



# Der Führerschein fürs Internet

## Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte

### TEIL 2 DER SURFSCHHEIN IM UNTERRICHT

## EINLEITUNG

### Einsatz im Unterricht

Der Surfschein kann in einer Doppelstunde oder als längeres Projekt in einer AG oder an einem Projekttag erworben werden.

Generell ist es von Vorteil, die Unterrichtsstunden in nicht allzu großen Abständen zu halten, damit die Schülerinnen und Schüler den Zusammenhang zwischen den verschiedenen Themen herstellen können.

In einzelnen Fächern kann an das Thema „Medien“ angeknüpft werden (E-Book, Blog, Podcast etc.) oder an „Kommunikation“ (Themenbereiche „Lesen, Hören, Sehen“ und „Mitreden und Mitmachen“). In den Themenbereichen „Surfen & Internet“ und „Achtung! Gefahren“ können Schüler sehen: Wie funktioniert das Internet? Welche Strategien gibt es, um sinnvoll mit Risiken umzugehen?

### Aufbau der Unterrichtseinheiten

Dem Lehrer stehen Unterrichtsmaterialien zu den vier Themengebieten zur Verfügung, darüber hinaus Material für alle Spiele am PC und/oder am interaktiven Whiteboard.

Der Lehrer hat Wahlmöglichkeiten für beispielsweise zehn Unterrichtsstunden. Er kann die Unterrichtsmaterialien ganz einfach in der vorgegebenen Reihenfolge abarbeiten. Er kann auch individuell Kombinationen zusammenstellen. Jeder Baustein ist mit einer Zeitangabe versehen.

Als Bausteine gelten die Vorbereitung des Themas (ein einleitender E-Mail-Text und eine Aktion), Zusatzaufgaben, Spiele und eine daran anschließende Reflexion. Die Bausteine werden in der Übersicht

auf Seite 29 noch einmal anschaulich dargestellt. Auf Seite 56 werden mögliche Kombinationen der Bausteine aufgeführt.

Darüber hinaus erhält der Lehrer ein Arbeitsblatt, das eine Reflexion der Unterrichtseinheit enthält. Die Reflexion dient der Dokumentation des Ablaufs der Unterrichtsstunden und der Optimierung des kommenden Unterrichts. Die ausgefüllten Kopien können vom Lehrer selbst aufgehoben oder in einem Ordner gesammelt werden, der dann auch zugänglich ist für Kollegen.

Darüber hinaus gibt es einen Elternbrief. Er informiert über die pädagogischen Absichten des Surfscheins und seiner Inhalte.

### Einteilung in Internet-Anfänger und Internet-Fortgeschrittene

In den Unterrichtsmaterialien wird zwischen Internet-Anfängern und Internet-Fortgeschrittenen unterschieden (siehe Info-Teil Seite 2).

Die meisten Aktionen können sowohl von Internet-Anfängern als auch von Internet-Fortgeschrittenen gespielt werden. Die Zusatzaufgaben oder Aktions-Zusätze wurden allein für Internet-Fortgeschrittene entworfen.

#### Internet-Anfänger:

„leicht“ gekennzeichnet durch:



#### Internet-Fortgeschrittene:

„schwer“ gekennzeichnet durch:



## BESCHREIBUNG DER BAUSTEINE



### E-Mail

Der Vortrag einer E-Mail durch den Lehrer dient der Vorstellung des jeweiligen Internet-Experten, der darin Profil und Charakter seiner Insel beschreibt und in die Begriffe des Projekts einführt. Das geschieht zum Teil auch über Fragen an die Schüler, die am Ende der E-Mail zu Erfahrungsaustausch und Teamarbeit ermuntert werden sollen.



### Aktion

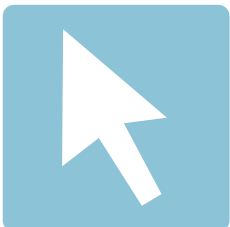
In Aktionen werden spielerisch die Themenbereiche erarbeitet, bekanntes Wissen wiederholt und neues Wissen gefestigt. Für den Lehrer sind die Materialien aufgezählt, die für die Aktion gebraucht werden. Weiterhin werden die Vorbereitung und die Durchführung der Aktion beschrieben und ein Lernziel formuliert.

*Die Aktion kann Zusätze für Internet-Fortgeschrittene beinhalten (gekennzeichnet mit dem Icon „Gewicht“).*



### Zusatzaufgabe (Arbeitsblatt)

Wenn die Klasse für die Aktion weniger Zeit braucht, kann die Zusatzaufgabe am Ende der Stunde von der Klasse bearbeitet werden. Auch der Einsatz der Zusatzaufgabe als Hausarbeit ist denkbar. Die Zusatzaufgabe wurde für Schüler entworfen, die schon fortgeschrittenes Wissen zum jeweiligen Thema besitzen.



### Surfschein Themeninsel spielen

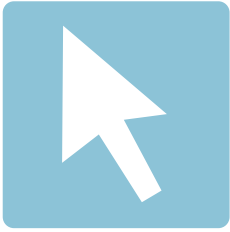
Dieser Baustein ist für eine Unterrichtsstunde konzipiert, in der aus zeitlichen Gründen nur ein Themenbereich, also eine Insel des Surfscheins, gespielt werden kann.

