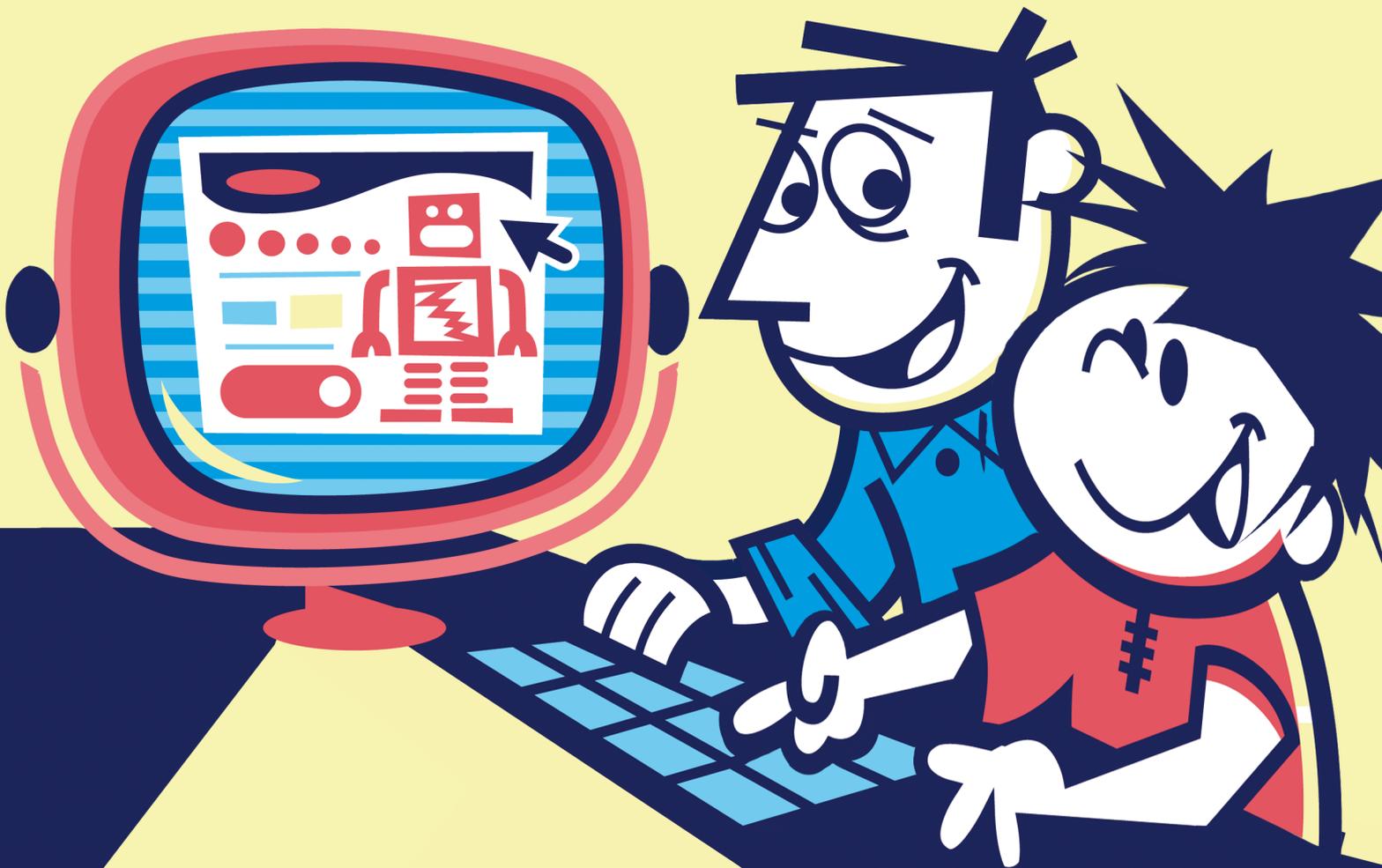




Gemeinsam online

Jugendliche geben Eltern Einblicke
in die Welt digitaler Medien

Ein Angebot für die Sekundarstufe



Zürcher Hochschule
für Angewandte Wissenschaften



Impressum

Herausgegeben von
Stadt Zürich
Suchtpräventionsstelle
KITS – Kommunikations- und Informationstechnologien für die Schulen der Stadt Zürich

Projektleitung: Dr. Andreas Pfister, Bernhard Rüfenacht

Konzept und Lehrmittel wurden von der Pädagogischen Hochschule Zürich PHZH entwickelt und durch die ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Departement Angewandte Psychologie, weiterentwickelt und fertiggestellt.

Die Inhalte wurden erstellt von
Peter Suter, MA (PHZH)
Sarah Genner, lic. phil. (ZHAW)
Christian Hänggi, Dr. (freier Texter)

Layout: Carmen Steiner

August 2013

Kontakt
Stadt Zürich
Suchtpräventionsstelle
suchtpraevention@zuerich.ch
www.stadt-zuerich.ch/suchtpraevention

Stadt Zürich
Schulamt
Fachstelle KITS für Kids
kfk@zuerich.ch
www.stadt-zuerich.ch/kitsfuerkids

Vorwort

Mit «Gemeinsam online» soll einerseits den Schülerinnen und Schülern Wissen über digitale Medien vermittelt werden, andererseits werden die Jugendlichen dazu gebracht, sich zu beobachten und sich bewusst mit ihrem Umgang mit digitalen Medien auseinanderzusetzen. «Gemeinsam online» gewichtet neben den klassischen Bestandteilen von Medienkompetenzen (Medienwissen, -nutzung und -reflexion) insbesondere wichtige Lebenskompetenzen, wie z.B. Selbstvertrauen oder die Überzeugung, selbst etwas bewirken und Probleme lösen zu können. Zudem werden der familiären Kommunikation Beachtung geschenkt und getreu nachhaltiger Präventionsprojekte verschiedene Zielgruppen (Schule, Elternhaus und Jugendliche) einbezogen. Nicht zuletzt sollen dank «Gemeinsam online» auch die Eltern besser verstehen, was ihre Kinder im Internet tun und wie sie mit digitalen Medien umgehen.

Und so funktioniert es: Schülerinnen und Schüler erarbeiten in Gruppen eines der zur Auswahl stehenden Themendossiers: Facebook, Games, Chat, Youtube, Handy und Mediennutzung. Pro Klasse werden vier Gruppen gebildet. Die Themendossiers dienen als Vorbereitung für die Präsentation des Gelernten am Elternabend. An diesem Abend treten Schülerinnen und Schüler als Expertinnen und Experten auf. Sie erläutern und führen ihren Eltern praktisch vor, was es z.B. bei der Einrichtung eines Facebook-Profiles zu beachten gilt. Die Eltern hören nicht nur zu und stellen Fragen, sondern können die präsentierten Medien selber ausprobieren. Abschliessend teilen sich Eltern und Jugendliche mit, was ihnen im Umgang mit dem jeweiligen Medium im Familienalltag wichtig ist. Damit kann der Dialog zwischen Eltern und Kindern gefördert werden.

Die vorliegenden Unterlagen dienen der Vorbereitung und Durchführung der Projektwoche/-tage und des Elternabends. Die Themendossiers bestehen jeweils aus einem Kommentar für die Lehrpersonen sowie Unterlagen für die Schülerinnen und Schüler. Fachleute der Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich und der Fachstelle KITS (Kommunikations- und Informationstechnologien für die Schulen der Stadt Zürich) begleiten «Gemeinsam online». Sie informieren über den Projektablauf und moderieren den Elternabend.

«Gemeinsam online» wurde im Auftrag der Stadt Zürich von der Pädagogischen Hochschule Zürich und der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften entwickelt. Das Layout wurde von Carmen Steiner vorgenommen. Ihnen allen gilt unser herzlicher Dank.

Wir wünschen Ihnen eine gute Lektüre und viel Erfolg bei der Umsetzung des Projekts in der Schule.

Zürich, 22. August 2013

Dr. Andreas Pfister
Suchtpräventionsstelle der
Stadt Zürich

Bernhard Rüfenacht
KITS-Fachstelle der Stadt Zürich

Übersicht Projektablauf	5
Projektablauf	6
1. Information der Lehrpersonen	6
2. Weiterbildung	6
3. Detailinformation über den Ablauf	7
4. Projektwoche/-tage	7
5. Elternabend	10
6. Auswertung	12
Musterprogramm Elternabend	13
Themendossiers	15
mit Kommentaren für Lehrpersonen und Unterlagen für Schülerinnen und Schüler	
Kopieranleitung	16
Umfragebögen für alle Gruppen	17
Blatt Gruppenorganisation	25
Gruppe Facebook	26
Gruppe Games	46
Gruppe Chat	62
Gruppe Youtube	75
Gruppe Handy	87
Gruppe Mediennutzung	100
Weiterführende Informationen	118

Übersicht Projektablauf

Vorbereitung

Information der Lehrpersonen

Weiterbildung

Detailinformation für den Ablauf

Projektwoche/Projekttag

Einführung für die ganze Klasse

Thematische Einführung in die vier Themen (Gruppen einzeln)

Aufgaben im Unterricht

Hausaufgaben

Präsentation vorbereiten

Präsentation üben und überarbeiten

Einrichten für den Elternabend

Hauptprobe

Elternabend

Begrüssung/Einführung

Besuch der Infostände

Schlussplenum

Verabschiedung

Nachbesprechung

1. Information der Lehrpersonen

- ◆ 4–6 Monate vor dem Elternabend
- ◆ Einführung/Überblick
- ◆ Weiterbildungsmöglichkeiten aufzeigen
- ◆ Daten für die Projektwoche (bzw. -tage) und den Elternabend festlegen
- ◆ Information der Eltern und Schülerinnen und Schüler planen

Die Schulleitung organisiert zusammen mit der Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich oder der Fachstelle KITS für Kids eine Vorinformation der betroffenen Lehrpersonen rund 4–6 Monate vor dem geplanten Elternabend. Nach Bedarf können auch weitere Teilnehmende oder der Elternrat beigezogen werden. Den Teilnehmenden werden auch Weiterbildungsmöglichkeiten aufgezeigt, die sie in der Vorlaufzeit selbständig nutzen können, um die Thematik zu vertiefen.

Bei diesem ersten Treffen erhalten die Anwesenden einen Überblick über die Zielsetzungen, die Vorbereitung und die Durchführung des Projekts.

Neben der allgemeinen Information werden am ersten Treffen festgelegt,

wann die Teilnehmenden die Detailinformationen erhalten.

wann und in welcher Form die Eltern und Schülerinnen und Schüler über das Projekt und den Projektlauf informiert werden.

wann der Elternabend stattfindet.

welche Ziele und Verantwortlichkeiten für die Nachbesprechung definiert werden.

Am ersten Treffen entscheidet die Schule, wie viele Tage die Projektdurchführung in Anspruch nimmt und welche Klassen betroffen sind. Sie überlegt, ob der Elternabend nur mit einer oder mit mehreren Klassen gemeinsam durchgeführt wird. Bei mehr als drei Klassen muss der Elternabend an zwei Terminen durchgeführt werden. Die Schulleitung teilt ihren Entscheid der Suchtpräventionsstelle und der Fachstelle KITS zwei Wochen nach der ersten Informationsveranstaltung mit und meldet die Schule verbindlich an.

2. Weiterbildung

Zur Vertiefung in die Materie bis zum Elternabend erhalten die Teilnehmenden auf Wunsch Unterstützung. Die Fachstelle KITS organisiert und finanziert Workshops zum Thema Medienbildung.

Für das Selbststudium werden einerseits die beiden Bände «Medienkompass» des Lehrmittelverlags Zürich empfohlen. Andererseits bieten die Fachstelle KITS und die Suchtpräventionsstelle zur Vertiefung auch Linklisten und weitere Materialien an, siehe auch «Weiterführende Informationen».

3. Detailinformation über den Ablauf

- ◆ 1–2 Monate vor dem Elternabend
- ◆ Diskussion über die Themenschwerpunkte
- ◆ Information der Lehrpersonen über den Projektablauf

An dieser Veranstaltung wird im Team das vorliegende Lehrmittel «Gemeinsam online» diskutiert und, wo angebracht, für die eigenen Bedürfnisse modifiziert. Auch hier können neben den Lehrpersonen der Elternrat und weitere Interessierte beigezogen werden.

Es stehen sechs Themen zur Auswahl (Facebook, Games, Chat, Youtube, Handy und Mediennutzung). Jede Klasse bearbeitet vier dieser Themen. Die Auswahl wird durch die Lehrperson getroffen. Entweder können alle Klassen dieselben Themen bearbeiten oder die Lehrpersonen wählen individuell vier der sechs Themen.

An dieser Informationsveranstaltung besprechen die Teilnehmenden auch die Vorbereitungsarbeiten für die eigentliche Projektphase (d.h. die Projektwoche/-tage und den Elternabend) und die Koordination untereinander.

4. Projektwoche/-tage

- ◆ Spätestens 1 Woche vor dem Elternabend
- ◆ Einführung in die Materie
- ◆ Aufteilung in Projektgruppen nach den Themendossiers
- ◆ Einarbeitung ins Thema
- ◆ Umfragen ausfüllen und auswerten
- ◆ Plakate für den Elternabend gestalten
- ◆ Elternabend vorbereiten (Infostände aufbauen)
- ◆ Hauptprobe

Einführung



In der Projektwoche oder den Projekttagen beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler mit dem Thema digitale Mediennutzung. Die Lehrperson führt sie in die Materie ein und erklärt die Hintergründe und die Ziele für den Elternabend. Als Einführung wird der Film «Wissen Sie, was sie tun? Jugendliche und Mediennutzung» (Produktion: Pädagogische Hochschule Zürich) gezeigt und anschliessend diskutiert.

Dann werden die Schülerinnen und Schüler in vier etwa gleich grosse Gruppen eingeteilt, in denen sie sich weiter ins Thema vertiefen (die Unterrichtsmaterialien für die Arbeit mit den einzelnen Gruppen finden sich im Kapitel «Kommentare und Unterlagen»).

In einem zweiten Schritt führt die Lehrperson die einzelnen Gruppen getrennt in ihr jeweiliges Thema ein, bespricht die wichtigen Punkte und moderiert die Diskussion.

Folgender Aufwand wird für die Projektwoche empfohlen, kann jedoch individuell angepasst werden:

- ◆ 3 Lektionen Einführung durch die Lehrperson ins Thema Mediennutzung (für alle) und die einzelnen Themen (für die einzelnen Gruppen)
- ◆ Hausaufgaben (Umfrage, eingehendere Beschäftigung)
- ◆ 5–7 Lektionen Vorbereitungsarbeiten für den Elternabend (Plakate gestalten, Präsentationen vorbereiten und üben, Infostände aufbauen)

Detailinformationen sind in diesem Lehrmittel beim jeweiligen Thema zu finden. Im Folgenden sind diejenigen Aufgaben aufgeführt, welche für alle Gruppen die gleichen sind.

Plakate

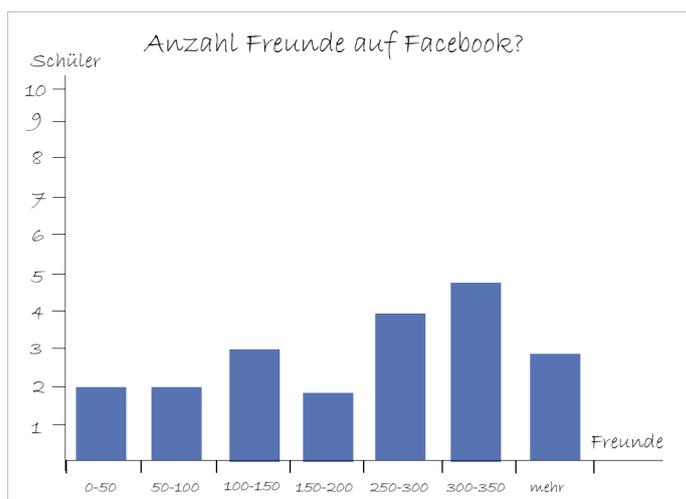
Ein zentrales Element für den Elternabend sind die Plakate, mit denen die Jugendlichen ihren Eltern ihre Motivation für die Nutzung eines bestimmten Mediums, die Vorteile und Risiken, sowie die Ergebnisse der Klassenumfrage erklären. Jede Gruppe gestaltet zwei Plakate: Ein Umfrage-Plakat und ein Info-Plakat. Die Plakate sollten die Grösse eines Flip-Chart-Bogens haben.

Umfrage-Plakat

Zu jedem der sechs Themen gibt es einen Fragebogen. Alle Schülerinnen und Schüler füllen alle Fragebögen zu den vier Themen aus, zu denen sich eine Gruppe gebildet hat. Die Lehrperson sammelt die ausgefüllten Blätter ein und überreicht die Fragebögen bzw. Umfrageergebnisse den jeweiligen Gruppen.

Die Lehrperson erklärt, wie die Ergebnisse ausgewertet und fürs Plakat grafisch dargestellt werden. Jede Frage muss mit einer klaren grafischen Darstellung ausgewertet werden. Auf der Darstellung steht als Titel die Frage. In der vertikalen Achse (Y-Achse) steht die Anzahl der Schülerinnen und Schüler, auf der horizontalen Achse (X-Achse) stehen die möglichen Antworten.

Beispiel



Info-Plakat

Das Info-Plakat zeigt auf, was die Gruppenmitglieder toll am Medium finden, das sie gewählt haben, und was sie motiviert, es zu nutzen. Auf diesem Plakat stehen auch die wichtigsten Regeln im Umgang mit dem betreffenden Thema oder Medium.

Präsentationen vorbereiten

Jedes Gruppenmitglied bereitet einen Teil der Präsentation vor und ist am Abend für diesen Teil verantwortlich. Die Gruppe spricht sich ab, wer welchen Teil vorbereitet. Jedes Mitglied präsentiert seinen Teil in der Gruppe. Die Gruppenmitglieder achten darauf, dass die Gesamtzeit von 10 Minuten für die Präsentation nicht überschritten wird. Die Gruppe entscheidet gemeinsam, was allenfalls weggelassen werden muss und was besonders wichtig ist.

Präsentation üben und überarbeiten

Die fertigen Präsentationen werden in der Klasse vorgetragen. Anschliessend erhalten die Gruppenmitglieder Rückmeldungen aus der Klasse und von der Lehrperson. Dabei geht es um Hinweise, was gut angekommen ist und was noch verbessert werden könnte. Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler sich für die Rückmeldungen in die Rolle der Eltern versetzen und aus deren Sicht Feedback geben.

Jedes Gruppenmitglied schreibt diejenigen Verbesserungsvorschläge auf, die den eigenen Teil der Präsentation betreffen. Die Gruppe erhält danach nochmals Zeit, um ihre Präsentation anhand der Rückmeldungen anzupassen.

Vorbereitung Elternabend

Am Tag oder Vortag des Elternabends werden die vier Infostände mit den jeweils zwei Plakaten inklusive der Computer eingerichtet, an denen die Schülerinnen und Schüler ihr Thema demonstrieren. Es wird festgelegt, welche Schülerinnen und Schüler die Eltern von Stand zu Stand führen (siehe Musterprogramm Elternabend). Von den Merkblättern, die den Eltern ausgehändigt werden, müssen genügend Kopien vorliegen.

Zudem kann ein Infotisch eingerichtet werden, auf dem alle Merkblätter und Broschüren bereitliegen (z.B. ZHAW-Broschüre «Medienkompetenz», und/oder suchtpreventiver Elternflyer «Internet: Kinder und Jugendliche unterstützen»).

Hauptprobe

Jede Gruppe hat maximal 10 Minuten Zeit, um ihre überarbeitete Präsentation dem Rest der Klasse vorzustellen. Die Klasse und die Lehrperson geben nochmals Rückmeldungen dazu, welche Verbesserungen gelungen sind und was nochmals angeschaut werden sollte.

Die Gruppe bespricht die Rückmeldungen und entscheidet, welche Anregungen sie aufnehmen will.

5. Elternabend

- ◆ Dauer: 19.30–21.45 Uhr (ca. 2¼ Stunden)
- ◆ Begrüssung durch Vertreter oder Vertreterin der Schule
- ◆ Einführung/Zielsetzung durch Suchtpräventionsstelle oder KITS für Kids
- ◆ Besuch der Eltern an 3 der 4 Infoständen
- ◆ Schlussplenum
- ◆ Verabschiedung

Ein Musterprogramm für den Elternabend «Gemeinsam online» findet sich in diesem Lehrmittel, ebenso die Unterrichtsmaterialien und Details zu den einzelnen Themendossiers.

Einführung/Organisation

Nach einer Einführung durch die Suchtpräventionsstelle oder KITS für Kids und dem Vorstellen der Ziele des Abends (Austausch zwischen den Generationen, Schaffen gegenseitigen Verständnisses, gemeinsames Finden von sinnvollen Regeln und Abmachungen), teilen sich die Eltern in vier Gruppen auf. Dazu finden die Eltern auf ihren Stühlen einen farbigen Zettel, der die Gruppeneinteilung signalisiert. Jede Gruppe besucht aus zeitlichen Gründen nur drei von vier Themen. Für Gruppenumteilungswünsche können die farbigen Zettel untereinander getauscht werden.

Die Gruppen halten das folgende Rotationsprinzip ein.

- ◆ Elterngruppe gelb: 1-2-3
- ◆ Elterngruppe rot: 2-3-4
- ◆ Elterngruppe blau: 3-4-1
- ◆ Elterngruppe grün: 4-1-2

Infostände

An den Infoständen präsentieren die Schülerinnen und Schüler anhand von zwei Plakaten und – je nach Thema – zwei Computerstationen in 10 Minuten ihr Medium und erklären, wie sie es nutzen.

Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern das Medium selber ausprobieren können.

Als Abschluss halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit dem Thema im Familienalltag wichtig sind. Die Schülerinnen und Schüler stellen ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die ihnen im Familienalltag wichtig sind. Für den Abschluss sind 5 Minuten reserviert.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.

Schlussplenum

Im Schlussplenum werden die Flip-Charts der Eltern und Jugendlichen vorne aufgehängt und durch die externen Fachleute (Suchtpräventionsstelle oder KITS für Kids) vorgestellt und kommentiert. Sie geben dem Plenum Gelegenheit, sich dazu zu äussern. Die Fachleute halten pro Infostand schriftlich zwei Punkte fest, die sich im Familienalltag bewährt haben. Anschliessend folgt die Würdigung der Beteiligten und die Verabschiedung.

Infotisch

In Zusammenarbeit mit der Suchtpräventionsstelle und KITS für Kids kann ein Infotisch eingerichtet werden, auf dem sämtliche Merkblätter von allen Themen aufliegen. Weiter können andere thematisch relevante Broschüren oder Informationen aufliegen, z.B. Infobroschüre für Eltern von Sucht Schweiz «Surfen, Gamen, Chatten», JAMES-Studie, ZHAW-Broschüre «Medienkompetenz».

6. Auswertung

- ◆ Rückblick auf die Projektwoche bzw. die Projekttag und den Elternabend
- ◆ Diskussion von Verbesserungsmöglichkeiten

Musterprogramm Elternabend «Gemeinsam online»

SuP: Suchtpräventionsstelle; KITS: Fachstelle KITS für Kids

Zeit	Themenblock/Ablauf	Beteiligte
19.30	Begrüssung	Schule
19.35	<p>Einführung</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Idee und Zielsetzungen des Projekts ◆ Ziele des Abends: <ol style="list-style-type: none"> 1. Austausch zwischen den Generationen zu den verschiedenen Nutzungsformen von Medien (Faszination und Bedenken) 2. Gegenseitiges Verständnis 3. Gemeinsam sinnvolle Abmachungen und Regeln finden ◆ Ablauf des Abends: Zeitstruktur, Hinweis auf die Workshop-Themen, die besucht werden können (Themen 1, 2, 3, 4), Hinweis auf Ablauf am Infostand selbst und die gewünschte Leistung der Eltern. ◆ Gruppeneinteilung: Die Eltern finden auf ihren Stühlen einen farbigen Zettel, der die Gruppeneinteilung signalisiert. Es werden vier Elterngruppen gebildet. Jede Gruppe besucht aus zeitlichen Gründen nur drei der vier möglichen Themen. Für Umteilungswünsche können die farbigen Zettel untereinander getauscht werden. Die Gruppen halten folgendes Rotationsprinzip ein. <ul style="list-style-type: none"> • Elterngruppe gelb: 1-2-3 • Elterngruppe rot: 2-3-4 • Elterngruppe blau: 3-4-1 • Elterngruppe grün: 4-1-2 ◆ Vorstellen der für eine Elterngruppe verantwortlichen Schülerinnen und Schüler, welche die Gruppen im festgelegten Turnus zu den vier vorhandenen Infoständen bringen. ◆ Fragen? ◆ Die Elterngruppen werden von den verantwortlichen Schülerinnen und Schülern zum ersten Infostand gebracht. <p>Material: Farbige Zettel für Gruppenzuteilung (gelb, rot, blau, grün)</p>	SuP und/oder KITS

19.45	<p>Besuch von 3 Infoständen (pro Stand 25 Minuten, Wechselzeit jeweils 3 Minuten)</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Vorstellen des Mediums, respektive der Nutzungsform durch die Schülerinnen und Schüler (10 min) ◆ Fragen der Eltern (3 min) ◆ Ausprobieren durch die Eltern (7 min) ◆ Abschluss (5 min) <ul style="list-style-type: none"> • Die Eltern halten auf einem Flip-Chart ein bis zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit diesem Medium/Thema im Familienalltag wichtig sind. • Die Schülerinnen und Schüler stellen ein bis zwei (bereits vorbereitete) Punkte vor, die für sie für einen guten Umgang mit diesem Medium/Thema im Familienalltag wichtig sind. <p>Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert zum nächsten Infostand weiter zu gehen.</p> <p>Material: Flip-Charts (unterschiedliche Farben für Eltern und für Schülerinnen und Schüler), Stifte</p>	Schüler/innen, Eltern
21.10	<p>Schlussplenum: Auswertung der Erfahrungen</p> <p>Die eingesammelten Flip-Charts der Eltern und der Schülerinnen und Schüler werden vorne aufgehängt.</p> <p>Die Moderatoren/Moderatorinnen</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ geben Gelegenheit, zusätzliche Blitzlichter aus dem Plenum einzufangen ◆ geben dem Plenum Gelegenheit, sich zu den Vorschlägen auf den Flip-Charts zu äussern (Realisierbarkeit, Problematik etc.) ◆ halten zum Schluss ein bis zwei Punkte pro Thema schriftlich fest, welche sich für Eltern wie für die Jugendlichen im Familienalltag bewährt haben 	Alle Moderation SuP und/oder KITS
21.35	Würdigung der Beiträge und Dank an die aktiven Schülerinnen und Schüler und anwesenden Eltern	SuP und/oder KITS
21.40	Verabschiedung	Schule

Themendossiers

mit Kommentaren für Lehrpersonen und Unterlagen für Schülerinnen und Schüler

Kopieranleitung

Umfragebögen für alle Gruppen

Blatt Gruppenorganisation



Gruppe Facebook



Gruppe Games



Gruppe Chat



Gruppe Youtube



Gruppe Handy



Gruppe Mediennutzung

Kopieranleitung

Im Folgenden finden sich die detaillierten Anleitungen zur Unterrichtsgestaltung mit den Unterrichtsmaterialien – getrennt nach Materialien für die Lehrpersonen und Materialien für die Schülerinnen und Schüler.

Jede Schülerin und jeder Schüler erhält:

- ♦ Einen Umfragebogen für jedes Thema, das in der Klasse bearbeitet wird (4 Themen, d.h. 4 Umfragebögen pro Person)

Jedes Mitglied einer Gruppe erhält:

- ♦ Sämtliche «Unterlagen für Schülerinnen und Schüler» des betreffenden Themas: Anleitungen/Programm, Zeitungsartikel, Studienresultate
Hinweise: Manche Unterlagen werden gestaffelt abgegeben (z.B. erst Quiz, dann Antworten). Die genaue Anleitung findet sich im Folgenden unter «Kommentar für Lehrpersonen».

