

Grenzenlose Kommunikation

Online-Risiken aufdecken und umgehen



Einführung

Willkommen in der Medienführerschein Werkstatt!

Die Medienführerschein Werkstatt für die 3. und 4. Jahrgangsstufe bietet Ihnen Unterrichtsmaterialien zum Thema Online-Kommunikation. Kinder kommunizieren gerne und gerade auch das Internet bietet zahlreiche Angebote, die von Kindern genutzt werden. Dabei ist es besonders wichtig, sich mit den potenziellen Risiken auseinanderzusetzen. Für die ersten Schritte im Internet sind Regeln, ein sparsamer Umgang mit persönlichen Daten und eine gesunde Skepsis gegenüber anderen im Netz von besonderer Bedeutung. Mithilfe der Unterrichtseinheit können diese Aspekte erarbeitet und die Schülerinnen und Schüler für eine sichere Kommunikation sensibilisiert werden.

In der Medienführerschein Werkstatt finden Sie einen fertigen Kurs. Er bietet einen Vorschlag für eine 90-minütige Unterrichtsstunde und ist konzipiert als Blended-Learning-Angebot, bei dem Online- und Offline-Lernphasen kombiniert werden. Alle Inhalte des fertigen Kurses sind an den bayerischen Lehrplan angepasst und vom Staatsinstitut für Unterrichtsqualität und Bildungsforschung (ISB) geprüft.

Zur Dokumentation der Teilnahme können die Schülerinnen und Schüler eine Urkunde erhalten. Die Urkunden können im Klassensatz unter www.medienfuehrerschein.bayern kostenlos bestellt werden.

Neben dem fertigen Kurs enthält die Medienführerschein Werkstatt auch Arbeitsmaterialien zur Erstellung eines eigenen mebis-Kurses für Ihren Unterricht und verschiedene Hintergrundtexte.

Die Medienführerschein Werkstatt ist ein Angebot der Stiftung Medienpädagogik Bayern. Das Projekt wurde 2019 von der Bayerischen Staatskanzlei finanziert und vom Bayerischen Staatsministerium für Unterricht und Kultus unterstützt. In den Jahren 2020/2021 wurde die Werkstatt mithilfe einer Förderung durch das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus pilotiert und veröffentlicht. Weitere Informationen zum Medienführerschein Bayern finden Sie unter www.medienfuehrerschein.bayern.

Wir freuen uns, dass Sie unser Angebot nutzen und wünschen Ihnen gutes Gelingen.

Ihre Stiftung Medienpädagogik Bayern

Lehrplanbezug

Grundschule

3./4. Jahrgangsstufe

- » DaZ 1.6.1 Szenen spontan und geübt gestalten
- » DaZ 4.3.2 Zwischen Sprachregistern und Sprachvarietäten unterscheiden und diese situationsgemäß verwenden
- » Deutsch 2.1 Über Leseerfahrungen verfügen
- » Deutsch 4.2 Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Sprachen entdecken
- » Ethik 1.1 Über das eigene Handeln nachdenken
- » Ethik 2.3 Die Wirkung und Relevanz einfacher Regeln überprüfen
- » Ethik 4.3 Mit Medien kritisch umgehen
- » Heimat- und Sachunterricht 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft

Kompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler tauschen ihre Erfahrungen im Bereich Online-Kommunikation aus und bewerten die von ihnen genutzten Angebote. Nachdem sie in einer Chat-Simulation die versuchte Verletzung von Privatsphäre erleben, formulieren sie Regeln für eine sichere Kommunikation, die sie in einem Identitätsspiel anwenden und überprüfen.

Fach- und Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » nutzen grundlegende Kenntnisse der Vor- und Nachteile verschiedener Online-Kommunikationsformen, um diese auf sinnvolle und sichere Weise einzusetzen.
- » durchschauen mögliche Manipulationen durch andere Personen, indem sie verschiedene Fragen und Antwortmöglichkeiten in einem Chat simulieren.
- » machen sich bewusst, wie leicht die eigene Identität bei der Kommunikation im Internet durch die Preisgabe von Daten zu erkennen ist und lernen sich selbst zu schützen.

Sozial-kommunikative Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » tauschen sich auf respektvolle Weise über ihre persönlichen Gewohnheiten bezüglich Online-Kommunikation aus und akzeptieren dabei Vorlieben und Standpunkte der Anderen.
- » erkennen anhand von Risikoindikatoren kritische Situationen eines Online-Chats und können Strategien zur sicheren Kommunikation bei einem Online-Chat anwenden.

Personale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » machen sich ihre Gewohnheiten bezüglich Online-Kommunikation im Austausch mit anderen Kindern der Klasse bewusst, um ihre persönliche Kommunikation im Internet gezielt zu steuern.
- » wenden bei der Online-Kommunikation Regeln an, um ihre persönlichen Daten zu schützen.

Fach- und Methodenkompetenz

Sozial-kommunikative Kompetenz

Personale Kompetenz

Ablauf des Unterrichts

Der fertige Kurs bietet einen Vorschlag für eine 90-minütige Unterrichtseinheit. Der Kurs ist konzipiert als Blended-Learning-Angebot. Dabei werden Online- und Offline-Lernphasen kombiniert und z.B. die Ergebnisse der Online-Lernphasen gemeinsam in der Klasse reflektiert.

Fertiger Kurs

Hinweis: Im Bereich der Medienführerschein Werkstatt unter *Arbeitsmaterialien für eigenen Kurs* stehen Ihnen weitere vorgebaute mebis-Aufgaben zur Verfügung. Bei Bedarf können Sie diese in den Kurs einbauen.

Hinweis: Nutzen Sie für die Durchführung der Unterrichtseinheit auch die methodisch-didaktischen Informationen und Hintergrundinformationen. Diese finden Sie jeweils bei den zugehörigen Aufgabenstellungen.

Phase 1: Film-Clip: Sensibilisierung und Motivation

Für einen motivierenden Einstieg in das Thema Social-Media-Angebote und Datenschutz steht der »*Film-Clip: Greta und Jakob – Grenzenlose Kommunikation*« (Dauer: 01:06 Min.) zur Verfügung. Der Film-Clip ist auch als Download verfügbar in der mebis Mediathek oder auf der Medienführerschein Website. Wählen Sie zwischen Plenum und Einzelarbeit aus:

- » Phase 1 Option Plenum
- » Phase 1 Option Einzelarbeit

Für Option Plenum benötigen Sie einen PC und einen Beamer. Für Option Einzelarbeit benötigt jede Schülerin und jeder Schüler ein Endgerät (PC/Laptop/Tablet) und Kopfhörer. Verbergen Sie die nicht gewählte Option.

Vorbereitung: »*Information: Kommunikation*«

1.1 Option 1 Plenum

Schauen Sie den Film-Clip im Plenum an.

Option 2 Einzelarbeit

Die Schülerinnen und Schüler schauen sich den Film-Clip einzeln über ihr Endgerät (PC/Laptop/Tablet) an. Anschließend bearbeiten sie in Einzelarbeit die Multiple-Choice-Fragen zum Film-Clip.

Material: Film-Clip

1.2 Reflexion

Besprechen Sie kurz den Inhalt des Film-Clips. Fragen Sie in einer Blitzlichtrunde, welche Formen von Online-Kommunikation (z.B. E-Mail, Social-Media-Angebote oder Messenger) die Schülerinnen und Schüler bereits kennen bzw. nutzen. Lassen Sie sich die Angebote mit eigenen Worten beschreiben. Fragen Sie, warum die Schülerinnen und Schüler die jeweiligen Angebote der Online-Kommunikation bevorzugen. Notieren Sie die Ergebnisse an der (digitalen) Tafel.

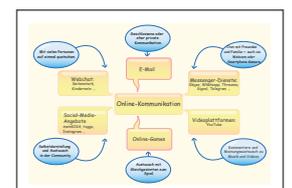
Vorbereitung: »*Tafelbild: Online-Kommunikation*«

Ergebnissicherung: Tafel

05`

05`

10`



Phase 2: Risiken der Online-Kommunikation

Um sich mit den Risiken der Online-Kommunikation auseinanderzusetzen, ist es wichtig, die Notwendigkeit des Schutzes der Privatsphäre zu erkennen. Die Schülerinnen und Schüler simulieren im digitalen Element eine Gesprächssituation in einem Online-Chat. Anhand der Chat-Simulation wird die Schutzwürdigkeit persönlicher Informationen erkannt.

