



Post + Schule Medien-Fitness

Medienkompetenz für die Klassen 5–8
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>	
Lese- und Arbeitsbögen		Themenheft <i>Medienkompetenz</i>	Themenheft <i>Bewerbung</i>	
Kreativ-Tipps und Infos		Themenheft <i>Kreative Briefe und Karten</i>	Themenheft <i>Medienkompetenz</i>	Themenheft <i>Geschäftsbriefe</i>
		Projektheft <i>Briefpapier</i>	Unterrichtsimpulse <i>Liebesbriefe</i>	Themenheft <i>Postbearbeitung</i>
		Themenheft <i>Medienkompetenz</i>	Unterrichtsimpulse <i>Leserbriefe</i>	Themenheft <i>Werbebriefe</i>
			Unterrichtsimpulse <i>Briefkunst</i>	

Download

Print & Download

Inhalt

- 4 **Vorwort**
- 5 **Willkommen in der Medienjugend: Aufwachsen im Digitalzeitalter**
- 9 **Mediensicherheit**
- 9 Datensicherheit in sozialen Netzwerken
- 10 Cyber-Mobbing
- 11 Sicher Chatten
- 12 Sexualisierte Gewalt im Netz
- 13 Urheberrecht und frei nutzbare Medien
- 14 Das Recht am eigenen Bild
- 15 Abzocke über Internet und Handy
- 16 **Die Chancen der digitalen Medien für den Unterricht**
- 17 Lifestyle – Werte – Orientierung: Weltbilder und Medienbildung
- 18 Jeder Mensch ein Künstler – Kreative Nutzung von Medien
- 19 Computerspiele in pädagogischen Zusammenhängen
- 20 Mobile Learning – Entdecken und Lernen mit dem Handy
- 21 Wie sozial sind Social Communities?
- 22 Internet und Co. – Sprachen sprechen, schreiben, verstehen
- 24 My News – Glaubwürdigkeit von Informationen im Internet
- 25 **Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien – Ein Elternseminar**
- 29 **Glossar**
- 30 **Link- und Lesetipps für Jugendliche**
- 33 **Link- und Lesetipps für Lehrkräfte**

Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

Computer und Internet sind aus dem Leben von Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Die Altersgruppe der 11- bis 14-Jährigen bewegt sich routiniert im Netz und nutzt mit zunehmender Selbstverständlichkeit die vielfältigen Unterhaltungs- und Kommunikationsangebote der digitalen Medien. Spiele, Hausaufgabenhilfen, erste Schritte in sozialen Netzwerken und Musikseiten stehen auf der Aktivitätenliste ganz weit oben. Die Risiken, die mit der Eroberung der digitalen Welt einhergehen, wie gewalthaltige Spiele, sorgloser Umgang mit Quellen und persönlichen Daten oder Urheberrechtsverletzungen sind den Jugendlichen oftmals nicht bewusst.

Information ist deshalb unabdingbar, um die Jugendlichen für das aktuelle Medienleben stark zu machen. Mit dieser Broschüre möchte die Deutsche Post AG gemeinsam mit der Stiftung Lesen Sie als Lehrkraft bei dieser Aufgabe unterstützen.

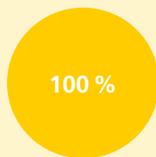
Medienexperten informieren Sie zunächst über die Medienvorlieben und das Nutzungsverhalten Ihrer Schülerinnen und Schüler sowie über Sicherheitsfragen rund um Internet, Computer, Handy und Co. Welche Chancen die digitalen Medien für den Unterricht bieten, erfahren Sie in unserer Ideenbörse mit methodisch-didaktischen Impulsen. Empfehlungen für spannende Romane und Surftipps zum Thema „Medien“ für Jugendliche sowie Link- und Lektüretipps für Lehrkräfte runden die Broschüre ab.

Wir wünschen anregende Unterrichtsstunden!

Ihre Stiftung Lesen
Ihre Deutsche Post

Willkommen in der Medienjugend: Aufwachsen im Digitalzeitalter

In Marketingkreisen der Spielzeugindustrie verbreitet seit einigen Jahren das Schlagwort „Age Compression“ Angst und Schrecken. Dieser Begriff beschreibt ein Phänomen, das die Umsätze der Spielzeughersteller beträchtlich schrumpfen lässt: Aus ihrer Sicht werden Kinder heute immer früher erwachsen. Und das wirkt sich auf das Kaufverhalten aus. Während früher am Nachmittag noch 14-Jährige beispielsweise mit LEGO® spielten, hören heutzutage viele Mädchen und Jungen schon mit zehn Jahren damit auf. Ihre Interessen haben sich stark verlagert, denn elektronische Geräte haben die Spielsachen abgelöst. Eigene Fernseher, DVD-Player, Spielkonsolen, Computer mit Internetanschluss, MP3-Player und das Handy sind allesamt in die Kinder- und Jugendzimmer eingezogen.



100 Prozent aller Haushalte, in denen Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren leben, sind mit einem Fernsehgerät und einem Computer ausgestattet.*

Während viele Erwachsene noch von der Geschwindigkeit des Informationszeitalters überrollt werden, wachsen gegenwärtig die Mädchen und Jungen ganz selbstverständlich in diese Medienwelt hinein. Mehr noch: Sie machen sich die Instrumentarien der Erwachsenenwelt mit atemberaubendem Tempo untertan. Noch nie zuvor waren Jugendliche technisch so versiert wie heute. Sie wissen recht gut, was es mit Computern, Internet, SchülerVZ, Facebook, Twitter und Mobiltelefonen so auf sich hat und wie das alles funktioniert. Das ist eine Leistung, die die Anerkennung der Erwachsenen verdient.

* Die Zahlen auf den folgenden Seiten sind entnommen aus: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest; JIM-Studie 2009.

Diese Bewunderung macht Medienerziehung allerdings nicht überflüssig. Denn nur weil Jugendliche wissen, wie sie etwas tun, wissen sie noch lange nicht, was sie eigentlich tun und welche Folgen ihr Handeln haben kann.

Jugendliche Mediennutzung: Ist das gelebte Medienkompetenz?

Computer und Internet haben längst eine Schlüsselposition bei der Mediennutzung von Jugendlichen. Sämtliche Interessen laufen hier gebündelt zusammen, und längst ist der Computer eine mediale Sammelzentrale, bei der es oft mehr auf Quantität als auf Qualität ankommt. Er ist ein akzeptierter Lernpartner, der bei Hausaufgaben, Referaten, Übungen und anderen schulischen Belangen zur Seite steht. Am Rechner werden zudem Filme gesehen, Musik gehört, Computergames off- und online gespielt oder heruntergeladen, bis die Festplatte an ihre Gigabytegrenzen stößt. Es wird gemailt, gechattet und mit Instant Messengern bildtelefoniert. Freundschaften werden zusätzlich auf Communityseiten gepflegt. Eigene Bilder und Filme von Digitalkamera oder Handy können blitzschnell bearbeitet und notfalls auch online gestellt werden. Im Internet wird getauscht, gekauft und verkauft. Auch wenn die Beteiligten unter 18 Jahre sind – sie finden einen Weg.

Das sind alles erstaunliche Fähigkeiten, die der Jugend offensichtlich wenig Mühe bereiten. Aber die wichtige Frage lautet: Wer hat ihnen das eigentlich beigebracht? War es etwa die Schule? Vielleicht die Familie? Nein. Eher selten. In den meisten Fällen haben sie all diese Fertigkeiten selbst erworben, höchstens mit ein wenig Hilfe erfahrener Freunde. Wenn Jugendliche diese beachtliche Liste beherrschen, müssten sie dann nicht automatisch medienkompetent sein? Nein! Denn wichtige Dinge fehlen.

**Stichwort Medienkompetenz:
Nichts ist so wichtig wie die Einordnung**

Was den Jugendlichen oft fehlt, ist die Möglichkeit, ihr Können und Handeln einzuordnen, es in einen Kontext zu sich und der Welt zu setzen und sich der jeweiligen Konsequenzen bewusst zu sein. Unterstützung bei der Einordnung zu geben, ist demnach eine der wichtigsten Aufgaben in der Medienerziehung.

Ein Beispiel:

Wird ein Jugendlicher in einem Chat von einem anderen Teilnehmer sexuell bedrängt, löst das eine ganze Reihe von inneren Konflikten aus: Ist das meine Schuld? Bin ich zu weit gegangen? Weiß der jetzt, wo ich wohne? Passiert mir das jetzt immer? Eine Erklärung, etwa dass der andere Teilnehmer „ein Spinner“ ist, hilft bei der Einordnung und entlastet.

Daran ist natürlich das Angebot geknüpft, immer über Erlebnisse im Netz sprechen zu können. Es darf nicht nur bei Kinofilmen und Büchern nach den Eindrücken gefragt werden, auch bei Computerspielen und den jeweiligen Interneterlebnissen ist der Erfahrungsaustausch unerlässlich. Medienkompetente Schülerinnen und Schüler können dann selbstständig handeln, wenn sie zum Beispiel auf Inhalte stoßen, die sie entweder überfordern oder die schlichtweg ungeeignet sind.

**Von Wikipedia zum
Wissensmanagement in der Schule**

Vieles hat sich durch das Internet verändert. Die Wissenshoheit liegt nicht mehr alleine bei den Erwachsenen. Ein Blick ins Internet – und schon können Jugendliche Informationen zu jedem Thema finden. Bekanntlich ist aber im Web nicht alles Gold, was glänzt.

Was nützt es, wenn ein Schüler seine Informationen zur sibirischen Waldameise zwar in einer halben Sekunde erhält, sich aber dann durch über 14.000 Seiten wühlen muss, deren Verlässlichkeit zu hinterfragen ist, wie zum Beispiel von Wikipedia?

Die Schule kann hier Hilfestellung geben und den Jugendlichen zeigen, wie aus einer Information Wissen gemacht wird. Ein Beispiel: Wenn Ihre Schülerinnen und Schüler zur sibirischen Waldameise jeweils drei Beispiele aus dem Internet, einem Buch, einer Zeitschrift, einem Hörbuch und von einer CD-ROM herausuchen, werden sie schnell feststellen, wie unterschiedlich die Informationen und welche für ihre Zwecke brauchbar sind.



20 Prozent der Internetnutzer im Alter von 12 bis 13 Jahren informieren sich in Wikipedia. Bei den 14- bis 15-Jährigen sind es schon 42 Prozent.

Positiv: Wenn Kinder und Jugendliche nutzen, was ihnen nützt

In Zukunft wird es wohl nur noch sehr wenige Berufe geben, die ohne Computer oder Internet auskommen. Darum ist es zu begrüßen, wenn Kinder und Jugendliche früh den eigenständigen Umgang mit der Medienwelt unter fürsorglicher Anleitung erlernen. Sie nutzen die neuen Medien, um sich in Spielen und Online-Angeboten auszuprobieren, zu messen oder einfach nur zu unterhalten. Sie können sich punktuell oder interessengeleitet durch das Internet bewegen, Informationen sammeln und vergleichen und sich ein Bild von der Welt machen. Sie erfahren neue Formen des Lernens, des Spielens, der Kommunikation und der Kreativität. Alles Dinge, die in Ausbildung, Studium und in der Berufswelt gefragt sein werden. Noch wichtiger sind die Web-2.0-Angebote. Sie werden auf Dauer für eine gesellschaftliche Umwälzung sorgen, die jetzt schon in Ansätzen zu beobachten ist: Kinder, Jugendliche und Erwachsene möchten sich nicht länger alleine berieseln lassen, sondern aktiv sein, Einfluss nehmen und partizipieren. Das alles sind gute Voraussetzungen für ein erfolgreiches Leben in der Gemeinschaft.

Negativ: Es gibt auch Schattenseiten

Wir wollen unsere Kinder für die Welt und ihr späteres Leben stark machen. Doch gerade die recht neuen Entwicklungen bereiten wegen der schwer abzuschätzenden Risiken Kopfzerbrechen, auch wenn die neuen Medien unterm Strich mehr Chancen bieten als Probleme verursachen.