Jede Gruppe erhält:

- ♦ Ein Blatt «Gruppenorganisation»

Alle Eltern erhalten am Elternabend:

- ♦ Die Merkblätter der Infostände, die sie besuchen.
Hinweise: Es empfiehlt sich, genügend Merkblätter zu kopieren, so dass Eltern auch Merkblätter mit nach Hause nehmen können, deren Infostand sie nicht besucht haben.

Umfragebögen für alle Gruppen



1. Hast du ein eigenes Profil auf Facebook?	
<input type="checkbox"/>	Ja
<input type="checkbox"/>	Nein
Wenn ja, weshalb?	
Wenn nein, weshalb nicht?	

2. Wie viele «Freunde» hast du ungefähr auf deiner Facebook-Liste?			
<input type="checkbox"/>	0–50	<input type="checkbox"/>	200–250
<input type="checkbox"/>	50–100	<input type="checkbox"/>	250–300
<input type="checkbox"/>	100–150	<input type="checkbox"/>	300–350
<input type="checkbox"/>	150–200	<input type="checkbox"/>	mehr

3. Wie häufig bist du auf Facebook?	
<input type="checkbox"/>	Mehrmals am Tag
<input type="checkbox"/>	Einmal am Tag
<input type="checkbox"/>	Mehrmals in der Woche
<input type="checkbox"/>	Einmal in der Woche
<input type="checkbox"/>	Seltener

4. Was machst du auf Facebook? (Mehrere Antworten möglich)	
<input type="checkbox"/>	Kommentare/Einträge lesen
<input type="checkbox"/>	Kommentare/Einträge schreiben
<input type="checkbox"/>	Fotos posten
<input type="checkbox"/>	Fotos anschauen
<input type="checkbox"/>	Spielen
<input type="checkbox"/>	Chatten
<input type="checkbox"/>	Andere Funktionen innerhalb von Facebook nutzen. Welche?



1. Spielst du Computer-Games?

Ja Nein

2. Wie lange pro Woche spielst du ungefähr?

0–2 Stunden 6–12 Stunden

2–6 Stunden Mehr

3. Gibt es bei euch zuhause Regeln zum Gamen?

Ja Nein

4. Was für Games spielst du am liebsten? (Mehrere Antworten möglich)

Action (z.B. Tomb Raider, Uncharted, Grand Theft Auto etc.)

Sport (z.B. Madden NFL, NHL, Fifa, Pro Evolution Soccer)

Rollenspiele (z.B. Final Fantasy (1987), Skyrim etc.)

Simulationen (z.B. The Sims, Flight Simulator, Zoo Tycoon etc.)

Jump'n'Run (z.B. Super Mario Bros., Sonic the Hedgehog etc.)

MMORPG* (z.B. Starcraft, World of Warcraft, Eve Online etc.)

Strategie (z.B. Age of Empires, Die Siedler etc.)

Gesellschaftsspiele (z.B. Guitar Hero, Wer wird Millionär etc.)

Egoshooter/First-Person Shooter (z.B. Call of Duty, Battlefield, Doom etc.)

Adventure (z.B. Myst, Uru Zork, Zelda)

Andere: _____

* Massively Multi-Player Online Role Playing Games

5. Aus welchen Gründen spielst du? (Mehrere Antworten möglich)

Spass

Zusammen mit anderen etwas unternehmen

Entspannung

Ablenkung

Langweile

Anerkennung und Erfolgserlebnisse

Sonstige Gründe: _____

6. Auf welcher Plattform spielst du? (Mehrere Antworten möglich)

Computer

Handy/Smartphone

Spielkonsole: Wii

Spielkonsole: PlayStation

Spielkonsole: GameCube

Spielkonsole: GameCube

Spielkonsole: Xbox

Spielkonsole: Dreamcast

Andere:



1. Chattest du?			
<input type="checkbox"/>	Ja	<input type="checkbox"/>	Nein

2. Wenn ja, mit welchem Programm chattest du? (Mehrere Antworten möglich)	
<input type="checkbox"/>	ICQ
<input type="checkbox"/>	MSN
<input type="checkbox"/>	Skype
<input type="checkbox"/>	Facebook
<input type="checkbox"/>	Netlog
<input type="checkbox"/>	WhatsApp
<input type="checkbox"/>	Anderes:

3. Mit wem chattest du? (Mehrere Angaben möglich)	
<input type="checkbox"/>	Familienmitglieder
<input type="checkbox"/>	Mit engen Freunden
<input type="checkbox"/>	Mit Kolleginnen und Kollegen
<input type="checkbox"/>	Mit Personen, die ich nicht persönlich kenne
<input type="checkbox"/>	Andere:

4. Wozu nutzt du den Chat? (Mehrere Antworten möglich)	
<input type="checkbox"/>	Schule/Hausaufgaben
<input type="checkbox"/>	Abmachen
<input type="checkbox"/>	Unterhaltung und Klatsch
<input type="checkbox"/>	Andere:

5. Hast du dich schon einmal mit jemandem aus dem Chat getroffen, den du vorher nicht kanntest?			
<input type="checkbox"/>	Ja	<input type="checkbox"/>	Nein



1. Wie viele Stunden pro Woche verbringst du ungefähr auf Youtube, Vimeo und ähnlichen Videoportalen?

- | | |
|--------------------------|--------------|
| <input type="checkbox"/> | 0–2 Stunden |
| <input type="checkbox"/> | 2–6 Stunden |
| <input type="checkbox"/> | 6–12 Stunden |
| <input type="checkbox"/> | Mehr |

2. Welche Filme schaust du dir am liebsten/meisten an? (Mehrere Antworten möglich)

- | | |
|--------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Spass/Comedy |
| <input type="checkbox"/> | Parodien und Pannen |
| <input type="checkbox"/> | Musikvideos |
| <input type="checkbox"/> | Stars und Promis |
| <input type="checkbox"/> | Filme |
| <input type="checkbox"/> | TV-Serien |
| <input type="checkbox"/> | Sport |
| <input type="checkbox"/> | Werbespots |
| <input type="checkbox"/> | Anleitungen (Basteln, Kochen, Bauen, Programmieren etc.) |
| <input type="checkbox"/> | Informationssendungen/Nachrichten |
| <input type="checkbox"/> | Sonstiges: |

3. Hast du ein Konto bei Youtube, Vimeo oder ähnlichen Videoportalen?

- | | | | |
|--------------------------|----|--------------------------|------|
| <input type="checkbox"/> | Ja | <input type="checkbox"/> | Nein |
|--------------------------|----|--------------------------|------|

4. Lädst du eigene Filme auf Youtube, Vimeo und andere Videoportale?

- | | | | |
|--------------------------|----|--------------------------|------|
| <input type="checkbox"/> | Ja | <input type="checkbox"/> | Nein |
|--------------------------|----|--------------------------|------|



1. Was für ein Handy besitzt du? (herkömmliches Mobiltelefon, Smartphone, keines)

2. Was machst du mit deinem Handy? (Mehrere Antworten möglich)

<input type="checkbox"/>	Telefonieren	<input type="checkbox"/>	Musik hören
<input type="checkbox"/>	SMS	<input type="checkbox"/>	Games
<input type="checkbox"/>	MMS	<input type="checkbox"/>	Internet
<input type="checkbox"/>	Fotografieren	<input type="checkbox"/>	Facebook
<input type="checkbox"/>	Filme aufnehmen	<input type="checkbox"/>	Sonstiges:
<input type="checkbox"/>	Filme anschauen		

3. Welche drei Aktivitäten machst du davon am häufigsten?

<input type="checkbox"/>	Telefonieren	<input type="checkbox"/>	Musik hören
<input type="checkbox"/>	SMS	<input type="checkbox"/>	Games
<input type="checkbox"/>	MMS	<input type="checkbox"/>	Internet
<input type="checkbox"/>	Fotografieren	<input type="checkbox"/>	Facebook
<input type="checkbox"/>	Filme aufnehmen	<input type="checkbox"/>	Sonstiges:
<input type="checkbox"/>	Filme anschauen		

4. Wie hoch sind deine Handykosten im Monat?

<input type="checkbox"/>	0–50 Franken
<input type="checkbox"/>	50–100 Franken
<input type="checkbox"/>	100–150 Franken
<input type="checkbox"/>	Höher
<input type="checkbox"/>	Ich weiss nicht

5. Wer bezahlt deine Handy-Kosten? (Mehrere Antworten möglich)

<input type="checkbox"/>	Ich selbst
<input type="checkbox"/>	Eltern/Erziehungsberechtigte
<input type="checkbox"/>	Grosseltern
<input type="checkbox"/>	Jemand anderes
<input type="checkbox"/>	Unterschiedlich, nicht klar geregelt

6. Welche drei bis fünf Apps nutzt du am häufigsten?



1. Welche der folgenden Geräte...			
...besitzt du selbst?		...sind bei dir im Haushalt?	
<input type="checkbox"/>	TV	<input type="checkbox"/>	TV
<input type="checkbox"/>	Computer	<input type="checkbox"/>	Computer
<input type="checkbox"/>	Laptop	<input type="checkbox"/>	Laptop
<input type="checkbox"/>	Internetzugang	<input type="checkbox"/>	Internetzugang
<input type="checkbox"/>	MP3-Player	<input type="checkbox"/>	MP3-Player
<input type="checkbox"/>	Stereoanlage	<input type="checkbox"/>	Stereoanlage
<input type="checkbox"/>	Kassettspieler	<input type="checkbox"/>	Kassettspieler
<input type="checkbox"/>	Plattenspieler	<input type="checkbox"/>	Plattenspieler
<input type="checkbox"/>	Fotoapparat	<input type="checkbox"/>	Fotoapparat
<input type="checkbox"/>	Videokamera	<input type="checkbox"/>	Videokamera
<input type="checkbox"/>	Spielkonsole	<input type="checkbox"/>	Spielkonsole
<input type="checkbox"/>	DVD-Player	<input type="checkbox"/>	DVD-Player
<input type="checkbox"/>	Video-/Harddisk-Recorder	<input type="checkbox"/>	Video-/Harddisk-Recorder
<input type="checkbox"/>	Handy	<input type="checkbox"/>	Handy
<input type="checkbox"/>	Smartphone	<input type="checkbox"/>	Smartphone
<input type="checkbox"/>	Tablets	<input type="checkbox"/>	Tablets
<input type="checkbox"/>	Festnetz-Telefon	<input type="checkbox"/>	Festnetz-Telefon

2. Auf welche drei Geräte kannst du am wenigsten verzichten?			
<input type="checkbox"/>	TV	<input type="checkbox"/>	Videokamera
<input type="checkbox"/>	Computer	<input type="checkbox"/>	Spielkonsole
<input type="checkbox"/>	Laptop	<input type="checkbox"/>	DVD-Player
<input type="checkbox"/>	Internetzugang	<input type="checkbox"/>	Video-/Harddisk-Recorder
<input type="checkbox"/>	MP3-Player	<input type="checkbox"/>	Handy
<input type="checkbox"/>	Stereoanlage	<input type="checkbox"/>	Smartphone
<input type="checkbox"/>	Kassettspieler	<input type="checkbox"/>	Tablets
<input type="checkbox"/>	Plattenspieler	<input type="checkbox"/>	Festnetz-Telefon
<input type="checkbox"/>	Fotoapparat	<input type="checkbox"/>	



3. Wie häufig nutzt du folgende Medien				
	täglich	mehrmals die Woche	seltener	nie
TV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Computer/Laptop	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MP3-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielkonsole	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handy/Smartphone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fotokamera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stereoanlage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Für was nutzt du das Internet am häufigsten?		
<input type="checkbox"/>	Kommunikation	(Chat, Telefonieren, E-Mail, Facebook etc.)
<input type="checkbox"/>	Unterhaltung	(Musik hören, Youtube, TV, Games etc.)
<input type="checkbox"/>	Information/Recherche	(Suchmaschinen, Wikipedia, Nachrichten etc.)

Blatt Gruppenorganisation

Gruppe:

Gruppenchef/in: _____

Zeitmanager/in: _____

Umfrage-Plakat

1. Person: _____

2. Person: _____

Info-Plakat

1. Person: _____

2. Person: _____

Begleiter/in für Elterngruppe _____

Arbeitsteilung

Falls weitere Aufgaben nötig sind (weitere Dinge für die Präsentation, Einrichten der Computer/Spielkonsolen, Spezifisches mitbringen), tragt ihr sie in dieser Liste ein.

Arbeitsbeschreibung (was und bis wann)	verantwortlich (wer)

Gruppe Facebook



Kommentar für Lehrpersonen



Unterlagen für Schülerinnen und Schüler



Arbeitsblätter





1. Vorwort

Facebook ist ein sogenanntes «soziales Netzwerk», das es erlaubt, ohne technische Vorkenntnisse Informationen, Gedanken, Links und Bilder zu veröffentlichen und mit Bekannten zu teilen. Der Kurzbeschreibung von Facebook lautet: «Facebook ermöglicht es dir, mit den Menschen in deinem Leben in Verbindung zu treten und Inhalte mit diesen zu teilen.»

Um bei Facebook mitzumachen, muss man sich anmelden und ein eigenes Profil erstellen. Die Anmeldung ist kostenlos. Für die Anmeldung ist ein Mindestalter von 13 Jahren erforderlich. In der Praxis ist dies jedoch nicht zu kontrollieren und Facebook wird auch von Unter-13-Jährigen genutzt. Durch die niedrige Eintrittsschwelle ist Facebook ein ideales Medium, um sich auszutauschen und einander gegenseitig zu informieren, was im Leben gerade passiert.

Doch Facebook hat auch seine Tücken, wie nicht zuletzt Politikerinnen und Politiker feststellen mussten, die sich unbedarft auf Facebook geäussert haben und deren Aussagen den Weg in die Massenmedien gefunden haben. Künftige Arbeitgeber machen sich vermehrt über Facebook ein Bild über das Persönlichkeitsprofil der Stellensuchenden. Grundsätzlich gilt, dass jemand nur Zugang zu den Informationen von anderen hat, wenn diese oder dieser sie explizit freigegeben hat. Doch die Privatsphäre-Einstellungen von Facebook sind wenig übersichtlich und die Nutzungsbedingungen ändern sich immer wieder. Facebook musste sich in der Vergangenheit mehrfach für einen nachlässigen Umgang mit persönlichen Daten und für Sicherheitslücken rechtfertigen. Durch zahlreiche Anwendungen und kleine Programme von Drittanbietern, die innerhalb von Facebook aktiviert werden können und die einen Zusatznutzen bieten, wird der Zugriff auf die persönlichen Daten weiter ausgeweitet und schwierig zu kontrollieren.

Facebook ist ein kommerzielles Unternehmen, das ausschliesslich durch Werbeeinnahmen finanziert wird. Im Oktober 2012 verzeichnete Facebook über 1 Milliarde Nutzer weltweit (allerdings besitzen manche auch mehrere Facebook-Profilen). 2011, vor dem Börsengang im Mai 2012 – der grösste Börsengang in der Weltgeschichte – verzeichnete das Unternehmen Einnahmen von USD 3.711 Mrd.

www.facebook.com

2. Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen müssen für die Teilnahme in der Gruppe Facebook gegeben sein:

- ♦ Die Schülerinnen und Schüler besitzen ein eigenes Facebook-Profil
- ♦ Sie sind bereit, den Eltern anhand des eigenen Facebook-Profiles bzw. eines eigens für den Elternabend vorbereiteten Profils zu zeigen, was sie toll an Facebook finden, wie sie es nutzen und welche Profileinstellungen die grösstmögliche Sicherheit der Privatsphäre schaffen.
- ♦ Sie sind bereit, ihr eigenes Profil oder ein für den Elternabend vorbereitetes Profil vorbildlich einzurichten.



3. Ziele und Inhalte

Mit einem Infostand, den zwei Plakaten (Info-Plakat und Umfrage-Plakat) und zwei Computerstationen, die bei Facebook angemeldet sind, informieren die Gruppenmitglieder die Eltern, wie sie und ihre Klassenkolleginnen und -kollegen Facebook nutzen. Sie erarbeiten eine Liste mit Beweggründen und vermitteln den Eltern wichtige, allgemeingültige Regeln zu Facebook. Sie verteilen die Merkblätter «Die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook – Begründungen» und «Sichere Facebook-Einstellungen» (http://www.phzh.ch/de/medienbildung/Internet_und_Web_20) an die Eltern. Nach der Präsentation haben die Eltern die Möglichkeit, während 7 Minuten an zwei Computern zwei verschiedene Facebook-Profilen zu erforschen. Diese Profile sind von den Schülerinnen und Schülern vorgängig auf ihre Tauglichkeit für die Demonstration am Elternabend vorbereitet worden.

Hinweis: Computer in Zürcher Schulen sind mit einer speziellen Software der Fachstelle KITS für Kids ausgerüstet. Bei Facebook ist durch diese Software die Chat-Funktion gesperrt und kann deshalb nicht demonstriert werden.

4. Durchführung

Einführung ins Thema

Die Einführung in die Thematik wird von der Lehrperson moderiert. Nach einer allgemeinen Einführung ins Thema Mediennutzung für die ganze Klasse, wird die Klasse in die verschiedenen Themengruppen aufgeteilt. Die Gruppen, die sich mit Facebook befassen, nehmen gemeinsam an der Einführung ins Thema Facebook teil.

Die Gruppenmitglieder werden mit folgender Aussage konfrontiert:

«Anna Lena bewirbt sich für eine Lehrstelle beim Coiffeursalon Hair-Fair. Die Lehrmeisterin googelt sie und findet Bilder von Anna Lena an einer Party. Auf diesen Bildern ist sie offensichtlich betrunken und hält eine Wodkaflasche in der Hand».

Die Lehrperson moderiert eine Diskussion, bei welcher folgende Fragen beantwortet werden sollen:

- ◆ Wo sehen die Gruppenmitglieder heikle Punkte bei den Dokumenten/Bildern, welche man von Anna Lena im Internet findet?
- ◆ Welche Konsequenzen könnte das beschriebene Beispiel für Anna Lena haben?
- ◆ Was müsste sie tun, damit die Lehrmeisterin diese Bilder nicht findet?
- ◆ Wie müsste sich Anna Lena auf Facebook präsentieren, damit die Lehrmeisterin einen positiven Eindruck von ihr erhält?



Die folgenden Fragen sollte jedes einzelne Mitglied der Gruppe der Reihe nach beantworten (evtl. kurz Zeit geben, damit sich alle während ein paar Minuten Stichworte notieren und während den Rückmeldungen ein Wandtafelprotokoll machen):

- ♦ Welche Bilder findet ein/e Lehrmeister/in über dich? Was von dir können alle Personen sehen?
- ♦ Welchen Eindruck von dir erhält ein/e Lehrmeister/in, der oder die dein Profil anschaut oder dein Profilfoto sieht?

Aufgaben im Unterricht

Aufgabe 1: Zeitungsartikel

Jedes Mitglied der Gruppe Facebook liest einen der folgenden vier Zeitungsartikel und erzählt den anderen Mitgliedern der Gruppe, was er oder sie gelesen hat:

- ♦ «Schülerin verliert Lehrstelle, weil sie auf Facebook die Lehrerin beleidigte» (Tages-Anzeiger, 9. Juni 2011)
- ♦ «Facebook: Personalchefs lesen mit» (Berner Zeitung, 29. Januar 2011)
- ♦ «Digital gemotzt, real entlassen» (Berner Zeitung, 2. Februar 2011)
- ♦ «Wegen Beschimpfung auf Facebook verurteilt» (NZZ Online, 9. Mai 2011)

(Die Zeitungsartikel sind in der Gruppe Facebook unter «Arbeitsblätter» zu finden.)

Aufgabe 2: Die wichtigsten Regeln

Die Gruppe liest die Kopiervorlage «Die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook». Dieses Dokument enthält nur die Regeln, nicht aber die Begründungen. Die Gruppenmitglieder überlegen, weshalb diese Regeln wichtig sind. Sie besprechen bei jeder Regel, ob sie die in den eigenen Facebook-Profilen befolgen.

Anschliessend lesen sie das Dokument «Die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook – Begründungen», diskutieren die einzelnen Punkte und halten Notizen fest.

Eine ausführliche Beschreibung der Profileinstellungen ist unter http://www.phzh.ch/de/medienbildung/Internet_und_Web_20 zu finden. Die Facebook-Einstellungen werden immer wieder geändert. Es wird deshalb empfohlen, vorgängig abzuklären, welche Einstellungen aktuell gelten.

Aufgabe 3: Arbeitsaufteilung für weiteres Vorgehen

Die Gruppe bespricht, wer für welche weiteren Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage, zwei Personen kümmern sich um das Plakat mit allgemeinen Informationen. Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Die Gruppe erstellt gemeinsam eine Arbeitsplanung gemäss der Kopiervorlage «Blatt Gruppenorganisation».



Hausaufgaben

1. Die Schülerinnen und Schüler füllen die Umfragen aller Themen aus, zu welchen sich eine Arbeitsgruppe gebildet hat (eine Seite pro Thema).
2. Sie stellen das eigene Facebook-Konto so ein, dass alle wichtigsten Regeln erfüllt sind (Merkblatt «Sichere Facebook-Einstellungen» verwenden).
3. Sie stellen das eigene Facebook-Konto so ein, dass am Elternabend alle wichtigen Funktionen erklärt werden können.
4. Sie formulieren zusätzliche Aufgaben für einzelne Gruppenmitglieder.

Vorbereitung für den Elternabend

Die Gruppe muss für den Elternabend Folgendes vorbereitet haben:

- ◆ 1 Plakat mit einer grafischen Darstellung der Umfrageergebnisse der Klassenumfrage zu Facebook (Umfrage-Plakat).
- ◆ 1 Plakat mit einer Zusammenstellung, was die Gruppenmitglieder toll an Facebook finden und was sie motiviert, Facebook zu nutzen (Info-Plakat). Auf diesem Plakat stehen auch die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook.
- ◆ Genügend Kopien der Merkblätter «Die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook – Begründungen» und «Sichere Facebook-Einstellungen», welche den Eltern abgegeben werden.
- ◆ Mindestens zwei Computer, auf denen je ein unterschiedliches Facebook-Profil zu sehen ist, das die Gruppenmitglieder eingerichtet haben und für den Elternabend zur Verfügung stellen.

Elternabend

Die Jugendlichen müssen den Eltern anhand ihres Facebook-Profiles und der Plakate Facebook vorstellen. Für diese Präsentation sind 10 Minuten vorgesehen.

- ◆ Sie zeigen, was auf ihrem Facebook-Profil zu entdecken ist, und was sie auf Facebook machen (z.B. Beiträge veröffentlichen, «posten»).
- ◆ Sie demonstrieren heikle Punkte und begründen, weshalb hier Vorsicht geboten ist.
- ◆ Sie präsentieren die wichtigsten Regeln und begründen die Liste.
- ◆ Sie demonstrieren konkret, wie die sicheren Einstellungen eingerichtet werden.
- ◆ Sie präsentieren die Ergebnisse der Umfrage in der Klasse und erklären und interpretieren die Resultate.

Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern Facebook auf den Computerstationen selber ausprobieren können.



Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit dem Thema im Familienalltag wichtig sind. Die Schülerinnen und Schüler stellen ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die ihnen im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem geben sie den Eltern die Merkblätter «Die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook – Begründungen» und «Sichere Facebook-Einstellungen» (http://www.phzh.ch/de/medienbildung/Internet_und_Web_20) ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.



1. Vorwort

Facebook ist ein so genanntes «soziales Netzwerk», das es erlaubt, Informationen, Gedanken, Links und Bilder zu veröffentlichen und mit Bekannten zu teilen. Der Kurzbeschreibung von Facebook lautet: «Facebook ermöglicht es dir, mit den Menschen in deinem Leben in Verbindung zu treten und Inhalte mit diesen zu teilen.»

Um bei Facebook mitzumachen, muss man sich anmelden und ein eigenes Profil erstellen. Die Anmeldung ist kostenlos. Für die Anmeldung ist ein Mindestalter von 13 Jahren erforderlich. In der Praxis ist dies jedoch nicht zu kontrollieren und Facebook wird auch von Unter-13-Jährigen genutzt. Weil keine technischen Kenntnisse nötig sind, ist Facebook ein ideales Medium, um sich auszutauschen und einander gegenseitig zu informieren, was im Leben gerade passiert.

Doch Facebook hat auch seine Tücken. Schnell veröffentlicht («postet») man etwas, das man nachher bereut oder das andere falsch verstehen können. Weil die Einstellungen etwas kompliziert sind, kann es sein, dass Leute, die gar nicht Facebook-Freunde sind, deine Beiträge sehen. Zudem ist zu bedenken, dass Facebook ein profitorientiertes Unternehmen ist, das ausschliesslich mit Werbung Geld verdient. Um für die Firmen, die Werbung machen, möglichst attraktiv zu sein, speichert Facebook alles ab, was du je auf Facebook gemacht hast und analysiert dein Verhalten mit komplizierten Programmen. Einerseits ist Facebook so in der Lage, Werbung einzublenden, die für dich interessant sein könnte. Andererseits bedeutet das aber auch, dass diese Daten von Leuten missbraucht werden können, die damit Geld verdienen oder dir – oder Facebook – Schaden zufügen wollen. Durch zahlreiche Anwendungen und kleine Programme, die innerhalb von Facebook aktiviert werden können und die einen Zusatznutzen bieten, wird der Zugriff auf die persönlichen Daten weiter ausgeweitet und schwierig zu kontrollieren.

Eure Aufgabe ist nun, euren Eltern Facebook vorzustellen, die Vor- und Nachteile aufzuzeigen und zu erklären, wie man es richtig nutzt.

www.facebook.com

2. Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen musst du für die Teilnahme in der Gruppe Facebook erfüllen:

- ◆ Du besitzt ein eigenes Facebook-Profil
- ◆ Du bist bereit, den Eltern anhand deines eigenen Facebook-Profiles bzw. eines für den Elternabend vorbereiteten Profils zu zeigen, was du toll an Facebook findest, wie du es nutzt und welche Profileinstellungen die grösstmögliche Sicherheit auf Facebook schaffen.
- ◆ Du bist bereit, dein eigenes Profil oder ein speziell für den Elternabend vorbereitetes Profil vorbildlich einzurichten.



3. Ziele und Inhalte

Der Elternabend dient dazu, gemeinsam mit euren Eltern über eure Nutzung von verschiedenen digitalen Medien – darunter auch Facebook – nachzudenken. Eure Aufgabe ist, den Eltern mit zwei Plakaten und direkt am Computer das Wichtigste zu Facebook vorzustellen.

Insbesondere erklärt ihr den Eltern am Elternabend,

wie und für welche Zwecke ihr und eure Klassenkolleginnen und -kollegen Facebook nutzen. Dazu füllen alle in der Klasse eine Umfrage aus, die ihr analysiert und den Eltern erklärt.

was euch an Facebook begeistert.

was im Umgang mit Facebook problematisch ist.

welche Lösungsstrategien ihr zur Bewältigung dieser Schwierigkeiten anwendet.

welches die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook sind.

welche Profileinstellungen auf Facebook die bestmögliche Sicherheit bieten.

4. Durchführung

Um euch mit dem Thema Facebook auseinanderzusetzen und den Elternabend vorzubereiten, sind einige Aufgaben zu lösen.

