



Post + Schule

Klick dich fit!

Medienkompetenz für die Klassen 9–12
Anregungen und Ideen für Lehrkräfte

Eine gemeinsame Initiative von



Impulse für Unterricht und Ausbildung – der Bildungslebens- lauf bei der Deutschen Post

„Post macht Schule“ – unter diesem Motto steht das Engagement der Deutschen Post im Bereich Bildung und berücksichtigt dabei den Grundsatz „Früh anfangen und nicht nachlassen“. Gemeinsam mit der Stiftung Lesen unterstützt sie mit Aktivitäten und Angeboten Pädagoginnen und Pädagogen vom Kindergarten über die Schule bis hin zur Berufsschule, in der festen Überzeugung, dass eine ausgeprägte Lese-, Schreib- und Medienkompetenz für eine gelingende Bildungskarriere unverzichtbar ist.

Ein zentraler und seit vielen Jahren bewährter Baustein dieses Lebenslaufs ist das Programm „Post + Schule“ (www.postundschule.de). Damit bietet die Deutsche Post Lehrkräften gezielt und themenfokussiert Hilfestellung für ihre tägliche Unterrichtsarbeit, indem sie vielfältige und handlungsorientierte Materialangebote zu den Bereichen Lesen und Schreiben, Medienerziehung, Lebens- und Berufsplanung bereitstellt.

Alle Materialien können Sie unter www.postundschule.de kostenlos bestellen bzw. downloaden. Die Unterrichtsmaterialien bedürfen ggf. einer Differenzierung in Bezug auf die unterschiedlichen Leistungsniveaus und Bedürfnisse Ihrer Klasse.

Schreib-, Lese- und Medienkompetenz im Lebenslauf der Bildung

Alter 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 ...

Kindergarten Vorschule	Grundschule	Klassen 5–8	Klassen 9–12	Berufsschule
Vorlese- und Bildergeschichten	Grundschulpaket: <ul style="list-style-type: none"> Lehrerinformation mit kreativen Unterrichtsimpulsen zu Post und Brief Lese- und Arbeitsbögen Schreib- und Malwettbewerb „Mein 1. Brief“ Schülermappen im Klassensatz 	Themenheft <i>Briefe schreiben</i>	Themenheft <i>Lebensplanung und Berufsorientierung</i> (ab 6/2010)	
Lese- und Arbeitsbögen		Themenheft <i>Medienkompetenz</i> (ab 9/2010)	Themenheft <i>Bewerbung</i>	
Kreativ-Tipps und Infos		Themenheft <i>Kreative Briefe und Karten</i>	Themenheft <i>Medienkompetenz</i> (ab 6/2010)	Themenheft <i>Geschäftsbriefe</i>
		Projektheft <i>Briefpapier</i>	Unterrichtsimpulse <i>Liebesbriefe</i>	Themenheft <i>Postbearbeitung</i>
			Unterrichtsimpulse <i>Leserbriefe</i>	Themenheft <i>Werbebriefe</i>
	Themenheft <i>Medienkompetenz</i>		Unterrichtsimpulse <i>Briefkunst</i>	

Download

Print & Download

Inhalt

- 4 **Vorwort**
- 5 **Jugendleben ist heute Medienleben – Das Medienverhalten der 15- bis 18-Jährigen**
- 9 **Chancen und Herausforderungen der Medienerziehung – Sicherheit im Netz**
- 9 Privatsphäre und Öffentlichkeit im Internet
- 11 Hilfe bei Übergriffen im Netz
- 12 Chatiquette – Netiquette – Rechtsfragen
- 15 Faszination Computerspiele
- 17 **Digitale Medien in der Unterrichtspraxis – Eine Ideenbörse**
- 17 Die Duden-Sheriffs
- 17 Machinimas
- 18 Spieletester-AG
- 18 Pacman live
- 19 Stundenprotokolle online
- 19 Jung zockt mit Alt
- 19 Algorithmen bei Mario
- 20 Struwelkevin
- 20 PowerPoint-Quiz
- 21 Sing-Star-Contest
- 21 Datenspuren
- 22 Schul-TV im Web 2.0
- 22 Experten-Chat
- 23 Rollenspiele mit Twitter
- 24 Blogs
- 25 HotPotatoes
- 26 Wikis
- 27 WebQuests
- 28 **Lesetipps für Jugendliche**
- 29 **Linktipps für Lehrkräfte**
- 30 **Lesetipps für Lehrkräfte**

Vorwort

Internetmobbing, Computerspielsucht, Cybererotik, Urheberrechtsverletzungen – die Liste der Gefahren, denen Jugendliche in der heutigen Medienwelt ausgesetzt sind, scheint schier endlos zu sein. Angesichts dieser Hiobsbotschaften machen sich in Bezug auf die digitalen Medien Verunsicherung und Skepsis breit. Wie lässt sich diesen Risiken begegnen? Wie können unsere Kinder geschützt werden? Welche Präventionsmaßnahmen stehen zur Verfügung?

Verbote, Einschränkungen oder einfach Abschalten bieten keine Lösung, denn Medien sind allgegenwärtig und fester Bestandteil der jugendlichen Lebenswelt. Vielmehr lässt sich aus diesen Herausforderungen ein pädagogischer Auftrag ableiten: die Jugendlichen fit für die Medienwelt zu machen – und das unter Einbeziehung aller aktuellen medialen Formate, Geräte und Phänomene.

Die vorliegende Broschüre möchte Sie als Lehrkraft darin bestärken, diese Aufgabe anzunehmen und die Medienkompetenz Ihrer Schülerinnen und Schüler mit einem lebendigen Medienunterricht zu fördern. Denn mit Medien souverän umgehen zu können, bedeutet auch Teilhabe an der Welt gerade im Hinblick auf das spätere Berufsleben, das für die Altersgruppe der 15- bis 18-Jährigen in nicht allzu ferner Zukunft liegt.

In einem einleitenden Kapitel erfahren Sie mehr über das jugendliche Medienverhalten und die neuesten medialen Umwälzungen. Zu Wort kommen dabei auch die Jugendlichen selbst, die über ihre Aktivitäten im Netz berichten.

In einem zweiten Teil möchten wir Sie über Sicherheit im Netz informieren und Ihnen erste Unterrichtstipps für die Thematisierung der Risiken geben. Die Ideenbörse versorgt Sie mit innovativen Medienprojekten, die sich fächerübergreifend einsetzen lassen und den schulischen Medienalltag bereichern werden.

Empfehlungen für spannende Romane rund um das Thema Cyberspace für Jugendliche sowie Link- und Lektüretipps für Lehrkräfte runden die Broschüre ab.

Wir wünschen viel Vergnügen und anregende Unterrichtsstunden!

Ihre Stiftung Lesen

Ihre Deutsche Post

Jugendleben ist heute Medienleben – Das Medienverhalten der 15- bis 18-Jährigen

Niemand wird bezweifeln wollen, dass junge Menschen von Medien umgeben sind. Sie stehen als Adressaten sowie Nutzer für und von Medienprodukten hoch im Kurs und zwar gleichermaßen der traditionellen wie der digitalen Medien: Sie wachsen in einer Medienwelt auf. Namen dafür sind Generation Web 2.0, Multimedia-Generation, Netkids oder Webkids. Im Gegensatz zu den „Digital Immigrants“, die in einer Welt des passiven Medienkonsums aufgewachsen sind, nehmen die „**Digital Natives**“ zudem von Anfang an ihre Rolle als Produzenten von Medieninhalten wahr: Sie surfen im Internet, kommunizieren und unterhalten sich via Mobiltelefon, sie chatten, twittern, bloggen und kommentieren, sie präsentieren sich in sozialen Netzwerken wie SchülerVZ oder Facebook und gestalten eigene MySpace-Seiten, sie produzieren Videos, nutzen YouTube oder spielen aktiv am Computer und an der Konsole.

„Ich bin jeden Tag im Internet, so um die 4 Stunden. Es steht ja auch 24 Stunden am Tag zur Verfügung. Ich informiere mich über Themen für die Schule (Wikipedia), suche nach Musik oder Klaviernoten und schaue Serien oder Filme. Meistens läuft es allerdings an meinem PC, aber ich sitze nicht davor.“
Tim (16)

Dies ist die erste Generation, die in erheblichem Umfang die Chance hatte, den Umgang mit den neuen Technologien von klein auf zu lernen. Die digitale Revolution war für sie kein weltbewegendes Ereignis, sondern bot eine weitere Möglichkeit, in einer schon vielfältigen Medienwelt ihren Interessen und Bedürfnissen nach-

„Ich surfe sehr oft im Internet: Täglich sehe ich nach meinen E-Mails oder schaue nach Neuigkeiten in Foren wie SchülerVZ oder Facebook. Das macht mir am meisten Spaß. Außerdem chatte ich häufig mit meinen Freunden. Ich recherchiere aber auch oft für die Schule mit Google oder Wikipedia.“ Nina (16)

zugehen. Schon 1998 nutzten 9 Prozent der Jugendlichen den Computer und das Internet mindestens einmal pro Woche.

Sie begeisterten sich neben der Informationsvielfalt vor allem an den kommunikativen Aspekten, der Aktualität sowie an Spaß und Unterhaltung. Zehn Jahre später sind Computer und Internet in dieser Altersgruppe an die erste Stelle gerückt und bestimmen qualitativ wie quantitativ das Medien-nutzungsverhalten sowohl in der Freizeit als auch in der Schule. Beinahe alle Jugendlichen haben zu Hause Zugang zu einem Computer, und mehr als die Hälfte der 12- bis 19-Jährigen besitzt einen eigenen Rechner.

Ein Gerät hat sich in den zurückliegenden Jahren bei Kindern wie Jugendlichen den ersten Platz erobert: **das Handy**. Es dient der Kommunikation, der Interaktion und der Unterhaltung, vor allem jedoch dem Musikhören. Dank dieser Multifunktionalität ermöglicht es den Jugendlichen in einzigartiger Weise, ihren Freizeitaktivitäten nachzugehen, bei denen heute wie früher Freunde treffen, Sport treiben und eben auch „nichts tun“ an vorderster Stelle stehen. Dabei erfüllt das Handy eine Doppelfunktion als Medium der „Abnabelung“ vom Zuhause und als „digitale Nabelschnur“ für Eltern und Fami-

lie. Obendrein steht es als Statussymbol hoch im Kurs. Dies ist an den Ausstattungsmerkmalen der bevorzugten Geräte erfahrbar: Sie müssen eine Kamera bieten, internetfähig sein, über die Bluetooth-Funktion verfügen, natürlich Musik abspielen sowie Radio und Fernsehen haben.

„Mein Handy nutze ich hauptsächlich, um für Freunde und Familie erreichbar zu sein und auch selbst anzurufen. Für mich ist die Kamerafunktion außerdem wichtig, da ich so schöne Momente festhalten kann.“ Lea (16)

„Mein aktuelles Handy benutze ich, um zu telefonieren, SMS zu schreiben, Fotos zu machen und Musik zu hören. Mein Traumhandy sollte das alles auch können, nur mit einer besseren Kamera, mehr Speicherplatz – und das alles kostenlos.“ Melanie (16)

Das Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen passt sich konstant den neuen technischen Gegebenheiten an und ist deshalb im ständigen Wandel. Sie sehen täglich fern, häufig am eigenen Gerät, verfügen über einen Computer mit Internetanschluss und besitzen ein eigenes Handy, das als mobiler Alleskönner die Möglichkeit zum Telefonieren, Fotografieren oder Musik hören bieten sollte. Zudem laden sie private Videos hoch, hören Podcasts, sind in sozialen Onlinenetzen aktiv, nutzen Internetfernsehen und beschäftigen sich mit Onlinespielen. Heutige Kinder und Jugendliche agieren also medial vernetzt.

