterstützung für den pädagogisch begleiteten Einsatz des Surfscheins in der Schule oder im außerschulischen Bildungsbereich.

Wir wünschen viel Spaß dabei!
Ihr Team vom Internet-ABC



¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in den Unterrichts- und Begleitmaterialien auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für jedes Geschlecht.

PÄDAGOGISCHER HINWEIS

Der Surfschein richtet sich an Kinder, die ihren Wissenstand vom Internet überprüfen und erweitern möchten. Die Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte sind für den Einsatz mit Schülern der Klassenstufen 3 bis 6 ausgelegt. Grundlegende Kenntnisse zum Internet beziehungsweise zur Er-

arbeitung von Inhalten der „Wissen, wie's geht!“-Module des Internet-ABC (siehe Infokasten) sind von Vorteil. Die Unterrichts- und Begleitmaterialien unterscheiden zwischen „Internet-Anfängern“ und „Internet-Fortgeschrittenen“.

Thema	Kompetenzen	Lerninhalte
Surfen & Internet	Analysieren & Reflektieren Informieren & Recherchieren Technische Grundkenntnisse	Wie finde ich Informationen im Internet? Wie suche ich zielgerichtet? Was ist bei der Recherche zu beachten? Woher weiß ich, dass etwas nicht stimmt? Und wie funktioniert das WWW überhaupt?
Achtung! Gefahren	Analysieren & Reflektieren Bedienen & Anwenden Kommunizieren & Kooperieren	Welche Gefahren lauern im Netz? Wer steckt hinter den Gefahren? Wie kann ich mein Verhalten im Netz so gestalten, dass ich möglichst sicher bin? Wie reagiere ich auf Gefahren?
Lesen, Hören, Sehen	Analysieren & Reflektieren Bedienen & Anwenden Produzieren & Präsentieren Urheberrecht	Was bietet mir das Netz? Welche Medienprodukte gibt es? Was ist ein Blog, ein Podcast, ein Videonetzwerk und was bedeutet eigentlich Urheberrecht? Woran erkenne ich gute und schlechte Medienangebote?
Mitreden & Mitmachen	Analysieren & Reflektieren Kommunizieren & Kooperieren	Wer macht das Netz, wer kann es gestalten? Wie kann ich es mitgestalten und was muss ich beachten? Wie kommuniziere ich im Netz verantwortungsbewusst und ohne andere zu verletzen?

Der Surfschein lädt Kinder zum spielerischen Entdecken und Reflektieren ein. Zu jeder Themeninsel gibt es eine Inselgeschichte, die mit pädagogischer Hilfestellung auf die Welt des Internets übertragen werden kann. Die themenspezifischen Multiple-

Choice-Fragen regen die Kinder an, ihren Wissenstand zu überprüfen und zu erweitern. In den interaktiven Themenspielen setzen sich die jungen Surfer mit einzelnen Aspekten des Internets auseinander.

Info

Die „Wissen, wie's geht!“-Module vom Internet-ABC (www.internet-abc.de/kinder/wwg.php) haben das Ziel, Kindern spielerisch und interaktiv das Internet und die Technik dahinter zu erklären und sie gleichzeitig über die Gefahren und Gefährdungen des Mediums aufzuklären. Die Themen rei-

chen vom ersten Surfen über die Bedienung von Suchmaschinen, über die Gefahren des Internets und den Umgang mit Werbung bis hin zur Nutzung sozialer Netzwerke. Alle Module sind komplett vertont.

TECHNISCHER HINWEIS

Der Surfschein ist über die Seiten vom Internet-ABC aufrufbar und wird online im Browser gespielt. Für den optimalen Spielverlauf wird eine stabile Internetverbindung sowie ein HTML5-kompatibler Browser (Chrome 18+, Firefox 11+, Internet Explorer 9+, Safari 5+) benötigt. Der Surfschein ist spielbar auf Com-

putern im PC-Raum (Maussteuerung), auf einem interaktiven Whiteboard (Maus-, Stift- oder Fingersteuerung) oder auf mobilen Tablet-PC's (ab iPad3) (Fingersteuerung). Bevor der Surfschein mit Schülern eingesetzt wird, sollten die technischen Grundvoraussetzungen sichergestellt werden.



Der Führerschein fürs Internet

Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte

TEIL 1 INFORMATIONEN ZUM SURFSCHHEIN



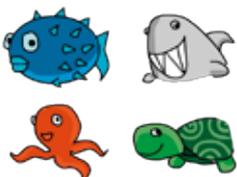
Das Spiel im Überblick

Das Surfen im Internet macht großen Spaß und steckt voller Abenteuer. Damit kein Surfer im Netz zu Schaden kommt, sollte jeder erst in einer Surfschule sein Wissen überprüfen. Was ist bei Suchmaschinen zu beachten? Wie sieht ein sicherer Umgang mit dem Internet aus? Welchen Internetseiten kann ich trauen? Wie kann ich das Internet mitgestalten und was muss ich beim Mitmachen beachten?

Jeder Surfer wählt zu Beginn ein Meerestier als Avatar aus und gibt seinen Namen für die Surfschein-Urkunde ein. Wer einmal nicht weiter weiß, der aktiviert den „Tipp-Button“. Durch seine Aktivierung werden interaktive Elemente hervorgehoben. Mehr

Infos zu jedem Bildschirm können über den „Info-Button“ angezeigt werden. Das „Aktionen“-Feld zeigt an, wie viele interaktive Elemente für jeden Surfer noch zu aktivieren sind. Die Themeninseln zum Internet sind in alle vier Himmelsrichtungen von der Hauptinsel, der Surfschule, aus erreichbar. In welcher Reihenfolge die Themeninseln gespielt werden, bleibt dem Surfer überlassen. Zu jeder Themeninsel findet der Surfer ein Themenspiel, was gelöst werden muss. Erst wenn alle Interaktionsmöglichkeiten gefunden sind, kann der Surfer zur Hauptinsel zurückkehren und sich seine vorläufige oder endgültige Surfschein-Urkunde anzeigen lassen.

Avatare



Spielerfeld



Name und Punktzahl

Info-Button



Infos zur aktuellen Insel

Tipp-Button



Tipp für mögliche Interaktionen

Aktionen



Offene Interaktionen der Insel

Reiter



Übergang zu anderen Inseln

Spieler-Modi

Der Surfschein kann im Ein-Spieler-Modus und im Zwei-Spieler-Modus gespielt werden. Der Ein-Spieler-Modus stärkt die Selbstreflexion und den individuellen Ehrgeiz. Der Zwei-Spieler-Modus fördert darüber hinaus den sozialen Austausch und das soziale Lernen.

Setting, Surfschein-Urkunde

Um den Führerschein fürs Web zu erwerben, begibt sich der Spieler auf die Hauptinsel, die Surf-

schule. Sie ist der Ausgangspunkt für die Reise zu den Themeninseln der vier Surflehrer. Auf den vier Themeninseln warten viele Aufgaben und Fragen auf den Spieler. Sind alle Fragen gelöst, kehrt der Spieler zur Hauptinsel zurück. Nach jeder Themenprüfung kann er ein Zwischenergebnis speichern und drucken. Dadurch können auch nur einzelne Themengebiete gespielt werden. Wer alle vier Themengebiete mit hoher Punktzahl lösen konnte, erhält die Urkunde: den Surfschein.

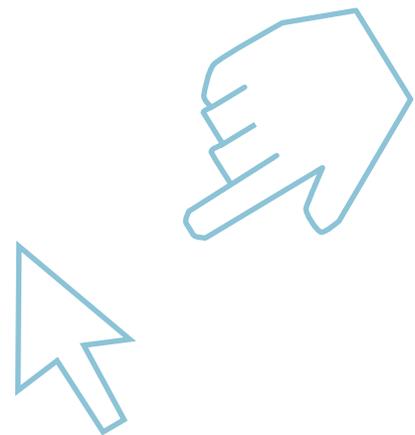
Ein-Spieler-Modus	Maximalpunktzahl: 96	Mindestpunktzahl für den Surfschein: 75
Zwei-Spieler-Modus	Maximalpunktzahl: 57	Mindestpunktzahl für den Surfschein: 45

Spielsteuerung

Die Spielsteuerung erfolgt intuitiv und je nach Endgerät mit Maus, Finger oder Whiteboard-Stift. Folgende Interaktionen werden gefordert:

„Klick“ bzw. „Tipp“	Aktivieren von Elementen
„Ziehen“ bzw. „Wischen“	Surfen zu anderen Inseln
„Drag & Drop“	Zuordnen von Elementen

Geschriebene Texte können beim Spielen auf einem Computer oder auf einem interaktiven Whiteboard durch Klick bzw. Tipp auf den Text erneut angehört werden.



Spielaufgaben

Der Spieler muss helfen, die Themeninseln wieder in Ordnung zu bringen. Dadurch aktiviert er Multiple-Choice-Fragen und ein Themenspiel, wobei er viele Punkte sammeln kann. Für jeden Durchlauf wird der Pool an Multiple-Choice-Fragen neu gemischt.

Pro Themeninsel wird aus drei beziehungsweise vier Blöcken mit Unterthemen ausgewählt, die ihren Schwierigkeitsgrad steigern. Weitere Informationen zu den Spielaufgaben sind im Bereich der einzelnen Themeninseln zu finden.

DIE HAUPTINSEL UND IHRE FUNKTION



Inselgeschichte

Wer im WWW-Weltmeer sicher surfen will, kommt an der Surfschule nicht vorbei. Die Surfschule ist die Hauptinsel. Von hier aus erreicht der Spieler die Themeninseln. Er kann sich frei aussuchen, welche Insel er als erste besucht. Die Surflehrer Eddie, Flizzy, Percy und Jumpy sind zunächst nur über die

kleinen Tablet-PCs mit dem Spieler verbunden. Hat der Spieler eine Insel „bearbeitet“, steht der jeweilige Surflehrer neben dem Tablet-PC und kann zum Schluss live zum hoffentlich bestandenen Surfschein gratulieren.

Funktion

Die kleinen Tablet-PCs informieren den Spieler über die Surflehrer der einzelnen Themengebiete sowie über die jeweilig erreichte Punktzahl. Der große Tablet-PC zeigt die gespielten Inseln, den Button zum Speichern und Ausdrucken der

Zwischenergebnisse beziehungsweise des Surfscheins und die Gesamtpunktzahl. Über das Ziehen der Reiter an den Rändern in die Mitte surft der Spieler zu den Themeninseln.

Hörer-Button



Information zur Figur

Punkte-Button



Punkte im Themengebiet

Gespielte Themeninseln



Surfschein



Speichern und Ausdrucken

EDDIES THEMENINSEL: SURFEN & INTERNET



Wer hier vorbeikommt, hat bereits eines gefunden: Eddie und seine Freunde auf einer Eisscholle irgendwo im WWW-Weltmeer. Doch richtiges Suchen will gelernt sein! Der Surflehrer Eddie stellt seine Surfschüler auf die Probe: Eddie sucht seine Kapitänsmütze und seine Fliege, zwei seiner Pinguin-Freunde suchen im Internet, wohin sie als nächstes in den Urlaub fahren und zwei weitere Pinguine angeln im riesigen WWW-Weltmeer, um einen guten Fang zu machen.

Wer im Netz surfen möchte, muss sich im Internet orientieren können. Clevere Surfer sollten wissen, wo und wie sie gezielt nach Informationen suchen und wie sie ein gutes Suchergebnis von einem schlechten unterscheiden. Im Internet gibt es zwar keinen Kompass, der immer den richtigen Weg weist, aber viele tolle Hilfestellungen, die junge Surfer kennen sollten.

Themenspiel:	Suchen im Internet
Multiple-Choice-Fragen:	Ein-Spieler-Modus: 6 Fragen aus 3 Blöcken Zwei-Spieler-Modus: 2 x 3 Fragen aus 3 Blöcken
Minimal-/Grenz-/Maximalpunktzahl:	Ein-Spieler-Modus: 7 / 15 / 22 Punkte Zwei-Spieler-Modus: 4 / 9 / 13 Punkte



Türöffner

Interaktionen für Multiple-Choice-Fragen (6 beziehungsweise 2x3)

Themenspiel

MULTIPLE-CHOICE-FRAGEN

Die Tabelle gibt einen Überblick über die Multiple-Choice-Fragen des Themas „Surfen & Internet“ und die jeweils richtige Antwort.



Block 1: Online, Offline, www

Ab welchem Alter darf man das Internet allein nutzen?	Es gibt keine Altersbeschränkung.
Im Internet unterwegs zu sein, nennt man auch ...	Surfen.
Was bedeutet online?	Mit dem Internet verbunden zu sein.
Was ist ein Link?	Über einen Link komme ich zu einer anderen Internetseite.
Wie erkenne ich einen Link?	Links sind oft unterstrichen oder speziell (z.B. farblich) gekennzeichnet.
Womit kann man online gehen?	Mit Computer, Tablet-PC und Smartphones.
Was ist ein Touchscreen?	Ein Bildschirm, der auf Berührungen reagiert.
Wofür stehen die letzten Buchstaben hinter dem Punkt bei einer Internetadresse?	Für ein Land oder einen bestimmten Bereich, z.B. „.de“ für Deutschland.
Was bedeutet offline?	Nicht mit dem Internet verbunden zu sein.
Was ist das Besondere am Internet?	Das Internet hat keinen Chef, sondern viele Menschen bestimmen mit.

Block 2: Online, Offline, www

Was ist ein Browser?	Ein Programm zum Surfen im Internet.
Was sind Internet Explorer, Firefox, Chrome und Safari?	Browser, also Programme zum Surfen.
Was zeigt die „Chronik“ des Browsers?	Die Chronik zeigt an, welche Seiten Du im Internet besucht hast.
Woher weiß das Internet, an welches Gerät (z.B. Computer oder Smartphone) die Internetseite geschickt werden muss?	Jedes internetfähige Gerät hat eine eigene Adresse, die IP-Adresse: Sie funktioniert wie der Absender bei einem Brief.
Wofür steht die Abkürzung WLAN?	Kabelloses Computernetzwerk, auf englisch: Wireles Local Area Network.
Was ist ein HotSpot?	Eine Stelle (Gebäude, Platz), an der man drahtlos ins Internet kommt.
Was ist ein Administrator?	Der Verwalter einer Internetseite oder eines Computers.
Wo liegen die Internetseiten?	Auf sogenannten Servern - das sind Computer, die immer angeschaltet sind.
Was ist ein Account?	Ein Benutzerkonto.
Was ist ein Router?	Ein Verbindungscomputer, der den Datenpaketen im Internet den Weg zeigt.
Was bezeichnet man im Internet mit einer Cloud?	Einen Online-Speicher, in dem ich meine Daten sichern und mit Freunden teilen kann.

