

## "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 für Kinder eher ungeeigneteren Erwachsenen-Onlineangeboten
- Sich Kinderseiten als Informations-, Unterhaltungs- & Bildungsangebot erschließen
- Kinderseiten für sich entdecken und deren Potenzial erfassen
- 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		10 Min.
	Optional: Basteln und Ausgabe von "Eintrittskarten"		Vorlage Eintrittskarten Ausdrucken, Schere, Kleber	

## 1. Einführung

### 1.1 Spielerischer Einstieg/ "Warming-up"

Die WS-Leiter 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:

Fragen:

1. Kindersuchmaschine

Beispiel: Alle, die eine Kindersuchmaschine kennen, laufen auf die andere Wandseite / stehen auf!

2. Kindernachrichtenseite

Beispiel: Alle, die schon mal eine Kindernachrichtenseite im Netz besucht haben, laufen rückwärts / stehen auf!

3. Lieblingswebsite

Beispiel: Alle, die eine Lieblingswebseite haben, laufen auf die Fensterseite / setzen sich auf den Tisch!

4. Fotos ins Netz gestellt

Beispiel: Alle, die schon mal Fotos ins Netz gestellt haben, heben beide Arme!

5. Schon Mal gechattet

Beispiel: Alle, die schon mal gechattet haben, laufen zur Tür / gehen in die Hocke!

6. Video im Internet gesehen

Beispiel: Alle, die schon mal ein Video im Internet angesehen haben, laufen zum Fenster!

### **Alternative: Ein Wurfspiel: (Vernetzen / "Klicken")**

Der WS-Leiter stellt einen Wurfgegenstand (Ball, Wollknäuel) bereit und bittet die SuS ihre Erlebnisse mit dem Internet zu schildern. Wer den Ball hat, gibt ein kurzes Statement ab.

Ein/e Schüler/in beginnt. Er/Sie darf eine Kinderseite nennen und danach den Ball dem 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 sich im Internet wünschen würde (z.B. eine Kinderseite über Hunde, eine Kinderseite zum Chatten).



### 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 neugierig und clever, ist gern und viel im Internet unterwegs, begegnet 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

#### 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 jeweils 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. Ein Graffiti auf die Berliner Mauer sprühen - virtuelles Gästebuch der Bösen Wölfe:  
[https://www.mechant-loup.schule.de/dessin/dessin\\_intro\\_de.html](https://www.mechant-loup.schule.de/dessin/dessin_intro_de.html)
2. Wimmelbild-Spiel vom Knipsclub: <https://www.knipsclub.de/spiele-entdecken/spiel/16/>
3. Lerne Tiere des Regenwalds kennen im Regenwald-Pärchen-Suchspiel von Abenteuer Regenwald:  
<https://www.abenteuer-regenwald.de/spiel-spass/regenwald-memory>
4. Junge-Klassik: Dein eigenes Sinfonie-Orchester zusammenstellen: <https://www.junge-klassik.de/de/spielen/#/dirigiere-selbst>
5. Kinderfilmwelt - Klappis Filmquiz (braucht Flash)  
[https://www.kinderfilmwelt.de/files/spiele/filmquiz\\_anaeenger/](https://www.kinderfilmwelt.de/files/spiele/filmquiz_anaeenger/) (leichte Version) oder für Experten:  
[https://www.kinderfilmwelt.de/files/spiele/filmquiz\\_experten/](https://www.kinderfilmwelt.de/files/spiele/filmquiz_experten/)
6. Wal-Quiz [http://www.wdcs.org/wdcskids/de/kids-story-details.php?select=1011&b=1&i=sg\\_species&t=uwd](http://www.wdcs.org/wdcskids/de/kids-story-details.php?select=1011&b=1&i=sg_species&t=uwd)
7. Über Kindersuchmaschine aktuelle Kinofilme recherchieren: <https://www.blinde-kuh.de>

## 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 (noch) Schwächen?
- 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 Facebook 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 WS-Leiter noch einmal kurz zusammen gefasst. Die SuS werden dazu ermutigt und eingeladen, sich bei [seitenstark.de](http://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](http://www.seitenstark.de) ausgedruckt und ausgeschnitten werden (Vorlage steht als PDF zum Download bereit). Sie erinnern die SuS an einen geeigneten Startpunkt, um die "Kinderseitenlandschaft" zu betreten.