Kritisch ist vor allem die autonome Nutzung von Internet, Computerspielen und Handy zu sehen. Ernst wird es, wenn Kinder alleine über die jeweiligen Inhalte und die Nutzungsdauer entscheiden. Eine erhöhte Aufmerksamkeit seitens der Eltern und Pädagogen ist hier gefragt!

Beispiel: Brutale Computerspiele

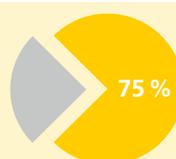
Viele Schülerinnen und Schüler haben Zugang zu Medien, die für sie ungeeignet sind, wie etwa Gewaltspiele. Diese können zum Teil veritable Ängste auslösen. Denn es ist heute nicht nur extrem einfach, an „gebrannte“ Spiele zu kommen, sondern sie auch ohne Kontrolle zu spielen. Aufklärung der Kinder und ihrer Eltern in der Schule ist eine gute Möglichkeit zur Vorbeugung. Anstöße zur Reflexion können Sie im Unterricht geben, wenn Sie z. B. Ihre Schülerinnen und Schüler reihum ihre Lieblingsspiele vorstellen lassen.



25 Prozent der Jugendlichen sagen, dass in ihrem Umfeld fast keiner brutale Spiele spielt.

Beispiel: Preisgabe von Daten

Kinder und Jugendliche sollten wissen, dass das Internet nichts vergisst. Jeder Streich, jede Clownerei wird auch noch nach Jahren zu finden sein und möglicherweise die eine oder andere Bewerbung um eine Ausbildungsstelle oder einen Posten torpedieren. Führen Sie Ihren Schülerinnen und Schülern den eigenen Umgang mit persönlichen Informationen vor Augen und lassen Sie sie ihre Selbstdarstellung im Netz überprüfen. Welche sensiblen und peinlichen Daten kann jeder einsehen?

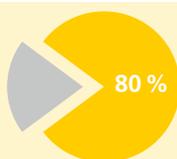


75 Prozent der Jugendlichen geben ihre Daten nicht weiter, wenn sie danach gefragt werden.

Beispiel: Kommunikation

Wenn die Kinder und Jugendlichen von der Schule kommen, machen sie als erstes den Rechner an und fahren ihn – wenn überhaupt – erst vor dem Zubettgehen herunter. Sie sind permanent „online“ und entsprechend erreichbar. Bei jeder SMS und jedem Anschreiben per Instant Messenger wie Skype, MSN oder ICQ wird häufig allzu schnell die eigentliche Tätigkeit unterbrochen. Darunter leidet dann nicht nur das Konzentrationsvermögen, auch die Kinder und Jugendlichen selbst kommen einfach nicht mehr zur Ruhe, und das schadet ihrer Gesundheit und Entwicklung.

Machen Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern eine Selbsterfahrung: Wie lässt es sich ein Wochenende ohne Kommunikationsmedien auskommen? Vergleichen Sie die Wahrnehmungen und Erlebnisse! War es schwer durchzuhalten? Was hat am meisten gefehlt? Was war anders? Wo musste man nach Alternativen suchen, z. B. um sich zu verabreden?



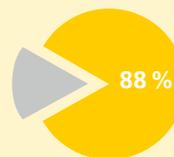
80 Prozent der Jugendlichen stellen ihre Hobbys in Social Communities vor.

Beispiel: Virtuelle Identitäten

Kinder und Jugendliche lieben es, sich virtuell auszuprobieren. Schon 11-Jährige geben sich als 19-Jährige aus oder spielen mit den Geschlechterrollen: In der Anonymität des Netzes ist alles möglich. Hier können sich Ihre Schülerinnen und Schüler von ihrer Schokoladenseite zeigen und nur die Dinge preisgeben, die sie – jedenfalls ihrem Gefühl nach – in einem positiven Licht erscheinen lassen.

Viele Erwachsene sind alarmiert, dass die virtuelle Identität an enormer Bedeutung gewonnen hat. Man könnte daraus schließen, dass Jugendliche nur noch an oberflächlicher Freundschaft von virtueller Person zu virtueller Person interessiert sind. Doch das stimmt so nicht: Der Wunsch nach tieferen Beziehungen und Nähe in der realen Welt bleibt stets vorhanden.

Nehmen Sie dieses Bedürfnis zum Anlass, um mit Ihren Schülerinnen und Schülern eine Imagekampagne für Freundschaften im „Reallife“ zu starten. Entwickeln Sie Slogans, die für „Mehr gemeinsame Zeit im Eiscafé statt vor dem PEECEE“ werben und gestalten Sie damit Postkarten oder Aufkleber, die sie in der Schule verteilen können.



88 Prozent der Jugendlichen sehen mehrmals in der Woche ihre Freunde. Damit führt das Treffen mit Freunden die Hitliste der Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen an.

Mediensicherheit

Das Internet ist ein großartiger Wissens- und Sozialraum mit unzähligen Möglichkeiten. Gerade Jugendlichen bietet es faszinierende Chancen für Bildung, Kommunikation, Persönlichkeitsentwicklung und Kreativität. Damit diese Chancen genutzt werden können, ist es aber wichtig, mögliche Risiken im Blick zu haben und abwägen zu können, ob ein Angebot ungeahnte Kosten nach sich zieht, ein Video frei genutzt werden darf oder die Freundschaftsanfrage im sozialen Netzwerk tatsächlich aus der eigenen Schule stammt. Medienkompetenz ist heute eine Schlüsselkompetenz.

Datensicherheit in sozialen Netzwerken

Etwa drei Viertel der Jugendlichen zwischen 12 und 18 Jahren sind heute in einem oder mehreren sozialen Netzwerken wie schülerVZ, wer-kennt-wen oder Lokalisten aktiv. Das größte soziale Netzwerk im deutschsprachigen Raum, schülerVZ, hat etwa 6 Millionen registrierte Mitglieder. Neben den deutschen Angeboten erfreuen sich auch internationale Plattformen wie Facebook zunehmend großer Beliebtheit. Jugendliche tauschen sich in sozialen Netzwerken mit Freundinnen und Freunden aus, probieren sich in unterschiedlichen Rollen und inszenieren sich in den für ihre Altersgruppe und Milieus typischen jugendkulturellen Kontexten. In einem oder mehreren sozialen Netzwerken aktiv zu sein, spielt eine wichtige Rolle für ihre Persönlichkeitsbildung.

Bei der Registrierung in sozialen Netzwerken werden zahlreiche Daten abgefragt – meist erheblich mehr, als für die technische Erstellung eines Zugangs notwendig sind. Dazu können zum Beispiel der Name der Schule, die politische Ausrichtung, Lieblingsfilme oder -stars gehören. Die Betreiber der Netzwerke erhoffen sich davon, Werbung gezielter einsetzen zu können. Aber auch unabhängig davon sind viele freizügig mit Mitteilungen über sich selbst und andere: Dazu zählen die Veröffentlichung von Partybildern, Selbstinszenierungen in freizügiger Bekleidung oder Handy- und ICQ-Nummern. Vielen Jugend-

lichen ist dabei nicht bewusst, dass sie in ihrem Netzwerk keineswegs „unter sich“ sind. Auch Eltern, Lehrerinnen und Lehrer, künftige Arbeitgeber, Mitschülerinnen und Mitschüler mit der Absicht zu mobben oder Pädophile können leicht ihre Inhalte einsehen, kopieren und weiterverbreiten.



Datenschutz

Wer weiß eigentlich was über wen? Und wer kann diese Informationen wofür nutzen? Aus den Anmeldeformularen von sozialen Netzwerken können Sie leicht einen Fragebogen aus den Daten erstellen, die bei der Anmeldung zu einem sozialen Netzwerk erhoben werden. Ergänzen Sie diesen um mögliche Informationen, die Ihre Schülerinnen und Schüler noch preisgegeben haben könnten. Lassen Sie den Fragebogen von der Klasse ausfüllen und anschließend auswerten: Welche dieser Daten sind für den Betreiber eines Netzwerkes interessant? Welche Daten darf er nutzen? Wie können sie genutzt werden? Welche Daten können ihm generell vorenthalten werden? Welche sind zwingend notwendig?

Cyber-Mobbing

Fragt man die Betreiber von sozialen Netzwerken, welche Inhalte und Vorgänge innerhalb des Netzwerkes sie als besonders problematisch und zugleich weitverbreitet ansehen, stößt man unweigerlich auf die Begriffe „Cyber-Mobbing“ oder „Cyber-Bullying“. Mit beiden Begriffen ist dasselbe gemeint: Menschen werden per Internet und Handy terrorisiert. Strukturell geschieht dabei nichts anderes als beim Mobbing auf dem



Schulhof auch. Die Opfer haben jedoch keine Rückzugsmöglichkeiten mehr, denn Handyeingang und Internetzugang enden nicht mit dem Pausenzeichen. Die Täter bedrohen und demütigen ihre Opfer mit Einträgen an der Pinnwand im schülerVZ, schicken ihnen Beschimpfungen per E-Mail oder SMS zu oder lassen wenig vorteilhafte Fotos und Videos per MMS kursieren. Dabei bieten sich ihnen zahlreiche Möglichkeiten, anonym zu bleiben. Die Folgen für die Opfer sind gravierend, sie können bis zum Selbstmord reichen.

Wer schon einmal Opfer geworden ist, wird nur ungern öffentlich darüber reden. Ihre Schule sollte daher einen Ansprechpartner benennen, der das Vertrauen der Schülerinnen und Schüler genießt und den Opfern von Cyber-Mobbing zur Seite steht. Sie sollten diesen Ansprechpartner auch kommunizieren. Die Flyer der Internetorganisationen klicksafe.de und handysektor.de können dabei helfen, dies zu tun. Aufklärung und Beratung für Schulen bieten häufig auch Polizeidienststellen an.

Tipp: Viele hilfreiche Informationen und Hinweise finden Sie bei klicksafe.de.

Wer Opfer von Cyber-Mobbing wird, sollte ...

- die „Ignorieren“-Funktion betätigen, z. B. bei schülerVZ, mit der Nachrichten und Pinnwand-Einträge einzelner Personen blockiert werden können
- Mobber beim Betreiber des Netzwerkes melden und sperren lassen
- nicht auf die Provokationen einsteigen und beleidigende Nachrichten nicht beantworten
- die Schuld nicht bei sich suchen und mit seiner Angst nicht alleine bleiben
- sich der Unterstützung einer Vertrauensperson versichern, etwa der Eltern, eines Vertrauenslehrers oder der Schulsozialarbeiter
- den Täter von einem Erwachsenen zur Rede stellen lassen, der ihm deutlich macht, dass Cyber-Mobbing kein Spaß, sondern – je nach Schwere des Falls – eine Straftat ist
- gegebenenfalls zur Polizei gehen und sich von einem Präventionsbeamten beraten lassen

Sicher Chatten

Die Kommunikation über Chatrooms hat in den vergangenen Jahren stark an Attraktivität eingebüßt. Nur noch etwas mehr als ein Viertel der Jungen und Mädchen geben an, Chatrooms regelmäßig zu nutzen. Ihrem Kommunikationsbedürfnis entsprechen heute mehr die sozialen Netzwerke, die häufig auch eine eigene Chat-Funktion anbieten. Allerdings ist diese oft auf die eigenen Freunde begrenzt oder funktioniert nur als Chat zwischen zwei Personen, nicht zwischen mehreren. Manche Sicherheitsfragen stellen sich daher heute anders, manche nicht.

Wie jedes Kommunikationsangebot im Internet beinhaltet auch ein Chat die Möglichkeit unerwünschter Kontakte. Daher gelten bestimmte Vorsichtsmaßnahmen: Private Daten wie tatsächlicher Name, Adresse, E-Mail-Adresse, ein Foto von sich selbst oder ICQ-Nummer sollten nie im Chat weitergegeben werden, wenn man sich nicht absolut sicher ist, mit wem man es zu tun hat. Größte Vorsicht ist angebracht, wenn man von Unbekannten zu einem Treffen gebeten wird oder unangenehme Fragen zu Aussehen und Alter gestellt bekommt.

Wo chatten Ihre Schülerinnen und Schüler?
Im offenen Chat von knuddels.de oder zu zweit mit Freundinnen und Freunden im schülerVZ?



