



PÄDAGOGISCHER LEITFADEN ZUR INFORMATIONSSICHERHEIT

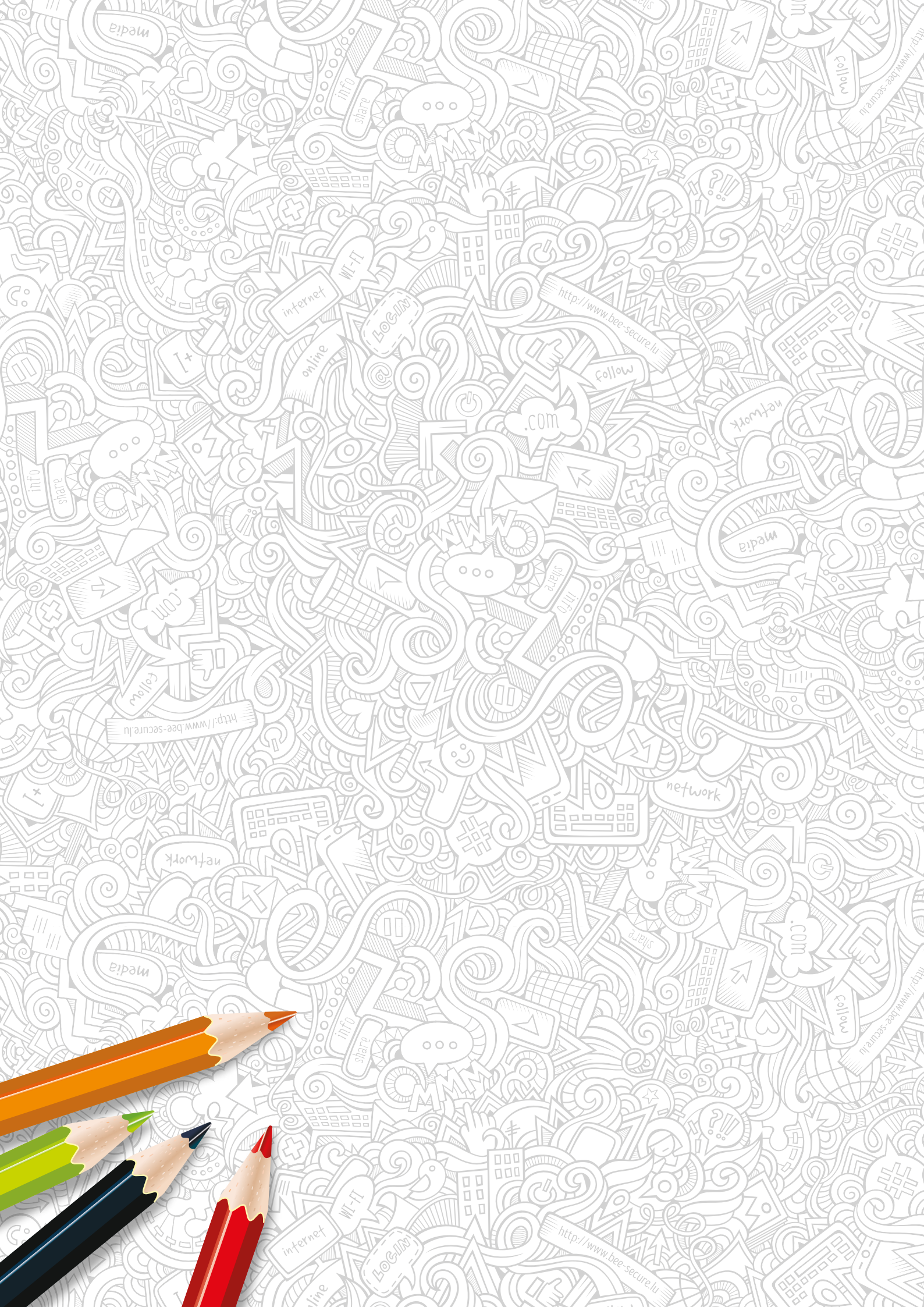
Arbeitsblätter zur Förderung
einer sichereren Benutzung
der Informations- und
Kommunikationstechnologien
in der Grundschule



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG



Co-financed by the European Union
Connecting Europe Facility



INHALTSVERZEICHNIS

Impressum	4
1. EINLEITUNG	5
2. LEITFADEN KONZEPT	6
2.1. Grundidee	6
2.2. Welche Kompetenzen werden gefördert?	7
2.3. Wie unterrichte ich Medienkompetenz?	7
2.4. Welches Thema eignet sich für mein Unterrichtsfach?	8
3. PÄDAGOGISCHE ANGEBOTE	10
3.1. Tabellarische Übersicht	10
3.2. Praktische und urheberrechtliche Hinweise	11
4. ARBEITSBLÄTTER MIT INSTRUKTIONEN	13
Cycle 2	15 - 27
Cycle 3	29 - 57
Cycle 4	59 - 77
5. ANHANG	79
A. Glossar	80
B. Abstrakte Begriffe kindgerecht erklärt	88
C. Kompetenzschlüssel	92
D. Tabellarische Übersicht: Arbeitsblätter/Kompetenzen	94
E. Tabellarische Übersicht: Welche Themen eignen sich besonders für mein Fach?	96
F. Weiterführende Links	98
6. LEITFADEN ANHANG	
AB C2004 A4-Zusatzblatt (Die Gefühlsuhr)	
AB C3008 A3-Zusatzblatt (Gewaltbarometer)	
AB C3012 A3-Zusatzblatt (Brettspiel „Smartie im Internet“)	
AB C4007 A3-Zusatzblatt (Fotos ins Netz? Denk gut drüber nach!)	



Eine digitale Version im PDF Format (zum Ausdrucken statt Kopieren) steht unter <http://www.bee-secure.lu/leitfaden> zur Verfügung.



Impressum

Dieses Buch wurde im Rahmen des Projekts BEE SECURE produziert. Das Projekt wird gemeinsam vom Service National de la Jeunesse (SNJ), dem KannerJugendTelefon (KJT) und securitymadein.lu umgesetzt.



Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben in diesem Booklet trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der AutorInnen ausgeschlossen ist. Unveränderte nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist ausdrücklich erlaubt unter Angabe der Quelle.



Siehe: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Herausgeber: BEE SECURE

SNJ, 138, boulevard de la Pétrusse
B.P. 707 · L-2017 Luxembourg
Tel.: (+352) 247-86400
info@bee-secure.lu
www.bee-secure.lu



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG



Co-financed by the European Union
Connecting Europe Facility

v2 07.2016

1. EINLEITUNG

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

Kinder wachsen heute in Haushalten auf, in denen der Internetzugang und eine Vielzahl von Mediengeräten selbstverständlich dazugehören. Der Einstieg in die „digitale Welt“ unserer von digitalen Medien geprägten Gesellschaft erfolgt zunehmend jünger.

„Die können das alles schon besser als wir!“

Diese Aussage hört man als BEE SECURE Trainer oftmals von Erwachsenen, die mit Erstaunen beobachten wie (ihre) Kinder ganz selbstverständlich Smartphones, Tablets und Computer bedienen. Jedoch werden dabei gerne zwei Dinge miteinander vermischt, die man eigentlich trennen sollte: die Fähigkeit, ein Gerät bedienen zu können mit der Kompetenz, mit Inhalten und Kommunikationsmöglichkeiten sicher und verantwortungsvoll umzugehen. Medienkompetenz umfasst jedoch beide Aspekte und ist ein oft genutztes Schlagwort, welches in diesem Zusammenhang immer wieder aufgegriffen und diskutiert wird. Im offiziellen Lehrplan **„Plan d'Études - École Fondamentale“** sind Medienkompetenzen beschrieben, welche Ihre Schüler im Rahmen der Medienerziehung („Éducation aux médias“) im Laufe der Grundschulzeit optimalerweise erwerben sollten.

Dieser Leitfaden soll Ihnen als Werkzeug dienen maßgebliche Medienkompetenzen Ihrer Schüler zu fördern. Ziel ist dabei, einen positiven, sicherheitsbedachten und verantwortungsvollen Umgang mit den Informations- und Kommunikationstechnologien zu erreichen. Sie als Lehrer können maßgeblich dazu beitragen, Ihre Schüler auf neue Herausforderungen unserer zunehmend digitalisierten Mediengesellschaft vorberzubereiten - auch wenn Sie selber vielleicht das Gefühl haben sollten, kein Experte darin zu sein. Denn die beiden wichtigsten Eigenschaften im Umgang mit den neuen Informations- und Kommunikationstechnologien sind recht zeitlos: vorausschauendes soziales Denken und ein gesunder kritischer Menschenverstand. Und diese Eigenschaften beherrschen „die auf keinen Fall besser als wir“.

Unter der Berücksichtigung von Anregungen und Wünschen seitens befragter Grundschullehrer sind keine besonderen technischen Vorkenntnisse für die Nutzung dieses Leitfadens nötig, da alle pädagogischen Angebote ohne den Einsatz von Computern oder Internet umsetzbar sind. Vielmehr geht es um die Thematisierung und Vermittlung grundlegender Verhaltensweisen. Wenn Sie darüber hinaus auch praktisch am Computer arbeiten möchten finden Sie hierfür Empfehlungen für Onlineangebote im Anhang.



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENFANCE ET DE LA JEUNESSE

Die vorliegende Publikation wurde mit Unterstützung der nationalen Schulkommission („Commission scolaire nationale“) des Ministeriums für Bildung, Kinder und Jugend herausgegeben.

2. LEITFADEN KONZEPT

2.1. GRUNDIDEE

BEE SECURE als Initiative zur Sensibilisierung für eine möglichst sichere Benutzung der Informations- und Kommunikationstechnologien stellt Ihnen in diesem Leitfaden 32 pädagogische Angebote für Cycle 2-4 zur Verfügung. Die Angebote basieren weitestgehend auf praktischen Erfahrungen in "BEE SECURE for schools" Schulungen in der Grundschule. Für das Gesamtkonzept sowie die einzelnen pädagogischen Angebote wurden Wünsche und Vorschläge von Grundschullehrern weitestgehend berücksichtigt.

So bietet Ihnen dieser Leitfaden

- direkt und schnell umsetzbare Aktivitäten/Arbeitsblätter
- pädagogische Angebote mit Referenz zu Kompetenzen aus dem Lehrplan
- schwarz/weiss-kopierbare Arbeitsblätter
- viele praktische Aktivitäten (Spiele, Bastelarbeiten)
- ein Glossar mit den wichtigsten Begriffen (inklusive französischer Begriffe)
- eine Übersicht zu weiterführenden (Online-)Angeboten

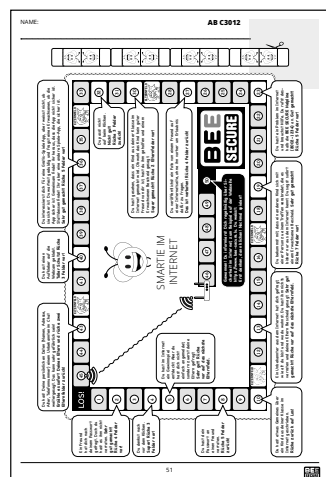
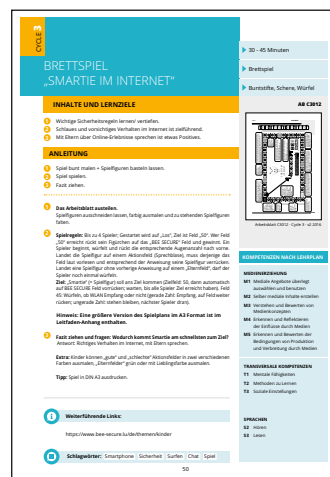
Die Arbeitsblätter sind jeweils immer auf der rechten Seite als Kopiervorlage zu finden. Auf der linken Seite finden Sie entsprechende Erklärungen und Anregungen, wie Sie das Arbeitsblatt bzw. die Aktivität mit Ihrer Klasse umsetzen können.

Die Arbeitsblätter sind farblich unterteilt nach Cycle 2, 3 und 4 zur leichteren Übersicht. Diese Einteilung ist jedoch in erster Linie als Orientierung zu verstehen. Sie bedeutet, dass ein bestimmtes Arbeitsblatt normalerweise ab dem genannten Cycle genutzt werden kann. Sie als Lehrer kennen Ihre Schüler jedoch am besten und können durchaus auch Arbeitsblätter aus einem niedrigeren bzw. höheren Cycle in Ihrer Klasse verwenden, wenn das Niveau passend ist.

Die pädagogischen Angebote sind dementsprechend konkrete Vorschläge für Sie, um wichtige Themen mit Ihren Schülern zu bearbeiten. Sie können streng nach Anleitung vorgehen und damit die Lernziele erreichen. Jedoch steht es Ihnen selbstverständlich frei auch sehr gerne eigene Ideen miteinzubringen und die Angebote zu erweitern/verändern.

Die Arbeitsblätter und deren Erklärungen werden ergänzt durch weiterführende Links auf der Lehrer-Instruktionsseite bzw. durch die Linksammlung im Anhang. Zudem gibt es ein Glossar zum Nachschlagen mit den wichtigsten Begriffen im Anhang (Begriffe auf Deutsch und Französisch, Erklärungen auf Deutsch) und zusätzlich eine kleine Tabelle mit kindgerechten Erklärungen/Analogien für abstraktere Begrifflichkeiten (bspw. Urheberrecht). Dies soll Ihnen als kleines Nachschlagewerk und zur Inspiration für kindgerechte Erklärungen dienen.

Instruktion für Lehrer



Arbeitsblatt /
Kopiervorlage

2.2. WELCHE KOMPETENZEN WERDEN GEFÖRDERT?

Die Arbeitsblätter nehmen konkreten Bezug auf die Förderung von Medienkompetenzen, transversalen Kompetenzen und Sprachkompetenzen aus dem offiziellen Lehrplan „Plan d'Études - Écoles Fondamentale (2011)“. Im Anhang C finden Sie eine entsprechende Übersicht relevanter Kompetenzen in deutscher Sprache (Schwerpunkt Medienkompetenzen und transversale Kompetenzen) sowie deren Abkürzungen. Desweiteren gibt es dort eine tabellarische Übersicht über alle 32 pädagogischen Angebote, in welcher Sie auf einen Blick sehen, welches Angebot zur Förderung welcher Kompetenzen eingesetzt werden kann.

Die Angebote sind eingeteilt in drei Schwierigkeitsstufen (Cycle 2, 3 und 4) und decken insgesamt grundlegende Medienkompetenzen der Grundschulzeit ab. Dennoch sollte erwähnt sein, dass auch praktische Arbeit an Computer, Smartphone und im Internet bereits in der Grundschule stattfinden sollte. Es gibt mittlerweile eine Vielzahl an exzellent umgesetzten, lehrreichen und kreativitätsfördernden Angeboten für den Praxisunterricht – schauen Sie doch einmal in unsere Linksammlung im Anhang.

2.3. WIE UNTERRICHTE ICH MEDIENKOMPETENZ?

Informations- und Kommunikationstechnologien unterliegen einem immer schnelleren Wandel – daher ist es heutzutage beinahe schon normal das Gefühl zu haben, den ständigen Neuerungen hinterherzuhecheln. Ein grundlegendes Verständnis für einen respektvollen Umgang mit (digitalen Präsenzen von) Mitmenschen, den Schutz von Privatsphäre, Datenschutz, Urheberrechtsfragen, kritischen Umgang mit Informationen und sicherheitsbedachtem Verhalten ist jedoch zeitüberdauernd. Das Internet, seine Infrastruktur und Funktionsweise sind zwar technischer Art, wird aber bestimmt durch und ist gemacht von Menschen. Je nach Absicht des Nutzers kann diese Technik zu positiven oder negativen Zwecken genutzt bzw. mißbraucht werden.

Für Kinder bietet diese Technik viele positive Möglichkeiten des Lernens, des Austauschs mit Freunden und Familienangehörigen, der Freizeitgestaltung und nicht zuletzt des Erwerbs grundlegender Nutzerkompetenzen für ein zukünftiges Bestehen in unserer Mediengesellschaft. Es ist daher wichtig, Kindern frühstmöglich einen positiven, verantwortungsvollen Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologien nahezubringen und dabei Gefahren sowie Sicherheitsmaßnahmen zu thematisieren.

Wie können Sie dies umsetzen? Hier ein paar grundlegende Tipps:

- Erklären Sie, dass das Internet ein weltweites Netzwerk aus Computern ist, die man beim Surfen „besuchen“ kann. Erklären Sie, dass das Internet an sich weder gut noch böse ist, sondern dass Menschen diese Technik für gute oder schlechte Zwecke benutzen.
- Suchen Sie (regelmäßig) den Dialog! Scheuen Sie sich nicht, Ihre Schüler anzusprechen auf aktuelle Trends (beliebte Apps, Webseiten) und bereits gesammelte Erfahrungen. Selbst, wenn Sie die genannten Spiele oder Internetseiten nicht kennen – nutzen Sie dies zum Anlass, die Kinder genauer erklären zu lassen.
- Gehen Sie offen mit Ihren vermeintlichen „Wissenslücken“ über aktuell angesagte Websites oder Begrifflichkeiten um – und fordern Sie die Kinder heraus, ihre Erfahrungen zu reflektieren, zu verbalisieren und ihnen neue Begriffe zu erklären. Es geht nicht darum, dass Sie als Lehrer der Internetexperte sein müssen, sondern vielmehr, dass Sie Interesse zeigen an den konkreten digitalen Inhalten und Beschäftigungen, denen die Kinder nachgehen, sie dabei begleiten, helfen (Online)-Erlebnisse einzuordnen und kritisch zu hinterfragen.
- Sagen Sie den Kindern, dass sie regelmäßig ihren Eltern von ihren Onlineerlebnissen berichten sollen, sowohl den positiven, als auch besonders den negativen.
- Sagen Sie Ihnen in aller Deutlichkeit, dass Sie Bescheid wissen möchten, wenn ein Kind aus der Klasse oder ein anderes Kind Probleme hat (sei es bspw. durch Mobbing oder Cybermobbing im Internet).

BEE SECURE bietet Ihnen bei Interesse gerne die Möglichkeit zur Fortbildung. Den Kontakt und weitere Informationen dazu finden Sie auf der BEE SECURE Website.

2.4. WELCHES THEMA EIGNET SICH FÜR MEIN UNTERRICHTSFACH?

Allgemein gilt: Medienkompetenzen sind interdisziplinär. Anders ausgedrückt, lässt sich eigentlich jedes Thema in jedem Unterrichtsfach thematisieren. Dennoch können bestimmte Themenfelder besonders gut im Rahmen bestimmter Unterrichtsfächer angesprochen werden. Im Folgenden geben wir Ihnen ein paar Beispiele, welche sie in Anhang E auch in tabellarischer Übersicht etwas ausführlicher beschrieben vorfinden.

2.4.1. SPRACHEN

Hier eignen sich Texte und Videos zu allen Themen.

Rechtschreibung kann als sicherheitsrelevant für die Internetnutzung hervorgehoben werden, denn bei „Phishing“ werden typischerweise bekannte Internetseiten nachgeahmt und Nutzer auf diese vermeintlich sichere Seite gelockt, um dort Passwörter, Kontodaten o.ä. zu stehlen. Solche Seiten haben in ihrer Adresszeile oftmals einen Buchstabendreher eingebaut (bspw. www.googel.lu anstatt www.google.lu).

2.4.2. MATHEMATIK

Beim Unterrichten von Grundrechenarten und Zahlenräumen können Sie eigene Arbeitsblätter erstellen, auf denen bspw. die zu zählenden Objekte Gegenstände aus den Bereichen Computer und Internet sind (bspw. Mauszeiger, „OK“ Button, WiFi-Symbol, Webcam, Smartphone, etc.). Hierbei können nebenbei Themen angesprochen werden (Kennt Ihr das Symbol? Was kann man mit dem Mauszeigen machen? etc.).

Später themenbezogene Aufgaben rechnen, wie bspw. die rasante Verbreitung von Fotos, wenn sie im Internet geteilt werden; Klicks pro Minute für ein Youtube Video angeben und Klicks für den gesamten Tag ausrechnen lassen; Weiterleiten von Ketten-E-Mails berechnen lassen (Wenn du die E-Mail innerhalb von 10 Minuten an 10 Freunde weiterleitest, und alle schicken wiederum innerhalb von 10 Minuten die E-Mail an jeweils 10 Freunde weiter, wieviele Personen haben nach 30 Minuten diese Ketten-E-Mail erhalten?).

Wie lange brauche ich, um ein bestimmtes Passwort zu knacken? (Je länger ein Passwort, desto sicherer, weil mehr Kombinationen von Zeichen möglich sind etc.).

2.4.3. SACHUNTERRICHT

- Technikwissen rund um das Internet: bspw. Was ist ein Computer? Wie werden Daten übertragen? Was ist ein Programm?
- Kritischer Umgang mit Informationen aus dem Internet: Auf welchen Seiten finde ich verlässliche Informationen? Was ist der Unterschied zwischen einer Meinung und einer wissenschaftlich fundierten Tatsache? (Experimente)

2.4.4. KUNST

Hier eignen sich die Themen

- Urheberrecht (Fotos, Bilder)
- Kritischer Umgang und Erkennen von Werbung (bspw. „Male eine eigene typische Werbung“)
- Künstlerisches Reflektieren von Online-Erlebnissen („Male Deine Lieblingsspiel/-app“)
- Emoticons, Smileys malen und deren Bedeutung besprechen
- Photoshop thematisieren: Bilder, Fotos, Videos sind veränderbar/manipulierbar

2.4.5. SPORT

- Explizit hinweisen auf körperlichen Ausgleich durch Sport zu vielfach im Sitzen getätigter Computer-/Handynutzung (zudem Balance finden zu Online- und Offlineaktivitäten)
- Geocaching (Smartphone benutzen, Schnitzeljagd)
- Hinweisen auf Vor- und Nachteile des Vermessens von körperlichen Daten mit dem Smartphone und anderen Zusatzgeräten (Wo landen meine Daten? Wie werden sie genutzt? Kann ich sie schützen?). Alternativen aufzeigen zu Sport- und Fitnessapps (aufschreiben von Zeiten auf Papier, eigenes berechnen von Daten, Benutzen einer traditionellen Stoppuhr)

2.4.6. MORAL/RELIGION

- Cybermobbing
- Respektvoller Umgang mit anderen im Internet
- Regeln und Gesetze im Internet

SMARTIE BEE



3. PÄDAGOGISCHE ANGEBOTE

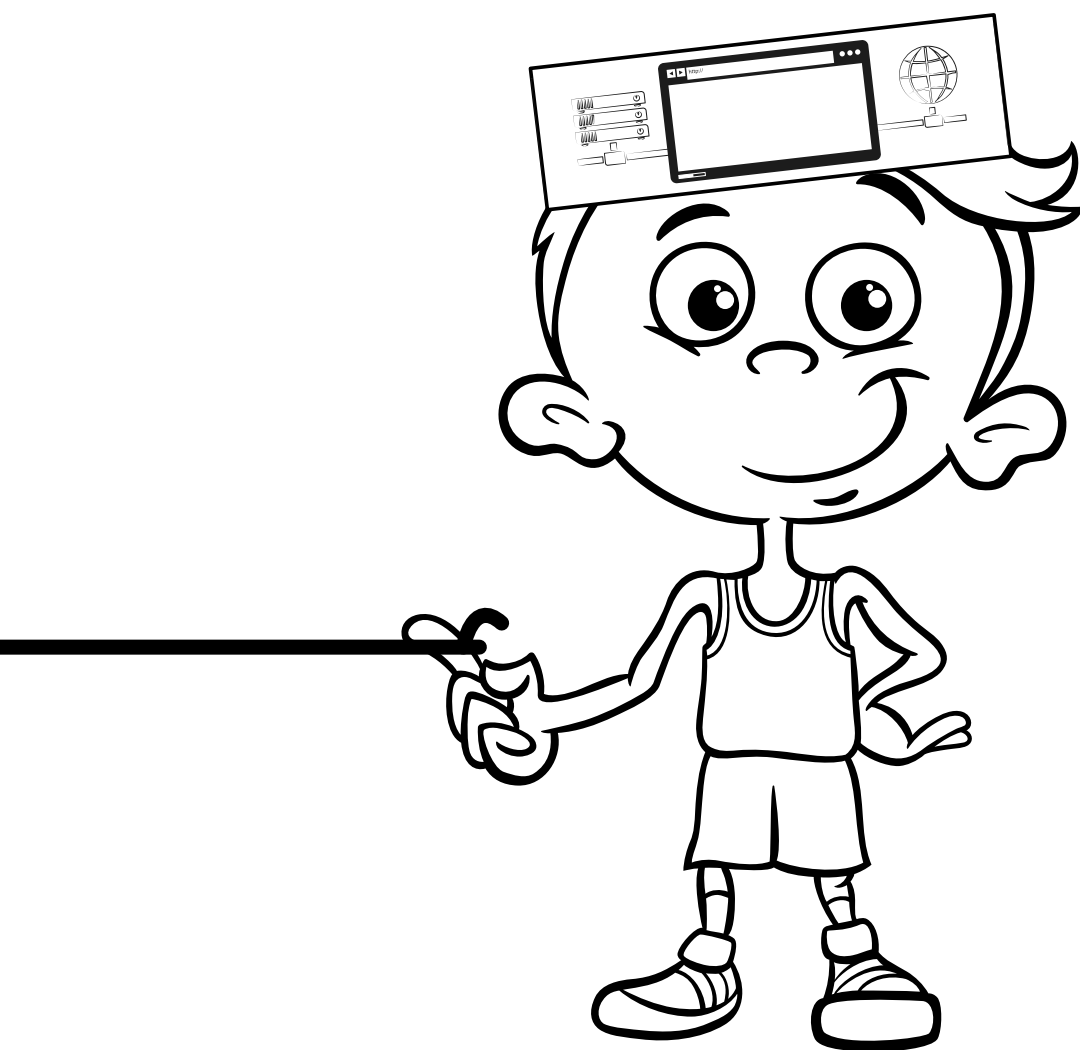
3.1. TABELLARISCHE ÜBERSICHT

	Cycle	AB Nummer	Name	Thema	Schlagwörter	Video	Spiel	Basteln	Malen	Lesen	Schreiben
1	2	C2001	Das Internet-Spiel	Internet Funktion	Internet, WWW, Server, Surfen		x	x	x		(x)
2	2	C2002	Das Passwort-Spiel	Passwort Umgang	Passwort, Geheimnis, Schlüssel, Zahnbürste		x		x	(x)	
3	2	C2003	Das Antivirus-Spiel	Antivirus Funktion	Computervirus, Antivirus, Update, Virus Scan		x				
4	2	C2004	Die Gefühlsuhr	Gefühle, Medienwirkung	Gefühle, Emotionen, Medien-nutzung, Selbstbeobachtung			x			
5	2	C2005	Fotos von mir	Private Fotos schützen	Fotos, Youtube, Video, Profilbild, Selfie, Pseudonyme	x			x		
6	2	C2006	Fotos von anderen - Nicht lustig!	Fotos, Bilderrechte	Fotos, Videos, Cybermobbing, Recht am eigenen Bild	x			x		
7	2	C2007	Online/Offline	Internet Funktion	Online, Offline, BEE BALANCED, WiFi				x		
8	3	C3001	Captain Kara: Schatzkarte	5 Kara Filme dokumentieren	Captain Kara, SMART, Schatzkarte	x			x	x	x
9	3	C3002	Captain Kara 1: E-Mail mit Anhang	E-Mail, Virus	E-Mail, Computervirus, Anhang, Antivirusprogramm, Gewinnspiel	x				(x)	(x)
10	3	C3003	Captain Kara 2: Informationen suchen	Informationssuche	Information, Kindersuchmaschine, Google, Wikipedia	x				(x)	(x)
11	3	C3004	Captain Kara 3: Online spielen mit Unbekannten?	Online Spiele, Sicherheit	Online Spiele, Chat, persönliche Daten, Melden, Blockieren	x				(x)	(x)
12	3	C3005	Captain Kara 4: Sprechen über Cybermobbing	Cybermobbing	Cybermobbing, Gefühle, Melden	x				(x)	(x)
13	3	C3006	Captain Kara 5: Chatten und sich treffen?	Chatten, Treffen	Chatten, Profil, Foto, Unbekannte, Kontakt, Treffen	x				(x)	(x)
14	3	C3007	Das WWW: Fragen lernen!	Kritisch denken	WWW, Webcam, Kindersuchmaschinen, Denken					x	x
15	3	C3008	Das Gewaltbarometer	Rücksicht auf andere, Gefühle, Medienwirkung	Gewalt, Cybermobbing, Gefühle, positive Netzkultur		x			x	
16	3	C3009	Himmel und Hölle	Wichtigste Prinzipien als Merksprüche	Internet, Fotos, Cybermobbing, Passwort		x	x	x	x	

	Cycle	AB Nummer	Name	Thema	Schlagwörter	Video	Spiel	Basteln	Malen	Lesen	Schreiben
17	3	C3010	Das Smartphone und das Internet	Cloud, Apps, Internet Funktion	Server, WWW, App, Smartphone, WiFi			x	x		
18	3	C3011	Tammy und das Smartphone	Smartphone Umgang	Smartphone					x	x
19	3	C3012	Brettspiel „Smartie im Internet“	Wichtigste Sicherheitsthemen	Smartphone, Sicherheit, Surfen, Chat, Spiel		x	x	x	x	
20	3	C3013	Lesequiz	Inhalte sicher konsumieren	Musik, Filme, Spiele, Programmiererin, Gratisangebote, Computervirus					x	x
21	3	C3014	Lesequiz	Urheberrecht	Youtube, Musik, Download, Urheberrecht					x	x
22	3	C3015	Emoticons	Gefühle, Chat	Kommunikation, Chat, soziale Netzwerke			x	x	x	x
23	4	C4001	Geschichten mit Happy Ending (?)	Cybermobbing	Cybermobbing, positive Netzkultur, Gefühle, Fotos, Facebook					x	x
24	4	C4002	Sichere Passwörter leicht gemacht	Passwort Erstellen	Passwörter, Sonderzeichen, Sicherheit						
25	4	C4003	Passwörter sicher benutzen - wie geht das?	Passwörter Umgang	Passwörter, Zahnbürste						
26	4	C4004	Chatten und Camen	Sicherheitsregeln Chat/Cam	Chatten, Camen, Webcam			(x)	(x)	x	x
27	4	C4005	Das Interview: Technologie und Medien	Reflexion Mediennutzung, Einstellung zu Technik	Technologie, Internet, Generationen, Einfluss auf Leben					x	x
28	4	C4006	Mein Online-Tagebuch-Experiment	Eigene Mediennutzung beobachten	Technologie, Internet, BEE BALANCED					x	x
29	4	C4007	Fotos ins Netz?	Fotos, Recht am eigenen Bild	Fotos, Recht am eigenen Bild		x	x		x	
30	4	C4008	Internet: Positives - Negatives	Erfahrungen einordnen	Internet, Nutzungsmöglichkeiten, Inhalte, Reflexion			(x)		x	x
31	4	C4009	Internet Vereinbarung	Sicherheitsregeln aufstellen	Internet, Verhalten, Regeln			x		x	x
32	4	C4010	Durchblick	Methoden der Manipulation (Schwachstelle Mensch)	Cyberkriminalität, Schwachstelle Mensch, Betrug					x	x

3.2. PRAKTISCHE UND URHEBERRECHTLICHE ANMERKUNGEN

Einige Aktivitäten greifen auf pädagogische Videos zurück, deren Inhalte diskutiert und bearbeitet werden. Auf der Instruktionssseite links ist jeweils unter „Weiterführende Links“ der Link zu dem entsprechenden Video zu finden. Die Arbeitsblätter C2002 und C4007 wurden mit freundlicher Genehmigung von klicksafe.de und Insafe für diesen Leitfaden übernommen und grafisch modifiziert. Ein Teil des Glossars wurde mit freundlicher Genehmigung von webwise.ie/watchyourspace.ie übernommen (#es liegt an uns - gegen Mobbing; Handbuch für Lehrkräfte).



4. ARBEITSBLÄTTER MIT INSTRUKTIONEN

CYCLE 2	AB C2001 Das Internet-Spiel	15
	AB C2002 Das Passwort-Spiel	17
	AB C2003 Das Antivirus-Spiel	19
	AB C2004 Die Gefühlsuhr (auch als Anhang)	21
	AB C2005 Fotos von mir	23
	AB C2006 Fotos von anderen	25
	AB C2007 Online/Offline: Wie viele von 10 Smartphones sind offline?	27
CYCLE 3	AB C3001 Captain Kara: Schatzkarte	29
	AB C3002 Captain Kara 1: E-Mail mit Anhang	31
	AB C3003 Captain Kara 2: Informationen suchen	33
	AB C3004 Captain Kara 3: Online spielen mit Unbekannten?	35
	AB C3005 Captain Kara 4: Sprechen über Cybermobbing	37
	AB C3006 Captain Kara 5: Chatten und sich treffen?	39
	AB C3007 Das WWW: Fragen lernen!	41
	AB C3008 Das Gewaltbarometer (auch als Anhang)	43
	AB C3009 Himmel und Hölle	45
	AB C3010 Das Smartphone und das Internet: Apps und Server	47
	AB C3011 Tammy und das Smartphone – Kein Spielzeug!	49
	AB C3012 Brettspiel „Smartie im Internet“ (auch als Anhang)	51
	AB C3013 Lesequiz: Musik, Filme und Spiele im Netz 1	53
	AB C3014 Lesequiz: Musik, Filme und Spiele im Netz 2	55
	AB C3015 Emoticons: Gefühle mit Smilies ausdrücken	57
CYCLE 4	AB C4001 Geschichte mit Happy Ending (?)	59
	AB C4002 Sichere Passwörter leicht gemacht!	61
	AB C4003 Passwörter sicher benutzen: Wie geht das?	63
	AB C4004 Chatten und Camen: vorher – während – nachher	65
	AB C4005 Das Interview: Technologie und Medien	67
	AB C4006 Mein Online-Tagebuch Experiment	69
	AB C4007 Fotos ins Netz? Denk gut drüber nach!	71
	AB C4008 Internet: Positives – Negatives	73
	AB C4009 Internet Vereinbarung: Voting in der Klasse!	75
	AB C4010 Durchblick: Kritisches Denken und Verhalten	77

DAS INTERNET-SPIEL

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Das Internet ist ein weltweites Netzwerk aus Computern.
- 2 Webseiten sind auf Servern gespeichert.
- 3 Jede Webseite/Server hat einen verantwortlichen „Besitzer“.

ANLEITUNG

- 1 „Server-Krone“ basteln.
- 2 Das Spiel nach Anleitung spielen.
- 3 Grundlagen zusammenfassen (Erklären).

- 1 **Einleitung:** Kinder nach ihren Lieblingsseiten im Internet fragen, an Tafel sammeln; Weitere Seiten erfragen (bspw. welche Seiten Eltern, Geschwister nutzen).
Basteln: In das Browserfenster kann ein kleines Bild der Webseite gemalt werden. Streifen ausschneiden, je nach Kopfgröße zusammenkleben. „Server-Krone“ für Spiel aufsetzen.

