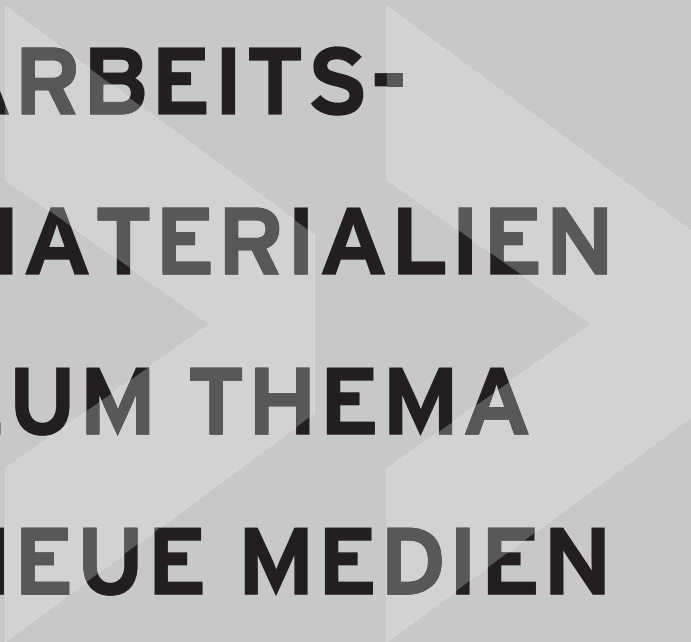




**KLARTEXT:
NEUE MEDIEN**



**ARBEITS-
MATERIALIEN
ZUM THEMA
NEUE MEDIEN**



HERAUSGEBER:



Supro - Werkstatt für Suchtprophylaxe
Stiftung Maria Ebene
Projekt: Gateway - Abenteuer Neue Medien
Am Garnmarkt 1, 6840 Götzis

www.supro.at/gateway

Stand: August 2012

QUELLEN UND LINKS:

- <http://www.saferinternet.at>
- <http://www.klicksafe.de>
- <http://www.lehrer-online.de>
- <http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/startseite>
- <http://www.mediaculture-online.de>
- <http://schau-hin.info/>
- <http://www.mediamanual.at>
- <http://www.handywissen.at>
- <http://www.handywissen.info>
- <http://www.schulprojekt-mobilfunk.de/>
- <http://www.handysektor.de>
- <http://www1.fh-koeln.de/spielraum>
- <http://bupp.at/>
- <http://www.jugendschutz.net>

GEFÖRDERT DURCH:



EUROPÄISCHE UNION

Gefördert aus dem Europäischen Fonds
für Regionale Entwicklung

ARBEITSMATERIALIEN ZUM THEMA NEUE MEDIEN

Die angeführten Übungen und Unterrichtseinheiten zum Thema Neue Medien lassen sich in vier Themengebiete unterteilen:

1. Mediennutzung

Notizen, Anmerkungen

1.1 Medienprotokoll..... S.4	
1.2 Ein Tag ohne ... S.6	Pflichtübungen
1.3 Mein digitaler Alltag S.8	

- 1.4 Was wäre wenn...? S.10
- 1.5 Elterninterview S.13
- 1.6 Kommunikation der Zukunft..... S.16
- 1.7 Medien-Pantomime S.17

2. Handy

- 2.1 Regeln zur Handynutzung S.19
- 2.2 Pro und Contra handyfreie Zone S.22
- 2.3 Crazy App..... S.24

3. Computerspiele

- 3.1 Pro und Contra Computerspiele S.25
- 3.2 Lieblingscomputerspiel..... S.26
- 3.3 Plakat Computerspiel S.28
- 3.4 Online Rollenspiele S.29

4. Internet/Web 2.0

- 4.1 Wo ist Klaus?..... S.32
- 4.2 Ich über mich S.34
- 4.3 Daisy - Eine wahre Geschichte S.38

1. MEDIENNUTZUNG

1.1 MEDIENPROTOKOLL

- **Zielgruppe:** Ab 12 Jahren
- **Dauer:** 1 UE
- **Methode:** Einzelarbeit, Gesamtauswertung durch Lehrer, Präsentation im Workshop
- **Material:** Arbeitsblatt „Medienprotokoll“
- **Lernziel:** Reflexion des eigenen Medien-Konsumverhaltens, Erstellen eines Klassenprofils zur Mediennutzung mit Reflexion durch die SchülerInnen.
- **Anleitung:** Anhand des Arbeitsblatts soll jede/r SchülerIn ein Medienprotokoll für zwei Schultage (Vorschlag: 1 Tag mit freiem Nachmittag, 1 Tag mit Nachmittagsschule) und eines für einen schulfreien Tag erstellen.

Das Medienprotokoll des ersten Schultags wird im Unterricht von jedem einzelnen Schüler selbstständig ausgefüllt. Die SchülerInnen sollen dabei auf den Vortag zurückblicken und die Gesamtdauer der jeweiligen Aktivitäten schriftlich festhalten.

Die Protokolle des zweiten Schultags und des schulfreien Tages sowie die Beantwortung der Fragen soll von den SchülerInnen zu Hause durchgeführt werden. Die SchülerInnen müssen das Auswertungsblatt und die Antworten (anonym) dem/der LehrerIn abgeben.





Der/die LehrerIn erstellt mit Hilfe der Excel-Tabelle das Gesamtprofil der Klasse. Eine Excel-Vorlage finden Sie auf www.supro.at/klartext bzw. direkt unter diesem Quick-Link: <http://goo.gl/WGJ4D>

Die Reflexion des Klassenprofils erfolgt im Workshop.
Das Gesamtprofil der Klasse sollte auch am Elternabend zur Verfügung stehen!

ARBEITSBLATT

MEDIENPROTOKOLL

Fasse die Dauer der jeweiligen Aktivitäten (in Stunden) zusammen.