Deshalb sollten Diskussionen um die Neuerungen in der Medienwelt und ihre (vermeintlichen) Folgen das Medienensemble in seiner vielfältigen Vernetzung stärker in den Mittelpunkt rücken, statt wie bislang um einzelne Phänomene zu kreisen. Denn ein wesentliches

Merkmal der neuen Medienentwicklung ist diese Medienkonvergenz. Damit wird das Zusammenwachsen ehemals getrennter Medienbereiche beschrieben. Dies findet auf zwei Ebenen statt, die als technische und als inhaltliche Konvergenz bezeichnet werden können.

„Ich bin, wenn möglich, jeden Tag im Internet, es sei denn, ich bin unterwegs. Oft nutze ich den PC nur, um Musik zu hören, und gehe bei der Gelegenheit kurz ins Internet, um E-Mails zu checken.“ Carina (16)

Das Internet hat in kürzester Zeit tief greifenden Einfluss auf die Mediensozialisation junger Leute genommen. Seine medialen Charakteristika bestimmen das Medienverhalten von Jugendlichen insgesamt, steht es doch bei der Mediennutzung an erster Stelle. Oberstes Prinzip des Internets ist die Selbstbestimmung: Mediale Inhalte, auf die individuellen Interessen und Bedürfnisse zugeschnitten, sind zu jeder Zeit und an jedem Ort verfügbar. Medien, die diese Art der Autonomie nicht bieten, sich etwa nach festen Programmabläufen richten wie das klassische Fernsehen, geraten immer mehr ins Hintertreffen. Wollen diese Medien die junge Generation nicht verlieren, müssen sie ihre Angebote an deren Wunsch nach Flexibilität anpassen.

„Das Internet sehe ich als Möglichkeit, schnell Unterhaltung, Kommunikation und Information zu finden. Beispielsweise nutze ich es oft für Recherchen für die Schule, für die die Seiten Google und Wikipedia infrage kommen. Außerdem besuche ich gerne noch YouTube etc., um Unterhaltung und Musik zu finden.“ Lea (16)

Was den Einfluss von Medien und insbesondere von **Computerspielen** auf das Verhalten von Jugendlichen betrifft, legen die amerikanischen Forscher Cheryl K. Olson und Lawrence Kutner in ihrer Studie „Grand Theft Childhood?“ nahe, dass kein direkter Weg von der Betrachtung virtueller Gewalt zur realen Tat führt. Trotzdem wird befürchtet, dass Spieler, Stichwort „Risiko-
gruppen“, die Prämissen, Handlungsvorgaben und Werte der Spiele übernehmen könnten. Begegnen lässt sich dieser Sorge nur mit dem pädagogischen Auftrag, die notwendige Rahmungskompetenz zu entwickeln. Darunter versteht man die Fähigkeit, reale von virtuellen Welten zu unterscheiden. Sich dieser Aufgabe zu widmen, ist allemal besser als Zensur und Indizierung.

„Ich spiele in meiner Freizeit ‚Fifa 09‘ auf der PlayStation 2. Obwohl ich ein Mädchen bin, interessiere ich mich für Fußball, und es macht mir Spaß, meinen virtuellen Verein an die Spitze zu bringen.“ Nina (16)

Es ist nicht sinnvoll, ein Freizeitvergnügen, das der größte Teil der heutigen Jugendlichen genießt, zu dämonisieren – besonders vor dem Hintergrund der Shell-Jugendstudie (2006). Sie attestiert den Jugendlichen eine positive und stabile Werthaltung und vermerkt, dass sie sich verstärkt am Nahraum Familie und Freundschaft orientieren und bei allem Streben nach Unabhängigkeit zugleich die Sekundärtugenden Ehrgeiz und Fleiß schätzen.

Netzeffekte: Risiken und Chancen

John Palfrey vom *Berkman Center for Internet & Society* in Harvard zeigt, dass „**Cyberbulling**“, das Belästigen, Bloßstellen und Schikanieren von Menschen im Netz, vor allem unter Jugendlichen verbreitet ist. Besonders gefährdet sind diejeni-

„Die Nutzungsmöglichkeiten des Internets sind für mich eine der am meisten unterschätzten Gefahren, was die Privatsphäre, den Jugendschutz, die Korrektheit von Informationen, die Transparenz betrifft und was die Fähigkeit, sich sinnvoll zu beschäftigen, angeht. Wie übrigens auch das Fernsehen. Wobei ich nicht denke, dass diese Medien an sich das Problem sind, sondern einerseits, welche Dinge dort auf bestimmte Weise angeboten, und andererseits, dass diese völlig ungeprüft genutzt und hingenommen werden.“
Lukas (18)

gen, die sich auch sonst zu risikoreichem Handeln hingezogen fühlen und in anderen Aspekten ihres Lebens Schwierigkeiten haben. Dabei spielt das familiäre Umfeld eine wesentliche Rolle: Ob ein Jugendlicher diesen Risiken ausgesetzt ist, lässt sich eher an seinem familiären Umfeld als an seiner Mediennutzung ablesen.

„Ich kenne jemanden, der im Internet fertiggemacht wurde. Er war ein Außenseiter, der bei vielen unbeliebt war. Bei fast allen Seiten gibt es aber die Möglichkeit, ‚Mobber‘ zu melden oder für die Seite zu sperren.“ Simon (16)

Aus diesen Gründen sollten sich Eltern und Betreuer über das Internet und die Art und Weise, wie es von den Jugendlichen genutzt wird, informieren. Filter und Altersangaben allein bieten keinen verlässlichen Schutz und sollten das Interesse am Internetgebrauch der Jugendlichen nicht ersetzen. Es lohnt sich zudem, darüber nachzudenken, welche Medien sich für das eigene Kind eignen und welchen Stellenwert sie im familiären Leben einnehmen sollten. Um Gefähr-

dungen vorzubeugen und den eigenen Kindern im Ernstfall helfen zu können, sei Eltern und Betreuern empfohlen, sowohl die Technologien zu beherrschen als auch die damit verbundenen Risiken zu kennen. Gefahren bergen insbesondere die Herausgabe persönlicher Informationen, Zugang zu pornografischen Inhalten, gewalthaltige und hasserfüllte Seiten, herabsetzende und abwertende Kommentare sowie Einladungen zu Begegnungen offline.

„Ich kenne nur gute Freunde, die sich aus Spaß ‚beleidigen‘. Allerdings ist das von beiden Seiten aus nicht ernst gemeint!!! Wenn man im Internet fertiggemacht wird, sollte man sich im Real-Life wahre Freunde suchen und an seinem Selbstbewusstsein arbeiten. Dann kann man über den Sachen stehen, denn ich denke, dass es meistens einen Grund für Mobbing gibt. Bei ernsteren Sachen sollte man sich Hilfe suchen oder den ‚Mobber‘ blockieren.“
Nadine (16)

„Ich persönlich kenne niemanden, der im Internet fertiggemacht wurde, aber von Erzählungen hab ich schon was davon gehört. Wenn ich es nicht verhindern könnte, würde ich es meinen Freunden und Eltern erzählen. Man darf das auf keinen Fall in sich reinfressen. Eigentlich muss man versuchen, dass so etwas überhaupt nicht erst stattfinden kann.“ Hannah (17)

Herausforderungen für die Medienpädagogik

Nur wenn medienpädagogische Angebote einen aufklärenden und entdämonisierenden Charakter aufweisen, ohne zugleich den pädagogischen Zeigefinger zu heben, kann es gelingen, Jugendliche als Partner in der Medienerziehung zu gewinnen. Die Gesellschaft muss anerkennen, dass traditionelle und digitale Medien in der Jugend- und Teenagerzeit eine doppelte Aufgabe erfüllen: intergenerative Distinktion, die Abgrenzung zu den Eltern, und altersgruppenbezogene Identifikation, die Hinwendung zu den Gleichaltrigen.

Es geht darum, passgenaue Modelle zu entwickeln, die das Know-how der Jugendlichen weder unterschätzen noch überschätzen. Denn nur weil Jugendliche von Medien umgeben sind und mit ihnen aufwachsen, bedeutet dies nicht ohne Weiteres, dass sie Medien selbstständig und eigenverantwortlich nutzen können. Pädagogische Konzepte, die diese notwendige Medienkompetenz vermitteln, sollten zudem die Experimentierfreude der Altersgruppe nutzen. Nur so lässt sich die gesamte Aneignungsbreite für möglichst viele offenhalten. Dabei kommt es auch darauf an zu sehen, dass sich das Mediennutzungsverhalten jugendlicher Kohorten alters-, geschlechter-, bildungs- und sozialschichtbezogen markant unterscheidet und die jeweiligen Vorlieben, sei es bezüglich der Geräte, Inhalte oder Funktionalitäten, sich in immer kürzeren Zeiteinheiten ändern.

Wir haben es also unter medienpädagogischer Perspektive mit dem weiteren Voranschreiten von Digitalisierung und dazugehöriger Medienkonvergenz zu tun, darüber hinaus mit wachsender Crossmedialität und zeitgleich mit Vorgängen der Veralltäglichung einstmals als neu und avanciert geltender Unterhaltungs- und Informationstechnologien, die heute für die meisten Jugendlichen längst in ihren Medienhaushalt eingebunden sind.

Chancen und Herausforderungen der Medienerziehung – Sicherheit im Netz

Eine der größten Herausforderung an die Medienerziehung stellt das Internet. Dieser potenziell unsichere Raum birgt zahlreiche Risiken für Ihre Schülerinnen und Schüler, bietet aber auch zahlreiche Chancen für einen konstruktiven und kreativen Unterricht. Den Jugendlichen einen sicheren Umgang mit dem Internet und den virtuellen Welten der Computerspiele zu vermitteln, ist nämlich nicht nur notwendig, sondern kann auch viel Spaß machen!

Privatsphäre und Öffentlichkeit im Internet

Privatsphäre ist eine relativ moderne Erfindung der Menschheit. Noch im Mittelalter war es ein Luxus, für sich allein sein zu können: So fand man sich beispielsweise nachts gerne gemeinsam im einzig beheizten Raum ein. Somit hat die Einrichtung eines Kamins in jedem Zimmer nicht unwesentlich dazu beigetragen, unser heutiges Verständnis von Privatheit zu entwickeln. Die modernen Massenmedien kehren diese Entwicklung seit Längerem wieder um – allen voran das Internet. Fragt man Schülerinnen und Schüler, welche Informationen sie von sich öffentlich preisgeben würden, erhält man oft erstaunliche Antworten. Machen Sie den Selbstversuch in Ihrer Klasse! Angesichts von nachmittäglichen Talk-Formaten, in denen Menschen intimste Details in

der Öffentlichkeit ausbreiten, erscheint der freizügige Umgang mit persönlichen Daten weniger verwunderlich. Hier lohnt sich ein Gespräch über die Folgen des Daten-Striptease und die ganz private Grenzziehung anhand konkreter Beispiele. Vergleichen Sie öffentlich-private Daten ruhig mit einem Tattoo, das vielleicht momentan chic aussieht, aber nur schwer zu entfernen ist.



Grenzen ziehen

Erstellen Sie eine Liste privater Informationen und lassen Sie diese einteilen in privat und öffentlich. Thematisieren Sie die Grenze, die jeder Einzelne gezogen hat, und die Probleme, die sich bei einer Veröffentlichung ergeben könnten.

Information	Privat – „Würde ich nicht ins Netz stellen.“	Öffentlich – „Kann jeder wissen.“	Probleme, die sich bei der Veröffentlichung ergeben.
Name			
Alter			
Wohnort, Straße	X		Stalker könnte mich belästigen
Telefonnummer	X		Unerwünschte Anrufe
Musikpräferenz		X	
Hobbys			
Politische Gesinnung			
...			