- 2 **Spiel:** Ein Kind aus der Klasse spielt sich selbst beim Surfen, die restlichen Kinder spielen „das Internet“. Jedes Kind ist ein Server einer der genannten Internetseiten, alle Server-Kinder verbinden sich mit einem Seil. Mehrere Kinder können Server derselben Website sein. Das „Surfer-Kind“ benutzt seine Hand als „Handy“ und tut so, als tippe es eine Webseitenadresse ein (bspw. <https://www.bee-secure.lu>). Jetzt muss das Kind den passenden Server finden und sich am Seil entlang ziehen durch die Klasse. Mit der anderen Hand muss es dem passenden Server-Kind an den Kopf fassen, um die Verbindung zum Server zu symbolisieren. Jetzt fordert es das Server-Kind auf, ihm eine bestimmte Sache zu zeigen oder etwas bestimmtes zu tun („Zeige mir ein Video“, „Zeige mir dein Impressum“, „Lass mich das Spiel XY spielen“). Das Server-Kind kann Regeln für seine Seite erfinden, bspw. das Surfer-Kind nach einem Passwort zum Anmelden fragen, sagen ob die Seite gratis nutzbar ist, etc. Mehrere Kinder können das Surfer-Kind spielen, Kinder spontan agieren lassen und eigene Erlebnisse/die von Geschwistern spielerisch darstellen lassen.

- 3 **Basis-Funktion des Internets erklären:**

- Jede Seite ist auf einem Server (Computer) gespeichert, der einem Menschen gehört.
- Man muss daher aufpassen, dass man nur Internetseiten/Server benutzt, die „guten“ Menschen gehören. Denn der Besitzer stellt für seinen Server Regeln auf, nicht der Benutzer.
- Das Internet ist weltweit (Was Menschen in Luxemburg sehen, sehen auch die Menschen in Australien).

Extra: Empfohlene Webseiten für Kinder (siehe Linkliste im Anhang) ins Spiel einbauen.



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/kinder>



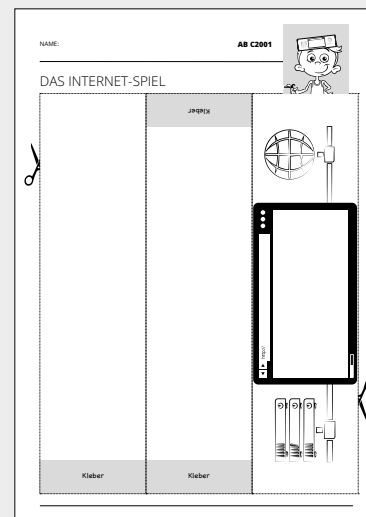
Schlagwörter: Internet WWW Server Surfen

▶ 30 - 45 Minuten

▶ Spiel, Basteln

▶ Spiel: Seil oder lange Schnur!
Basteln: Schere, Buntstifte, Kleber

AB C2001



Arbeitsblatt C2001 · Cycle 2 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

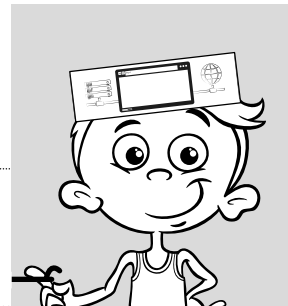
- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören

NAME:

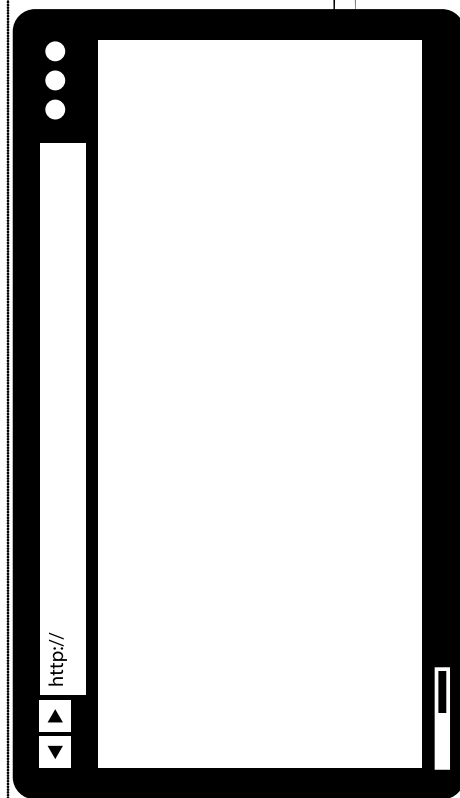
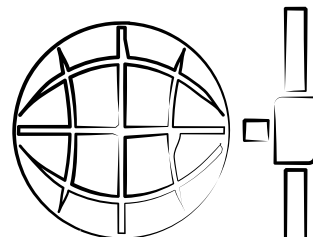
AB C2001



DAS INTERNET-SPIEL

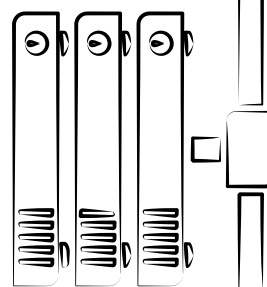


Kleber



Kleber

Kleber



DAS PASSWORT-SPIEL

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Passwörter sind Schlüssel.
- 2 Passwörter schützen wichtige Informationen.
- 3 Passwörter verrät man niemandem (außer den Eltern).

ANLEITUNG

- 1 Das Spiel nach Anleitung spielen.
- 2 Funktion von und Umgang mit Passwörtern besprechen.
- 3 Arbeitsblatt bearbeiten.

- 1 **Spiel:** Ein Kind erhält kleine „Schatztruhe“ gefüllt mit „Wertgegenständen“ (kleine Spielfiguren, Sticker, etc.; alternativ: Mäppchen samt Inhalt), welche mit kleinem Schloss abgeschlossen ist, dazu 2 Schlüssel. Die Schatztruhe steht für den Computer mit Dateninhalten, die mit dem Passwort (Schlüssel) geschützt werden. Das Kind darf die Schatztruhe aufmachen und den Inhalt herausnehmen und ansehen, dann wieder einpacken und abschließen. Es soll seinen zweiten Schlüssel einem Freund in der Klasse geben, welcher versprechen muss gut aufzupassen. Danach muss das Kind vor die Tür. Jetzt soll der Freund heimlich mit dem Schlüssel die Schatztruhe leeren und den Inhalt in der Klasse verteilen. Das Kind wird wieder hereingerufen in die Klasse und muss herausfinden, was wohl passiert ist. Wenn die Tat herausgefunden ist, geben alle Kinder die Wertgegenstände zurück und der Freund entschuldigt sich bei dem Kind - Ende vom Spiel.

- 2 **Funktion von und Umgang mit Passwörtern besprechen:**
 - Passwörter schützen wichtige Daten;
 - Passwörter mit niemandem teilen, außer den Eltern;
 - Passwörter behandeln wie Zahnbürste: nur selber benutzen und regelmäßig wechseln;

- 3 **Arbeitsblatt:** Farblich ausmalen (Familie = grün, Familie/Freunde = orange; Jedem = rot), AB bearbeiten lassen und besprechen (Wiederholung/Vertiefung).



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/passwoerter>



Schlagwörter: Passwort Geheimnis Schlüssel Zahnbürste

▶ 15 - 30 Minuten

▶ Spiel, AB

▶ Spiel: Schloss mit 2 kleinen Schlüsseln, kleine Schatzkiste (oder Mäppchen)!

AB C2002

NAME: _____ AB C2002

DAS PASSWORT-SPIEL

Schütze deine Privatsphäre

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

Familie

Familie und Freunde

Jedem

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

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> mein Name	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ein Geheimnis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> mein Passwort

Arbeitsblatt C2002 · Cycle 2 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

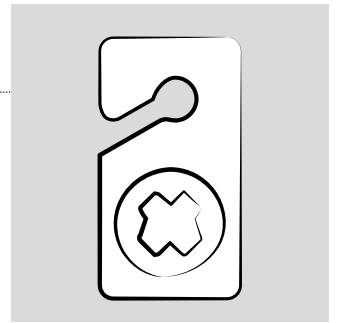
- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen

SPRACHEN

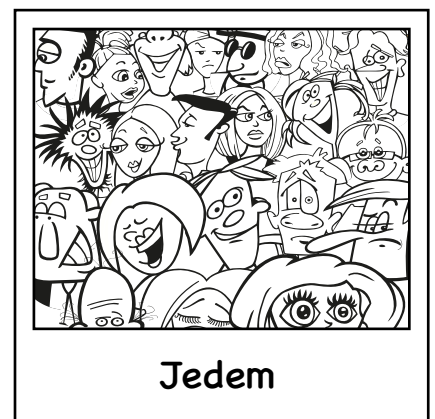
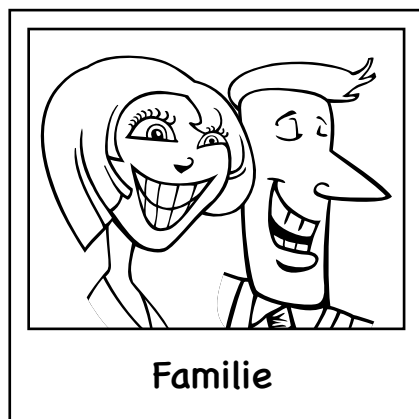
- S1** Sprechen
- S2** Hören



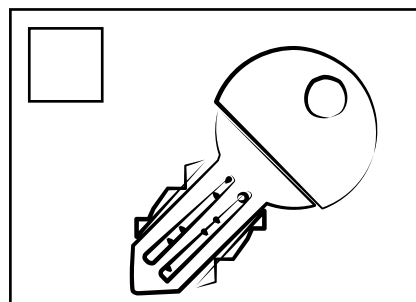
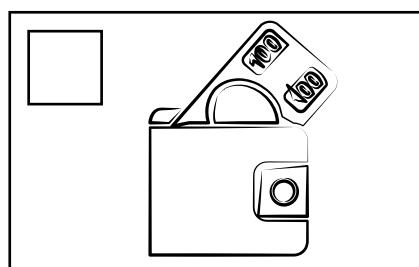
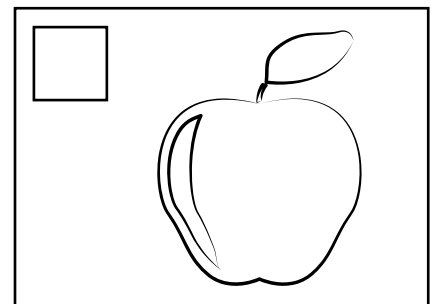
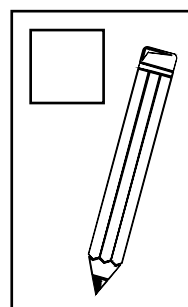
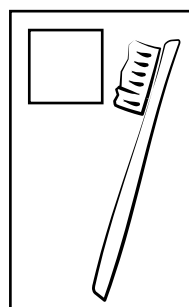
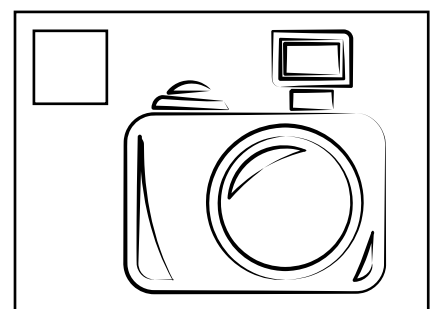
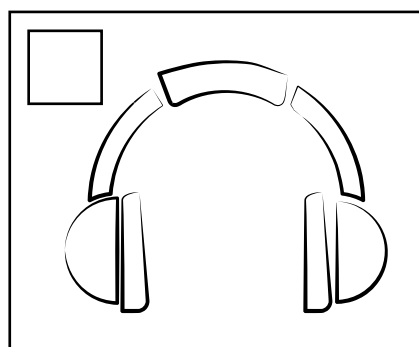
DAS PASSWORT-SPIEL

Schütze deine Privatsphäre

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



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



DAS ANTIVIRUS-SPIEL

▶ 10 - 20 Minuten

▶ Spiel, AB

▶ Buntstifte

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Computerviren schaden dem Computer/Gerät.
- 2 Wichtiger Schutz: Antivirus Programm (AVP) und Updates.
- 3 Wichtigster Schutz trotz AVP: erst denken, dann klicken!

AB C2003

ANLEITUNG

- 1 Das Spiel nach Anleitung spielen.
- 2 „Virus“ einkreisen auf Arbeitsblatt (10 Viren).
- 3 Fazit ziehen.

- 1 **Spielanleitung** : Kind1 spielt Antivirus Programm, Kind2 spielt dessen „besten Freund“ das Update (UP), der Lehrer spielt „das schlaue Internet“ (I). Restliche Klasse ist Computer, jedes Kind eine Datei (Bilder, Fotos, Dokumente, Spiele, Musik, etc.). AVP soll auf Computer Virus finden und löschen, indem es dem „Virus“ sanft auf die Nase tippt. AVP geht los und stellt schnell fest, dass es nicht weiß, wie der Virus aussieht.

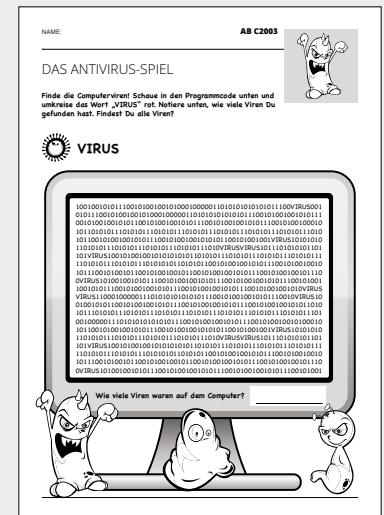
Erkenntnis 1: Das AVP benötigt aktuelle Informationen über den Virus, damit es ihn finden kann - und zwar vom Update. Also muss UP das Internet fragen: „Liebes Internet, wie sieht der Virus aus?“, Lehrer flüstert UP ins Ohr „Alle Kinder, die etwas Gelbes tragen“. UP geht nun zu AVP. AVP fragt UP laut: „Liebes Update, wie sieht der Virus aus?“. UP flüstert Info ins Ohr, dann kann AVP losziehen und alle Kinder mit gelben Kleidungsstücken=Viren „löschen“.

Runde 2: Neuer Tag, neuer Virus, gleicher Ablauf. Diesmal: „Alle Mädchen= Computerviren“. Wenn 2. Runde vorbei ist muss die Klasse herausfinden, nach welchen Merkmalen AVP bei der 1. und 2. Runde jeweils gesucht hat.

Erkenntnis 2: Das AVP durchsucht den Rechner aktiv nach Dateien/Programmen mit bestimmten Virus-Merkmalen. Mögliche Variation für neue Spielrunden: Virus hat Kombination aus Merkmalen (Beispiel: grüne und blaue Kleidung; alle Jungs mit schwarzen Haaren, etc.). Manchmal werden Virus-Kinder vom AVP übersehen.

Erkenntnis 3: Das AVP findet nicht immer den Virus, deswegen muss man trotz AVP immer selber aufpassen, dass man keinen Virus bekommt.

- 2 **Arbeitsblatt bearbeiten lassen.**
- 3 **Fazit ziehen:** Erkenntnisse 1 bis 3 wiederholen. Sehr wichtig: zusätzlich zur AVP-Nutzung immer selber aufpassen!



KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

M1 Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

T1 Mentale Fähigkeiten

T2 Methoden zu Lernen

SPRACHEN

S1 Sprechen

S2 Hören

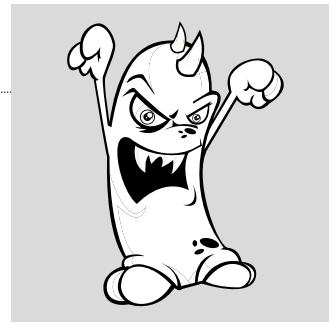
S3 Lesen (Arbeitsblatt)

S4 Schreiben (Arbeitsblatt)

Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/schutzmaßnahmen>

Schlagwörter: Computervirus Antivirus Update Virus Scan



DAS ANTIVIRUS-SPIEL

Finde die Computerviren! Schau in den Programmcode unten und umkreise das Wort „VIRUS“ rot. Notiere unten, wie viele Viren du gefunden hast. Findest du alle Viren?



VIRUS

```

1001001010111001010010010100010000011010101010101011100VIRUS001
010111001010010010100010000011010101010101011100101001001010111
001010010010101100101001001010111001010010010101110010100100010
101101010111010101110101011101010111010101110101011101010111010
10110010100100101011100101001001010101100101001001VIRUS10101010
1101010111010101110101011101010111010VIRUSVIRUS1011101010101101
101VIRUS1001010010010101010101101010111010101110101011101010111
11010101110101011101010111010101100101001001010111001010010010
1011100101001011001010010010111001010010010101110010100100101110
0VIRUS101001001010111001010010010101110010100100101011100101001
1001010111001010010010101110010100100101011100101001001010VIRUS
VIRUS110001000001110101010101010111001010010010101110010VIRUS10
010010101100101001001010111001010010010101110010100100101011010
101110101011101010111010101110101011101010111010101110101011101
00100000111010101010101011100101001001010111001010010010100010
10110010100100101011100101001001010101100101001001VIRUS10101010
1101010111010101110101011101010111010VIRUSVIRUS1011101010101101
101VIRUS1001010010010101010101101010111010101110101011101010111
11010101110101011101010111010101100101001001010111001010010010
101110010100101100101001001011001010010010101110010100100101110
0VIRUS101001001010111001010010010101110010100100101011100101001
  
```

Wie viele Viren waren auf dem Computer?



DIE GEFÜHLSUHR

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Sensibilisieren für Wahrnehmung eigener Gefühle.
- 2 Erkenntnis: Zusammenhang von Situation und Gefühlslage.
- 3 Gefühle kennenlernen und benennen.

ANLEITUNG

- 1 Kopieren der Vorlage.
- 2 Bastelanleitung.
- 3 Gefühlsuhr erklären, Gefühle besprechen.

- 1 **Vorlage, Material austeilen.**

- 2 **Bastelanleitung**

Gesichter mit Buntstiften farbig ausmalen lassen: 1,2 = grün, 3-6 = rot, 7-8 = gelb; Zeiger ausschneiden, Blatt entlang Linie abschneiden, Loch in Mitte mit Pin stechen und Zeiger mit MBK befestigen;

- 3 **Erklärung und Besprechung**

Kinder sollen die Gefühlsuhr zuhause neben Computer/Laptop legen. Bei der Benutzung des Computers (spielen, schreiben, etc.) sollen sie zwischendurch auf die Gefühlsuhr schauen und den Zeiger auf das aktuelle Gefühl einstellen. Bedeutungen: grünes Gesicht = kein Handlungsbedarf; rotes Gesicht = unbedingt mit Eltern über Erlebtes reden; gelbes Gesicht: mit Eltern sprechen, welches Ereignis/welche Tätigkeit dieses Gefühl ausgelöst hat.

Passende Gefühlswörter zur Beschreibung des Gesichtsausdrucks stehen auf dem Stern, jedoch in erster Linie zur Orientierung und Thematisierung durch Erwachsene (z.B. Eltern). In der Klasse: einzelne Gesichter/Gefühle besprechen: wann habt Ihr Euch selber schon einmal so gefühlt? Was macht Ihr, um Euch besser zu fühlen?

Tipp: nach 1 Woche erneut Gefühlsuhr durchgehen.

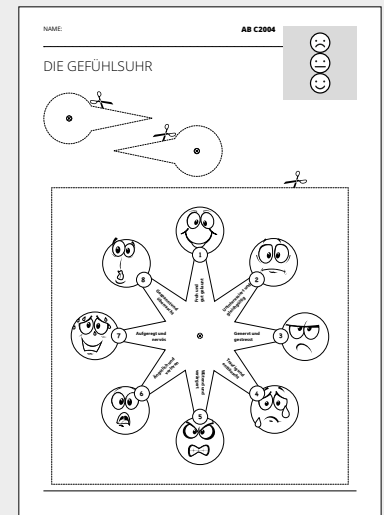
Bunte Kopiervorlage im Anhang, falls Farbkopien erwünscht (oder zum Download, siehe unten „Weiterführende Links“).

▶ 20 - 30 Minuten

▶ Basteln

▶ Schere
Musterbeutelklammer (MBK)

AB C2004



Arbeitsblatt C2004 · Cycle 2 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T2** Methoden zu Lernen
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören



Weiterführende Links:

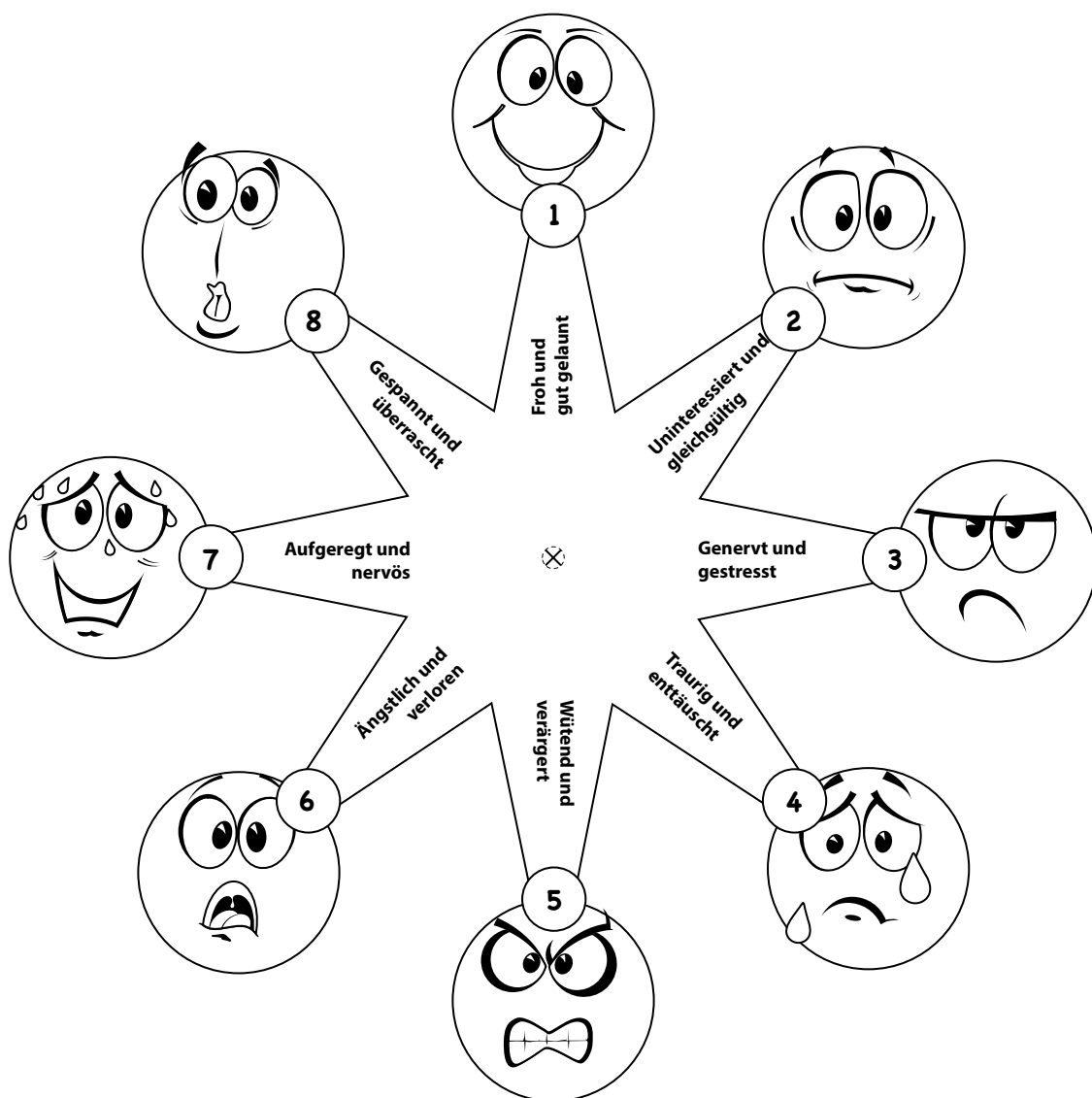
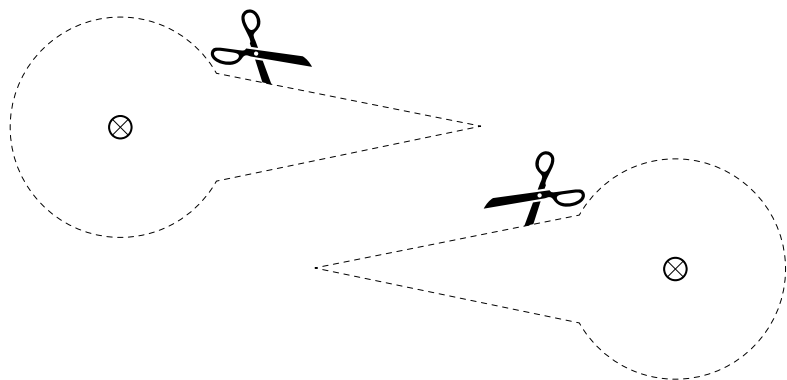
<https://www.bee-secure.lu/emotions>



Schlagwörter: Gefühle Emotionen Mediennutzung
Selbstbeobachtung



DIE GEFÜHLSUHR



FOTOS VON MIR

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Fotos/Videos: Einmal im Netz, immer im Netz!
- 2 Private Bilder schützen, Eltern um Erlaubnis fragen!
- 3 Anonymität als Schutz: Profilbilder und Pseudonyme.

ANLEITUNG

- 1 Kurze Einleitung.
- 2 Film anschauen und besprechen.
- 3 Arbeitsblatt benutzen, Fazit.

- 1 Es gibt Fotos und Videos im Netz, man kann auch selber welche dort veröffentlichen. Worauf muss man dabei achten?

- 2 Film zeigen „How do you want to be seen?“. Film mit Klasse besprechen. Was macht der Junge im Film? Was macht er mit dem Video? Was passiert im Internet mit dem Video? Wer kann das Video sehen? Wie reagieren die verschiedenen Personen auf das Video? Kann er das Video jemals wirklich löschen? Welchen Beruf hat der Junge später? Wichtige Erkenntnis: Spaß haben und Quatsch machen kann lustig sein und ist ein wichtiger Teil vom Leben, aber Fotos und Videos davon gehören niemals ins Internet, denn: Einmal im Netz, immer im Netz! Immer vorher die Eltern fragen, denn früher oder später sehen sie es sowieso.

- 3 Arbeitsblatt austeilen, Kinder sollen sich Internet-Pseudonyme (= „nick names“) überlegen (bspw. „LuxMega“, „Superpupsi“), alles außer echter Name ist erlaubt. Kinder sollen ein anonymisiertes Profilbild für das Internet gestalten - bspw. Bilder von Katzen, Gegenstände, Landschaft, Phantasiegestalt oder einen kleinen Ausschnitt vom Gesicht als Profilfoto/-bild. Wichtige Erkenntnis: Sein echtes Aussehen und echten Namen verrät man nicht im Internet, ohne die Eltern zu fragen. Auch Videos und Fotos nicht ohne Eltern zu fragen ins Netz stellen!



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/db-image>



Schlagwörter: Fotos Youtube Video Profilbilder
Pseudonyme Selfie

▶ 30 Minuten

▶ Film besprechen, Malen

▶ Buntstifte

AB C2005

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

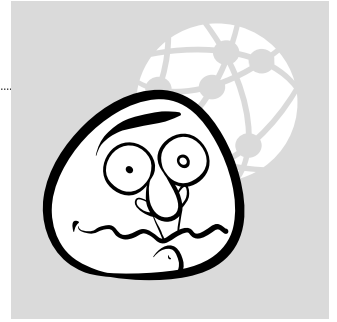
- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören

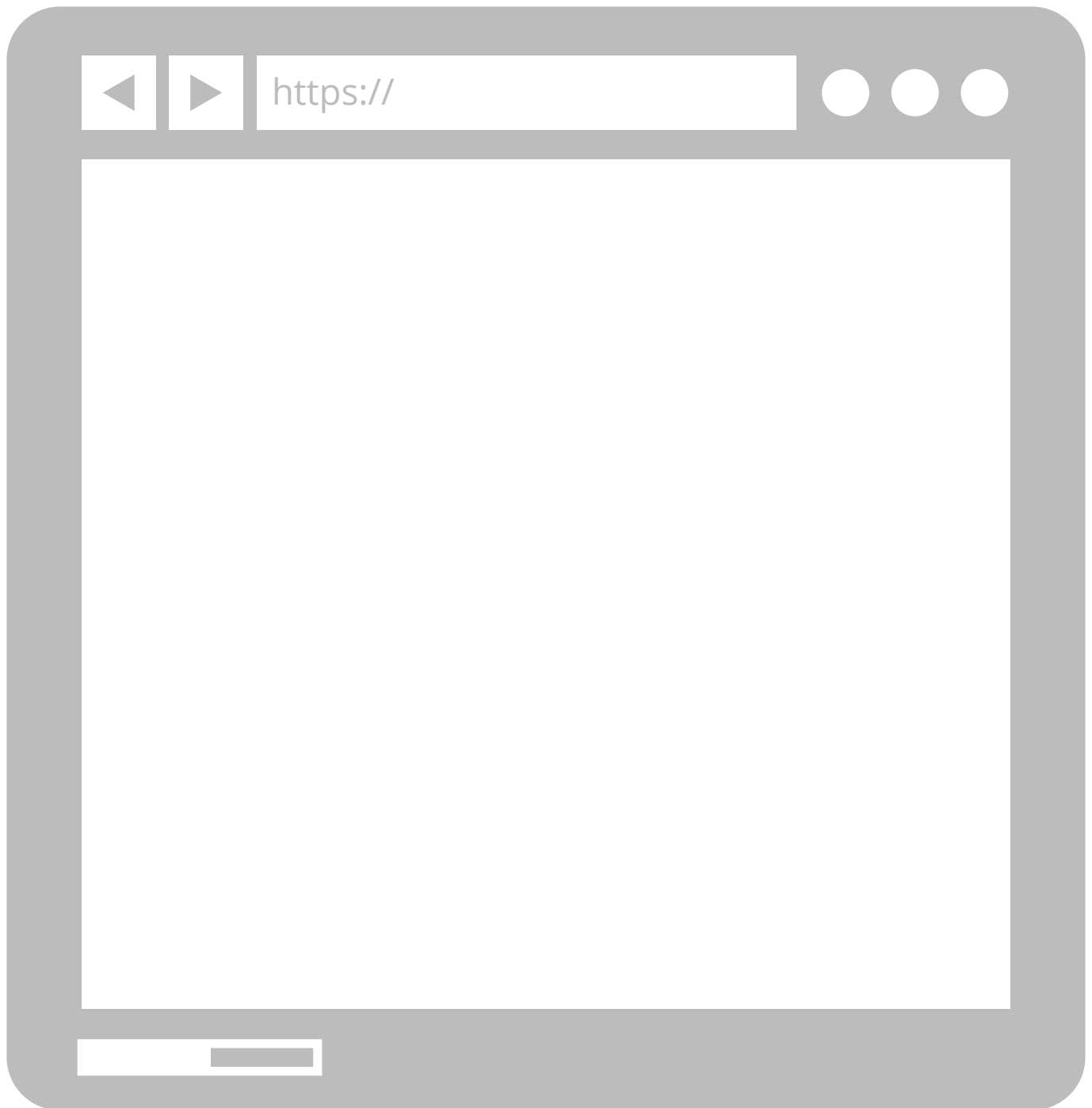
NAME: _____

AB C2005



FOTOS VON MIR

**So darf die ganze Welt
mich sehen:**



Mein "Nickname": _____

FOTOS VON ANDEREN - NICHT LUSTIG!

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Fotos/Videos machen: Den anderen vorher um Erlaubnis fragen!
- 2 Keine heimlichen Aufnahmen, auch nicht aus Spaß.
- 3 Auf Gefühle von anderen Rücksicht nehmen.

ANLEITUNG

- 1 Kurze Einleitung.
- 2 Film anschauen und besprechen.
- 3 Arbeitsblatt benutzen, Fazit.

- 1 Es gibt Fotos und Videos im Netz, man kann auch selber welche dort veröffentlichen. Worauf muss man dabei achten?

- 2 Film zeigen „Did YOU send that lame message?“.

- 3 Arbeitsblatt austeilen, Film von Kindern nacherzählen lassen, danach diskutieren: was muss man beachten, wenn man Fotos/Videos von anderen machen möchte?

Wichtig: 1) um Erlaubnis fragen (Gesetz: Recht am eigenen Bild); 2) schlechte/unvorteilhafte Bilder löschen; 3) Wenn jemand zuerst eine Aufnahme erlaubt und sie der Person dann doch nicht gefällt, Aufnahme wieder löschen. 4) Aufpassen, auch wenn man nur Spaß machen möchte: das kann trotzdem sehr verletzend sein.

Bilder ausmalen lassen. Letztes Bild: wie sollte die Geschichte eurer Meinung nach ausgehen? Schlusszene malen lassen (bspw. Täter gibt Opfer die Hand und entschuldigt sich; beide umarmen sich, Opfer verzeiht; beide gehen zu einem Erwachsenen/Polizei und fragen um Hilfe).

▶ 45 Minuten

▶ Film besprechen, Malen

▶ Buntstifte

AB C2006



Arbeitsblatt C2006 · Cycle 2 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T2** Methoden zu Lernen
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören



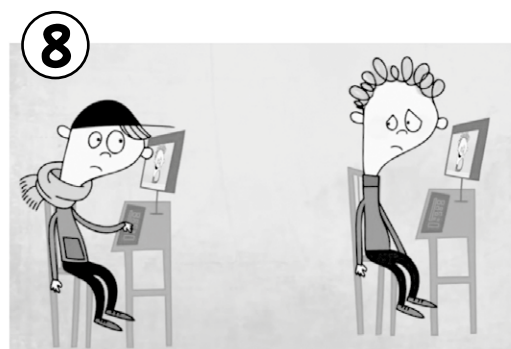
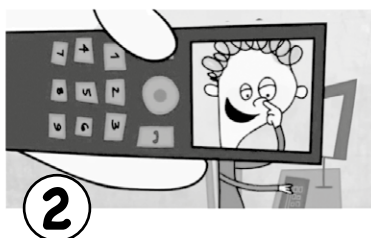
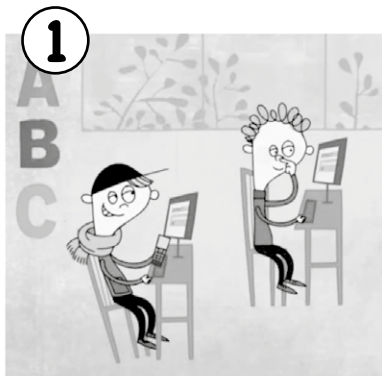
Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/db-message>



Schlagwörter: Fotos Videos Cybermobbing
Recht am eigenen Bild

FOTOS VON ANDEREN - NICHT LUSTIG!



ONLINE/OFFLINE: WIE VIELE SMARTPHONES SIND OFFLINE?

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Begriffspaar Online-Offline kennen und Bedeutung verstehen.
- 2 WiFi Symbol mit Begriffspaar in Verbindung bringen.
- 3 Gesunde Balance zwischen Online- und Offlinezeit ist wichtig!

