



Computer- und Internetverhalten

Die 10 wichtigsten Regeln für die Schulen der Stadt Zürich



Inhalt

1	Einleitung	3
2	Inhalt Computer- und Internet-Regeln	5
2.1	Plakat	4
2.2	Postkarten	6 - 25
2.3	Computervereinbarungen	26
3	Hinweise für Lehrpersonen	27
3.1	Weiterbildung im Bereich Medienbildung	27
3.2	Tipps zum Beachten bei der Arbeit in der Schule	27
3.3	Unterstützung bei Problemen in Bezug auf das Computer- und Internetverhalten	28
4	Weiterführende Links und Quellen	29
4.1	Umgang mit Chat	29
4.2	Allgemeine Links und Unterlagen zum Thema	29
4.3	Allgemeine Unterrichtsideen, die Computerregel-übergreifend sind	30
4.4	Datenschutz, Urheberrecht	30
4.5	Weitere Quellen	30
5	Glossar von neueren Internetbegriffen	31 - 35

1 Einleitung

Die neuen Medien sind in unserer Welt allgegenwärtig. Übers Internet können wir uns in Sekundenbruchteilen Informationen aus der ganzen Welt holen. Wir haben die Möglichkeit, jederzeit und überall zu telefonieren und sind so ständig erreichbar. Unsere Lieblingsmusik haben wir immer bei uns in wenige Gramm verpackt. Immer mehr Kinder besitzen ihr eigenes Handy, knüpfen in Chaträumen neue Freundschaften, und der Fernsehapparat hat seit langem in so manches Kinderzimmer Einzug gehalten. Die neuen Medien machen uns nicht nur flexibler und erleichtern unser Leben, sondern sie bergen auch einige Gefahren, deren sich selbst viele Erwachsene nicht bewusst sind.

Unsere Schule kann sich dem Umgang mit den neuen Medien nicht verschliessen. Es wäre falsch, wenn wir unseren Schüler/innen trotz potentieller Gefahren den Zugang zu den neuen Medien verschliessen würden. Es gilt vielmehr, ihnen einen sinnvollen Umgang damit zu vermitteln. In der Schule können wir dies noch in einem geschützten Rahmen tun. In technischer Hinsicht können wir die KITS-Umgebung soweit kontrollieren, dass der Zugriff auf Internet-Inhalte pornographischen, sexistischen, gewaltverherrlichenden, verleumderischen und rassistischen Inhalts gesperrt ist. (Genauere Informationen zur Sicherheit in der KITS-Umgebung können beim KITS-Supporter bezogen werden, siehe Supporter-Handbuch.) Wie sicher jedoch die Computer unserer Schüler/innen zuhause sind und wie weit deren Eltern über die potenziellen Gefahren informiert sind, wissen wir nicht. Deshalb müssen wir nicht nur dafür besorgt sein, unsere Systeme zu sichern, sondern wir müssen unseren Schüler/innen ein verantwortungsvolles, risikobewusstes Handeln mit den neuen Medien vermitteln.

Im Rahmen der KITS-Ausbildung, welche die Lehrpersonen während der Einführung der Computer in den Schulen absolviert haben, wurde die Thematik bereits umfangreich aufgegriffen und die Lehrpersonen erhielten zahlreiche Informationen und Hilfestellungen für den Umgang mit neuen Medien im Unterricht.

Um die Lehrpersonen bei dieser herausfordernden Arbeit noch besser zu unterstützen, haben wir mit dieser Sammlung die zehn wichtigsten Regeln für den Umgang mit Computern und Internet in der Schule ausgearbeitet, zusammen mit Ideen und Hintergrundinformationen zur Umsetzung.

Online stehen dieser Leitfaden und sämtliches Material zu den Computer- und Internetregeln unter: www.stadt-zuerich.ch/computerregeln zur Verfügung.

Zusätzliches Material wie Postkarten für Schüler/innen und ein Plakat fürs Schulzimmer können bei der SBMV über die Materialverantwortlichen in den Schulen bezogen werden.

Tony Vinzens
Direktor Schulamt





Computerzeiten abmachen



Geräte sorgfältig behandeln



Passwörter niemandem verraten



Vorsicht bei E-Mails und Anhängen



Netiquette



Unangenehme Websites melden



Copyright



Namen und Adressen im Web nicht angeben



Keine Programme downloaden und installieren



Einkaufen verboten

2 Inhalt Computer- und Internet-Regeln

- **Leitfaden** Computer- und Internetregeln
- **1 Plakat** mit Piktogrammen und Merksätzen
- **10 Postkarten** für Schüler/innen inkl. Anregungen im Leitfaden für die Lehrpersonen
- Vorlage für eine **Computervereinbarung** mit den Schüler/innen, Download im Internet
- Vorlage einer **PowerPoint-Präsentation** für einen Elternabend, Download im Internet

2.1 Plakat

Das Plakat beinhaltet 10 wichtige Computerregeln. Es kann im Schulzimmer aufgehängt werden. Die Regeln sind absichtlich nicht nummeriert, damit sie auf die Situation in der Klasse in beliebiger Reihenfolge angepasst werden können.

2.2 Postkarten

Die Postkarten sind für die Hand der Schüler/innen konzipiert: Auf der Vorderseite steht jeweils das Thema. Auf der Rückseite finden die Schüler/innen weitere Informationen und Tipps zu den Inhalten der Regeln, welche sie im Unterricht gemeinsam erarbeiten.

Die einzelnen Regeln können mit der Klasse in beliebiger Reihenfolge eingeführt und besprochen werden.

- | | | |
|---|-------|----|
| • Computerzeiten abmachen | Seite | 6 |
| • Geräte sorgfältig behandeln | Seite | 8 |
| • Passwörter niemandem verraten | Seite | 10 |
| • Vorsicht bei E-Mails und Anhängen | Seite | 12 |
| • Netiquette | Seite | 14 |
| • Unangenehme Websites melden | Seite | 16 |
| • Copyright | Seite | 18 |
| • Namen und Adressen im Web nicht angeben | Seite | 20 |
| • Keine Programme downloaden und installieren | Seite | 22 |
| • Einkaufen verboten | Seite | 24 |



terzeiten abmachen

veid
sile A



Computerzeiten abmachen

Wir empfehlen, in der Klasse (bzw. Schule) zu regeln, unter welchen Bedingungen die Computer- und Internetnutzung, der Datenaustausch und die Veröffentlichung eigener Arbeiten möglich (erlaubt) sind.

Ideal wäre, jede Schülerin und jeder Schüler arbeitet pro Woche zwei Mal während ca. 20 Minuten am Computer. Erteilen Sie Ihren Schüler/innen konkrete Arbeitsaufträge und lassen Sie sie nicht einfach „frei“ herumsurfen.