Öffentliche Chaträume auf Qualität prüfen:

- Gibt es die Möglichkeit, Teilnehmer, von denen man sich belästigt fühlt, zu „ignorieren“ (auszublenden)?
- Ist der Chat moderiert und kann man den Moderator oder die Moderatorin auf Merkwürdigkeiten hinweisen?
- Gibt es die technische Möglichkeit, Nutzerinnen und Nutzer zu melden?
- Richtet sich der Chat an Kinder und Jugendliche? Oder explizit an Erwachsene?

Die Vorlieben sind unterschiedlich und das Nutzungsverhalten verändert sich. Gerade Jüngere kennen oft keine Chats außerhalb von sozialen Netzwerken mehr. Die Internetseite der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) gibt wichtige Hinweise zum sicheren Chatten für unterschiedliche Altersgruppen (www.chatten-ohne-risiko.net). Dazu gehört der Chat-Atlas von jugendschutz.net, der sichere Chats empfiehlt oder vor Gefahren warnt. Ihre Schülerinnen und Schüler können ihren Lieblings-Chat damit überprüfen.

Sexualisierte Gewalt im Netz

Nach Angaben des Vereins „Innocence in Danger“, der sich mit sexualisierter Gewalt gegen Kinder und Jugendliche befasst, ist mindestens einer von sieben Jugendlichen schon einmal im Internet sexuell belästigt worden. Diese Anmache kann von Erwachsenen, aber auch von Jugendlichen selbst ausgehen. Im Fall der Erwachsenen wird dabei häufig nicht mit einer falschen Identität gearbeitet, bei der sich die Täter beispielsweise jünger darstellen, als sie sind. Im Gegenteil: Genutzt wird die Rolle des Erwachsenen, der Jugendlichen Aufmerksamkeit, Hilfe und gute Ratschläge bietet. Ist einmal ein Vertrauensverhältnis hergestellt, kommen Fragen zu Aussehen und intimen Details, oder Wünsche nach Fotos und Treffen werden geäußert. Gerade Jugendliche, die ein unsicheres Verhältnis zu ihrem Körper haben und sich in der Übergangsphase ins Erwachsenenleben befinden, sind für solche

Wünsche empfänglich. Diese Formen von Kontaktaufnahme mit dem Ziel des sexuellen Missbrauchs werden als „Grooming“ bezeichnet. Zuverlässige Zahlen darüber, wie viele solcher Kontaktaufnahmen erfolgreich sind, gibt es nicht.

Die Anmache von Jugendlichen durch Jugendliche hat eine starke Nähe zum Mobbing: Jungen verschicken intime Fotos per MMS oder E-Mail an Mädchen, Handyvideos von sexuellen Handlungen werden in Videoportale eingestellt oder Texte mit obszönen Beschimpfungen verschickt. Aus dem englischen Sprachraum hat sich hierfür die Bezeichnung „Sexting“ eingebürgert.



Rollenspiel „Täterstrategie“

Jugendliche haben klischeehafte Vorstellungen von den erwachsenen Tätern. Ein Rollenspiel kann dabei helfen, die Täterstrategien besser zu erkennen. Dabei dient die Tafel als Chatroom und die Mitspielerinnen und -spieler werden durch Masken anonymisiert. Jugendliche sollten dabei aber nicht in die Rolle von Tätern schlüpfen. Welche Strategien sind durchsichtig und werden von Ihren Schülerinnen und Schülern schnell abgeblockt? Welche Strategien sind raffinierter und geben Stoff für Diskussionen her? Zu den Strategien gehören Komplimente über Charakter, Aussehen und den Reifegrad des Gegenübers, intensive Anteilnahme und Verständnis, Vorschlag für ein persönliches Treffen, um besser reden zu können, etc.

Umgang mit sexualisierter Gewalt

Regeln, wie mit solchen Kontakten technisch umgegangen werden kann, richten sich nach dem jeweiligen Medium. Es gibt jedoch auch übergreifende Empfehlungen. Dazu gehört das Hinzuziehen von erwachsenen Vertrauenspersonen – Eltern oder Lehrkräfte –, wenn einem etwas merkwürdig erscheint. Dies ist jedoch häufig schwierig, da das Unbehagen gegenüber den sexuellen Forderungen eines Erwachsenen oft mit dem Empfinden einhergeht, etwas Verbotenes zu tun oder bereits getan zu haben. Anonyme Beratungsstellen sind daher besonders wichtig, etwa die „Nummer gegen Kummer – Hilfe bei Web-Sorgen – 0800-1110333“. Klären Sie Ihre Schülerinnen und Schüler darüber auf!

Urheberrecht und frei nutzbare Medien

Rechtsfragen im Internet sind höchst komplex: Das Internet ist keineswegs ein rechtsfreier Raum, wie gerne behauptet wird, aber nationales Recht konkurriert mit dem Rechtsverständnis der Länder des jeweiligen Serverstandorts, und selbst nationales Recht kann höchst widersprüchlich sein. Es ist also keineswegs böser Wille, wenn Jugendliche oft damit überfordert sind zu erkennen, welche Audiodatei, welches Foto oder Video sie legal herunterladen dürfen, was sie mit diesen Dateien anfangen dürfen und welche Plattformen für Downloads seriös sind. Auch Sie als Lehrkraft fragen sich vielleicht, welches Musikstück Sie für die Theater AG und welche Bilder für die Schulhomepage benutzen dürfen.

Generell gilt: Jeder Text, jedes Foto, jedes Video und jedes andere Medium unterliegen dem Urheberrecht. Der Urheber darf frei darüber verfügen, wem sein Werk zugänglich gemacht wird, wer damit Geld verdienen darf und wie es verbreitet wird. Dazu gibt er Nutzungsrechte – beispielsweise an

einen Verlag oder den Betreiber einer Website – weiter. Ein flüchtiger Blick auf ein großes Videoportal wie YouTube genügt jedoch, um zu sehen, dass dies nicht immer der Fall ist. Portale wie YouTube geben die juristische Verantwortung an diejenigen weiter, die Inhalte einstellen. Nicht jeder Nutzer macht sich jedoch gleich strafbar. Benutzerinnen und Benutzer, die sich urheberrechtlich geschütztes Material bei YouTube per Videostream lediglich ansehen, haben keine Konsequenzen zu befürchten. Man darf das Video sogar zum „privaten oder sonstigen eigenen Gebrauch“ herunterladen, wie es im Gesetz heißt.

Kritisch wird es aber, wenn man das Video öffentlich aufführt, auf die eigene Webseite hochlädt, es als eigenes Werk ausgibt, es ohne Zustimmung des Urhebers bearbeitet, versucht, es weiterzuverkaufen, und, und, und ... Ganz besondere Vorsicht gilt, wenn ursprünglich kostenpflichtige Werke, beispielsweise Musiktitel, über Tauschbörsen oder andere Anbieter kostenlos zur Verfügung gestellt werden. Da greift dann auch das Argument des „privaten Gebrauchs“ nicht mehr. Das gilt auch für alle anderen Medien.

Creative-Commons-Lizenz

Immer mehr Künstlerinnen und Künstlern wollen sich diesen Verwertungswegen nicht unterwerfen. Sie möchten auch nicht von der GEMA zur Kasse gebeten werden, wenn sie ihre eigene Musik in einem Konzert spielen. Sie stellen daher anderen die Nutzungsrechte an ihren Werken kostenlos zur Verfügung und entscheiden, ob ein Werk kommerziell genutzt oder verändert werden darf. Medien mit einer sogenannten Creative-Commons-Lizenz dürfen unter Nennung des Urhebers frei genutzt werden. Sie eignen sich daher z. B. für schulische Medienproduktionen wie Videos, Schul-Radio oder Multimedia-CD-ROMs. Viele Websites, etwa die Online-Enzyklopädie „Wikipedia“ oder die Foto-Community „flickr“, nutzen inzwischen Inhalte mit Creative-Commons-Lizenz. Hier können solche Bilder eingestellt werden. Auch bei Google kann gezielt nach Bildmaterial mit Creative-Commons-Lizenz gesucht werden (über erweiterte Bildsuche).



Expertenbefragung

Gibt es an Ihrer Schule eine Band, die vielleicht auch außerhalb – im Jugendclub oder bei Stadtteilstellen – auftritt? Oder gibt es Schülerinnen und Schüler, die zu Hause Musik am Computer komponieren und veröffentlichen? Mit diesen „Experten“ können Sie und Ihre Klasse diskutieren. Worauf müssen sie achten, wenn sie auftreten oder etwas veröffentlichen? Welches digitale Ausgangsmaterial dürfen sie für Eigenkompositionen nutzen und welches nicht? Wie können sie kontrollieren, was andere mit ihren Kompositionen tun? Genug Material für Unterricht, Schul-Radio oder Schul-TV!

Das Recht am eigenen Bild

Das Handy ist allgegenwärtig, und mit nahezu jedem Gerät kann man inzwischen Fotos machen. Wer Fotos von der Party oder vom Schulausflug gemacht hat, der teilt diese Bilder in seinem sozialen Netzwerk auch gerne mit seinen Freundinnen und Freunden oder verbreitet sie per MMS und Bluetooth weiter. Was dabei gerne vergessen wird: Nicht nur der Urheber eines Bildes hat Rechte, auch der Abgebildete hat sie.

Ein Bild darf nur veröffentlicht werden, wenn der darauf Abgebildete dazu seine Zustimmung gegeben hat. Wurde eine Zustimmung nicht erteilt, darf jederzeit die Entfernung des Bildes gefordert werden. Für ein solches Recht am eigenen Bild gibt es gute Gründe: Man möchte nicht mit der hässlichen Zahnsperre gezeigt werden oder befürchtet Nachteile durch Bilder von der entgleisten Party. Oft überschneiden sich Fragen rund um das Recht am eigenen Bild auch mit anderen ernstern Themen wie „Cyber-Mobbing“. Natürlich gibt es Ausnahmen: Bei Gruppenfotos einer Schülerdemo oder einer Weihnachtsfeier steht die Situation im Vordergrund und nicht

einzelne Schülerinnen und Schüler. Hier muss keine Erlaubnis der Abgebildeten eingeholt werden. Die Ausnahme von der Ausnahme stellt das Schulgesetz von Nordrhein-Westfalen dar. Dort ist man der Auffassung, dass in jedem Fall eine Einverständniserklärung vorliegen muss.

Was sagt mein Bild?

Fotos spielen eine wichtige Rolle in sozialen Netzwerken. Auf den ersten Blick sollen sie etwas Charakteristisches über den Abgebildeten vermitteln. Was möchten Ihre Schülerinnen und Schüler anderen mit einem Bild von sich zeigen? Was sollen andere von ihnen denken? Was geschieht mit einem Bild, wenn es einmal im Netz steht? Ihre Schülerinnen und Schüler können sich kreativ und kritisch mit dem eigenen Selbstbild auseinandersetzen. Freie Software hilft dabei, Fotos zu verfremden und als Profilbild im eigenen sozialen Netzwerk zu nutzen. Tipps zu freien Bildbearbeitungs- und Animationsprogrammen gibt es bei netzcheckers.de in der Rubrik „Workshops“.

Umgang mit Bildrechten

Bei Kindern wird das Recht am eigenen Bild durch die Erziehungsberechtigten wahrgenommen. Das gilt bis zum 12. Lebensjahr. Zwischen 12 und 18 Jahren ist abzuwägen, ob ein Jugendlicher die Konsequenzen einer Veröffentlichung übersieht. Grundsätzlich traut ihm die Rechtsprechung diese Fähigkeit zu.

Um das Entfernen eines Bildes zu erreichen, ist nicht immer ein Rechtsanwalt nötig. Oft reicht es, dem Betreffenden eine Mail zu schicken und um das Löschen zu bitten. Reagiert er nicht, kann man sich an die Betreiber des sozialen Netzwerkes wenden, in dem das Bild veröffentlicht wurde. Reagieren auch die nicht, bleibt tatsächlich nur der Gang zum Rechtsanwalt.



Abzocke über Internet und Handy

Dass bei einem beliebten Klingelton-Anbieter immer gleich ein Abo, bei dem dauerhaft Kosten entstehen, abgeschlossen wird, dürfte sich inzwischen herumgesprochen haben. Weniger bekannt ist, dass es zahlreiche Dienste gibt, die verdeckte Kosten beinhalten oder gar mit betrügerischer Absicht aufgesetzt wurden.