ANLEITUNG

- 1 Arbeitsblatt austeilen.
- 2 Begriffe erklären.
- 3 Rechnen lassen, Ergebnisse durchgehen, Fazit ziehen.

- 1 Das Arbeitsblatt austeilen.

- 2 **Begriffe erklären:** WiFi ist eine kabellose Verbindung ins Internet. Wer hat das Symbol schon mal gesehen und wo? (Smartphone, Tablet, etc.) Es gibt zwei Zustände: 1) Internetverbindung aktiv (WiFi an) bedeutet „online zu sein“ = sein Gerät mit dem weltweiten Internet verbinden. 2) Internetverbindung deaktiviert (WiFi aus) = sein Gerät nutzen ohne gleichzeitig mit dem Internet verbunden zu sein.

- 3 **Rechnen lassen.**

Aufgabe: Rechenaufgaben wie in Beispiel 1 lösen lassen (4 aktive WiFi-Verbindungen + 6 inaktive WiFi-Verbindungen von insgesamt 10 Smartphones). Ergebnisse später gemeinsam durchgehen, und ggfs. korrigieren.

Diskussion: Wer in der Klasse geht manchmal online? Mit welchen Geräten?

Wie oft und wie lange? Mit oder ohne Eltern?

Wichtiges Fazit: Das Internet bietet tolle Möglichkeiten, aber man sollte es trotzdem nicht zu lange und zu oft benutzen. Gesunde Balance zwischen Online- und Offlineaktivitäten ist sehr wichtig!

BEE SECURE Einmaleins „1 + 1 = 0“ als Faustformel besprechen (Bedeutung: 1 Stunde Online-Zeit sollte mit mindestens 1 Stunde aktiver Offline-Zeit ausgeglichen werden am selben Tag, dann ergibt das Verhalten „Null Probleme“. Weitere Botschaft: Es gibt Regeln der Mathematik, aber für das Leben/den Medienumgang gelten manchmal andere Regeln.

BEE Balanced Bild farbig ausmalen lassen.



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/tools/kampagnen/bee-balanced>



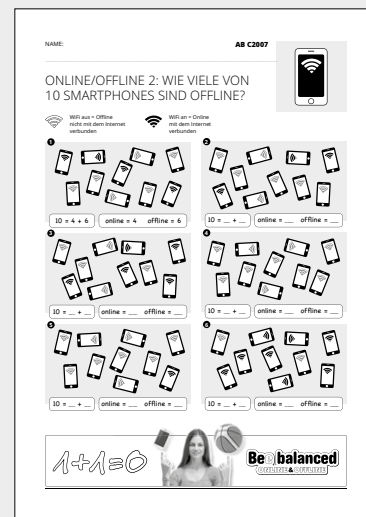
Schlagwörter: Online Offline BEE BALANCED WiFi

▶ 20 Minuten

▶ Arbeitsblatt, Ausmalen

▶ Schreibstift, Buntstifte

AB C2007



Arbeitsblatt C2007 · Cycle 2 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T2** Methoden zu Lernen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören



ONLINE/OFFLINE: WIE VIELE VON 10 SMARTPHONES SIND OFFLINE?



WiFi aus = Offline
nicht mit dem Internet
verbunden



WiFi an = Online
mit dem Internet
verbunden

1



$$10 = 4 + 6$$

$$\text{online} = 4 \quad \text{offline} = 6$$

2



$$10 = _ + _$$

$$\text{online} = _ \quad \text{offline} = _$$

3



$$10 = _ + _$$

$$\text{online} = _ \quad \text{offline} = _$$

4



$$10 = _ + _$$

$$\text{online} = _ \quad \text{offline} = _$$

5



$$10 = _ + _$$

$$\text{online} = _ \quad \text{offline} = _$$

6



$$10 = _ + _$$

$$\text{online} = _ \quad \text{offline} = _$$

$$1 + 1 = 0$$



Bee balanced
ONLINE & OFFLINE

CAPTAIN KARA: SCHATZKARTE

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Sicherheitsregeln spielerisch lernen.
- 2 Eigene Online-Erfahrungen verbalisieren.
- 3 Lösungsorientiertes Denken.

ANLEITUNG

- 1 Schatzkarte austeilen.
- 2 5 Filme durcharbeiten, pro Film 1 Buchstabe für Lösungswort.
- 3 Lösungswort besprechen, Film 6, Zusammenfassung.

Wichtig:

Die Schatzkarte ist ein verbindendes, spielerisches Element, wenn man alle 5 Kara-Filme mit der Klasse bearbeiten möchte. Sie kann, muss aber nicht eingesetzt werden. Jeder Captain Kara-Film (ABs C3002-C3006) kann auch separat ohne die anderen Filme bearbeitet werden.

- 1 **Schatzkarte austeilen**
Kinder sollen sich Spielernamen überlegen und auf Blatt eintragen. Erklären: „Wir gehen auf Abenteuerreise mit Captain Kara. Schauen wir mal, ob wir Captain Kara bei ihren Abenteuern helfen könnten.“
- 2 Alle 5 Kara-Filme samt Arbeitsblättern (ABs C3002-C3006) der Reihe nach durcharbeiten – je nach Arbeitstempo insgesamt 4-5 Schulstunden. Zum Abschluss von jedem Video, den Lösungsbuchstaben in passende Insel notieren lassen, darunter den jeweiligen Begriff.
- 3 **Lösungswort: „SMART“**
Erklären:
→ „Smart“ bedeutet „schlau sein“.
→ Nachdenken und aufpassen im Internet ist immer wichtig, egal wie alt man ist. Film 6 zeigen (Schatzkarte-Zusammenfassung). Resümee.

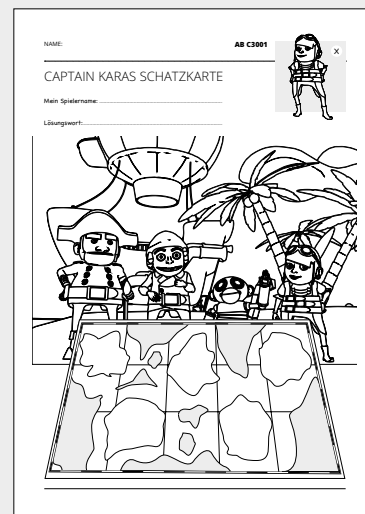
S = Sicherheit
M = Mißtrauen
A = Akzeptieren
R = Risikofrei
T = Teile mit

60 - 180 Minuten
(sehr flexibel)

5 Filme dokumentieren

Filmvorführung, Buntstifte,
Schreibstifte

AB C3001



Arbeitsblatt C3001 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T2** Methoden zu Lernen
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben

Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/smart>

Schlagwörter: Captain Kara SMART Schatzkarte

NAME:

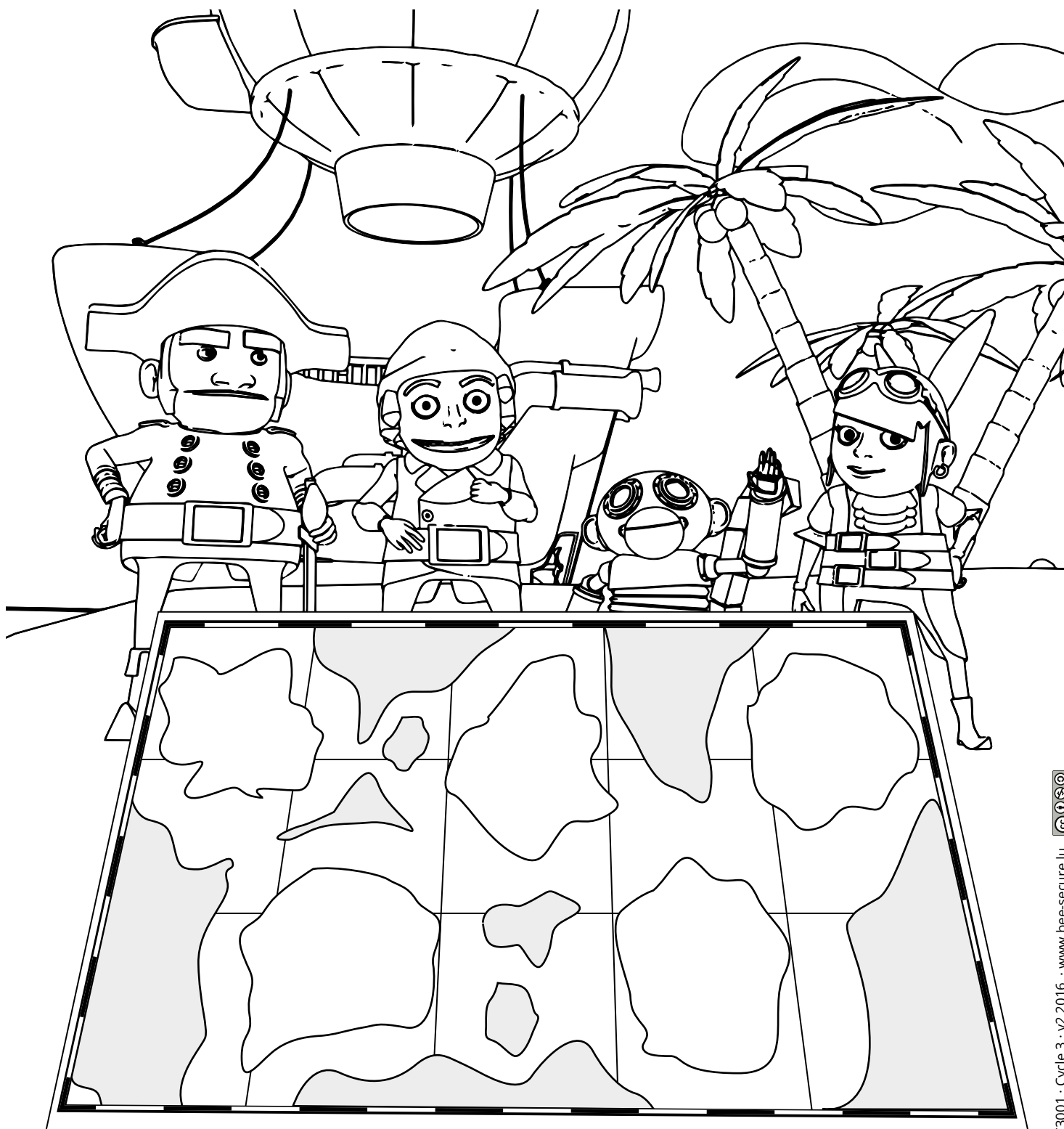
AB C3001



CAPTAIN KARAS SCHATZKARTE

Mein Spielername:

Lösungswort:



Arbeitsblatt C3001 · Cycle 3 · v2 2016 · www.bee-secure.lu

CAPTAIN KARA 1: E-MAIL MIT ANHANG

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Vorsicht bei Nachrichten von Unbekannten.
- 2 E-Mail-Anhänge können Computerviren enthalten.
- 3 Selber aufpassen und Antivirus-Programme schützen.

ANLEITUNG

- 1 Film zeigen; stoppen bei Minute 01:58.
- 2 Arbeitsblatt durcharbeiten.
- 3 Merksätze gemeinsam in Klasse vorlesen.

- 1 **Film zeigen;**
stoppen bei Minute 01:58 (Anruf bei der Smart Crew). Arbeitsblätter austeilen.

- 2 Fragen 1-2 in Einzel- oder Gruppenarbeit bearbeiten lassen. Frage 3: Diskussion mit Kindern über eigene Erlebnisse, mögliche Stichwörter: E-Mails, Chat, SPAM. Film Teil 2 bis Ende zeigen, Diskussion vertiefen und abschließen. Fragen 4-5 in Einzel- oder Gruppenarbeit bearbeiten lassen. Merksätze zunächst mit Bleistift ausfüllen lassen.

- 3 **Lösungswörter Merksätze:**
1. vorsichtig; 2. Computervirus; 3. Anhang; 4. Antivirus, Computerviren; 5. meine Eltern. Merksätze können für abschließende Diskussion genutzt werden. Richtige Antworten in Grün schreiben lassen.

Weitere Tipps:

Alternativ das Arbeitsblatt als Vorlage für geleitete Filmdiskussion nutzen, z. B. bei leseschwachen Kindern.

Merksätze als Plakate gestalten und in der Klasse aufhängen.

▶ 25 - 45 Minuten

▶ Filmdiskussion, AB

▶ Filmvorführung, Buntstifte, Schreibstifte

AB C3002

NAME: _____ AB C3002

CAPTAIN KARA 1:
E-MAIL MIT ANHANG

1. Captain Kara erhält eine neue Nachricht (E-Mail). Die Person, die sie ihr geschickt hat, schreibt: 'Hallo! Ich bin Kara! Schau dir das Bild rechts von mir! Die Nachricht der Nachricht! Kara!'

2. Kara freut sich über den Content. Doch was sagen ihre Freunde? Untersuchen die besten richtigen Sätze in Kara, die helfen in der...

3. Captain Kara will ihre schlauesten Freunde, die 'Smart Crew', um Rat fragen. Was würden die Captain Kara raten? Diskutiert in der Klasse. Soll Kara auf dem Anhang klicken? Wie können diese Dateien? Hat jemand von euch schon mal etwas Ähnliches erlebt?

4. Es gibt gefährliche Programme, die den Computer kaputt machen können. Wie nennt man diese?

5. Es gibt gefährliche Programme, die den Computer kaputt machen können. Wie nennt man diese?

Merksatz:

1. Die Nachrichten von unbekannten Absendern...	meine Eltern...
2. In Anfang einer E-Mail kann eine...	versteht sich...
3. Deshalb darf ich bei E-Mails von unbekannten...	Abstand...
4. Ein...	Programme...
5. Wenn ich eine E-Mail bekomme...	meine Eltern, Antivirus, Computerviren, vorsichtig

Arbeitsblatt C3002 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T2** Methoden zu Lernen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben

Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/kara1>

Schlagwörter: E-Mail Computervirus Anhang Spam
Antivirusprogramm Gewinnspiel Chat

CAPTAIN KARA 1: E-MAIL MIT ANHANG



- 1 Captain Kara erhält eine neue Nachricht (E-Mail). Die Person, die ihr die Nachricht geschickt hat, bezeichnet man als "Absender". Schau auf das Bild oben: wie heißt der Absender der Nachricht? Kreuze an:

- ☐ Gewonnen
☐ Preis
☐ sparrow@blackearl.com

- 2 Kara freut sich über den Gewinn. Doch was sagen ihre Freunde? Unterstreiche die beiden richtigen Sätze in Grün, die falschen in Rot:

Alles klar! Alles klar!

Öffne den Anhang und schau dir den Preis an!

Ich habe an keinem Gewinnspiel teilgenommen.

Gefahr! Gefahr!

- 3 Captain Kara will ihre schlaunen Freunde, die "Smart Crew", um Rat fragen. Was würdet ihr Captain Kara raten? Diskutiert in der Klasse: Soll Kara auf den Anhang klicken? Was könnte denn passieren? Hat jemand von euch schon mal etwas Ähnliches erlebt

- 4 Es gibt gefährliche Programme, die den Computer "krank" machen können. Wie nennt man diese? Kreuze an:

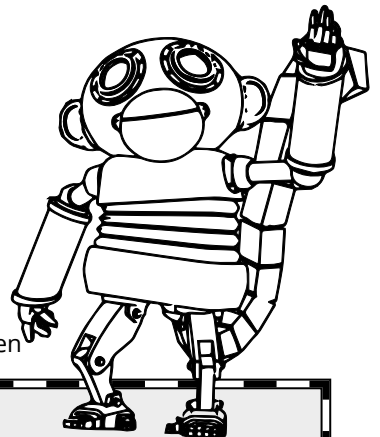
- ☐ Smartphonekäfer
☐ Computervirus
☐ Handybakterie

- 5 Ergänze die fehlenden Wörter in den Merksätzen

Merke:

- Bei Nachrichten von unbekannten Absendern muss ich sein.
- Im Anhang einer E-Mail kann ein versteckt sein.
- Deshalb darf ich bei E-Mails von unbekannten Absendern den nicht öffnen.
- Ein-Programm schützt vor
Trotzdem muss ich immer auch selber aufpassen, worauf ich im Internet klicke.
- Wenn ich nicht sicher bin, wie ich mich richtig verhalte, dann frage ich

meine Eltern, Anhang, Antivirus,
Computervirus, vorsichtig



CAPTAIN KARA 2: INFORMATIONEN SUCHEN

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Im Internet gibt es richtige und falsche Informationen.
- 2 Es gibt gute und schlechte Seiten im Internet.
- 3 Deshalb sollten Kinder Kindersuchmaschinen benutzen.

ANLEITUNG

- 1 Film zeigen; stoppen bei Minute 02:01.
- 2 Arbeitsblatt durcharbeiten.
- 3 Merksätze gemeinsam in Klasse vorlesen.

- 1 **Film zeigen;**
stoppen bei Minute 02:01 (Anruf bei der Smart Crew). Arbeitsblätter austeilen.

- 2 Fragen 1-3 in Einzel- oder Gruppenarbeit bearbeiten lassen. Frage 4: Diskussion mit Kindern über eigene Erlebnisse, mögliche Stichwörter: Hausaufgaben, Bildersuche, Recherche. Film Teil 2 bis Ende zeigen, Diskussion vertiefen und abschließen. Frage 5 und 6 bearbeiten lassen. Merksätze zunächst mit Bleistift ausfüllen lassen.

- 3 **Lösungswörter Merksätze:**
1. nicht; 2. Kindersuchmaschinen; 3. Informationen; 4. jeder, richtige, falsche; 5. verschiedenen; Merksätze können für abschließende Diskussion genutzt werden. Richtige Antworten in Grün schreiben lassen.

Weitere Tipps:

Alternativ das Arbeitsblatt als Vorlage für geleitete Filmdiskussion nutzen, z. B. bei leseschwachen Kindern.

Merksätze als Plakate gestalten und in der Klasse aufhängen.

▶ 25 - 45 Minuten

▶ Filmdiskussion, AB

▶ Filmvorführung, Buntstifte, Schreibstifte

AB C3003

NAME: _____ AB C3003

**CAPTAIN KARA 2:
INFORMATIONEN SUCHEN**

1. Du gibst sichere Suchmaschinen für das Internet, die auch für Kinder geeignet sind. Wie nennt ihr Kinder-suchmaschinen? Welche kennst du? Kreuze an:

☐ https://www.google.de
☐ https://www.bildsuch.de
☐ https://www.kindersuchmaschinen.de

2. Captain Kara und ihre Crew wollen in einer Buch-Interview-Session mit dem Autor sprechen. Was ist Google? Kreuze an:

☐ Google bedeutet Internet.
☐ Google ist eine Suchmaschine.
☐ Google ist ein Fernsehender.

3. Was hat ein Benutzer auf der „Schiffszugabe“ gemacht? Kreuze an:

☐ Wählt die richtigen Wörter.
☐ Wählt die richtigen Bilder.
☐ Die Buch ist schon zum Verkauf.

4. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

5. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

6. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

7. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

8. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

9. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

10. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

11. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

12. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

13. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

14. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

15. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

16. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

17. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

18. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

19. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

20. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

21. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

22. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

23. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

24. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

25. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

26. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

27. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

28. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

29. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

30. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

31. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

32. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

33. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

34. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

35. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

36. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

37. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

38. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

39. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

40. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

41. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

42. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

43. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

44. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

45. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

46. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

47. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

48. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

49. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

50. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

51. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

52. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

53. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

54. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

55. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

56. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

57. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

58. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

59. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

60. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

61. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

62. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

63. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

64. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

65. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

66. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

67. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

68. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

69. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

70. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

71. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

72. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

73. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

74. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

75. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

76. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

77. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

78. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

79. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

80. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

81. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

82. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

83. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

84. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

85. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

86. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

87. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

88. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

89. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

90. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

91. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

92. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

93. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

94. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

95. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

96. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

97. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

98. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

99. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

100. Was ist die richtige Antwort? Kreuze an:

☐ Die Buch gibt es überall.

Arbeitsblatt C3003 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T2** Methoden zu Lernen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben

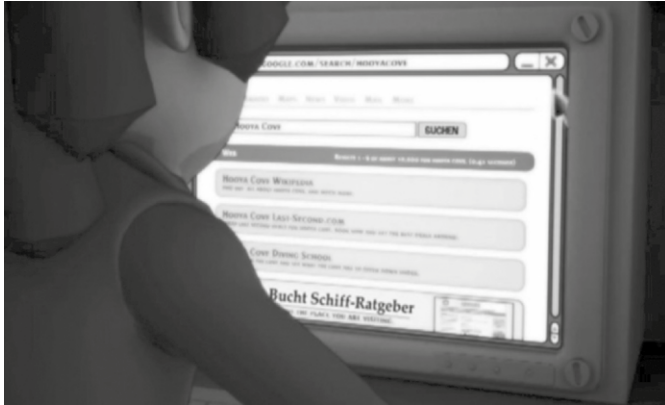
Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/kara2>

Schlagwörter: Informationen Kindersuchmaschinen Google
Wikipedia Recherche



CAPTAIN KARA 2: INFORMATIONEN SUCHEN



- 1 Captain Kara und ihre Crew wollen in einer Bucht übernachten. Winston soll dazu im Internet "googeln" (gesprochen: guhgäl). Was ist Google? Kreuze an:

- ☐ Google bedeutet Internet.
☐ Google ist eine Suchmaschine.
☐ Google ist ein Fernsehsender.

- 2 Was hat ein Benutzer auf der „Schiffsratgeberseite“ geschrieben? Kreuze an:

- ☐ Vorsicht! Affenfressende Pinguine!
☐ Die Bucht ist schön zum Urlaub machen.
☐ Die Bucht gibt es überhaupt nicht.

- 3 Winston vergleicht diese Information mit der offiziellen Piraten-Seekarte. Außerdem schaut er auf der Internetseite Wikipedia.de nach. Was ist die Wikipedia? Unterstreiche die richtigen Aussagen in Grün, die falschen in Rot:

Auf Wikipedia ist immer alles wahr.

Jede/r darf etwas auf Wikipedia schreiben.

Nur Lehrer dürfen etwas auf Wikipedia schreiben.

Wikipedia enthält viele Informationen.

Auf Wikipedia ist immer alles falsch.

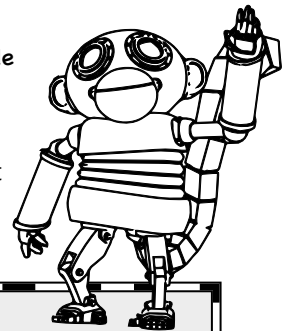
Wikipedia gibt es nur auf Englisch.

- 4 Diskutiert: Welche Informationen über die Bucht sind wohl wahr? Was sind die Vor- und Nachteile der Informationssuche im Internet? Hat jemand von euch schonmal etwas Ähnliches erlebt?

- 5 Es gibt sichere Suchmaschinen für das Internet, die extra für Kinder gemacht sind. Man nennt sie „Kindersuchmaschinen“. Welche kennst du? Kreuze an:

- ☐ <https://www.fragfinn.de>
☐ <https://www.blindekuh.de>
☐ <https://www.helleskoepfchen.de>

- 6 Ergänze die fehlenden Wörter in den Merksätzen unten. Schaffst du es, alles richtig zu ergänzen? Fülle zunächst mit Bleistift aus:



Merke:

1. Das Internet hat immer Recht.
2. Kinder sollten zur Informationssuche am besten nutzen.
3. Viele Kindersuchmaschinen bieten tolle Spiele, Bilder und vor allem richtige
4. Auf Wikipedia darf.....etwas hineinschreiben. Deswegen gibt es dort sowohl, als auch Informationen.
5. Am besten vergleiche ich Informationen im Internet auf Webseiten, um herauszufinden, ob sie richtig sind.

Kindersuchmaschinen, Informationen, falsche, nicht, richtige, jeder, verschiedenen

CAPTAIN KARA 3: ONLINE SPIELEN MIT UNBEKANNTEN?

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Persönliche Daten im Internet nicht verraten.
- 2 Beim Spielen im Internet benutzt man Spielernamen.
- 3 Fehlverhalten anderer Spieler auf der Website melden.

ANLEITUNG

- 1 Film zeigen; stoppen bei Minute 02:06.
- 2 Arbeitsblatt durcharbeiten.
- 3 Merksätze gemeinsam in Klasse vorlesen.

- 1 **Film zeigen;**
stoppen bei Minute 02:06 (Anruf bei der Smart Crew). Arbeitsblätter austeilen.

- 2 Fragen 1-2 in Einzel- oder Gruppenarbeit bearbeiten lassen. Frage 3: Diskussion über eigene Erlebnisse, mögliche Stichwörter: Online Spiele, Chat, persönliche Daten; Film Teil 2 bis Ende zeigen, Diskussion vertiefen und abschließen. Frage 4 bearbeiten lassen. Merksätze zunächst mit Bleistift ausfüllen lassen.

- 3 **Lösungswörter Merksätze:**
1. persönlichen; 2. Daten; 3. echten; 4. Regeln; 5. melden; blockieren; 6. Eltern. Merksätze können für abschließende Diskussion genutzt werden. Richtige Antworten in Grün schreiben lassen.

Weitere Tipps:

Alternativ das Arbeitsblatt als Vorlage für geleitete Filmdiskussion nutzen, z. B. bei leseschwachen Kindern.

Merksätze als Plakate gestalten und in der Klasse aufhängen.

▶ 25 - 45 Minuten

▶ Filmdiskussion, AB

▶ Filmvorführung, Buntstifte, Schreibstifte

AB C3004

NAME: _____ AB C3004

CAPTAIN KARA 3: ONLINE SPIELEN MIT UNBEKANNTEN?

1. Captain Kara und Winzen spielen ein Online-Spiel. Du bist unbekannter Mitspieler. Was soll er wissen?

2. Was soll er wissen?

3. Was soll er wissen?

4. Was soll er wissen?

5. Was soll er wissen?

6. Was soll er wissen?

7. Was soll er wissen?

8. Was soll er wissen?

9. Was soll er wissen?

10. Was soll er wissen?

11. Was soll er wissen?

12. Was soll er wissen?

13. Was soll er wissen?

14. Was soll er wissen?

15. Was soll er wissen?

16. Was soll er wissen?

17. Was soll er wissen?

18. Was soll er wissen?

19. Was soll er wissen?

20. Was soll er wissen?

21. Was soll er wissen?

22. Was soll er wissen?

23. Was soll er wissen?

24. Was soll er wissen?

25. Was soll er wissen?

26. Was soll er wissen?

27. Was soll er wissen?

28. Was soll er wissen?

29. Was soll er wissen?

30. Was soll er wissen?

31. Was soll er wissen?

32. Was soll er wissen?

33. Was soll er wissen?

34. Was soll er wissen?

35. Was soll er wissen?

36. Was soll er wissen?

37. Was soll er wissen?

38. Was soll er wissen?

39. Was soll er wissen?

40. Was soll er wissen?

41. Was soll er wissen?

42. Was soll er wissen?

43. Was soll er wissen?

44. Was soll er wissen?

45. Was soll er wissen?

46. Was soll er wissen?

47. Was soll er wissen?

48. Was soll er wissen?

49. Was soll er wissen?

50. Was soll er wissen?

51. Was soll er wissen?

52. Was soll er wissen?

53. Was soll er wissen?

54. Was soll er wissen?

55. Was soll er wissen?

56. Was soll er wissen?

57. Was soll er wissen?

58. Was soll er wissen?

59. Was soll er wissen?

60. Was soll er wissen?

61. Was soll er wissen?

62. Was soll er wissen?

63. Was soll er wissen?

64. Was soll er wissen?

65. Was soll er wissen?

66. Was soll er wissen?

67. Was soll er wissen?

68. Was soll er wissen?

69. Was soll er wissen?

70. Was soll er wissen?

71. Was soll er wissen?

72. Was soll er wissen?

73. Was soll er wissen?

74. Was soll er wissen?

75. Was soll er wissen?

76. Was soll er wissen?

77. Was soll er wissen?

78. Was soll er wissen?

79. Was soll er wissen?

80. Was soll er wissen?

81. Was soll er wissen?

82. Was soll er wissen?

83. Was soll er wissen?

84. Was soll er wissen?

85. Was soll er wissen?

86. Was soll er wissen?

87. Was soll er wissen?

88. Was soll er wissen?

89. Was soll er wissen?

90. Was soll er wissen?

91. Was soll er wissen?

92. Was soll er wissen?

93. Was soll er wissen?

94. Was soll er wissen?

95. Was soll er wissen?

96. Was soll er wissen?

97. Was soll er wissen?

98. Was soll er wissen?

99. Was soll er wissen?

100. Was soll er wissen?

Arbeitsblatt C3004 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben

Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/kara3>

Schlagwörter: Online Spiele Chat persönliche Daten Melden

CAPTAIN KARA 3: ONLINE SPIELEN MIT UNBEKANNTEN?



- 1 Captain Kara und Winston spielen ein Online-Spiel. Ein Unbekannter schreibt ihnen. Was will er wissen? Kreuze an:

- ☐ Karas Sternzeichen
- ☐ Karas E-Mail-Adresse, ihren echten Namen und ihre Wohnadresse
- ☐ Die Uhrzeit

- 2 Unterstreiche in Grün, was du fremden Menschen verraten darfst. Unterstreiche in Rot, was du ihnen nicht verraten darfst.

Meinen Nachnamen und mein Alter.

Mein Sternzeichen.

Meinen Spielernamen („Nick-Name“).

Meine Handynummer.

Die Uhrzeit.

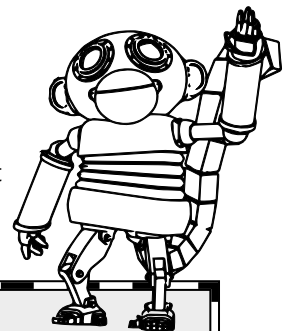
Wo ich wohne.

- 3 Diskutiert in der Klasse: Wer spielt gerne Spiele im Internet? Was könnte passieren, wenn man einem Unbekannten persönliche Informationen dabei verrät?

- 4 Auf allen Spieleseiten im Internet gibt es Regeln. Welche Sicherheitsregeln gibt es? Kreuze an:

- ☐ Man soll Spieler melden oder blockieren, wenn sie gegen Regeln verstoßen.
- ☐ Man darf seine Passwörter an andere weitergeben, um Punkte zu sammeln.
- ☐ Man muss aufpassen, dass Gratis-Spiele auch wirklich gratis sind und kein Geld kosten.

- 5 Ergänze die fehlenden Wörter in den Merksätzen unten. Schaffst du es, alles richtig zu ergänzen? Fülle zunächst mit Bleistift aus:



Merke:

- Bei Online-Spielen darf ich anderen Spielern meine Daten nicht verraten.
- Zu meinen persönlichen gehören: Mein Name, meine Adresse, Geburtsdatum, Handynummer, Telefonnummer und E-Mail Adresse.
- Unbekannte dürfen meinen Spielernamen wissen, aber nicht meinen Namen.
- Auf jeder Internetseite gelten
- Wenn ein Spieler Regeln verletzt, sollte ich ihn Damit er mir nicht mehr schreiben kann, sollte ich ihn
- Ich erzähle meinen....., was ich im Internet erlebe und mit wem ich schreibe.

Regeln, Daten, echten, melden, persönlichen, Eltern, blockieren

CAPTAIN KARA 4: SPRECHEN ÜBER CYBERMOBBING

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Mobbing im Internet heißt „Cybermobbing“.
- 2 Über Cybermobbing muss sofort mit einem Erwachsenen gesprochen werden, auch wenn ein anderer das Opfer ist!
- 3 Nicht wegsehen, sondern helfen.

ANLEITUNG

- 1 Film zeigen; stoppen bei Minute 01:29.
- 2 Arbeitsblatt durcharbeiten.
- 3 Merksätze gemeinsam in Klasse vorlesen.

- 1 **Film zeigen;**
stoppen bei Minute 01:29 (Anruf bei der Smart Crew). Arbeitsblätter austeilen.

- 2 Fragen 1-3 in Einzel- oder Gruppenarbeit bearbeiten lassen. Frage 4: Diskussion mit Kindern über eigene Erlebnisse, mögliche Stichwörter: E-Mails, Chat, SPAM. Film Teil 2 bis Ende zeigen, Diskussion vertiefen und abschließen. Frage 5 bearbeiten lassen. Merksätze zunächst mit Bleistift ausfüllen lassen.

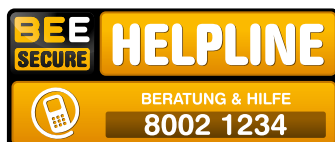
- 3 **Lösungswörter Merksätze:** 1. Cybermobbing; 2. Meinung; Gefühle; 3. weniger; 4. Erwachsenen; 5. helfe. Merksätze können für abschließende Diskussion genutzt werden. Richtige Antworten in Grün schreiben lassen.

Weitere Tipps:

Alternativ das Arbeitsblatt als Vorlage für geleitete Filmdiskussion nutzen, z. B. bei leseschwachen Kindern.

Merksätze als Plakate gestalten und in der Klasse aufhängen.

Auf **BEE SECURE HELPLINE 8002 1234** und **KJT 116 111** hinweisen



25 - 45 Minuten

Filmdiskussion, AB

Filmvorführung, Buntstifte, Schreibstifte

AB C3005

NAME: _____ AB C3005

CAPTAIN KARA 4:
SPRECHEN ÜBER CYBERMOBBING

1. Wie nennt man das, was Captain Kara hier passiert?
Kreuz an:
☐ Cybermobbing = Mobbing im Internet
☐ Cyberbully = Jemand macht ein böses Spiel mit dir
☐ Computerkriech

2. Im Internet darf jeder seine persönliche Meinung schreiben. Andere Personen zu beleidigen ist aber verboten. Unterstreiche die richtigen Aussagen in Grün, die anderen in Rot.

Es gefällt mir nicht, dass meine Klassenkasse! verloren hat.
Unsere Gegner kein Fußballspiel sind die hässlich und dumm gewesen.
Manchmal erlaube ich meine Hausaufgaben nicht zu geben, weil ich lieber spielen möchte.

Wer seine Hausaufgaben macht ist ein dummer Schreiber!

3. Diskutiert in der Klasse über Captain Kara, ob sie gemobbt wird? Hat jemand von euch schonmal einen Briefkasten oder Briefkasten?

4. Hast du vor, jemand mobbt dich im Internet. Wie reagierst du richtig? Kreuze an:
☐ Ich möchte wissen, dass mich die gemobbt haben in Ruhe lassen soll.
☐ Ich weiß und warte ab. Ich rede nicht darüber, weil ich mich schäme.
☐ Ich erzähle es sofort einem Erwachsenen, dem ich vertraue.

5. Ergänze die folgenden Wörter in den Merksätzen unten. Schreibe sie so, wie richtig zu ergänzen? Fülle anschließend das Plakat aus!

Merksätze:

1. Mobbing im Internet nennt man _____

2. Ich darf meine _____ nachteilig im Internet veröffentlichen. Dabei achte ich darauf, weder mit Worten noch mit Bildern die _____ anderer Menschen zu verletzen.

