

FÜR LEHRKRÄFTE



Mitmach-Heft
für Kinder

WISSEN, WIE'S GEHT!

BEGLEITHEFT

MEIN ERSTES INTERNET-ABC

Mit didaktischen Hinweisen und Zusatzmaterial für den ersten
spielerischen Einstieg ins Internet



internet-abc

MEIN ERSTES INTERNET-ABC

Begleitheft für Lehrkräfte

Das Mitmach-Heft „Mein erstes Internet-ABC“ für Kinder und das Begleitheft für Lehrkräfte wurden vom Verein Internet-ABC e. V. entwickelt. Download der Materialien: www.internet-abc.de/mitmach-heft-begleitheft

Herausgeber

Internet-ABC e. V.
Verantwortlich: Mechthild Appelhoff
Geschäftsstelle
c/o Landesanstalt für Medien NRW
Postfach 10 34 43
40025 Düsseldorf
Tel.: 0211 / 77 00 7 - 172; - 119
Fax: 0211 / 77 00 7 - 335
E-Mail: internet-abc@medienanstalt-nrw.de

Vorstand

Vorsitzende: Mechthild Appelhoff
(Landesanstalt für Medien NRW), V.i.S.d.P.
Stv. Vorsitzende: Sandra Bischoff (LPR Hessen), V.i.S.d.P.
Schatzmeister: Dr. Dietmar Fügen (NLM)
Schriftführerin: Steffi Rack (Medienanstalt RLP)
Beisitzer: Susanne von Holten (MSA), Thomas Rathgeb (LFK),
Jutta Baumann (BLM)
Vereinsregister: VR 9253

Redaktion

Prof. Dr. Katrin Schlör, Anja Magno

Bildnachweis

Fotos auf den Seiten 1, 4/5, 12, 15, 20, 24/25, 26, 31:
© Fotoagentur FOX, Uwe Völkner, Lindlar.
Alle anderen: © Shutterstock und © eoa.

Gestaltung

elements of art GmbH
An der Eickesmühle 23
41238 Mönchengladbach
www.eoa.de

Über uns

Der gemeinnützige Verein Internet-ABC betreibt die gleichnamige Plattform www.internet-abc.de, die sich mit Lerninhalten, Mitmach-Angeboten und Spielen zur Förderung der Internetkompetenz an Kinder von 5 bis 12 Jahren richtet. Daneben finden Lehrkräfte und Eltern auf eigenen Portalseiten (www.internet-abc.de/lehrkraefte; www.internet-abc.de/eltern) umfangreiche Materialien für den Unterricht sowie Informationen und Tipps zu alltäglichen Fragen rund um die Medienerziehung zu Hause. Die Webseite ist sicher, werbefrei und nicht kommerziell.

Das Mitmach-Heft „Mein erstes Internet-ABC“ richtet sich in Ergänzung zur Plattform vor allem an nicht oder nur gering lesekundige Kinder und möchte einen ersten Zugang zum Thema Internet und Medien schaffen. Begleitend zum Mitmach-Heft wurde die interaktive Mitmach-Geschichte „**Mein erstes Internet-ABC online**“ entwickelt. Die Themen aus dem Mitmach-Heft können mit dem Online-Angebot verknüpft und vertieft werden – und umgekehrt. Beide Materialien das Heft und die Geschichte, lassen sich mit wenig Vorbereitungszeit direkt im Unterricht einsetzen. Weitere Informationen zu den Mitmach-Materialien des Internet-ABC www.internet-abc.de/lehrkraefte/mein-erstes-internet-abc. Weitere Informationen zum Internet-ABC erhalten Sie auf Seite 26 und 27.

Der Verein Internet ABC gestattet eine Nutzung der Materialien als Kopiervorlage, um diese ganz oder in Teilen zu vervielfältigen und weiterzugeben, jedoch nur für nicht kommerzielle Zwecke. Die Nutzung unterliegt ausdrücklich der Bedingung, dass der Internet ABC e.V. als Herausgeber der entsprechenden Materialien unter Angabe der Quelle benannt wird. Eine Nutzung über den beschriebenen Umfang hinaus, bedarf der ausdrücklichen und gesonderten Genehmigung des Internet ABC e.V.



INHALTSVERZEICHNIS

Seite**Vorwort****4–6**

Einleitung

4

Zeichenerklärung

5

Elternbrief (Kopiervorlage)

6

Kapitel 1: Meine Medienwelt**7**

1.1 Bei uns und bei euch zu Hause (Wimmelbild)

8

1.2 Ohne Strom nichts los? (Comic)

9

1.3 Meine Lieblingsmedien (Basteln)

10

1.4 Mein Wunsch-Smartphone (Malen)

11

Kapitel 2: Medienheldinnen und Medienhelden**12**

2.1 Medienheldinnen und Medienhelden sind überall (Wimmelbild)

13

2.2 Heldinnen und Helden gesucht! (Malen)

14

Kapitel 3: Du + ich = wir im Internet**15**

3.1 Peinlich, peinlich! (Comic)

16

3.2 Post für Percy (Rätsel)

17

3.3 Wahr oder falsch? (Spiel)

18

3.4 Emoji-Theater (Malen)

19

Kapitel 4: Wir machen uns das Netz, wie es uns gefällt!**20**

4.1 Was teilst du mit anderen? (Malen)

21

4.2 Maskenball (Basteln)

22

4.3 Internetagent ABC im Einsatz (Malen/Basteln)

23

Weiterführende Informationen**24–29**

Glossar

24

Linktipps

25

Das Internet-ABC

26–27

Kopiervorlagen

28–30

MEIN ERSTES INTERNET-ABC

Medienbildung in der Grundschule: wieso, weshalb, warum?

Ziel von schulischer Bildung ist es, Kinder für die Welt von morgen stark zu machen. Dazu gehört der kreative, sinnvolle, kritische und verantwortungsvolle Umgang mit Medien, der positive Möglichkeiten stärkt und negative Einflüsse verringert. Wenngleich Medien zum Alltag von Kindern gehören, trägt das Bild der von Geburt an medienkompetenten „Digital Natives“. Gerade in jungen Jahren benötigen Kinder Unterstützung und Begleitung bei ihren ersten Medienerfahrungen. Dies beinhaltet insbesondere Raum, um über positive und negative Erlebnisse zu sprechen und im Austausch mit Familienmitgliedern, Mitschülerinnen und Mitschülern sowie Lehrkräften nach geeigneten Handlungsstrategien zu suchen.

Das Mitmach-Heft für Schüler

Das Mitmach-Heft „**Mein erstes Internet-ABC**“ ermöglicht Kindern einen spielerischen, altersgemäßen Zugang zu Medienbildung. Jedes Kind der Klasse erhält sein eigenes Heft, das es individuell gestalten kann. Neben Wimmelbildern, Comics und einfachen Arbeitsaufträgen bietet das Mitmach-Heft damit viel Raum zur persönlichen kreativen Auseinandersetzung mit dem Thema der Mediennutzung und verwandten Themen wie Datenschutz, Privatsphäre oder Werbung. Die Aufgaben aus dem Mitmach-Heft müssen hierbei nicht chronologisch abgearbeitet werden. Vielmehr können die Inhalte und Spiele auch nach aktuellen Anlässen oder innerhalb einer Projektwoche flexibel eingesetzt werden. Sie werden je nach Aufgabentyp sowohl einzeln, mit der Klasse oder auch in Gruppenarbeit von Schülerinnen und Schülern gemeinsam bearbeitet.

Das Begleitheft für Lehrkräfte

Das Begleitheft unterstützt Sie als Lehrkraft bei der Umsetzung der Aufgaben im Unterricht. Hierzu enthält das kommentierte Arbeitsmaterial zusätzliche Anregungen für Gesprächsanlässe in der Klasse, die bspw. über Spiele, kreative Impulse oder Ideen zur aktiven Medienarbeit erfolgen. Diese sind als Vorschläge zu begreifen und können selbstverständlich beliebig eingesetzt, ausgelassen oder verändert werden.