Aktivitäten mit Medien		Beispiele	Schul- tag 1	Schul- tag 2	WE
	Kommunikation	E-Mail, Chatten, Facebook Telefonieren, SMS, Skype, & Co			
	Information	Suchen, Lesen, Nachrichten			
	Spiele	PC-/Videokonsole Spiele-Apps am Handy oder online,			
	Unterhaltung	Fernsehen, DVD, Online-Videos (youtube), Musik hören			
Mediennutzung pro Tag					

Medienfreie Aktivitäten		Beispiele	Schul- tag 1	Schul- tag 2	WE
	Arbeiten	Schule, Hausaufgaben, Lernen,...			
	Freizeit	Mit Freunden treffen, Hobbys, Sport, Einkaufen, Chillen			
	Familie	Aktivitäten mit der Familie			
	Sonstiges	Schlafen, Essen, etc.			
Medienfreie Zeit pro Tag					

Alter: _____ Jahre

männlich weiblich

1.) Nutzt du Facebook?

ja nein

2.) Hast du ein Handy?

ja, mit Vertrag ja, mit Wertkarte nein_

3.) Dein Weg ins Internet?

PC/Laptop Handy Spielkonsole gar nicht

4.) Welche Computerspiele spielst du am liebsten?

1.2 EIN TAG OHNE

- **Zielgruppe:** Ab 12 Jahren
- **Dauer:** 2 UE
- **Methode:** Einzelarbeit, Reflexion mit Eltern oder Freunden, gemeinsame Reflexion im Plenum
- **Material:** Arbeitsblatt „Ein Tag ohne“ mit Vertrag, Arbeitsblatt „Medienprotokoll“
- **Lernziel:** Reflexion des eigenen Konsumverhaltens durch Verzicht.
- **Anleitung:** Alle SchülerInnen versuchen an einem bestimmten Tag auf eine mediale Aktivität oder einen Teil davon zu verzichten. Idealerweise ist es die häufigste Aktivität aus dem Medienprotokoll (z.B. Lieblingsaktivität = Kommunikation, Verzicht auf Facebook). Die Wahl der Aktivität sollte jedenfalls öffentlich in der Klasse von jedem/jeder SchülerIn getroffen werden, damit nicht automatisch die Aktivität gewählt wird die am wenigsten genutzt wird!

Tipp: Die Aktivität für den „Tag ohne“ kann bestimmt werden, wenn das Medienprotokoll abgegeben wird.

Jeder/jede SchülerIn soll sich für den ausgewählten Tag einen Vertragspartner suchen, der/die den Vertrag mit unterschreibt. Wenn irgendwie möglich sollten das die Eltern sein, sonst bietet sich ein/e bester Freund/beste Freundin als Alternative an. Am Tag nach der Übung erhalten die SchülerInnen das Arbeitsblatt „Protokoll“ von der Lehrperson, füllen es aus und anschließend werden die Ergebnisse der Klasse präsentiert und besprochen.

Die ausgefüllten Protokolle sollten auch beim Workshop zur Verfügung stehen.

ARBEITSBLATT

EIN TAG OHNE

Such dir eine mediale Aktivität oder einen Teil davon aus (z.B. kommunizieren/ Facebook oder spielen / Konsole) aus, auf die du in den nächsten 24 Stunden verzichten willst.

Was war beim Medienprotokoll deine häufigste Aktivität?
Vielleicht schaffst du es ja, darauf einen Tag zu verzichten?

Vertrag

Ich _____

werde am _____

auf _____

24 Stunden verzichten!

Datum

Unterschrift

Unterschrift VertragspartnerIn

1.) Falls du den „Tag ohne“ nicht geschafft hast: Was ist der Grund dafür?

2.) In welchen Situationen hättest du die Aktivität gerne genutzt?

3.) Was hast du stattdessen gemacht?

4.) Was war gut am „Tag ohne“, was nicht?

5.) Wie hat dein Vertragspartner auf den „Tag ohne“ reagiert?

1.3 KREATIVÜBUNG: MEIN DIGITALER ALLTAG

- **Zielgruppe:** Ab 12 Jahren
- **Dauer:** 2 UE
- **Methode:** Einzelarbeit, Präsentation im Plenum
- **Material:** Alles was zur Erstellung von Plakaten oder Collagen benötigt wird.
- **Lernziel:** Reflexion des eigenen Medienverhaltens und ihrer Hauptmedien.
- **Anleitung:** Alle SchülerInnen gestalten ein Plakat über ihren digitalen Alltag. Die Umsetzung steht ihnen frei und kann z.B. gezeichnet, gefilmt, fotografiert oder geschrieben sein. Wichtig ist, dass die SchülerInnen sich selbst genau beobachten. Je genauer, desto aufschlussreicher. Sollten die SchülerInnen Schwierigkeiten haben, können sie die Vorlage verwenden.

Reflexionsfragen:

Welche Medien nutze ich am häufigsten und wofür?

Wann, wie und wie oft nutze ich welches Medium?

Wie sieht die Verteilung über den Tag aus?

Welche Medien nutze ich morgens, mittags, abends, nachts, ...?



Webtipp: Auf der Seite www.suchthaufen.net/kreativrausch veröffentlichen wir eine Auswahl an kreativen Beiträgen (Texte, Fotos & Videos) von SchülerInnen, die uns über E-Mail an **info@suchthaufen.net** erreichen.

MEIN DIGITALER ALLTAG

Zeichne, schreibe, gestalte: Wann nutzt du welches Medium am Liebsten?

MORGENS

MITTAGS

ABENDS

NACHTS

1.4 WAS WÄRE WENN...?

- **Zielgruppe:** Ab 12 Jahren
- **Dauer:** 1 UE
- **Methode:** Gruppenarbeit, Präsentation und Diskussion in der Klasse
- **Material:** 20 Spielkarten mit vorgegebenen Situationen und 1 leere Karte.
- **Lernziel:** Durch Problem- und Konfliktsituationen den Umgang mit den Neuen Medien lernen.
- **Anleitung:** Die Spielkarten stellen alltägliche Problem- und Konfliktsituationen bei der Nutzung von Handy, Computerspielen und Internet dar. Neben vorgegebenen Situationen gibt es auch eine leere Karte, die die Lehrperson selbst beschreiben kann. Die SchülerInnen werden in Gruppen (2-4 Personen) eingeteilt und ziehen eine oder mehrere Karten. Sie sollen für die jeweils dargestellte Situation geeignete Lösungen finden und diese dann präsentieren.

