# Spielen und Lernen: Online sein

Mit freundlicher Unterstützung von

ins@fe

BEE SECURE

LIBERTY GLOBAL

# Über dieses Buch

Da Kinder das Internet heutzutage immer früher entdecken, möchte dieses Buch Konzepte moderner Technologien in ihren Wortschatz und in ihre Alltagsaktivitäten integrieren.

Dieses Activity Book bietet Kindern von 4 bis 8 Jahren 30 Seiten Spaß und Spiele, und schult außerdem ihre sprachlichen, mathematischen, sozialen und kulturellen Fähigkeiten. Kinder erhalten eine bessere Vorstellung davon, welchen Einfluss moderne Technologien auf ihren Alltag nehmen können. Nicht zuletzt bietet das Buch auch Eltern und Lehrkräften eine gute Möglichkeit, mit Kindern gemeinsam diese wichtigen Themen zu besprechen.

Das Activity Book ist so gestaltet, dass auch jüngere Kinder alleine spielen können, allerdings setzen viele Übungen durchaus tiefgreifender an. Das Buch möchte Eltern und Lehrkräfte dazu ermutigen, mit ihren Kindern oder SchülerInnen so früh wie möglich über Themen wie Privatsphäre und moderne Technologien zu sprechen. Diese Themen spielen ohne Zweifel bereits jetzt eine wichtige Rolle im Leben der Kinder.

Die Tabelle auf Seite 4 bietet Eltern und Lehrern einen Überblick über die behandelten Themen und die dazugehörigen Übungen. Zusätzliche Informationen finden Sie auch unter www.bee-secure.lu. Wir empfehlen, diesen Leitfaden auch deshalb zu lesen, da er wichtige Informationen über die pädagogischen Ziele hinter jedem Spiel sowie über die Botschaft, die die Kinder hoffentlich mitnehmen, enthält.

# Über Insafe

Insafe wurde im Jahr 2004 als Netzwerk zur Bewusstseinsförderung an der Spitze des Safer Internet Programmes der Europäischen Kommission gegründet. Heute umfasst Insafe ein Sensibilisierungs-Zentrum, eine Hotline sowie ein Youth Panel in 30 Ländern Europas und darüber hinaus auch ein europaweites Youth Panel, das einmal jährlich zusammenkommt.

Weitere Informationen dazu finden Sie unter www.bee-secure.lu. Das Safer Internet Programm der Europäischen Kommission wurde im Jahr 1999 ins Leben gerufen. Es möchte Jugendlichen beim Surfen im Internet Schutz bieten und einen sichereren und verantwortungsvollen Umgang mit Online Technologien fördern.

Das Programm umfasst folgende Tätigkeitsbereiche:

- Sensibilisierung der Öffentlichkeit;
- Kampf gegen illegale und gefährdende Inhalte im Internet;
- Gewährleistung einer sichereren Online-Umgebung;
- Zusammenstellung von Grundlagenwissen über Internetsicherheit.
- Weitere Informationen finden Sie unter http://ec.europa.eu/saferinternet.

BEE SECURE repäsentiert Luxemburg innerhalb des Insafe Netzwerks. Als Safer Internet Centre sensibilisiert BEE SECURE Kinder und Jugendliche sowie Eltern und Pädagogen für eine sicherere und verantwortungsbewusste Nutzung der neuen Medien. Weitere nützliche Informationen rund um die Internetsicherheit finden Sie unter www.bee-secure.lu.

Herzlich Willkommen zu deinem

# Activity Book.

## Mach mit und hab Spaß

Dieses Buch gehört:

mein Vorname : .....

mein Nachname : .....

# Über den Inhalt von „Spielen und Lernen: Online sein“

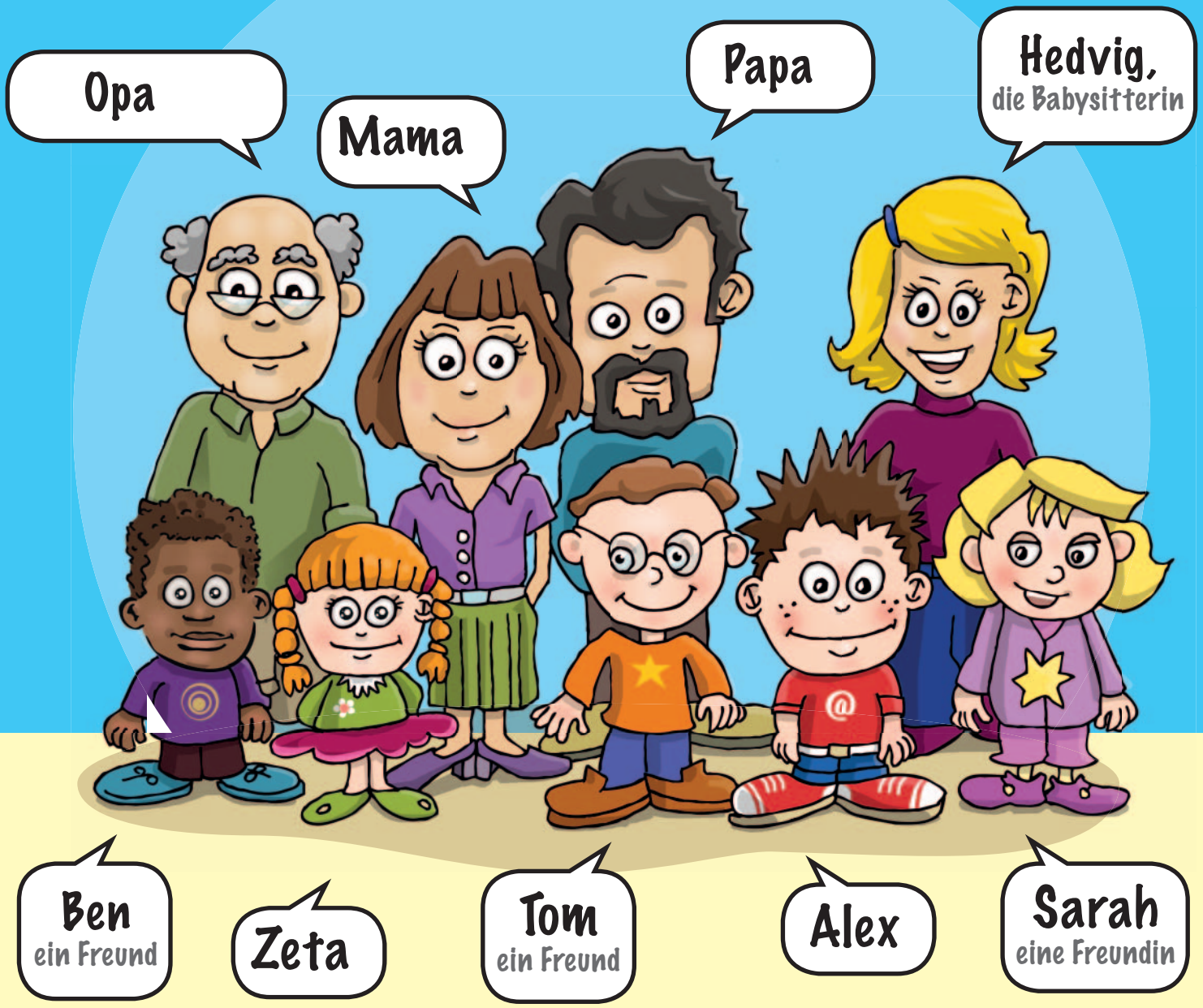
**Jede Seite des Buches ist je nach Schwierigkeitsgrad mit einem, zwei oder drei ⭐ gekennzeichnet. Dadurch soll auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der 4-8-Jährigen eingegangen werden.**

