



5.1 Erstellen einer Fotostory und Präsentation am Beamer

Kompetenz

Die Schüler erstellen eigenständig und kreativ eine schlüssige Geschichte (Storyboard), setzen diese nach Kriterien einer Fotostory mit PowerPoint um und setzen sie in einer Präsentation angemessen „in Szene“. Zudem werden die Storys der anderen Gruppen in ihrer Qualität eingeschätzt.

Hinweis

Die beschriebene „Sternstunde“ (4. von ca. 6 Stunden) ist nur Teil eines kleinen Projektes, das über mehrere Stunden angelegt ist. Im Folgenden wird kurz der Verlauf des Projektes, das sich sehr gut für die letzten Stunden z. B. vor den Sommerferien eignet, skizziert:

- 1. Stunde: Lesen einer Fotostory aus einer Jugendzeitschrift und Sichern der Kriterien:
 - 7–10 Bilder
 - nur zentrale Handlungsstellen fotografieren
 - Sprech- und Gedankenblasen
 - Mimik und Gestik im Foto darstellen
- 2. Stunde: Arbeit in Kleingruppen: Schreiben eines „Storyboards“ und Planung des Arbeitsprozesses (thematische Vorgaben können hier natürlich vom L kommen, so ist denkbar, dass sich Fotostorys z. B. am Thema der folgenden Ganzschrift orientieren)
- 3. Stunde (oder Hausaufgabe): Auswahl der Schauplätze und Aufnahmen der Fotos
- 4. Stunde: Bearbeitung der Bilder am PC (z. B. Einfügen der Bilder in PowerPoint®, Einfügen der Sprech- und Gedankenblasen, ...)
- 5. + 6. Stunde: Präsentation der Ergebnisse am Beamer (die Fotostorys sind nicht gedruckt, sondern die PowerPoint-Präsentation vorgeführt)

- Mögliche Impulse: L: „Wie seid ihr vorgegangen beim Fotografieren?“, „Was hat gut geklappt?“ „Wo sind Schwierigkeiten aufgetreten?“, „Wie ist euch die Umsetzung von Mimik und Gestik gelungen?“
- L: „Welche Bausteine muss die Präsentation haben?“, Sicherung an der Tafel:
 - Titel der Geschichte
 - Namen der Gruppenmitglieder
 - Vorstellung der Charaktere
 - Evtl. kurze Vorgeschichte (als Textfeld)
 - Eigentliche Geschichte
 - „Ende“

Erarbeitung

- Falls notwendig, führt der L vor, wie man Sprechblasen in Folien einfügt und in diese ein Textfeld einsetzt.
- Die Gruppen gehen nun an die Rechner und gestalten ihre Fotostory in PowerPoint®. Da die Folien auch später zusammengefügt werden, können die Gruppen arbeitsteilig vorgehen, so können immer zwei Schüler am Rechner Teile der Geschichte gestalten.
- Der L geht helfend zu den Gruppen. Bei technischen Problemen können aber auch Mitschüler sehr gut als Experten beraten.

Auswertung

- Die Gruppen beschreiben, wie die technische Arbeit voranschreitet („Werkstattbericht“). Die Schüler kopieren sich den Arbeitsstand auf USB-Sticks, um die Geschichte zu Hause fertigzustellen.
- Vielleicht kann auch eine Gruppe bereits ein (Zwischen-)Ergebnis vorstellen, das dann in einer

Download zur Ansicht



5.2 Cybermobbing – was ist das denn?

Kompetenz

Die Schüler werden für Cybermobbing sensibilisiert, durch die Loslösung von evtl. konkreten Vorfällen in der Schule kann aus der „Vogelperspektive“ das Vorgehen der Täter und die Folgen für die Opfer ohne eine Konfrontation reflektiert und beurteilt werden.