Jedes der vier Kapitel wird durch einen kurzen Text eingeführt und gibt Ihnen Hintergrundinformationen zur Arbeit mit dem Mitmach-Heft für Kinder sowie zur medienpädagogischen Zielsetzung der Kapitelaufgaben. Das Mitmach-Heft richtet sich vorrangig an Kinder der 1. und 2. Klasse und kann zudem – je nach Vorkenntnissen und Fähigkeiten – auch noch in der 3. Klasse oder auch bei Kindern mit sprachlichem Förderbedarf eingesetzt werden.

Die Arbeit mit dem Heft

Die Arbeitsblätter sind so gestaltet, dass die Kinder diese in jeweils ca. 10 bis 20 Minuten lösen können. Je nach Alter und Kenntnisstand der Kinder kann dieser Richtwert nach oben oder unten variieren. In den vorliegenden Begleitmaterialien für Lehrkräfte finden Sie eine Vielzahl an Methoden, die Sie zur Hinführung und zur Nachbereitung der Arbeitsblätter einsetzen können.

Die Arbeit mit dem Internet-ABC-Material lässt sich darüber hinaus gut mit Angeboten für Eltern und Familien vereinen. Neben einem vorformulierten Elternbrief (Seite 6) werden Ihnen in diesem Heft an einigen Stellen Hinweise auf eine gemeinsame Eltern-Kind-Aktion gegeben. Die Arbeitsanweisungen für die Kinder und Eltern finden Sie gesammelt am Ende des Heftes. Diese können Sie kopieren und als Hausaufgabe austeilen.

Sobald die Kinder das Mitmach-Heft mit ihrem Namen und ihrer Klasse versehen haben, kann es auch schon losgehen! Das Internet-ABC wünscht Ihnen und Ihrer Klasse viel Erfolg und Spaß mit dem Projekt „**Mein erstes Internet-ABC**“!



ERLÄUTERUNG DER VERWENDETEN SYMBOLIK

Mitmach-Heft für Schüler



Malen oder schreiben



Kleben



Ausschneiden

Begleitheft für Lehrkräfte



Impuls der Lehrkraft; Hinweise für die Klasse zur Bearbeitung der Aufgaben



Diskussion und Gesprächsanlass/
Weiterer Gesprächsverlauf



Spiel



Aktiver Medieneinsatz



Tipp für Eltern-Kind-Aufgaben

Einleitende oder weiterführende
Hinweise und Aufgaben



Liebe Eltern,

Kinder für die Welt von morgen stark zu machen ist eine gemeinsame Aufgabe von Eltern und der Schule. Dazu gehört auch, dass die Kinder lernen, kreativ, kritisch und verantwortungsvoll mit Medien umzugehen – und das sollte bereits in jungen Jahren beginnen.

Ein Kind sieht, wie Jugendliche und Erwachsene mit Computer und Smartphone umgehen. Früher, als es manchen lieb ist, hat es den Wunsch, selbst auf den Bildschirm zu tippen. Das ist ganz normal – denn es macht Spaß! Aber welche Chancen und Risiken diese Medien mit sich bringen, ist dem Kind noch nicht bewusst: Es muss grundlegend lernen, wie Medien überhaupt funktionieren und was sie mit uns machen.

Mit dem Projekt „Mein erstes Internet-ABC“ möchten wir den Kindern gerne dieses erste Grundverständnis vermitteln. Hierzu bearbeiten wir gemeinsam Fragen wie: Was sind Medien und wie nutze ich sie in meinem Alltag? Wie funktioniert Werbung? Was bedeutet „privat“ und wie kann ich mich im Internet schützen? Nicht alle Menschen, die man im Internet trifft, haben gute Absichten. Hier ist es besonders wichtig, Kindern eine gesunde Skepsis und Vorsicht mit auf den Weg zu geben.

Diese und weitere Themen möchten wir mit Ihrem Kind spielerisch und im Gespräch erarbeiten – mit Wimmelbildern und Comics, mit Rätseln und Bastelvorlagen. Hierzu werden wir mit einem „Mitmach-Heft“ arbeiten, das jedes Kind mit nach Hause nehmen kann. So können Sie sich mit Ihren Kindern austauschen und sehen, was wir in der Schule bearbeitet haben.

Sollten Sie zu unserem Projekt Fragen haben, sprechen Sie mich gerne jederzeit an.

Herzliche Grüße!

Ihre/Ihr

Das Projekt Internet-ABC wird vom gemeinnützigen Verein Internet-ABC e. V. getragen, dem alle Landesmedienanstalten angehören. Die Projektplattform Internet-ABC (www.internet-abc.de) wird vom Verein Internet-ABC e. V. umgesetzt. Die Plattform ist sicher, werbefrei und nicht kommerziell.

EINLEITUNG

„Meine Medienwelt“: So nutzen Kinder Medien

Die Medienerfahrungen von Grundschulkindern sind äußerst unterschiedlich. Während einzelne schon ein Smartphone besitzen und intensiv Internetangebote nutzen, verbringen andere wenig Zeit mit Medien und zeigen geringes Interesse an der digitalen Welt.

Diese Bandbreite liefert spannenden Gesprächsstoff und dadurch viele wichtige Informationen über die Medienpraxis Ihrer Klasse. Sie können direkt an den Erfahrungen und Themen der Kinder ansetzen, sowohl hinsichtlich konkreter Medienbildungsangebote als auch im Rahmen einer lebensweltorientierten schulischen Bildung.

Das Kapitel **Meine Medienwelt** regt Kinder dazu an, sich ihrer eigenen Medienpraxis bewusst zu werden und diese

im Austausch mit anderen altersgemäß zu reflektieren. In dieser Altersgruppe werden Medien noch überwiegend im familiären Umfeld genutzt. In diesem Kapitel lernen Kinder die Vielfalt von Medien kennen und bekommen Anregungen, um eine eigene Haltung aufzubauen. Dies schließt sowohl das kritische Hinterfragen von Nutzungsdauer, Medienwünschen etc. ein, als auch das Reflektieren von positiven Nutzungsweisen und Potenzialen (digitaler) Medien.

Im Wimmelbild **Bei uns und bei euch zu Hause** bekommen die Kinder Anregungen für unterschiedliche Nutzungsweisen, zu denen sie sich positionieren können, während sie sich bei der Aufgabe **Mein Wunsch-Smartphone** kreativ und erfinderisch mit den Vor- und Nachteilen der „digitalen Alleskönner“ auseinandersetzen.

THEMENEINSTIEG



Spiel

Titelmelodien-Quiz

Spiele Sie verschiedene Titelmelodien von Kinderfernsehsendungen, Computerspielen etc. (bspw. von CDs oder MP3s mit Kinderliedern/Titelmelodien) vor. Die Kinder (evtl. in zwei Teams) erraten, welche Sendung, welcher Film, welches Spiel usw. sich dahinter verbirgt.

Bei diesem Spiel geht es einerseits um die Einführung in das Thema Medien, andererseits soll der spielerische und aktive Zugang zur Mediennutzung gefördert werden. Die Kinder können zu den Melodien tanzen oder mitsingen. Diese Methode unterstützt Kinder dabei, Medien kreativ mit mehreren Sinnen zu nutzen.



Diskussion und Gesprächsanlass

Regen Sie die Kinder an, mit Ihnen und untereinander über Medien ins Gespräch zu kommen. Lassen Sie den Begriff in einem ersten Schritt undefiniert und sammeln Sie die Antworten der Kinder. Anschließend können Sie gemeinsam mit den Kindern erarbeiten, welche Medien sie kennen. Die Ergebnisse können Sie bspw. auf Metaplankarten, einer Wandzeitung oder Ähnlichem sichern.



1.1 BEI UNS UND BEI EUCH ZU HAUSE (WIMMELBILD)



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Schaut euch das Bild ganz genau an.“

- Was seht ihr?
- Was findet ihr gut?
- Was findet ihr nicht gut?
- Was kommt euch aus eurer eigenen Familie bekannt vor?
- Wo erkennt ihr euch/eure Freunde wieder?“

Aufgabe

Ein Zimmer im Wimmelbild ist frei geblieben. Hier können die Kinder sich selbst und/oder ihre Familien hineinmalen. Wie nutzen sie zu Hause Medien? Wie sehen die Kinder ihre eigene Mediennutzung?



