



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

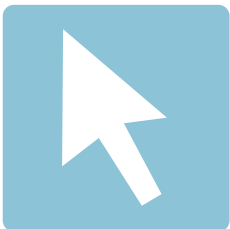
In Aktionen werden spielerisch die Themenbereiche erarbeitet, bekanntes Wissen wiederholt und neues Wissen gefestigt. Für den Lehrer sind die Materialien aufgezählt, die für die Aktion gebraucht werden. Weiterhin werden die Vorbereitung und die Durchführung der Aktion beschrieben und ein Lernziel formuliert.

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

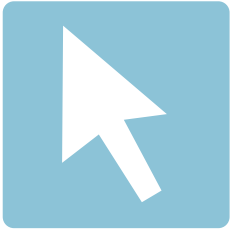
Dieser Baustein ist für eine Unterrichtsstunde konzipiert, in der aus zeitlichen Gründen nur ein Themenbereich, also eine Insel des Surfscheins, gespielt werden kann.

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



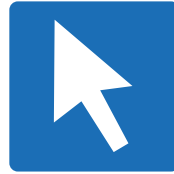
10-15 Minuten

Aktion



30-35 Minuten

Surfschein Themeninsel spielen



20-25 Minuten

Reflexion



20-25 Minuten

ACHTUNG! GEFAHREN

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion



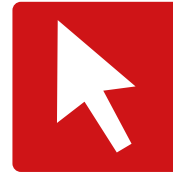
30-35 Minuten

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 LESEN, HÖREN, SEHEN

THEMEN UND ZUGEHÖRIGE BAUSTEINE



Inhalte

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

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

Bausteine

2 Unterrichtsstunden



Siehe Arbeitsblatt (S. 45)

10-15 Minuten



30-35 Minuten

<i>Lernziel:</i>	Die Schüler können verschiedene Medien und deren Funktion unterscheiden und wissen, wo sie im Internet aufzufinden sind.
<i>Material:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 3 DIN-A-3 oder DIN-A-2 Plakate • Fette Marker • Klebeband oder Magneten
<i>Vorbereitung:</i>	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.
<i>Durchführung:</i>	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, Kasette, 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



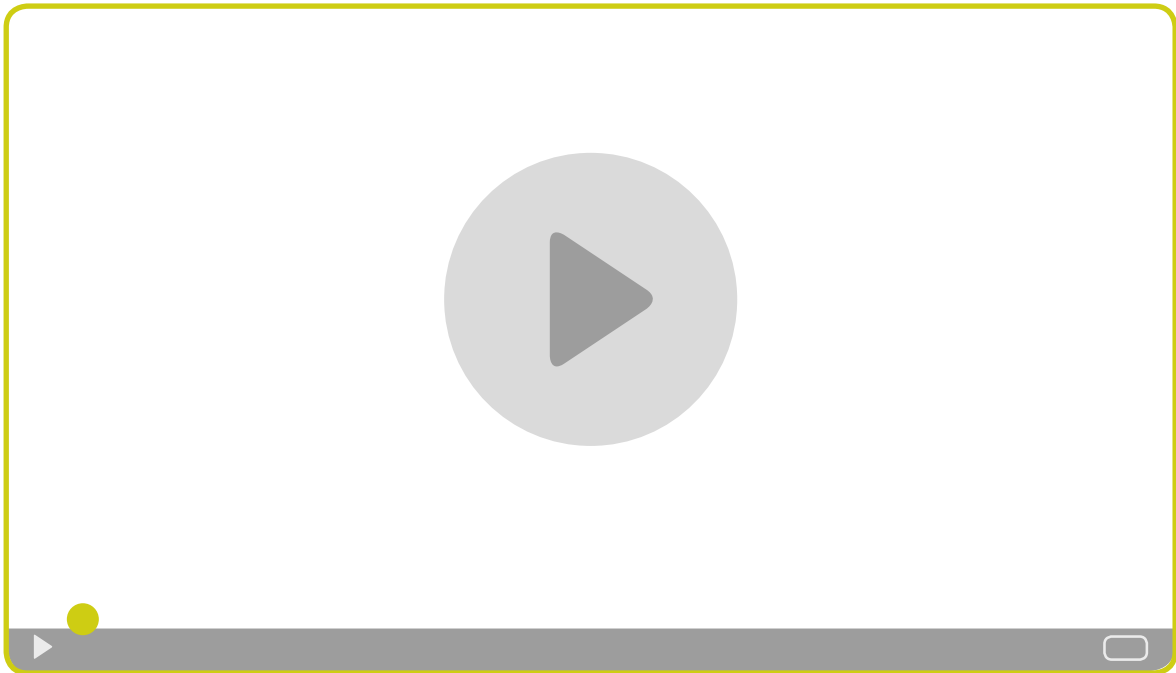
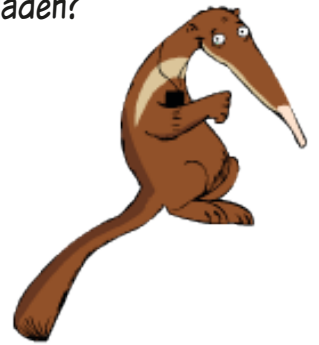
**Percy – Experte für
Lesen, Hören, Sehen**



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