Block 3: Suchmaschinen, Lesezeichen, Linktipps

Wie finde ich die Seite, die ich suche?	Mit Hilfe einer Suchmaschine.
Wie heißt eine bekannte Kindersuchmaschine?	Blinde Kuh.
Welche Begriffe darf man mit einer Suchmaschine NICHT suchen?	Man darf nach jedem Begriff suchen.
Wo bekommt man eine Erlaubnis, um eine Suchmaschine zu nutzen?	Man braucht keine Erlaubnis.
Wie alt muss man mindestens sein, um mit einer Suchmaschine arbeiten zu dürfen?	Es gibt keine Altersbegrenzung, man muss nur lesen und schreiben können.
Durch die Eingabe eines Begriffs in die Suchmaschine erhältst du ...	Links zu Seiten, die meine gewünschten Informationen haben können.
Worauf solltest du bei der Eingabe von Wörtern in eine Suchmaschine unbedingt achten?	Auf die Rechtschreibung.
Was ist KEINE Kindersuchmaschine?	Dicke Lupe.
Was muss man bei Suchmaschinen beachten?	Die ersten Treffer müssen nicht immer die besten sein.
Sind alle Ergebnisse der Suchmaschine immer aktuell?	Nein. Die gefundenen Seiten können veraltet sein, die Informationen falsch.
Wozu dienen Linktipps?	Linktipps können dir weitere gute Internetseiten empfehlen.
Was ist der Vorteil von Kindersuchmaschinen?	Es werden nur solche Internetseiten angezeigt, die Inhalte haben, welche für Kinder geeignet sind.

THEMENSPIEL: SUCHEN IM INTERNET

Thema:	Bausteine des Internets. Browser, Router, Server
Punkte:	3
Spielform:	Labyrinth: Der richtige Verbindungsweg
Versuche:	Maximal 10

Hintergrund

Das Internet ist ein weltweites dezentrales Netzwerk von miteinander verbundenen Computern. Einen Chef gibt es nicht, jeder kann mitmachen. Für das eigene Surfverhalten ist es von großem Vorteil zu verstehen, wie das Internet funktioniert, welche Bausteine es gibt und was bei einer Suchanfrage passiert.

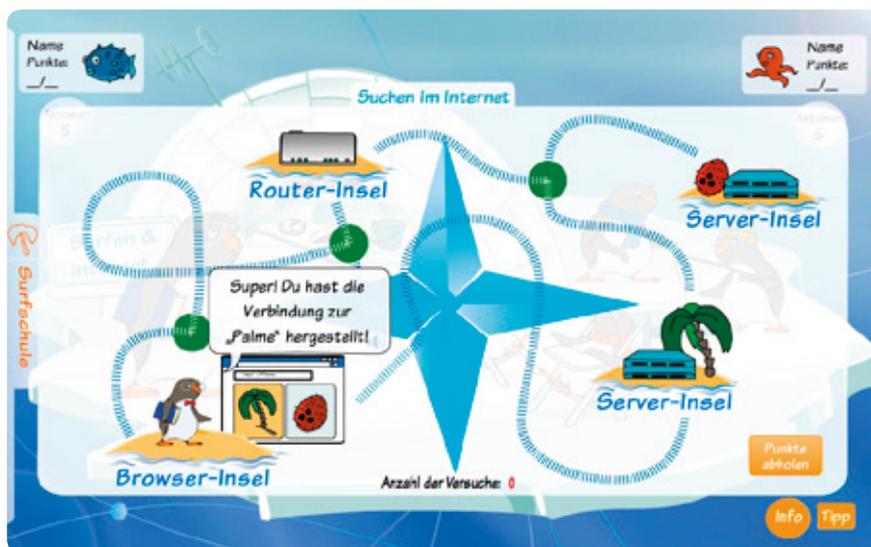
Aufgabenstellung

Der Spieler hat die Aufgabe, einen Verbindungsweg zwischen Eddies Browser zu dem Server herzustellen, auf dem das von ihm gewählte Suchbeispiel (Palme oder Kokosnuss) gespeichert ist. Durch ei-

nen Klick beziehungsweise „Tipp“ auf einen Kreuzungspunkt wird dieser gedreht. Der Spieler soll die Kreuzungspunkte nun so ausrichten, dass ein Weg vom Browser über den Router zum passenden Server entsteht. Nur der richtige Verbindungsweg ergibt 3 Punkte.

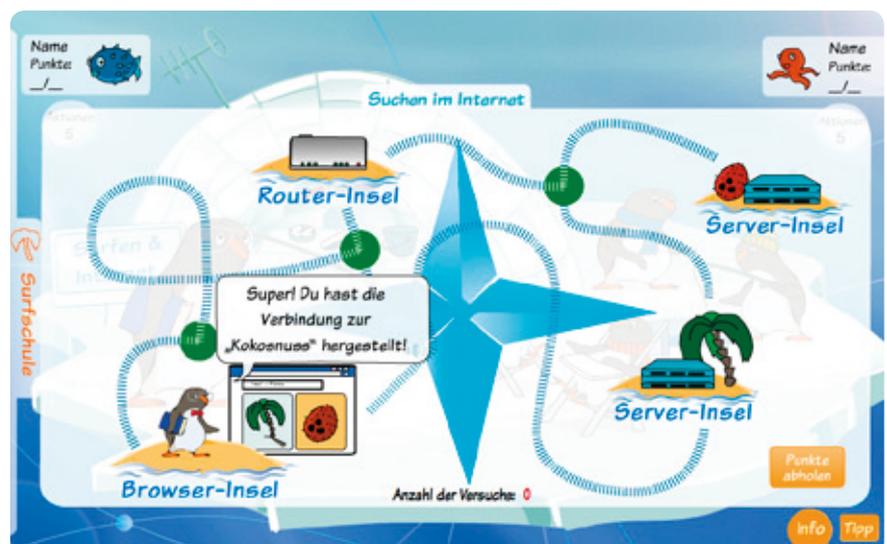
Wissensbereiche

Wie funktioniert das Internet? Was ist ein Browser und welche Browser gibt es? Was ist ein Server? Wo sind im Internet die Daten gespeichert? Wie werden Computer im Internet miteinander verbunden? Was ist ein Router?



Richtige Lösung für Auswahl „Palme“

Richtige Lösung für Auswahl „Kokosnuss“



FLIZZYS THEMENINSEL: ACHTUNG! GEFAHREN



Wer im Internet surfen möchte, der muss sich vorher hierher trauen: auf die düstere Waldinsel von Flizzy und ihren Freunden. Schädlinge haben den Wald befallen und müssen bekämpft werden. Verführerisch bunte Werbung lädt zum Klicken ein. In den Astlöchern versteckt sich etwas und Flizzys gut sichtbarer Freund auf der Baumkrone ist vom Hackangriff des Greifvogels bedroht. Flizzys kleine Freundin begibt sich durch einen Chat in große Gefahr und auch die Kettenbriefe machen Angst.

Genau wie die Insel steckt auch das Internet voller Abenteuer und Gefahren. Viren und Würmer bedrohen das Netz, Kostenfallen lauern auf leichtsinnige Klicks. Wer im WWW sicher surfen will, muss wissen, wie er sich und auch seine Daten schützt. Sichere Passwörter zu benutzen ist genauso wichtig, wie sehr vorsichtig zu sein, wenn Fremde über das Internet Kontakt aufnehmen. Weil jeder im Internet anonym sein kann, muss ein Surfer clever reagieren, wenn eine Cyberattacke ihn ärgert, jemand ihn stalkt oder bedroht. Ein echter Surfprofi braucht keine Angst zu haben, nicht im Wald und nicht im Internet.

Themenspiel:	Was soll das?!
Multiple-Choice-Fragen:	Ein-Spieler-Modus: 8 Fragen aus 4 Blöcken Zwei-Spieler-Modus: 2x4 Fragen aus 4 Blöcken
Minimal-/Grenz-/Maximalpunktzahl:	Ein-Spieler-Modus: 9 / 22 / 29 Punkte Zwei-Spieler-Modus: 5 / 12 / 17 Punkte



Türöffner

Interaktionen für Multiple-Choice-Fragen (8 beziehungsweise 2x4)

Themenspiel

MULTIPLE-CHOICE-FRAGEN

Die Tabelle gibt einen Überblick über die Multiple-Choice-Fragen des Themas „Achtung! Gefahren“ und die jeweils richtige Antwort.



Block 1: Passwort, Daten, AGB'S

Muss man sein drahtloses Netzwerk (WLAN) schützen?	Ja, damit kein Fremder heimlich mitsurfen kann!
Manchmal kommt die Frage, ob man sein Passwort speichern will. Man drückt dann nein, sonst können andere Leute, die deinen Computer benutzen, an deine E-Mails und Dateien.
Was sind keine schützenswerten Daten, die ohne deine Zustimmung im Internet weitergegeben werden dürfen?	Alles über deine Gesundheit und deine Krankheiten.
Was solltest du tun, wenn du auf eine Internetseite kommst, die irgendwie merkwürdig ist oder dir Angst macht?	Ich sage sofort meinen Eltern und meinem Lehrer Bescheid, und die kümmern sich darum.
Was versteht man unter AGBs?	Allgemeine Geschäftsbedingungen, das sind Vereinbarungen und Bestimmungen, die zu einem Vertrag gehören. Sie sollten unbedingt gelesen werden.
Ist im Internet alles kostenlos?	Nein, für manche Seiten, Informationen oder Musik muss man auch bezahlen.
Was ist ein Touchscreen?	Ein Bildschirm, der auf Berührungen reagiert.
Ist im Internet alles erlaubt?	Nein, auch im Internet gelten bestimmte Regeln.

Block 2: Hacker, Stalker, Cybermobber

Du bekommst mit, dass jemand im Internet gehänselt wird. Wie verhältst du dich?	Ich versuche der Person zu helfen und spreche mit meinen Eltern oder einem Lehrer darüber.
Was tust du, wenn du entdeckst, dass eine oder mehrere Personen gemeine und falsche Dinge über dich im Internet verbreiten?	Ich bitte meine Eltern oder einen Lehrer um Hilfe.
Was ist ein Hacker?	Jemand, der unerlaubt in fremde Computersysteme eindringt.
Was kannst du tun, wenn du im Internet ein Bild von dir entdeckst, das da nicht sein soll?	Ich teile dem Verantwortlichen der Seite mit, dass er das Bild entfernen soll.
Was kann gefährlich werden, wenn in deinem Laptop oder Tablet eine Kamera installiert ist?	Ein Hacker kann mich heimlich durch die Kamera beobachten.
Was tust du, wenn dich jemand kennenlernen möchte, den du nur über das Internet kennst?	Weil ich nicht weiß, wer derjenige tatsächlich ist, sage ich meinen Eltern Bescheid.
Was kannst du tun, damit dich niemand heimlich durch die Computer-Kamera beobachten kann?	Wenn ich die Kamera nicht benutze, klebe ich etwas darüber.
Woran erkennst du einen Stalker im Internet?	Wenn mich eine Person verfolgt und nicht in Ruhe lässt und sogar Bilder von mir oder meine Adresse haben will.

Block 3: Viren, Würmer, Firewall

Was ist ein Virus?	Ein Programm, das den Computer oder andere Programme beschädigt oder kaputt macht.
Was kann dir im Internet passieren?	Mein Computer kann sich einen Virus zuziehen.
Wie entdeckt und entfernt man einen Virus?	Mit einem Virenschutzprogramm.
Was ist eine Firewall?	Ein Schutzprogramm für den Computer.
Wie oft muss man seinen Virenschutz auf den neuesten Stand bringen?	In kurzen, regelmäßigen Abständen, am besten automatisch.
Wie können Viren auf den Computer gelangen?	Durch das Surfen im Internet, E-Mails und Datenträger (zum Beispiel einen USB-Stick).
Was ist ein Trojaner?	Ein Programm, das unentdeckt im Hintergrund läuft und den Computer ausspioniert.
Was muss man bei E-Mails mit Dateianhängen beachten?	E-Mails von fremden Personen können Viren in den Dateianhängen enthalten. Die Anhänge sollten nicht geöffnet werden.
Können auch Smartphones einen Virus bekommen?	Ja, manche Smartphones rufen dann selbstständig kostenpflichtige Telefonnummern an.
Kann eine App gefährlich sein?	Ja, manche Apps verbergen versteckte Kosten und andere spionieren in meinen Daten.

BLOCK 4: Werbung

Was ist Schleichwerbung?	Werbung, bei der nicht auf den ersten Blick zu erkennen ist, dass es tatsächlich Werbung ist.
Was ist die Absicht der Werbung?	Ein Produkt bekannt zu machen und zum Kauf anzuregen.
Was sind Spam-Mails?	E-Mails mit Werbung oder merkwürdigen Inhalten, die man gar nicht bestellt hat.
Warum gibt es auf so vielen Internetseiten Werbung?	Firmen zahlen Geld für die Werbeflächen auf den Internetseiten. Davon leben die Anbieter der Internetseiten.
Woran kann man Werbung im Internet erkennen?	Oft leider gar nicht, manchmal nur durch einen kleinen Schriftzug, in dem Werbung oder Anzeige steht.
Sollte man bei Gewinnspielen im Internet mitmachen?	Am besten nicht! Auch Gewinnspiele sind meist nur Werbung. Oft muss man seine E-Mail-Adresse angeben und bekommt nachher Werbemails.
Wie kann man Werbeanzeigen schließen, die sich über die Internetseite legen?	Man klickt auf das kleine „x“. Oft muss man es suchen.
Warum sollte man genau nachdenken, bevor man Mitglied in einem Club auf einer Internetseite wird?	Weil Clubs sehr oft nur dazu dienen, Kinder an eine Firma und ein Produkt zu binden. Sie sind also ein Werbemittel.
Gibt es auch Werbung in Spielen?	Ja, manchmal wird Werbung gezielt in ein Spiel eingebaut.
Gute Internetseiten für Kinder haben entweder keine Werbung oder kennzeichnen diese sehr deutlich.