⭐ einfach / 4-5 ⭐⭐ modal / 6-7 ⭐⭐⭐ schwierig / +8

| Thema | Seite | IKT-Aspekt | Übungen | eSkills, Ziele |
|---|---|---|---|---|
| Schulanfang | S.6*, S.7 | Besitz von IT-Geräten | Paare finden, vergleichen und Unterschiede erkennen | „Visuelle“ Diskriminierung, Statussymbole und Mobbing |
| Familie und Freunde | S.8, S.9* | Profile und Privatsphäre im Internet | Profile zuordnen, dein eigenes Profil erstellen | Mein Profil: öffentlich/privat verstehen. Kritisches Denken in Bezug auf die Informationen, die man verbreitet, fördern |
| Gesund leben | S.10*, S.11* | Ein gesundes Gleichgewicht in deinen Alltagsaktivitäten finden | Zeitfenster und Aktivitätenaufkleber, Geschichten erzählen | Über Aktivitäten nachdenken, sie ordnen, kritische Reflexion über die Zeit, die man mit Lernen, Spielen, Chatten, Körperpflege usw. verbringt |
| Aktionen und Fähigkeiten | S.12, S.13 | Multifunktionsgeräte, Konvergenz | Geräte ihren Qualitäten und Funktionen zuordnen | Verstehen, dass unterschiedliche Geräte gleiche Funktionen haben, und dass ein Gerät häufig mehrere Funktionen haben kann |
| Zeige und beschreibe | S.14, S.15 | Daten bearbeiten | Untersuchung: Wie es geschah | Kritisches Denken anregen, unterscheiden lernen zwischen Wirklichkeit und Fiktion |
| Tauschbörsen | S.16*, S.17 | Privatsphäre – Daten schützen | Preisgeben und für sich behalten | Etwas lernen über das Fassbare und das Unfass-bare, das Reale und das Virtuelle; kritische Reflexi-on über den Schutz von Informationen und/oder Objekten |
| Lernen | S.18 | Online- und Offline-Fähigkeiten | Fähigkeiten einschätzen und erkennen | Sich selbst kennen lernen, Metakognition (über die eigenen Handlungen nachdenken) |
| Technologie heute | S.19* | Technische Entwicklungen | Was haben meine Eltern und Großeltern benutzt? | Über die Vergangenheit und die Zukunft sowie über technische Entwicklungen sprechen |
| Werte | S.20* | Kosten der Technologie | Ordnen und zählen, den Wert entdecken | Der Wert von IT-Geräten, kritisches Nachdenken über die Kosten der Geräte, die Kinder häufig als selbstverständlich ansehen |
| Sprache | S.21 | EDV-Zeichen | Länder und Objekte zuordnen | Kulturelle Unterschiede verstehen |
| Dinge sicher verwahren | S.22, S.23, S.28, S.30 | Schutz deines Computers | Passwörter erstellen, Objekte ihren Schlüsseln zuordnen und Suchspiele | Problemlösung, neue Zeichen kennen lernen, Entschlüsselung |
| Sicherheit | S.24*, S.29* | Hilfe-Funktionen und standortbezogene Dienste (LBS – Location Based Services) | Kreuzworträtsel zum Thema Sicherheit, Labyrinth | Entwicklung von Sprache, Metaphern, Anonymität und LBS verstehen |
| Gefühle/ Verantwortung (Aktion/ Reaktion) | S.25, S.26 | Kommunikation im Internet | EmotionenEreignissen zuordnen, auf Nachrichten antworten | Mit Mobbing im Internet umgehen, lernen (deine) Gefühle und Empathie zu zeigen/ auszudrücken |
| Mobbing | S.27* | Online- und Offline-Kommunikation | Geschichten erzählen | Unterscheidung zwischen real und virtuell, um Hilfe bitten, über Probleme sprechen |

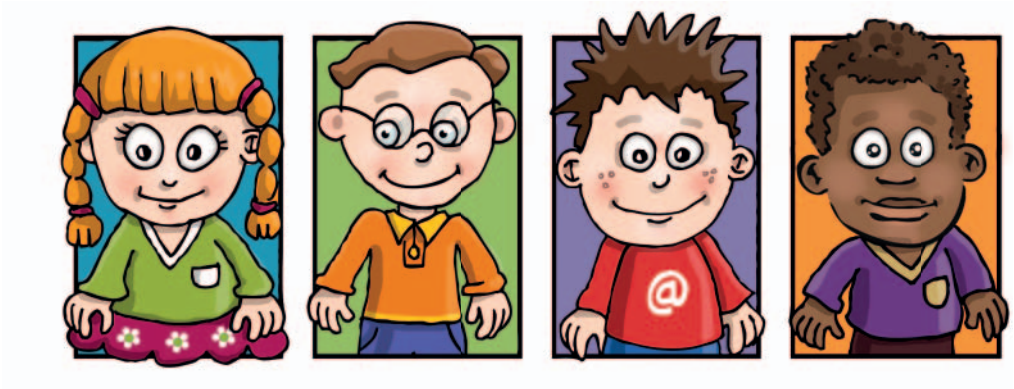
* Übungen mit speziellem Hintergrundwissen – weiterführende Informationen finden Sie auf www.bee-secure.lu

# Lerne die Familie und ihre Freunde kennen



# Schulanfang

Heute beginnt für Zeta, Tom, Alex und Ben die Schule.
Schau dir ihre Schultaschen, Brotdosen, Handys und Computer an.