Um das Phänomen zu verstehen, muss man sich die Lust an der Selbstdarstellung anschauen. Soziologen nennen es „veröffentlichte Privatheit“ oder auch „persönliche Öffentlichkeit“. Sie funktioniert über eine Art Belohnungssystem, das man mit „öffentlicher Wahrnehmung“ beschreiben könnte: Ich bin wichtig, weil ich – medial präsentiert – von vielen Menschen wahrgenommen werde. Moderne Angebote des „Mitmachnetzes“, des „Web 2.0“, in dem wirklich jeder zum Produzenten von Medieninhalten werden kann und jeder sein eigener Persönlichkeits-Manager ist, bieten diese Möglichkeiten der Selbstdarstellung zu niedrigen Kosten.

Für Jugendliche spielen noch andere Aspekte eine Rolle. Auf dem Weg der Selbstfindung, des Erwachsenwerdens, ist die Auseinandersetzung mit sich, anderen und der Umwelt enorm wichtig. Drei Dimensionen sind hier zu unterscheiden:

- die Selbstaueinandersetzung (Wer bin ich?)
- die Sozialaueinandersetzung (Welche Position nehme ich ein?)
- die Sachaueinandersetzung (Wie orientiere ich mich in dieser Welt?)

Zudem sollte nicht vergessen werden, welchen Stellenwert Kommunikation und Peer-Group-Erlebnisse für Jugendliche haben. Angebote wie YouTube, Facebook, Twitter und SchülerVZ kommen da gerade recht und befriedigen die jugendlichen Bedürfnisse nach Selbstdarstellung und Interaktion.

Die Schule sollte Verständnis für diese Bedürfnisse zeigen und den Jugendlichen dabei helfen, die Chancen der digitalen Social Communities zu erkennen, ohne die Risiken zu vernachlässigen. Richtig mit diesen Angeboten umgehen zu können, sie sogar für die eigenen Ziele im Sinne eines „Identitätsmanagements“ nutzbar machen, das ist Medienkompetenz 3.0.

Identität im Internet

Betreiben Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern aktives „Identitätsmanagement“, zum Beispiel im Hinblick auf die spätere Karriere: „Wenn du dich in der XY-Branche bewerben willst, welche Informationen über dich sollten im Netz zu finden sein? Welche besser nicht?“



Hilfe bei Übergriffen im Netz

Dem Internet ergeht es nicht anders als vielen technischen Innovationen: Es wird missbraucht. Tabubrüche mit Gewalt und Sex, Mobbing, Diebstahl und Raub sind leider an der Tagesordnung. Für Schülerinnen und Schüler hat das „Cybermobbing“ die größte Bedeutung, und das Netz ist voller Beispiele, wie sich Jugendliche in aller Öffentlichkeit gegenseitig fertigmachen.

Vorbeugen ist wichtig! Viele Schulen arbeiten bereits zur Gewaltprävention, sodass Anti-Mobbing-Aktionen keine Seltenheit mehr sind. Diese vielen guten Ansätze können leicht auf die modernen Kommunikationsmittel wie das Internet und das Handy ausgeweitet werden. Denn man sollte nicht vergessen, dass Cybermobbing zwar eine neue Qualität besitzt, aber im Wesen immer noch Mobbing ist, mit den altbekannten Ursachen und Wirkungen auf Menschen. Die Mittel sind neu, nicht die Mechanismen. Hinter den digitalen Mobbingangriffen stehen Machtdemonstration und die Stärkung des Gemeinschaftsgefühls durch Ausgrenzung anderer, ganz wie vormalig hinter den Verbalattacken auf dem Schulhof. Das hat weitläufige Konsequenzen: Das Internet erlaubt eine schnellere Verbreitung der Beleidigungen, die rund um die Uhr von einem riesigen Publikum abgerufen werden können, wobei der Urheber unbekannt bleibt.

Was tun, wenn man Mobbingopfer wird? Man sollte immer die Beweise sichern, was am Computer und mit dem Handy leichter möglich ist als in der Gerücheküche. Man sollte Screenshots und Ausdrucke machen, um die Attacken genau dokumentieren zu können. Ein Gespräch mit einer Vertrauensperson ist selbstverständlich ein Rat für Schülerinnen und Schüler; für ein solches Gespräch zur Verfügung zu stehen, und zwar für alle Beteiligten, ist ein Rat an Sie als Lehrkraft. Auch die Eltern sollten unbedingt eingebunden und in einem Elternabend generell über Cybermobbing informiert werden. Anonyme Gesprä-

che bieten Sorgentelefone mit ihrer kostenlosen „Nummer gegen Kummer“, deren Personal auch mittlerweile speziell für Online-Probleme geschult ist. Darüber hinaus gibt es zahlreiche technische Möglichkeiten, Mobbingangriffen entgegen zu können:

- dem Cyberbully nicht antworten
- seine Angriffe der Social-Community melden
- Spam-Filter einstellen
- neue Handynummer geben lassen etc.

Denn – so Experten – als Opfer sollte man schnell reagieren, die Taten nicht eskalieren lassen. Wenn alle Gespräche, pädagogischen Maßnahmen und guter Wille nichts bewirken, bleibt immer noch der Gang zur Polizei, die Anzeigen wegen Verleumdung, Beleidigung, Verletzung von Urheber- und Persönlichkeitsrechten oder auch Stalking entgegennimmt.

Cybermobbing

Führen Sie mit einem Film in das Thema ein, z. B. „Let’s Fight It Together“. Der 6-minütige Spot, der von den englischen Schulbehörden produziert wurde und kostenlos zu finden ist auf www.digizen.org.uk/cyberbullying/fullFilm.aspx, stellt authentisch einen Mobbingfall nach: Joe wird von Kim fertiggemacht, sowohl Eltern als auch Lehrer sehen zunächst hilflos zu, finden aber dann doch eine Lösung.

Sprechen Sie mit Ihrer Klasse die verschiedenen Rollen durch. Warum handeln die Personen so? Welche Gefühle und Gedanken sind damit verbunden? Welche Ursachen liegen dem Verhalten von Täter und Opfer zugrunde? Welche Folgen ergeben sich aus dem Mobbing für beide? Zum Abschluss können Sie in Form eines kleinen Projekts einen Aktionsplan erstellen, wie man Cybermobbing begegnen und verhindern kann. Weitere Informationen und Unterrichtstipps zum Thema Cybermobbing finden sich auf www.klicksafe.de.

Chatiquette – Netiquette – Rechtsfragen

Wo viele Menschen aufeinandertreffen, bürgern sich bestimmte Regeln im Umgang miteinander ein, die Beachtung verdienen – so auch im Internet. Die sogenannte Netiquette sorgt für gutes Benehmen in der virtuellen Welt, oder versucht es zumindest. Denn die Verhaltensempfehlungen sind natürlich unverbindlich, und die Anonymität des Internets verleitet leicht zu rüpelhaftem Benehmen. Dabei ist das Einhalten der Netiquette nicht nur im Hinblick auf ein angenehmes Kommunikationsklima von Bedeutung, sondern ebenso ein wichtiger Bestandteil von Medienkompetenz, dessen Beherrschung sich insbesondere im späteren Berufsleben auszahlt.

Die Netiquette gilt für alle Bereiche des Internets, von der E-Mail bis zum Chat, vom Blog bis zur Newsgroup. Für Ihre Schülerinnen und Schüler sind gerade Regeln für die ersten beiden Punkte relevant, da sie direkt die Lebenswelt der Jugendlichen betreffen und wichtige Aspekte der Mediensicherheit vermitteln. Es empfiehlt sich, im Unterricht vor allem auf die Themen Angemessenheit der Ansprache, Preisgabe von Informationen und Schutz vor unangenehmen Begegnungen einzugehen.



Regeln plakativ

Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler Regeln zur Netiquette und Chatiquette im Internet recherchieren. Tragen Sie die einzelnen Punkte zusammen.

Teilen Sie die Klasse nun in Kleingruppen. Jede Gruppe bekommt die Aufgabe, eine Regel auf einem Plakat zu visualisieren.

Hängen Sie die fertigen Plakate im Computerraum Ihrer Schule auf.

Chat-Situationen

Finden Sie typische Chat-Situationen und sprechen Sie mit Ihrer Klasse über mögliche Reaktionen.

Was würdest du tun, wenn dich jemand im Chat fragt:

- Welche Hobbys hast du?
- In welche Klasse gehst du?
- Chattest du häufig?
- Was hast du gerade an?
- Hast du einen Freund?
- Hast du Fantasie?
- Wo wohnst du?
- Bist du alleine zu Hause?
- etc.



Chatiquette

Chats checken!

Erst verschiedene Chaträume als Gäste besuchen, bevor man sich registriert. So findet man den Chat mit Leuten, die zu einem passen.

Keine Privatinformationen preisgeben!

Sich entweder mit einer falschen Adresse registrieren oder mit einer E-Mail-Adresse mit Fantasienamen. Keine echten Angaben beim Einloggen machen, denn mit einem einfachen Klick sind diese Informationen für jeden User im Chat einzusehen. Keine persönlichen Daten wie Name, Telefonnummer oder Adresse weitergeben!

Nickname wählen!

Den Chatnamen so wählen, dass er keinen Rückschluss auf den wirklichen Namen, das Alter oder das Geschlecht zulässt! Keinen Nick wählen, der andere beleidigt oder verletzt, wie rassistische, pornografische und gewaltverherrlichende Spitznamen.

Respekt und Höflichkeit!

Den anderen Gesprächsteilnehmern mit Freundlichkeit begegnen und niemanden bedrängen oder gar beschimpfen.

Zweideutigkeiten vermeiden!

Humor und Ironie mit Smileys oder Emoticons kennzeichnen, da sie sonst missverstanden werden können.

Direkte Ansprache!

Gesprächspartner mit Nicknamen ansprechen, damit klar ist, an wen sich der Chatbeitrag richtet.

Vorsicht vor Datensendungen!

Keine Daten von unbekanntem Personen schicken lassen, es könnten Bilder mit sexuellem Inhalt oder andere Belästigungen und Viren sein. Unbekanntem selbst keine Bilder von sich schicken.

Für Volljährige gibt es eine sichere Möglichkeit, vertrauliche Daten wie Bewerbungen, Zeugnisse oder Arztrechnungen online mit dem Service der Deutschen Post AG, dem E-Postbrief, zu verschicken. Ein besonderes Identifikationsverfahren sorgt dafür, dass der Brief nur vom tatsächlichen Empfänger geöffnet werden kann. Die Daten selbst werden mit einer Verschlüsselungstechnologie sicher und verlässlich weitergeleitet und, wenn gewünscht, auch ausgedruckt und vom Briefträger zugestellt.

Alarmieren und Aussteigen!

Störer am besten ignorieren oder einen Guard alarmieren, der den Stänkerer über seine Computer-IP zurückverfolgen kann. Wenn man sich belästigt fühlt, einfach aus dem Chat aussteigen.

Sich zu nichts zwingen lassen!

Vertrauenspersonen ansprechen, wenn der Chatpartner Dinge verlangt, die man nicht tun möchte, oder Fragen stellt, die man nicht beantworten möchte.

Keine realen Treffen!

Nicht mit Personen treffen, die man flüchtig im Internet-Chat kennengelernt hat.



Netiquette in E-Mails:

Erst überlegen, dann losschicken!

Empfangene E-Mails genau durchlesen und über die Antwort nachdenken. So kommen Unstimmigkeiten erst gar nicht auf.