Vorbereitung: »*Information: Rechtsgrundlage*«

2.1 Einzelarbeit: Digitales Element: Das Chat-Spiel

Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das „*Digitale Element: Das Chat-Spiel*“. Hierfür benötigt jede Schülerin und jeder Schüler ein Endgerät (PC/Laptop/Tablet) und Kopfhörer. In dem Chat-Spiel werden die Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Fragen konfrontiert. Dabei müssen sie entscheiden, welche Informationen sie von sich preisgeben und welche nicht. Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, nach Spielende die Ergebnisse des digitalen Elements in mebis hochzuladen.

Vorbereitung: »*Anleitung: Digitales Element: Das Chat-Spiel*«

Material: Digitales Element

Ergebnissicherung: »*Chatverlauf: Digitales Element: Das Chat-Spiel (PDF)*«

30`



2.2 Reflexion

Besprechen Sie mit den Schülerinnen und Schülern die Ergebnisse des digitalen Elements. Fragen Sie, ob, wann und warum sie sich bei der Preisgabe von Informationen unwohl gefühlt haben. Fordern Sie die Schülerinnen und Schüler auf, die Antworten im Chat-Spiel zu bewerten, um die Tragweite zu erkennen. Diskutieren Sie gemeinsam, welchen Informationen preisgegeben werden dürfen und welche nicht. Weisen Sie ausdrücklich darauf hin, dass es völlig in Ordnung ist, in manchen Situationen nicht wahrheitsgemäß oder gar nicht zu antworten. Erklären Sie, dass jeder selbst bestimmen kann, welche persönlichen Informationen man preisgibt und welche nicht.

Vorbereitung: »*Musterlösung: Digitales Element: Das Chat-Spiel*«

Material: Chatverlauf

10`

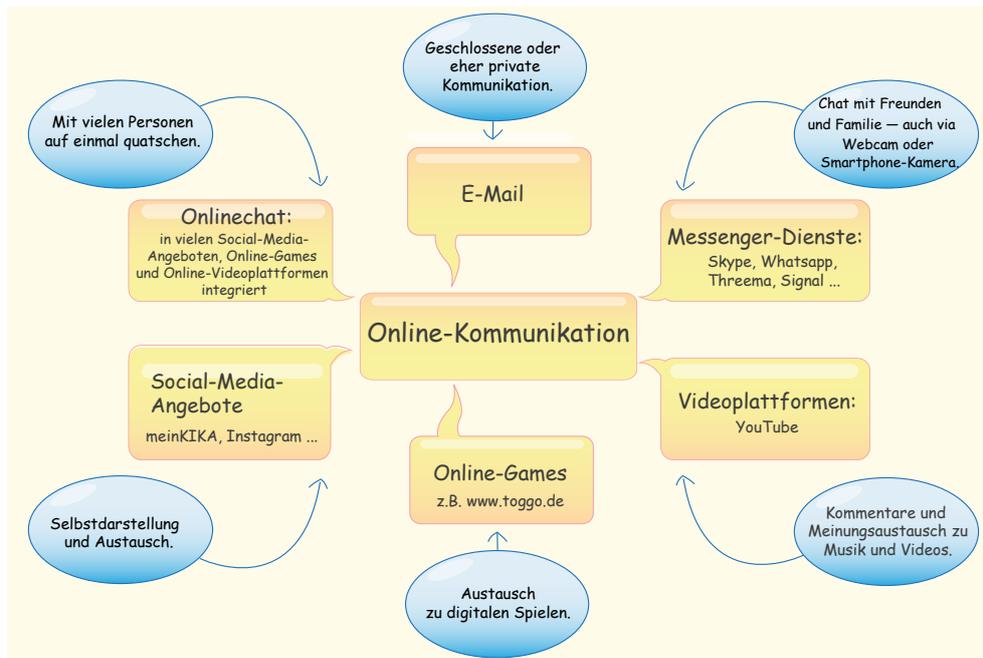
2.3 Erarbeiten Sie mit den Schülerinnen und Schülern, welche Regeln zu beachten sind, damit ihre Privatsphäre beim Online-Kommunizieren gewahrt bleibt. Halten Sie die gemeinsam formulierten Regeln an der (digitalen) Tafel fest.

Vorbereitung: »*Tafelbild: Regeln*«

Ergebnissicherung: Tafel

15`

Tafelbild: Online-Kommunikation



Sammeln Sie die Wortmeldungen der Kinder und sortieren Sie diese den Kategorien „Online-Chat“, „E-Mail“, „Messenger-Dienste“, „Online-Videoplattformen“, „Online-Games“ und „Social-Media-Angebote“ zu. Stellen Sie Impulsfragen: Habt ihr schon mal mit anderen über das Internet gesprochen? Wie nennt man das? Kennt ihr verschiedene Möglichkeiten?

Erarbeitung

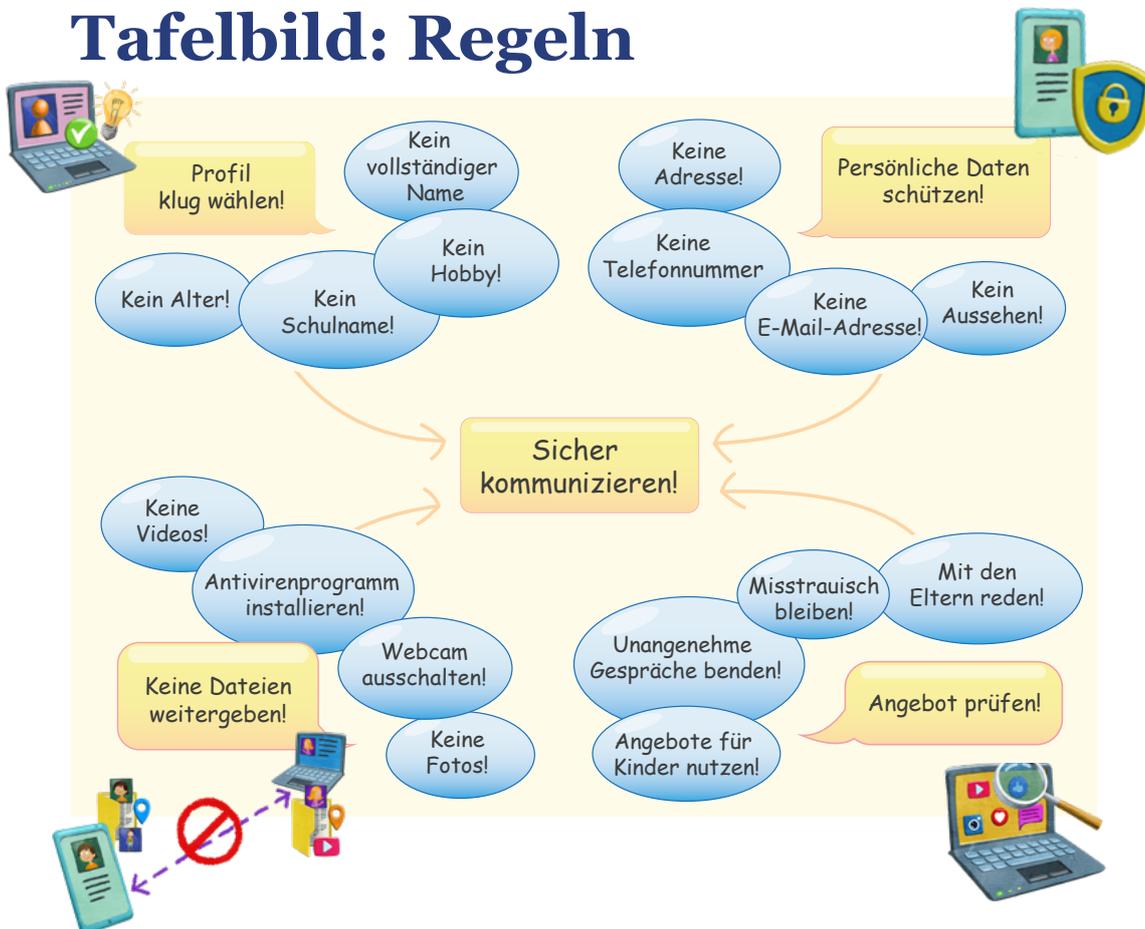
Fragen Sie in einem weiteren Schritt, warum die Schülerinnen und Schüler die jeweilige Form der Online-Kommunikation bevorzugen.