*Für Hinweise zu technischen Voraussetzungen und den Spiel-Modi siehe Infoteil Seite 3*

Die Punkte, die beim Spielen einer Insel erworben wurden, werden nicht gespeichert. Wenn die Schüler ihren Punktestand trotzdem festhalten wollen, kann dieser ausgedruckt werden (siehe Info Teil Seite 24)



## Der Gesamte Surfschein (Am PC oder Interaktiven Whiteboard)



Dieser Baustein kann dazu dienen, den gesamten Surfschein in einem Durchgang zu spielen, nachdem jede einzelne Insel von den Schülern durch die E-Mail und die Aktion vorbereitet und gespielt wurde. Bei jedem neuen Spielen tauchen neue Fragen auf, wodurch ein weiteres Spielen nicht langweilig wird.

*Für Hinweise zu technischen Voraussetzungen und den Spiel-Modi siehe Infoteil Seite 3*

Der Baustein kann jedoch auch für sich stehen und in zwei Unterrichtsstunden ohne jegliche Vorbereitung gespielt werden. Hierbei hilft die gemeinsame E-Mail, geschrieben von allen Inselbewohnern, die Themen einzuleiten und auf das Spielen des gesamten Surfscheins vorzubereiten.

Für beide Varianten wird eine Doppelstunde empfohlen, weil der Spielstand nicht gespeichert wird.

Die Schüler erfahren am Ende, ob sie den Surfschein bestanden haben. Die Urkunde, die das bestätigt, kann als PDF ausgedruckt werden (siehe Info Teil Seite 24).

---

## Reflexion



Die Reflexion schließt sich direkt an das Spielen der Inseln oder des gesamten Surfscheins an und soll den Schülern die Möglichkeit geben, das Erfahrene mit den Mitschülern zu teilen und offene Fragen zu klären. Die Fragen können vom Lehrer im Plenum direkt an die Schüler gestellt werden.

Optional: Wenn mehr Zeit zur Verfügung steht, kann der Lehrer die Fragen an die Tafel schreiben und die Schüler in Gruppen darüber diskutieren lassen

**SURFEN & INTERNET**

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion



30-35 Minuten

Surfschein Themeninsel spielen



20-25 Minuten

Reflexion



20-25 Minuten

**ACHTUNG! GEFAHREN**

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion



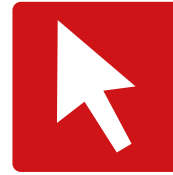
30-35 Minuten

Zusatzaufgabe



(optional)

Themeninsel spielen



20-25 Minuten

Reflexion



20-25 Minuten

**LESEN, HÖREN, SEHEN**

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion



30-35 Minuten

Zusatzaufgabe



(optional)

Themeninsel spielen



20-25 Minuten

Reflexion



20-25 Minuten

**MITREDEN UND MITMACHEN**

Vorbereitung:

E-Mail



10-15 Minuten

Aktion



30-35 Minuten

Zusatzaufgabe



(optional)

Themeninsel spielen



20-25 Minuten

Reflexion



20-25 Minuten

**DER GESAMTE SURFSCHHEIN**

E-Mail



10-15 Minuten

Surfschein spielen am PC



mindestens 50 Minuten

Surfschein spielen am Interaktiven Whiteboard



mindestens 50 Minuten

Reflexion



wenn noch Zeit bleibt: 10-20 Minuten

# UNTERRICHTSMATERIALIEN „DER GESAMTE SURFSCHIEIN“

## THEMEN UND ZUGEHÖRIGE BAUSTEINE

### Bausteine

2 Unterrichtsstunden



Siehe Arbeitsblatt (S. 55)

10-15 Minuten



Surfschein spielen am PC

mindestens  
50 Minuten



Surfschein spielen am interaktiven Whiteboard

#### Version 1:

Der Surfschein wird im Ein-Spieler-Modus von der Klasse gemeinsam gespielt, das heißt der Lehrer ruft nacheinander Schüler auf, die eine Aktion durch Berühren des interaktiven Whiteboards ausführen. Wenn danach die Frage erscheint, wird die Klasse dazu aufgefordert, über die korrekte Antwort zu diskutieren. Wenn innerhalb kurzer Zeit kein Konsens gefunden wird, kann per Handzeichen abgestimmt werden. Für die kleinen Spiele auf den Inseln kann der Lehrer ein oder zwei Schüler aufrufen, die mit Hilfe der Klasse das Spiel lösen.

mindestens  
50 Minuten

#### Möglicher Zusatz:

Wenn der Lehrer von weiteren Klassen weiß, die den Surfschein im Unterricht behandeln, kann ein kleiner Klassenbattle organisiert werden, das heißt die Klassen treten gegeneinander an (nicht unbedingt zeitgleich), und am Ende werden die Punkte verglichen. Die Klasse mit den meisten Punkten könnte beispielsweise einen kleinen Preis gewinnen.



mindestens  
50 Minuten

### Surfschein spielen am interaktiven Whiteboard

#### Version 2:

Der Surfschein wird im Zwei-Spieler-Modus von zwei Gruppen innerhalb der Klasse gespielt. Jede Gruppe wählt einen Namen und beide treten gegeneinander an. Es kann ein Schüler pro Gruppe gewählt werden, der am interaktiven Whiteboard die Aktionen ausführt. Der Rest der Gruppe diskutiert über die richtige Antwort. Da immer andere Fragen gestellt werden, kann dies ruhig hörbar für die andere Gruppe geschehen. Die Gruppe, die am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Wenn jedoch beide Gruppen den Surfschein geschafft haben, gibt es natürlich für beide ein Lob und auch hier kann wieder eine Urkunde ausgedruckt werden.



