

FÜR LEHRKRÄFTE

UNTERRICHTSEINHEITEN FÜR DEN MEDIENKOMPETENZ- RAHMEN NRW VOM INTERNET-ABC

für die Klassen 3 – 6

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW
Der Meinungsfreiheit verpflichtet.

VORWORT

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

neben der Familie ist die Schule der zentrale Ort, an dem Kompetenzen für die digitale Welt vermittelt werden. Gemeinsames Ziel dabei ist, dass alle Kinder und Jugendliche an den Chancen des digitalen Wandels gleichberechtigt teilhaben. Der Medienkompetenzrahmen NRW gibt dabei wichtige Orientierung. Übersichtlich wird hier definiert, welche digitalen Schlüsselqualifikationen Schülerinnen und Schülern in NRW bis zum Ende der Schullaufbahn vermittelt werden sollen.

Um Sie bei dieser wichtigen Aufgabe zu unterstützen, hat die Landesanstalt für Medien NRW die vorliegende Lehrerhandreichung entwickelt. Konkret und praxisnah stellt sie 13 Unterrichtsreihen vor, mit denen ausgesuchte Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW in den Klassen 3 – 6 erarbeitet werden können.

Die Lehrerhandreichung greift dabei auf das nicht-kommerzielle und werbefreie Angebot Internet-ABC zurück. Hiermit stellt die Landesanstalt für Medien NRW eine digitale Lernplattform zur Verfügung, um die Internetkompetenz der Kinder ab dem Grundschulalter zu fördern.

Die in Kooperation mit dem Ministerium für Schule und Bildung NRW veröffentlichte Handreichung soll Ihnen dabei helfen, den Medienkompetenzrahmen NRW in Ihrem Unterricht umzusetzen.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und Freude bei der Aufgabe, Ihre Schülerinnen und Schüler dabei zu begleiten, digitale Medien zunehmend fair und selbstbestimmt zu nutzen.

Yvonne Gebauer

Ministerin für Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen

Dr. Tobias Schmid

Direktor der Landesanstalt
für Medien NRW

INHALTSVERZEICHNIS

03	VORWORT
06	HINWEISE ZUM ARBEITEN MIT DER HANDREICHUNG

UNTERRICHTSEINHEITEN FÜR DIE KLASSEN 3 – 6



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

10	MOBIL IM INTERNET – TABLETS UND SMARTPHONES 1.1 Mediene Ausstattung (Hardware)/1.2 Digitale Werkzeuge
14	UNTERWEGS IM INTERNET – SO GEHT’S! 1.2 Digitale Werkzeuge
18	DATENSCHUTZ – DAS BLEIBT PRIVAT! 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

22	SUCHEN UND FINDEN IM INTERNET 2.1 Informationsrecherche/2.2 Informationsauswertung/2.3 Informationsbewertung
----	--



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

26	SOZIALE NETZWERKE – FACEBOOK UND CO. 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse/3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
30	CHATTEN UND TEXTEN – WHATSAPP UND MEHR 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
34	CYBERMOBBING – KEIN SPASS! 3.4 Cybergewalt und -kriminalität
38	LÜGNER UND BETRÜGER IM INTERNET 3.4 Cybergewalt und -kriminalität



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

42

TEXT UND BILD – KOPIEREN UND WEITERGEBEN

4.3 Quelldokumentation/4.4 Rechtliche Grundlagen

46

FILME, VIDEOS UND MUSIK – WAS IST ERLAUBT?

4.1 Medienproduktion und Präsentation/4.4 Rechtliche Grundlagen



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

50

WERBUNG, GEWINNSPIELE UND EINKAUFEN

5.2 Meinungsbildung

54

ONLINE-SPIELE – SICHER SPIELEN IM INTERNET

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

58

SO FUNKTIONIERT DAS INTERNET – DIE TECHNIK

6.1 Prinzipien der digitalen Welt/6.4 Bedeutung von Algorithmen

62

ANHANG

62

Übersicht: Zuordnung der Unterrichtseinheiten zu den Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmen NRW

64

Über das Internet-ABC

66

Abbildung: Das Internet-ABC auf einen Blick

68

Exemplarischer Elternbrief: Mobil im Internet – Tablets und Smartphones

69

Übersicht: Weitere Angebote der Landesanstalt für Medien NRW

70

Über den Medienkompetenzrahmen NRW

72

Abbildung: Der Medienkompetenzrahmen NRW

75

IMPRESSUM

HINWEISE ZUM ARBEITEN MIT DER HANDREICHUNG

Der Medienkompetenzrahmen NRW bildet die verpflichtende Grundlage für die Medienkompetenzvermittlung in der Schule (vgl. Anhang „Über den Medienkompetenzrahmen NRW“ und www.medienkompetenzrahmen.nrw).

In dieser Handreichung werden Unterrichtseinheiten vom Internet-ABC für die Klassen 3–6 vorgestellt, mit denen passende Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmen NRW im Unterricht erarbeitet und vermittelt werden können. Die Unterrichtseinheiten sind in der Reihenfolge der Kompetenzbereiche und Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmen NRW sortiert. Eine praktische Übersicht zur Zuordnung der Unterrichtseinheiten zu den Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmen NRW findet sich im Anhang dieser Handreichung auf S. 62.

AUFBAU DER UNTERRICHTSEINHEITEN

Der Kompetenzbereich und die primär passenden Teilkompetenzen können den Kopfzeilen der Einheiten entnommen werden (vgl. Abbildung unten **1**). Zudem wird über die farbliche Gestaltung deutlich, in welchem Kompetenzbereich die Einheit angesiedelt ist. Die Farbgebung orientiert sich an der farblichen Gestaltung des Medienkompetenzrahmen NRW (vgl. Anhang S. 72). Am Anfang jeder Einheit finden sich zudem Informationen zu **Titel**, **Klassenstufe** und **Dauer** **2** sowie eine **Kurzbeschreibung** **3** und die in der Einheit vermittelten **Lernziele/Kompetenzen** **4**. Danach wird detailliert vorgestellt, welche **Materialien des Internet-ABC** (und ggf. zusätzlichen Materialien) für die Durchführung der Einheit benötigt werden **5**. Da die Unterrichtseinheiten neben den in den Kopfzeilen genannten zusätzlich weitere Kompetenzbereiche und Teilkompetenzen abdecken können, werden diese – falls zutreffend – unter „**Weitere passende Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmen NRW**“ vorgestellt **6**. Im Folgenden werden „**Ideen und Links zum Thema**“ aufgeführt, die Lehrkräfte zur Vorbereitung oder zur Vertiefung nutzen können **7**.

Abbildung „Aufbau der Unterrichtseinheiten“



LERNMODULE UND ARBEITSHEFTE VOM INTERNET-ABC

Den Kern der Unterrichtseinheiten bilden die **interaktiven Lernmodule** des Internet-ABC (siehe www.internet-abc.de/lernmodule). Die Materialien sind **kostenlos, werbefrei** und **nicht-kommerziell** ausgerichtet. In jeder Unterrichtseinheit steht ein Lernmodul im Fokus. Die Lernmodule vermitteln spielerisch die Grundlagen zum Thema Internet, sensibilisieren für Risiken und zeigen die kreativen Potenziale, die das Internet bietet. Jedes Lernmodul und damit auch jede Unterrichtseinheit widmet sich einem Schwerpunktthema, z. B. Werbung im Internet, Soziale Netzwerke, Chats oder Suchmaschinen. Die Lernmodule sind vertont und teilweise mit kurzen Videoclips ausgestattet, sodass auch leseschwache Schülerinnen und Schüler (nachfolgend mit SuS abgekürzt) die Module bearbeiten können. Weiterhin bieten sie den Vorteil, dass die SuS eine direkte Rückmeldung zu ihren Lösungen bekommen.

Die Lernmodule finden sich im Kinderbereich und im Lehrkräftebereich des Internet-ABC. Über die Funktion „**Themenauswahl**“ gibt es im Lehrkräftebereich die Möglichkeit, jedes Lernmodul an die Bedarfe der Klasse anzupassen. Auf diese Weise können die SuS nur die freigegebenen Aufgaben bearbeiten. **Hinweis:** Die Unterrichtsreihen dieser Handreichung sind auf die vollständige Bearbeitung der integrierten Lernmodule ausgelegt. Nur so kann garantiert werden, dass die bei jeder Einheit angegebenen Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmen NRW in Gänze abgedeckt sind.

Bearbeitung online und offline möglich

Ergänzend zu den Lernmodulen hat das Internet-ABC Unterrichtsmaterialien in **Papierform** entwickelt. Mit diesen Materialien lassen sich die Lerninhalte auch offline erarbeiten. Die Reihe der Unterrichtsmaterialien besteht aus insgesamt **vier Arbeitsheften**. Die Arbeitshefte enthalten unter anderem **Arbeitsblätter** (im Folgenden mit AB abgekürzt) als Kopiervorlage zu den Themen der einzelnen Lernmodule. Darüber hinaus werden zu jedem Lernmodul didaktische Hinweise gegeben, z. B. in Form von Checklisten. Die Lerninhalte der AB entsprechen dabei weitgehend den Lerninhalten des jeweiligen Online-Moduls. So wird ermöglicht, dass die Inhalte sowohl online mit PC, Laptop oder Tablet als auch offline erarbeitet werden können. Ob die AB unterstützend, alternativ oder als Hausaufgabe zur Lernkontrolle und Festigung eingesetzt werden, obliegt der Lehrkraft. In Klassenräumen mit nur wenigen digitalen Endgeräten wird es so zudem möglich, dass einige SuS die Papierversion, andere parallel dazu die interaktiven Lernmodule auf der Website des Internet-ABC bearbeiten. Je nach Ausstattung und Zielsetzung können die Übungen auch als Stationenbetrieb angelegt werden, bei dem einzelne Übungen des Moduls als AB und andere digital bearbeitet werden.



Reihenfolge der Bearbeitung

Die Reihenfolge, in der die Übungen der Lernmodule bearbeitet werden, kann mit Ausnahme der Einführung (Übung/AB 1) beliebig gewählt werden. Übung/AB 1 sollte allerdings grundsätzlich am Anfang stehen, beispielsweise um unterschiedliche Wissensstände der SuS zu berücksichtigen. Je nach Lerngruppe und technischer Ausstattung kann die Einführung (Übung/AB 1) auch gemeinsam frontal über den Beamer bearbeitet und als erster Themeneinstieg genutzt werden. Anschließend können Fragen der Kinder zum Lernmodul geklärt werden, bevor es an die Bearbeitung geht.

Zusatzaufgabe und Abschlussübung

Da einige Themen komplexere Aufgaben erfordern und bereits ein wenig Interneterfahrung oder erweiterte Lesekompetenz voraussetzen, sind diese Aufgaben als  **Zusatzaufgabe** gekennzeichnet. Sie eignen sich damit eher zur Differenzierung für die etwas schnelleren oder fortgeschrittenen Kinder. Am Ende eines jeden Lernmoduls besteht zudem die Möglichkeit, das Erlernte aus den Übungen direkt in einer  **Abschlussübung** („Probier dein Wissen aus!“) anzuwenden. Diese Aufgabe ist meist zeitaufwändiger.  **Zusatzaufgabe** und  **Abschlussübung** können ebenfalls Hausaufgabe sein; die  **Abschlussübung** sollte allerdings von allen SuS durchgeführt werden, da dabei häufig die wichtigsten Elemente des Lernmoduls angewendet werden müssen.

Checklisten zur Protokollierung des Lernfortschritts und als Instrument zur Beurteilung

Zu jedem Lernmodul gibt es eine Checkliste als Kopiervorlage. Sie sollte vor Beginn der Arbeitsphase an die SuS verteilt werden, damit diese den aktuellen Bearbeitungsstand der Übungen/den Lernfortschritt festhalten können (ähnlich einem Laufzettel beim Stationenlernen). Zudem gibt es die Möglichkeit, den Lernfortschritt über ein Smiley-System zu beurteilen.

Checkliste
Datenschutz – das bleibt privat!

Dein Name: _____

Nr.	Aufgabe	✓	😊	😐	😞
1	Einführung				
2	Was ist privat und was ist öffentlich?				
3	Zugänge sichern oder schützen				
4	Persönliche Daten im Internet – eine heikle Sache				
5	Welche Daten gehen nur dich etwas an?				
6	Wo hinterlässt du Spuren? – Deine Datenspur				
7	Deine Verantwortung für die Daten anderer				
8	Checkliste: Erste Hilfe bei Datenmissbrauch				
9	Probier dein Wissen aus: Geheimschriften				

Seite 4 © 2017 der Landesrat für Medien – Abteilung 2, Abteilung der Gefahren & Internetauswertung

Elternbriefe Internet-ABC

Nicht alle SuS im Grundschulalter können oder dürfen zu Hause das Internet nutzen. Deshalb sollten Eltern vor der Durchführung einer Einheit dieser Handreichung informiert werden. Hierzu hat das Internet-ABC zu allen Lernmodulen **Elternbriefe** erstellt (beispielhafter Elternbrief siehe Anhang S. 68). Ziel der Briefe ist es, dass Lehrkräfte Eltern noch besser über die Inhalte und Themen informieren können, die im Unterricht anhand der Lernmodule des Internet-ABC besprochen werden. Darüber hinaus erhalten Eltern mit jedem Brief Empfehlungen und Tipps (sowie Links und weiterführende Informationen), wie sie ihre Kinder auch zu Hause beim Einüben des Gelernten unterstützen können.



Die Elternbriefe finden sich direkt bei den Lernmodulen oder gebündelt unter www.internet-abc.de/elternbriefe

Mobil im Internet – Tablets und Smartphones

Liebe Eltern und/oder Erziehungsberechtigte,

Im Bus, in der Fußgängerzone, im Supermarkt – überall sieht man Jung und Alt tippen und wischen. Smartphones gehören zum Alltagsgeläufigkeit kein Wunder, dass schon junge Kinder das Wunsch nach einem eigenen Smartphone äußern.

Mobile Geräte wie Tablets und Smartphones sind über den Bildschirm intuitiv zu bedienen. Deshalb können bereits sehr junge Kinder sie weitgehend selbstständig nutzen. Doch Vorsicht: Der Zugang zum Internet ist recht einfach. Und damit ist Ihr Kind oftmals auch nur einen Fingdruck entfernt von ungeeigneten Inhalten, die ihm Angst machen können.

Schützen Sie Ihr Kind davor – durch Jugendschutz-Apps oder Filter. Der beste Schutz für jüngere Kinder aber sind Sie selbst, Ihre Begleitung und Aufsicht.

LINK ZUM LERNMODUL:
www.internet-abc.de/learnmodul-mobil

Wir haben uns im Unterricht das Lernmodul „Mobil im Internet – Tablets und Smartphones“ des Internet-ABC angeschaut. Darin werden diese Themen besprochen:

- Mit welchen Geräten kann man ins Internet gehen und wie funktioniert das?
- Was ist eine App?
- Was bedeutet Handy-Stress?
- Wie kann man sein Handy sicher machen?

TIPP:
Gut Auswahl guter und geeigneter Apps für Kinder finden Sie unter www.internet-abc.de/sgl/sgl-tips

UNSERE EMPFEHLUNGEN

- Klare Absprachen zu Nutzungszeiten und -inhalten können Stress und Streitigkeiten vorbeugen. Helfen können hier ein „Mediennutzungsvertrag“ oder „Mediengutscheine“:
– Mediennutzungsvertrag (www.mediennutzungsvertrag.de)
– Gutscheine (<https://www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-3-bis-10-jahren/nutzungszeiten-und-regeln/>)
- Lassen Sie sich von Ihrem Kind das Lernmodul „Mobil im Internet – Tablets und Smartphones“ zeigen. Die 6 Tipps für Smartphones und Ihre Besitzer* (Kapitel 7) sind für Kinder und Erwachsene hilfreich.
- Spielen Sie mit Ihrem Kind das „Smartphone-Spiel“ des Internet-ABC am Ende des Lernmoduls oder unter www.internet-abc.de/sgl/spiel.