Tipps:

- Computerzeiten:
 - Variante „Einsatzpläne“: Die Klasse wird in feste Computergruppen eingeteilt. Die Schüler/innen haben während ihrer zugeteilten Zeit die Möglichkeit, regelmässig am Computer zu arbeiten.
 - Variante „Sanduhr“: Die Schüler/innen arbeiten am Computer mit einem Timer (oder einer Sanduhr). Ist die Zeit abgelaufen, wird gewechselt.
- Internetseiten: Stellen Sie als Lehrperson gezielt Links zur Verfügung, die die Schüler/innen für ihre Arbeit nutzen dürfen. So können Sie die Informationsflut im Internet eingrenzen und die Sicherheit erhöhen:
 - Links auf den Desktop der Schüler/innen kopieren.
 - Links in einem Word-Dokument zur Verfügung stellen.
 - Links in der Favoritensammlung speichern.

Ideen für den Unterricht:

- „Auf einer Kinderseite herumwühlen“, 2.-4. Klasse, ***Quick-Link 01**
- „Linksammlung“, 4.-7. Klasse, ***Quick-Link 02**
- „Wetterbericht“, 3.-9. Klasse, ***Quick-Link 03**



r
malbank

Bank
GmbH

KLEINE FIRMEN

Bank
Kantonalbank

Bank

Flugverkehr
Automobile AG



Bitte sorgfältig behandeln



Geräte sorgfältig behandeln

Die Schüler/innen sollen den sachgerechten Umgang mit den IT-Geräten in der Schule lernen. (Selbstverständlich gilt dies auch für sämtliches Schulmaterial und -mobiliar!) Lassen Sie die Schüler/innen nicht unbeaufsichtigt an den Computern arbeiten. Um Diebstählen vorzubeugen, bitten wir die Lehrpersonen, die Schulzimmer während Turn-/Schwimmstunden und Pausen abzuschliessen.

Idee für den Unterricht:

- Computer-Amt:
1-2 Schüler/innen sind im Rahmen des Ämtlisystems für die Computer im Schulzimmer zuständig. Wenn sie Verantwortung für „ihre“ Computer übernehmen, werden sie auch eher wertgeschätzt.

Mögliche Aufgaben des Computer-Amtes:

- Computer ein- und ausschalten.
 - Computerplatz aufräumen.
 - Kontrollieren ob alles in Ordnung ist.
 - Bei Bedarf Monitoren, Tastaturen und Mäuse reinigen.
- Den Computer zum Thema machen mit der Ideensammlung für die Mittelstufe,
***Quick-Link 04**

KITS-Pass:

- Unterstufe: Ziele O1, G1
- Mittelstufe: Ziel G1
- Sekundarschule: Ziel G1



Winterthur
Chaffhausen

Flughafen

Genève



Streng

geheim



Passwörter niemandem verraten

Passwörter nehmen in unserer Gesellschaft eine immer wichtigere Bedeutung ein. Unsere Schlüssel zur elektronischen Welt heissen „Passwörter“. Ohne Passwort können wir kein Mobiltelefon einschalten, kein Geld an einem Bankomat abheben, unsere E-Mails nicht lesen, uns nicht in der KITS-Umgebung anmelden etc.

Ideen für den Unterricht:

- Geheimsprache/ Geheimschrift:
Auf der Seite der Suchmaschine „Blinde Kuh“ finden Schüler/innen Informationen zu den Themen „Verschlüsselung“, „Geheimschriften“ und „Geheimsprachen“,
***Quick-Link 05**
- Auf der Seite von „zzebra“ finden sich verschiedene Geheimsprachen und -schriften. Auch die Fingersprache, die Blindenschrift und das Morsealphabet sind hier zu finden,
***Quick-Link 06**
- Passwortcheck:
Hier können Passwörter auf deren Sicherheit überprüft werden. Gleichzeitig enthält die Seite viele nützliche Tipps und ein Training, um sichere Passwörter zu generieren,
***Quick-Link 07**
- Hinweis:
Das Online-Angebot „Antolin“ eignet sich sehr gut um aufzuzeigen, was passiert, wenn eine andere Person das Passwort kennt, ***Quick-Link 08**

KITS-Pass:

- Unterstufe: Ziel W4
- Mittelstufe: Ziel W4
- Sekundarschule: Ziel W5





Vorsicht bei E-Mails und Anhängen

Eine E-Mail ist wie eine Postkarte. Sie kann unterwegs gelesen werden. Beim Austausch von persönlichen, vertraulichen Informationen ist Vorsicht geboten. Bei Anhängen besteht die Gefahr, dass sich dort ein Virus, Wurm oder Dialer verbirgt. Deswegen sollte man nur Anhänge öffnen, die man von vertrauenswürdigen Menschen bekommen hat und die vorher angekündigt wurden.

Tipp:

Besprechen Sie im Schulhausteam, ob persönliche E-Mail-Adressen oder eine E-Mail-Adresse für die ganze Klasse eingerichtet werden sollen. Wir empfehlen persönliche E-Mail-Adressen frühestens ab der Mittelstufe und nur mit schriftlicher Einwilligung der Eltern. Folgende E-Mail-Lösungen erachten wir als geeignet:

- Unterstufe: Mit Hilfe der Mailbox von Antolin können klassenintern Nachrichten ausgetauscht werden. Eine gute Möglichkeit, um das Mailen in einem geschützten Rahmen zu üben, ***Quick-Link 08**
- Mittelstufe: Bei schoolnet können Schüler/innen gratis einen Mailaccount eröffnen. Der Account kann nur übers Web abgerufen werden, bietet ein einfaches Adressbuch und 1MB Speicherplatz, ***Quick-Link 09**
- Sekundarschule: Wir empfehlen Maillösungen bei educanet2 (auch für Mst) oder gmx. Beide sind gratis, bieten genügend Speicherplatz (educanet2 5MB, gmx 1GB) und ein Adressbuch.

Ideen für den Unterricht:

- Mittelstufe: E-Mail-Austausch in der Schule von Andreas Frehner, ***Quick-Link 10**
- Sekundarschule: Webquest von Bernhard Rüfenacht, ***Quick-Link 11**

KITS-Pass:

- Unterstufe: Ziel G10 (für Profis)
- Mittelstufe: Ziel G11 (für Profis), K2
- Sekundarschule: Ziele G7, I4 (teilweise)



etiquette



ME IR SEHEN,
ENTSPANNTER
FAHREN

YONEX YONEX



08

Alle Kunden sind bei uns willkommen.



Alle Kunden sind bei uns willkommen.