Vertiefung

Sie können das Tafelbild im Gespräch mit den Schülerinnen und Schülern an der Tafel oder der mebis-Tafel entwickeln oder aber auch die PowerPoint-Vorlage nutzen.

Weitere Vorlagen

Tafelbild: Regeln



Der Schutz der eigenen Persönlichkeit und Privatsphäre ist das A und O der Online-Kommunikation. Wie das Chat-Spiel in der Regel zeigt, werden Fremden gegenüber persönliche Daten sehr freizügig preisgegeben. Obwohl man sein Gegenüber nicht sieht, kann in der Kommunikation relativ schnell ein hohes Vertrauen entwickelt werden.

Persönliche Daten

Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, ob sie eigentlich wirklich wissen, wer ihnen schreibt. Mithilfe des Chat-Spiels können sie in fiktiven Chat-Situationen, die Tragweite ihrer Antworten erkennen und gemeinsam diskutieren. Weisen Sie ausdrücklich darauf hin, dass es in Ordnung ist, in unangenehmen Situationen gar nicht oder nicht wahrheitsgemäß zu antworten.

Chat-Spiel

Sie können das Tafelbild im Gespräch mit den Schülerinnen und Schülern an der Tafel oder der mebis-Tafel entwickeln oder aber auch die PowerPoint-Vorlage nutzen.

Weitere Vorlagen

Anleitung: Digitales Element: Das Chat-Spiel

Im digitalen Element stehen den Schülerinnen und Schülern drei verschiedene Chat-Situationen (auf einer Online-Videoplattform, in einem digitalen Spiel und in einem Messenger-Dienst) zur Auswahl. Innerhalb einer Chat-Situation wird ein Gesprächsverlauf mit einem unbekanntem, fiktiven Chat-Partner simuliert. Die Schülerinnen und Schüler müssen bei ihren Antworten entscheiden, welche Daten sie preisgeben bzw. welche sie nicht weitergeben möchten.

Wenn die Schülerinnen und Schüler mit der Bearbeitung des digitalen Elements fertig sind, erhalten sie den Gesprächsverlauf mit ihren gewählten Antworten als PDF. Es dient als Grundlage für das anschließende Unterrichtsgespräch. Ihnen als Lehrkraft steht eine Musterlösung mit allen Fragen und Antworten als PDF zur Verfügung.

Hier erhalten Sie einen Überblick über die Bearbeitungsschritte des digitalen Elements:

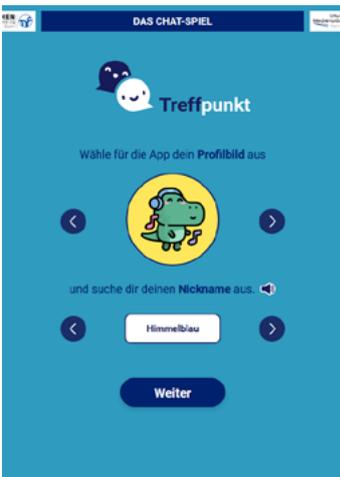
Aufgabe

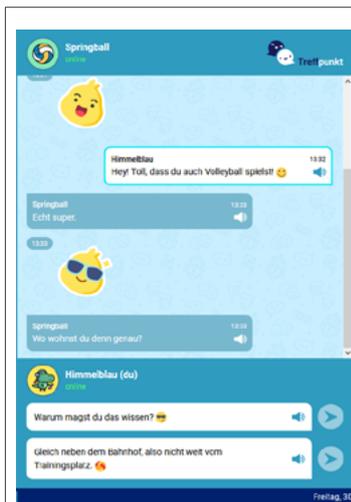
Gesamt- auswertung

Bearbeitungs- schritte

| Screenshots aus dem digitalen Element | Bearbeitungsschritte |
|---|--|
|  | <p>Allgemeiner Hinweis: Über das Lautsprecher-Symbol können sich die Schülerinnen und Schüler die Texte im digitalen Element vorlesen lassen.</p> <p>Zu Beginn suchen sich die Schülerinnen und Schüler einen fiktiven Klarnamen aus.</p> |



| | |
|--|--|
|  <p>Du bist gerade im Internet. Such dir eine App aus, die dir gefällt und klicke sie an</p> <ul style="list-style-type: none"> Treffpunkt Springball hat dir eine Nachricht geschickt FilmAb Video-Freund07 hat dir eine Nachricht geschickt Monsterreise Sandstrand12 hat dir eine Nachricht geschickt | <p>Anschließend wählen die Schülerinnen und Schüler eine Chat-Umgebung. Zur Auswahl stehen der Messenger-Dienst „Treffpunkt“, der Chat auf der Videoplattform „FilmAb“ und der Chat im digitalen Spiel „Monsterreise“.</p> |
|  <p>Treffpunkt</p> <p>Wähle für die App dein Profilbild aus</p> <p>und suche dir deinen Nickname aus.</p> <p>Himmelblau</p> <p>Weiter</p> | <p>Die Schülerinnen und Schüler suchen sich für ihr Chat-Profil ein Profilbild sowie einen Nickname aus.</p> <p>Hinweis: Die Schülerinnen und Schüler sollen durch die vorherige Wahl eines Klarnamens (Screenshot 1) und die anschließende Wahl eines Nicknamens bzw. Avatars dafür sensibilisiert werden, dass in einem Online-Chat niemals der Klarname preisgegeben werden sollte. Auf diesen Aspekt können Sie im anschließenden Unterrichtsgespräch eingehen.</p> |
|  <p>Und so funktioniert das Chat-Spiel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stell dir vor, dein Name ist Maxi Müller. Du wohnst in Nützhausen und gehst auf die Mariaschule: 2. Du bist gerade Online. Plötzlich schreibt dich im Chat jemand an, den du nicht kennst. 3. Du bekommst zwei Antworten zur Auswahl. Überlege dir, was du antworten würdest. | <p>Im Anschluss erhalten die Schülerinnen und Schüler eine Spielanleitung und der Chat startet.</p> |



Im Chat werden die Schülerinnen und Schüler von einem unbekanntem Chat-Partner angeschrieben. Sie können aus zwei Antworten auswählen. Eine Antwortmöglichkeit verrät nichts über die Identität, die andere gibt Informationen preis. Ist eine Antwort richtig (= keine sensiblen Informationen), wird sie mit einem hellblauen Punkt markiert bzw. hellblau umrahmt. Ist sie falsch (= sensible Informationen), erhält sie einen lila-farbigen Punkt bzw. Rahmen.

Hinweis: Die farbliche Markierung der Antworten hilft im anschließenden Unterrichtsgespräch bei der Auswertung.



Wurden alle Fragen beantwortet, können die Schülerinnen und Schüler über den Pfeil-Button ein PDF abrufen, in dem der gesamte Chatverlauf mit den ausgewählten Antworten zu sehen ist. Das PDF dient als Grundlage für das anschließende Unterrichtsgespräch.