Aufgaben im Unterricht

Aufgabe 1: Zeitungsartikel

In diesem Dossier findet ihr vier Zeitungsartikel:

- ◆ «Schülerin verliert Lehrstelle, weil sie auf Facebook die Lehrerin beleidigte» (Tages-Anzeiger, 9. Juni 2011)
- ◆ «Facebook: Personalchefs lesen mit» (Berner Zeitung, 29. Januar 2011)
- ◆ «Digital gemotzt, real entlassen» (Berner Zeitung, 2. Februar 2011)
- ◆ «Wegen Beschimpfung auf Facebook verurteilt» (NZZ Online, 9. Mai 2011)

Teilt die vier Artikel unter euch auf. Jedes Gruppenmitglied liest seinen Artikel und erzählt den anderen nachher, was er oder sie gelesen hat.

Aufgabe 2: Die wichtigsten Regeln

Im Anhang findet ihr das Merkblatt «Die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook». Überlegt, weshalb diese Regeln wichtig sind und ob ihr alle diese Regeln in eurem Facebook-Profil selber befolgt.

Nach dieser Diskussion lest ihr gemeinsam das Merkblatt «Die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook – Begründungen» und besprecht diese.



Aufgabe 3: Arbeitsaufteilung für das weitere Vorgehen

Zum Schluss des heutigen Blocks besprecht ihr das weitere Vorgehen. Die Gruppe macht ab, wer für welche Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage und zwei Personen kümmern sich um das Info-Plakat mit den Regeln im Umgang mit Facebook. Der/die Gruppenchef/in koordiniert alles und der/die Zeitmanager/in achtet darauf, dass alles im Fahrplan bleibt. Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Für diese Aufgabe füllt ihr das Blatt «Gruppenorganisation» aus.

Hausaufgaben

- ◆ Die Umfrage zu Facebook und die Umfragen der anderen Gruppen ausfüllen. Die Umfragebögen müssen zu Beginn der nächsten Unterrichtseinheit der Lehrperson abgegeben werden.
- ◆ Eigenes Facebook-Profil so einstellen, die wichtigsten Regeln erfüllt sind (dazu das Merkblatt «Sichere Facebook-Einstellungen» verwenden).
- ◆ Eigenes Facebook-Profil so einstellen, dass am Elternabend alle wichtigen Funktionen erklärt werden können (die Chat-Funktion ist allerdings auf den Schulcomputern gesperrt). Wenn ihr nicht mit eurem eigenen Konto arbeiten möchtet, erstellt ein neues Konto, das vorbildlich eingerichtet ist und mit welchem ihr den Eltern Facebook erklären könnt.
- ◆ Falls auf dem Blatt «Gruppenorganisation» zusätzliche Aufgaben formuliert sind, welche ihr selber beschlossen habt, diese erledigen.

Plakate gestalten

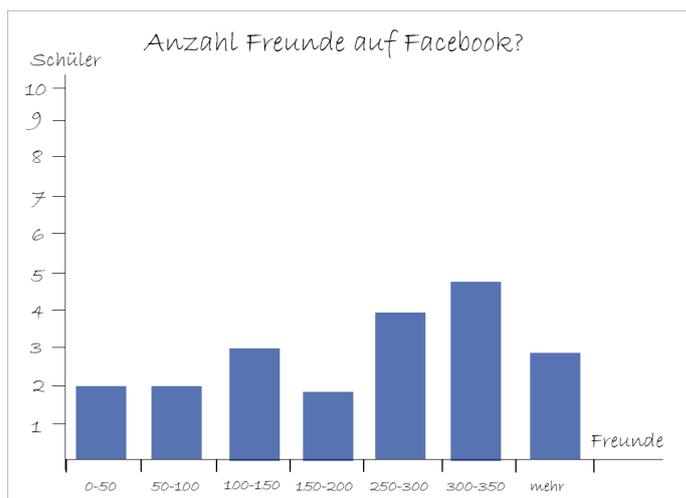
Für den Infostand am Elternabend gestaltet ihr zwei Plakate: 1 Umfrage-Plakat und 1 Info-Plakat. Für jedes Plakat erhaltet ihr von der Lehrperson ein grosses leeres Blatt («Flip-Chart»).

Umfrage-Plakat

Das Umfrage-Plakat enthält die Darstellung der Umfrage-Ergebnisse der Klassenumfrage zu Facebook. Alle Fragen müssen grafisch dargestellt werden. Auf der Darstellung steht als Titel die Frage. In der vertikalen Achse (Y-Achse) steht die Anzahl der Schülerinnen und Schüler, auf der horizontalen Achse (X-Achse) stehen die möglichen Antworten.



Beispiel



Info-Plakat

Auf dem Info-Plakat macht ihr eine Zusammenstellung von dem, was ihr toll an Facebook findet und was euch motiviert, Facebook zu nutzen. Auf diesem Plakat stehen auch die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook.

Präsentationen vorbereiten

Für den Elternabend bereitet jedes Gruppenmitglied eine kleine Präsentation vor. Die Gruppe spricht sich ab, wer welchen Teil vorbereitet. Die Themen, die abgedeckt werden müssen, findet ihr unter «Elternabend». Jedes Gruppenmitglied bereitet seinen Teil vor und präsentiert ihn in der Gruppe. Ihr achtet darauf, dass die Gesamtzeit von insgesamt 10 Minuten für alle Präsentationen nicht überschritten wird.

Wenn ihr meint, dass eure Präsentation fertig ist, macht ihr einen Probelauf. Dann haltet ihr eure Präsentation vor der Klasse und der Lehrperson. Diese geben euch Rückmeldungen, was verbessert werden könnte. Als Gruppe entscheidet ihr, was allenfalls weggelassen werden muss und was besonders wichtig ist.

Vor dem Elternabend haltet ihr eure Präsentation ein zweites Mal in der Klasse (Hauptprobe) und bekommt nochmals Rückmeldungen. Wiederum entscheidet ihr in der Gruppe, welche Anregungen ihr noch aufnehmen wollt und welche nicht.



Vorbereitungen für den Elternabend

Folgende Dinge müssen für den Elternabend vorbereitet bzw. aufgestellt werden:

- ◆ 1 Umfrage-Plakat
- ◆ 1 Info-Plakat
- ◆ Genügend Kopien der Merkblätter «Sichere Facebook-Einstellungen» und «Die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook – Begründungen». Diese werden den Eltern am Elternabend abgegeben.
- ◆ Ihr bereitet mindestens zwei Computer vor, auf denen je ein unterschiedliches Facebook-Konto von euch zu sehen ist oder eines, das ihr speziell für den Elternabend eingerichtet habt.

Elternabend

Am Elternabend werdet ihr eure Präsentation dreimal, d.h. für drei Gruppen von Eltern, halten. Ihr habt jeweils 10 Minuten Zeit dafür. Folgende Themenbereiche müssen abgedeckt sein:

- ◆ Ihr stellt den Eltern das Facebook-Konto vor und zeigt, was ihr auf Facebook macht (z.B. Beiträge veröffentlichen, «posten»).
- ◆ Ihr demonstriert heikle Punkte und begründet, weshalb hier Vorsicht geboten ist.
- ◆ Ihr präsentiert die wichtigsten Regeln und erklärt diese den Eltern.
- ◆ Ihr zeigt, wie die Einstellungen vorgenommen werden, damit ein Profil sicher ist.
- ◆ Ihr präsentiert die Ergebnisse der Umfrage in der Klasse und erklärt und interpretiert die Resultate.

Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern Facebook auf den Computerstationen selber ausprobieren können.

Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit dem Thema Facebook im Familienalltag wichtig sind. Ihr stellt ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die euch im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem gebt ihr den Eltern die Merkblätter «Sichere Facebook-Einstellungen» und «Die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook – Begründungen» ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.

Link zum Merkblatt «Sichere Facebook-Einstellungen» (bitte selbst herunterladen):

http://www.phzh.ch/de/medienbildung/Internet_und_Web_20



Merkblatt: Die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook

1. Das Profil muss so eingestellt sein, dass nur Freunde es sehen können.
2. Nur Personen in die Freundesliste aufnehmen, die man wirklich kennt.
3. Freunden von Freunden keinen Zugriff aufs Profil erlauben.
4. Das Profilfoto so wählen, dass es nicht für Missbrauch verwendet werden kann.
5. Keine Fotos auf Facebook stellen, die zu Problemen führen können, wenn sie in der Zeitung auftauchen würden.
6. Keine Fotos von anderen Personen ins Netz stellen, ohne dass diese damit einverstanden sind.



Merkblatt: Die wichtigsten Regeln im Umgang mit Facebook Begründungen

1. Das Profil muss so eingestellt sein, dass nur Freunde es sehen können.

Nicht alle Personen, mit denen man im Internet befreundet ist, sind echte Freunde. Es ist leicht sich im Internet ein falsches Profil zusammenzustellen. Je mehr Angaben eine Person auf dem Profil einer Schülerin oder eines Schülers findet, desto einfacher ist es, deren Vertrauen zu erlangen und zu missbrauchen.

2. Nur Personen in die Freundesliste aufnehmen, die man wirklich kennt.

Wenn ich mein Profil so sicher eingestellt habe, dass fremde Personen keinen Zugang haben, ist das gut. Diese Einstellungen nützen aber nur dann, wenn ich keine Personen in die Freundesliste aufgenommen habe, die ich nicht kenne.

3. «Freunden von Freunden» keinen Zugriff auf das Profil erlauben.

Damit ich selbst entscheiden kann, wer mein Profil sehen kann, muss ich die Privatsphären-Einstellungen so wählen, dass «Freunde von Freunden» keinen automatischen Zugriff haben. Sonst können auch Personen mein Profil sehen, die ich nicht kenne oder nicht mag, sobald sie in die Freundesliste einer meiner Freunde aufgenommen werden.

4. Das Profilfoto so wählen, dass es nicht für Missbrauch verwendet werden kann.

Profilbilder, auf denen ich erkennbar bin, können leicht für Missbrauch verwendet werden. Bilder können am Computer verändert oder auf einen anderen Körper montiert werden. Bilder können so für Mobbing- oder Erpressungsversuche benutzt werden.

5. Keine Fotos auf Facebook stellen, die zu Problemen führen können, wenn sie in der Zeitung auftauchen würden.

Wegen technischer Fehler in Facebook sind die Fotos, Mailadresse und Profildaten aller Facebook-Mitglieder immer wieder mal für alle oder bestimmte Personen im Netz sichtbar. Unvoreilhaftige Fotos und Einträge auf Facebook können den Weg in die Öffentlichkeit finden und im beruflichen und privaten Bereich zu grossen Problemen führen.

Die letzten grossen Pannen von Facebook

- ◆ 2010: Geschützte Fotos sind während 2 Stunden für alle zugänglich
- ◆ 2011: E-Mailadressen sind während kurzer Zeit öffentlich zugänglich
- ◆ 2011: Werbefirmen, die mit Facebook zusammenarbeiten, konnten unerlaubterweise seit 2007 Fotos, Chats und Inhalte von Profilen lesen.

Es kommt vor, dass Personen, mit denen man eng befreundet war, aus Ärger oder Enttäuschung (z.B. am Ende einer Liebesbeziehung) peinliche Fotos weitergeben oder ins Netz stellen. Auch aus diesem Grund sollten keine Bilder in Facebook zu finden sein, für die man sich später schämen muss.

6. Keine Fotos von anderen Personen ins Netz stellen, ohne dass diese damit einverstanden sind.

Jede Person hat nach schweizerischem Zivilgesetzbuch das Recht am eigenen Bild. Das bedeutet, dass keine Bilder von Personen veröffentlicht werden dürfen, wenn diese nicht damit einverstanden sind. Ihr müsst deshalb immer fragen, ob ihr fotografieren dürft und ob ein Bild weiterverwendet werden darf.



Schülerin verliert Lehrstelle, weil sie auf Facebook die Lehrerin beleidigte

Im Sommer hätte Tanja Müller ihre Lehre bei der Gemeinde Freienbach anfangen sollen. Es kommt nie dazu. Wegen einer unanständigen Bemerkung im Internet löste die Gemeinde den Vertrag im Mai auf.

Von Liliane Minor

Freienbach SZ – Als Tanja Müller* ihren Lehrvertrag in den Händen hatte, war die ganze Familie stolz. Die 15-Jährige hatte sich gegen 150 andere Interessentinnen und Interessenten durchgesetzt. Und das war keineswegs selbstverständlich. Denn Tanja besucht die Realschule (entspricht der Sek B in Zürich), die Stelle richtete sich aber eigentlich an einen Absolventen der Sekundarschule (in Zürich Sek A).

Umso grösser war die Verunsicherung, als Tanja zusammen mit ihrem Vater im Mai von der stellvertretenden Gemeindegemeinschafterin Irene Helbling zum Gespräch zitiert wurde. Vater Markus Müller* schwante nichts Gutes: «Wir wussten, dass die Gemeinde am Tag vorher mit Tanjas Schule ein Gespräch hatte. Aber ich ging davon aus, dass sie nicht zum Letzten schreiten würden.» Die Hoffnung zerschlug sich rasch. Helbling machte im Gespräch klar, dass die Gemeinde Tanja nicht einstellen könne. Es gebe Gerüchte über ihren schlechten Umgang im Dorf. Vor allem aber war da ein unanständiger Facebook-Eintrag. Tanja hatte zu einem Foto, auf dem eine Holzkiste zu sehen ist, geschrieben: «Frau H. passt mit ihrem Arsch sicher nicht in diese Kiste.» Frau H. ist Tanjas Lehrerin. Als «nicht normal» sah die Gemeinde auch die Tatsache an, dass Tanja auf Facebook 750 Freunde hat.

«Mobbing der anderen»

Markus Müller war ziemlich entgeistert. Dass seine Tochter nicht eben geschickt war, ist ihm klar: «Wir haben Tanja schon hundertmal gesagt, pass auf mit Facebook.» Mittlerweile sei der kompromittierende Eintrag längst gelöscht, ebenso habe Tanja ihre Freundesliste reduziert.

Noch immer kann Müller kaum glauben, dass «so wenig» für eine Auflösung des Lehrvertrags reicht. Vor allem aber kritisiert er das Vorgehen der Gemeinde. Diese habe sich auf Gerüchte von anderen Lehrlingen gestützt, sagt er. Für ihn ist das Mobbing. Weder er noch Tanja hätten die Möglichkeit erhalten, sich zu erklären. Er ist überzeugt, dass Tanja nie einen schlechten Umgang hatte: «Sie ist nie betrunken, hatte nie Schwierigkeiten mit der Polizei, kommt pünktlich nach Hause.» Auch Tanja ist ratlos: «Ich war vielleicht nicht immer artig, aber ich weiss nicht, was das mit meiner Lehrstelle zu tun hat.» Was sie auf Facebook geschrieben habe, sei als harmloser Jux gedacht gewesen. Trotz allem unterschrieb der Vater schliesslich eine Vereinbarung, die eine Auflösung des Vertrags «im gegenseitigen Einvernehmen» festhält. Das sei wohl sinnvoller, als Tanja in einem Betrieb in die Lehre zu schicken, «wo Lehrlinge Lehranfänger einfach wegmobben können». Er vermutet, man sei seiner Tochter gegenüber voreingenommen gewesen. Entweder weil sie im Winter zusammen mit anderen Kindern nach Scherereien mit dem Lehrer die Schulklasse wechselte. Oder weil er selbst beim Fernsehen arbeitet.

«Kein Risiko eingehen»

Irene Helbling bestreitet diese Vorwürfe. «Wir wollten Tanja wirklich eine Chance geben, gerade auch nach dem Klassenwechsel», sagt sie. «Schon damals hörten wir Gerüchte, aber die erwiesen sich als haltlos.» Als andere Jugendliche aber erneut über Tanjas schlechten Ruf geredet hätten, habe sie sich gezwungen gesehen, dem nachzugehen. Das sei wohlüberlegt und nicht ohne Grund geschehen: «Eine Gemeinde ist ein ganz heikler Betrieb; unsere Lehrlinge haben auch Zugang zu sensiblen Daten. Da dürfen wir kein Risiko eingehen.» Den Ausschlag habe nicht der eine Facebook-Eintrag gegeben, sondern ein Gespräch mit Schulleiterin und Lehrerin. Da seien weitere Vorfälle bekannt geworden, unter anderem ein Dialog auf Facebook, in dem sich das Mädchen ebenfalls abfällig äusserte. «Nach diesem Gespräch war uns klar, dass das Vertrauensverhältnis gestört war. Daran hätte auch eine Stellungnahme der Eltern oder von Tanja nichts mehr geändert. Wir haben uns diesen Entscheid nicht leicht gemacht.»



Barbara Ardizzone, Schulleiterin an Tanjas Schule, hat Verständnis für die Haltung der Gemeinde. «Tanja war im direkten Kontakt mir gegenüber immer anständig. Aber sie hat auf Facebook Lehrer blöd hingestellt. Und das muss Konsequenzen haben.» Die Lehrkräfte würden die Jugendlichen auch immer wieder darauf hinweisen, wie problematisch unanständige Äusserungen im Internet seien. Sowohl Helbling als auch Ardizzone räumen ein, es sei ihnen klar, dass junge Menschen die Anstandsregeln etwas lockerer nähmen als Erwachsene. Aber es sei ein Unterschied, ob das mündlich oder im Internet passiere.

Erst einmal ins zehnte Schuljahr

Für Tanja und ihre Eltern beginnt die Lehrstellensuche nun von vorne. Vorerst hat sie sich für das zehnte Schuljahr angemeldet. Wie es nachher weitergeht, weiss sie noch nicht. Eines aber hat sie gelernt: «Ich stelle keine Bilder und Sprüche mehr ins Internet.»

*Name der Redaktion bekannt



Facebook: Personalchefs lesen mit

Immer mehr Personalverantwortliche durchsuchen das Internet bei der Vorauswahl von Bewerbern. Und mancher Kandidat bekam schon die Stelle nicht wegen peinlicher Bilder im Netz. Doch über dieses Thema sprechen die Firmen nicht gerne.

Von Rahel Guggisberg

Der Arbeitsvertrag war praktisch unter Dach und Fach. Doch da stiess der zukünftige Arbeitgeber Emmi im Internet auf rechtsradikale Äusserungen des Bewerbers. Dies bewog die Firma dazu, nochmals detaillierte Gespräche mit ihm zu führen. Nach langem Hin und Her wurde er doch noch eingestellt. Dies zeigen Recherchen dieser Zeitung. Sprecherin Esther Gerster sagt: «Emmi greift bei Bewerbungen nicht systematisch auf soziale Netzwerke zurück.» In Einzelfällen, wenn etwas nicht stimmig sei, mache man Internetrecherchen.

Gabriel Bosson vom Berner Personalberatungsunternehmen p3b kennt zahlreiche Fälle, in denen Bewerber Stellen wegen peinlicher Inhalte im Internet nicht bekamen oder schon gar nicht ans Vorstellungsgespräch geladen wurden. Die Internetrecherche wird bei der Personalauswahl wichtiger: «Zunehmend greifen Unternehmen gezielt auf persönliche Daten von Bewerbern zurück.»

Darauf angesprochen, äusserten sich die Firmensprecher jedoch extrem zurückhaltend. Oft beantworteten sie Fragen dieser Zeitung erst nach internen Rücksprachen. «Die Unternehmen fürchten vermutlich, als Schnüffler abgestempelt zu werden», so Bosson. Die Beschaffung von Daten werde rasch in Zusammenhang mit Fichen und einer Art Geheimdienst gebracht.

Bei der Postfinance sagt Sprecher Marc Andrey: «Wir suchen soziale Netzwerke nicht systematisch nach Informationen über Bewerbende ab.» Dies werde allenfalls in Einzelfällen gemacht.

Bei der Swisscom weiss Sprecher Carsten Roetz: «Wir machen keine systematische Onlinesuche. Wenn ein Bewerber jedoch auf ein Profil in einem sozialen Netzwerk oder auf eine Website hinweist, schauen wir uns dies unter Umständen an.»

Im Personalwesen des Kantons Bern gibt es keine einheitliche Regelung, inwiefern man bei der Rekrutierung auf Informationen potenzieller Angestellter zurückgreifen darf. Der Leiter des Personalamts Hans-Ulrich Zürcher sagt: «Die offenen Stellen werden durch die jeweiligen Verwaltungen besetzt. Jeder darf Anstellungen nach eigenem Gutdünken machen, allgemeine Richtlinien gibt es nicht.»

SBB stehen dazu

Die Credit Suisse, die UBS und auch der Bund sagen, dass sie soziale Netzwerke nicht zur Prüfung der Profile von Stellenbewerbern einsetzen.

Klare Vorgaben in Bezug auf die Nutzbarkeit von sozialen Netzwerken im Internet kennen dagegen die SBB: «Personalverantwortliche dürfen im Internet gezielt nach Informationen über Bewerber suchen. Warum auch nicht?», sagt SBB-Sprecher Reto Kormann. Das Internet gelte als Nachschlagewerk schlechthin. Was im Internet über jemanden zu erfahren sei, entscheide die entsprechende Person selbst.

Zugang auf private Daten im Internet kann sich praktisch jeder verschaffen. Quellen sind Facebook, Xing, Twitter, Google und weitere. Oft reicht ein Konto im entsprechenden Netzwerk. Darum ist es für Nutzer wichtig, dass sie Sicherheitseinstellungen berücksichtigen (siehe Kasten Facebook). «Bei Facebook eine Freundschaft zu erschleichen, ist kein Problem», weiss Bosson.



Oft seien die Mittel jedoch illegal: «Es gibt Hacker, die über legale Internetprogramme verfügen, die mit Fotos von Freunden der Zielperson ein neues Profil erstellen und eine Anfrage starten», sagt er. Diese werde fast immer positiv beantwortet.

Interessiert sind die Personalchefs an persönlichen Informationen wie Hobbys, Interessen, Meinungsäusserungen oder privaten Vorlieben. «Arbeitgeber bewerten es als negativ, wenn sich Bewerber im Netz abfällig über ihre Jobsituation äussern», sagt Bosson. Oft zeige der Blick in die Netzwerke den Personalverantwortlichen ein ganz anderes Bild einer Person. Dies stehe im Gegensatz zum schön präparierten Lebenslauf.

Bosson weiss, dass Firmen ebenfalls bei Problemen mit Mitarbeitern vermehrt auf soziale Netzwerke zurückgreifen: Er kennt Fälle von Angestellten, die häufig zu spät kamen oder sehr viel abwesend waren. Im Internet fand man dann deren Beiträge, wie sie über ausschweifende Partys oder Anlässe berichteten.

Schulung der Personalchefs

Personalchefs werden von Experten gezielt für die Suche im Internet geschult, um an weitere Informationen über potenzielle neue Mitarbeiter zu gelangen. Einer, der seit einem Jahr solche Kurse erteilt, ist Personalberater Gabriel Bosson.

Bei den Kursen müssten sich die Teilnehmer auch grundsätzliche Fragen stellen: Wollen sie Internetrecherchen machen oder nicht. Doch er gibt zu bedenken: «Wenn der Personalchef die Recherche nicht macht, wird möglicherweise jemand in der Linie den neuen Angestellten googeln.» Unternehmen müssten sich gut überlegen, wieweit berufliches und Privates vermischt werden dürfe. Oder ob man das Internet vor einem Bewerbungsgespräch oder erst nach einem Gespräch nutzen wolle. Diese Grundsatzentscheidungen müsse jeder für sich selber fällen.

Bei der Internetrecherche empfiehlt Bosson den Personalverantwortlichen zuerst die Suche über Google. Gute Ergebnisse habe er auch schon über die Personalsuchmaschinen wie www.yasni.ch, www.123people.ch, www.pipl.com erhalten. Nur mit Name und Vorname sei es häufig sehr schwierig, hilfreich seien weitere Angaben wie Geburtsdatum und Wohnort des Bewerbers. Aus Gründen der Fairness müsse genau geprüft werden, ob es sich um die richtige Person handle.

Manchmal ist es laut Bosson auch schlecht, wenn man im Internet gar nichts über eine Person findet, vor allem bei jüngeren: «Facebook ist heute für die allermeisten Kinder und Jugendlichen ein Muss, eine Selbstverständlichkeit.» Wenn jemand also nicht dabei sei, nirgends mitmache, könne auch dies als merkwürdig interpretiert werden.

Falle und Chance

Das Internet ist aber nicht nur eine Falle, es kann auch neue Karrierechancen bieten. Bernhard Bircher-Suits, Experte für Neue Medien, sagt: «Seriöse Onlinekontaktnetzwerke wie beispielsweise Xing.com steigern die Berufschancen – sofern man solche Plattformen professionell nutzt und die Vertraulichkeitseinstellungen im Griff hat.»

Mithilfe von Xing würden mittlerweile viele Personalverantwortliche geeignete Kandidatinnen und Kandidaten suchen. Wer sich also ansprechend präsentiere, erhöhe seine Jobchancen.



Digital gemotzt, real entlassen

Rufschädigung des Arbeitgebers über Onlinenetzwerke kann zur Kündigung führen. Im Ausland wurden bereits mehrere Personen entlassen. In der Schweiz ist noch kein Fall bekannt.

Von Christian Zeier

«Scheisstag, Scheissjob, Scheissfirma, Scheisschefs.» Mit dem Kommentar auf der Facebook-Seite seiner Gewerkschaft wollte sich der Franzose Eric Blanchemain Ende 2010 den Frust vom Leibe schreiben. Am Tag zuvor hatte sich eine Arbeitskollegin umgebracht, er selbst leitete das Komitee zur Klärung der innerbetrieblichen Verwicklung. Was Blanchemain nicht ahnte: Sein Kommentar war erst der Beginn des Ärgers. Sein Arbeitgeber suspendierte ihn kurz darauf wegen Verunglimpfung des Betriebs.

Bedrohung Facebook

Dass Rufschädigung durch Social Media auch bei hiesigen Unternehmen ein Thema ist, zeigt eine Umfrage der Schweizer Kaderorganisation: 82 von 145 Teilnehmenden erklärten, sie sähen den Ruf ihrer Firma durch Facebook und Co. bedroht. Hierzulande hätte es laut Rechtsanwalt Urs Egli jedoch noch keine Entlassungen aufgrund digitaler Rufschädigung gegeben. «Für eine fristlose Entlassung müsste man sich extrem negativ über den Arbeitgeber äussern.» In der Regel folge zuerst eine Abmahnung des Fehlbaren. Die grösste Gefahr sieht Egli darin, dass Arbeitnehmer unbewusst Geschäftsgeheimnisse verraten. Generell gelte: «Wenn es um den Job geht, sich besser zweimal überlegen, was man schreibt.»

Denn Blanchemain ist kein Einzelfall. Im Jahr 2008 entliess die britische Fluggesellschaft Virgin Atlantic 13 Besatzungsmitglieder, die sich auf Facebook negativ über ihren Arbeitgeber geäussert hatten. Im englischen Clacton erhielt eine 16-jährige Mitarbeiterin 2009 die sofortige Kündigung, weil sie ihren Job als langweilig bezeichnet hatte. Im November letzten Jahres bezeichneten drei Angestellte einer Pariser Beraterfirma ihr Unternehmen als «Club der Unheilvollen». Auch hier mit unheilvollem Effekt. Die darauf folgende Kündigung wurde gar vom Arbeitsgericht bestätigt. Die Begründung: Angestellte dürften ihre Vorgesetzten nicht ungestraft öffentlich kritisieren oder diffamieren.

Klare Regeln fehlen

Solchen Konflikten vorzubeugen, sei nicht einfach, sagt Rechtsanwalt Urs Egli. Einem Verbot der Plattform am Arbeitsplatz steht er skeptisch gegenüber: «Das Internet ist überall. Die Unternehmen sollten konkrete Richtlinien erarbeiten oder die Mitarbeiter zumindest gut informieren.»

