



## NetLa - Lehrmittel 1:

# Ideen und Lektionsvorschlag zum Comic «Auf der Spur von ...»

## Thema: «Wer steckt dahinter?»

---

|   |         |
|---|---------|
| Informationen zur Unterrichtseinheit .....      | Seite 1 |
| Grundlagen für die Lehrperson.....              | Seite 3 |
| Vorbereitung .....                              | Seite 3 |
| Einstieg mit den Schülerinnen und Schülern..... | Seite 4 |
| Ablauf der Unterrichtseinheit .....             | Seite 5 |
| Auswertung der Resultate .....                  | Seite 7 |
| Anhang .....                                    | Seite 8 |



## Informationen über die Unterrichtseinheit

---

Die vorliegende Unterrichtseinheit stützt sich auf den Comic «Auf der Spur von...». Dort finden die Kinder Informationen über einen Fremden, von dem sie befürchten, dass er ein Internet-Spion sein könnte und Matteos Füller entwendet hat. 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 im Spiel, dem ersten Kapitel des Comics entsprechend, in Detektivarbeit enden.

Im abschliessenden Klassengespräch machen sich die SuS Gedanken über die gewonnenen Erfahrungen und abstrahieren diese:

- 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 (SuS) der Mittelstufe im Alter von 7 bis 10 Jahren.

## Arbeitsformen und Zeitfenster

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in der Einführungsphase im Klassenkreis. Später arbeiten die SuS in Einzelarbeit und in Gruppenarbeit. Der Abschluss wird im Klassenkreis durchgeführt.

Es werden keine weiteren Räume oder technische Hilfsmittel benötigt.

Für die komplette Unterrichtseinheit rechnen wir mit 3 Lektionen.

## Lernziele

Ziel der Unterrichtseinheit ist es, den Kindern bewusst zu machen, dass wir uns von Daten oder Persönlichkeitsmerkmalen z.B. aus dem Internet ein Bild über eine Person machen, die überhaupt nicht mit der Wirklichkeit übereinstimmt. Die SuS lernen Fakten, Daten und Persönlichkeitsmerkmale zu kombinieren, kritisch zu hinterfragen und die gewonnenen Eindrücke zu einem Bild zusammenzusetzen.

Es ist bedeutsam, dass die SuS, die zum Teil bereits Eindrücke aus Chaträumen mitbringen oder diese in naher Zukunft entdecken werden, vorsichtig mit den erhaltenen Persönlichkeitsmerkmalen umgehen und sich bei Unsicherheiten oder „Anmache“ sofort wegklicken und eine Person ihres Vertrauens ansprechen.



## Hinweise und 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 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 Pädokriminalität im Internet vorbereitet.

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

## Vorbereitung

---

Die LP legt Zettel, Stifte, Scheren und genügend, auf festem Papier kopierte Spielkartenvorlagen bereit.




## Einstieg in Thema

| Zeit      | Inhalte  | Material              |
|-----------|--|-----------------------|
| 1 Lektion | <p>Personen erraten</p> <p>Die SuS sitzen im Kreis. Jede Schülerin und jeder Schüler denkt sich eine Persönlichkeit aus, die alle kennen sollten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sängerin oder Sänger</li> <li>• Figur aus Simpsons</li> <li>• Figur aus einem Comic</li> <li>• Figur aus einer Soap</li> <li>• usw.</li> </ul> <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 SuS dürfen reihum Fragen stellen, welche nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden dürfen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• «Bist du eine Frau?»</li> <li>• «Kennen wir dich aus dem Fernsehen?»</li> <li>• «Kannst du gut singen?»</li> <li>• «Gibt es dich wirklich?»</li> <li>• «Bist du eine Comicfigur?»</li> <li>• «Hast du übermenschliche Kräfte?»</li> <li>• usw.</li> </ul> <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 beinhaltet Erwartungshaltungen, nach denen Wesen und Charakter einer Person über äussere Merkmale eingeschätzt wird. 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<br/>Die Kinder nennen Merkmale, die sie Personen eindeutig zuordnen oder die sie in sie reininterpretieren können.</p> <p>Woran erkennen wir?<br/>Eine Polizistin, einen Polizisten,<br/>Feuerwehrmitarbeitende,<br/>Hausdienst im Schulhaus,<br/>...<br/>...</p> | Zettel, Stifte, Fotos |