LÖSUNGSVORSCHLÄGE

1. Finde heraus, wo sich dieses Bild befindet und bitte den Betreiber der Seite es zu entfernen.
2. Wende dich an deinen Netzbetreiber und lass sogenannte „Mehrwert-SMS“ sperren.
3. Am Besten du hast eine zweite Emailadresse, die du für solche Anmeldungen nutzen kannst. Achte bei der Anmeldung darauf, so wenig Daten wie möglich bekannt zu geben.
4. Da du nie genau wissen kannst, wer hinter deiner Chatbekanntschaft steckt, solltest du auch kein Bild schicken.
5. Am Besten einfach ignorieren, sollte dich die Person häufiger belästigen kannst du sie blockieren.
6. Zuerst Ruhe bewahren. Sprich mit deinen Eltern und holt euch gemeinsam beim Konsumentenschutz (z.B. Arbeiterkammer) oder unter www.ombudsmann.at Rat. In der Regel sind solche Rechnungen nicht zu bezahlen.
7. Nicht alle Bilder gehören ins Internet und vor allem Freunde sollten Rücksicht aufeinander nehmen. Sollte das Bild dich sehr stören, kannst du es melden.
8. Sollte das Profil sich auf Facebook befinden, melde das Profil und sag es auch deinen Freunden. Je mehr es melden, desto schneller passiert in der Regel was.
9. Wenn ein Treffen, dann am besten tagsüber an einem öffentlichen Platz und nimm jemanden mit!
10. - 15. Mit den SchülerInnen ihre Meinungen diskutieren.

ARBEITSBLATT

Spielkarten für das Spiel „Was wäre wenn ..?“

1. Du gibst deinen Namen in eine Suchmaschine ein. Es erscheint ein Foto von dir, das du lieber nicht im Netz haben möchtest.

Was machst du?

2. Du bekommst immer wieder SMS von 0800 / 0900-Nummern. Auf deiner nächsten Handyrechnung siehst du, dass dich jede dieser SMS 5 Euro gekostet hat.

Was machst du?

3. Du möchtest online bei einem Gewinnspiel mitmachen. Deine Lehrerin sagt aber immer, dass persönliche Informationen nicht weitergegeben werden dürfen.

Was machst du?

4. Chatsituation 2: Was wäre wenn, du <butterfly> wärst ...?

<thomas_10> Bist du alleine am PC?

<butterfly> Ja, wieso?

<thomas_10> Ach, mag keine erwachsenen Aufpasser. Schickst du mir ein Bild von dir?

Was machst du?

5. Du bekommst immer wieder Freundschaftsanfragen von komischen Leuten, die du nicht kennst.

Was machst du?

6. Eine Internetseite lockt mit einem tollen, gratis Angebot. Du registrierst dich. 1 Woche später bekommst du einen Brief von einem Anwalt mit einer Zahlungsaufforderung über 200 Euro.

Was machst du?

7. Du warst mit deinen Freunden schwimmen, dabei sind witzige Schnappschüsse entstanden. Sie zeigen dich im Bikini / in der Badehose. Dein Freund lädt diese ins Soziale Netzwerk. **Was machst du?**

8. Du findest im sozialen Netzwerk ein Profil mit deinem Foto und Namen, das nicht von dir erstellt wurde. **Was machst du?**

ARBEITSBLATT

Spielkarten für das Spiel „Was wäre wenn ..?“

9. Deine Freundin hat vor einigen Wochen im Chat ein sehr nettes Mädchen kennen gelernt, die sie nach der Schule in „Echt“ treffen will. In der Schule habt ihr gelernt, dass das gefährlich werden könnte. **Was machst du?**

10. Auf dem Schulhof weint Jana, weil sie gestürzt ist und sich am Knie verletzt hat. Robert filmt Jana und das blutende Knie mit dem Handy, um es den anderen zu zeigen. Jana wird total sauer. **Was würdest du tun?**

11. Dein Bruder wurde schon mehrere Male erwischt, wie er außerhalb der ausgemachten Zeiten Computer gespielt hat. Deswegen hat er jetzt zwei Wochen Computerverbot. Als deine Eltern nicht zu Hause sind, erwischst du ihn wieder beim Computer zocken. **Was machst du?**

12. Moritz schreibt im Unterricht unter der Bank eine SMS: „Hallo Papa, ich komme heute schon um 12 Uhr. Wir haben hitzefrei.“ Der Lehrer bemerkt das, nimmt ihm das Handy weg und liest die SMS der Klasse laut vor. **Was würdest du tun?**

13. Klaus telefoniert wieder einmal seit 20 Minuten mit dem Handy. Du möchtest eigentlich mit ihm für die nächste Mathe-Schularbeit lernen und bist schon ziemlich genervt. Kurz nachdem Klaus endlich aufgehört hat, klingelt es schon wieder. **Was machst du?**

14. Roland hat als Einziger in der Klasse kein Handy. Die Mitschüler lachen ihn aus und fragen ihn, ob er noch im Steinzeitalter lebt. Roland wird auch in der nächsten Zeit immer wieder gehänselt, weil er kein Handy hat. **Was machst du?**

15. Deine Freundin Sonja ist im Kino. Gerade als es richtig spannend wird, klingelt ihr Handy. Ein älterer Mann dreht sich um und faucht sie an, was sie sich überhaupt erlaube. **Was würdest du tun?**

Was wäre wenn...?

1.5 ELTERNINTERVIEW

- **Zielgruppe:** Ab 12 Jahren
- **Dauer:** 1 UE
- **Methode:** Einzelarbeit, Reflexion in der Klasse
- **Material:** Arbeitsblatt „Elterninterview“
- **Lernziel:** Kinder kommen mit ihren Eltern über ihre Mediennutzung ins Gespräch.
- **Anleitung:** Die SchülerInnen und ihre Eltern nutzen das Arbeitsblatt um über Medien ins Gespräch zu kommen. Die SchülerInnen machen dazu kurze Notizen auf den Arbeitsblättern. Kann auch mit Geschwistern oder Gleichaltrigen gemacht werden.

