

Internet-ABC-Schule Thüringen

Mit Spaß und Sicherheit ins Netz

Themenbereiche:

1. Das Internet und ich - Medienpädagogische Methoden zur Internetbiografie/-nutzung
2. So funktioniert das Internet - Medienpädagogische Methoden zur Internetanalyse
3. Das kann ich alles im Internet finden
 - 3.1 Medienpädagogische Methoden zur Internetrecherche
 - 3.2 Medienpädagogische Methoden zu Online-Spielen
 - 3.3 Medienpädagogische Methoden zum Umgang mit Smartphone und Tablet
 - 3.4 Medienpädagogische Methoden zum Datenschutz
 - 3.5 Medienpädagogische Methoden zu Risiken des Internets
4. Dabei kann ich selbst mitmachen - Anregungen für die medienpraktische Arbeit

1. „Das Internet und ich“

Medienpädagogische Methoden zur Internetbiografie/-nutzung

Inhalte/Fragen	„Alle die...“
Welche Angebote im Netz nutzen die Kinder? Welche Angebote speziell für Kinder kennen sie? Wie ist der Erfahrungs- und Kenntnisstand der Klasse?	„Alle die...“: Die Kinder sitzen im Kreis, eines steht in der Mitte und muss sich einen Platz im Kreis erspielen. Dazu ruft es alle Kinder auf, die Plätze zu wechseln, auf die die getroffene Aussage passt, z. B. „Alle, die schon einmal allein im Internet waren“. Anschließend denkt sich das Kind, welches beim Wechseln keinen Platz mehr bekommen hat und nun in der Mitte steht, eine neue Aussage aus. Materialien: keine

Inhalte/Fragen	„Unter uns gesagt...“
Wer ist wer? Welche Angebote im Internet sind für die Kinder wichtig, welche nutzen sie? Gehen sie überhaupt schon ins Internet? Haben sie eine Lieblingsseite? Was machen sie besonders gern im Netz? Warum?	„Unter uns gesagt ...“: Die Kinder sitzen im Kreis. Jeder kommt an die Reihe und nennt seine Lieblingsseiten bzw. Lieblingsaktivitäten und deren Bedeutung für seinen Alltag. Der Medienpädagoge stellt sich, seine Nutzungsgewohnheiten im Internet und die TLM mit dem TMBZ vor. Auch die Lehrkraft beteiligt sich mit ihren Erfahrungen an der Diskussion. Materialien: keine

Inhalte/Fragen	„Mein Internet“
Was ist für die Kinder „das Internet“? Haben sie eine Lieblingsanwendung? Was gefällt ihnen daran besonders	„Mein Internet“: Die Kinder zeichnen ihre Vorstellung vom Internet bzw. ihre Lieblingsanwendung. Anschließend stellen sie ihre Zeichnungen vor. In der gemeinsamen Diskussion wird einerseits vorhandenes Wissen über das Internet rekapituliert und andererseits werden Vorlieben thematisiert. Die

Inhalte/Fragen	„Mein Internet“
gut? Was gefällt ihnen nicht am Internet? Hat es überhaupt eine Bedeutung für sie?	Zeichnungen können im Klassenzimmer aufgehängt oder für spätere Aktivitäten und für einen Elternabend aufbewahrt werden. Materialien: Papier, Stifte

Inhalte/Fragen	„Internetkoffer“
Was kann man im Internet alles machen? Welche Nutzungsmöglichkeiten kennen die Kinder schon? Welche sind neu? Wie erleichtert das Internet den Alltag der Menschen und wie war das, bevor es das Internet gab?	In einem Koffer befinden sich Gegenstände, welche irgendetwas mit dem Internet zu tun haben. Gemeinsam untersuchen die Kinder den Koffer und wählen sich individuell einen Gegenstand aus, den sie mit dem Internet in Verbindung bringen. Alle Gegenstände werden nach und nach gemeinsam besprochen und auf diese Weise die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten des Internets zusammengetragen. Aufbauend auf den eigenen Erfahrungen der Kinder werden neue Nutzungsmöglichkeiten aufgezeigt. Materialien: Internetkoffer mit Kabel, altem Router, alter Tastatur, Zeitung, Buch z.B. Nachschlagewerk oder Wörterbuch, Brief, Adressbuch, Telefonhörer, Funkantenne, DVD, Stadtplan, Diskman, Mikrofon, Spiel, Kamera, Terminkalender, Fotos (angepasst an die Altersgruppe)

2. „So funktioniert das Internet“

Medienpädagogische Methoden zur Internetanalyse

Inhalte/Fragen	„Unser Klassennetz“
Was ist ein Netz und wie entsteht es? Was für ein Netz ist das Internet? Wie funktioniert es? In Thüringen bzw. Deutschland gibt es eine Hauptstadt, von der politisch gesehen vieles geleitet wird. Ist das im Internet auch so?	Die Kinder sitzen im Kreis. Die pädagogische Fachkraft hält ein Wollknäuel in der Hand und erzählt kurz etwas über sich selbst (Hobby). Dann wirft sie das Knäuel einem anderen Kind aus dem Kreis zu, behält dabei aber den Anfang des Fadens in der Hand. So geht es weiter, bis alle an der Reihe waren, zwischen den Kindern ein Netz entstanden ist und jede/r einen mündlichen Steckbrief von sich angelegt hat. Das Netz wird eingehend betrachtet und die Besonderheiten (alle sind über verschiedenste Wege miteinander verbunden und haben sich beteiligt) zusammengetragen. Danach kann dieses rückwärts wieder aufgerollt werden. Die Kinder wiederholen dabei Name und Hobby ihres Vorgängers. Am Schluss ist das Wollknäuel wieder komplett bei der pädagogischen Fachkraft angelangt. Mit dieser Methode erleben die Kinder auf anschauliche Weise, was ein Netz ist und wie das Prinzip Internet funktioniert. Zusätzlich erstellen sie ein kleines Profil von sich als Teil des Klassennetzes. Materialien: Wollknäuel