So gibt es zum Beispiel Hausaufgabenhilfen oder „Gratis“-SMS-Dienste, deren Kosten im Kleingedruckten versteckt sind, Warenlieferungen gegen Vorkasse, bei denen die Ware nie eintrifft, oder Lockanrufe, bei denen hohe Kosten durch den Rückruf entstehen. Häufig werden Eltern darauf erst aufmerksam, wenn überhöhte Handyrechnungen ins Haus flattern oder auf Abmahnungen spezialisierte Anwälte und Inkasso-Unternehmen Drohschreiben verschicken.

Internetkauf durch Minderjährige

Kinder und Jugendliche können nur im Rahmen der Höhe ihres Taschengeldes rechtsgültige Verträge abschließen. Bei allem, was darüber hinausgeht, müssen die Erziehungsberechtigten ihre Zustimmung geben. Ist eine solche Zustimmung nicht erfolgt, sollten Eltern dies dem Anbieter mitteilen und auf die Ungültigkeit des Vertrages hinweisen. Meistens haben die Forderungen dann ein Ende. Gehen sie dennoch weiter, sollte man sich nicht einschüchtern lassen. Wichtig ist, dass die gesamte Korrespondenz mit Anbieter, dessen Anwalt oder dem Inkasso-Unternehmen gut dokumentiert ist. Kostenlose Beratung bieten die Verbraucherkzentralen in der Nähe an.

Eigene Klingeltöne

Viele Jugendliche haben das Bedürfnis, ihr Handy zu personalisieren. Dies sollten Sie jedoch nicht leichtfertig abtun, sondern zum Gegenstand kreativer Lösungen machen. Selber machen ist cooler als fertig kaufen. Warum nicht mal einen Klingelton im Musikunterricht in Eigenkreation herstellen? Für die Jüngeren ist dabei der Handy-sound-Designer von netzcheckers.de hilfreich. Wer es gerne anspruchsvoller hat, nutzt freie Software oder komponiert einen Klingelton auf einem Musikinstrument, nimmt ihn auf und überspielt ihn aufs Handy.



Die Chancen der digitalen Medien für den Unterricht

Ein lebendiger und kreativer Medienunterricht gefällig? Unsere methodisch-didaktischen Tipps möchten Sie dabei unterstützen! Gleichzeitig zeigen wir Ihnen Möglichkeiten auf, wie die Kernbereiche der Medienkompetenz im Unterricht spannend vermittelt werden können.

Medienkompetentes Handeln setzt sich zusammen aus:

- | | |
|---------------------|--|
| Wissen | <ul style="list-style-type: none">– Wissen über die technischen Gerätschaften und ihren Gebrauch (z. B. Internet)– Wissen über die Struktur der Medienlandschaft (z. B. Google als Informationsmonopol)– Wissen, wie Medien von Menschen hergestellt und Inhalte transportiert werden (z. B. mediale Inszenierung) |
| Reflexion | <ul style="list-style-type: none">– Reflexion über die ästhetische Aufbereitung von Inhalten (z. B. Filmkritik)– Reflexion des ethisch-moralischen Einflusses von Medien (z. B. Medienhetze)– Reflexion der wirtschaftlichen Abhängigkeiten von Medien (z. B. Werbung) |
| Orientierung | <ul style="list-style-type: none">– Orientierung in Bezug auf die Mediennutzung im Alltag (z. B. Computerspiele)– Orientierung in Bezug auf entwicklungspsychologische und pädagogische Einschränkungen (z. B. Jugendschutz)– Orientierung in Bezug auf Chancen und Risiken neuer Medienprodukte (z. B. Communities) |

Lifestyle – Werte – Orientierung: Weltbilder und Medienbildung

Weltwissen = Medienwissen

Medien informieren, unterhalten und bilden nicht nur, sondern sie prägen in entscheidender Weise, wie wir unsere Umgebung sehen und wahrnehmen. Wenn Interviewer die Befragten nicht ausreden lassen, wenn nur schlanke Frauen Talkshows moderieren, wenn in Computerspielen mit Waffen das Recht durchgesetzt wird, wenn in

Communitys Nacktbilder gezeigt werden, dann sind das alles Bestandteile unserer Kultur, die einen Beitrag zur Orientierung oder Desorientierung von Jugendlichen leisten.

Gerade an den Beispielen Gerichtsschows, Castingschows oder Kriminalfilme können Sie mit den Schülerinnen und Schülern herausarbeiten, wie viel Wissen über die relevanten Berufsgruppen aus entsprechenden Sendungen bekannt ist und wie sich dies im Wirklichkeitsempfinden der Jugendlichen niederschlägt.

Jugendliche orientieren sich anhand von Medien vor allem

- über die Ausformung der eigenen Identität
- über den Umgang mit der Gleichaltrigengruppe
- über das Zusammenleben in der Familie
- über Frauen- und Männerrollen
- über Menschen- und Weltbilder
- über Werte und Normen in der Gesellschaft

Sammeln Sie die Stichpunkte der Klasse an der Tafel und überlegen Sie anschließend gemeinsam, woher diese Informationen stammen könnten.



Jeder Mensch ein Künstler – Kreative Nutzung von Medien



Papier vs. Netz

Die kreative Nutzung von Computern ergibt sich vor allem aus der vielfältigen Kombinierbarkeit von Einzelmedien. In Texte lassen sich zum Beispiel passende Illustrationen, Tabellen oder Diagramme einfügen, animieren und mit Musik unterlegen. Zudem können mithilfe von Links Zusatzinformationen einfließen, ohne den Haupttext zu unterbrechen.

Sensibilisieren Sie Ihre Schülerinnen und Schüler für diese Crossmedialität und Netzstruktur, indem Sie einen Text einmal klassisch als „Papierausgabe“ und einmal für das Internet aufbereiten lassen. Was ist typisch für die eine, was für die andere Form? Welche Vor- und Nachteile hat die unterschiedliche Aufbereitung jeweils?



Mein Design

Nicht umsonst spielt der Begriff „Design“ heute eine wichtigere Rolle als früher. Schon mit den einfachsten Mitteln wie Clipart-Grafiken lassen sich Dokumente gestalten. Diese Art der kreativen Mediengestaltung ist mittlerweile ein integraler Bestandteil des Alltags von Jugendlichen, der sich in individuellem Design und identitätsstiftenden Stilen ausdrückt.

Nutzen Sie diese Freude an der Gestaltung von Medien und lassen Sie die Schülerinnen und Schüler ihr persönliches Design entwickeln – etwa ein Logo, das sie für ihre Aufsätze, Referate und Präsentationen nutzen können.



Die Zeitreise der Knetmännchen

Ein weiteres Potenzial der neuen Medien liegt darin, dass sich auch „trockene“ Themen spannend aufbereiten lassen, z. B. als Film – und zwar von den Schülerinnen und Schülern selbst.

Ein Thema filmisch umzusetzen, ist zwar zeitaufwendig, aber der große Lerneffekt beim Konzipieren, Drehen und Schneiden des Films rechtfertigt den Aufwand. Gerade historische Daten lassen sich auf diese Weise visualisieren, besonders gut auch als Trickfilm.

Teilen Sie Ihre Klasse in Arbeitsgruppen von 4 bis 5 Schülerinnen und Schülern ein. Jede Arbeitsgruppe erhält eine Fotokamera mit Stativ, einen Stoff für den Hintergrund und Knete für das Basteln von Figuren und Zahlen. Außerdem bekommt jede Gruppe ein Arbeitsblatt mit den geschichtlichen Zahlen zu einem Thema. Nun versucht jede Gruppe, ihren Geschichtszeitraum oder ihre Aspekte bildlich umzusetzen. Ein Konzept hilft bei der Planung. Dann werden die Fotos gemacht, wobei nach jedem Foto die Figuren etwas bewegt werden. Eigentlich braucht man 24 Bilder pro Sekunde, damit Bewegung flüssig dargestellt werden kann, aber für einen Schulfilm reichen auch acht Bilder pro Sekunde.

Nach etwa 200 Fotos sollte die Handlung abgeschlossen sein. Dann werden die Fotos auf den PC übertragen und gespeichert. Mit einem Programm wie Movie Maker entsteht schließlich ein fertiger Film.

Computerspiele in pädagogischen Zusammenhängen

Lernatlas für Spiele

Spielen und Lernen sind in der Entwicklung von Kindern eng miteinander verbunden. Alle Lern- und Kreativitätstheorien gehen davon aus, dass der experimentelle Umgang mit Gegenständen einen Intelligenz- und Wissenszuwachs bedeutet. Bei Computerspielen werden Fähigkeiten wie Schnelligkeit, Auge-Hand-Koordination, Überblick über verschiedene Spielverläufe, Umgang mit Simulationen bzw. strategisches Denken und Reaktionsvermögen geübt. Überlegen Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern, welche Spiele sich zum Training bestimmter Fertigkeiten eignen. Halten Sie Ihre Ergebnisse in einem Spiele-Lernatlas fest.

Heldenepos

Rollenspiele wie „World of Warcraft“ ähneln in ihrer Dramaturgie einer Erzählung: Die Helden gehen den klassischen Weg von Kampf, Scheitern, Ruhm und Ehre, wobei Magie, Verbündete und strategisch richtiges Verhalten eine bedeutende Rolle spielen. Analysieren Sie im Deutschunterricht statt einer Novelle doch mal die Erzählstruktur eines Computerspiels. Inwiefern handelt es sich dabei eigentlich um einen multimedialen Text?



Spielregeln – Gesellschaftsregeln

Mit anderen zusammen zu spielen, ist besonders wichtig für die soziale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen: Ein Spiel kann kompensierend oder verstärkend auf Sozialisationsdefizite wirken. So werden beim Einhalten von Spielregeln Normen eingeübt. Rollenspiele wiederum fördern die Empathie, da die Spieler Einfühlungsvermögen brauchen, um sich in ihren Charakter hineinzudenken. Das gilt auch für Computerspiele: Zwar kennen sich die Mitspieler häufig nicht persönlich, stellen aber dennoch eine Gemeinschaft her und müssen sowohl im Spiel als auch in der Interaktion bestimmte Regeln berücksichtigen. Analysieren Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern die Regeln und Normen virtueller Gemeinschaften. Welche Werte lassen sich erkennen? Welche Funktion haben z. B. die Verbote? Gibt es Parallelen zu unserem Werte- und Normensystem?

Zeitmanagement

Computerspiele sind so angelegt, dass sie eine lange Spieldauer einfordern: Es gilt, das nächste Level zu erreichen oder mit seiner Mannschaft eine weitere Aufgabe zu lösen. Da es keine natürliche zeitliche Begrenzung wie zum Beispiel beim „Mensch ärgere dich nicht®“ gibt, müssen Computerspieler sich selbst Zeitregeln auferlegen – oder die Eltern übernehmen diese Aufgabe. Thematisieren Sie dieses „Zeitmanagement“ im Unterricht und lassen Sie die Schülerinnen und Schüler einen Medienstundenplan erarbeiten, der die tägliche Nutzungsdauer festlegt.

Mobile Learning – Entdecken und Lernen mit dem Handy

Handyclip

Das Handy gehört mittlerweile zur Grundausstattung jedes Jugendlichen. Die kleine Multimedia-Maschine ist mit vielen Funktionen ausgestattet, die weit mehr können, als man von einem Telefon erwartet: SMS, Kameras zum Filmen und Fotografieren, Radios und MP3-Player, im Internet surfen, GPS (Global Positioning System), Apps in den Kategorien „Unterhaltung“, „Spiele“, „Informationen“ und „Soziale Netzwerke“ etc. Das Handy ist deshalb das ideale Werkzeug für kreative Unterrichtsprojekte.

In vielen Schulen ist allerdings das Handy verboten, da es als Störfaktor wahrgenommen wird (Klingeln, heimliches Telefonieren oder Musikhören). Heben Sie dieses Verbot für ein spannendes Handyprojekt auf: Drehen Sie mit Ihrer Klasse einen Handyclip. Die Schülerinnen und Schüler können sich eigene Drehbücher ausdenken – auch zu Themen mit Unterrichtsbezug. Gute Beispiele für Handyclips gibt es bei „Ohrenblick mal!“ (www.ohrenblick.de), wo auch ein Wettbewerb für den besten Handyclip ausgeschrieben wird.