Einstieg / Motivation

Ohne vorherige Erläuterungen wird zunächst folgender Film geschaut (6:30 Minuten):

„Childnet-Spot 'Let's fight it together'“ (z. B. auf www.youtube.com)

Erarbeitung / Auswertung I

- In der Klasse hängen an 5 verschiedenen Stellen umgedrehte Blätter, die auf der Innenseite bedruckt sind.
- Die Schüler teilen sich an den 5 Stationen auf, stellen sich im Halbkreis darum.
- Nun wird das Blatt von einem Gruppenmitglied aufgedeckt, die erscheinende Frage soll diskutiert werden. Auf den Blättern steht Folgendes:
 - Station 1: Welche Auslöser gab es für die Mitschüler, Joe zu mobben?
 - Station 2: Welche Mittel wurden von den Mitschülern eingesetzt, um Joe zu mobben?
 - Station 3: Wie reagiert Joe, das Opfer? Welche Gefühle sind zu sehen?
 - Station 4: Wie wird im Film das Problem aufgelöst?
 - Station 5: Wie realistisch ist der Film?

- Nach ca. 3–5 Minuten (wenn die ersten Gruppen nicht mehr sprechen) werden die Schüler aufgefordert, im Uhrzeigersinn eine Station weiter zu gehen.
- Dies wird so lange wiederholt, bis alle Gruppen wieder an ihrer ersten Station angekommen sind. Hier erhalten die Schüler die Aufgabe: „Überlegt nochmals, was ihr an den 5 Stationen besprochen habt, und stellt uns einen interessanten oder kontroversen Aspekt aus eurer Diskussion vor! Lasst uns also an einer eurer Diskussionen teilhaben.“

Auswertung II

- Jede Gruppe stellt den gewählten Aspekt vor, vielleicht löst er eine Diskussion aus, sonst wird er im Raum stehen gelassen.

Weiterführung

- An die Stunde kann sich eine genauere Auseinandersetzung mit dem Thema Cybermobbing anschließen, sie kann auch als Einstieg in das Lesen einer Ganzschrift zum Thema dienen (z. B. „Rache@“ von Antje Szillat oder „Cybermob“ von Susanne Clay).

zur Ansicht



5.3 Die Grenze zwischen Spaß und Sucht – wenn der Computer zum besten Freund wird

Kompetenz

Die Schüler setzen sich mit den Erkennungsmerkmalen von Computersucht auseinander und wenden diese an einem Beispiel an. Abschließend reflektieren sie vor dem Hintergrund dieser neuen Kenntnisse auch ihr eigenes Computerspielverhalten.

Hinweis

Die Stunde eignet sich auch hervorragend für eine Vertretungsstunde in einer fremden Klasse, da das Thema sehr motivierend ist und auch unabhängig vom anderen Unterricht bearbeitet werden kann.

Motivation / Einstieg

- Das Foto von Jana wird auf einer Folie als stummer Impuls präsentiert (AB1).
- L: „Janas Eltern machen sich große Sorgen. Ihr werdet als Psychologen hinzugezogen und sollt eine Diagnose erstellen: Ist Jana computersüchtig?“
- L: „Zunächst führt ihr ein Gespräch mit Jana. Sie erzählt euch Folgendes:“ siehe AB 2.
- Das AB kann nun gemeinsam laut gelesen werden, aber auch von den Paaren alleine.
- L: „Außerdem habt ihr einige Unterlagen aus der Fachliteratur, um zu einer Diagnose zu kommen. Erstellt nun mithilfe dieser Materialien euer Gutachten.“ (AB 3)

- Tafelanschrieb: „Gutachten: Ist Jana computersüchtig? Begründet eure Meinung ausführlich mithilfe der euch vorliegenden Materialien.“

Erarbeitung

- Die Paare erstellen gemeinsam einen Text (AB 2 und AB 3 an alle Paare).

Auswertung

- Einzelne Paare lesen ihre Ergebnisse vor. Die Mitschüler geben Feedback, ob die Begründung schlüssig ist.
- Es sollten – wenn vorhanden – Gutachten gehört werden, die unterschiedliche Positionen (für oder gegen Suchtdiagnose) haben.

Auswertung II

- Jeder Schüler füllt nun für sich den Selbsttest aus, die Ergebnisse werden nicht laut vorgetragen.