THEMENSPIEL: WAS SOLL DAS?!

Thema:	Richtig reagieren! Attacken aus dem Internet
Punkte:	Maximal 4
Spielform:	Memory
Versuche:	Maximal 12

Hintergrund

Im Internet ist keiner allein. Nicht immer sind es Freunde, die einen über das Netz kontaktieren. Und nicht immer weiß man, wer tatsächlich dahinter steckt. Anmache, Beleidigungen und Drohungen gehen oft leichter über die Tastatur als über die Lippen. Für junge Surfer ist es besonders wichtig, gegenüber fremden Personen vorsichtig zu sein. Cyberattacken können jeden treffen! Deshalb sollte jeder Surfer wissen, wie er clever auf die Attacken reagiert.

Aufgabenstellung

Der Spieler hat die Aufgabe, Flizzy bei der Abwehr von Cyberattacken zu helfen. In einem Memory

aus acht Karten sind vier Attacken versteckt, denen der Spieler die passende Reaktion zuordnen muss. Für jedes gefundene Paar bekommt der Spieler einen Punkt.

Wissensbereiche

Was ist Cybermobbing? Wer steckt hinter Cyberattacken? Wie wehre ich mich dagegen? Was bedeutet das Recht am eigenen Bild? Was bedeutet anonym? Woher weiß ich, welche Person tatsächlich hinter jemandem steckt? Was ist ein Hacker? Wozu ist ein sicheres Passwort wichtig?

Name: 

Punkte: /

Surfschule

Was soll das?!

Name: 

Punkte: /




Nutzer
flizzi@flizzide
Passwort
flizzi




Melden!




Nicht mit mir! Den Stalker melde ich und sag meinen Eltern Bescheid.




Ignorieren!




Unfair! Die Bilder sofort herausnehmen, denn nur ich habe das Recht an meinem eigenen Bild.




Beschimpfen ist verboten! Das werde ich ignorieren und mir Hilfe holen.




Nutzer
flizzi@flizzide
Passwort




Flizzy ist ein dummer Streber!




Halt! Mein Passwort gehört nur mir. Ich mache es sicher und gebe es keinem weiter.

gefundene Paare: **4**

Anzahl der Versuche: **12**

Punkte abholen

Info

Tipp

Richtige Lösung

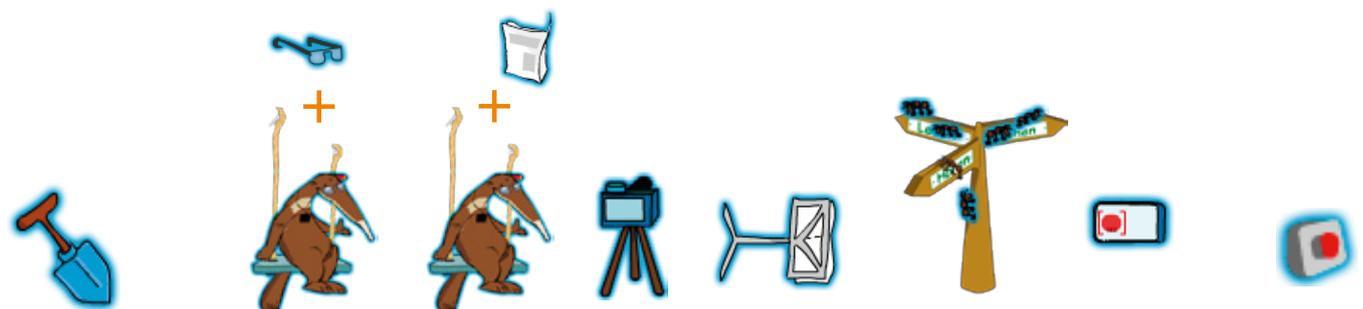
PERCYS THEMENINSEL: LESEN, HÖREN, SEHEN



Wer die Savanneninsel von Percy und seinen Freunden aufsucht, darf seiner Neugier und seiner Kreativität freien Lauf lassen. Percy bietet den Surfschülern viel zu entdecken. Seine Ameisenfreunde haben seine Lese-Brille entführt. Sie haben genau wie Percy einen großen Wissensdurst, den sie stillen möchten. Percys Freundin ist auf der Suche nach spannenden Angeboten zum Hören, Lesen und Sehen. Der Inselfotograf macht heimlich Bilder von ihr und Percys musikalischer Nachbar braucht für seinen Audio-podcast noch Noten und eine gute Tonaufnahme.

Genau wie auf Percys Savanneninsel können angehende Surfer spannende Seiten im Netz entdecken. Wegweiser, Tipps und Tricks helfen beim Stöbern im Netz nach guten Angeboten. Musik, Videos, Texte illegal herunter zu laden und das Urheberrecht zu verletzen, ist für Profisurfer tabu. Auch wer selbst Inhalte ins Netz stellt, sollte das beachten. Wer kreativ ist, produziert selbst und kennt seine Rechte als Urheber.

Themenspiel:	<i>Upload-Liebe</i>
Multiple-Choice-Fragen:	<i>Ein-Spieler-Modus: 6 Fragen aus 3 Blöcken Zwei-Spieler-Modus: 2x3 Fragen aus 3 Blöcken</i>
Minimal-/Grenz-/Maximalpunktzahl:	<i>Ein-Spieler-Modus: 7 / 17 / 23 Punkte Zwei-Spieler-Modus: 4 / 10 / 14 Punkte</i>



Türöffner

Interaktionen für Multiple-Choice-Fragen (6 beziehungsweise 2x3)

Themenspiel

MULTIPLE-CHOICE-FRAGEN

Die Tabelle gibt einen Überblick über die Multiple-Choice-Fragen des Themas „Lesen, Hören, Sehen“ und die jeweils richtige Antwort.



Block 1: Blog, Wiki, Profil

Kann man im Internet auch Zeitung lesen?	Ja, viele Zeitungen gibt es inzwischen sogar nur online. Aber aufgepasst: Viele Angebote kosten Geld!
Kann man auch im Internet Tagebuch schreiben?	Ja. Geheim ist das aber nicht. Meist werden sie geschrieben, damit alle mitlesen können.
Was braucht man, um sich einzuloggen?	Einen Benutzernamen und ein Passwort.
Was bezeichnet man als Profil im Netz?	Das ist eine Art Steckbrief im Netz. Also eine Seite, auf der man sich selbst beschreibt. Dabei sollte man keine zu persönlichen Daten angeben.
Was ist ein Blog?	Blog kommt von Weblog und ist eine Art Tagebuch im Internet.
Was ist ein soziales Netzwerk?	Ein Zusammenschluss von vielen Personen, die über ihr Profil miteinander im Kontakt stehen und sich austauschen.
Kann jeder etwas in ein Wiki reinschreiben?	Ja, in Wikis können alle Autoren sein. Ein gutes Beispiel ist Wikipedia.

Block 2: Fernsehen, Radio, Spiele

Was ist ein Podcast?	Eine Radiosendung, die ich mir herunterladen und später anhören kann.
Kann man über das Internet auch Radio hören?	Ja, und sogar Radio aus der ganzen Welt.
Kann ich auch selbst Hörspiele machen und ins Netz stellen?	Ja. Dafür gibt es sogar extra Seiten für Kinder.
Was ist damit gemeint, dass das Internet ein Multimedienum ist?	Multi kommt von „viele“. Wie auch beim Multivitaminensaft. Das Internet vereint viele Medien in sich.
Was ist eine Kopie?	Eine genaue Doppelung von Daten, zum Beispiel Musik, Text, Film.
Kann man im Internet auch Fernsehen schauen?	Ja, das geht. Viele Fernsehsender haben eine Mediathek eingerichtet und übertragen sogar live.
Sind alle Fernsehsendungen auch im Internet verfügbar?	Nein. In der Mediathek gibt es nur Sendungen, an denen der Fernsehsender das Urheberrecht hat.
Warum sind auf Videoplattformen manche Musikvideos gesperrt?	Weil die Plattformen von der Gema, die die Komponisten und Musiker vertritt, keine Lizenz für das Veröffentlichen erhalten haben.
Wer darf ein Video auf Videoplattformen hochladen?	Jeder darf ein Video hochladen, solange er Bilder, Texte und Musik selbst gemacht hat.
Kann man im Internet auch kostenlos Spiele spielen?	Ja, aber Vorsicht! Viele Spiele sind nur zu Beginn kostenlos. Um schneller weiterzukommen, muss man oft bezahlen.
Was ist eine App?	Eine App ist eine Anwendung fürs Tablet oder für ein Smartphone, zum Beispiel über das Wetter oder Spiele.

Block 3: Upload, Download, Urheberrecht

Darf man Musik aus dem Internet herunterladen?	Ja, aber nur von den Seiten, die das legal anbieten.
Darf ich im Internet mit anderen Musik tauschen?	Nein, es sei denn, du hast die Musik selbst gemacht, oder der, der sie gemacht hat, hat das erlaubt.
Wer oder was ist ein Urheber?	Der Schöpfer des Werkes, also zum Beispiel derjenige, der ein Bild gemalt oder ein Lied geschrieben hat.
Auf bestimmten Seiten kann man sich kostenlos die neuesten Kinofilme ansehen. Ist das erlaubt?	Nein. Diese Filme wurden illegal ins Netz gestellt.
Du hast ein Video gemacht und möchtest es ins Internet stellen. Welche Musik darf im Video zu hören sein?	Nur Musik von Künstlern, die das erlaubt haben.
Wie kannst du herausfinden, wer einen Text im Internet geschrieben hat?	Das sollte immer bei dem Text selbst oder im Impressum der Seite stehen.
Darf ich ein Bild von irgendeiner Webseite kopieren und auf meiner eigenen benutzen?	Nein, nur wenn der Macher des Bilds ausdrücklich zugestimmt hat.
Was ist eine Raubkopie?	Ein Programm, zum Beispiel ein Spiel, dessen Kopierschutz illegal entfernt wurde.
Wenn man im Internet etwas sieht, was einem gefällt, kann man es dann kopieren und auf seine eigene Internetseite stellen?	Nein, außer der Urheber (also der, der das selbst geschrieben oder fotografiert hat) erlaubt dies ausdrücklich.
Was passiert bei einem Upload?	Bei einem Upload werden Dateien von meinem Rechner auf einen Server geladen.
Wie funktioniert ein Download?	Bei einem Download werden Dateien, die auf Servern gespeichert sind, auf meinen eigenen Rechner geladen.

THEMENSPIEL: UPLOAD-LIEBE

Thema:	Urheberrecht und selbstproduzierte Inhalte
Punkte:	Maximal 4
Spielform:	Bewerten und Sortieren durch Drag & Drop
Kategorien:	Text, Bild, Musik, Video

Hintergrund

Das Internet mitzugestalten kann viel Spaß machen. Jeder kann Texte, Bilder, Fotos, Musik oder Videos hochladen und mit anderen teilen. Doch aufgepasst! Ein Surfer kann sich dabei strafbar machen, zum Beispiel, wenn er etwas verwendet, was ein anderer produziert und nicht ausdrücklich zur freien Verwendung gegeben hat. Das Urheberrecht sichert Musikern, Textern, Fotografen, Grafikern, Malern und Filmemachern wichtige Rechte zu, die jeder berücksichtigen sollte.

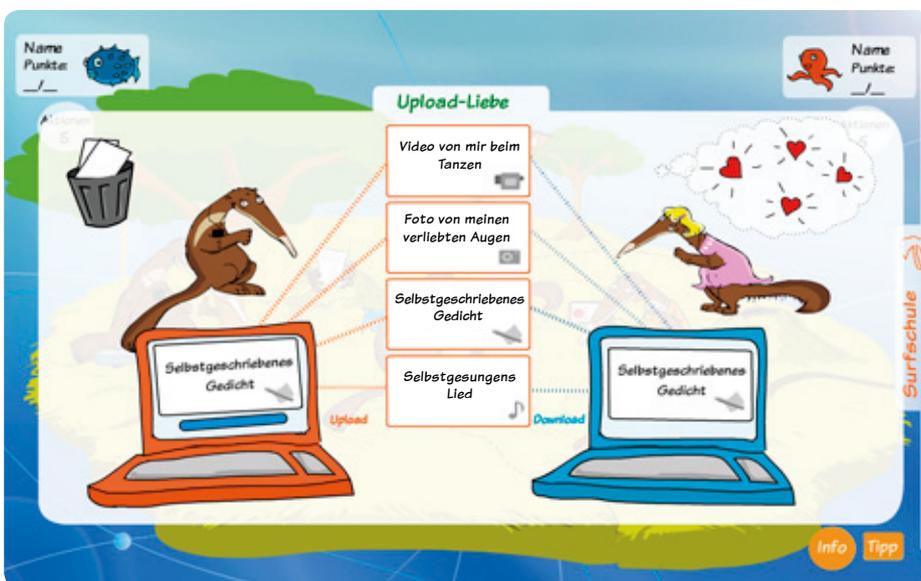
Beiträge auf seinem Blog zu erobern. Dabei darf er das Urheberrecht nicht verletzen. Der Spieler sortiert, welche Beiträge besser in den Papierkorb und welche auf Percys Blog verschoben werden. Für jedes Herz der Angeboteten bekommt der Spieler einen Punkt.

Aufgabenstellung

Der Spieler hilft dem schüchternen Ameisenbär, das Herz seiner Angeboteten durch tolle, multimediale

Wissensbereiche

Was ist ein Urheber? Was bedeutet Urheberrecht? Welche Werke sind durch das Urheberrecht geschützt? Was kann passieren, wenn man das Urheberrecht verletzt? Gibt es auch Urheber, die ihre Werke frei zur Verfügung stellen und wo sind diese zu finden?