## Findest Du die zusammengehörigen Paare?

# Suche die 5 Unterschiede!

# Verbinde das Profil mit der richtigen Person

**1**
Ich esse gern Pizza
Ich spiele gern Gitarre
Mein Traumberuf ist Feuerwehrmann
Ich höre gern Musik

**2**
Ich spiele gern Computer
Ich möchte einmal Tierärztin werden
Ich wohne mit meiner Mutter und meinen zwei Schwestern zusammen
Ich mag Aufkleber

**3**
Ich liebe meine Eltern
Ich esse gern Eis
Ich gehe gern zum Strand
Ich schaue gern Zeichentrickfilme

**4**
Ich spiele gern Fußball
Ich esse gern Spaghetti
Meine Lieblingsfarbe ist blau
Ich habe einen Hund, der Rocco heißt

a

Ben

b

Alex

c

Sarah

d

Zeta

# Meine Familie, meine Freunde und ich!

Ich kann ihnen alles erzählen: ☐

Ich kann ihnen fast alles erzählen: ☐

Ich kann ihnen gewisse Dinge erzählen: ☐

## Fülle dein Profil aus

Wie heißt du? _____ ☐☐☐

Wie alt bist du? _____ ☐☐☐

Wo wohnst du? _____ ☐☐☐

_____ ☐☐☐

Wie lautet deine Telefonnummer? _____ ☐☐☐

Wo gehst du zur Schule? _____ ☐☐☐

Wie heißt dein Freund /deine Freundin? _____ ☐☐☐

## Kreise die Bilder ein

Ich esse gern ☐☐☐

Ich gehe gern ☐☐☐

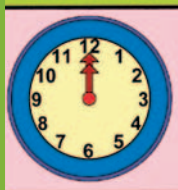
Ich spiele gern ☐☐☐

Ich habe ☐☐☐

Kreuze nun die ☐☐☐ an um zu zeigen, wem du das erzählen würdest.

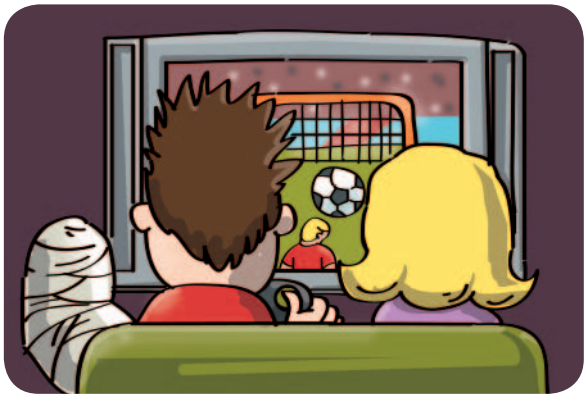
# Mein Tag:

Was hast du heute gemacht? Klebe die Aufkleber (A) in das richtige Zeitfenster



Wähle eine Uhrzeit
Male, was du zu dieser Zeit gemacht hast.

# Erzähle die Geschichte

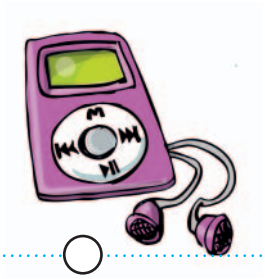


# Welche Objekte können...

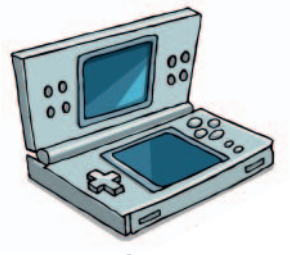
## ein Foto machen

## ein Foto verschicken

## Musik abspielen

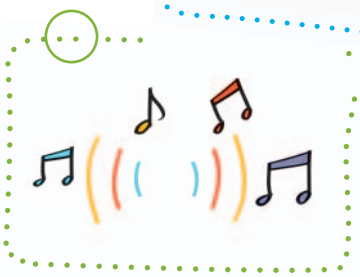


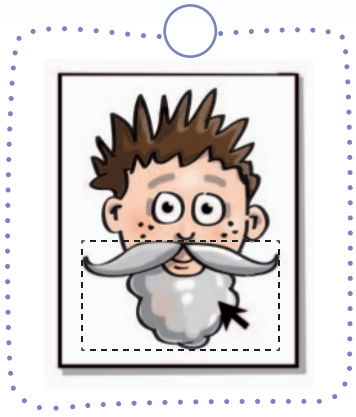
## dir helfen einen Brief zu schreiben

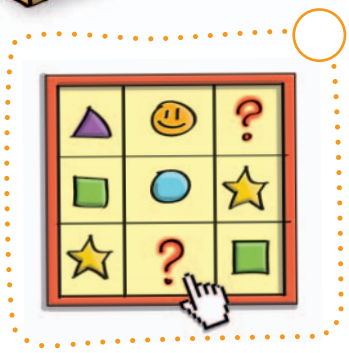


# Was kannst du mit dem Computer machen?

Kreuze die Kästchen an um zu zeigen, was möglich ist.