Viele Grüße und viel Spaß bei der kreativen und stressfreien Nutzung mobiler Geräte

Ihre/Ihr _____

LINKS UND WEITERE INFORMATIONEN:

Internet gemeinsam entdecken (Broschüre):
www.internet-abc.de/broschuere-internet-gemeinsam-entdecken

WhatsApp:
www.internet-abc.de/whatsapp

Mediennutzungsvertrag:
www.mediennutzungsvertrag.de

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

Vertrieben Internet-ABC e.V. – c/o Landesanstalt für Medien NRW – Gölbfeld 2 – 40221 Düsseldorf – © Internet-ABC e.V., 2019

WO FINDE ICH DIE MATERIALIEN?

Bei jeder Unterrichtseinheit wird zu Beginn unter „**Materialien des Internet-ABC**“ und „**Weitere Materialien**“ detailliert beschrieben, welche Materialien benötigt werden und wo sie heruntergeladen oder bezogen werden können. Dabei sind alle zu dem jeweiligen Online-Modul gehörenden Materialien (Online-Lernmodul in **zwei Versionen** [„Mit Themenauswahl für Lehrkräfte“ und „Vollversion für Kinder“], die **AB** mit ergänzenden Informationen [didaktische Hinweise, Lösungen etc.] sowie ein **Elternbrief** zum Modul als PDF) komfortabel unter einem gemeinsamen Link hinterlegt.



Die **Arbeitshefte** mit den AB können, so gewünscht, auch kostenlos als Kopiervorlage bestellt werden: www.internet-abc.de/unterrichtsmaterialien-arbeitshefte



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Medianausstattung (Hardware)

1.2 Digitale Werkzeuge

MOBIL IM INTERNET – TABLETS UND SMARTPHONES

3. – 6. KLASSE ⌚ CA. 4 – 5 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Tablets, Smartphones und Co. sind fester Bestandteil des Alltags von Kindern und üben eine große Faszination aus. Doch bei der Bedienung dieser Geräte oder bei der Installation von Apps sind bestimmte Dinge zu beachten. Daher ist es wichtig, dass auch schon jüngere Nutzerinnen und Nutzer die verschiedenen Geräte, Anwendungen, Begriffe und Funktionen kennen und einordnen können.

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

... gewinnen einen Überblick über mobile Geräte (Tablet, Smartphone),

... verstehen, was eine App ist,

... kennen die Einwahlmöglichkeiten ins mobile Internet,

... reflektieren, dass das Smartphone auch Druck und Stress erzeugen kann, und trauen sich, „off“ zu sein,

... erkennen, dass Sicherheitseinstellungen wichtig sind und lernen die wichtigsten kennen,

... erhalten praktische Tipps.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Mobil im Internet – Tablets und Smartphones“

www.internet-abc.de/lernmodul-mobil-lehrer



- | | |
|---|--|
| 1 Überblick bei mobilen Geräten | 2 Was Smartphones oder Tablets alles können |
| 3 Was genau sind Apps? | 4 Apps auswählen, installieren, kaufen |
| 5 Überall online – Zugänge zum Internet | 6 Schutz für mobile Geräte – und für dich |
| 7 Tipps für Smarte | 8 Wenn das Smartphone stresst |
|  Probier dein Wissen aus: Smartphone-Spiel | |



Checkliste „Mobil im Internet – Tablets und Smartphones“ (Ausdruck/Kopie) zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



Optional: Computer-ABC

www.internet-abc.de/computer-abc-lehrer



Optional: Elternbrief zum Modul

www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Internet-ABC Lexikon: www.internet-abc.de/lexikon



Internet-ABC Lernmodul „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“: www.internet-abc.de/lernmodul-chatten-lehrer



Internet-ABC Praxishilfe „Kommunikation mit SuS über WhatsApp und Facebook?“:
www.internet-abc.de/soziale-netzwerke-schule



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.1 Mediene Ausstattung (Hardware)

1.2 Digitale Werkzeuge

1 EINSTIEG

🕒 ca. 30 Minuten

Unterrichtsgespräch: Die Lehrkraft legt ein Smartphone und ein Tablet (oder Fotos davon) für die SuS sichtbar aus. Mögliche Einstiegsfragen:

Wer kennt diese Geräte? Was kann man mit ihnen machen?

Könnt/Dürft ihr zu Hause solche Geräte nutzen? Was macht ihr damit?

Sind diese Geräte teuer? Worauf muss man achten, wenn man solche Geräte nutzt?

Tafelbild: Die Lehrkraft hält die Nennungen in einer Mindmap fest. (Diese soll im Laufe der Einheit mit dem erlernten Wissen in anderen Farben ergänzt werden.)

Hinführung zum Lernmodul „Mobil im Internet – Tablets und Smartphones“ durch Lehrkraft:

Tablets und Smartphones haben viele Vorteile und sind echte Alleskönner. Bei der Nutzung solcher Geräte gibt es einiges zu beachten, damit keine Probleme auftreten. Dies wollen wir nun gemeinsam üben.

2 ERARBEITUNG

🕒 ca. 2 – 3 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Mobil im Internet – Tablets und Smartphones“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer



SuS bearbeiten Übungen/AB 1 – 5 und [Abschlussübung](#)

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Überblick bei mobilen Geräten“ beginnen (ggf. auch frontal über Beamer).



Lernfortschritt wird durch SuS auf Checkliste „Mobil im Internet – Tablets und Smartphones“ protokolliert.



Differenzierung: [Zusatzaufgabe](#) 6, 7, 8

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte



Optional: Bearbeitung des Online-Kurses **Computer-ABC** zum Verständnis technischer Grundlagen und der Bedienung von PC, Notebook und Tablet (kann auch frontal über den Beamer erfolgen). Je nach Bedarf können nur ausgewählte Einheiten des Kurses behandelt werden.

3 ABSCHLUSS

🕒 ca. 1 Unterrichtsstunde

Sicherung und Vertiefung des Gelernten (Ergänzung Tafelbild und Besprechung der Abschlussübung)

Das **Tafelbild** der Einstiegsphase wird mit dem in der Arbeitsphase erlernten Wissen (in einer anderen Farbe) ergänzt. Mögliche Impulsfragen dazu:

Was hast du Neues gelernt? Was fandest du besonders spannend? Was hat dich gewundert?

Worauf sollte man bei Apps achten?

Wie kann man mobile Geräte schützen?

Worauf solltest du in Zukunft achten, wenn du die Geräte benutzt?

Erfahrungen aus der  **Abschlussübung** „Probier dein Wissen aus: Smartphone-Spiel“ zusammentragen.
Mögliche Fragen:

Wie hast du dich während der  **Abschlussübung** gefühlt?

Was hat die Übung mit unserer Smartphone-Nutzung zu tun?

Welche Tipps können helfen, wenn das Smartphone stresst?



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.2 Digitale Werkzeuge

UNTERWEGS IM INTERNET – SO GEHT'S!

3. – 6. KLASSE ⌚ CA. 4 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Ein zentrales Werkzeug für das Surfen im Internet ist der Browser. Obwohl moderne Browser sehr anwenderfreundlich sind, ist die Bedienung gerade für jüngere SuS nicht selbsterklärend. Auch der Umgang mit Fenstern und Pop-ups, die Navigation auf Webseiten oder das Erkennen von Links will gelernt sein. In dieser Unterrichtseinheit steht der Erwerb dieser Kompetenzen im Mittelpunkt.

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ... erwerben Grundlagen für das Surfen und Navigieren im Internet,
- ... kennen den Browser und seine wichtigsten Funktionen,
- ... beherrschen die Navigation über Fenster und Registerkarten,
- ... erkennen Links und wissen damit umzugehen,
- ... lernen, wie Internetseiten standardmäßig aufgebaut sind und finden sich damit besser zurecht,
- ... können Pop-ups erkennen und schließen,
- ... kennen einige Fachbegriffe und haben ein Bewusstsein für englische Computertermini.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Unterwegs im Internet – so geht's!“
www.internet-abc.de/lernmodul-unterwegs-lehrer



- | | |
|--|---|
| 1 Einführung | 2 Der Browser: Aufbau und Bedienung |
| 3 Links – klick oder tipp dich von Ort zu Ort | 4 Aufbau einer Internetseite |
| 5 Pop-ups und Layer im Griff | 6+ Proftipps zum Arbeiten mit dem Internet |
| 7+ Internet- und Computersprache | 7 Probier dein Wissen aus: eine Link-Reise |



Checkliste „Unterwegs im Internet – so geht's!“ (Ausdruck/Kopie)
 zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



Optional: AB 6+ „Proftipps zum Arbeiten mit dem Internet“ (Ausdruck/Kopie)¹



Optional: Elternbrief zum Modul
www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

2.1 Informationsrecherche

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Computer-ABC – Online-Kurs zum Verständnis der technischen Grundlagen und der Bedienung von PC, Notebook und Tablet: www.internet-abc.de/computer-abc-lehrer



Lexikon: www.internet-abc.de/lexikon



Surfschein: www.internet-abc.de/surfschein



Linktipps für Kinder von A bis Z: www.internet-abc.de/linktipps

¹ Zur Sensibilisierung sowie als Hilfestellung und Gedächtnisstütze kann die Checkliste „Proftipps zum Arbeiten mit dem Internet“ (AB 6) kopiert und an passender Stelle (z. B. nach dem Einstieg) an die Kinder verteilt werden. Übung 6 des Lernmoduls stellt diese Informationen online vor.



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.2 Digitale Werkzeuge

1 EINSTIEG

🕒 ca. 30 Minuten

Unterrichtsgespräch: „Surfen und Navigieren im Internet“, mögliche Einstiegsfragen:

Mit welchem Programm kann man eine Internetseite öffnen?

Hinweis: Falls die SuS den Begriff „Browser“ nicht kennen oder stattdessen Suchmaschinen nennen, die Begriffe und den Unterschied kurz erklären.²

Welche Browser kennst/nutzt du?

Auf welchen Geräten nutzt du Browser?

Hinführung zum Lernmodul „Unterwegs im Internet – so geht's!“ durch die Lehrkraft:

Der Browser ist für uns das „Fenster“ zur Internetwelt. Was bei der Nutzung von Browsern und Internetseiten wichtig ist und wie du mit dem Browser zum Surfprofi wirst, wollen wir nun mit dem Internet-ABC üben!

2 ERARBEITUNG

🕒 ca. 2 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Unterwegs im Internet – so geht's!“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer



SuS bearbeiten Übungen/AB 1 – 5 und [Abschlussübung](#).

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung“ beginnen (kann auch frontal über den Beamer erfolgen).



Den Lernfortschritt halten die SuS auf der Checkliste „Unterwegs im Internet – so geht's!“ fest.



Differenzierung: [+Zusatzaufgabe](#) 6, 7



[Abschlussübung](#) „Probier dein Wissen aus: eine Link-Reise“

Ggf. [Abschlussübung](#) als AB austeilen, da die SuS den Browser dann in vollem Umfang nutzen können (eintippen in die Adresszeile etc.).



Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte

² Zum Beispiel: Browser (Firefox, Google Chrome, Internet Explorer ...) sind Programme, mit denen man Internetseiten anschauen und sich auf ihnen bewegen kann. Suchmaschinen (Google, Startpage, Bing ...) sind „Internetseiten“, mit denen man das Internet nach bestimmten Begriffen durchsuchen und passende Inhalte finden kann.

3 ABSCHLUSS

🕒 ca. 1 Unterrichtsstunde

Sicherung und Vertiefung des Gelernten; ggf. Demonstration wichtiger Browserfunktionen

Präsentation einiger SuS: „Das habe ich gelernt ...“ (Lehrkraft hält zentrale Punkte an der Tafel fest.)

Mögliche Impulsfragen:

Wie kann dir der Browser beim Surfen im Internet helfen? (hier die wichtigsten Funktionen wie Lesezeichen/Favoriten, Scroll-Balken, Zurück-Pfeil, Registerkarten wiederholen)

Sind dir Schwierigkeiten bei der Bedienung des Browsers aufgefallen?

Was machst du, wenn dir ein Pop-up die Sicht versperrt?

Wie bewegt man sich auf einer Internetseite? Wie kommt man von einer Internetseite auf eine andere?

Was sind Links und woran erkennt man sie?



Optional: Einige SuS stellen mittels Beamer einen Browser und seine Funktionen vor.



Ergebnisse und Erfahrungen aus der [Abschlussübung](#) „Probier dein Wissen aus: eine Link-Reise“ zusammentragen.



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

DATENSCHUTZ – DAS BLEIBT PRIVAT!

3. – 6. KLASSE ⌚ CA. 5 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Datenschutz – das klingt für Kinder erst einmal abstrakt und langweilig. Aber zu wissen, wie man Daten im Internet schützt oder welche Daten man von sich oder anderen preisgeben sollte und welche besser nicht, ist auch für jüngere Surferinnen und Surfer wichtig. Mit dieser Unterrichtseinheit werden die SuS Schritt für Schritt echte Datenschutzexpertinnen und -experten.

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ... wissen, was unter Datenschutz zu verstehen ist,
- ... kennen den Unterschied zwischen öffentlich und privat,
- ... wissen, wie sie sich schützen, indem sie auf ihre Daten Acht geben,
- ... wissen, was sie im Internet von sich preisgeben dürfen und was nicht,
- ... kennen die Möglichkeiten, um eigene Geräte zu sichern,
- ... sind sich bewusst, dass sie im Internet (unsichtbare) Spuren hinterlassen,
- ... werden für den eigenen Datenschutz und den anderer sensibilisiert,
- ... können sich (gemeinsam mit den Eltern) gegen Datenmissbrauch wehren.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Datenschutz – das bleibt privat!“
www.internet-abc.de/lernmodul-datenschutz-lehrer



- | | |
|---|--|
| 1 Einführung | 2 Was ist privat und was ist öffentlich? |
| 3 Zugänge sichern oder schützen | 4 Persönliche Daten im Internet – eine heikle Sache |
| 5 Welche Daten gehen nur dich etwas an? | 6 Wo hinterlässt du Spuren? |
| 7 Deine Verantwortung für die Daten anderer | 8 Checkliste „Erste Hilfe bei Datenmissbrauch“ |
|  Probier dein Wissen aus: Geheimschriften | |



Checkliste „Datenschutz – das bleibt privat!“ (Ausdruck/Kopie) zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



Optional: AB 8 Checkliste „Erste Hilfe bei Datenmissbrauch“ (Ausdruck/Kopie)³



Animierter Comic „Die gestohlenen Fahrräder“
www.internet-abc.de/comic-datenschutz



Optional: Elternbrief zum Modul
www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls und zum Lesen des Comics (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

Plakat für Tippsammlung am Ende der Einheit

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

4.4 Rechtliche Grundlagen

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

³Zur Sensibilisierung sowie als Hilfestellung und Gedächtnisstütze kann AB 8 Checkliste „Erste Hilfe bei Datenmissbrauch“ kopiert und an passender Stelle (z. B. nach dem Einstieg) an die SuS verteilt werden. Übung 8 des Lernmoduls enthält neben dem PDF keine weiteren Informationen.