Beispiel für eine richtige Lösung

Selbsterdachte Abenteuergeschichte 	Selbstgesungenes Lied 	romantisches Foto vom Sonnenuntergang 	selbstgemachtes Abenteuerhörspiel
Selbstgeschriebenes Gedicht 	Video von mir beim Tanzen 	Foto von meinen verliebten Augen 	

JUMPYS THEMENINSEL: MITREDEN & MITMACHEN



Wer im Internet mitreden und mitmachen möchte, ist auf Jumpys Wüsteninsel gern gesehen. In der Wüste ist nicht viel los. Deshalb lieben es die Bewohner, miteinander zu plappern, zu mailen, zu telefonieren, zu chatten und sich im sozialen Netzwerk auszutauschen. Im Moment fließt jedoch kein Strom und die Kommunikation droht zu versanden. Wenn nicht bald etwas passiert, sind die Akkus leer. Jumpys Adresse ist in der ganzen Welt zu sehen. Auch sein Akku muss aufgetankt, denn er hat Durst. Und wegen des regen Austauschs auf der Insel be-

kommt keiner mit, dass sich der Drache von Jumpys kleinem Bruder gefangen hat.

Ein Surfer weiß, dass das Plaudern im Internet oder per Handy ohne Strom kein lang anhaltendes Vergnügen ist. Hinzu kommen Missverständnisse, wenn man sich bei der Unterhaltung nicht direkt in die Augen sieht. Für jeden Surfschüler ist es daher wichtig, die Tipps & Tricks der Mitredemöglichkeiten per E-Mail, im Chat oder im sozialen Netzwerk zu kennen. Clevere Surfer wissen, was man wem erzählt und welche coolen Hilfsmittel zur Verfügung stehen ;-).

Themenspiel:	<i>Emoticon-Windrad</i>
Multiple-Choice-Fragen:	<i>Ein-Spieler-Modus: 6 Fragen aus 3 Blöcken Zwei-Spieler-Modus: 2x3 Fragen aus 3 Blöcken</i>
Minimal-/Grenz-/Maximalpunktzahl:	<i>Ein-Spieler-Modus: 7 / 16 / 22 Punkte Zwei-Spieler-Modus: 4 / 9 / 13 Punkte</i>



Türöffner

Interaktionen für Multiple-Choice-Fragen (6 beziehungsweise 2x3)

Themenspiel

MULTIPLE-CHOICE-FRAGEN

Die Tabelle gibt einen Überblick über die Multiple-Choice-Fragen des Themas „Mitreden & Mitmachen“ und die jeweils richtige Antwort.



Block 1: Nickname, Chat, Emoticon	
Was ist ein sicherer Nickname?	Ein sicherer Nickname ist ein reiner Phantasiename, zum Beispiel „Dani Datenknacker“.
Wem würdest du im Chat deine Telefonnummer verraten?	Keinem. Im Chat weiß man nie genau, mit wem man wirklich plaudert.
Ab wann kann man eine Chat-Bekanntschaft als echten Freund bezeichnen?	Eigentlich nie! Ich kenne die Person ja nicht aus dem echten Leben und weiß nicht, ob stimmt, was sie oder er sagt.
Was macht ein Moderator im Chat?	Er sorgt für Ordnung und gutes Benehmen im Chat und hilft den Teilnehmern.
Gibt es im Chat Regeln?	Meistens ja, in guten Chats für Kinder auf jeden Fall.
Was ist ein Messenger?	Ein Programm, mit dem man sich über das Internet unterhalten kann und teilweise auch Dateien zusenden kann.
Welches Zeichen zeigt ein freundliches Zuzwinkern an?	;-) oder ;)
Welches Zeichen bringt Freude zum Ausdruck?	:-) oder :)
Traurig sein drückst du mit diesem Zeichen aus:	:-(oder :(
Einen Kuss gibst du mit diesem Zeichen:	:-*

Block 2: E-Mail, Spam, Kettenbrief	
Was ist eine E-Mail?	Ein elektronischer Brief.
Wie kann man verhindern, dass man viele unerwünschte E-Mails bekommt?	Man gibt seine E-Mail-Adresse nur an seine Freunde weiter und verrät sie nicht in Chats oder Gewinnspielen.
Sollte man E-Mails immer öffnen?	Nein. Wenn man den Absender nicht kennt oder einem der Betreff komisch vorkommt, sollte man die E-Mail ungeöffnet löschen. Und Vorsicht bei Anhängen!
Woher weiß das Internet, an welches Gerät (z.B. Computer oder Smartphone) die Internetseite geschickt werden muss?	Jedes internetfähige Gerät hat eine eigene Adresse, die IP-Adresse: Sie funktioniert wie der Absender bei einem Brief.
Welchen Menschen gibst du deine E-Mail-Adresse?	Nur echten Freunden und meiner Familie.
Wie nennt man dieses Zeichen: @?	Klammeraffe oder ät.
Kann man eine E-Mail an mehr als eine Person verschicken?	Ja, die Zahl der Empfänger ist unbegrenzt.
Kann man seine E-Mail-Adresse behalten, wenn man umzieht?	Ja, eine E-Mail-Adresse hat nichts mit der Wohnadresse zu tun.
Was machst du mit einem Kettenbrief per E-Mail?	Ungelesen löschen, weil sie fast immer Blödsinn enthalten oder betrügerisch sind.
Wieviele E-Mail-Adressen sollte man haben?	Mindestens zwei: eine für privat und eine für Angaben im Netz, zum Beispiel Newsletter.
Was machst du, wenn du per E-Mail einen Link zugeschickt bekommst?	Ich klicke ihn nicht an, weil sich dahinter Viren verbergen könnten.
Was kann man gegen unerwünschte Spam-Mails tun?	Einen Spam-Filter einrichten.
Kommt eine E-Mail auch an, wenn ich etwas (zum Beispiel den Punkt) vergesse oder den Benutzernamen falsch schreibe?	Nein, alles muss richtig sein!
Was ist eine E-Card?	Eine elektronische Gruß- oder Postkarte.
Braucht man zum Schreiben von E-Mails ein spezielles Programm auf seinem Computer?	Nein, man kann auch über den Browser die jeweilige Webseite (zum Beispiel GMX oder WEB) aufrufen und seine E-Mails dort lesen und schreiben. Mailprogramme oder Apps sind aber oft komfortabler!
Kann man E-Mails in alle Länder der Welt schicken?	Ja. Der Empfänger muss aber eine E-Mail-Adresse und einen Internetzugang haben, um deine E-Mail auch lesen zu können.
Kannst du mehreren Leuten gleichzeitig eine E-Mail schicken, ohne dass sie sehen, wer die Mail noch bekommt?	Ja, wenn ich ihre E-Mail-Adressen in das Feld BCC eintrage. Das bedeutet blinde Kopie.

Block 3: Soziale Netzwerke und Profile

Was ist ein soziales Netzwerk?	Ein Zusammenschluss von vielen Personen, die über ihr Profil miteinander in Kontakt stehen und sich austauschen.
Sollte man sich an Altersvorschriften in sozialen Netzwerken halten?	Ja, denn für Jüngere sind diese Seiten nicht geeignet.
Welches Bild solltest du in deinem Profil niemals verwenden?	Ein Bild von mir im Bikini oder in einer Badehose - und Bilder, über die sich andere vielleicht lustig machen könnten.
Gibt es auch soziale Netzwerke speziell für Kinder?	Ja, die gibt es!
Welche Aussage stimmt?	In sozialen Netzwerken sollte man sehr sparsam mit Informationen über sich umgehen.
Darf man in sozialen Netzwerken Fotos von anderen veröffentlichen?	Ja, aber nur, wenn diese ausdrücklich zugestimmt haben.
Wie nennt man es, wenn jemand im Internet ständig geärgert und schikaniert wird?	Cyber-Mobbing.
Was machst du, wenn jemand von dir ein peinliches Bild in einem sozialen Netzwerk hochgeladen hat?	Ich fordere ihn auf, das Bild sofort wieder zu löschen und rede mit meinen Eltern oder einem Lehrer darüber.
Darf man sich in mehreren sozialen Netzwerken anmelden?	Ja, doch sollte man sich mit unterschiedlichen E-Mail-Adressen anmelden, damit die Profile nicht verglichen werden können.
Was sagt ein Profil in einem sozialen Netzwerk über dich aus?	Mein Profil vermittelt einen Eindruck, wer ich bin, was mir gefällt und was mich interessiert.
Ist es wichtig, aus welchem Land ein soziales Netzwerk stammt?	Ja, denn das entscheidet, welche Gesetze das soziale Netzwerk einhalten muss.
Warum ist ein soziales Netzwerk kostenlos?	Es ist kostenlos, weil es sich durch Werbung und den Verkauf von Daten finanziert.

THEMENSPIEL: EMOTICON-WINDRAD

Thema:	Kommunizieren mit Emoticons
Punkte:	3
Spielform:	Nachbauen durch Drag&Drop
Zeit:	60 Sekunden

Hintergrund

Das Internet bietet viele Möglichkeiten, um miteinander zu kommunizieren. Wenn man sich nicht gegenübersteht, ist es nicht immer einfach, richtig verstanden zu werden. Was im Chat lustig gemeint ist, wirkt auf andere vielleicht beleidigend. Um Emotionen über die Tastatur zu transportieren, gibt es Emoticons, die jeder Surfer kennen sollte.

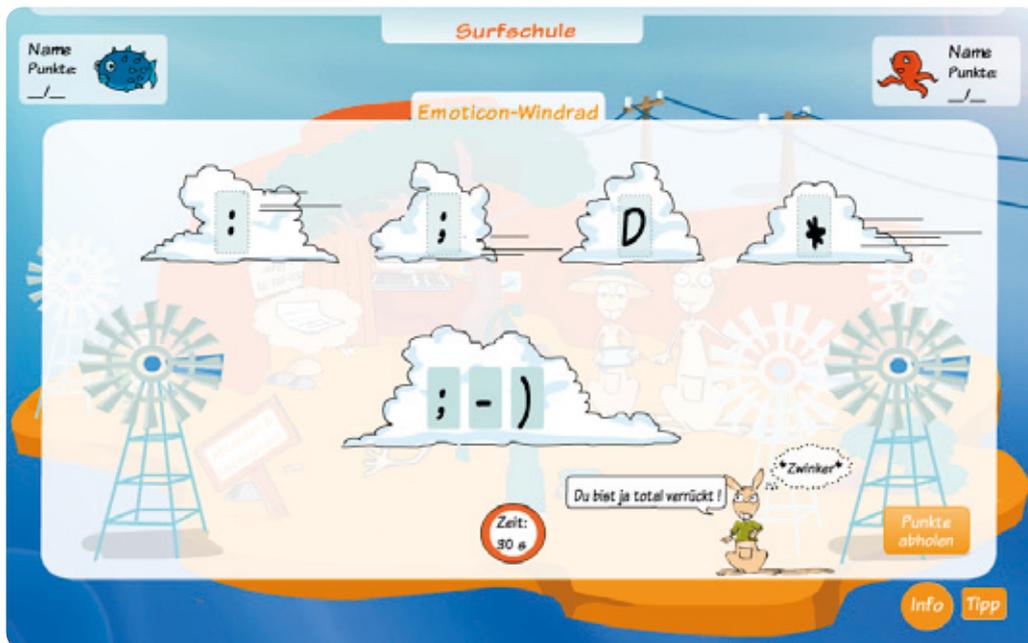
helfen und das passende Emoticon zusammensetzen. Solange der Wind bläst, ziehen einzelne Zeichen in den Wolken vorbei. Ist das Emoticon richtig zusammengesetzt, bekommt der Spieler drei Punkte.

Aufgabenstellung

Jumpy chattet und weiß nicht, wie er seine Emotionen richtig ausdrücken kann. Der Spieler muss ihm

Wissensbereiche

Was ist ein Emoticon? Welche Emoticons haben welche Bedeutung? Wozu sind Emoticons wichtig? Was sollte man beim Kommunizieren im Internet beachten?



Richtige Lösung

		=	
		=	
		=	
		=	

SURFSCHHEIN: DIE AUSWERTUNG

Auswertung der Themengebieten

Nach jedem beendeten Themengebiet kann sich der Surfer sein Ergebnis mit einem Auswertungstext auf einem vorläufigen Surfschein abspeichern und aus-

drucken. Durch Klick bzw. Tipp auf den Druck-Button vom großen Tablet-PC auf der Hauptinsel wird das Ergebnis in einem neuen Fenster geöffnet.

Ein-Spieler-Modus		Zwei-Spieler-Modus
Auswertung Surfen & Internet		
22	Hier bist du Profi. Alles richtig!	13
15 bis 21	Du warst schon gut. Aber es könnte besser sein. Üb mit Eddie im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Surfen und Internet“! Mach dann den Surfschein noch einmal. Dann schaffst du sicher mehr Punkte.	9 bis 12
bis 14	Das war wohl nix. Hier ist üben angesagt. Eddie hilft dir gern im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Surfen und Internet“. Beim zweiten Spielen kannst du dann sicher mehr Punkte schaffen!	bis 8
Auswertung Achtung! Gefahren		
29	Super! Du bist sicher im Internet. Gefahren haben bei dir keine Chance!	17
24 bis 28	Du weißt schon viel, aber über einige Gefahren musst du dich noch schlau machen. Schau dazu den Themenbereich „Wissen wie’s geht: Achtung! Die Gefahren“ mit Eddie an, damit auch du ein Surfprofi wirst.	15 bis 16
bis 23	Oje! Das ist wohl noch nicht dein Spezialgebiet. Üb noch mal mit Eddie im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Achtung! Die Gefahren“. Danach schaffst du sicher mehr Punkte.	bis 14
Auswertung Lesen, Hören, Sehen		
23	Wow! Dein Lieblingsthema? Großes Lob an den Surfer.	14
16 bis 22	Prima - aber leider noch nicht perfekt! Beim nächsten Versuch wird es sicher besser. Ein Tipp: Schau noch mal im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Lesen, Hören, Sehen“ nach. Dort findest du Antworten auf deine Fragen.	9 bis 13
bis 15	Schade! Da hilft nur gründliches Lesen im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Lesen, Hören, Sehen“. Wenn du es dann noch mal versuchst, schaffst du bestimmt genug Punkte, um dir deinen Surfschein abzuholen.	bis 8
Auswertung Mitreden & Mitmachen		
22	Yeah... im Internet mitreden und mitmachen ist dein Ding! Sehr gut gemacht.	13
16 bis 21	Das war schon ziemlich gut! Wenn du noch mal mit Eddie im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Mitreden und Mitmachen“ übst, hastm du hier beim nächsten Spielen bestimmt alles richtig!	9 bis 12
bis 15	Achtung! Hier wäre es gut, wenn du dich noch mal schlau machst! Eddie hilft dir dabei im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Mitreden und Mitmachen“. Spiel dann noch mal und hol dir den Surfschein.	bis 8

Auswertung des Surfscheins

Ein Spieler, der alle vier Themengebiete gespielt und dabei eine ausreichende Punktzahl erreicht hat, erhält den Surfschein. Dieser lässt sich durch Klick bzw. Tipp auf den Druck-Button des großen Tablet-PCs anzeigen, abspeichern und ausdrucken. Ist die Punktzahl für den Surfschein nicht ausreichend, so

erhält der Spieler einen vorläufigen Surfschein. Hier kann er sich informieren, welches Wissen ihm noch fehlt und auf welchen Seiten vom Internet-ABCs es dazu Informationen gibt. Einen Führerschein für das Internet zu machen, ist gar nicht so einfach. Mehrere Anläufe sind kein Desaster.