3. Je _____ persönliche Informationen und Fotos von mir im Internet zu finden sind, desto besser bin ich vor Cybermobbing geschützt.

4. Wenn ich gemobbt werde, erzähle ich es sofort einem _____

5. Wenn ein anderer Kind gemobbt wird, schau ich nicht weg! Sondern ich _____ dem Kind, indem ich einem Erwachsenen davon erzähle.

Melanie, Kaja, Doreen, Cybermobbing, weniger, Gefühle

Arbeitsblatt C3005 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben

Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/kara4>

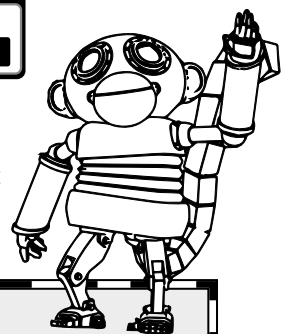
Schlagwörter: Cybermobbing Gefühle Melden



CAPTAIN KARA 4: SPRECHEN ÜBER CYBERMOBBING



kanner
jugend
telefon
116 111



- 1 Wie nennt man das, was Captain Kara hier passiert?
Kreuze an:

- ☐ Cybermobbing = Mobbing im Internet
☐ Cyberfun = Jemand macht ein bisschen Spaß mit ihr
☐ Computervirus

- 2 Im Internet darf jeder seine sachliche Meinung schreiben. Andere Personen zu beleidigen ist aber verboten. Unterstreiche die erlaubten Aussagen in Grün, die verbotenen in Rot:

Es gefällt mir nicht, dass meine
Fußballmannschaft verloren hat.

Unsere Gegner beim Fußballspiel
sind alle hässlich und dumm gewesen!

Manchmal erledige ich meine Hausaufgaben
nicht so gerne, weil ich lieber spielen möchte.

Wer seine Hausaufgaben macht ist ein dummer Streber!

- 3 Diskutiert in der Klasse: Wie fühlt sich Kara, als sie gemobbt wird? Hat jemand von Euch schonmal etwas Ähnliches erlebt oder beobachtet?

- 4 Stell dir vor, jemand mobbt dich im Internet. Wie reagierst du richtig? Kreuze an:

- ☐ Ich schreibe zurück, dass mich die gemeine Person in Ruhe lassen soll.
☐ Ich weine und warte ab. Ich rede nicht darüber, weil ich mich schäme.
☐ Ich erzähle es sofort einem Erwachsenen, dem ich vertraue.

- 5 Ergänze die fehlenden Wörter in den Merksätzen unten. Schaffst du es, alles richtig zu ergänzen? Fülle zunächst mit Bleistift aus:

Merke:

1. Mobbing im Internet nennt man

.....

2. Ich darf meine sachlich
im Internet veröffentlichen. Dabei achte ich
darauf, weder mit Worten noch mit Bildern die
..... anderer Menschen zu verletzen.

3. Je persönliche Informationen und
Fotos von mir im Internet zu finden sind, desto
besser bin ich vor Cybermobbing geschützt.

4. Wenn ich gemobbt werde, erzähle ich es
sofort einem

5. Wenn ein anderes Kind gemobbt wird, schaue
ich nicht weg! Sondern ich
dem Kind, indem ich einem Erwachsenen davon
erzähle.

Meinung, helfe, Erwachsenen,
Cybermobbing, weniger, Gefühle

CAPTAIN KARA 5: CHATTEN UND SICH TREFFEN?

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Nur mit Freunden chatten, die man persönlich kennt.
- 2 Nicht mit „Online-Freunden“ zum Treffen verabreden. Und falls doch: niemals ohne erwachsene Begleitung!

ANLEITUNG

- 1 Film zeigen; stoppen bei Minute 01:27.
- 2 Arbeitsblatt durcharbeiten.
- 3 Merksätze gemeinsam in Klasse vorlesen.

- 1 **Film zeigen;** stoppen bei Minute 01:27 (Anruf bei der Smart Crew). Arbeitsblätter austeilern.
- 2 Fragen 1-3 in Einzel- oder Gruppenarbeit bearbeiten lassen. Frage 4: Diskussion mit Kindern über eigene Erlebnisse, mögliche Stichwörter: E-Mails, Chat, SPAM. Film Teil 2 bis Ende zeigen, Diskussion vertiefen und abschließen. Frage 5 bearbeiten lassen. Merksätze zunächst mit Bleistift ausfüllen lassen.
- 3 **Lösungswörter Merksätze:** 1. nicht; 2. Nein; 3. gefährlich; 4. persönlich. Merksätze können für abschließende Diskussion genutzt werden. Richtige Antworten in Grün schreiben lassen.

Weitere Tipps:

Alternativ das Arbeitsblatt als Vorlage für geleitete Filmdiskussion nutzen, z. B. bei leseschwachen Kindern.

Merksätze als Plakate gestalten und in der Klasse aufhängen.



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/kara5>



Schlagwörter: Chatten Profil Foto Unbekannte
Kontakt Treffen

▶ 25 - 45 Minuten

► Filmdiskussion, AB

► Filmvorführung, Buntstifte, Schreibstifte

AB C3006

NAME:

AB 2306

5

CAPTAIN KARA 5: CHATTEN UND SICH TREFFEN?

1. Captain Kara wird im Internet von einem unbekannten Benutzer angeschrieben, der sich mit ihr treffen möchte. Chen auf dem Bild zeigt, was von Prof. W. von weiß Kara von dem unbekannten "Person" antwortet.

☐ Er ist ein netter Mann und Brille

☐ Ist ein Mann.

☐ Ich verstehe, dass Sie das und die Frau können helfen.

2. Ein unbekannter Mann schreibt von dem Internet möchte sich mit ihr alleine treffen. Was antwortet du, das richtig ist, wenn du die Unbekannte nicht kennen? Antworte genau, die Unbekannte.

Ich erzähle dem Unbekannten meine Namen und seine Adresse.

3. Ich frage mich, wo der Unbekannte wohnt. Wie ich antworten möchte, "Ich bin nicht zu dir, Chen".

Ich erzähle es selbst meinen Eltern oder einem anderen Erwachsenen, dem ich vertraue.

4. Ich frage meinen Freund, ob er einen better Freund, als er mich fragen. Wie können eine Bitte nicht "gemein" antworten?

Ich sage "Nein, Danke" und beende den Kontakt. Ich bin uninteressant.

5. Die Unbekannte: Was sagst du ihr, wenn sie eine unbekannte Person aus dem Internet sich mit euch treffen möchte, wenn du nicht passierst?

6. Ich finde freundliche, aber ich gefühllos Menschen im Internet. Sollten Sie (vielleicht auch das) die Experten der Menschen helfen in der Kommunikation?

Meine:

1. Keine auf Profilen im Internet mit

1. Ich verstehe, was der Person ist.

2. Wenn eine unbekannte Person aus dem Internet mich mit mir alleine treffen möchte, dann sage ich: 1

3. Ich erzähle selbst meinen Eltern oder anderen Erwachsenen, denen ich vertraue, was eine unbekannte Person im Internet mit mir Kontakt.

4. Außerdem, dass ein Freund ist, wenn 1

5. Ich bin Internet nicht zu dir nur Menschen

Kontakt, bitte ich

keine, Namen Namen und die Adresse habe ich für mich.

Nicht persönlich, kein geführtes

Arbeitsblatt C3006 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

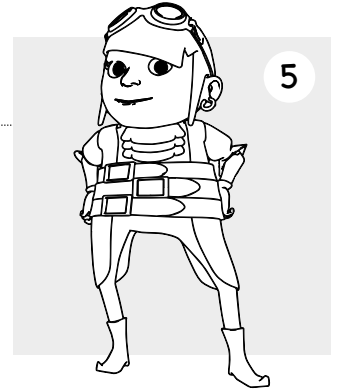
- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

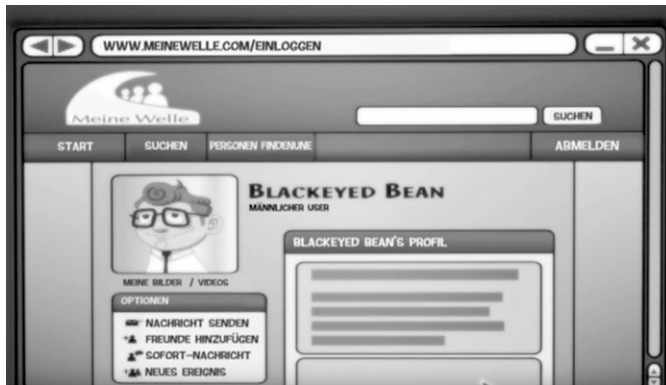
- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben



CAPTAIN KARA 5: CHATTEN UND SICH TREFFEN?



- 1 Captain Kara wird im Internet von einem Unbekannten kontaktiert, der sich mit ihr treffen möchte. Oben auf dem Bild siehst du sein Profil. Was weiß Kara nun über den Unbekannten? Kreuze an:

- ☐ Er ist ein netter Mann mit Brille
- ☐ Es ist ein Mann.
- ☐ Gar nichts, denn das Foto und der Name können falsch sein.

- 2 Ein Unbekannter aus dem Internet möchte sich mit dir alleine treffen. Wie verhältst du dich richtig? Unterstreiche die richtigen Antworten grün, die falschen rot:

Ich erzähle dem Unbekannten
meinen Namen und meine Adresse.

Ich frage nach, wie der Unbekannte heißt. Wenn ich
seinen Namen weiß, darf ich mich mit ihm treffen.

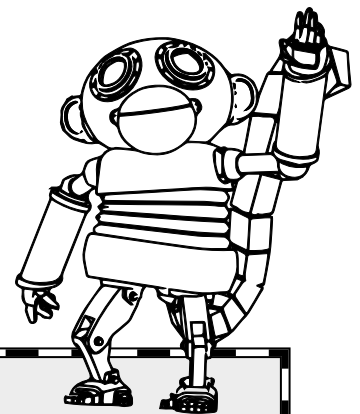
Ich erzähle es sofort meinen Eltern oder einem anderen
Erwachsenen, dem ich vertraue!

Ich frage meine beste Freundin oder meinen besten Freund,
ob er mich begleitet. Wir können einen Bösen bestimmt
gemeinsam austricksen!

Ich sage "Nein, danke" und beende den Kontakt
mit dem Unbekannten.

- 3 Diskutiert: Was würdet ihr tun, wenn eine unbekannte Person aus dem Internet sich mit euch treffen möchte? Was kann passieren?

- 5 Es gibt freundliche, aber auch gefährliche Menschen im Internet. Richtiges Verhalten schützt dich! Ergänze die fehlenden Wörter in den Merksätzen.



Merke:

1. Fotos auf Profilen im Internet zeigen
..... immer, wer die Person in
Wahrheit ist.
2. Wenn eine unbekannte Person aus dem
Internet sich mit mir alleine treffen möchte,
dann sage ich: !
3. Ich erzähle sofort meinen Eltern oder anderen
Erwachsenen, denen ich vertraue, wenn eine
unbekannte Person im Internet mit mir Kontakt
aufnimmt. Denn ein Treffen kann
..... sein!
4. Im Internet sollte ich nur mit Menschen
Kontakt haben, die ich
kenne. Meinen Namen und die Adresse behalte
ich für mich.

Nicht, persönlich, Nein, gefährlich

DAS WWW: FRAGEN LERNEN!

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 „WWW“ heißt „World Wide Web“ (weltweites Computernetzwerk)
- 2 5 Grundregeln zur Internetnutzung kennenlernen.
- 3 Eigenes Verhalten und Verhalten anderer im Internet in Frage stellen (Reflexion der Mediennutzung).

ANLEITUNG

- 1 Einleitung.
- 2 Arbeitsblatt durcharbeiten.
- 3 Warum-Fragen beantworten in Klassendiskussion.

- 1 **Einleitung:** Wir üben heute „WWW“ Fragen. „WWW“ sagt man auch wozu? Zum Internet (World Wide Web). **Wer** macht **was** und **warum** im Internet? Arbeitsblatt austeilten.

- 2 Arbeitsblatt durcharbeiten wie im Beispiel (W-Fragen formulieren). Evtl. Begriffe erläutern (WWW, Kindersuchmaschine, Webcam)

- 3 Mögliche Antworten zu „Warum-Fragen“:
Beispiel: Selber aufpassen ist der wichtigste Schutz im Internet!
A1) Kindersuchmaschinen sind sicherer für Kinder als Google, da kindgerechte Inhalte, tatsächlich kostenlose und altersgerechte Spiele;
A2) Vorsichtsmaßnahme; durch verschiedene Tricks könnte ein Unbekannter die Webcam heimlich anschalten, daher sollte sie immer bedeckt sein (außer, wenn man sie gerade selber benutzt);
A3) Damit sie von den Eltern lernt, besser geschützt zu sein; wenn alleinige Nutzung, dann sollte den Eltern nachträglich immer alles erzählt werden;
A4) Schutz der Privatsphäre, sich nicht angreifbar machen;
A5) Texte, Bilder, Videos etc. können weitergeleitet, kopiert und heimlich gespeichert werden; obwohl es dafür Gesetze gibt, kann man das zurzeit nicht verhindern.

Als Fazit: Im Internet kann man Fragen stellen und Antworten finden. Aber es ist genauso wichtig das Internet mit seinen Chancen und Risiken selber in Frage zu stellen (wie benutze ich es sicher?).

▶ 25 - 45 Minuten

▶ Arbeitsblatt

▶ Schreibstifte

AB C3007

NAME: _____ AB C3007

DAS WWW: FRAGEN LERNEN!

Formuliere die passenden Fragesätze zu den Aussagesätzen.

Beispiel: **Wer** passt im Internet immer gut auf?
Was macht 30 immer im Internet?
Warum passt 30 im Internet immer gut auf?

AUFGABE 1 Tom benutzt im Internet Kindersuchmaschinen.

Wer _____

Was _____

Warum _____

AUFGABE 2 Linda klebt einen Aufkleber auf ihre Webcam.

Wer _____

Was _____

Warum _____

AUFGABE 3 Tatiana benutzt das Internet nur zusammen mit einem Erwachsenen.

Wer _____

Was _____

Warum _____

AUFGABE 4 Nick verrät im Internet niemals seinen Namen oder seine Adresse.

Wer _____

Was _____

Warum _____

AUFGABE 5 Das Internet vergisst nichts!

Wer _____

Was _____

Warum _____

Arbeitsblatt C3007 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S3** Lesen
- S4** Schreiben

Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/toptipps>

Schlagwörter: WWW Webcam Kindersuchmaschinen Denken



DAS WWW: FRAGEN LERNEN!

Formuliere die passenden Fragesätze zu den Aussagesätzen.

Beispiel: Jil passt im Internet immer gut auf.

Wer passt im Internet immer gut auf?

Was macht Jil immer im Internet?

Warum passt Jil im Internet immer gut auf?

AUFGABE 1 Tom benutzt im Internet Kindersuchmaschinen.

Wer

Was

Warum



AUFGABE 2 Linda klebt einen Aufkleber auf ihre Webcam.

Wer

Was

Warum



AUFGABE 3 Tatiana benutzt das Internet nur zusammen mit einem Erwachsenen.

Wer

Was

Warum



AUFGABE 4 Nick verrät im Internet niemals seinen Namen oder seine Adresse.

Wer

Was

Warum

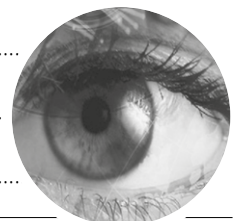


AUFGABE 5 Das Internet vergisst nichts!

Wer

Was

Warum



DAS GEWALTBAROMETER

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Prävention Cybermobbing, Förderung positiver Netzkultur.
- 2 Mein Verhalten im Internet löst bei anderen Gefühle aus.
- 3 Grenzen kennen und respektieren - online wie offline.

ANLEITUNG

- 1 „Spielablauf“ erklären.
- 2 Barometer legen und Karten legen lassen.
- 3 Gefühle/Situationen diskutieren. Fazit ziehen.

- 1 Den Kindern Vorgehen erklären, dann Karten an Kinder in Klasse verteilen (1 Karte pro Kind).

- 2 Barometer entspr. Abb. auf Boden auslegen, also grünes Ende und rotes Ende 2-3 Meter auseinander. Karten austeilen. Spielablauf: Kinder dürfen nur die eigene Karte lesen. Jedes Kind soll sich vorstellen, dass die Situation auf der Karte gerade passiert ist. Dann soll jedes Kind seine Karte mit der Rückseite nach oben auf den Boden legen, zwischen grünem "0 - Gar nicht verletzt" und rotem "10 - Ganz arg verletzt" Ende des Barometers. Wichtig: betonen, dass Gefühle irgendwo zwischen Extremen wie „alles super“ und „alles ganz schlimm“ liegen können, und dass es beim Auslegen der Karten kein „Richtig“ oder „Falsch“ gibt. Wenn alle Karten liegen, die Karten der Reihe nach aufdecken, Situationen vorlesen lassen.

- 3 **Diskussion:** Warum liegt dieselbe Farbe an unterschiedlichen Stellen auf dem Barometer? Welche Situationen gibt es? (Offline- vs. Onlinesituationen). Wo gibt es Gemeinsamkeiten/Unterschiede innerhalb der Klasse? Was lehrt uns das Spiel über Menschen und Gefühle generell?

Fazit ziehen (Inhalte und Lernziele).

Vertiefung/Varianten: siehe weitere Beschreibung rechts.

20 - 30 Minuten

Aktivität

Gewaltbarometer
(1 Set ausreichend für 24 Schüler.
farbig ausdrucken)

AB C3008

NAME: _____ AB C3008

DAS GEWALTBAROMETER

Stichwort:
Die farbigen Karten sind fertig zum Ausschneiden im Leinwand-Format zu enthalten.
Es wird empfohlen, eine Vorlage zum Download der Karten als PDF zu laden.
Sprachen: Deutsch, Französisch, Englisch, Portugiesisch.

Varianten:
Geben gibt es Barometer-Karten für vielfältige Anwendungsmöglichkeiten. Sie können
- in mehreren Sprachen oder von Lehrern ausgedruckt werden oder mit anderen
- Situationen versehen werden. Auch wird es möglich sein, Gruppenkarten für Spiele,
- um aktuelle Themen zu diskutieren zu verwenden.

Farbige PDF zum Download für alle Varianten:
<https://www.bee-secure.lu/gewaltbarometer>

Das Arbeitsblatt zeigt ein Barometer mit einem grünen Ende (0 - Gar nicht verletzt) und einem roten Ende (10 - Ganz arg verletzt). In der Mitte befindet sich eine Skala von 0 bis 10. Rechts neben der Skala sind 24 Karten angeordnet, die in 6 Spalten und 4 Zeilen unterteilt sind. Jede Karte enthält eine Situation, die zwischen den Extremen eingeordnet werden soll.

Arbeitsblatt C3008 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

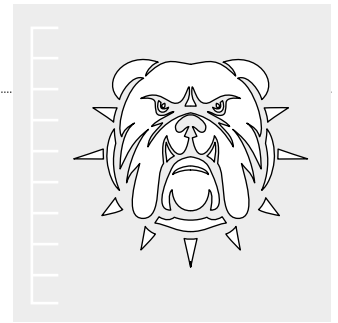
SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben

Weiterführende Links:

Farbiges PDF zum Download:
<https://www.bee-secure.lu/gewaltbarometer>

Schlagwörter: Gewalt Cybermobbing Gefühle
positive Netzkultur



DAS GEWALTBAROMETER

Hinweis:

Die farbigen Karten sind fertig zum Ausschneiden im Leitfaden-Anhang enthalten.

Es wird zudem ein Link bereitgestellt zum Download der Karten als PDF in den Sprachen: Deutsch, Französisch, Englisch, Portugiesisch.

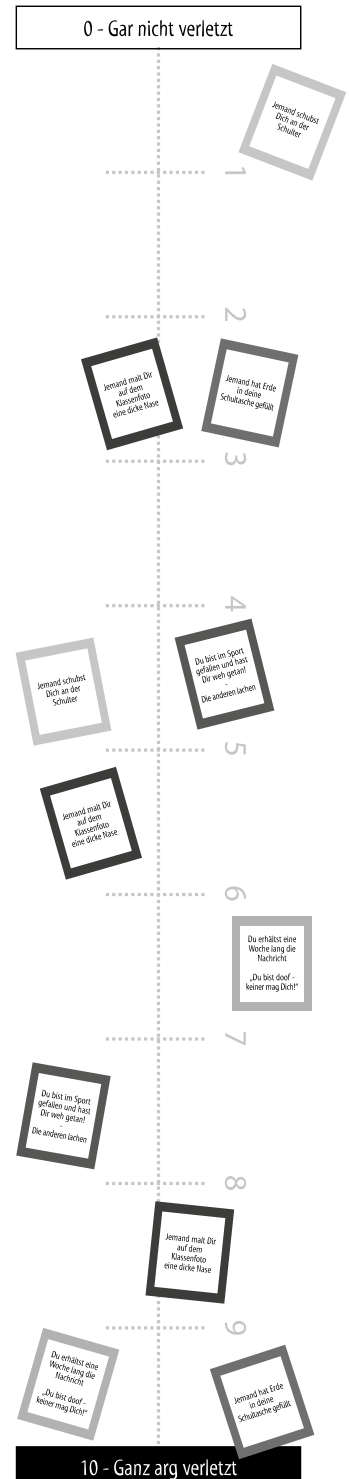
Varianten:

Zudem gibt es Blanko-Karten für vielfältige Anwendungsmöglichkeiten. Sie können bspw. in weiteren Sprachen selber vom Lehrer ausgefüllt werden oder mit anderen Situationen versehen werden. Auch sind sie einsetzbar als Gruppenarbeit für Kinder, um aktuelle Erlebnisse/Situationen zu thematisieren.

Farbiges PDF zum Download für alle Varianten:

<https://www.bee-secure.lu/gewaltbarometer>

Jemand schubst Dich an der Schulter	Jemand schubst Dich an der Schulter	Jemand schubst Dich an der Schulter	Jemand schubst Dich an der Schulter	0 - Gar nicht verletzt
Du erhältst eine Woche lang die Nachricht „Du bist doof - keiner mag Dich!“	Du erhältst eine Woche lang die Nachricht „Du bist doof - keiner mag Dich!“	Du erhältst eine Woche lang die Nachricht „Du bist doof - keiner mag Dich!“	Du erhältst eine Woche lang die Nachricht „Du bist doof - keiner mag Dich!“	
Ein Internetfreund fragt: „Bitte zieh vor dem Computer dein T-Shirt aus“.	Ein Internetfreund fragt: „Bitte zieh vor dem Computer dein T-Shirt aus“.	Ein Internetfreund fragt: „Bitte zieh vor dem Computer dein T-Shirt aus“.	Ein Internetfreund fragt: „Bitte zieh vor dem Computer dein T-Shirt aus“.	
Jemand malt Dir auf dem Klassenfoto eine dicke Nase	Jemand malt Dir auf dem Klassenfoto eine dicke Nase	Jemand malt Dir auf dem Klassenfoto eine dicke Nase	Jemand malt Dir auf dem Klassenfoto eine dicke Nase	
Du bist im Sport gefallen und hast Dir weh getan! Die anderen lachen	Du bist im Sport gefallen und hast Dir weh getan! Die anderen lachen	Du bist im Sport gefallen und hast Dir weh getan! Die anderen lachen	Du bist im Sport gefallen und hast Dir weh getan! Die anderen lachen	10 - Ganz arg verletzt
Jemand hat Erde in deine Schultasche gefüllt	Jemand hat Erde in deine Schultasche gefüllt	Jemand hat Erde in deine Schultasche gefüllt	Jemand hat Erde in deine Schultasche gefüllt	



HIMMEL UND HÖLLE

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Sicherheitsregeln wiederholen/vertiefen.
- 2 Regeln durch Reime und Sprüche einprägen.

ANLEITUNG

- 1 Arbeitsblatt austeilen.
- 2 „Himmel und Hölle“ basteln.
- 3 Spiel ausprobieren.

- 1 Arbeitsblatt austeilen.
- 2 Nach Bastelanleitung „Himmel und Hölle“ basteln. Felder dürfen farbig bemalt werden. Zugehörige Zahlen 1-8 auf jeweiliges „Dreiecks-Türchen“ schreiben (beim Umlappen von bspw. Türchen „7“ liest man Spruch 7, etc.).
- 3 **Spiel:** 1 Kind muss Zahl nennen, bspw. „5“, dann wird 5 Mal bewegt, dann gestoppt; Kind sagt eine der möglichen Zahlen der sichtbaren Dreiecks-Türchen. Entsprechendes Türchen wird geöffnet und vorgelesen. Ziel des Spiels: es soll so oft gespielt werden, bis Kind komplette Reime/Sprüche auswendig aufsagen kann.

Sprüche:

- Zauberei ist das Internet nicht - Technik ist sein wahres Gesicht!
- Erst denken, dann klicken!
- Ob unterwegs oder zuhause, auch vom Internet mach' ich mal 'ne Pause.
- Auf meiner Webcam klebt was drauf - und wenn ich filme pass' ich auf!
- Mein Passwort mach' ich mit 'nem Satz und hüte es wie einen Schatz!
- Vergiss nicht: das Internet vergisst nichts!
- Cybermobbing ist kein Spaß! Ich schau nicht weg, sondern sage was!
- Fotos und Videos: Einmal im Netz - Immer im Netz!

Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/videos>

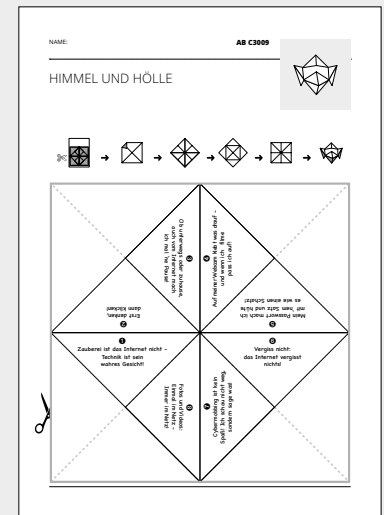
Schlagwörter: Internet Fotos Cybermobbing Passwort

20 - 30 Minuten

Basteln

Buntstifte, Schere

AB C3009



KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

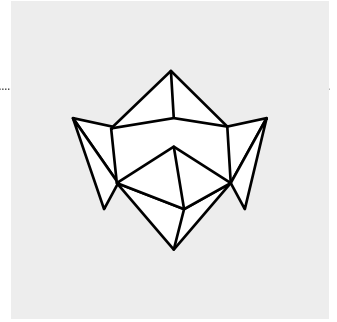
- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

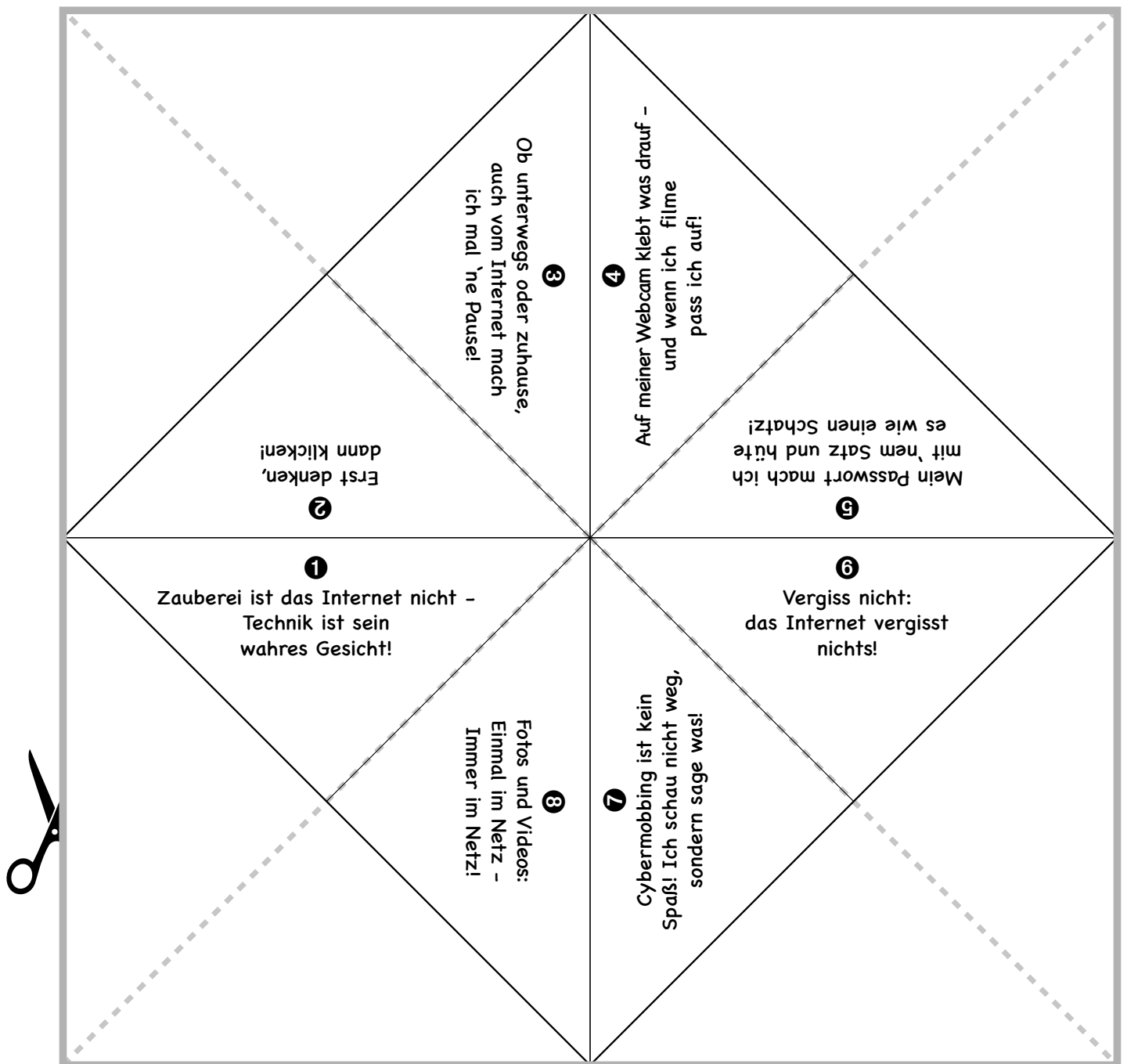
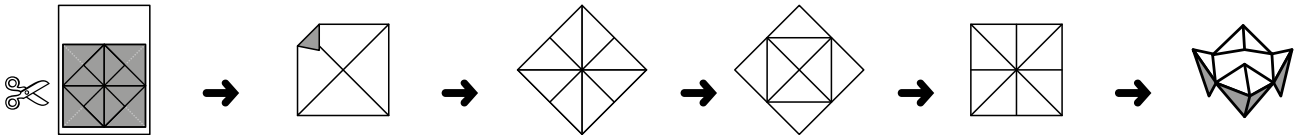
- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben



HIMMEL UND HÖLLE



DAS SMARTPHONE UND DAS INTERNET: APPS UND SERVER

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Apps können sich mit dem Server des Herstellers verbinden.
- 2 Apps können Daten vom Smartphone zu diesem Server schicken - daher nur seriöse Apps nutzen!
- 3 Die Verbindung zum Internet kann ich an- und abschalten.

ANLEITUNG

- 1 App-Liste erstellen.
- 2 Bastelanleitung folgen.
- 3 Prinzip erklären, Fazit.

- 1 Lieblings-Apps von Kindern benennen lassen und an die Tafel schreiben. Apps gemeinsam mit Kindern sortieren in Tabelle nach Funktion der App: chatten/kommunizieren; spielen; Musik hören; Fotos machen; sonstige;

- 2 Smartphone ausschneiden und jede App in eigener Farbe ausmalen lassen. Kinder können wahlweise echte oder erfundene Apps malen, den (erfundenen) Namen der App unter jeweilige App schreiben lassen.

- 2 **Erklären:** Zu jeder App gibt es einen Server des Herstellers/Anbieters. Die meisten Apps verschicken ihre Daten (z. B. Fotos) auf den Server des Anbieters, wo diese gespeichert werden oder greifen auf Daten des Servers zurück. Kinder sollen Server zu ihren Apps aussuchen und diese in der passenden Farbe ausmalen. Durch die Internetverbindung werden die Daten übertragen, die Verbindung kann aktiviert oder deaktiviert werden. Die jeweiligen, eigentlich unsichtbaren „Datenflüsse“ von der App zum Server ebenfalls farbig ausmalen lassen. Die Netzkabel zum Server dürfen auch farbig gemalt werden.

Ausgeschnittenes Smartphone „online schalten“, indem es mit dem Router verbunden wird:

- 3 **Fazit ziehen:** siehe Lernziele.