Dass dies heute noch nicht die Regel ist, zeigt der «Social Media Report 2010». Die bisher grösste Studie zum Einsatz von Social Media im deutschsprachigen Personalwesen lässt ein grobes Defizit erkennen: Zwar ermöglicht die Hälfte der Firmen ihren Mitarbeitern freien Zugang zu Facebook und Co., entsprechende Richtlinien haben aber die wenigsten: Lediglich 18 Prozent der Unternehmen kennen konkrete Regeln für den Gebrauch der sozialen Medien.

Auch die Berner patzen

Die Nachfrage bei fünf grossen Berner Unternehmen zeigt, dass man sich auch hierzulande schwertut mit den neuen Kommunikationskanälen. Für die einfachste Lösung haben sich Post, SBB und Visana entschieden: Sie haben die Nutzung von Facebook am Arbeitsplatz gesperrt. Die Post unterstütze zwar die Nutzung moderner Kommunikationsplattformen, sagt Sprecherin Nathalie Salamin. «Allerdings nur, solange der Betrieb nicht gefährdet ist.» Die Sperrung sei erfolgt, um einem «möglichen Sicherheitsvorfall» vorzugreifen. Auch der Kanton Bern geht diesen Weg: Bis 2014 will er allen Staatsangestellten die Nutzung von Facebook verbieten – in der Finanzdirektion ist das Verbot bereits umgesetzt.



In der Nutzung frei sind hingegen die Mitarbeitenden von Swatch und Swisscom. «Die Chancen des Netzwerks sind gleichzeitig seine Gefahren», sagt Swatch-Sprecherin Béatrice Howald. Die Swatch Group mache ihre Angestellten explizit auf die Risiken aufmerksam. Auch Swisscom-Sprecher Carsten Roetz weiss: «Es besteht das Risiko, dass Vertrauliches nach aussen gerät.» Man habe aber Richtlinien erstellt und vertraue auf die Loyalität der Mitarbeitenden.

Konsequenzen bleiben unklar

Was aber, wenn diese Loyalität bröckeln sollte? Keines der befragten Unternehmen kann von einem solchen Ereignis berichten. Entsprechend unklar sind denn auch die allfälligen Konsequenzen: Man müsse von Fall zu Fall entscheiden, heisst es einhellig. Lediglich die Post verweist auf die im Gesamtarbeitsvertrag festgehaltene Treuepflicht: «Die Mitarbeitenden haben ihre Arbeit sorgfältig auszuführen und die berechtigten Interessen der Post in guten Treuen zu wahren.» Ganz egal, ob real oder digital.



Wegen Beschimpfung auf Facebook verurteilt

Urteil gegen St. Gallerin – «Seckel» und «truurige Mensch» strafbar

Eine junge Frau aus St. Gallen ist wegen einer Beschimpfung auf Facebook zu einer bedingten Geldstrafe verurteilt worden.

Eine 19-jährige St. Gallerin hat auf Facebook einen Mann als «Seckel» und als «truurige Mensch» beschimpft. Der Einzelrichter des Kreisgerichts St. Gallen verurteilte sie deswegen zu einer bedingten Geldstrafe.

Der Fall von «Cyber-Mobbing» hat nach Ansicht von Fachleuten Präzedenzcharakter. Hintergrund ist eine Kontroverse um das St. Galler Kulturlokal KuGl (Kultur am Gleis). Ein Anwohner hatte sich auf dem Rechtsweg mit Erfolg gegen nächtelange Partys im KuGl gewehrt.

Anhänger des Lokals gründeten auf der Internet-Plattform Facebook eine Gruppe «Gegen die Schliessung vom KuGl». Dort kam es im Mai 2010 zu massiven Beschimpfungen und Drohungen gegen den Einsprecher. Dieser fühlte sich bedroht und erstattete Strafanzeige.

Strafbescheide gegen drei Personen

Drei Personen wurden als Urheber identifiziert und im Dezember 2010 per Strafbescheid zu bedingten Geldstrafen und Bussen verurteilt. Weitere Beteiligte des «Cyber-Mobbing» konnten nicht eruiert werden.

Zwei der Verurteilten akzeptierten ihre Strafen. Eine 19-jährige Frau zog den Fall ans Kreisgericht weiter, dessen Einzelrichter die Sache am Montag beurteilte. Er bestätigte den Schuldspruch und die bedingte Geldstrafe von sieben Tagessätzen zu 30 Franken. Von einer zusätzlichen «Denkzettel»-Busse von 100 Franken sah er ab.

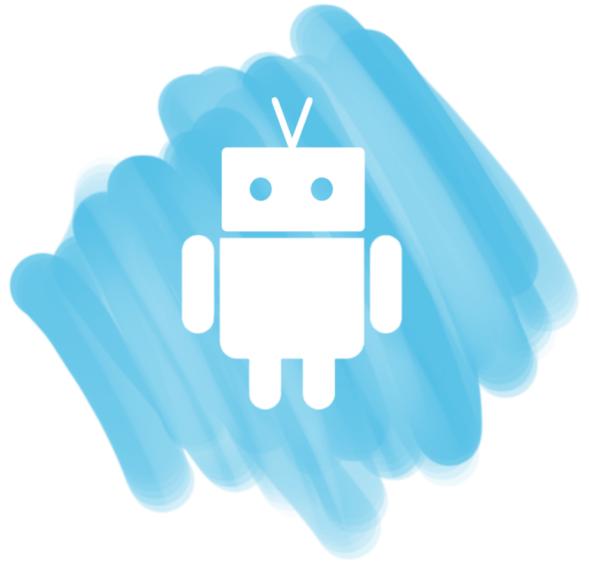
Es sei «erschreckend», was im Internet-Forum an Beschimpfungen zusammengekommen sei, sagte der Richter. Er sprach von «einer Art virtueller Zusammenrottung». Bis zu einer realen Gefahr für das Opfer wäre es nicht mehr weit gewesen.

Freispruch beantragt

Die 19-jährige Frau sagte, ihr Facebook-Eintrag sei «völlig unüberlegt» gewesen. Sie habe aus Ärger über die drohende KuGl-Schliessung gehandelt. «Für mich war das keine Beschimpfung», beteuerte sie. Sie habe auch nicht drohen wollen. Sie sei sich keiner Schuld bewusst.

Ihr Verteidiger forderte einen Freispruch. Die Frau habe den Facebook-Eintrag mit ihrem richtigen Namen gekennzeichnet. Sie habe sich beim Opfer schriftlich entschuldigt und ihm eine Genugtuung angeboten.

Der Einzelrichter liess sich nicht erweichen und bestätigte den Schuldspruch. Gemäss dem Urteil, das noch nicht rechtskräftig ist, muss die 19-Jährige rund 1250 Franken Verfahrenskosten bezahlen.



Gruppe Games

Kommentar für Lehrpersonen



Unterlagen für Schülerinnen und Schüler



Arbeitsblätter





1. Vorwort

Computerspiele – Games – gibt es, seit es Computer gibt. Schon in der Frühzeit der Heimcomputer haben sich einige Hersteller spezialisiert auf Hard- und Software, die eigens für Games gedacht sind. Games sind also gewissermassen eine Fortführung der Flipperkästen und Videogames in Spielhöhlen, aber auch der Brett- und Kartenspiele.

Mit dem Internet ist es möglich geworden, Games auch über Distanzen gemeinsam zu spielen. Aktuelle Betriebssysteme und Computerhardware sowie Spielkonsolen wie PlayStation, Nintendo oder Wii haben neue Möglichkeiten eröffnet: ein vormals ungeahntes grafisches Detailreichtum, das bald ähnlich gut sein wird wie Kinofilme, die Bedienung über Körperbewegungen oder komplexe, interaktive Drehbücher, die es den Spielern und Spielerinnen ermöglichen, sich frei in einer offenen Welt zu bewegen.

Ein Game ist nicht per se gut oder schlecht. Gerade im Anschluss an Amokläufe wird in den Medien aber immer wieder die Rolle von gewalttätigen Computerspielen kontrovers diskutiert und Rufe nach Verboten werden laut. Spiele sind oft auch so konstruiert, dass sie einen fesseln können und es manchmal schwierig wird, sich davon loszureissen. Darunter können nicht nur die Hausaufgaben leiden, sondern auch die sozialen Kontakte ausserhalb der Computerwelt.

Heute sind Computergames manchmal so aufwändig, dass Tausende von Leuten an der Entwicklung eines Games mitarbeiten. Computerspiele sind ein wichtiger Industriezweig geworden. Wie Reuters Mitte 2011 berichtete, verzeichnete der Game-Markt global Umsätze von USD 65 Mrd. Zum Vergleich: die globale Filmindustrie soll gemäss MarketLine einen Umsatz von rund USD 87 Mrd. verzeichnen.

2. Voraussetzungen

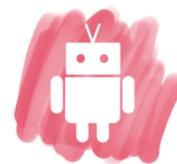
Folgende Voraussetzungen müssen für die Teilnahme in der Gruppe Games gegeben sein:

- ♦ Die Schülerinnen und Schüler müssen zuhause selber Computerspiele spielen und die Spiele kennen.
- ♦ Sie sind bereit, die verschiedenen Geräte (Konsolen, Handys, Computer) mitzubringen, damit die Eltern am Elternabend verschiedene Game-Kategorien kennenlernen und ausprobieren können.
- ♦ Sie müssen gewillt sein, den Eltern über ihr Spielverhalten zu berichten.
- ♦ Sie müssen in der Lage sein, den Eltern die Spiele so zu erklären, dass diese sie selber ausprobieren können.

3. Ziele und Inhalte

Mit einem Infostand, zwei Plakaten (allgemeine Informationen und Umfrage-Ergebnisse) und verschiedenen Spielkonsolen, Computern und Smartphones erklären die Gruppenmitglieder den Eltern das Wichtigste zum Gamen und lassen sie auch selber spielen. Sie diskutieren mit den Eltern die Gründe, weshalb sie gerne spielen, und sprechen Umgangsregeln und Problempunkte an.

Das Ziel ist, dass ein Dialog entsteht. Die Eltern sollen die Motivation der Jugendlichen nachvollziehen können und sich bewusst werden, welche möglichen Problemfelder sich aus dem Gamen ergeben können.



4. Durchführung

Einführung ins Thema

Die Einführung in die Thematik wird von der Lehrperson moderiert. Nach einer allgemeinen Einführung ins Thema Mediennutzung für die ganze Klasse, wird die Klasse in die verschiedenen Gruppen aufgeteilt. Sämtliche Gruppen, die sich mit dem Thema Games befassen, nehmen gemeinsam an dieser Einführung teil.

Die Schülerinnen und Schüler schauen sich den Film «Süchtig» von «SRF my School» (bis Minute 6:41) an.

<http://www.sendungen.sf.tv/myschool/Nachrichten/Themen/Medien>

Anschliessend beantwortet jedes Mitglied der Game-Gruppe folgende Fragen für sich (ca. 5 Minuten).

1. Worum geht es in diesem Filmausschnitt?
2. Kennst du Jugendliche, die extrem viel spielen oder gespielt haben?
3. Welche Probleme können entstehen, wenn Jugendliche sehr viel spielen?
4. Welche Games spielst du?
5. Welche Games oder welche Art von Games (Adventure, First-Person-Shooter, usw.) können problematisch sein? Weshalb?
6. Wie lange spielst du pro Tag und pro Woche?
7. Was meinen deine Eltern zu deinem Spielverhalten?
8. Gibt es zuhause Regeln, wie lange du spielen darfst bzw. welche Spiele du spielen darfst?

Nachdem alle ihre Fragen für sich beantwortet haben, werden die Antworten in der Gruppe verglichen und diskutiert (ca. 15 Minuten). Im Zentrum stehen insbesondere folgende Fragen:

1. Welche Probleme können für Jugendliche beim Gamen entstehen?
2. Sollen Eltern mit den Jugendlichen Regeln vereinbaren? Welches könnten sinnvolle Regeln sein?
3. Was sollen Eltern tun, wenn sie merken, dass ihre Kinder sich nicht an die Regeln halten oder zu viel gamen?
4. Was sollen Freunde/Freundinnen tun, wenn sie merken, dass ihre Freunde zu viel gamen?



Aufgaben im Unterricht

Aufgabe 1: Das Wichtigste zum Gamen

Jedes Mitglied der Gruppe Facebook liest das Merkblatt «Das Wichtigste zum Gamen» und den Zeitungsartikel «Ich lebte nur noch online» (Blick, 25. Oktober 2008) und überlegt sich, weshalb die einzelnen Punkte wichtig sind.

(Alle Unterlagen sind in der Gruppe Gamen unter Arbeitsblätter zu finden.)

Anschliessend lesen die Schülerinnen und Schüler gemeinsam die Begründungen und überlegen bzw. diskutieren folgende Punkte:

- ♦ Was kann man Eltern von betroffenen Jugendlichen an Fakten über Gamen und Sucht sagen?
- ♦ Welche sinnvollen Regeln kann man den Eltern empfehlen?
- ♦ Wo sind die grössten Gefahren beim Gamen?
- ♦ Könnte es sein, dass die Mitglieder der Game-Gruppe selber suchtfährdet sind? Woran erkennt man das? Liegt es auch an der Art der Spiele?
- ♦ Wie beurteilen die Schülerinnen und Schüler das Spielverhalten ihrer Kolleginnen und Kollegen?

Die Gruppenmitglieder machen während der Diskussion Notizen, die sie später wieder verwenden können.

Aufgabe 2: Arbeitsaufteilung für weiteres Vorgehen

Die Gruppe bespricht, wer für welche weiteren Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage, zwei Personen kümmern sich um das Plakat mit allgemeinen Informationen. Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Die Gruppe erstellt gemeinsam eine Arbeitsplanung gemäss der Kopiervorlage «Gruppenorganisation».



Hausaufgaben

1. Die Schülerinnen und Schüler füllen die Umfrage aller Themen aus, zu welchen sich eine Arbeitsgruppe gebildet hat (eine Seite pro Thema).
2. Sie wählen eine Anzahl Games aus, die sie am Elternabend präsentieren wollen. Die Auswahl soll einen Überblick darüber geben, welche Spiele Jugendliche interessieren und mit welchen Geräten sie spielen.
3. Sie formulieren zusätzliche Aufgaben für einzelne Gruppenmitglieder.

Hinweis: Spiele mit einer Alterslimite dürfen nur mitgebracht werden, wenn alle Schülerinnen und Schüler das Alter erreicht haben. Bei besonders gewalttätigen Spielen wie Ego-Shootern muss die Lehrperson erst die Erlaubnis erteilen und dafür allenfalls mit den Eltern Rücksprache nehmen. Falls sie die Erlaubnis nicht erteilt, kann dennoch gemeinsam diskutiert werden, ob Verbote sinnvoll sind oder nicht.

Vorbereitung für den Elternabend

Am Tag oder Vortag des Elternabends wird der Infostand inklusive der Computer und Spielkonsolen eingerichtet. Die Gruppe muss für den Elternabend Folgendes vorbereitet haben:

- ◆ 1 Plakat mit einer grafischen Darstellung der Umfrageergebnisse der Klassenumfrage zum Thema Games (Umfrage-Plakat).
- ◆ 1 Plakat mit einer Zusammenstellung, was die Gruppenmitglieder toll an Computerspielen finden und weshalb sie spielen. Auf diesem Plakat stehen auch die wichtigsten Regeln im Umgang mit Games (Info-Plakat).
- ◆ Genügend Kopien des Merkblatts «Das Wichtigste zum Gamen», welches den Eltern abgegeben wird.
- ◆ Eine Auswahl an Hard- und Software, auf denen Spiele demonstriert werden welche die Eltern ausprobieren können.

Elternabend

Die Schülerinnen und Schüler müssen den Eltern in 10 Minuten anhand der Computerspiele und der Plakate erklären können:

- ◆ Welche Game-Kategorien gibt es und welche spielen die Jugendlichen selber?
- ◆ Was kann am Gamen problematisch sein? Weshalb?
- ◆ Sie präsentieren die wichtigsten Regeln und begründen die Liste.
- ◆ Sie präsentieren die Ergebnisse der Umfrage in der Klasse und erklären und interpretieren die Resultate.



Anschliessend haben die Eltern 3 Minuten Zeit um Fragen zu stellen. Besonders wichtig sind gute Kenntnisse zu den Themen Spielsucht und Gewaltspiele. Weitere 7 Minuten sind für das Ausprobieren der Computerspiele durch die Eltern reserviert.

Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit dem Thema Games im Familienalltag wichtig sind. Die Schülerinnen und Schüler stellen ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die ihnen im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem geben sie den Eltern das Merkblatt «Das Wichtigste zum Gamen» ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.



1. Vorwort

Computerspiele – Games – gibt es, seit es Computer gibt. Schon in der Frühzeit der Heimcomputer haben sich einige Hersteller spezialisiert auf Hard- und Software, die eigens für Games gedacht sind. Games sind also gewissermassen eine Fortführung der Flipperkästen und Videogames in Spielhöhlen, aber auch der Brett- und Kartenspiele.

Mit dem Internet ist es möglich geworden, Games auch über Distanzen gemeinsam zu spielen. Aktuelle Betriebssysteme und Computerhardware sowie Spielkonsolen wie PlayStation, Nintendo oder Wii haben neue Möglichkeiten eröffnet: ein vormals ungeahntes grafisches Detailreichtum, das bald ähnlich gut sein wird wie Kinofilme, die Bedienung über Körperbewegungen oder komplexe, interaktive Drehbücher, die es den Spielern und Spielerinnen ermöglichen, sich frei in einer offenen Welt zu bewegen.

Ein Game ist nicht an sich gut oder schlecht. Gerade im Anschluss an Amokläufe wird in den Medien aber immer wieder die Rolle von gewalttätigen Computerspielen kontrovers diskutiert und Rufe nach Verboten werden laut. Auch sind Spiele oft so konstruiert, dass sie einen fesseln können und es manchmal schwierig wird, sich davon loszureissen. Darunter können nicht nur die Hausaufgaben leiden, sondern auch die sozialen Kontakte ausserhalb der Computerwelt.

Heute sind Computergames manchmal so aufwändig, dass Tausende von Leuten an der Entwicklung eines Games mitarbeiten. Computerspiele sind ein wichtiger Industriezweig geworden und die Umsätze der Gameindustrie sind ähnlich hoch wie jene der Filmindustrie.

2. Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen musst du für die Teilnahme in der Gruppe Games erfüllen:

- ◆ Du musst zuhause selber Computerspiele spielen und die Spiele kennen.
- ◆ Du musst bereit sein, die verschiedenen Geräte (Konsolen, Handys, Computer) mitzubringen, damit die Eltern am Elternabend verschiedene Spielarten und Game-Kategorien kennenlernen und ausprobieren können.
- ◆ Du musst gewillt sein, den Eltern über dein Spielverhalten zu berichten.
- ◆ Du musst in der Lage sein, den Eltern die Spiele so zu erklären, dass diese sie selber ausprobieren können.

3. Ziele und Inhalte

Mit einem Infostand, zwei Plakaten (allgemeine Informationen und Umfrage-Ergebnisse) und verschiedenen Spielkonsolen, Computern und Handys erklärt ihr den Eltern das Wichtigste zum Gamen und lasst sie auch selber spielen. Ihr diskutiert mit den Eltern die Gründe, weshalb ihr gerne spielt, und sprecht Umgangsregeln und Problempunkte (z.B. Gewalt, Suchtpotenzial) an.



Das Ziel ist, dass ein Dialog entsteht. Die Eltern sollen eure Motivation nachvollziehen können und sich bewusst werden, welche möglichen Problemfelder sich aus dem Gamen ergeben können.

4. Durchführung

Um euch mit dem Thema Games auseinanderzusetzen und den Elternabend vorzubereiten, sind einige Aufgaben zu lösen.

Aufgaben im Unterricht

Aufgabe 1: Das Wichtigste zum Gamen

Jedes Mitglied der Gruppe Games liest das Merkblatt «Das Wichtigste zum Gamen» und den Zeitungsartikel «Ich lebte nur noch online» (Blick, 25. Oktober 2008) und überlegt sich, weshalb die einzelnen Punkte wichtig sind.

Anschliessend lest ihr gemeinsam die Begründungen und überlegt bzw. diskutiert folgende Punkte:

1. Was kann man Eltern von betroffenen Jugendlichen an Fakten über Gamen und Sucht sagen?
2. Welche sinnvollen Regeln kann man den Eltern empfehlen?
3. Wo sind die grössten Gefahren beim Gamen?
4. Könnte es sein, dass die Mitglieder der Game-Gruppe selber suchtgefährdet sind? Woran erkennt man das? Liegt es auch an der Art der Spiele?
5. Wie beurteilt ihr das Spielverhalten eurer Kolleginnen und Kollegen?

Während der Diskussion macht ihr Notizen, die ihr später wieder verwenden könnt.

Aufgabe 2: Arbeitsaufteilung für weiteres Vorgehen

Zum Schluss des heutigen Blocks besprecht ihr das weitere Vorgehen. Die Gruppe macht ab, wer für welche weiteren Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage und zwei Personen kümmern sich um das Info-Plakat mit den Regeln im Umgang mit Computerspielen. Der/die Gruppenchef/in koordiniert alles und der/die Zeitmanager/in achtet darauf, dass alles im Fahrplan bleibt. Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Für diese Aufgabe füllt ihr das Blatt «Gruppenorganisation» aus.



Hausaufgaben

1. Jede und jeder von euch füllt die Umfragen aller Themen aus, zu welchen sich eine Arbeitsgruppe gebildet hat (eine Seite pro Thema).
2. Ihr wählt eine Anzahl Games aus, die ihr am Elternabend präsentieren wollt. Die Auswahl soll einen Überblick darüber geben, welche Spiele Jugendliche interessieren und mit welchen Geräten sie spielen.
3. Ihr beschliesst und formuliert zusätzliche Aufgaben für einzelne Gruppenmitglieder, je nachdem was ihr für die Organisation des Elternabends noch braucht.

Hinweis: Spiele mit einer Alterslimite dürfen nur mitgebracht werden, wenn alle in der Klasse das Alter erreicht haben. Bei besonders gewalttätigen Spielen wie Ego-Shootern muss die Lehrperson erst die Erlaubnis erteilen und dafür allenfalls mit den Eltern Rücksprache nehmen. Falls sie die Erlaubnis nicht erteilt, kann dennoch gemeinsam diskutiert werden, ob Verbote sinnvoll sind oder nicht.

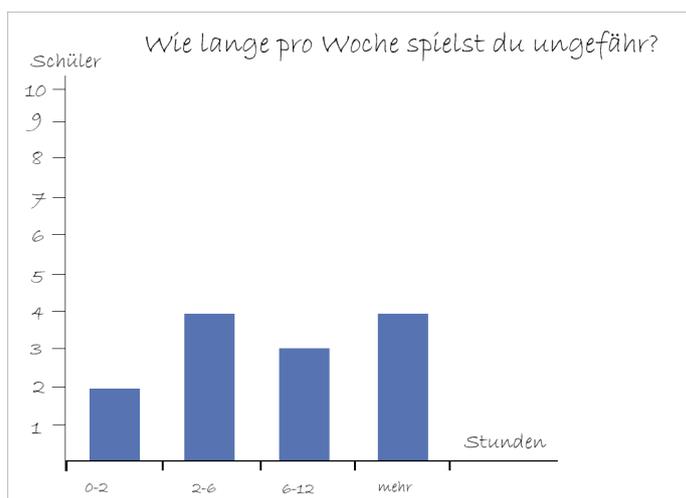
Plakate gestalten

Für den Infostand am Elternabend gestaltet ihr zwei Plakate: 1 Umfrage-Plakat und 1 Info-Plakat. Für jedes Plakat erhaltet ihr von der Lehrperson einen grossen Bogen Papier («Flip-Chart»).

Umfrage-Plakat

Das Umfrage-Plakat enthält die Darstellungen der Umfrage-Ergebnisse der Klassenumfrage zu Games. Alle Fragen müssen grafisch dargestellt werden. Auf der Darstellung steht als Titel die Frage. In der vertikalen Achse (Y-Achse) steht die Anzahl der Schülerinnen und Schüler, auf der horizontalen Achse (X-Achse) stehen die möglichen Antworten.

Beispiel





Info-Plakat

Auf dem Info-Plakat macht ihr eine Zusammenstellung von dem, was ihr toll am Gamen findet und was euch motiviert, Games zu spielen. Auf diesem Plakat stehen auch die wichtigsten Regeln im Umgang mit Computerspielen.

Präsentationen vorbereiten

Für den Elternabend bereitet jedes Gruppenmitglied eine kleine Präsentation vor. Die Gruppe spricht sich ab, wer welchen Teil vorbereitet. Die Themen, die abgedeckt werden müssen, findet ihr unter «Elternabend».

Jedes Gruppenmitglied bereitet seinen Teil vor und präsentiert ihn in der Gruppe. Ihr achtet darauf, dass die Gesamtzeit von insgesamt 10 Minuten für alle Präsentationen nicht überschritten wird.

Wenn ihr meint, dass eure Präsentation fertig ist, macht ihr einen Probelauf. Dann haltet ihr eure Präsentation vor der Klasse und der Lehrperson. Diese geben euch Rückmeldungen, was verbessert werden könnte. Als Gruppe entscheidet ihr, was allenfalls weggelassen werden muss und was besonders wichtig ist.

Vor dem Elternabend haltet ihr eure Präsentation ein zweites Mal in der Klasse (Hauptprobe) und bekommt nochmals Rückmeldungen. Wiederum entscheidet ihr in der Gruppe, welche Anregungen ihr noch aufnehmen wollt.

Vorbereitung für den Elternabend

Folgende Dinge müssen für den Elternabend vorbereitet und aufgestellt werden.

- ◆ 1 Umfrage-Plakat
- ◆ 1 Info-Plakat
- ◆ Genügend Kopien des Merkblatts «Das Wichtigste zum Gamen». Dieses wird den Eltern am Elternabend abgegeben.
- ◆ Ihr bereitet eine Auswahl an Geräten und Games vor, die ihr den Eltern demonstriert und die die Eltern selber ausprobieren können.



Elternabend

Am Elternabend werdet ihr eure Präsentation dreimal, d.h. für drei Gruppen von Eltern, halten. Ihr habt jeweils 10 Minuten Zeit dafür. Ihr müsst den Eltern anhand der Computerspiele und der Plakate erklären können:

- ◆ Welche Arten von Games gibt es und welche spielt ihr selbst?
- ◆ Was kann bei Computerspielen problematisch sein? Weshalb?
- ◆ Welches sind die wichtigsten Aspekte, die es zu beachten gilt?
- ◆ Was ist bei der Umfrage herausgekommen? Wie erklärt ihr dies?
- ◆ Ihr demonstriert den Eltern die Games so, dass sie auch selber ausprobieren können.

Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern die Games selber ausprobieren können.

Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit dem Thema Games im Familienalltag wichtig sind. Ihr stellt ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die euch im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem gebt ihr den Eltern das Merkblatt «Das Wichtigste zum Gamen» ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.



Merkblatt: Das Wichtigste zum Gamen

Wird im Fernsehen oder in der Zeitung über Computerspiele berichtet, geht es häufig entweder um Sucht oder Gewalt. Es werden Beispiele von Personen gezeigt, bei denen das Spielen ungesunde oder gefährliche Ausmasse angenommen hat. Viele Eltern machen sich Sorgen darüber, ob ihre Kinder durch das Spielen von Computergames ein Gewalt- oder Suchtproblem kriegen könnten.