Diskussion und Gesprächsanlass

Um weiter mit dem Material zu arbeiten, können Sie die Kinder Geschichten zum Wimmelbild entwickeln und erzählen lassen. Regen Sie bspw. an, dass sie sich Gedanken machen, wie es in Zukunft in den Familien weitergeht.

Gehen Sie mit den Kindern auf „Entdeckungsreise“: Was sind Tätigkeiten, die sie schon lange nicht mehr gemacht haben, aber gerne einmal wieder tun würden?



1.2 OHNE STROM NICHTS LOS? (COMIC)

Der Comic thematisiert neue und „herkömmliche“, klassische Medien, ohne diese jedoch zu bewerten.

Auf diese Weise können die unterschiedlichen Formen und Arten von Medien mit den Kindern besprochen werden.

Die Kinder erweitern mit dem Comic ihren Medienbegriff und setzen sich auch mit ihrer eigenen Mediennutzung und ihren Erfahrungen und Vorlieben auseinander.

Hierzu schauen sich die Kinder zunächst den Comic an. Durch einen plötzlichen Stromausfall ist Jumpy gezwungen, sich mit anderen Dingen als dem Computer oder dem Fernseher zu beschäftigen.

Eddie, sein Nachbar, kommt vorbei und die beiden spielen ein Gesellschaftsspiel. In Jumpys Zimmer befinden sich allerdings noch viele andere Dinge (Medien und Spielsachen), mit denen sich die beiden die Zeit vertreiben könnten. Diese Gegenstände können die Kinder auf den Bildern des Comics einkreisen und benennen.



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Schaut euch den Comic genau an. Welche Dinge seht ihr in dem Zimmer, mit denen Jumpy und Eddie noch spielen könnten? Kreist die Medien blau und die anderen Spielsachen rot ein.“

Aufgabe

Als der Strom nach einiger Zeit wieder fließt, der Fernseher wieder läuft und der Computer wieder hochfährt, überlegen die zwei Freunde, womit sie nun weiterspielen sollen. Die Kinder in der Klasse können an dieser Stelle zwischen zwei Bildern wählen und damit das Ende bestimmen:



a) Jumpy und Eddie haben gerade so viel Spaß am Gesellschaftsspiel, dass sie einfach weiterspielen.



b) Jumpy und Eddie freuen sich, dass der Strom endlich wieder läuft, und setzen sich gemeinsam vor den Fernseher. Schließlich beginnt gerade ihre Lieblingssendung.

„Entscheidet, welches Ende euch besser gefällt!“



Diskussion und Gesprächsanlass

Warum haben sich die Kinder für ein bestimmtes Ende entschieden? Die Kinder können auch von eigenen Erlebnissen berichten. Vielleicht haben sie ebenfalls schon einmal einen Stromausfall erlebt? Oder sie waren im Campingurlaub und hatten dort nur eine begrenzte Möglichkeit, elektronische Medien zu nutzen? Wie war das für sie?



1.3 MEINE LIEBLINGS MEDIEN (BASTELN)

Bei dieser Aufgabe werden Szenen aus dem Wimmelbild „Bei uns und bei euch zu Hause“ wieder aufgegriffen. Die dort abgebildeten Medien sollen in eine persönliche Hitliste überführt werden. Auf diese Weise setzen sich die Kinder mit ihrer eigenen Mediennutzung und ihren Nutzungsvorlieben auseinander.

Hierbei können sie auch Medien aufkleben, die sie persönlich vielleicht (noch) nicht haben, aber sehr gerne nutzen würden. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, weitere hier nicht aufgeführte Medien in die Hitliste hineinzuschreiben oder -zumalen.



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Schneidet die Bilder aus. Klebt sie dann auf die nächste Seite: die, die ihr am besten findet, nach oben. Womit beschäftigt ihr euch am liebsten? Was ist euer Lieblingsmedium? Sollte hier etwas fehlen, könnt ihr es auch selbst in ein Kästchen malen und dann aufkleben.“

Die Kinder können zum Beispiel noch Medien wie Film, Tageszeitung oder Telefon ergänzen.



Diskussion und Gesprächsanlass

Die Kinder können ihre Lieblingsmedien in der Klasse präsentieren und darüber erzählen.

Dabei sollten Sie beachten, dass nicht alle Kinder den gleichen Umfang an Medien zu Hause zur Verfügung haben.



Eltern-Kind-Aktion:

„Fragt zu Hause eure Eltern oder Großeltern, mit welchen Medien sie in eurem Alter gespielt haben oder welche Medien sie zur Verfügung hatten. Vielleicht erzählen sie euch auch davon, was sie früher gelesen oder welche Sendungen sie gesehen haben. Wie war das, als eure Eltern und Großeltern noch Kinder waren?“

Eine kurze Arbeitsanleitung für die Hausaufgabe finden Sie als Kopiervorlage am Ende des Heftes.

1.4 MEIN WUNSCH-SMARTPHONE (MALEN)



Diskussion und Gesprächsanlass

Kommen Sie mit den Kindern über Handys oder Smartphones als Medien ins Gespräch. Denken Sie unbedingt daran, dass die Medienpraxis in dieser Altersgruppe sehr unterschiedlich ist und viele Kinder (noch) kein Smartphone besitzen.

Fragen Sie in der Klasse ab, wer schon ein Smartphone oder Tablet hat und von seinen Erfahrungen berichten kann. Manche Kinder haben vielleicht noch keine eigenen Erfahrungen im Umgang mit diesen Medien gemacht, dafür aber sicher schon das ein oder andere durch Beobachtung ihrer Eltern oder Geschwister gelernt.

Regen Sie die Kinder zum Nachdenken darüber an, was ein Smartphone oder Tablet kann und was anders ist als bei Festnetztelefonen oder bei Computern.

Achten Sie unbedingt darauf, dass niemand aufgrund seiner vorhandenen oder nicht vorhandenen Erfahrungen belächelt wird.



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Stell dir vor, du bist Smartphone-Erfinder und alles ist möglich. Wie soll dann dein Wunsch-Smartphone aussehen? Was kannst du damit machen? Male deine Ideen auf.“

Die Aufgabe kann einzeln oder auch in kleinen Gruppen bearbeitet werden. Möchte ein Kind nicht malen, kann es auch über sein Wunsch-Smartphone erzählen und den anderen Kindern berichten, wie es aussieht und was es kann.

Hinweis: Kinder im Grundschulalter sollten noch kein eigenes Smartphone besitzen. Bei der Aufgabe geht es darum, der Fantasie einmal freien Lauf zu lassen und sich mit eigenen Ideen und Wünschen (und vielleicht auch technischen Möglichkeiten) kreativ auseinanderzusetzen.



Weiterer Gesprächsverlauf

Machen Sie mit den Kindern eine Ausstellung der Zeichnungen. Besprechen Sie, wie unterschiedlich die Ergebnisse sind. Was ist aktuell realistisch? Was nicht? Verweisen Sie darauf, dass sich die Medien schnell wandeln und evtl. Ideen in Zukunft selbstverständlich sind, die aktuell noch unrealistisch erscheinen.

Kommen Sie mit den Kindern ins Gespräch darüber, was gut daran ist, ein eigenes Smartphone oder Tablet zu haben, und besprechen Sie, wo Schwierigkeiten auftreten können. Diskutieren Sie mit den Kindern, ob und – wenn ja – warum sie ein Smartphone brauchen oder haben wollen.

Sammeln Sie mit den Kindern Gründe, warum Erwachsene oft denken, dass Kinder erst ab einem bestimmten Alter solche Geräte selbst besitzen sollten. Lassen Sie die Kinder bspw. in einem Rollenspiel eine Szene nachspielen, in der Eltern und Kinder die Vor- und Nachteile diskutieren.



Aktiver Medieneinsatz

Sie können mit den Kindern Werbeclips produzieren, indem sie bspw. die Zeichnungen abfilmen und die Vorzüge ihres Wunsch-Smartphones in Werbebotschaften anpreisen.

Alternativ können Sie auch gemeinsam mit den Kindern Werbeplakate gestalten. Die gleiche Grundidee kann auch mit dem Genre Nachrichtensendung umgesetzt werden.