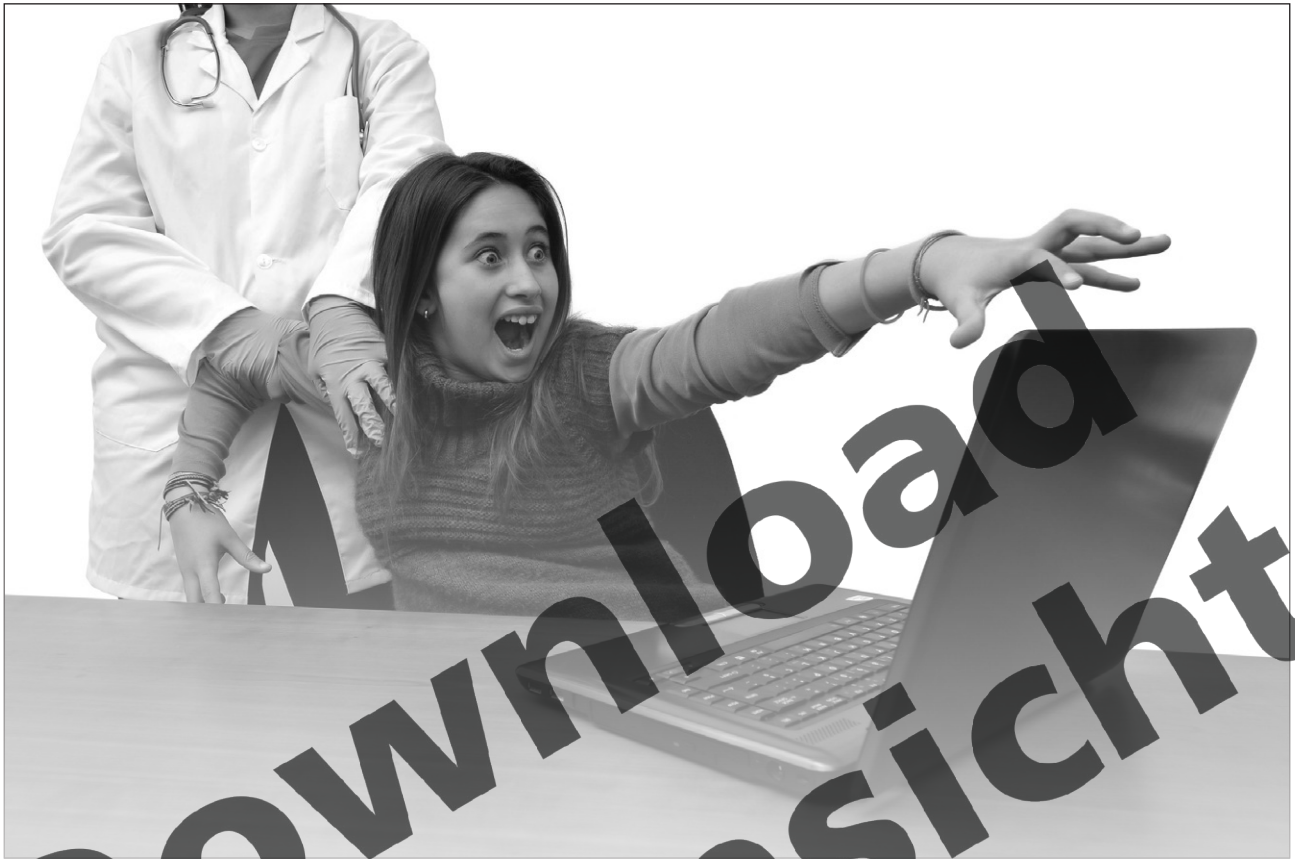
Weiterführung

- Die Schüler können die Hausaufgabe erhalten, einen Brief von Jana an z. B. ihre Freundin Emma zu schreiben, in dem sie zwei Jahre später berichtet, wie es ihr in der Zwischenzeit ergangen ist.
- In der folgenden Stunde kann eine Internetrecherche angeschlossen werden, in der die Schüler sich mit Beratungsstellen gegen Computersucht oder Therapiemöglichkeiten bei Computersucht auseinandersetzen. Hier kann auch das systematische Recherchieren im Internet eingeführt werden.

