

Das Internet-ABC will als werbefreier Ratgeber im Netz Kindern, Eltern und Pädagogen konkrete Hilfestellung und Hinweise zum sicheren und kompetenten Umgang mit dem Internet geben.

Sehr geehrte Leserin, sehr geehrter Leser,

empfinden Sie Kreativität und Computer als Widerspruch? Einfallsreichtum und schöpferische Tätigkeit sind am Bildschirm in vielfältiger Form möglich! Wir machen in dieser Newsletter-Ausgabe einige Vorschläge, wie Sie und Ihre Kinder sich mit dem Computer kreativ(er) betätigen können.

Außerdem gibt es wieder viele Hinweise auf neue Features unserer Webseite und die ausführliche Rubrik „Projekte, Tipps, Termine“, die auf wichtige Veranstaltungen sowie interessante Bildungs- und Internetprojekte hinweist.

Einen computer-kreativen Start in den Frühling 2006 wünscht Ihnen

Ihre Internet-ABC Redaktion

## Inhalt & Themenübersicht

- 1.** Schwerpunktthema „Kreativität am Computer und im Internet“
- 2.** Internet-ABC aktuell
- 2.1.** Internet-ABC CD-ROM jetzt kostenlos erhältlich
- 2.2.** Neues von der Kinderseite
  - Baukasten „Theater“
  - www - wer weiß wo?
- 2.3.** Neues von der Elternseite
  - Leuchtturmprojekte der Landesmedienanstalten
- 3.** Auf den Punkt gebracht! Streitpunkte, Standpunkte, Pluspunkte
  - Das Thema: „Wie RSS die Webwelt verändert“
  - Neulich im Netz: „Deutsch für Holländer“
  - Schlauer als Ihr Kind: „Was sind eigentlich ‚Podcasts‘?“
  - Dr. Surf: „Was ist so besonders an OpenOffice?“
- 4.** Lernsoftware
  - Lernsoftware Datenbank
  - Lernsoftware vorgestellt: „Emil und Pauline in der 4. Klasse“

- 5.** Computerspiele  
- Spiele-Datenbank  
- Spiel des Monats: „DTM Race Driver 3“

- 6.** Projekte, Tipps, Termine

- 7.** Nur einen Klick entfernt  
Weiterempfehlen und Kontakt  
Abmeldehinweis und Impressum

## 1. Schwerpunktthema

### „Kreativität am Computer und im Internet“

Wie beginnt man einen Text, der Kreativität behandeln soll? Am besten möglichst einfallsreich, womit wir mitten im Thema wären. Was bedeutet eigentlich „kreativ“?

Kreativ ist eine Leistung oder ein Produkt, das innovativ, neu oder ungewöhnlich ist, das es so vorher noch nicht gegeben hat. Derartige schöpferische Leistungen werden klassischerweise erbracht von Künstlern, Malern, Autoren, Musikern oder auch Wissenschaftlern. Prinzipiell sind alle Menschen zu kreativen Leistungen imstande. Schöpferisches Problemlösen ist ein bedeutsamer Aspekt menschlicher Tätigkeit. Der kreative Prozess macht Freude, birgt er doch ein Stück Selbstverwirklichung, lässt ein eigenes Schaffensprodukt entstehen.

#### Kreativität ist wichtig

Die Förderung von Kreativität ist ein wichtiges Erziehungsziel, um Kinder in ihrer Persönlichkeitsentwicklung zu unterstützen. Über kreative Betätigung gelingt die freie Entfaltung des Selbst und die Stärkung des Selbstbewusstseins. Medien können hier einen wichtigen Beitrag leisten.

Als Voraussetzung, um erfolgreich an der Gesellschaft teilhaben zu können, gilt heute die Medienkompetenz. Kreativität spielt auch hier eine entscheidende Rolle: Zu einer umfassenden Medienkompetenz gehört neben der Mediennutzung, -kunde und -kritik auch die Mediengestaltung, d.h. der gestalterische, produktive und kreative Umgang mit Medien. Nur wer in der Lage ist, Medien gestalterisch einzusetzen, ist bzw. wird „medienkompetent“.

#### Von Grenzen und Möglichkeiten

Der Mensch wird in der Regel in einem bestehenden Rahmen kreativ, der ihm gewisse Grenzen setzt. Die Bauklötze, mit denen ein Kind eigene Minitaturwelten erschafft, haben eine bestimmte Form, Farbe und Größe. Auch ein Blatt Papier zeigt bereits Grenzen auf. Bei Computer und Internet ist das nicht anders: Ihre Angebote sind durch technische Beschränkungen eingegrenzt, dennoch lassen sie viel Freiraum.

Wie lässt sich kreatives Potenzial fördern und entfalten? Man kann geeignete Bedingungen schaffen, Materialien und Raum lassen, Auswahlmöglichkeiten anbieten, in deren Rahmen sich Einfallsreichtum und schöpferische Kraft entfalten können.

#### Gestalten am Computer

Malen und Zeichnen mit Farben auf dem Papier ist ein freier schöpferischer Prozess. Doch wie steht es mit entsprechenden elektronischen Pendanten am Bildschirm? Durch neue Medien und Software eröffnen sich vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten anderer, neuer Qualität. Wer mag bewerten und entscheiden, was besser oder schlechter bzw. „kreativer“ oder „weniger kreativ“ ist?

Erste Schritte in der Gestaltung am Computer können Kinder mit einem einfachen Bildbearbeitungsprogramm wie „Paint“ gehen. Paint ist meist im Betriebssystem Windows integriert und auf nahezu jedem PC zu finden. Schon damit lässt sich entdecken, wie mit der

Maus am Bildschirm gemalt und „gezaubert“ werden kann. Kinder können unterschiedliche Pinselwerkzeuge und Farben kennen lernen und erproben.

Hat man sich mit den Möglichkeiten eines solchen Programms vertraut gemacht, können weitere Schritte folgen. Geburtstagsglückwünsche, Stundenpläne, Kalender und viele weitere Kunstwerke lassen sich mit Grafik-Programmen gestalten. Es lohnt sich, einen Blick auf kostenlose Programme, so genannte Freeware, zu werfen, denn kreativ sein am Computer muss nicht teuer sein:

- Pixia ist ein kostenloses Zeichenprogramm, mit dem Kinder leicht malen, zeichnen und Fotos bearbeiten können. Anleitung und Download-Adresse stellt Kidnetting.de zur Verfügung:  
[http://www.kidnetting.de/a\\_homepage/anleitungen/pixia/1\\_infokasten.htm](http://www.kidnetting.de/a_homepage/anleitungen/pixia/1_infokasten.htm)
- Auch Irfan View (<http://www.irfanview.de/>) ist eine empfehlenswerte Freeware zur Bildbearbeitung. Eine Anleitung (<http://www.lehrerfortbildung-bw.de/werkstatt/anleitung/bild/irfanview/>) sowie die Programmbewertung in unserer Datenbank erklären die Möglichkeiten der Software, die u.a. auch kleinere gif-Animationen einschließen:  
[http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global\\_index.php?bereich=werkstatt&ziel=kreativesdigital&id=36](http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global_index.php?bereich=werkstatt&ziel=kreativesdigital&id=36)
- Professionell Kreative werden auf das Programm „Photoshop“ der Firma Adobe zurückgreifen. Nicht ganz billig, lässt es dafür kaum Wünsche offen. Mit diversen Filtern und Schablonen lassen sich unzählige Effekte erreichen, die jeden Webdesigner begeistern. Tipps und Hilfe für Photoshop-User hält Dr. Web (<http://www.drweb.de/photoshop/index.shtml>) bereit. Photoshop Elements, eine abgespeckte Variante der Software, bewerten wir in unserer Datenbank „Kreatives“:  
[http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global\\_index.php?bereich=werkstatt&ziel=kreativesdigital&id=34](http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global_index.php?bereich=werkstatt&ziel=kreativesdigital&id=34)
- Ein Freeware-Bildbearbeitungsprogramm im Stil von Photoshop ist das englischsprachige GIMP (<http://gimp-win.sourceforge.net/>). Mit Effekten, Masken und Pfaden reicht es in Teilen an das teure Photoshop heran. Das Handbuch (<http://manual.gimp.org/de/>) erklärt einzelne Funktionen.

Eine Übersicht weiterer Programme zur digitalen Bildbearbeitung bietet Mediaculture Online:  
<http://www.mediaculture-online.de/Programme.293.0.html>.

#### Fotos und Scanner

Gestalterische Möglichkeiten eröffnen sich mit Bildbearbeitungsprogrammen auch im Bereich der Fotografie. Digitale Fotos können retuschiert, verfremdet, mit Pinselstrichen verziert, umrahmt oder mit Sprechblasen zu einer Foto-Story zusammengefügt werden. Was zu beachten ist, wenn Fotos im Internet genutzt werden, erfahren Sie bei „Wissen, wie's geht: Photos im Internet“:  
[http://www.internetabc.de/index.php?action=eltern\\_bibliothek&room=fuehrer&deeplink=photos](http://www.internetabc.de/index.php?action=eltern_bibliothek&room=fuehrer&deeplink=photos)

- Eine Empfehlung aus unserer Software-Datenbank: „Der große National Geographic Photo-Guide“:  
[http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global\\_index.php?bereich=bibliothek&ziel=lernendigital&id=254](http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global_index.php?bereich=bibliothek&ziel=lernendigital&id=254)

Wer seine Fotos weiterhin mit der Kleinbildkamera schießt und als Papierabzug anfertigen lässt oder alte Fotos weiterbearbeiten möchte, greift auf den Scanner zurück. Scanner sind heute für wenig Geld zu haben und eröffnen eine Schnittstelle zwischen digitalem Universum und realer Welt. Haben Sie schon einmal mit Kindern selbst gemalte Bilder, Bastelarbeiten, Objekte wie Münzen oder Bilderbuchseiten eingescannt? Faszination und Spaß sind garantiert!

Gerade für kleine Kinder, die die sinnliche Erfahrung greifbarer Mal- und Bastelmaterialien genießen, kann der Scanner einen gelungenen Einstieg in Mediengestaltung bedeuten. Mit Wasserfarben und Pinsel gemalte Werke lassen sich leicht einscannen und im Anschluss z.B. via E-Mail verschicken, im Internet veröffentlichen oder fantasievoll am Bildschirm weiter bearbeiten.

#### Musik, Audio und Hörspiele

Auch wer seine kreativen Ambitionen und Talente eher im Audibereich sieht, kann sich auf den Computer als Gestaltungswerkzeug verlassen. Für die Produktion von Liedern oder Hörspielen stehen empfehlenswerte Computerprogramme zur Verfügung. Warum nicht einmal selbst komponieren, Musikstücke oder Audio-Werke produzieren? In unserer Software-Datenbank stellen wir für die Audio-Produktion z.B. vor:

- „Cubasis go 3.0“  
[http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global\\_index.php?bereich=werkstatt&ziel=kreativesdigital&id=14](http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global_index.php?bereich=werkstatt&ziel=kreativesdigital&id=14) und
- „Magix Music Maker 7.0“  
[http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global\\_index.php?bereich=werkstatt&ziel=kreativesdigital&id=15](http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global_index.php?bereich=werkstatt&ziel=kreativesdigital&id=15)

Wer ein wenig Noten lesen und schreiben kann oder eine Klaviatur bedienen kann, dem sei das Programm Octava der Firma Obtiv empfohlen. Viele verschiedene Instrumente können hier „gespielt“ und auf mehrere Ebenen gelegt werden: von der Geige über das Klavier bis zum Schlagzeug. Unter <http://www.obtiv.de> kann eine Demoversion heruntergeladen werden.

Mit akustischen Mitteln und Einfallsreichtum lässt sich ein eigenes Hörspiel erschaffen. Geräusche, Stimme und Musik lassen sich zu einem kreativen Produkt mit Atmosphäre inszenieren. Das Material dafür liefert das Internet:

- Die Hörspielbox ist ein Soundarchiv mit 1.000 MP3-Dateien zum kostenlosen Download:  
<http://www.hoerspielbox.de>
- Geräusche und Rezepte, um Geräusche selber zu machen gibt's beim Ohrenspitzer:  
[http://129.143.189.18/home/ohrenspitzer\\_bw/hoerbar\\_geraeuschkiste.htm](http://129.143.189.18/home/ohrenspitzer_bw/hoerbar_geraeuschkiste.htm).

Um die Audio-Dateien zu einem Gesamtstück zusammen zu fügen, verwenden kreative Köpfe entsprechende Schneide-Software. Audacity z.B. ist ein kostenloser, leicht zu bedienender Audio-Editor und Rekorder. Stimmen und Töne können aufgenommen, Audio-Dateien bearbeitet,

Töne und Dateien geschnitten, kopiert und zusammengemixt sowie die Geschwindigkeit oder Tonhöhe einer Aufnahme geändert werden: <http://audacity.sourceforge.net>.

#### Podcasts – Eigene Audiodateien ins Netz stellen

Ein relativ neuer Trend sind so genannte Podcasts. Das sind MP3-Dateien, die mit Musik und/oder gesprochenem Wort bestückt sind und über das Internet zum Download für den MP3-Player angeboten werden. Vergleichbar sind sie vielleicht mit kleinen „Radio-Häppchen zum Mitnehmen“.

Dass jeder einen Podcast produzieren kann, zeigt beispielhaft ein Projekt, in dem Schüler einen Popsong einschließlich „Making of“ erstellen:

[http://www.tastengott.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=105&Itemid=28](http://www.tastengott.com/index.php?option=com_content&task=view&id=105&Itemid=28).