Bestandener Surfschein

Surfschein

Name: _____
Datum: _____
Unterschrift: _____

Surfen & Internet Punkte: 22 / 22
Hier bist du Profi. Alles richtig!

Achtung: Gefahren! Punkte: 29 / 29
Super! Du bist sicher im Internet. Gefahren haben bei dir keine Chance!

Lesen, Hören, Sehen Punkte: 23 / 23
Wow! Dein Lieblingsthema? Großes Lob an den Surfer.

Mitreden & Mitmachen! Punkte: 22 / 22
Yeah... im Internet mitreden und mitmachen ist dein Ding! Sehr gut gemacht.

Nicht bestandener Surfschein

Surfschein

Name: _____
Datum: _____
Unterschrift: _____

Surfen & Internet Punkte: 13 / 22
Das war wohl nix. Hier ist üben angesagt. Eddie hilft dir gern im Themenbereich „Wissen wie's geht: Surfen und Internet“. Beim zweiten Spielen kannst du dann sicher mehr Punkte schaffen!

Achtung: Gefahren! Punkte: 15 / 29
Du weißt schon viel, aber über einige Gefahren musst du dich noch schlau machen. Schau dazu den Themenbereich „Wissen wie's geht: Achtung! Die Gefahren“ mit Eddie an, damit auch du ein Surfprofi wirst.

Lesen, Hören, Sehen Punkte: 12 / 23
Schadel! Da hilft nur gründliches Lesen im Themenbereich „Wissen wie's geht: Lesen, Hören, Sehen“. Wenn du es dann noch mal versuchst, schaffst du bestimmt genug Punkte, um dir deinen Surfschein abzuholen.

Mitreden & Mitmachen! Punkte: 15 / 22
Achtung! Hier wäre es gut, wenn du dich noch mal schlau machst! Eddie hilft dir dabei im Themenbereich „Wissen wie's geht: Mitreden und Mitmachen“. Spiel dann noch mal und hol dir den Surfschein.



Der Führerschein fürs Internet

Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte

TEIL 2 DER SURFSCHHEIN IM UNTERRICHT

EINLEITUNG

Einsatz im Unterricht

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

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

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

Aufbau der Unterrichtseinheiten

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

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

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

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

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

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

Einteilung in Internet-Anfänger und Internet-Fortgeschrittene

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

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

Internet-Anfänger:

„leicht“ gekennzeichnet durch:



Internet-Fortgeschrittene:

„schwer“ gekennzeichnet durch:



BESCHREIBUNG DER BAUSTEINE



E-Mail

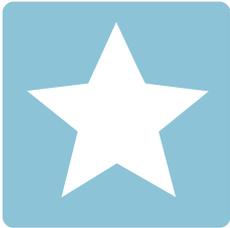
Der Vortrag einer E-Mail durch den Lehrer dient der Vorstellung des jeweiligen Internet-Experten, der darin Profil und Charakter seiner Insel beschreibt und in die Begriffe des Projekts einführt. Das geschieht zum Teil auch über Fragen an die Schüler, die am Ende der E-Mail zu Erfahrungsaustausch und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



Aktion

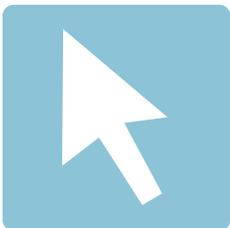
In Aktionen werden spielerisch die Themenbereiche erarbeitet, bekanntes Wissen wiederholt und neues Wissen gefestigt. Für den Lehrer sind die Materialien aufgezählt, die für die Aktion gebraucht werden. Weiterhin werden die Vorbereitung und die Durchführung der Aktion beschrieben und ein Lernziel formuliert.

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



Zusatzaufgabe (Arbeitsblatt)

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



Surfschein Themeninsel spielen

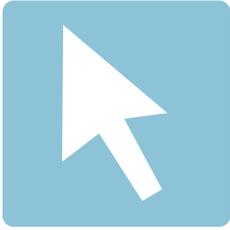
Dieser Baustein ist für eine Unterrichtsstunde konzipiert, in der aus zeitlichen Gründen nur ein Themenbereich, also eine Insel des Surfscheins, gespielt werden kann.

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

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



Der Gesamte Surfschein (Am PC oder Interaktiven Whiteboard)



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

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

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

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

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

Reflexion



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

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

SURFEN & INTERNET

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion



30-35 Minuten

Surfschein Themeninsel spielen



20-25 Minuten

Reflexion



20-25 Minuten

ACHTUNG! GEFAHREN

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion

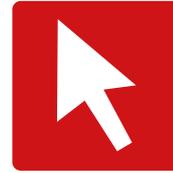


30-35 Minuten

Zusatzaufgabe

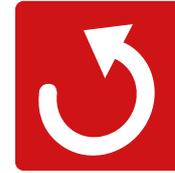
*(optional)*

Themeninsel spielen



20-25 Minuten

Reflexion



20-25 Minuten

LESEN, HÖREN, SEHEN

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion



30-35 Minuten

Zusatzaufgabe

*(optional)*

Themeninsel spielen



20-25 Minuten

Reflexion



20-25 Minuten

MITREDEN UND MITMACHEN

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion



30-35 Minuten

Zusatzaufgabe

*(optional)*

Themeninsel spielen



20-25 Minuten

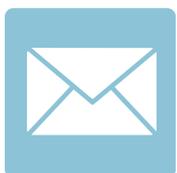
Reflexion



20-25 Minuten

DER GESAMTE SURFSCHHEIN

E-Mail



10-15 Minuten

Surfschein spielen am PC



mindestens 50 Minuten

Surfschein spielen am Interaktiven Whiteboard



mindestens 50 Minuten

Reflexion

wenn noch Zeit bleibt:
10-20 Minuten

UNTERRICHTSMATERIALIEN SURFEN & INTERNET

THEMEN UND ZUGEHÖRIGE BAUSTEINE



Inhalte

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

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

Bausteine

2 Unterrichtsstunden



Siehe Arbeitsblatt (S. 33)

10-15 Minuten

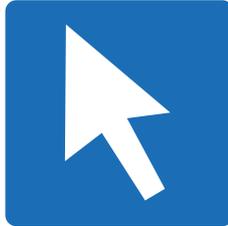


30-35 Minuten

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



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



Themeninsel spielen

20-25 Minuten



20-25 Minuten

Was war neu für die Schüler?

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

Was haben die Schüler gelernt?

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

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

Wo sind noch Fragen offen?

Gab es bestimmte Begriffe, die ihr nicht verstanden habt?

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

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

 Durchführung

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



Hallo,

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

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

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

Bis bald!
Euer Eddie



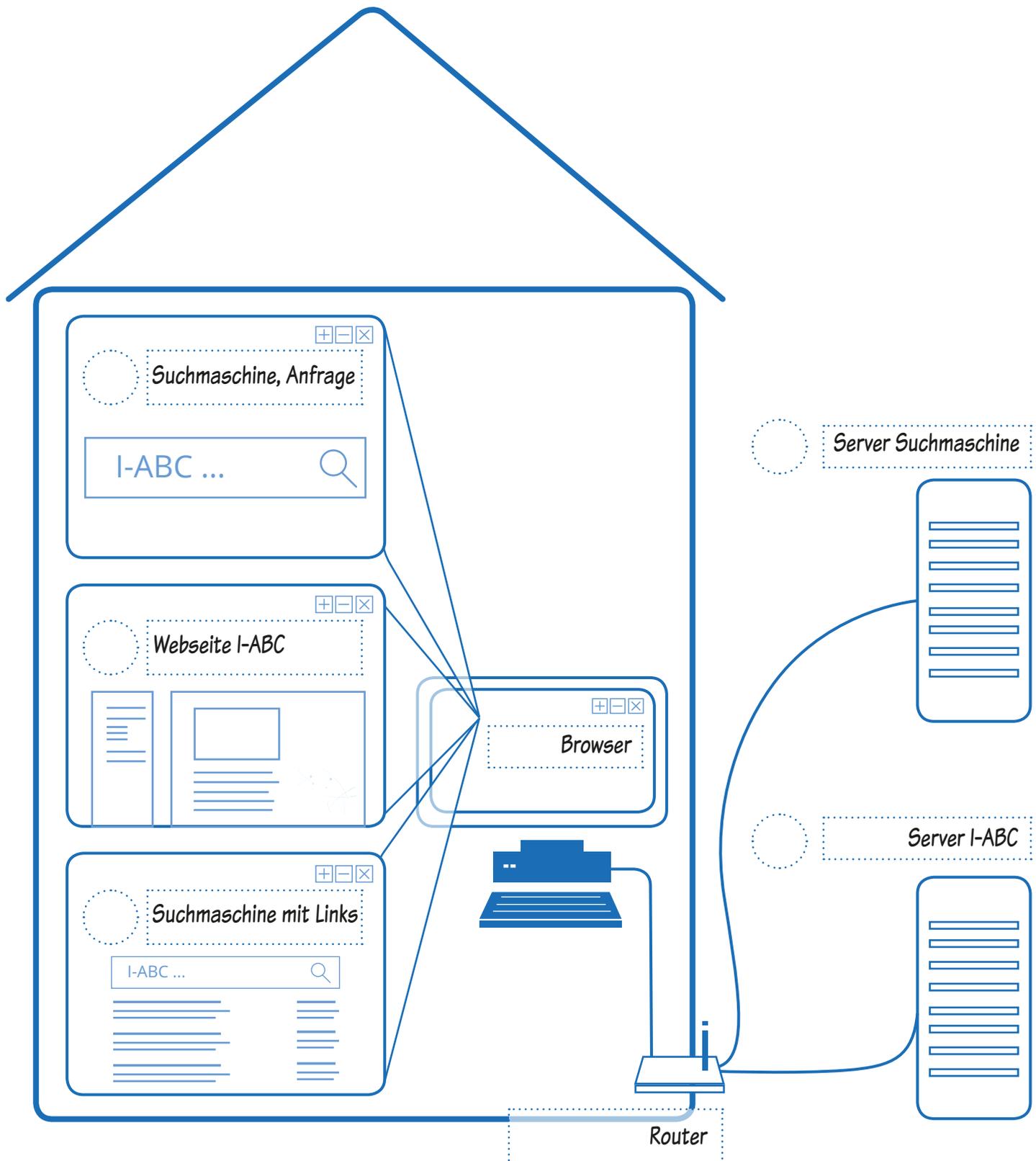
Eddie – Experte für
Surfen & Internet



Suchanfrage im Internet starten



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

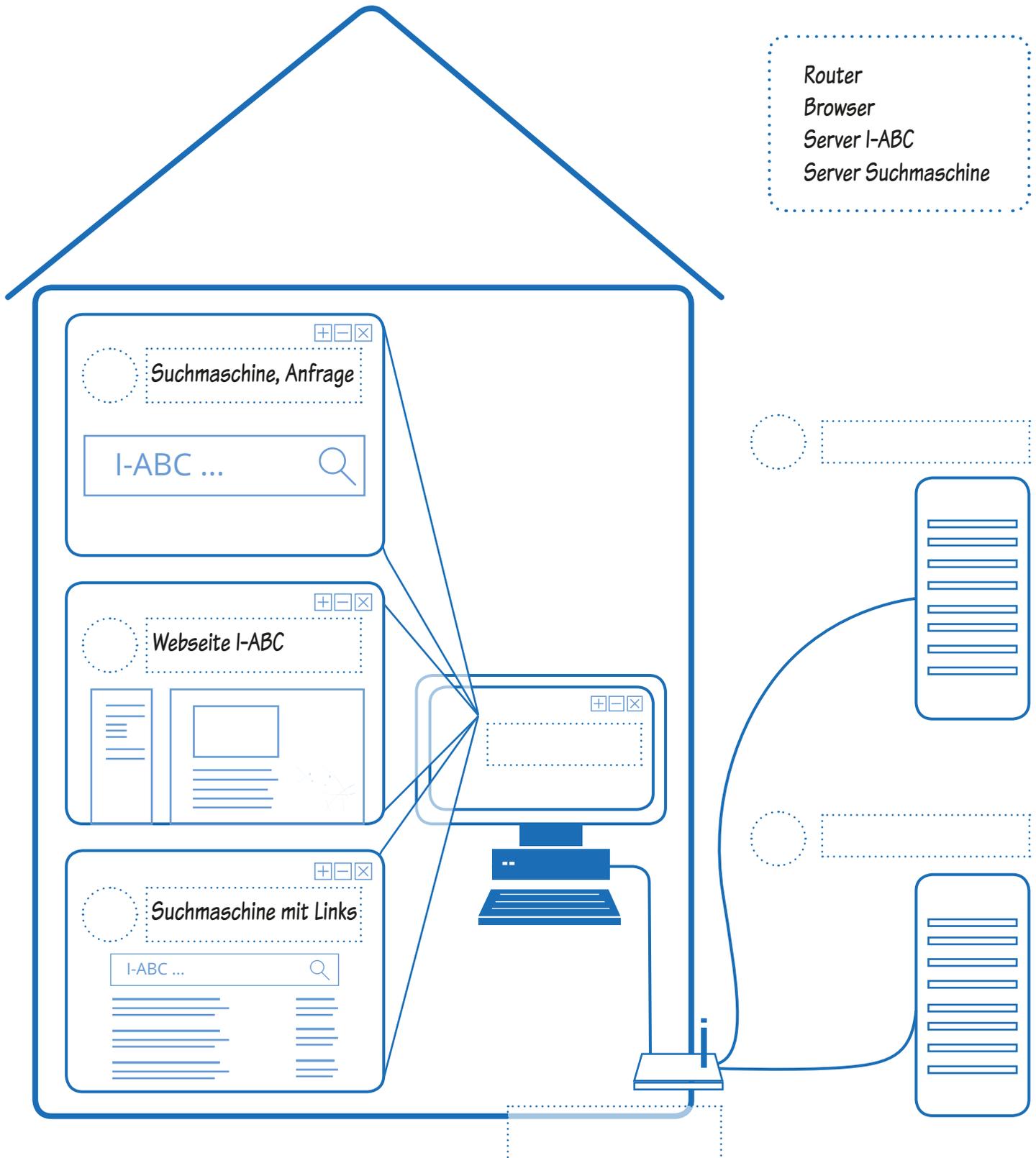




Suchanfrage im Internet starten



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



UNTERRICHTSMATERIALIEN ACHTUNG! GEFAHREN

THEMEN UND ZUGEHÖRIGE BAUSTEINE



Inhalte

Folgende Inhalte werden im Themengebiet „Achtung! Gefahren“ spielerisch abgefragt:

<i>Allgemeine Gefahren:</i>	WLAN-Passwort, AGB's, Passwortschutz, Datenschutz, verdächtige Internetseiten
<i>Gefahren durch andere Nutzer:</i>	Hacker, Mobbing, Anonymität im Netz, Stalking
<i>Technische Verfahren:</i>	Virus, Firewall, E-Mail-Anhänge
<i>Werbung im Netz:</i>	Spam, Kettenbriefe, Gewinnspiele

Bausteine

2 Unterrichtsstunden



Siehe Arbeitsblatt (S. 39)

10-15 Minuten

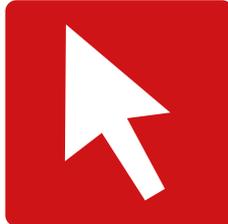


30-35 Minuten

<i>Lernziel:</i>	Die Schüler erkennen die Gefahren und Risiken im Internet. Sie können sie einzuschätzen und wissen, wie sie sich vor ihnen schützen können.
<i>Material:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 4 DIN-A4-Blätter • kopierte Arbeitsblätter
<i>Vorbereitung:</i>	Der Lehrer schreibt groß und leserlich folgende Begriffe auf einzelne DIN-A4-Blätter: Werbung, Hacker, Virus/Trojaner, Mobbing Arbeitsblatt kopieren (4 Kopien)
<i>Vorbereitung: (Optional)</i>	Tafelbild anzeichnen (an Zeichnung Arbeitsblatt angelehnt). Zuerst ein Haus mit Computer zeichnerisch andeuten. Wenn der Begriff Server und der Ablauf einer Suchanfrage erklärt wird, können das Einzeichnen der Server und der Kabelverbindungen als visuelle Unterstützung dienen.
<i>Durchführung:</i>	Die Aktion ist als Quiz aufgebaut, indem die Schüler durch richtige Antworten Punkte sammeln können.

**Lernziel:**

Die Schüler wissen, wie wichtig ein sicheres Passwort ist. Sie sind selbst in der Lage, ein sicheres Passwort zu erstellen.

**Themeninsel spielen**

20-25 Minuten

***Was war neu für die Schüler?***

Habt ihr beim Spielen der Insel von Gefahren im Internet gehört, die euch vorher noch nicht bekannt waren?

Gab es Begriffe, die für euch neu waren?

20-25 Minuten

Was haben die Schüler gelernt?

Welche Strategien habt ihr kennen gelernt, gegen Gefahren vorzugehen?

Gibt es Dinge, die ihr jetzt auf jeden Fall anders machen wollt, um sicherer im Internet zu surfen?

Wo sind noch Fragen offen?

Gab es bestimmte Begriffe, die ihr gar nicht verstanden habt?

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

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



Durchführung

Phase	Lehrer-Aktivität	Schüler-Aktivität
Vorbereitung	Lehrer teilt die Klasse in vier Gruppen ein. Teilt Arbeitsblatt aus.	Schüler finden sich in den Gruppen zusammen und setzen sich um einen Tisch / in einen Kreis. Sie schneiden die einzelnen Teile des Arbeitsblatts auseinander.
Gruppenarbeit	Lehrer erklärt, dass mit den Aktionen sowohl vorbeugend als auch im Nachhinein gegen Gefahren vorgegangen werden kann und dass sich einige der Aktionen als Reaktion auf verschiedene Gefahren eignen. Lehrer beantwortet Fragen, bespricht Unklarheiten mit den Schülern.	Schüler lesen sich in Ruhe alle Aktionen durch.
Quiz	1. Schritt: Lehrer befestigt einen Begriff (beispielsweise Werbung) an der Tafel, überprüft ob alle Schüler mit dem Begriff und der von ihm ausgehenden Gefahr vertraut sind. 3. Schritt: Auflösung der richtigen Antworten. Gibt den Gruppen einen Punkt, die keine weiteren falschen Antworten gegeben haben und bei denen keine der richtigen Antworten fehlt. Schritte 1-3 werden wiederholt, bis alle Begriffe (Werbung, Hacker, Virus / Trojaner, Mobbing). durchgenommen wurden	2. Schritt: Schüler beraten in der Gruppe, welche der Aktionen auf den Zetteln benutzt werden können, um vorbeugend oder im Nachhinein gegen bspw. „Werbung“ vorzugehen.
Sieger- ehrung	Lehrer gibt den Gewinner des Quiz bekannt (optional: händigt einen kleinen Preis aus).	

Richtige Antworten:

Werbung:

löschen, schließen, Werbeblocker (adblock) aktivieren, ignorieren

Hacker:

Computerkamera zukleben; sichere Passwörter benutzen; vorsichtig mit persönlichen Daten umgehen

Virus/ Trojaner:

Antiviren-Programm; regelmäßiges Update des Antiviren-Programms; nur seriöse Internetseiten besuchen

Mobbing:

Eltern oder Lehrern Bescheid sagen; vorsichtig mit persönlichen Daten umgehen



Hallo,

ich bin Flizzy, das Eichhörnchen. Ich wohne auf der gefährlichen Waldinsel. Ich sammle gerne Nüsse oder erkunde den Wald. Oft helfe ich auch meinen Freunden, wenn sie bedroht werden. In meinem Baumhaus fühle ich mich sicher. Aber wenn ich unterwegs bin, gibt es viele Gefahren. Da muss ich mich ganz schön in Acht nehmen. Im Internet ist das genauso: Da muss man auch sehr vorsichtig sein, wenn man sicher surfen will. Da gibt es zum Beispiel fiese Viren oder gemeine Trojaner. Die wollen sich auf eurem Computer breitmachen. Und dann sind alle eure Daten weg, oder ihr werdet ausspioniert. Wahrscheinlich kennt ihr die nervige Werbung, die ständig in eurem E-Mail-Programm auftaucht. Dann gibt es noch die Hacker. Das sind Leute, die spionieren euch über euren Computer aus. Manchmal gibt es sogar Leute, die andere im Internet ganz fies ärgern oder mobben. Da kann man sich schon mal sehr hilflos fühlen. Aber wenn ihr die Gefahren kennt und wisst, wie ihr mit ihnen umgehen könnt, dann ist das alles kein Problem.

Hattet ihr auch schon mal das Gefühl, dass euch etwas nicht ganz geheuer ist im Internet? Vielleicht gibt es da unangenehme Dinge, und ihr fragt euch: Wie soll ich damit jetzt umgehen?

Ich wohne schon lange auf meiner gefährlichen Insel. Deswegen kenne ich mich aus mit gefährlichen Dingen und wie man ihnen begegnet. Also fragt mich einfach, wenn ihr Hilfe braucht. Kommt auf meine Waldinsel „Achtung! Gefahren“. Dann entdecken wir gemeinsam die Gefahren im Internet und überlegen, wie wir gegen sie vorgehen können. Ich freue mich auf euren Besuch!

Bis bald!
Eure Flizzy



**Flizzy – Experte für
Achtung! Die Gefahren**

**ACHTUNG! GEFAHREN, AB AKTION**

nur seriöse Internetseiten besuchen



Layout

löschen

Eltern oder Lehrern Bescheid sagen

vorsichtig mit persönlichen Daten umgehen

regelmäßiges Update des Antivirus-Programms

Computerkamera zukleben

schließen

Werbeblocker (englisch adblock)

ignorieren

Antivirus Programm

sichere Passwörter



Passwortschutz im Internet

Um Gefahren im Internet (zum Beispiel Hackern) zu begegnen, ist es wichtig, mehrere Passwörter und vor allem sichere Passwörter zu benutzen. Hier kannst du lernen, wie du ein sicheres Passwort erstellst.

Damit du dir das Passwort einfach merken kannst, ist es praktisch, sich einen Satz auszudenken und die Anfangsbuchstaben von jedem Wort zu deinem Passwort zu fügen. Um auch Zahlen in dein Passwort einzubauen, kannst du zum Beispiel Buchstaben, die bestimmten Zahlen ähneln, einfach als Zahlen schreiben.

Hier ein Beispiel:

Ein sicheres Passwort finde Ich super!

↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
<u>3</u>	<u>s</u>	<u>P</u>	<u>f</u>	<u>1</u>	<u>s</u>	<u>!</u>

sicheres Passwort: 3sPf1s!

oder

Ich bin zehn Jahre alt und du?

↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
<u>I</u>	<u>b</u>	<u>10</u>	<u>J</u>	<u>a</u>	<u>&</u>	<u>d</u>	<u>?</u>

sicheres Passwort: Ib10Ja&d?

Woraus ein sicheres Passwort bestehen sollte:

- mindestens sieben Zeichen
- Groß- und Kleinbuchstaben
- Zahlen
- mindestens ein Sonderzeichen (z.B. &, ! oder *)

Tipp: Zahlen, die wie Buchstaben aussehen:

1 = i; 7 = L; 8 = B;
6 = b; 3 = E

Kennst du noch mehr?

Tipp: Zeichen, die du z.B. verwenden kannst:

- ! ? & , . () *

Jetzt bist du dran!

Dein Satz:

.....

↓ Übertrage die Anfangsbuchstaben nach unten!
Beachte dabei die Tipps im Kasten rechts. ↓

.....

Dein Passwort:



UNTERRICHTSMATERIALIEN LESEN, HÖREN, SEHEN

THEMEN UND ZUGEHÖRIGE BAUSTEINE



Inhalte

Folgende Inhalte werden im Themengebiet „Achtung! Gefahren“ spielerisch abgefragt:

Medien:	Zeitung, Blog, soziales Netzwerk, Wikipedia, Fernsehen, Musikvideos, Podcast, Radio, Spiele, Apps
Rechte und Sicherheit:	Kopie, Upload/Download, Raubkopie, Gema, Kinnox.to, Bilderrechte, Profil, Passwort

Bausteine

2 Unterrichtsstunden



Siehe Arbeitsblatt (S. 45)

10-15 Minuten



30-35 Minuten

Lernziel:	Die Schüler können verschiedene Medien und deren Funktion unterscheiden und wissen, wo sie im Internet aufzufinden sind.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> • 3 DIN-A-3 oder DIN-A-2 Plakate • Fette Marker • Klebeband oder Magneten
Vorbereitung:	Der Lehrer schreibt die drei Begriffe Lesen, Hören, Sehen auf drei große Plakate gut leserlich in die Mitte und verteilt die Plakate auf Tischen im Klassensaal.
Durchführung:	Die Aktion besteht aus einem Brainstorming und einer anschließenden Auswertung und Reflexion.



Siehe Arbeitsblatt (S. 46)

Lernziel:

Die Schüler verstehen das Urheberrecht und das Recht am eigenen Bild. Sie können die beiden Rechte unterscheiden und sind sicher in deren Anwendung.

Nachdem die Kinder das Arbeitsblatt ausgefüllt haben, kann der Klasse als Ergänzung das Video „**Musik trifft Urheberrecht**“ (www.saek.de/professor-peter-schlau-klappe-die-2) gezeigt werden.



Themeninsel spielen

20-25 Minuten



Was war neu für die Schüler?

Welche neuen Medien habt ihr beim Spielen der Insel kennengelernt?

Gab es Begriffe, die für euch neu waren?

20-25 Minuten

Was haben die Schüler gelernt?

Was habt ihr alles über Rechte im Internet gelernt?
Gibt es Dinge, die ihr nun anders machen wollt?
Zum Beispiel Musik herunterladen oder fremde Fotos verwenden?

Gibt es offene Fragen?

Welche Begriffe habt ihr nicht verstanden?

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

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



Durchführung

Phase	Lehrer-Aktivität	Schüler-Aktivität
Einleitung	Lehrer bespricht mit Schülern den Begriff Medien (Kommunikationsmittel, alles was benutzt wird, um etwas zu kommunizieren, um anderen etwas mitzuteilen / zu erzählen). Stellt Arbeitsauftrag.	Schüler finden sich in den Gruppen zusammen und setzen sich um einen Tisch / in einen Kreis. Sie schneiden die einzelnen Teile des Arbeitsblatts auseinander.
Brainstorming	Lehrer weist darauf hin, dass Begriffe mehrmals auf ein Plakat geschrieben oder gezeichnet werden können.	Schüler gehen im Klassensaal umher und schreiben oder zeichnen auf jedes Plakat mindestens ein Medium (analoge und digitale Medien), zu den drei Kategorien Lesen, Hören, Sehen.
Organisieren der Begriffe	Lehrer befestigt Plakate an den Seiten der Tafel. Schreibt die drei Kategorien Lesen, Hören, Sehen in einer Dreiecksform an die Tafel. Liest nach und nach die Medien auf den Plakaten vor (oder lässt einen Schüler vorlesen).	Schüler diskutieren und entscheiden, wo auf der Tafel das Medium notiert werden soll. Ein Musikvideo könnte beispielsweise bei Sehen und Hören stehen und wird dann zwischen beide Kategorien an die Tafel geschrieben.
Organisieren der Begriffe 		Anstatt die Medien einfach vorzulesen, gehen die Schüler nacheinander nach vorne, suchen sich ein Medium aus und stellen es pantomimisch dar.
Reflektieren	Lehrer fügt Medien hinzu, die noch nicht genannt wurden, die ihm aber wichtig erscheinen. Bespricht mit den Schülern, welche Medien auch im Internet konsumiert werden können, wie das funktioniert (zum Beispiel E-Book) und welche der Medien die Schüler selbst dort nutzen.	Schüler reflektieren eigenen Medienkonsum.