Das A und O ist der angemessene Tonfall!

Höflich bleiben, niemanden beleidigen. Nie etwas schreiben, was man seinem Gegenüber nicht auch persönlich sagen würde. Beleidigungen sind tabu!

Doppeldeutigkeiten vermeiden!

Ironie und Humor leben von non-verbalen Signalen, die beim E-Mail-Verkehr verloren gehen. Um Missverständnissen vorzubeugen, sparsam damit umgehen oder seine Absichten mit Smileys und Emoticons verdeutlichen.

In die Rolle des Adressaten schlüpfen!

Beim Formulieren mitdenken, wie das Geschriebene beim anderen ankommen könnte.

Fehlerfrei schreiben!

Rechtschreib- und Grammatikregeln gelten auch für E-Mails. Schlampigkeiten vermeiden. Das betrifft auch die Bestandteile einer E-Mail: Anrede und Grußformel sollten sein.

In der Kürze liegt die Würze!

Dem Gegenüber keinen langen Sermon zumuten, sondern sich auf das Wesentliche beschränken.



Rechtsfragen

Aufpassen beim kostenlosen Herunterladen von Musik und Filmen!

Oft handelt es sich um illegale Raubkopien und das Herunterladen ist strafbar.

Keine Plagiate!

Keine fremden Sachen für die eigenen ausgeben – das gilt auch für Texte aus Wikipedia in den Schularbeiten.

Keine kostenpflichtige Software saugen!

Programme im Internet klauen ist genau wie Ladendiebstahl.

Vorsicht Kostenfalle!

Kostenpflichtige Leistungen tarnen sich im Internet gerne als Gratisangebote. Besonders beliebt ist diese halbseidene Geschäftspraktik bei Klingeltonportalen. Vor dem Download empfiehlt es sich, das Angebot zu überprüfen und das Kleingedruckte zu lesen.

Faszination Computerspiele

Die Aspekte, unter denen im Kontext von Erziehung und Pädagogik Computerspiele diskutiert werden, haben sich in den letzten Jahren kaum gewandelt: Nach wie vor sind Gewalt und exzessive Nutzung (Computerspielsucht) die Schlagwörter schlechthin, die von vielen in diesem Zusammenhang vorrangig genannt werden. Dem gegenüber steht, dass Computer- und Konsolenspiele mittlerweile als Kulturgut anerkannt sind. Der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (Game) ist nach zähen Diskussionen als Mitglied im Deutschen Kulturrat aufgenommen worden. Zur Begründung hieß es, die Branche sei Auftraggeber für Künstlerinnen und Künstler unterschiedlichster Sparten von Design über Drehbuch bis hin zur Musik.

Ungeachtet dieser Diskussionen erfreuen sich Computerspiele und Spielekonsolen bei Kindern und Jugendlichen ungebrochener und wachsender Beliebtheit. Die Motivation, die hinter der jugendlichen Spielnutzung steht, die Gründe für die Freude und Begeisterung, mit denen geockt wird, sowie die Jugendkultur, die sich um Onlinespiele aufbaut, sollten deshalb genauso diskutiert werden wie das Gefahrenpotenzial der elektronischen Spielewelten. Nur so kann eine Erziehung zu einer zielgerichteten und sinnvollen Mediennutzung gelingen.

Bezogen auf pädagogisches Handeln stellt sich die zentrale Frage, welche Auswirkungen die in der virtuellen Welt gemachten Erfahrungen auf die Persönlichkeit der Heranwachsenden haben. In der Medienpädagogik stehen sich in dieser Diskussion traditionell zwei gegensätzliche Einschätzungen gegenüber: Während die einen in den neuen Medien eine Erweiterung der Erfahrungs- und Erlebnismöglichkeiten sehen, befürchten die anderen eine zunehmende Einschränkung von Primärerfahrungen und einen damit verbundenen Realitätsverlust.



Die Befürchtung des Verlusts von Primärerfahrungen nimmt immer stärkeren Raum ein, je „perfekter“ und somit realitätsnäher sich virtuelle Welten technisch gestalten lassen. Es ist sicher unstrittig, dass virtuelle Welten mit ihrer immer größer werdenden Verbreitung auch Gefahren für problematische Erfahrungen bereithalten. Vor allem die Möglichkeit, in vollständiger Anonymität verschiedene Identitäten annehmen zu können und damit auch mit Tabus zu brechen, verläuft nicht immer ohne Komplikationen. Dies gilt insbesondere dann, wenn die Erfahrungen, die von den Heranwachsenden gesammelt werden, keinen Bezug mehr zum realen Leben haben und den Nutzern deshalb die virtuelle Welt als attraktive Alternative erscheint. Für die Medienpädagogik bedeutet dies:

- Orientierungshilfen bieten beim Wechsel zwischen den „Welten“
- Unterstützen bei einer sinnvollen Balance zwischen der „realen“ und der „virtuellen“ Welt
- Aufklären über das zeitliche, emotionale und finanzielle Engagement

Dies kann aber nur gelingen, wenn Eltern und Pädagogen sich mit den virtuellen Spielwelten der Jugendlichen auseinandersetzen und dabei die Begeisterung, mit der sie sich in diesen Welten bewegen, in ihr pädagogisches Handeln einbeziehen.



Eigene Computerspiele

Eine Möglichkeit, die Faszination für virtuelle Spielwelten in einem pädagogischen Prozess zu kanalisieren, besteht darin, mit den Schülerinnen und Schülern eigene Computerspiele herzustellen.

Mithilfe einer Programmiersprache Computerspiele zu entwickeln, ist zwar nicht unmöglich – es gibt auch immer wieder Jugendliche, die auf diese Weise eigenständig Spiele programmieren –, aber doch sehr schwierig und langwierig.

Eine Alternative bietet hier das Autorenprogramm Mediator, das in vielen Schulen zur EDV-Grundausstattung gehört. Mediator ermöglicht es, Bilder, Videos, Audiobotschaften und Texte miteinander zu verknüpfen und darüber hinaus „wenn-dann“-Beziehungen herzustellen, wie man sie vom Programmieren kennt. So lassen sich viele Spielideen auch optisch sehr ansprechend umsetzen: vom Shooter-Klassiker Moorhuhn über Memory oder Quizspiele bis hin zu aufwendigen Adventurespielen.

Dabei steht dem Nutzer eine Benutzeroberfläche mit grafischen Symbolen zur Verfügung, die anderen Präsentationsprogrammen wie Power-Point ähnelt und so eine leichtere Orientierung ermöglicht. Der Umgang mit dem Programm ist also sehr schnell erlernt. Nun bedarf es nur noch einer interessanten Spielidee – und schon steht der Erstellung eines eigenen Computerspieles nichts mehr im Wege.

Digitale Medien in der Unterrichtspraxis – Eine Ideenbörse

Die nachfolgenden methodisch-didaktischen Impulse möchten Sie zu einem lebendigen und kreativen Medienunterricht anregen. Die Ideen sind fächerübergreifend konzipiert und lassen sich sowohl im eigenen Fachunterricht einsetzen als auch in Vertretungsstunden, in Arbeitsgemeinschaften, in Projektwochen, in der Freiarbeit und im offenen Unterricht.



Die Duden-Sheriffs

Heben Sie für einen Moment das Handy-Verbot in Ihrer Schule auf und nutzen Sie diese „Multi-media-Maschine“, um die Rechtschreibkompetenz Ihrer Schülerinnen und Schüler zu verbessern – und zwar entdeckend, handlungsorientiert und selbstbestimmt. Lassen Sie sie mit ihren Handys als „Duden-Sheriffs“ losziehen. In der Rolle des strengen Lehrers soll die Klasse Schilder, Aushänge und Bekanntmachungen fotografieren, bei denen es mit der Rechtschreibung hapert: von „Pizzaria“ über „Raparaturarbeiten“ bis hin zu „Pollizei“. Besonders ergiebig sind hierbei die städtischen Fußgängerzonen und Einkaufszentren. Selbstverständlich darf man Schilder von außen fotografieren, in einem Laden sollte man vorher nachfragen.

Zurück in der Schule fügen die Schülerinnen und Schüler ihre Bilder dann in ein Textverarbeitungsprogramm ein. Anschließend sollten sie die richtige Schreibweise ihres fotografierten Begriffs darunter notieren. Das ist für den Lernerfolg enorm wichtig! Zum Schluss wird der Fehler erklärt, wobei die Regel im Online-Duden nachgeschlagen werden kann.

Die Sammlung der Fotos nebst Erläuterungen ergibt eine witzige Galerie, die sich gut im Schulflur präsentieren lässt.



Machinimas

„Machinima“ ist ein Kunstwort aus Maschine, Cinema und Animation – und um diese Mischung geht es. Machinimas sind kurze Filme, die mithilfe eines Computerspiels oder einer anderen Software erstellt werden. Das hört sich schwieriger an, als es ist, bedarf aber etwas Vorbereitung, Software und Technik. So geht's: Viele Computerspiele machen es möglich, das Geschehen als Film mitzuschneiden und zu speichern. Diese Echtzeit-Videos dokumentieren, was auf dem Computerbildschirm während des Spiels passiert.

Nutzen Sie diese Funktion, um mit Ihrer Klasse einen eigenen kleinen Computerspieltrickfilm zu drehen. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln zunächst eine Handlung, die dann am PC nachgespielt und dabei gefilmt wird. Dazu eignen sich vor allem Simulationsspiele wie die beliebten SIMS. Die gespielte und gefilmte Szene wird in Form einer Video-Datei auf dem Computer gespeichert und nachbearbeitet, mit Programmen wie zum Beispiel Windows Movie Maker. Zur „Postproduction“ gehört neben dem Schnitt vor allen Dingen die Nachvertonung mit eigenem Text.

Sie können die Trickfilme auch an den Lehrplan binden und Aufgaben stellen wie „Spiele ein Beispiel aus dem Englisch-Buch nach!“, „Lasse eine Szene zum Thema Jugendsprache entstehen!“ oder „Streit um Computerzeit – entwickle ein Beispiel für einen Familienkonflikt und suche nach Lösungen!“. Sie können den fertigen Film auf YouTube veröffentlichen oder ein Machinima-Filmfestival veranstalten. Welcher Film hat das Zeug zum Klassiker?

Spieletester-AG

Computerspiele gehören ohne Frage zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen. Eine Reflexion über Computerspiele lässt sich am besten anstoßen, indem Ihre Schülerinnen und Schüler ihre Lieblingsspiele vorstellen und analysieren. Erarbeiten Sie gemeinsam einen Katalog von Kriterien zur Beurteilung von Computerspielen. Dazu gehören Kategorien wie Genre, Grafik, Sound, Steuerung und Spielspaß. Bei den vorgestellten Spielen sollten Sie streng auf die Einhaltung der Alterseinstufungen achten. Möchten Sie sich selbst über geeignete Spiele informieren, empfehlen wir Ihnen die Webseiten www.spieleratgeber-nrw.de des Vereins ComputerProjekt Köln oder www1.fh-koeln.de/spielraum des Instituts Spielraum der Fachhochschule Köln. Vielleicht findet sich eine Gruppe von Schülerinnen und Schülern zu einer Spieletester-AG zusammen, die regelmäßig auf der Schulhomepage Spiele vorstellt und beurteilt.

Eine weitere Aufgabe könnte lauten: „Erstellt Spieletipps und -beurteilungen, die Eltern helfen, Computerspiele zu verstehen!“ Bei einem Elternabend könnten die Eltern dann selbst aktiv werden und Spiele an verschiedenen Stationen ausprobieren. Wer weiß, vielleicht kommen sie dabei der Faszination ihrer Sprösslinge für Computerspiele selbst auf den Grund.