EINLEITUNG

„Medienheldinnen und Medienhelden“: Freunde, Vorbilder und Werbeträger

Kinder brauchen Vorbilder. Schon seit jeher finden sie diese in unterschiedlichsten Medien. Ob Winnetou-Bücher, Biene-Maja-Sendungen, Musikstars oder YouTuberinnen und YouTuber: Sie alle sind Medienheldinnen und Medienhelden für Kinder, denen sie freundschaftlich verbunden sind. Sie liefern Anhaltspunkte für das Wertegefüge, für Themeninteressen, für das Aussehen, für den Umgang mit anderen und sich selbst. Dieser Prozess ist wichtig für Kinder und verläuft in der Regel positiv.

Dennoch bergen insbesondere digitale Medien die große Herausforderung, dass Medienfiguren zunehmend in kommerzielle Strukturen und Markenwelten eingebunden sind. Sie zieren unzählige Merchandisingprodukte, werden zu Werbeträgern und bieten insbesondere im Bereich Gaming und YouTube teilweise versteckte Werbung an, die kleinere Kinder noch nicht identifizieren und hinterfragen können.

Um Werbung und ihre Wirkung hinterfragen zu können, müssen Kinder zunächst erkennen, wann es sich um Werbung handelt. Einen ersten Zugang dazu liefert die Aufgabe **Medienheldinnen und Medienhelden sind überall**, die deutlich macht, wo wir überall im Alltag mit Medienfiguren konfrontiert werden und wie mit diesen geworben wird.

In diesem Kapitel setzen sich die Schülerinnen und Schüler in der Aufgabe **Heldinnen und Helden gesucht!** außerdem kreativ mit ihren liebsten Medienfiguren auseinander und identifizieren ihre positiven und negativen Eigenschaften. Dabei haben Sie als Lehrkraft Raum, das Thema in Anschlussgesprächen von verschiedenen Seiten (bspw. Geschlechterrollen, Konfliktlösung) zu beleuchten. Andererseits können über dieses Thema auch Gespräche zu Merchandisingartikeln, sprich Fanprodukten, und deren Vor- und Nachteile entstehen.



2.1 MEDIENHELDINNEN UND MEDIENHELDEN SIND ÜBERALL (WIMMELBILD)

Diskussion und Gesprächsanlass



Regen Sie die Kinder an, über ihre Erfahrungen mit Werbung miteinander ins Gespräch zu kommen. Klären Sie zusammen mit den Kindern den Begriff. Sprechen Sie auch über ihre Gefühle und Einstellungen zum Thema Werbung (evtl. Spaß, Information, Angst, Ablehnung etc.).

Wann und wo begegnet den Kindern überall Werbung im Alltag?



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Wir haben nun über das Thema Werbung gesprochen. Auf dieser Seite ist ein Kinderzimmer abgebildet. In diesem Kinderzimmer verstecken sich viele Gegenstände, auf denen Eddie, der Superpinguin abgebildet ist. Umkreist alle Dinge, die ihr findet.“



Weiterer Gesprächsverlauf

Besprechen Sie mit den Kindern die eingekreisten Gegenstände auf dem Bild.

- Wurden hier alle Gegenstände entdeckt?
- Wo haben sie Eddie überall gefunden?
- Wird die Abbildung von Eddie auch als Werbung erkannt?
- Haben die Kinder selbst auch Alltagsgegenstände, auf denen Medienfiguren abgebildet sind?
- Was gefällt ihnen daran, was nicht?

Überlegen Sie gemeinsam mit den Kindern: Was sind Vorteile und Nachteile von Werbung? Wie kann man Werbung erkennen? Wie gehe ich mit Werbung um? Brauche ich das Produkt wirklich? Gibt es vielleicht Alternativen, die günstiger, schöner, praktischer, langlebiger sind als die so beworbenen Produkte?

Anmerkung

Je nach Wissensstand und Erfahrung der Klasse: Besprechen Sie in diesem Zusammenhang mit den Kindern auch Werbung im Internet. Fragen Sie nach, ob sie dort schon einmal Werbung erkannt haben. Thematisieren Sie bspw. Produktplatzierungen von YouTube-Stars oder Werbeeinblendungen in Spielen.

LÖSUNGSHINWEIS:

Seite 12 im
Mitmach-Heft



Aktiver Medieneinsatz



Gestalten Sie zusammen mit den Kindern Werbung. Sie können entweder mit analogen Medien wie Bildern und Texten aus Zeitschriften arbeiten und Plakate oder Anzeigen gestalten (siehe auch: „Mein Wunsch-Smartphone“ auf S. 11). Oder Sie drehen kleine Videoclips, in denen die Kinder ein Produkt bewerben. Lassen Sie sie bspw. in die Rolle eines YouTube-Stars schlüpfen, der sein „Lieblingsprodukt“ bewirbt. Die gestaltete Werbung kann mit dem Stilmittel der Überzeichnung arbeiten. Lassen Sie die Kinder bewusst ihre Botschaften übertreiben.



Eltern-Kind-Aktion:

Die Kinder können sich auch zu Hause im Alltag gemeinsam mit ihren Eltern auf die Suche nach Werbung machen. Vielleicht finden sie besonders herausstechende Werbeanzeigen, die sie als Beispiele mitbringen können? Diese Aufgabe kann optional eingesetzt werden. Eine kurze Arbeitsanleitung für die Hausaufgabe finden Sie als Kopiervorlage am Ende des Heftes.



2.2 HELDINNEN UND HELDEN GESUCHT! (MALEN)

Die Kinder überlegen, wer oder was ihre liebste Medienfigur ist, und malen sich anschließend zusammen mit ihren Medienheldinnen oder Medienhelden in das freie Feld.



Hinweis der Lehrkraft für die Klasse

„Male dich zusammen mit deiner liebsten Medienfigur!“



Diskussion und Gesprächsanlass

Bei dieser Aufgabe ist es interessant zu sehen, welche Medienfiguren die Schülerinnen und Schüler auswählen und wie sie sich im Verhältnis zu ihrer liebsten Medienfigur darstellen.

Gemeinsam in der Gruppe oder der Klasse können die gemalten Ergebnisse präsentiert und diskutiert werden.

- Warum haben sich die Kinder gerade für diese Heldinnen und Helden entschieden?
- Sind diese allen Kindern bekannt?
- Wie haben sie ihre Medienfiguren dargestellt und was können sie über ihre Heldinnen und Helden erzählen?
- Gibt es geschlechterbezogene Unterschiede oder wiederkehrende Symbole/Gegenstände?

Eltern-Kind-Aktion:



„Kennt ihr die Lieblingshelden eurer Eltern oder Großeltern? Was können sie euch darüber erzählen?“

Die Kinder können sich zu Hause von ihren Eltern erzählen lassen, welche Medienheldinnen und Medienhelden diese früher selbst hatten und was diese Helden ausgezeichnet hat. Vielleicht findet sich noch ein Bild oder ein Magazin, das die Kinder mit in die Schule bringen können, um von ihnen zu erzählen? Kennen sie die Medienhelden der Eltern vielleicht sogar noch? Welche Gemeinsamkeiten oder Unterschiede sehen die Kinder zu ihren heutigen Medienhelden?

Eine kurze Arbeitsanleitung für die Hausaufgabe finden Sie als Kopiervorlage am Ende des Heftes.

EINLEITUNG

„Du + ich = wir im Internet“: verantwortungsvoll im Internet unterwegs sein

Kommunikation im Internet hat viele Facetten. Neben klassischen Textnachrichten können Sprachnachrichten via Messenger versendet oder Videotelefonate geführt werden. Fotos, Videos und Emojis gewinnen zunehmend an Bedeutung und bilden für Kinder mit keinen oder nur geringen schriftsprachlichen Fähigkeiten einen Einstieg in die digitale Kommunikation. Zwar sind junge Grundschul Kinder nur selten in sozialen Netzwerken angemeldet, sie haben aber häufig über die Eltern schon früh Möglichkeiten, sich in der Social-Media-Welt auszuprobieren.

Kommunikation ist immer ein wechselseitiger Prozess, für den es gegenseitigen Respekt, Empathie und eine wertschätzende Haltung braucht. Der verantwortungsvolle Umgang miteinander ist bereits offline schwer zu erlernen. Um Kinder optimal sowohl im Hier und Jetzt zu stärken, als auch auf ihre künftige Medienpraxis vorzubereiten, unterstützt Sie und Ihre Klasse das Kapitel **Du + ich = wir im Internet** dabei, Vorteile und Herausforderungen des Umgangs miteinander im Internet zu reflektieren.