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Internet-ABC Lexikon Datenschutz: www.internet-abc.de/lexikon-datenschutz



Internet-ABC Lernmodul „So funktioniert das Internet – die Technik“, Übungen „Datenspuren“ und „Daten in Gefahr – Hacker am Werk“: www.internet-abc.de/lm/3/4,5



Internet-ABC Lernmodul „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“, Übung „Deine Daten sind deine Sache – Datenschutz“: www.internet-abc.de/lm/6/5



Internet-ABC Lernmodul „Soziale Netzwerke – Facebook und Co.“, Übungen „Geheime Einstellungen – streng privat!“ und „Was gehört nicht ins Internet?“: www.internet-abc.de/lm/8/5,6

1 EINSTIEG

 ca. 20 Minuten

Unterrichtsgespräch: Die Lehrkraft sensibilisiert die SuS für die Bedeutung von Privatsphäre und Datenschutz. Mögliche Einstiegsfragen:

Könntest du dir vorstellen, in einem Schaufenster eines Kaufhauses zu wohnen?

Welche Vor- und Nachteile hätte das?

Was für ein Gefühl wäre es, wenn fremde Menschen auf diese Weise in dein Leben schauen könnten?

Tafelbild: Gegenüberstellung als Tabelle: „Das dürfen die Zuschauer von mir erfahren“ – „Das behalte ich lieber für mich“

Erarbeitung des Unterschieds zwischen privat und öffentlich anhand der Nennungen der SuS

Hinführung zum Lernmodul „Datenschutz – das bleibt privat!“ durch die Lehrkraft:

Genau wie im Schaufenster können im Internet fremde Menschen in dein Leben schauen und Dinge von dir erfahren. Deshalb solltest du im Internet nicht zu viel von dir verraten. Aber es gibt noch weitere Dinge zu beachten. Damit du als Expertin und Experte genau weißt, wie du mit deinen und den Daten anderer umgehen sollst, wollen wir dies nun zusammen üben.

2 ERARBEITUNG

 ca. 2 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Datenschutz – das bleibt privat!“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer



SuS bearbeiten Übungen/AB 1 – 5, 7, 8 und **Abschlussübung**

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung“ beginnen (kann auch frontal über den Beamer erfolgen).



Den Lernfortschritt halten die SuS auf der Checkliste „Datenschutz – das bleibt privat!“ fest.



Differenzierung: **Zusatzaufgabe** 6

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte

3 ABSCHLUSS

 ca. 2 Unterrichtsstunden

Wiederholung des Gelernten; ggf. Ergänzung des Tafelbilds

Präsentation einiger SuS: „Das habe ich gelernt ...“ (Lehrkraft hält zentrale Punkte an der Tafel fest.)



Ergebnisse aus der **Abschlussübung** zusammentragen: Geheimschriften an der Tafel sammeln und zusammenstellen

Optional: Tafelbild der Einstiegsphase auf das Internet übertragen (z. B. in Tabelle: „Das dürfen alle im Internet von mir erfahren“ – „Das behalte ich lieber für mich“)



Optional: Hinweis auf die Checkliste „Erste Hilfe bei Datenmissbrauch“ und Besprechung der wesentlichen Punkte (falls sie an die SuS verteilt wurde)

Sicherung und Vertiefung des Gelernten: animierter Comic „Die gestohlenen Fahrräder“



Lesen des animierten Comics „Die gestohlenen Fahrräder“ (am Bildschirm in Einzel- oder Partnerarbeit möglich. Alternativ gemeinsam mit der Klasse über Beamer, www.internet-abc.de/comic-datenschutz). Mögliche Diskussionsfragen im Anschluss:

Warum konnten die Fahrräder so leicht gestohlen werden?

Was hätten die Kinder anders machen können/sollen?

Welche Informationen sollten besser nicht im Internet veröffentlicht werden?

Welche der neu gelernten Tipps würdest du Flizzy und seinen Freunden noch geben, damit ihre Daten bestmöglich geschützt sind?

Sicherung der Lernergebnisse auf einem Plakat: Was sind unsere wichtigsten Tipps zum Schutz persönlicher Daten im Internet? (kann, so gewünscht, in der Klasse aufgehängt werden)



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

2.1 Informationsrecherche

2.2 Informationsauswertung

2.3 Informationsbewertung

SUCHEN UND FINDEN IM INTERNET

3. – 6. KLASSE ⌚ CA. 5 – 9 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Das Internet ist auch für Kinder eine wichtige Informationsquelle. Bei der nahezu unüberschaubaren Menge an Webseiten ist es nicht immer leicht, passende Informationen, Bilder und Videos zu finden, die für Kinder geeignet sind. Auch die Bedienung einer Suchmaschine oder die Einschätzung der Glaubwürdigkeit digitaler Informationen will gelernt sein. In dieser Unterrichtseinheit „Suchen und Finden im Internet“ werden diese Kompetenzen entwickelt und gefestigt. Zudem lernen die SuS spezielle Suchmaschinen für Kinder und Online-Lexika kennen.

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

... verstehen, wozu es Suchmaschinen gibt,

... lernen, wie man eine Suchmaschine bedient,

... differenzieren zwischen Suchmaschinen für Erwachsene und Kinder,

... können Suchergebnisse deuten und bewerten,

... kennen Online-Lexika und lernen das Nachschlagen.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Suchen und Finden im Internet“
www.internet-abc.de/lernmodul-suchen-finden-lehrer



- | | |
|--|---|
| 1 Einführung ins Thema Suchmaschinen/das Internet | 2 Was sind Suchmaschinen? |
| 3 Suchmaschinen für Kinder und Erwachsene | 4 Suchmaschinen richtig bedienen |
| 5 Suchergebnisse lesen und verstehen | 6 Linktipps |
| 7 Lexika und Wikis | 8* Suchtipps für Profis |
| 9* So nutzt du Erwachsenen-Suchmaschinen | 10* Probier dein Wissen aus! |



Checkliste „Suchen und Finden im Internet“ (Ausdruck/Kopie)
 zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



AB [Abschlussübung](#) „Bedienungsanleitung für Suchmaschinen“ und
optional: AB 5 „Deine Suchmaschinen-Checkliste“ (jeweils als Ausdruck/Kopie)⁴



Optional: Elternbrief zum Modul
www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

Optional: Präsentationsprogramm (z. B. Keynote, PowerPoint) zur Erstellung einer eigenen Präsentation in der Abschlussphase

Tier- oder Schülerlexika für die [Abschlussübung](#)

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1.2 Digitale Werkzeuge

4.1 Medienproduktion und Präsentation

4.3 Quellendokumentation

6.4 Bedeutung von Algorithmen

⁴ Als Hilfestellung und Gedächtnisstütze für die Abschlussübung sollte die „Bedienungsanleitung für Suchmaschinen“ (optional AB 5, S. 2, „Deine Suchmaschinen-Checkliste“) kopiert und an passender Stelle (z. B. nach dem Einstieg) an die SuS verteilt werden.



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

- 2.1 Informationsrecherche
- 2.2 Informationsauswertung
- 2.3 Informationsbewertung

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Internet-ABC Lexikon: www.internet-abc.de/lexikon



Internet-ABC Hausaufgabenhelfer:
www.internet-abc.de/hausaufgabenhelfer



Internet-ABC Recherche-Ratgeber:
www.internet-abc.de/recherche-ratgeber



Internet-ABC Lernmodul „Unterwegs im Internet – so geht's!":
www.internet-abc.de/lernmodul-unterwegs-lehrer

1 EINSTIEG

🕒 ca. 30 Minuten

Unterrichtsgespräch: Die Lehrkraft aktiviert das Vorwissen der SuS im Bereich „Suchen und Finden im Internet“. Mögliche Einstiegsfragen:

Wie findet man Informationen im Internet? (Das Gespräch auf den Begriff Suchmaschine lenken und verschiedene Suchmaschinen benennen. Falls die SuS den Begriff nicht kennen oder stattdessen Browser nennen, die Begriffe und den Unterschied gemeinsam klären)⁵.

Welche Erfahrungen hast du beim Suchen im Internet gemacht? Was war schwierig? (Vorerfahrungen der SuS und mögliche Schwierigkeiten sammeln, z. B. Tippfehler, zu lange Suchsätze, große Anzahl von Ergebnissen und deren Bewertung etc.)

Tafelbild: Die Lehrkraft hält die Nennungen (auch Schwierigkeiten) an der Tafel fest (kann im Laufe der Einheit mit dem erlernten Wissen in anderen Farben ergänzt werden).

Hinführung zum Lernmodul „Suchen und Finden im Internet“ durch Lehrkraft:

Im Internet gibt es unendlich viele Informationen. Damit du die passenden Informationen findest, gibt es Tricks zum richtigen Suchen. Welche das sind, wollen wir nun mit dem Internet-ABC herausfinden.

2 ERARBEITUNG

🕒 ca. 3 – 4 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Suchen und Finden im Internet“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer

⁵ Zum Beispiel: Suchmaschinen (Google, Startpage, Bing ...) sind „Internetseiten“, mit denen man das Internet nach bestimmten Begriffen durchsuchen und passende Inhalte finden kann. Browser (Firefox, Google Chrome, Internet Explorer ...) sind Programme, mit denen man Internetseiten anschauen und sich auf ihnen bewegen kann.



SuS bearbeiten Übungen/AB 1 – 7.

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung ins Thema Suchmaschinen/das Internet“ beginnen (ggf. auch frontal über den Beamer).



Den Lernfortschritt halten die SuS auf der Checkliste „Suchen und Finden im Internet“ fest.



Differenzierung: [+Zusatzaufgabe](#) 8, 9



[Abschlussübung](#) „Probier dein neues Wissen aus“ (Steckbriefe ausfüllen)

Die SuS informieren sich im Internet über bestimmte Tiere und füllen die im Modul enthaltenen Steckbriefe mit den gefundenen Informationen aus.

Arbeitsauftrag: Suche dir einen Steckbrief aus. Nutze die vorgestellten Suchmaschinen, um Informationen über das Tier herauszufinden, und trage sie ein.

Vorstellen einzelner Steckbriefe im Plenum: Wer hat besonders interessante Informationen gefunden? Gab es Probleme? Was ist euch aufgefallen?

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte

3 ABSCHLUSS

 ca. 1 – 4 Unterrichtsstunde(n)

Sicherung und Vertiefung des Gelernten, Ergänzung des Tafelbilds; ggf. Recherche/Erstellung eines Lernplakats

Präsentation einiger SuS: „Das habe ich gelernt ...“

Tafelbild: Ergänzung der Mindmap aus der Einstiegsphase

Auf der Tafel notierte Schwierigkeiten können erneut thematisiert und passende Tipps besprochen werden.

Optional: Die SuS recherchieren mit dem neu gewonnenen Wissen zu einem konkreten Thema aus dem aktuellen Unterricht, erstellen Lernplakate oder eine digitale Präsentation (z. B. Keynote, PowerPoint) und präsentieren diese. Zur Unterstützung können die SuS „Recherche-Ratgeber“ und „Hausaufgabenhelfer“ nutzen (siehe links „Ideen und Links zum Thema“). Die Ausdrucke/Kopien der „Bedienungsanleitung für Suchmaschinen“ und optional „Deine Suchmaschinen-Checkliste“ können ebenfalls hilfreich sein.



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

SOZIALE NETZWERKE – FACEBOOK UND CO.

4. – 6. KLASSE ⌚ CA. 7 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Apps und Webangebote, über die man sich mit anderen austauschen und vernetzen kann, üben schon auf jüngere SuS eine große Anziehungskraft aus. Es ist spannend zu sehen, was andere in ihrem Alltag erleben. Und auch (scheinbar) private Einblicke in das Leben von Stars und Sternchen faszinieren. Die kompetente Nutzung Sozialer Netzwerke wird somit immer wichtiger. In dieser Unterrichtseinheit lernen die SuS unter anderem die Besonderheiten der digitalen Kommunikation kennen und verstehen, worauf man in diesem Zusammenhang achten sollte.

Hinweis: Bei vielen Sozialen Netzwerken oder Messengern muss man nach der europäischen Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)/den AGB offiziell mindestens 16 Jahre alt sein, um diese ohne Zustimmung der Erziehungsberechtigten nutzen zu dürfen. Je nach Art der verarbeiteten Daten können einzelne Dienste auch schon ab 13 Jahren ohne Einverständnis der Erziehungsberechtigten nutzbar sein. Dies sollte von der Lehrkraft beachtet und ggf. mit den SuS/Eltern besprochen werden (z. B. indem gemeinsam überlegt wird, warum viele Netzwerke ein Mindestalter von 13 bzw. 16 Jahren fordern).

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

... wissen, was ein Soziales Netzwerk ist und was es bietet,

... erkennen den öffentlichen Charakter von Netzwerken,

... sind in der Lage, Angaben für Registrierung und Profil bewusst zu wählen,

... differenzieren, was online gestellt werden sollte und was nicht,

... unterscheiden zwischen echten Freunden und „Online-Freunden“,

... kennen spezielle Netzwerkangebote für Kinder.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Soziale Netzwerke – Facebook und Co.“
www.internet-abc.de/lernmodul-soziale-netzwerke-lehrer



- | | |
|---|---|
| 1 Einführung | 2 Was ist ein Netzwerk? |
| 3 Anmelden und Mitmachen – Jumpys Profil | 4 Profwissen zum Weiterdenken |
| 5 Geheime Einstellungen – streng privat! | 6 Was gehört nicht ins Internet? |
| 7 Checkliste „Soziale Netzwerke“ |  Probier dein Wissen aus: das Klassen-Netzwerk |



Checkliste „Soziale Netzwerke – Facebook und Co.“ (Ausdruck/Kopie)
 zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



Optional: AB 7 Checkliste „Soziale Netzwerke“ (Ausdruck/Kopie)⁶



Optional: Elternbrief zum Modul
www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

Tafel oder Pinnwand für die Präsentation des Klassen-Netzwerkes

Kreide oder Wollfäden für die Verbindung der Steckbriefe

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1.2 Digitale Werkzeuge

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

4.4 Rechtliche Grundlagen

⁶ Zur Sensibilisierung sowie als Hilfestellung und Gedächtnisstütze kann AB 7 Checkliste „Soziale Netzwerke“ kopiert und an passender Stelle (z. B. nach dem Einstieg) an die Kinder verteilt werden. Übung 7 des Lernmoduls stellt diese Informationen online vor.



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Internet-ABC Lexikon: www.internet-abc.de/lexikon



Internet-ABC „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“: www.internet-abc.de/lernmodul-chatten-lehrer



Internet-ABC Recherche-Ratgeber: www.internet-abc.de/recherche-ratgeber



Internet-ABC Lernmodul „Cybermobbing – kein Spaß!": www.internet-abc.de/lernmodul-cybermobbing-lehrer

1 EINSTIEG

 ca. 30 Minuten

Unterrichtsgespräch: Die Lehrkraft erfragt Vorwissen zum Thema „Soziale Netzwerke“.

Mögliche Einstiegsfragen:

Wie kannst du mit Freunden in Kontakt bleiben, die z. B. weggezogen sind?

Ist es möglich, Freunde zu haben, die man noch nie zuvor gesehen hat?

Hast du die Begriffe „Soziales Netzwerk“ oder „Facebook“ schon gehört?

Was ist ein Netzwerk überhaupt? (Vermutungen der SuS reichen aus, da dies bereits in Übung/AB 2 erarbeitet wird.)

Hinführung zum Lernmodul „Soziale Netzwerke – Facebook und Co.“ durch Lehrkraft:

Soziale Netzwerke werden von vielen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen benutzt: Man kann mit Freunden in Kontakt bleiben, Stars folgen und Dinge über sich selbst erzählen. Damit ihr Expertinnen und Experten im Umgang mit Sozialen Netzwerken werdet, wollen wir dies nun gemeinsam üben!

2 ERARBEITUNG

 ca. 4 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Soziale Netzwerke – Facebook und Co.“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer

SuS bearbeiten Übungen/AB 1, 2, 3, 5, 6, 7

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung“ beginnen (kann auch frontal über den Beamer erfolgen).