Pacman live

Pacman ist ein Klassiker unter den Videospiele und seit der Digitalspiel-Urzeit 1980 auf dem Markt. Sie kennen sicherlich die gelbe Scheibe, die in Labyrinthen auf der Flucht vor den Monstern, die übrigens Blinky, Pinky, Inky und Clyde heißen, unterwegs ist. Früher als Arcade-Spiel an Automaten teuer zu bezahlen, sind heute kostenlose Versionen als Flash-Spiele im Internet zu finden.

Spielen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern Pacman – und zwar in der Realität! Als Erstes sollten Sie mit Ihrer Klasse das Spiel analysieren und in seine Grundmuster zerlegen.

Fragen, die dabei helfen, sind:

- Was ist Ziel des Spiels?
- Womit wird Spannung erzeugt?
- Worin besteht der Spielspaß?
- Welche Elemente gibt es?
- Wie werden die Figuren gesteuert?

Bei der Analyse erwerben Ihre Schülerinnen und Schüler en passant Computerspielkompetenz.

Als Nächstes sollten Sie gemeinsam überlegen, wie sich das Spiel in die Realität übertragen lässt. Sicherlich haben Ihre Schülerinnen und Schüler gute, kreative und witzige Ideen. Eine Möglichkeit wäre, Pacman auf dem Schulhof nachzuspielen. Sperren Sie mit Stühlen und „Flutterband“ ein Labyrinth im Pacman-Stil ab, das etwas kleiner sein sollte als im Videospiel. Eine Schülerin oder ein Schüler im gelben T-Shirt spielt Pacman und muss ebenso blind sein wie der virtuelle Kollege. Dazu eignet sich am besten eine abgeklebte Schwimmbrille. Vier Schülerinnen und Schüler spielen die Monster und weitere Jugendliche aus der Klasse in weißen T-Shirts mimen die Power-Pillen, die Pacman für eine Zeit unverwundbar machen. Alternativ können Sie das Labyrinth mit Markierungen (zum Beispiel mit Pappbechern) versehen, die Pacman abräumen muss. Der eigentliche Spieler steht außerhalb des Labyrinths und steuert Pacman, idealerweise über ein Funksprechgerät. Spielspaß für Spieler und Zuschauer ist dabei garantiert.

Sprechen Sie danach über den Spielverlauf mit der Klasse und regen Sie sie so zur Medienreflexion an.

Denkbar sind auch Varianten mit anderen bekannten Spielen, zum Beispiel Moorhuhn. Achten Sie bei der Auswahl der Spiele auch hier auf die USK-Freigabe.



Stundenprotokolle online

Stundenprotokolle sind eine lästige Pflicht und werden oft als Sanktionsmittel eingesetzt. Sie können aber auch sinnvoll sein! Eine lückenlose Dokumentation des Unterrichts eignet sich zum Beispiel hervorragend zur Klausur- oder zur Abiturvorbereitung in der Oberstufe, insbesondere wenn Schülerinnen und Schüler Unterricht versäumt haben. Früher war das äußerst umständlich: Protokolle mussten auf Papier eingesammelt, in Schülerstärke kopiert und verteilt werden; die Schülerinnen und Schüler wiederum mussten diese Sammlung sorgfältig archivieren und zum richtigen Zeitpunkt zur Hand haben. Eine effizientere Methode bietet hier das Internet, und zwar in Gestalt eines Blogs, einer Art Online-Tagebuch, das jederzeit abrufbar ist.

Es gibt viele kostenlose Angebote im Netz, zum Beispiel <http://de.wordpress.de>. Um dort ein Blog einzurichten, brauchen Sie kaum technische Kenntnisse.

Geben Sie Ihren Schülerinnen und Schülern reihum die Aufgabe, ein Stundenprotokoll online ins Blog zu schreiben. Um Missbrauch zu vermeiden, richten Sie für jeden ein Benutzerkonto ein, sodass mit Namen zu erkennen ist, wer den Blog-Eintrag verfasst hat. Es empfiehlt sich auch, das Blog nur für Ihre Schülerinnen und Schüler zugänglich zu machen und die Einträge erst freizugeben, nachdem Sie sie gelesen haben.

Die Stundenprotokolle im Kurs-Blog haben den Vorteil, dass die Mitglieder alle Einträge kommentieren und diskutieren sowie um Fotos von Tafelbildern oder um weitere Dokumente ergänzen können. Wichtig dabei ist die Einhaltung des Urheberrechts.

Jung zockt mit Alt

Sie benötigen: begeisterte Schülerinnen und Schüler, begeisterungsfähige Seniorinnen und Senioren und eine Spielekonsole. Nennen Sie das Ganze „Jung spielt mit Alt“ oder auch „Jung zockt mit Alt“.

Ein solches Projekt bedarf einer gewissen Vorbereitung. Stellen Sie zuerst Kontakt zu einem Seniorenheim oder Seniorentreff her. Fragen Sie nach, ob Interesse an einem Spiele-Nachmittag mit Videospiele bestehen würde. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass die älteren Menschen körperlich in der Lage sind, mit einer Konsole umzugehen, wozu gute motorische Koordination und gutes Sehvermögen gehören. Trotz dieser Einschränkungen werden Sie sicher viele Interessenten finden.

Suchen Sie anschließend mit Ihren Schülerinnen und Schülern gemeinsam die Spiele für den Nachmittag aus, zum Beispiel Bowling oder Autorennen. Legen Sie einen Termin fest, organisieren Sie die technische Ausrüstung (Spielekonsole, z. B. Nintendo Wii oder PlayStation 2, Fernseher), und räumen Sie Platz zum Spielen frei. Sie werden erleben, wie sich Jung und Alt mit Feuereifer dem gemeinsamen Spiel widmen – und jeder gewinnen will.

Algorithmen bei Mario

Alle Computerspiele basieren auf Algorithmen. Das sind genau definierte Handlungsvorschriften zur Lösung eines Problems. Auf Computerspiele gemünzt bedeutet es, dass definiert wird, was die Aktion eines Spielers (z. B. ein Mausklick) an einer bestimmten Stelle im Spiel auslöst. Knacken Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern einen solchen Algorithmus!

Prinzipiell ist dies mit allen Computerspielen möglich, stellvertretend sei hier das beliebte Autorennspiel „Mario Kart“ vorgestellt. Darin schlüpft der Spieler in die Rolle eines Kart-

Fahrers, der gegen sieben Kontrahenten antritt. Auf dem Weg zum Ziel findet der Spieler sogenannte „Power-Ups“, die den Fahrer mit bestimmten Fähigkeiten ausstatten („Turbo-Funktion“, Behinderung von Gegnern etc.) und ihm so einen Vorteil verschaffen. Diese „Power-Ups“ werden nach einem bestimmten Algorithmus vergeben, den Sie mit Ihrer Klasse in Experimenten herausfinden können. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler in Zweier- oder Dreier-Teams Rennen fahren, und zwar jeweils auf der ersten und der achten Startposition. Welche Power-Ups werden angezeigt? Übertragen Sie die Ergebnisse in eine Tabellenkalkulation und werten Sie diese statistisch in einer Grafik aus. Gibt es Unterschiede in der Verteilung? Erhält man andere Power-Ups, je nachdem, ob man an erster oder an letzter Stelle fährt? Ist der Algorithmus etwa unfair?

- Paulinchen = Treffen mit Chat-Bekanntschaften
- Schwarzer Bube = Handy-Missbrauch
- Wilde Jäger = Bilder im Netz
- Daumenlutscher = Illegale Downloads
- Suppen-Kaspar = Nutzung von Wikipedia
- Zappel-Philipp = Private Daten im SchülerVZ
- Hanns Guck-in-die-Luft = Passwortschutz
- Fliegender Robert = Datenschutz

Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler die neue Version am Computer mit Bildbearbeitung sowie Textverarbeitung gestalten und auf einer Website präsentieren.

PowerPoint-Quiz

„Wer wird Millionär?“ basiert auf dem Multiple-Choice-Format – einer eingeschränkten Form der Wissensabfrage. Die Kandidaten müssen lediglich unter vier Antwortoptionen die richtige auswählen. Dies ist eigentlich kein Lernweg, den die Schule fordert und fördert. Drehen Sie den Spieß um: Denn um die Fragen zu stellen und die Antwortmöglichkeiten zu finden, brauchen Sie ein großes Wissen und gute Recherche-kompetenzen.

Alles, was Sie für das Quiz benötigen, ist eine Präsentations-Software und ein Internet-Zugang. Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen zu einem vorgegebenen Thema aus Ihrem Unterricht zehn Fragen formulieren und die Antworten recherchieren. Sie können geeignete Internet-Adressen vorgeben und auch die Verlässlichkeit von Wikipedia thematisieren.

Die Fragen werden in das Präsentationsprogramm eingegeben, ebenso die Antwortmöglichkeiten. Diese muss man nun lediglich mit der Rückmeldung „falsch“ bzw. „richtig“ verknüpfen und schon läuft das Quiz selbstständig. Die Schülerinnen und Schüler können nun gegenseitig ihr Wissen testen und dabei sehen, wie die anderen die Vorgaben umgesetzt haben.

StruwwelKevin

Der „Struwwelpeter“ des Frankfurter Arztes Heinrich Hoffmann ist sicherlich gut bekannt mit seinen Geschichten vom Daumenlutscher, vom sterbenden Suppen-Kaspar oder dem unglücklichen Zappel-Philipp. Nehmen Sie das bekannte Buch und modernisieren Sie es mit Ihrer Klasse nach dem Motto „Von Struwwel-peter zum StruwwelKevin“!

Sie können Ihre Schülerinnen und Schüler in Gruppen einteilen, die jeweils eine der Geschichten bearbeiten. Das Buch inklusive der Bilder finden Sie über Google frei zugänglich im Internet, da sein Urheberrecht erloschen ist. Zunächst sollten Ihre Schülerinnen und Schüler die Geschichten analysieren und dann eine aktuelle Entsprechung dafür finden. Welches Problem wird angesprochen? Wie lässt es sich in die heutige Zeit übertragen? Welche Lösungsmöglichkeiten gibt es? Eine Möglichkeit wäre, die Geschichten auf die Gefahren und Risiken der digitalen Medien umzumünzen, beispielsweise

- Struwwelpeter = Partyfotos im Netz
- Böser Friederich = Cybermobbing



 **Sing-Star-Contest**

„Deutschland sucht den Superstar“ und „Popstars“ sind bekannte Fernsehsendungen, bei denen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ihr Gesangstalent einer Jury präsentieren. Übertragen Sie dieses Format in die Schule und zeigen Sie, dass so ein Wettbewerb nicht mit beleidigenden Kommentaren einhergehen muss. In einem „Sing-Star-Contest“ können zum Beispiel die Schülerinnen und Schüler einer Jahrgangsstufe gegeneinander antreten. Viele Videospiele wie „Singstar“ oder „We Sing“ bieten Karaoke auf hohem Niveau, die sie für ihre Bühnenshow nutzen sollten.

Es empfiehlt sich, die Schülerinnen und Schüler in Achter-Gruppen einzuteilen: Zwei singen und die anderen gestalten die Bühnenshow, die Kostüme, die Dekoration, die Choreografie etc. Geben Sie den Teams einige Wochen Zeit, ihr selbst gewähltes Lied einzuüben. Als Publikum können Sie andere Klassen einladen, bei schulexternen Gästen könnten dann aber Gema-Gebühren anfallen. Organisieren Sie mit den Schülerinnen und Schülern die Technik (Beamer, Spielkonsole, Lautsprecher) und besetzen Sie die Jury, z. B. mit Lehrkräften, dem Direktor sowie weiteren Schülerinnen und Schülern. Definieren Sie dann gemeinsam die Bewertungskriterien und -kategorien (zum Beispiel: der schönste Gesang, die beste Show, die originellsten Kostüme) und machen Sie diese transparent. Vielleicht findet sich noch jemand für die Moderation, und dann kann es auch schon losgehen!