Inhalte/Fragen	„Die Geschichte des Internets“
Kann das Internet kaputt gehen? Wo kommt das Internet her? Wie alt ist das Internet eigentlich?	Ergänzend kann das Internet mit einem vorgelesenen Ausschnitt aus dem Buch „Der Tag, an dem die Oma das Internet kaputt gemacht hat“ (S. 17-19) verdeutlicht werden. Danach steht die Frage im Raum „Kann das Internet wirklich kaputt gehen?“. Hier kann auf das gerade gebildete Netz mit den vielen voneinander unabhängigen Verbindungen verwiesen werden. Zudem kann ein geschichtlicher Rückblick auf das Arpanet (ab 1969), das kommerzielle, öffentliche Internet (ab 1990) und das interaktive Mitmachweb (ab 2005) gegeben werden. Materialien: Buch „Der Tag, an dem die Oma das Internet kaputt gemacht hat“

Inhalte/ Fragen	„Willkommen an Board: Kapitän Eddie und seine Mannschaft“
Warum lernt man das ABC? Was ist ein Internet-ABC und wofür braucht man es? Wie ist die Website vom Internet-ABC aufgebaut? Was erwartet die Kinder im Projekt? Wie können Lesezeichen oder Favoriten gesetzt werden und wo sind die Links wiederzufinden?	Die Kinder lernen Eddie, Percy, Flizzy und Jumpy kennen, mit denen sie gemeinsam im Laufe des Projekts das www-Weltmeer erkunden werden. Die Figuren werden auf der Startseite des Internet-ABC mit ihren Themenschwerpunkten vorgestellt. Die Kinder erhalten in Kleingruppen Zeit, sich die Figuren und die unterschiedlichen Themenbereiche anzuschauen. Günstig ist es, kleine Recherche-Aufgaben vorzubereiten, damit die Kinder sich gezielt durch die Seite navigieren. Die Recherche-Ergebnisse werden vorgestellt. Es kann auch ein Arbeitsauftrag erteilt werden, bei dem die Kinder sich in Gruppen bestimmte Bereiche anschauen und diese den anderen Kindern anschließend vorstellen. Die Klasse kann sich zudem auf der Pinnwand umschaun und herausfinden, wie sie selbst eine Frage auf die Pinnwand stellen können. Diese wird von der Redaktion zumeist in den Folgetagen beantwortet und veröffentlicht. Gemeinsam mit der pädagogischen Fachkraft können Lesezeichen oder Favoriten gesetzt werden. Das vereinfacht zukünftig das Wiederauffinden der Seite. Materialien: Recherche-Aufgaben, Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Tablets/ Laptops für die Kinder

Inhalte/ Fragen	„So funktioniert das Internet – Die Technik dahinter“
Wie funktioniert eine Internetverbindung? Welche Technik und Geräte sind notwendig, um ins Internet zu kommen? Welchen Weg gehen die Daten im Netz?	Die Kinder navigieren an ihren Computern zu den Lernmodulen. Als erstes schauen sie sich gemeinsam als Klasse den Film „Was ist das Internet?“ (Lernmodul 1/3, Aufgabe 2) an. (https://www.internet-abc.de/lm/so-funktioniert-das-internet-die-technik/was-ist-das-internet-1.html) Die Kinder tragen mündlich die Fachbegriffe zusammen, die sie sich gemerkt haben und notieren diese in ihren Heftern. Ein

Inhalte/ Fragen	„So funktioniert das Internet – Die Technik dahinter“
Wie gelangen die Daten im Internet an die richtige Adresse? Was haben das Internet und die Post gemeinsam? Was ist ein Server und was macht ein Router? Was ist eine IP-Adresse? (Materialien wie Router oder Netzkabel können gezeigt werden.)	Router und ein LAN-Kabel können zum Verständnis gezeigt werden. Sie erhalten das Arbeitsblatt 1 des „Internet-Lexikons“ (an das PDF angehängt) und sortieren den Begriffen die entsprechenden Erklärungen zu. (An dieser Stelle kann auch auf das Lexikon des Internet-ABC hingewiesen werden, weitere Fachbegriffe sind hier anschaulich erklärt.) Im Anschluss lösen sie selbständig die zum Film gehörige Aufgabe 2 und die anschließende Aufgabe 3 des Lernmoduls. (https://www.internet-abc.de/lm/so-funktioniert-das-internet-die-technik/wie-und-wo-gehts-ins-internet-1.html) . Abschließend nehmen sie an der Umfrage (Zusatzaufgabe) teil. (https://www.internet-abc.de/lm/so-funktioniert-das-internet-die-technik/probier-dein-wissen-aus-eine-umfrage-1.html) Optional kann diese ausgedruckt werden mit dem Auftrag, zuhause die eigenen Familienmitglieder zu befragen. (https://www.internet-abc.de/lm/module-assets/function-and-technics/download/umfrage-meinung-zum-internet.pdf) Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Tablets/ Laptops für die Kinder, Hefte bzw. Hefter, AB 1 „Internet-Lexikon“ (an das PDF angehängt)