Den Lernfortschritt halten die SuS auf der Checkliste „Soziale Netzwerke – Facebook und Co.“ fest.

**Differenzierung:** **Zusatzaufgabe** 4 **Abschlussübung** „Probier dein Wissen aus: das Klassen-Netzwerk“

Die Lehrkraft verteilt Steckbriefe für das Klassen-Netzwerk.

Arbeitsauftrag: Fülle den Steckbrief aus. Wenn es Dinge gibt, die dir zu privat sind, musst du sie nicht eintragen!

Die ausgefüllten Steckbriefe werden an die Tafel/Pinnwand gehängt, Steckbriefe mit Gemeinsamkeiten werden mit Linien oder Wollfäden verbunden. So entsteht ein kleines „Netzwerk“.

Gemeinsames Betrachten und Besprechen des Netzwerkes: Wobei kann uns dieses Netzwerk helfen?
Was bedeuten die Verbindungen?

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte

3 ABSCHLUSS

ca. 2 Unterrichtsstunden

Sicherung und Vertiefung des Gelernten durch Unterrichtsgespräch

Was hast du Neues über Soziale Netzwerke gelernt? (Lehrkraft hält zentrale Punkte an der Tafel fest.)

Passen die Infos über Soziale Netzwerke auch zu unserem Klassen-Netzwerk?

Hier sollte noch einmal auf die Unterschiede zwischen „realen“ und „Online-Freunden“ eingegangen werden sowie auf Inhalte, die man besser nicht posten sollte.

Welche Vor- und Nachteile bietet ein solches Klassen-Netzwerk?

Das Klassen-Netzwerk kann z. B. weiterhin genutzt werden, um gemeinsame Interessen zu finden oder SuS anzusprechen, die bei schwierigen Aufgaben helfen können.



Abschließendes Besprechen der Checkliste „Soziale Netzwerke“



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

CHATTEN UND TEXTEN – WHATSAPP UND MEHR

3. – 6. KLASSE ⌚ CA. 5 – 6 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Messenger wie WhatsApp, Threema oder Telegram werden heute von Jugendlichen, aber auch von einigen Kindern, ausgiebig für den Informationsaustausch und für Verabredungen genutzt. Diese Art der Kommunikation birgt jedoch auch Risiken, vor allem in Gruppenchats (Gruppendruck, Mobbing, Stress etc.). In dieser Unterrichtseinheit des Internet-ABC lernen die SuS wichtige Begriffe rund um Chat und Messenger kennen und verstehen, worauf man bei der Verwendung von WhatsApp und Co. achten sollte.

Hinweis: Bei vielen Sozialen Netzwerken oder Messengern muss man nach der europäischen Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)/den AGB offiziell mindestens 16 Jahre alt sein, um diese ohne Zustimmung der Erziehungsberechtigten nutzen zu dürfen. Je nach Art der verarbeiteten Daten können einzelne Dienste auch schon ab 13 Jahren ohne Einverständnis der Erziehungsberechtigten erlaubt sein. Dies sollte von der Lehrkraft beachtet und ggf. mit den SuS/Eltern besprochen werden (z. B. indem gemeinsam überlegt wird, warum viele Netzwerke und Messenger ein Mindestalter von 13 bzw. 16 Jahren fordern, siehe auch Übung/AB 6).

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

...sind mit den Begriffen „Chat, Messenger und WhatsApp“ vertraut,

...kennen verschiedene Chat- und Kommunikationsmöglichkeiten,

...wissen um die Anonymität in Chats,

...realisieren, dass unbegrenzte Kommunikation Stress auslösen kann,

...können Gruppendruck und Mobbing erkennen und ihnen trotzen,

...kennen typische Abkürzungen und Zeichen der Chatsprache.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“
www.internet-abc.de/lernmodul-chatten-lehrer



- | | |
|---|--|
| 1 Einführung | 2 Plaudern im Internet – wie geht das eigentlich? |
| 3 Achtung, Stress-Alarm! | 4 Gruppendruck und Mobbing |
| 5 Deine Daten sind deine Sache – Datenschutz | 6 Warum darf ich WhatsApp noch nicht nutzen? |
| 7 Smileys, Emojis und Abkürzungen |  Probier dein Wissen aus: das Chat-Spiel |



Checkliste „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“ (Ausdruck/Kopie)
 zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



Optional: Elternbrief zum Modul
www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

Papier oder digitales Gerät mit einem Textverarbeitungsprogramm (Word, Pages) zur Erstellung des Merkblattes sowie für das Chatgespräch im Abschluss

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

- 1.2 Digitale Werkzeuge
- 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit
- 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
- 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
- 3.4 Cybergewalt und -kriminalität
- 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Internet-ABC Lexikon: www.internet-abc.de/lexikon



Internet-ABC Lernmodul „Cybermobbing – kein Spaß!": www.internet-abc.de/lernmodul-cybermobbing-lehrer



Internet-ABC Lernmodul „Soziale Netzwerke – Facebook und Co.":
www.internet-abc.de/lernmodul-soziale-netzwerke-lehrer

1 EINSTIEG

🕒 ca. 30 Minuten

Unterrichtsgespräch „Kommunikation im Internet“: Die Lehrkraft aktiviert das Vorwissen der SuS.
Mögliche Einstiegsfragen:

Wie kannst du dich im Internet mit anderen Menschen unterhalten? (SuS nennen Möglichkeiten, z. B. E-Mail, Messenger [WhatsApp etc.], Soziale Netzwerke, Chatrooms, Foren)

Welche der genannten Möglichkeiten nutzt du?

Hinführung zum Lernmodul „Chatten und Texten“ durch die Lehrkraft:

Wenn wir uns im Internet mit anderen unterhalten, müssen wir einige Dinge beachten, um uns und andere zu schützen. Was beim Chatten und Texten im Internet wichtig ist, wollen wir nun mit Übungen vom Internet-ABC erfahren!

2 ERARBEITUNG

🕒 ca. 2 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer



SuS bearbeiten Übungen/AB 1 – 7 und [Abschlussübung](#)

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung“ beginnen (kann inklusive Video auch frontal über den Beamer gezeigt werden).



Den Lernfortschritt halten die SuS auf der Checkliste „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“ fest.

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte

3 ABSCHLUSS

 ca. 2 – 3 Unterrichtsstunden

Wiederholung des Gelernten und Besprechung der Abschlussübung

Präsentation einiger SuS: „Das habe ich gelernt ...“ (Lehrkraft hält zentrale Punkte an der Tafel fest.)

Mögliche Frage zur Reflexion:

Welche Vor- und Nachteile hat deiner Meinung nach das Chatten im Internet?

Hier sollte die Lehrkraft das Gespräch auch auf die Gefahren (Gefühl, immer online sein zu müssen, um nichts zu verpassen, oder sofort antworten zu müssen; Verleitung zum Mobbing, da man kein direktes Gegenüber hat etc.) lenken.



Ergebnisse und Erfahrungen aus der [Abschlussübung](#) „Probier dein Wissen aus: das Chat-Spiel“ zusammentragen

Sicherung und Vertiefung des Gelernten durch Erstellung eines Merkblattes

Die SuS erstellen in Kleingruppen eine Liste mit wichtigen Regeln rund um Chatten und Messenger. Im Anschluss werden die Regeln im Plenum präsentiert.

Die Ergebnisse der Kinder können hier ggf. noch Gesprächsanlässe bilden.

Optional: Zusammentragen einer Liste mit den wichtigsten Regeln aus allen Gruppen und Aufhängen dieser Liste in der Klasse

Sicherung und Vertiefung des Gelernten durch Anwendung



Die SuS führen auf einem Blatt Papier oder in einem leeren Textdokument (Word, Pages etc.) zu zweit oder in Kleingruppen ein Chatgespräch und versuchen, sich an die gelernten Regeln zu halten.

Ein Kind schreibt eine Nachricht, ein anderes antwortet darunter.

Falls die SuS Schwierigkeiten haben, in ein Gespräch zu kommen, können auch Gesprächsanlässe vorgegeben werden (z. B. geplantes Treffen, Klassenfahrt etc.).

Abschließend kurze Reflexion über die Erfahrungen beim Chatgespräch.



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

CYBERMOBBING – KEIN SPASS!

3. – 6. KLASSE ⌚ CA. 5 – 6 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Beleidigungen, Ausgrenzung und Mobbing finden auch im digitalen Raum statt. Und obwohl es viele Parallelen gibt und Mobbing sowie Cybermobbing häufig gleichzeitig auftreten, weist Cybermobbing einige Besonderheiten auf. Unter anderem sind die Nachhaltigkeit und die Reichweite von Beleidigungen und anderen verletzenden Inhalten bei Cybermobbing vielfach größer. Gleichzeitig ist die Hemmschwelle beim Cybermobbing oft geringer. In dieser Unterrichtseinheit vom Internet-ABC geht es darum, die Phänomene Mobbing und Cybermobbing zu verstehen. Darüber hinaus sollen die SuS Empathie für Betroffene entwickeln und lernen, sich gemeinsam bestmöglich vor Cybermobbing zu schützen oder so früh wie möglich einzugreifen.

Hinweis: Unter Umständen kann es unter den SuS jemanden geben, der oder die bereits selbst Mobbing oder Cybermobbing erlebt hat. Entsprechend sollte die Lehrkraft auf mögliche Warnzeichen achten, um bei Bedarf entsprechend reagieren zu können.

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

... wissen, was unter Mobbing und Cybermobbing zu verstehen ist,

... kennen konkrete Fälle, wie Mobbing im Internet passiert,

... fühlen sich in die Rolle der Opfer ein, entwickeln Empathie und verstehen die Auswirkungen,

... werden ermutigt und bestärkt, gegen Mobbing anzugehen,

... wehren sich gegen unfaires Verhalten und Mobbing,

... wissen, wie sie sich vor Cybermobbing schützen können.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Cybermobbing – kein Spaß!“
www.internet-abc.de/lernmodul-cybermobbing-lehrer



- | | |
|---|---|
| 1 Einführung | 2 Was ist Mobbing, was ist Cybermobbing? |
| 3 Cybermobbing: So wird über das Internet gemobbt! | 4 Wenn jemand gemobbt wird ... |
| 5 Wenn jemand andere mobbt ... | 6 Wenn jemand beim Mobben zuschaut ... |
| 7 Tipps gegen Cybermobbing |  Probier dein Wissen aus: coole Sprüche gegen Mobbing |



Checkliste „Cybermobbing – kein Spaß!“ (Ausdruck/Kopie)
 zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



Optional: AB 7 „Tipps gegen Cybermobbing/Tipps für Betroffene“ (Ausdruck/Kopie)⁷



Optional: Elternbrief zum Modul
www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

- 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit
- 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
- 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

⁷Zur Sensibilisierung sowie als Hilfestellung und Gedächtnisstütze kann AB 7 „Tipps gegen Cybermobbing/Tipps für Betroffene“ kopiert und an passender Stelle (z. B. nach dem Einstieg) an die Kinder verteilt werden. Übung 7 des Lernmoduls stellt diese Informationen online vor.



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Internet-ABC Lexikon: www.internet-abc.de/lexikon



Internet-ABC Lernmodul „Chatten und Texten – WhatsApp und mehr“:
www.internet-abc.de/lernmodul-chatten-lehrer



Internet-ABC Lernmodul „Lügner und Betrüger im Internet“:
www.internet-abc.de/lernmodul-sicherheit-lehrer



Cybermobbing – Informationen vom Internet-ABC: www.internet-abc.de/cybermobbing



klicksafe-Themenbereich „Cybermobbing“: www.klicksafe.de/cybermobbing

1 EINSTIEG

 ca. 1 Unterrichtsstunde

Unterrichtsgespräch „Mobbing und Cybermobbing“: Die Lehrkraft sensibilisiert die SuS für das Thema Mobbing. Mögliche Einstiegsfragen:

Wie tauschst du dich im Internet mit anderen aus? (SuS nennen Möglichkeiten, z. B. E-Mail, Messenger [WhatsApp etc.], Soziale Netzwerke, Chatrooms, Foren)

Welche Unterschiede gibt es zwischen einem Gespräch mit einer Person, die du triffst (z. B. in der Schule), und einem Gespräch mit einer Person im Internet?⁸

Hast du in Gesprächen im Internet schon einmal etwas erlebt, was dir nicht gefallen hat?

Tafelbild: Die Lehrkraft schreibt das Wort „Mobbing“ an die Tafel und die SuS sammeln in einer Mindmap Gedanken zu diesem Begriff. Im Anschluss wird das Wort „Mobbing“ durch „Cybermobbing“ an der Tafel ergänzt und die SuS äußern sich erneut dazu.

Hinführung zum Lernmodul „Cybermobbing – kein Spaß!“ durch die Lehrkraft:

Cybermobbing ist ein wichtiges Thema, denn es kann Kindern und Erwachsenen großen Schaden zufügen. Um mehr darüber zu lernen, was Cybermobbing ist und wie du dich und andere davor schützen kannst, wollen wir nun einige Übungen dazu durchführen!

⁸ Beispiele: „Gespräch“ im Internet ist anonym, indirekt und vielfach zeitversetzt; das Gegenüber kann im Internet so tun, als wäre er jemand anderes; Mimik und Gestik bleiben verborgen (Ausnahme Videochat etc.), wodurch Missverständnisse entstehen können; Inhalte können länger im Netz bleiben und schnell viele Menschen erreichen etc.

2 ERARBEITUNG

🕒 ca. 3 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Cybermobbing – kein Spaß!“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer



SuS bearbeiten Übungen/AB 1 – 7 und [Abschlussübung](#)

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung“ beginnen (kann auch frontal über den Beamer erfolgen).



Lernfortschritt wird durch die SuS auf der Checkliste „Cybermobbing – kein Spaß!“ festgehalten.

Je nach Lerngruppe und Vorerfahrungen mit dem Thema können auch kurze Reflexionsphasen zwischen den einzelnen Übungen sinnvoll sein.

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte

3 ABSCHLUSS

🕒 ca. 1 Unterrichtsstunde

Sicherung und Vertiefung des Gelernten durch Ergänzung der Mindmap, Besprechung der Checkliste „Tipps gegen Cybermobbing/Tipps für Betroffene“ und der Abschlussübung

Präsentation einiger SuS: „Das habe ich gelernt ...“



Tafelbild: Ergänzung der Mindmap mit den neu gelernten Inhalten

(Lehrkraft lenkt Gespräch noch einmal auf die Checkliste „Tipps gegen Cybermobbing/Tipps für Betroffene“ und bestärkt SuS darin, sich Hilfe zu suchen, sobald sie ein seltsames Gefühl beim Chatten im Internet bekommen.)



Ergebnisse und Erfahrungen aus der [Abschlussübung](#) „Probier dein Wissen aus: coole Sprüche gegen Mobbing“ zusammentragen; im Anschluss können die Sprüche in der Schulklasse aufgehängt werden.



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

LÜGNER UND BETRÜGER IM INTERNET

3. – 6. KLASSE ⌚ CA. 4 – 7 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Durch das Internet haben Betrüger und Abzocker neue Wege gefunden, anderen ihr Geld oder ihre Daten zu entlocken. Es gibt aber auch weitere Probleme: In der Lebenswelt der Kinder stellen beispielsweise Kettenbriefe eine Gefahr dar, da sie vielen Kindern Angst machen. Diese Unterrichtseinheit geht auf verschiedene Arten von Kriminellen ein und informiert die SuS über deren Tricks. Weiterhin erhalten sie Hinweise, wie sie sich richtig verhalten, wenn sie mit solchen Inhalten konfrontiert werden.