Es gibt zu den zwei Themen «Computerspiele und Gewalt» und «Computerspiele und Sucht» verschiedene Meinungen und auch unterschiedliche Forschungsergebnisse. Die meisten Personen, die sich seriös mit den Themen befassen, würden aber etwa Folgendes sagen:

Allgemein

- ♦ Viele Computerspiele sind völlig harmlos und machen einfach Spass.
- ♦ Nicht alle Spiele sind für jedes Alter geeignet. Altersfreigaben sind einzuhalten.
- ♦ Eltern sollten wissen, was ihre Kinder spielen. Am besten sie spielen manchmal mit oder lassen sich die Spiele zeigen und erklären.
- ♦ Eltern sollten mit ihren Kindern Regeln zum Computerspielen abmachen. Dazu gehört, welche Spiele in Ordnung sind und wie lange und wie oft die Kinder spielen dürfen.

Gewaltspiele

- ♦ Das Spielen von Shooter-Games macht nicht zwingend gewalttätig. Es ist nicht abschliessend geklärt, ob Jugendliche mit Gewaltpotential solche Games einfach häufiger spielen als andere Jugendliche, oder ob das häufige Spielen von solchen Games tatsächlich Jugendliche aggressiv und gewalttätig machen kann. Auch wenn Shooter nicht zwingend gewalttätig machen, gibt es ethische Gründe sie nicht zu spielen.

Sucht und Computerspiele

- ♦ Computerspiele machen nicht einfach süchtig.
- ♦ Vor allem Rollenspiele, wie z.B. World of Warcraft, haben jedoch ein grosses Suchtpotential.
- ♦ Auch ohne Spielsucht ist es wichtig nur so viel zu spielen, dass die Schulaufgaben, Freunde und Freizeit genügend Platz haben.

Checkliste: Risiko Spielsucht

Wenn viele der folgenden Punkte erfüllt sind, besteht das Risiko zur Spielsucht:

- ♦ Der Computer oder die Spielkonsole läuft täglich vier Stunden oder mehr.
- ♦ Der oder die Jugendliche trifft sich kaum mehr mit Freunden und Freundinnen.
- ♦ Der oder die Jugendliche zeigt kein Interesse mehr an anderen Aktivitäten und Hobbys.
- ♦ Die Leistungen in der Schule werden immer schlechter.
- ♦ Der oder die Jugendliche vernachlässigt den eigenen Körper, ist appetitlos und auch tagsüber häufig müde.
- ♦ Der oder die Jugendliche reagiert aggressiv und deprimiert, wenn er/sie nicht an den Computer oder an die Spielkonsole darf.



Checkliste: Risikofaktoren bei Gewaltspielen

Wenn viele der folgenden Punkte erfüllt sind, besteht ein erhöhtes Risiko, dass Jugendliche gewalttätig werden:

- ◆ Sie spielen häufig und lange Computergames und dies schon seit sie jung sind (10–12 Jahre).
- ◆ Die Eltern, die Schule oder der Freundeskreis ist gewalttätig.
- ◆ Die Jugendlichen sind selber Opfer von Gewalt.
- ◆ Die Jugendlichen haben keine Freundinnen oder Freunde.
- ◆ Sie können Probleme mit anderen Jugendlichen schlecht lösen.
- ◆ Sie werden rasch wütend und können nicht verzichten.
- ◆ Sie zeigen schon früh aggressives Verhalten.
- ◆ Sie erhalten von den Eltern keine Grenzen gesetzt.



«Ich lebte nur noch online»

Zwei Jahre lang spielte David Saunders täglich mehr als acht Stunden lang. Seine Sucht: ein PC-Game.

Von Hansjakob Frey und Silvana Guanzioli

Heute kann David Saunders (27) einigermaßen gelassen vor dem Bildschirm sitzen. Darüber ist er glücklich. Denn mit seinem PC verbindet ihn eine lange Leidensgeschichte. Der Sale-Supporter aus Basel war süchtig. Zwei Jahre lang hielt ihn die virtuelle Welt des Computerspiels «World of Warcraft» gefangen. Insgesamt – so hat er ausgerechnet – verbrachte er rund 4500 Stunden vor dem Bildschirm, täglich acht bis zehn.

Vor etwas mehr als zwei Jahren liess sich David von seinen damaligen Mitbewohnern überreden, mit ihnen gegen die Monster des populären Elektronikspiels zu Felde zu ziehen. Per Internet kämpften sie gegen Drachen, Zwerge und Blutelfen. Sein Ehrgeiz wurde David bald zum Verhängnis. «Es war wie im Sport: Je länger ich trainierte, umso besser wurde ich.»

Schleichend verwandelte sich seine Begeisterung in eine Sucht. Auch während der Arbeit dachte er immer an seine Spielfiguren und ignorierte die Realität: «Mich hat alles genervt, was mich vom Spielen abhielt. Ich lebte nur noch online.»

Nächtelang sass David vor dem Computer und lebte von Junkfood. Immer öfter meldete er sich bei seinem Arbeitgeber krank. Beinahe wurde er von dem Basler Internetprovider entlassen. Seine Freunde erkannten bald, dass David krank war. «Sie wollten mir mehrmals den PC wegnehmen», erinnert er sich heute. Aber nicht einmal von seinen Eltern liess er sich helfen.

«Als ich einen Monat lang weder ein SMS noch einen Telefonanruf erhalten hatte, merkte ich, dass mir etwas fehlt.» Den Ausschlag zum Entzug gab schliesslich ein Foto: «Ich war völlig schockiert, als ich sehen musste, wie mich die Sucht verändert hatte. Ich wog plötzlich 95 Kilogramm, 25 mehr als vorher.»

Am 1. Januar 2008 löschte er das Spiel von seinem Computer und suchte den Weg zurück ins normale Leben. Doch der Ausstieg aus der «World of Warcraft» war hart. «So verwahrlost, wie ich aussah, traute ich mich nicht mehr auf die Strasse. Es war sogar schwierig, mich wieder mit meinen alten Freunden zu treffen», sagt David über die qualvolle Zeit. Aber er gab nicht auf: «Ich löste das Abo für den Fitnessklub und begann wieder zu kochen.»

Fast zehn Monate ist David nun «clean». Und stolz, dass er den Ausstieg aus der gefährlichen Sucht ganz alleine geschafft hat. Obwohl der Entzug ihn viel Kraft gekostet hat, ist er überzeugt: «Es war eine der wichtigsten Entscheidungen in meinem Leben!»



So können Sie helfen

- ◆ Sprechen Sie das Thema an.
- ◆ Zeigen Sie Interesse. Fragen Sie, was die Beweggründe des massiven Internetkonsums sind.
- ◆ Eltern müssen Regeln zur Nutzung des Internets aufstellen. Vereinbaren Sie ein Zeitbudget pro Woche.
- ◆ Gestalten Sie mit dem Abhängigen die internetfreie Zeit.
- ◆ In akuten Fällen sollten Fachleute einer Eltern-, Jugend- oder Suchtberatungsstelle beigezogen werden.

So reagiert der Abhängige

- ◆ Interessiert sich kaum noch für andere Freizeitaktivitäten.
- ◆ Zieht sich zurück, vernachlässigt sein soziales Umfeld.
- ◆ Ist immer häufiger und immer länger online.
- ◆ Reagiert aggressiv, wenn er nicht online sein kann.
- ◆ Bekommt Probleme in der Schule, beim Studium oder der Arbeit.
- ◆ Zeigt Symptome von Übermüdung, isst wenig oder nur noch vor dem Computer.

<http://www.blick.ch/news/schweiz/ich-lebte-nur-noch-online-id5728.html>

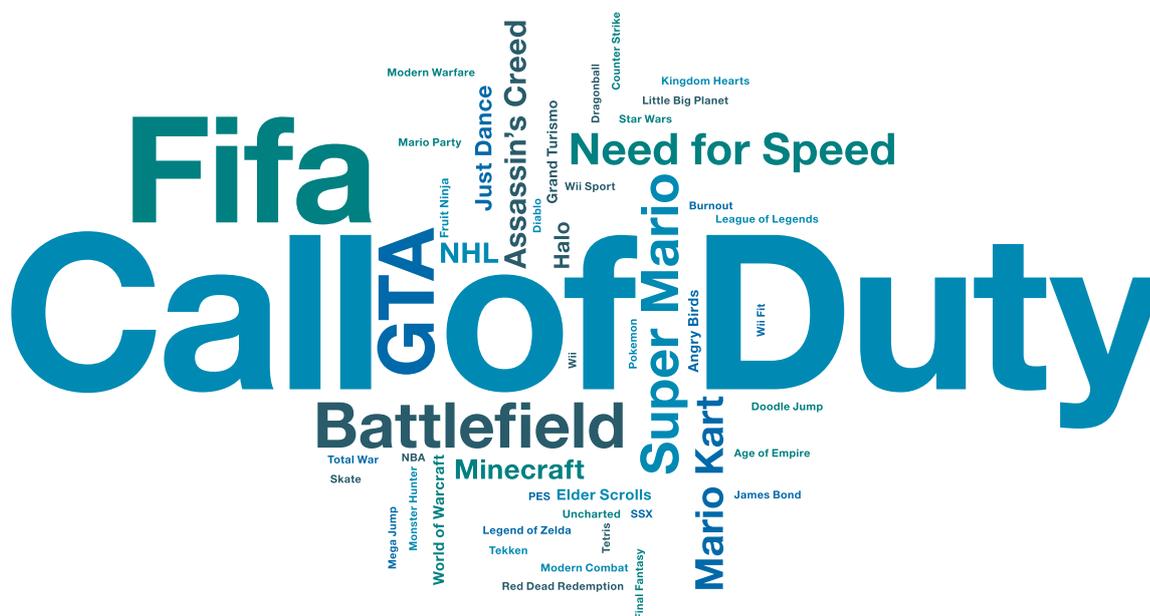


JAMES-Studie

Die JAMES-Studie erfasst das Mediennutzungsverhalten von 12- bis 19-jährigen Jugendlichen in der Schweiz. Das Kürzel JAMES steht für «Jugend | Aktivität | Medien – Erhebung Schweiz». Die komplette Studie kann auch unter www.psychologie.zhaw.ch/JAMES heruntergeladen werden.

Im Folgenden findet ihr die Lieblingsgames aus der Studie. Die Schriftgrösse repräsentiert die Anzahl Nennungen. Je grösser also ein Wort, umso häufiger wurde es genannt.

Lieblingsgames





Gruppe Chat

Kommentar für Lehrpersonen



Unterlagen für Schülerinnen und Schüler



Arbeitsblätter





1. Vorwort

«Chatten» ist das englische Wort für schwatzen oder plaudern. Im Jargon der digitalen Medien ist ein Chat aber der schriftliche Austausch zwischen zwei oder mehreren Leuten in dafür geeigneten Programmen. Kaum hat jemand seine Mitteilung abgesendet, erscheint diese auch schon bei den anderen auf dem Bildschirm und diese können die Konversation weiterführen. Chats erlauben auch die Einbettung von Links und Emoticons (Smilies) oder Anhängen.

Es gibt eine Vielzahl von Chat-Anbietern und eine unüberschaubare Zahl von thematischen Chats. Diese können vom Austausch über bestimmte Produkte oder als Instrument für die Zusammenarbeit in Betrieben bis hin zu Flirt-Chats und Plauder-Chats reichen. Gegenwärtig wird von den Jugendlichen vor allem in den etablierten sozialen Medien (z.B. Facebook) gechattet.

Wie jede Technologie sind Chats an sich nicht gut oder schlecht. Probleme können entstehen, wo Jugendliche in Chats fremde Leute kennenlernen und etwas von sich preisgeben, das missbraucht werden könnte. Ebenfalls problematisch kann es sein, wenn sich Jugendliche darauf einlassen, jemanden in der physischen Welt zu treffen, den oder die sie nur aus dem Chat kennen. Berüchtigt sind die Fälle, in denen sich Menschen mit unlauteren Absichten im Chat als jemand anderer ausgeben und erst bei einem Treffen ihr wahres Alter, Geschlecht oder ihre Absichten zutage kommt.

Für Jugendliche ist ein reger Austausch mit Gleichaltrigen absolut normal und der Chat ist dafür eine beliebte Form. Es gilt also, klar zwischen engagierter Nutzung und Suchtverhalten zu unterscheiden. Chatten birgt jedoch für Personen in instabilen Lebenssituationen ein hohes Suchtpotenzial, weil es den Eindruck vermitteln kann, es sei immer jemand für einen da.

2. Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen müssen bei den Schülerinnen und Schülern für die Teilnahme in der Gruppe Chat gegeben sein:

- ◆ Sie müssen selber Chat-Erfahrungen gemacht haben.
- ◆ Sie müssen bereit sein, über die eigenen Chat-Erfahrungen mit den Eltern zu sprechen.

3. Ziele und Inhalte

Mit einem Infostand, zwei Plakaten (Umfrage-Plakat und Info-Plakat) und zwei Computern, auf denen Chat-Programme laufen, erklären die Jugendlichen den Eltern, was sie am Chat mögen und weshalb sie chatten. Weiter sprechen sie Umgangsregeln und Problempunkte an.

Das Ziel ist, dass ein Dialog entsteht. Die Eltern sollen die Motivation der Jugendlichen nachvollziehen können und sich bewusst werden, welche Problemfelder sich aus dem Chatten ergeben können.



4. Durchführung

Einführung ins Thema

Nach einer allgemeinen Einführung ins Thema Mediennutzung für die ganze Klasse, wird die Klasse in die verschiedenen Gruppen aufgeteilt. Die Einführung in die Thematik Chat wird von einer Lehrperson moderiert. Sämtliche Gruppen, die sich mit dem Thema Chat befassen, nehmen gemeinsam an dieser Einführung teil.

Die Gruppenmitglieder lesen die Kopiervorlage «Das Wichtigste zum Chatten» alleine für sich und markieren fünf Sätze, die sie wichtig finden. Anschliessend vergleichen sie die markierten Sätze, erklären einander, weshalb sie diese Sätze gewählt haben, und diskutieren Gemeinsamkeiten.

Anschliessend beantwortet jedes Mitglied der Chat-Gruppe folgende Fragen (ca. 15 Minuten).

- ◆ Welche Schwierigkeiten hattest du schon beim Chatten?
- ◆ Welche Sicherheitsmassnahmen hast du getroffen, um Risiken zu vermeiden?
- ◆ Hast du mit deinen Eltern schon übers Chatten gesprochen?

Die Schülerinnen und Schüler machen während der Diskussion Notizen, die sie später wieder verwenden können.

Aufgaben im Unterricht

Die Gruppe bespricht, wer für welche weiteren Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage, zwei Personen kümmern sich um das Plakat mit allgemeinen Informationen. Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Die Gruppe erstellt gemeinsam eine Arbeitsplanung gemäss des Merkblattes «Gruppenorganisation».

Hausaufgaben

- ◆ Die Gruppenmitglieder füllen die Umfragen aller Themen aus, zu welchen sich eine Arbeitsgruppe gebildet hat (eine Seite pro Thema).
- ◆ Sie richten auf www.educanet2.ch einen Chat-Raum ein, mit dem sie den Eltern das Chatten demonstrieren können (andere Chats – z.B. Facebook-Chat – sind auf Schulcomputern standardmässig gesperrt). Eine Wegleitung für das Einrichten eines Chat-Raums auf www.educanet2.ch findet sich weiter unten.
- ◆ Sie formulieren zusätzliche Aufgaben für einzelne Gruppenmitglieder.



Vorbereitung für den Elternabend

Am Tag oder Vortag des Elternabends wird der Infostand inklusive der Computer mit dem Chat-Raum eingerichtet.

Die Gruppe muss für den Elternabend Folgendes vorbereitet haben:

- ◆ 1 Plakat mit einer grafischen Darstellung der Umfrageergebnisse der Klasseumfrage zum Thema Chats (Umfrage-Plakat).
- ◆ 1 Plakat mit einer Zusammenstellung, was die Gruppenmitglieder am Chatten toll finden und weshalb sie chatten (Info-Plakat). Auf diesem Plakat stehen auch die wichtigsten Regeln im Umgang mit Chats.
- ◆ Genügend Kopien des Merkblatts «Das Wichtigste zum Chatten», welches den Eltern abgegeben wird.
- ◆ Zwei Computer, auf denen zu Demonstrationszwecken ein Educanet-Chatraum eingerichtet ist. Auf diesen Computern sollen die Eltern auch selber die Möglichkeit haben, einen Chat auszuprobieren.



Elternabend

Die Schülerinnen und Schüler müssen den Eltern in 10 Minuten anhand der Computerstationen mit dem Chatraum und der Plakate erklären können...

was chatten ist.

wofür man es nutzt.

wie man miteinander kommuniziert.

welches die wichtigsten Regeln und die Gründe dafür sind.

welches die Umfrage-Ergebnisse in der Klasse waren und wie diese zu verstehen und zu interpretieren sind.

Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern das Chatten auf den Computerstationen selber ausprobieren können.

Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit dem Thema Chat im Familienalltag wichtig sind. Die Schülerinnen und Schüler stellen ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die ihnen im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem geben sie den Eltern das Merkblatt «Das Wichtigste zum Chatten» ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.



1. Vorwort

«Chatten» ist das englische Wort für schwatzen oder plaudern. Im Zusammenhang mit digitalen Medien ist ein Chat aber der schriftliche Austausch zwischen zwei oder mehreren Leuten in dafür geeigneten Programmen. Kaum hat jemand seine Mitteilung abgesendet, erscheint diese auch schon bei den anderen auf dem Bildschirm und diese können die Konversation weiterführen. Chats erlauben auch die Einbettung von Links, Smilies oder Anhängen.

Es gibt eine Vielzahl von Chat-Anbietern und eine unüberschaubare Zahl von thematischen Chats. Diese können vom Austausch über bestimmte Produkte oder als Instrument für die Zusammenarbeit in Betrieben bis hin zu Flirt-Chats und Plauder-Chats reichen. Gegenwärtig wird von den Jugendlichen vor allem in den etablierten sozialen Medien (z.B. Facebook) gechattet.

Chats an sich sind – wie jede Technologie – nicht gut oder schlecht. Probleme können entstehen, wo Jugendliche in Chats fremde Leute kennenlernen und etwas von sich preisgeben, das missbraucht werden könnte. Ebenfalls problematisch kann es sein, wenn sich Jugendliche darauf einlassen, jemanden in der physischen Welt zu treffen, den oder die sie nur aus dem Chat kennen. Berüchtigt sind die Fälle, in denen sich Menschen mit unlauteren Absichten im Chat als jemand anderer ausgeben und erst bei einem Treffen ihr wahres Alter, Geschlecht oder ihre Absichten zutage kommen. Chatten birgt zudem für Personen in instabilen Lebenssituationen ein hohes Suchtpotenzial, weil es den Eindruck vermitteln kann, es sei immer jemand für einen da.

2. Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen müssen für die Teilnahme in der Gruppe Chat gegeben sein:

- ◆ Du musst selber Chat-Erfahrungen gemacht haben.
- ◆ Du musst bereit sein, über die eigenen Chat-Erfahrungen mit den Eltern zu sprechen.

3. Ziele und Inhalte

Mit einem Infostand, zwei Plakaten (allgemeine Informationen und Umfrage-Ergebnisse) und zwei Computern, auf denen Chat-Programme laufen, erklärt ihr den Eltern, was ihr am Chat mögt und weshalb ihr chattet. Weiter sprecht ihr Umgangsregeln und Problempunkte an.

Das Ziel ist, dass ein Dialog entsteht. Die Eltern sollen nachvollziehen können, warum ihr chattet und sich bewusst werden, welche Probleme beim Chatten entstehen können.



4. Durchführung

Um euch mit dem Thema «Chat» auseinanderzusetzen und den Elternabend vorzubereiten, sind einige Aufgaben zu lösen. Die Einführung in die erste Gruppenarbeit erfolgt durch eure Lehrperson.

Aufgaben im Unterricht

Die Gruppe bespricht, wer für welche weiteren Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage, zwei Personen kümmern sich um das Plakat mit allgemeinen Informationen. Genaue Angaben dazu weiter unten, unter «Umfrage auswerten» und «Plakate gestalten». Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Die Gruppe erstellt gemeinsam eine Arbeitsplanung gemäss der Kopiervorlage «Gruppenorganisation».

Hausaufgaben

- ♦ Jede und jeder füllt die Umfragen zu allen Themen aus, zu welchen sich eine Arbeitsgruppe gebildet hat.
- ♦ Ihr richtet auf www.educanet2.ch einen Chatraum ein, mit dem ihr den Eltern das Chatten demonstrieren könnt (andere Chats – z.B. Facebook-Chat – sind standardmässig gesperrt auf Schulcomputern). Eine Wegleitung für das Einrichten eines Chats auf www.educanet2.ch findet sich in der Gruppe Chat unter «Arbeitsblätter».
- ♦ Ihr formuliert zusätzliche Aufgaben für einzelne Gruppenmitglieder.

Plakate gestalten

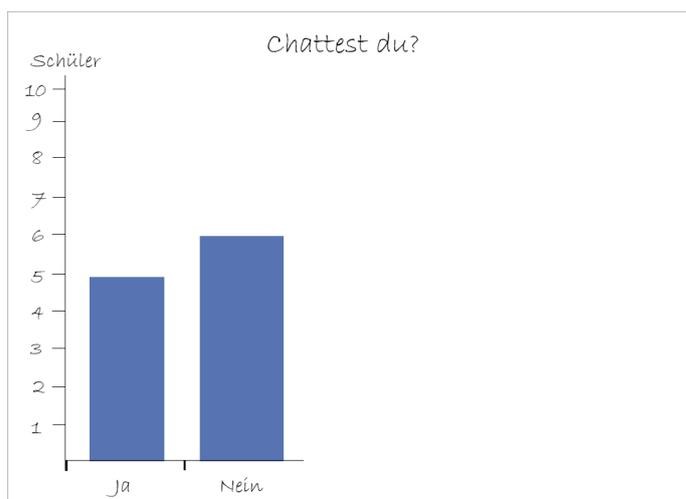
Für den Infostand am Elternabend gestaltet ihr zwei Plakate: 1 Umfrage-Plakat und 1 Info-Plakat. Für jedes Plakat erhaltet ihr von der Lehrperson einen grossen Bogen Papier («Flip-Chart»).

Umfrage-Plakat

Das Umfrage-Plakat enthält die Darstellungen der Umfrage-Ergebnisse der Klassenumfrage zu Chats. Alle Fragen müssen grafisch dargestellt werden. Auf der Darstellung steht als Titel die Frage. In der vertikalen Achse (Y-Achse) steht die Anzahl der Schülerinnen und Schüler, auf der horizontalen Achse (X-Achse) stehen die möglichen Antworten.



Beispiel



Info-Plakat

Auf dem Info-Plakat macht ihr eine Zusammenstellung von dem, was ihr toll am Chatten findet und was euch motiviert, zu chatten. Auf diesem Plakat stehen auch die wichtigsten Regeln im Umgang mit Chats.

Präsentationen vorbereiten

Für den Elternabend bereitet jedes Gruppenmitglied eine kleine Präsentation vor. Die Gruppe spricht sich ab, wer welchen Teil vorbereitet. Die Themen, die abgedeckt werden müssen, findet ihr unter «Elternabend».

Jedes Gruppenmitglied bereitet seinen Teil vor und präsentiert ihn in der Gruppe. Ihr achtet darauf, dass die Gesamtzeit von insgesamt 10 Minuten für alle Präsentationen nicht überschritten wird.

Wenn ihr meint, dass eure Präsentation fertig ist, macht ihr einen Probelauf. Dann haltet ihr eure Präsentation vor der Klasse und der Lehrperson. Diese geben euch Rückmeldungen, was verbessert werden könnte. Als Gruppe entscheidet ihr, was allenfalls weggelassen werden muss und was besonders wichtig ist.

Vor dem Elternabend haltet ihr eure Präsentation ein zweites Mal in der Klasse (Hauptprobe) und bekommt nochmals Rückmeldungen. Wiederum entscheidet ihr in der Gruppe, welche Anregungen ihr noch aufnehmen wollt.



Vorbereitung für den Elternabend

Folgende Dinge müssen für den Elternabend vorbereitet und aufgestellt werden.

- ◆ 1 Umfrage-Plakat.
- ◆ 1 Info-Plakat.
- ◆ Genügend Kopien des Merkblatts «Das Wichtigste zum Chatten». Dieses wird den Eltern am Elternabend abgegeben.
- ◆ Ihr richtet auf www.educanet2.ch einen Chatraum ein und stellt Computerstationen auf, auf denen ihr den Eltern das Chatten demonstrieren könnt und sie es selber ausprobieren können.

Elternabend

Am Elternabend werdet ihr eure Präsentation dreimal, d.h. für drei Gruppen von Eltern, halten. Ihr habt jeweils 10 Minuten Zeit dafür. Ihr müsst den Eltern anhand der Computerstationen mit dem Chatraum und der Plakate erklären können,

was chatten ist.

wofür man es nutzt.

wie man miteinander kommuniziert.

welches die wichtigsten Regeln und die Gründe dafür sind.

welches die Umfrage-Ergebnisse in der Klasse waren und wie diese zu verstehen und interpretieren sind.

Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern die Chats selber ausprobieren können.

Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit dem Thema Chats im Familienalltag wichtig sind. Ihr stellt ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die euch im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem gebt ihr den Eltern das Merkblatt «Das Wichtigste zum Chatten» ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.



Merkblatt: Das Wichtigste zum Chatten

Damit du möglichst sicher chattest, gilt es gewisse Regeln zu beachten.

Informiere dich

- ♦ Bevor du dich anmeldest, schau in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) ob der Chat etwas kostet, wie alt du sein musst und was mit deinen Daten gemacht wird.
- ♦ Gibt es Verhaltensregeln im Chat? Wo und bei wem kann man sich über Missbräuche beschweren?

Schütze deine Daten

- ♦ Gib nur notwendige Daten ein. Verwende keine E-Mail-Adresse und keinen Nickname, der Schlüsse erlaubt, wer du bist, wie alt du bist, wie du heisst oder wo du wohnst.
- ♦ Zeige keine Fotos, auch nicht als Profilfoto, auf denen du erkennbar bist. Auch wenn du die Fotos später löschst, haben andere sie vielleicht bereits gespeichert. Überlege gut, ob du die Webcam einschalten willst.
- ♦ Verwende ein sicheres Passwort mit mindestens 8 Zeichen inkl. grosse und kleine Buchstaben, Zahlen und Zeichen.
- ♦ Nimm keine Fremden als Freunde an.
- ♦ Wenn du fertig bist, logge dich aus.

Übe gesundes Misstrauen

- ♦ Du kannst nicht wissen, wer tatsächlich am anderen Ende sitzt.
- ♦ Bei allem was du mitteilst, frage dich stets, ob du das auch einem Fremden auf der Strasse erzählen würdest.
- ♦ Triff dich grundsätzlich nicht mit Leuten, die du nur aus dem Internet kennst. Wenn doch, dann lass dich von einem Erwachsenen begleiten und such dir einen öffentlichen Platz aus.
- ♦ Sei vorsichtig beim Klicken auf Links und Anhänge. Sie könnten zu Inhalten führen, die du nicht sehen möchtest oder die Viren enthalten.

Bleib cool

- ♦ Mach nicht mit, wenn andere mobben.
- ♦ Nimm Rücksicht. Zeige anderen keine unangenehmen Inhalte.
- ♦ Lade keine Bilder von anderen hoch, ohne sie vorher zu fragen. Die meisten Bilder sind ausserdem urheberrechtlich geschützt, selbst wenn sie im Internet kursieren.
- ♦ Wenn es komisch oder unangenehm wird, brich die Unterhaltung ab. Bei Missbräuchen kannst du die Beschwerdestelle des Chats, deine Eltern oder die Polizei einschalten.

Quelle: Merkblatt «Sicher chatten!» von www.jugendschutz.net



Einrichten eines Chat-Raums auf www.educanet2.ch

Damit ihr den Eltern das Chatten demonstrieren könnt, müsst ihr einen Chat-Raum auf www.educanet2.ch einrichten. Andere Chats sind standardmässig auf den Schulcomputern gesperrt und dürfen für den Elternabend nicht verwendet werden.