## Unterrichtseinheit

| Phase                              | Inhalte   | Material  | Zeit |
|------------------------------------|---|---|------|
| Einstimmung                        | <p>Die SuS betrachten das Wimmelbild am Schluss des ersten Kapitels (Bild Nr. 15 im Comic).</p>  <p>Frage: Welche Gegenstände geben Hinweise über den Besitzer der Sachen? z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geschlecht (Kleidung, Musik auf Mp3-Player, Adressbuch, Schriftstil, Schmuck, Handy)</li> <li>• Alter (Schulbücher), Name</li> <li>• Wohnort (Busabo, Ausweis, Adressbuch, Handy)</li> <li>• Hobbies (Eintrittskarte Fussballstadion, Handy)</li> <li>• Körperliche Merkmale (Brille)</li> <li>• Schreibzeug</li> </ul> <p>Gibt es Gegenstände auf dem Bild, welche nichts über die Person aussagen?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kamm (ausser ein Kind bringt das Argument der anhand eines Haares bestimmbar DNA).</li> <li>• Wörterbuch</li> </ul> | Comic   |      |
| Einzelarbeit<br>Karten<br>zeichnen | <p>In der Folge zeichnen die SuS weitere Gegenstände auf die Spielkarten, welche die LP verteilt hat. Ziel ist es, später in Vierergruppen ein Detektivspiel zu spielen. Satz zu lang in welchen anhand von Gegenständen usw. eine Person identifiziert werden kann und ihr eine mögliche Geschichte angedichtet werden kann.</p> <p>Auf die Spielkartenvorlage zeichnen die SuS</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Einen Gegenstand, der auf einen Beruf hinweist (Hammer, Schere, Computer, Brief...)</li> <li>2. Einen Gegenstand, dem eindeutig das Geschlecht zugeordnet werden kann (Lippenstift, Kleidungsstück)</li> <li>3. Auf die Karte mit dem Handygehäuse kommt ein kurzer Handytext (bin um 18.00 am Flughafen. bitte</li> </ol>   | Kopiervorlage auf festem Papier kopiert, Stifte, Schere |      |



## Kampagne für Persönlichkeitsschutz

Seite 6

|           |  |                      |  |
|-----------|--|----------------------|--|
|           | <p>abholen!)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Einen Gegenstand, der auf den Wohnort schliessen lässt (Abo, Brief mit Adresse drauf, Schnipsel aus einer Landkarte)</li> <li>5. Einen Kassenzettel mit Einkäufen und Preisen</li> <li>6. Einen Hinweis auf ein Hobby (Eintrittskarte ins Fussballstadion, Jahreskarte der Bibliothek, Zettel mit einer Anleitung zur Überwindung eines Hindernisses in einem Computerspiel, etc.</li> </ol> <p>Wichtig ist, dass die LP vorgängig mögliche Gegenstände aufzählen lässt. Es können auch jene aus dem Comicbild verwendet werden.</p>  |                      |  |
| Spiel     | <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, die nicht zur gleichen Motivgruppe gehören darf dazu, dann kommt der nächste Schüler usw. Am Schluss diskutieren die SuS, 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> | Evt.<br>Mp3-Recorder |  |
| Ergänzung | Die Schülerinnen und Schüler erfinden mit den Karten eigene Spielformen...   |                      | Falls noch Zeit oder Interesse der SuS |



## Auswertung der Resultate

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

## Anhang, Links

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

<http://www.skppsc.ch/blog/> Diese Seite ist sehr umfassend und verlinkt zu weiteren Seiten welche sich mit Internetkriminalität und Pädokriminalität beschäftigt.