Musterlösung: Digitales Element: Das Chat-Spiel



Überblick Fragen & Antworten zu den einzelnen Themen

| Thema | Digitales Spiel „Monsterreise“ Fragen & Antworten | Messenger-Dienst „Treffpunkt“ Fragen & Antworten | Videoplattform „FilmAb“ Fragen & Antworten |
|--------------------------------------|---|--|---|
| Wohnort Frage 1 | <p>Hey du! Das Spiel hat mir angezeigt, dass du in meinem Umkreis wohnst. Das ist ja ein Zufall. Normalerweise spielen das nicht so viele aus meiner Umgebung. Woher kommst du denn genau?</p> <p>Das stimmt. Ich kenne auch nicht so viele, die das spielen.</p> <p>Hi... das ist ja toll! Ich komme aus Nützhäusen!</p> <p>Wo wohnst du denn genau?</p> | <p>Hallo! Ich habe deine Nummer von der Liste vom Volleyball-Verein. Ich bin seit letzter Woche auch Mitglied und komme von hier aus Nützhäusen. Du auch?</p> <p>Hey! Toll, dass du auch Volleyball spielst!</p> <p>Echt super. (Icon cool) Wo wohnst du denn genau?</p> | <p>Hey du! Ich habe dein Tanz-Video gesehen und finde es echt super! Der Hintergrund ist ja in Nützhäusen in der Bergstraße hinter dem Bahnhof, oder?</p> <p>Danke dir. Aber ich mag dir eigentlich nicht sagen, wo ich das aufgenommen habe.</p> <p>Was für ein Zufall, ich wohne eine Straße weiter. (Icon cool) Wohnst du da auch in der Nähe?</p> |
| Adresse Frage 2 | <p>Warum magst du das wissen?</p> <p>Nützhäusen ist ja nicht groß, gleich neben dem Sportplatz.</p> <p>Vielleicht kenne ich dich ja schon. Wie heißt du denn mit richtigem Namen?</p> | <p>Warum magst du das wissen?</p> <p>Gleich neben dem Bahnhof, also nicht weit vom Trainingsplatz.</p> <p>In der Liste stehen nur Vornamen, wie heißt du denn mit Nachnamen?</p> | <p>Warum magst du das wissen?</p> <p>Da gibt es doch eine Imbiss-Bude an der Ecke, direkt da wohne ich.</p> <p>Wie heißt du denn?</p> |
| Vollständiger Name Frage 3 | <p>Du siehst doch, wie ich mich im Spiel genannt habe.</p> <p>Ich bin (ausgewählter Name) Müller.</p> <p>Aha! Auf welche Schule gehst du denn? Vielleicht sind wir ja auf der gleichen.</p> | <p>Der Vorname reicht doch auch.</p> <p>Ich bin (ausgewählter Name) Müller.</p> <p>Aha! Auf welche Schule gehst du denn? Vielleicht sind wir ja auf der gleichen.</p> | <p>Du siehst doch den Namen in meinem Account.</p> <p>Ich bin (ausgewählter Name) Müller.</p> <p>Aha! Auf welche Schule gehst du denn? Vielleicht sind wir ja auf der gleichen.</p> |
| Schulname Frage 4 | <p>Ja, kann schon sein.</p> <p>Das wäre lustig! Die Mariaschule ist ja total groß.</p> | <p>Ja, kann schon sein.</p> <p>Das wäre lustig! Die Mariaschule ist ja total groß.</p> | <p>Ja, kann schon sein.</p> <p>Das wäre lustig! Die Mariaschule ist ja ganz schön groß.</p> |

hellblau: richtige Antwort
lila: falsche Antwort

DAS CHAT-SPIEL



| Thema | Digitales Spiel „Monsterreise“ | Messenger-Dienst „Treffpunkt“ | Videoplattform „FilmAb“ |
|---------------------------------|--|---|--|
| Alter Frage 5 | <p>Spielen Monsterreise eigentlich viele in deiner Klasse?</p> <p>Denke nicht, dass in der 4d noch mehr spielen.</p> <p>Schickst du mir mal ein Foto von dir? Dann erkenne ich dich, wenn wir uns mal über den Weg laufen.</p> <p>Ich schick dir eins. (Dateianhang wird mitgeschickt) Aber bitte niemandem zeigen, ok?</p> <p>Ich möchte dir kein Foto von mir schicken.</p> <p>Ich habe es übrigens gestern bis ins höchste Level geschafft. Aber ich spiele nicht nur gerne. Ich habe auch viele andere Hobbies. Du auch?</p> <p>Voll toll! Ich schaffe es immer nur bis Level 4. Was machst du denn sonst noch so?</p> <p>Ich treffe mich gerne mit meinen Freunden und spiele dann auch meistens Monsterreise. Soll ich dir einen tollen Trick zeigen, wie du es auch ganz schnell in das höchste Level schaffst? Sollen wir dazu mal telefonieren? Hier ist meine Nummer 0123-1415 9876.</p> <p>Lieber nicht. Reicht doch auch hier im Chat...</p> <p>Das wäre super. Dann schaffe ich vielleicht mal Level 5.</p> | <p>Wie lange spielst du denn eigentlich schon Volleyball?</p> <p>Noch gar nicht so lange.</p> <p>Schickst du mir mal ein Foto von dir? Dann erkenne ich dich, wenn ich das nächste Mal beim Training bin!</p> <p>Ich schicke dir eins. (Dateianhang wird mitgeschickt) Aber bitte niemandem zeigen, ok?</p> <p>Was sind denn sonst noch so deine Hobbys?</p> <p>Nur Volleyball spielen, das mache ich ganz viel, möchte ja immer besser werden. Was machst du denn sonst noch so?</p> <p>Ich treffe mich gern mit meinen Freunden und wir gehen dann oft ins Einkaufszentrum. Sollen wir mal mit Video telefonieren?</p> <p>Lieber nicht. Reicht doch auch hier im Chat...</p> <p>Ja, das wäre super!</p> | <p>Wie lange tanzst du denn schon? Du bist nämlich voll gut!</p> <p>Danke! Ich habe letztes Jahr nach meinem achten Geburtstag angefangen.</p> <p>Vielleicht kenne ich dich vom Sehen, aber im Video kann man dich so schlecht erkennen. Schickst du mir ein Foto von dir?</p> <p>Ich schick dir eins. (Dateianhang wird mitgeschickt) Aber bitte niemandem zeigen, ok?</p> <p>Was sind denn noch so deine Hobbys?</p> <p>Nur Tanzen! Das mach ich ganz viel, möchte ja immer besser werden. Was machst du sonst noch so?</p> <p>Ich treffe mich gerne mit meinen Freunden und wir spielen dann Basketball. Ich würde auch gerne in einer Tanzgruppe mitmachen. Sollen wir mal telefonieren? Hier ist meine Nummer 0123-1415 9876.</p> <p>Lieber nicht. Reicht doch auch hier im Chat...</p> <p>Ja, gerne. Das ist bestimmt kein Problem, wenn du bei uns mitmachst!</p> |
| Foto Frage 6 | | | |
| Hobby Frage 7 | | | |
| Telefonnummer Frage 8 | | | |

hellblau: richtige Antwort
lila: falsche Antwort

Kommunikation

Die gute alte Post hat ausgedient. Neuigkeiten im Internet werden über Online-Dienste, Social-Media-Angebote oder Blogs verbreitet, kommuniziert wird via Messenger und die eigene virtuelle Identität wird digital angelegt. Ein Trend, der auch immer mehr Kinder erreicht, obwohl viele Angebote gar nicht für sie geeignet sind.

E-Mail, oftmals auch elektronische Post genannt, ist die älteste aller Kommunikationsformen im Internet. Per E-Mail ist es möglich, sich auf elektronischem Wege schnell Nachrichten zukommen zu lassen. Diese können aus einfachem Text, aber auch aus Bildern und beliebigen Anhängen, sogenannten Attachments, bestehen. Ähnlich wie bei der guten alten Post benötigt man eine persönliche E-Mail-Adresse, die man bei unzähligen Anbietern kostenlos erhalten kann. Die meisten Kinder verfügen über eine eigene E-Mail-Adresse, da sie bei vielen Internetangeboten benötigt wird. Es gibt auch Anbieter die sich explizit an Kinder richten, z.B. www.mail4kidz.de, www.kidsmail24.de, www.Grundschulpost.de.