Inhalte/ Fragen	„Wer blickt durch beim Internetkauderwelsch?“
Was bedeuten die Begriffe? Was verbirgt sich dahinter? - Surfen - World wide web - Browser - E-Mail - Download	Die Kinder finden sich in kleinen Teams zusammen. Jedes Team bekommt ein Fragekärtchen zu einem der aufgeführten Begriffe: Woher kommt der Begriff „surfen“? Was bedeutet die Abkürzung www? Was ist ein Browser? Wie schreibt man eine E-Mail? Was passiert beim Download? Worauf muss man achten? Danach schauen sich die Teams den kurzen Beitrag von Clixmix an (https://www.youtube.com/watch?v=GHkv6SVbSj8) und versuchen, ihre Frage zu beantworten. In der gesamten Klasse werden die Antworten vorgestellt. Die Kinder erhalten das AB 2 des „Internet-Lexikons“ und sortieren den Begriffen die entsprechenden Erklärungen zu. Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Fragekärtchen, Clixmix-Clip „Wissensmix: Warum surft man im Internet?“ (beim Kinderportal Clixmix auf Youtube): https://www.youtube.com/watch?v=GHkv6SVbSj8, AB 2 „Internet-Lexikon“

Inhalte/ Fragen	„Unterwegs im Internet – so geht’s“
Wie funktionieren Browser? Wie bedient man sie richtig? Was	Die Kinder navigieren an ihren Computern zum Lernmodul 1/1 und schauen sich im Plenum den Film „Der Browser: Aufbau

sind Links? Wie erkenne ich diese? Wie ist eine Internetseite aufgebaut?	und Bedienung“ an. (https://www.internet-abc.de/lm/unterwegs-im-internet-so-gehts/der-browser-aufbau-und-bedienung-1.html) Sie lösen selbständig die anschließenden Aufgaben 2-5. Danach werden offene Fragen geklärt. Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Tablets/ Laptops für die Kinder
--	---

Inhalte/ Fragen	„Unterwegs im Internet – mit Eddie & Co auf Linkreise“
Welche Internetseiten mögen Eddie, Jumpy, Flizzy und Percy? Wie gefallen den Kindern diese Seiten?	Die Kinder wählen im Lernmodul 1/1 die Zusatzaufgabe aus. (https://www.internet-abc.de/lm/unterwegs-im-internet-so-gehts/probier-dein-wissen-aus-eine-link-reise-1.html) Die pädagogische Fachkraft erklärt kurz, was die Linkreise ist und zeigt, wie diese am besten umzusetzen ist (Links werden in neuen Tabs geöffnet, die Kinder gehen zum Ausfüllen der Linkreise immer in den 1. Tab zurück, dort dürfen sie nicht den Vor- oder Zurück-Pfeil verwenden, da das Dokument nur temporär gespeichert wird). In Kleingruppen (2 Kinder) wählen sie eine Figur, mit der sie sich auf Linkreise begeben wollen. Sie schauen die Links an und wählen eine Seite zur genaueren Betrachtung aus. Dann geben sie ihre Kommentare dazu ab und laden die Linkreise als PDF herunter. Dieses kann ausgedruckt und im Hefter aufgehoben werden. Material: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Tablets/ Laptops für die Kinder, Drucker

3. „Das kann ich alles im Internet finden“

3.1 Medienpädagogische Methoden zur Internetrecherche

Inhalte/ Fragen	WDR-Maus-Clip „Suchmaschine“:
Was ist eine Suchmaschine und wie funktioniert sie?	Die Klasse rekapituliert noch einmal, wofür das Internet alles genutzt werden kann und trägt die Ergebnisse an der Tafel zusammen. Herausgehoben wird hier nun das Internet als einflussreiche Informationsquelle für alle Altersgruppen. Zum Einstieg wird den Kindern ein Beitrag der „Sendung mit der Maus“ zum Thema „Suchmaschine“ gezeigt. Beim Anschauen überprüfen sie ihre eigenen Erfahrungen. Materialien: WDR-Maus-Clip „Suchmaschine“ unter https://kinder.wdr.de/tv/die-sendung-mit-der-maus/av/video-suchmaschine-100.html Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum

Inhalte/Fragen	Zu Besuch bei „Finn“
Wie sieht die Suchmaschine „Frag Finn“ aus? Wie wird sie benutzt?	Die Kinder besuchen die Internetseite www.frag-finn.de. Sie haben die Möglichkeit, Themen frei nach ihren eigenen Interessen zu recherchieren und sich zu informieren. Materialien: Tablets/ Laptops für die Kinder

Inhalte/ Fragen	„Vom Suchen und Finden“
Was ist der Unterschied zwischen Suchmaschinen für Kinder und für Erwachsene? Wie erkennt man die richtigen Suchergebnisse? Worauf muss man achten? Welche Nachschlagewerke für Kinder gibt es im Netz?	Die Kinder absolvieren in Partnerarbeit das Lernmodul 1.2 Aufgabe 3 bis einschließlich 5 selbständig. Je nach Wissensstand können sie auch weitere Aufgaben lösen. (https://www.internet-abc.de/lm/suchen-und-finden.html) Gemeinsam werden offene Fragen geklärt und eine Recherche-Aufgabe nachgestellt. Dabei tragen die Kinder ihr Wissen zusammen und leiten die pädagogische Fachkraft an, die Suchmaschine Frag Finn richtig einzusetzen. <i>Beispiel:</i> „Was muss ich zur gesunden Ernährung meines neuen Haustiers, eines Meerschweinchens, alles wissen?“ (passende Schlagworte statt ganzer Frage, korrekte Schreibweise) Wichtige Regeln können zusammengetragen, visualisiert und von den Kindern in ihren Hefter übernommen werden. So erstellen sie ihre eigene Suchmaschinen-Checkliste. <i>Hinweis:</i> bei www.grundschulwiki.de und www.klexikon.de finden die Kinder viel Wissenswertes für ihre Altersgruppe. Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Tablets/ Laptops