ARBEITSBLATT

FRAGEBOGEN FÜR ELTERN

Handy:

- Wie hast du in deiner Jugend mit deinen Freunden kommuniziert?

- Wann hattest du dein erstes Handy? Wie war das für dich?

Computerspiele:

- Hast du in deiner Jugend gerne Computerspiele gespielt? Wenn ja, welche?

- Worum ging es in deinem Lieblingsspiel und warum war es für dich so besonders?

Internet:

- Wofür nutzt du das Internet am Liebsten?

- Wo siehst du mögliche Gefahren im Internet?

ARBEITSBLATT

FRAGEBOGEN FÜR SCHÜLER/INNEN

Handy:

- Was ist für dich das Besondere am Handy?

- Wofür nutzt du es am Liebsten?

Computerspiele:

- Spielst du selbst Computerspiele? Wenn ja, welche?

- Was ist das Besondere an deinem Lieblingsspiel?

Internet:

- Wofür nutzt du das Internet am Liebsten?

- Wo siehst du mögliche Gefahren im Internet?

1.6 KOMMUNIKATION DER ZUKUNFT

- **Zielgruppe:** Ab 12 Jahren
- **Dauer:** 2-3 UE
- **Methode:** Kleingruppenarbeit, Präsentation im Plenum
- **Material:** Alles was für die Erstellung von Plakaten oder Collagen benötigt wird: Zeitschriften, Schere, Papier, Buntstifte, Kleber, ...
- **Lernziel:** Reflexion der Bedürfnisse, die sich in den von den SchülerInnen entwickelten Zukunfts-Kommunikationsmitteln widerspiegeln. Reflexion des eigenen Medienkonsumverhaltens, über die unten angeführten Fragen ins Gespräch kommen und diskutieren.
- **Anleitung:** Die SchülerInnen überlegen sich mit Hilfe der Reflexionsfragen „Ihr Kommunikationsmittel der Zukunft“ und gestalten dazu ein Plakat. Anschließend stellen sie ihre Idee der Klasse vor und erklären die Möglichkeiten, Vorteile und technischen Fortschritte ihres Kommunikationsmittels.
- **Leitfaden:**
Wie heißt dein neues Kommunikationsmittel?
Was kann es?
Für was verwendest du es? In welchen Situationen?
Was ist das Besondere daran?



Webtipp: Auf der Seite www.suchthaufen.net/kreativrausch veröffentlichen wir eine Auswahl an kreativen Beiträgen (Texte, Fotos & Videos) von SchülerInnen, die uns über E-Mail an info@suchthaufen.net erreichen.

1.7 MEDIEN-PANTOMIME

- **Zielgruppe:** Ab 12 Jahren
- **Dauer:** 1 UE
- **Methode:** Gruppenarbeit
- **Material:** Arbeitsblatt „Medien-Pantomime“
- **Lernziel:** Kritische Auseinandersetzung mit dem Thema fördern, kreative Darstellungs- und Problemlösungsstrategien entwickeln.
- **Anleitung:** Die Klasse wird in Gruppen geteilt. Die Gruppen ziehen abwechselnd einen Zettel mit jeweils einer Aussage vom Arbeitsblatt. Die jeweilige Gruppe muss die Aussage pantomimisch darstellen, die anderen müssen sie dann erraten.
Variation: Die SchülerInnen können sich auch selbst Aussagen überlegen, auf einen Zettel schreiben und dann den anderen Gruppen präsentieren.
- **Anmerkung:**
Die Medien-Pantomime kann auch im Workshop präsentiert oder auf Video aufgenommen und beim Elternabend präsentiert werden.

ARBEITSBLATT

MEDIEN-PANTOMIME

Situationen:

Du bist SMS-süchtig.

Im Unterricht klingelt plötzlich dein Handy. Deine Lehrerin nimmt es dir daraufhin ab.

Du bist geschockt, weil deine Handyrechnung so hoch ist.

Du hast den ganzen Nachmittag Computer gespielt und bist jetzt ganz k.o.

Dein Lieblingsspiel ist ein Egoshooter.

Du hast im Internet eine Farm.

Jemand belästigt dich im Netz, du ignorierst ihn.

Du befindest dich im Stupskrieg mit deinem/r besten Freund/in.

Erfinde eigene Situationen...

2. HANDY

2.1 REGELN ZUR HANDY NUTZUNG IN DER SCHULE

- **Zielgruppe:** Ab 13 Jahren
- **Dauer:** 1-2 UE
- **Methode:** Recherche, Gruppenarbeit, Präsentation und Diskussion im Plenum
- **Material:** Arbeitsblatt „Aktuelle Situation an unserer Schule“, Arbeitsblatt „Regeln zur Handynutzung in der Schule“
- **Lernziel:** Auseinandersetzung mit dem Thema: Handy an der Schule, Einsicht in den Sinn von Regeln und Grenzen.
- **Anleitung:** Zwei SchülerInnen erkundigen sich bei der Direktion anhand des Arbeitsblatts „Aktuelle Situation an unserer Schule“ über die schulinternen Regelungen zum Thema Handy und präsentieren diese in der Klasse.
Das Arbeitsblatt „Regeln zur Handynutzung in der Schule“ wird in Kleingruppen bearbeitet. Anschließend präsentiert jede Gruppe ihre Ergebnisse.
Die einzelnen Ergebnisse zum Thema „Konsequenzen“ werden auf einem Plakat gesammelt und mit der Gruppe diskutiert.

Das Plakat sollte sowohl beim Workshop als auch beim Elternabend zur Verfügung stehen.

ARBEITSBLATT

REGELN ZUR HANDY NUTZUNG IN DER SCHULE

Diskutiert zunächst in der Gruppe folgende Fragen:

- Braucht es das Handy überhaupt in der Schule? Warum ja, warum nein?
- Sind die derzeit an der Schule geltenden Regelungen o.k. oder sollten sie geändert werden?
- Wie wird die Einhaltung der Regeln kontrolliert? Ist das o.k. so oder sollte hier strenger oder weniger streng vorgegangen werden?