Netiquette *(Höflichkeit im Internet)*

Alles was man im richtigen Leben nicht tun sollte oder nicht tun darf, soll man auch im Internet nicht tun, wie z.B. andere beim Mailen oder Chatten beleidigen.

Die wichtigsten Verhaltensregeln in Kürze:

- Fasse dich kurz – schreib keine Romane.
- Versetze dich immer in die Lage desjenigen, den du anschreibst.
- Sei vorsichtig mit Humor und Ironie – verwende Smileys.
- Halte dich an die Reihenfolge beim Senden von Nachrichten:
1. richtig lesen, 2. denken, 3. losschicken.
- Wenn du bedroht oder beschimpft wirst, melde den Vorfall in der Schule (zu Hause den Eltern oder im Chat dem Moderator).

Ideen für den Unterricht:

- Netiquette thematisieren, Schüler/innen von Erlebnissen erzählen lassen. Überlegen, wie man reagieren könnte, mögliche Tipps und angebrachtes Verhalten diskutieren.
- Gemeinsame Verhaltensregeln diskutieren und entwickeln. Vergleichen mit den wichtigsten Verhaltensregeln (siehe Punkt oben). > Es werden Klassenverhaltensregeln gemeinsam abgemacht, welche auf der Netiquette Postkarte von den Schüler/innen notiert werden.
- Netspeak und Emoticons mit der Klasse thematisieren (eigene Chat-Erfahrungen, siehe auch vorgeschlagene Links) und eine eigene Net-Sprache entwickeln, Smiley-Memory spielen,

Linktipps:

- Auf der Site „fit4chat“ der Kantonspolizei Luzern wird umfassend über das Thema informiert und eine Unterrichtsreihe zum Thema Chatten angeboten, ***Quick-Link 12**
- Smiley-Tabelle, ***Quick-Link 13**
- Netspeak, ***Quick-Link 14**
- Bei Disney findet man drei interaktive Comics zum Thema Netiquette, für Primarschüler/innen geeignet, ***Quick-Link 15**

KITS-Pass:

- Unterstufe: Ziel G10 (für Profis)
- Mittelstufe: Ziele G11 (für Profis), K2
- Sekundarschule: Ziele G7, I4 (teilweise)



ne Websites melden



Unangenehme Websites melden

Aus dem KITS-Netz ist der Zugriff auf Internet-Inhalte pornographischen, sexistischen, gewaltverherrlichenden, verleumderischen und rassistischen Inhalts gesperrt. Am Übergang zum Internet wird ein Site-Filter betrieben. Basierend auf einer tagesaktuellen Datenbank werden damit Zugriffe auf Webseiten der gesperrten Kategorien verhindert.

Es ist jedoch nicht nur wichtig, das Netz in technischer Hinsicht zu schützen, sondern es müssen dazu auch bestimmte Verhaltensregeln eingehalten werden.

Schulleitungen, KITS-Supporter/innen und Lehrpersonen:

- Sie tragen funktionsbezogen zur Informatiksicherheit bei.
- Sie nehmen im Rahmen der Aufsichtspflicht ihre Aufgaben, Kompetenzen und Verantwortung im Informatiksicherheitsbereich wahr.

Schüler/innen:

- Sie sind für einen sorgfältigen Umgang mit den Computern verantwortlich. Sie nutzen die Geräte als Hilfsmittel für den Unterricht.
- Sie halten sich an die Regeln im Umgang mit KITS-Computern und Internet.
- Stossen sie auf eine unangenehme oder nicht erwünschte Website, melden sie dies der Lehrperson.

Ideen für den Unterricht:

Gerade bei der Bildersuche mit Google gelangen Schüler/innen schnell ungewollt auf unangenehme Inhalte. Da Suchmaschinen keine Augen haben, ist es wichtig, das Thema bereits auf der Unterstufe zu diskutieren, sobald die Schüler/innen nach Bildern im Internet suchen müssen.

Die Bildungsdirektion des Kantons Zürich empfiehlt, im Unterricht positive Gegenpole zu setzen: Da die jugendgefährdenden Inhalte selbst nicht als negative Beispiele in den Unterricht einbezogen werden können, sollen vermehrt ihre positiven Gegenpole thematisiert werden:

- Was sind die Voraussetzungen und Bedingungen für gegenseitiges respektvolles Verhalten?
- Weshalb ist die Religionsfreiheit ein schützenswertes Gut?
- Weshalb erzeugt Gewalt Gegengewalt, und wie kann ein friedliches Zusammenleben erreicht werden?

Aus: www.schulinformatik.ch, ***Quick-Link 16**

Auf der Homepage „Internet-ABC“ werden nützliche Unterrichtsmaterialien zum Download angeboten, ***Quick-Link 17**



M



↑ 50 m ↑

Right



Copyright *(Inhalte gehören dem, der sie herstellt)*

Die neuen Medien bieten eine Fülle von Informationen und Angeboten auch für die Schulen. Jedoch gelten auch bei der Verwendung dieser Informationen bestimmte Regeln, die eingehalten werden müssen.

Die Schulen haben in Bezug auf das Einhalten von Urheberrechten (Copyright) keinen Sonderstatus, wie dies zum Beispiel beim Kopieren von Buchinhalten für die eigene Klasse der Fall ist. Da Publikationen im Internet der Allgemeinheit zugänglich sind, sind Einschränkungen „im Rahmen der Klasse“ nicht möglich.

Aus: www.schulinformatik.ch, ***Quick-Link 16**

Ideen für den Unterricht:

Spätestens wenn eine Homepage im Unterricht erarbeitet wird, ist es wichtig, mit der Klasse das Copyright zu thematisieren. Schüler/innen sollen vor allem eigenes Material produzieren und möglichst darauf verzichten, fremdes Material zu verwenden. Da dies jedoch in der Praxis nicht immer realisierbar ist, empfehlen wir, mit der Klasse folgende Abmachungen zu treffen:

- Für eine Homepage verwende ich wo immer möglich eigenes Material.
- Wenn ich Texte und Bilder aus dem Internet für Arbeiten innerhalb der Klasse verwende, gebe ich die Quellen an.
- Möchte ich die Werke eines Urhebers in meiner Homepage verwenden, muss ich diesen um Erlaubnis fragen.

Linktipps:

Dossier von educa.ch zum Thema „Rechtliche Aspekte des Internets in der Schule“, ***Quick-Link 18**

Empfehlenswert sind vor allem die Fallbeispiele aus dem schulischen Alltag, in denen konkrete Situationen beschrieben und in Bezug auf die Urheberrechtsfrage beantwortet werden.