Linktipp: Podcasting im Unterricht

<http://www.schulpodcasting.info/podcasting/anleitung.html>

Beachten Sie auch unseren Artikel „Was sind eigentlich ‚Podcasts‘?“ in der Rubrik „Schlauer als Ihr Kind“:

[http://www.internetabc.de/index.php?action=eltern\\_spielsalon&room=schlauer](http://www.internetabc.de/index.php?action=eltern_spielsalon&room=schlauer)

#### Gestalten im Internet

Kindgerechtes Internet gibt jungen Surfern Raum, um sich auszuprobieren und aktiv zu werden. Wo finden sich solche Webseiten, die Kinder agieren lassen und ihre Fantasie herausfordern? Ein ganz besonderes Angebot zur gestalterischen Auseinandersetzung bietet im Internet-ABC der „Baukasten“. Eine Palette von Farben, Hintergründen und Motiven motiviert die Kinder dazu, mit Hilfe der Computermaus ein eigenes Bild zu gestalten. Nach Vollendung des Werkes betiteln die Kinder es und schreiben eine kleine Geschichte dazu. Nachdem unsere Redaktion die eingesandten Werke frei geschaltet hat, finden die jungen Künstler „ihr Werk“ im Internet wieder. In regelmäßigen Abständen wechselt das Thema, so dass der Baukasten spannend bleibt und die Kinder anregt, in verschiedenen inhaltlichen Bereichen Szenarien zu entwerfen: <http://www.internet-abc.de/newsletter.php?action=popup&room=werkstatt&part=baukasten>.



Gestalten im Internet: Der Baukasten

Weitere Kreativ-Angebote im Internet, die Kindern Gestaltungsraum lassen, sind z.B.

- die „Wimmelbilder“ im Hanisauland (<http://www.hanisauland.de/spiele/wimmeln.html>),
- die Gemüse-Collagen in Kidsville ([http://www.kidsville.de/schauspiel/collage/collage\\_einleitung.htm](http://www.kidsville.de/schauspiel/collage/collage_einleitung.htm)), oder
- das Coloring Book auf der Website des amerikanischen Künstlers Keith Haring: <http://www.haringkids.com>.

### Schreibwerkstatt Internet

Kreatives Schreiben - das fördert das Internet-ABC mit der Unendlichen Geschichte, die Kinder dazu ermuntert, ihrer literarischen Vorstellungskraft freien Lauf zu lassen. Zwei Aspekte tragen zur Motivation junger Schaffenskünstler bei: Im Internet nehmen sie gemeinsam an den Angeboten teil und erleben ein Gefühl von Gemeinschaft und kreativem Gruppenerlebnis, so wie bei der Unendlichen Geschichte, zu der jeder seinen Teil beiträgt. Außerdem verstauben ihre Werke nicht in einer Schublade, sondern stehen öffentlich im Netz und können Freunden, Eltern oder auch der Tante in Australien präsentiert werden: <http://www.internet-abc.de/index.php?action=popup&room=spielsalon&part=geschichte&deeplink=unendliche>.

Wichtig bei dieser Form von Kreativitätsförderung über das Web ist, Angebote auszusuchen, die Jugendschutzkriterien genügen und ein hohes Maß an Sicherheit garantieren.

Linktipp: Im Wackelpudding-Magazin von „Rossipotti“ erhalten junge Leser Gelegenheit, eigene Geschichten oder Buchkritiken einzusenden:

<http://www.rossipotti.de/wackelpudding.html>

Im Café Creativ von Kidsville ist ebenfalls Platz für Kinder-Geschichten oder Gedichte:

<http://www.kidsville.de/cafe/kanne.php>

### Die eigene Homepage

Die eigene Homepage zu gestalten und zu veröffentlichen, birgt unendlich viele gestalterische Möglichkeiten! Ideales Werkzeug für Grundschülerinnen und Grundschüler ist der Homepagegenerator Primolo (<http://www.primolo.de>) von Schulen ans Netz. Das Softwaresystem lässt Lehrer und Schüler auch ohne Programmierkenntnisse Internetseiten realisieren.

Für die Kinder, die sich in ihrer Freizeit auf einfache Art und Weise ein eigenes kleines Zuhause im Web einrichten möchten, kommt z.B. das Kindernetz in Frage:

<http://www.kindernetz.de/netztreff/homepages/>

Für Erwachsene hält der Software-Markt eine Vielfalt von Werkzeugen und Hilfsmitteln zur Erstellung der eigenen Homepage bereit. „Wissen, wie's geht: Die eigene Website“ demonstriert anschaulich, welche Schritte auf dem Weg zum eigenen Internetauftritt zu gehen sind:

[http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/bibliothek/bibliothek\\_index.php?room=fuehrer](http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/bibliothek/bibliothek_index.php?room=fuehrer)

### Ideenbörse World Wide Web

Für diejenigen, die auch dem kreativen Tun außerhalb des Computers weiter nachgehen möchten, haben wir abschließend noch einige Linktipps zusammen gestellt. Das Internet ist eine Fundgrube für kreative Aktivitäten:

- Bei Zapzapzebra finden Kinder, Eltern und Pädagogen Bastel-, Mal-, Experimentierideen und viele Anregungen mehr: <http://www.zzebra.de>
- Die Website zur amerikanischen TV-Sendung „Art Attack“ dokumentiert ihre Basteltipps im Netz: [http://www.hitentertainment.com/artattack/menu\\_artattacks.html](http://www.hitentertainment.com/artattack/menu_artattacks.html)

- Bastelideen sammeln auch Kidsweb (<http://www.kidsweb.de/basteln/basteln.htm>) und Confetti ([http://confetti.orf.at/confetti/basteln\\_kochen/](http://confetti.orf.at/confetti/basteln_kochen/)).
- Auf wen ein leeres Blatt eher abschreckend als inspirierend wirkt, sollte es mit Gustafsons Comic-Zeichenkurs versuchen:  
<http://www.gustafsonswelt.de/Daten/atelier.html>

## 2 Internet-ABC aktuell

Was gibt es Neues im Internet-ABC? Entdecken Sie diese neuen Perlen in der Schatztruhe Internet-ABC für sich selbst und ihre Kinder...

### 2.1 CD-ROM „Internet ABC - Wissen, wie's geht!“ kostenlos zu bestellen

Wie bereits in der letzten Newsletter-Ausgabe berichtet, hat der Verein Internet-ABC in Kooperation mit Schulen ans Netz e.V. eine CD-ROM hergestellt, die es ermöglicht, den sicheren Umgang mit dem Internet zu erlernen ohne dabei online zu sein: „Internet ABC - Wissen, wie's geht!“ ist für Lehrer und Eltern gedacht, die Kindern im Grundschulalter kompetent und anschaulich den Weg ins World Wide Web weisen möchten. Zu Themen wie Sicherheit und Risiken beim Surfen im Netz, E-Mail, Chatten, Umgang mit Suchmaschinen oder Viren bietet sie zahlreiche Unterrichtsmaterialien, Informationen und Tipps. Mit Arbeitsblättern und interaktiven Quizspielen können Kinder ihr Wissen testen und sichere Verhaltensweisen trainieren.



Kostenfrei erhältlich: Die CD-ROM

Die CD-ROM kann jetzt kostenfrei unter [internet-abc@lfm-nrw.de](mailto:internet-abc@lfm-nrw.de) bestellt werden.