Download zur Ansicht



Foto von Jana (zum Einstieg)



**Download
zur Ansicht**



Janas Bericht

Ich heie Jana. Ich bin 13 Jahre alt und in der 7. Klasse eines Gymnasiums. In der Grundschule war ich eine sehr gute Schlerin, auch in der 5. und 6. Klasse lief es ganz gut. In Deutsch hatte ich immer ein paar Probleme, aber nie ernsthaft. Nun sieht es nicht mehr so gut aus. Ich muss befrchten, dass ich nicht in die 8. Klasse versetzt werde. Ich kann mich einfach nicht mehr richtig konzentrieren, hre dem Lehrer kaum zu, denke immer an „WoW“.

Allerdings bin ich oft auch sehr mde, wenn ich in die Schule gehe. Mein neues Hobby kostet mich oft den Schlaf. Ich spiele „World of Warcraft“. Das ist ein Rollenspiel im Internet, das ich mit vielen Mitspielern spiele. Meistens fange ich abends an zu spielen und dann wird es spt ... Meine Eltern merken das nicht, sie denken immer schon, dass ich im Bett bin. Mein Vater ist zudem in der Woche viel weg, beruflich. Ich nehme mir abends eine Flasche Cola mit auf mein Zimmer, dann fllt mir das Wachsein nicht schwer.

Am Wochenende fngt mein Vater nun immer mehr an, mich zu kontrollieren. Ich darf nur noch 3 Stunden am Tag spielen. Lcherlich! Wenn ich zu einer Quest verabredet bin, muss ich halt online sein, meine Mitspieler warten ja! Dann lge ich, dass ich Hausaufgaben machen muss, setze meinen Kopfhrer auf und spiele heimlich. Neulich hat mein Vater es gemerkt und den Stecker gezogen. Ich bin vor Wut ausgeflippt. Ich habe sogar versucht ihn zu schlagen, meine Mutter war ziemlich geschockt.

Wenn ich spiele, kann ich entspannen. Dann sind die Sorgen weg. Der Frust in der Schule, dass meine Freunde irgendwie nur noch komische Hobbys haben und ich eigentlich keine Lust mehr auf sie habe. Sie aber auch nicht auf mich. Gestern hat Emma sogar zu mir gesagt, ich solle mich mal wieder fter waschen. Diese Angeberin! Nur weil sie seit einer Woche mit Jonas aus der Parallelklasse geht. Sie war immer meine beste Freundin, wir sitzen seit der 1. Klasse nebeneinander.

Download
zur Ansicht



Material für das Gutachten

Computersucht – was ist das eigentlich?

Echte Computersucht ist gar nicht spaßig. Experten bezeichnen jemanden als computersüchtig, der sein gesamtes Leben auf den Computer ausrichtet, sei es auf Spiele, auf das Chatten oder Online-Einkaufen. Alles dreht sich nur noch um die Tätigkeit am PC. Der Computer ist wie eine Droge, von der der Süchtige nicht mehr loskommt. Er braucht die Erlebnisse am Computer, um sich gute Gefühle, wie Freude, Stolz oder Spannung, zu verschaffen. Um diese Glücksgefühle zu erreichen, muss er immer länger am Computer sein.

Bald verbringt er dort die meiste Zeit seines Tages. Dem Körper tut das gar nicht gut: Schlafmangel, ungesundes Essen (zu viel, zu wenig oder zu unregelmäßig), ständiges Sitzen in derselben Position – all das schadet dem Körper auf Dauer.

Computersucht ist eine ernstzunehmende Sache. Computersüchtige geraten in einen Sog, der sie einsam und krank macht, aus der Familien- und Freundeswelt herausreißt und in eine Scheinwelt hineinzieht. Wer tief in die Computerwelt hineingesogen wurde, kommt meist nicht mehr allein von seiner Sucht los. Computersüchtige brauchen Hilfe, um wieder ein normales Leben führen zu können.

Selbsttest: Bin ich süchtig?