Inhalte/ Fragen	„Mein Tiersteckbrief“
Wie erstellt man einen Tiersteckbrief? Wie finde ich das Wissen, welches ich für meinen Steckbrief benötige?	Die Kinder wenden ihr Wissen an und erstellen einen Tiersteckbrief (Zusatzaufgabe Lernmodul 1.2 https://www.internet-abc.de/lm/suchen-und-finden/probier-dein-neues-wissen-aus-1.html). Die pädagogische Fachkraft zeigt kurz, zu welchen Tieren ein Steckbrief erstellt werden kann und erläutert, wie dies umzusetzen ist (fragfinn.de wird in zusätzlichem Tab geöffnet, die Kinder gehen zum Ausfüllen des Steckbriefs immer in den 1. Tab zurück, dort dürfen sie nicht den Vor- oder Zurück-Pfeil verwenden, da das Dokument nur temporär gespeichert wird). Danach erstellen die Kinder allein oder in 2er-Teams ihren Tiersteckbrief. Dieser kann ausgedruckt und im Hefter aufgehoben werden. Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Tablets/ Laptops für die Kinder, Drucker

Inhalte/ Fragen	„Recherche-Wettbewerb“
Was bedeutet das Wort Recherche? Wo kann ich überall recherchieren? Welche Vorteile hat die Informationssuche im Internet? Gibt es auch Nachteile? Worauf muss beim Recherchieren im Netz geachtet werden? Kann man auch mit Hilfe von Künstlicher Intelligenz (KI) recherchieren? Wie geht das und wie sehen die Ergebnisse aus?	Die Klasse wird in drei Gruppen geteilt. Alle Gruppen erhalten ein Arbeitsblatt mit Aufgaben bzw. Fragen aus unterschiedlichen Themengebieten, die sie nur mit Hilfe verschiedener Recherchequellen lösen können. (Das Arbeitsblatt muss selbst erstellt werden; die Fragen ergeben sich aufgrund der Buchauswahl). Während die eine Gruppe dazu einen kleinen Stapel Bücher erhält, kann die zweite Gruppe im Internet mit „Frag Finn“ oder dem „Klexikon“ nach den Antworten suchen. Die dritte Gruppe recherchiert die Fragen mit einem KI-Tool. (Hier bieten sich kostenfreie Anbieter wie z.B. der datenschutzkonforme duckduckgo AI Chat an, es kann aber auch auf weitere KI-Tools wie z.B. von Fobizz etc. zurückgegriffen werden). Variante 2: Der Recherche-Wettbewerb kann auch zwischen Erwachsenen- und Kindersuchmaschinen durchgeführt werden. Bsp.: Beim Klexikon erhalten die Kinder ein viel besser geeignetes Suchergebnis zum „Faultier“ als über Wikipedia. Für eine intensive Umsetzung der Methode sollten die Kinder ihre Ergebnisse mit Angabe der Quellen aufschreiben. Zudem können die Gruppen die Zeit stoppen, sobald sie alle Antworten gesammelt haben. Im Anschluss werden die Ergebnisse aller drei Gruppen vorgestellt. Es wird verglichen, wie die Gruppen das Recherchieren erlebt haben, mit welchen Schwierigkeiten sie vielleicht zu kämpfen hatten, wie schnell ihnen das Recherchieren gelungen ist und wie aussagekräftig und kindgerecht die Antworten ausgefallen sind. Materialien: Arbeitsblätter mit Rechercheaufträgen, verschiedene Wissensbücher, Internetzugang, KI-Tool

Inhalte/Fragen	„Der Hausaufgabenhelfer“
Was ist der Hausaufgabenhelfer, wo ist er zu finden und wie funktioniert er? Wie kann er zum Lernen oder für Hausaufgaben eingesetzt werden? Was muss man beachten, wenn man „fremde“ Inhalte für seine Hausaufgaben benutzt?	Den Kindern wird der Hausaufgabenhelfer vorgestellt. https://www.internet-abc.de/kinder/hausaufgabenhelfer/ In Partnerarbeit bekommen die Kinder „Hausaufgaben“ gestellt. Sie sollen nun mit Hilfe des Hausaufgabenhelfers eine Internetseite finden, auf der sie Informationen zum Thema erhalten bzw. mit deren Hilfe sie die Aufgabe lösen können. Die pädagogische Fachkraft steht als Ansprechpartner zur Verfügung, gibt Tipps und Ratschläge. Anschließend stellen die Kinder ihre Seite der Klasse kurz vor. <i>Hinweis:</i> Hier wird das Thema Urheberrecht aufgegriffen: Wie darf ich die Internetseiten für meine Hausaufgaben nutzen? Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Tablets/ Laptops für die Kinder

3.2 Medienpädagogische Methoden zu Online-Spielen

Inhalte/ Fragen	„Im Meer der Spiele“
Welche Spiele und Spieleseiten kennen die Kinder? Welche nutzen sie? Welche Erfahrungen haben sie mit Spielen gemacht?	Die Kinder sitzen im Kreis, sprechen über ihre Spielerfahrungen im Internet und nennen ihre Lieblingsspieleseiten. Die Namen der Seiten können an der Tafel festgehalten werden. Danach haben die Kinder die Möglichkeit, die verschiedenen Seiten einmal auszuprobieren. Sollten die Kinder noch keine Erfahrungen mit Online-Spielen gemacht haben, können als Anstoß zum Ausprobieren auch die Verlinkungen von „Seitenstark“ zu Spieleseiten (https://seitenstark.de/kinder/themenwelt/spiel-spss-musik/online-spielen) genutzt werden. Materialien: Tablets/ Laptops für die Kinder