 **Datenspuren**

Noch nie waren Schülerinnen und Schüler so flächendeckend mit Fotoapparaten ausgestattet. Noch nie konnten Fotos so günstig betrachtet werden wie am PC. Noch nie gab es so vielfältige Möglichkeiten der Bildbearbeitung. Deshalb ist es heutzutage wirklich einfach, eine Fotostory zu gestalten. Nutzen Sie diese Möglichkeit für Medien-Themen, zum Beispiel für eine Foto-Story über den Medienalltag von Jugendlichen. Dazu gehören auch das Thema Datenschutz und die damit verbundenen Probleme, die jungen Menschen oft nicht ausreichend bewusst sind. Entwickeln Sie mit Ihrer Klasse eine Geschichte mit dem Titel „Ein Tag im Leben der Familie Müller“.

In Kleingruppen können sich Ihre Schülerinnen und Schüler jeweils einem Familienmitglied widmen, etwa Vater, Mutter, Oma, Tochter, Sohn, Lebensgefährten der Eltern, Onkel, Tante etc. Ihre Aufgabe ist es, einen typischen Tag mit Situationen darzustellen, in denen digitale Datenspuren hinterlassen werden, beispielsweise bei der Internet-Nutzung, beim Telefonieren mit dem Handy, bei der EC-Karten-Nutzung, aber auch bei Maut-Brücken oder im Einkaufszentrum durch Video-Überwachung.

Die Foto-Story können Ihre Schülerinnen und Schüler auf einem Plakat präsentieren. Wichtig dabei ist, dass sie zu jeder Story-Situation vermerken, welche Informationen gespeichert werden, wer über diese Daten verfügen kann und welche Konsequenzen sich daraus ergeben.



Schul-TV im Web 2.0

Der Begriff „Web 2.0“ steht für die Dynamik, mit der sich das Internet in den letzten Jahren entwickelt hat. Der Fokus der Neuerungen liegt auf den vielfältigen Möglichkeiten, das Internet nicht nur zu konsumieren, sondern aktiv mitzugestalten. Im sogenannten „Mitmachnetz“ können eigene Texte, Bilder, Audiobeiträge oder Videofilme ohne große Vorkenntnisse eingestellt werden.

Jugendliche nutzen vor allem selbst produzierte Videofilme, um ihre Aktivitäten und sich selbst im Netz zu präsentieren. Seit die meisten modernen Handys mit einer Videofunktion ausgestattet sind, die „Videokamera“ also zu einem ständigen Begleiter wurde, lassen sich mit einfachen Mitteln Videos produzieren.

Nutzen Sie diese technischen Voraussetzungen sowie den Spaß der Jugendlichen am Videodreh und bauen Sie ein eigenes Schul-TV im Web auf.

Das Projekt geht auf die Interessen der Schülerinnen und Schüler ein und vermittelt nebenbei Grundwissen in filmischer Darstellungstechnik. Die Beiträge sollten den Jugendlichen Raum geben, ihre Sichtweisen darzustellen sowie Themen aus ihrer Lebenswelt zu bearbeiten. Neben Video-Clips können auch Audioelemente wie Podcasts, Texte oder Fotos eingebunden werden.

Das Einstellen von Inhalten sollten Sie technisch so einfach wie möglich halten, zum Beispiel die kostengünstige Möglichkeit eines Blogs nutzen oder die Partnerportalsoftware von www.netzcheckers.net.



Experten-Chat

Nicht immer ist es möglich, mit Schülerinnen und Schülern die Schule zu verlassen und Experten vor Ort zu befragen. Auch Journalisten, Politiker oder Wissenschaftler haben nicht immer Zeit, den Unterricht zu besuchen; schon gar nicht, wenn sie in einer anderen Stadt oder sogar außerhalb von Deutschland tätig sind. Es besteht aber die Möglichkeit, Experten über das Internet in den Klassenraum zu holen.

Schulen und Büros sind heute alle mit internetfähigen Computern ausgestattet, und mehr braucht es für einen Chat nicht. Wenn Sie an Ihrer Schule mit einer Lernplattform wie zum Beispiel „moodle“ oder „lo-net2“ arbeiten, ist es sogar noch einfacher, da diese integrierte Chaträume anbieten, zu denen man Gästen Zugang geben kann. Natürlich ist auch eine Videokonferenz denkbar, aber dafür benötigen beide Teilnehmer zusätzlich eine Webcam, eine gute Internetverbindung sowie ein zusätzliches Programm wie zum Beispiel „Skype“, das installiert und bedient werden muss. In der Vorbereitung sollten Sie aus diesen Gründen die Technik mit dem Gesprächspartner gut abklären; ebenso kann es hilfreich sein, einen alternativen Kommunikationsweg, zum Beispiel übers Handy, vorher zu vereinbaren, falls das Internet oder der Rechner kurzfristig ausfallen sollten.

Was das Thema und die Wahl der Gesprächspartner angeht, sind Ihnen keine Grenzen gesetzt. Sie können Hochwasserschutzbeauftragte im Geografieunterricht befragen, Chemikerinnen zu ihrem Beruf interviewen oder Archäologen von ihren Erlebnissen im Tal der Könige berichten lassen.

Beachten Sie dabei Folgendes:

- Die Schülerinnen und Schüler bereiten am besten in Gruppen Fragen für die Experten vor.
- Für den Chat selbst sollten Sie mindestens eine Unterrichtsstunde vorsehen.
- Denken Sie auch an eine entsprechende Nachbereitung: Besprechen der Ergebnisse, eventuell Publizieren und Auswerten des Chat-Protokolls.

Für Schülerinnen und Schüler ist ein solches Gespräch sehr motivierend: Neben dem ungewohnten Einsatz einer Technik im Unterricht, die sie aus ihrem Alltag kennen, spielt dabei vor allem eine Rolle, dass ihre Fragen ernst genommen und von Fachleuten beantwortet werden.

Rollenspiele mit Twitter

140 Zeichen sind nicht viel, bieten aber die Möglichkeit, Botschaften auf ihren Kern zu reduzieren. Twitter ist der weltweit bekannteste Microblogging-Service, mit dem Tweets, Kurznachrichten von 140 Zeichen, über das Internet verschickt werden können. Nutzen Sie dieses Angebot, um mit Ihren Schülerinnen und Schülern über Tweets-Rollenspiele das Wesentliche aus Texten herauszuarbeiten.

Anlässe bieten sich im Unterricht viele:

- Die Schülerinnen und Schüler können in die Rollen von Politikern schlüpfen und Parlamentsdebatten mit Reden und Zwischenrufen wieder lebendig werden lassen.
- Sie können Entscheidungsprozesse anhand von Tagebüchern und Briefen im Geschichts- und Politikunterricht nachvollziehen.
- Sie können Romane und Kurzgeschichten in Dialogform im Deutsch- oder Fremdsprachenunterricht kreativ umschreiben.

Die Schülerinnen und Schüler legen sich dafür ein Twitter-Konto zu, das den Namen ihrer Rollenfigur trägt. Soweit verfügbar und urheberrechtlich zulässig, kann das Profilbild ein entsprechendes historisches Porträt sein, zum Beispiel aus der Bilddatenbank Commons von Wikipedia. Das Versenden von Kurznachrichten ist auf Twitter kostenlos. Wichtig ist allerdings, dass Sie den Schülerinnen und Schülern erklären, wie Twitter funktioniert, denn im Gegensatz zu sozialen Netzwerken wird der Service ebenso wie Blogs von Jugendlichen in ihrer Freizeit eher weniger genutzt. Selbst in der Oberstufe werden Sie nur einzelne Schülerinnen und Schüler finden, die selbst twittern.

Als Lehrkraft wählen Sie die Textgrundlage (zum Beispiel Parlamentsprotokolle, Briefe oder einen Roman) aus und legen fest, welche Personen für die Klasse zur Auswahl stehen. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten dann in maximal 140 Zeichen die Kernaussagen der von ihnen ausgewählten Person heraus oder formulieren diese um. Dies ist keineswegs einfach, sondern verlangt ein gutes Verständnis der Inhalte sowie sprachliche Gewandtheit bei der Formulierung der Kurznachricht.

Das Schöne daran ist: Es muss nicht bei der Umformulierung bzw. der Zusammenfassung bleiben. Twitter ermöglicht die Reaktion auf das Geschriebene sowie eigene Diskussionsbeiträge, und das potenziell in einer weltweiten Öffentlichkeit.

Blogs

Blogs sind „in“. Das ist nur zu verständlich: Noch nie war es so einfach, eigene Beiträge über das Internet weltweit verfügbar zu machen. Und so gibt es Blogs zu jedem x-beliebigen Thema. Nicht

wenige sind peinlich; daneben gibt es hochspezialisierte Experten-Blogs, und oft sind Blogs auch der probate Weg, unterdrückte Meinungen in totalitären Staaten dennoch vernehmbar zu machen. Ein weites Feld also – doch was sind Blogs? Und was lässt sich im Unterricht damit anstellen? Ein Blog, zunächst noch Weblog (eine englische Kontamination aus Web und Logbuch), ist ein Online-Journal, eine Art digitales Tagebuch, das regelmäßig durch neue Einträge (meist eines einzelnen Autors) aktualisiert wird. Diese stehen an oberster Stelle, ältere folgen in umgekehrt chronologischer Reihenfolge. Leser können kommentieren, nicht aber verändern.

Ein Blog ist in Sekunden eingerichtet! Auf einer Anbieter-Seite wie www.blog.de oder <http://de.wordpress.com> sind nur wenige Angaben (vor allem eine E-Mail-Adresse) nötig, dann wird das eigene Blog angelegt. Schon kann die Arbeit beginnen und eigene Inhalte können publiziert werden. Für die Schule kommen alle Projekte infrage, in denen Meinungen gefragt sind oder ein Interesse an sehr lokalen, aktuellen Informationen besteht.

SoWiBlog

Der Blog des SoWi-LK am Elsa

« SoWi-LK Doppelstunde von Donnerstag, dem 10.12.2009
Sowi-Stunde am 17.12.09 »

SoWi-LK Doppelstunde von Dienstag, dem 15.12.2009

Nachdem zunächst einige Formalitäten bezüglich der Unterrichtsordnung geklärt wurden, wurde der Unterricht, wie üblich, durch Herrn Fileccia eröffnet. Die Unterrichtseinheit lässt sich in drei Abschnitte gliedern:

1.  Unterrichtsgegenstand dieser Stunde war zunächst die gemeinsame Erörterung der Bedeutung der *Lorenzkurve*. Durch ein äußerst anschauliches Realmodell, bei dem das Einkommen einer Volkswirtschaft auf zwei Einkommensbezieher reduziert wurde, schlossen sich die offenen Verständnislücken. Die Spieltheorie veranschaulichte zudem die Bedeutung der *Idealkurve* sowie des *Gini-Koeffizienten* (s. letzten Beitrag für Definitionen oder alternativ im Buch auf der S. 161, Quelle M1).

Auslands-Blog

Die Nähe zum Tagebuch legt es nahe, Blogs etwa zu benutzen, um Kontakte zu Mitschülerinnen und -schülern im Ausland aufrechtzuerhalten: Einerseits lässt sich mitteilen, was gerade in Schule, Klasse und Unterricht geschieht – andererseits, welche Eindrücke man im Ausland, in der Gastfamilie, an der Gastschule bekommt. So ein Auslands-Blog lässt sich durchaus mit Gewinn für andere auf der Schul-Homepage verlinken.