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ... werden dafür sensibilisiert, dass im Internet nicht jeder redlich und ehrlich ist,
- ... lernen verschiedene Typen von Lügnern und Betrügern kennen,
- ... kennen typische Maschen und Tricks von Abzockern,
- ... erkennen Kosten- und Datenfallen und verhalten sich vorsichtig,
- ... glauben nicht alles, was im Internet behauptet wird,
- ... wissen um die Gefahr, die von fremden E-Mails und Anhängen ausgeht,
- ... verstehen das Prinzip von Kettenbriefen.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Lügner und Betrüger im Internet“
www.internet-abc.de/lernmodul-sicherheit-lehrer



- | | |
|---|---|
| 1 Überblick zum Thema/Einführung | 2 Die Täuscher oder Faker |
| 3⁺ Die Abzocker – „Helfer“, Gewinnspiele, Tests | 4 Die Abzocker – Apps, Abos, Online-Spiele |
| 5 Die Datenklauer, Spione und Zerstörer | 6⁺ Die Schwindler |
| 7 Die Angstmacher | 8 Ein kleiner „Lügner und Betrüger“-Test |
| 💡 Probier dein Wissen aus: 1.000-Gesichter-Spiel | |



Checkliste „Lügner und Betrüger im Internet“ (Ausdruck/Kopie)
 zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



Optional: AB 8 b „Lügner und Betrüger – Liste zum Ausdrucken“ (als Ausdruck/Kopie)⁹



Optional: Elternbrief zum Modul
www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

2.3 Informationsbewertung

2.4 Informationskritik

⁹Zur Sensibilisierung sowie als Hilfestellung und Gedächtnisstütze kann AB 8 b „Lügner und Betrüger – Liste zum Ausdrucken“ kopiert und an passender Stelle an die SuS verteilt werden.



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Internet-ABC Lexikon: www.internet-abc.de/lexikon



Surfratgeber des Internet-ABC: www.internet-abc.de/surfratgeber



Internet-ABC Lernmodul „Viren und andere Computerkrankheiten“:
www.internet-abc.de/lernmodul-viren-lehrer



Internet-ABC Lernmodul „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“:
www.internet-abc.de/lernmodul-werbung-lehrer

1 EINSTIEG



ca. 30 Minuten

Unterrichtsgespräch „Betrüger im Internet“: Die Lehrkraft aktiviert das Vorwissen der SuS zum Thema „Betrüger im Internet“. Mögliche Einstiegsfragen:

Was ist ein Betrüger?

Gibt es Betrüger auch im Internet? (Evtl. haben manche SuS hier bereits Erfahrungen gemacht.)

Hinführung zum Lernmodul „Lügner und Betrüger im Internet“ durch die Lehrkraft:

Lügner und Betrüger im Internet sind oft schwer zu erkennen. Deshalb sollte man wissen, wie man sie im Internet entlarven kann. Damit wir nicht in ihre Fallen tappen, wollen wir dies nun zusammen üben.

Optional: Kurzreferate zu einzelnen Themen des Lernmoduls (dazu die SuS vorher in Kleingruppen aufteilen):

Gruppen: 1) Täuscher oder Faker; 2) Abzocker – „Helfer“, Gewinnspiele, Tests; 3) Abzocker – Apps, Abos, Online-Spiele; 4) Datenklauer, Spione und Zerstörer; 5) Schwindler; 6) Angstmacher – Kettenbriefe

Die SuS bekommen die Aufgabe, ein Thema zu wählen, die Inhalte in der Erarbeitungsphase im Internet zu recherchieren und am Ende der Einheit ein Kurzreferat zu ihrem Thema zu halten. So können sie sich bei der Bearbeitung des Lernmoduls mit ihrem Thema intensiver auseinandersetzen.

2 ERARBEITUNG

🕒 ca. 2 – 4 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Lügner und Betrüger im Internet“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer



SuS bearbeiten Übungen/AB 1, 2, 4, 5, 7, 8 und [Abschlussübung](#)

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung“ beginnen (kann auch frontal über den Beamer erfolgen).



Den Lernfortschritt halten die SuS auf der Checkliste „Lügner und Betrüger im Internet“ fest.



Differenzierung: [+Zusatzaufgabe](#) 3, 6

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte

Optional: In Kleingruppen bereiten die SuS mit Hilfe der Informationen aus dem Lernmodul ihre Kurzreferate zu den jeweiligen Themen vor. (Bei Bedarf können sie sich die Übung aus dem Lernmodul noch einmal ansehen oder zum Thema im Internet recherchieren.¹⁰ Im Lernmodul kann mit einem Klick auf die jeweilige Nummer die Übung gestartet werden.)

3 ABSCHLUSS

🕒 ca. 1 – 2 Unterrichtsstunde(n)

Sicherung und Vertiefung des Gelernten; ggf. Vorstellung der Kurzreferate und Besprechung der Checkliste „Lügner und Betrüger“

Präsentation einiger SuS: „Das habe ich gelernt ...“ (Lehrkraft hält zentrale Punkte an der Tafel fest.)

Mögliche Reflexionsfragen:

Wie erkenne ich Lügner und Betrüger im Internet?

Wie kann ich mich vor ihnen schützen?

Wen kann ich um Hilfe bitten?

Optional: Vorstellung der Kurzreferate



Optional: Besprechen der Checkliste „Lügner und Betrüger – Liste zum Ausdrucken“

¹⁰ Zum Beispiel mit den „Kindersuchmaschinen“ Blinde Kuh (www.blinde-kuh.de), fragFINN (www.fragfinn.de) oder Helles Köpfchen (www.helles-koepfchen.de).



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.3 Quellendokumentation

4.4 Rechtliche Grundlagen

TEXT UND BILD – KOPIEREN UND WEITERGEBEN

3. – 6. KLASSE ⌚ CA. 5 – 8 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Eigene Werke, wie Bilder oder Texte, sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen auch im Internet nicht ohne weiteres von anderen Personen genutzt und öffentlich verbreitet werden. Die SuS lernen in dieser Unterrichtseinheit altersgerecht die wesentlichen Informationen rund um Urheber- und Persönlichkeitsrechte kennen. Sie erfahren darüber hinaus, unter welchen Voraussetzungen fremde Werke rechtlich unproblematisch verwendet werden können (z. B. durch die Einhaltung von anerkannten Regeln für das Zitieren aus fremden Werken).

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

... lernen, was ein Werk und was ein Urheber ist,

... lernen ihre eigenen Rechte als Urheber von Werken kennen,

... werden dafür sensibilisiert, wie die Rechtslage ist, wenn sie Werke von anderen Urhebern nutzen,

... lernen, dieses Wissen auf soziale Medien wie Instagram und Snapchat anzuwenden bzw. dort besonders vorsichtig zu sein.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Text und Bild – kopieren und weitergeben“
www.internet-abc.de/lernmodul-text-bild-lehrer



- | | |
|---|--|
| 1 Einführung | 2 Was ist ein Werk und was ist ein Urheber? |
| 3 Bist du selbst ein Urheber? Aufgepasst! | 4 Fotos von anderen verwenden? |
| 5 Texte von anderen nutzen? | 6 Instagram und Snapchat – sei vorsichtig! |
|  Probier dein Wissen aus: Ein Comic | |



Checkliste „Text und Bild – kopieren und weitergeben“ (Ausdruck/Kopie)
 zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



AB 7 „Probier dein Wissen aus: ein Comic“ (inklusive Anlage als Ausdruck/Kopie)¹¹



Optional: Elternbrief zum Modul www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1.2 Digitale Werkzeuge

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

2.1 Informationsrecherche (falls das Referat Bestandteil der Einheit ist)

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

4.1 Medienproduktion und Präsentation

4.2 Gestaltungsmittel

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

¹¹ AB 7 enthält u. a. passende Vorlagen, die bei der Erstellung eines Comics helfen können. Es sollte an passender Stelle (z. B. nach dem Einstieg) an die Kinder verteilt werden. Die Abschlussübung des Lernmoduls stellt diese Materialien digital als PDF bereit.



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.3 Quellendokumentation

4.4 Rechtliche Grundlagen

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Internet-ABC Lexikon: www.internet-abc.de/lexikon



Recherche-Ratgeber – Thema „Bilder und Material für die Schule finden“:
www.internet-abc.de/bilder-materialien-schule



Internet-ABC Lernmodul „Suchen und Finden im Internet“:
www.internet-abc.de/lernmodul-suchen-finden-lehrer



Internet-ABC Lernmodul „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?“:
www.internet-abc.de/lernmodul-musik-videos-lehrer



klicksafe/iRights: Themenreihe zu Rechtsfragen im Internet: www.klicksafe.de/irights (zur Vorbereitung der Lehrkraft, für SuS der Klassen 3 – 6 zu komplex)

1 EINSTIEG

ca. 30 Minuten

Unterrichtsgespräch „Text und Bild – kopieren und weitergeben“: Die Lehrkraft sensibilisiert die SuS für die Themen Urheber- und Persönlichkeitsrechte. Mögliche Einstiegsfragen:

Hast du schon einmal im Kunstunterricht ein schönes Bild gemalt? Wer hatte die Idee zu deinem Bild? Wem gehört das fertige Bild? (An dieser Stelle bietet sich eine kurze Klärung des Begriffes „Urheber“ an. Der Begriff wird im Lernmodul noch näher erläutert.)

Hast du schon mal ein Foto von einem anderen Kind/einer anderen Person gemacht? Hast du sie um Erlaubnis gefragt? Darfst du das Bild einfach so im Internet veröffentlichen oder es an andere verschicken?

Hinführung zum Lernmodul „Text und Bild – kopieren und weitergeben“ durch die Lehrkraft:

Texte, Bilder, Comics oder Musik von anderen darf man nicht einfach so verwenden. Das gilt auch bei Dateien aus dem Internet. Auch wenn man Fotos verschickt oder ins Internet stellt, auf denen andere Personen zu sehen sind, müssen einige Dinge beachtet werden. Das hört sich schwierig an, ist aber einfacher, als du denkst. Und es ist wichtig, sich hier auszukennen, damit es keine Probleme gibt. Deshalb wollen wir dies nun zusammen mit dem Internet-ABC üben.

2 ERARBEITUNG

ca. 2 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Text und Bild – kopieren und weitergeben“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer

SuS bearbeiten Übungen/AB 1– 5 und  **Abschlussübung**

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung“ beginnen (kann auch frontal über den Beamer erfolgen).



Den Lernfortschritt halten die SuS auf der Checkliste „Lügner und Betrüger im Internet“ fest.



Differenzierung:  **Zusatzaufgabe** 6

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte

3 ABSCHLUSS

 ca. 2 – 5 Unterrichtsstunden

Sicherung und Vertiefung des Gelernten durch Unterrichtsgespräch/Tafelbild und Präsentation einzelner Comics; ggf. Referat

Präsentation einiger SuS: „Das habe ich gelernt ...“ (Lehrkraft hält zentrale Punkte an der Tafel fest.)
Mögliche Reflexionsfragen:

Worauf musst du achten, wenn du Bilder oder Texte aus dem Internet für ein Referat nutzen möchtest? (Im Gespräch sollte noch einmal darauf eingegangen werden, was genau angegeben werden sollte, wenn man Bilder/Texte nutzt.)

Printmedien: in der Regel Autor, Erscheinungsdatum, Titel, Seitenzahl

Internetquellen: in der Regel Autor, Titel, Link, Abrufdatum

Worauf musst du achten, wenn du ein Foto machst, auf dem jemand anderes zu sehen ist?

Was bedeutet es für dich und andere, wenn du dich nicht an diese Regeln hältst? (Andere können [emotional] verletzt werden, es können sogar Strafen drohen etc.)



Präsentation einiger von den SuS in der  **Abschlussübung** erstellten Comics (können, falls passend, im Anschluss in der Klasse aufgehängt werden)

Optional: Referat zu einem unterrichtlichen Thema unter Berücksichtigung des Gelernten

Die SuS recherchieren zu ihrem Thema mit analogen und digitalen Medien.

Bei der Bearbeitung soll besonders darauf geachtet werden, keine Urheberrechte zu verletzen.

Zur Unterstützung können die SuS im Recherche-Ratgeber das Thema „Bilder und Material für die Schule finden“ nutzen. Dieser enthält auch Linktipps für lizenzfreie Bilder und Videos.

Nach Vorstellung einzelner Referate werden Tipps gesammelt, wie man bei Referaten, Texten etc. die Urheberrechte anderer schützt, z. B. durch richtiges Zitieren (Quellenangabe etc.).



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

4.4 Rechtliche Grundlagen

FILME, VIDEOS UND MUSIK – WAS IST ERLAUBT?

3. – 6. KLASSE ⌚ CA. 8 – 11 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Filme, Videos und Musik üben auf Kinder und Jugendliche eine große Faszination aus – auch im Internet. Durch Handy, Tablet oder Kamera kann jeder leicht Filme erstellen, schneiden, kreativ bearbeiten und im Internet veröffentlichen. Viele Kinder und Jugendliche träumen davon, selbst ein YouTube-Star zu werden. Im Umgang mit Online-Videos und digitaler Musik gibt es aber einiges zu beachten. In dieser Unterrichtseinheit vom Internet-ABC werden die SuS unter anderem dafür sensibilisiert, den Unterschied zwischen legalen und illegalen Angeboten zu erkennen. Sie erfahren auch, was beim Veröffentlichen im Internet wichtig ist.

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ... sind mit den Begriffen „Urheber, Urheberrecht und Lizenz“ vertraut,
- ... kennen die Möglichkeiten, um im Internet Videos und Musik abzurufen,
- ... verstehen, warum Tauschbörsen Risiken bergen,
- ... wissen um den Unterschied zwischen legalen und illegalen Angeboten,
- ... können YouTube einschätzen und realisieren damit verbundene Schwierigkeiten,
- ... lernen, erst zu reflektieren, bevor sie selbst etwas veröffentlichen.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?“
www.internet-abc.de/lernmodul-musik-videos-lehrer



- | | |
|--|--|
| 1 Einführung | 2 Illegale Angebote – was nicht erlaubt ist |
| 3 Legale Angebote – was erlaubt ist | 4 Videos und Musik ins Internet stellen |
| 5 Ein paar Informationen über YouTube | 6 Ich werde zum Star! |
| 7 Video- und Musik-Apps | 8 Probier dein Wissen aus: Drehbuch erstellen |



Checkliste „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?“ (Ausdruck/Kopie) zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



AB 8 **Abschlussübung** „Drehbuch erstellen“ und **optional**: AB 6, Checkliste „Ein eigenes Video im Internet veröffentlichen“ (jeweils als Ausdruck/Kopie)¹²



Optional: Elternbrief zum Modul www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

Optional (falls Videos gedreht werden):

Kamera, Smartphone oder Tablet

Apps zur Videobearbeitung (je nach Betriebssystem gibt es auch kostenlose und kindgerechte Programme)

Beamer und digitales Gerät zum Abspielen der Videos bzw. passende Verbindungskabel, um Tablet oder Smartphone an den Beamer anzuschließen

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1.2 Digitale Werkzeuge

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

4.2 Gestaltungsmittel

¹² AB 8 enthält eine Vorlage für ein Drehbuch, hilfreiche Tipps und einen exemplarischen Drehplan. Es sollte an passender Stelle (z. B. nach dem Einstieg, optional gemeinsam mit AB 6 „Ein eigenes Video im Internet veröffentlichen“) an die SuS verteilt werden.