1. Stellst du jeden Tag, auch schon morgens vor der Schule, den Computer an?
2. Hast du Konzentrationsschwierigkeiten in der Schule, weil du an den Computer denkst?
3. Sind es über 5 Stunden täglich, die du am Computer verbringst?
4. Hast du ständig Stress mit deiner Familie / deinen Eltern, weil du dauernd vor dem Computer sitzt?
5. Hast du in letzter Zeit zu- oder abgenommen, schläfst schlechter und bewegst dich weniger?
6. Macht dir nur der Computer Spaß und alles andere ist langweilig für dich?
7. Hast du schon mal versucht, dich von dem Computer zu trennen?



- **2- bis 3-mal Ja**
Aufpassen! Überdenke deine Freizeitplanung und sprich mit deinen Eltern darüber. Wie wär's mal mit einem computerfreien Tag?
- **4- bis 5-mal Ja**
Au weia, du sitzt viel zu viel vor dem Computer. Achte gut auf dich und gönne dir öfter eine Computerpause. Verabrede dich mit Freunden, melde dich im Sportverein an, lerne ein Instrument oder unternimm irgendetwas, was dir Spaß macht. Schaffst du das nicht allein, sprich mit einem Erwachsenen deines Vertrauens.
- **6- bis 9-mal Ja**
Aaaaah! Es wird gefährlich für dich. Du solltest die Notbremse ziehen und den Computer für mindestens einen Monat aus lassen. Wenn du das nicht allein hinbekommst, sprich mit deinen Eltern oder einem Erwachsenen deines Vertrauens und bitte um Hilfe.

**Download
zur Ansicht**



5.4 Rund ums Internet: Chancen und Gefahren

Kompetenz

Die Schüler sollen sich mit dem Medium Internet kritisch auseinandersetzen und sich mithilfe der Methode des Gruppenpuzzles auch mit den eigenen Erfahrungen und Meinungen auseinandersetzen.

Hinweis

Die Stunde eignet sich als Einstieg in eine Unterrichtsreihe, die sich mit speziellen Aspekten zum Medium „Internet“ beschäftigt. Sie regt zum ersten Nachdenken über die Verbreitung von Daten, die Art der Kommunikation und den Datenschutz an.

Motivation / Einstieg

- Um die Bedeutung des Internets zu veranschaulichen, wird ein Positionsspiel gespielt:
- Die Schüler kommen alle nach vorne und stellen sich auf:
 - Wie oft nutzt ihr das Internet in der Woche? (Die Schüler stellen sich in einer Reihe von 1 bis 7 Tage in der Woche auf.)
 - Wie viele Stunden nutzt ihr das Internet pro Tag im Durchschnitt? (Die Schüler stellen sich von unter 1 Stunde bis 5 Stunden auf.)
 - Wie wichtig ist das Internet in eurem Leben? (Die Schüler stellen sich von sehr wichtig bis unbedeutend auf.)

Erarbeitung I

- Die Schüler erhalten das **AB 1** und bearbeiten in Gruppen von ca. 5 Personen die Arbeitsfrage.
- Jeder Schüler schreibt die Tabelle auf.

Erarbeitung II

- Die Schüler finden sich in neuen Gruppen zusammen und bearbeiten folgende Aufgabe (an die Tafel schreiben):
 1. Vergleicht eure Ergebnisse aus der ersten Gruppenphase.
 2. Ist die Zuordnung Chance/Gefahr immer leicht zu treffen? Bei welchen Beispielen seid ihr euch nicht einig?

Auswertung

- Die Gruppen stellen die Ergebnisse der zweiten Erarbeitungsphase vor, die umstrittenen Beispiele werden im Plenum diskutiert.

Download
zur Ansicht



Material rund um das Internet: Chance oder Gefahr?