Das für diesen Newsletter angekündigte Interview zur CD-ROM und erste Reaktionen werden im nächsten Newsletter nachgereicht.

### 2.2 Neues von der Kinderseite

Neuer Baukasten „Theater“

Das neue Thema des Baukastens führt dieses Mal auf die Bretter, die die Welt bedeuten: Ins Theater! Bevor der Vorhang aufgehen kann, sind mal wieder Einfallsreichtum und Schaffenskraft der Kinder gefragt. Sie stellen mit Hilfe der Baukasten-Werkzeuge ihr „Theaterstück“ zusammen. Das beginnt mit der richtigen Kulisse und Bühnendekoration, geht über Kostüme und Requisiten und hört bei den Zuschauern noch längst nicht auf. Welche der vier Internet-ABC-Freunde soll welche Rolle spielen? Känguru Jumpy steht die Barock-Perücke bestimmt ebenso gut wie Pinguin-König Eddie Krone und Thron. Wie immer führen die Kinder Regie. Bühne frei für kreative Künstlerinnen und Künstler und ein farbenfrohes Ensemble!

<http://www.internet-abc.de/newsletter.php?action=popup&room=werkstatt&part=baukasten>

www - wer weiß wo?

Fünf neue Fragen warten auf richtige Antworten. Wer war der letzte Kaiser von China? Wie haben die alten Römer gespeist? Wann folgt der Donner auf den Blitz? Was ist der Adamsapfel? Was verbirgt sich hinter einem „klugen Köpfchen“?

[www.internet-abc.de/index.php?action=popup&room=redaktion&part=werweisswo](http://www.internet-abc.de/index.php?action=popup&room=redaktion&part=werweisswo)

### 23 Neues von der Elternseite

Leuchtturmprojekte der Landesmedienanstalten

Die Landesmedienanstalten (LMA) weisen der Förderung von Medienkompetenz einen zentralen Stellenwert zu, zählt diese doch zu den Schlüsselqualifikationen im alltäglichen und beruflichen Leben. Bei der Entwicklung von Maßnahmen und Konzepten zur Medienkompetenzförderung können sie sich auf ihre umfangreichen Erkenntnisse aus der Aufsicht über das Programmangebot privater Fernsehveranstalter vor allem in den Bereichen Jugendschutz und Werbung und auf ihre langjährigen Erfahrungen in der Arbeit im Bereich der Offenen Kanäle und des Nichtkommerziellen Lokalen Rundfunks stützen.

Dem Internet-ABC e.V. gehören 12 Landesmedienanstalten an. Sie stellen auf [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) ihre Medienkompetenzprojekte vor. Dazu gehören u.a. Medienmobile, Radioprojekte, Beratungs- und Fortbildungsangebote für Eltern, Erzieher und Lehrer sowie Projekte rund um Handy, Werbung, Hören und Sehen. Eine Deutschlandkarte geleitet zu den einzelnen LMA und Projekten:

[http://www.internet-abc.de/index.php?action=eltern\\_redaktion&room=leuchtturm](http://www.internet-abc.de/index.php?action=eltern_redaktion&room=leuchtturm)

### 3. Auf den Punkt gebracht! Streitpunkte, Standpunkte, Pluspunkte

Das Thema

„Das Thema“ greift aktuelle Streitfälle und Standpunkte aus der Internetwelt auf.

Aktuell in diesem Monat: „Wie RSS die Webwelt verändert“

Mit einem Klick zum interessanten Thema - und das im schier unübersichtlichen Internet? Mit RSS ist das möglich! Aber was bedeutet eigentlich RSS? Welche Möglichkeiten bietet mir RSS? Und wo finde ich weitere Informationen? „Das Thema“ hilft Ihnen weiter und fragt nach Ihren bisherigen Erfahrungen mit RSS.

[http://www.internetabc.de/newsletter.php?action=eltern\\_redaktion&room=thema](http://www.internetabc.de/newsletter.php?action=eltern_redaktion&room=thema)

Neulich im Netz...

Die Rubrik „Neulich im Netz“ spießt Neuigkeiten, Verblüffendes und Skurriles aus Netz- und Computerwelt für Sie auf.

Aktuell in diesem Monat: „Deutsch für Holländer“

Vom Trinkspruch bis zur Benimmregel - „Neulich im Netz“ stellt Ihnen eine Website mit einem ungewöhnlichen Sprachkurs vor, eine Webseite, die holländischen Fans zur Fußball-WM die wichtigsten deutschen Vokabeln und höflichen Floskeln beibringt. Und: Theoretisch können hier auch Deutsche Niederländisch lernen...

[http://www.internetabc.de/newsletter.php?action=eltern\\_redaktion&room=neulich](http://www.internetabc.de/newsletter.php?action=eltern_redaktion&room=neulich)

#### Schlauer als Ihr Kind

Den Kindern und Könnern einen Schritt voraus sein, mit originellen Fakten über Handy, Computer und Co.? Jetzt trumpfen Sie mal auf! Ein Blick in die Rubrik „Schlauer als Ihr Kind“ serviert Ihnen Insider-Wissen aus erster Hand.

Aktuell in diesem Monat: „Was sind eigentlich ‚Podcasts‘?“

Vielleicht wissen Ihre Kinder noch nicht, was Podcasts sind: Im Internet zur Verfügung gestellte Audiodateien. Jeder kann sie kostenlos laden und auf seinen MP3-Player übertragen. Das können zum Beispiel Mitschnitte von Radio- oder Fernsehsendungen sein, aktuelle Nachrichten, Talkshows, Rezensionen, Kolumnen und vieles andere mehr. Mehr erfahren Sie hier:

[http://www.internetabc.de/newsletter.php?action=eltern\\_spielsalon&room=schlauer](http://www.internetabc.de/newsletter.php?action=eltern_spielsalon&room=schlauer)

#### Dr. Surf

Fragen, Sorgen, Probleme? Dr. Surf hat den passenden Rat für Sie!

Aktuell in diesem Monat: „Was ist so besonders an OpenOffice?“

...diese Frage erreichte kürzlich unseren Dr. Surf. Wo liegen eigentlich die konkreten Unterschiede zu Microsofts Word und Excel? Das erklärt anschaulich und versiert wie immer Dr. Surf.

[http://www.internetabc.de/index.php?action=eltern\\_redaktion&room=drsurf](http://www.internetabc.de/index.php?action=eltern_redaktion&room=drsurf)

## 4.

### Lernsoftware

#### Die Lernsoftware-Datenbank

Das große Angebot an Lern- und Kreativsoftware lässt manch einen ratlos mit den Schultern zucken. Welche Software ist die richtige? Eine allgemeine Antwort darauf ist schwer, da sich individuelle Bedürfnisse und Lernintentionen unterscheiden.

Wir lassen Sie nicht ratlos im Angebotsdschungel stehen. Wegweiser und Hilfe zur Auswahl adäquater Software für Jung und Alt bieten die Datenbanken „Kreatives“, „Lernen“ und „Spielen“, mit denen Sie die für Ihren Zweck geeignete Software finden. Hier können Sie gezielt suchen, ob Lern-, Spiel- oder Unterhaltungsprogramme für Sie, Ihre Kinder oder die gesamte Familie.