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

4.1 Medienproduktion und Präsentation

4.4 Rechtliche Grundlagen

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Internet-ABC Lexikon: www.internet-abc.de/lexikon



Internet-ABC Lernmodul „Text und Bild – kopieren und weitergeben“:
www.internet-abc.de/lernmodul-text-bild-lehrer



Internet-ABC Lernmodul „Datenschutz – das bleibt privat“:
www.internet-abc.de/lernmodul-datenschutz-lehrer

1 EINSTIEG

🕒 ca. 30 Minuten

Unterrichtsgespräch „Videos und Musik im Internet“:

Mögliche Einstiegsfragen zur Aktivierung des Vorwissens der SuS:

Schaust du Videos im Internet? Wie machst du das genau? Hörst du auch Musik über das Internet? Welche Angebote nutzt du hier? (mögliche Nennungen: Browser/Internet, YouTube, Soziale Netzwerke, Musik-Streaming-Seiten, Computer, Smartphone etc.)

Welche Videos schaust du gerne? Warum? (Das Gespräch sollte auf die unterschiedlichen Arten von Videos auf Plattformen wie YouTube und Sozialen Netzwerken gelenkt werden sowie auf die unterschiedlichen Gestaltungsmittel [Untermalung mit Musik, ansprechend geschnittene Filmszenen etc..])

Hast du selbst schon mal ein Video im Internet hochgeladen? Worauf sollte man da achten? (Hier sollte das Thema auf Urheber-/Persönlichkeitsrechte gelenkt werden, um das Vorwissen der SuS zu aktivieren.)

Hinführung zum Lernmodul „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?“ durch die Lehrkraft:

Beim Tauschen, Herunter- oder Hochladen von Videos und Musik im Internet müssen bestimmte Regeln und Gesetze beachtet werden. Nur so können deine eigenen, aber auch die Rechte von anderen Menschen geschützt werden. Was dabei besonders wichtig ist, wollen wir nun mit dem Internet-ABC üben.

2 ERARBEITUNG

🕒 ca. 6 – 8 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer



SuS bearbeiten Übungen/AB 1 – 3, 5, 6 und **Abschlussübung** (AB 8 an SuS verteilen)

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung“ beginnen (kann auch frontal über den Beamer erfolgen).



Den Lernfortschritt halten die SuS auf der Checkliste „Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt?“ fest.



Abschlussübung „Probier dein Wissen aus: Drehbuch erstellen/Video drehen“

Die SuS schreiben einen Videodrehplan zu „Der beste Witz“. Hier können die Tipps für den Drehplan (AB 8) helfen.

Optional: Die SuS erstellen auf Grundlage ihres Drehbuchs ein eigenes Video. AB 8 stellt auch hierzu Tipps und Links für die SuS bereit.



Differenzierung: **+Zusatzaufgabe** 4, 7

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte

3 ABSCHLUSS

ca. 1 – 2 Unterrichtsstunde(n)

Sicherung und Vertiefung des Gelernten durch Unterrichtsgespräch/Tafelbild; ggf. Präsentation einiger Videos der SuS und Reflexion darüber

Präsentation einiger SuS: „Das habe ich gelernt ...“ (Lehrkraft hält zentrale Punkte an der Tafel fest.)

Mögliche Fragen zur Reflexion:

Du findest auf einer Webseite die neuesten Kinofilme und deine Lieblingsmusik kostenlos zum Downloaden. Was denkst du? Welche Probleme können entstehen? Worauf solltest du achten?

Stell dir vor, du würdest mit anderen ein Video drehen, um es danach ins Internet zu stellen. Was gibt es hier zu beachten? (Das Gespräch sollte hier auf die Checkliste AB 6 gelenkt werden; auch die Beachtung von Urheberrechten kann thematisiert werden.)

Optional: Präsentation der von den SuS erstellten Videos in der Klasse und Reflexion darüber

Mögliche Reflexionsfragen:

Würdest du das Video ins Internet stellen? Was sollte dabei geklärt/beachtet werden?



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.2 Meinungsbildung

WERBUNG, GEWINNSPIELE UND EINKAUFEN

3. – 6. KLASSE ⌚ CA. 7 – 9 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Werbung ist ein Milliardengeschäft. Im Internet sorgen ausgefeilte Programme und Datensammlungen dafür, dass Werbung personalisiert, also interessenbezogen angezeigt wird. So wird versucht, das Kaufverhalten der Nutzerinnen und Nutzer zu beeinflussen. In diesem Lernmodul erfahren die SuS, was Werbung ist und bezweckt. Sie lernen verschiedene Werbeformate im Internet kennen und werden dafür sensibilisiert, versteckte Werbeformen und Marketingmaßnahmen zu durchschauen. Weiterhin erfahren sie, worauf man bei Käufen im Internet achten sollte.

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ... wissen, was Werbung ist und bezweckt,
- ... kennen verschiedene Werbeformen und -formate im Internet,
- ... wissen, wie sie Werbung und Inhalt unterscheiden,
- ... kennen die Möglichkeiten, um Werbung im Internet zu schließen oder zu umgehen,
- ... werden für typische Werbemethoden im Internet sensibilisiert,
- ... durchschauen versteckte Werbeformen und Marketingmaßnahmen,
- ... behandeln Online-Shopping mit Vorsicht und wissen darum, was sie dürfen und was nicht.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“

www.internet-abc.de/lernmodul-werbung-lehrer



- | | |
|---|---|
| 1 Einführung | 2 Was ist Werbung und was bezweckt sie? |
| 3 Werbung im Internet – wie erkenne ich sie? | 4* Heimliche Werbung/Schleichwerbung |
| 5* Virale Werbung/Soziale Werbung | 6 Gewinnspiele und Clubs – was steckt dahinter? |
| 7 Einkaufen im Internet |  Probier dein Wissen aus: deine Werbung |



Checkliste „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“ (Ausdruck/Kopie)
zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



AB 8  **Abschlussübung** „Deine Werbung“ (Ausdruck/Kopie)¹³



Optional: Elternbrief zum Modul
www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

Für  **Abschlussübung**: dickeres Papier für Werbeplakate oder **optional** Laptops, PCs, Tablets etc. mit entsprechenden Programmen (iMovie, Word, Pages, Sprachaufnahme etc.) zur Erstellung eigener Werbespots

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

2.3 Informationsbewertung

2.4 Informationskritik

4.1 Medienproduktion und Präsentation

4.2 Gestaltungsmittel

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

6.4 Bedeutung von Algorithmen

¹³ AB 8 enthält Tipps, Grundlagen und Vorlagen zur Erstellung von Werbung. Es sollte an passender Stelle (z. B. nach dem Einstieg) an die SuS verteilt werden. Übung 8 des Lernmoduls stellt diese Materialien digital als PDF bereit.



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.2 Meinungsbildung

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Internet-ABC Lexikon: www.internet-abc.de/lexikon



Internet-ABC Lernmodul „So funktioniert das Internet – die Technik“:
www.internet-abc.de/lernmodul-internet-technik-lehrer



klicksafe-Themenbereich „Werbung“: www.klicksafe.de/werbung



klicksafe/Landesanstalt für Medien NRW – Broschüre „Werbung und Kommerz im (mobilen) Internet“:
www.medienanstalt-nrw.de/publikationen

1 EINSTIEG

🕒 ca. 1 Unterrichtsstunde

Unterrichtsgespräch „Werbung in unserer Welt“: Die Lehrkraft sensibilisiert SuS für den Einfluss von Werbung und aktiviert Vorwissen. Mögliche Einstiegsfragen:

Hast du im letzten Jahr etwas für dich gekauft (oder dir schenken lassen)?

Wo hast du [das Produkt] zuerst gesehen? (mögliche Nennungen: Werbung, Freunde, selbst entdeckt etc.)

Wie gefiel dir [das Produkt] am Anfang? Interessiert es dich heute noch?

Weißt du, was Werbung ist? Wie würdest du einem Steinzeitmenschen Werbung erklären? Hast du eine Lieblingswerbung? Warum? Erinnerst du dich an bestimmte Lieder oder Sätze aus einer Werbung?

Hinführung zum Lernmodul „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“ durch die Lehrkraft:

Werbung begegnet uns fast überall und jeden Tag – auch im Internet. Was Werbung eigentlich möchte, woran man Werbung erkennt und wie Werbung funktioniert, wollen wir jetzt mit dem Internet-ABC erforschen. Dabei lernen wir auch, worauf man bei Gewinnspielen, Clubs oder beim Einkaufen im Internet achten sollte.

2 ERARBEITUNG

🕒 ca. 4 – 6 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer



SuS bearbeiten Übungen/AB 1, 2, 3, 6, 7 und **Abschlussübung**

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung“ beginnen (kann auch frontal über den Beamer erfolgen).



Den Lernfortschritt halten die SuS auf der Checkliste „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“ fest.



Abschlussübung „Probier dein Wissen aus: deine Werbung“

Für die Werbeanzeige beinhaltet AB 8 passende Vorlagen und Tipps.

Optional: Die Werbung kann auch „digital“ erstellt werden: als Textdokument, als kleines Video oder als Tonaufnahme wie im Radio.

Je nach Wahl des Mediums sollte mit den SuS besprochen werden, welche Aspekte für welche Art von Werbung von besonderer Bedeutung sind (siehe „Grundregeln für die Werbung“ auf AB 8 **Abschlussübung** „Deine Werbung“).



Differenzierung: **+Zusatzaufgabe** 4, 5

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte

3 ABSCHLUSS

ca. 2 Unterrichtsstunden

Sicherung und Vertiefung des Gelernten durch Unterrichtsgespräch/Tafelbild und Präsentation der Werbeplakate/-clips der SuS

Präsentation einiger SuS: „Das habe ich gelernt ...“ (Lehrkraft hält zentrale Punkte an der Tafel fest.)

Mögliche Fragen zur Reflexion:

Was hast du Neues gelernt? Was fandest du besonders spannend? Worauf musst du bei Werbung im Internet achten? (An dieser Stelle sollte noch einmal wiederholt werden, woran man Werbung erkennt und dass sie oft gut versteckt ist.)

Warum machen Firmen Werbung? (Bekanntheit vergrößern, mehr Produkte verkaufen etc.)

Wie kommen die Firmen an deine Daten, um dir Werbung für Produkte zeigen zu können, die dich interessieren? (Newsletter, Clubmitgliedschaften, bei denen Hobbys angegeben werden, Gewinnspiele etc.)

Was sollte man beim Einkaufen im Netz beachten? (z. B. in deutschen Shops einkaufen, Bewertung/Gütesiegel der Shops, auf Versandkosten achten, viel zu günstige Angebote meiden etc.)



Präsentation der Werbeplakate/-clips aus der **Abschlussübung** und Reflexion anhand der Fragen:

Gab es einen eingängigen Werbeslogan/-spruch?

Würde ich das Produkt aufgrund der Werbung kaufen?

Was ist mir sonst noch aufgefallen?



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

ONLINE-SPIELE – SICHER SPIELEN IM INTERNET

3. – 6. KLASSE ⌚ CA. 4 – 5 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Viele beliebte Spiele auf dem Tablet oder Smartphone sind Online-Spiele. In dieser Unterrichtseinheit lernen die SuS die verschiedenen Genres von Online-Spielen kennen. Sie erfahren, welche Gefahren Online-Spiele bergen (unter anderem Probleme mit Chats, Werbung, Viren) und wie sie Kostenfallen entgehen können. Es wird behandelt, warum es Alterskennzeichnungen bei Spielen gibt und was diese aussagen. Außerdem erfahren die SuS, warum ein gewisses Maßhalten beim Online-Spielen wichtig ist. Zum Ende der Einheit schlüpfen die SuS in die Rolle eines Spielekritikers.

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ... kennen verschiedene Online-Spiele bzw. Spiele-Genres,
- ... wissen, welche Tücken und Gefahren Online-Spiele bergen können,
- ... kennen typische Kostenfallen, wie z. B. In-App-Käufe,
- ... verstehen das System und den Nutzen von Alterskennzeichnungen,
- ... werden für ein maßvolles Spielen sensibilisiert und reflektieren den Stellenwert von Spielen,
- ... werden zu kritischem Beurteilen angeregt.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „Online-Spiele – sicher spielen im Internet“
www.internet-abc.de/lernmodul-online-spiele-lehrer



- | | |
|---|---|
| 1 Einführung | 2 Welche Arten (Genres) von Spielen gibt es? |
| 3 Kosten und Kostenfallen | 4 Weitere Gefahren: Chats, Werbung, Viren |
| 5 Dein Alter und das Spielen im Internet | 6 Immer und überall spielen? |
|  Probiere dein Wissen aus: werde ein Spielekritiker! | |



Checkliste „Online-Spiele – sicher spielen im Internet“ (Ausdruck/Kopie)
 zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



AB 6.2 „Immer und überall spielen? Teil 2“ als Gedächtnisstütze für zu Hause und AB 7  **Abschlussübung** „Werde ein Spielekritiker!“ (jeweils als Ausdruck/Kopie)¹⁴



Optional: Elternbrief zum Modul
www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

- 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit
- 2.3 Informationsbewertung
- 2.4 Informationskritik
- 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
- 3.4 Cybergewalt und -kriminalität
- 6.1 Prinzipien der digitalen Welt

¹⁴ AB 6.2 und AB 7 sollten an passender Stelle (z. B. nach dem Einstieg) an die SuS verteilt werden. Übung 7 des Lernmoduls stellt diese Materialien digital als PDF bereit.



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Online-Spiele für den Unterricht und als Thema im Unterricht:
www.internet-abc.de/methodenbaustein-online-spiele



Spielesammlung für den Computer und für das Tablet:
www.internet-abc.de/spiele



Spieler Tipps und Spielesuche:
www.internet-abc.de/spieletipps-kinder



klacksafe-Themenbereich „Digitale Spiele“:
www.klicksafe.de/digitale-spiele

1 EINSTIEG

 ca. 30 Minuten

Unterrichtsgespräch: Die Lehrkraft aktiviert das Vorwissen der SuS.
Mögliche Einstiegsfragen:

Spielst du gerne Computer- oder Konsolenspiele?

Weißt du, was Online-Spiele sind?¹⁵

Welche Online-Spiele spielst du selbst? Was ist für dich das Besondere an Online-Spielen?

Hast du beim Online-Spielen schon mal die Zeit vergessen?

Hinführung zum Lernmodul „Online-Spiele“ durch die Lehrkraft:

Beliebte Spiele auf Tablet oder Smartphone sind oft Online-Spiele. Sie machen vielen von euch großen Spaß. Worauf man bei Online-Spielen achten sollte, wollen wir in diesem Lernmodul des Internet-ABC erforschen!

¹⁵ Der Begriff wird im Lernmodul erläutert: Online-Spiele sind Spiele, die eine Verbindung mit dem Internet voraussetzen. Es gibt sie für Computer, Smartphone, Tablet oder Konsole. Man kann sie allein oder mit mehreren spielen und sich teilweise dabei auch mit anderen übers Internet unterhalten.

2 ERARBEITUNG

🕒 ca. 2 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „Online-Spiele – sicher spielen im Internet“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer



SuS bearbeiten Übungen/AB 1 – 6

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung“ beginnen (kann auch frontal über den Beamer erfolgen).



Den Lernfortschritt halten die SuS auf der Checkliste „Online-Spiele – sicher spielen im Internet“ fest.



Abschlussübung „Probier dein Wissen aus: Werde ein Spielekritiker!“

Die SuS erstellen anhand einer Vorlage eine Spielebewertung. Der Kritiker-Merkzettel gibt den SuS Tipps, worauf man bei einer Spielebewertung achten sollte.

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte

3 ABSCHLUSS

🕒 ca. 1 – 2 Unterrichtsstunde(n)

Sicherung und Vertiefung des Gelernten durch Unterrichtsgespräch

Präsentation einiger SuS: „Das habe ich gelernt ...“ (Lehrkraft hält zentrale Punkte an der Tafel fest.)

Mögliche Fragen zur Reflexion:

Worauf sollte man bei Online-Spielen achten? (z. B. im Zusammenhang mit Chats, Werbung, Viren, Altersfreigabe)

Wofür ist die Altersfreigabe eines Spieles gedacht? Warum gibt es sie?