Bei diesem Chat-Raum handelt es sich um eine Testumgebung, die nicht öffentlich ist und nur für den Elternabend benutzt wird.

Geht zu www.educanet2.ch und sucht dort auf der rechten Seite die Login-Felder, um euch einzuloggen. Als Login könnt ihr auswählen zwischen

Schauspieler:

johnny.depp@kits

brad.pitt@kits

nicole.kidman@kits

sandra.bullock@kits

Märchen:

dornroeschen@kits

schneewittchen@kits

ali.baba@kits

gestiefelter.kater@kits

Sport:

lara.gut@kits

lionel.messi@kits

michael.schumacher@kits

serena.williams@kits

Das Passwort für alle Benutzernamen wird von der Lehrperson abgegeben.



Klickt auf den Reiter «Institution» und wählt im Dropdown-Menü rechts eure Gruppe (Schauspieler, Märchen, Sport)

The screenshot shows the 'educa.ch' web interface. At the top right is the 'educa.ch' logo. Below it, the user is logged in as 'Lehrpersonen Stadt ZH'. The main navigation bar includes 'HOME', 'PRIVAT', 'INSTITUTION' (which is selected), 'COMMUNITY', and 'BIBLIOTHEK'. Below the navigation bar, there are two dropdown menus: 'Ihre Gruppen' and 'Ihre Klassen'. The 'Ihre Klassen' dropdown is open, showing options for 'Ihre Klassen' and 'Märchen'. On the left side, there is a sidebar with a 'Lehrpersonen Stadt ZH' header and a 'Kommunizieren' section containing 'Board für Lernende' and 'Gruppenübersicht'. The main content area displays 'Lehrpersonen Stadt ZH - Übersicht' with a 'Status' button below it.



Klickt auf «Chat» und öffnet den Chat-Raum.

The screenshot shows the website interface for 'Lehrpersonen Stadt ZH'. The top navigation bar includes 'DEUTSCH', 'WILLKOMMEN, ALI.BABA', and 'ABMELDEN'. The main header features the 'educanet².ch' logo and the site name. Below this are tabs for 'HOME', 'PRIVAT', 'INSTITUTION', 'COMMUNITY', and 'BIBLIOTHEK'. A secondary navigation bar contains 'Ihre Gruppen' and 'Märchen' dropdown menus. The main content area is titled 'Märchen - Übersicht' and includes a 'Status' button. A left sidebar shows 'Märchen' with a 'Kommunizieren' button and a 'Chat' button.

Versucht nun, mit weiteren Mitgliedern im Chatraum Kontakt aufzunehmen. Schreibt kurze Botschaften in die Maske «Beitrag eingeben...» und klickt anschliessend auf «Beitrag senden»

The screenshot shows the website interface for 'Lehrpersonen Stadt ZH' in the chat room. The top navigation bar is identical to the previous screenshot. The main content area is titled 'Märchen - Chat' and includes a 'Chat' button. A left sidebar shows 'Märchen' with a 'Kommunizieren' button and a 'Chat' button. At the bottom right of the chat area, there is a 'Chat öffnen' button and a status indicator '0 Mitglied(er) im Chat'.

Gruppe Youtube



Kommentar für Lehrpersonen



Unterlagen für Schülerinnen und Schüler



Arbeitsblätter





1. Vorwort

Youtube bedeutet übersetzt etwa «Du-TV». Youtube ist eine Internetplattform, die ursprünglich dafür gedacht war, dass Leute ihre persönlichen Videos hochladen und mit der ganzen Welt teilen können. Mit der Kommentarfunktion können die Videos durch die registrierten und eingeloggt Mitglieder besprochen werden. Mit Youtube-Kanälen und Playlists können Mitglieder aus Videos ein eigenes TV-Programm zusammenstellen. Heute existieren jedoch nicht nur selbstgemachte Videos auf Youtube, sondern eine grosse Anzahl professionell gemachte Videos.

Youtube ist nicht die einzige, aber mit Abstand die erfolgreichste Video-Plattform weltweit. Pro Minute werden 60 Stunden Videomaterial hochgeladen, täglich werden über 4 Milliarden Videos abgerufen und pro Monat schauen über 800 Millionen Leute insgesamt mehr als 3 Milliarden Stunden Videos (Stand Februar 2013).

Doch Youtube hat auch Tücken. Durch das Hochladen von selbst gemachten Videos mit anderen Personen können deren Persönlichkeitsrechte verletzt werden. Ausserdem verletzt das Hochladen von Videos von Dritten in aller Regel deren Urheberrechte. Die problematischen Aspekte von Youtube betreffen auch andere Video-Plattformen wie beispielsweise Vimeo. Der Einfachheit halber ist im Folgenden nur von Youtube die Rede.

Youtube gehört Google Inc., der grössten und mächtigsten Suchmaschine. Während Google Websites von Dritten mit Material, das wahrscheinlich Urheberrechte verletzt, in den Suchergebnissen herunterstuft, listet die Suchmaschine die Ergebnisse auf Youtube sehr weit oben, auch wenn sie das Urheberrecht verletzen. Suchergebnisse von anderen Video-Plattformen erscheinen ebenfalls viel weiter hinten als jene von Youtube.

www.youtube.com

2. Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen müssen bei den Schülerinnen und Schülern für die Teilnahme in der Gruppe Youtube gegeben sein:

- ♦ Sie sollten ein Youtube-Konto besitzen oder gewillt sein eines einzurichten.
- ♦ Sie müssen gewillt sein, den Eltern auf Youtube die liebsten und beliebtesten Videos und Kommentare zu zeigen.
- ♦ Sie müssen bereit sein, sich mit Urheber- und Persönlichkeitsrechten auseinanderzusetzen.

3. Ziele und Inhalte

Mit einem Infostand, zwei Plakaten (allgemeine Informationen und Umfrage-Ergebnisse) und zwei Computern, auf denen Youtube läuft, erklären die Gruppenmitglieder den Eltern, was sie an Youtube mögen und weshalb sie es nutzen. Weiter sprechen sie Problempunkte an, allen vorab Urheberrechte und Persönlichkeitsrechte.

Das Ziel ist, dass ein Dialog entsteht. Die Eltern sollen die Motivation der Jugendlichen nachvollziehen können und sich bewusst werden, welche Problemfelder sich mit der Nutzung von Youtube ergeben können.



4. Durchführung

Einführung ins Thema

Nach einer allgemeinen Einführung ins Thema Mediennutzung für die ganze Klasse, wird die Klasse in die verschiedenen Gruppen aufgeteilt. Die Einführung in die Thematik Youtube wird von einer Lehrperson moderiert. Sämtliche Gruppen, die sich mit dem Thema Youtube befassen, nehmen gemeinsam an dieser Einführung teil.

Die Gruppenmitglieder werden mit folgenden Aussagen konfrontiert:

- ◆ Raffael bekommt zufällig den Link zu einem Youtube-Video zugeschickt, das ihn bei einem Skate-Unfall zeigt, der ihm peinlich ist.
- ◆ Oft filmen Raffael und seine Kollegen sich gegenseitig, aber eigentlich stellen sie ihre Videos nicht online.

Anschliessend folgt eine kurze Diskussion (ca. 10 Minuten) zu folgenden Fragen:

- ◆ Was könnte daran problematisch sein, dass dieses Video auf Youtube ist?
- ◆ Was kann oder sollte Raffael tun, wenn ihm dieses Video nicht passt?

Danach beantwortet jedes Mitglied der Gruppe der Reihe nach folgende Fragen:

- ◆ Gibt es Videos von dir auf Youtube? Wenn ja, wer hat sie hochgeladen? Ist es dir recht, dass dieses Video online ist?
- ◆ Was musst du beachten, wenn du eigene Videos ins Internet stellst?

Die Gruppenmitglieder machen während der Diskussion Notizen, die sie später wieder verwenden können.



Aufgaben im Unterricht

Aufgabe 1: Regeln im Umgang mit Youtube und Urheberrecht

Die Gruppenmitglieder schauen sich selbständig das Video «YouTube Copyright School» an (www.youtube.com/watch?v=lnzDjH1-9Ns), auf Youtube die deutschen Untertitel einschalten) und stellen sich in der Gruppe folgende Fragen:

- ♦ Warum wurde das Video von Youtube selbst initiiert?
- ♦ Trifft das, was im Video angesprochen wird, auch auf euch zu? Ladet ihr selbst Videos hoch?
- ♦ Habt ihr den Eindruck, dass sich andere an die Urheberrechts-Regeln halten? Findet ihr Beispiele dafür? Findet ihr Beispiele von Urheberrechts-Verletzungen?
- ♦ Wie sieht es allgemein mit dem Herunterladen von Musik und Filmen aus?

Anschliessend füllen die Schülerinnen und Schüler – ohne lange zu überlegen – das Quiz zu «Urheberrecht, Datenschutz und Sicherheit» aus, holen bei der Lehrperson die Antworten und vergleichen und diskutieren die Ergebnisse.

Aufgabe 2: Arbeitsplanung für weiteres Vorgehen

Die Gruppe bespricht, wer für welche weiteren Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage, zwei Personen kümmern sich um das Plakat mit allgemeinen Informationen. Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Die Gruppe erstellt gemeinsam eine Arbeitsplanung gemäss der Kopiervorlage «Gruppenorganisation».

Hausaufgaben

- ♦ Die Schülerinnen und Schüler füllen die Umfragen aller Themen aus, zu welchen sich eine Arbeitsgruppe gebildet hat (eine Seite pro Thema).
- ♦ Sie suchen Videos aus, die sie den Eltern am Elternabend zeigen wollen. Hier ist darauf zu achten, dass sie verschiedene Sparten abdecken (Information, Unterhaltung, Musikvideos usw.) und dass sowohl Videos gezeigt werden, die Urheberrechte verletzen und solche, die rechtlich unproblematisch scheinen.
- ♦ Sie formulieren zusätzliche Aufgaben für einzelne Gruppenmitglieder.



Vorbereitung für den Elternabend

Am Tag oder Vortag des Elternabends wird der Infostand inklusive der Computer mit Youtube eingerichtet.

Die Gruppe muss für den Elternabend Folgendes vorbereitet haben:

- ◆ 1 Plakat mit einer grafischen Darstellung der Umfrageergebnisse der Klassenumfrage zum Thema Youtube.
- ◆ 1 Plakat mit einer Zusammenstellung, was die Gruppenmitglieder an Youtube toll finden und weshalb sie es nutzen. Auf diesem Plakat stehen auch die wichtigsten Regeln im Umgang mit Youtube.
- ◆ Genügend Kopien der Materialien zum Urheberrecht und zum Recht am eigenen Bild (Antworten auf das Quiz «Urheberrecht, Datenschutz und Sicherheit»), welche den Eltern abgegeben werden.
- ◆ Zwei Computer, auf denen zu Demonstrationszwecken Youtube läuft. Auf diesen Computern sollen die Eltern auch selber die Möglichkeit haben, Youtube zu durchstöbern.

Elternabend

Die Schülerinnen und Schüler müssen den Eltern in 10 Minuten anhand von Beispielfideos und der Plakate erklären können:

was sie mit Youtube machen und wie sie es machen.

was heikel daran sein kann und weshalb.

wie man sich rechtlich sicher und anderen gegenüber korrekt auf Youtube verhält.

welche Ergebnisse die Klassenumfrage zutage gefördert hat und wie diese zu erklären und interpretieren sind.

Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern Youtube selber ausprobieren können.

Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit dem Thema Youtube im Familienalltag wichtig sind. Die Schülerinnen und Schüler stellen ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die ihnen im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem geben sie den Eltern das Merkblatt mit den Antworten zum Quiz «Urheberrecht, Datenschutz und Sicherheit» ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.



1. Vorwort

Youtube bedeutet übersetzt etwa «Du-TV». Youtube ist eine Internetplattform, die ursprünglich dafür gedacht war, dass Leute ihre persönlichen Videos hochladen und mit der ganzen Welt teilen können. Mit der Kommentarfunktion können die Videos durch die registrierten und eingeloggt Mitglieder besprochen werden. Mit Youtube-Kanälen und Playlists können Mitglieder aus Videos ein eigenes TV-Programm zusammenstellen. Heute existieren jedoch nicht nur selbstgemachte Videos auf Youtube, sondern eine grosse Anzahl professionell gemachte Videos.

Youtube ist nicht die einzige, aber mit Abstand die erfolgreichste Video-Plattform weltweit. Pro Minute werden 60 Stunden Videomaterial hochgeladen, täglich werden über 4 Milliarden Videos abgerufen und pro Monat schauen über 800 Millionen Leute insgesamt mehr als 3 Milliarden Stunden Videos (Stand Februar 2013).

Doch Youtube hat auch Tücken. Durch das Hochladen von selbst gemachten Videos mit anderen Personen können deren Persönlichkeitsrechte verletzt werden, und das Hochladen von Videos von Dritten verletzt in aller Regel deren Urheberrecht. Die problematischen Aspekte von Youtube betreffen auch andere Video-Plattformen wie beispielsweise Vimeo. Der Einfachheit halber ist im Folgenden nur von Youtube die Rede.

Youtube gehört Google Inc., der grössten und mächtigsten Suchmaschine. Während Google Websites von Dritten mit Material, das wahrscheinlich Urheberrechte verletzt, in den Suchergebnissen herunterstuft, listet die Suchmaschine die Ergebnisse auf Youtube sehr weit oben, auch wenn sie das Urheberrecht verletzen. Suchergebnisse von anderen Video-Plattformen erscheinen ebenfalls viel weiter hinten als jene von Youtube.

www.youtube.com

2. Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen müssen für die Teilnahme in der Gruppe Youtube gegeben sein:

- ◆ Du solltest ein Youtube-Konto besitzen oder gewillt sein eines einzurichten.
- ◆ Du musst gewillt sein, den Eltern auf Youtube deine liebsten und die beliebtesten Videos und Kommentare zu zeigen.
- ◆ Du musst bereit sein, dich mit Urheber- und Persönlichkeitsrechten auseinanderzusetzen.

3. Ziele und Inhalte

Mit einem Infostand, zwei Plakaten (allgemeine Informationen und Umfrage-Ergebnisse) und zwei Computern, auf denen Youtube läuft, erklärt ihr den Eltern, was ihr an Youtube mögt und weshalb ihr es nutzt. Weiter spricht ihr Probleme zum Urheberrecht und Persönlichkeitsschutz an.

Das Ziel ist, dass ein Dialog entsteht. Die Eltern sollen nachvollziehen können, warum ihr Youtube nutzt und sich bewusst werden, welche Probleme daraus entstehen können.



4. Durchführung

Um euch mit dem Thema Youtube auseinanderzusetzen und den Elternabend vorzubereiten, sind einige Aufgaben zu lösen.

Aufgaben im Unterricht

Aufgabe 1: Regeln im Umgang mit Youtube und Urheberrecht

Ihr schaut euch selbständig das Video «YouTube Copyright School» an (www.youtube.com/watch?v=lnzDjH1-9Ns, auf Youtube die deutschen Untertitel einschalten) und stellt euch in der Gruppe folgende Fragen:

- ◆ Warum wurde das Video von Youtube selbst initiiert?
- ◆ Trifft das, was im Video angesprochen wird, auch auf euch zu? Ladet ihr selbst Videos hoch?
- ◆ Habt ihr den Eindruck, dass sich andere an die Urheberrechts-Regeln halten? Findet ihr Beispiele dafür? Findet ihr Beispiele von Urheberrechts-Verletzungen?
- ◆ Wie sieht es allgemein mit dem Herunterladen von Musik und Filmen aus?

Anschliessend füllt ihr – ohne lange zu überlegen – das Quiz zum Urheberrecht aus, holt bei der Lehrperson die Antworten zum Quiz und vergleicht und diskutiert die Ergebnisse.

Aufgabe 2: Arbeitsplanung für weiteres Vorgehen

Die Gruppe bespricht, wer für welche weiteren Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage, zwei Personen kümmern sich um das Plakat mit allgemeinen Informationen. Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Die Gruppe erstellt gemeinsam eine Arbeitsplanung gemäss der Kopiervorlage «Gruppenorganisation».

Hausaufgaben

- ◆ Ihr füllt die Umfragen zu allen Themen aus, zu welchen sich eine Arbeitsgruppe gebildet hat (eine Seite pro Thema).
- ◆ Ihr sucht Videos aus, die ihr den Eltern am Elternabend zeigen wollt. Hier ist darauf zu achten, dass sie verschiedene Sparten abdecken (Information, Unterhaltung, Musikvideos usw.) und dass Videos gezeigt werden, die Urheberrechte verletzen und solche, die rechtlich unproblematisch scheinen.
- ◆ Ihr formuliert zusätzliche Aufgaben für einzelne Gruppenmitglieder.



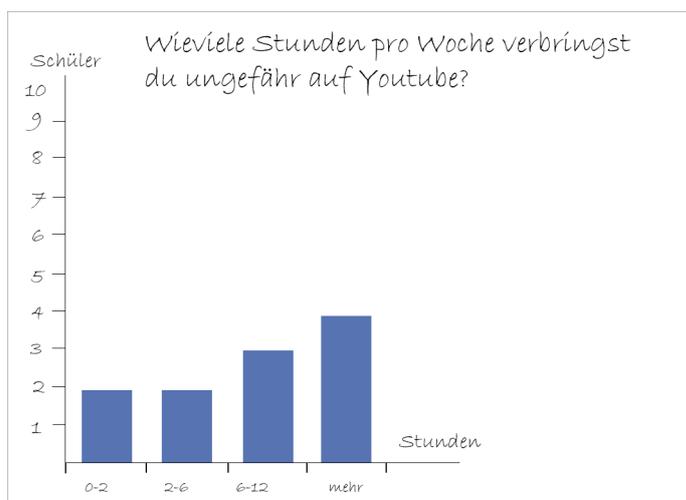
Plakate gestalten

Für den Infostand am Elternabend gestaltet ihr zwei Plakate: 1 Umfrage-Plakat und 1 Info-Plakat. Für jedes Plakat erhaltet ihr von der Lehrperson einen grossen Bogen Papier («Flip-Chart»).

Umfrage-Plakat

Das Umfrage-Plakat enthält die Darstellungen der Umfrage-Ergebnisse der Klassenumfrage zu Youtube. Alle Fragen müssen grafisch dargestellt werden. Auf der Darstellung steht als Titel die Frage. In der vertikalen Achse (Y-Achse) steht die Anzahl der Schülerinnen und Schüler, auf der horizontalen Achse (X-Achse) stehen die möglichen Antworten.

Beispiel



Info-Plakat

Auf dem Info-Plakat macht ihr eine Zusammenstellung von dem, was ihr toll an Youtube findet und was euch motiviert, es zu nutzen. Auf diesem Plakat stehen auch die wichtigsten Regeln im Umgang mit Urheber- und Persönlichkeitsrechten.

Präsentationen vorbereiten

Für den Elternabend bereitet jedes Gruppenmitglied eine kleine Präsentation vor. Die Gruppe spricht sich ab, wer welchen Teil vorbereitet. Die Themen, die abgedeckt werden müssen, findet ihr unter «Elternabend».

Jedes Gruppenmitglied bereitet seinen Teil vor und präsentiert ihn in der Gruppe. Ihr achtet darauf, dass die Gesamtzeit von insgesamt 10 Minuten für alle Präsentationen nicht überschritten wird.

Wenn ihr meint, dass eure Präsentation fertig ist, macht ihr einen Probelauf. Dann haltet ihr eure Präsentation vor der Klasse und der Lehrperson. Diese geben euch Rückmeldungen, was verbessert werden könnte.



Als Gruppe entscheidet ihr, was allenfalls weggelassen werden muss und was besonders wichtig ist.

Vor dem Elternabend haltet ihr eure Präsentation ein zweites Mal in der Klasse (Hauptprobe) und bekommt nochmals Rückmeldungen. Wiederum entscheidet ihr in der Gruppe, welche Anregungen ihr noch aufnehmen wollt.

Vorbereitung für den Elternabend

Folgende Dinge müssen für den Elternabend vorbereitet und aufgestellt werden.

- ◆ 1 Plakat mit einer grafischen Darstellung der Umfrageergebnisse der Klassenumfrage zum Thema Youtube.
- ◆ 1 Plakat mit einer Zusammenstellung, was die Gruppenmitglieder an Youtube toll finden und weshalb sie es nutzen. Auf diesem Plakat stehen auch die wichtigsten Regeln im Umgang mit Youtube.
- ◆ Genügend Kopien des Blatts mit den Antworten zum Quiz «Urheberrecht, Datenschutz und Sicherheit», welche den Eltern abgegeben werden.
- ◆ Zwei Computer, auf denen zu Demonstrationszwecken Youtube läuft. Auf diesen Computern sollen die Eltern auch selber die Möglichkeit haben, Youtube zu durchstöbern.

Elternabend

Am Elternabend werdet ihr eure Präsentation dreimal, d.h. für drei Gruppen von Eltern, halten. Ihr habt jeweils 10 Minuten Zeit dafür. Ihr müsst den Eltern anhand von Beispielfideos und der Plakate erklären können,

was ihr mit Youtube macht und wie ihr es macht.

was heikel daran sein kann, und weshalb.

wie man sich rechtlich sicher und anderen gegenüber korrekt auf Youtube verhält.

welche Ergebnisse die Klassenumfrage zutage gefördert hat und wie diese zu erklären und interpretieren sind.

Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern Youtube selber ausprobieren können.

Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit dem Thema Youtube im Familienalltag wichtig sind. Ihr stellt ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die euch im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem gebt ihr den Eltern das Blatt mit den Antworten zum Quiz «Urheberrecht, Datenschutz und Sicherheit» ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.



Quiz: Urheberrecht, Datenschutz und Sicherheit

Versucht, die folgenden Fragen einmal aus dem Bauch heraus zu beantworten:

1. Darfst du ein Bild aus dem Internet herunterladen und für deinen Vortrag in der Schule benutzen?
2. Darfst du ein Musikstück aus dem Internet herunterladen und auf deinem iPod oder Handy anhören?
3. Darfst du Musikstücke aus dem Internet herunterladen, daraus eine CD brennen und sie an die ganze Klasse verteilen?
4. Darfst du ein Musikstück von einer deiner CDs kopieren und damit einen Handyfilm vertonen?
5. Darfst du diesen Handyfilm mit der Musik auf Youtube laden?
6. Darfst du deinen eigenen Handyfilm auf Youtube laden?
7. Darfst du einen Kinofilm aus dem Internet herunterladen?
8. Darfst du Fotos von Schulfreunden, die du mit deinem Handy gemacht hast, auf Netlog, Facebook oder auf eine Schulhomepage stellen?
9. Darfst du Bilder aus dem Internet herunterladen und sie für die Schulhomepage oder eine eigene Internetseite brauchen?
10. Kennst du die Bedeutung der folgenden Symbole? Wenn nicht, rate einmal, was sie bedeuten könnten oder mit was sie etwas zu tun haben könnten.



Antworten zum Quiz: Urheberrecht, Datenschutz und Sicherheit

1. Darfst du ein Bild aus dem Internet herunterladen und für deinen Vortrag in der Schule benutzen?

Bilder dürfen für eine Aufgabe oder ein Referat im Rahmen des Unterrichts in der eigenen Klasse aus dem Internet geladen werden.

Der Vortrag darf auch ins Intranet gestellt werden. Nicht aber ins Internet! Gebt am besten dennoch immer die Quelle an, woher ihr euer Material habt.

2. Darfst du ein Musikstück aus dem Internet herunterladen und auf deinem iPod oder Handy anhören?

Für den Eigengebrauch ohne Einverständnis des Herstellers dürfen Musikstücke aus dem Internet heruntergeladen werden. Doch wer selbst heruntergeladene Dateien zur Verfügung stellt, macht sich strafbar. Die meisten illegalen Tauschbörsen funktionieren streng nach dem Gesetz des Gebens und Nehmens. Wenn die Musikdateien von einer legalen Website heruntergeladen werden, ist es in Ordnung. Diese Angebote sind meist kostenpflichtig.

3. Darfst du Musikstücke aus dem Internet herunterladen, daraus eine CD brennen und sie an die ganze Klasse verteilen?

Nein. Dies ist nur im Rahmen des Familien- und engen Freundeskreises erlaubt. Schul- und Klassenkameraden in ihrer Gesamtheit zählen nicht mehr zum engen Freundeskreis.

4. Darfst du ein Musikstück von einer deiner CDs kopieren und damit einen Handyfilm vertonen?

Für den Eigengebrauch: Ja.

5. Darfst du diesen Handyfilm mit der Musik auf Youtube laden?

Ohne die entsprechenden Rechte: Nein. Wer urheberrechtlich geschützte Musik öffentlich verwendet, braucht eine Bewilligung der SUISA, der Schweizerischen Genossenschaft der Urheber und Verleger musikalischer Werke.

6. Darfst du deinen eigenen Handyfilm auf Youtube laden?

Wenn es keine Rechte Anderer (Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht: Recht am eigenen Bild) verletzt, ja. Das heisst, alle Personen, die auf dem Film zu sehen sind, müssen ihre Einwilligung geben (und bei Minderjährigen: auch Einwilligung der Eltern erforderlich).

7. Darfst du einen Kinofilm aus dem Internet herunterladen?

Musik und Filme dürfen für den Eigengebrauch ohne Einverständnis des Herstellers aus dem Internet heruntergeladen werden. Doch wer selbst Dateien zur Verfügung stellt, der macht sich strafbar. Die meisten illegalen Tauschbörsen funktionieren streng nach dem Gesetz des Gebens und Nehmens. Wenn die Filmdateien von einer legalen Website heruntergeladen werden, ist es in Ordnung. Diese Angebote sind meist kostenpflichtig.



8. Darfst du Fotos von Schulfreunden, die du mit deinem Handy gemacht hast, auf Netlog, Facebook oder auf eine Schulhomepage stellen?

Damit man das Foto einer Person ins Internet stellen darf, muss man die Einwilligung der abgebildeten Person holen (bei Minderjährigen müssen auch die Eltern einverstanden sein). Es handelt sich um das so genannte «Recht am eigenen Bild». Die Einwilligung kann mündlich oder schriftlich erfolgen.

9. Darfst du Bilder aus dem Internet herunterladen und sie für die Schulhomepage oder eine eigene Internetseite brauchen?

Nein, nicht ohne entsprechende Rechte.

10. Urheberrecht und Creative Commons



Copyright

Das herkömmliche Copyright besagt, dass das Werk (Film, Text, Musik, Software etc.) urheberrechtlich geschützt ist. Du darfst es – mit wenigen Ausnahmen, beispielsweise zu Unterrichtszwecken – nicht kopieren, weiter verbreiten oder Kopien davon verkaufen.



Creative Commons (CC) ist eine Non-Profit-Organisation, die eine Alternative zum vollständigen Copyright bietet. Mit einer Creative-Commons-Lizenz hast du viele Möglichkeiten, was mit deinem Werk (Film, Text, Musik, Software usw.) geschehen darf oder wie du die Werke von anderen verwenden darfst. Weitere Informationen und Symbole findest du unter www.creativecommons.org.

Die Kenntnis folgender Creative-Commons-Symbole ist für den richtigen, alltäglichen Umgang mit Urheberrechten nützlich:



Namensnennung

Andere dürfen dein urheberrechtlich geschütztes Werk – sowie darauf basierende Werke – kopieren, weitergeben, anzeigen und verwenden, wenn du als Urheber namentlich genannt wirst.



Nichtkommerzielle Nutzung

Andere dürfen dein Werk – sowie darauf basierende Werke – kopieren, weitergeben, anzeigen und verwenden, wenn es sich um einen nichtkommerziellen Zweck handelt.



Keine Bearbeitung

Andere dürfen identische Kopien deines Werks kopieren, weitergeben, anzeigen und verwenden, jedoch darf keine Bearbeitung erfolgen.