Inhalte/ Fragen	„Spielzeit“
Spaß und Entspannung	Nach einer kurzen Einführung spielen die Schülerinnen und Schüler die Computerspiele auf der Plattform „Internet-ABC“ (https://www.internet-abc.de/kinder/spiel-spss/internet-abc-spiele/). Materialien: Tablets/ Laptops für die Kinder

3.3 Medienpädagogische Methoden zum Umgang mit Smartphone und Tablet

Inhalte/ Fragen	„Was Smartphone und Tablet so alles können!“
Warum sind Handys smart? Was ist eigentlich ein Smartphone? Was sind Apps? Wo und wie installiert man sie? Was muss man dabei beachten?	Die Kinder stellen ihre eigenen Geräte vor und sprechen über ihre Lieblingsanwendungen, aber auch darüber, was sie überfordert bzw. ihnen Angst macht. Anschließend lösen die Kinder am Computer im Lernmodul 1/4 die Aufgabe 2 - 5. Dabei kann der Film unter Aufgabe 4 auch gemeinsam geschaut werden. (https://www.internet-abc.de/lm/mobil-im-internet-tablets-und-smartphones.html) Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Tablets/ Laptops für die Kinder

Inhalte/ Fragen	Glücksrad „Apps und ich“
Wie finden die Kinder Apps für sich? Welche Rolle spielen die Eltern? Was dürfen die Kinder selbst bestimmen? Wie wird eine App installiert? Wie werden Apps bezahlt? Sind sie immer kostenlos? Muss man immer online sein, um Apps zu nutzen? etc.	In einer Spielerunde beantworten die Kinder Fragen zu Apps. Dabei greifen sie je nach Frage auf ihr Wissen, die eigene Situation oder ihr Nutzungsverhalten zurück. Im Plenum tragen sie so Informationen und Erfahrungen zusammen. Die Fragen werden über ein digitales Glücksrad ertrot, welches jedes Kind wenigstens einmal bedienen darf: https://puzzle.org/de/wheel-of-fortune/play?p=-NhFp18G8_gawxv97tgq Materialien: Glücksrad mit Fragen zu Apps PC/Laptop mit Internetzugang über Bildschirm/Beamer

Inhalte/ Fragen	„Schutz für mobile Geräte – und für dich“
Wie können Smartphones und Tablets gepflegt und geschützt werden? Wie kann man verhindern, dass andere das eigene Gerät benutzen? Wie sieht ein gutes Passwort aus? Was steht hinter Bluetooth und GPS?	Die Kinder navigieren gemeinsam Lernmodul 1/4 und lösen selbständig die Aufgabe 6. https://www.internet-abc.de/lm/mobil-im-internet-tablets-und-smartphones/schutz-fuer-mobile-geraete-und-fuer-dich/1 Anschließend lesen sie sich unter Aufgabe 7 die „Tipps für Smartphones und ihre Besitzer“ durch. Sie erhalten die Tipps zudem auf einem Merkblatt zum Abheften: https://www.internet-abc.de/lm/module-assets/mobile-internet/download/tipps-smartphone.pdf Materialien: Tablets für die Schüler*innen mit Internetzugang Merkblatt „Tipps für Smartphones und ihre Besitzer“

Inhalte/ Fragen	„Wenn das Smartphone stresst...“
Wie häufig nutzen die Kinder Medien, v.a. Smartphones? Zu welcher Zeit im Tagesverlauf werden die Geräte hauptsächlich verwendet? Kennen die Kinder Stressmomente, welche durch Handynutzung auftreten können? Was ist ein Sägeblatt-Effekt? Muss man immer erreichbar sein? Wie sollte man sich verhalten, um sich nicht selbst unter Druck zu setzen? Und wie, um andere nicht zu stressen?	Gemeinsam überlegen die Kinder, wann und wie lange sie ihre Smartphones täglich nutzen. Beginnend mit dem Aufstehen und endend mit der Schlafenszeit tragen sie ihre Mediennutzung, v.a. die Handynutzung über den Tagesverlauf zusammen. Zum Visualisieren wird eine Grafik angefertigt und anschließend kurz ausgewertet. Im gemeinsamen Gespräch wird auf Probleme, Stressmomente oder auch den Sägeblatt-Effekt eingegangen. Danach navigieren die Kinder gemeinsam zum Lernmodul 1/4 und lösen selbständig die Aufgabe 8: https://www.internet-abc.de/lm/mobil-im-internet-tablets-und-smartphones/wenn-das-smartphone-stresst/1 Die Zusammenfassung „Mittel gegen Handystress“ unter https://www.internet-abc.de/lm/module-assets/mobile-internet/download/mittel-gegen-handystress.pdf erhalten die Kinder zum Abheften.