Worauf solltest du bei kostenlosen Spielen achten? (In-App-Käufe, Werbung etc.)

Welche Tipps hast du erhalten, um möglichst stressfrei zu spielen? (Lehrkraft hält zentrale Punkte an der Tafel fest. Hier sollen die wesentlichen Inhalte von AB 6.2 „Immer und überall spielen? Teil 2“ wiederholt und vertieft werden.)

Optional: Präsentation einiger Spielereits durch SuS; im Anschluss können die Spielekritiken der SuS im Klassenraum aufgehängt oder in einer Mappe gesammelt werden.



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

6.4 Bedeutung von Algorithmen

SO FUNKTIONIERT DAS INTERNET – DIE TECHNIK

4. – 6. KLASSE ⌚ CA. 4 – 5 UNTERRICHTSSTUNDEN

KURZBESCHREIBUNG

Um das Internet kompetent nutzen zu können, sollte ein grundlegendes Verständnis der zugrunde liegenden Technik vorhanden sein. In dieser Unterrichtseinheit lernen die SuS Aufbau und Funktionsweise des Internets kennen und erfahren, mit welchen Geräten man online gehen kann. Sie machen sich Gedanken über Vor- und Nachteile des Internets und werden dafür sensibilisiert, dass das eigene Surfverhalten Auswirkungen auf die angezeigten Inhalte hat. Außerdem erfahren die SuS, wie man sich gegen Gefahren aus dem Internet absichern kann. Eine kleine Meinungsumfrage zum Internet rundet die Einheit ab.

LERNZIELE/KOMPETENZEN

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ... verstehen den technischen Hintergrund des Internets,
- ... begreifen, wie das Internet aufgebaut ist,
- ... lernen, Geräte zu unterscheiden, mit denen man online gehen kann,
- ... verstehen, was es mit IP-Adressen auf sich hat,
- ... reflektieren über Sicherheit und Datendiebstahl,
- ... befassen sich mit guten und schlechten Aspekten des Internets und dem Internet als freies Informationsmedium.

MATERIALIEN DES INTERNET-ABC



Lernmodul/AB „So funktioniert das Internet – die Technik“
www.internet-abc.de/lernmodul-internet-technik-lehrer



- | | |
|--|---|
| 1 Einführung | 2 Was ist das Internet? |
| 3 Wie und wo geht's ins Internet? | 4 Datenspuren |
| 5* Daten in Gefahr – Hacker am Werk | 6* Das Internet zum Nach- und Weiterdenken |
|  Probier dein Wissen aus: eine Umfrage | |



Checkliste „So funktioniert das Internet – die Technik“ (Ausdruck/Kopie)
 zur Protokollierung des Lernfortschritts durch die SuS



Optional: AB 5, S. 3 Checkliste „Schütze dich vor Hacking“ (als Ausdruck/Kopie)¹⁶



Optional: Computer-ABC
www.internet-abc.de/computer-abc-lehrer



Optional: Elternbrief zum Modul
www.internet-abc.de/elternbriefe

ZUSÄTZLICHE MATERIALIEN

Laptops/PCs/Tablets mit Internetzugang zur Bearbeitung des Online-Lernmoduls (evtl. Beamer)

Kopfhörer für SuS (ggf. Adapter, um zwei Kopfhörer an ein Gerät anzuschließen) zur Bearbeitung der Lernmodule in Einzel-/Partnerarbeit

WEITERE PASSENDE TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1.2 Digitale Werkzeuge

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

3.4 Cybergewalt und -kriminalität

5.2 Meinungsbildung

¹⁶ Die Checkliste „Schütze dich vor Hacking“ sollte bei Bedarf an passender Stelle (z. B. nach dem Einstieg) an die SuS verteilt werden.



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

6.4 Bedeutung von Algorithmen

IDEEN UND LINKS ZUM THEMA



Internet-ABC Lexikon:
www.internet-abc.de/lexikon



Internet-ABC Lernmodul „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“:
www.internet-abc.de/lernmodul-werbung-lehrer



Internet-ABC Lernmodul „Online-Spiele – sicher spielen im Internet“:
www.internet-abc.de/lernmodul-online-spiele-lehrer



Internet-ABC Lernmodul „Suchen und Finden im Internet“:
www.internet-abc.de/lernmodul-suchen-finden-lehrer

1 EINSTIEG

🕒 ca. 1 Unterrichtsstunde

Unterrichtsgespräch: Die Lehrkraft sensibilisiert die SuS für die Möglichkeiten des Internets und aktiviert das Vorwissen (Nennungen der SuS können als Mindmap an der Tafel gesammelt werden). Mögliche Einstiegsfragen:

Was ist das Internet?

Was kennst du im Internet?

Wofür nutzt du es?

Tafelbild: Vor- und Nachteile des Internets (als Tabelle; kann am Ende der Einheit ergänzt werden)

Welche Vorteile siehst du im Internet?

Glaubst du, dass das Internet auch Nachteile haben kann?

Hinführung zum Lernmodul „So funktioniert das Internet – die Technik“ durch die Lehrkraft:

Das Internet begleitet uns überall: auf unseren Smartphones, Tablets, Konsolen und Computern. Aber wie genau funktioniert das Internet eigentlich? Und worauf sollte man bei der Internetnutzung achten? Dies wollen wir nun gemeinsam mit dem Internet-ABC erforschen!

2 ERARBEITUNG

🕒 ca. 2 Unterrichtsstunden

Internet-ABC Lernmodul/AB „So funktioniert das Internet – die Technik“

Die Lehrkraft stellt die Übungen vor und teilt die Lerngruppen ein.



Optional: Vorstellung der Website www.internet-abc.de und Demonstration des „Klick-Weges“ zum Lernmodul über den Beamer



SuS bearbeiten Übungen/AB 1 – 4 und  **Abschlussübung**

Hinweis: Um unterschiedliche Wissensstände zu berücksichtigen, sollten die SuS mit Übung/AB 1 „Einführung“ beginnen (kann auch frontal über den Beamer erfolgen).



Den Lernfortschritt halten die SuS auf der Checkliste „So funktioniert das Internet – die Technik“ fest.



Differenzierung:  **Zusatzaufgabe** 5, 6

Abschluss der Arbeitsphase im Plenum: Bericht über den Stand der Arbeiten, Aufzeigen und Lösen von Problemen (technisch oder sozial), Austausch über das Gelernte



Optional: Bearbeitung des Online-Kurses „Computer-ABC“ zum Verständnis der technischen Grundlagen und der Bedienung von PC, Notebook und Tablet (kann auch frontal über den Beamer erfolgen). Je nach Bedarf können nur ausgewählte Einheiten des Kurses bearbeitet werden.



Optional: Hausaufgabe „Probier dein Wissen aus: eine Umfrage“. Anhand von AB 7 befragen die SuS Verwandte, Bekannte oder Freunde zu ihrer „Meinung zum Internet“.

3 ABSCHLUSS

 ca. 1 – 2 Unterrichtsstunde(n)

Sicherung und Vertiefung des Gelernten durch Unterrichtsgespräch/ Ergänzung Tafelbild und Besprechung der Abschlussübung

Präsentation einiger SuS: „Das habe ich gelernt ...“

Tafelbild (Tabelle) aus der Einstiegsphase kann dabei (in einer anderen Farbe) ergänzt werden.
Mögliche Fragen dazu:

Welche Vor- und Nachteile siehst du jetzt in der Nutzung des Internets?

Worauf wirst du in Zukunft achten?



Besprechung der  **Abschlussübung** (Ergebnis der Umfrage kann ggf. frontal über den Beamer gezeigt werden.)

Optional: Auswertung der Befragung der SuS anhand einer Strichliste an der Tafel

Hast du mit diesen Ergebnissen gerechnet oder hättest du etwas anderes erwartet? Wenn ja, warum?
Falls nein, warum nicht? (Die SuS äußern sich zu den Ergebnissen und können ihre Meinung vertreten.)



Optional: Verteilen und besprechen der Checkliste „Schütze dich vor Hacking“

ZUORDNUNG DER UNTERRICHTSEINHEITEN ZU DEN TEILKOMPETENZEN DES MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1 Bedienen und anwenden 	2 Informieren und recherchieren 	3 Kommunizieren und kooperieren 
1.1 Medieneinrichtung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
Mobil im Internet – Tablets und Smartphones (S. 10)	Suchen und finden im Internet (S. 22)	Soziale Netzwerke – Facebook und Co. (S. 26)
	Unterwegs im Internet – so geht's! (S. 14)	Datenschutz – das bleibt privat! (S. 18)
		Chatten und Texten – WhatsApp und mehr (S. 30)
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
Mobil im Internet – Tablets und Smartphones (S. 10)	Suchen und finden im Internet (S. 22)	Soziale Netzwerke – Facebook und Co. (S. 26)
Unterwegs im Internet – so geht's! (S. 14)		Chatten und Texten – WhatsApp und mehr (S. 30)
Suchen und finden im Internet (S. 22)		Datenschutz – das bleibt privat! (S. 18)
Soziale Netzwerke – Facebook und Co. (S. 26)		Cybermobbing – kein Spaß! (S. 34)
Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt? (S. 46)		Text und Bild – kopieren und weitergeben (S. 42)
So funktioniert das Internet – die Technik (S. 58)		Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt? (S. 46)
		Online-Spiele – sicher spielen im Internet (S. 54)
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
–	Suchen und finden im Internet (S. 22)	Datenschutz – das bleibt privat! (S. 18)
	Lügner und Betrüger im Internet (S. 38)	Chatten und Texten – WhatsApp und mehr (S. 30)
	Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen (S. 50)	Cybermobbing – kein Spaß! (S. 34)
	Online-Spiele – sicher spielen im Internet (S. 54)	Text und Bild – kopieren und weitergeben (S. 42)
		Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt? (S. 46)
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität
Datenschutz – das bleibt privat! (S. 18)	Lügner und Betrüger im Internet (S. 38)	Cybermobbing – kein Spaß! (S. 34)
Mobil im Internet – Tablets und Smartphones (S. 10)	Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen (S. 50)	Lügner und Betrüger im Internet (S. 38)
Soziale Netzwerke – Facebook und Co. (S. 26)	Online-Spiele – sicher spielen im Internet (S. 54)	Chatten und Texten – WhatsApp und mehr (S. 30)
Chatten und Texten – WhatsApp und mehr (S. 30)		Text und Bild – kopieren und weitergeben (S. 42)
Cybermobbing – kein Spaß! (S. 34)		Online-Spiele – sicher spielen im Internet (S. 54)
Lügner und Betrüger im Internet (S. 36)		So funktioniert das Internet – die Technik (S. 58)
Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt? (S. 46)		
Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen (S. 50)		
Online-Spiele – sicher spielen im Internet (S. 54)		

Hinweis:

Die fettgedruckten Unterrichtseinheiten beziehen sich inhaltlich schwerpunktmäßig auf die angegebene Teilkompetenz. Die normalgedruckten Unterrichtseinheiten weisen zumindest einzelne Übungen auf, die sich auf die jeweilige Teilkompetenz beziehen.

4 Produzieren und präsentieren 	5 Analysieren und reflektieren 	6 Problemlösen und modellieren 
4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt? (S. 46)	–	So funktioniert das Internet – die Technik (S. 58)
Suchen und finden im Internet (S. 22)		Datenschutz – das bleibt privat! (S. 18)
Text und Bild – kopieren und weitergeben (S. 42)		Text und Bild – kopieren und weitergeben (S. 42)
Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen (S. 50)		Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen (S. 50)
		Online-Spiele – sicher spielen im Internet (S. 54)
4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Text und Bild – kopieren und weitergeben (S. 42)	Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen (S. 50)	–
Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt? (S. 46)	So funktioniert das Internet – die Technik (S. 58)	
Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen (S. 50)		
4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Text und Bild – kopieren und weitergeben (S. 42)	–	–
Suchen und finden im Internet (S. 22)		
4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Text und Bild – kopieren und weitergeben (S. 42)	Online-Spiele – sicher spielen im Internet (S. 54)	So funktioniert das Internet – die Technik (S. 58)
Filme, Videos und Musik – was ist erlaubt? (S. 46)	Mobil im Internet – Tablets und Smartphones (S. 10)	Suchen und finden im Internet (S. 22)
Datenschutz – das bleibt privat! (S. 18)	Chatten und Texten – WhatsApp und mehr (S. 30)	Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen (S. 50)
Soziale Netzwerke – Facebook und Co. (S. 26)		

ÜBER DAS INTERNET-ABC

INTERNET-ABC – WISSEN, WIE'S GEHT!

Das Internet-ABC unterstützt Lehrkräfte und Eltern dabei, **Kinder** im Alter von **5 bis 12 Jahren** spielerisch an das Internet heranzuführen. Die **werbefreie Plattform** vermittelt die **Basiskompetenzen** für den **sicheren** und **verantwortungsvollen** Umgang mit dem Netz. Neben einem **Kinderbereich**, der zum Lernen und Mitmachen einlädt, bietet das Internet-ABC auf den Seiten für **Lehrkräfte** und **Eltern** praktische Tipps, wie Kinder bei den ersten Schritten ins Internet begleitet werden können. Das Internet-ABC stellt darüber hinaus **Materialien** bereit, die insbesondere im schulischen Kontext vielseitig Anwendung finden – sei es interaktiv oder als Printfassung.

Das Projekt Internet-ABC wird vom gleichnamigen gemeinnützigen Verein Internet-ABC e. V. getragen, dem unter Vorsitz der Landesanstalt für Medien NRW alle 14 deutschen Landesmedienanstalten angehören. Zweck des Vereins ist die Förderung von Bildung und Erziehung zur sicheren und kompetenten Nutzung des Internets.

 www.internet-abc.de

INTERNET-ABC FÜR LEHRKRÄFTE – WWW.INTERNET-ABC.DE/LEHRKRAEFTE

Im Webbereich für Lehrkräfte finden sich hilfreiche Erläuterungen und Informationen, warum das Internet Thema in der Schule sein sollte, welche Voraussetzungen (Lehrpläne, Computer und Software, Ausbildung/Weiterbildung) gegeben sein sollten und wie medienpädagogische Projekte oder ein Elternabend in der Praxis gelingen können.

Die **Praxishilfen** vom Internet-ABC geben hierzu Anregungen und darüber hinaus ganz konkrete Hilfestellung bei alltäglichen Fragen zu Datenschutz und Urheberrecht, aber auch zur Prävention oder Aufarbeitung in Fällen von Cybermobbing.

 www.internet-abc.de/praxishilfen

Das Internet-ABC bietet zudem umfangreiche, kostenfreie **Unterrichtsmaterialien** für die Grundschule und die Klassen 5 und 6 an. Neben den interaktiven **Lernmodulen** auf der Plattform stehen weitere Materialien wie ein **Lehrerhandbuch** und insgesamt vier **Arbeitshefte** zur Verfügung. Das Lehrerhandbuch unterstützt Lehrkräfte mit didaktischen Hinweisen und Zusatzmaterialien. Die Arbeitshefte beinhalten die AB zu den einzelnen Lernmodulen sowie weitere umfangreiche Materialien, mit denen die Lerninhalte und Übungen der Module auch offline in der Klasse erarbeitet werden können. Mit dem **Mitmach-Heft für Klasse 1 und 2 „Mein erstes Internet-ABC“** erhalten erstmals auch leseunkundige Kinder einen altersgemäßen Zugang zu Medienbildung. Das Mitmach-Heft animiert Kinder dazu, die eigene Mediennutzung kritisch zu reflektieren. Ein **Begleitheft** unterstützt Lehrkräfte zusätzlich bei der Umsetzung der Aufgaben. Die Materialien lassen sich gut mit Angeboten für Eltern und Familien vereinen.