Info-Blog

Die Arbeit einer schulischen AG oder der Schülerzeitung lässt sich per Blog darstellen, kommentieren, diskutieren. Der Blog kann dabei eine Öffentlichkeit herstellen und das Interesse für die eigene Sache wecken.

Lesetagebuch

Im Deutsch- und Sprachunterricht sind Lesetagebücher zu Klassenlektüren gut eingeführte Verfahren. Blogs lassen sich als digitale Variante nutzen. Anders als die papierene Form sind sie schon während der Entstehung öffentlich; damit geht ihnen der sonst recht private Charakter verloren. Andererseits bieten sie die Möglichkeit, schon während der Lektüre Leseeindrücke zu vergleichen und auszutauschen, was sonst wohl meist nur informell zwischen Freunden geschieht. Als Lehrkraft können Sie – wenn das gewollt ist – die Schülerinnen und Schüler mit Kommentaren in der Lese-Phase begleiten. In jedem Fall lassen sich aus den Schüler-Reaktionen auf den Text Konsequenzen für den Unterricht ziehen: Jetzt können Sie die Schülerinnen und Schüler viel eher dort abholen, wo sie in ihrem Erkenntnisprozess stehen, und den Unterricht so effektiver gestalten.



HotPotatoes

Wenn einem die Kartoffel zu heiß ist, lässt man sie fallen. Von diesen Kartoffeln allerdings werden Sie nicht loskommen, wenn Sie sie einmal angefasst haben: Mit der Programmgruppe „HotPotatoes“ des HCMC (Human Computing and Media Centre) der kanadischen Universität in Victoria lassen sich interaktive Übungsmaterialien zum Selbstlernen so leicht erstellen, dass es eine wahre Freude ist – für die Nutzer wie die Produzenten.

„HotPotatoes“ ist inzwischen Freeware, d. h. das Programm ist kostenlos erhältlich. Über die Seite <http://hotpot.uvic.ca> gelangen Sie zu einer Installations-Datei.

Wenn Hinweise zur Technik nötig sein sollten, helfen Anleitungen unter www.lehrer-online.de/hot.php weiter, die sich direkt an Schülerinnen und Schüler richten.

Es ist sinnvoll, erste Schritte der geplanten Übungssequenz gemeinsam (mit Unterstützung eines Beamers) zu entwickeln. Danach werden Ihre Schülerinnen und Schülern mit Sicherheit allein sehr erfindungsreich sein.

Übungen mit HotPotatoes

Mithilfe des Programms entstehen:

- Kreuzworträtsel
- Lückentexte
- Multiple-Choice-Aufgaben
- Zuordnungs-Übungen

Immer erhält der Nutzer automatisch ein Feedback, entweder als Rückmeldung zu seinen Antworten oder auch als Hilfe. So lassen sich sogar ganze Übungsfolgen zum selbst gesteuerten Lernen (im Idealfall auf unterschiedlichen Niveaustufen) konzipieren. Sie können nicht nur auf einem lokalen Rechner gespeichert und genutzt werden, sondern auch im Internet, etwa auf der Schul-Homepage.

Noch viel interessanter ist es allerdings, Ihre Klasse solche Übungen erstellen zu lassen – für gleichaltrige Mitschülerinnen und -schüler oder auch für jüngere.

Schließlich lernt man beim Lehren besonders viel: Ihre Schülerinnen und Schüler werden sich zum Beispiel mit einem Harry-Potter-Band besonders genau beschäftigen, wenn sie danach ein Lesequiz (mit passenden Hilfen und Lösungen) erstellen sollen.

Sie werden mit ihren Fragen gerade an den Stellen ansetzen, die sie selbst besonders interessant oder spannend fanden.

 **Wikis**

Inzwischen weiß es fast jeder und selbst im Duden wird es verzeichnet: „Wiki“ kommt aus dem Hawaiischen und heißt „schnell“. Und schnell ist ein Wiki wirklich; kaum hat man etwas darin geschrieben, kann es die ganze Welt lesen.

Ein wenig genauer: Ein Wiki ist eine Website, deren Inhalte von den Nutzern entwickelt und verändert werden. Prinzipiell kann jeder Leser die Einzelseiten auch bearbeiten oder sogar neue erstellen – direkt im Browser des eigenen Internetzugangs, ohne zusätzliche Software! Man kann also sofort loslegen: wikiwiki (in der Verdopplung: sehr schnell).

Das bekannteste Wiki ist die Online-Enzyklopädie Wikipedia (<http://de.wikipedia.org>), längst umfangreicher als alle gedruckten Nachschlagewerke und dennoch nie vollständig: Neue Einträge (etwa mit regionalem Bezug) lassen sich ohne Aufwand „erfinden“ und veröffentlichen.

Sehr hilfreiche Hinweise dazu, wann die Publikation eines Artikels lohnt, findet man gleich in der Wikipedia selbst (unter der Rubrik „Hilfen“).

So können Sie mit Schülergruppen dazu beitragen, Lücken im „Wissen der Welt“ zu schließen. Die Liste „gewünschte Artikel“ führt solche Lücken sogar ausdrücklich auf und kann als Anregung genutzt werden.

My Wiki

Schreiben in Wikis ist stets der Ernstfall: Da das Tun der Schülerinnen und Schüler sofort öffentlich ist, werden sie eine sonst seltene Aufmerksamkeit an den Tag legen.

Wenn jeder sehen kann, welcher Autor für einen Artikel verantwortlich ist, wollen alle ihre Sache gut machen. Dabei werden gleichzeitig Fragen des Urheberrechts relevant, auch solche nach der Verlässlichkeit von Angaben, für die nun die Schüler-Autorinnen und -Autoren einstehen.

Und so erkennt jeder in der praktischen Anwendung, dass man Quellen – und vor allem solchen im Internet – nicht blind vertrauen darf. Darüber hinaus ist relativ bald mit Rückmeldungen zu rechnen.

Denn alle neuen Artikel sind gelistet, auf dass sie von der Wikigemeinde geprüft und diskutiert werden.

Etwas aufwendiger ist es, ein eigenes Wiki anzulegen – etwa für eine bestimmte Klasse oder Schule oder zu einem interessanten Thema (zum Beispiel dem eigenen Fußballverein). Ein solches Wiki lässt sich etwa aus Datenschutzgründen mit einem Passwort schützen, damit es nur angemeldeten Mitgliedern zugänglich ist.

Wer sich nicht mit technischen Fragen des Hostings auseinandersetzen will, für den stehen natürlich fertige Angebote im Netz zur Verfügung: Bei www.wikihost.org etwa dauert es keine 3 Minuten vom Registrieren bis zum Anlegen des Wikis, dann kann die inhaltliche Arbeit am eigenen Fußball-, Musik- oder Mode-Wiki beginnen.

Circa 1.500 öffentliche und über 2.500 geschlossene, private Wikis werden hier aufgeführt, was beweist, dass so etwas nicht allzu schwierig sein kann.

 **WebQuests**

„Wir machen eine Recherche im Internet!“ Auf geht’s – aber wohin? Allzu schnell befindet man sich auf Abwegen, weil wirklich informative Seiten nicht gleich zu finden sind, weil die Sprache oft zu wissenschaftlich ist, weil neben dem Gesuchten außerdem vieles andere Interessante zu finden ist. Und schon sind Stunden verdaddelt und kaum etwas geschafft.

WebQuests beugen diesem „lost in hyperspace“ vor: Über ein klar definiertes methodisches Gerüst werden die Schüler(gruppen) angeleitet, eine Aufgabe oder ein Problem zu lösen. Die Verantwortung für den Wissenserwerb wird ihnen dabei

nicht abgenommen, sie werden aber bei der Suche im Internet unterstützt, indem sie eine Reihe von handverlesenen Quellen und Links als Arbeitsmaterial erhalten. So bleiben WebQuests abenteuerliche Spurensuchen im Internet oder internetbasierte Lernabenteuer, ohne zu überfordern. Dieses Gerüst von Webseiten können Sie den Schülerinnen und Schülern im Internet oder auf einem lokalen Rechner präsentieren. Angst vor dem technischen Aufwand ist nicht nötig: <http://wizard.webquests.ch> leitet Sie ohne Vorkenntnisse zu einer schönen WebQuest. Die anschließende produktive und fröhliche Lernatmosphäre entschädigt sicher für die Einarbeitung!

Spurensuche im Netz

1. Suchen Sie als Einstieg eine motivierende, möglichst authentische Problemsituation – das kann im Fremdsprachenunterricht die Vorbereitung einer Reise ins Ausland sein, in Geschichte eine Zeitreise zu den Dinosauriern oder Leonardo da Vinci, in Mathe, Physik und Chemie eine naturwissenschaftliche Fragestellung und vieles mehr (zur Anregung: www.webquest-forum.de – eine Datenbank mit WebQuests zu allen Fächern und Jahrgangsstufen).
2. Präsentieren Sie die Situation mithilfe einer Geschichte, eines Videos, Skizzen o. Ä. Oft bietet aber schon eine Internetseite motivierende Anschauung.
3. Aus der Problemsituation ergibt sich die Aufgabenstellung. Sie sollte so formuliert sein, dass sie sich allein durch das Kopieren vorgefundener Informationen nicht lösen lässt. Je komplexer die Aufgabe ist, desto eher eignet sie sich für die Bearbeitung in einer Kleingruppe.
4. Zur Unterstützung der (Gruppen-)Arbeit stellen Sie auf einer weiteren Seite Materialien zusammen: Links zu Web-Adressen, die für die Altersgruppe geeignet sind (bzgl. Umfang, Anspruch, Sprache), gern ergänzt durch eine Liste von Offline-Materialien – Fachbücher oder Lexika, Zeitungsartikel oder CD-ROMs, Adressen von Experten usw.
5. Unter dem Titel „Prozess“ geben Sie den Schülerinnen und Schülern Handlungshilfen für die Bearbeitung – etwa indem Sie Arbeitsschritte vorschlagen, mögliche Teilaufgaben unterscheiden, Regeln für die Gruppenarbeit formulieren. Diese Hilfen sind gleichzeitig Kriterien für die anschließende Bewertung. Zunächst aber geht es noch um das Ziel des WebQuests, meist eine Präsentation, mit der die Ergebnisse der (Gruppen-)Arbeit an andere weitergegeben werden. Sie können die Form dieser Präsentation festlegen oder die Schülerinnen und Schüler frei wählen lassen – etwa eine Internet- bzw. PowerPoint-Präsentation, ein Textdokument oder ein Plakat.
6. Eine Seite zur Evaluation darf nicht fehlen: Die Schülerinnen und Schüler sollen wissen, was von ihnen verlangt wird und nach welchen Kriterien und Maßstäben ihre Arbeit bewertet wird. So können sie den eigenen Lernprozess stets auch selbst kritisch reflektieren.

Lesetipps für Jugendliche

Christian Grenier

Drei & 8zig Gigabyte

Terzio Verlag, München 2008, 190 S., 10,90 EUR, ab 15

Die Todesfälle häufen sich bereits, als die junge Polizistin Logicielle, eine Spezialistin für Computerfragen, mit dem Fall betraut wird. Männliche Opfer werden kurz nach der Nutzung des Internets ohne Anzeichen äußerlicher Gewalt tot aufgefunden. Können Computer etwa töten? Einzige Chance für die Aufklärung des mysteriösen Serienmords ist der E-Mail-Verkehr zwischen Logicielle und ihrem Kollegen. Welchen gefährlichen Weg die Spezialistin damit einschlägt, wird ihr erst spät bewusst . . .