Als Einstieg thematisiert der Comic **Peinlich, peinlich!** bekannte Szenen aus dem Medienalltag der Kinder. Mithilfe der Aufgabe **Post für Percy** können Sie zum Austausch über Kommunikation mittels Medien anregen und sehr niedrigschwellig in die Funktionsweise des Internets einsteigen. Über Emojis – und damit einen gefühlsbasierten Zugang – werden die Kinder in der Übung **Emoji-Theater** für die Reflexion verschiedener Mediennutzungspraktiken und die Auseinandersetzung mit Regeln im Umgang miteinander sensibilisiert. Durch das Spiel **Wahr oder falsch?** bauen Sie die Brücke zu aktuellen Phänomenen wie Fake News und steigen mit den Kindern in das Thema Suchen und Finden im Netz ein.





3.1 PEINLICH, PEINLICH! (COMIC)

Der abgebildete Comic thematisiert bekannte Szenen aus dem Medienalltag der Kinder. Vermutlich jedes Kind kennt Videoclips oder Fotos, in bzw. auf denen fremden Personen irgendein scheinbar lustiges Missgeschick passiert: Menschen stolpern und landen in einer Pfütze oder sie setzen sich aus Versehen neben den Stuhl und fallen hin. Nicht nur im Internet, auch im Fernsehen sind Formate, die solche (privaten) Aufnahmen zeigen, sehr beliebt.

In dem abgebildeten Comic schaut sich Flizzy genau solche Videos an und amüsiert sich köstlich über das Pech fremder Leute. Als ihm jedoch selbst ähnliche Situationen widerfahren, ändert sich das.

Im letzten Bild des Comics ist Flizzy als Porträt abgebildet und die Sprechblase dazu leer. Die Kinder dürfen einen passenden Emoji malen. Hierzu gibt es als Hilfe eine kleine Auswahl an Emojis. Klären Sie an dieser Stelle, ob alle Kinder mit dem Begriff „Emoji“ etwas anfangen können und erklären Sie ihn sonst gegebenenfalls.



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Schaut euch den Comic an. Wie fühlt sich Flizzy am Ende? Malt ein passendes Emoji, also eines der Gesichter, das seiner Stimmung entspricht, in die Sprechblase.“



Diskussion und Gesprächsanlass

- Was empfinden die Kinder beim Ansehen des Comics?
- Können sie sich in Flizzy hineinversetzen?
- Ist ihnen auch schon einmal ein Missgeschick passiert?
- Haben andere das gesehen und vielleicht darüber gelacht?
- Wie würde es ihnen gehen, wenn sie dabei gefilmt oder fotografiert worden wären?

Anmerkung

Da es sich hier unter Umständen um ein sehr persönliches Thema handelt, sollten Sie sehr sensibel agieren.

3.2 POST FÜR PERCY (RÄTSEL)

Spiel



Wollknäuel-Netz

Die Kinder sitzen im Kreis und werfen sich der Reihe nach ein Wollknäuel zu. Dabei halten sie immer den Wollfaden fest, sodass sich ein Netz zwischen allen Kindern aufspannt. Diese Aufgabe kann mit Impulsfragen oder -sätzen verbunden sein, bspw. „Meine letzte Nachricht habe ich von xy bekommen“.

Diskussion und Gesprächsanlass



Fragen Sie die Kinder, was das Spiel mit Medien zu tun hat. Beispielhaft können Sie einen Zettel mit einer Botschaft von Kind A zu Kind B schicken. Zeigen Sie anhand des Netzes positive Seiten des Internets auf (alle sind verbunden und können sich gegenseitig schreiben oder Informationen bekommen) und kommen Sie mit den Kindern ins Gespräch über negative Aspekte (bspw. gemeine Botschaften versenden, ausspionieren, Viren verschicken etc.).



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Flizzy und Percy können sich nicht so oft sehen. Sie möchten sich trotzdem etwas erzählen. Helft Flizzy, Percy eine Nachricht über das Smartphone zu schreiben. Findet dazu den richtigen Weg durch das Labyrinth.“

Zusatzfragen

- Was ist ein Labyrinth?
- Warum kommen Nachrichten vielleicht einmal nicht an?

Mögliche Antworten

- Akku leer
- Keine Internetverbindung
- Falsche Telefonnummer

„Wie können Flizzy und Percy sich noch unterhalten? Welche Medien können ihnen helfen? Malt sie einmal für Flizzy und einmal für Percy auf.“ (Beispiel: ein Telefon oder ein Brief)



Weiterer Gesprächsverlauf

Kommen Sie mit den Kindern ins Gespräch, was alles Medien sein können (bspw. über einen Koffer, in dem sich „alte“ und „neue“ Medien wie eine Kassette, eine Zeitung, eine Computermaus etc. befinden). Sensibilisieren Sie für die Frage, ob Medien auf beiden Seiten, also im Beispiel bei Flizzy und Percy, vorhanden sein müssen, um miteinander zu kommunizieren.

Wenn Bedarf besteht, kann anschließend darüber gesprochen werden, wie alle Kinder in der Klasse erreicht werden können (zum Beispiel über eine Telefonliste) oder wie Kinder ohne Smartphone von der internen Kommunikation ausgeschlossen werden, bspw. durch eine WhatsApp-Gruppe.





Seite 17–18 im
Mitmach-Heft

3.3 WAHR ODER FALSCH? (SPIEL)



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Schneidet die Bilder entlang der Linien aus und malt sie bunt an. Nun könnt ihr damit spielen. Legt die Karten verdeckt auf den Tisch. Nacheinander darf jeder 2 Karten aufdecken. Passen diese nicht zusammen, ist der Nächste dran. Passen die Motive zueinander, gehören sie der Person, die sie aufgedeckt hat, und sie ist noch einmal an der Reihe.“



Diskussion und Gesprächsanlass

Befragen Sie die Kinder, was ihnen bei den Bildpaaren auffällt. Wenn sie erkennen, dass ein Bild die Wahrheit sagt und eines lügt, fragen Sie nach, woher die Kinder dies wissen.

Hinweis: Um einzelne Bilder nachzuprüfen, können Sie mit den Schülerinnen und Schülern in einer Suchmaschine für Kinder wie www.blinde-kuh.de oder www.fragfinn.de bspw. nach „Eisbär“ suchen und so Informationen zu deren Lebensraum erhalten.

Sprechen Sie mit den Kindern darüber, ob ihnen schon einmal Lügen in den Medien begegnet sind und wenn ja: wo? Bestärken Sie die Kinder darin, im Zweifel ihre Eltern oder Lehrkräfte zu befragen und mit ihnen im Internet auf kindgerechten Seiten nach der Wahrheit zu suchen.



Eltern-Kind-Aktion:

Das Spiel kann mit nach Hause genommen und mit Eltern oder Geschwistern gespielt werden. Eine kurze Arbeitsanleitung für die Hausaufgabe finden Sie als Kopiervorlage am Ende des Heftes.

3.4 EMOJI-THEATER (MALEN)

Spiel



Gefühlswürfel

Auf einem großen Würfel stehen verschiedene Gefühlszustände wie „glücklich“, „ängstlich“, „ gelangweilt“, „wütend“, „traurig“ etc. Die Stühle und Tische werden zur Seite geräumt oder die Klasse geht in einen anderen Raum mit Platz für Bewegung.

Ein Kind würfelt einen Gefühlszustand und gibt den Kindern die Anweisung, diesen pantomimisch darzustellen. Dies kann über mehrere Runden wiederholt werden.



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Wir haben gerade über Gefühle gesprochen. Schaut euch die Szenen ganz genau an. Was fühlt ihr dabei? Versucht, euer Gefühl als Emoji darzustellen. Wenn ihr fertig seid, dürft ihr euch selbst als Emoji malen.“



Diskussion und Gesprächsanlass

Wenn Menschen über das Internet oder über das Smartphone miteinander „reden“: Was muss man da beachten (freundlich bleiben; nicht beleidigen; Missverständnisse vermeiden, weil man sich meist ja nicht direkt in die Augen schaut etc.)? Entwickeln Sie evtl. gemeinsam mit Ihrer Klasse Regeln für den Umgang miteinander im Internet.