Unterrichtsmaterialien:

www.internet-abc.de/unterrichtsmaterialien



Lernmodule:

www.internet-abc.de/lernmodule-lehrer



Mitmach- und Begleitheft Klasse 1 und 2:

www.internet-abc.de/mitmachheft-begleitheft



WEITERE PASSENDE MATERIALIEN DES INTERNET-ABC

Im Folgenden werden weitere Angebote des Internet-ABC vorgestellt, die im Zusammenhang mit der Bearbeitung der Unterrichtseinheiten hilfreich sind (vgl. auch Abbildung „Das Internet-ABC auf einen Blick“, S. 66/67).

Computer-ABC

Woraus besteht eigentlich ein PC oder ein Notebook? Wie wird ein Tablet eingeschaltet? Wofür sind die beiden Tasten bei einer Maus und einem Touchpad? Kinder scheinen die Technik von Tablets und Smartphones oft schneller zu beherrschen als Erwachsene. Aber so manche Dinge fallen ihnen auch noch mit einiger Erfahrung schwer. Das Computer-ABC des Internet-ABC möchte Kindern dabei eine Hilfestellung sein. Der Kurs ist zweigeteilt: Es gibt einen Abschnitt zum Thema **PC/Notebook** sowie einen zum Thema **Tablet**.



www.internet-abc.de/computer-abc-lehrer

Newsletter Internet-ABC

Der kostenlose Newsletter des Internet-ABC hält Lehrkräfte und Schulen über neue Entwicklungen, Angebote und Materialien auf dem Laufenden und gibt Anregungen sowie Tipps für die nächste Unterrichtsvorbereitung.



www.internet-abc.de/newsletter-lehrer

Surfschein – der Führerschein fürs Internet

Der Surfschein eignet sich besonders dazu, das erarbeitete Wissen aus den Lernmodulen abzufragen oder spezielle Themengebiete vor- und nachzubereiten. Wer Spiel oder Quiz erfolgreich durchläuft, ist fit fürs Netz und erhält den Internetführerschein zum Ausdrucken. Gleichzeitig zeigt der Surfschein auch, wo ggf. noch Wissenslücken bestehen. Der Surfschein kann sowohl einzeln als auch zu zweit an Computer und Tablet gespielt werden. Es gibt ihn in zwei Versionen: Die kürzere Quizversion eignet sich besonders für den Unterricht und kann auch gemeinsam mit der Klasse über einen Beamer gespielt werden. Das Surfschein-Spiel hingegen ist als intuitives Point & Click-Adventure angelegt.



www.internet-abc.de/surfschein-lehrer



© Fotoagentur FOX, Uwe Völkner, Lindlar

DAS INTERNET-ABC AUF EINEN BLICK

Für Kinder

Für Lehrer

Für Eltern



www.internet-abc.de/lernmodule

Lernmodule

- interaktive Module zur kindgerechten Wissensvermittlung
- Schwerpunktthemen wie z. B. Cybermobbing, Werbung, Suchmaschinen
- für den Einsatz im Unterricht inkl. Arbeitsblätter



www.internet-abc.de/surfschein

Surfschein

- der „Führerschein“ fürs Internet
- als Spiel- oder Quizversion für den Unterricht
- spielerische Wissensabfrage aus den Lernmodulen
- persönlicher Surfschein zum Ausdrucken



www.internet-abc.de/lexikon

Lexikon

- eigene Versionen für Kinder und Erwachsene
- Fachbegriffe verständlich erklärt
- Hintergrundwissen stärken und erweitern
- als Unterrichtsbegleitung geeignet



internet-abc
WISSEN, WIE'S GEHT!

www.internet-abc.de



www.internet-abc.de/hausaufgabenhelfer

Hausaufgabenhelfer

- umfangreiche Linktipps für Schule, Unterricht und Hausaufgaben
- empfehlenswerte Kinderseiten, Lern- und Wissensangebote



www.internet-abc.de/spiele

Spiele

- kindgerechte Lernspiele direkt online spielen
- trainieren Tastatur und Maus, logisches Denken und Geschicklichkeit
- für den Unterricht geeignet



www.internet-abc.de/unterrichtsmaterialien

Unterrichtsmaterialien

- Lehrerhandbuch, Arbeitshefte, Flyer und Broschüren
- didaktische Hinweise, Unterrichtsmodelle, Leitfäden
- speziell auf Lernmodule und Surfschein abgestimmt
- sofort herunterladen oder kostenfrei bestellen



www.internet-abc.de/materialien

Flyer und Broschüren

- kostenfreie Informationsmaterialien, Flyer und Broschüren
- zum Herunterladen oder Bestellen
- für den Unterricht oder die Elternarbeit



www.internet-abc.de/mediennutzungsvertrag

Mediennutzungsvertrag

- hilfreiche Rahmung zur alltäglichen Mediennutzung
- Unterstützung für Familien
- gemeinsam Regeln für die Mediennutzung erstellen
- spielerisch eigenen Familienvertrag anlegen und ausdrucken



www.internet-abc.de/spieletipps

Spiele- und Lernsoftware

- große Datenbank für empfehlenswerte Spiele und Software
- mit Suchmaske nach geeigneten Spielen suchen
- Internet-Experten bewerten Spiele, Software und Apps nach kindgerechten Kriterien
- Datenbank für Kinder und Eltern



www.internet-abc.de/recherche-ratgeber

Recherche-Ratgeber

- Informationen zur sicheren Online-Recherche
- Kindersuchmaschinen richtig nutzen
- Suchergebnisse auswerten und bewerten lernen
- hilfreiche Kinderlexika und Online-Nachschlagewerke für den Einsatz im Unterricht

EXEMPLARISCHER ELTERNBRIEF: MOBIL IM INTERNET – TABLETS UND SMARTPHONES

Mobil im Internet – Tablets und Smartphones



Liebe Eltern und/oder Erziehungsberechtigte,

im Bus, in der Fußgängerzone, im Supermarkt – überall sieht man Jung und Alt tippen und wischen. Smartphones gehören zum Alltagsbild! Kein Wunder, dass schon junge Kinder den Wunsch nach einem eigenen Smartphone äußern.

Mobile Geräte wie Tablets und Smartphones sind über den Bildschirm intuitiv zu bedienen. Deshalb können bereits sehr junge Kinder sie weitgehend selbstständig nutzen. Doch Vorsicht: Der Zugang zum Internet ist recht einfach. Und damit ist Ihr Kind oftmals auch nur einen Fingerdruck entfernt von ungeeigneten Inhalten, die ihm Angst machen können.

Schützen Sie Ihr Kind davor – durch Jugendschutz-Apps oder Filter. Der beste Schutz für jüngere Kinder aber sind Sie selbst, Ihre Begleitung und Aufsicht.



Wir haben uns im Unterricht das Lernmodul „Mobil im Internet – Tablets und Smartphones“ des Internet-ABC angeschaut. Darin werden diese Themen besprochen:

- Mit welchen Geräten kann man ins Internet gehen und wie funktioniert das?
- Was ist eine App?
- Was bedeutet Handy-Stress?
- Wie kann man sein Handy sicher machen?



UNSERE EMPFEHLUNGEN

- Klare Absprachen zu Nutzungszeiten und -inhalten können Stress und Streitigkeiten vorbeugen. Helfen können hier ein „Mediennutzungsvertrag“ oder „Mediengutscheine“:
 - Mediennutzungsvertrag (www.mediennutzungsvertrag.de)
 - Gutscheine (<https://www.klicksafe.de/eltern/kinder-von-3-bis-10-jahren/nutzungszeiten-und-regeln/>)
- Lassen Sie sich von Ihrem Kind das Lernmodul „Mobil im Internet – Tablets und Smartphones“ zeigen. Die „6 Tipps für Smartphones und ihre Besitzer“ (Kapitel 7) sind für Kinder und Erwachsene hilfreich.
- Spielen Sie mit Ihrem Kind das „Smartphone-Spiel“ des Internet-ABC am Ende des Lernmoduls oder unter www.internet-abc.de/spiele.



TIPP:

Eine Auswahl guter und geeigneter Apps für Kinder finden Sie unter www.internet-abc.de/spieletipps

Viele Grüße und viel Spaß bei der kreativen und stressfreien Nutzung mobiler Geräte

Ihre/Ihr _____

LINKS UND WEITERE INFORMATIONEN:

Internet gemeinsam entdecken (Broschüre):
www.internet-abc.de/broschuere-internet-gemeinsam-entdecken

WhatsApp:
www.internet-abc.de/whatsapp

Mediennutzungsvertrag:
www.mediennutzungsvertrag.de

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

WEITERE ANGEBOTE DER LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW

KLICKSAFE

Klicksafe ist eine Sensibilisierungskampagne zur Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Internet und neuen Medien im Auftrag der Europäischen Kommission. Aktionsfelder des Projektes sind Inhalte/Qualifikation, Kampagne/Marketing sowie die bundesweite Vernetzung mit Partnern und Akteuren. Seit 2004 hat die EU-Initiative das Ziel, Internetnutzerinnen und Internetnutzern eine kompetente und kritische Nutzung zu vermitteln und ein Bewusstsein für die Risiken und Chancen der digitalen Medien zu schaffen. Das Projekt klicksafe wird gemeinsam von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz (Koordination) und der Landesanstalt für Medien NRW umgesetzt.



www.klicksafe.de

RESET – DER TEST ZUR SELBSTBESTIMMTEN SMARTPHONE-NUTZUNG

Der Test soll Denkanstöße geben zu Fragen wie „Wie verwende ich mein Smartphone im Alltag?“ oder „Wie wichtig ist es für mich ganz persönlich?“. Dabei findet keine Bewertung des Nutzungsverhaltens hinsichtlich „gut“ oder „schlecht“ statt. Vielmehr geht es darum, sich sein persönliches Handynutzungsverhalten vor Augen zu führen und es hinsichtlich eigener Maßstäbe zu beurteilen. So soll auch langfristig eine größere Zufriedenheit mit der eigenen Smartphone-Nutzung erreicht werden. Der Test kann auch in der Arbeit mit Jugendlichen verwendet werden. In der den Test begleitenden Broschüre „Geschickt geklickt! Zur Unterstützung einer selbstregulierten und reflektierten Internet- und Smartphone-Nutzung“ werden praktische Folgerungen und Handlungsempfehlungen für Fachkräfte und pädagogisch Tätige vorgestellt.



www.medienanstalt-nrw.de/reset

MEDIENSCOUTS NRW

Das Projekt Medienscouts NRW der Landesanstalt für Medien NRW unterstützt Schulen dabei, präventiv Probleme wie Cybermobbing, Sexting, Datenmissbrauch, exzessive Mediennutzung etc. im schulischen Alltag aufzugreifen und zu bearbeiten. Wesentlich für den Erfolg des Projektes ist es, dass Jugendliche als Medienscouts Schülerinnen und Schüler bei ihrer Mediennutzung beraten und ihnen die Fragen beantworten, die sich ihnen rund um die Themen Smartphone-Nutzung, Soziale Netzwerke, Internet und Co. stellen („Peer-Education-Ansatz“). Mit Hilfe des Projektes lernen und vermitteln Schülerinnen und Schüler die Kompetenzen, die Voraussetzung sind für einen sicheren, fairen und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien. Zugleich sorgen die Medienscouts an den Schulen für eine Zusammenarbeit von Schülerinnen, Schülern und Lehrkräften auf Augenhöhe und damit für eine neue Form des Lehrens und Lernens, eine jugendaffine Vermittlung von Medienkompetenz und für Beratungsangebote, die sich an den Problemen und Bedarfen der Jugendlichen orientieren. Ausgebildet werden hierbei schulformübergreifend bis zu vier Medienscouts und zwei Beratungslehrkräfte der Jahrgangsstufen 7 – 9 der Sekundarstufe I.



www.medienscouts-nrw.de

ELTERN UND MEDIEN

Wie viel Fernsehen und wie viel Smartphone dürfen sein? Fördern oder hemmen Computerspiele die kindliche Entwicklung? Und was machen Kinder im Netz überhaupt? Die Medienwelt entwickelt sich so rasant, dass gerade Eltern regelmäßig Entscheidungen zur Medienerziehung treffen müssen und deshalb einen wachsenden Beratungs- und Orientierungsbedarf haben. Diesen Bedarf greift die Landesanstalt für Medien NRW mit ihrer Initiative Eltern und Medien und dem Angebot von Elternabenden zur Medienerziehung auf.



www.elternundmedien.de

ÜBER DEN MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW



Der Medienkompetenzrahmen NRW bildet die zentrale Grundlage für die Medienkompetenzvermittlung in der Schule. Er gilt als verbindlicher Orientierungsrahmen für die (Weiter-)Entwicklung der schulischen Medienkonzepte. Zur Schulung des sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien wurden folgende **sechs Kompetenzbereiche** entwickelt:

Jeder Kompetenzbereich besteht aus vier Teilkompetenzen. Die insgesamt **24 Teilkompetenzen** (siehe auch nachfolgende Doppelseite) zielen auf eine systematische Medienbildung entlang der gesamten Bildungskette ab. Sie beziehen sowohl **schulische** als auch **außerschulische Lernorte** ein und bilden die Leitlinie für die anstehende schrittweise Überarbeitung aller Kernlehrpläne für die Unterrichtsfächer.



Der Medienkompetenzrahmen NRW wird getragen von:



DAS ONLINE-PORTAL ZUM MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

Auf dem Online-Portal finden sich alle **Informationen zur Konzeption** sowie zahlreiche **Unterrichtsmaterialien**, mit denen sich die Kompetenzanforderungen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW im Unterricht aller Fächer umsetzen lassen. Weiterhin gibt es **Hilfestellungen**, wie auf Grundlage des Medienkompetenzrahmen NRW das schulische **Medienkonzept** erstellt werden kann. Neben einer integrierten **Veranstaltungssuche** können über die Webpräsenz die Medienpässe NRW im Klassenpaket für den Einsatz in den unteren Klassen sowie weitere **Printmaterialien** bestellt werden. Der **Film** „Der Medienkompetenzrahmen NRW – kurz erklärt!“ fasst die wichtigsten Informationen für Lehrkräfte und Mitarbeitende außerschulischer Angebote zusammen.



www.medienkompetenzrahmen.nrw

DER MEDIENPASS FÜR GRUNDSCHULEN

In Zusammenhang mit der Bearbeitung des Medienkompetenzrahmen NRW können für die Grundschule **Dokumentationshefte (Medienpässe)** in gedruckter Form bestellt werden. Für die Klassen 5 – 9 bzw. 10 findet eine Dokumentation der erworbenen Medienkompetenzen über das Schulportfolio bzw. den Fachunterricht statt. Eine differenzierte Übersicht, welche pädagogischen Ziele erreicht werden sollen, findet sich im Medienkonzept der Schule.



DER MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen


**MEDIENKOMPETENZ
RAHMEN NRW**

4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
4.3 Quellendokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



IMPRESSUM

Herausgeber:

Landesanstalt für Medien NRW
Zollhof 2
D-40221 Düsseldorf
T +49 211 77007-0
F +49 211 727170
info@medienanstalt-nrw.de
www.medienanstalt-nrw.de

Verantwortlich:

Sabrina Nennstiel (Leitung Kommunikation)
Mechthild Appelhoff (Leitung Förderung)

Autoren:

Sabine Weyer
Alexander Grote
unter Mitarbeit von Martin Müsgens

Redaktion:

Martin Müsgens

Gestaltung:

ressourcenmangel an der Panke GmbH, Berlin

Titelbild:

iStock.com/FatCamera

Druck:

Börje Halm, Wuppertal

November 2019



LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW
Der Meinungsfreiheit verpflichtet.