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/videos>



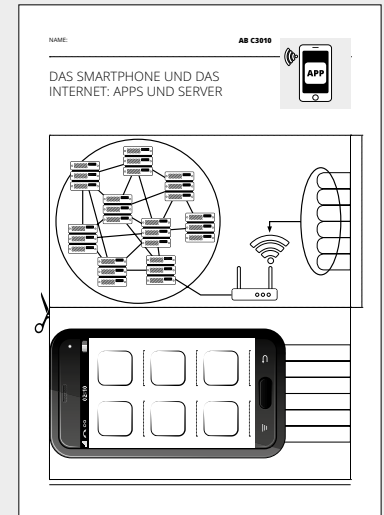
Schlagwörter: Server WWW Smartphone WLAN

▶ 20 - 45 Minuten

▶ Arbeitsblatt

▶ Buntstifte, Schere

AB C3010



Arbeitsblatt C3010 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

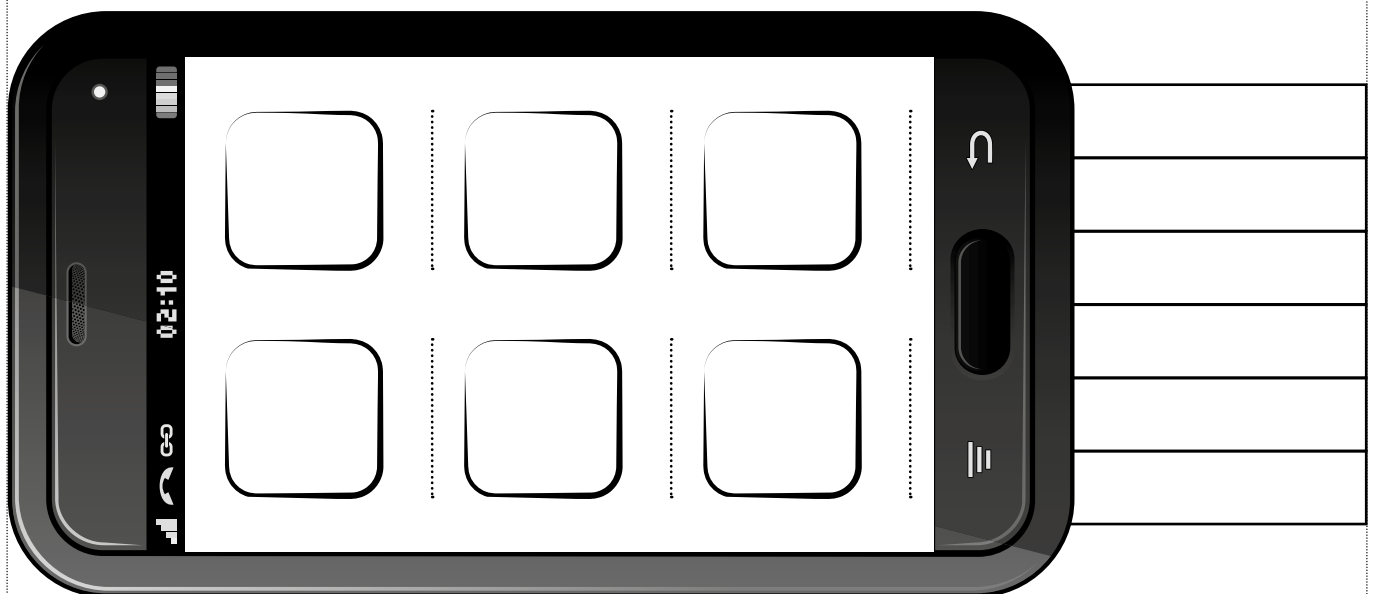
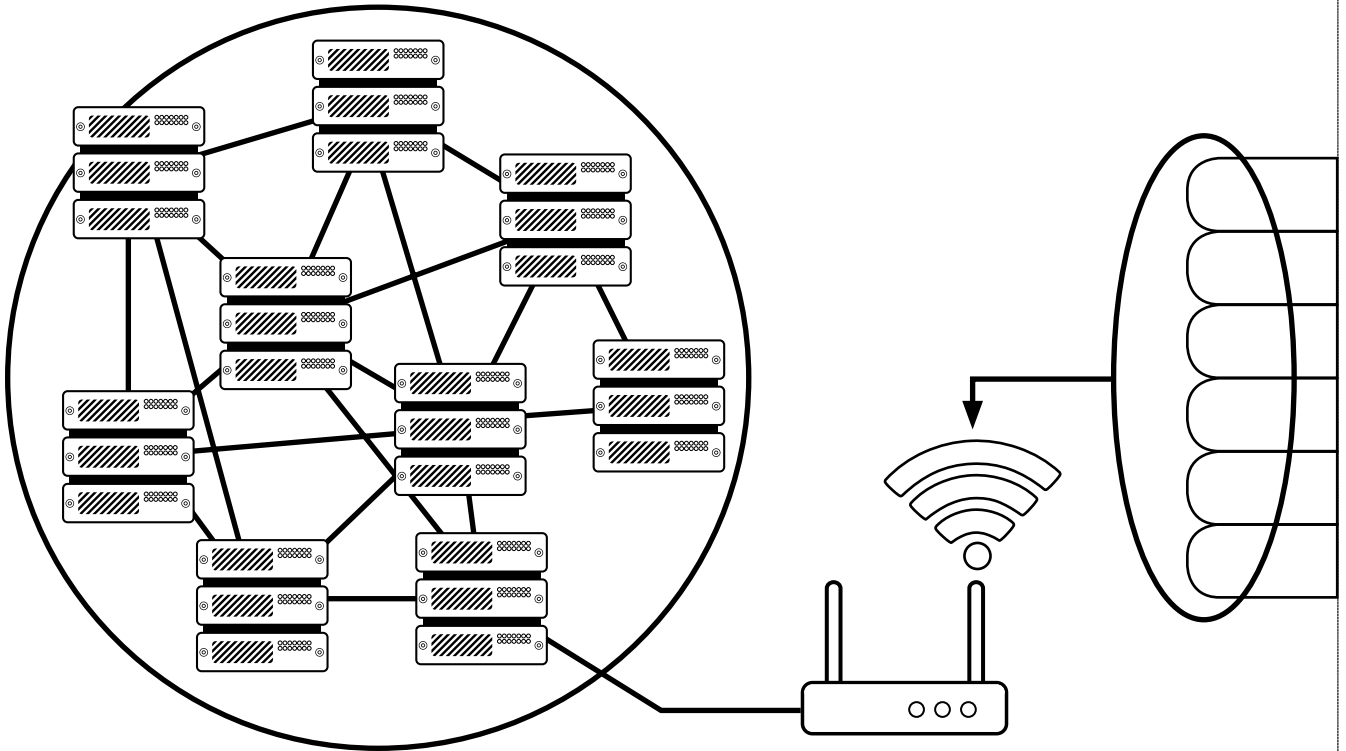
- S1** Sprechen
- S2** Hören

NAME: _____

AB C3010



DAS SMARTPHONE UND DAS INTERNET: APPS UND SERVER



TAMMY UND DAS SMARTPHONE - KEIN SPIELZEUG!

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Smartphones sind kleine Computer, kein Spielzeug.
- 2 Ich sollte ein „smarter“ = „schlauer“ Nutzer sein.
- 3 Funktionen und Möglichkeiten reflektieren.

ANLEITUNG

- 1 Geschichte vorlesen.
- 2 Aufgabe bearbeiten, diskutieren.
- 3 Fazit.

- 1 Das Arbeitsblatt austeilen, Geschichte vorlesen.
- 2 Kinder die Geschichte in eigenen Worten nacherzählen lassen, danach eigene Erfahrungen und Geschichten zu Smartphones erzählen lassen. In Einzel- oder Partnerarbeit Aufgabe lösen lassen. Richtige Nutzungsmöglichkeiten an Tafel sammeln.

Kinder die Liste mit weiteren Möglichkeiten ergänzen lassen. Wiederum eigene Erfahrungen berichten lassen und besprechen.

- 3 „Merke“ vorlesen lassen. Fazit ziehen: siehe Lernziele.

Wichtig zu vermitteln:

Es ist nicht wichtig, bereits ein Smartphone zu besitzen. Aber es ist wichtig, dass man weiß, wie man mit einer Technik umzugehen hat (auch wenn man sie erst in Zukunft benutzen wird).



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/kinder>



Schlagwörter: Smartphone

▶ 15 - 30 Minuten

▶ Arbeitsblatt

▶ Buntstifte, Schere

AB C3011

NAME: _____ AB C3011

TAMMY UND DAS SMARTPHONE - KEIN SPIELZEUG!

Tammys älterer Bruder Marat hat ein Smartphone zu Weihnachten bekommen. „Was bedeutet eigentlich das Wort „smart“?“, fragt sie. „Smart bedeutet schlau“, antwortet Marat. „Super, das heißt also, dein Smartphone ist total schlau und weiß alles!“, freut sich Tammy. „Oh nein!“, entgegnet Marat, „das bedeutet es auf keinen Fall! Man könnte höchstens sagen, dass ICH ein Benutzer eines Smartphones schlau genug sein sollte, um es sicher und gut zu benutzen. „Ach so!“, sagt Tammy, „und wie kommt es es auf schlaue Art und Weise benutzt?“ „Das kommt du heran, indem du mir und den Eltern genau zuhörst, und fragst, wenn du etwas wissen möchtest! Aber am wichtigsten ist: Immer zuerst denken, dann klicken! Genau wie im Internet!“ „Super, danke Marat!“ freut sich Tammy und geht hinaus in den Garten, um mit ihren Freunden Ball zu spielen.

Später erzählt Marat Tammy, was er mit dem Smartphone machen kann. Doch er macht auch gerne Witze und sagt ein paar falsche Dinge. Hilf Tammy, indem du die richtigen Aussagen in Grün unterstreichst!

Mit einem Smartphone kann man...

... die Haare kämmen.*
... Spiele spielen.*
... Fotos machen und versenden.*
... Videos anschauen.*
... ins Internet gehen.*
... Dosen öffnen.*
... Nachrichten versenden und empfangen.*
... Musik hören.*
... die Zähne putzen.*
... nach Informationen suchen.*
... durch die Zeit reisen.*
... telefonieren.*

 **Fallen Dir noch mehr Dinge ein????**

Merke: Wenn du eine Aktion schon ein eigenes Smartphone hast, lies dir ein wenig dazu mehr auf, was du gut und sicher benutzen kannst. Denn ein Smartphone ist kein Spielzeug, sondern ein kleiner Computer. Tipps und Hilfe dazu findest du auch im Internet auf der Website www.bee-secure.lu

Arbeitsblatt C3011 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

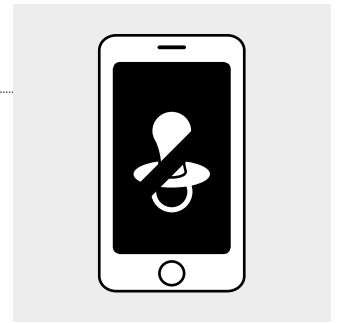
- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben



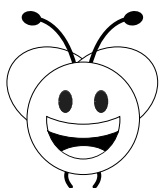
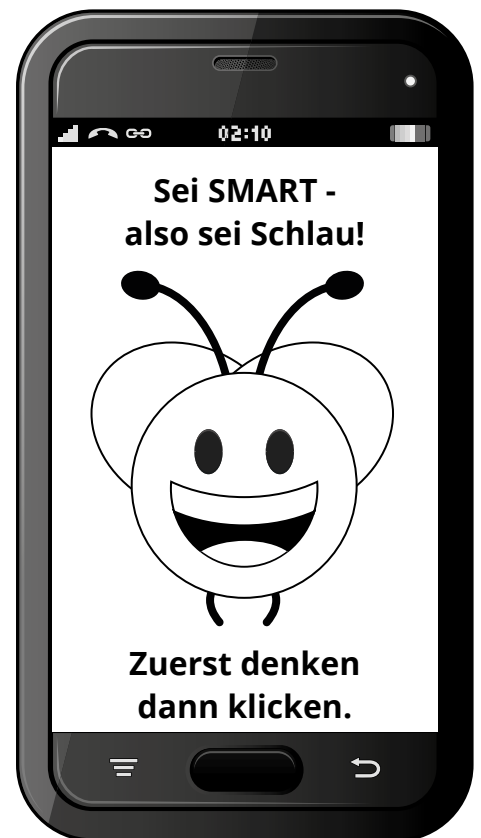
TAMMY UND DAS SMARTPHONE - KEIN SPIELZEUG!

Tammys älterer Bruder Marat hat ein Smartphone zu Weihnachten bekommen. „Was bedeutet eigentlich das Wort „smart“?“, fragt sie. „Smart bedeutet schlau“, antwortet Marat. „Super, das heißt also, dein Smartphone ist total schlau und weiß alles?“, freut sich Tammy. „Oh nein!“, entgegnet Marat, „das bedeutet es auf keinen Fall! Man könnte höchstens sagen, dass ICH als Benutzer eines Smartphones schlau genug sein sollte, um es sicher und gut zu benutzen. „Ach so!“, sagt Tammy, „und wie kannst du es auf schlaue Art und Weise benutzen?“ „Das kannst du lernen, indem du mir und den Eltern genau zuschaust, und fragst, wenn du etwas wissen möchtest. Aber am wichtigsten ist: Immer zuerst denken, dann klicken! Genau wie im Internet!“. „Super, danke Marat!“ freut sich Tammy und geht hinaus in den Garten, um mit ihren Freunden Ball zu spielen.

Später erzählt Marat Tammy, was er mit dem Smartphone machen kann. Doch er macht auch gerne Witze und sagt ein paar falsche Dinge. Hilf Tammy, indem du die richtigen Aussagen in Grün umkreist:

Mit einem Smartphone kann man....

„... die Haare kämmen.“
„... Spiele spielen.“
„... Fotos machen und versenden“.
„... Videos anschauen.“
„... ins Internet gehen.“
„... Dosen öffnen.“
„... Nachrichten versenden und empfangen.“
„... Musik hören.“
„... die Zähne putzen.“
„... nach Informationen suchen.“
„... durch die Zeit reisen.“
„... telefonieren.“



Fallen dir noch mehr Dinge ein ????

Merke: Wenn du wie Marat schon ein eigenes Smartphone hast, lass dir von einem Erwachsenen erklären, wie du es gut und sicher benutzen kannst. Denn ein Smartphone ist kein Spielzeug, sondern ein kleiner Computer. Tipps und Hilfe dazu findest du auch im Internet auf der Webseite <https://www.bee-secure.lu>

BRETTSPIEL „SMARTIE IM INTERNET“

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Wichtige Sicherheitsregeln lernen/ vertiefen.
- 2 Schlaues und vorsichtiges Verhalten im Internet ist zielführend.
- 3 Mit Eltern über Online-Erlebnisse sprechen ist etwas Positives.

ANLEITUNG

- 1 Spiel bunt malen + Spielfiguren basteln lassen.
- 2 Spiel spielen.
- 3 Fazit ziehen.

- 1 **Das Arbeitsblatt austeilen.**
Spielfiguren ausschneiden lassen, farbig ausmalen und zu stehenden Spielfiguren falten.

- 2 **Spielregeln:** Bis zu 4 Spieler; Gestartet wird auf „Los“, Ziel ist Feld „50“. Wer Feld „50“ erreicht rückt sein Figürchen auf das „BEE SECURE“ Feld und gewinnt. Ein Spieler beginnt, würfelt und rückt die entsprechende Augenzahl nach vorne. Landet die Spielfigur auf einem Aktionsfeld (Sprechblase), muss derjenige das Feld laut vorlesen und entsprechend der Anweisung seine Spielfigur verrücken. Landet eine Spielfigur ohne vorherige Anweisung auf einem „Elternfeld“, darf der Spieler noch einmal würfeln.

Ziel: „Smartie“ (= Spielfigur) soll ans Ziel kommen (Zielfeld: 50, dann automatisch auf BEE SECURE Feld vorrücken; warten, bis alle Spieler Ziel erreicht haben). Feld 45: Würfeln, ob WLAN Empfang oder nicht (gerade Zahl: Empfang, auf Feld weiter rücken; ungerade Zahl: stehen bleiben, nächster Spieler dran).

Hinweis: Eine größere Version des Spielplans im A3 Format ist im Leitfaden-Anhang enthalten.

- 3 **Fazit ziehen und fragen: Wodurch kommt Smartie am schnellsten zum Ziel?**
Antwort: Richtiges Verhalten im Internet, mit Eltern sprechen.

Extra: Kinder können „gute“ und „schlechte“ Aktionsfelder in zwei verschiedenen Farben ausmalen, „Elternfelder“ grün oder mit Lieblingsfarbe ausmalen.

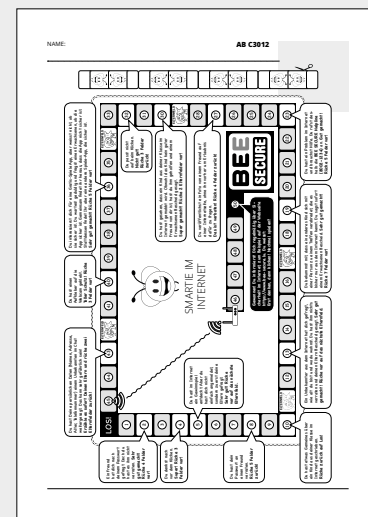
Tipp: Spiel in DIN A3 ausdrucken.

▶ 30 - 45 Minuten

▶ Brettspiel

▶ Buntstifte, Schere, Würfel

AB C3012



Arbeitsblatt C3012 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T2** Methoden zu Lernen
- T3** Soziale Einstellungen

SPRACHEN

- S2** Hören
- S3** Lesen



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/kinder>



Schlagwörter: Smartphone Sicherheit Surfen Chat Spiel

BEE
SECURE

LESEQUIZ: MUSIK, FILME UND SPIELE IM NETZ 1

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Vorsicht bei Angeboten zu Musik, Filmen, Spielen.
- 2 Herunterladen von Musik etc. nur in Begleitung von Erwachsenen!
- 3 ProgrammiererIn als Berufsmöglichkeit thematisieren.

ANLEITUNG

- 1 Arbeitsblatt austeilen.
- 2 Geschichte laut vorlesen.
- 3 Fragen bearbeiten, Geschichte diskutieren.

- 1 **Das Arbeitsblatt austeilen.**
- 2 **Geschichte vorlesen (lassen).**
- 3 **Arbeitsblatt durcharbeiten.**

Unbekannte Begriffe klären. Die 5 Fragen schriftlich beantworten lassen, dabei Begriffe aus dem Themenfeld „Internet“ von Kindern unterstreichen lassen (Musik, Kopfhörer, Seite, Internet, allesgratis.com, herunterladen, klicken, ProgrammiererIn, Computer, Maus, Download, Computermouse, Computervirus, Virus).

Anschließend Begriffe von Kindern aufzählen lassen, an Tafel schreiben und mit Ergebnisliste vergleichen.

Geschichte diskutieren: Wer hat schon einmal etwas Ähnliches erlebt? Wer geht mit/ohne Eltern ins Internet? Wer kennt eine/n ProgrammiererIn?



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/downloads>



Schlagwörter: Musik Filme Spiele ProgrammiererIn
Gratisangebote Computervirus

▶ 30 - 40 Minuten

▶ Arbeitsblatt

▶ Schreibstifte

AB C3013

NAME: _____ AB C3013

LESEQUIZ: MUSIK, FILME UND SPIELE IM NETZ 1

Dominik hört sehr gern Musik. Am liebsten hört er die Musik ganz laut mit Kopfhörern. Heute ist Cousine Anne zu Besuch bei Dominik und geht mit dessen Computer ins Internet. Während Dominik mit Kopfhörern Musik hört, findet Anne eine Seite im Internet namens „www.allesgratis.com“. Dort gibt es viele kostenlose Filme, Spiele und Musik. „Das ist ja toll, dann kann ich alles bekommen ohne Geld zu bezahlen!“, denkt sich Anne. „Dominik, soll ich Dir Dein Lieblingslied herunterladen?“ Fragt Anne. Dominik hört sie nicht. Da denkt sich Anne: „Ich überlasse ihn, er wird sich besinnen, wenn das Lied auf seinem Computer ist!“. Genaß will sie mit der Maus auf der Internetseite „allesgratis.com“ auf „Download“ klicken und das Lieblingslied von Dominik herunterladen, da kommt Dominiks Mama ins Zimmer: „Stopp! Nicht klicken!“, sagt sie schnell. Dominik hört sie nicht, weil er immer noch Kopfhörer an hat und keine Musik hört. Aber Anne zuckt sofort die Hand weg von der Computermouse. Dominik: Mama ist Programmiererin und kann sich sehr gut mit Computern und dem Internet aus. Sie erzählt: „Das ist ein Trick! Wenn Du darauf klickst, bekommst Du keine Musik. Sondern es kommt ein Computervirus. Der Virus kann den Computer kaputt machen! Diese Internetseite gehört einem Betrüger“. Sie sagt weiter: „Frag mich doch einfach, wenn Du etwas im Internet suchst. Ich zeige Dir, welche Internetseiten gut sind.“ „Super, Danke!“ sagt Anne. „Ah, nochmals Glück gehabt!“, Dominik nimmt endlich die Kopfhörer ab und fragt: „Was ist das?“, „Ich hab' irgendwas!“

Beantworte die Fragen zur Geschichte

- 1 Wie hört Dominik am liebsten Musik?
- 2 Was gibt es angeblich auf der Internetseite „www.allesgratis.com“?
- 3 Anne möchte Dominik eine Freude bereiten. Was hat sie vor?
- 4 Dominik Mutter ruft Anne dazu, auf das Lied zu klicken.
- 5 Dominik Mutter ruft Anne dazu, auf das Lied zu klicken.

Denn in Wahrheit ist es kein Musikstück, sondern ein _____

Arbeitsblatt C3013 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben



LESEQUIZ: MUSIK, FILME UND SPIELE IM NETZ 1

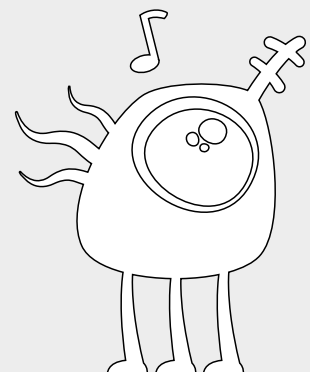
Dominik hört sehr gern Musik. Am liebsten hört er die Musik ganz laut mit Kopfhörern. Heute ist Cousine Anne zu Besuch bei Dominik und geht mit dessen Computer ins Internet. Während Dominik mit Kopfhörern Musik hört, findet Anne eine Seite im Internet namens „**www.allesgratis.com**“. Dort gibt es viele kostenlose Filme, Spiele und Musik. „Das ist ja toll, dann kann ich alles bekommen ohne Geld zu bezahlen!“ denkt sich Anne. „Dominik, soll ich dir dein Lieblingslied herunterladen?“ fragt Anne. Dominik hört sie nicht. Da denkt sich Anne: „Ich überrasche ihn, er wird sich bestimmt freuen wenn das Lied auf seinem Computer ist!“. Gerade will sie mit der Maus auf der Internetseite „**allesgratis.com**“ auf „**Download**“ klicken und das Lieblingslied von Dominik herunterladen, da kommt Dominiks Mama ins Zimmer. „**Stopp! Nicht klicken!**“, sagt sie schnell. Dominik hört sie nicht, weil er immer noch Kopfhörer an hat und laute Musik hört. Aber Anne nimmt sofort die Hand weg von der Computermaus. Dominiks Mama ist Programmiererin und kennt sich sehr gut mit Computern und dem Internet aus. Sie erklärt: „Das ist ein Trick! Wenn du darauf klickst, bekommst du keine Musik. Sondern es kommt ein Computervirus. Der Virus kann den Computer kaputt machen! Diese Internetseite gehört einem Betrüger“. Sie sagt weiter: „Frag` mich doch einfach, wenn du etwas im Internet suchst. Ich zeige dir, welche Internetseiten gut sind.“ „Super, danke!“ sagt Anne, „Puh, nochmals Glück gehabt!“. Dominik nimmt endlich die Kopfhörer ab und fragt verwundert: „Ist irgendwas?“

Beantworte die Fragen zur Geschichte

- ① Wie hört Dominik am liebsten Musik?
.....
.....
- ② Was gibt es angeblich auf der Internetseite „**www.allesgratis.com**“?
.....
.....
- ③ Anne möchte Dominik eine Freude bereiten. Was hat sie vor?
.....
.....
- ④ Was ist Dominiks Mutter von Beruf?
.....
.....
- ⑤ Dominiks Mutter warnt Anne davor, auf das Lied zu klicken.

Denn in Wahrheit ist es kein Musikstück,

sondern ein !



LESEQUIZ: MUSIK, FILME UND SPIELE IM NETZ 2

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Aufpassen und sich über Apps mit Eltern informieren.
- 2 Auf legale Art Musik, Filme und Spiele konsumieren.
- 3 Im Internet an Regeln und Gesetze halten.

ANLEITUNG

- 1 Einleitung.
- 2 Geschichte laut vorlesen.
- 3 Fragen bearbeiten, Geschichte diskutieren.

- 1 **Einleitung:** Wer hört gerne Musik? Mit welchen Geräten (Stereoanlage, Radio, Computer, Smartphone, ...) hört ihr Musik? Welche Speichermöglichkeiten (Festplatte, Smartphone, CD, Kassette ...) von Musik kennt ihr? Arbeitsblatt austeilten.

- 2 **Geschichte vorlesen (lassen).**

- 3 **Arbeitsblatt durcharbeiten.**
Unbekannte Begriffe klären. Die 5 Fragen schriftlich beantworten lassen, dabei Begriffe aus dem Themenfeld „Internet“ von Kindern im Text unterstreichen lassen (Musik, Handy, Youtube, Videos, App, Programmiererin, Regeln, Gesetze, herunterladen, abspeichern).

Anschließend Begriffe von Kindern aufzählen lassen, an Tafel schreiben und mit Ergebnisliste vergleichen.

Geschichte diskutieren: Wer hat schon mal etwas Ähnliches erlebt? Wie hört ihr Musik (welche Apps)?



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/downloads>



Schlagwörter: Youtube Musik Download Urheberrecht

▶ 20 Minuten

▶ Arbeitsblatt

▶ Schreibstifte

AB C3014

NAME: _____ AB C3014

LESEQUIZ: MUSIK, FILME UND SPIELE IM NETZ 2

Tony möchte gerne Musik auf seinem Handy hören. Sein Freund David erzählt ihm von einer App, mit der man Videos und Musik von Youtube auf seinem Handy abspeichern kann. Tony mag Youtube sehr gerne, weil man dort Videos anschauen und Musik anhören kann. „Das ist ja super!“ denkt Tony. Aber dann fällt ihm ein, dass er selber einmal seine Youtube Suchfragen sollte. Sie ist Programmiererin und kann sich gut aus mit Computern, Handys und Apps. Sie hat ihm einmal gesagt, dass man sich immer informieren sollte, ob man etwas überhaupt machen darf oder nicht. Denn auch im Internet gelten Regeln und Gesetze. Tony will seine Suche so und fragt sie, ob er die App zum Herunterladen und Abspeichern von Youtube-Videos benutzen sollte. Tony antwortet: „Dane, toll, dass Du fragst Tony! Nein, benutze diese App besser nicht. Ich habe mich über diese App informiert und sie ist nicht vertrauenswürdig. Außerdem darf man nicht ohne Erlaubnis des Urhebers Musik, Filme, Videos oder Spiele aus dem Internet auf sein Gerät herunterladen. Wenn Du Musik hören möchtest, nimm ich Dir ein paar gute Apps und Internetseiten. Und hast Du ja die Musik. Dann kaufe ich Musik für Dich im Internet. Denn wenn man Musik bezahlt, bekommen die Musiker Geld für ihre Arbeit. Das ist doch fair, oder? Was denkst Du?“ „Super! Danke, habes Tschüss!“ sagt Tony. „Ja, machen wir es! Und ich sage Danke, dass er die Webseite App besser wieder löschen soll!“

Beantworte die Fragen zur Geschichte

- 1 Warum mag Tony gerne Youtube?
- 2 David erzählt Tony von einer App. Was kann man mit dieser App machen?
- 3 Tony fragt seine Suche Suchfragen um Rat. Sie nennt zwei Gründe, weshalb Tony die App nicht benutzen sollte:
Grund 1: _____
Grund 2: _____
- 4 Ein Urheber ist eine Person, die etwas erschafft. Zum Beispiel ist der Komponist eines Musikstücks der Urheber des Musikstücks. Ein Fotograf ist der Urheber eines Fotos. Was darf man im Internet nicht ohne die Erlaubnis des Urhebers machen?

Arbeitsblatt C3014 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören!
- S3** Lesen
- S4** Schreiben



LESEQUIZ: MUSIK, FILME UND SPIELE IM NETZ 2

Josy möchte gerne Musik auf seinem Handy hören. Sein Freund René erzählt ihm von einer App, mit der man Videos und Musik von Youtube auf seinem Handy abspeichern kann. Josy mag Youtube sehr gerne, weil man dort Videos ansehen und Musik anhören kann. „Das ist ja super!“ denkt Josy. Aber dann fällt ihm ein, dass er lieber einmal seine Tante Judith fragen sollte. Sie ist Programmiererin und kennt sich gut aus mit Computern, Handys und Apps. Sie hat ihm einmal gesagt, dass man sich immer informieren sollte, ob man etwas überhaupt machen darf oder nicht. Denn auch im Internet gelten Regeln und Gesetze. Josy ruft seine Tante an und fragt sie, ob er die App zum Herunterladen und Abspeichern von Youtube-Videos benutzen sollte. Tante Judith antwortet: „Ganz toll, dass du fragst, Josy! Nein, benutze diese App besser nicht. Ich habe mich über diese App informiert und sie ist nicht vertrauenswürdig. Außerdem darf man nicht ohne Erlaubnis des Urhebers Musik, Filme, Videos oder Spiele aus dem Internet auf sein Gerät herunterladen. Wenn du Musik hören möchtest, zeige ich dir ein paar gute Apps und Internetseiten. Und bald hast du ja Geburtstag. Dann kaufe ich Musik für dich im Internet. Denn wenn man Musik bezahlt, bekommen die Musiker Geld für ihre Arbeit. Das ist doch fair, oder? Was denkst du? „Super, danke, liebes Tantchen!“, sagt Josy, „so machen wir es! Und ich sage René, dass er die verbotene App besser wieder löschen soll.“

Beantworte die Fragen zur Geschichte

- 1 Warum mag Josy gerne Youtube?
.....
- 2 René erzählt Josy von einer App. Was kann man mit dieser App machen?
.....
- 3 Josy fragt seine Tante Judith um Rat. Sie nennt zwei Gründe, warum Josy die App nicht benutzen sollte:

Grund 1:
Grund 2:
- 4 Ein Urheber ist eine Person, die etwas erschafft. Zum Beispiel ist der Komponist eines Musikstücks der Urheber des Musikstücks. Ein Fotograf ist der Urheber eines Fotos. Was darf man im Internet nicht ohne die Erlaubnis des Urhebers machen?
.....

EMOTICONS: GEFÜHLE MIT SMILIES AUSDRÜCKEN

LERNZIELE

- 1 Die Funktion von Emoticons verstehen.
- 2 Wichtigste Emoticons kennen und benennen können.
- 3 Auf Gefühle achten (ausdrücken, wahrnehmen).

ANLEITUNG

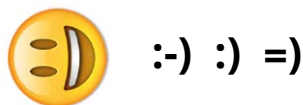
- 1 Arbeitsblatt austeilen.
- 2 Aufgaben durchgehen (Instruktionen vorlesen).
- 3 Fazit ziehen.

- 1 Das Arbeitsblatt austeilen. Erklären: Emoticon = Emotion + Icon (gesprochen: "aiken"). Emoticons, auch "Smileys" genannt, werden genutzt um Gefühle zu kommunizieren.

- 2 1. Alle 7 Smileys mit den Kindern besprechen, dabei die Gesichtsausdrücke nachahmen. Welche Situationen kennen die Kinder, in denen sie sich bspw. glücklich fühlen?

2. Beim Schreiben von Nachrichten im Internet kann man Zeichen der Tastatur benutzen, um einen Gesichtsausdruck darzustellen. Die Zeichen besprechen und von den Kindern nachmalen lassen.

3. Kinder sollen die Smileys mit den (neu) gelernten Zeichen nachmalen. Zusatz: Smileys unten ausschneiden lassen. Smiley jeweils nach rechts/links hinter die Zeichenfolge legen, um Gesichtsausdruck besser zu erkennen- Blatt kann hierfür gedreht werden. Beispiel:



4. Die Kreise ausmalen lassen mit den 7 Smileys. Restliche Kreise mit selbst ausgedachten Smileys ausmalen lassen. Abschließend alte und neue Smileys besprechen.

- 3 **Fazit:** Wichtig, die Smileys zu kennen, weil Gefühle wichtig sind- meine eigenen und die von anderen. Smileys helfen, Gefühle auszudrücken, wenn man den anderen nicht sieht.

▶ 10-20 Minuten

▶ Einzelarbeit / Gruppenarbeit

▶ Buntstifte / Schreibstift
Schere

AB C3015

NAME: _____ AB C3015

EMOTICONS: GEFÜHLE MIT SMILIES AUSDRÜCKEN

1. Gesichter nachmachen, Gefühle benennen

2. Eine Tastatur hat verschiedene Zeichen und Buchstaben

Zeichen	Wahr nach	Name des Zeichens	Zeichen	Wahr nach	Name des Zeichens
{		Klammer auf	=		Gleichheitszeichen
}		Klammer zu	@		At-Symbol
;		Semikolon	0, 4, p, O		Ziffern
,		Comma	!		Ausrufezeichen

3. Male die Emoticons nach.

nach rechts lesen	nach links lesen	nach rechts lesen	nach links lesen	Gefühl
:-D :-D	;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	Lachen, glücklich sein
;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	Wütend, unglücklich sein
;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	Wütend, unglücklich sein
;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	Lachen, "Nimm es nicht so ernst"
;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	Zögerlich, unglücklich, traurig sein
;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	Nachdenken, auch Gähnen
;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	;-D ;-D	Überzeugt, zufrieden sein

4. Male die Emoticons nach. Stelle dir auch neue Emoticons aus und male sie!

7 Smileys: :-D :-D :-D :-D :-D :-D :-D

7 Smileys: :-D :-D :-D :-D :-D :-D :-D

Arbeitsblatt C3015 · Cycle 3 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

M1 Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien

M2 Selber mediale Inhalte erstellen

M3 Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

T1 Mentale Fähigkeiten (T1.6)

T3 Soziale Einstellungen (T3.2)

SPRACHEN

S1 Sprechen (S1.3)

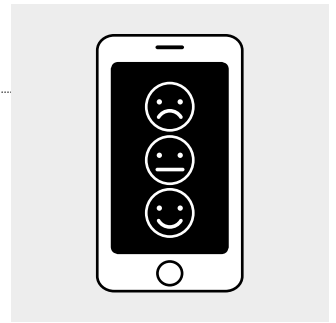
S3 Lesen (S3.1, S3.2, S2.4, S2.5)

S4 Schreiben

Weiterführende Links:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Emoticon>

Schlagwörter: Passwörter Zahnbürste Geheimnis



EMOTICONS: GEFÜHLE MIT SMILEYS AUSDRÜCKEN

1 Gesichter nachmachen, Gefühle benennen.



2 Eine Tastatur hat verschiedene Zeichen und Buchstaben:

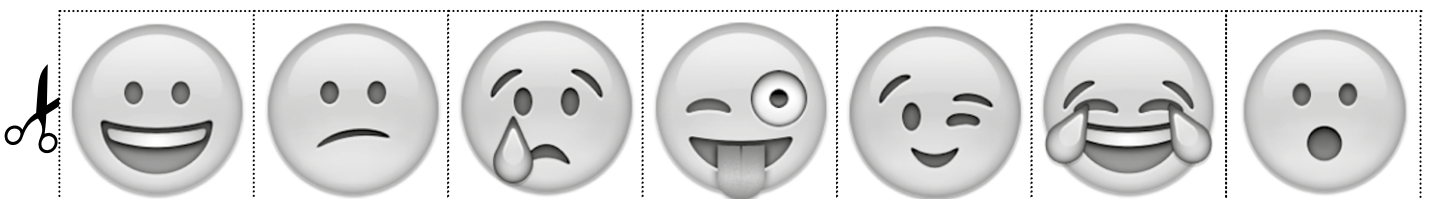
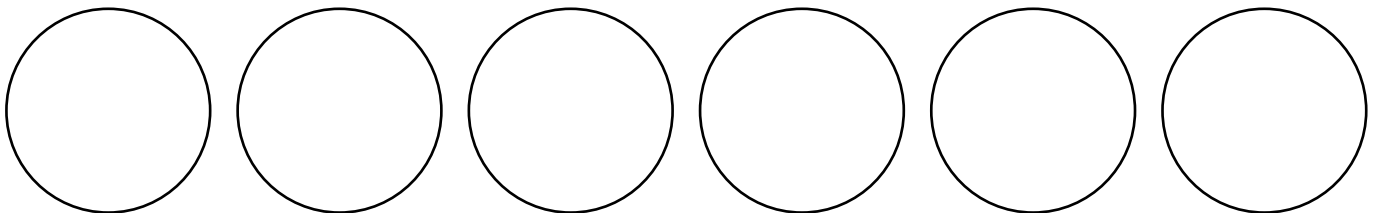
Zeichen	male nach	Name des Zeichens
(Klammer auf
)		Klammer zu
:		Doppelpunkt
-		Gedankenstrich

Zeichen	male nach	Name des Zeichens
=		Gleichheitszeichen
'		Apostroph
D, d, p, O		Buchstaben D, d, P, O
;		Strichpunkt

3 Male die Emoticons nach.

	nach rechts lesen	male nach	nach links lesen	male nach	Gefühl
	:-) :) =)		(-: (: (=		Lächeln, zufrieden sein
	:- (: (=():-) :)=		traurig, unzufrieden sein
	:'()':		sehr traurig sein, weinen
	;-) :) ;=)		(-: (: (=;		zwinkern, "Nimm es nicht so ernst!"
	:-P :P		d-: d:		Zunge rausstrecken, frech sein
	:-D :D =D		---		lautes Lachen, auch: Grinsen
	:-O :O =O		O-: O: O=		überrascht, erstaunt sein

4 Male die Emoticons nach. Denke dir auch neue Emoticons aus und male sie!



GESCHICHTE MIT HAPPY ENDING (?)