Kleine Handyprojekte

Eine Hürde für den Einsatz des Handys im Unterricht stellt die unterschiedliche Technik dar: Wenn Ihre Schule keinen Klassensatz an gleichen Handys besitzt, müssen Sie auf die privaten Handys der Schülerinnen und Schüler zurückgreifen. Da es bei Handys nur wenige Standards gibt, sind Sie mit vielen verschiedenen Formaten konfrontiert, was die Arbeit teils erschweren kann.

- Lassen Sie Handygedichte von 160 Zeichen texten. Wer hat Lyrik-Talent?
- Manche nennen es „Spickzettel“, andere „Lernkarte“: Auf dem Handy kann im Unter-

richt der Lernstoff für die nächste Klassenarbeit in SMS-Form kurz und bündig zusammengefasst werden. Dank der Mobilität des Handys können sich Ihre Schülerinnen und Schüler nun in jeder Lebenslage vorbereiten. Keine Ausreden mehr!

- Unter dem Motto „Nachrichten selbst gemacht“ können Ihre Schülerinnen und Schüler aktuelle Schulereignisse mit Fotos oder Filmen dokumentieren. Die Bilder und zugehörigen Texte werden per Mail an die „Zeitungsredaktion“, eine Klassen-Webadresse, geschickt oder der Redaktion der Schulwebsite zur Verfügung gestellt.

Geocaching

Eine Verbindung von realer Umwelt und Medienwelt bietet das Geocaching. Mithilfe eines Handys mit GPS-Satellitenempfang wird ein „Cache“ (geheimes Lager) gesucht, von dem nur die Koordinaten bekannt sind. Hat man den Cache (in der Regel eine Plastikbox) gefunden, trägt man sich in das Logbuch in der Box ein und entnimmt der Box eine Kleinigkeit, die der vorherige Finder dort deponiert hat (entsprechend sollte dann ein neuer „Schatz“ für den nächsten Finder deponiert werden). Dabei muss man viel Geschick im Kartenlesen und Koordinateninterpretieren beweisen. Kombinieren Sie das Geocaching mit einem Wissensquiz: Statt einem Schatz finden die Schülerinnen und Schüler in der Box eine Wissensfrage vor, die sie beantworten müssen, um die nächsten Koordinaten zu erhalten. Diese Art der Schnitzeljagd-Schatzsuche lässt sich z. B. rund um eine Burg durchführen und gibt so den Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit, sich ein geschichtliches Thema oder einen historisch bedeutsamen Ort auf spannende Weise zu erarbeiten.

Wie sozial sind Social Communities?

Freunde

„Freunde“ ist der zentrale Begriff, der soziale Netzwerke prägt. Einmal nennen die meisten Jugendlichen „Freunde“ als den Grund, um soziale Netzwerke zu nutzen, und einmal kann man seinem Profil „Freunde“ hinzufügen. Nehmen Sie dies zum Anlass, um über das Thema „Freundschaft“ zu reden. Sammeln Sie gemeinsam an der Tafel Eigenschaften, die Freunde haben sollten, sowie Aktivitäten, die man mit Freunden unternimmt. Gibt es dabei Unterschiede zwischen den „virtuellen“ und den „realen“ Freunden? Gibt es Schnittmengen? Leiten Sie dann über zum Thema „Privatsphäre“ und diskutieren Sie Fragen wie diese: Was erzähle ich wem? Wie stelle ich sicher, dass meine virtuelle Kommunikation auch wirklich nur im Freundeskreis bleibt? Wo kann es „Lauscher“ geben und wie schütze ich mich davor?

Das virtuelle Ich

Ihre Klasse denkt sich unterschiedliche fiktive Personen aus, die sich in ihren Charakterzügen, Interessen und ihrem Sozialverhalten unterscheiden. Besprechen Sie gemeinsam, wer auf welcher Plattform richtig ist, und legen Sie auf dieser Plattform ein Profil für die fiktive Person an. Dieses wird in Gruppenarbeit betreut und mit Inhalten bestückt, die zum fiktiven Charakter passen. Welche Reaktionen fordern die unterschiedlichen Personen heraus? Diese Übung regt Ihre Schülerinnen und Schüler dazu an, ihre eigene Netzpräsentation zu reflektieren und die anderer zu hinterfragen.



Internet und Co. – Sprachen sprechen, schreiben, verstehen



Sprachen im Internet

Die Medienwelt von Kindern und Jugendlichen ist global und längst nicht mehr auf den deutschen Sprachraum begrenzt. Ohne die Beherrschung der englischen Sprache ist es kaum noch möglich, interessante Programme herunterzuladen, originelle Filme auf YouTube zu verstehen und in einen internationalen Meinungs austausch zu treten. Websites gibt es in allen Sprachen und aus allen Ländern. Gerade für den Fremdspracherwerb ist das Internet als Lern- und Kommunikationsplattform eine unerschöpfliche Quelle. Um Grundkenntnisse in einer Sprache zu erwerben, helfen nicht nur Schulbücher. Lernspiele im Internet und auf DVD bieten zahlreiche spielerische Einführungen zum Aufbau eines Grundvokabulars und zur Übung idiomatischer Redewendungen. Ein schier unerschöpfliches Spektrum an Spielen zu Sprachen, Land und Leuten bieten kostenlose Internetseiten, die sich besonderen Themen im In- und Ausland widmen und speziell für Sprachenlernende erstellt wurden, wie z. B. www.livemocha.com.



Sprachlernspiele

Lernmittelverlage und auch Spielverlage haben zahlreiche Offlinespiele entwickelt, die mit Lizenz im Unterricht eingesetzt werden können. Führend sind hierbei die Verlage, die auf Sprachbücher, fremdsprachige Magazine und Lexika spezialisiert sind. Origineller als didaktisch einwandfrei aufgebaute Sprachlernprogramme sind manchmal Angebote, die nicht unbedingt für die Schule entwickelt wurden, wie z. B. das kostenlose Programm auf www.xtranormal.com, das auf spielerische Art Film und Sprache verknüpft. Hier können zu Bildern Dialoge eingefügt und auf Knopfdruck in einen Trickfilm umgewandelt werden. Die Erklärungen gibt es in Englisch, Französisch,

Italienisch, Japanisch und Chinesisch und entsprechend können auch die Dialoge geschrieben werden. Unter der Funktion „Make Movies“ wählt man Figuren aus und schreibt die Dialoge.

Per Mausclick können dann die Bewegungen, die Körperhaltungen, die Geräusche und die Szenenbilder eingefügt werden. Überlegt man sich vorher die einzelnen Szenen, kann eine ganze Klasse ohne Aufwand an einem Trickfilm arbeiten. Zum Erfinden und Schreiben von amüsanten Dialogen, zum Erläutern von aktuellen oder historischen Themen in einer fremden Sprache gibt es keine einfachere Methode. Zudem kann der Film von allen Freundinnen und Freunden angesehen oder auch heruntergeladen werden.



Wörterbücher: Print vs. Netz

Für fast alle Sprachen gibt es im Internet „Wörterbücher“. Selbst Handys oder Smartphones besitzen bereits Übersetzungsfunktionen. Ein Vergleich der Benutzung von Print-Wörterbüchern und Online- oder Handy-Übersetzungshilfen kann Bestandteil des Unterrichts sein. Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler, je nach Situation das richtige Hilfsmittel anzuwenden. Während es sehr praktisch ist, kostenlose Online-Lexika wie www.leo.de, www.pons.de oder www.woxikon.de beim Schreiben am PC zu benutzen, sind die Wörter in der direkten Kommunikation mit Personen oft schneller in einem Print-Wörterbuch auffindbar. Auch hier bietet es sich an, im Unterricht einen Test zu starten. Zwei Schülerinnen oder Schüler treten gegeneinander an und übersetzen handschriftlich einen Text. Ein Jugendlicher bekommt ein Print-Lexikon, ein anderer sucht die unbekanntten Worte über das Handy.



Schüleraustausch virtuell

Direkte Kontakte mit Klassen in anderen Ländern herzustellen, ist normalerweise zeitaufwendig und teuer. Hier bieten die neuen technischen Möglichkeiten kostengünstige Alternativen und Ergänzungen. Dabei lernen Schülerinnen und Schüler nicht nur die Sprache, sondern auch, wie sich Kinder und Jugendliche in anderen Ländern ausdrücken, welche Vorlieben und Interessen sie haben und wie sie mit jugendspezifischen Problemen umgehen.

Im Portal www.lehrer-online.de befinden sich nicht nur zahlreiche Anregungen und Unterrichtsmaterialien für die Fächer Englisch und Französisch sowie für Spanisch und Italienisch. Hier werden auch die notwendigen Schritte erklärt, wie der Kontakt mit einer Schule im Ausland über Medien hergestellt und gestaltet werden kann. Folgende Möglichkeiten bieten sich an:



E-Mail

Für den direkten Kontakt zwischen den Lehrerinnen und Lehrern und zwischen einzelnen Schülerinnen und Schülern, für persönliche Briefe und schnelle Mitteilungen bietet sich die elektronische Post an. Brieffreunde aus der ganzen Welt bietet der Brieffreunde-Club der Deutschen Post. Über eine halbe Million registrierte Mitglieder weltweit nutzen www.letternet.de. Bestimmt finden auch Ihre Schülerinnen und Schüler dort Muttersprachler, mit denen sie sich austauschen können.



Chat

Für den (Erst-)Kontakt von Klasse zu Klasse eignet sich der Chat nur dann, wenn eine ausreichende Sprachkompetenz gegeben ist. Wichtig ist, dass es sich um einen geschützten Chatroom handelt und dass die Schülerinnen und Schüler vorher über Sicherheit im Netz aufgeklärt wurden.



Skype (und vergleichbare Programme)

Der Vorteil von Skype ist, dass man sich sehen und hören kann. Hierfür müssen die PCs mit Kamera und Mikrofon ausgestattet sein und eine schnelle Internetverbindung bestehen. Je nach Ausstattung können weltweit nicht alle Schulen an dieser Kommunikationsform teilhaben. Attraktiv ist aber, dass die Verbindung über das Internet erstellt wird und damit keine zusätzlichen Kosten entstehen.



Computerübersetzungen

Unter Lehrkräften ist es sicher kein Geheimnis mehr, dass im Internet ganze Textpassagen zur Übersetzung eingegeben werden können, z. B. in <http://translate.google.de>. Diese Übersetzungen sind meistens jedoch mit großen Mängeln behaftet und kaum zu verstehen, weil Computer Satzkonstruktionen und Bedeutungszusammenhänge nur rudimentär erfassen können. Machen Sie sich mit Ihren Schülerinnen und Schülern den Spaß und lassen Sie gemeinsam Textpassagen in verschiedene Sprachen übersetzen, z. B. vom Deutschen ins Russische, vom Russischen ins Englische, vom Englischen ins Schwedische und schließlich vom Schwedischen ins Deutsche. Was kann ein PC-Übersetzer leisten und was nicht? Warum macht ein PC automatisch Fehler? Interpretieren Sie anschließend gemeinsam den skurrilen Text, der am Ende herauskommt. Je verrückter und absurder, desto besser!

My News – Glaubwürdigkeit von Informationen im Internet



Glaubwürdigkeit von Wikipedia

Ein Zeichen für eine Demokratisierung von Information ist das Online-Lexikon Wikipedia, in das jede und jeder frei Texte einstellen kann. Aber nur im Prinzip, denn nach anfänglichen Debatten über Wahrheit, über die Macht der Definitionen und über Propaganda wacht mittlerweile ein Gremium darüber, dass es zu keinen Missbräuchen kommt. Das Demokratische des Lexikons besteht so gesehen vielmehr darin, dass man verfolgen kann, wie Autoren im Laufe der Zeit die Texte verändert haben. Unter „Mitmachen“ und „Letzte Änderungen“ können Sie den Verlauf der Textänderungen verfolgen. Schauen Sie sich gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern an, wie in Wikipedia Informationen entstehen und die Glaubwürdigkeit zu hinterfragen ist.

