

Lehrer*innen-Leitfaden

Jugend und Internet

Projektzielsetzung

Die Vermittlung von Medienkompetenz ist in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft die Grundlage für nachhaltige und umfassende Bildungsprozesse. Die Begleitung und Erziehung von Heranwachsenden zu mündigen Bürger*innen beinhaltet gegenwärtig auch die Befähigung, Medien *emanzipiert, kritisch, reflektiert, aktiv, zielgerichtet* und *sozial verantwortlich* nutzen zu können. Im Kontext einer sich ständig wandelnden Gesellschaft ist dies ein lebenslanger Lernprozess, der eine immer wiederkehrende medienpädagogische Auseinandersetzung erfordert.

Medienpädagogische Lerneinheiten beinhalten dabei drei essentielle Elemente:

1. Die Vermittlung von **Medienwissen:**
Hiermit ist die technische Kompetenz, also das Wissen um die Funktionsweise von Medien gemeint.
2. Die Unterstützung bei der **Medienbewertung:**
Medien werden auf ihre Struktur, Wirkung und Gestaltung hin untersucht, um sie kritisch reflektieren zu können.
3. Die Aktivierung im **Medienhandeln:**
Medien können umfassend, reflexiv und den eigenen Vorstellungen und Bedürfnissen entsprechend genutzt werden.

Medienpädagogische Lerneinheiten sollten alle drei Elemente berücksichtigen, um ein ganzheitliches Lernen mit Kopf, Herz und Hand zu ermöglichen. Mit dem Wissen, wie Medien produziert werden, welche Intention unterschiedliche Medienproduzent*innen haben können und welche Bedeutungsebenen dies für die Gesellschaft haben kann, können Mediennutzer*innen ermächtigt werden, sich selbstbewusst und selbstbestimmt in der analogen und digitalen Lebenswelt zu orientieren. Dabei geht es weniger um bewahrpädagogische Ansätze, sondern vielmehr um die Akzeptanz neuer Lebenswelten. Dies beinhaltet nicht die Vermeidung von, sondern den Umgang mit Gefahren dieser neuen Medien und auch das Erkennen von zahlreichen Chancen und Optionen.

Projektbeschreibung

Das Projekt »Jugend und Internet« befasst sich mit gezielt ausgewählten Beispielen rechtlicher, präventiver und gefährdender Besonderheiten der Internetnutzung. Dabei werden grundlegende Kompetenzen zu den Themen Urheberrecht, Hate Speech, Fake News, Cybermobbing, Sexting und Datenschutz exemplarisch in einer Gruppenarbeit erlernt und in einem anschließenden Rollenspiel umgesetzt.

Zielgruppe: Schüler*innen ab der Klassenstufe 5

Dauer: 5 Unterrichtsstunden

Flexibilität

Das Projekt gliedert sich in vier Bausteine auf, die von den durchführenden Lehrkräften variabel eingesetzt werden können. Das Baustein-Prinzip dient dazu, diese individuell für den eigenen Unterricht anpassen zu können. Die Lehrkräfte können also entweder das Projekt mit seinen vier Bausteinen in Gänze durchführen oder einzelne Bausteine weglassen, anpassen oder mit Bausteinen anderer Projekte des »erlebeIT«-Repertoires austauschen. Genauso verhält es sich mit den Stationen und digitalen Methoden. Diese dienen als Vorschlag und können in Gänze genutzt oder einzeln durch individuell als relevant festgestellte Themen oder Methoden aus dem eigenen didaktisch-methodischen Repertoire ersetzt werden.

Bausteine

1. Einführung und Auseinandersetzung mit dem Thema *Medien*
2. Wie funktionieren Suchmaschinen?
3. Gruppenarbeit »Gefahren im Netz«
4. Rollenspiel und Abschluss

Anhang

Im Anhang dieser Projektbeschreibung befinden sich:

- Verlaufsplanung für die einzelnen Bausteine
- Steckbriefe zu analogen und digitalen Methoden
- Materialien und Arbeitsblätter
- Weiterführende Linkliste