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Cybermobbing kann schlimme Folgen haben.
- 2 Niemals wegschauen, sondern handeln und helfen.
- 3 Verschiedene Perspektiven beurteilen und richtig handeln.

ANLEITUNG

- 1 Stuhlkreis bilden, Geschichten vorlesen.
- 2 Aufgaben folgen.
- 3 Fazit ziehen.

- 1 Stuhlkreis bilden. Geschichte in verteilten Rollen laut vorlesen lassen.

- 2 Aufgabenstellungen:

A1) Überlegt gemeinsam, was wohl alles passiert sein könnte. Was hat wohl Lucy gemacht? Wie ging es wohl Carole, als sie das Foto gesehen hat? Welche Menschen haben wohl böse Kommentare geschrieben? Was hat Raoul wohl unternommen? Wie hätte die Geschichte ausgehen können (Happy Ending/kein Happy Ending)?

A2) Bei Cybermobbing unterscheidet man zwischen Opfer, Täter(n) und Zuschauer(n). Welche dieser Rollen passen zu Lucy, Carole, Samir und Raoul? Diskutiert!

A3) Kennt Ihr ähnliche Geschichten, die sich in eurem Freundes- / Bekanntenkreis ereignet haben?

A4) Mögliche Hausaufgabe: Schreibe eine eigene Geschichte über Cybermobbing (echt oder erfunden).

- 3 **Fazit:** Niemals wegsehen, sondern bei Cybermobbing zumindest einem Erwachsenen Bescheid sagen. Konflikte am besten persönlich lösen, nicht im Internet.

Extra: BEE SECURE Helpline 8002 1234 und Kannerjugend-Telefon 116 111 (kostenlose, anonyme Helplines) erwähnen.

Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/beefair>
<https://www.bee-secure.lu/de/helpline>

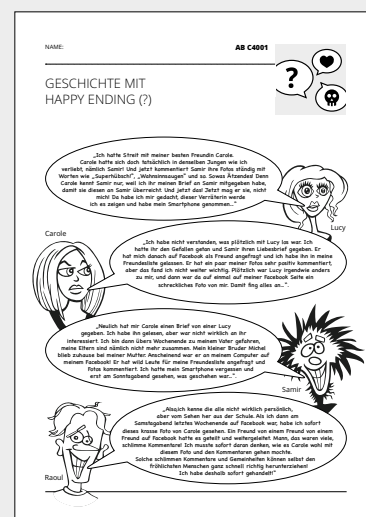
Schlagwörter: Cybermobbing positive Netzkultur Gefühle
 Fotos Facebook

30 - 45 Minuten

Arbeitsblatt,
mögliche Hausaufgabe

(Stift)

AB C4001



Arbeitsblatt C4001 · Cycle 4 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören!
- S3** Lesen
- S4** Schreiben



GESCHICHTE MIT HAPPY ENDING (?)

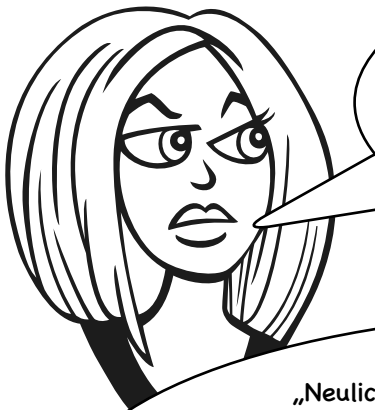
„Ich hatte Streit mit meiner besten Freundin Carole. Carole hatte sich doch tatsächlich in denselben Jungen wie ich verliebt, nämlich Samir! Und jetzt kommentiert Samir ihre Fotos ständig mit Worten wie „Superhübsch!“, „Wahnsinnsaugen“ und so. Sowas Ätzendes! Denn Carole kennt Samir nur, weil ich ihr meinen Brief an Samir mitgegeben habe, damit sie diesen an Samir überreicht. Und jetzt das! Jetzt mag er sie, nicht mich! Da habe ich mir gedacht, dieser Verräterin werde ich es zeigen und habe mein Smartphone genommen...“



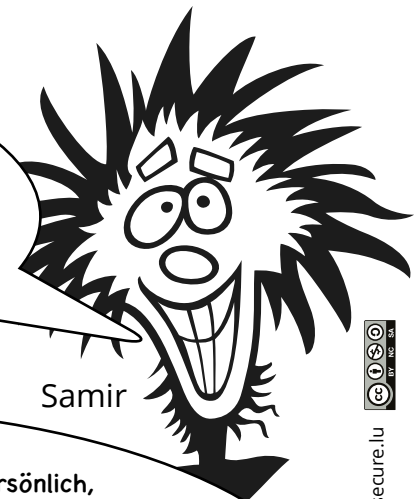
Lucy

Carole

„Ich habe nicht verstanden, was plötzlich mit Lucy los war. Ich hatte ihr den Gefallen getan und Samir ihren Liebesbrief gegeben. Er hat mich danach auf Facebook als Freund angefragt und ich habe ihn in meine Freundesliste gelassen. Er hat ein paar meiner Fotos sehr positiv kommentiert, aber das fand ich nicht weiter wichtig. Plötzlich war Lucy irgendwie anders zu mir, und dann war da auf einmal auf meiner Facebook-Seite ein schreckliches Foto von mir. Damit fing alles an...“



„Neulich hat mir Carole einen Brief von einer Lucy gegeben. Ich habe ihn gelesen, aber war nicht wirklich an ihr interessiert. Ich bin dann übers Wochenende zu meinem Vater gefahren, meine Eltern sind nämlich nicht mehr zusammen. Mein kleiner Bruder Michel blieb zuhause bei meiner Mutter. Anscheinend war er an meinem Computer auf meinem Facebook! Er hat wild Leute für meine Freundesliste angefragt und Fotos kommentiert. Ich hatte mein Smartphone vergessen und erst am Sonntagabend gesehen, was geschehen war...“



Samir

„Also, ich kenne die alle nicht wirklich persönlich, aber vom Sehen her aus der Schule. Als ich dann am Samstagabend letztes Wochenende auf Facebook war, habe ich sofort dieses krasse Foto von Carole gesehen. Ein Freund von einem Freund von einem Freund auf Facebook hatte es geteilt und weitergeleitet. Mann, das waren viele, schlimme Kommentare! Ich musste sofort daran denken, wie es Carole wohl mit diesem Foto und den Kommentaren gehen mochte. Solche schlimmen Kommentare und Gemeinheiten können selbst den fröhlichsten Menschen ganz schnell richtig herunterziehen! Ich habe deshalb sofort gehandelt!“



Raoul

SICHERE PASSWÖRTER LEICHT GEMACHT!

INHALTE UND LERNZIELE

1. Passwörter sollten am besten 4 Zeichenarten enthalten.
2. Je länger das Passwort, desto sicherer!
3. Für verschiedene Anwendungen immer verschiedene Passwörter nutzen.

ANLEITUNG

- 1 Einleitung (evtl. Video zeigen).
- 2 Arbeitsblatt durcharbeiten.
- 3 Fazit ziehen.

- 1 Kleine Einführung:** Fragen Sie die Kinder, wer Passwörter benutzt und wofür man sie benötigt (vgl. auch Analogie-Tabelle im Anhang B).

Extra-Tipp:

Passwort Tutorial (Video) von BEE SECURE vor Bearbeiten des Arbeitsblattes zeigen (siehe weiterführende Links).

- ## 2 Aufgaben durcharbeiten (Arbeitsblatt)

Zu Aufgabe 3: Diskussion, mögliche andere Wege: das Passwort als Melodie singen; durch Übung auswendig lernen; immer die letzten Buchstaben eines Satzes nehmen; ...

Zu Aufgabe 4: Merksätze zunächst mit Beistift ausfüllen lassen, dann besprechen.

Lösungen:

1. Sonderzeichen, Zahlen, Großbuchstaben, Kleinbuchstaben;
2. auswendig
3. anderes
4. Satz, Schatz

- 3 Fazit:** Wer noch unsichere Passwörter benutzt, sollte diese am besten direkt am selben Tag ändern.

Extra-Tipp: Passwörter mit dem BEE SECURE Passwort-Test online mit den Schülern testen:
pwdtest.bee-secure.lu

(Test zeigt, wie lange es dauert ein jeweiliges Passwort zu knacken ohne das Passwort einzugeben; sehr einfach zu bedienen)

Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/passwoerter>
<https://www.bee-secure.lu/passvid>

Schlagwörter: [Passwörter](#) [Sonderzeichen](#) [Sicherheit](#)

▶ 25 - 45 Minuten

▶ Arbeitsblatt

► Schreibstifte

AB C4002

[illegible]

Arbeitsblatt C4002 · Cycle 4 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

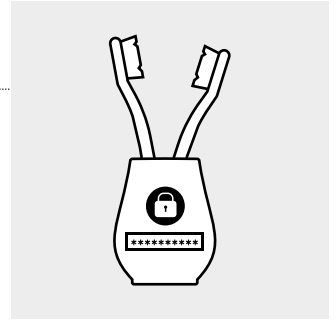
- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- ## T1 Mentale Fähigkeiten

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben



SICHERE PASSWÖRTER LEICHT GEMACHT!

- 1** Ein gutes Passwort sollte Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen enthalten und mindestens 12 Zeichen lang sein. Es gilt: Je länger, desto sicherer! Welche der folgenden Passwörter sind sicher? Umkreise sichere Passwörter in Grün, unsichere in Rot:

MShAuh1@dKl@sk!

Zahnbürste

I123456

Abcdefg

SOE34TT,xm+9dz

EinsZweiDrei

Pfffi

19.03.2006

LuX€MBURG/D1€KIRCh

Diekirch

- 2** Ein gutes Passwort sollte man auswendig kennen. Ein einfacher Trick geht so:
1. Überlege dir einen langen Satz (zum Beispiel aus einem Lied oder Gedicht).
 2. Nimm immer die ersten Zeichen eines Wortes und die Satzzeichen und setze sie dann hintereinander.
 3. Benutze auch Zahlen: Ersetze zum Beispiel den Buchstaben "O" mit der Zahl "0".

Beispiel:

Mein Passwort mach ich mit 'nem Satz und hüte es wie einen Schatz!

Daraus ergibt sich das Passwort:

MPmim'n5uhewe5!

Erstelle Passwörter aus folgenden Sätzen:

Simsalabim, drei Mal schwarzer Kater! Sesam, öffne Dich!

Passwort:

Ich gehe an fünf Tagen zur Schule: Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag und Freitag.

Passwort:

Mein Name ist Jil und ich habe drei Brüder und eine Schwester, die ich gerne ärgere!

Passwort:

- 3** Diskutiert: Wie könnte man sich sonst noch gute Passwörter erstellen?
- 4** Welche Regeln gibt es, um sichere Passwörter zu erstellen? Ergänze die fehlenden Wörter in den Merksätzen unten. Fülle zunächst mit Bleistift aus:

Merke:

- 1.** Am besten benutzt man 4 Zeichenarten in einem

Passwort, nämlich:

.....,

und

- 2.** Ein gutes Passwort muss man

kennen. Es sollte mindestens 12 Zeichen lang sein!

- 3.** Für verschiedene Anwendungen (E-Mail, Spiele, Computer etc.) darf ich niemals dieselben Passwörter benutzen! Für jede Anwendung benutze ich also ein

..... Passwort.

- 4.** Mein Passwort mach' ich mit 'nem

....., und hüte es wie einen

..... !

Passwörter gibt man niemals weiter.

auswendig, Sonderzeichen, Zahlen, Satz, Großbuchstaben, Schatz, Kleinbuchstaben, anderes.

PASSWÖRTER SICHER BENUTZEN - WIE GEHT DAS?

INHALTE UND LERNZIELE

1. Passwörter wie Zahnbürsten behandeln (nicht teilen).
2. Passwörter schützen persönliche Daten und Inhalte.
3. Nur die Eltern dürfen die Passwörter der Kinder kennen.

ANLEITUNG

- 1 Kleine Einführung.
- 2 Arbeitsblatt durcharbeiten.
- 3 Warum-Fragen beantworten in Klassendiskussion.

- 1 Kleine Einführung:** Fragen Sie die Kinder, wer Passwörter benutzt und wofür man sie benötigt (vgl. auch Analogie-Tabelle im Anhang B). Arbeitsblatt austeilten.

- 2 Aufgaben 1-2 durcharbeiten (Einzel- oder Gruppenarbeit möglich). Info: Gute Passwort-Manager (sogenannte Schlüsselbundprogramme) sind eine gute Möglichkeit zur Verwaltung von Passwörtern.

Aufgabe 3: Diskutieren Sie mit den Kindern über eigene Erlebnisse, mögliche Stichworte: Onlinespiel, Passwort „hacken“ (=knacken), bester Freund möchte Passwort wissen.

Korrekte Antworten A3: 2,4,5.

Aufgabe 4 in Partnerarbeit lösen lassen.

- 3** Merksätze ausfüllen lassen, gemeinsam in Klasse vorlesen.
Lösungen: 1. Zahnbürste, teilen, benutzen, wechseln; 2. auswendig; 3. niemandem.

Tipp: Arbeitsblatt C4002 zu Passwörtern zeitnah bearbeiten;



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/passwoerter>
<https://www.bee-secure.lu/passvid>



Schlagwörter: Passwörter Zahnbürste Passwort Manager

▶ 25 - 45 Minuten

► Arbeitsblatt

► Schreibstifte

AB C4003

[illegible]

Arbeitsblatt C4003 · Cycle 4 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

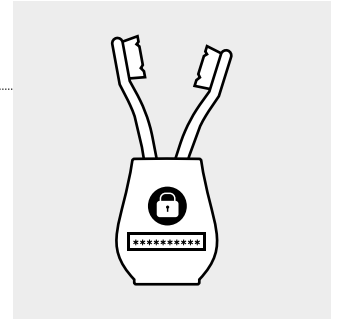
- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T2** Soziale Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben



PASSWÖRTER SICHER BENUTZEN - WIE GEHT DAS?

- 1** Ein gutes Passwort ist wie eine Zahnbürste.
Was sind Gemeinsamkeiten zwischen einer
Zahnbürste und einem guten Passwort?

Kreuze die richtigen Aussagen an:

- ☐ Man muss beides regelmäßig wechseln
- ☐ Man darf beides ruhig mit anderen teilen
- ☐ Man darf beides nicht mit anderen teilen
- ☐ Beides sollte man unbedingt benutzen
- ☐ "Zahnbürste" ist ein gutes Passwort

- 2** Man sollte gut auf sein Passwort aufpassen. Wie bewahre
ich meine Passwörter am besten auf? Unterstreiche die
guten Ideen in Grün, die schlechten in Rot:

Ich schreibe das Passwort auf einen Zettel und stecke
ihn in meine Hosentasche.

Ich überlege meine Passwörter gemeinsam mit meinen
Eltern und sie bewahren sie für mich auf.

Ich sage meine Passwörter meiner besten Freundin,
denn sie kann sich alles immer gut behalten.

Ich schreibe mein Passwort auf einen Sticker und klebe
ihn auf mein Computer/Handy.

Ich benutze ein Schlüsselbundprogramm zuhause,
meine Eltern helfen mir dabei.

Ich weiß meine Passwörter alle auswendig!

- 3** Stell dir vor, in einem Online-Spiel fragt dich ein
anderer Spieler aus dem Internet, ob du ihm dein
Passwort geben kannst. Er verspricht dir, dass du dafür
ganz viele Punkte für das Spiel gratis bekommst. Wie
reagierst du richtig? Kreuze an (mehrere Antworten
möglich):

- ☐ Ich gebe dem Spieler mein Passwort und freue mich
auf die Punkte!
- ☐ Ich melde den Spieler auf der Website, denn er verstößt
gegen die Regeln.
- ☐ Ich sage ihm das Passwort von einem Freund und warte
ab, was passiert.
- ☐ Ich verrate auf keinem Fall ein Passwort.
- ☐ Ich erzähle es meinen Eltern.

- 4** Was kannst du mit Passwörtern schützen?
Umkreise die richtigen Antworten:

E-Mails

Tablet-PC

Handy

Armbanduhr

Computer

Fernseher

Wecker

Taschenlampe

- 5** Was sollte man bei Passwörtern beachten? Ergänze
die fehlenden Wörter in den Merksätzen unten.
Schaffst du es, alles richtig zu ergänzen?
Fülle zunächst mit Bleistift aus:

Merke:

1. Ein Passwort ist wie eine:
man darf es nicht mit anderen,
immer zum Schutzund
regelmäßig

2. Ein gutes Passwort muss man
.....kennen.

3. Nur den Eltern darf ich meine Passwörter verraten,
ansonsten aber !
Passwörter gibt man niemals weiter.

niemandem, wechseln,
Zahnbürste, benutzen, auswendig, teilen.

CHATTEN UND CAMEN: VORHER - WÄHREND - NACHHER

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Sicherheitsregeln kennen und nachvollziehen.
- 2 Bekanntes Wissen erweitern und visualisieren (Plakat).
- 3 Kritischen Verstand und gesunden Respekt vor den Möglichkeiten der Technik fördern.

ANLEITUNG

- 1 Einleitung: Welche Sicherheitsregeln kennt Ihr?
- 2 Arbeitsblatt austeilen, Regeln vergleichen.
- 3 Kreativ-Aufgabe: Poster malen/gestalten für Klassenzimmer.

- 1 Sammlung an der Tafel: Welche Sicherheitsregeln kennt Ihr bzgl. Chatten und Camen (= mit Webcam chatten, Videochatten)? Welche Erfahrungen habt Ihr selber/Freunde schon gemacht?

- 2 Arbeitsblatt austeilen. Regeln auf Arbeitsblatt mit Regeln an der Tafel vergleichen. Was war bekannt, was ist neu?

- 3 Das AB soll Inspiration bieten zur Gestaltung von Regel-Plakaten für den Klassensaal. Die Kinder dürfen die Regeln ergänzen, in beliebige Reihenfolge bringen, mit Bildern untermalen, Collagen gestalten. Ziel ist die tiefergehende Reflexion der Sicherheitsregeln, deren Hinterfragen und Bilden einer gesunden Einstellung zum eigenen Verhalten im Chat.

Alternativ zum Plakatbasteln können die Kinder einen Aufsatz schreiben, indem sie aus Ich-Perspektive erzählen, wie sie „Vorher-Während-Nachher“-Sicherheitsregeln bei einem Chat anwenden und möglichst ausführlich beschreiben, warum sie etwas Bestimmtes tun/nicht tun.

Die Geschichten können von den Kindern selber in jüngeren Klassen vorgelesen werden, die Plakate können für alle Schüler sichtbar ausgestellt werden.

Variante: Arbeitsblatt als Vorlage für Lehrer zur Übersicht über Regeln, Schüler müssen (zunächst) ohne Hilfe Regeln sammeln.

▶ 15 - 45 Minuten

▶ Arbeitsblatt

▶ Schreibstifte, Buntstifte,
Papier/Karton (Plakate basteln)

AB C4004

Arbeitsblatt C4004 · Cycle 4 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M2** Selber mediale Inhalte erstellen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

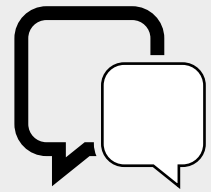
SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben

Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/chat>

Schlagwörter: Chatten Camen Webcam



CHATTEN UND CAMEN: VORHER - WÄHREND - NACHHER

Schlaues Verhalten

1 VORHER Infomieren!

Informiere Dich über die Regeln
(Nutzungsregeln, Allgemeine Geschäftsbedingungen)
der Chatseite oder -app.

Deine Daten schützen!

Aufpassen beim Anmelden:

- Gib nur notwendige Daten an.
- Benutze eine E-Mail-Adresse, die du extra für solche Zwecke einrichtest.
- Benutze ein sicheres Passwort!
- Benutze einen Nicknamen.
- Dein Profil: schreibe dort nur Dinge hinein, die du auch fremden Menschen auf der Straße erzählen würdest!
- Bevor ich came: wer kann mich sehen? Was zeige ich von mir? Was sollte ich nicht zeigen?

2 WÄHRENDESSEN Kritisch sein und bleiben:

- Chatte am besten nur mit Menschen, die du außerhalb des Internets persönlich kennst. Unbekannte können im Internet sehr gut darüber lügen, wer sie in Wahrheit sind.
- Hab Spaß! Aber bleib fair zu anderen.
- Sei stark! Sag Nein zu Cybermobbing! Pass auf, auf Dich selber und auf andere!
- Niemals alleine zu einem Treffen mit jemandem den du bisher nur aus dem Internet kennst, gehen. Nur in Begleitung und am besten an einem öffentlichen Ort treffen, wo viel los ist.
- Denken vor dem Klicken! Manche Leute verschicken Links in Chats, die dich zu einer Webseite mit Computerviren führen.

3 NACHHER Immer ausloggen

- Wenn du aus dem Haus gehst, ziehst du ja auch die Tür hinter dir zu, oder?
- Chatten ohne Internet :)
- Erzähle deinen Eltern/deiner Familie und Freunden persönlich über deine guten und schlechten Erlebnisse beim Chat.

Technik im Blick!

1 VORHER Informieren!

- Was lasse ich auf meinem Gerät zu?
- Kann die App ohne mein Zutun auf meine Kamera, Fotos, GPS, Mikrofon, Daten, Nachrichten,... zugreifen?
- Tipp: Am besten die Cam/Kamera immer verdecken (z. B. mit einem Aufkleber), solange Du sie nicht benutzt.
- Nur vertrauenswürdige Apps benutzen.
- Benutze auch gute Schutz-Apps!

2 WÄHRENDESSEN Licht an?

- Schau auf das Licht der Kamera. Dieses zeigt an, ob die Kamera läuft. Allerdings kann die Kamera auch Fotos oder Videos aufnehmen, ohne, dass das Licht an ist.

3 NACHHER Richtig ausloggen!

- Nicht, dass jemand ohne dein Passwort zu kennen einfach dein Profil benutzen kann...

Kreativ Challenge:

Kannst du einige/alle Sicherheitsregeln als Plakat malen/basteln? Möchtest du noch weitere Regeln ergänzen?

Übrigens: Egal wann, dein Verstand sollte immer aktiviert sein ;)



DAS INTERVIEW: TECHNOLOGIE UND MEDIEN

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Medien und Technologien beeinflussen schon immer das Leben.
- 2 Es gibt für alle Technologien Chancen und Risiken.
- 3 Jede Generation wächst mit Zweifeln der vorherigen auf.

ANLEITUNG

- 1 Einführung.
- 2 Interview führen lassen.
- 3 Ergebnisse vortragen lassen, besprechen.

- 1 Kleine Einführung: Welche Technologien/Geräte benutzt ihr? Was benutzen Eure Eltern? Was gefällt Euch am besten und warum? Arbeitsblatt austeilen.

- 2 Interview als Hausaufgabe durchführen lassen (bspw. mit Großmutter, altem Nachbar, etc.).

- 3 Ergebnisse vortragen lassen und an der Tafel sammeln. Ergebnisse diskutieren: Was findet Ihr selber toll im Internet? Was findet Ihr nicht gut? Unterscheidet sich Eure Meinung von denen Eurer Großeltern/Interviewpartner? Am Ende Fazit ziehen: siehe Lernziele oben.

Wichtige Erkenntnis: Technologien, wie das Internet, Handy, Computer sind Werkzeuge, die man zum Guten oder Schlechten benutzen kann. Je mehr man über die Technologie weiß, desto sicherer kann man sie benutzen.



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/online-gesellschaft>



Schlagwörter: Technologie Internet Einfluss auf Leben

► (Hausaufgabe)
15 - 25 Minuten

► Arbeitsblatt

► Schreibstifte

AB C4005

NAME: _____ AB C4005

**DAS INTERVIEW:
TECHNOLOGIE UND MEDIEN**

Mache ein Interview der ältesten Person, die du kennst und regelmäßig siehst. Stelle ihr Fragen über Technologien und Medien die sie kennt, als die Person so alt war wie du.

Name des Interviewpartners: _____

Datum des Interviews: _____

1 Was war die aufregendste Technologie, als du in meinem Alter warst?

2 Wie hat sie dein Leben verändert?

3 Gab es damals Leute, die Bedenken zu dieser Technologie hatten?

4 Hatte diese Technologie auch schlechte Einflüsse?

5 Benutzt du das Internet? Was findest du gut daran? Was nicht?

Arbeitsblatt C4005 · Cycle 4 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

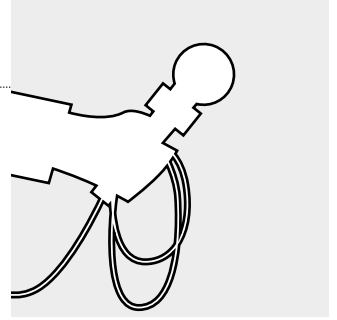
- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben

NAME:

AB C4005



DAS INTERVIEW: TECHNOLOGIE UND MEDIEN

Mache ein Interview der ältesten Person, die du kennst und regelmäßig siehst. Stelle ihr Fragen über Technologien und Medien die neu waren, als die Person so alt war wie du.

Name des Interviewpartners:

Datum des Interviews:

1 Was war die aufregendste Technologie, als du in meinem Alter warst?

.....

.....

.....

2 Wie hat sie dein Leben verändert?

.....

.....

.....

3 Gab es damals Leute, die Bedenken zu dieser Technologie hatten?

.....

.....

.....

4 Hatte diese Technologie auch schlechte Einflüsse?

.....

.....

.....

5 Benutzt du das Internet? Was findest du gut daran? Was nicht?

.....

.....

.....

MEIN ONLINE-TAGEBUCH EXPERIMENT

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Medien und Technologien beeinflussen schon immer das Leben.
- 2 Die Zeit der eigenen Mediennutzung bewusst wahrnehmen.
- 3 Bewusster Umgang mit der eigenen Zeiteinteilung.

ANLEITUNG

- 1 Kleine Einführung.
- 2 Tagebuch führen lassen.
- 3 Ergebnisse vortragen lassen, besprechen.

- 1 Kleine Einführung: Was denkt Ihr – wieviel Zeit verbringt Ihr selber genau mit Handy/Tablet/Computer/ Internet? Selber einschätzen, für jeden Schüler notieren.
- 2 Arbeitsblatt austeilen. Tagebuch durchführen lassen (bspw. mithilfe einer Stoppuhr). Wichtig zu erklären: es ist kein Wettbewerb, wer am meisten oder wenigsten online ist, sondern darum, wie man sich selber einschätzt, und wie es dann tatsächlich ist. Schummeln bringt nichts, nur wer ehrlich ausfüllt hat Erkenntnisgewinn.
- 3 Ergebnisse vortragen lassen, ggfs. an der Tafel sammeln. Diskutieren: wie ähnlich/ unterschiedlich ist Nutzungsdauer (1) und -verhalten (2)? Gibt es Regeln seitens der Eltern? Wie bewerten die Kinder das Verhalten anderer Kinder aus der Klasse? Fazit ziehen: siehe Lernziele oben.



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/online-gesellschaft>
<https://www.bee-secure.lu/de/tools/kampagnen/bee-balanced>



Schlagwörter: Technologie Internet BEE Balanced

7 Tage (Hausaufgabe)
20 - 30 Minuten Besprechung

Arbeitsblatt

Schreibstifte

AB C4006

Arbeitsblatt C4006 · Cycle 4 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

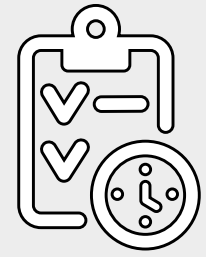
- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben

NAME:

AB C4006



MEIN ONLINE-TAGEBUCH-EXPERIMENT

① Wie viel Zeit verbringst du mit Handy/Tablet/Computer? Wie viel davon online?

Meine Annahme: Von 7 Tagen bin ich Tage online. Insgesamt Minuten.

Mein Ergebnis: Von 7 Tagen bin ich Tage online. Insgesamt Minuten.

Tagebuch

	Handy/Tablet	Computer/Laptop	Spielekonsole	Online
Bsp.: „Montag“	30 min	30 min	15 min	20 min
1. Tag
2. Tag
3. Tag
4. Tag
5. Tag
6. Tag
7. Tag

② Was mache ich am längsten? (z.B. spielen, chatten, telefonieren, recherchieren,...)

1. Tag	1	2	3
2. Tag	1	2	3
3. Tag	1	2	3
4. Tag	1	2	3
5. Tag	1	2	3
6. Tag	1	2	3
7. Tag	1	2	3

FOTOS INS NETZ? DENK GUT DRÜBER NACH!

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Überlegen, BEVOR man Fotos im Netz veröffentlicht.
- 2 Fotos von anderen wie eigene Fotos bewerten und behandeln.
- 3 Fotos: einmal im Netz, immer im Netz!

ANLEITUNG

- 1 Einleitung.
- 2 Sätze ausschneiden und einkleben lassen.
- 3 Ergebnis vortragen lassen, besprechen.

- 1 Einleitung: Wie geht man mit Fotos von sich und anderen im Netz um? Arbeitsblatt austeilen. Aufgabe geeignet als Partnerarbeit.

- 2 Basteln lassen. Passende Sätze in den Entscheidungsbaum kleben lassen.

- 3 Ergebnisvortragen lassen und diskutieren: Wie findet Ihr den Entscheidungsbaum? Was habt Ihr bzgl. Fotos für Erfahrungen gesammelt? Welche Erfahrungen habt ihr bzgl. Fotos gemacht.

Was macht Fotos so faszinierend? Welche Art von Fotos findet ihr schlecht oder schlimm? Warum?

Recht am eigenen Bild ist Gesetz!

Fortgeschrittene: Individuellen Entscheidungsbaum gestalten (einfacher oder komplexer) für sich selber/einen Freund in der Klasse.

Hinweis: Zu dieser Aktivität finden Sie zwei Arbeitsblätter als Kopiervorlage im Anhang des Leitfadens (den Entscheidungsbaum; die passenden Sätze zum Ausschneiden).

► 25 - 35 Minuten

► Arbeitsblatt

► Schere, Kleber

AB C4007

NAME: _____

AB C4007

ICH HABE EIN FOTO VON MEINEM FREUND/ MEINER FREUNDIN AUFGENOMMEN. DAS ICH WEITERGEBEN MÖCHTE ... UND WAS JETZT?

1 Zit es ein schönes Foto? **JA** / **NEIN**

2 Würde mein Freund/meine Freundin einverstanden sein? **JA** / **NEIN**

3 Könnte mein Freund / meine Freundin dadurch Schwierigkeiten bekommen? **JA** / **NEIN**

4 Verursacht das Foto Stress oder sogar Streit? **JA** / **NEIN**

5 Mein Freund/meine Freundin findet es ok, aber welche Folgen könnte es für mich haben? **JA** / **NEIN**

6 Ist mir bewusst, dass es jeder weitergeben könnte? **JA** / **NEIN**

7 Würde es ok, wenn es meine Mutter sehen könnte? **JA** / **NEIN**

8 Hätte ich in einem Jahr ein gutes Gefühl dabei, dass ich das öffentlich gemacht habe? **JA** / **NEIN**

Herzlichen Glückwunsch! Du darfst ein wenig nach, bevor du dich online darstellst, also ... **HAB SPASS, ABER DENK NACH BEVOR DU POSTEST!**

Arbeitsblatt C4007 · Cycle 4 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T2** Methoden zu Lernen
- T3** Soziale Einstellungen

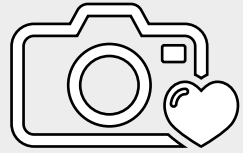
SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen

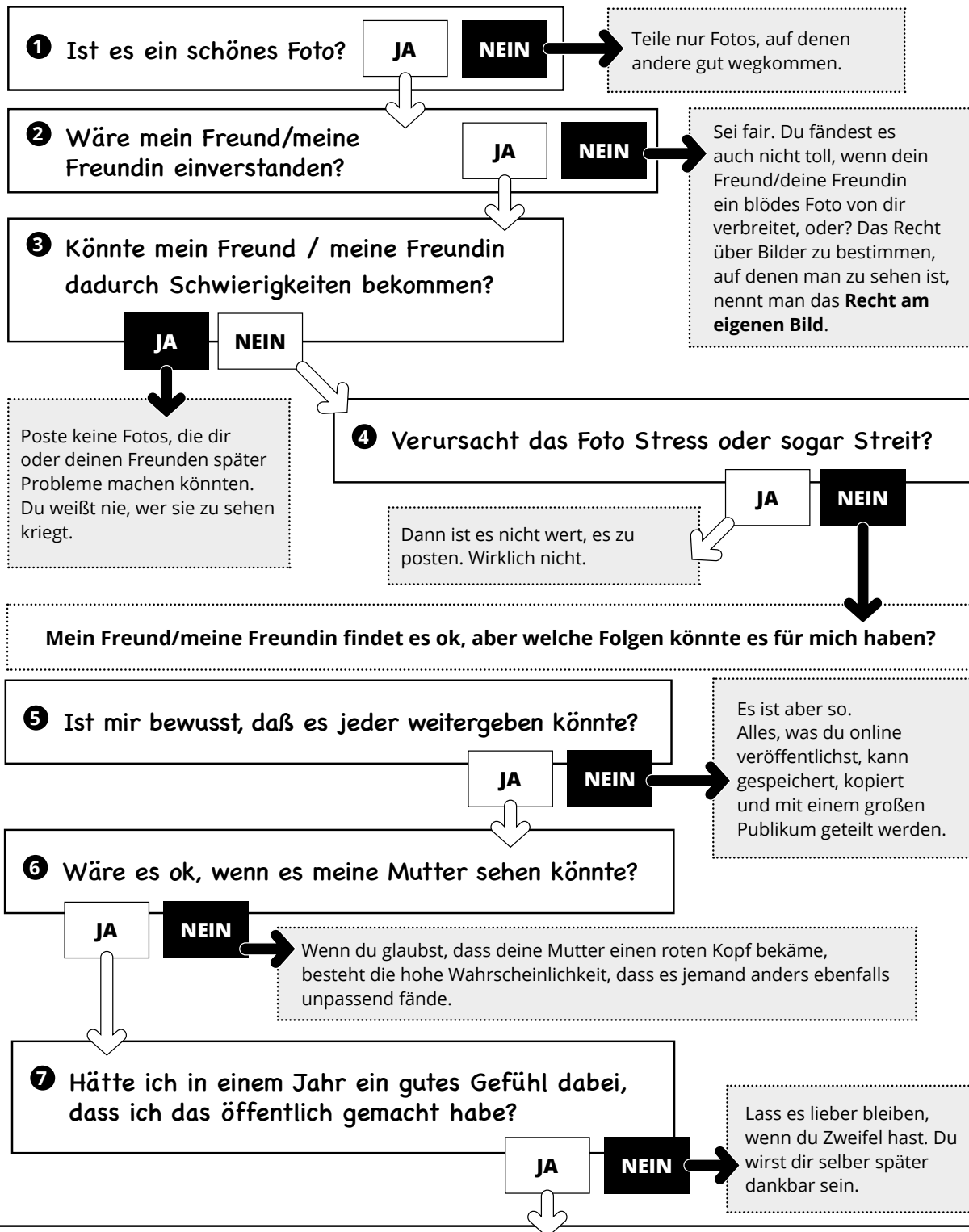
Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/tools/kampagnen/die-polaroid-kampagne>
<http://www.klicksafe.de>

Schlagwörter: Fotos Recht am eigenen Bild



ICH HABE EIN FOTO VON MEINEM FREUND/
MEINER FREUNDIN AUFGENOMMEN, DAS ICH
WEITERGEBEN MÖCHTE ... UND WAS JETZT?