Weitergabe unter gleichen Bedingungen

Andere dürfen bearbeitete Werke nur unter der gleichen Lizenz verbreiten, die auch für dein Werk gilt.

Gruppe Handy



Kommentar für Lehrpersonen



Unterlagen für Schülerinnen und Schüler



Arbeitsblätter





1. Vorwort

Handys – oder Natels, Mobiltelefone, Smartphones – sind aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Während vor drei Jahrzehnten nur ausgewählte Persönlichkeiten aus Wirtschaft und Politik über sperrige Satellitentelefone verfügten, haben heute viele Kinder ein eigenes Handy. Heute sind in der Schweiz mehr Mobiltelefone als Personen registriert.

Herkömmliche Mobiltelefone waren zum Telefonieren gedacht, etwas später wurde SMS immer beliebter. Doch die heute gängigen Smartphones, welche bereits rund die Hälfte der registrierten Mobiltelefone ausmachen, sind auch in der Lage, aufs Internet zuzugreifen. Sie sind mit Browsern ausgestattet, aber auch mit Foto- und Video-Kameras, Musikplayer, Bluetooth, GPS, Spielen, Software und Apps. Damit sind sie eigentliche Computer im Taschenformat, die auch Bilder und Videos verschicken können. Mit der rasanten Entwicklung der Technologie wurden Mobiltelefone – nicht nur unter Jugendlichen – zu Statussymbolen: Wer hat das aktuellste oder begehrteste Handy?

Viele Eltern geben ihren Kindern ein Mobiltelefon, damit diese erreichbar sind. Für Jugendliche und ihre Eltern können sich aus der unbedarften Handynutzung jedoch einige Probleme ergeben. Vor allem die Kosten, die durch die häufige Nutzung entstehen und rasch einmal das Taschengeld übersteigen (Schweizer Handy-Abos gehören zu den teuersten weltweit). Weiter können Handys dazu missbraucht werden, Dritte ohne deren Einverständnis zu filmen und die Filme zu verbreiten – was vom Ärgernis für die Betroffenen bis zu eigentlichem Cybermobbing führen kann. Handys verfügen zudem über ein Suchtpotenzial, da sie den Eindruck vermitteln, Freunde und andere Kontakte seien immer verfügbar. Gerade Teenager, die ohnehin viel soziale Bestätigung suchen, sind dafür empfänglich.

2. Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen müssen bei den Schülerinnen und Schülern für die Teilnahme in der Gruppe Handy gegeben sein:

- ♦ Sie müssen gewillt sein, den Eltern am eigenen Handy oder Smartphone zu zeigen, was sie damit machen und weshalb.
- ♦ Sie müssen bereit sein, die Art ihres Handy-Abos und die Kosten offenzulegen.

3. Ziele und Inhalte

Mit einem Infostand, zwei Plakaten (allgemeine Informationen und Umfrage-Ergebnisse) und zwei Handys erklären die Schülerinnen und Schüler den Eltern, was sie an ihrer Nutzung von Handys und Smartphones mögen und weshalb sie diese nutzen. Weiter sprechen sie Problempunkte an, vor allem Kosten und Formen des Cybermobbings.

Das Ziel ist, dass ein Dialog entsteht. Die Eltern sollen die Motivation der Jugendlichen nachvollziehen können und sich bewusst werden, welche Problemfelder sich aus dem unbedarften Umgang mit Handys ergeben können.



4. Durchführung

Einführung ins Thema

Nach einer allgemeinen Einführung ins Thema Mediennutzung für die ganze Klasse, wird die Klasse in die verschiedenen Gruppen aufgeteilt. Die Einführung in die Thematik wird von einer Lehrperson moderiert. Sämtliche Gruppen, die sich mit dem Thema Handy befassen, nehmen gemeinsam an dieser Einführung teil.

Die Lehrperson händigt den Gruppenmitgliedern das Merkblatt «Handy und Smartphones» zur Lektüre aus. Anschliessend recherchieren sie im Internet was Abo-Fallen, Sexting, Happy Slapping und Cybermobbing sind. In der folgenden Gruppendiskussion werden diese Begriffe nochmals definiert und charakterisiert.

Danach beantworten die Gruppenmitglieder einzeln der Reihe nach folgende Fragen:

- ◆ Welche Schwierigkeiten hattest du bereits mit deinem Handy bzw. deiner Handynutzung?
- ◆ Wie hast du die Probleme gelöst?

Sie diskutieren ihre Erfahrungen und machen Notizen, die sie später für die Vorbereitung der Präsentation verwenden können.

Aufgaben im Unterricht

Aufgabe 1: Handynutzung

Die Gruppenmitglieder notieren in Einzelarbeit, welche Handy-Funktionen sie nutzen (ca. 7 Minuten). Anschliessend vergleichen sie die Ergebnisse und besprechen die Kosten dieser Funktionen.

Aufgabe 2: Arbeitsplanung für weiteres Vorgehen

Die Gruppe bespricht, wer für welche weiteren Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage, zwei Personen kümmern sich um das Plakat mit allgemeinen Informationen. Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Die Gruppe erstellt gemeinsam eine Arbeitsplanung gemäss der Kopiervorlage «Gruppenorganisation».



Hausaufgaben

- ♦ Die Gruppenmitglieder füllen die Umfragen aller Themen aus, zu welchen sich eine Arbeitsgruppe gebildet hat (eine Seite pro Thema).
- ♦ Sie recherchieren ihre eigenen Abo-Kosten und die genauen Preispläne (Was ist inklusive? Was kosten Telefonanrufe in welche Netze, SMS, MMS, Internetdatenpakete, Apps usw.)? Gibt es vergleichbare Abos des gleichen Anbieters oder anderer Anbieter, mit denen die die Schülerinnen und Schüler Kosten senken könnten?
- ♦ Sie berechnen, wie viel sie im Durchschnitt monatlich für alle Handy-Dienstleistungen (inkl. Apps) ausgeben.
- ♦ Sie formulieren zusätzliche Aufgaben für einzelne Gruppenmitglieder.

Vorbereitung für den Elternabend

Am Tag oder Vortag des Elternabends wird der Infostand mit den Plakaten und mindestens zwei Handys, davon mindestens ein Smartphone, eingerichtet.

Die Gruppe muss für den Elternabend Folgendes vorbereitet haben:

- ♦ 1 Plakat mit einer grafischen Darstellung der Umfrageergebnisse der Klassenumfrage zum Thema Handynutzung.
- ♦ 1 Plakat mit einer Zusammenstellung, welche Funktionen die Gruppenmitglieder auf ihrem Handy nutzen. Ebenfalls aufgeführt sind die Kosten für die Abos und alle weiteren Funktionen sowie was im Abopreis inklusive ist. Auf diesem Plakat sind auch Informationen zu heiklen Punkten (Abo-Fallen, Cybermobbing, Happy Slapping, Sexting usw.) aufgeführt.
- ♦ Genügend Kopien des Merkblatts «Handy und Smartphones», welches den Eltern abgegeben wird.
- ♦ Mindestens zwei Handys/Smartphones, auf denen die Apps zu sehen sind, welche die Jugendlichen nutzen.

Elternabend

Die Schülerinnen und Schüler müssen den Eltern anhand ihrer Handys/Smartphones und der Plakate erklären können,

was sie mit dem Smartphone oder Handy machen, bzw. was damit gemacht werden kann.

was welche Kosten generiert.

was Cybermobbing, Sexting und Happy Slapping ist.

welches die wichtigsten Regeln im Umgang mit Handys sind und weshalb.

was die Klassenumfrage zum Thema Handy ergeben hat und wie die Ergebnisse zu erklären und interpretieren sind.



Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern die Handys selber ausprobieren können.

Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit Handys und Smartphones im Familienalltag wichtig sind. Die Schülerinnen und Schüler stellen ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die ihnen im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem geben sie den Eltern das Merkblatt «Handy und Smartphones» ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.



1. Vorwort

Handys – oder Natels, Mobiltelefone, Smartphones – sind aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Während vor drei Jahrzehnten nur ausgewählte Persönlichkeiten aus Wirtschaft und Politik über sperrige Satellitentelefone verfügten, haben heute viele Kinder ein eigenes Handy. Heute sind in der Schweiz mehr Mobiltelefone als Personen registriert.

Herkömmliche Mobiltelefone waren zum Telefonieren gedacht, etwas später wurde SMS immer beliebter. Doch die heute gängigen Smartphones, welche bereits rund die Hälfte der registrierten Mobiltelefone ausmachen, sind auch in der Lage, aufs Internet zuzugreifen. Sie sind mit Browsern ausgestattet, aber auch mit Foto- und Video-Kameras, Musikplayer, Bluetooth, GPS, Spielen und anderer Software. Damit sind sie eigentliche Computer im Taschenformat, die auch Bilder und Videos verschicken können. Mit der rasanten Entwicklung der Technologie wurden Mobiltelefone – nicht nur unter Jugendlichen – zu Statussymbolen: Wer hat das aktuellste oder begehrtesten Handy?

Viele Eltern geben ihren Kindern ein Mobiltelefon, damit diese erreichbar sind. Für Jugendliche und ihre Eltern können sich aus der unbedarften Handynutzung jedoch einige Probleme ergeben. Allen voran die Kosten, die durch die häufige Nutzung entstehen und rasch einmal das Taschengeld übersteigen (Schweizer Handy-Abos gehören zu den teuersten weltweit). Weiter können Handys dazu missbraucht werden, Dritte ohne deren Einverständnis zu filmen und die Filme zu verbreiten – was vom Ärgernis für die Betroffenen bis zu eigentlichem Cybermobbing führen kann. Handys verfügen zudem über ein Suchtpotenzial, da sie den Eindruck vermitteln, Freunde und andere Kontakte seien immer verfügbar.

2. Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen müssen für die Teilnahme in der Gruppe Handy gegeben sein:

- ◆ Du musst gewillt sein, den Eltern am eigenen Handy oder Smartphone zu zeigen, was du damit machst und weshalb.
- ◆ Du musst bereit sein, die Art deines Handy-Abos zu recherchieren und die Kosten offenzulegen.

3. Ziele und Inhalte

Mit einem Infostand, zwei Plakaten (allgemeine Informationen und Umfrage-Ergebnisse) und mindestens zwei Handys/Smartphones, erklärt ihr den Eltern, wie ihr euer Handy nutzt und was für Kosten dabei entstehen. Weiter erklärt ihr, was Sexting, Cybermobbing, Happy Slapping und Abo-Fallen sind.

Das Ziel ist, dass ein Dialog entsteht. Die Eltern sollen nachvollziehen können, wie und warum ihr euer Handy nutzt und sich bewusst werden, welche Probleme entstehen können.



4. Durchführung

Um euch mit dem Thema Handy auseinanderzusetzen und den Elternabend vorzubereiten, sind einige Aufgaben zu lösen.

Aufgaben im Unterricht

Aufgabe 1: Handynutzung

Jede und jeder von euch notiert in Einzelarbeit, welche Handy-Funktionen ihr nutzt (ca. 7 Minuten). Anschliessend vergleicht ihr die Ergebnisse und besprecht die Kosten dieser Funktionen. Vergesst nicht, Notizen zu machen, die ihr anschliessend für die Vorbereitung der Präsentation am Elternabend verwenden könnt.

Aufgabe 2: Arbeitsplanung für weiteres Vorgehen

Die Gruppe bespricht, wer für welche weiteren Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage, zwei Personen kümmern sich um das Plakat mit allgemeinen Informationen. Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Die Gruppe erstellt gemeinsam eine Arbeitsplanung gemäss der Kopiervorlage «Gruppenorganisation».

Hausaufgaben

- ◆ Ihr füllt die Umfragen aller Themen aus, zu welchen sich eine Arbeitsgruppe gebildet hat (eine Seite pro Thema).
- ◆ Ihr recherchiert eure eigenen Abo-Kosten und die genauen Preispläne: Was ist im Preis inklusive? Was kosten Telefonanrufe in welche Netze, SMS, MMS, Internetdatenpakete, Apps usw.? Gibt es vergleichbare Abos des gleichen Anbieters oder anderer Anbieter, mit denen ihr Kosten senken könntet?
- ◆ Ihr berechnet, wie viel ihr im Durchschnitt monatlich für alle Handy-Dienstleistungen (inkl. Apps) ausgeben.
- ◆ Ihr formuliert zusätzliche Aufgaben für einzelne Gruppenmitglieder.



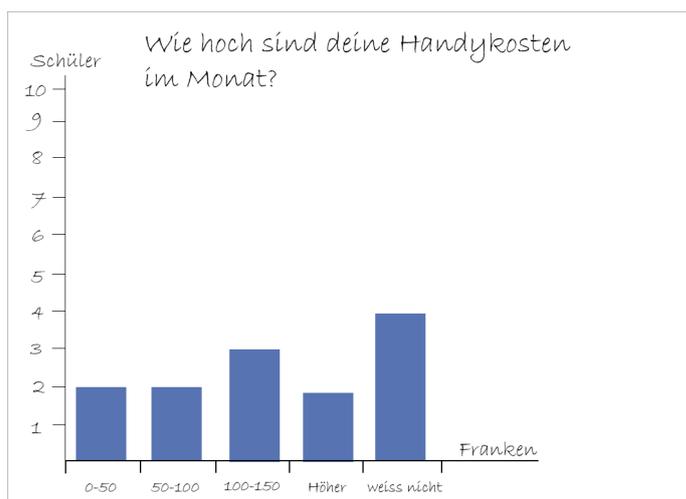
Plakate gestalten

Für den Infostand am Elternabend gestaltet ihr zwei Plakate: 1 Umfrage-Plakat und 1 Info-Plakat. Für jedes Plakat erhaltet ihr von der Lehrperson einen grossen Bogen Papier («Flip-Chart»).

Umfrage-Plakat

Das Umfrage-Plakat enthält die Darstellungen der Umfrage-Ergebnisse der Klassenumfrage zur Handynutzung. Alle Fragen müssen grafisch dargestellt werden. Auf der Darstellung steht als Titel die Frage. In der vertikalen Achse (Y-Achse) steht die Anzahl der Schülerinnen und Schüler, auf der horizontalen Achse (X-Achse) stehen die möglichen Antworten.

Beispiel



Info-Plakat

Auf dem Info-Plakat macht ihr eine Zusammenstellung, welche Funktionen die Gruppenmitglieder auf ihrem Handy nutzen. Ebenfalls aufgeführt sind die Kosten für die Abos und alle weiteren Funktionen sowie was im Abopreis inklusive ist. Auf diesem Plakat führt ihr auch Informationen zu heiklen Punkten auf.

Präsentationen vorbereiten

Für den Elternabend bereitet jedes Gruppenmitglied eine kleine Präsentation vor. Die Gruppe spricht sich ab, wer welchen Teil vorbereitet. Die Themen, die abgedeckt werden müssen, findet ihr unter «Elternabend».

Jedes Gruppenmitglied bereitet seinen Teil vor und präsentiert ihn in der Gruppe. Ihr achtet darauf, dass die Gesamtzeit von insgesamt 10 Minuten für alle Präsentationen nicht überschritten wird.



Wenn ihr meint, dass eure Präsentation fertig ist, macht ihr einen Probelauf. Dann haltet ihr eure Präsentation vor der Klasse und der Lehrperson. Diese geben euch Rückmeldungen, was verbessert werden könnte. Als Gruppe entscheidet ihr, was allenfalls weggelassen werden muss und was besonders wichtig ist.

Vor dem Elternabend haltet ihr eure Präsentation ein zweites Mal in der Klasse (Hauptprobe) und bekommt nochmals Rückmeldungen. Wiederum entscheidet ihr in der Gruppe, welche Anregungen ihr noch aufnehmen wollt.

Vorbereitung für den Elternabend

Folgende Dinge müssen für den Elternabend vorbereitet und eingerichtet werden:

- ◆ 1 Plakat mit einer grafischen Darstellung der Umfrageergebnisse der Klassenumfrage zum Thema Handynutzung.
- ◆ 1 Plakat mit einer Zusammenstellung, welche Funktionen die Gruppenmitglieder auf ihrem Handy nutzen. Ebenfalls aufgeführt sind die Kosten für die Abos, was alles im Abopreis inbegriffen ist und alle weiteren Funktionen. Auf diesem Plakat sind auch Informationen zu heiklen Punkten aufgeführt.
- ◆ Genügend Kopien des Merkblatts «Handy und Smartphones», welches den Eltern abgegeben wird.
- ◆ Mindestens zwei Handys, davon mindestens ein Smartphone, auf denen die Apps zu sehen sind, die ihr nutzt.



Elternabend

Am Elternabend werdet ihr eure Präsentation dreimal, d.h. für drei Gruppen von Eltern, halten. Ihr habt jeweils 10 Minuten Zeit dafür. Anhand eurer Handys/Smartphones und der Plakate müsst ihr den Eltern erklären können,

- ◆ was ihr mit dem Smartphone oder Handy macht, bzw. was damit gemacht werden kann.
- ◆ was welche Kosten generiert.
- ◆ was Sexting, Happy Slapping und Cybermobbing ist.
- ◆ welches die wichtigsten Regeln im Umgang mit Handys sind und weshalb.
- ◆ was die Klassenumfrage zum Thema Handy ergeben hat und wie die Ergebnisse zu erklären und interpretieren sind.

Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern die Handys oder Smartphones selber ausprobieren können.

Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit dem Thema Handys/Smartphones im Familienalltag wichtig sind. Ihr stellt ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die euch im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem gebt ihr den Eltern das Merkblatt «Handy und Smartphones» ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.



Merkblatt: Handy und Smartphones

- ◆ Vorsicht Kostenfalle: Informiere dich gut über die Abo-Bedingungen! Bei Smartphones im Ausland das Roaming ausschalten. Im Ausland über das Handy ins Internet zu gehen, ist sehr teuer.
- ◆ In der Schule, im Kino, bei den Hausaufgaben – an vielen Orten gilt: Handy auf lautlos schalten und zur Seite legen.
- ◆ Das Handy nicht unbeaufsichtigt lassen, solange es eingeschaltet ist (ausser es ist mit einem Passwort oder PIN geschützt).
- ◆ Für eine möglichst tiefe Strahlenbelastung: nicht im Zug telefonieren und Handy nachts ausschalten und einen normalen Wecker benutzen.
- ◆ Pornoclips verschicken oder besitzen ist für Minderjährige illegal.
- ◆ Vorsicht mit erotischen Bildern: Als Liebesbeweis verschickte Bilder (Sexting) können nach einer Trennung zur Gefahr werden.
- ◆ Wenn du jemanden beim Happy Slapping (Gewalt, die mit dem Handy gefilmt wird) beobachtest, melde dies Erwachsenen.

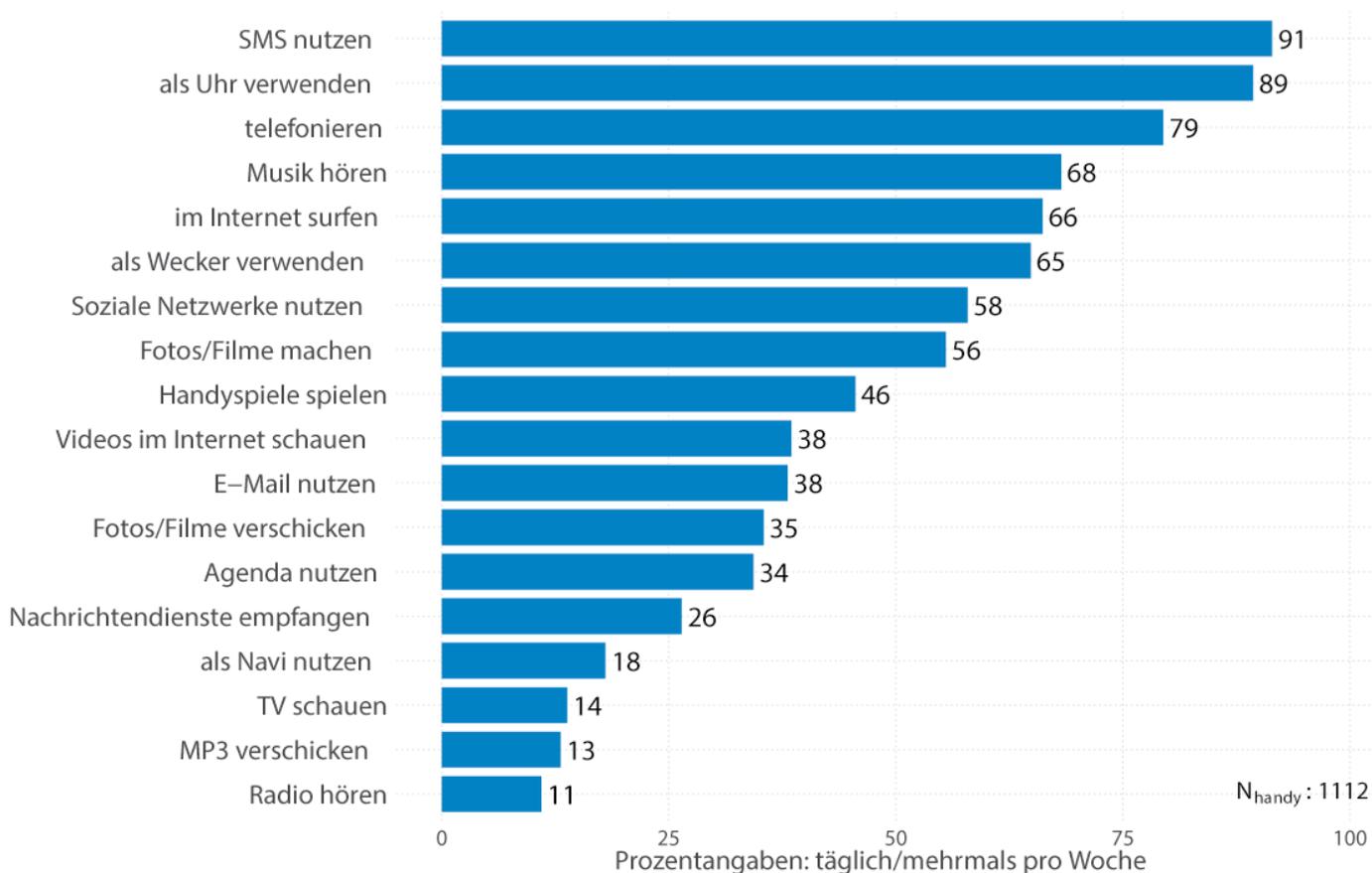


JAMES-Studie

Die JAMES-Studie erfasst das Mediennutzungsverhalten von 12- bis 19-jährigen Jugendlichen in der Schweiz. Das Kürzel JAMES steht für «Jugend|Aktivität|Medien – Erhebung Schweiz». Die komplette Studie kann auch unter www.psychologie.zhaw.ch/JAMES heruntergeladen werden.

Im Folgenden findet ihr einige Ergebnisse zum Thema Handy/Smartphones.

Handy-Funktionen





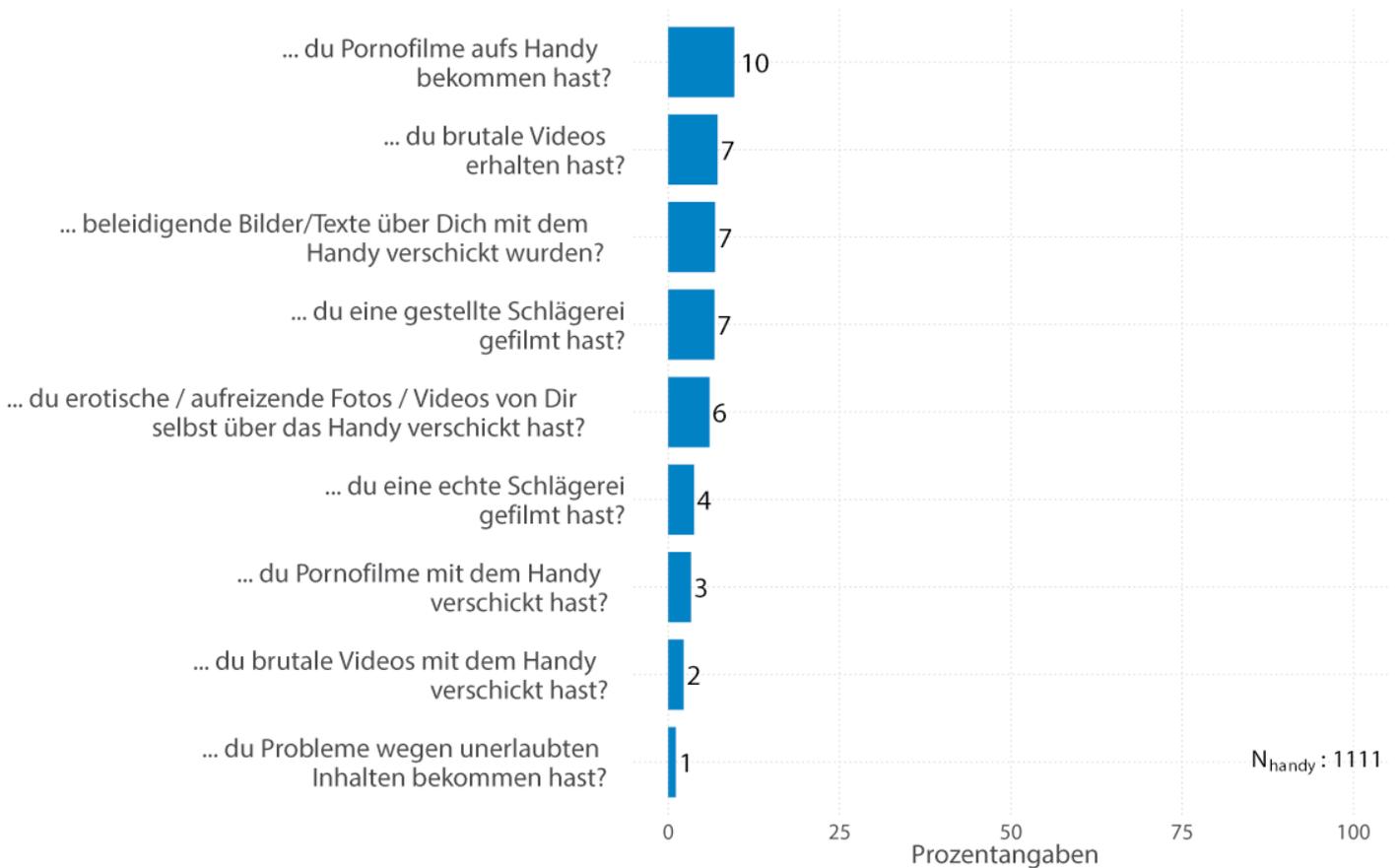
Liebblings-Apps auf Smartphones

Die Schriftgrösse repräsentiert die Anzahl Nennungen. Je grösser also ein Wort, umso häufiger wurde es genannt.



Problematische Handy-Inhalte

Ist es schon vorgekommen, dass...





Gruppe Mediennutzung

Kommentar für Lehrpersonen



Unterlagen für Schülerinnen und Schüler



Arbeitsblätter





1. Vorwort

Ende des letzten Jahrhunderts hat sich das Kommunikationsverhalten weitgehend in Richtung digitale Kommunikation verlagert. Briefe und Festnetz-Telefonie wirken schon fast altertümlich, während viele Kommunikationsformen, die auf dem Internet-Protokoll (IP) beruhen, in alle Lebensbereiche Einzug gehalten haben. Heute kommunizieren nicht nur Menschen miteinander, sondern auch Menschen mit Maschinen und Maschinen untereinander. Mit Mobiltelefonie und Laptops sind wir fast überall und immer erreichbar. Wir haben immer etwas zu sagen, auch wenn wir eigentlich nicht mehr zu sagen haben als früher, und es ist schwierig, sich ab und zu komplett von den heutigen Kommunikationsnetzwerken abzukoppeln. Was hat das für Auswirkungen auf unsere sozialen Kontakte, auf unsere Lernfähigkeit, auf die Art, wie wir uns in der Welt bewegen und ihr begegnen?