Beispiele:

Lesen:

Comic, Buch, Zeitung, Zeitschrift, Blog, soziales Netzwerk, Wikipedia, Texte

Hören:

Musik, Radio, Hörspiel, Kassette, CD, Podcast, Schallplatte

Sehen:

Fotografien, Bilder, Musikvideos, Videos, Filme, Fernsehen, DVD, Videokassette



Hallo,

ich bin Percy, der Nasenbär. Ich wohne auf der Steppeninsel. Hier wuselt es nur so von Ameisen. Die Sonne ist ganz schön heiß, aber auf meiner Schaukel unterm Baum habe ich immer Schatten. Das ist praktisch, denn hier sitze ich nachmittags gerne und lese Zeitung. Im Internet! Habt ihr schon mal gehört, dass man das kann: Zeitung lesen im Internet? Es gibt auch noch ganz viele andere spannende Dinge, die man im Internet lesen kann. Oder anhören. Zum Beispiel höre ich gerne Podcasts oder Radio. Oder ich schaue mir Videos an oder lese den Blog von meinem Kumpel. Das Angebot ist riesig! Da muss man natürlich auch wissen, was erlaubt ist und was nicht. Beim Downloaden von Fotos oder Videos oder von Liedern beispielsweise. Darf ich das einfach so? Oder wenn ich selbst ein Foto ins Netz hochlade: Welche Rechte habe ich an meinem Foto?

Wie ist das bei euch? Was hört oder schaut ihr euch an, wenn ihr im Internet unterwegs seid? Habt ihr eine Lieblingsseite? Spielt ihr dort gerne Spiele? Oder schaut ihr euch lieber Videos an?

Ich lese eine Menge im Internet, ich höre viel und schau mir einiges an. Deswegen bin ich da auch Experte. Bei den Angeboten und bei Fragen zur rechtlichen Lage.

Besucht mich doch auf meiner heißen Steppeninsel! Verscheucht mit mir die Ameisen und lernt alles über „Lesen, Hören und Sehen“ im Internet!

Bis bald!
Euer Percy



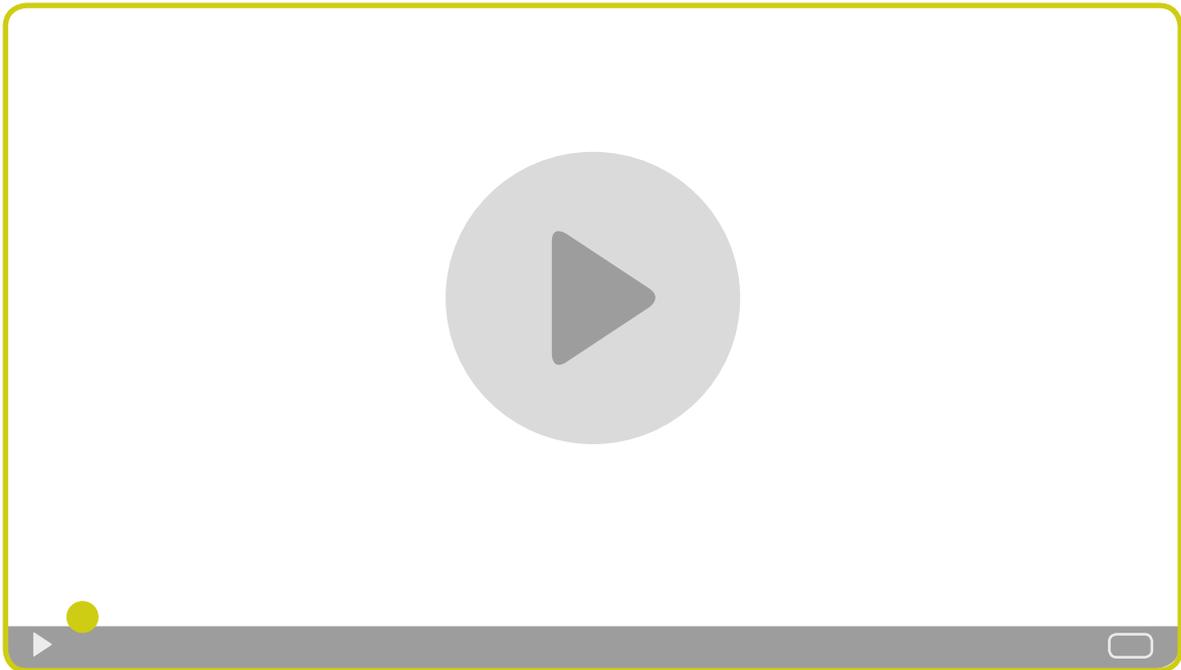
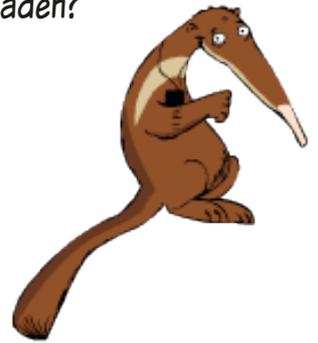
**Percy – Experte für
Lesen, Hören, Sehen**



Du willst ein selbst gemachtes Video auf eine Videoplattform hochladen?

Hierbei gibt es einige Dinge zu beachten:

- Verbinde die Dinge mit dem Bild, von denen du glaubst, dass du sie in deinem Video verwenden kannst.
- Streiche alles durch, was deiner Meinung nach hier nicht erlaubt ist.



Mein Lieblingslied einer bekannten Band



Ein Foto, das ich mit der Suchmaschine im Internet gefunden habe



Musik, die ich mir ausgedacht und selbst aufgenommen habe



Ein Video, das ich auf YouTube heruntergeladen habe



Ein Lied von einer CD, die ich mir gekauft habe



Ein Videoclip, den ich mit meiner Kamera oder meinem Handy gedreht habe



Ein Lied, das ich auf YouTube heruntergeladen habe



Ein Lied von einer Band, die ihre Musik für künstlerische Zwecke freigibt



Ein selbstgeschriebenes Lied



UNTERRICHTSMATERIALIEN MITREDEN & MITMACHEN

THEMEN UND ZUGEHÖRIGE BAUSTEINE



Inhalte

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

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

Bausteine

2 Unterrichtsstunden



Siehe Arbeitsblatt (S. 50)

10-15 Minuten



30-35 Minuten

Lernziel:

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

Material:

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

Vorbereitung:

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

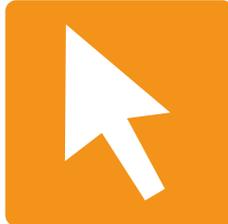
Durchführung:

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



Siehe Arbeitsblatt (S. 52)

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



Themeninsel spielen

20-25 Minuten



Was war neu für die Schüler?

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

20-25 Minuten

Was haben die Schüler gelernt?

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

Worauf werdet ihr in Zukunft stärker achten?

Wo sind noch Fragen offen?

Gab es bestimmte Begriffe, die ihr gar nicht verstanden habt?

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

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

 Durchführung

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

Beispiele:

Öffentlich:

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

Privat:

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



Hallo,

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

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

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

Bis bald!

Euer Jumpy

*Jumpy – Experte für
Mitreden & Mitmachen*



*Gruppe 1:*

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

Wow, das Foto von dir sieht wirklich klasse aus!

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

*Gruppe 3:*

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

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

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

*Gruppe 2:*

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

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

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

Gruppe 2:

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

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

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



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

Soziales Netzwerk

News

Adresse: Traumstraße 12 33333 Traumstadt

Hobbys: Fußball, Zocken, Biken, Musik hören

1 Toller Toni 13

E-Mail

An: Krause@qmt.de

Kopie:

BCC:

Betreff:

Chat

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

DufteD13: Ja klar: 0154 98362276

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

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

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

UNTERRICHTSMATERIALIEN „DER GESAMTE SURFSCHIEIN“

THEMEN UND ZUGEHÖRIGE BAUSTEINE

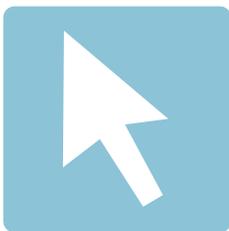
Bausteine

2 Unterrichtsstunden



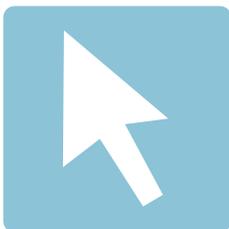
Siehe Arbeitsblatt (S. 55)

10-15 Minuten



Surfschein spielen am PC

mindestens
50 Minuten



Surfschein spielen am interaktiven Whiteboard

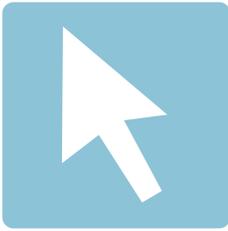
Version 1:

Der Surfschein wird im Ein-Spieler-Modus von der Klasse gemeinsam gespielt, das heißt der Lehrer ruft nacheinander Schüler auf, die eine Aktion durch Berühren des interaktiven Whiteboards ausführen. Wenn danach die Frage erscheint, wird die Klasse dazu aufgefordert, über die korrekte Antwort zu diskutieren. Wenn innerhalb kurzer Zeit kein Konsens gefunden wird, kann per Handzeichen abgestimmt werden. Für die kleinen Spiele auf den Inseln kann der Lehrer ein oder zwei Schüler aufrufen, die mit Hilfe der Klasse das Spiel lösen.

Möglicher Zusatz:

Wenn der Lehrer von weiteren Klassen weiß, die den Surfschein im Unterricht behandeln, kann ein kleiner Klassenbattle organisiert werden, das heißt die Klassen treten gegeneinander an (nicht unbedingt zeitgleich), und am Ende werden die Punkte verglichen. Die Klasse mit den meisten Punkten könnte beispielsweise einen kleinen Preis gewinnen.

mindestens
50 Minuten



mindestens
50 Minuten

Surfschein spielen am interaktiven Whiteboard

Version 2:

Der Surfschein wird im Zwei-Spieler-Modus von zwei Gruppen innerhalb der Klasse gespielt. Jede Gruppe wählt einen Namen und beide treten gegeneinander an. Es kann ein Schüler pro Gruppe gewählt werden, der am interaktiven Whiteboard die Aktionen ausführt. Der Rest der Gruppe diskutiert über die richtige Antwort. Da immer andere Fragen gestellt werden, kann dies ruhig hörbar für die andere Gruppe geschehen. Die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Wenn jedoch beide Gruppen den Surfschein geschafft haben, gibt es natürlich für beide ein Lob und auch hier kann wieder eine Urkunde ausgedruckt werden.



(wenn noch Zeit
bleibt)

Was war neu für die Schüler?

Habt ihr beim Spielen des Surfscheins etwas erfahren, das euch vorher noch nicht bewusst war? Gab es Begriffe, die ihr noch nicht kanntet?

Was haben die Schüler gelernt?

Was habt ihr durch die Fragen und die Spiele des Surfscheins neu dazugelernt? Gibt es etwas, das ihr in Zukunft anders machen wollt?

Gibt es offene Fragen?

Gab es bestimmte Begriffe, die ihr gar nicht verstanden habt?

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

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



Hallo,
wir sind Eddie der Pinguin, Flizzy das Eichhörnchen, Percy der Nasenbär und Jumpy das Känguru. Wir sind alle auf unserer eigenen kleinen Insel zu Hause, aber wir kennen uns schon lange und sind gute Freunde. In unserer Freizeit fangen wir gerne Fische oder wir klettern auf Bäume. Manchmal verscheuchen wir auch Ameisen oder hüpfen um die Insel und besuchen unsere Mitbewohner. Wir haben jetzt eine Surfschule gegründet, da treffen wir uns ganz oft. Wollt ihr nicht auch mal in unsere Surfschule kommen? Hier könnt ihr einen Surfschein machen! Das ist ganz einfach: Besucht uns doch einfach, jeden auf seiner Heimatinsel. Helft uns, alles wieder in Ordnung zu bringen, und löst die Aufgaben dort. Wenn ihr das Meiste geschafft habt, bekommt ihr euren Surfschein. Bei den Aufgaben dreht sich alles ums Internet: wie es funktioniert, welche Gefahren es da gibt, was man alles entdecken kann und wie man mit seinen Freunden in Kontakt bleiben kann.

Seid ihr auch im Internet unterwegs? Auf welchen Seiten surft ihr am liebsten? Gibt es auch Dinge, die ihr nicht versteht? Habt ihr noch Fragen?

Schaut doch einfach mal in unserer Surfschule vorbei! Wir vier Surflehrer sind zwar nicht da, weil jeder am liebsten auf seiner Insel ist. Wir sind aber per Internet auf unseren kleinen Tablet-PCs erreichbar. Von der Surfschule aus könnt ihr uns jedoch mit einem Klick auf unseren Heimatinseln besuchen und mit uns spannende Abenteuer erleben.

Wir freuen uns auf euch!
Bis bald!

Eddie, Flizzy, Percy und Jumpy



MÖGLICHE KOMBINATIONEN DER BAUSTEINE

Die Bausteine der einzelnen Themenbereiche können, wie in der Übersicht aufgeführt, nacheinander abgehandelt werden (wenn der Lehrer 10 Unterrichtsstunden Zeit hat). Sie können aber auch ohne Schwierigkeiten in verschiedenen Kombinationen zusam-

mengestellt und so an die Anzahl der zur Verfügung stehenden Unterrichtsstunden angepasst werden.