Herzlichen Glückwunsch! Du denkst eindeutig nach, bevor du dich online darstellst, also ... **HAB SPASS, ABER DENK NACH BESOR DU POSTEST!**

INTERNET: POSITIVES - NEGATIVES

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Webseiten/Apps/Inhalte nach Gefährlichkeit bewerten.
- 2 Vor- und Nachteile von Medieninhalten/-angeboten diskutieren.
- 3 Eigenes Nutzungsverhalten bewusst einschätzen.

ANLEITUNG

- 1 Einleitung.
- 2 Stichworte eintragen lassen.
- 3 Fazit ziehen.

- 1 Einleitung: das Internet ist eine Technik die Positives und Negatives möglich macht. Was fällt euch dazu ein? Arbeitsblatt austeilen.

- 2 **Aufgabe 1:** Welche positiven Inhalte, Apps, Webseiten, Funktionen, Stichwörter fallen euch zum Thema Internet ein? (Was macht Spaß? Was ist nützlich? Was erlebe ich Gutes im Internet?) - Kinder alle Stichwörter eintragen lassen mit Bleistift in Rubrik „Positives“.

Aufgabe 2: Welche negativen Stichwörter (Blatt herum drehen lassen zum eintragen)? Anschließend genannte Stichwörter an Tafel zusammentragen.

Aufgabe 3: Diskussion: Welche der genannten Dinge haben sowohl positive als auch negative Aspekte? Nämlich welche? Diese Stichwörter in grauen Kreis eintragen.

- 3 **Fazit:** Vieles hat zwei oder mehrere Seiten. Ein bedachter, informierter Umgang mit Angeboten aus dem Internet fördert, dass das Internet einem mehr Positives als Negatives bietet. Eine eigene Einstellung zu Angeboten zu entwickeln auf Grund von Information ist sehr wichtig.



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu>



Schlagwörter: Internet Verhalten Regeln

► 15 - 25 Minuten

► Arbeitsblatt

► Schreibstift

AB C4008

Arbeitsblatt C4008 · Cycle 4 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

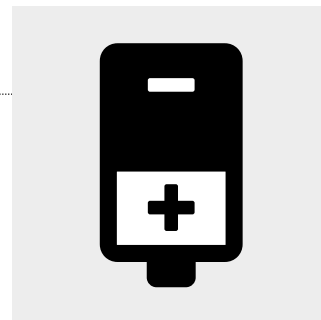
- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen
- T4** Affektive Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben

NAME:

AB C4008



INTERNET:
POSITIVES - NEGATIVES



INTERNET VEREINBARUNG: VOTING IN DER KLASSE!

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Sicherheitsregeln vertiefen, diskutieren.
- 2 Prioritäten in Sicherheitsfragen diskutieren.
- 3 Regeln für Klasse gemeinsam vereinbaren.

ANLEITUNG

- 1 Einleitung.
- 2 Regeln sortieren lassen, auswerten.
- 3 Vereinbarungen festhalten, Fazit ziehen.

- 1 Einleitung: Schutz im Internet ist wichtig. Welche Regeln findet ihr am wichtigsten? Arbeitsblatt austeilten.

- 2 **Aufgabe 1:** 17 Regeln ausschneiden und der eigenen Priorität nach sortieren lassen (1 = wichtigste Regel). Hierzu die ausgeschnittenen Streifen mit Regeln (horizontal, x-Achse) entlang der Zahlenleiste (links auf AB, senkrecht, y-Achse) anordnen lassen ohne zu kleben.

Aufgabe 2: Fallen den Schülern noch bis zu 3 weitere Regeln ein, die sie wichtig finden? Aufschreiben lassen und in eigene Bewertungsliste einordnen lassen.

Aufgabe 3: Diskussion: Wo gibt es Gemeinsamkeiten/Unterschiede unter den ersten 10 Regeln? Aufteilung der Schüler in mehrere Gruppen, 10 Minuten Zeit um Einigung zu erzielen für 10 wichtigste Regeln. Danach Voting (Abstimmung) innerhalb der Klasse für 10 wichtigste Regeln.

- 3 Fazit ziehen lassen von Schülern, Erkenntnis: für verschiedene Schüler sind manche Regeln wichtiger als andere, letztendlich sind jedoch alle gemeinsam ausgewählten Regeln sinnvoll. Eigenes (neues) Wissen über Schutzmaßnahmen sollte immer mit anderen in Klasse geteilt werden.

Zusatz: 10 Regeln als Plakat in Klasse aufhängen.

▶ 15 - 25 Minuten

▶ Arbeitsblatt

▶ Schere, Stift

AB C4009

NAME: _____ AB C4009

INTERNET VEREINBARUNG:
VOTING IN DER KLASSE!

1	Ich verrate niemals persönliche Details oder Daten Unbekannten in Online-Formen oder Chats.
2	Ich spreche mit einem Erwachsenen, wenn mich im Internet etwas beunruhigt oder aufregt.
3	Ich gehe mit anderen Menschen im Internet so um, wie ich gerne auch selber von anderen behandelt werden möchte.
4	Ich werde niemandem im Internet belästigen oder provozieren, auch nicht aus Spaß. Denn das kann sehr schnell missverstanden werden.
5	Ich werde im Internet immer Spät haben, aber mir ist bewusst, dass das Internet nur ein Hobby-„erforderlich“ Teil von „großer“ Leben ist.
6	Ich spreche mit anderen über meine Online-Erfahrungen.
7	Ich schaue Online-Inhalten immer kritisch gegenüber und überprüfe sie.
8	Ich frage meine Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis, bevor ich Online etwas kaufe.
9	Ich lege regelmäßig Pausen ein, wenn ich im Internet etwas mache.
10	Ich frage andere im Internet nicht nach persönlichen Details und belästige niemanden.
11	Ich halte mich von Seiten und Inhalten für Erwachsene fern – das ist sowieso nichts für mich.
12	Steuere aus dem Internet zu kopieren kann illegal sein. Daher frage ich immer den Urheber des Schutzes (Musik, Spiel, Film, Foto...) um Erlaubnis, wenn ich sein Werk benutzen möchte.
13	Ich kopiere meine Inhalte niemals so wie den Netz für die Hausaufgaben – das ist geschummelt und bringt mich nicht weiter.
14	Ich speichere meine liebsten Internetseiten als Favoriten ab, damit ich immer schnell auf sie zugreifen kann.
15	Wenn mir jemand eine E-Mail schickt, die ich selber nicht finde, lasse ich sie nicht an andere weiter. Wenn ich sie weiterleiten würde, wäre das SPAM.
16	Ich benutze das Internet so, dass es für mich und andere einen positiven Nutzen hat. Ich benutze es nicht, um mir selber oder anderen zu schaden.
17	Ich halte mich regelmäßig auf dem Laufenden über Sicherheitsmaßnahmen im Internet.
18	
19	
20	

Arbeitsblatt C4009 · Cycle 4 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/sicheres-online-verhalten>



Schlagwörter: Internet Verhalten Regeln

INTERNET VEREINBARUNG: VOTING IN DER KLASSE!

1	
2	
3	
4	
5	

1	Ich verrate niemals persönliche Details oder Daten Unbekannten in Online-Foren oder Chats.
2	Ich spreche mit einem Erwachsenen, wenn mich im Internet etwas beunruhigt oder aufregt.
3	Ich gehe mit anderen Menschen im Internet so um, wie ich gerne auch selber von anderen behandelt werden möchte.
4	Ich werde niemanden im Internet beleidigen oder provozieren, auch nicht aus Spaß. Denn das kann sehr schnell missverstanden werden.
5	Ich werde im Internet immer Spaß haben, aber mir ist bewusst, dass das Internet nur ein kleiner „virtueller“ Teil vom ganzen „realen“ Leben ist.
6	Ich spreche mit anderen über meine Online-Erlebnisse.
7	Ich stehe Online-Inhalten immer kritisch gegenüber und überprüfe sie.
8	Ich frage meine Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis, bevor ich online etwas kaufe.
9	Ich lege regelmäßig Pausen ein, wenn ich im Internet etwas mache.
10	Ich frage andere im Internet nicht nach persönlichen Details und belästige niemanden.
11	Ich halte mich von Seiten und Inhalten für Erwachsene fern – das ist sowieso nichts für mich.
12	Dinge aus dem Internet zu kopieren kann illegal sein. Daher frage ich immer den Urheber des Inhalts (Musik, Spiel, Film, Foto,...) um Erlaubnis, wenn ich sein Werk benutzen möchte.
13	Ich kopiere niemals Inhalte einfach so aus dem Netz für die Hausaufgaben – das ist geschummelt und bringt mich nicht weiter.
14	Ich speichere meine liebsten Internetseiten als Favoriten ab, damit ich immer schnell auf sie zugreifen kann.
15	Wenn mir jemand eine E-Mail schickt, die ich selber blöd finde, leite ich sie nicht an andere weiter. Wenn ich sie weiterleiten würde, wäre das SPAM.
16	Ich benutze das Internet so, dass es für mich und andere einen positiven Nutzen hat. Ich benutze es nicht, um mir selber oder anderen zu schaden.
17	Ich halte mich regelmäßig auf dem Laufenden über Sicherheitsmaßnahmen im Internet.
18	
19	
20	



DURCHBLICK: KRITISCHES DENKEN UND VERHALTEN

INHALTE UND LERNZIELE

- 1 Kritisches Denken und Verhalten ist IMMER wichtig.
- 2 Hinter ähnlichen Inhalten können verschiedene Absichten stecken.
- 3 Vorsicht vor Manipulation! Durch eigene Aufmerksamkeit Fallen von Cyberkriminellen erkennen und einordnen.

ANLEITUNG

- 1 Einleitung.
- 2 Aufgaben bearbeiten lassen.
- 3 Fazit ziehen.

- 1 Einleitung: Cyberkriminelle benutzen viele Methoden im Internet um anderen Schaden zuzufügen. Welche Tricks kennt Ihr? Arbeitsblatt austeilen.

- 2 Aufgaben bearbeiten lassen, in Einzel- oder Gruppenarbeit. Ergebnisse in der Klasse diskutieren. Wichtig: sämtliche Kombinationen sind denkbar, wichtig ist eine schlüssige Argumentation des Schülers, z.B. durch Konkretisierung eines Beispiels.

Aufgabe 1: Schau dir die genannten Methoden an. Aufgrund welcher Eigenschaften kann ein Internetnutzer auf die Methode hereinfallen? Was kann die Absicht des Cyberkriminellen hinter der Methode sein?

Aufgabe 2: Nimm ein neues Blatt. Fallen dir weitere Beispiele ein für a) Menschliche Eigenschaften b) Absichten von Cyberkriminellen c) Methoden von Cyberkriminellen?

Aufgabe 3: Diskutiert Eure Ergebnisse in der Klasse!

- 3 Fazit ziehen lassen von Schülern, Erkenntnis: Alle Inhalte im Internet sind von Menschen gemacht, Cyberkriminelle haben schlechte Intentionen. Deren Methoden zu kennen, kritisch zu sein und Inhalte zu hinterfragen ist sehr wichtig. Durchdachtes eigenes Verhalten im Netz ist der beste Schutz!

Wichtig zu erwähnen: Kriminelles Verhalten ist auch im Internet verboten und wird strafrechtlich verfolgt.

▶ 25 - 45 Minuten

▶ Arbeitsblatt

▶ Buntstifte, Stift, Papier

AB C4010

NAME: _____ AB C4010

DURCHBLICK: KRITISCHES DENKEN UND VERHALTEN

Cyberkriminelle

Menschliche Eigenschaften	Methoden	Absichten
Gewissenheit	Gefährliche Apps anbieten	Gold klauen
Bequemlichkeit	Im Chat freundlich mit dir plaudern	Aufmerksamkeit erregen
Neugier	Dich nach deinem Passwort fragen und dir eine Belohnung versprechen	Menschen weh tun
Geldgier	Sich online mit dir anfreunden und dich nach Fotos von dir fragen	Streit provozieren
Angst	E-Mails mit Anhängern verschicken	Andere ausgrenzen
Lungeweile	Ketten-Nachrichten verschicken, in denen dir gedroht wird, dass etwas Schlimmes passiert, wenn du sie nicht schnell weiterleitest	Deinen Computer für Aktivitäten zwangsneutraschicken
Einsamkeit	Fensterchen (Pop-Up) oder E-Mail mit Gewinnspiel oder Reiten wie „Herzliches Glückwunsch! Du bist der Milliarde Reiter dieser Woche und hast einen tollen Preis gewonnen!“	Persönliche Informationen klauen
Bestätigung durch andere	Eine beliebige Webseite kopieren	Computerviren verbreiten
Spaß		
Verliebtheit		
Mitleid		
Unwissenheit		
Ungeheul		

Arbeitsblatt C4010 · Cycle 4 · v2 2016

KOMPETENZEN NACH LEHRPLAN

MEDIENERZIEHUNG

- M1** Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen
- M3** Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten
- M4** Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien
- M5** Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung durch Medien

TRANSVERSALE KOMPETENZEN

- T1** Mentale Fähigkeiten
- T3** Soziale Einstellungen

SPRACHEN

- S1** Sprechen
- S2** Hören
- S3** Lesen
- S4** Schreiben



Weiterführende Links:

<https://www.bee-secure.lu/de/themen/sicheres-online-verhalten>
<https://www.bee-secure.lu/de/tools/kampagnen/clever-klicken>



Schlagwörter: Cyberkriminalität Schwachstelle Mensch Betrug



DURCHBLICK: KRITISCHES DENKEN UND VERHALTEN

Cyberkriminelle

Menschliche Eigenschaften

Gewohnheit

Bequemlichkeit

Neugier

Geldgier

Angst

Langeweile

Einsamkeit

Bestätigung durch andere

Spaß

Verliebtheit

Mitleid

Unwissenheit

Ungeduld

Methoden

Gefährliche Apps anbieten

Im Chat freundlich mit dir plaudern

Dich nach deinem Passwort fragen und dir eine Belohnung versprechen

Sich online mit dir anfreunden und dich nach Fotos von dir fragen.

E-Mails mit Anhang verschicken

Ketten-Nachrichten verschicken, in denen dir gedroht wird, dass etwas Schlimmes passiert, wenn du sie nicht schnell weiterleitest.

Fensterchen (Pop-Up) oder E-Mail mit Gewinnspiel oder Texten wie „Herzlichen Glückwunsch! Du bist der Millionste Besucher dieser Website und hast einen tollen Preis gewonnen!“

Eine beliebte Webseite kopieren

Absichten

Geld klauen

Aufmerksamkeit erregen

Menschen weh tun

Streit provozieren

Andere ausspionieren

Deinen Computer für kriminelle Zwecke missbrauchen

Persönliche Informationen klauen

Computerviren verbreiten

5. ANHANG



ANHANG A

GLOSSAR

4G	4G	4G ist eine Abkürzung für „Dritte Generation“ und bezeichnet die dritte Generation mobiler Kommunikationstechnologie. 4G steht für eine Datenübertragungsrate von bis zu 100 Megabits/s. Allgemeiner ausgedrückt gestattet 4G den schnelleren Zugriff auf das Internet mithilfe von Smartphones.
Account	Compte	Ein Account ist ein Nutzerkonto. Zur Nutzung von E-Mail Adressen, Onlineshops, sozialen Netzwerken etc. muss man sich oftmals ein Nutzerkonto mit seinen persönlichen Daten anlegen um für den jeweiligen Dienst registriert zu werden.
Antivirusprogramm	Logiciel anti-virus	Antivirusprogramme helfen dabei, das Gerät vor Schadprogrammen zu schützen. Sie sollten regelmäßig aktualisiert werden (regelmäßige Updates). Das Programm sucht auf dem Gerät nach Dateien und Programmen, die schadhaft sind oder sein könnten und meldet diese dem Gerätebenutzer. Antivirusprogramme sind ein wichtiger Schutz, bieten ohne zusätzliches achtsames Nutzerverhalten jedoch keine hundertprozentige Sicherheit.
App	Appli	Eine App (abgekürzt für Application) ist eine Anwendung, ein Softwareprogramm. In der Regel wird mit einer App eine Software bezeichnet, die auf Smartphones, Tablets oder anderen Mobilgeräten ausgeführt wird. Die Begriffe „Web-App“ oder „Online-App“ werden häufig im geschäftlichen Kontext verwendet, um Software zu beschreiben, die auf das Internet zugreifen kann. Apps sind üblicherweise über Anwendungs-Vertriebsplattformen erhältlich, die gewöhnlich vom Anbieter des mobilen Betriebssystems geführt werden, zum Beispiel der Apple App Store, Google Play Store, der Windows Phone Store und die Blackberry App World. Manche Apps sind kostenlos, während andere käuflich erworben werden müssen.
Ask.fm	Ask.fm	Ask.fm ist ein soziales Netzwerk mit optionaler Anonymität, in dem Nutzer anderen Nutzern Fragen stellen können. Die Website war eng mit einer Reihe von sehr bekannten Cyber-mobbing-Fällen in Irland und Großbritannien verbunden.
AUP	Conditions d'utilisation	Eine AUP (Acceptable Use Policy, zu Deutsch Nutzungsrichtlinie) ist eine schriftliche Vereinbarung, der ein Nutzer zustimmen muss, um Zugang zu einem Netzwerk, zum Beispiel einem Schulnetzwerk, zu erhalten. Darin kann auch festgelegt sein, wie andere Kommunikationsgeräte wie Mobiltelefone und Digitalkameras auf dem Schulgelände verwendet werden können. Eine Nutzungsrichtlinie wird üblicherweise von den Schülern, ihren Eltern und ihren Lehrkräften unterzeichnet und beschreibt die Voraussetzungen und Bedingungen für eine akzeptable Verwendung von Informations- und Kommunikationstechnologien.
Belästigung	Harcèlement	Belästigung ist eine Straftat, die eintritt, wenn eine Person eine andere ohne gesetzliche Befugnis beeinträchtigt, indem sie dieser fortgesetzt nachstellt, sie bedrängt oder mit ihr kommuniziert. Als Belästigung wird es angesehen, wenn eine Person den Frieden oder die Privatsphäre einer anderen schwer stört oder die andere Person beunruhigt, quält oder schädigt. Strafrechtlich verfolgt werden Fälle von telefonischer Belästigung, Stalking und Belästigung über das Internet.

Blockieren	Bloquer	<p>Die Blockierung einer Person stellt eine Möglichkeit dar, Interaktionen in einem sozialen Netzwerk mit dieser Person zu unterbinden. Eine Blockierung ist besonders hilfreich, um Spam zu vermeiden und Personen daran zu hindern, dich online zu belästigen.</p> <p>Die von dir „blockierten“ Personen werden zwar nicht sofort darüber informiert, dass du sie vom Anzeigen deines Online-Profiles und der Interaktion damit ausgesperrt hast, sie werden aber bald feststellen, dass sie blockiert wurden, wenn keine Interaktion mehr mit dir erfolgt. Aus diesem Grund ist es wichtig, sich die Folgen für normale Interaktionen mit der online blockierten Person vor Augen zu führen. Auch auf einigen Mobiltelefonen ist es möglich, die Interaktion mit bestimmten Personen zu blockieren.</p>
Browser	Navigateur	<p>Das Programm, welches in Fenstern die Inhalte und Webseiten des Internets anzeigt. Der Browser wird auf dem Computer/Gerät installiert, mit dem man im Internet „surfen“ möchte. In die Adresszeile des Browsers gibt man die jeweilige Adresse der Website ein, die man aufrufen möchte. Bekannte Browser sind beispielsweise Firefox, Internet Explorer oder Safari.</p>
Camen (Videochatten)	Video-chatter	<p>Chatten mit laufender Videokamera.</p>
Chatroom	Forum de discussion	<p>Ein Chatroom ist ein Bereich im Internet, in dem Personen in Echtzeit kommunizieren können, das heißt, wenn du eine Gesprächszeile eintippst, kann die andere Person diese sofort lesen und direkt darauf antworten.</p>
Chatroulette	Chatroulette	<p>Chatroulette ist eine Chat-Website, die Personen auf der ganzen Welt zufällig für Webcam-Zweiergespräche zusammenbringt. Ein Besucher beginnt einen Online-Chat mit einem anderen Besucher der Webseite. Jeder Teilnehmer kann den Chat beenden, indem er eine andere zufällige Chat-Verbindung startet.</p>
Chatten	Chatter	<p>Sich in Echtzeit mit einem oder mehreren anderen Personen mithilfe eines Chatprogrammes unterhalten. Möglich durch Eintippen und Lesen von Direktnachrichten, Aufzeichnen und Versenden von kurzen Sprachnachrichten oder auch Chatten mit Videokamera (=„Camen“). Bekannte Chat- und Messengerprogramme sind bspw. Skype, WhatsApp, MSN.</p>
Cloud Computing	Cloud computing (cloud)	<p>Der Begriff „Cloud Computing“ („Rechner Wolke“) ist als Sinnbild gemeint, um zu beschreiben dass man seine Daten nicht mehr lokal auf seinem eigenen Computer speichert, sondern in einem entfernten Rechenzentrum auf Servercomputern abspeichert. Auch Programme, die man früher auf seinem eigenen Rechner installiert hat, können auf dem Servercomputer gespeichert sein, so dass man sie von überall auf der Welt durch eine Verbindung zu diesem Servercomputer nutzen kann.</p>
Cybermobbing	Cyber-harcèlement	<p>Von Cybermobbing spricht man, wenn die neuen Technologien benutzt werden, um eine Person zu belästigen, zu demütigen oder zu bedrohen, sei es per SMS, E-Mail, im Chat oder in einem sozialen Netzwerk. Cybermobbing ist oft nur die Weiterführung von klassischem Mobbing auf dem Schulhof oder im Büro, und geht meist von Personen aus dem eigenen Umfeld aus. Besonders schmerzvoll ist es, dass die Attacken (z.B. in Form von verbalen Angriffen, Gerüchten oder peinlichen Fotos) oft jahrelang im weltweiten Netz für Millionen Nutzer sichtbar sind. Cyber-mobbing selbst ist in Luxemburg kein Straftatbestand. Dennoch kann Belästigung im Sinne von Artikel 442-2 des Strafgesetzbuches und Artikel 6 des Gesetzes über die Privatsphäre vom 11. August 1982 mit einer Freiheitsstrafe von fünfzehn Tagen bis zwei Jahren und Geldstrafen von 251 bis 3000 Euro bestraft werden. Die Tat erfordert, dass vier Bedingungen erfüllt sind: Das Opfer ist wiederholt Beleidigungen, Druck oder Forderungen seines Stalkers ausgesetzt. Das Opfer erlitt eine schwere Friedensstörung. Die Friedensstörung ist auf den Belästiger zurückzuführen. Der Belästiger muss wissen, bzw. hätte wissen müssen, dass sein Verhalten das Opfer negativ beeinträchtigt, bzw. eine Friedensstörung für das Opfer darstellt. Die Person, welche sich in einer Situation befindet, in der diese 4 Bedingungen erfüllt sind, kann bei der Polizei Anzeige erstatten. Es ist wichtig, Beweise (SMS, E-Mail, Screenshots, bössartige Webseiten) zu sichern, um die Arbeit der Ermittler zu erleichtern. Die Justizbehörden können nicht tätig werden, wenn keine Anzeige vorliegt.</p>

Emoticon	Emoticône	Ein Emoticon ist die Darstellung eines Gesichtsausdrucks wie eines Lächelns oder eines Stirnrunzelns über die Eingabe verschiedener Tastaturzeichen. Emoticons werden in der Regel in der elektronischen Kommunikation verwendet, um die Gefühle oder den beabsichtigten Umgangston des Schreibers zu übermitteln.
Enthemmtheit	Désinhibition	Enthemmtheit ist mangelnde Zurückhaltung, die eintritt, wenn man nicht direkt mit den negativen Konsequenzen von Cyber-mobbing-Verhalten konfrontiert ist. Personen, die Nachrichten im Internet posten, neigen dazu, sich für ihre Handlungen oder Worte weniger verantwortlich zu fühlen als offline.
Facebook	Facebook	Facebook ist ein soziales Netzwerk im Internet. Im März 2013 hatte Facebook 1,5 Milliarden aktive Nutzer, was es zum weltweit größten sozialen Netzwerk macht. Die Nutzer von Facebook haben ihre eigene Profilseite oder Pinnwand, über die sie entweder öffentlich oder mit ausgewählten Freunden kommunizieren können. Facebook bietet auch einen privaten Messaging-Dienst. Facebook fordert die Nutzer auf, ihre Vorlieben und Abneigungen anzugeben. In jüngerer Zeit wurden diese Informationen für zielgerichtete Werbung auf Facebook verwendet.
Flame	Insulter quelqu'un durant une conversation en ligne	In einer Online-Konversation eine abfällige Bemerkung machen.
Fraping	Manipuler un profil ou un statut Facebook sans autorisation	Fraping bezeichnet die Manipulation des Facebook-Profiles und -Status einer anderen Person ohne deren Einverständnis. Fraping kommt in der Regel dann vor, wenn sich jemand nicht von Facebook abmeldet, was dessen Nutzerkonto anfällig und offen für Missbrauch macht.
Geschlossenes soziales Netzwerk	Réseau social fermé	Ein geschlossenes soziales Netzwerk steht ausschließlich den verifizierten Freunden einer Person offen. Innerhalb des geschlossenen sozialen Netzwerks können die Mitglieder über Einzel- oder Gruppennachrichten Gespräche führen. Zu geschlossenen sozialen Netzwerken gehören Messaging-Apps wie WhatsApp und Viber sowie Tools für die geschäftliche Kommunikation wie Yammer und Hipchat.
Gruppe	Groupe	In einem sozialen Netzwerk können Personen eine Gruppe bilden, die ein gemeinsames Interesse haben. Gruppen können öffentlich sein, damit die Nutzer des sozialen Netzwerks neue Personen treffen können, die ihre Interessen teilen, oder sie können für ausgewählte Personen reserviert bleiben. Über Gruppen können Personen mit Menschen interagieren, die sie noch nicht kennen, oder mit Personen, denen sie auf andere Weise den Zugriff auf ihre Inhalte im sozialen Netzwerk gesperrt haben.
Hacker	Pirate informatique	Ein Hacker ist in der umgangssprachlichen Bedeutung eine Person, welche durch Einsatz von technischem Wissen und Kreativität in Computersysteme von anderen eindringt und dabei einer bestimmten Szene angehört. Bzgl. Computersicherheit unterscheidet man 3 unterschiedlich motivierte Typen: „black hat hacker“ (handelt mit krimineller Energie), „white hat hacker“ (verhält sich gesetzestreu) und „grey hat hacker“ (ist nicht eindeutig zuzuordnen).
Happy Slapping	Happy Slapping	Dieser unzutreffende Begriff (zu Deutsch etwa „Lustiges Schlagen“) beschreibt den körperlichen Angriff auf ein nichts ahnendes Opfer, den ein Komplize, in der Regel mit einem Mobiltelefon, filmt. Die Videoclips solcher Attacken werden manchmal im Internet gepostet.
Hardware	Matériel informatique	Technische, „harte“ Bestandteile eines Computers/Gerätes (wie bspw. Soundkarte, Tastatur etc.). Wird oft gebraucht als Antonym zu „Software“.
Hashtag	Hashtag	Ein Hashtag ist ein Wort oder eine Zeichenkette, denen ein Doppelkreuz (#) vorangestellt ist, und das auf Webseiten von sozialen Medien (insbesondere Twitter) verwendet wird, um Nachrichten zu einem bestimmten Thema zu kennzeichnen. Wenn die Nachrichten nicht geschützt oder privat sind, kann jeder, der dem Hashtag folgt, sehen, was andere Nutzer unter dem Hashtag schreiben. Die Hashtags regen interessante Diskussionen zwischen einer großen Gruppe von Personen an, können die Nutzer jedoch auch abstoßenden Kommentaren von Fremden aussetzen.

Instagram	Instagram	Instagram ist ein Online-Dienst zum Teilen von Fotos und Videos sowie ein soziales Netzwerk. In Instagram, das jetzt Eigentum von Facebook ist, können die Nutzer auf die aufgenommenen Fotos und Videos Filter anwenden und dann die Inhalte in einer Vielzahl von sozialen Netzwerken teilen.
Instant-Messaging-App	Appli de messagerie instantanée	Mit einer Instant-Messaging-Anwendung können die Nutzer Texte in Echtzeit über das Internet senden. Auf Mobiltelefonen werden solche Apps häufig als preisgünstiger Ersatz für normale SMS genutzt. Bsp.: WhatsApp, Skype, ...
IP Adresse	Adresse IP	Bei der Benutzung von Computernetzen, wie dem Internet, wird jedem Gerät eine IP-Adresse zugewiesen, damit das Gerät adressierbar und identifizierbar ist. „IP“ steht für „Internet-Protokoll“. Beim Empfangen und versenden von Datenpaketen im Internet ist die IP-Adresse quasi ein Pendant zur Postanschrift im traditionellen Briefverkehr.
IP-Internet Protokoll	Potocole IP	Das Internet Protokoll ist ein Kommunikationsprotokoll des Internets, das heißt eine Vereinbarung zwischen ein oder mehreren Parteien darüber, wie Kommunikation stattfinden soll. Es bestimmt u.a. die Regeln, Syntax und Synchronisation für die Kommunikation.
Liken	Aimer	Mithilfe des „Gefällt-mir“-Buttons kann man auf Facebook Inhalte gutheißen oder unterstützen. Die meisten sozialen Netzwerke bieten ein ähnliches Tool an, mit dem die Nutzer Inhalte mit einer Entsprechung für den „Daumen nach oben“ versehen können. Auf Twitter kann man Tweets beispielsweise „favorisieren“. Wenn man einen Kommentar mit „Gefällt mir“ markiert, können die jeweiligen Inhalte in der eigenen Chronik und den eigenen Neuigkeiten erscheinen und auf diese Weise an Freunde und Abonnenten oder die allgemeine Öffentlichkeit verbreitet werden. Aus diesem Grund kann das Liken eines missbräuchlichen Posts unter Umständen als Cyber-mobbing betrachtet werden.
Malware	Logiciel malveillant	Malware ist ein Sammelbegriff für sämtliche Arten von Schadsoftware. Unterschied man in der Vergangenheit oftmals zwischen Computerviren, Würmern und Trojanern, so kommen heute meist Mischformen mit gemischten Charakteristiken vor.
Melden	Signaler	Wenn Nutzer illegale, missbräuchliche oder unangemessene Inhalte in einem sozialen Netzwerk feststellen, sollten sie die vorgesehenen Verfahren zum Melden von Missbrauch verwenden, um die Betreiber des sozialen Netzwerks über die Inhalte zu informieren. Die Moderatoren der betreffenden Website überprüfen dann die Inhalte, die gemeldet wurden, und entfernen Inhalte, die ihren Richtlinien widersprechen. Jegliches Cyber-mobbing, das in einem sozialen Netzwerk festgestellt wird, sollte den Betreibern gemeldet werden.
Nickname	Pseudonyme (pseudo)	Nickname bedeutet soviel wie „Spitzname“ oder „Pseudonym“. Auf Spieleseiten, Onlineforen etc. benutzt man oft sogenannte „nicks“ zum Schutz der wahren Identität.
Nutzer (User)	Utilisateur	Die Person, welche den Computer bzw. das Gerät benutzt, wird oft als „Nutzer“ bezeichnet, übertragen aus dem Englischen „User“.
Passwort	Mot de passe	Zum Schutz von Daten, Nutzerkonten und Geräten werden Passwörter genutzt. Jeder Nutzer sollte für jede individuelle Anwendung individuelle und lange Passwörter nutzen, am besten bestehend aus Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen und diese nicht an andere Personen weitergeben.
Passwort Manager	Gestionnaire de mots de passe	Der Passwort Manager ist ein Computerprogramm mit dessen Hilfe der Benutzer Passwörter verschlüsselt speichern, verwalten und in der Regel auch sichere Passwörter erstellen kann.
Photo- oder Picture-Messaging-App	Appli d'imagerie instantanée	Mit einer Foto- oder Picture-Messaging-Anwendung können die Nutzer Bildnachrichten in Echtzeit über das Internet senden. Bsp.: Snapchat, ...