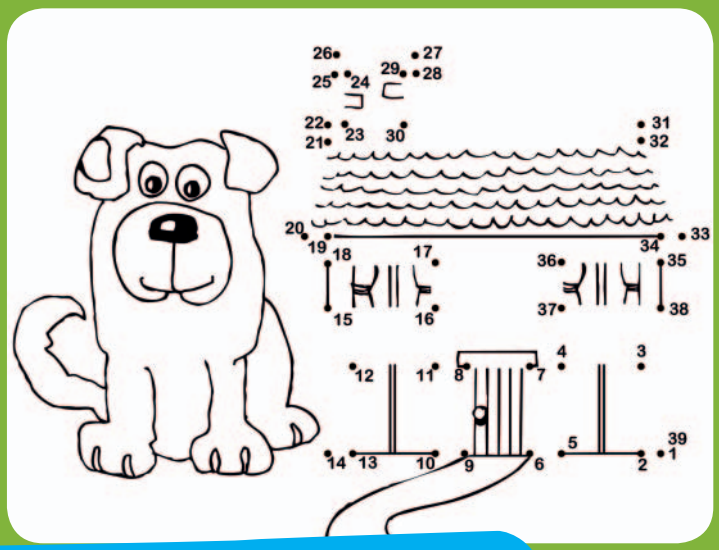


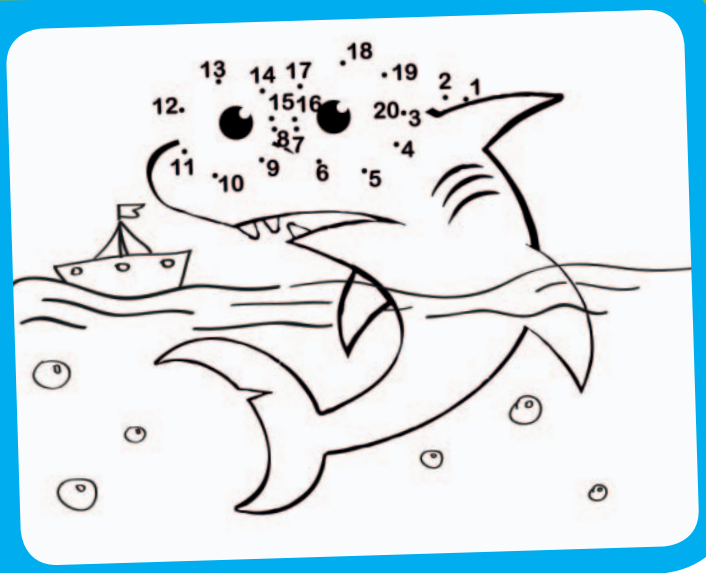


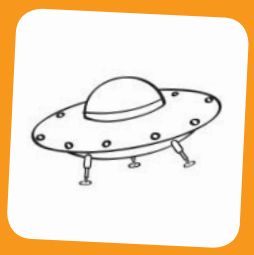


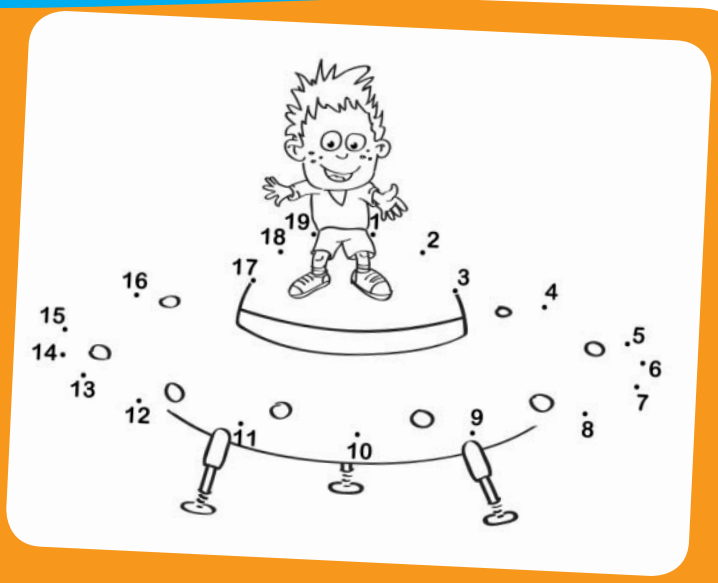
# ZEIGE und BESCHREIBE

Verbinde die Punkte und sieh dir an, wie die zusammengefügten Bilder aussehen.







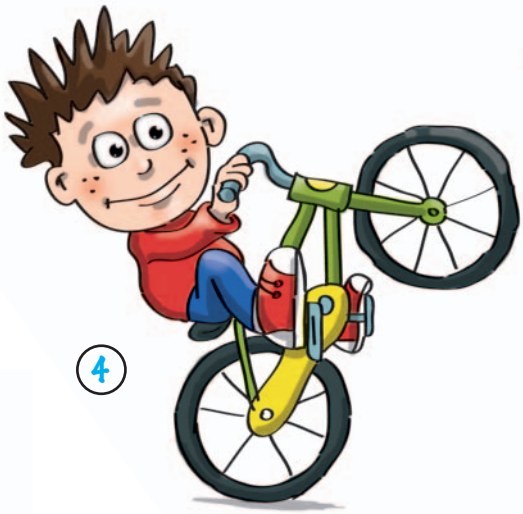


Kreise die Bilder ein, die deiner Meinung nach nicht echt sind.

