



Unterrichtseinheit 1

«Wer steckt dahinter?»

Informationen zur Unterrichtseinheit.....	2
Grundlagen für die Lehrperson	3
Vorbereitung	3
Einstieg	4
Ablauf der Unterrichtseinheit.....	5
Auswertung der Resultate	7
Anhang, Links	7



Informationen zur Unterrichtseinheit

Die vorliegende Unterrichtseinheit stützt sich auf den NetLa-Comic «Auf der Spur von ...» (www.netla.ch). Dort finden die Kinder Informationen über einen Fremden, von dem sie befürchten, dass er ein Internet-Spion sein könnte. Der vermeintliche Internet-Spion hat einen Füller von Matteo – der Hauptperson des Comics – gestohlen. Anhand von Daten finden die Kinder heraus, wo der Mann wohnt und besuchen ihn.

Die Unterrichtseinheit stützt sich auf die Inhalte des Comics und soll, dem ersten Kapitel entsprechend, in einem Detektivspiel enden.

Im abschliessenden Klassengespräch machen sich die Schülerinnen und Schüler Gedanken über die gewonnenen Erfahrungen:

- Was wissen wir genau über unsere Mitmenschen?
- Stimmt alles, was wir sehen, hören und lesen?
- Gibt es Internetspione?

Altersgruppe / Zielgruppe

Zur Zielgruppe gehören Schülerinnen und Schüler des zweiten Zyklus im Alter von 8 bis 12 Jahren.

Arbeitsformen und Zeitfenster

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in der Einführungsphase im Klassenkreis. Später arbeiten sie alleine oder in Gruppen. Der Abschluss findet wiederum gemeinsam im Klassenverbund statt.

Es werden keine weiteren Räume oder technische Hilfsmittel benötigt.

Für die komplette Unterrichtseinheit ist mit drei Lektionen zu rechnen.

Lernziele

Ziel der Unterrichtseinheit ist es, den Kindern bewusst zu machen, dass Daten oder Persönlichkeitsmerkmale aus dem Internet das Bild einer dargestellten Person möglicherweise verzerren. Die Schülerinnen und Schüler lernen Fakten, Daten und Persönlichkeitsmerkmale zu kombinieren, kritisch zu hinterfragen und die gewonnenen Eindrücke zu einem Bild zusammensetzen.

Einige Schülerinnen und Schüler bringen bereits erste Eindrücke aus Chaträumen oder Instant Messaging mit. Andere werden diese Kommunikationskanäle mit Sicherheit in naher Zukunft entdecken. Wichtig sind die kritische Auseinandersetzung mit den persönlichen Daten, der Umgang mit Unsicherheiten sowie anzügliches Verhalten von Chat-Partnern, bei der die Betroffenen sofort wegklicken und eine Person ihres Vertrauens ansprechen sollen.



Grundlagen für die Lehrperson

Die Unterrichtseinheit kann ausgebaut und erweitert werden, wenn sich zeigt, dass dazu aktuell Anlass besteht. Stellt eine Lehrperson im Klassengespräch fest, dass ein grosser Teil der Kinder bereits mit Chaträumen oder Instant Messaging vertraut ist, kann dies durchaus das Thema einer weiterführenden Lektion sein.

Es ist sinnvoll, wenn sich die Lehrperson im Vorfeld über adäquate Internet-Regeln für Kinder dieser Altersstufe und über Päd-Kriminalität im Internet vorbereitet.

Um die Schülerinnen und Schüler auf die Gefahren und das richtige Verhalten in Chaträumen zu sensibilisieren, empfehlen wir die Unterrichtseinheit im Medienkompass 1: «Chat, Geplauder im Internet» (Seiten 66 - 69).

Vorbereitung

Die Lehrperson legt Zettel, Stifte, Scheren, Fotos von Berufspersonen und genügend, auf festes Papier kopierte, Spielkartenvorlagen bereit.