Weiterführende Unterlagen: Broschüre „Alles, was Recht ist – Das Urheberrecht im Bildungsbereich“, kann kostenlos bei der EDK bestellt werden, ***Quick-Link 19**

KITS-Pass:

- Mittelstufe: Ziel W3
- Sekundarschule: Ziel W3



Wamen und Adressen

Mr. X

Namen und Adressen

Abmachungen in der Schule

Beim Einsatz von Schul- und Klassenhomepages ist Vorsicht geboten:

- Für Chats und Mailadressen suchen sich die Schüler/innen einen „Nickname“ aus.
- Informieren Sie die Eltern über geplante Publikationen im Internet rechtzeitig. Holen Sie vor der Veröffentlichung von Fotos und Angaben Ihrer Schüler/innen eine schriftliche Einwilligung ein.
- Nennen Sie die Schüler/innen nur beim Vornamen und veröffentlichen Sie Fotos wenn immer möglich ohne Nennung des Namens.
- Veröffentlichen Sie nie Adressen Ihrer Schüler/innen.
- Schulteams in Schulen mit einer eigenen Homepage empfehlen wir, auf Schulhausebene bestimmte Abmachungen und Regeln zu treffen.

Diese Regeln gelten auch beim Chat und in Diskussionsforen: Hier geben sich die Teilnehmenden in der Regel einen so genannten „Nickname“. Da man nie weiss, wer am anderen Ende sitzt, ist Vorsicht geboten.

Abmachungen in der Klasse

- Ich gebe im Internet weder meinen Namen noch mein Alter an.
- Für Chats und Mailadressen suchen sich die Schüler/innen einen „Nickname“ aus.
- Ich gebe im Internet nie meine Adresse und meine Telefonnummer bekannt.
- Ich verschicke keine Fotos von mir an Unbekannte.
- Ich mache keine Angaben über meine Familie, Freunde und Bekannte.
- Dies gilt vor allem beim Chat und in Blogs (Internet-Tagebücher).
- Wenn mich etwas stört, informiere ich meine/n Lehrer/in (zu Hause: Eltern).

Ideen für den Unterricht

Mit den Schüler/innen in Gruppenarbeiten die Punkte unter „Abmachungen in der Klasse“ diskutieren und über die Konsequenzen von Fehlverhalten nachdenken. Anschliessend notieren die Schüler/innen die Abmachungen auf der entsprechenden Postkarte.

Linktipp:

In der Unterrichtsreihe „Das Internet sicher nutzen“ von „Internet-ABC“ finden sich einige nützliche Tipps in Bezug auf Namen und Adressen, ***Quick-Link 20**

KITS-Pass:

- Unterstufe: Ziele W3 und W4
- Mittelstufe: Ziel W3
- Sekundarschule: Ziel W3





ine Programme installieren



Installation und Download von Programmen verboten

Die KITS-Computer sind für den Einsatz in der Schule konfiguriert und werden durch die KITS-Supporter im Schulhaus und das KITS-Center gewartet. Sie sorgen dafür, dass die Geräte funktionstüchtig und sicher sind.

Es ist aber auch nötig, dass alle Benutzer/innen mithelfen, um die Sicherheit zu gewährleisten. Den Schüler/innen ist es deshalb nicht gestattet, Programme oder Musik herunter zu laden und/ oder zu installieren. Dies birgt einerseits ein Sicherheitsrisiko und andererseits muss dabei auch immer damit gerechnet werden, dass nicht alle Programme auf legalem Wege erworben worden sind.

Die Lehrpersonen sind im Rahmen ihrer Aufsichtspflicht dafür verantwortlich, dass sich die Schüler/innen an diese Regeln halten.

Idee für den Unterricht:

Auf der Website der Internauten finden sich neben vielen kindergerecht aufbereiteten Comics rund ums Thema Internet auch die Geschichte „Mission Raubkopierer“. Auf anschauliche Weise werden die Schüler/innen mit dem Problem Copyright und Download bekannt gemacht. Im Download-Bereich für Lehrpersonen findet man zum Thema Softwarepiraten ein Informations-Poster mit passendem Arbeitsblatt und die Geschichte „Mission Raubkopierer“ als Comic, ***Quick-Link 21**

KITS-Pass:

- Unterstufe: Ziel G1
- Mittelstufe: Ziel G1 (und W2)
- Sekundarschule: Ziel G1 (und W4)





einkaufen verboten

Einkaufen verboten

Den Schüler/innen ist es in der Schule nicht erlaubt, übers Internet Sachen zu kaufen. Die KITS-Computer sind für den Einsatz schulischer Inhalte bestimmt.

Folgende Punkte sind zu beachten:

- Bestellungen von Minderjährigen ohne Zustimmung der Eltern sind nicht rechtsgültig. Deshalb müsste eigentlich jeder Anbieter bei Bestellungen das Alter des Kunden erfragen, was jedoch oft nicht zutrifft. Dies soll jedoch kein Freipass für Kinder und Jugendliche sein, um im Internet bedenkenlos einzukaufen!
- Oft werden im Internet tolle Sachen angeboten, die kostenlos aussehen. Manchmal sieht man den Preis auf den ersten Blick gar nicht, weil er irgendwo ganz klein steht.
- Immer häufiger muss bei Käufen im Internet eine Kreditkartennummer angegeben werden. Die Übermittlung dieser Daten ist jedoch nicht immer verschlüsselt. Ausserdem besteht die Gefahr, einer so genannten Phishing-Falle ins Netz zu gehen. Hier versuchen Unbefugte, an Passwörter, Kreditkartennummern etc. zu gelangen, indem sie sich als offizielle Geschäftspartner ausgeben.

Ideen für den Unterricht:

- Die Gefahren des Einkaufens im Internet thematisieren. Evtl. haben die Eltern von Schüler/innen oder die Schüler/innen selber zuhause bereits positive und negative Erfahrungen damit gemacht. Klären Sie Ihre Schüler/innen über die Gefahren und Risiken beim Internet-Shopping auf.
- Das Internet-ABC bietet zum Thema „Werbung, E-Commerce und Gewinnspiele“ kindgerecht aufbereitete Informationen, ***Quick-Link 22**

Linktipp:

Information zum Einkaufen im Internet für Eltern und Pädagogen, ***Quick-Link 23**

KITS-Pass:

- Sekundarschule: Ziele W1, W2



2.3 Computervereinbarungen

2.3.1 Computervereinbarung mit den Schüler/innen

Die Computervereinbarung dient als Vorlage für Schulen. Sie kann als „Vertrag“ in der Klasse verwendet werden.

Wir empfehlen ausserdem, die Eltern bezüglich Computer- und Internetregeln zu informieren und die Vereinbarung auch von den Eltern unterschreiben zu lassen.