Glaubwürdigkeit der Medien

Bei widersprüchlicher Berichterstattung in den Medien Fernsehen, Radio, Tageszeitung und Internet vertrauen 11 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren dem Internet.*

„Weil da am meisten Informationen drin sind.“

„Es gibt da verschiedene Quellen und ich kann es so gut überprüfen, ob es alles so richtig ist.“

„Weil ich da als Erstes davon erfahren würde.“

„Weil da alles sehr aktuell ist und die sind am schnellsten, meiner Meinung nach.“

* Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest; Auszug aus: JIMplus Nahaufnahmen 2009



Informationsmonopol Google

Eines der größten Informationsmonopole besitzt zurzeit Google. Diese Suchmaschine, in Deutschland mit einem Marktanteil von über 80 %, gibt bei der Stichwortsuche ein Ranking von Informationsseiten an, das nicht nur mit Qualitätskriterien oder Benutzungshäufigkeit zusammenhängt. Durch Suchmaschinenoptimierung, z. B. durch die gezielte Platzierung von „Keywords“ auf der Seite des Betreibers, kann es gelingen, im Ranking weiter nach vorne zu kommen. Diese Alleinherrschaft können Sie mit den Schülerinnen und Schülern thematisieren, indem Sie gemeinsam Suchmaschinen wie Yahoo, Bing, Metager2 oder Ecosia anschauen und die Ergebnisse vergleichen. Dabei wird deutlich, dass es durchaus Unterschiede gibt.



The Medium is the Message

In Bezug auf die Nachrichten, die das Weltgeschehen wiedergeben sowie politische Fakten und Reflexionen enthalten, gibt es keine hundertprozentig verlässliche Quelle. Bei der Informationssuche geht es zudem nicht allein um die Glaubwürdigkeit, sondern auch darum, wie zielgruppengerecht die Nachrichten aufbereitet werden. Nachrichten werden nur dann angenommen, wenn sie für den Empfänger konzipiert werden. Dabei gibt das Medium selbst bereits vor, was als Nachricht relevant ist: Beispielsweise funktioniert ein Bericht für die ZDF-Sendung „heute“ ohne Bilder nicht. Sensibilisieren Sie Ihre Schülerinnen und Schüler dafür, indem eine Nachricht in verschiedenen Formaten „durchdekliniert“ wird, z. B. fürs öffentlich-rechtliche/private Fernsehen, Info-/Unterhaltungs-Radio, für überregionale Zeitung, Boulevardzeitung, Blog, Twitter, Online-Magazin, Schülerzeitung etc.

Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien – Ein Elternseminar

Viele Eltern sind angesichts des „Medienparks“ Kinderzimmer und der selbstverständlichen Mediennutzung ihrer Kinder zutiefst verunsichert. Mit einem Elternseminar zum Thema „Digitale Medien“ können sie ein Stück Sicherheit und auch Handlungskompetenz gewinnen.

Einstieg

Zum Einstieg in das Seminar dient ein nicht-mediales Beispiel aus der Lebenswelt einer Familie, das die Eltern anschließend auf die Mediennutzung übertragen. Beispielsweise die Frage, wie Eltern reagieren, wenn die Kinder mit dem Fahrrad mobil werden und eigene Touren (zu Freunden, zur Schule oder zum Sport) unternehmen wollen. Fragen Sie die Teilnehmer, was sie getan haben, als ihr Kind zum ersten Mal beschlossen hat: „Ich fahre jetzt alleine zum Training!“

Notieren Sie die Äußerungen der Teilnehmer und sortieren Sie sie währenddessen oder anschließend nach folgenden Punkten (in Klammern mögliche Meldungen):

1. **Sicherheit** (Bremsen, Licht etc.)
2. **Gespräche** (Umgang mit problematischen Situationen wie Panne, Baustelle, „Anmache“)
3. **Information** (Dauer, Strecke, Verkehrsregeln)
4. **Regeln** (Helm, Zeiten, Route, Handy)

Dieses Fahrrad-Beispiel lässt sich nun leicht auf die Mediennutzung übertragen, mit der Frage „Was tun Sie, wenn Ihr Kind alleine ins Internet gehen möchte?“

1. **Sicherheit** („Ich mache den Computer sicherer“: Ein Spamfilter und eine Antiviren-Software sowie die Firewall sollten selbstverständlich sein)
2. **Gespräche** („Ich suche das Gespräch“: Was kann im Internet passieren? Wie kann man auf problematische Inhalte reagieren?)
3. **Information** („Ich informiere mich“: Auch und gerade für Eltern ist es wichtig, sich darüber zu informieren, was das Kind im Internet tut, welche Seiten es besucht, was dort zu sehen und zu erleben ist)
4. **Regeln** („Ich verabrede feste Regeln“: über das Verhalten in Chatrooms, darüber, welche Daten weitergegeben werden und wie lange der Computer oder das Internet genutzt wird)

In der Praxis wird die Liste der Möglichkeiten sicherlich länger sein und weitere Punkte umfassen. Sie können als Medienexpertin oder -experte fehlende Aspekte ergänzen. Damit erreichen Sie en passant ein wichtiges Ziel für Elternabende: Eltern miteinander ins Gespräch zu bringen!

Input

Nach dem Einstieg, bei dem die Eltern ihre eigenen Vorschläge zum Umgang mit der Mediennutzung ihrer Kinder vorstellen und diskutieren konnten, bietet sich ein Input an: Machen Sie die Gemeinsamkeiten, aber auch die Unterschiede der Generationen deutlich.

Jede Generation hat andere Vorstellungen über Medien und andere Wege der Aneignung von Medien. Sie sind nicht besser oder schlechter, nur eben anders. Das wird im gemeinsamen Gespräch klar und lässt sich mit Beispielen verdeutlichen. Sie können z. B. an Elternabenden eine VHS-Videokassette oder eine Vinyl-Schallplatte hochhalten, das reicht, um die Unterschiede zwischen den Generationen zu veranschaulichen.

Eigene Medienvorlieben

Nach Einstieg und Input können Sie mit den Eltern über ihre eigenen Medienvorlieben als Kinder und Jugendliche ins Gespräch kommen. Damit lässt sich Verständnis wecken für die Dinge, die Kinder heute mit Medien tun.

Die Methoden „Zeitreise“ oder „Helden-Leine“ bieten sich dafür an. Bei der Zeitreise geben Sie zunächst verschiedene Aspekte vor (erster Kinobesuch, Fernsehabend mit der Familie, erste Musikvorlieben ...). Die Teilnehmer suchen sich jeweils einen Punkt heraus, vergegenwärtigen sich ihre persönliche mediale Pioniererfahrung und tauschen sich anschließend über ihre Erlebnisse aus. Die Helden-Leine bedarf der Vorbereitung: Drucken Sie verschiedene Bilder von Helden der Kindheit aus (je nach Altersgruppe finden sich sicherlich Bilder von Biene Maja, Superman, Little Joe o. Ä.). Die Teilnehmer suchen sich „ihren“ Helden aus und beschreiben, warum und weshalb sie diese Wahl getroffen haben.

Medienvorlieben der Kinder

Stellen Sie als nächsten Seminarpunkt die Medienvorlieben der Kinder vor. Informieren Sie über Chat, ICQ, SchülerVZ, Computerspiele, Handy und SMS, Internet etc. Suchen Sie anschließend gemeinsam mit den Eltern Antworten auf diese Fragen: Warum nutzen Jugendliche diese Medien? Wie nutzen sie im Vergleich dazu die alten „Medien“, etwa Bücher, Fernseher, Musik etc.? Im Gespräch mit den Eltern können Sie verdeutlichen, dass die Mediennutzung der Kinder kein Selbstzweck ist, sondern bestimmten Bedürfnissen dient, zum Beispiel dem Wunsch nach Kommunikation, nach Teilhabe oder nach Selbstdarstellung.

Geben Sie den Eltern anschließend Gelegenheit, über die Nutzungsgewohnheiten ihrer Kinder zu sprechen. Leiten und steuern Sie diese – sicherlich spannende – Diskussion. Möchten Sie provozieren, so fragen Sie danach, ob die Kinder heute nicht eigentlich dieselben Bedürfnisse befriedigen wie die Eltern früher oder ob neue Bedürfnisse geweckt wurden. Stichworte können sein:

- Wunsch nach Kommunikation
- Wunsch nach Selbstdarstellung
- Wunsch nach Identitätsfindung/-entwicklung
- Wunsch nach Teilhabe, nach Erlebnissen in der Clique
- Wunsch nach Abgrenzung von der Erwachsenenwelt
- Wunsch nach (ungefilterter) Information

Urteile und Vorurteile über Medien

Eltern haben Ängste, und diese Ängste sollten Sie ernst nehmen. Diese Ängste lassen sich auch nicht dadurch relativieren, dass die zugrunde liegenden Bedürfnisse von Alten und Jungen identisch sind.

Die digitalen Medien bieten enorme Chancen, bergen aber auch Risiken, und die Antworten auf diese Sorgen sind nicht immer einfach. In diesem Teil des Elternabends können die Teilnehmer ihre Urteile und Vorurteile nennen und – wenn möglich – an der einen oder anderen Stelle – vielleicht mit Ihrer Expertenhilfe – differenzieren.

Typische Sorgen von Eltern

„Mein Kind hängt zu lange vor dem Bildschirm!“

„Mein Kind wird computerspielsüchtig!“

„Mein Kind wird durch den Medienkonsum schlechter in der Schule!“

„Mein Kind wird vielleicht gemobbt!“

„Mein Kind könnte in Kontakt mit Pädophilen kommen!“

„Mein Kind konsumiert zu viele Gewaltdarstellungen!“

„Mein Kind kapselt sich von Freunden ab!“

Lassen Sie Eltern notieren, welche Risiken sie bei den einzelnen Medienangeboten (Chat/ICQ, schülerVZ, Computerspiele, Handy/SMS, Bücher, Fernsehen, Musik, Internet) sehen (das geht meist schnell), aber auch welche Chancen sie bieten. Stellen Sie dies gegenüber und lassen Sie es in der Gruppe diskutieren.

Medienangebot	Risiken	Chancen
Chat		
ICQ		
schülerVZ		
Computerspiele		
Handy/SMS		
Bücher		
Fernsehen		
Musik		
Internet		

Orientierung für Kinder

Ein Elternabend sollte möglichst konkrete Hilfen bieten, wie Eltern mit diesen Herausforderungen zu Hause umgehen können. Für sie ist es interessant und lehrreich zu erfahren, wie andere Eltern den Medienkonsum ihrer Kinder handhaben. Die Frage „Wie regeln Sie das zu Hause?“ wird sicherlich viele gute Anregungen zu Tage fördern, denn schließlich sind Eltern immer noch die Erziehungsexperten ihrer Kinder. Sie können dabei folgende pädagogische Hinweise einfließen lassen:

Reden, reden, reden über Medien, Mediennutzung, Chancen und Risiken.

Sich über den Fernsehabend, über das Internet etc. zu unterhalten, regt die Jugendlichen zur reflektierten Nutzung an.

Sich kümmern, Interesse zeigen, Dinge zeigen lassen und mitmachen.

Aufmerksamkeit, und zwar nicht mit dem erhobenen Zeigefinger, sondern mit unvoreingenommener Neugier, ist ein wichtiger Faktor, um zu erfahren, was Kinder tun, und um ihnen Orientierung zu bieten.

Bedürfnisse verstehen und respektieren.

Wenn Eltern sich daran erinnern können, wie die eigene Mediennutzung war und warum Kinder bestimmte Dinge tun, hilft dies, das Verständnis für die Kinder zu wecken. Eltern sollten sich idealerweise als „kritischer Freund“ zeigen: wohlwollend, aber auf Fehlentwicklungen und Probleme aufmerksam machend, in aller Freundschaft und mit Blick auf das Wohl des Gegenübers.

Der Elternabend bietet erste Informationsmöglichkeiten. Sie können den Eltern zusätzlich eine kurze, aber qualitativ hochwertige Liste* mit Internetangeboten mitgeben, die über die Themen informieren.