Aktiver Medieneinsatz

Gestalten Sie für die Regeln ein Plakat, das Sie im Klassenzimmer aufhängen können. Dieses kann durch die Emojis der Kinder verziert werden. Das Plakat können Sie alternativ auch am PC mit den Kindern gestalten. Die Regeln können zudem als Fotos oder als Fotostory umgesetzt werden.



Seite 19 im
Mitmach-Heft

EINLEITUNG

„Wir machen uns das Netz, wie es uns gefällt!“, Privatsphäre erkennen und schützen

Bereits früh entwickeln Kinder das Bedürfnis nach Privatheit und Rückzugsmöglichkeiten. Dieses wird im weiteren Lebensverlauf zunehmend differenzierter. Während die Kinderzimmertür ab und an für die Eltern verschlossen bleibt, bekommt vielleicht die große Schwester Einlass. Solche Strategien finden sich auch in der digitalen Welt. Selbstbestimmter Umgang mit Medien ist eine wichtige Grundvoraussetzung, um Medien kompetent für sich und andere nutzen zu können. Dazu gehört auch der Privatsphärenschutz – ob über bewusste Einstellungen auf Geräten und Plattformen oder über das reflektierte Teilen und Nicht-Teilen von Inhalten.

Das Kapitel **Wir machen uns das Netz, wie es uns gefällt!** ermutigt Kinder dazu, das Internet selbstbestimmt zu nutzen und für sich selbst Entscheidungen zu treffen, die nicht von wirtschaftlichen Interessen oder der Meinung von Freunden oder Influencern abhängen. Dazu reflektieren sie in der Übung **Was teilst du mit anderen?** ihre persönliche Grenze. Anhand von Vor- und Nachteilen

des Teilens werden die Kinder niedrigschwellig an das Thema Privatsphäre herangeführt, das in der kreativen Auseinandersetzung mit der Aufgabe **Maskenball** vertieft und um die Dimension „positive und negative Seiten von Anonymität“ im Internet ergänzt wird. Abschließend wird erneut die Familie einbezogen, indem die Schülerinnen und Schüler als **Internetagent ABC im Einsatz** eine geheime Botschaft versenden dürfen. Hier kann ergänzend spielerisch auf den Aspekt „Datenschutz“ verwiesen werden.

Gerne möchten wir Sie dazu ermutigen, die Auseinandersetzung mit dem Thema Medienbildung in Ihrer Klasse auch nach Abschluss der Arbeit mit dem Mitmach-Heft fortzuführen. Viele der bearbeiteten Themenkomplexe können auf der Webseite www.internet-abc.de weiterverfolgt und in den kommenden Schuljahren altersgerecht vertieft werden. Hierbei wünschen wir Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Freude!





Seite 20 im
Mitmach-Heft

4.1 WAS TEILST DU MIT ANDEREN? (MALEN)



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Vor euch seht ihr viele unterschiedliche Gegenstände. Welche würdet ihr mit euren Freunden teilen? Macht dort ein Kreuz.“



Diskussion und Gesprächsanlass

Vergleichen Sie mit den Kindern deren Ergebnisse. Fragen Sie nach den Gründen für ihre Entscheidungen. Greifen Sie das Thema Privatsphäre auf. Versuchen Sie mit den Kindern eine Grenze auszuloten, was für sie privat ist und was nicht. Stellen Sie den Transfer zum Internet her. Was ist für die Kinder hier privat? Welche Informationen, Fotos, Videos etc. von sich würden sie im Netz mit ihren Freunden teilen? Oder was teilen sie bereits in Messengern, per E-Mail oder in sozialen Netzwerken? Wo ziehen die Kinder hier die Grenze?

Weiterer Gesprächsverlauf

Sprechen Sie auch darüber, warum es schön sein kann, Dinge zu teilen. Stellen Sie hier ebenfalls den Transfer zum Internet her und lassen Sie die Kinder erzählen, welche schönen Momente sie erlebt haben, wenn jemand mit ihnen ein Video, ein Foto, eine Information etc. geteilt hat.

In einem weiteren Schritt können Sie mit den Kindern besprechen, was sie mit Fremden teilen würden oder eher mit ihrer Familie. Was sind hier Unterschiede in Bezug auf das Empfinden von Privatsphäre?



Seite 21–22 im
Mitmach-Heft

4.2 MASKENBALL (BASTELN)



Spiel

Verstecken

Die Kinder spielen zur Einstimmung das bekannte Spiel „Verstecken“.



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Gerade habt ihr euch im Klassenzimmer, auf dem Pausenhof etc. versteckt. Nun dürft ihr euch hinter einer Maske verstecken. Schneidet dazu die Vorlage aus und gestaltet sie mit Bastelmaterial so, dass sie euch gefällt. Bindet zum Abschluss die Schnur durch die beiden Löcher, sodass ihr sie hinter eurem Kopf gut befestigen könnt.“



Diskussion und Gesprächsanlass

Bei einer Präsentation der Masken können Sie mit den Kindern ins Gespräch darüber kommen, warum sich Menschen verstecken. Lassen Sie die Kinder raten, warum es sinnvoll sein kann, sich im Internet zu verstecken.

Erklären Sie gegebenenfalls Begriffe wie „anonym“, „Nickname“, „Privatsphäre“, „Datenschutz“, etwa mit dem Lexikon des Internet-ABC (www.internet-abc.de/lexikon). Vergleichen Sie die Maske evtl. mit Privatsphärenschutz.

Vertiefende Aspekte

Machen Sie aber auch die problematischen Seiten von Anonymität im Netz zum Thema. Was ist, wenn sich jemand über eine Maske als jemand anderes ausgibt? Besprechen Sie mit den Kindern, wie sie sich davor schützen können.

Zur Vertiefung eignet sich das Spiel „Jumpys tausend Gesichter“ auf www.internet-abc.de/spiele.

4.3 INTERNETAGENT ABC IM EINSATZ (MALEN/BASTELN)

Spiel



Stille Post

Die Kinder setzen sich im Kreis hin. Ein Kind überlegt sich eine Botschaft und darf sie dem Kind neben sich ins Ohr flüsternd weitergeben. So geht es einmal im Kreis herum. Bevor die Botschaft bei dem Kind angekommen ist, das sie verschickt hat, darf das letzte Kind diese laut sagen.

Ist sie richtig angekommen? Oder wurde der Text auf dem Weg verändert?



Hinweise der Lehrkraft für die Klasse

„Nun wollen wir eine geschriebene geheime Botschaft verschicken. Kennt ihr Zaubertinte? Mit Zaubertinte könnt ihr versteckte Nachrichten schreiben. Der Text wird erst sichtbar, wenn ihr ihn unter eine Lampe haltet. Ihr könnt das Papier auch bügeln. Hauptsache, es wird warm.“

Schreibt auf das Blatt eine geheime Botschaft an eure Eltern, Geschwister, Freunde oder eure Lehrer. Verwendet Zitronensaft, Milch oder Essig. Wenn ihr noch nicht schreiben könnt, könnt ihr auch ein schönes Bild malen.“

Eltern-Kind-Aktion:



„Gebt euren Eltern oder Großeltern die geheime Botschaft und lasst sie raten, wie sie die Zaubertinte sichtbar machen können.“
Ein kurzer Hinweis für die Eltern sowie die Lösung sind im Mitmach-Heft abgedruckt.



Seite 23 im Mitmach-Heft



Diskussion und Gesprächsanlass

Kommen Sie mit den Kindern erneut ins Gespräch über Privatsphäre und Datenschutz. Warum schreiben wir uns geheime Botschaften? Was ist für die Kinder ein Beispiel für ein Geheimnis? Bauen Sie gegebenenfalls auf den Ergebnissen der letzten Seiten auf. Auch wenn sich Antworten doppelten, ist es gut, diese zu wiederholen. Datenschutz und Privatsphäre sind für Kinder recht komplexe Themen.

Vertiefende Aspekte

Alternativ können die Kinder vor der Arbeit mit dem Arbeitsheft bspw. bei der Blinden Kuh (www.blinde-kuh.de) nach einem Rezept für Zaubertinte suchen.