	Falls Zeit bleibt, können sie das Smartphone-Spiel spielen: https://www.internet-abc.de/lm/mobil-im-internet-tablets-und-smartphones/probier-dein-wissen-aus-smartphone-spiel/1 Materialien: Tafel/ Flipchart Tablets für die Schüler*innen mit Internetzugang
--	--

Inhalte/ Fragen	Quiz „Wer weiß mehr über Tablets und Smartphones?“
Was haben die Kinder zum Umgang mit mobilen Geräten gelernt?	Die Kinder treten in zwei Teams gegeneinander an. Jedes Team muss abwechselnd 5 Fragen zum Thema „Mobil im Internet“ beantworten. Der Punktstand wird visualisiert. Quiz unter https://www.internet-abc.de/kinder/spiel-spass/quiz/smartphones-und-tablets/ Materialien: PC/Laptop mit Internetzugang über Bildschirm/Beamer

Inhalte/ Fragen	„Briefe an mein Smartphone“
Was würde ich meinem Handy schreiben, wenn es ein Mensch wäre? Was tut gut – was tut nicht gut?	Der gestrige Tag wird erinnert. Zur tieferen Reflexion des eigenen Umgangs mit dem Handy schreiben die Kinder Briefe an ihr Smartphone. Wer möchte, kann den Brief anschließend der Klasse vorlesen. Materialien: Blätter & Stifte

3.4 Medienpädagogische Methoden zum Datenschutz

Inhalte/ Fragen	„Was würdet ihr im Netz über euch verraten?“
Was würden die Kinder im Internet über sich verraten? Warum/ Warum nicht? Was sind private Daten? Warum ist es wichtig, die eigenen Daten zu schützen? Gilt das auch für Daten von Freunden?	In einer kurzen Fragerunde geben die Kinder per Handzeichen an, was sie über sich im Internet verraten würden: Klarname? Spitzname? Schuhgröße? Adresse? Name des Haustiers? Hobby? Sportverein? etc. Anschließend begründen sie ihre Entscheidung und überlegen sich gemeinsam die sicherste Lösung. Hier kann auf den Begriff sensible/ private Daten und Datenschutz für sich selbst und für andere eingegangen werden.

Inhalte/ Fragen	„Datenschutz – das bleibt privat!“
Was ist der Unterschied zwischen „privat“ und „öffentlich“? Wann können Fotos geteilt werden und wann besser nicht? Was meinen „Urheberrecht“ und	Anschließend lösen die Kinder am Computer im Lernmodul 3/5 „Datenschutz – das bleibt privat“ die Aufgaben 2 allein, der Film unter 4 und Aufgabe 5 werden gemeinsam angeschaut. https://www.internet-abc.de/lm/datenschutz-das-bleibt-privat/was-ist-privat-und-was-oeffentlich/1 Ergänzend wird die Bildreihe aus dem Lernmodul 4/1 „Text und Bild – kopieren und weitergeben“, Nummer 3 (5. Punkt)

„Recht am eigenen Bild“? Wie kann man seine Daten selbst schützen? Wer hat ein Interesse an persönlichen Daten und warum? Was ist ein Nutzerprofil?	im Plenum abgefragt und diskutiert. (https://www.internet-abc.de/lm/text-und-bild/darauf-musst-du-achten-wenn-de-selbst-urheber-bist/5) Die Kinder erhalten das Arbeitsblatt 3 des „Internet-Lexikons“ und sortieren den Begriffen die entsprechenden Erklärungen zu Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Tablets/ Laptops für die Kinder, AB 3 des „Internet-Lexikons“
---	--

Inhalte/ Fragen	„Willkommen im Plauderplatz-Chat!“
Was sind Nickname und Passwort? Was ist ein Chat? Worauf muss man beim Chatten achten? Was sollte geheim bleiben? Was darf jeder wissen? Wie reagiert man auf Nachrichten, die ängstigen, beleidigen oder irritieren?	Die Kinder spielen das Chat-Spiel und treffen sich im Plauderplatz des Internet-ABC: (https://www.internet-abc.de/kinder/spiel-spasse/internet-abc-spiele/plauderplatz/) Die medienpädagogische Fachkraft führt kurz in das Spiel ein (bis zum Ende des ersten Chats), danach spielen die Kinder selbständig. Der Punktestand wird ausgewertet. Dabei ist es wichtig, fehlerhafte Reaktionen zu besprechen und die Kinder bei niedrigen oder negativen Punktzahlen aufzufangen und zu bestärken. Wenn Zeit bleibt, kann das Spiel ein zweites Mal gespielt werden, sodass die Kinder weitere Reaktionen ausprobieren und sich korrigieren können. Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Tablets/ Laptops für die Kinder

3.5 Medienpädagogische Methoden zu Risiken des Internets

Inhalte/ Fragen	„Achtung Gefahr! Darauf solltest du achten“
Gibt es Probleme und Gefahren im Internet? Welche Erfahrungen haben die Kinder dahingehend gemacht? Wovon haben sie vielleicht gehört? Wie kann man sich vor diesen Gefahren schützen?	Im Gespräch tauschen sich die Kinder über schlechte bzw. unangenehme Erlebnisse im Internet aus. Gemeinsam wird zusammengetragen, welche verschiedenen negativen Seiten es gibt und überlegt, wie man sich im Internet schützen kann.