Privat	Privé	Mit „Privat“ werden Interaktionen oder Nachrichten in sozialen Netzwerken bezeichnet, die nicht an die allgemeine Öffentlichkeit oder größere Gruppen verbreitet werden. Private Nachrichten können sich Personen schicken, wenn sie ein persönlicheres Gespräch führen möchten oder wenn ihre Nachrichten sensible Material enthalten. Nutzer von sozialen Netzwerken können ihr Profil oder bestimmte Inhalte als privat konfigurieren. Auf diese Weise haben die Nutzer eine gewisse Kontrolle darüber, wer ihr Profil oder ihre Inhalte sehen kann.
Profil	Profil	Dies sind die Informationen, die man über sich selbst schreibt und auf der eigenen Startseite eines sozialen Netzwerks platziert. Das Profil enthält die persönlichen Daten, die „Gefällt mir“- und „Gefällt mir nicht“-Angaben und die persönlichen Interessen des Nutzers.
Profilbild	Photo de profil	Ein Profilbild ist ein Foto oder Bild, welches man für ein Onlineprofil nutzt. Empfehlenswert für Kinder ist es, Fotos oder Bilder nur gemeinsam mit den Eltern auszusuchen. Es sollte möglichst darauf geachtet werden, Anonymität zu wahren. Dies kann erreicht werden, indem z. B. ein kleiner Ausschnitt des Gesichtes als Profilbild genutzt wird, ein Foto mit Verkleidung/Sonnenbrille, oder ein gemaltes Bild. Je nach Plattform können Profilbilder nur von eingeschränkten Personenkreisen oder im gesamten Internet gesehen werden.
Recht am eigenen Bild	Droit à l'image	Das Recht auf Schutz der Privatsphäre, Grundprinzip der Bildrechte, basiert auf verschiedenen Gesetzestexten, darunter: (a) Artikel 8 der Europäischen Konvention zum Schutz der Menschenrechte und Grundfreiheiten, (b) Artikel 14.(1) des Gesetzes vom 8. Juni 2004 über die freie Meinungsäußerung in den Medien in seiner geänderten Fassung, wonach jeder ein Recht auf Wahrung seiner Privatsphäre hat, (c) das Gesetz vom 11. August 1982 über den Schutz des Privatlebens, wonach es verboten ist, die Privatsphäre Dritter bewusst zu verletzen, indem von einer Person, die sich an einem nicht öffentlich zugänglichen Ort aufhält, mit einem beliebigen Apparat Aufnahmen gemacht oder in Auftrag gegeben werden, ohne dass diese Person ihre Zustimmung gegeben hat. Nach diesem Text ist auch die Veröffentlichung solcher Aufnahmen verboten. Aus diesen Rechtstexten geht hervor, dass jeder das Recht hat, sich dagegen zu wehren, dass Aufnahmen von ihm gemacht oder veröffentlicht werden. Einem Foto zustimmen bedeutet nicht, dass man auch dessen Veröffentlichung zustimmt, egal unter welchen Umständen.
Router	Routeur	Ein Router ist ein Netzwerkgerät, welches am häufigsten zur Internetanbindung genutzt wird.
Screenshot	Capture d'écran	Ein Screenshot oder Bildschirmfoto ist ein Bild, mit dem die sichtbaren Elemente auf dem Bildschirm eines Computers, Mobiltelefons oder Tablets aufgezeichnet werden. Screenshots werden häufig verwendet, um ein Computerprogramm zu demonstrieren oder ein bestimmtes technisches Problem zu erläutern. Screenshots können aber auch für den Nachweis von Cyber-mobbing genutzt werden. Die Schüler sollten sich insbesondere bewusst sein, dass mithilfe von Screenshots verfängliche Fotos oder Nachrichten aufgezeichnet oder dupliziert werden können.
Selfie	Selfie	Ein Selfie ist ein Selbstporträt, das typischerweise mit einer digitalen Kamera oder mit der Kamera eines Handys aufgenommen wird.
Server	Serveur	Der Serverbegriff kann sich sowohl auf Hardware, als auch auf Software beziehen. Zum einen spricht man von „Server“ im Sinne von Computer (Hardware) und zum anderen im Sinne von „Dienstprogramm“. In der Fachsprache heißt der Servercomputer auch „Host“. Einfach ausgedrückt ist der Servercomputer derjenige Computer, auf dem Inhalte gespeichert sind, auf welche man mithilfe des Internets zugreift. Beispiel: Auf den YouTube Servern werden Videos gespeichert. Schaut man auf YouTube ein Video, so greift man als Nutzer auf den Server (Host) von YouTube zu.

Sexting	Sexting	Der Begriff „Sexting“ setzt sich aus den Wörtern „Sex“ und „Texting“ zusammen. Er beschreibt das Austauschen intimer Nachrichten, bzw. Fotos über Mobiltelefone und soziale Netzwerke. Die größte Gefahr beim Sexting: Nacktaufnahmen, die als privater Vertrauensbeweis gedacht waren und plötzlich öffentlich im Netz zirkulieren! Sexting ist ein Phänomen, das vor allem unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen verbreitet ist. Meistens entstehen die intimen Fotos im Rahmen einer Liebesbeziehung oder auch im Vorfeld einer gewünschten Beziehung. Die Beweggründe, sich nackt zu fotografieren und das Bild dann weiter zu schicken, sind vielfältig, bspw. als Racheakt nach einer beendeten Beziehung.
Skype	Skype	Ein Online-Programm, mit dem kostenlose Sprach- und Videotelefonate über das Internet mit Personen geführt werden können, die ebenfalls Skype nutzen. Skype ist kostenlos und wird als benutzerfreundlich betrachtet. Allerdings wurden damit in einigen Fällen Videoaufnahmen gemacht, mit denen das Opfer in Cyber-mobbing-Fällen erpresst wurde.
Smartphone	Smartphone	Ein Smartphone ist ein Mobiltelefon, mit dem viele der Funktionen eines Computers durchgeführt werden können. Ein Smartphone weist in der Regel einen großen Bildschirm auf und ein Betriebssystem zur Ausführung universeller Anwendungen.
SnapSave	SnapSave	SnapSave ist eine Anwendung, mit der die Nutzer Snaps (Snapchat-Nachrichten) speichern können, ohne dass dies der Absender erfährt. Snaps werden im Glauben gesendet, dass es sich um private Nachrichten handelt, die nur wenige Sekunden überdauern. Mit SnapSave könnten die häufig verfänglichen Inhalte, die als Snaps versendet werden, gespeichert und gegen die betreffende Person verwendet werden.
Snapchat	Snapchat	Snapchat ist eine Anwendung zum Teilen von Fotos, Videos, Nachrichten und Zeichnungen. Snapchat weist ein Funktionsmerkmal auf, wodurch es sich von anderen Diensten für Textnachrichten und zum Austausch von Fotos unterscheidet: Die Nachrichten zerstören sich nach Angaben des Anbieters nach einigen Sekunden selbst bzw. verschwinden vom Telefon des Empfängers.
Software	Logiciel	Bezeichnung für Computerprogramme.
Soziales Netzwerken	Faire du réseautage social	Soziales Netzwerken bezeichnet die Verbindung, Kommunikation und Zusammenarbeit mit anderen per Online-Communities im Internet. Soziale Netzwerke können ein Ventil für Kreativität und Meinungsäußerungen sein. Sie entwickeln sich aus Mitgliedern, die Nachrichten versenden, um ihre Freunde einzuladen, dem Netzwerk beizutreten. Schüler sollten vorsichtig sein, wenn sie persönliche Informationen in sozialen Netzwerken preisgeben.
Spam	Courrier non désiré (Spam)	Unerwünschte Werbe-E-Mails; Begriff setzt sich zusammen aus den Wörtern „spiced ham“ („gewürzter Schinken“), angelehnt an einen englischen Sketch in einem Restaurant, in dem alle Gerichte aus diesem „spiced ham“ bestehen.
Surfen	Naviguer	Im Internet durch Nutzung von Suchmaschinen oder Klicken auf Links verschiedene, meist für den Nutzer neue Internetseiten entdecken.
Tagging/Markieren	Tagger/Marquer	Ein „Tag“ ist ein Schlüsselwort zur Beschreibung eines Artikels oder einer Webseite. In sozialen Netzwerken ist eine Markierung eine bestimmte Art Link. Wenn man jemanden markiert, erstellt man eine Verknüpfung zu dessen Profil im sozialen Netzwerk. So kann zum Beispiel ein Foto markiert werden, um anzugeben, wer auf dem Foto zu sehen ist, oder um eine Nachricht zu posten, mit der man bekannt gibt, mit wem man zusammen unterwegs ist. Wenn man jemanden im eigenen Status-Update markiert, kann jeder, der die Aktualisierung sieht, über einen Klick auf den Namen der Freundin/des Freundes auf deren/ dessen Profil gelangen. Das heißt, dass das Markieren eines Fotos mit einer Person zu unerwünschten Zugriffen auf deren Profil oder zum öffentlichen und unangemessen Teilen unerwünschter Fotos führen kann.
Teilen	Partager	In einem sozialen Netzwerk bedeutet Teilen die Weitergabe von Inhalten, die von einem Nutzer erstellt oder verbreitet werden, an die eigenen Freunde und Abonnenten. Mit dem Teilen von Inhalten erhöht sich die Anzahl der Personen, die die Inhalte erhalten, deutlich.

Trojaner	Cheval de Troie	Bezeichnung für Malware, welche typischerweise versteckt ist in scheinbar harmlosen Dateien oder Software. Trojaner können sowohl die Hardware als auch Software eines Gerätes betreffen, bspw. heimlich die Webcam eines Computers anschalten, Daten vom Gerät löschen/kopieren/versenden etc., also die Kontrolle über ein Gerät erlangen.
Troll	Troll	Ein Troll ist eine Person, die absichtlich provokante Beiträge in Internetforen, sozialen Netzwerken oder Kommentarbereichen verfasst. Der Troll beunruhigt und verärgert andere Nutzer über das Posten aufrührerischer, deplatzierten oder sachfremder Nachrichten in einer Online-Community, in der Regel mit der Absicht, andere Leser zu einer emotionalen Reaktion zu verleiten oder normale Diskussionen auf andere Art und Weise zu stören.
Tumblr	Tumblr	Tumblr ist eine Kreuzung zwischen einem sozialen Netzwerk und einem Blog. Es wird häufig als „Mikroblog“ bezeichnet, wobei typischerweise kurze Textnachrichten und Schnappschüsse anstelle von den längeren tagebuchartigen Einträgen gepostet werden, die man in herkömmlichen Blogs findet. Auf Tumblr werden viele visuelle Inhalte veröffentlicht.
Twitter	Twitter	Twitter ist ein soziales Netzwerk für die Erstellung von Mikroblogs. Dabei entstehen Verbindungen zwischen den Nutzern, indem sie den Twitter-Feeds anderer Personen folgen. Durch Klicken auf „Folgen“ erscheint alles, was diese Person oder Organisation postet, in der eigenen Chronik. Ein einzigartiges Merkmal von Twitter ist es, dass die Nachrichten oder „Tweets“ höchstens 140 Zeichen aufweisen dürfen. Diese Nachrichten werden sofort übermittelt. Ein Tweet kann die Welt in Sekundenschnelle auf eine Katastrophe hinweisen. Im Wesentlichen ist Twitter ein Dienst zum Senden von Textnachrichten. Allerdings können die Nutzer bei Twitter ihre Nachricht im gesamten Netzwerk verbreiten, anstatt sie an eine einzelne Person zu senden.
Update	Mise à jour	bedeutet „Aktualisierung“. Jegliche Programme sollten regelmäßig aktualisiert werden, da Updates sowohl Verbesserungen des Programms enthalten als auch Sicherheitslücken vorheriger Versionen schließen und damit das Gerät vor Angriffen (bspw. Malware) besser geschützt ist.
Viral	Viral	Inhalte, in der Regel Fotos, Videos oder Informationen, werden als „viral“ bezeichnet, wenn sie sich schnell und an eine große Anzahl von Internetnutzern verbreiten.
Virus-Scan	Scan anti-virus	Ein Virus-Scan ist ein Prozess, bei dem der Computer nach Computerviren durchsucht wird. Ein Virus-Scan kann online erfolgen oder durch ein Programm lokal direkt auf dem Rechner durchgeführt werden. Je nach den Eigenschaften einer Malware, ist es möglich, dass ein Virus-Scan einen Virus nicht erkennen kann. Generell sind regelmäßige Virus-Scans jedoch empfehlenswert und eine gute Sicherheitsmaßnahme.
Virus/Computervirus	Virus/Virus ordinateur	Traditioneller Begriff für Schadprogramme, welcher die schädigende Funktion von Computerviren für das Gerät unterstreicht. Computerviren können beispielsweise Daten löschen und/oder das Gerät schädigen.
WhatsApp	WhatsApp	WhatsApp ist ein geschlossenes soziales Netzwerk und eine beliebte Messaging-Anwendung für Mobiltelefone.
WiFi	WiFi	WiFi ist ein aus Marketingzwecken erdachter Begriff und steht für „Wireless Fidelity“ analog zu dem Begriff „High Fidelity“ (HiFi). Die WiFi-Alliance ist ein Firmenkonsortium, welches mit dem Begriff „WiFi“ einen technischen Standard für WLAN zertifiziert. „WiFi“ wird daher oft Synonym mit WLAN genutzt.
Wikipedia	Wikipedia	Eine freie Enzyklopädie in Form einer Internetseite, an der jede Person frei mitarbeiten kann.
WLAN	WLAN	„Wireless Local Area Network“ bedeutet drahtloses lokales Netzwerk, speziell gemeint ist ein Drahtlosnetzwerk, bei dem für die Internetverbindung des Gerätes kein Kabel benötigt wird, da die Verbindung über Funk zustande kommt. Wird oft Synonym mit „WiFi“ genutzt, welches jedoch streng genommen nicht dieselbe Bedeutung hat (siehe WiFi).
WWW	WWW	Abkürzung für „World Wide Web“, weltweites Netzwerk; Synonym: Internet.

YouTube**YouTube**

YouTube ist eine beliebte kostenlose Webseite für die Weiterverbreitung von Videos, auf der die Nutzer Videoclips hochladen, ansehen und teilen. Während YouTube einen großen pädagogischen Wert haben kann, ist der Kommentarbereich von YouTube besonders für Missbrauch und als Cybermobbing-Brennpunkt bekannt.

ANHANG B

ABSTRAKTE BEGRIFFE KINDGERECHT ERKLÄRT

Datenschutz	Geheimnis und Vertrauen	Wenn du zum Arzt gehst schreibt er sich auf, wenn du krank bist und welche Medikamente du bekommst. Dein Lehrer schreibt sich auf, wenn du deine Hausaufgaben gut gemacht hast. Wenn du oder deine Eltern den Arzt oder Lehrer fragen, was sie über dich aufgeschrieben haben, werden sie es deinen Eltern sagen. Wenn jetzt aber jemand anderes (ein anderer Erwachsener oder ein Kind) deinen Arzt und Lehrer nach diesen Informationen fragen, werden sie nichts darüber verraten. Denn deine privaten Informationen unterliegen dem Datenschutz. Nur du und deine Eltern dürfen entscheiden, wem ihr diese Informationen erzählt und wem nicht.
Download	abspeichern, eine „Kopie“ ziehen	Downloaden oder Herunterladen bedeutet, dass du dir eine Datei (z. B. ein Foto) aus dem Internet von einem anderen Computer kopierst und auf deinem Gerät (z. B. deinem Handy) speicherst. Dann kannst du das Foto auf deinem Handy nämlich auch noch anschauen, wenn deine Internetverbindung vom Handy nicht mehr angeschaltet ist. Aber Vorsicht: Beim Herunterladen von Fotos, Filmen, Spielen und anderen Sachen gelten Regeln und Gesetze. Nicht alles, was funktioniert ist auch erlaubt!
E-Mail	Postkarte	Eine E-Mail ist ein elektronischer Brief, den man an eine oder direkt mehrere Personen gleichzeitig schicken kann. Anders als bei einem Brief gibt es aber kein Briefgeheimnis, sondern eine E-Mail ist eher wie eine Postkarte. Bei einer Postkarte können der Postbote und auch andere Leute die Nachricht mitlesen auf ihrem Weg zum Empfänger. In E-Mails sollte man also keine Sachen schreiben, die man geheim halten möchte.
Hacker	Bastler, Erfinder	Journalist und Computeraktivist Wau Holland hat einmal den Hacker so beschrieben: "Ein Hacker ist jemand, der versucht einen Weg zu finden, wie man mit einer Kaffeemaschine Toast zubereiten kann." Ein Hacker ist ein Bastler, Erfinder und/oder ein Programmierer. Wenn man von Hackern spricht, meint man meistens Hacker, die mit ihrem Handeln anderen Schaden zufügen und gegen das Gesetz verstoßen („black hat hacker“= „Schwarzhut Hacker“). Es gibt aber auch Hacker, die ihre Fähigkeiten sinnvoll einsetzen und sich an das Gesetz halten („white hat hacker“= „Weißhut Hacker“). Ein richtiger Hacker besitzt tiefgehende Grundlagenkenntnisse über das Programmieren.
Hardware	Kopf und Körper	Alles, was du bei einem Computer oder anderem technischen Gerät anfassen und mit deinen Händen greifen kannst, nennt man „Hardware“ = harte Ware. Vergleicht man deinen Computer mit deinem Körper, dann wäre die Hardware dein kompletter Körper (Kopf, Beine, Arme etc.) Bei einem Computer kann man Bestandteile auswechseln, zum Beispiel eine andere Computermouse anschließen, einen USB Stick hineinstecken oder sogar die Festplatte innen drin austauschen.

Internet	Weltweites Netzwerk aus Computern und Kabeln	Das Internet ist ein weltweites Netzwerk aus Computern die mit Kabeln verbunden sind. Das Internet ist immer an, man kann es nicht komplett ausschalten. Das Internet schläft nie. Mit internetfähigen Geräten (Computer, Smartphone etc.) kann man sich mit dem weltweiten Netzwerk verbinden. Besuche ich eine Webseite, so verbindet sich mein Gerät mit dem Server-Computer, auf dem die Webseite gespeichert ist. Ich kann Daten aus dem Internet auf mein Gerät herunterladen und abspeichern. Ich kann Daten auf einen Server-Computer ins Internet hochladen. Dabei muss ich aufpassen, dass ich nur erlaubte Dinge tue. Denn auch im Internet gelten Regeln und Gesetze.
Kindersuchmaschine	Bücherei für Kinder	Kindersuchmaschinen sind besonders sicher, weil nur kindgerechte Bücher vom Bibliothekar herausgesucht wurden. Aus der großen Bibliothek (weltweites Internet) sucht der Bibliothekar quasi nur im Bücherregal für Kinder (vorselektierte und kontrollierte Webseiten), nicht in allen Bücherregalen.
Link/Hyperlink	Ein neues Buch aus dem Regal nehmen	Wenn du im Internet surfst kannst du auf sogenannte Links bzw. Hyperlinks klicken. Link bedeutet „Verbindung“, und zwar die Verbindung zu einer anderen Internetseite, zu der du weitergeleitet wirst, wenn du auf den Link klickst. Ein Link ist oft in blau geschrieben und unterstrichen, aber kann auch ein Foto oder Bild sein. Einen Link erkennt man daran, dass sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt, wenn man über diesen fährt. Wenn du das Internet mit seinen vielen Internetseiten mit einer Bücherei vergleichst, dann nimmst du durch das Klicken auf einen Link ein neues Buch aus einem Bücherregal und öffnest genau die Buchseite, die der Link benennt.
Passwort	Schlüssel, den man wie Zahnbürste behandelt	Schlüssel, Code, Geheimwort, Zauberwort („Sesam öffne Dich!“), sollte man behandeln wie Zahnbürsten: unbedingt zum Schutz benutzen, mit niemandem teilen, regelmäßig wechseln!
Privatsphäre	Sicherheit, Geheimnis	Stell dir vor, du triffst eine fremde Person auf der Straße. Welche Informationen würdest du einem unbekannten Menschen über dich verraten? Persönliche Informationen zu deiner Person, die du nur Familie oder Freunden weitergibst, gehören zu deiner Privatsphäre. Welche Menschen würdest du in dein Zimmer lassen? Wen würdest du in deinem Bett schlafen lassen? Dein Zimmer ist ein Bereich, wo deine Privatsphäre geschützt ist und du dich sicher und wohlfühlen kannst.
Programmieren	Eine Gebrauchsanleitung schreiben	Wie bei Menschen gibt es für Computer auch Sprachen. Es gibt viele verschiedene Computersprachen. Wenn man programmiert bedeutet es einfach, dass man dem Computer in seiner Computersprache aufschreibt, was er tun soll. Der Mensch, der das Programm schreibt, nennt sich „ProgrammiererIn“. Du kannst dir ein Programm vorstellen wie eine Gebrauchsanleitung für den Aufbau eines Zelt. In der Anleitung steht Schritt für Schritt, wie du einzelne Teile nacheinander zusammensetzt, damit am Schluss das Zelt da steht. Der Programmcode ist die Anleitung für den Computer, was dieser Schritt für Schritt tun soll.
Pseudonym/Nickname	Spielernamen, Phantasienamen	Weil man im Internet oft nicht seinen echten Namen verraten möchte um sich zu schützen, benutzt man anstatt des echten Namens ein „Pseudonym“. Das ist ein Name, den man sich ausdenkt. Es kann ein echter Vorname sein, sollte aber nicht der komplette Name einer anderen, echten Person sein. Es kann aber auch ein Phantasiewort sein. Bei Onlinespielen spricht man dabei auch von „Nickname“ = „Spitzname“.

Recht am eigenen Bild	Immer bei Fotos um Erlaubnis fragen!	Es gibt das Gesetz „Recht am eigenen Bild“. Dieses besagt, dass du andere um Erlaubnis fragen musst, bevor du von Ihnen ein Foto/eine Videoaufnahme machen darfst. Ohne Erlaubnis darfst du keine Aufnahmen machen. Wenn du Fotos von anderen gemacht hast, musst du diese auf Ihren Willen hin wieder löschen. Das Gleiche gilt aber auch für andere: Wenn jemand von dir eine Aufnahme machen will, muss er dich vorher fragen. Solange du unter 18 Jahren alt bist, bestimmen deine Eltern darüber, ob jemand anderes ein Foto oder Video von dir veröffentlichen darf, z. B. im Internet.
Risiko	Schlüssel unter die Hausmatte legen	Jede Technik bietet Chancen und Risiken. Sicherheitsrisiken im Internet kann man durch eigenes Verhalten möglichst klein halten. Stell dir vor: Dein Computer wäre wie dein Haus. Wenn du den Türschlüssel unter die Fußmatte legst, ist das ein hohes Risiko. Denn ein Einbrecher findet den Schlüssel dort schnell und kann dann in das Haus gelangen. Dass es einen Einbrecher gibt, der einbrechen möchte, kannst du nicht wirklich ändern. Aber du kannst dein Haus möglichst sicher machen, indem du auf deinen Schlüssel gut aufpasst, eine Alarmanlage einbaust etc. Je vorsichtiger und schlauer du dich im Internet verhältst, desto kleiner ist das Sicherheitsrisiko.
Selfie	Ein Foto von sich selbst	Wenn jemand von sich selber ein Foto macht, indem er z. B. sein Handy auf sein eigenes Gesicht hält, nennt man das „Selfie“. Das Wort ist abgeleitet von dem englischen Wort „self“= „selber“.
Software	Gedanken	Wenn du deinen Computer mit deinem Körper vergleichst, dann ist Software (wörtlich „weiche Ware“) vergleichbar mit deinen Gedanken: Du denkst sie und kannst sie aussprechen, aber anfassen kannst du sie nicht. Dein Herz schlägt automatisch, weil dein Nervensystem es automatisch steuert. Das Nervensystem ist vergleichbar mit dem Betriebssystem eines Computers.
Streaming (von Musik, Filmen)	Mein Computer/Handy ist eine Fernbedienung, um auf einem anderen Computer im Internet einen Film abzuspielen und mir auf meinem Bildschirm anzusehen.	Wenn du im Internet ein Video „streamst“ bedeutet das, dass du dir ein Video auf deinem Bildschirm anschauen kannst, obwohl der Film weit weg auf einem anderen Computer im Internet gespeichert ist. du kannst deinen Computer wie eine Fernbedienung nutzen, um den Film auf der Streaming-Website zu starten und zu stoppen. Aber dies funktioniert nur, solange zwischen deinem Computer und dem Streaming-Computer die Internetverbindung besteht.
Suchmaschine (anonyme) Browser	Bibliothekar	Eine Suchmaschine, auch "Browser" genannt, ist "ein Bibliothekar", der in der großen Bibliothek das passende Buch/die passenden Bücher für dich herausucht. Je genauer du beschreiben kannst, was du suchst, desto besser passen die Suchergebnisse. Wenn du schon einmal Gast in der Bibliothek warst, merkt sich das der Bibliothekar und schlägt dir Bücher vor, die dich interessieren könnten. Es gibt aber auch Bibliothekare, die sich keine Notizen zu dir und deinen Interessen machen und dich direkt wieder vergessen, wenn du die Bibliothek verlässt.
Urheberrecht, Urheber	Male ich ein Bild, bin ich der Urheber	Wenn du ein Bild malst, bist du der Urheber des Bildes und hast das Recht darüber zu bestimmen, wer sich dein Bild kopieren darf. Wenn jemand dein Bild ohne deine Erlaubnis kopieren würde wärest du bestimmt traurig oder böse darüber. Also frage auch du immer den Urheber um Erlaubnis, bevor du ein Bild kopierst.

Wikipedia ist wie ein riesiges Lexikon im Internet, wo man Informationen zu Begriffen und Personen finden kann. Es gibt jedoch einen großen Unterschied zu einem Bücherlexikon: Bei Wikipedia können alle Menschen auf der ganzen Welt etwas hineinschreiben und erklären. Deswegen stehen dort viele Informationen. Allerdings sind sie manchmal falsch (solange sie noch nicht überprüft sind), oder schlecht erklärt oder schwer zu verstehen. Wikipedia ist eine tolle Hilfe, wenn man Dinge erfahren und lernen möchte. Jedoch sollte man alle Informationen, die man auf Wikipedia findet, kritisch überprüfen und vergleichen mit anderen Informationsquellen (andere gute Internetseiten, Bücher, den Lehrer fragen).



ANHANG C

KOMPETENZSCHLÜSSEL

NACH DEM PLAN D'ETUDES ECOLES FONDAMENTALES – AUGUST 2011

Medienerziehung/ Medienkompetenzen

"Éducation aux médias"

S.54-55

M1. Mediale Angebote überlegt auswählen und benutzen

- 1.1. Passwörter
- 1.2. Persönliche Daten schützen

M2. Selber mediale Inhalte erstellen

- 2.1. Nachrichten im Internet verschicken (E-Mail)
- 2.2. Programme der Text-/Bildbearbeitung grundlegend bedienen können

M3. Verstehen und Bewerten von Medienkonzepten

- 3.1. Datenformate, Genre, Kanäle
- 3.2. Abbildungen bis Realitätsverlust

M4. Erkennen und Reflektieren der Einflüsse durch Medien

- 4.1. Medien beeinflussen Gefühle und Gedanken
- 4.2. Medien spielen große Rolle für Werbeschlacht
- 4.3. Medien erschaffen Stars und Idole (Sport, Musik)

M5. Erkennen und Bewerten der Bedingungen von Produktion und Verbreitung von Medien

- 5.1. Produktion und Verbreitung medialer Inhalte (Werbung)
- 5.2. Medienangebote beurteilen: Glaubwürdigkeit, Meinungsfreiheit, Objektivität, Unabhängigkeit, Rolle der Medien für individuelles und soziales Leben

Fächerübergreifende Kompetenzen

"Les compétences transversales"

S. 51-54

T1. Mentale Fähigkeiten

- 1.1. Informationen begreifen
- 1.2. Mit Informationen umgehen
- 1.3. Informationen erinnern (behalten)
- 1.4. Informationen anwenden
- 1.5. Neue Information zu erschaffen
- 1.6. Informationen kommunizieren

T2. Methoden zu Lernen

- 2.1. Lernen zu lernen
- 2.2. Bewusstes und eigenständiges Lernen
- 2.3. Eigenes Lernen verwalten
- 2.4. Lernen und Wohlbefinden verbinden

T3. Soziale Einstellungen

- 3.1. Andere kennen und Unterschiede akzeptieren
- 3.2. Das Verhalten anpassen
- 3.3. Demokratische Werte leben

T4. Affektive Einstellungen

- 4.1. Sich motivieren
- 4.2. Sich selber kennen und wertschätzen
- 4.3. Sich mit der Rolle des „Schülers“ identifizieren

Sprachkompetenzen

S1. Sprechen

S2. Hören

S3. Lesen

S4. Schreiben

ANHANG D

TABELLARISCHE ÜBERSICHT ARBEITSBLÄTTER/KOMPETENZEN

NR		M1	M2	M3	M4	M5	T1	T2	T3	T4	S1	S2	S3	S4
C2001	Das Internet-Spiel	■	■		■	■	■		■		■	■		
C2002	Das Passwort-Spiel	■				■	■		■		■	■		
C2003	Das Antivirus-Spiel	■					■	■			(x)	(x)		
C2004	Die Gefühlsuhr	■			■		■	■	■	■	■	■		
C2005	Fotos von mir	■	■		■	■	■	■	■	■				
C2006	Fotos von anderen - nicht lustig!	■	■		■	■	■	■	■	■				
C2007	Online/Offline				■	■	■	■						■
C3001	Captain Kara: Schatzkarte	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
C3002	Captain Kara 1: E-Mail mit Anhang	■		■	■	■	■	■			■	■	■	■
C3003	Captain Kara 2: Informationen suchen	■		■	■	■	■	■			■	■	■	■
C3004	Captain Kara 3: Online spielen mit Unbekannten?	■	■	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■
C3005	Captain Kara 4: Sprechen über Cybermobbing	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■
C3006	Captain Kara 5: Chatten und sich treffen?	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■
C3007	Das WWW: Fragen lernen!	■		■	■	■	■		■	■			■	■
C3008	Das Gewaltbarometer	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■
C3009	Himmel und Hölle	■		■	■	■	■		■	■	■	■	■	■
C3010	Das Smartphone und das Internet: Apps und Server	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■		
C3011	Tammy und das Smartphone – Kein Spielzeug!	■		■	■		■		■			■	■	
C3012	Brettspiel „Smartie im Internet“	■	■	■	■	■	■	■	■			■	■	
C3013	Lesequiz: Musik, Filme und Spiele im Netz 1	■			■	■	■					■	■	■
C3014	Lesequiz: Musik, Filme und Spiele im Netz 2	■			■	■	■		■			■	■	■
C3015	Emoticons: Gefühle mit Smileys ausdrücken	■	■	■			■		■					

NR		M1	M2	M3	M4	M5	T1	T2	T3	T4	S1	S2	S3	S4
C4001	Geschichten mit Happy Ending (?)	■	■		■	■	■		■	■	■	■	■	■
C4002	Sichere Passwörter leicht gemacht!	■	■			■	■				■	■	■	■
C4003	Passwörter sicher benutzen – wie geht das?	■		■		■	■		■		■		■	■
C4004	Chatten und Camen: Vorher-Während-Nachher	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■
C4005	Das Interview: Technologie und Medien	■		■	■	■	■		■		■	■	■	■
C4006	Mein Online-Tagebuch Experiment	■		■	■		■		■	■	■	■	■	■
C4007	Fotos ins Netz? Denk gut drüber nach!	■		■	■	■	■	■	■		■	■	■	■
C4008	Internet: Positives – Negatives	■		■	■	■	■		■	■	■	■	■	■
C4009	Internet Vereinbarung: Voting in der Klasse!	■		■	■	■	■		■	■	■	■	■	■
C4010	Durchblick: Kritisches Denken und Verhalten	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

ANHANG E

TABELLARISCHE ÜBERSICHT

WELCHE THEMEN EIGNEN SICH BESONDERS FÜR MEIN FACH?

Fach	Themen	Umsetzung	Beispiel
Sprachen (alle)	Alle (Texte, Videos) Rechtschreibung → Phishing → SPAM	Rechtschreibung kann als sicherheitsrelevant für die Internetnutzung hervorgehoben werden, denn bei „Phishing“ werden typischerweise bekannte Internetseiten nachgeahmt und Nutzer auf diese vermeintlich sichere Seite gelockt, um dort Passwörter, Kontodaten o.ä. zu stehlen. Solche Seiten haben in ihrer Adresszeile oftmals einen Buchstabendreher eingebaut (bspw. www.googel.lu anstatt www.google.lu). Auch unerwünschte Werbe-E-Mails und betrügerische Webseiten sind oft gekennzeichnet durch viele Rechtschreibfehler.	
Mathematik	Symbole/Zeichen erkennen (WiFi Symbol, Mauszeiger etc.)	Beim Unterrichten von Grundrechenarten und Zahlenräumen können Sie eigene Arbeitsblätter erstellen, auf denen bspw. die zu zählenden Objekte Gegenstände/Symbole aus den Bereichen Computer und Internet sind (bspw. Mauszeiger, „OK“-Button, WiFi-Symbol, Webcam, Smartphone, etc.).	Wenn Du die E-Mail innerhalb von 10 Minuten an 10 Freunde weiterleitest, und alle schicken wiederum innerhalb von 10 Minuten die E-Mail an jeweils 10 Freunde weiter, wieviele Personen haben nach 30 Minuten diese Ketten-E-Mail erhalten?
	Ausbreitung Fotos Ketten-E-Mails Passwort knacken... warum sind lange Passwörter sicherer?	Später themenbezogenen Aufgaben rechnen, wie bspw. die rasante Verbreitung von Fotos, wenn sie im Internet geteilt werden; Klicks pro Minute für ein Youtube-Video angeben und Klicks für den gesamten Tag ausrechnen lassen;	Wie lange brauche ich, um ein bestimmtes Passwort zu knacken? → Je länger ein Passwort, desto sicherer, weil mehr Zeichenkombinationen möglich

Fach	Themen	Umsetzung	Beispiel
Sachunterricht	Technikgrundlagen Computer und Internet	Was ist ein Computer? Wie werden Daten übertragen? Was ist ein Programm?	
	Informationen finden, Recherchieren, Kindersuchmaschinen	Kritischer Umgang mit Informationen aus dem Internet: Auf welchen Seiten finde ich verlässliche Informationen? Was ist der Unterschied zwischen einer Meinung und einer wissenschaftlich fundierten Tatsache?	
	Digitale Karten und GPS-Daten nutzen	Geocaching	
Kunst	Urheberrecht	Umgang mit Fotos und Bildern	Collagen gestalten mit Bildern/ Fotos aus dem Internet – sicherstellen dass freies Material verwendet wird.
	Kritischer Umgang mit und Erkennen von Werbung	Eigene Werbung malen, mit typischer Schrift und Farben	
	Emoticons	Emoticons malen und deren Bedeutung besprechen	Gefühlsuhr (AB C2004) (um-) gestalten.
	Veränderbarkeit von Bildern/ Fotos/Videos	Möglichkeiten von Programmen wie Photoshop besprechen	
Sport	Datenschutz bei Fitness Apps	Vor- und Nachteile von Fitness-Apps, -Armbändern, Lauf-Apps thematisieren (wo landen deine Daten? Wer hat darauf Zugriff?) Wie kann ich ohne solche Apps meine sportlichen Erfolge messen (traditionell)?	
	Cybermobbing/Gesundheit	Gewaltpräventionstraining, Sport als Ausgleich	
Moral/Religion	Cybermobbing	Generelle Werte und Verständnis für andersartige Denkweisen und Kulturen fördern, Konflikte persönlich austragen lernen	
	Gesetze und Regeln im Internet		

ANHANG F

WEITERFÜHRENDE LINKS

FÜR KINDER

Suchmaschinen für Kinder

Deutsch

www.fragfinn.de

www.blindekuh.de

www.helleskoepfchen.de

Französisch

www.takatrouver.net

Webseiten für Kinder

www.bee.lu

www.klicksafe.de/fuer-kinder

seitenstark.de

desktop.meine-startseite.de

internet-abc.de/kinder

www.klick-tipps.net

www.kjt.lu/de/kinder

FÜR LEHRER:

www.bee-secure.lu

www.klicksafe.de

www.mimikama.at

www.commonsense.org/educators (Englisch)

www.kjt.lu

www.bee-creative.lu

Übersichtsseite zu Studien (Fakten, Zahlen, Mediennutzung):

www.eukidsonline.de/studienuebersicht/

orbilu.uni.lu/handle/10993/21477

www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf



BEE SECURE

SNJ, 138, boulevard de la Pétrusse
B.P. 707 · L-2017 Luxembourg
Tel.: (+352) 247-86400
info@bee-secure.lu
www.bee-secure.lu