Online-Chats wurden entwickelt, um eine „Echtzeit-Unterhaltung“ im Internet zu ermöglichen. Lange vor der Internettelefonie bediente man sich einfacher Programme, mit denen viele Teilnehmerinnen und Teilnehmer per Tastatur kommunizieren konnten. Schnell entwickelte sich eine eigene Chat-Sprache. Mittlerweile haben viele Websites und Online-Plattformen, aber auch viele digitale Spiele eigene Chats integriert. Um an einem Chat teilnehmen zu können, braucht man einen Spitznamen (Nickname) mit dem man im Chat angesprochen wird. Daher ist es in einem Online-Chat eigentlich einfach, anonym zu bleiben.

Messenger wie WhatsApp sind aktuell hoch im Kurs und haben sich aus dem Bedürfnis heraus entwickelt, jederzeit gezielt mit Freunden online kommunizieren zu können. In der Regel benötigt man eine spezielle App, damit der jeweilige Dienst genutzt werden kann. Kommunizieren kann man nur mit Personen, die auch beim jeweiligen Dienst angemeldet sind. Bei manchen Angeboten muss der Kontaktaufnahme zuerst zugestimmt werden, um diese zu ermöglichen. Auf diese Form der Nachrichtendienste greifen in der Regel auch Social-Media-Angebote wie z.B. Facebook, Instagram, aber auch Online-Videoplattformen wie YouTube zurück. Kinder unter 16 Jahren dürfen laut der europäischen Datenschutzgrundverordnung Kommunikationsdienste, die ihre Daten verarbeiten, nur mit Zustimmung ihrer Eltern nutzen.

Online-Dienste



Chat

Messenger

Rechtsgrundlage

Gesetzliche Grundlagen gelten auch für die Online-Kommunikation, sei es in Online-Chats, Messengern oder in Social-Media-Angeboten. Durch die Flüchtigkeit und scheinbare Anonymität der Kommunikation entsteht der Eindruck, dass das Nutzen und Betreiben dieser Angebote faktisch keinen gesetzlichen Beschränkungen unterliegt. Ein Trugschluss! Grundsätzlich gelten auch in diesen Kommunikationsdiensten die gleichen Beschränkungen des Straf-, Jugend- und Medienrechts wie in anderen Internetdiensten und wie im realen Leben. [1]

Die Nutzerinnen und Nutzer sollte Folgendes beachten:

- » **Unproblematisch** ist die Verwendung von fiktiven Identitäten und Nicknames, da die Verwendung von Pseudonymen typischerweise zum Wesen dieser Dienste gehört. Ausnahmen: die Verwendung von strafrechtlich relevanten Begrifflichkeiten (z. B. ein Nickname wie „Heil Hitler“) und das Vorspiegeln einer öffentlichen Funktion zum Zwecke der missbräuchlichen Nutzung.
- » **Unzulässig** sind beleidigende Äußerungen gegenüber Anderen
- » **Verboten** ist das Veröffentlichen oder Übermitteln von pornografischen, rechtsextremistischen und sonstigen unzulässigen Bildern oder Textinhalten, z. B. von volksverhetzenden Texten.
- » **Verboten ist es** insbesondere, Minderjährige über das Internet sexuell zu belästigen oder einen realen sexuellen Missbrauch vorzubereiten. Der Gesetzgeber sieht für diese Form des Anbahnens von sexuellen Kontakten Freiheitsstrafen von bis zu fünf Jahren vor.
- » **Verboten** sind Bloßstellungen, permanente Belästigungen oder falsche Behauptungen über eine andere Person (Cyberbullying bzw. -mobbing): Bei Cyber-Mobbing-Fällen ereignen sich häufig Straftaten, die im Strafgesetzbuch (StGB) festgeschrieben sind. Dazu zählen Beleidigung, üble Nachrede, Verleumdung, Nötigung oder Bedrohung. Zudem gibt es seit 2007 das „Anti-Stalking-Gesetz“ („Nachstellung“), das bei Mobbing greifen kann. Im Kunsturhebergesetz (KunstUrhG) findet sich das „Recht am eigenen Bild“, dass bei Cyber-Mobbing auch potenziell verletzt werden kann.

Wichtig ist die Spurensicherung: Pädokriminell geneigte Nutzer hinterlassen meistens „Spuren“. So werden häufig personenbezogene Angaben (Vorname, Wohnort, Alter), persönliche und technische Erkennungsmerkmale (Eigenporträts und E-Mail-Adressen) sowie Telefonnummern an die minderjährigen Gesprächspartnerinnen und -partner weitergegeben. Nach Einschätzung von Strafermittlern ist auf dieser Beweisgrundlage ein Vorgehen gegen Täter möglich. Dazu muss aber der Kommunikationsverlauf, der Rückschlüsse auf den Täter zulässt, in Form von Logfiles und Screenshots gespeichert und den Ermittlungsbehörden vorgelegt werden.



Missbrauch

Belästigung

Spurensicherung

Sichern Sie problematische Vorfälle:

- » **Per Screenshot:** Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten „Alt + Druck“ wird ein Abbild des Chat-Fensters erstellt, das sich durch „Strg+V“ in Word oder ein Grafikprogramm einfügen und abspeichern lässt. Auf mobilen Geräten wie Tablets oder Smartphones ist es möglich, ein Foto des Screens zu erstellen.
- » **Per Logfile:** Den Text im Chat-Fenster können Sie mit der Maus markieren, über Drücken der Tasten „Strg+C“ eine Kopie erstellen und mit „Strg+V“ in Word einfügen und abspeichern.

Beweise festhalten**Meldestellen bei Verstößen**

jugendschutz.net – Jugendschutz in Telemedien

Länderübergreifende Stelle

www.jugendschutz.net

Initiative Deutschland sicher im Netz (eco, fsm)

www.internet-beschwerdestelle.de

Prävention und Sanktionierung – bestehende Möglichkeiten nutzen!

Um die Online-Kommunikation sicherer zu machen, müssen das Bewusstsein für die Relevanz gesetzlicher Grundlagen geschärft und die bestehenden Gesetze angewendet werden. Jedem Nutzer und Betreiber muss klar sein, was zulässig ist und was nicht. Eine konsequente Verfolgung von Straftaten könnte auch eine gewisse Abschreckung bewirken. Scheuen Sie sich nicht, Vorfälle zu melden.

Verstöße melden

Die „Rechtlichen Informationen“ wurden mit freundlicher Genehmigung von jugendschutz.net aus der Broschüre „Chatten ohne Risiko?“ aufgenommen. Weitere Informationen zum Thema finden Sie unter: www.chatten-ohne-risiko.de

[1] Das gilt unabhängig davon, welche Nutzungsaufgaben durch den Chat-Betreiber selbst getroffen wurden (AGB, Nutzungsordnung). Diese können auch über die gesetzlichen Vorgaben hinausgehen.

Blended Learning in der Grundschule

Unter Digitalisierung wird die zunehmende Präsenz digitaler Medien im Alltag verstanden. Für den Bildungskontext eröffnen sich dadurch neue Lehr-Lernformate. In der Wissenschaft werden zwei Eigenheiten der Digitalisierung diskutiert: Zum Ersten, dass digitale Medien unseren Alltag prägen, etwa indem Arbeiten und Lernen nicht mehr an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit stattfindet. Digitale Medien sind allgegenwärtig. Dies nennt man Ubiquität digitaler Medien. Zum Zweiten, dass wir mehr und mehr digitale Tools sowie analoge Lernmedien gemeinsam – also in Kombination – für den Unterricht nutzen. Das Kombinieren und enge Verknüpfen unterschiedlicher Medienformen nennt man Medienkonvergenz. [1]

Digitale Werkzeuge und die web-basierte Vernetzung ermöglichen neue Lehr-Lernformate. Eine dieser Formen ist Blended Learning. Wir nutzen Medien als Organisationswerkzeuge, didaktische Hilfsmittel und machen sie zum Unterrichtsthema und dies in zahlreichen Kombinationen. Auf dieses Kombinieren bezieht sich Blended Learning: Blended Learning meint wörtlich das Mischen, das Mixen verschiedener Medien für und in Lehr-Lernsettings. Hinzu kommt das Verschneiden von Medien mit didaktischen Prinzipien und in der Kombination von Präsenz- und Online-Einheiten sowie betreutem und eigenständigem Lernen [2]. Dies erfolgt zum übergeordneten Ziel der Unterrichtsverbesserung und der Vermittlung von Medienkompetenzen. Zur Umsetzung von Blended-Learning-Konzepten werden häufig Learning-Management-Systeme (bspw. mebis) als „Schaltzentrale“ eingesetzt. Blended Learning ist mehr als reines Online-Lernen oder E-Learning. Blended Learning ist die sinnvolle Kombination von Präsenz- und Online-Einheiten unter Einsatz unterschiedlicher medialer Angebote.