„Hausaufgabe“

Geben Sie den Eltern eine „Hausaufgabe“: Laden Sie sie ein, Medien mit den Kindern zu genießen und auszuprobieren! Das gemeinsame Tun steht bei vielen Jugendlichen im Vordergrund, und es ist besser, Computerspiele nicht generell zu verteufeln, sondern gemeinsam mit den Kindern zu spielen. Hierzu gibt es mittlerweile viele tolle familiengerechte Angebote, bspw. mit der Konsole „Wii“. Vielleicht geben Sie zum Abschluss des Abends den Eltern die Möglichkeit, einige dieser Spiele direkt auszuprobieren und damit die Hemmschwelle für gemeinsame Spieleunternehmungen mit ihren Kindern zu senken.



* Siehe Linktipps im Anhang, Seiten 30 und 33

Glossar

Blog oder **Web-Log** (aus „World Wide Web“ und engl. „Log“ für Logbuch) ist ein auf einer Website geführtes Tagebuch oder Journal, das privatisiert oder öffentlich zugänglich sein kann. Mindestens eine Person („Web-Logger“ bzw. „Blogger“) berichtet hier über persönliche oder fachliche Inhalte aus privatem oder auch kommerziellem Interesse.

Chat (von engl. „to chat“ – „plaudern, sich unterhalten“) ist eine elektronische Kommunikationsform, bei der sich die Teilnehmer via Internet schreiben oder per Videospur in Echtzeit unterhalten können. Als beliebte kostenfreie Chat-Programme gelten ICQ („I seek you“) und Skype. Mit letzterem kann man bei entsprechender Geräteausstattung (Headset, Kamera) auch ins reguläre Festnetz telefonieren.

Facebook ist ein 2004 in den USA gegründetes Online-Netzwerk in derzeit in 74 Sprachenversionen, das weltweit 500 Mio. Nutzer miteinander verbindet. Wie bei schülerVZ wird eine persönliche Profilseite nach eigenem Ermessen mit Fotos, Videos und einem Steckbrief gestaltet. Den Kontakt zu anderen kann man über persönliche Nachrichten oder Notizen über die jeweilige Profilseite herstellen. Aufgrund zweifelhafter Datensicherheit (Speicherung von Nutzerdaten und Weitergabe an Dritte) gerät auch Facebook immer wieder in die Kritik.

schülerVZ (Schülerverzeichnis) ist ein deutschsprachiges, kostenfreies Internetnetzwerk. Das Pendant zum studiVZ (Studentenverzeichnis) richtet sich an Schülerinnen und Schüler im Alter von 12 bis 21 Jahren. Jeder Nutzer erstellt einen persönlichen Steckbrief. Der Name der besuchten Schule ist verpflichtend anzugeben; weitere persönliche Daten sind hingegen optional und können privatisiert werden. Die Mitgliederzahl liegt bei knapp 6 Mio. (Angabe schülerVZ Mai 2010). Besonderheit ist, dass die VZnet Netzwerke Ltd. einen eigenen Support zur Betreuung von

Eltern, Lehrer- und Schüleranfragen besitzt, und ein Medienkompetenzteam, an welches sich jeder Interessierte wenden kann. schülerVZ unterliegt deutschem Recht.

Twitter ist ein 2006 eingeführter Blog, der auf 140 Zeichen begrenzt ist („Mikroblog“). Die Beiträge („Tweets“) können über einen PC sowie per Mobiltelefon versendet und empfangen werden. Die Verbreitung oder das Abrufen von Nachrichten ist somit für jeden angemeldeten Nutzer unabhängig von Aufenthaltsort und Zeit möglich.

Web 2.0 ist ein erst vor wenigen Jahren eingeführter Begriff und beschreibt eine veränderte Nutzung und Wahrnehmung des Internets: Während bei der „Generation Web 1.0“ lediglich einer Gruppe von Fachleuten und Organisationen die Verantwortung für Inhalte und Informationen im Internet vorbehalten war, ist der „Nutzer 2.0“ aktiv an der Gestaltung des World Wide Webs beteiligt.

Wikipedia (hawai. „wiki“ – „schnell“ – und engl. „encyclopedia“ – „Enzyklopädie“) ist ein kostenfreies Online-Lexikon in rund 260 Sprachversionen, an dem jeder Nutzer selbst mitarbeiten oder Veränderungen unter Angabe der Quelle vornehmen kann. Wikipedia ist derzeit auf Platz sieben der meistgenutzten Websites weltweit.

YouTube™ ist ein kostenfreies Internetportal mit Filmen und Videoclips, die Nutzer einstellen, ansehen oder kommentieren können. Leider kommt es dabei immer wieder zu Urheberrechtsverletzungen sowie zur Veröffentlichung von Clips mit gewalthaltigem und rassistischem Inhalt, obwohl dies laut den Nutzungsbedingungen von YouTube™ untersagt ist.

Linktipps für Jugendliche

www.watchyourweb.de

Die Kampagne „watch your web“ sensibilisiert Jugendliche für den Umgang mit persönlichen Daten im Internet. Unter „Hilfe“ finden sich detaillierte Anleitungen, wie die Privacy-Optionen in sozialen Netzwerken zu bedienen und einzustellen sind. Außerdem gibt es eine Liste von Informationsmaterialien, Beratungs- und Beschwerdestellen. Webman, der Held der Kampagne, ist auch mit einem Profil im Netzwerk schülerVZ aktiv, wo ihn Jugendliche um Rat fragen können.

www.handysektor.de

Die Internetseite www.handysektor.de informiert Jugendliche u. a. über verdeckte Kosten und Kundenrechte in mobilen Netzen. Die sichere Nutzung von WLAN, Mobiltelefon, Notebook, Game-Konsole, Bluetooth usw. steht dabei im Vordergrund.

www.mufv.rlp.de

„Handy und Internet – Tipps gegen Kostenfallen“: Liste der zehn häufigsten Kostenfallen für Handy- und Internetnutzer sowie Strategien, wie man sich aus der Kostenfalle befreien kann.

www.saferinternet.at/themen/cyber-mobbing

Die österreichische Informations- und Koordinierungsstelle saferinternet.at unterstützt jugendliche Internetnutzer bei der sicheren Nutzung von Internet, Handy und Computerspielen. Hier gibt es auch einen guten Wegweiser für Jugendliche zum Thema „Cyber-Mobbing“.

www.chatten-ohne-risiko.net

Die Internetseite der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) und jugendschutz.net gibt wichtige Hinweise zum sicheren Chatten für unterschiedliche Altersgruppen. Dazu gehört der Chat-Atlas, der sichere Chats empfiehlt oder vor Gefahren warnt.

www.innocenceindanger.de

Der Verein „Innocence in Danger“ hat für Kinder und Jugendliche einfache und leicht verständliche Tipps zum sicheren Umgang mit Internet und Handy zusammengestellt.

www.netzcheckers.de

Das Jugendportal „netzcheckers“ erklärt im Bereich „Medien-Know-how“ Virenschutz, Firewall, Abwehr von Spam und Phishing und vieles mehr in jugendgerechter Sprache.

www.checked4you.de

Die Seite „checked4you“ der Verbraucherzentrale NRW bereitet zahlreiche Themen des Verbraucherschutzes für Jugendliche auf, darunter auch das Thema „Abzocke über Internet und Handy“. Dort kann beispielsweise ein Widerspruchsfeld für unrechtmäßig zustande gekommene Verträge heruntergeladen werden.

<http://www.mpfs.de/?id=175>

„Gemeinsam allein“ – ein Kurzfilm zum Thema „Mobbing“: Eigentlich sind die vier Freundinnen Carla, Melina, Lisa und Christin eine ganz normale Clique, und wie es zu einer normalen Clique gehört, gibt es auch Spannungen. Melina war offensichtlich nicht ganz loyal gegenüber Christin. Zur Wiedergutmachung haben sie ihre ganz eigenen Rituale. Melina muss mutprobenartig Aufgaben lösen, welche die Mädchen mit ihrem Handy auf Video bannen. Schnell finden sie Gefallen am Inszenieren ihrer kleinen Filme und verlieren sich in einem Sog, der sie immer noch einen Schritt weiter gehen lässt.

Lesetipps für Jugendliche

Andy McNab

Spur im Netz

cbt Verlag 2009, 288 S., ISBN 978-3-570305-22-5, 7,95 EUR, ab 12

Die drei übergelaufenen Agenten setzen alle Hebel in Bewegung, um die Identität des allseits bekannten und gefährlichen Internethackers „Black Star“ aufzudecken. Der geheimnisvolle Verbrecher rekrutiert via Internet junge Menschen, um sie zu Selbstmordattentätern auszubilden. Kaum ist die erste Fährte aufgenommen, lauern bereits Gefahren: Denn als Elena Kontakt mit „Black Star“ aufnimmt, ist unklar, ob er sie nicht auch schon längst auf seine Seite gezogen hat ...

Man nehme einen ehemaligen Agenten und lasse ihn Geschichten erzählen und heraus kommt dabei ein spannender Agenten-Thriller, der Lesevergnügen bereithält.

Mariah Fredericks

Alles nur ein Spiel?

Carlsen Verlag 2008, 271 S., ISBN 978-3-551355-44-7, 9,95 EUR, ab 12

Ein virtuelles Rollenspiel hat Judith in den Bann geschlagen und sie entzieht sich der Realität immer mehr. Kein Wunder, denn ihre beste Freundin schneidet sie seit Längerem, und so verbringt Judith ihre Nachmittage ausschließlich alleine vor dem PC. Dort kann sie sein, wer sie will, ohne dass jemand ihre wahre Existenz kennt. Bis eines Tages ein Retter ihren virtuellen Tod verhindert und sich schließlich als ein alter Bekannter entpuppt ...

Endlich ein Roman, der keinesfalls geschlechtsspezifisch an das Thema „Online-Rollenspiele“ herangeht! Eine Geschichte, die das Spielen nicht verteufelt, aber im entscheidenden Moment die Vorzüge der persönlichen Begegnungen gekonnt in Szene setzt.

Bianka Minte-König

Handy-Liebe

Thienemann Verlag 2009, 188 S., ISBN 978-3-522173-76-6, 9,90 EUR, ab 12

Die 14-jährige Hanna ist absolut telefonsüchtig und bekommt zu allem Überfluss an ihrem 14. Geburtstag ein giftgrünes Handy geschenkt. Erreichbar sein ist zwar cool, aber überall und zu jeder Zeit kann auch manchmal ganz schön nerven. Seit der Schulfete bimmelt ihr neues Telefon ununterbrochen. Entweder bekommt sie SMS oder nächtliche Anrufe von einem offensichtlich verliebten Anonymen, der liebeswahnsinnig Worte in den Apparat säuselt. Wer könnte der Unbekannte sein? Hannas Freundinnen sind dem geheimen Anrufer dicht auf den Fersen – aber wird es gelingen, ihn ausfindig zu machen?

Ein Jugendroman, der vor Augen führt, dass das neue Zeitalter selbst in der Zuneigungsvermittlung ungewohnte Wege einschlägt. So sind nächtliche Liebesgeständnisse vor dem Fenster der Angeboteten oder postalische Nachrichten Schnee von gestern – dem Handy sei Dank!

Susanne Clay

Cybermob – Mobbing im Internet

Arena Verlag 2010, 246 S., ISBN 978-3-401027-49-4, 6,95 EUR, ab 13

Die etwas schüchterne Carmen findet eines Tages in ihrem Postfach eine Mail mit fiesem Sprüchen. Zunächst glaubt sie an eine Verwechslung, doch als die virtuelle Post nicht abnimmt, sondern sie mehr und mehr Nachrichten mit verletzenden Inhalten erhält, zieht sie sich zurück. Beschämt von den Attacken, behält Carmen die Drohungen für sich, bis eines Tages dem anonymen Übeltäter ein Fehler unterläuft ...

Mobbing ist seit Längerem ein brisantes Thema und wirklich kein Phänomen der Erwachsenenwelt. Die Geschichte verdeutlicht, wie schwierig es ist, als Betroffener mit der Situation umzugehen, und welchen Schutz das anonyme Internet den Tätern bietet.