Download unter: www.stadt-zuerich.ch/computerregeln

2.3.2 Nutzungsvereinbarung für Schulen

Das Thema „Computer- und Internetregeln“ kann auch im Schulteam besprochen werden. Es empfiehlt sich, auf Schulhausebene gewisse Leitplanken in Form einer Nutzungsvereinbarung zu verabschieden. Ein gutes Beispiel zur Internetnutzung bietet die Schulinformatik des Kantons Zürich an, ***Quick-Link 30**

2.3.3 Information der Eltern

Der Computer kann in der Schule noch einigermaßen kontrolliert werden, was aber passiert beim Missbrauch von neuen Medien wie Computer, Handy oder Chatten zuhause?

Auch Eltern müssen sensibilisiert werden. Sie haben oft keine Ahnung, was ihre Kinder am Computer oder Handy alles machen.

Die Einführung von Computerregeln in der Schule eignet sich deshalb auch sehr gut, um das Thema „Medienerziehung“ an einem Elternabend zu thematisieren. Wir haben zu diesem Zweck eine PowerPoint-Präsentation vorbereitet, die als Grundlage dazu verwendet werden kann. Die Präsentation darf selbstverständlich den Bedürfnissen Ihrer Schule angepasst werden. Sie ist als Vorschlag zu sehen und erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit.

Möglicher Ablauf eines Informationsabends für Eltern:

- Vorstellen der KITS-Umgebung in der Schule
- Regeln, die in der Schule bzw. Klasse gelten
- Computervereinbarung abgeben
- Diskussionsrunde an Gruppentischen
- Tipps für den Umgang zuhause

Die Präsentationsvorlage steht im Internet zum Download bereit: www.stadt-zuerich.ch/computerregeln

Zur Unterstützung bei Elternabenden zu Themen rund um den Computer stehen die Mitarbeiter/innen der KITS-Fachstelle gerne zur Verfügung.

Kontakt: ssd-kfk@zuerich.ch oder 044 413 88 01.

3 Hinweise für Lehrpersonen

3.1 Weiterbildung im Bereich Medienbildung

Oft kennen Schüler/innen die technischen Möglichkeiten und Angebote viel besser als Lehrpersonen und Eltern. Aufgabe von letzteren ist es aber, die Kinder zu einem sinnvollen und kompetenten Umgang mit den neuen Medien zu erziehen. Für Erwachsene ist es manchmal sehr schwierig, in Bezug auf Neuerungen immer „up to date“ zu sein. Es ist aber umso wichtiger, Fehlverhalten und Missbrauch frühzeitig zu erkennen und entsprechend zu handeln. Deshalb ist Weiterbildung im Bereich der Medienbildung sehr wichtig.

Die PHZH bietet mit den so genannten „Weiterbildungsbausteinen“ unter anderem auch Kurse an zum Themenkreis Medienbildung. Die Weiterbildungsbausteine richten sich an Schulteams und können modulartig je nach Bedürfnis der einzelnen Schulen zusammengestellt werden.

Informationen finden Sie unter ***Quick-Link 31**.

3.2 Tipps zum Beachten bei der Arbeit in der Schule

Folgende Verhaltensweisen von Schüler/innen sollten Sie stutzig machen:

- Die Schüler/innen wechseln das Programm, wenn Sie als Lehrperson in die Nähe kommen.
- Auf der Taskleiste sehen Sie, welche Programme am Computer geöffnet sind. Tipp: Die Taskleiste ist in der KITS-Umgebung standardmässig eingeschaltet. Sie kann jedoch auch „versenkt“ werden. Sollten Schüler/innen also mit versenkter Taskleiste arbeiten, lohnt es sich, genauer hinzuschauen.

Tipps:

- Lassen Sie Ihre Schüler/innen nicht unbeaufsichtigt und ziellos im Internet surfen, bzw. am Computer arbeiten. Geben Sie konkrete Aufträge.
- Platzieren Sie die Bildschirme im Schulzimmer so, dass Sie als Lehrperson sehen können, was gearbeitet wird.
- Wenn Sie als Lehrperson oder Ihre Schüler/innen in der KITS-Umgebung auf unangebrachte Seiten gelangen, melden Sie diese bitte Ihrem KITS-Support. Dieser meldet uns (KITS-Fachstelle) den Vorfall. Wir beurteilen im so genannten Sicherheitsausschuss, ob die Site gesperrt werden soll oder nicht.



3.3 Unterstützung bei Problemen in Bezug auf das Computer- und Internetverhalten

KITS-Fachstelle

Zur Unterstützung der Lehrpersonen und bei Fragen im Bereich Computer und Internetverhalten, sowie für Elternabende zu Themen rund um den Computer stehen die Mitarbeiter/innen der KITS-Fachstelle gerne zur Verfügung.

Tel: **0844 KITSHELP oder 0844 5487 4357**
> jeden Mittwoch von 13.30 - 16.30 Uhr
(ausser während den Schulferien)

Mail: kfk-ssd@zuerich.ch

Web: www.stadt-zuerich.ch/schulen > KITS Informatik

Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich

Im Zusammenhang mit Computerspiel- und Internetnutzungssucht ist die Suchtpräventionsstelle Anlaufstelle und kann auch für Elternabende beigezogen werden. Nähere Informationen zum Angebot „Elektronische Medien“ finden Sie im Internet (Adresse siehe unten) unter „Angebot“ > „Eltern“.

Tel.: **044 444 50 44**

Mail: suchtpraevention@zuerich.ch

Web: www.stadt-zuerich.ch/suchtpraevention

Fachstelle für Gewaltprävention der Stadt Zürich:

Bei Problemen mit Klassen und/oder einzelnen Schüler/innen kann der Trouble-Shooter der Fachstelle für Gewaltprävention der Stadt Zürich um Hilfe angefragt werden.