Erarbeite geeignete Konsequenzen bei Regelverstößen

- Überlege dabei, um den wievielten Regelverstoß es sich handelt, welche entsprechende Maßnahme ergriffen werden und wie die konkrete Vorgehensweise ausschauen sollte.
- Die Konsequenzen sollen deine MitschülerInnen nicht einfach bestrafen, sondern ihnen helfen, ihre Handynutzung zu überdenken.

Bereite mit deiner Gruppe eine Präsentation der Ergebnisse vor!

- Wen sollen die Konsequenzen in der Klasse betreffen?
- Wie werden die Konsequenzen allen Betroffenen in der Klasse mitgeteilt?
- Wie kann überprüft werden, ob die Konsequenzen akzeptiert und die Betroffenen einsichtig sind?
- Wer ist für die Konsequenzen verantwortlich?

Konsequenzen beim Überschreiten der Regeln

Verstoß	Maßnahme	konkrete Vorgehensweise
Beispiel: erster Verstoß	Verwarnung	Gespräch mit der Lehrperson, die den/die SchülerIn beim Verstoß entdeckt hat
erster Verstoß		
zweiter Verstoß		
dritter Verstoß		

2.2 PRO UND CONTRA HANDYFREIE ZONE

- **Zielgruppe:** Ab 14 Jahren
- **Dauer:** 1 UE
- **Methode:** Einzelarbeit, Diskussion im Plenum
- **Material:** Arbeitsblatt „Pro und Contra handyfreie Zone“
- **Lernziel:** Das eigene Verhalten mit dem Handy reflektieren, Verhaltensregeln mit dem Handy kennen lernen, mit den Eltern über die Handynutzung ins Gespräch kommen.
- **Anleitung:** Alle SchülerInnen erhalten ein Arbeitsblatt, das sie zum Teil selbst ausfüllen und zum Teil durch ein Elternteil zu Hause ausgefüllt werden soll. Die SchülerInnen geben das ausgefüllte Arbeitsblatt bei der Lehrperson ab. Diese wertet das Arbeitsblatt aus und bespricht mit den SchülerInnen folgende Punkte:
 - Über welche Umgebung gibt es bei den SchülerInnen die größte Einigkeit?
 - Wo gibt es unter den SchülerInnen die größten Meinungsverschiedenheiten?
 - Wo gibt es große Unterschiede zu den Meinungen der Eltern?

Die Auswertung sollte auch am Elternabend zur Verfügung stehen!

ARBEITSBLATT

PRO UND CONTRA HANDYFREIE ZONEN

▪ Welche der abgebildeten Orte würdest du zur handyfreien Zone erklären?

Die jeweiligen Handy-Verbotzonen bitte durchstreichen.

Deine Sicht:

Krankenhaus
Schule
Wohnhaus
Krankenhaus
Hinter dem Steuer
Bahnhof
Kino
Flugzeug
Bibliothek
Zug
Jugendzentrum
Essen
Tankstelle

Eltern-Sicht:

Krankenhaus
Schule
Wohnhaus
Krankenhaus
Hinter dem Steuer
Bahnhof
Kino
Flugzeug
Bibliothek
Zug
Jugendzentrum
Essen
Tankstelle

▪ Vergleiche die Einschätzung deiner Eltern mit deiner eigenen. Wo gibt es Unterschiede, und warum?

Unterschiede gibt es bei:	Warum?
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ▪ ▪ ▪ ▪ 	

2.3 CRAZY APP

- **Zielgruppe:** Ab 13 Jahren
- **Dauer:** 1-2 UE
- **Methode:** Einzel- oder Gruppenarbeit
- **Material:** Alles was für die Erstellung von Plakaten oder Collagen benötigt wird: Zeitschriften, Schere, Papier, Buntstifte, Kleber, ...
- **Lernziel:** Allein für Smartphones gibt es fast eine Million Apps. Ob Lavalampen-App, Milch-App oder Diskokugel-App - es gibt neben Spielen und Service-Apps, auch ganz viele unsinnige Applikationen, die meistens mit Kosten verbunden sind. Schlagzeilen machte die „I am rich“-App für \$ 999, bei der nach dem Download lediglich ein roter Rubin am Bildschirm erschien. Die SchülerInnen sollen sich ihr eigenes unsinniges App überlegen oder ein bestehendes App karikieren.
- **Anleitung:** Die SchülerInnen malen, zeichnen oder basteln ihr ‚Crazy App‘ und überlegen sich einen Slogan dazu. Anschließend stellen sie Ihre Idee im Plenum vor.



Webtipp: Auf der Seite www.suchthaufen.net/kreativrausch veröffentlichen wir eine Auswahl an kreativen Beiträgen (Texte, Fotos & Videos) von SchülerInnen, die uns über E-Mail an info@suchthaufen.net erreichen.

3. COMPUTERSPIELE

3.1 PRO UND CONTRA COMPUTERSPIELE

- **Zielgruppe:** Ab 13 Jahren
- **Dauer:** 1 UE
- **Methode:** Diskussion im Plenum
- **Material:** Papier, Stifte
- **Lernziel:** Die SchülerInnen reflektieren ihren eigenen Spielekonsum und hinterfragen ihn kritisch.
- **Anleitung:** Die Lehrperson bereitet ein großes Blatt (A2 / A1) vor, auf dem die SchülerInnen die Vor- und Nachteile von Computerspielen mit Hilfe von Post-its aufkleben sollen.

Wenn alle SchülerInnen ein Post-it aufgeklebt haben, folgt eine Besprechung im Plenum.

- **Anmerkung:**
Die Plakate mit den Argumenten können auch am Elternabend präsentiert werden.

3.2 MEIN LIEBLINGSCOMPUTERSPIEL

- **Zielgruppe:** Ab 12 Jahren
- **Dauer:** 1-2 UE
- **Methode:** Einzelarbeit, Präsentation im Plenum
- **Material:** Arbeitsblatt „Mein Lieblingscomputerspiel“
- **Lernziel:** Spiel motive bewusst machen, Spiele sowie das eigene Spielverhalten kritisch reflektieren, Spiele auf ihr Gefährdungspotenzial hin untersuchen.
- **Anleitung:** Alle SchülerInnen erhalten das Arbeitsblatt „Mein Lieblingscomputerspiel“. Sie präsentieren ihr Lieblingsspiel vor der Klasse. Fragen und Diskussionen sind erwünscht, auch die Lehrperson kann sich dabei als Lernende(r) oder Interessierte(r) zeigen.