Oliver Pautsch

Verloren im Netz

Thienemann Verlag 2009, 203 S.,

ISBN 978-3-522200-28-8, 9,00 EUR, ab 13

Im Mittelpunkt stehen die vier Jugendlichen Johan, Mick, Bo und Stefan, die nur allzu oft ihrer liebsten Freizeitbeschäftigung nachgehen – dem Wardriving. Bepackt mit einem Laptop kurven sie durch die Straßen und klinken sich aus Neugierde in fremde Netzwerke ein, um die Festplatten der nichts ahnenden Besitzer nach interessanten Inhalten zu durchforsten. Eines Tages kommt ihnen jemand auf die Schliche, und plötzlich sieht die Lage der vier ziemlich düster aus ...

Eine gehaltvolle Geschichte aus der Reihe „Labyrinth Krimis“, die den Zeitgeist der Jugend trifft und darüber hinaus den leichtsinnigen Umgang mit Daten genauso skizziert wie die schwindende Moral im Zeitalter des Internets.

Martina Sahler

Cyberschokolade

Thienemann Verlag 2009, 205 S.,

ISBN 978-3-522178-24-2, 9,90 EUR, ab 13

Als ein Chatforum für die Schule eingerichtet wird, wittert Lisanne die Chance, ihrem Schwarm aus der Schule ohne die üblichen Blamagen ein Stück näher zu kommen. Tom lässt sich nicht lange bitten, und so beginnt eine intensive Beziehung zwischen den beiden – schade nur, dass ihre Kommunikation ausschließlich anonym abläuft und nur Lisanne weiß, wer am anderen Ende des Chatrooms ihren Fragen antwortet.

Ein Jugendroman, der sich ebenso ernsthaft den normalen zwischenmenschlichen Gefühlsverwirrungen widmet wie den Vorzügen und Nachteilen des Internetzeitalters.

Matt Whyman

Goldstrike

Kosmos Verlag 2010, 285 S.,

ISBN 978-3-440122-01-3, 12,95 EUR, ab 13

Bei dem charmanten Paar Beth und Carl glänzt jeder auf seine eigene Art mit kriminellen Fähigkeiten: Carl genießt einen Ruf als internationaler Hacker und Beth ist eine meisterliche Goldbarrendiebin. Beide werden von Al-Quaida und CIA gesucht – mit dem Unterschied, dass die einen sie lebend wollen und die anderen tot. In ihrer Not taucht Carl in einem Industrielager unter, wo er schnell die Aufsicht über einen Supercomputer bekommt, der wiederum kostbare Kunstgegenstände bewacht. Wird die Gier nach Geld den beiden zum Verhängnis?

Ein absolut spannender Roman à la Bonnie und Clyde, der nicht kitschig wird, sondern den Fokus auf die kriminellen Energien der beiden Protagonisten richtet!

Christian Linker

Blitzlichtgewitter

Deutscher Taschenbuch Verlag 2008, 244 S.,

ISBN 978-3-423782-24-1, 7,95 EUR, ab 14

Von seiner Freundin verlassen, versendet Fabian in einem unüberlegten Moment an seine Freunde Fotos, die seine Verflozene in freizügigen Posen zeigen. Was er damit angerichtet hat, kann er kaum fassen. Nicht nur, dass sich alle von ihm abwenden – viel schlimmer ist der Vorwurf, dass Fabian angeblich der Verfasser eines Videos ist, in dem eine Mitschülerin gedemütigt wird. Hinzu kommt, dass Becca, seine Exfreundin, seit dem Vorfall spurlos verschwunden ist ...

Ein hervorragendes Buch über den Umgang mit intimen Daten. Lesenswert auch gerade für alle diejenigen, denen die schnellen Praktiken des Internets und der Verbreitung durch Handyfotos noch nicht vertraut sind.

Linktipps für Lehrkräfte

Soziale Netzwerke:

<http://www.schuelervz.net//parents>

Materialien für den Unterricht zum Thema „Soziale Netzwerke“.

Wikipedia:

<http://wikibu.ch/unterricht.php>

Fünf Unterrichtsszenarien rund um Wikipedia: Artikel verbessern, bewerten und auf Verlässlichkeit überprüfen.

Urheberrecht:

www.lo-recht.de

Informationen und Hilfestellungen zu rechtlichen Aspekten des schulischen Medieneinsatzes sowie zahlreiche Unterrichtsideen, zudem Mustertexte z. B. zur Einwilligung für die Foto-Nutzung von Schülerinnen und Schülern.

Pornografie:

www.handysektor.de

Informative Seite zum Thema „Pornografie“ sowie Flyer zum Download, der sich gut im Unterricht einsetzen lässt.

Sexuelle Gewalt:

www.nina-info.de

Die Abkürzung N.I.N.A. steht für „Nationale Info-line, Netzwerk und Anlaufstelle zu sexueller Gewalt an Mädchen und Jungen“. Kinder und Jugendliche, aber auch Eltern sowie Pädagoginnen und Pädagogen können unter 01805 123465 anrufen. Hier erhalten sie Hilfe und Informationen – direkt, unbürokratisch und auf Wunsch auch anonym.

Cyber-Bullying:

www.servicebureau.de

Hintergrundinformationen zum psychosozialen Mobbing mithilfe Neuer Medien und Technologien sowie eindeutige Handlungsanweisungen bei einer Mobbingattacke und Adressen von Servicestellen.

Technische Sicherheit:

www.bsi.de

10-Punkte-Broschüre mit den wichtigsten Sicherheitsregeln, mit denen gut im Unterricht zu arbeiten ist.

www.buerger-cert.de

Das Bürger-CERT, ein Projekt des Bundesamtes für Sicherheit in der Informationstechnik (BSI), informiert und warnt Bürger schnell und kompetent vor Viren, Würmern und Sicherheitslücken in Computeranwendungen.

Jugendmedienschutz:

www.jugendschutz.net

Hotline für Verstöße gegen Jugendschutzbestimmungen, darüber hinaus zahlreiche, auch im Unterricht nutzbare Materialien zu Pornografie, Rechtsextremismus und Gewaltdarstellung.

www.bundespruefstelle.de

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien hat einen Wegweiser zum Jugendmedienschutz als Broschüre und in einer Online-Version veröffentlicht. Nach den unterschiedlichen Medien geordnet, gibt der Wegweiser einen Überblick über die Aufgaben und Tätigkeiten der verschiedenen Jugendmedienschutzinstitutionen.

Internetsicherheit:

www.klicksafe.de/sid

Klicksafe ist deutscher Ausrichter des europäischen Safer Internet Day. Tausende Veranstaltungen in über 60 Ländern rücken alljährlich das Thema „Internetsicherheit“ in den Fokus. In Deutschland beteiligten sich zahlreiche Institutionen, Unternehmen und Initiativen mit eigenen Veranstaltungen und Aktionen. Der Safer Internet Day bietet insbesondere Schulen Beteiligungsmöglichkeiten.

<http://schau-hin.info>

Bei Chatroulette treffen die Nutzer per Zufallsprinzip aufeinander, hauptsächlich Erwachsene, aber auch Kinder und Jugendliche können Gefallen an der neuen Videochatform finden. Sie können sich auf dem Computerbildschirm live über die Webkamera sehen, miteinander sprechen oder per Texteingabe chatten. „Schau hin!“ weist auf die besonderen Gefahren für Kinder und Jugendliche hin und gibt Empfehlungen.

Lesetipps für Lehrkräfte

Antje Szillat

Alice im Netz: Das Internet vergisst nie!

edition zweihorn, Neureichenbach 2010, 155 S., ISBN 978-3-935265-48-5, 6,95 EUR

Unterrichtsmaterialien für die 7.–10. Klasse zum Buch „Alice im Netz: Das Internet vergisst nie!“ von Antje Szillat

edition zweihorn, Neureichenbach 2010, 51 S., ISBN 978-3-935265-49-2, 12,90 EUR

In Alices Leben ist alles in Ordnung: Mit ihrer Familie kommt sie super klar, sie und ihre beste Freundin Katja sind unzertrennlich und in der Schule bewundern sie alle für ihren tollen Schul-Blog. Doch ihr Traumleben verwandelt sich mehr und mehr in einen Albtraum. Denn mit ihren flotten Sprüchen im Netz macht sich Alice nicht nur Freunde, und die Aufmerksamkeit, die sie durch ihren Internetauftritt auf sich lenkt, lockt nicht nur den netten Edgar an ...

Jugendliche ab 12 werden hier auf die drastischen Konsequenzen aufmerksam gemacht, die zu viel Preisgabe von privaten Details im Netz nach sich ziehen kann.

Zu dem Buch gibt es eine Broschüre mit vielen Texten und einer umfangreichen Liste an Medientipps rund um die Gefahren im World Wide Web.

Computer + Unterricht

Heft 75: Medienerziehung aktiv, 3/2009

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

„Medienkompetenz“ lautet das Schlüsselwort, um sich in der heutigen Welt zurechtzufinden. In diesem Heft wird dieser Begriff mit Inhalten gefüllt: Praktische Unterrichtsvorschläge zu Stichworten wie digitale Identität, sicheres Surfen, Schulnetz und Handynutzung helfen bei der wichtigen Aufgabe, Kindern und Jugendlichen aktiv Medienkompetenz zu vermitteln.

Peter Betz, Katja Schmidt

Zappen, klicken, simsen: Schritte zur Medienkompetenz. Klasse 5–7. Bewussten Umgang mit neuen Medien fördern

aol-verlag.de, Lichtenau 2007, 47 S., ISBN 978-3-86567-449-4, 13,95 EUR

Impulse für die Arbeit mit Medien in der Schulklasse gesucht? Zahllose Arbeitsblätter zur direkten Verwendung im Unterricht rund um die Themenkomplexe Mediennutzung allgemein, Fernsehen, Handy und Computerspiele stehen in dieser Broschüre zum Kopieren bereit. Ideen für die Elternarbeit und ein Glossar mit den wichtigsten Stichwörtern runden die gute Vorbereitung für den Medienunterricht ab!

Kai-Uwe Hugger, Markus Walber (Hrsg.)

Digitale Lernwelten: Konzepte, Beispiele und Perspektiven

VS Verlag, Wiesbaden 2010, 298 S., ISBN 978-3-531-16365-9, 29,95 EUR

Dieser Band versammelt Fachaufsätze zu den Lern- und Bildungschancen, die von den neuen Medien ausgehen. Theoretische und praktische Aspekte des Lehrens und Lernens mit digitalen Medien werden detailliert beleuchtet. Dabei sind alle Bildungsinstitutionen berücksichtigt: Schule, Erwachsenen- und Weiterbildung, Selbststudium und Hochschule. Für alle, die sich über die Unterrichtsvorbereitung hinaus intensiver mit der Verknüpfung von Lernen und digitaler Welt beschäftigen wollen.

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

Mitarbeit: Alexandra Stegner und Eva Moser

Bildnachweis: contrastwerkstatt/Fotolia, Titel; Mikael Damkier/Fotolia, Seite 10; Bezov/Fotolia, Seite 15; mirpic/Fotolia, Seite 17; goldencow-images/Fotolia, Seite 19; Jacek Chabraszewski/Fotolia, Seite 28

Gestaltung: Complian Medien GmbH

Druck: DruckVogt GmbH

© Stiftung Lesen, Mainz 2010

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Fachautoren: Thomas Feibel (Büro für Kindermedien, Berlin), Seiten 5–8

Christian Herrmann (Projektbüro „Jugend online“ bei IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V., Bonn; „Jugend online“ wird durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend [BMFSFJ] gefördert) Seiten 9–15, 30, 33

Dr. Ida Pöttinger und Niels Brüggem (JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, München), Seiten 16–24

Marco Fileccia (Elsa-Brändström-Gymnasium, Oberhausen), Seiten 25–28

Medien-Fitness

Anregungen für die Klassenstufe 5–8

- Informationen zur Mediennutzung von Jugendlichen
- Tipps zur Mediensicherheit
- Chancen digitaler Medien im Unterricht
- Elternseminar zum Thema „Medien“
- Link- und Lesetipps für Jugendliche und Lehrkräfte

Deutsche Post AG
Zentrale
Marktkommunikation
53250 Bonn

www.postundschule.de

Stiftung Lesen
Römerwall 40
55131 Mainz

www.stiftunglesen.de

Stand: September 2010
Mat.-Nr. 675-601-238