Tel.: **044 413 87 11**

4 Weiterführende Links und Quellen

4.1 Umgang mit Chat

- Safersurfing ist ein Angebot der Schweizerischen Kriminalprävention SKP PSC. Schüler/innen erfahren auf dieser Seite viele wertvolle Tipps und Tricks rund ums Thema Chatten, ***Quick-Link 32**
- Auf der Homepage der Kantonspolizei Luzern wird umfassend über das Thema informiert. Zur Unterstützung in der Schule steht ausserdem eine Unterrichtsreihe zum Thema Chatten zum Download zur Verfügung, ***Quick-Link 33**
- Die Swisscom bietet auf ihrer Homepage mit dem Dossier „sicher chatten“ viele Hintergrundinformationen, welche den Schulen zugänglich gemacht werden, ***Quick-Link 34**

4.2 Allgemeine Links und Unterlagen zum Thema

Auf die folgenden Links wird bei den einzelnen Computer- und Internetregeln nicht immer eingegangen. Sie finden hier umfassende Informationen zu allen Regeln:

- Mit dem „café @“ bietet die Schulinformatik des Kantons Zürich Unterstützung für Schüler/innen und Lehrpersonen. Neben dem Plakat stehen im Internet eine Handreichung sowie zahlreiche Unterrichtsideen zum Thema Internetnutzung zum Download zur Verfügung, ***Quick-Link 35**
- Der Schweizerische Bildungsserver educa bietet Guides an zu den Themen „ICT und Ethik“, „Recht“ und „Infrastruktur“, ***Quick-Link 36**
- „security4kids“ ist eine Initiative von Partnern des Bildungswesens, Stellen und Organisationen zur Bekämpfung der Online-Kriminalität und privaten Firmen. Die Website stellt zielgruppengerechte Informationen und Materialien für den sicheren Umgang von Kindern und Jugendlichen mit dem Internet zur Verfügung, ***Quick-Link 37**
- Auf der Internetseite des Schweizer Fernsehens SF findet man unter SF Wissen verschiedene Dossiers zum Thema „Medien und Internet“, ***Quick-Link 38**
- Die Plattform „Internet-ABC“ wurde für den Einstieg ins Internet geschaffen. Hier finden Kinder, Eltern und Pädagogen viele Tipps für den Umgang mit dem Internet. Tipp: über die Homepage kann das Internet-Angebot auch auf CD-ROM gratis bestellt werden, wo alle Informationen und Unterrichtsreihen übersichtlicher zu finden sind, ***Quick-Link 39**
- Die Website „Internauten“ soll dazu beitragen, die Medienkompetenz von Kindern zu fördern und Eltern sowie Lehrpersonen Tipps für eine sichere und kompetente Nutzung des Internet zu geben, ***Quick-Link 40**



4.3 Allgemeine Unterrichtsideen, die Computerregel-übergreifend sind.

- Im Rahmen des städtischen good pr@ctice-Projektes „Unterwegs zum KITS-Pass“ sind Unterrichtseinheiten von Bernhard Rüfenacht und seinen Kolleg/innen entwickelt worden zum Thema „ICT im Alltag – Chancen und Gefahren“ für Sekundarschüler/innen, ***Quick-Link 41**
- Online-Datenbank der Schul informatik des Kantons Zürich mit Ideen zum Interneteinsatz im Unterricht für alle Stufen, ***Quick-Link 42**
- Unterrichtsideen zum Thema „Chat“ bei „Szenarien für den Unterricht“ auf Educanet, ***Quick-Link 43**

4.4 Datenschutz, Urheberrecht

- Bildungsdirektion Kanton Zürich, Bildungsplanung, ***Quick-Link 35**
- Datenschutzbeauftragte, Kanton Basel Land, ***Quick-Link 50**
- Pädagogische Hochschule Luzern, Zentrum Medienbildung, ***Quick-Link 51**
- ProLitteris, Verwertungsgesellschaft für Literatur und bildende Kunst, ***Quick-Link 52**
- SSA, Schweizerische Autorengesellschaft, ***Quick-Link 53**
- SUISA, Schweizerische Gesellschaft für die Rechte der Urheber musikalischer Werke, ***Quick-Link 54**
- SUISSIMAGE, Schweizerische Gesellschaft für die Urheberrechte an audiovisuellen Werken, ***Quick-Link 55**
- SWISSPERFORM, Verwertungsgesellschaft für Leistungsschutzrechte in der Schweiz, ***Quick-Link 56**

4.5 Weitere Quellen

- Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren (EDK), ***Quick-Link 57**
- SKPPSC, Schweizerische Kriminalprävention, Neuchâtel, ***Quick-Link 58**
- Landeszentrale für Medien und Kommunikation, Rheinland-Pfalz, ***Quick-Link 59**
- Landeskriminalamt Baden-Württemberg, Polizei-Beratung, ***Quick-Link 60**
- Zeitschrift Login, Artikel „Gefahren im Internet“ (Nr. 141/142) und „Gesellschaftliche Aspekte des Internets“ (Nr. 136/137)
- Online Lexikon für IT Begriffe: ***Quick-Link 61**
- Wikipedia, ein Projekt zum Aufbau einer Enzyklopädie mit freien Inhalten in allen Sprachen der Welt, ***Quick-Link 62**
- SCHULEkonkret, Schule und Weiterbildung Schweiz (swch.ch), Themenheft, Verbindungen, ***Quick-Link 63**
- Heft „Computer und Unterricht“, Ausgabe Nr. 64 zum Thema Medienkritik, ***Quick-Link 64**

5 Glossar von neueren Internetbegriffen

Avatar

Ein Avatar ist eine künstliche Person oder ein grafischer Stellvertreter einer echten Person in der virtuellen Welt, beispielsweise in einem Computerspiel.

Das Wort leitet sich aus dem Sanskrit ab. Dort bedeutet Avatar „Abstieg“, was sich auf das Herabsteigen einer Gottheit in irdische Sphären bezieht.

Avatare werden beispielsweise in Form eines Bildes, Icons oder als 3D-Figur eines Menschen oder sonst irgendeines Wesens dargestellt.

In Diskussionsforen des Internets wird das Benutzerbild ebenfalls Avatar genannt, ähnlich der 3D-Figur in einer virtuellen Welt. Häufig haben die eingetragenen Benutzer eines Forums die Möglichkeit, ein Bild hochzuladen oder aus einer Liste auszuwählen, das sie dann repräsentiert und das neben ihren Beiträgen in diesem Forum angezeigt wird.

Aktuellstes Beispiel:

Second Life (von Teilnehmern kurz „SL“ genannt) ist eine Web-3D-Simulation einer vom Benutzer bestimmten virtuellen Welt, in der Menschen interagieren, spielen, Handel betreiben und miteinander kommunizieren können. Das seit 2003 online verfügbare System hat inzwischen rund fünf Millionen registrierte Nutzer, von denen rund um die Uhr durchschnittlich zwischen 15'000 und 36'000 das System aktiv nutzen.

Die Client-Software stellt ihren Nutzern, die als „Bewohner“ bezeichnet werden, Werkzeuge zur Verfügung, um ihren „Avatar“ zu gestalten, Objekte zu erschaffen, durch die SL-Welt zu navigieren, die Welt durch eine erweiterte Kamerasteuerung in komfortabler Weise zu betrachten, und mit anderen zu kommunizieren.

Viele Teilnehmer investieren ihre Zeit und ihre Fähigkeiten, die virtuelle 3D-Welt durch neue Gegenstände (Kleidung, Accessoires, Wohnungen, Häuser, Landgestaltung etc.) permanent zu erweitern.