Inhalte/ Fragen	„Fiese Tricks, Lügen und Betrug im Internet“
Was sind Fake News? Was sind In-Game-Käufe? Was heißt Cybergrooming? Wie kann man vertrauenswürdige Nachrichten erkennen? Wie reagiert man auf unheimliche Kettenbriefe?	Alle schauen sich gemeinsam die Einführung und den Film des Lernmoduls 3/1 „Fiese Tricks, Lügen und Betrug im Internet“ an. Nach dem Film lösen die Kinder am Computer im Lernmodul 3/1 die Aufgaben 2, 3 und 5, aufgrund des Schwierigkeitsgrades am besten in 2er-Teams. (https://www.internet-abc.de/lm/fiese-tricks-luegen-und-betrug/betrueger-in-sozialen-netzwerken/1)

	Die Kinder erhalten das Arbeitsblatt 4 des „Internet-Lexikons“ und sortieren den Begriffen die entsprechenden Erklärungen zu Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum, Tablets/ Laptops für die Kinder, AB 4 des „Internet-Lexikons“
--	---

Inhalte/ Fragen	„Willkommen beim Fakefinder Kids!“
Wie erkenne ich Lügen und Tricks im Internet? Wie erkenne ich Werbung, Bildtricks, Fakes oder Kettenbriefe? Wann und warum werde ich beeinflusst?	Die Kinder spielen sich gemeinsam durch die Level des SWR-Fakefinder Kids: https://kids.swrfakefinder.de Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum

4. „Dabei kann ich selbst mitmachen“

Anregungen für die medienpraktische Arbeit

Inhalte/Fragen	„Forum, Pinnwand & Co. - Mitmachen und Mitreden beim Internet-ABC“
Wie können sich Kinder am Internet beteiligen? Wie funktionieren das Forum und die Pinnwand des Internet-ABCs?	Die Kinder erkunden gemeinsam Jumpys Angebote zum „Mitreden und Mitmachen“. Dabei lernen sie z.B. das Forum des Internet-ABCs kennen und gestalten im Baukasten eigene Bilder und Stundenpläne zum Ausdrucken. Zusätzlich können sie auf der Pinnwand stöbern, dort Memes und GIFs posten, Beiträge lesen und auch selbst Fragen auf die Pinnwand stellen. Diese werden von der Redaktion zumeist in den Folgetagen beantwortet und veröffentlicht. Die Pinnwand ist werbefrei, die Beiträge sind anonym und vertont.

Inhalte/ Fragen	„Sicher im Netz – unsere Klassenregeln“
Was wollen die Kinder bei ihrer Internetnutzung beachten? Was ist ihnen am wichtigsten? Was ist sinnvoll? Gibt es auch Regeln zu Themen, welche noch nicht besprochen wurden?	Gemeinsam überlegen die Kinder, welche Regeln ihnen für ihre Internetnutzung sinnvoll und wichtig erscheinen und erstellen ihre Klassenregeln. Diese Regeln werden visualisiert und sollen anschließend in Comics kreativ umgesetzt werden. Materialien: Computer mit Bildschirm/ Beamer im Plenum/ Tafel/ Flipchart

Inhalte/ Fragen	Comics „Sicher im Netz – unsere Klassenregeln“
Wie kann eine Klassenregel in ansprechende Comics umgesetzt werden? Gefallen den Schüler*innen die	Die Kinder bilden kleine Gruppen und ordnen sich den erstellten Klassenregeln zu. Sie erhalten eine kurze Einführung in die Arbeitsmaterialien. Danach überlegen sie, mit welchem Motiv bzw. mit welcher Geschichte ihre Regel inhaltlich sinnvoll dargestellt werden kann. Das Ergebnis kann je nach Zeitfenster

fertigen Plakate bzw. Geschichten? Sollen diese im Schulhaus, in der Schülerzeitung oder zu Veranstaltungen präsentiert werden?	ein Plakat mit der Regel oder auch eine mehrseitige Comic-story mit einer kleinen Geschichte passend zur Regel sein. Dazu kann das Arbeitsmaterial zum Lernmodul „LESEN, HÖREN, SEHEN – MEDIEN IM INTERNET, 4.1 Text und Bild – kopieren und weitergeben, Probier dein Wissen aus: Ein Comic“, S.8-16 genutzt werden. Die Comics können anschließend im Klassenraum bzw. im Schulhaus aufgehangen oder auf die Schulhomepage geladen werden. Materialien: Arbeitsmaterial zum Lernmodul „LESEN, HÖREN, SEHEN – MEDIEN IM INTERNET, 4.1 Text und Bild – kopieren und weitergeben, Probier dein Wissen aus: Ein Comic“, S.8-16
--	---

Inhalte/ Fragen	„Filme und Podcasts gestalten mit der App Medienplanet“
Welche Themen, bezogen auf das Internet, finden die Kinder am interessantesten? Wie können sie diese Themen in einem Film oder in einem Podcast aufbereiten?	Viele der behandelten Themen lassen sich gut als Film oder Podcast wiedergeben. Die Kinder können ganz autark medienpraktisch aktiv werden und ihre Perspektive auf die Medien beispielsweise in Filmen oder Podcasts aufzeigen. Dazu bietet die kostenfreie App „Medienplanet“ sehr gute technische sowie kindgerechte Möglichkeiten. Es gibt für jede Anwendung ein kurzes Tutorial für eine verständliche Anwendung der Programme. Für Video- oder Audioaufnahmen empfiehlt es sich, dass die Gruppen ihre Aufnahmen in einem ruhigen Raum ohne Hintergrundgeräusche umsetzen können. Materialien: App Medienplanet unter https://medienplanet.de/medienplanet-2/

Stand: Juli 2025

Internetlexikon – Teil 1: Die Technik

Ein dient als Wegweiser für die Daten im Internet. Er sorgt dafür, dass die Daten an einen Server geschickt werden und dass die gesuchten Daten den Weg zu dir zurück finden.

..... sind Informationen, wie zum Beispiel Texte, Bilder, Musik oder Videos, die du im Internet finden kannst. Oft kannst du diese auch herunterladen.

..... sind große Computer, auf denen Daten und Internetseiten gespeichert sind. Wenn du ins Internet gehst, rufst du diese Daten mit deinem Computer, Tablet oder Smartphone ab. Häufig stehen viele dieser Geräte in großen Hallen zusammen.