Wichtig: Die SchülerInnen sollen das Arbeitsblatt auch beim Workshop dabei haben - es empfiehlt sich, dass die Lehrperson die Bögen bis zum Workshop aufbewahrt. Im Workshop kann auch gerne ein/e SchülerIn das Lieblingsspiel präsentieren.

ARBEITSBLATT

MEIN LIEBLINGSCOMPUTERSPIEL

1.) Name des Lieblingscomputerspiels: _____

2.) Wie lange spielst du das Spiel schon? _____

3.) Wie viele Stunden spielst du es in der Woche?

1 - 10 11 - 20 21 - 30 31 - 40 mehr als 41 Stunden

4.) Beschreibe, worum es im Spiel geht?

5.) Was muss ich können, um das Spiel zu gewinnen? (Mehrfachnennungen möglich)

6.) Spielst du mit anderen zusammen?

Ja abwechselnd Ja, geteilter Bildschirm Ja, vor einem Bildschirm
 Ja, über Netz/Internet Nein, es ist ein Einzelspiel
 Ich spiele es alleine und mit anderen

7.) Was kann im Spiel passieren, dass du verlierst oder scheiterst?

8.) Was macht dir am Lieblingsspiel besonderen Spaß?

9.) Was ärgert dich? Was würdest du verbessern?

10.) Hat das Spiel etwas mit deinen anderen Hobbys/Interessen zu tun? Was?

11.) Persönliches Fazit:

Warum würdest du es weiter empfehlen bzw. nicht weiter empfehlen?

3.3 PLAKAT ZUM LIEBLINGSCOMPUTERSPIEL

- **Zielgruppe:** Ab 12 Jahren
- **Dauer:** 1-2 UE
- **Methode:** Einzel- oder Kleingruppenarbeit
- **Material:** Alles was für die Gestaltung von Plakaten gebraucht wird:
Zeitschriften, Papier, Schere, Farbstifte, Kleber, Ausdrücke von Fotos etc.
- **Lernziel:** Die SchülerInnen beschäftigen sich auf spielerische und kreative Art mit ihren Lieblingscomputerspielen. Bei der Darstellung der Plakate kann über die Chancen und Risiken von Computerspielen gesprochen werden.
- **Anleitung:** Die SchülerInnen gestalten alleine oder in Kleingruppen eine Collage zu einem Lieblingscomputerspiel, das die Gruppe auswählt. Die Collage wird dann der ganzen Klasse präsentiert und es können von den anderen SchülerInnen oder von der Lehrperson Fragen dazu gestellt werden:

Fragen zur Ideenfindung

- Was fällt dir ein, wenn du an das Computerspiel denkst?
- Was ist das Positive daran? Gibt es auch negative Seiten?
- Was fasziniert dich an diesem Spiel?
- Welche Darstellerinnen und Darsteller gibt es?
- Gibt es mögliche Risiken beim Spielen?

▪ Anmerkung:

Einschränkung: Die Collage darf keine Gewalt enthalten.

Erweiterung: Wenn technisch möglich kann ein Kurzvideo (Trailer aus dem Internet) über das Spiel ergänzend zum Plakat präsentiert werden.

Die Collagen können sowohl im Reflexionsworkshop als auch beim Elternabend präsentiert werden.



Webtipp: Auf der Seite www.suchthaufen.net/kreativrausch veröffentlichen wir eine Auswahl an kreativen Beiträgen (Texte, Fotos & Videos) von SchülerInnen, die uns über E-Mail an info@suchthaufen.net erreichen.

3.4 ONLINE ROLLENSPIELE

- **Zielgruppe:** Ab 12 Jahren
- **Dauer:** 1 UE
- **Methode:** Einzelarbeit
- **Material:** Arbeitsblatt „Online-Rollenspiele“
- **Lernziel:** Die SchülerInnen sollen verstehen, was die Faszination von Online-Rollenspielen ausmacht und wo Gefahren stecken.
- **Anleitung:** Die SchülerInnen lesen den Text Online-Rollenspiele „Planet Fantasy“ und beantworten anschließend Fragen dazu.



Webtipp: Auf der Seite www.suchthaufen.net/wow werden mit Hilfe von kurzen Videoclips die wichtigsten Fragen rund um das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ beantwortet.

ARBEITSBLATT

ONLINE-ROLLENSPIELE „PLANET FANTASY“

Tobias war in der vierten Klasse Hauptschule, als ihm Kollegen vom großen Online-Abenteuer „Planet Fantasy“ (PF) vorschwärmten. Schnell war Tobias überzeugt, dass das Spiel für ihn genau das Richtige ist. Er kaufte sich die Software und eröffnete den Account für 12,50 Euro im Monat. Der Einstieg ins Spiel war nicht schwer - sich im Spiel zurechtzufinden schon eine ziemliche Herausforderung. Tobias zeigte sich hartnäckig, wollte sich weiterentwickeln und immer mehr von dieser Abenteuerwelt entdecken. PF ist kein sinnloses Spiel, davon ist Tobias überzeugt. Es fördert Teamfähigkeit und man muss auch kalkulieren.

Tobias wurde Führer eines Gildenstammes mit 60 Mitgliedern. Ähnlich einem Firmenchef koordinierte er sein Team. Er plante wann, wie und wer welche Aktionen durchführt. Über Headset wurde in sogenannten ‚teamspeaks‘ eine Strategie entwickelt. Dafür musste Tobias seine Teammitglieder ziemlich gut kennen und ihre Stärken und Schwächen abschätzen lernen. Das verschlang viel Zeit. In seinen exzessivsten Spielphasen saß Tobias schon mal 19 Stunden täglich vor dem Spiel, da blieb natürlich keine Zeit für anderes. Schule, Hausaufgaben, Familie, Freunde und Freundin blieben auf der Strecke.