Durch die Einbindung einer virtuellen Währung (L\$, Linden-Dollars), die in eine reale Währung (US-\$) transferiert werden kann, ist Second Life auch in den realen Wirtschaftskreislauf eingebunden.

Die Plattform wird auch zu Werbezwecken genutzt.

Akronym

Ein Akronym (griech., von ákros, „die Spitze, der Rand“, und ónoma, „der Name“) ist ein Sonderfall der Abkürzung.

In der Chatsprache werden Akronyme häufig verwendet, um eine Handlung oder eine Gemütslage auszudrücken. So ist „lol“ (laughing out loud) die Bezeichnung, wenn ein Chatter lachen muss. „rofl“ (rolling on (the) floor laughing) ist noch eine Steigerung, in dem Fall kann sich der Chatter vor Lachen kaum noch halten. Wie diese beiden Beispiele werden die meisten Chat-Akronyme aus der englischen Sprache übernommen. Ein weiteres häufig verwendetes Akronym ist „afk“ (away from keyboard) und wird häufig nach dem eigenen Nickname verwendet um längere Abwesenheiten zu zeigen. Auch in Foren häufig verwendet sind „imho“ (in my humble opinion) und „afaik“ (as far as I know).



Chat

Chat (von engl. to chat „plaudern, unterhalten“) bezeichnet elektronische Kommunikation zwischen Personen in Echtzeit, meist über das Internet. Eine frühere Form des Chats gab es in den 80er Jahren über den CB-Funk.

Die ursprünglichste Form des Internet-Chats ist der reine Textchat, bei dem nur Zeichen ausgetauscht werden können. Mittlerweile kann – je nach System – eine Ton- und/oder Videospur dazu kommen, bzw. den Textchat ersetzen. Man spricht dann von „Audio-“ bzw. „Videochat“.

Chats mit mehr als zwei Chattern finden in Chaträumen statt.

Zu beachten ist die Chatiquette. Hierbei handelt es sich um spezielle Regeln für die Umgangsformen in einem Chat. Um Missverständnisse auf Grund der fehlenden visuellen Komponente zwischen den Teilnehmern zu vermeiden sollten diese Regeln eingehalten werden.

Es liegt in der Natur der Sache, dass man sich in Chats nie sicher sein kann, ob das Gegenüber auch wirklich das ist, wofür er/sie sich ausgibt. Dies gilt auch für Chats, in denen die Benutzer Steckbriefe besitzen. Scheinbar persönliche Informationen und Fotos müssen nicht unbedingt mit der realen Person übereinstimmen, da die Registrierungsdaten in der Regel nicht verifiziert werden. Chatter, die sich für etwas ausgeben, was sie nicht sind, nennt man Fakes. So kann es zum Beispiel vorkommen, dass man mit einem Mann spricht, der sich für eine Frau ausgibt etc. Selbst wenn eine Verifikation stattfindet, muss deren Zuverlässigkeit nicht immer gegeben sein. Gerade Kinder und Jugendliche sollten auf diesen möglichen Unterschied zwischen „Online-Persönlichkeit“ und Realität hingewiesen werden.

Chatiquette

Die Chatiquette (aus engl. Chat und etiquette, Etikette) wurde - in Anlehnung an die Netiquette - als Richtlinie für die Umgangsformen in einem Chat entworfen. Die Anonymität eines Chats verleitet immer wieder Teilnehmer zu Äußerungen, die sie in nicht-elektronischen Kommunikationsformen unterlassen würden. Diese reichen von penetranten Flirtversuchen und Unfreundlichkeiten über Pöbeleien bis zu Beleidigungen. Um Chattern Anhaltspunkte für das angemessene Verhalten in einem Chat zu geben, wurden viele verschiedene Chatiquetten geschrieben, die sich in den wichtigsten Punkten jedoch alle ähneln: Beleidigungen, rassistische Äußerungen und ständige Pöbeleien gelten beispielsweise als unerwünscht.

Chatbetreiber achten meist auf diese Punkte und ahnden Verstöße auch, zum Beispiel mit dem Entfernen des Teilnehmers aus dem Kanal.

Emoticon

Als Emoticon werden Zeichenfolgen (aus normalen Satzzeichen) bezeichnet, die ein Smiley nachbilden, um in der schriftlichen elektronischen Kommunikation Stimmungs- und Gefühlszustände auszudrücken. Sie stammen aus der Zeit, in der über das Internet nur Texte verschickt werden konnten. Die Bezeichnung Emoticon ist eine Wortkreuzung, gebildet aus Emotion und Icon. Erkennen kann man sie am besten, indem man den Kopf etwas nach links neigt.

Instant Messenger

Instant Messaging (Abk.: „IM“) „sofortige Nachrichtenübermittlung“ ist ein Dienst, der es ermöglicht, in Echtzeit mit anderen Teilnehmenden zu kommunizieren (chatten). Dabei werden kurze Text-Mitteilungen an den Empfänger geschickt (meist über das Internet), auf die dieser unmittelbar antworten kann. Auf diesem Weg lassen sich auch Dateien austauschen.

In den meisten Instant Messenger-Programmen können Kontaktlisten, so genannte Buddy-Listen, erstellt werden. Dabei werden ähnlich wie in einem Adressbuch die Adressen von anderen Teilnehmenden abgespeichert. Es wird dann sofort am Bildschirm angezeigt, welchen Status (anwesend, nicht verfügbar, abwesend, nicht stören, offline usw.) dieser aktuell hat.

Die bekanntesten Programme sind msn Messenger von Microsoft, ICQ (englisches Wortspiel: I seek you), Skype und AOL.

Newsgroup

Die Newsgroup oder Netnews bezeichnet ein Diskussionsforum auf dem Internet, in dem sich spezielle Interessengruppen über ein (Fach-)Thema austauschen. Meist meldet man sich mit einem Benutzernamen und Passwort an, um selber Beiträge verfassen zu können. Lesen kann man die meisten aber ohne Anmeldung.

Nickname

Unter einem Benutzernamen (engl. User name) oder Nickname (engl. „Spitzname“, „Neckname“, oft kurz Nick, oder Nic) versteht man im heutigen deutschen Sprachgebrauch einen (meist kurzen) Namen, den ein Computernutzer bei bestimmten IT-Diensten verwendet und den er in der Regel über längere Zeit beibehält.