Lernsoftware vorgestellt: „Emil und Pauline in der 4. Klasse“

Dass auch schon die Dinos rechnen und schreiben konnten, stellen Emil und Pauline auf ihrer Reise in die Vergangenheit fest. Und dass man prima gemeinsam mit ihnen üben kann, z.B. Mathe und Deutsch. Mit „Emil und Pauline in der 4. Klasse“ können Kinder spielerisch ihre Kenntnisse auffrischen oder Neues hinzulernen. Dank der ständigen Verfügbarkeit aller Aufgabenbereiche ist es möglich, stets selbst wählen, an welcher Stelle sie weiter üben möchten. Ein Schritt also zum eigenverantwortlichen und selbständigen Lernen.

[http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global\\_index.php?bereich=bibliothek&ziel=lernendigital&id=322](http://www.internetabc.de/daten/html/Eltern/html/global_index.php?bereich=bibliothek&ziel=lernendigital&id=322)

Außerdem neu in der Lernsoftware-Datenbank:

- Retrospect 2006
- Lernvitamin Deutsch 5. Klasse
- PONS Vokabelcheck Englisch, 1.- 2. Lernjahr
- Avanti 2

## 5. Computerspiele

Die Spiele-Datenbank

Eine Lieblingsbeschäftigung von Kindern ist das Spielen am Computer. Damit Sie in diesem Bereich auf dem neuesten Stand bleiben, stellen wir Ihnen eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit empfehlenswerten Produkten vor. So können Sie individuell entscheiden und auswählen, welche Software für den gewünschten Zweck ins Schwarze trifft. Über Spiele, die bereits im CD-Regal Ihrer Sprösslinge oder im Ranzen Ihrer Schüler stecken, können Sie sich gezielt informieren. Vielleicht ist auch für Sie selbst ein Tipp dabei?

Spiel des Monats

Aktuell in diesem Monat: „DTM Race Driver 3“

„DTM Race Driver 3“, für den PC, die XBOX und die Playstation 2 erhältlich, wird vermutlich nicht nur jüngere Motorsportfans, sondern wohl auch ihre Väter begeistern. In diesem Spiel kann man sich von den Anfängen als Gokart-Fahrer hocharbeiten bis hin zum Fahrer in der Deutschen Tourenwagen-Meisterschaft oder gar in der Formel 1. Es steht eine große Anzahl von Fahrzeugen mit einer Fülle von Ausrüstungsmöglichkeiten zur Verfügung, die auf den jeweiligen Originalschauplätzen zum Einsatz kommen. Eine erstklassige Fahrphysik, eine schöne grafische Aufbereitung und ein Einzel- und Multiplayermodus zeichnen das Spiel aus.

[http://www.internetabc.de/newsletter.php?action=eltern\\_spielsalon&room=spieldm](http://www.internetabc.de/newsletter.php?action=eltern_spielsalon&room=spieldm)

## 6. Projekte, Tipps, Termine

Erlebnis Buch: Neue Welten entdecken - Die Leipziger Buchmesse vom 16.-19.3.2006

Die Leipziger Buchmesse ist der wichtigste Frühjahrestreff der Buch- und Medienbranche. Anliegen der Buchmesse ist es, mehr Öffentlichkeit für das Buch zu schaffen. Zu dem jährlich im März stattfindenden Ereignis treffen sich Verlage, Autoren, Leser und Journalisten. Die Messe informiert umfassend über Neuerscheinungen sowie aktuelle und innovative Trends im

deutschsprachigen und europäischen Markt. Verlage treffen hier ein neugieriges Publikum und interessierte Fachbesucher. 2005 kamen mehr als 108.000 Besucher und informierten sich über die Programme der rund 2100 ausstellenden Verlage. 2.400 Journalisten berichteten ausführlich über die Buchmesse:

<http://www.leipziger-buchmesse.de>

Die Leipziger Buchmesse bietet ihren Besuchern ein Bücher-Erlebnis der besonderen Art - „Leipzig liest“ ist das größte europäische Lesefest:

<http://www.leipzig-liest.de>

#### „12 goldene Suchmaschinen-Regeln“: Hilfreiche Broschüre für Internetnutzer

Mit der Broschüre „12 goldene Suchmaschinen-Regeln“ will die Landesanstalt für Medien NRW (LfM) zu mehr Sicherheit im Umgang mit Suchmaschinen und dem Internet beitragen. Angesichts der überwältigenden Fülle von Angeboten im Internet haben die Suchmaschinen eine zentrale Rolle für das Finden von Informationen. Die Broschüre schärft den Blick auf mögliche Probleme bei der Nutzung von Suchmaschinen: Wie erkennt man z.B. versteckte Werbung in Suchmaschinen? Was müssen Eltern bei der Eingabe von Suchbegriffen wissen, damit ihre Kinder nicht auf für sie ungeeignete Internetseiten stoßen? Die Broschüre soll den Nutzer bei einer sicheren und effektiven Suche im Internet unterstützen. Sie wurde in Kooperation mit der EU-Initiative „klicksafe.de“ herausgegeben und ist kostenlos bei der LfM zu beziehen oder als Download verfügbar:

<http://www.lfm-nrw.de/presse/index.php?id=382>

#### Ergebnisse der KIM Studie 2005 - Internet bei Kindern auf dem Vormarsch

Die KIM-Studie (Kinder und Medien) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest beschreibt die aktuelle Mediensituation der Kinder zwischen sechs und 13 Jahren in Deutschland. Seit 1999 liefert diese repräsentative Langzeitstudie Daten zum Medienumgang von Kindern und Einstellungen der Erziehungsberechtigten. Hierfür wurden 2005 ca. 1.200 Kinder zwischen 6 und 13 Jahren und deren Haupterzieher befragt. Laut Studie haben über die Hälfte der Kinder bisher mit dem Internet Erfahrungen gemacht, zwei Drittel davon sind regelmäßig einmal pro Woche und öfter online. Am häufigsten surfen Kinder spezielle Kinderangebote im Internet an, suchen Informationen für die Schule und kommunizieren via E-Mail. Etwa ein Viertel der jungen Internetnutzer loggt sich regelmäßig in Chat-Räume ein. Nach den Ergebnissen der Studie haben Eltern zu Computer und Internet ein zwiespältiges Verhältnis: Während die Beschäftigung der Kinder mit dem Computer als nützlich eingeschätzt wird, ist das Internet deutlich negativer besetzt und wird als gefährlich eingestuft. Insgesamt herrscht bei vielen Eltern Ratlosigkeit vor - Filterprogramme sind meist unbekannt, Informationen aus Sicht der Eltern eher Mangelware.

Weitere Ergebnisse der KIM-Studie 2005 stehen zum Download bereit. Die komplette Studiendokumentation ist unter [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de) erhältlich.