Denis Moschitto und Evrim Sen

Hackerland – Das Logbuch der Szene

Tropen bei Klett Cotta, Stuttgart 2001, 173 S., 12,90 EUR, ab 15

Gerüchte über Hacker gibt es viele – doch ernsthafte Berichte über die Computerguerillas sind rar. „Hackerland“ ist eine Ausnahme: Die beiden Autoren geben mit ihrer Mischung aus Reportage und Sachbuch einen Einblick in die Szene und räumen mit gängigen Vorurteilen auf. Ein Handbuch für alle, die immer schon erfahren wollten, wie die geheime Hackerszene von innen aussieht.

William Gibson

Quellcode

Heyne Verlag, München 2010, 464 S., 9,95 EUR, ab 16

Hollis Henry, einst legendäre Sängerin einer Kultrockband, arbeitet mittlerweile als freischaffende Journalistin. Angeheuert, um über ein digitales Kunstprojekt zu schreiben, reist sie nach Los Angeles. Bei ihrer Recherche trifft sie auf merkwürdige Typen, die alle das gleiche Ziel verfolgen: Hacker, ein Headhunter auf der Flucht und Cyberterroristen sind auf der Suche nach einem Frachtcontainer mit Millionen von Dollars. Schnell wird Hollis klar, dass auch ihr Auftrag mit

dieser Jagd zusammenhängt. Ein rasanter Roman von William Gibson, Altmeister der Cyberliteratur, der zeigt, wie virtuelle Strippenzieher arbeiten.

Daniel Glattauer

Gut gegen Nordwind

Goldmann Verlag, München 2008, 224 Seiten, 7,95 EUR, ab 16

Irrtümlicherweise landen bei Leo E-Mails von einer ihm unbekanntem Emmi. Er antwortet ihr und initiiert damit einen intensiven Mailverkehr. Schnell kommen sich die beiden näher und entdecken, dass ihre Gefühle füreinander weit über eine virtuelle Brieffreundschaft hinausgehen. Kann ihre Zuneigung auch im realen Leben bestehen oder ist der ehrliche Gedankenaustausch nur in der Anonymität des Cyberspace möglich? Ein E-Mail-Roman über die Begegnung von zwei Menschen im virtuellen Raum, die ihre Sehnsüchte, Träume und Wünsche nur dort miteinander teilen können.

Lou A. Probsthayn

Der Benutzer

yedermann Verlag, München 2006, 152 S., 12,90 EUR, ab 17

Timo Beils Leben spielt sich fast ausschließlich in einem virtuellen Aktionskaufhaus ab, wo er mehr oder weniger erfolgreich Kleidung vertreibt. Doch die Bewertungen seiner Produkte fallen nicht immer so positiv aus, wie er es gerne hätte. Um sein Online-Image aufzupolieren, stattet er dem einen oder anderen Kunden einen Besuch mit dem Baseballschläger ab. Ein schräger Roman über Identitätsverwahrlosung und Selbstfindung im Internet. Der anspruchsvoll-scurrile Stil von Lou A. Probsthayn macht das Buch zu einer Oberstufenlektüre der besonderen Art.

Linktipps für Lehrkräfte

Beim Einsatz von Medien stehen Lehrkräfte oftmals vor einem Problem: Die Software-Ausstattung der Schulrechner ist ungenügend, aber finanzielle Mittel für den Ankauf geeigneter Programme sind nicht vorhanden. Abhilfe schaffen die zahlreichen kostenlosen Software-Programme, die im Internet zum Download zur Verfügung stehen. Welche Programme sich eignen und wo sie zu finden sind, darüber geben die folgenden Seiten Auskunft.

<http://opensource.bildung-rp.de>

Diese Unterseite des Bildungsservers Rheinland-Pfalz enthält viele Empfehlungen für kostenlose Software zu Mindmapping, Audibearbeitung, zum Zeichnen von Molekülen, dem Erstellen von Kreuzworträtseln u. v. m.

www.pcwelt.de

(Rubrik „Software/Wissen und Lernen“)

Die Sonderausgabe der Online-PC-Welt stellt kostenlose Programme und Tools vor, die den Lernprozess unterstützen. Dazu gehören auch Nachschlagewerke und Übersetzungssoftware.

www.medienzentrum-kassel.de/

kasseler-schulen-am-netz/digitale-schultasche

Das Medienzentrum Kassel hat die digitale Schultasche entwickelt – ein Bündel mit kostenloser Software für Lehrende und Lernende. Sie beinhaltet ein komplettes Office-Programm, Programme zur Bildbearbeitung, ein digitales Tonstudio, Werkzeuge zum Mindmapping, Tools zur Herstellung eigener Lernsoftware, einen Wiki, sogar einen Internetbrowser, einen Mailclient und vieles mehr. Softwarebündel downloaden, auf einen USB-Stick ziehen und schon ist die digitale Schultasche einsatzbereit.

www.lehrer-online.de/

kostenlose-lernprogramm.php

Sven Ludwig hat für lehrer-online kostenlose Software in den Bereichen Sprache, Mathematik, Sachkunde, Englisch und Musik gesammelt und gibt erste Hinweise für ihren Einsatz im Unterricht.

Medienprojekte machen doppelt so viel Spaß, wenn das Ergebnis mit einem Gewinn belohnt wird. Im Internet werden zahlreiche Medienwettbewerbe ausgeschrieben, teils zu Themen, die sich um die Medien selbst drehen, teils zu freien Themen, zu denen Beiträge mit unterschiedlichen Medien wie Film, Audiobeitrag, Textbeitrag oder Homepage eingereicht werden können. Die folgenden Wettbewerbe finden in der Regel jedes Jahr statt, viele werden allerdings nur einmal ausgeschrieben, so dass auch regelmäßiges googeln zu empfehlen ist.

„OhrenBlick mal!“ (www.ohrenblick.de)

Das JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis schreibt diesen Handy-Video-clip-Wettbewerb aus. Jugendliche im Alter von 12 bis 20 Jahren sind aufgerufen, mit ihrem Handy ein Video von zwei Minuten zum Thema ihrer Wahl zu filmen. Von Alltagssituationen bis zum perfekt inszenierten Minifilm ist alles möglich! Ziel des Wettbewerbs ist es, Jugendliche und Pädagogen für das kreative Potenzial der kleinen Multimedia-Maschine zu sensibilisieren.

Deutscher Schülerzeitungspreis

(www.schuelerzeitungspreis.de)

Der Deutsche Schülerzeitungspreis prämiert nicht nur Printprodukte, sondern ruft ausdrücklich zum Einreichen des besten Schülermediums auf. Das können Beiträge aus den Bereichen Hörfunk, Fernsehen und Online sein. Der Wettbewerb steht allen Schulformen und Klassenstufen offen.

Crossmedia (www.crossmedia-festival.de)

Dieser Wettbewerb richtet sich ausschließlich an bayerische Schülerinnen und Schüler aller Altersstufen. Gefordert sind Beiträge aus verschiedenen Sparten: Musik & Sound & Clip, Multimedia, Internet, Sprache & Text, Movie, Grafik & Layout und 3D. Die Themen können frei gewählt werden. Mit diesem Wettbewerb möchten die Macher junge Menschen zu einem reflektierten und verantwortungsbewussten Umgang mit den Neuen Medien anregen.

Lesetipps für Lehrkräfte

Computer und Unterricht

Heft 74: Informationskompetenz, 2/2009

Friedrich Verlag, Seelze, über den Buchhandel zu beziehen, 11,00 EUR

Die Vermittlung von Informationskompetenz – das Suchen, Finden und Bewerten von Informationen im Internet – wird immer mehr zu einer zentralen Aufgabe des Medienunterrichts. Die Beiträge in diesem Heft zeigen, wie dieses wichtige Thema für die Schule aufbereitet und mit konkreten Projekten erfahrbar gemacht werden kann.

Computer und Unterricht

Heft 76: Medienrecht und Medienpädagogik, 4/2009

Friedrich Verlag, Seelze, über den Buchhandel zu beziehen, 11,00 EUR

Urheberrecht, Datenschutz, Altersfreigaben und Persönlichkeitsschutz sind Schlüsselworte rund um das Thema Jugendmedienschutz. Sie berühren unmittelbar die Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und sollten daher integraler Bestandteil einer schulischen Medienerziehung sein. In diesem Heft finden Sie zahlreiche Umsetzungsmöglichkeiten und eine vertiefende Einführung in das Thema.

medien+bildung.com (Hrsg.):

Fundus Medienpädagogik – 50 Methoden und Konzepte für die Schule

Beltz Verlag, Weinheim/Basel 2010, 192 S., 24,95 EUR

Diese umfangreiche Sammlung medienpädagogischer Projekte umfasst die Bereiche Video, Audio, Foto, PC, Print und Handy. Das Kompendium hält Anregungen für alle Schultypen bereit, die einer Praxiserprobung bestens standhalten. Ein methodisch-didaktischer Werkzeugkasten, der Lehrkräften aller Fächer den Einstieg in den digitalen Medienunterricht erleichtert.

Bardo Herzig u. a. (Hrsg.)

Jahrbuch Medienpädagogik 8 – Medienkompetenz und Web 2.0

VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2009, 368 S., 49,95 EUR

Die medialen Umwälzungen, die das Web 2.0 ausgelöst hat, machen auch eine Neubestimmung des Medienkompetenz-Begriffs notwendig. Wie lässt sich das Potenzial der neuen Techniken und Anwendungen für die Medienbildung erkennen? Welche Auswirkungen hat das Mitmachnetz auf die Mediensozialisation? Welche neuen Kompetenzfelder lassen sich aus den aktuellen medialen Entwicklungen ableiten? Wie kann ein neues Medienkompetenzmodell aussehen? Diesen und weiteren Fragen gehen die fachwissenschaftlichen Autorinnen und Autoren des Sammelbandes nach und geben dabei einen Überblick über aktuelle medienpädagogische Theoreme und Debatten.

Impressum

Stiftung Lesen
Römerwall 40
55131 Mainz
Tel.: 06131/28890-0
Fax: 06131/23033
www.stiftunglesen.de

Verantwortlich: Heinrich Kreibich
Programme und Projekte: Sabine Uehlein
Redaktion: Dr. Sigrid Fahrer
Bildnachweis: Titelbild, Seiten 10, 12, 15: Getty Images
Seiten 18, 20, 24: Marco Fileccia
Gestaltung: Complian Medien GmbH
Druck: DruckVogt GmbH

© Stiftung Lesen, Mainz 2010
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Fachautoren: Prof. Dr. Winfried Kaminski (Institut für Medienforschung
und Medienpädagogik, FH Köln) (Erfahrungsberichte Stiftung Lesen), S. 5–8
Marco Fileccia (Elsa-Brändström-Gymnasium, Oberhausen), S. 9–11 und S. 17–21
Klaus Lutz (Medienzentrum Parabol, Nürnberg), S. 15–16 und S. 22
Daniel Eisenmenger (Eichendorff-Gymnasium, Koblenz), S. 22–23
Andreas Borrmann (Gymnasium Altenholz), S. 24–27

Klick dich fit!

Anregungen für die Klassenstufe 9–12

- Hintergrundinformationen zur Mediennutzung von Jugendlichen
- Chancen und Herausforderungen der Medienerziehung
- Netzrisiken und Mediensicherheit
- Ideenbörse zur schulischen Medienarbeit
- Lese- und Linktipps für Jugendliche und Lehrkräfte

Deutsche Post AG
Zentrale
Marktkommunikation
53250 Bonn

www.postundschule.de

Stiftung Lesen
Römerwall 40
55131 Mainz

www.stiftunglesen.de

Stand: Juni 2010
Mat.-Nr. 675-602-224