Einstieg

Zeit	Inhalte	Material
1 Lektion	<p>Personen erraten</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis. Nun denkt sich jeder eine Persönlichkeit aus, die alle kennen sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sängerin oder Sänger • Figur aus Simpsons • Figur aus einem Comic • Figur aus einer Soap • usw. <p>Diesen Namen schreiben sie auf einen Zettel (als Kontrolle). Nun tritt das erste Kind in den Kreis und spielt wortlos ein Persönlichkeitsmerkmal seiner gewählten Person. Die Schülerinnen und Schüler dürfen reihum Fragen stellen, welche nur mit «Ja» oder «Nein» beantwortet werden dürfen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Bist du eine Frau?» • «Kennen wir dich aus dem Fernsehen?» • «Kannst du gut singen?» • «Gibt es dich wirklich?» • «Bist du eine Comicfigur?» • «Hast du übermenschliche Kräfte?» • usw. <p>Wer die Person richtig errät, erhält den Zettel mit dem Namen der gesuchten Person als «Trophäe». Wer sammelt am meisten Zettel?</p> <p>In der anschliessenden Auswertungsrunde nimmt die Lehrperson das Gespräch auf. In diesem Gespräch geht es um Zusammenhänge sozialer Wahrnehmung. Diese beinhalten Erwartungshaltungen, nach denen Wesen und Charakter einer Person über äussere Merkmale eingeschätzt werden. Die Diskussion könnte z.B. zeigen, dass nicht alle auf dieselben Persönlichkeitsmerkmale achten und diese auch anders einschätzen, beispielsweise Kleidung, Frisur, Statur usw.</p> <p>Abschlussgespräch mit Fotos Die Kinder nennen Merkmale, die sie Personen eindeutig zuordnen können.</p> <p>Woran erkennen wir ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine Polizistin, einen Polizisten • Feuerwehrmitarbeitende • Hausdienst im Schulhaus 	Zettel, Stifte, Fotos



<p>Einzelarbeit Karten zeichnen</p>	<p>In der Folge zeichnen die Schülerinnen und Schüler weitere Gegenstände auf die Spielkarten, welche die Lehrperson verteilt hat. Ziel ist es, später in Vierergruppen ein Detektivspiel zu spielen: Anhand von Gegenständen usw. wird eine Person identifiziert, und es wird ihr eine mögliche Geschichte angedichtet. Auf die Spielkartenvorlage zeichnen die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. einen Gegenstand, der auf einen Beruf hinweist (Hammer, Schere, Computer, Brief, ...) 2. einen Gegenstand, dem eindeutig das Geschlecht zugeordnet werden kann (Lippenstift, Kleidungsstück) 3. ein Mobiltelefon mit kurzer Textnachricht (bin um 18.00 am Flughafen, bitte abholen!) 4. einen Gegenstand, der auf den Wohnort schliessen lässt (Abo, Brief mit Adresse, Schnipsel aus einer Landkarte) 5. einen Kassenzettel mit Einkäufen und Preisen 6. einen Hinweis auf ein Hobby (Eintrittskarte ins Fussballstadion, Jahreskarte der Bibliothek, Zettel mit einer Anleitung zur Überwindung eines Hindernisses in einem Computerspiel usw. <p>Wichtig ist, dass die Lehrperson vorgängig mögliche Gegenstände aufzählen lässt. Es können auch jene aus dem Comicbild verwendet werden.</p>	<p>Kopiervorlage auf festem Papier kopiert, Stifte, Schere</p>
<p>Spiel</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler bilden Sechsergruppen. Der erste Schüler (rotes Kleidungsstück) beginnt und legt eine Karte in den Kreis. Die Schülerin rechts von ihm legt die zweite Karte dazu, die nicht zur gleichen Motivgruppe gehören darf. Dann kommt der nächste Schüler usw. Am Schluss diskutieren die Schülerinnen und Schüler, wie die Person aussehen muss, die sich hinter den Gegenständen verbirgt, erfinden eine kleine Geschichte und erzählen diese der Lehrperson.</p> <p>Die Lehrperson kann die Geschichte z.B. mit einem MP3-Recorder aufnehmen oder sie sich einfach anhören.</p> <p>Dann folgt die zweite Runde. Am Schluss werden im Klassenkreis die spannenden Geschichten noch einmal vorgetragen.</p>	<p>Evtl. MP3-Recorder</p>
<p>Ergänzung, falls noch Zeit oder Interesse</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erfinden mit den Karten eigene Spielformen ...</p>	



Auswertung der Resultate

Zeit	Inhalte	Material
30 min	<p>Im Klassenkreis werden folgende Themen aufgegriffen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was wissen wir genau über unsere Mitmenschen? • Stimmt alles, was wir sehen, hören und lesen? • Gibt es Internetspione? <p>Die Kinder berichten über ihre Erfahrungen beim falschen Einschätzen von Mitmenschen oder auch über Erfahrungen in Chaträumen.</p>	

Anhang, Links

Hier gibt es alle Comic-Kapitel zum Download: <http://www.netla.ch>

<http://www.skppsc.ch/blog/> Diese Seite ist sehr umfassend und verlinkt zu weiteren Seiten, welche sich mit Internetkriminalität und Päd-Kriminalität beschäftigen.

Medienkompass 1, Schülerbuch und Kommentar. Lehmittverlag Zürich ISBN 978-3037133040 und ISBN 978-3037133057