Baustein 1: Einführung und Auseinandersetzung mit dem Thema Medien

Dauer	Ziel	Inhalt	Methode/Sozialform	Material & Hinweise
5 min	Begrüßung und Einstimmung	<ul style="list-style-type: none"> Ablauf des Projektes transparent machen Ziele des Projektes benennen 	Plenum	
15 min	Funktionsweise des Internets transparent machen	<ul style="list-style-type: none"> Frage in das Plenum: »Wie kommt eine WhatsApp-Nachricht von dem einen Smartphone auf ein anderes Smartphone?« Video »Wie funktioniert das Internet?« schauen Inhalte des Videos wiederholen lassen und Begriffe klären: Server, Router, WLAN, Provider 	Unterrichtsgespräch Film Unterrichtsgespräch	Film auf YouTube: »Wie funktioniert das Internet? Frag Fred SRF Kids – Kindervideos für Kinder«
10 min	Mediennutzung transparent machen	<p>Beispielfragen für das Aufstellungsspiel</p> <ul style="list-style-type: none"> Wie gerne nutzt du dein eigenes Smartphone? Wie oft surfst du alleine im Internet? Wie häufig nutzt du WhatsApp? Wie häufig checkst du ob die Apps geupdated sind? Wie viele Kettenbriefe hast du schon bekommen? Wie ... 	Aufstellungsspiel	Spielanleitung im Anhang unter »Methoden-Steckbrief: Das Aufstellungsspiel«
15 min	Meinungen und Vorerfahrungen transparent machen	<p>Brainstorming – analoge Variante</p> <p>Die Schüler*innen schreiben Antworten auf zwei vorbereitete Plakate:</p> <ul style="list-style-type: none"> Was mache ich gerne am Smartphone? Welche Gefahren gibt es beim Smartphone? <p>oder</p> <p>Brainstorming – digitale Variante</p> <p>Die Schüler*innen schreiben ihre Antworten in ein vorbereitetes Wortfeld auf Mentimeter.</p> <ul style="list-style-type: none"> Was mache ich gerne am Smartphone? Welche Gefahren gibt es beim Smartphone? 	Abfrage und Gespräch	Anleitung im Anhang unter »Methoden-Steckbrief: Mentimeter«

Tipps für die Distanzlehre und weitere Methoden im Anhang

Baustein 2: Wie funktionieren Suchmaschinen?

Dauer	Ziel	Inhalt	Methode/Sozialform	Material & Hinweise
15 min	Einführung in das Thema	<ul style="list-style-type: none"> Was ist der Unterschied zwischen Browser und Suchmaschine? Welche Browser und Suchmaschinen gibt es? Was ist besonders an ihnen? <ul style="list-style-type: none"> Browser (Chrome, Firefox, Safari, Edge) Suchmaschinen (Google, Ecosia, Duck Duck Go, fragFINN) Welche Tipps und Tricks gibt es für die richtige Recherche? <ul style="list-style-type: none"> Schlagwortsuche (Worte statt Sätze) Bildersuche Suchfilter (bei der Bildersuche hier die Nutzungsrechte zeigen) Wie finanzieren sich Suchmaschinen? <ul style="list-style-type: none"> Werbung (nach einem Produkt suchen und alle Werbeanzeigen erkennen) Verlauf von persönlichen Daten 	Unterrichtsgespräch	<p>Materialien im Anhang</p> <p>unter »Methoden-Steckbrief: Materialien und Bildkarten Suchmaschinen«</p> <p>Bildkarten, Smartboard oder Beamer zur Visualisierung</p> <p>Smartboard oder Beamer zur Visualisierung</p>
15 min	Funktionsweise von Suchmaschinen transparent machen	<ul style="list-style-type: none"> Frage in das Plenum: »Wie funktioniert eine Suchmaschine?« Video »Das Netz – Wie funktioniert eine Suchmaschine?« schauen Inhalte des Videos wiederholen lassen 	Unterrichtsgespräch Film Unterrichtsgespräch	<p>Film auf YouTube:</p> <p>»Das Netz – Wie funktioniert eine Suchmaschine?« von eyecatcher Medienproduktion GmbH</p>
15 min	Ergebnissicherung durch ein Quiz	<p>Quiz – Frontal-Variante mit »Kahoot!«</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft präsentiert das Quiz via Smartboard oder Beamer. Sie selber gibt den PIN in ein eigenes Endgerät ein, um die gemeinsame Antwort der Schüler*innen einzugeben. <p>oder</p> <p>Quiz – Online-Variante mit »Kahoot!«</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Schüler*innen beantworten alleine oder in den Teams die Fragen am Smartphone oder Tablet (Internetverbindung notwendig). Eventuell Zeit einplanen, wenn die Methode das erste Mal durchgeführt wird. 	Einzel- oder Teamarbeit innerhalb des Plenums	<p>Anleitung im Anhang</p> <p>unter: »Methoden-Steckbrief: Kahoot!«</p> <p>Link zum Quiz:</p> <p>↗ https://create.kahoot.it/details/informationen-recherchieren-im-netz/01d41b74-cecd-4372-958a-1b881060ce47</p>

