

"Abenteuerreise in die Kinderseitenwelt"

Eine Unterrichtseinheit zum Thema Kinderwebseiten

Zielgruppe: Schüler/innen der 3. - 6. Klasse

Zeitlicher Rahmen: mind. 2 Schulstunden, 90 Min.

Inhalt

Die SuS lernen die qualitätsvolle und vielfältige Kinderseitenlandschaft mit ihren positiven Bildungsangeboten kennen. Sie werden exemplarisch mit Kinder-Angeboten bekannt gemacht, die verschiedene inhaltliche Schwerpunkte setzen, unterschiedliche Herausgeber haben und sich mit ihrer Aufbereitung und Ansprache speziell an Kinder richten.

Lernziele

- Wissen, wo Kinderangebote zu finden sind
- Kennen von Alternativen zu ungeeigneten Erwachsenen-Onlineangeboten
- Kinderseiten für sich entdecken und deren Potenzial erfassen
- Sich Kinderseiten als Informations-, Unterhaltungs- & Bildungsangebot erschließen
- Erkennen des Besonderen, Kinderfreundlichen und Kindgerechten der Angebote
- Erfassen der Vielfalt der Kinderseitenlandschaft
- Sich das Internet und Inhalte mit Spaß und Freude erschließen
- Aktives Mitmachen, Kommunikation und Interaktion in der Netzwelt

Verlaufsplan

Phase	Inhalt	Sozial-/Arbeitsform	Medien	Zeit
Einstieg	Warming Up: Das Ecken-Spiel	Plenum / Alle	Ggf. Karten mit Stichworten zum Spiel	15 Min.
	Inhaltlicher Dialog, Austausch zum Thema			5 Min.
Praxisphase I	Online- Reiseausrüstung	Plenum / Alle	Tafel/Smartboard oder alternativ: Arbeitsblätter	15 Min.
	Vorführung des Filmclips		Bildschirm(e)/ Smartboard	10 Min.
Praxisphase II	Stationen-Rallye	Gruppenarbeit / Zweierteams	Computer mit Onlinezugang Stationenzettel	25 Min.
	Kinderseiten vs. Erwachsenenseiten	Plenum / Alle	Tafel/Smartboard	10 Min.
Abschluss	Zusammenfassung der Ergebnisse	Plenum / Alle	Vorlage Eintrittskarten Ausdrucken, Schere, Kleber	10 Min.
	Optional: Basteln und Ausgabe von "Eintrittskarten"			

1. Einführung

1.1 Spielerischer Einstieg/ "Warming-up"

Die WS-Leiter/innen stellen sich kurz vor und starten mit einem Bewegungsspiel, um die SuS spielerisch in das Thema "Internet" einzuführen. Je nach räumlichen Gegebenheiten kann das Spiel als Lauf-, Aufsteh- oder Zuwurfspiel konzipiert werden.

Das Ecken-Spiel: Lauf- oder Aufstehspiel

Es gibt vier Ecken im Raum, jede hat eine andere Bedeutung, in etwa:

1. Interessiert mich nicht.
2. Möchte ich noch kennenlernen.
3. Kenne ich.
4. Nutze ich häufig.

Oder alternativ: Zwei Ecken mit Ja/Nein.

Die Kinder ordnen sich nach jeder Frage/jedem Stichwort einer Ecke zu.

Der/Die WS-Leiter/in ruft nacheinander verschiedene Fragen/Spielanweisungen aus. Ein Beispiel:
Beispiel: Kennt Ihr eine Kindersuchmaschine? Alle, die eine kennen, laufen in Ecke 3.

Stichwörter & Fragen

1. Kindersuchmaschine / Wer kennt eine Kindersuchmaschine?
2. Kindernachrichtenseite / Wer hat schon mal eine Kindernachrichtenseite im Netz besucht?
3. Lieblingswebsite / Wer hat eine Lieblingswebseite?
4. Fotos / Wer hat schon mal Fotos ins Netz gestellt?
5. Chatten / Wer hat schon Mal gechattet?
6. Videos / Wer hat schon mal ein Video im Internet angesehen? Wer hat schon mal ein Video aufgenommen?
7. Online-Lexika / Wer hat schon mal in einem Online-Lexikon für Kinder recherchiert?