1

2

3



4

5

6

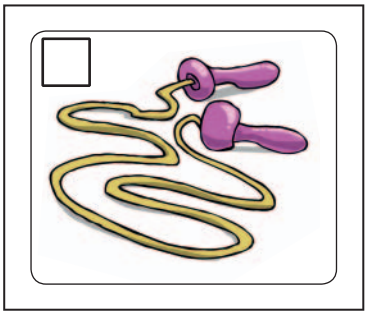
# Schütze deine Privatsphäre

## Male den Rahmen aus um zu zeigen, wem du den Inhalt geben würdest

Familie

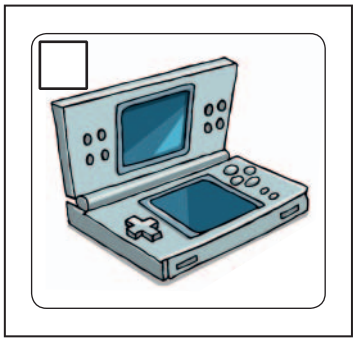
Familie und Freunde

Jedem

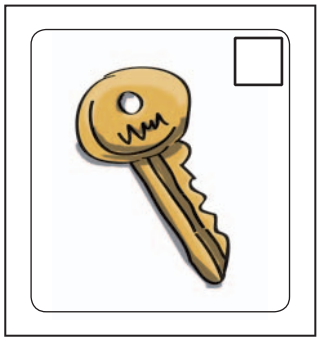


ein Geheimnis

mein Name

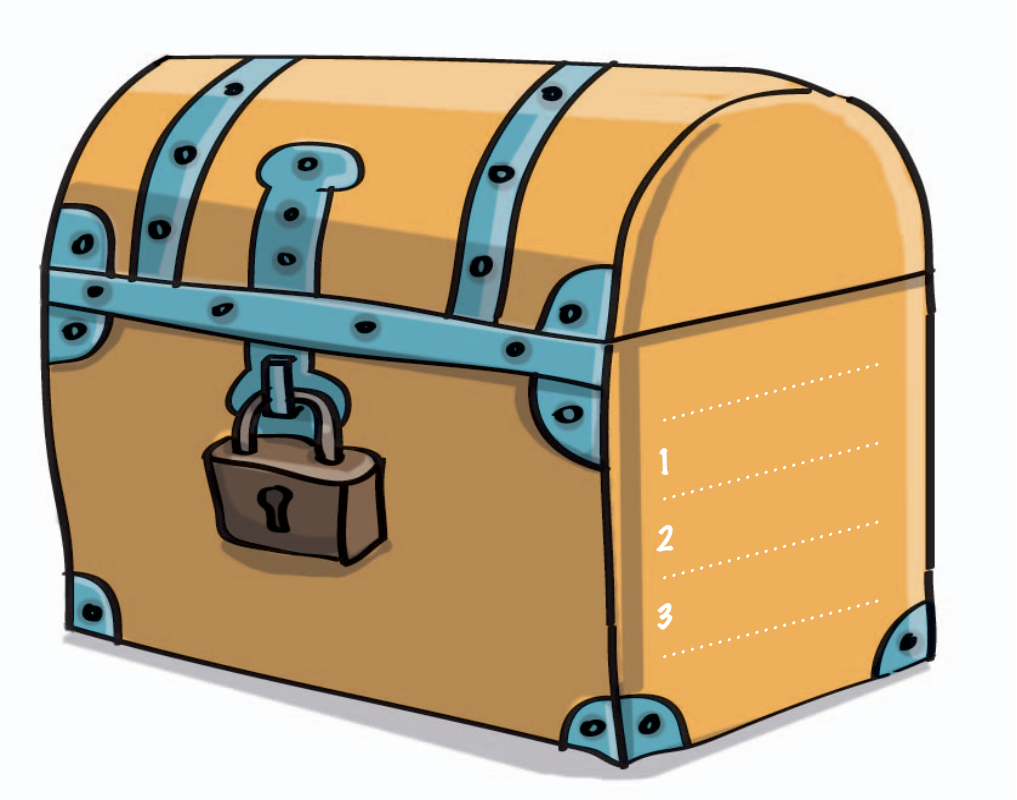


mein Passwort

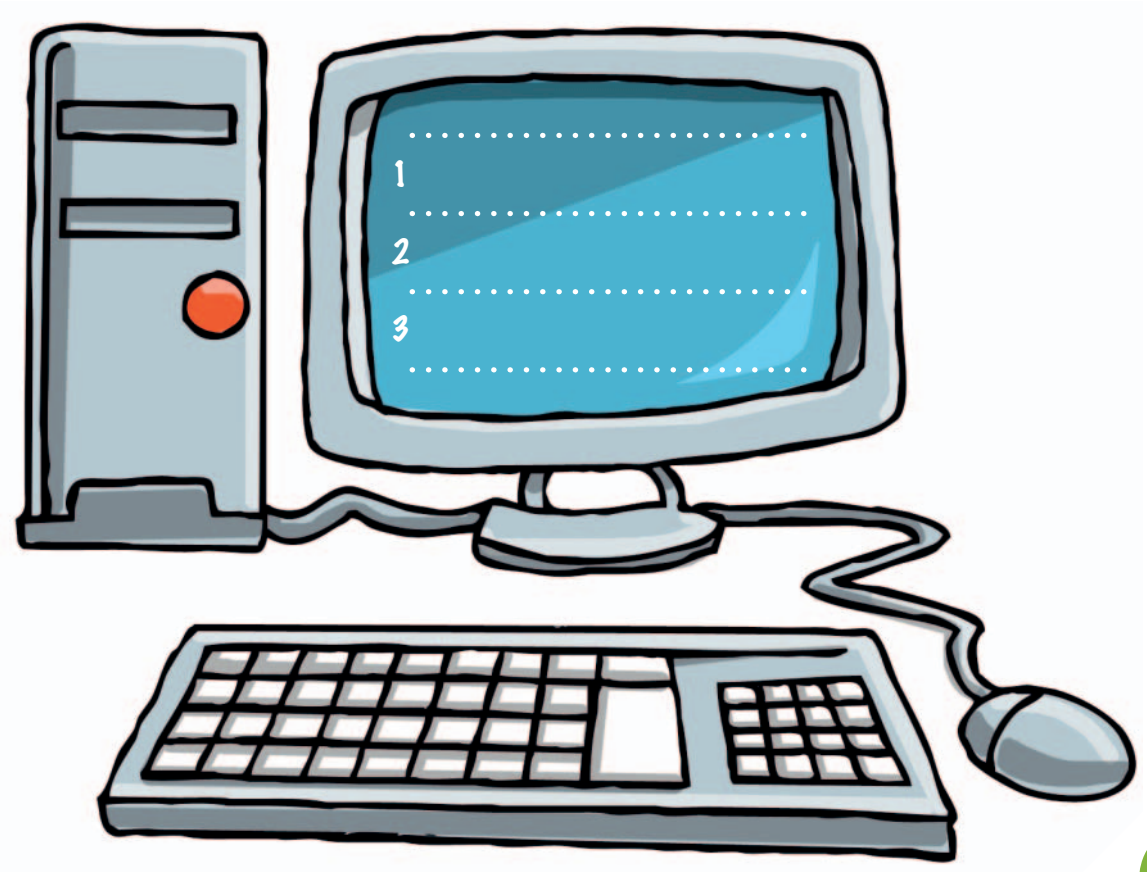


Kreuze nun die ☐ an um zu zeigen, welche Dinge du immer zurücknehmen kannst.

## Schreibe 3 Dinge auf, die du in einer Schatztruhe sicher verwahren würdest




## Schreibe 3 Dinge auf, die du in deinem Computer sicher verwahren würdest



# Was kannst du gut?

Erzähle es uns, indem du die Aufkleber ◯ in die 3 Bereiche klebst

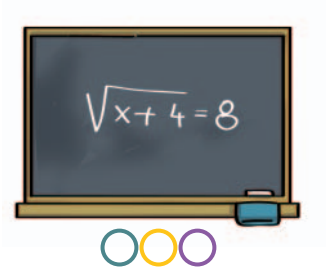
| Ich kann sehr gut | Ich kann ziemlich gut | Ich kann nicht so gut |
|---|---|---|
| | | |

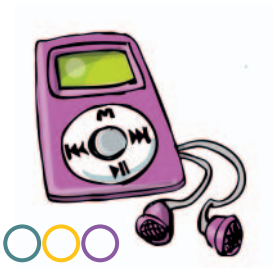
# Kreuze die Kreise um uns zu zeigen, ob...

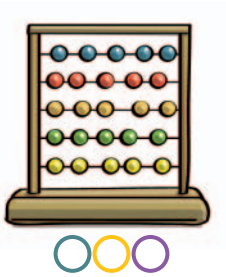
... deine Großeltern es benutzt haben

... deine Eltern es benutzt haben

... du es benutzt





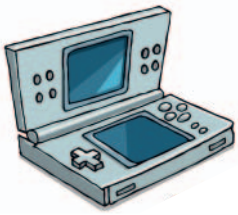


Eine CD ist gleich 1,
ein Handy ist gleich 3.
Findest Du die anderen Werte heraus?