Hier einige Beispiele:

Beispiel 2 Unterrichtsstunden

E-Mail



10-15 Minuten

Surfschein
spielen am PC



mindestens
50 Minuten

Reflexion



optional
10-20 Minuten

Beispiel 6 Unterrichtsstunden

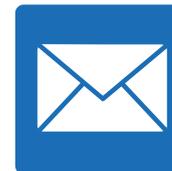
SURFEN & INTERNET

1. USD

Vorbereitung:

E-Mail

Aktion



+



10-15 Minuten

30-35 Minuten

ACHTUNG! GEFAHREN

2. USD

Vorbereitung:

E-Mail

Aktion

Zusatzaufgabe



+



+



10-15 Minuten

30-35 Minuten

(optional)

LESEN, HÖREN, SEHEN

3. USD

Vorbereitung:

E-Mail

Aktion

Zusatzaufgabe



+



+



10-15 Minuten

30-35 Minuten

(optional)

MITREDEN UND MITMACHEN

4. USD

Vorbereitung:

E-Mail

Aktion

Zusatzaufgabe



+



+



10-15 Minuten

30-35 Minuten

(optional)

Surfschein
spielen am PC

Reflexion



mindestens
50 Minuten



optional
10-20 Minuten

5.+6. USD

REFLEXION DER UNTERRICHTSEINHEITEN

Die Reflexion der Unterrichtseinheiten dient dazu, den Ablauf und die aufgetretenen Probleme zu dokumentieren, um die weiteren Unterrichtsstunden zu optimieren.

Welchen Themenbereich haben Sie in der Stunde behandelt?

- Surfen und Internet
- Achtung! Gefahren
- Lesen, Hören, Sehen
- Mitreden und Mitmachen
- Der gesamte Surfschein

Welchem Kompetenz-Level haben Sie Ihre Klasse zugeordnet?

- leicht (Internet-Anfänger)
- schwer (Internet-Fortgeschrittene)
- verschieden, individuell ausgewählt

Welche Bausteine haben Sie in der Stunde verwendet?

- Vorbereitung: Brief und Aktion
- Spielen der Insel
- Reflexion
- Spielen des gesamten Surfscheins

Wie war das Zeitmanagement? War die Zeit zu knapp berechnet, oder war am Ende noch Zeit übrig?

Gab es technische Probleme (mit den Computern, Tablets oder dem Interaktiven Whiteboard)?

Womit hatten die Schüler Probleme?

Worauf sollte beim nächsten Mal unbedingt geachtet werden?

ELTERNBRIEF

Liebe Eltern,

viele Kinder machen schon früh ihre ersten Erfahrungen mit dem Internet. Dieses Medium bietet viele neue Möglichkeiten, birgt aber auch etliche Gefahren. Die Kinder sollen nicht nur die vielen Möglichkeiten des Internets entdecken, sondern auch die Gefahren erkennen und das Wissen erwerben, wie sie sich vor ihnen schützen können. Deswegen ist es wichtig, sie auf ihrem Weg durch das Internet zu begleiten.

Das Internet-ABC gibt Hilfestellungen, um Kinder – und auch sich selbst – fit zu machen für einen sicheren Umgang mit dem Internet. Auf den Seiten vom Internet-ABC finden Kinder und Erwachsene viele nützliche Tipps und Informationen, zum Beispiel in den Modulen „Wissen, wie’s geht!“ und „Zeigen, wie’s geht!“. Begleitet wird die Wissens- und Entdeckungsreise von unseren Internet-Experten Eddie, Flizzy, Percy und Jumpy. Neben Informationen und nützlichen Hinweisen bietet das Internet-ABC auch viele kleine Spiele rund ums Internet.

Wer ist fit fürs Internet? Der Surfschein des Internet-ABCs bietet Kindern den spielerischen Anreiz, ihr Wissen zu überprüfen und zu erweitern. Die Entdeckerfreude der Kinder wird genauso angeregt wie der Ehrgeiz, die Prüfung über das richtige Verhalten im Web zu bestehen und die Surfschein-Urkunde zu erwerben.

Es ist unser Anliegen, Ihre Kinder im Unterricht oder in Projektarbeit in einer Arbeitsgemeinschaft spielerisch auf die Themenbereiche vorzubereiten und mit ihnen den Surfschein im Internet zu erspielen. Dadurch werden sie im Hinblick auf einen bewussten und kompetenten Umgang mit dem Medium Internet sensibilisiert. Wir würden uns freuen, wenn Sie uns dabei unterstützen.

Bitte bestätigen Sie uns durch ihre Unterschrift, dass Sie die Informationen zu Internet-ABC und Surfschein erhalten haben und dass Sie mit unserem Vorhaben einverstanden sind.

Falls Sie noch Fragen haben, stehe ich / stehen wir Ihnen jederzeit zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen,

Ihre/Ihr

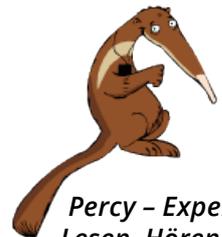
Datum _____



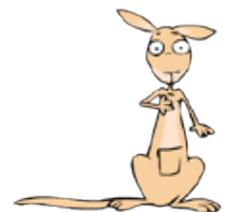
Eddie – Experte für Surfen & Internet



Flizzy – Experte für Achtung! Die Gefahren



Percy – Experte für Lesen, Hören, Sehen



Jumpy – Experte für Mitreden & Mitmachen

GLOSSAR

AGB bedeutet Allgemeine Geschäftsbedingungen von Unternehmen, denen man zustimmen muss, wenn man sich zum Beispiel bei einem sozialen Netzwerk anmeldet. Die AGBs regeln u.a. die Datenweitergabe.

Blog ist eine Form eines Tagebuchs im Internet. Ein Blogger veröffentlicht Texte und Berichte.

Cloud bedeutet Wolke und meint das Speichern von Daten, Programmen und anderen Anwendungen auf globalen Servern, auf die von überall zugegriffen werden kann.

Cybermobbing ist das Ärgern, Schikanieren oder Bedrohen mit dem Handy oder im Internet über einen längeren Zeitraum.

Firewall ist ein Sicherungssystem, das einen Computer oder ein Handy vor unerwünschten Netzangriffen schützt.

Hotspot ist ein drahtloser Zugangspunkt zum Internet im öffentlichen Raum, zum Beispiel auf dem Bahnhof.

Kettenbrief ist ein Brief oder eine E-Mail mit der Aufforderung, ihn an viele weitere Empfänger zu verbreiten. Kettenbriefe arbeiten mit Drohungen oder Glücksversprechungen.

Podcasts sind Angebote im Netz, um Hördateien, Geschichte oder Reportagen aus dem Netz herunter zu laden oder zu abonnieren. Jeder kann ein Podcast erstellen.

Router sind Geräte, die einzelne Daten zum Beispiel des Computers umwandeln und weiterleiten können.

Server sind Computer mit großem Speicherplatz, auf denen Inhalte aus dem Internet dauerhaft gespeichert sind. Server sind Tag und Nacht mit dem Internet verbunden und überall in der Welt zu finden.

Spam sind Werbemails von unbekanntenen Personen oder Freunden. Manchmal sind sie mit Viren infiziert.

Trojaner ist ein Computerprogramm, das auf einem Rechner ohne Wissen sein Ziel verfolgt. Ein Ziel kann zum Beispiel das Ausspionieren von Daten sein.

Urheberrecht ist das Recht auf den Schutz des geistigen Eigentums eines Urhebers und regelt zum Beispiel den Umgang mit Texten, Fotos, Bildern und Videos im Internet.

Viren können einen Computer infizieren, so dass er oder einzelne Programme nicht mehr funktionieren. Ein Virus bekommt man zum Beispiel durch einen Download oder einen USB-Stick.

Wiki ist ein Angebot im Internet in Form eines Lexikons, bei dem jeder mitwirken kann.

Würmer sind Computerprogramme, die sich selbstständig vervielfältigen können und dem eigenen oder fremden Rechnern Schaden zufügen.

LINKLISTE INS INTERNET-ABC

Angebote für Kinder

Internet-ABC

www.internet-abc.de

„Wissen, wie’s geht!“-Module in der Übersicht:

u.a. erstes Surfen, Suchmaschinen, Gefahren, Werbung, Musik und Filme, E-Mail, Chat und soziale Netzwerke

www.internet-abc.de/kinder/wwg.php

Surfschein: Das Wissen rund ums Internet spielend testen

www.internet-abc.de/kinder/surfschein.php

Recherche Ratgeber: Wie können Kinder das Internet für die Schule, für die Hausaufgaben oder sogar als kostenlose Nachhilfe nutzen?

www.internet-abc.de/kinder/recherche-ratgeber-schule.php

Schulfachnavigator: Zu jedem Schulfach finden Kinder hier passende Linktipps!

www.internet-abc.de/kinder/linktipps-hausaufgaben.php

Spiele: Spielspaß und gleichzeitig die Möglichkeit, etwas zu lernen!

www.internet-abc.de/kinder/spiele.php

Foren u.a.: Hier werden Kinder aktiv!

www.internet-abc.de/kinder/mitreden-mitmachen.php

Angebote für Erwachsene

Startseite:

www.internet-abc.de/eltern

„Wissen, wie’s geht!“-Module in der Übersicht:

u.a. Abzocke, Computerspiele, Datenschutz, Mobbing und soziale Netzwerke

www.internet-abc.de/eltern/wissen-rund-ums-internet.php

Lernsoftware: Empfehlenswerte Software zum Lernen für Kinder

www.internet-abc.de/eltern/lernsoftware-suche.php

Spielletipps: Empfehlenswerte Spiele für Computer, Tablets und Konsolen

www.internet-abc.de/eltern/spieletipps.php

Unterrichten: Informationen und Unterrichtsmaterialien für Lehrer

www.internetabc.de/eltern/unterrichtsmaterialien-internetschule.php

WEITERE MATERIALIEN

Die CD-ROM zum Internet-ABC



Selbstständiges Lernen, Ausprobieren und Vertiefen des eigenen Wissens rund um das Thema Internet: Kinderleicht mit der CD-ROM „Wissen, wie’s geht!“ vom Internet-ABC!

Für die Schule empfiehlt sich der Einsatz der CD-ROM parallel zum Lehrerhandbuch, sofern die Inhalte nicht online mit der Plattform erarbeitet werden können.

Das Tolle für zu Hause: Kinder können anhand der CD-ROM gemeinsam mit den Eltern oder alleine üben, ohne „online“ zu sein. Eltern erhalten per CD-ROM zusätzlich pädagogische Hinweise sowie vertiefende Informationen zu den behandelten Themen an die Hand. Auch der Spaß kommt nicht zu kurz: Rate- und Geschicklichkeitsspiele runden das Angebot ab!

Mit den zwölf interaktiven Lernmodulen („Wissen, wie’s geht!“-Modulen) zu Themen wie Surfen & Navigieren, Suchmaschinen, Sicherheit, E-Mail oder Chat ist das umfangreiche Online-Angebot www.internet-abc.de auch offline nutzbar.

Die CD-ROM kann auch kostenlos im Klassensatz bestellt werden.

Das Lehrerhandbuch zum Internet-ABC

(Für den Einsatz in der Grundschule / 5. + 6. Klasse)



Im Unterricht das Internet entdecken – das Internet-ABC zeigt, wie's geht!

Das Lehrerhandbuch zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern das weltweite Internet mit all seinen Chancen und Gefahren gemeinsam kennenlernen und erkunden.

Anhand von Arbeitsblättern und der CD-ROM „Wissen, wie’s geht!“ wird praxisnah, anschaulich und kindgerecht Basiswissen zu Inhalten wie Surfen und Navigieren, Suchmaschinen, Sicherheit oder sozialen Netzwerken vermittelt.

Das Übungsmaterial des Handbuchs (Kopiervorlagen) ermöglicht es, die Inhalte der CD-ROM auch Schulklassen mit wenigen Computerarbeitsplätzen zur Verfügung zu stellen. Im Idealfall ist das Lehrerhandbuch gemeinsam mit der CD-ROM einzusetzen.

Bezugsmöglichkeiten:

Alle Materialien (Lehrerhandbuch/Broschüren/Flyer) stehen als [Download](#) unter www.internet-abc.de/eltern/materialien-service.php zur Verfügung und können kostenlos über den Verein Internet-ABC e. V. oder über die jeweilige Landesmedienanstalt bestellt werden: www.internet-abc.de/eltern/cd-rom-handbuch-bestellen.php

IMPRESSUM

Diese Unterrichts- und Begleitmaterialien wurden im Auftrag des Internet-ABC e. V. erstellt. Mit der Projektdurchführung ist das Grimme-Institut in Marl beauftragt.

Titel

Surfschein – Der Führerschein fürs Internet
Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte

Herausgeber

Verein Internet-ABC e. V.
Verantwortlich: Mechthild Appelhoff
Geschäftsstelle und Projektleitung
Anja Haubrich und Gabriele Becker
c/o Landesanstalt für Medien NRW
Postfach 10 34 43
40221 Düsseldorf
Tel: 0211/77007-119; -172
Fax: 0211/77007-335
E-Mail: internetabc@lfm-nrw.de
www.internet-abc.de
Mit freundlicher Unterstützung der LPR Hessen

Vorstand

Vorsitzende: Mechthild Appelhoff (LfM), verantwortlich nach § 55 RStV
Stv. Vorsitzende: Sandra Bischoff (LPR Hessen)
Schatzmeister: Dr. Dietmar Füger (NLM)
Schriftführerin: Birgit Kimmel (LMK)
Beisitzer: Walter Demski (MSA), Thomas Rathgeb (LFK), Jutta Baumann (BLM)
Vereinsregister: VR 9253

Schirmherrschaft

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

Mitglieder des Vereins

- Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)
- Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM)
- Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)
- Medienanstalt Hamburg Schleswig-Holstein (MA HSH)
- Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen)
- Niedersächsische Landesmedienanstalt (NLM)
- Landesanstalt für Medien NRW (LfM)

- Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (LMK)
- Landesmedienanstalt Saarland (LMS)
- Medienanstalt Sachsen-Anhalt (MSA)
- Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb)
- Bremische Landesmedienanstalt (brema)
- Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM)

Fördermitglieder

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

Autoren

Lea Brosch und Sylvia Bräsel
medienblau gGmbH
Lützner Str. 85
04177 Leipzig
www.medienblau.de

Redaktion

Michael Schnell (Redaktionsleiter Internet-ABC, Grimme-Institut)
und Thomas Podhostnik (medienblau gGmbH)

Lektorat

Ingrid Sonntag

Gestaltung

Ingo Bever (bilden & gestalten)