Als weiteres Thema können Sie auf Passwörter eingehen. Sammeln Sie die Erfahrungen der Kinder und lassen Sie die Kinder ihre tatsächlichen oder neu erfundenen Passwörter auf der Seite www.checkdeinpasswort.de testen.

Eltern-Kind-Aktion:



„Fragt eure Eltern, ob sie sicher sind, dass sie ein sicheres Passwort haben. Geht gemeinsam auf den Passwortgenerator www.checkdeinpasswort.de und zeigt, was ihr über sichere Passwörter gelernt habt!“
Eine kurze Arbeitsanleitung für die Hausaufgabe finden Sie als Kopiervorlage am Ende des Heftes.

Aktiver Medieneinsatz



Lassen Sie die Kinder eine Agentengeschichte entwerfen, in der jemand ein Geheimnis hat. Diese Story können sie entweder als Fotogeschichte, Comic oder als Film umsetzen. Kann die Person es für sich behalten? Oder kommt jemand dahinter?

GLOSSAR

Emojis

Symbolhafte Bilder oder Piktogramme, die insbesondere in der Onlinekommunikation eingesetzt werden, um Wörter zu ersetzen oder Aussagen zu untermalen.

Merchandisingartikel

Lizenzierte Fanprodukte, die erkennbar Teil einer Markenwelt sind, bspw. ein Fahrrad im Stil von Prinzessin Lillifee oder ein T-Shirt mit Star-Wars-Aufdruck.

YouTuberinnen und YouTuber

Personen, die regelmäßig auf der Videoplattform YouTube Videos einstellen und darüber Berühmtheit erlangt haben.

Viele YouTuberinnen und YouTuber verdienen Geld nicht nur über klassische Werbeeinblendungen, sondern auch über Produktplatzierungen in den Videos, Merchandisingprodukte und Live-Events.

Stars, die im Bereich Social Media erfolgreich sind, werden häufig auch Influencer genannt.

In-App-Käufe

Kostenpflichtige Zusatzinhalte in Spielen, bspw. zusätzliche Energie oder zusätzliche Ausstattung der Figuren; die Funktion kann in den Smartphone-Einstellungen deaktiviert oder mit einem Passwortschutz versehen werden.

Nickname

Spitzname, der bspw. zur anonymen Kommunikation auf Internetplattformen verwendet wird.



LINKTIPPS

An dieser Stelle möchten wir Ihnen noch ein paar Linktipps zum Angebot des Internet-ABC vorstellen. Auf diesen Seiten können Sie sich über einzelne Themen eingehend informieren.

Im Anschluss finden Sie die Kopiervorlagen zu den Hausaufgabenvorschlägen. Zusätzlich haben wir dort noch eine Geschichte vorbereitet, die die Kinder sich zu Hause von ihren Eltern oder Großeltern vorlesen lassen können, um sich abschließend noch einmal mit den Themen Medien, Freizeit und Freundschaft auseinanderzusetzen.

Kinder und Smartphones: www.internet-abc.de/smartphones-kinder

Werbung im Internet: www.internet-abc.de/online-werbung

Übersicht zu Gefahren im Internet: www.internet-abc.de/gefahren-im-internet

Apps: www.internet-abc.de/gute-apps-fuer-kinder

Regeln für den Umgang im Netz: www.internet-abc.de/netiquette

Soziale Netzwerke/Privatsphäre: www.internet-abc.de/facebook



DAS INTERNET-ABC

Das Projekt Internet-ABC (www.internet-abc.de) – mit der Klasse sicher ins Netz!

Das Internet-ABC unterstützt Lehrkräfte und Schulen dabei, Kinder spielerisch an das Internet heranzuführen. Die Plattform www.internet-abc.de richtet sich an Kinder von 5 bis 12 Jahren und vermittelt kindgerecht die Basiskompetenzen für den sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit dem Netz.

Neben dem Kinderbereich, der zum Lernen und Mitmachen einlädt, bietet das Internet-ABC Eltern und Pädagogen auf jeweils eigenen Portalen hilfreiche Materialien und praktische Tipps, um Kinder bei den ersten Schritten ins Internet zu begleiten.

Die Webseite ist sicher, werbefrei und nicht kommerziell.

Die Projektplattform Internet-ABC wird vom Verein Internet-ABC e. V. umgesetzt.



Die Kinderseiten – spielerisches Lernen in einer sicheren Umgebung

Im Kinderbereich der Plattform lernen Kinder Schritt für Schritt die Grundlagen für das sichere Surfen im Netz. Die tierischen Maskottchen Pinguin Eddie, Ameisenbär Percy, Eichhörnchen Flizzy und Känguru Jumpy begleiten sie dabei durch die unterschiedlichen Schwerpunktbereiche. Herzstück des Internet-ABC sind die interaktiven Lernmodule (www.internet-abc.de/lernmodule) für Kinder der Klassen 3 bis 6.

Die vertonten Module vermitteln spielerisch wichtiges Basiswissen darüber, wie das Netz funktioniert, was es für Möglichkeiten bietet und wie man sich sicher im Netz bewegt.

Mit jedem Modul lässt sich ein Schwerpunktthema, wie z. B. Datenschutz, Suchmaschinen, Chat oder soziale Netzwerke, erarbeiten. Abwechslungsreiche Übungen, Rätsel und Spiele vermitteln die komplexen Inhalte kindgerecht und vertiefen das Erlernete.



Das erworbene Wissen aus den Lernmodulen können die Kinder anschließend beim „Surfschein“ testen. Wer das Spiel oder die Quizversion erfolgreich durchläuft, ist fit fürs Netz und erhält den Internetführerschein (www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/surfschein).

Die Lehrkräfteseiten – Praxishilfe und Materialien für den Unterricht

Der Lehrkräftebereich (www.internet-abc.de/lehrkraefte) bietet neben hilfreichen Hintergrundinformationen zu aktuellen Themen wie Cybermobbing, Datenschutz oder WhatsApp auch umfangreiche Unterrichtsmaterialien, mit denen z. B. die Lernmodule des Internet-ABC auch offline erarbeitet werden können.

Darüber hinaus finden Pädagogen dort Lerneinheiten, Methodenbausteine oder auch Bastelvorlagen für unterschiedliche Unterrichtsmodelle, bspw. für Vertretungsstunden oder Projektwochen. Daneben gibt es Tipps und kostenlose Materialien für die Elternarbeit, die in Form von Broschüren und Flyern direkt im Klassensatz bestellt werden können: www.internet-abc.de/materialien.

Die Elternseiten – Tipps zur Medienerziehung in der Familie

Neben den Bereichen für Kinder und Lehrkräfte bietet das Internet-ABC auch eine eigene Anlaufstelle speziell für Eltern (www.internet-abc.de/eltern). Hier erfahren sie alles Wissenswerte rund um Chancen und Risiken von Internet und digitalen Medien und bekommen gleichzeitig Tipps, wie sie dieses Wissen gemeinsam mit ihrem Kind nutzen können.

Das Internet-ABC unterstützt bei Fragen zur Medienerziehung und hilft bei ganz alltäglichen Unsicherheiten im Umgang mit dem Internet. Der Bereich „Die Jüngsten im Netz“ bietet dabei insbesondere Eltern von noch sehr kleinen Kindern erste Orientierung. Bei Fragen können sich Eltern auch direkt an die Internet-ABC-Redaktion wenden.





Mein erstes Internet-ABC – Hausaufgaben

Hausaufgabe Kapitel 1: „Meine Lieblingsmedien“ (Eltern + Kind)

Frage zu Hause deine Eltern oder Großeltern, mit welchen Medien sie in deinem Alter gespielt haben.

Welche Medien hatten sie damals zum Spielen?

Welche Bücher haben sie gelesen? Welche Sendungen gab es?

Wie war das, als deine Eltern oder Großeltern noch Kinder waren? Hör gut zu!

Wenn du möchtest, kannst du in der Klasse darüber berichten.

Aufgegeben am: _____ **Zu erledigen bis:** _____

Internet-ABC – Mitmach-Heft für Kinder – © Internet-ABC e. V., 2021



Mein erstes Internet-ABC – Hausaufgaben

Hausaufgabe Kapitel 2: „Medienheldinnen und Medienhelden sind überall“ (Eltern + Kind)

Suche gemeinsam mit deinen Eltern oder Großeltern nach Werbung.