= 1

=

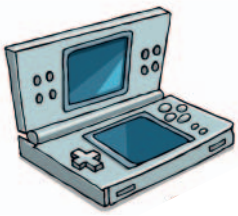
= 3

= 

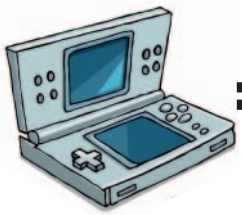
=

## Und nun probieren wir einige Rechnungen

= + = ☐

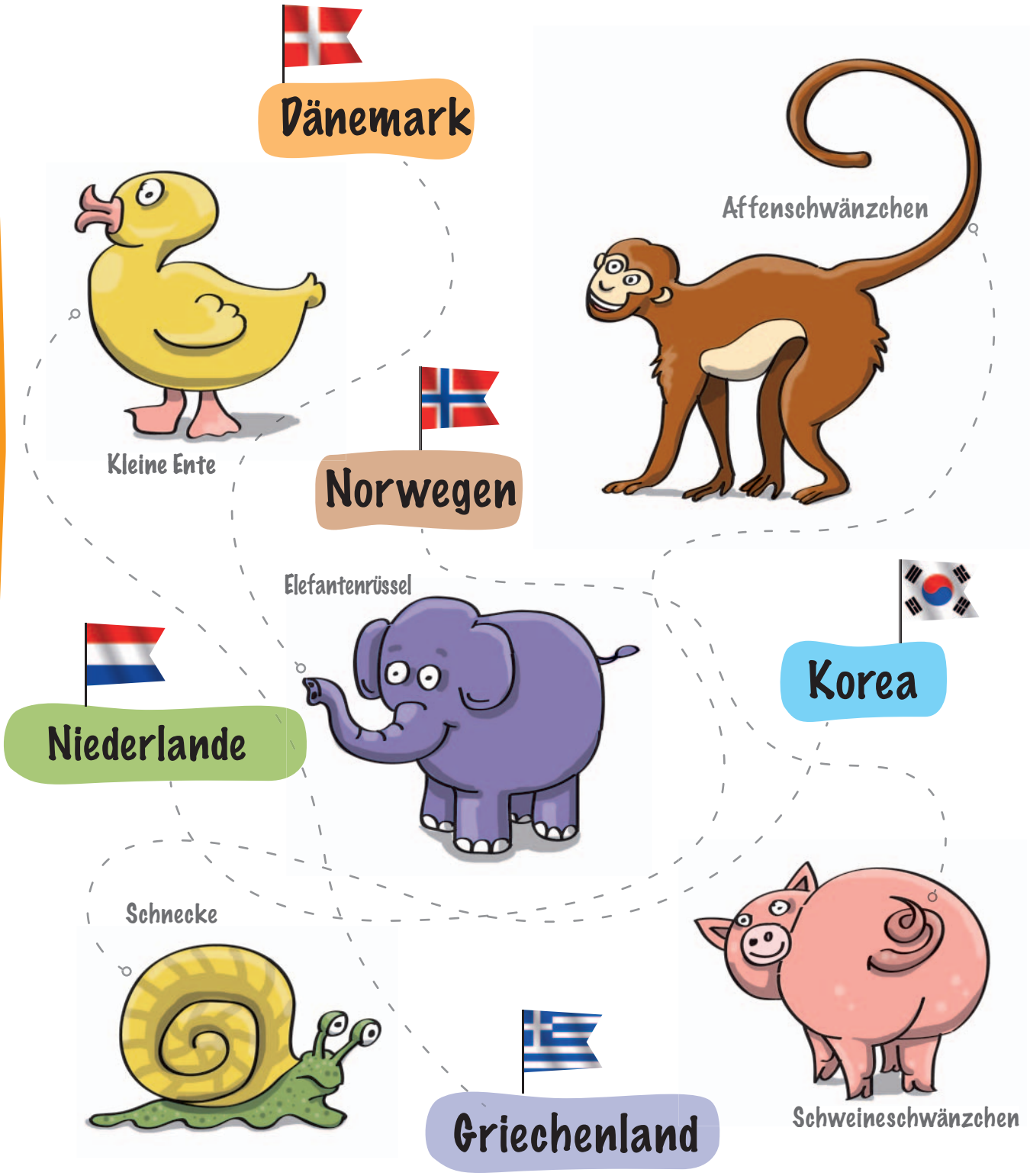
 = + = ☐

= + + + = ☐

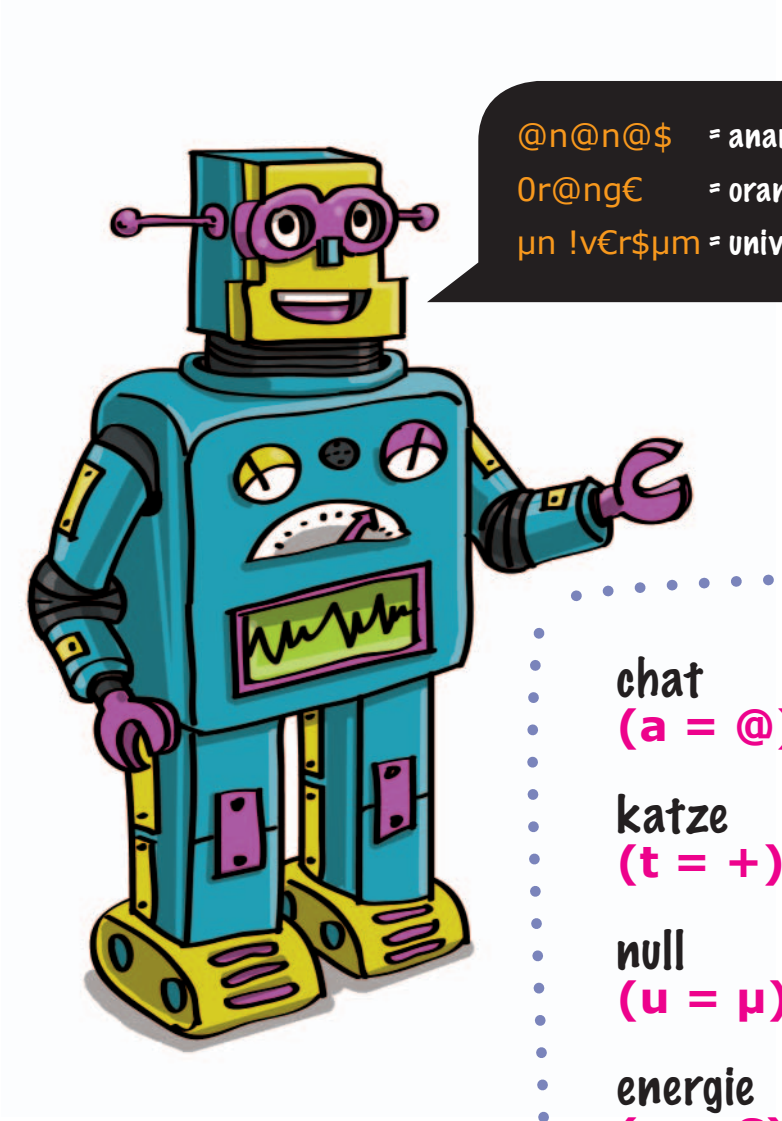
= + +  = ☐

# das @-Zeichen

Folge den Linien und finde heraus, wie das @-Zeichen in diesen Ländern genannt wird



# Kannst du dem Roboter helfen, neue Passwörter zu erstellen?




chat .....
(a = @)

katze .....
(t = +)

null .....
(u = µ)

energie .....
(e = €)

Sarah .....
(s = $)

geschichte .....
(i = !, t = +)

sonne .....
(s = $, o = 0)