<http://www.mpfs.de/studien/kim/kim05.html>

#### Dokumentation zur Expertentagung „Jugendmedienschutz in Schulen“ online

Welche speziellen Anforderungen stellen sich im Kontext von Schule und Unterricht an den Jugendmedienschutz? Schule befindet sich im Spannungsfeld zwischen Jugendmedienschutz und Medienpädagogik. Um dem Thema Jugendmedienschutz in Schulen eine Plattform zu bieten,

hatte Schulen ans Netz im Dezember 2005 zu einer Fachtagung eingeladen, in deren Rahmen Experten aus den Bereichen Recht, Medienpädagogik und Technik mit Fachleuten aus der Schulpraxis ins Gespräch kamen. Die Vorträge waren im Einzelnen: Dr. Marc Liesching: Jugendmedienschutz aus rechtlicher Sicht; Dr. Helga Theunert: Jugendmedienschutz und Medienkompetenz - ein Ziel, zwei Wege; Friedemann Schindler: Technische Hilfen und Probleme bei der Umsetzung des Jugendmedienschutzes. Die Beiträge der Veranstaltung wurden nun in einer Dokumentation zusammengefasst, die als PDF-Datei (3 MB) zum Download bereitsteht: [http://www.schulen-ans-netz.de/san/jugendmedienschutz/dokus/Dokumentation\\_JugendmedienschutzundSchule.pdf](http://www.schulen-ans-netz.de/san/jugendmedienschutz/dokus/Dokumentation_JugendmedienschutzundSchule.pdf)

#### Relaunch des Deutschen Bildungsservers - Internet-Wegweiser für Bildung in neuem Design

Der Deutsche Bildungsserver präsentiert sich seit Mitte Februar 2006 im neuen Design und mit neuer Navigationsstruktur. Mit dem Relaunch bietet der Internet-Wegweiser für Bildung aktuellere Informationen und eine verbesserte Orientierung, dafür sorgt u.a. eine optimierte, dreispaltige Navigationsstruktur. Informationen und Hilfen zum Umgang mit dem „neuen“ Bildungsserver stehen zur Verfügung:

<http://www.bildungsserver.de>

Tipp: Der Bildungsserver versammelt einen riesigen Informations-Fundus, der nicht nur für Pädagoginnen und Pädagogen immer wieder einen Besuch Wert ist. Für das Mozartjahr 2006 z.B. gibt es eine umfangreiche Materialzusammenstellung:

<http://www.bildungsserver.de/zeigen.html?seite=3774>

#### Tesalino und Tesalina und das Fußballdorf - Geschichten-Erfinder-Bastel-Wettbewerb 2006

Tesalino und Tesalina rufen zum siebten Mal zum Geschichten-Erfinder-Bastel-Wettbewerb auf - und möchten Lehrkräfte in ihren Bemühungen unterstützen, Leselust, Fantasie und Kreativität zu wecken. Im Jahr der Fußballweltmeisterschaft ist auch bei den beiden Helden „Fußball“ ein Thema. Sie möchten die Menschen und Kulturen kennen lernen, die zur Fußballweltmeisterschaft in Deutschland zu Gast sind! Der Slogan der Weltmeisterschaft ‚Die Welt zu Gast bei Freunden‘ macht deutlich, dass in diesem spielerischen Wettbewerb nicht nur Sportler und Fußballfans aufeinander treffen, sondern Menschen aus vielen Nationen und Kulturen. Grund genug, sich einmal anzuschauen wo diese Menschen herkommen, wie ihre Länder aussehen, was das Besondere an den verschiedenen Kulturen ist, wie die Kinder dort leben und spielen. Tesalino und Tesalina machen sich dazu auf den Weg. Sie sollen mit verschiedenen kulturellen Bestandteilen ein globales Dorf für die Spieler aus aller Welt bauen. Der Geschichtenanfang zum Weiterschreiben stammt aus der Feder von Kinderbuchautor Manfred Mai. Zu gewinnen sind Klassenreisen, Autorenbesuche, Klassenbibliotheken, Bücherpakete sowie Trostpreise für alle. Einsendeschluss: 30. April 2006.

<http://www.StiftungLesen.de/tesalino>

#### Wenn Franz Echsenbauer gegen Ritschie Ratte spielt - Finalrunde der Don Cato UmWeltmeisterschaft eröffnet

Die fünfte und letzte Runde der Don Cato UmWeltmeisterschaft hat begonnen. Der bundesweite Wettbewerb richtet sich an Kinder- und Jugendfußballmannschaften in über 26.000 bundesdeutschen Fußball-Vereinen. Veranstaltet wird er vom Bundesumweltministerium

gemeinsam mit der BUNDjugend und dem Kooperationspartner DFB. Der Luchs Don Cato steht dabei als Maskottchen im Zentrum: In seiner Mannschaft aus international bedrohten Tierarten spielen Weltklassemannschaften wie etwa „Birgit Prinzenball“, „Du-Ri Pan-Da“ und „Franz Echschenbauer“ zusammen für die Umwelt und gegen den Umweltsünder Ritschie Ratte. Thema der UmWeltmeisterschaft 2006 ist „Green Goal“, das Umweltkonzept der FIFA WM. Dabei geht es um anspruchsvolle Minderungsziele für die Bereiche Wasser, Abfall, Energie und Mobilität. Kinder lernen durch Aktivitäten wie etwa Pflanzaktionen oder Energie-Checks ihr eigenes Verhalten bei Wasser- und Energieverbrauch, Abfall und Verkehr zu reflektieren und nachhaltig zu verändern. Neben einer Solaranlage als Hauptpreis warten Umwelt- und Fußballerlebniswochenenden, WM-Fan-Pakete und Beamer auf ihre Gewinner. Abgabe des Spielberichts bis zum 2. Mai 2006. Nähere Infos zur Teilnahme und zum „Mitspielen“ unter: <http://www.doncato.de>

#### **Publikation „Jugendmedienschutz - Filterlösungen im schulischen Umfeld“**

Computer und Internet haben in den letzten Jahren nachhaltig Einzug gehalten in den schulischen Alltag. Zunehmend geraten aber nicht nur die Potenziale, sondern auch die Gefahren digitaler Medien in den Blick der Schulverantwortlichen. Um Schulträgern und Lehrkräften Informationen und Anregungen für die Schulpraxis zu geben, hat das Projekt IT works des Vereins Schulen ans Netz eine Publikation zum Thema „Jugendmedienschutz - Filterlösungen im schulischen Umfeld“ veröffentlicht. Der Einsatz von Jugendschutzfiltern im schulischen Umfeld wird breit diskutiert. Doch wo liegen die Möglichkeiten, aber auch die Grenzen dieser Filterlösungen, um die gesetzlich verankerte Aufsichtspflicht auch bei der Nutzung des Internets im Schulumfeld sicherzustellen? Dieser Themenkomplex wird vor dem Hintergrund pädagogischer, rechtlicher und technischer Aspekte umfassend aufbereitet. Ein Glossar mit den wichtigsten Begriffen, Vorlagen wie eine Nutzungsordnung sowie eine kommentierte Literatur- und Linkliste runden die informative und praxisnahe Publikation ab. Interessenten können die Publikation aus der IT works Themenreihe kostenfrei bei Schulen ans Netz e.V. bestellen: Schulen ans Netz e.V., IT works, Thomas-Mann-Straße 4, 53111 Bonn; Tel.: 0228 / 91048-261, Fax: 0800 / 7 82 54 52. Das Formular für Online- und Faxbestellungen findet man unter: <http://itworks.schulen-ans-netz.de/publikationen/bestellformular/index.php>

#### **Fußball-WM der Menschen mit Behinderung - Schülerwettbewerb „Ballfieber“**

Die Fußball-WM 2006 der Menschen mit Behinderung findet vom 26.8. bis 17.9.2006 statt. Damit heißt Deutschland nur drei Monate nach der FIFA-WM erneut Fußballnationalmannschaften aus allen fünf Kontinenten willkommen. Insgesamt kämpfen 16 Teams in 41 Städten um den Weltmeisterschaftstitel.