Ausgangspunkt von Blended-Learning-Konzepten ist meist ein Learning-Management-System (bspw. mebis) als „Schaltzentrale“. Über diese Plattform erfolgt dann weitgehend die Kommunikation der Beteiligten, das Übermitteln von Aufgaben und das Einreichen von fertigen Produkten. Über ein Learning-Management-System können multimediale Lernmedien wie Videos, Podcasts oder Quizze angeboten oder auf verfügbare Ressourcen verlinkt werden. Der Vielfalt und der Variationen im Einsatz der Tools sind (fast) keine Grenzen gesetzt. Von dort werden alle Lehr-Lernaktivitäten organisiert. In den Lehr-Lernaktivitäten können Präsenz- und Online-Lerneinheiten sinnvoll abgewechselt werden. Die Online-Lerneinheiten können entweder synchron – alle nehmen zu einem bestimmten Zeitpunkt eine Lernaktivität wahr, bspw. Online-Live-Vortrag – oder asynchron – Schülerinnen und Schüler erarbeiten Aufgaben in einem bestimmten Zeitrahmen zu einem von ihnen gewählten Zeitpunkt – abgehalten werden [2]. Ein Vorteil dabei ist die zeitliche Flexibilität sowie die intensive Vernetzung unter den Schülerinnen und Schülern in kollaborativen Arbeitssettings.

Digitalisierung

Blended Learning

Schaltzentrale



Ist Blended Learning innovativ oder altbekannt? – In der Grunddefinition meint Blended Learning also die Verbindung unterschiedlicher Medien bzw. Lehr-Lernmittel für bestimmte didaktische Ziele. Das ist nicht neu. Im Gegenteil: das ist seit jeher eine zentrale Aufgabe von Lehrkräften. Sie bringen die nötigen Kompetenzen und praktischen Erfahrungen mit, um didaktische Entscheidungen zu treffen. Dabei sind die didaktischen Leitlinien im Einsatz digitaler Medien nicht viel anders als mit analogen Medien. Auch hier gilt es zu überlegen welche Methode zu welchem Inhalt passt und welche Medien bzw. Materialien ich dafür einsetze. An Blended-Learning-Konzepten ist jedoch besonders, dass digitale und analoge Medien ebenso wie Präsenzeinheiten und synchrone bzw. asynchrone Online-Lernphasen didaktisch bewusst kombiniert werden. Dadurch entstehen neue Lehr-Lernszenarien: Das bisher analoge Setting wird nicht einfach online abgebildet. Nein, neue Formen des synchronen und asynchronen Lernens und der Kollaboration entstehen. Es gilt also Kredo: Diverse Medien und didaktische Konzepte dafür einzusetzen, wofür sie sich am besten eignen. Eine klare Struktur über ein Learning-Management-System und das Bewusstsein, dass Online-Lernen für Lehrende und Lernende nicht weniger Zeit braucht als reine Präsenzangebote, sind unumgänglich.

Innovation

Für ein Blended-Learning-Konzept gilt es, wie in allen Lernprozessen

- » Wissensvermittlung,
- » Reflexionsschleifen,
- » Phasen des Einübens,
- » des Peer-Lernens mit anderen,
- » des forschenden Lernens
- » oder auch der Leistungsüberprüfung sinnvoll einzusetzen und mit – digitalen oder analogen – Medien zu unterstützen.

Wofür welches Tool eingesetzt wird, entscheidet die Lehrkraft. Es gibt kein richtig oder falsch. So könnte etwa über das Learning-Management-System oder einen QR-Code ein Link auf ein Video im Internet, als Einstieg zu einem Thema bereitgestellt werden. Im Anschluss könnte ein kurzes digitales Quiz die im Video vermittelten Lerninhalte abfragen und als Überleitung zur selbstständigen Internetrecherche dienen. Die Rechercheergebnisse könnten über eine digitale Pinnwand gesammelt und im Klassenverband besprochen werden. Der Vielfalt wie die unterschiedlichen Tools wozu eingesetzt und mit herkömmlichen Materialien „verschnitten“ werden, sind keine Grenzen gesetzt.

Entscheidung der Lehrkraft

Insofern Blended Learning nicht bewährte didaktische Konzepte über Board wirft, sondern sie unter Berücksichtigung didaktischer Leitlinien und der Zielgruppe erweitert, ist dies auch für die Grundschule relevant. Im Hinblick auf die Zielgruppe der Grundschul Kinder eignen sich manche Blended-Learning-Konzepte mehr und andere weniger. Im Folgenden werden Überlegungen zum „Blenden“ des Grundschulunterrichts vorgestellt. Eine weitere Hilfestellung gibt die „Checkliste“ im Anhang.

Didaktische Leitlinien

Grundschul Kinder nähern sich erst einer selbstbestimmten Mediennutzung. Im Grundschulkontext sollten die eingesetzten digitalen Geräte intuitiv zu bedienen sein, dem kindlichen Lernen entsprechen und im besten Fall auch die Motorik trainieren. Hierfür haben sich Tablets als ideal erwiesen [3]. Das zeitweilige Arbeiten auf Stand-PCs, die in Grundschulen meist standardmäßig verfügbar sind, fördert Medienanwendungskompetenzen abseits von Tablets und sollte beibehalten werden. Bezogen auf die technische Ausstattung zur Umsetzung von Blended Learning gibt es unterschiedliche Modelle, die meist von der Finanzierung abhängig sind [4]:

- » **1:1-Ausstattung:** Jedes Kind „besitzt“ ein, ihm direkt zugeschriebenes Tablet. Dadurch ist eine individuelle Vorkonfiguration der Geräte möglich. Das Arbeiten auf eigenen Geräten erfolgt intuitiver und selbstständiger. Nicht selten wird eine 1:1-Ausstattung über die Erziehungsberechtigten finanziert. Nutzen die Schülerinnen und Schüler private Geräte (bspw. Tablets, Smartphones) im Unterricht spricht man von „Bring Your Own Device“ (BYOD). Da Grundschul Kinder häufig noch keine eigenen Geräte besitzen bzw. nur unregelmäßig mit sich führen, ist BYOD für den Grundschulkontext eher ungeeignet.
- » **Ein Klassensatz Tablets pro Klasse:** Werden die Tablets vom Schulträger finanziert, finden sich häufig Klassensätze (inkl. dazugehörige Aufbewahrungslösungen) pro Klasse. Auch hier ist es meist möglich, dass ein Kind alleine auf einem Gerät arbeitet. Die Geräte sind aber standardisiert konfiguriert.
- » **Ein Klassensatz Tablets für mehrere Klassen:** Häufig teilen sich mehrere Klassen einen Klassensatz Tablets. Die Vorkonfiguration der Tablets für den eigenen Unterricht und die Ergebnissicherung ist dadurch erschwert.
- » **Vereinzelte Tablets:** Manchmal verfügen Schulen nur über wenige Tablets, auf die alle Klassen zugreifen. Dies erschwert die Umsetzung von Blended Learning im Unterricht erheblich. Digitale Medien werden dann eher seltene und nur zu besondere Anlässen Teil des Unterrichts.

Um die Mediennutzung intuitiv auf allen Ebenen der Lernprozesse zu gestalten, kann ein Beamer und/oder eine interaktive Tafel genutzt werden. Außerdem eignen sich hierfür auch eine Tafel, Pinnwände oder andere Präsentationsplattformen. Zusätzlich ist es hilfreich, wenn die Schule über Lademöglichkeiten für die Geräte sowie über eine stabile Internetverbindung verfügt.