# Schließe ab!

## Verbinde den richtigen Schlüssel mit dem Objekt, das er verschließt

a

1

b

2

c

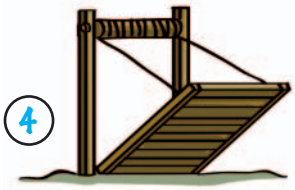
d

e

f

3

4



5

g

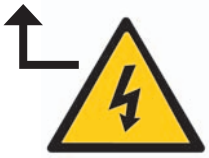
6

7

# KREUZWORTRÄTSEL

## Schreibe die Wörter in die entsprechenden Kästchen

Polizist
Gefahr
Ausgang
Hilfe
SOS
Feuer
Stopp
Arzt
Erste Hilfe



| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | P | | | | | | | |
| | | | S | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | H | | | | | | | | |
| | | | | | | R | | | |
| A | | | | | | | | | |
| | | | | | S | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | E | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | E | |
| | | | | | | | | | |

EMOTICONS

# Wie würdest Du Dich fühlen?

Klebe die richtigen Emoticon Aufkleber ◯ neben die Bilder

# Wie würdest du dich fühlen?

## Male dein eigenes Emoticon!

# Erzähle die Geschichte

## Streiche die Wörter 'SPAM' und 'VIRUS' und vervollständige die Nachricht im Kasten, indem du die übrigen Buchstaben einfügst

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| H | S | P | A | M | I | S | H | A | S |
| S | S | T | S | P | A | M | P | D | P |
| P | U | L | U | S | S | S | T | A | A |
| A | Z | U | P | M | P | I | R | S | M |
| M | S | A | Z | M | A | P | S | U | U |
| M | M | P | S | P | M | I | P | R | M |
| S | A | E | A | V | S | L | A | I | A |
| P | P | S | E | M | I | P | M | V | P |
| A | S | P | N | Z | U | R | A | K | S |
| M | O | A | S | P | A | M | U | M | M |
| M | E | M | S | U | R | I | V | S | N |

Tipp: Suche die Wörter von links nach rechts, von rechts nach links, von oben nach unten, von unten nach oben und diagonal

Alex

H_,

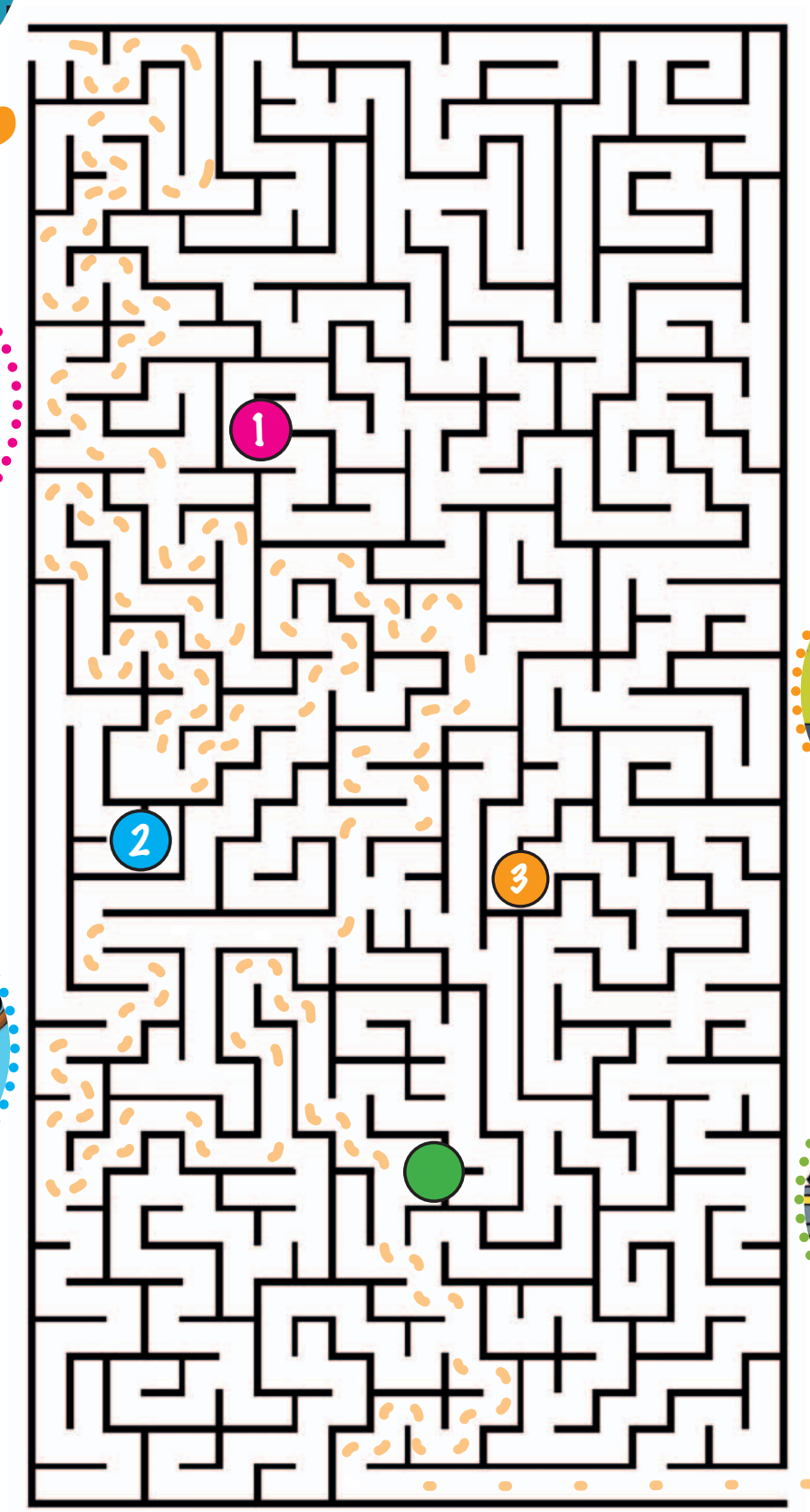
_ _ _T _ _ L _ _ _ _ _ _ _ _ _

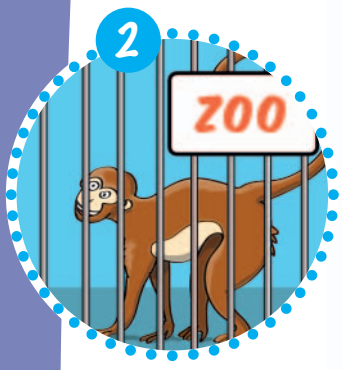
_ _ _ S _ _ _ _ _ _ _ _ _

K _ _ _ _ _?