Der Begriff „Benutzername“ wird gebräuchlicher Weise verwendet, wenn er mit einem Benutzerkonto verknüpft ist und daher eine Anmeldung oder Registrierung notwendig macht. Der Begriff „Nickname“ hingegen hat im deutschen Sprachgebrauch eine andere Bedeutung als die eines „Spitznamens“ im Englischen: Er beschränkt sich häufig auf den Bereich des Internets und kann sich auch auf Dienste ohne festes Benutzerkonto beziehen. Zudem hat er oft auch eine persönlichere und informellere Konnotation als der „Benutzername“ und wird vom Benutzer selbst nach eigenen Massstäben gewählt.

Im Gegensatz zum Nickname bezeichnet Realname den echten Namen des Benutzers, etwa in der Form „Vorname Nachname“ oder „Nachname, Vorname“.



Podcasting

Podcasting ist eigentlich das Gleiche wie RSS. Podcasting bezeichnet das Produzieren und Anbieten von Mediendateien (Audio oder Video) über das Internet. Das Kofferwort setzt sich aus den beiden Wörtern iPod und Broadcasting (engl. für „Rundfunk“) zusammen. Ein einzelner Podcast ist somit eine Serie von Medienbeiträgen (Episoden), die über einen Feed (meistens RSS) automatisch bezogen werden können.

Man kann Podcasts als Radio- oder Fernsehsendungen auffassen, die nicht mehr zu einer bestimmten Zeit konsumiert werden müssen.

RSS

RSS (Abkürzung für Really Simple Syndication, zu deutsch etwa „wirklich einfache Verbreitung“) ist eine Technik, die es dem Nutzer ermöglicht, die Inhalte einer Webseite – oder Teile davon – zu abonnieren oder in andere Webseiten zu integrieren.

Neu veröffentlichte Inhalte werden dank RSS automatisch in regelmässigen Abständen auf die Computer (oder andere Endgeräte wie z.B. Handys, PDAs oder mobile Spieleplattformen) des Abonnenten geladen. Dadurch bekommt der Abonnent die jeweils neuesten Informationen automatisch und bequem geliefert. Auf RSS basierende Funktionen werden zunehmend in bestehende Anwendungen integriert, zum Beispiel E-Mail-Programme oder Webbrowser.

Skype

Skype ist eine unentgeltlich erhältliche Software, die das kostenlose Telefonieren von PC zu PC via Internet sowie das gebührenpflichtige Telefonieren vom PC ins Festnetz und auf Mobiltelefone ermöglicht. Der ebenfalls gebührenpflichtige Dienst SkypeIn ermöglicht die Erreichbarkeit aus dem herkömmlichen Telefonnetz. Der Internet-Telefonie wird allgemein ein hohes Potenzial eingeräumt.

Um mit Skype zu telefonieren, braucht man nebst der eigentlichen Software (eben Skype) ein Mikrofon und einen Kopfhörer. Im Zusammenhang mit Gefahren im Chat könnte Skype eine Alternative zu Instant Messengern werden.

Chatten mit einem oder mehreren Teilnehmern ist in Skype ebenfalls möglich.

Vlog

Vlog, V(ideo-B)log, ist ein Kunstwort aus „Video“ und „Blog“, bzw. „Weblog“. Ein Vlog ist - gleich einem Blog - eine Webseite, die periodisch neue Einträge (mehrheitlich oder ausschliesslich) als Video enthält. Tätigkeitsform: Vlogging.

Das Wort „Vlog“ wurde im deutschsprachigen Raum in der Folge eines Seebebens im Indischen Ozean (Tsunami) im Dezember 2004 massenmedial bekannt. Fernsehstationen zeigten Videobilder von der Katastrophe, die sie nicht von ihren Korrespondenten vor Ort, sondern aus dem Internet, bezogen hatten: Umgangssprachlich wurde berichtet, dass Betroffene ihre Bilder auf ihren eigenen Webseiten „online gestellt“ hätten.

Weblog/Blog

Weblogs, auch Blogs genannt, sind Online-Journale, die sich durch häufige Aktualisierung und viele Verlinkungen auszeichnen. Jedes Weblog ist ein für sich eigenes Journal. In einem typischen Weblog hält ein Autor (der Blogger) seine Surftour durch das World Wide Web fest, indem er zu besuchten Webseiten einen Eintrag schreibt. Eine besondere Form dieses „Festhalten des eigenen Surfverhaltens“ wird in einem Linkblog ausgeübt.

Es gibt aber auch Fach-Weblogs, in denen ein Autor Artikel zu einem bestimmten Thema veröffentlicht. Andere Blogger teilen auf ihrer Webseite Einzelheiten aus ihrem privaten Leben mit. Typischerweise linken Blogger auf andere Webseiten und kommentieren aktuelle Ereignisse. Viele Einträge bestehen aus Einträgen anderer Weblogs oder beziehen sich auf diese, so dass Weblogs untereinander stark vernetzt sind. Die Gesamtheit aller Weblogs bildet die Blogosphäre. Die Blogosphäre bezeichnet sich selbst oft auch als (Klein-)Bloggersdorf.

Weblogs sind vergleichbar mit Newslettern oder Kolumnen, jedoch persönlicher – sie selektieren und kommentieren oft einseitig und werden deswegen auch mit Pamphleten des 18. und 19. Jahrhunderts verglichen. Weblogs sind demnach keine Alternative zu (Online-)Zeitungen, sondern eine Ergänzung.

Im Zusammenhang mit Gefahren im Chat ist die Kommentarfunktion von Weblogs zu erwähnen: Sie ermöglicht es den Lesern, einen Eintrag zu kommentieren und so mit dem Autor oder anderen Lesern in Kontakt zu treten.

Wiki

Ein Wiki, auch WikiWiki und WikiWeb genannt, ist eine im World Wide Web verfügbare Seitensammlung, die von den Benutzern nicht nur gelesen, sondern auch online geändert werden kann. Dazu gibt es in der Regel eine Bearbeitungsfunktion.

Wikis ähneln damit Content Management Systemen. Der Name stammt von wikiwiki, dem hawaiischen Wort für „schnell“.

Mit der Änderbarkeit der Seiten durch jedermann wird eine ursprüngliche und zuvor nicht verwirklichte Idee des World Wide Web realisiert. Die Wiki-Software kann aber auch in Intranets oder auf privaten Rechnern eingesetzt werden. Zur Vernetzung von Wikis dient das Konzept der InterWiki-Links.

Quelle Internetglossar: www.wikipedia.de



Impressum

Autorinnen: Ute Kaffarnik, Nicole Huber

Design: Beat Rebmann

Herausgeberin: Stadt Zürich
Schulamt
Lehren und Lernen
Parkring 4, 8002 Zürich

Auflage: 2'500 Ex.

Bestellung bei: Schul- und Büromaterialverwaltung SBMV

Download: *www.stadt-zuerich.ch/computerregeln