Für das „blended“ Arbeiten mit digitalen Medien ist es sinnvoll eine zentrale Plattform einzurichten, über die Lehr-Lernaktivitäten gesteuert werden. Für den Grundschulkontext gibt es altersgerechte Learning-Management- oder e-Portfolio-Systeme. Im Zentrum steht das Bereitstellen von bzw. Verlinken auf Lehr-Lern-Ressourcen sowie das Speichern von fertigen Produkten der Schülerinnen und Schüler. Es ist sicherzustellen, dass Datenschutzbestimmungen Rechnung getragen wird und die verwendeten Systeme für die Zielgruppe geeignet sind (mebis stellt Tools vor, die diesen Kriterien entsprechen). Um ein hürdenfreies, intuitives Arbeiten zu ermöglichen sollte den Kindern die teilweise nötige Passwordeingabe erleichtert werden.

**Schaltzentralen
und Verlinkungen**

Zum Ansteuern von Lehr-Lernressourcen können QR-Codes („Quick Response Codes“) eingesetzt werden. QR-Codes sind quadratische, zweifarbige Bilder. Diese können mit den digitalen Geräten (bspw. via App oder integrierter Funktion der Handykamera) gescannt werden. Das Gerät erkennt den dahinterliegenden Text bzw. Link und öffnet bspw. eine Online-Ressource. QR-Codes sind über kostenfreie QR-Code-Generatoren im Internet leicht zu erstellen. Diese Codes können in ausgedruckter Form im Unterricht eingesetzt werden. Es lohnt sich häufig genutzte QR-Codes (bspw. auf das Learning-Management-System) zentral im Klassenraum zu platzieren oder den Kindern eine QR-Code-Sammlung (bspw. laminiert am Federmäppchen montiert) zur Verfügung zu stellen. [5]

Bei Blended-Learning-Konzepten für die Grundschule liegt der Fokus auf Aktivitäten, die während des Unterrichts durchgeführt werden. Seltener arbeiten die Kinder zu Hause weiter. Es können aber Tools bspw. Lernspiele angeboten werden, die die Kinder motivieren auch außerhalb der Schulzeit weiterzuarbeiten. Für Fächer wie Mathematik, Sprachunterricht oder Naturwissenschaften gibt es zahlreiche geeignete Apps. Das ort- und zeitunabhängig Lernen wird übrigens unter dem Begriff „Mobile Learning“ zusammengefasst.

Einer „blended“ Lerneinheit in der Grundschule geht meist eine Einführung in einen Themenkomplex durch die Lehrkraft voraus. Im Anschluss erfolgt die Formulierung einer Aufgabenstellung, welche dazu anregt sich – mehr oder weniger – selbstständig bestimmte Lerninhalte anzueignen. Hierzu kann auf Videos, Audio- oder Textdateien, die von der Lehrkraft selbst erstellt wurden oder als freie Online-Ressource zur Verfügung stehen, verwiesen werden. Der Abschluss kann spielerisch und/oder kreativ erfolgen, indem die Kinder bspw. das zuvor angeeignete Wissen in Quizze oder Lernspiele unter Beweis stellen. Dies fördert die diskursive Auseinandersetzung der Schülerinnen und Schülern und das kollaborative Arbeiten. Oder die Kinder werden angeleitet die Lerninhalte zu präsentieren. Sie können mit den Tablets Videos (bspw. in Legetechnik, Stopmotion-Technik), Audio-Dateien wie Hörbücher, eBooks oder selbst erstellte Quizze herstellen. Dies fördert die kreative Reformulierung der Lerninhalte in einer kindlichen Darstellungs- und Sprachform. Je nach Alter und Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler können auch Wochen- oder Monatspläne eingesetzt werden, welche die Selbstständigkeit und die intuitive, selbstbestimmte Nutzung digitaler Medien fördern.

Eine umfassende Medienbildung schließt die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Medienformaten ein. Warum nicht also auch eine gedruckte Zeitung, eine Online-Zeitung, ein altes Radio, Musik- bzw. Videokassetten oder Disketten in den Unterricht einbauen, über die Medienentwicklung diskutieren und Kindern das Erleben der Medienentwicklung an Hand alter Artefakte erlebbar machen? [6]

Zu einem zeitgemäßen Unterricht gehört der Einsatz digitaler Medien ab der Grundschule. Kinder lernen so früh verantwortungsbewusst und reflektiert mit digitalen Geräten und verfügbaren Ressourcen umzugehen. Digitale Medien sind, wie andere Medien auch, Werkzeuge; jedoch mit besonderen Eigenschaften.

QR-Codes

Strukturierung und Methodenvielfalt

Ablauf

Umfassende Medienbildung

Blended Learning in Grundschulen

Lehrkräfte haben die Aufgabe Schülerinnen und Schüler zu einer selbstbestimmten und gesunden Mediennutzung zu führen. Dazu gehört auf Gefahren bei der Nutzung internetfähiger Medien hinzuweisen. Der Einsatz digitaler Medien im Grundschulkontext bedeutet keinesfalls ausschließlich mit digitalen Medien zu arbeiten. Nein, sie sind und bleiben Werkzeuge wie alle anderen Medien auch und sind nur in sinnvoller Kombination einzusetzen. Grundschul Kinder sollen sich Lerninhalte auf spielerische Weise aneignen. Die Förderung der Kreativität und Feinmotorik ist wesentlich. Digitale Medien sollen dies jedenfalls unterstützen. So eignen sich Schülerinnen und Schüler bestimmte Themen über kindgerechte Lernvideos an, diskutieren untereinander, schreiben dazu eine Geschichte, die sie dann als Hörbuch einsprechen und Illustrationen malen. Über das ePortfolio-System wird das Endergebnis den Angehörigen zugänglich und das Kind kann sein Produkt nach ein paar Jahren bestaunen.

Häufig sind der befürchtete Aufwand und die Sorge eines zu frühen Umgangs mit digitalen Medien durch die Kinder ein Hemmnis. Aufgabe von pädagogischen Fachkräften ist es, Kinder für ein Leben vorzubereiten [7]. Dieses Leben erfolgt heute unter Nutzung digitaler Medien. Digitale Medien sind so oder so Bestandteil der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler. Insofern ist es Aufgabe der Lehrkraft, den Kindern die Kompetenzen zu einer gesunden und reflektierten Mediennutzung an die Hand zu geben. Auch wenn der erste Schritt zum Einsatz digitaler Medien für den eigenen Unterricht schwierig sein mag, die Auseinandersetzung mit verfügbaren Lehr-Lernressourcen wird die eigene Unterrichtsgestaltung befruchten.

Mediennutzungs- kompetenzen

- [1] Faßler, Manfred. 2009. Nach der Gesellschaft: infogene Welten, anthropologische Zukünfte. München: Wilhelm Fink.
- [2] Rinn, Ulrike, und Katja Bett. 2006. „Blended Concepts: Hybride Beratungs- und Qualifizierungs-Angebote für Hochschullehrende“. Internet: e-teaching.org. https://www.e-teaching.org/projekt/personal/beratung/Rinn_Bett_2005.pdf. [Stand: 12.12.2019]
- [3] Schmid, Ute, und Anja Gärtig-Daug. 2018. „Notwendigkeit der Integration elementarinformatischer Lerneinheiten in den Vor- und Grundschulunterricht“. MedienPädagogik 31 (März): 78–106. <https://doi.org/10.21240/mpaed/31/2018.03.29.X>.
- [4] Honegger, Beat Döbeli. 2017. Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt. Bern: hep Verlag.
- [5] e-teaching.org. 2019. „QR-Code“. e-teaching.org. Internet: <https://www.e-teaching.org/materialien/glossar/qrcode> [Stand: 12.12.2019]
- [6] Iske, Stefan. 2015. „Medienbildung“. In Medienpädagogik - ein Überblick, herausgegeben von Friederike von Gross, Dorothee M. Meister, und Uwe Sander, 247–73. Weinheim: Beltz Juventa.
- [7] Tehart, Ewald. 2006. „Lehrer“. In Wörterbuch Erziehungswissenschaft, herausgegeben von Heinz-Hermann Krüger und Cathleen Grunert, 2. durchges. Aufl., 281–87. Opladen: Budrich.