Als seine Freundin schwanger wurde, erkannte Tobias: Es ist Zeit, etwas zu ändern. Er holte sich professionelle Hilfe bei einem Psychotherapeuten. Hier konnte er endlich seine Probleme auf den Tisch legen, offen über alles sprechen. Ob schulische oder private Sorgen - seine Nöte hat Tobias durch das Spiel verdrängt. Seine ganze Konzentration galt den Problemen und Aufgaben in der virtuellen Welt. Seine echten Probleme wurden zwar nicht kleiner, aber durchs Spielen kurzzeitig in den Hintergrund gedrängt.

Heute ist vieles anders. Tobias kann besser mit seinen Mitmenschen reden, auch über Dinge, die ihm Kopfzerbrechen bereiten. Er ist immer noch PF-Fan und glaubt, dass das Spiel selbst keine Sucht auslöst, sondern die eigenen, ungelösten Probleme, die zum ‚Abtauchen‘ in eine andere Welt verführen können. Eine Welt in der man frei ist, wie er sagt.

Ungefährlich ist PF für ihn auch heute nicht - denn wenn man nicht aufpasst, vergisst man ganz schnell die Zeit beim Spielen.

ARBEITSBLATT

BEURTEILUNGSBOGEN „ONLINE-ROLLENSPIELE“

1. Was sind positive Aspekte des Spiels?

2. Was sind mögliche Gefahren von Online-Rollenspielen?

3. Wodurch wurde das Spiel für Tobias gefährlich?

4. Welche Konsequenzen kann so ein Spielverhalten im wahren Leben haben?

4. INTERNET / WEB 2.0

4.1 WO IST KLAUS?

- **Zielgruppe:** Ab 13 Jahren
- **Dauer:** 1 UE
- **Methode:** Einzelarbeit, Diskussion im Plenum
- **Material:** Film „Wo ist Klaus“, Arbeitsblatt „Wo ist Klaus“
- **Lernziel:** Reflexion über jugendgefährdende Inhalte im Internet
- **Anleitung:** Die Klasse schaut gemeinsam den Film „Wo ist Klaus?“ an. Anschließend sollen die SchülerInnen das Arbeitsblatt einzeln ausfüllen. Die Lehrperson geht das Arbeitsblatt dann mit den SchülerInnen Schritt für Schritt durch und die Ergebnisse werden diskutiert.
- **Link:** www.suchthaufen.net/kreativtausch/kreativ_medien/wo-ist-klaus
- **Short-Link:** <http://goo.gl/pqI7M>

ARBEITSBLATT

BEURTEILUNGSBOGEN „WO IST KLAUS?“

1. Auf welche Gefahren machen die Szenen im Film aufmerksam?

2. Was hat der Film mit dem Thema Internet zu tun?

3. Beschreibe, was an dem Verhalten der Mutter untypisch ist!

4. Wie würdest Du selbst auf die einzelnen Personen reagieren? Begründe:

4.2 ICH ÜBER MICH

- **Zielgruppe:** Ab 14 Jahren
- **Dauer:** 1 UE
- **Methode:** Einzel- oder Gruppenarbeit, Austausch im Plenum
- **Material:** Arbeitsblatt „Ich über mich“ für Mädchen und für Jungen
- **Lernziel:** Sensibilisierung für den Umgang mit persönlichen Daten, sich selbst schützen lernen, den kritischen Blick auf eigene (bereits erstellte) Profile in Sozialen Netzwerken schärfen.
- **Anleitung:** Die SchülerInnen erarbeiten das Arbeitsblatt einzeln oder in Gruppen.

ARBEITSBLATT

ICH ÜBER MICH


Analysiere ausgehend von folgenden Fragen das dargestellte Profil in einer Online-Community.

1. „absolut13“ hat ihr Community-Profil gestaltet. Welche Angaben, Formulierungen etc. im dargestellten Profil könnten Ausgangspunkt für Cyber-Mobbing-Attacken sein?

2. Wie nutze ich Online-Communities sicher?

Hallo bei MyFace.at Suche

Profile | Freunde | Suchen | Einladen | Treffpunkt | Events | Gruppen



„Lust auf Party?“

Männlich
13 Jahre alt
Hohenems
Österreich

Letzter Login:
25.11.2009

absolut 13s Kurzinfo

Über mich:
Craaaaaaaazy boy, partysüchtig, meistens zu laut, grad mal Single, gehe in die 3. Klasse der Hauptschule Hohenems - wir sind die Bestn! wenn wem mal faad ist: 0600-29397 - das wär genial!
Mein Motto: Ich hasse schlechte Laune, also, keep smiling und keep drinking ;-) ...
I love my friends and often go to Partys...

Wen ich gerne kennen lernen würde:
Leute, die abrocken, Party ohne Ende, einfach Leute, die Spaß haben wollen ;-)




absolut 13s Interessen

Allgemein	Autos, Computer-Zocken, Chillen, Wodka Feige, Bier, Spaß haben
Musik	Linkin Park
Filme	Rocky
Fernsehen	Simpsons, CSI Miami
Helden	Homer Simpson

absolut 13s Details

Status **absolut Single**

absolut 13s Freunde (Top 3)

Kopfweh30 	Grinseboy 	King Kong 
--	---	---

ARBEITSBLATT

ICH ÜBER MICH

Analysiere ausgehend von folgenden Fragen das dargestellte Profil in einer Online-Community.

1. „absolut13“ hat ihr Community-Profil gestaltet. Welche Angaben, Formulierungen etc. im dargestellten Profil könnten Ausgangspunkt für Cyber-Mobbing-Attacken sein?