Alle Schülerinnen und Schüler der Klassen 3 bis 6 sind aufgerufen, am Schülerwettbewerb „Ballfieber - Mit neuen Freunden zur WM der Menschen mit Behinderung“ teilzunehmen. Ausgelobt wird der Wettbewerb vom Organisationskomitee dieser besonderen WM. Rudi Völler unterstützt die Aktion. Egal ob Reportagen, Bilder, Bauwerke oder Aktionen rund um das runde Leder: Der kreativste Beitrag, der möglichst viel Begegnung zwischen Kindern und Jugendlichen mit und ohne Behinderung schafft, gewinnt. Der Wettbewerb kann zur Gestaltung von Projekttagen wie -wochen, in einzelnen Fächern wie Fächer übergreifend genutzt werden, und er lässt der Fantasie und den Vorlieben der Schülerinnen und Schüler freien Raum. Die Preise reichen von Kickern für die Schule bis hin zur Begleitung einer Fernsehsendung und Studioführung beim WDR mit Fußball-Moderator Manfred Breuckmann. Zusätzlich erhalten die

Gewinner Freikarten für die Teilnahme an der Eröffnungsveranstaltung der WM 2006 der Menschen mit Behinderung am 27. August 2006 in der Kölnarena. Info-Hotline 0221/160820. Einsendeschluss für die Beiträge: 7. April 2006.

[www.inas-fid-wm2006.com](http://www.inas-fid-wm2006.com)

#### **Go Ahead. Es ist dein Kopf. - Der ZNS Spotwettbewerb**

Die ZNS - Hannelore Kohl Stiftung für Verletzte mit Schäden des Zentralen Nervensystems ist Initiator der Kampagne „Go Ahead“ und engagiert sich für Unfallverletzte mit Kopf- und Hirnverletzungen. Neben der Rehabilitation und Reintegration ist die Prävention eines der Hauptaufgabengebiete der Hilfsorganisation. Etwa die Hälfte der jährlich 300.000 Betroffenen, die mit lang anhaltenden oder andauernden Schäden des Gehirns und deren Folgen weiterleben müssen, sind junge Menschen unter 25. Unfälle von Kindern und Jugendlichen mit dem Fahrrad, dem Skateboard und bei anderen Sportarten häufen sich. Der Wettbewerb soll diese hohen Unfallzahlen durch gezielte Präventionsarbeit reduzieren. Er findet in zwei Kategorien statt:

##### 1. Du und deine Klasse - der ZNS Schulwettbewerb

Ein Helm schützt kreative Köpfe im Straßenverkehr und beim Sport. Schüler sollen auf ihre Art zeigen, wo ein Helm nicht fehlen darf, und ihre Ideen in der Klasse/Gruppe - zusammen mit einem Lehrer - als Fotostory oder Videospot in Szene setzen. Mitmachen können Schülergruppen bzw. die Klassen 5 bis 13 (Sek. I & II) aller deutschen Schulen, indem sie einen Spot von max. 90 Sekunden einreichen.

##### 2. Du und deine Freunde - der Siemens Protection Award

Wer auch ohne Klasse kreativ werden will, kann mit Freunden und Handy/DigiCam sein ganz persönliches Protection System zeigen. Wie schützt man sich vor der nervenden kleinen Schwester? Vor zu viel Hausaufgaben? Vor Rowdies in der Halfpipe? Die Teilnahme ist über das Einreichen eines digitalen Spots, Trailers oder Kurzfilms von max. 90 Sekunden oder eines digitalen Bildmotives ohne Klassenverband alleine, mit Freunden oder in Gruppen möglich.

Einsendeschluss jeweils: 30. April 2006, weitere Informationen:

<http://www.go-ahead-2004.de>

#### **Bundesweite Schulaktion „Kinder laufen für Kinder“ für UNICEF 2006 - soziales Engagement und Bewegungs-Spaß**

2006 fällt wieder bundesweit der Startschuss für ein langfristig angelegtes Spendenprojekt zugunsten von UNICEF, bei dem jede Schule aktiv mitmachen kann. Anderen Kindern auf der Welt helfen, sich selbst mehr bewegen und dabei auch noch viel Spaß haben: Mit der Aktion „Kinder laufen für Kinder“ wollen Kultusministerien bei den Schülern die Freude an Bewegung und am sozialen Engagement für UNICEF fördern. Bei der Schulaktion „Kinder laufen für Kinder“ wird ein Parcours gesteckt, in dem jeder einzelne absolvierte Kilometer einen Spendenbeitrag für die UNICEF-Hilfsprojekte „Schulen für Afrika“ und „Wasser für Äthiopien“ bringt. Jeder Schüler erhöht so mit seiner Strecke das Gemeinschaftsergebnis für die gute Sache. Bei der Aktion können bundesweit Schülerinnen und Schüler gleichzeitig ihre sportliche Fitness und ihr soziales Engagement unter Beweis stellen. Die Freude am Sport wird so mit einer guten und wichtigen Tat für hilfsbedürftige Kinder verbunden. Die große öffentliche Familienveranstaltung

im Rahmen der Fußball-WM findet am 2. Juli 2006 im Olympiapark in München statt.  
[www.kinder-laufen-fuer-kinder.de](http://www.kinder-laufen-fuer-kinder.de)

#### „Bio find ich kuh-I“ - Schülerwettbewerb 2006

Das Motto der vierten Runde des bundesweiten Schülerwettbewerbs „Bio find ich kuh-I“ heißt: „Jeder auf seine Art“. Gesucht werden originelle Beiträge zu Öko-Landbau und Bio-Lebensmitteln. Das Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz lädt alle Schülerinnen und Schüler der Klassen 3 -11 ein, auf Entdeckungsreise im ökologischen Landbau zu gehen - auf einem Bio-Hof, in einer Bio-Bäckerei, -Kellerei und -Molkerei, in einem Bio-Laden oder beim eigenen Verarbeiten von Bio-Lebensmitteln. Die Schüler sollen sich kreativ mit dem „Artgerechten“ im ökologischen Landbau beschäftigen. Die Ergebnisse können in Klassen-, Gruppen- und Einzelbeiträgen, z.B. als Plakat, Spiel oder Modell, Projekt-Dokumentationen oder Internetseite, Hörspiel, Kurzfilm, Video oder Lied eingesandt werden. Schirmherr ist Moderator und Schauspieler Ole Tillmann. Die besten Beiträge werden mit der „Kuh-ten Kuh“ ausgezeichnet. Diverse Preise warten auf ihre Gewinner. Einsendeschluss: 10. April 2006