**Checkliste:
Implementierung von Blended-Learning-Szenarien im Unterricht**

| Blended-Learning am Schulstandort | |
|--|---|
| Gibt es am Schulstandort | ...erfahrene Personen im Blended Learning, die mir behilflich sein können? |
| | ...ein Leitbild, das zu berücksichtigen ist? |
| | ...ein Medienkonzept, das zu berücksichtigen ist? |
| | ...Regeln zur Nutzung digitaler Medien (bspw. Handyregeln), die zu berücksichtigen sind? |
| Technische Ausstattung | |
| Bildungseinrichtung | Verfügt die Bildungseinrichtung über ein etabliertes Lern-Management-System (bspw. mebis)? |
| | Kann ich den Schülerinnen und Schülern über ein Lern-Management-System eine leicht zugängliche „Schaltzentrale“ eröffnen? |
| | Verfügt die Bildungseinrichtung über eine ausreichend stabile Internetverbindung (LAN oder WLAN)? |
| | Bleibt die Internetverbindung stabil, wenn mehrere Schülerinnen und Schüler gleichzeitig arbeiten? |
| | Gibt es weitere Infrastrukturen, die genutzt werden können (bspw. Know-How, Apps, digitale Geräte wie Headsets, Kameras)? |
| | Verfügt der Klassenraum über genügend Möglichkeiten, digitale Geräte aufzuladen? |
| | Gibt es ggf. weitere Räumlichkeiten, die für Gruppenarbeiten genutzt werden können? |

| | | |
|------------------------|--|---|
| Lehrkraft | | Verfüge ich über ein geeignetes digitales Gerät zur Koordination der Blended-Learning-Szenarien (bspw. Notebook, Tablet)? |
| | | Werden Ein- und Ausgabegeräte (bspw. Mikrofon, Kopfhörer, Headset) benötigt? |
| | | Verfüge ich – falls nötig – über eine ausreichend stabile Internetverbindung von zu Hause? |
| | | Ist die Vorinstallation von Programmen auf meinem Gerät notwendig? |
| | | Sind die Programme kostenpflichtig? Wie erfolgt die Finanzierung? |
| Schülerinnen & Schüler | | Wie viele digitale Endgeräte können die Schülerinnen und Schüler nutzen (bspw. 1:1-Ausstattung)? |
| | | Haben die Geräte ein einheitliches Betriebssystem und ist dies für das Blended Learning relevant? |
| | | Gibt es eine Regelung, um genügend Akkuladung der Geräte zum Zeitpunkt der Nutzung sicherzustellen? |
| | | Werden Ein- und Ausgabegeräte (bspw. Mikrofon, Kopfhörer, Headset) benötigt? |
| | | Ist die Vorinstallation von Programmen auf den digitalen Geräten notwendig? |
| | | Sind die Programme kostenpflichtig? Wie erfolgt die Finanzierung? |
| Kompetenzen | | |
| Lehrkraft | | Kann ich auf Erfahrungen von Lehrkräften im Einsatz von Blended Learning zurückgreifen? |
| | | Kann ich auf Blended-Learning-Konzepte oder -Materialien (im Sinne von Open-Education-Ressources) zugreifen? |
| | | Gibt es in meiner Umgebung die Möglichkeit, eine entsprechende Fortbildung zu besuchen? |
| Schülerinnen & Schüler | | Welche Vorerfahrungen bringen die Schülerinnen und Schüler im Umgang mit digitalen Medien mit? |
| | | Mit welchen Apps und Programmen sind die Schülerinnen und Schüler vertraut? |

| Didaktik | |
|----------------------|---|
| Methode & Sozialform | Arbeiten die Schülerinnen und Schüler mit den digitalen Werkzeugen vorrangig im Unterricht oder von Zuhause? |
| | Soll in Gruppen oder einzeln gearbeitet werden? |
| | Gibt es Aufgaben, bei denen sich die Schülerinnen und Schüler mit Anderen inhaltlich und/oder zeitlich abstimmen müssen? |
| Zeitliche Planung | Wieviel Zeit nimmt das selbstständige Erarbeiten von Aufgaben (in Präsenz oder Online/von Zuhause) in Anspruch? |
| | Wieviel Zeit nimmt Vor- und Nachbereitung sowie Moderation von Online-Aufgabenstellung durch die Lehrkraft in Anspruch? |
| | An welchen Terminen muss ich (real oder virtuell) anwesend sein? |
| Tools | Welche Tools eignen sich für meine didaktischen Ziele und für die Schülerinnen und Schüler? |
| Ergebnis-sicherung | Wie kann ich auf die erstellen Produkte der Schülerinnen und Schüler zugreifen (bspw. über ein Lern-Management-System)? |
| | Könnte ich den Erziehungsberechtigten die Produkte über eine Lernplattform zugänglich machen? Wie stehen die Kinder dazu? |
| Teilen | |
| | Kann ich mein Blended-Learning-Konzept und Materialien anderen als Open-Educational-Ressource zugänglich machen? |

Dich kenn ich doch!
Schnell ausgefüllt und
dann beginnt das Spiel.

Name:

Klasse:

Arbeitsblatt: Wer bin ich?



Beantworte die folgenden Fragen wahrheitsgetreu.

Wichtig! Achte darauf, dass deine Nachbarn nicht sehen können, was du einträgst.

| | |
|---|--|
| 1. Wie alt bist du? | |
| 2. Wie groß bist du? | |
| 3. Welche Augenfarbe hast du? | |
| 4. Welche Haarfarbe hast du? | |
| 5. Welche Hobbys hast du? | |
| 6. Welches Geschlecht hast du? | |
| 7. Hast du ein Haustier? Wenn ja, welches? | |
| 8. Wie heißt die Straße, in der du wohnst? | |

Dein Profil

Vorname: _____



Name:

Klasse:

Portfolio: Merkblatt

Sich online auszutauschen kann eine tolle Sache sein, wenn man sich an die Regeln hält.

- 1** Nutze Angebote nicht allein! Frage deine Eltern oder älteren Geschwister, ob sie dir helfen.
- 2** Wähle Angebote, die für Kinder geeignet sind und im besten Fall moderiert werden!
- 3** Verrate nie deine Adresse, Telefonnummer und deinen Nachnamen!
- 4** Sei freundlich, aber bleib misstrauisch!
- 5** Triff dich nicht mit Leuten, die du nur aus dem Internet kennst.
- 6** Nutze keine Angebote für Erwachsene.

Beachte bei der Wahl deiner E-Mail-Adresse oder deines Spitznamens (Nickname), dass du keinerlei persönliche Daten wie deinen Namen oder dein Alter angibst.



Impressum

Konzeption: Stiftung Medienpädagogik Bayern

Redaktion: Jutta Baumann, Lina Renken, Simone Hirschbolz und Amelie Hofmann
(Stiftung Medienpädagogik Bayern)

Die Medienführerschein Werkstatt basiert auf der Unterrichtseinheit „Grenzenlose Kommunikation“ des Medienführerscheins Bayern für die 3./4. Jahrgangsstufe (3. überarbeitete Auflage).

Autoren des Moduls „Grenzenlose Kommunikation“: Marc Doerfert, Anja Monz, Stefanie Reger

Fachliche Unterstützung: Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

Autorin der Information „Blended-Learning“: Nina Grünberger

Satz/Layout der PDFs und der Text-Bild-Tafeln: Helliwood media & education

Illustrationen: KIDS interactive GmbH

Digitales Element „Das Chat-Spiel“: KIDS interactive GmbH

München, 2021

Copyright: Stiftung Medienpädagogik Bayern

Alle Rechte vorbehalten.

Entwicklung und Gestaltung der Materialien gefördert durch die Bayerische Staatskanzlei und das Bayerische Staatsministerium für Unterricht und Kultus.

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers und der Autoren ausgeschlossen ist.