Weitere Stichwörter: Online-Spiele, Forum, Blog, Quiz, Übungen & Lernangebote, Online-Radio

Bewegungsanweisungen

auf die andere Wandseite laufen, zur Tür-/Fensterseite laufen, aufstehen, rückwärtslaufen, sich auf ein Bein stellen, sich auf den Tisch setzen, die Arme heben, den linken/rechten Arm heben, in die Hocke gehen, sich umdrehen

Alternative: Ein Zuwurfspiel (symbolisch für Vernetzen / "Klicken")

Der/Die WS-Leiter/in stellt einen Wurfgegenstand (Ball, Wollknäuel) bereit und bittet die SuS ihre Erlebnisse mit dem Internet zu schildern. Wer den Ball gefangen hat, gibt ein kurzes Statement ab. Ein/e Schüler/in beginnt. Er/Sie darf eine Kinderseite nennen und danach den Ball dem/der nächsten zuwerfen. Jede/r Schüler/in soll ein Angebot nennen oder ein kurzes Erlebnis mit dem Internet schildern. Fällt einem Schüler nichts ein, so darf er/sie formulieren, was für ein Angebot er/sie sich im Internet wünschen würde (z.B. eine Kinderseite über Hunde, eine Kinderseite zum Chatten).

1.2 Erfahrungen der SuS

Im Anschluss an das Bewegungsspiel wird an die Schilderungen angeknüpft, sofern in der Warming-Up-Runde nicht schon ausreichend auf die Thematik eingegangen wurde. In dem Fall kann 1.2 auch wegfallen.

Die WS-Leiter/innen und SuS tauschen sich im Plenum weiter über das Themenfeld "Internet und Kinderseiten" aus. Es können folgende Leitfragen gestellt werden:

- Welche Kinderseiten oder Online-Angebote für Kinder kennt Ihr (noch)?
- Welche nutzt Ihr?
- Habt Ihr eine Seite, die Ihr immer wieder besucht?
- Wann durftet Ihr das erste Mal ins Internet? Wie oft/ wie lange dürft Ihr ins Internet?
- Wie kommt Ihr ins Internet? (Antworten als Überleitung zu 2. "Reise-Ausrüstung" nutzen)

2. "Reise-Ausrüstung" für Online-Abenteurer

- Hinleitung zum Einstieg in die Online-Welt

Die "Reise-Ausrüstung" starkklar machen - Was braucht Ihr, um auf eine "Online-Abenteuerreise" zu gehen? Die SuS überlegen, was sie benötigen und zählen alles auf, was ihnen einfällt.

Die Punkte können an der Tafel / auf dem Smartboard gesammelt werden.

Je nach Alter und Motivation der SuS können die Inhalte auch **spielerischer** erarbeitet werden - im Stil von "Ich packe meinen Koffer für die Abenteuerreise ins Internet und nehme mit..."

Die Reise-Ausrüstung

Mögliche Antworten/Lösungen:

Technik:

Geräte: Computer / Laptop/ Tablet / Smartphone; ggf. Maus, Router, Kabel etc.

Zugang zum Netz: Internetzugang / WLAN / mobile Daten

Software: Browser (Firefox, Chrome, Edge, Int. Explorer, Safari), Betriebssystem, Apps...

Wissen / Kompetenzen:

Geräte bedienen können, wissen, wie man Computer und Browser nutzt

Wissen, wie man navigiert, Software bedient

Wissen, wo und wie sich die passenden Angebote finden lassen, Angebote kennen

Wissen, wie man sich im Internet richtig verhält (Regeln wie Netikette und Verhaltensregeln zur Sicherheit/Gefahren).

Reise-Ausrüstung für Online-Abenteurer



Created by Rawpixel.com - Freepik.com

3. Filmclip "Charlie und die magische Landkarte"

Der/Die WS-Leiter/in stellt "Charlie" vor, berichtet kurz über die Figur, die vielleicht schon aus dem Datenschutz-Filmclip bekannt ist. Im Anschluss wird der Film vorgeführt.

<https://seitenstark.de/kinder/internet/charlie-clips/charlie-und-die-magische-landkarte>

Infos zur Figur "Charlie"



Charlie ist ein neugieriges und cleveres Kind. Charlie ist gern und viel im Internet unterwegs und begegnet dort ab und an Überraschungen im Internet. Rückfrage an die SuS: "Kennt Ihr das auch?"

Charlie kommt in den Seitenstark-Filmclips vor:

- Charlie und das Geheimnis der Daten (Thema Datenschutz)
- Charlie und die sonderbare Nachricht (Thema Fake News)
- Charlie und die magische Landkarte (Thema Kinderseiten – diese Lerneinheit)

Infos zum Film

Der Film...

- ... präsentiert verschiedene Themenbereiche der Kinderseitenlandschaft.
- ... macht auf Suchmaschinen und Seitenstark aufmerksam.
- ... impliziert das Recherchieren und Suchen von Informationen (für die Schule).
- ... spricht das Thema Kinderrechte an.

4. Aktive Gruppenarbeit

Für diese Phase benötigen die SuS einen Onlinezugang und eigene Computerstationen.