# PASS AUF DICH AUF!

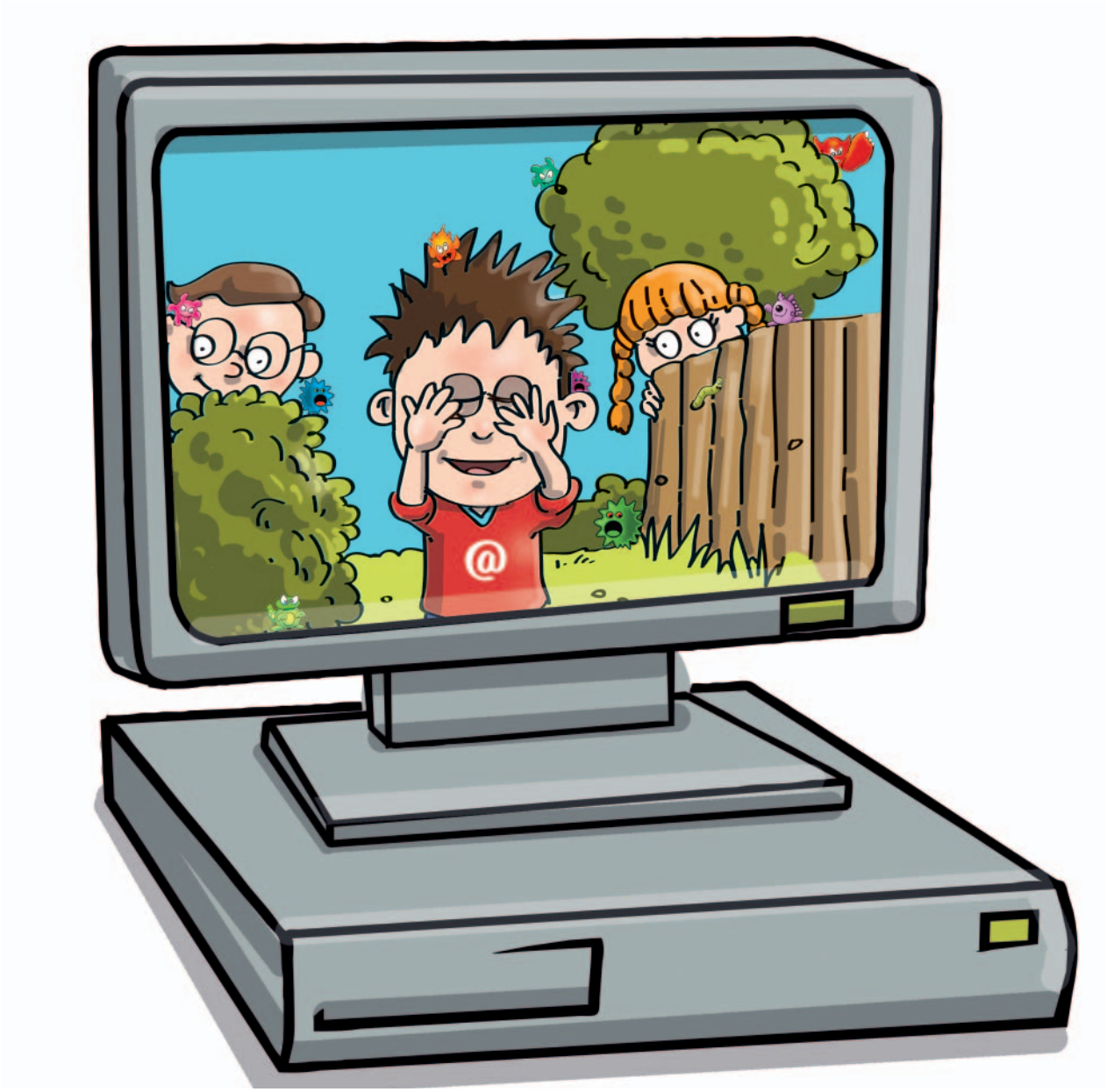
Finde heraus, wohin Anna geht. Folge ihren Fußspuren





# SCHÜTZE DEINEN COMPUTER!

Viren verbreiten sich in deinem Computer. Kannst du alle 10 finden?



# InSafe in Ihrem Land

| | |
|---|---|
| Belgien | www.clicksafe.be |
| Bulgarien | www.safenet.bg |
| Dänemark | www.medieraadet.dk |
| Deutschland | www.klicksafe.de |
| Estland | www.targaltinternetis.ee |
| Finnland | www.ficora.fi |
| Frankreich | www.internetsanscrainte.fr |
| Griechenland | www.saferinternet.gr |
| Irland | www.webwise.ie |
| Island | www.saft.is |
| Italien | www.easy4.it |
| Lettland | www.drossinternets.lv |
| Litauen | www.draugiskasinternetas.lt |
| Luxemburg | www.bee-secure.lu |
| Malta | www.mca.org.mt |
| Niederlande | www.mijndigitalewereld.nl |
| Norwegen | www.medietilsynet.no |
| Österreich | www.saferinternet.at |
| Polen | www.saferinternet.pl |
| Portugal | www.internetsegura.pt |
| Rumänien | www.sigur.info |
| Russland | www.saferunet.ru |
| Schweden | www.medieradet.se |
| Slowakei | www.zodpovedne.sk |
| Slowenien | www.safe.si |
| Spanien | www.protegeles.com |
| Tschechische Republik | www.saferinternet.cz |
| Ungarn | www.saferinternet.hu |
| Vereinigtes Königreich | www.saferinternet.org.uk |
| Zypern | www.cyberethics.info |

# PEGI

Das europaweite PEGI-System, das ebenfalls durch das Safer Internet Programm der Europäischen Kommission unterstützt wird, informiert Eltern über Altersempfehlungen für Computerspiele. Dies geschieht über verschiedene Kennzeichnungen, die auch Auskunft über den Inhalt der Spiele geben. Das System findet in 30 europäischen Ländern Anwendung. Weitere Informationen finden Sie unter www.pegi.info

## CREDITS

**Herausgeber**

Eine Publikation von European Schoolnet

Insafe (Europäisches Netzwerk, kofinanziert durch das EU Safer Internet-Programm), unterstützt durch Liberty Global/Unitymedia

Herausgegeben in 2011

**Grafik und Design**

Jacqueline M. Jomain
Iddi Fix

**Mit besonderem Dank an:**

Anna Karidi Pirounaki, Marianne Kant-Schaps und die LehrerInnen, Eltern und SchülerInnen die zur Entwicklung dieser Broschüre beigetragen haben.

## URHEBERRECHT

**Titel:** Spielen und Lernen: Online sein

**Präfix:** 978-2-959974

**ISBN-Number:** 978-2-9599740-5-2

**EAN :**

ISBN 978--2-9599740-5--2
9 782959 974052

**Urheberrecht:** Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Unported. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, folgen Sie diesem Link: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0

Mit freundlicher Unterstützung von

ins@fe

BEE SECURE

LIBERTY GLOBAL