2. Wie nutze ich Online-Communities sicher?

Hallo bei MyFace.at **Suche**

[Profile](#) | [Freunde](#) | [Suchen](#) | [Einladen](#) | [Treffpunkt](#) | [Events](#) | [Gruppen](#)



„Lust auf Party?“

Weiblich
13 Jahre alt
Götzis
Österreich

Letzter Login:
25.11.2009

absolut 13s Interessen

Allgemein	Romantik, Sommer, Sonne, Vodka Feige, Baccardi, Spaß haben
Musik	A Fine Frenzy
Filme	Rocky
Fernsehen	Simpsons, CSI Miami
Helden	Lady Gaga

absolut 13s Details

Status **absolut Single**

absolut 13s Kurzinfo

Über mich:
Crazzzzy girl, partysüchtig, meistens zu laut, grad mal Single, gehe in die 3. Klasse der Hauptschule Götzis - wir sind die Geilsten! Wenn dir fad ist, ruf an! 0600-29397
Mein Motto: Ich hasse schlechte Laune, also, keep smiling und keep drinking :-)...
I love my friends and often go to Partys.

Wen ich gerne kennen lernen würde:
Leute, die abrocken, Party ohne Ende, einfach Leute, die Spaß haben wollen ;-)

absolut 13s Freunde (Top 3)

Kopfweh30 	Grinseboy 	King Kong 
--	---	---

ARBEITSBLATT

ICH ÜBER MICH - LÖSUNGEN

Frage 1:

- Nachteilige oder intime Bilder: Das im Arbeitsblatt gezeigte Profilfoto lädt dazu ein, als „peinliches“ Bild weiter verschickt zu werden. Cyber-Mobbing startet oft als Bild-Kommentar und wird über diese Funktion verbreitet.
- Durch die Bekanntgabe von persönlichen Daten wie Telefonnummer und Angaben zu Schule und Klasse wird es anderen ermöglicht, einen auch im „echten“ Leben aufzuspüren und zu belästigen.
- Falsch geschriebene Wörter.
- Textteile, die viel über das Privatleben preisgeben.
- Bilder und Textteile die, aus dem Zusammenhang gerissen, viel Raum für Phantasien bieten.

Frage 2:

- Mit **persönlichen Daten** sorgsam umgehen: Gib keine persönlichen Daten bekannt, die es Fremden ermöglichen, dich auch im „echten“ Leben aufzuspüren oder zu belästigen.
- **Passwörter geheim halten**
Gestohlene Log-in-Daten können verwendet werden, um dein Profil zu verändern oder zu missbrauchen.
- **Zugriff auf das Profil begrenzen**
Nutze die Einstellungsoptionen deiner Community für mehr Privatsphäre, indem du z. B. dein Profil nur für deine Freunde sichtbar machst.
- **Blockiere unerwünschte Zugriffe**
Die meisten Anbieter geben dir die Möglichkeit, bestimmte NutzerInnen zu sperren.
- **Melde Probleme**
Nimm Belästigungen nicht einfach hin, sondern informiere die Betreiber der Website.
- **Vermeide zu persönliche Inhalte**
Veröffentliche keine Bilder oder Texte, die dir oder anderen später einmal peinlich sein oder zu deinem Nachteil verwendet werden könnten. Das gilt insbesondere für nachteilige oder erotische Fotos jeder Art.

4.3 DAISY - EINE WAHRE GESCHICHTE

- **Zielgruppe:** Ab 12 Jahren
- **Dauer:** 1 UE
- **Methode:** Einzelarbeit, Diskussion im Plenum
- **Material:** Arbeitsblatt „Daisy“
- **Lernziel:** Sensibilisierung für die Problematik des Cyber-Mobbings.
- **Anleitung:** Die SchülerInnen lesen den Text „daisy 15“ und verfassen anschließend eine Mail (auf Papier) mit Tipps für daisy 15, wie sie sich gegen Cyber-Mobbing wehren kann und wie sie mit ihrer Situation umgehen soll. Die Mails werden dann der ganzen Klasse präsentiert.

ARBEITSBLATT

DAISY 15 - EINE WAHRE GESCHICHTE

In einem Internetforum kann man folgenden Eintrag von daisy15 lesen:

Hi!

Ich bin mir nicht sicher, ob das, was ich hier schreibe, wirklich hier hineingehört, aber ich bin wirklich fertig, und deshalb schreibe ich einfach mal:

Es fing alles an vor einem Jahr, da bekam ich plötzlich fremde SMS und E-Mails, die saublöd waren. „Du blöde Kuh“ stand da und „Pass ja auf - wir kriegen dich“. Am Anfang war mir das egal, aber irgendwann nervte es doch ziemlich.

Nach ein paar Wochen sagte eine Klassenkameradin, dass ich ja wohl nicht richtig ticke, solche Dinge in Internetforen zu schreiben, und ich wusste gar nicht, wovon sie redet. Dann hat sie es mir gezeigt: Irgendwelche Idioten haben in meinem Namen Einträge gemacht, mal finde ich Hitler gut, dann mal wieder hasse ich alle Lehrer, will mit allen Jungs schlafen, die sich melden und und und ... klaro, dass mein Name mit Adresse und Telefonnummer dort auftauchten.

Ich habe mich kaum mehr in die Schule getraut und hatte dauernd Bauchschmerzen.

Irgendwann kamen auch meine Eltern auf meine schlechte Laune und meine

Probleme zu sprechen, und wir haben alle Forenbetreiber angeschrieben, diese Einträge zu löschen. Es tauchten aber immer wieder neue auf.

Da ging es mir schon richtig schlecht, ich hatte schlaflose Nächte, bekam das Zittern und musste dauernd aus dem kleinsten Anlass heulen.

Kaum jemand in der Schule will noch etwas mit mir zu tun haben. Es ist so weit, dass ich mich in den Pausen auf dem Klo verstecke, wenn ich überhaupt in die Schule gehe, denn ich habe regelrechte Panikattacken morgens.

Warum machen diese Idioten so etwas? Ich weiß noch nicht mal genau, wer dahinter steckt, auch wenn ich einen Verdacht habe.

Meine Eltern haben mich zu einer Psychologin geschickt, und ich nehme jetzt Medikamente gegen diese Angstzustände. Sie riet meinen Eltern zu einem Schulwechsel, aber so einfach weglaufen? Nur so kann es auch nicht weitergehen. Ich fühle mich so miserabel - da bei will ich doch nur meine Ruhe!!!!!!!!!!!!!!

SPORTS

STRENGTH
!net

die junge Seite der SPORT