4.1 Stationen-Spiel: Online-Rallye

In Anlehnung an den Filmclip, in dem Charlie und Mo ein Online-Abenteuer erleben, unternehmen nun auch die SuS eine eigene "Abenteuerreise" in Form einer Online-Rallye durch die Kinderseitenlandschaft. Sie surfen zu ausgewählten Angeboten und lösen dort Rätsel, Spiele und Aufgaben.

Die SuS bilden Zweier-Teams oder Kleingruppen. Jedes Team erhält eine "Laufkarte" mit Übersicht über alle "Stationen" (Vorlagen als PDFs zum Download). Jeder Computer im Raum wird zu einer Station der Rallye, dort wird jeweils ein Angebot gezeigt. Hat ein Team ein Angebot bearbeitet, so wird diese Station auf der Laufkarte abgehakt/abgestempelt und das Team wechselt zur nächsten Station.

In der Stationen-Rallye gilt es, sieben Aufgaben und Spiele aus der Kinderseitenlandschaft zu bewältigen:

1. Berühmte Persönlichkeiten erraten – im HanisauLand
<https://www.hanisauland.de/index.php/spass/spiele/spiele-online/hanischau-beruehmte-persoenlichkeiten>
2. Afrika entdecken mit der interaktiven Landkarte von Afrika-Junior.de
<https://www.afrika-junior.de/inhalt/kontinent.html>
3. Tiere des Regenwalds kennenlernen im Regenwald-Pärchen-Suchspiel von Abenteuer Regenwald:
<https://www.abenteuer-regenwald.de/spiel-spess/regenwald-memory>
4. Ein eigenes Sinfonie-Orchester zusammenstellen bei Junge-Klassik
<https://www.junge-klassik.de/de/spielen/#/dirigiere-selbst>
5. Kinderfilme auswählen, bewerten und favorisieren in der Kinderfilmwelt
<https://www.kinderfilmwelt.de/>
6. Im Bilderquiz von Wildtierfreund ähnlich aussehende, einheimische Tiere unterscheiden lernen
<https://www.wildtierfreund.de/quiz.html>
7. Über eine Kindersuchmaschine aktuelle Nachrichten studieren
<https://www.blinde-kuh.de/aktuell/index.html>

4.2 Kinderseiten versus Erwachsenenseiten

In einer Gegenüberstellung von Kinderseiten und Erwachsenenseiten wird gemeinsam über das Internet und seine Angebote diskutiert.

In einem ersten Schritt sammeln und diskutieren die SuS in Kleingruppen oder Zweiertteams. Folgende Fragen unterstützen die Diskussion (Fragen am Smartboard zeigen oder als Arbeitsblatt vorlegen):

- Was stört Euch an Erwachsenenangeboten?
- Wo liegen Gefahren und Probleme im Internet?
- Welche Vorteile bieten Kinderseiten für Kinder?
- Wo haben Kinderseiten Eurer Meinung nach Schwächen? Wann sind Erwachsenenseiten gut?
- Welche Angebote für Erwachsene gibt es so noch nicht für Kinder?
- Was fehlt für Kinder im Internet? Was wünschen sich die SuS? (Hier ist es auch möglich, einen Bezug zum Thema Kinderrechte herzustellen)

Danach werden die Ergebnisse im Plenum gesammelt, an der Tafel /am Smartboard festgehalten und gemeinsam diskutiert. An der Tafel gibt es dazu zwei Bereiche:

Das Internet für Kinder!?



Was mich stört und ärgert

.....

.....



Was ich gerne hätte

.....

.....

Mögliche Antworten/Lösungen:

- In den "großen Netzwerken" wie Instagram, Snapchat oder TikTok lauern Gefahren.
- Zu viel Werbung im Internet
- Gefahr, in Kostenfallen zu tappen
- Angstmachende, ungeeignete, eklige Inhalte, z.B. auf YouTube
- Kettenbriefe und Fakes
- Es fehlen kommunikative und multimediale Angebote für Kinder, in denen Kinder unter sich sein können

5. Abschluss

Die Ergebnisse der Gruppenarbeitsphase(n) werden durch den/die WS-Leiter/in noch einmal kurz zusammengefasst. Die SuS werden dazu ermutigt und eingeladen, sich bei seitenstark.de umzuschauen und in der "Kinderseitenlandschaft" mitzumischen.

Vorlage "Eintrittskarten"

Als besonderes Extra können die am Ende des Filmclips gezeigten "Eintrittskarten-Chips" mit der Internetadresse www.seitenstark.de auf festem Papier ausgedruckt und ausgeschnitten werden (Vorlage steht als PDF zum Download bereit). Sie erinnern die SuS an einen geeigneten Startpunkt, um die "Kinderseitenlandschaft" zu betreten. Und können auch an Mitschüler/innen, Parallelklassen oder Freunde verteilt werden.