[www.bio-find-ich-kuhl.de](http://www.bio-find-ich-kuhl.de)

#### „Ohr liest mit“ - Wettbewerb für kreatives Lesen und Hören

Der Börsenverein des Deutschen Buchhandels veranstaltet gemeinsam mit der Ursula Lübbe Stiftung zum zweiten Mal das bundesweite Leseförderungsprojekt „Ohr liest mit“. Das Motto in diesem Jahr: „Wie lebt man woanders? Hör' dich mal um“. Wie sieht das Leben in anderen Ländern aus? Und vor allem: Wie hört es sich an? Kinder und Jugendliche sind aufgerufen, gemeinsam Bücher zu diesem Thema zu lesen und die Lektüre in ein Hörspiel oder ein Feature umzusetzen. So wird aus einem individuellen Leseerlebnis in Zusammenarbeit mit anderen ein hörbares Produkt gestaltet, das dann einer Fachjury vorgestellt wird. Mitmachen kann jeder bis zum Höchstalter von 16 Jahren. Die Beiträge werden in zwei Altersklassen bewertet: Von 6 - 10 Jahren (Grundschule) und von 11 - 16 Jahren (Sekundarstufe I und II). Der Wettbewerbsbeitrag darf max. sieben Minuten sein, er kann als CD, MC oder MP3 zusammen mit einem Manuskript eingesendet werden. Schirmherrin ist die Journalistin und Unicef-Botschafterin Sabine Christiansen. Einsendeschluss: 20. März 2006.

<http://www.boersenverein.de/de/76581>

<http://www.ohrliestmit.de>

#### AOL Safer Media Award

AOL Deutschland führt gemeinsam mit der Stiftung Digitale Chancen erstmals den AOL Safer Media Award, einen Wettbewerb zur sicheren Nutzung von elektronischen Medien, durch. Mit der Verleihung des AOL Safer Media Award sollen Maßnahmen, Projekte und Initiativen zur Erhöhung der Sicherheit von Angeboten und der Medienkompetenz mit dem Ziel der sicheren Nutzung von Medien in Deutschland identifiziert, prämiert und als Vorbild bekannt gemacht werden. Solche Maßnahmen können von öffentlichen Einrichtungen und Organisationen ebenso ausgehen wie von Privatpersonen, Unternehmen und Initiativen und sich an die Allgemeinheit oder an bestimmte Zielgruppen richten. Die Initiatoren können sich selbst um den AOL Safer Media Award bewerben, preiswürdige Kandidaten können aber auch durch die Öffentlichkeit vorgeschlagen werden. Der Wettbewerb wird in verschiedenen Kategorien ausgeschrieben. Der Preis in der

Kategorie Internet wird als Safer Internet Award durch die Initiative Klicksafe.de verliehen.  
Einreichungsschluss: 31. März 2006.

<http://www.digitale-chancen.de/aol-award/index.cfm>

#### Exil-Club: Publikation zur Zeitzeugenarbeit mit neuen Medien

Zeitzeugenarbeit ist wichtiger Bestandteil in der historischen und politischen Bildung, weit über die Auseinandersetzung mit Nationalsozialismus und Holocaust hinaus. Durch das Gespräch und die Diskussion mit Betroffenen können Themen wie Migration, Rassismus oder die Verletzung von Menschenrechten direkt an die Jugendlichen herangetragen werden. Durch die digitalen Medien ergeben sich neue Möglichkeiten: Sie helfen bei der Kontaktaufnahme, dienen als Kommunikationsmittel zwischen Lerngruppe und Zeitzeugen und erlauben die Aufbereitung und Präsentation der Ergebnisse. Die aktuelle Exil-Club-Publikation „Zeitzeugenarbeit mit neuen Medien“ bietet didaktische Grundlagen, Arbeitsmaterialien und organisatorische Hinweise für schulische Zeitzeugenprojekte. Die von Schulen ans Netz und der Brücke/Most-Stiftung zur Förderung der deutsch-tschechischen Verständigung und Zusammenarbeit herausgegebene Broschüre kann bei Schulen ans Netz gegen Übernahme der Versandkosten bezogen werden.

<http://www.exil-club.de/dyn/63257.asp>

#### Frühes Interesse an Naturwissenschaft und Technik fördern - Neuer Schwerpunkt bei wissen-und-wachsen.de

Die Möglichkeiten von Wald- und Naturkindergärten, Anregungen für die Technikerziehung von Mädchen oder Literaturtipps für den Physikunterricht: Das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend hat gemeinsam mit der Initiative D21 das neue zweite Schwerpunktthema „Naturwissenschaft und Technik“ auf [www.wissen-und-wachsen.de](http://www.wissen-und-wachsen.de) gestartet. Das Internetportal bietet Erziehern, Erzieherinnen, Tagesmüttern und Eltern praktisches und theoretisches Wissen über die frühkindliche Erziehung und über den Ausbau der Kinderbetreuung. Die Internetseite vermittelt nun auch theoretische Grundlagen zum Erwerb von frühem naturwissenschaftlichen Wissen und zur technischen Erziehung.

<http://www.wissen-und-wachsen.de>

## 7. Nur einen Klick entfernt - Das Internet-ABC Banner auf Ihrer Seite

Sind Sie, Ihre Schule oder Einrichtung mit einer eigenen Website im Internet vertreten? Dann werden Sie Link-Partner! Das Internet-ABC bietet Ihnen die Möglichkeit zur Linkpartnerschaft: Wir suchen Partner, die Interesse an Vernetzung und einer Verlinkung haben. Machen Sie mit und sprechen Sie uns an!

Kontakt: [Redaktion@Internet-abc.de](mailto:Redaktion@Internet-abc.de)

#### Weiterempfehlen & Kontakt

Hat Ihnen unser Newsletter gefallen? Empfehlen Sie ihn am besten gleich weiter.

Für Anregungen, Kommentare, Rückfragen und alles weitere, was Ihnen auf dem Herzen liegt:

Kontakt: [Redaktion@Internet-abc.de](mailto:Redaktion@Internet-abc.de)

Abmeldehinweis & Impressum

Dieser Newsletter ist ein Service des Vereins Internet-ABC e.V. Er erscheint vierteljährlich kostenlos per E-Mail. Sie können ihn online sowohl abonnieren als auch abbestellen auf der Seite:

<http://www.internet-abc.de/daten/html/index.php> .

Bei Fragen zum Newsletter steht Ihnen die Geschäftsstelle des Vereins gerne zur Verfügung

(E-Mail: [internet-abc@lfm-nrw.de](mailto:internet-abc@lfm-nrw.de) Tel: 0211/77007-172).