..... entstehen, wenn mehrere Computer miteinander verbunden sind. Sie sind notwendig, um zum Beispiel Daten auszutauschen.

Die ist dafür zuständig, dass die Internetseiten, die du aufrufst auch bei dir ankommen. Sie ist vergleichbar mit einer Postanschrift. Die Informationen werden mit deiner Adresse versehen, in Pakete verpackt und zu dir geschickt.

..... bedeutet, dass man ohne eine Kabelverbindung ins Internet gehen kann. Die Daten werden dann über Funk übertragen.

Internetlexikon – Teil 2: Internetkauderwelsch

..... ist eine Abkürzung und heißt auf Deutsch „weltweites Netz“, unser Internet. Hier findest du viele Informationen aus der ganzen Welt. Es ist ein riesiges Informationsnetz. Diese Abkürzung steht am Anfang jeder Internetadresse, häufig wird sie gar nicht mehr angezeigt.

Der ist ein Computer-Programm, das du benötigst, um ins Internet zu gelangen. Es gibt verschiedene dieser Programme. Beispiele dafür sind Safari, Edge, Google Chrome oder Firefox.

..... bedeutet übersetzt „elektronische Post“. Die könnt ihr mit dem Computer verschicken und empfangen. Um mitmachen zu können, brauchst du ein spezielles Programm und eine eigene Adresse. Diese erkennst du immer an dem @-Zeichen.

..... kommt aus dem Englischen und bedeutet „herunterladen“. Sich etwas herunterzuladen heißt, dass du dir etwas aus dem Internet auf deinen Computer oder auch auf dein Handy speicherst. Gemeint sind Dateien wie Apps, Programme, Musik, Filme oder Bilder.

..... nennt man es, wenn du dich im Internet bewegst und dich von Seite zu Seite navigierst.

Internetlexikon – Teil 3: Suchen und Finden, Datenschutz

..... heißt es, wenn du im Internet auf die Suche nach Informationen zu einem Thema gehst.

Das schützt den Ersteller eines Kunstwerkes. Wenn du etwas selbst erstellt hast – ein Gedicht, ein Lied, ein Bild oder ein Video – dann bist du der Urheber dieses Werkes. Du hast das Recht, mit deinem Werk zu tun, was du möchtest. Und andere dürfen es dir nicht einfach wegnehmen und selbst verwenden, wenn sie dich nicht vorher um Erlaubnis fragen.

..... heißt: Daten sollen geschützt werden. Meist sind damit deine "persönlichen Daten" gemeint: dein Geburtsdatum, dein Wohnort, deine Handynummer, deine Hobbys oder deine letzte Mathenote. Also alles, was etwas über dich persönlich aussagt.

Mit Hilfe einer kannst du Internetseiten zu einem bestimmten Thema suchen. In ein Suchfeld tippst du ein oder mehrere Stichworte ein. Anschließend klickst du auf "Suchen". Das Programm sucht daraufhin die entsprechenden Seiten im Internet. Die Ergebnisse erhält man als Links, die du nur noch anklicken musst, um auf die gesuchte Seite zu gelangen.

Das ist ein wichtiger Schutz: Jeder Mensch hat das Recht, selbst darüber zu entscheiden, ob und wie Bilder von ihm veröffentlicht werden. Für Kinder gilt: Eltern müssen zustimmen, bevor Bilder von Kindern gemacht oder veröffentlicht werden.

Internetlexikon – Teil 4: Gefahren im Netz

..... kommt aus dem Englischen und bedeutet übersetzt "gefälschte Nachrichten". Gemeint sind Beiträge, die absichtlich gestreut werden, obwohl sie nicht der Wahrheit entsprechen. Falschnachrichten verbreiten sich besonders schnell im Internet.

..... sind Nachrichten, die du über zum Beispiel WhatsApp erhältst. Du wirst aufgefordert, sie an viele deiner Freunde weiterzuleiten. Schicke diese Nachrichten nicht weiter! Auch wenn sie dich ängstigen sind sie nur sehr schlechte Scherze.

Ein ist ein geheimes Kennwort, das dir zu etwas Zutritt verschafft. Du brauchst es, um dich im Internet irgendwo anzumelden, zum Beispiel bei einer Bank oder für ein Spiel. Es hilft dabei, dich zu „identifizieren“, also sicherzustellen, dass DU es bist, der sich da einloggen will. Deshalb solltest du es auch nicht anderen verraten.

Ein ist ein Treffpunkt im Internet, wo man miteinander plaudern oder schwatzen kann. Es gibt ganz verschiedene dieser Räume (rooms), in denen Menschen meist über Textnachrichten miteinander ins Gespräch kommen.

Erwachsene nehmen über das Internet Kontakt zu Kindern auf. Anfangs geben sie sich als Freunde aus und wollen dein Vertrauen gewinnen. Später fragen sie dann nach Fotos oder Videos und wollen sich über Sex unterhalten. Oder sie schicken dir Bilder mit nackten Leuten. Das ist strafbar und kann der Polizei gemeldet werden.

Gesucht ist das Wort

Internet-Lexikon

Begriffe AB1:

- W-LAN
- Daten
- Netzwerke
- Server
- Router
- IP-Adresse

Begriffe AB2:

- Browser
- E-Mail
- Surfen
- www
- Download

Begriffe AB3:

- Suchmaschine
- Recherche
- Urheberrecht
- Recht am eigenen Bild
- Datenschutz

Begriffe AB4:

- Chat
- Passwort
- Kettenbrief
- Fake News
- Cybergrooming