Baustein 3: Gruppenarbeit »Gefahren im Netz«

Dauer	Ziel	Inhalt	Methode/Sozialform	Material & Hinweise
5 min	Einführung in die Gruppenarbeit	<p>Für diesen Baustein benötigen Sie Computer oder Tablets mit Internetzugang und Kopfhörer!</p> <p>Ablauf und Regeln der Stationsarbeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Teilen Sie die Schüler*innen in 5 Gruppen ein. ▪ Arbeitszeit an dem Thema: 60 Minuten ▪ Jede Gruppe braucht einen Computer / ein Tablet und Kopfhörer. ▪ Dokumentation der Arbeitsergebnisse auf einem Plakat (A3 oder A2) 	Plenum	Regeln für die Gruppenarbeit an der Tafel oder am Smartboard visualisieren
40 bis 60 min	Gruppenarbeit im Sinne der eigenständigen Erarbeitung durchführen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Einwahl in Gruppen und Themen geschieht selbstbestimmt, zufällig oder gesteuert. ▪ Arbeit in den Gruppen: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Urheberrecht ▪ Hate Speech ▪ Fake News ▪ Cybermobbing ▪ Datenschutz 	Gruppenarbeit	<p>Anleitung im Anhang</p> <p>unter: »Methoden-Steckbrief: Learning Snack plus Zusatzmaterial«</p>
<p><i>Tipps für die Distanzlehre und weitere Methoden im Anhang</i></p>				

Baustein 4: Rollenspiel und Abschluss

Dauer	Ziel	Inhalt	Methode/Sozialform	Material & Hinweise
5 min	Einführung in die Methode Rollenspiel	<p>Die zuvor in der Gruppenarbeit erlernten Inhalte werden nun den anderen Gruppen in Form eines Rollenspiels präsentiert. Ablauf und Regeln der Stationsarbeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rollenspiel-Titel: »Treffen mit Steffen« ▪ Schulung einer unwissenden oder sich unwissend stellenden Person (Steffen) zum Thema ▪ Klärung der Regeln und des Prozederes 	Plenum	Anleitung im Anhang unter: »Methoden-Steckbrief: Rollenspiel«
20 bis 30 min	Probe des Rollenspiels	<p>Mit Hilfe ihrer Plakate oder Padlets proben die Schüler*innen das bevorstehende Rollenspiel.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rollenverteilung ▪ Inhalte strukturieren ▪ Szenario entwerfen ▪ Rollenspiel üben 	Gruppenarbeit	Anleitung im Anhang unter: »Methoden-Steckbrief: Rollenspiel«
3 bis 45 min	Präsentation des Rollenspiels	<p>Die Schüler*innen präsentieren ihr Rollenspiel und im Anschluss ihr Plakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fünf Minuten pro Gruppe ▪ Feedback durch Schüler*innen anderer Gruppen nach dem Rollenspiel ▪ Lehrkraft kann spontan Teil des Rollenspiels sein, um weitere relevante Fragen zu stellen 	Rollenspiel	Anleitung im Anhang unter: »Methoden-Steckbrief: Rollenspiel«
10 min	Auswertung und Aufräumen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Auswertung des Projektes ▪ Welche Themen wären noch von Interesse? 	Plenum	Weitere Projekte sind im Rahmen von »erlebeIT by bitkom« vorhanden