(wenn noch Zeit  
bleibt)

#### *Was war neu für die Schüler?*

Habt ihr beim Spielen des Surfscheins etwas erfahren, das euch vorher noch nicht bewusst war? Gab es Begriffe, die ihr noch nicht kanntet?

#### *Was haben die Schüler gelernt?*

Was habt ihr durch die Fragen und die Spiele des Surfscheins neu dazugelernt? Gibt es etwas, das ihr in Zukunft anders machen wollt?

#### *Gibt es offene Fragen?*

Gab es bestimmte Begriffe, die ihr gar nicht verstanden habt?

Kam es vor, dass ihr bei einer Frage die richtige Antwort nicht verstanden habt?

Bei welcher Frage wart ihr euch eigentlich sicher, dass ihr richtig geantwortet habt, obwohl es sich als falsch herausstellte?





Hallo,  
wir sind Eddie der Pinguin, Flizzy das Eichhörnchen, Percy der Nasenbär und Jumpy das Känguru. Wir sind alle auf unserer eigenen kleinen Insel zu Hause, aber wir kennen uns schon lange und sind gute Freunde. In unserer Freizeit fangen wir gerne Fische oder wir klettern auf Bäume. Manchmal verscheuchen wir auch Ameisen oder hüpfen um die Insel und besuchen unsere Mitbewohner. Wir haben jetzt eine Surfschule gegründet, da treffen wir uns ganz oft. Wollt ihr nicht auch mal in unsere Surfschule kommen? Hier könnt ihr einen Surfschein machen! Das ist ganz einfach: Besucht uns doch einfach, jeden auf seiner Heimatinsel. Helft uns, alles wieder in Ordnung zu bringen, und löst die Aufgaben dort. Wenn ihr das Meiste geschafft habt, bekommt ihr euren Surfschein. Bei den Aufgaben dreht sich alles ums Internet: wie es funktioniert, welche Gefahren es da gibt, was man alles entdecken kann und wie man mit seinen Freunden in Kontakt bleiben kann.

Seid ihr auch im Internet unterwegs? Auf welchen Seiten surft ihr am liebsten? Gibt es auch Dinge, die ihr nicht versteht? Habt ihr noch Fragen?

Schaut doch einfach mal in unserer Surfschule vorbei! Wir vier Surflehrer sind zwar nicht da, weil jeder am liebsten auf seiner Insel ist. Wir sind aber per Internet auf unseren kleinen Tablet-PCs erreichbar. Von der Surfschule aus könnt ihr uns jedoch mit einem Klick auf unseren Heimatinseln besuchen und mit uns spannende Abenteuer erleben.

Wir freuen uns auf euch!  
Bis bald!

Eddie, Flizzy, Percy und Jumpy








## MÖGLICHE KOMBINATIONEN DER BAUSTEINE

Die Bausteine der einzelnen Themenbereiche können, wie in der Übersicht aufgeführt, nacheinander abgehandelt werden (wenn der Lehrer 10 Unterrichtsstunden Zeit hat). Sie können aber auch ohne Schwierigkeiten in verschiedenen Kombinationen zusam-

mengestellt und so an die Anzahl der zur Verfügung stehenden Unterrichtsstunden angepasst werden.

Hier einige Beispiele:

### Beispiel 2 Unterrichtsstunden

E-Mail	Surfschein spielen am PC	Reflexion
		
10-15 Minuten	mindestens 50 Minuten	optional 10-20 Minuten

### Beispiel 6 Unterrichtsstunden

**SURFEN & INTERNET** 1. USD

Vorbereitung:  
E-Mail Aktion

 + 

10-15 Minuten 30-35 Minuten

### ACHTUNG! GEFAHREN 2. USD




Vorbereitung:  
E-Mail Aktion Zusatzaufgabe

 +  + 

10-15 Minuten 30-35 Minuten (optional)

### LESEN, HÖREN, SEHEN 3. USD




Vorbereitung:  
E-Mail Aktion Zusatzaufgabe

 +  + 

10-15 Minuten 30-35 Minuten (optional)

### MITREDEN UND MITMACHEN 4. USD



Vorbereitung:  
E-Mail Aktion Zusatzaufgabe

 +  + 

10-15 Minuten 30-35 Minuten (optional)

### 5.+6. USD

Surfschein spielen am PC Reflexion

mindestens 50 Minuten optional 10-20 Minuten