Ihr findet sie überall, zum Beispiel in Zeitschriften oder draußen auf Plakaten.

Sammelt gemeinsam verschiedene Werbeanzeigen.

Vielleicht habt ihr besonders interessante oder lustige Werbung gefunden?

Ihr könnt sie ausschneiden oder ein Foto davon machen.

Klebt die Werbung dann gemeinsam auf. Das Blatt bringst du wieder mit in die Schule.

Aufgegeben am: _____ **Zu erledigen bis:** _____

Internet-ABC – Mitmach-Heft für Kinder – © Internet-ABC e. V., 2021



Mein erstes Internet-ABC – Hausaufgaben

Hausaufgabe Kapitel 2: „Heldinnen und Helden gesucht!“ (Eltern + Kind)

Kennst du eigentlich die Lieblingsheldinnen und Lieblingshelden deiner Eltern und Großeltern?

Lass dir erzählen, welche Medienhelden sie früher als Kinder hatten.

Was war besonders an ihnen? Vielleicht haben sie noch ein Bild oder eine Zeitschrift von ihren Medienhelden?

Kennst du diese Heldinnen und Helden auch noch?

Hör gut zu! Wenn du möchtest, kannst du der Klasse darüber berichten oder die Bilder zeigen.

Aufgegeben am: _____ **Zu erledigen bis:** _____

Internet-ABC – Mitmach-Heft für Kinder – © Internet-ABC e. V., 2021



Mein erstes Internet-ABC – Hausaufgaben

Hausaufgabe Kapitel 3: „Wahr oder falsch?“ (Eltern + Kind)

Schneide die Spielkarten aus. Du kannst sie auch auf dickeres Papier oder dünne Pappe kleben. Male die Karten dann bunt aus.

Das Spiel kannst du gemeinsam mit deinen Eltern, Großeltern oder Geschwistern spielen. Dreht dazu die Karten um und mischt sie gut durch.

Ein Spieler beginnt und darf 2 Karten umdrehen. Gehören die beiden Karten zusammen?

Dann hat er ein Paar gefunden und ist noch einmal dran. Passen die Karten nicht zusammen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Aufgeben am: _____ **Zu erledigen bis:** _____

Internet-ABC – Mitmach-Heft für Kinder – © Internet-ABC e. V., 2021



Mein erstes Internet-ABC – Hausaufgaben

Hausaufgabe Kapitel 4: „Internetagent ABC im Einsatz“ (Eltern + Kind)

Du hast gelernt, wie wichtig es ist, sich im Internet zu schützen. Man sollte nicht alles von sich preisgeben. Besonders wichtig sind sichere und geheime Passwörter. Zeige deinen Eltern, was du über sichere Passwörter gelernt hast! Geht dafür zusammen auf die Webseite www.checkdeinpasswort.de.

Hier könnt ihr euch gemeinsam besonders sichere Passwörter ausdenken!

Aufgeben am: _____ **Zu erledigen bis:** _____

Internet-ABC – Mitmach-Heft für Kinder – © Internet-ABC e. V., 2021



Zusatzaufgabe

Lass dir zu Hause von deinen Eltern oder Großeltern die Geschichte „Eddie allein zu Haus“ vorlesen.

Eddie allein zu Haus

„MegaMörk: Die Monsterjagd – das ist genau das Richtige für heute!“, dachte sich Pinguin Eddie.

Er hatte nämlich einen freien Tag. Nichts zu tun. Warum also nicht mal einen ganzen Tag am Computer spielen? Und zwischendurch etwas fernsehen? Gedacht, getan!

Die erste Stunde verging wie im Flug. Mit seinem Helden MegaMörk kämpfte Eddie gegen furchterregende Monster: blaue und grüne Gestalten, mit großen Augen und langen glitschigen Händen. Manchmal besiegte Eddie sie, manchmal wich er ihnen geschickt aus. Das Spiel wurde immer schwieriger, die Monster immer stärker und gruseliger – aber Eddie hatte es echt drauf!

Mitten im 15. Level schellte es an Eddies Tür: Eichhörnchen Flizzy, Känguru Jumpy und Ameisenbär Percy waren da. Sie hatten Bretter in der Hand. Percy trug einen Werkzeugkoffer. „Hey Eddie, wo bleibst du denn? Wir wollten doch heute unser Baumhaus weiterbauen.“

Oh je, Eddie hatte das Treffen total vergessen. „Ja, ich komme gleich nach. Ich muss nur noch kurz etwas erledigen“, sagte Eddie. Er warf die Tür zu und flitzte zurück zu seinem Computer. Fast hätte ihn ein Monster besiegt, als er kurz weg war. Glück gehabt, Level 16 erreicht.

Es war bereits Mittag, als Flizzy anrief: „Nun haben wir das Baumhaus schon fast fertig. Wir machen darin gleich ein Picknick. Was ist mit dir?“ Eddie antwortete: „Noch ein Level in meiner Monsterjagd – dann komme ich ganz bestimmt.“

Wenig später merkte Eddie, dass es ihm nicht gut ging. Er hatte seit Stunden nichts gegessen und nichts getrunken. Während er weiterspielte, trank er ein Glas Milch und aß ein paar Stückchen Schokolade. Als auch noch seine Augen anfangen zu flimmern, legte er sich doch lieber ein wenig aufs Bett.

Wieder schellte es an seiner Tür. Eddie schreckte auf. Es war sein Freund Percy. Percy schaute voller Angst. Er schrie: „Eddie! Komm schnell mit. Da ist was Komisches in unserem Baumhaus!“ Sie rannten zusammen dorthin. Die anderen beiden Freunde standen vor dem Baumhaus. Aus dem Fenster des Hauses blitzte es. Ein lautes, unheimliches Schmatzen war zu hören.

Eddie kletterte mutig die Leiter zum Baumhaus hoch. Das Schmatzen und Grunzen wurde lauter, immer lauter. Er öffnete langsam die Tür und schaute durch einen Spalt in das Haus. Drei Monster waren zu sehen: grün und blau, mit großen Augen und langen glitschigen Händen. Sie stürzten sich auf ihn. „Hilfe!“, rief er noch – und wachte auf. Er lag noch immer auf seinem Bett und war wohl eingeschlafen.

Pinguin Eddie zog sich seine Schuhe an und machte sich auf den Weg zum Baumhaus. Dort war alles friedlich. Aus dem Fenster rief ihm Flizzy zu: „Da bist du ja doch noch, Eddie! Klasse. Komm hoch!“ Eddie stieg die Leiter hinauf. „Vorsichtig! Vielleicht ist es dort oben gefährlich“, dachte er noch. Langsam zog er die Tür auf. Da sah er seine Freunde. Sie spielten an einem kleinen Computer. „Wir jagen Monster! Machst du mit?“, rief Jumpy. Eddie verdrehte die Augen. Er setzte sich in eine Ecke und aß die Reste des Picknicks. „Nein, danke! Irgendwie habe ich genug davon.“

Was denkst du über die Geschichte?





Verein „Internet-ABC e. V.“

Geschäftsstelle und Projektleitung
c/o Landesanstalt für Medien NRW
Postfach 10 34 43
40025 Düsseldorf
Tel.: 0211 / 77 00 7 - 172; - 119
Fax: 0211 / 77 00 7 - 335
E-Mail: internet-abc@medienanstalt-nrw.de

Internet-ABC e. V. – Mitglieder

Landesanstalt für Medien NRW, Vorsitz · Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) · Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM) · Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb) · Bremische Landesmedienanstalt (brema) · Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH) · Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) · Niedersächsische Landesmedienanstalt (NLM) · Medienanstalt RLP · Landesmedienanstalt Saarland (LMS) · Medienanstalt Sachsen-Anhalt (MSA) · Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM) · Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)

Internet-ABC e. V. – Fördermitglieder

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

Die Projektplattform Internet-ABC wird vom Verein Internet-ABC e. V. umgesetzt.



UNESCO-Preis

Als erste deutsche Einrichtung hat das Internet-ABC 2012 den angesehenen King-Hamad-bin-Isa-Al-Khalifa-Preis der UNESCO für den vorbildlichen Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien in der Bildung erhalten.