Freigabe für Facebook®-Fahndung bei der Polizei Hannover Update

Rund zwei Wochen nachdem die Polizeidirektion Hannover ihre Facebook®-Fahndungen aufgrund von Datenschutzbedenken gestoppt hatte, sind die rechtlichen Fragen nun offenbar geklärt. Einer Meldung der Hannoverschen Allgemeinen Zeitung zufolge hat das Innenministerium einen Weg gefunden, US-amerikanische Server zu umgehen und trotzdem Fahndungsaufrufe bei Facebook® einzustellen. Im Laufe des heutigen Montagvormittags wird das Innenministerium Details dazu bekannt geben.

Bundesweit ist die Fahndung per Facebook® umstritten. Datenschützer monieren, dass personenbezogene Daten außerhalb der Kontrolle deutscher Behörden auf Servern in den USA gespeichert werden. Derzeit prüfen beispielsweise die Landeskriminalämter Berlin und Brandenburg, unter welchen Voraussetzungen sie die Facebook®-Fahndung der Hannoverschen Polizei übernehmen können, in Mecklenburg-Vorpommern und Hessen läuft die Facebook®-Fahndung bereits.

Laut Innenminister Schünemann (CDU) belegten die bisherigen Erfolge eindeutig, dass sich die Polizei diesem Medium nicht verschließen dürfe. Er führte als Beispiele die Aufklärung eines Sexualverbrechens und die Suche nach einem vermissten Mädchen an, die beide innerhalb kürzester Zeit erfolgreich abgeschlossen werden konnten. „Eine modern aufgestellte und für die Zukunft ausgerichtete Polizei kann und darf sich den sozialen Netzwerken nicht entziehen. Ich habe mich deshalb entschieden, den Weg der Nutzung des Web 2.0 und hier speziell des sozialen Netzwerks ‚Facebook®‘ zur Unterstützung der polizeilichen Aufgabenerfüllung weiterzugehen“, sagte Schünemann.

Download zur Ansicht

Heimliche Videoüberwachung

Wenn die Webcam Ihres Spion wird

Webcam-Überwachung

Mögliche Videoüberwachung mit Webcam vorinstalliert



Musik-Streaming aus dem Netz immer beliebter

Das Musikhören direkt aus dem Internet ist für 4,5 Millionen Menschen in Deutschland zu einer regelmäßigen Gewohnheit geworden.

Die Rolle der neuen Medien im Arabischen Frühling

Blogs und Foren befeuerten die Umbrüche in der arabischen Welt, die neuen Medien wurden zum Mittel der Selbstermächtigung. Dennoch: Die Revolution hat auf der Straße stattgefunden.

„Die Revolution hat auf der Straße stattgefunden, nicht im virtuellen Raum. Sie hat 800 Menschen das Leben gekostet“, sagt der junge Blogger Abdallah aus Kairo. Der Ausdruck „Facebook-Revolution“ macht ihn fast wütend. Denn der Arabische Frühling hatte ganz reale politische und sozio-ökonomische Hintergründe, die zur Verzweiflung einer ganzen Generation führten. „Tahrir 2011“ in Ägypten und die „Jasminrevolution“ in Tunesien waren zudem nur möglich, weil die ägyptische und die tunesi-

sche Armee sich gegen die Despoten wandten. Dennoch haben die neuen Medien bei den Umbrüchen eine entscheidende, wenn auch von Land zu Land unterschiedliche, Rolle gespielt. Facebook® war anfänglich das wichtigste Medium zur Mobilisierung der Bevölkerung. Über Twitter® und YouTube® sendeten junge Araberinnen und Araber Informationen über Massenproteste um die Welt. Vor allem die symbiotische Vernetzung traditionellerer und neuer Medien war für die Umbrüche entscheidend. Das Zusammenspiel von TV, Internet und Mobiltelefonen veränderte die politische Kommunikation grundlegend und machte somit die Umstürze erst möglich.

Schüler-Attacken im Internet: „Mobbing im Netz endet nie“

Das Internet mit seinen sozialen Netzwerken ist aus dem Schülerleben nicht mehr weg zu denken. Doch damit verlagert sich Mobbing vom Schulhof auch ins Internet. Eltern und Lehrer sind darüber ebenso ratlos wie überfordert damit. Die Schüler sind nicht mehr so leicht zu kontrollieren.

Download
zur Ansicht