Dadurch, dass viele Menschen mit den neuen technischen Möglichkeiten ein ausgesprochenes Mitteilungsbedürfnis entwickelt haben, was letztlich alles über ein bestimmtes Protokoll abgewickelt wird, sind wir auch verwundbar geworden. Wir hinterlassen überall elektronische Spuren. Diese können nicht nur von Werbetreibenden missbraucht werden, sondern auch von kriminellen Organisationen, Hackern und Spammern, für die wir als Individuen nicht von Interesse sind, weil sie Geld verdienen mit riesigen Datenmengen. Weiter können Menschen, die uns im richtigen Leben bekannt sind und uns gegenüber einen Groll hegen, im Internet veröffentlichte oder übers Handy verschickte Daten missbrauchen.

Das Dossier Mediennutzung dreht sich nicht um Medien an sich, sondern primär um digitale Medien, so genannte neue Medien. Es stehen also nicht Zeitungen, Radio und TV im Vordergrund, sondern die Nutzung von Smartphones, Facebook, oder des Internets im Allgemeinen.

2. Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen müssen bei den Schülerinnen und Schülern für die Teilnahme in der Gruppe Mediennutzung gegeben sein:

- ♦ Sie müssen bereit sein, ihr Medienverhalten zu beobachten und den Eltern von der eigenen Mediennutzung zu erzählen und Fragen zu beantworten.

3. Ziele und Inhalte

Mit einem Infostand, zwei Plakaten (allgemeine Informationen und Umfrage-Ergebnisse) und zwei Computern erklären die Jugendlichen den Eltern, wie sie und die Klassenkolleginnen und -kollegen digitale Medien nutzen, welche Probleme sich daraus ergeben können und worauf zu achten ist.

Das Ziel ist, dass ein Dialog entsteht. Die Eltern sollen die digitale Mediennutzung der Jugendlichen nachvollziehen können und sich bewusst werden, wie verschiedenen Problemfeldern begegnet werden kann.



4. Durchführung

Einführung ins Thema

Nach einer allgemeinen Einführung ins Thema Mediennutzung für die ganze Klasse, wird die Klasse in die verschiedenen Gruppen aufgeteilt. Die Einführung in die Thematik wird von einer Lehrperson moderiert. Sämtliche Gruppen, die sich mit dem Thema Mediennutzung befassen, nehmen gemeinsam an dieser Einführung teil.

Die Gruppe Mediennutzung wird mit folgender Geschichte konfrontiert:

Stefanie ist entsetzt. Irgendjemand hat ihr Profil auf Facebook manipuliert – und ein unvoreilhaftes Bild von ihr hochgeladen, die persönlichen Angaben verändert und peinliche Kommentare geschrieben. Wie kann es dazu gekommen sein? Eigentlich hat sie nur ihrer besten Freundin Corinne ihr Passwort verraten. Mit ihr hatte sie gestern Abend zwar Streit, aber so heftig war das eigentlich gar nicht, und Corinne würde doch nie...? Einige ihrer Freunde haben sie schon auf ihr komisches Profil angesprochen. Als sie ihre Freundin konfrontiert, stellt sich heraus, dass es nicht Corinne, sondern Nik war, den sie letzte Woche hat abblitzen lassen. Es war wohl super einfach für ihn, das Passwort herauszufinden. Vielleicht hätte sie doch nicht den Namen ihres Haustiers nehmen sollen?

Jedes Mitglied der Gruppe beantwortet anschliessend folgende Fragen der Reihe nach:

- ◆ Hast du auch schon etwas ähnliches wie Stefanie erlebt? Oder sonst schlechte Erfahrungen damit gemacht, dass jemand dein Passwort kannte?
- ◆ Wer kennt deine Passwörter ausser dir selbst?
- ◆ Wie kann Stefanie einen solchen Vorfall in Zukunft vermeiden?
- ◆ Was ist deiner Meinung nach ein sicheres Passwort?

Sie diskutieren ihre Erfahrungen und machen Notizen, die sie später für die Vorbereitung der Präsentation verwenden können.

Aufgaben im Unterricht

Aufgabe 1: Passwortsicherheit

Die Gruppenmitglieder lesen das Merkblatt «Passwortsicherheit» und überlegen in der Gruppe folgende Fragen:

- ◆ Sind die Regeln zum Umgang mit Passwörtern sinnvoll?
- ◆ Besteht wirklich eine Gefahr, wenn man jemandem sein Passwort verrät?
- ◆ Wie könnte man komplizierte Passwörter erfinden, die man dennoch im Kopf behalten kann?

Anschliessend erhalten Sie von der Lehrperson das Merkblatt «Sichere Passwörter wählen» und erfinden je 3 sichere Passwörter, die sie sich merken können.



Aufgabe 2: Arbeitsplanung für weiteres Vorgehen

Die Gruppe bespricht, wer für welche weiteren Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage, zwei Personen kümmern sich um das Plakat mit allgemeinen Informationen. Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Die Gruppe erstellt gemeinsam eine Arbeitsplanung gemäss der Kopiervorlage «Blatt Gruppenorganisation».

Hausaufgaben

- ◆ Die Schülerinnen und Schüler füllen die Umfragen aller Themen aus, zu welchen sich eine Arbeitsgruppe gebildet hat (eine Seite pro Thema).
- ◆ Sie überlegen sich, welches ihre wichtigsten oder liebsten digitalen Medien im Alltag sind.
- ◆ Sie überprüfen ihre Passwörter auf ihre Sicherheit.
- ◆ Sie formulieren zusätzliche Aufgaben für einzelne Gruppenmitglieder.

Vorbereitung für den Elternabend

Am Tag oder Vortag des Elternabends wird der Infostand mit den Plakaten und mindestens zwei Computern eingerichtet.

Die Gruppe muss für den Elternabend Folgendes vorbereitet haben:

- ◆ 1 Plakat mit einer grafischen Darstellung der Umfrageergebnisse der Klasseumfrage zum Thema Mediennutzung, evtl. ein Vergleich mit der JAMES-Studie.
- ◆ 1 Plakat mit Tipps zur Erstellung von sicheren Passwörtern.
- ◆ Genügend Kopien der Merkblätter «Passwortsicherheit» und «Sichere Passwörter wählen», welche den Eltern abgegeben werden.
- ◆ Mindestens zwei Computer, auf denen die Passwortsicherheit überprüft werden kann.



Elternabend

Die Schülerinnen und Schüler müssen den Eltern anhand der Computerstationen und Plakate erklären können,

welches ihre liebsten und am häufigsten genutzten digitalen Medien sind.

wofür sie welche Medien nutzen.

auf welches Medium sie am wenigsten verzichten könnten.

was sichere Passwörter sind und wie man sie erzeugt. Hierzu eignet sich die Website <https://passwortcheck.datenschutz.ch>

was die Klassenumfrage zum Thema Mediennutzung ergeben hat und wie die Ergebnisse zu erklären und interpretieren sind.

Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern auf den Computerstationen selber Passwörter ausprobieren können.

Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit digitalen Medien im Familienalltag wichtig sind. Die Schülerinnen und Schüler stellen ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die ihnen im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem geben sie den Eltern die beiden Merkblätter zur Passwortsicherheit ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.



1. Vorwort

Ende des letzten Jahrhunderts hat sich das Kommunikationsverhalten weitgehend in Richtung digitale Kommunikation verlagert. Briefe und Festnetz-Telefonie wirken schon fast altertümlich, während viele Kommunikationsformen, die auf dem Internet-Protokoll (IP) beruhen, in alle Lebensbereiche Einzug gehalten haben. Heute kommunizieren nicht nur Menschen miteinander, sondern auch Menschen mit Maschinen und Maschinen untereinander. Mit Mobiltelefonie und Laptops sind wir fast überall und immer erreichbar. Wir haben immer etwas zu sagen, auch wenn wir eigentlich nicht mehr zu sagen haben als früher, und es ist schwierig, sich ab und zu komplett von den heutigen Kommunikationsnetzwerken abzukoppeln. Was hat das für Auswirkungen auf unsere sozialen Kontakte, auf unsere Lernfähigkeit, auf die Art, wie wir uns in der Welt bewegen und ihr begegnen?

Dadurch, dass viele Menschen mit den neuen technischen Möglichkeiten ein ausgesprochenes Mitteilungsbedürfnis entwickelt haben, was letztlich alles über ein bestimmtes Protokoll abgewickelt wird, sind wir auch verwundbar geworden. Wir hinterlassen überall elektronische Spuren. Diese können nicht nur von Werbetreibenden missbraucht werden, sondern auch von kriminellen Organisationen, Hackern und Spammern, für die wir als Individuen nicht von Interesse sind, weil sie Geld verdienen mit riesigen Datenmengen. Weiter können Menschen, die uns im richtigen Leben bekannt sind und uns gegenüber einen Groll hegen, im Internet veröffentlichte oder übers Handy verschickte Daten missbrauchen.

Die Gruppe Mediennutzung dreht sich nicht um Medien an sich, sondern um digitale Medien, so genannte Neue Medien. Es stehen also nicht Zeitungen, Radio und TV im Vordergrund, sondern die Nutzung von Smartphones, Facebook, oder des Internets im Allgemeinen.

2. Voraussetzungen

Folgende Voraussetzungen müssen für die Teilnahme in der Gruppe Mediennutzung gegeben sein:

- ◆ Du musst bereit sein, dein Medienverhalten zu beobachten und den Eltern von der eigenen Mediennutzung zu erzählen und Fragen zu beantworten.

3. Ziele und Inhalte

Mit einem Infostand, zwei Plakaten (allgemeine Informationen und Umfrage-Ergebnisse) und zwei Computern erklärt ihr den Eltern, wie ihr und eure Klassenkolleginnen und -kollegen digitale Medien nutzen, welche Probleme sich daraus ergeben können und worauf zu achten ist.

Das Ziel ist, dass ein Dialog entsteht. Die Eltern sollen eure digitale Mediennutzung nachvollziehen können und sich bewusst werden, wie verschiedenen Problemfeldern begegnet werden kann.



4. Durchführung

Um euch mit dem Thema Mediennutzung auseinanderzusetzen und den Elternabend vorzubereiten, sind einige Aufgaben zu lösen.

Aufgaben im Unterricht

Aufgabe 1: Passwortsicherheit

Ihr lest das Merkblatt «Passwortsicherheit» und überlegt in der Gruppe folgende Fragen:

- ◆ Sind die Regeln zum Umgang mit Passwörtern sinnvoll?
- ◆ Besteht wirklich eine Gefahr, wenn man jemandem sein Passwort verrät?
- ◆ Wie könnte man komplizierte Passwörter erfinden, die man dennoch im Kopf behalten kann?

Anschliessend erhaltet ihr von der Lehrperson das Merkblatt „Sichere Passwörter wählen» und erfindet je 3 sichere Passwörter, die ihr euch merken könnt.

Aufgabe 2: Arbeitsplanung für weiteres Vorgehen

Die Gruppe bespricht, wer für welche weiteren Arbeiten verantwortlich ist. Zwei Personen arbeiten am Plakat zur Umfrage, zwei Personen kümmern sich um das Plakat mit allgemeinen Informationen. Zudem wird ein/e Schüler/in bestimmt, der/die jeweils für die Begleitung einer Elterngruppe am Abend zuständig ist.

Die Gruppe erstellt gemeinsam eine Arbeitsplanung gemäss der Kopiervorlage «Gruppenorganisation».

Hausaufgaben

- ◆ Ihr füllt die Umfragen aller Themen aus, zu welchen sich eine Arbeitsgruppe gebildet hat (eine Seite pro Thema).
- ◆ Ihr überlegt euch, welches eure wichtigsten oder liebsten digitalen Medien im Alltag sind, und dokumentiert dies. Diese Angaben könnt ihr später mit der JAMES-Studie vergleichen und auf das Plakat schreiben.
- ◆ Während drei Tagen notiert ihr die Zeit, die ihr für die Nutzung unterschiedlicher Medien nutzt. Auch dies könnt ihr später auf dem Plakat notieren.
- ◆ Ihr überprüft eure Passwörter auf ihre Sicherheit.
- ◆ Ihr formuliert zusätzliche Aufgaben für einzelne Gruppenmitglieder.



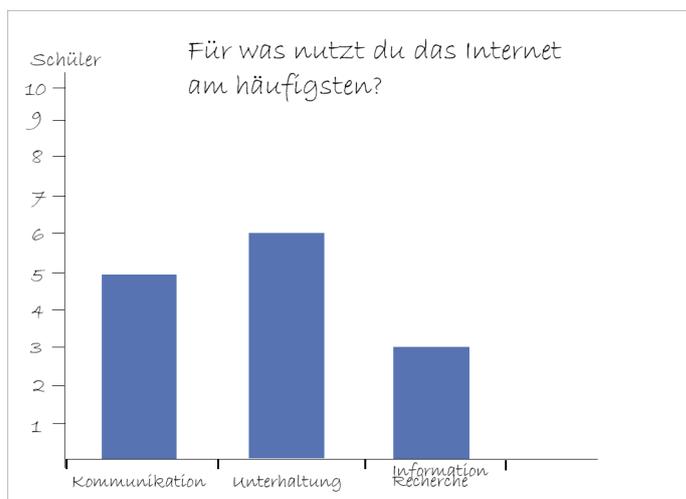
Plakate gestalten

Für den Infostand am Elternabend gestaltet ihr zwei Plakate: 1 Umfrage-Plakat und 1 Info-Plakat. Für jedes Plakat erhaltet ihr von der Lehrperson einen grossen Bogen Papier («Flip-Chart»).

Umfrage-Plakat

Das Umfrage-Plakat enthält die Darstellungen der Umfrage-Ergebnisse der Klassenumfrage zur Mediennutzung. Überlegt euch auch, ob ihr die Mediennutzung in eurer Klasse mit jener der JAMES-Studie vergleichen wollt. Alle Fragen müssen grafisch dargestellt werden. Auf der Darstellung steht als Titel die Frage. In der vertikalen Achse (Y-Achse) steht die Anzahl der Schülerinnen und Schüler, auf der horizontalen Achse (X-Achse) stehen die möglichen Antworten.

Beispiel



Info-Plakat

Auf dem Info-Plakat stehen die wichtigsten Regeln im Umgang mit Passwörtern sowie Tipps zur Erstellung von sicheren Passwörtern, die man sich merken kann.



Präsentationen vorbereiten

Für den Elternabend bereitet jedes Gruppenmitglied eine kleine Präsentation vor. Die Gruppe spricht sich ab, wer welchen Teil vorbereitet. Die Themen, die abgedeckt werden müssen, findet ihr unter «Elternabend».

Jedes Gruppenmitglied bereitet seinen Teil vor und präsentiert ihn in der Gruppe. Ihr achtet darauf, dass die Gesamtzeit von insgesamt 10 Minuten für alle Präsentationen nicht überschritten wird.

Wenn ihr meint, dass eure Präsentation fertig ist, macht ihr einen Probelauf. Dann haltet ihr eure Präsentation vor der Klasse und der Lehrperson. Diese geben euch Rückmeldungen, was verbessert werden könnte. Als Gruppe entscheidet ihr, was allenfalls weggelassen werden muss und was besonders wichtig ist.

Vor dem Elternabend haltet ihr eure Präsentation ein zweites Mal in der Klasse (Hauptprobe) und bekommt nochmals Rückmeldungen. Wiederum entscheidet ihr in der Gruppe, welche Anregungen ihr noch aufnehmen wollt.

Vorbereitung für den Elternabend

Folgende Dinge müssen für den Elternabend vorbereitet und eingerichtet werden.

- ♦ 1 Plakat mit einer grafischen Darstellung der Umfrageergebnisse der Klasseumfrage und eventuell der JAMES-Studie.
- ♦ 1 Plakat mit Regeln für sichere Passwörter und Tipps, wie man einfach sichere Passwörter erstellen kann, die man sich auch merken kann.
- ♦ Genügend Kopien der Merkblätter «Passwortsicherheit» und «Sichere Passwörter wählen», welche den Eltern abgegeben werden.
- ♦ Mindestens zwei Computer, auf denen die Passwortsicherheit überprüft werden kann. Dazu soll die Website <https://passwortcheck.datenschutz.ch> im Browser aufgerufen werden.

Elternabend

Am Elternabend werdet ihr eure Präsentation dreimal, d.h. für drei Gruppen von Eltern, halten. Ihr habt jeweils 10 Minuten Zeit dafür. Anhand der Computerstationen und der Plakate müsst ihr den Eltern erklären können,

welches eure liebsten und am häufigsten genutzten digitalen Medien sind.

wofür ihr welche Medien nutzt.

auf welches Medium ihr am wenigsten verzichten könntet.

was sichere Passwörter sind und wie man sie erzeugt.

was die Klassenumfrage zum Thema Mediennutzung ergeben hat und wie die Ergebnisse zu erklären und interpretieren sind.



Anschliessend folgen 3 Minuten für Fragen der Eltern und weitere 7 Minuten, in denen die Eltern selber Passwörter überprüfen oder generieren können.

Als Abschluss (5 Minuten) halten die Eltern auf einem Flip-Chart mindestens zwei Aspekte fest, welche für sie für einen guten Umgang mit digitalen Medien im Familienalltag wichtig sind. Ihr stellt ebenfalls ein bis zwei vorgängig vorbereitete Punkte vor, die euch im Familienalltag wichtig sind. Ausserdem gebt ihr den Eltern die beiden Merkblätter zur Passwortsicherheit ab.

Nach jeweils 25 Minuten gibt es ein Zeichen, das die Eltern auffordert, zum nächsten Infostand zu gehen.



Merkbblatt: Passwortsicherheit

An vielen Orten braucht es Passwörter. Durch Passwörter werden persönliche Zugänge zu diversen Angeboten gesichert. Es ist sehr wichtig, dass niemand dein Passwort von dir erfährt oder es erraten kann. Mit deinem Passwort kann jemand Dinge tun, die für dich sehr unangenehm sein.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie jemand zu deinem Passwort kommen kann:

1. Du verrätst jemandem dein Passwort.
2. Dein Passwort wird erraten, weil es mit dir zu tun hat (z.B. dein Name, der Name deines Haustiers oder deiner Lieblingsband).
3. Dein Passwort wird durch ein Programm geknackt, das in Kürze tausende von Wort- und Zeichenkombinationen durchprobiert.

Beachte folgende Regeln beim Umgang mit Passwörtern:

- ◆ Halte dein Passwort geheim.
- ◆ Behalte dein Passwort im Kopf oder schreibe es an einem sicheren Ort auf.
- ◆ Wähle ein sicheres Passwort.
- ◆ Benutze keine Wörter, die im Wörterbuch stehen.
- ◆ Benutze keine Passwörter, die erraten werden können, weil sie etwas mit dir zu tun haben.



Merkblatt: Sichere Passwörter wählen

Gute Passwörter

- ◆ sind keine Namen oder Wörter aus dem Wörterbuch
- ◆ enthalten mindestens 7 Zeichen
- ◆ enthalten Gross- und Kleinbuchstaben
- ◆ enthalten Zahlen und Sonderzeichen

Gute und dennoch einfach merkbare Passwörter erfindest du, indem du von einem geheimen Merksatz (Eselsbrücke) und speziellen Bildungsregeln ausgehst.

1. Merksatz/Eselsbrücke

Um die ersten zwei Punkte zu erfüllen (mindestens 7 Zeichen und Gross-/Kleinschreibung) denkst du dir einen Merksatz aus:

Jeden Tag gehe ich liebend gerne zur Schule.

Passwort: JTgilgzS

Ich spiele in der Freizeit Unihockey und Fussball.

Passwort: IsidFUuF

2. Zahlen und Sonderzeichen

Um Zahlen und Sonderzeichen einzufügen kannst du zum Beispiel gewisse Buchstaben durch Zahlen ersetzen. Möglichkeiten i=1, L=7, o=0 (Null), B=3 und anderes. Das Wort «und» könnte zum Beispiel durch + ersetzt werden.

Jeden Tag gehe ich liebend gerne zur Schule.

Passwort: JTg1lgzS

Ich spiele in der Freizeit Unihockey und Fussball.

Passwort: 1s1dFU+F

Auf folgenden Seiten kannst du prüfen, wie sicher dein Passwort ist:

<https://review.datenschutz.ch/passwortcheck/check.php?lang=de>

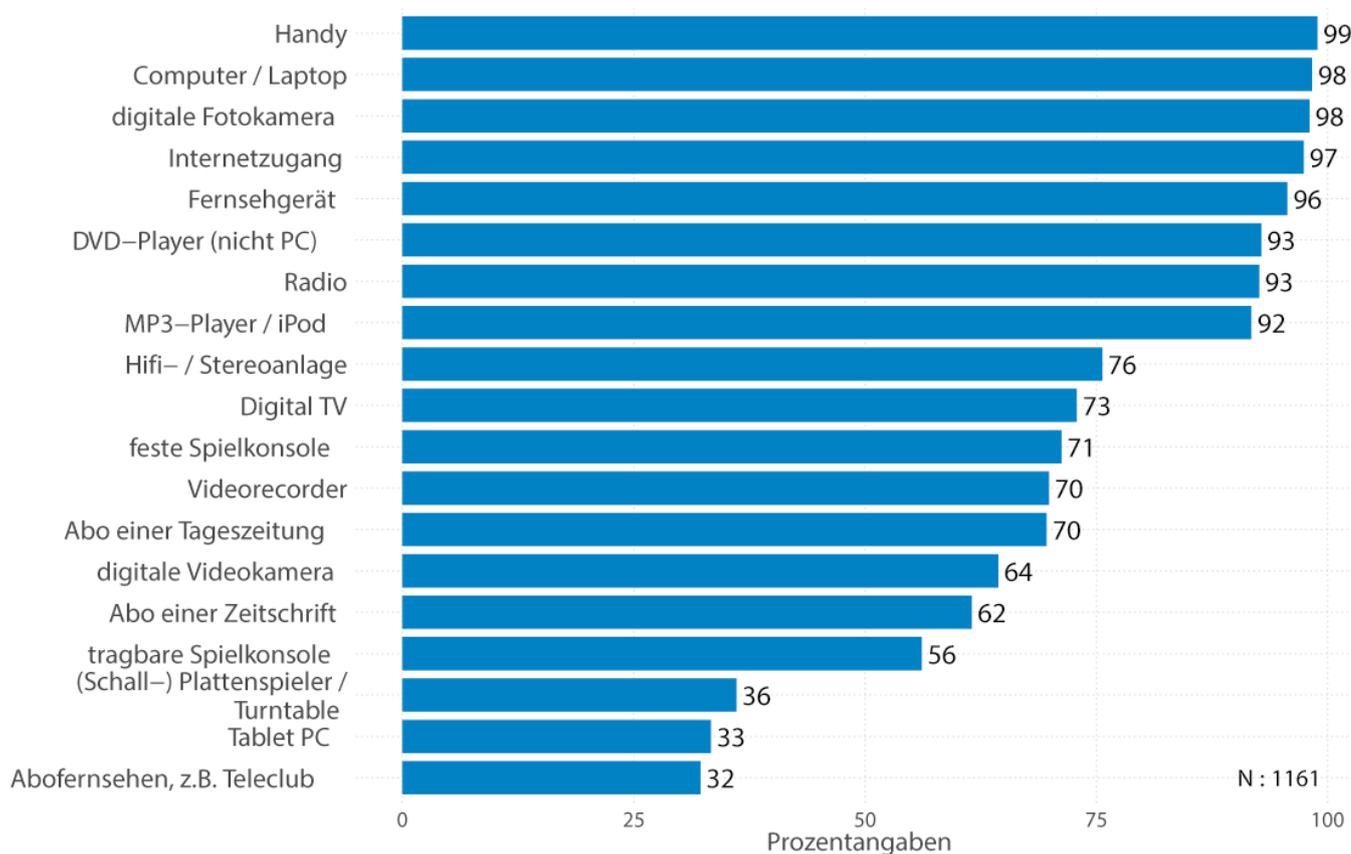


JAMES-Studie

Die JAMES-Studie erfasst das Mediennutzungsverhalten von 12- bis 19-jährigen Jugendlichen in der Schweiz. Das Kürzel JAMES steht für «Jugend | Aktivität | Medien – Erhebung Schweiz».

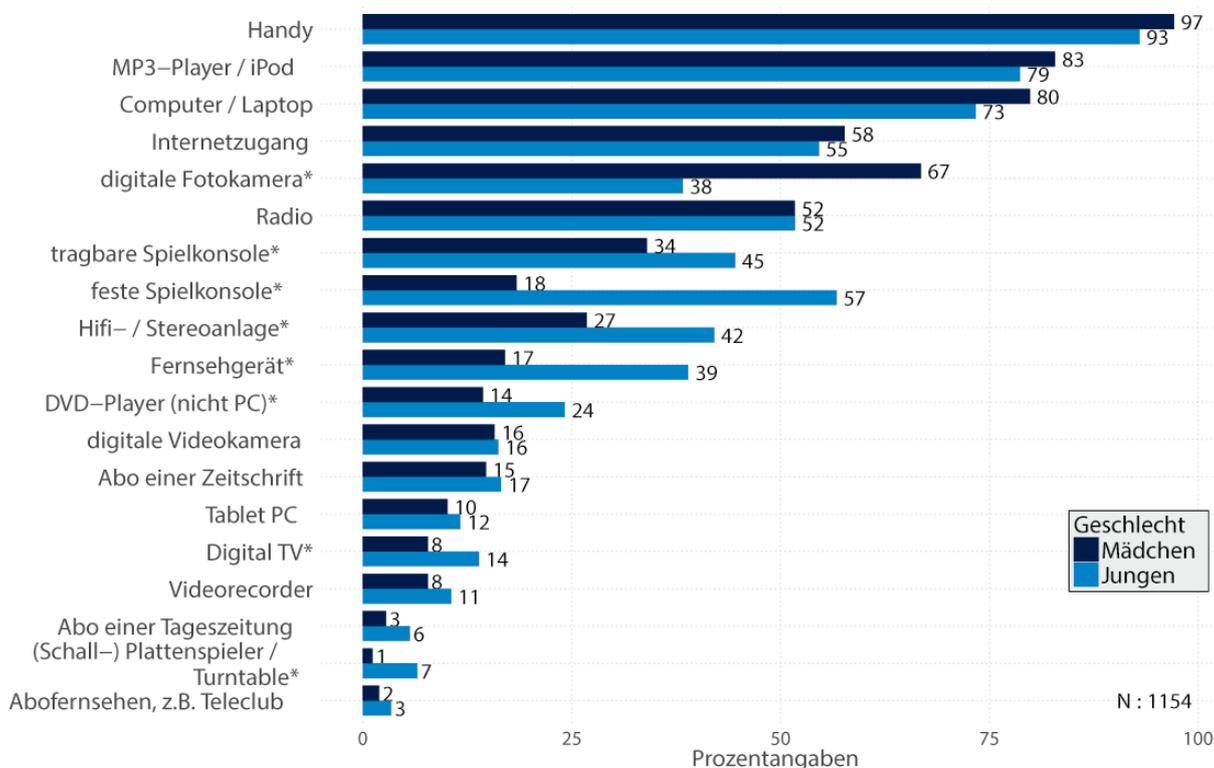
Im Folgenden findet ihr einige ausgewählte Ergebnisse aus der Studie, die ihr für die Arbeit in eurer Gruppe verwenden könnt. Die komplette Studie kann auch unter www.psychologie.zhaw.ch/JAMES heruntergeladen werden.

Gerätebesitz in den Haushalten

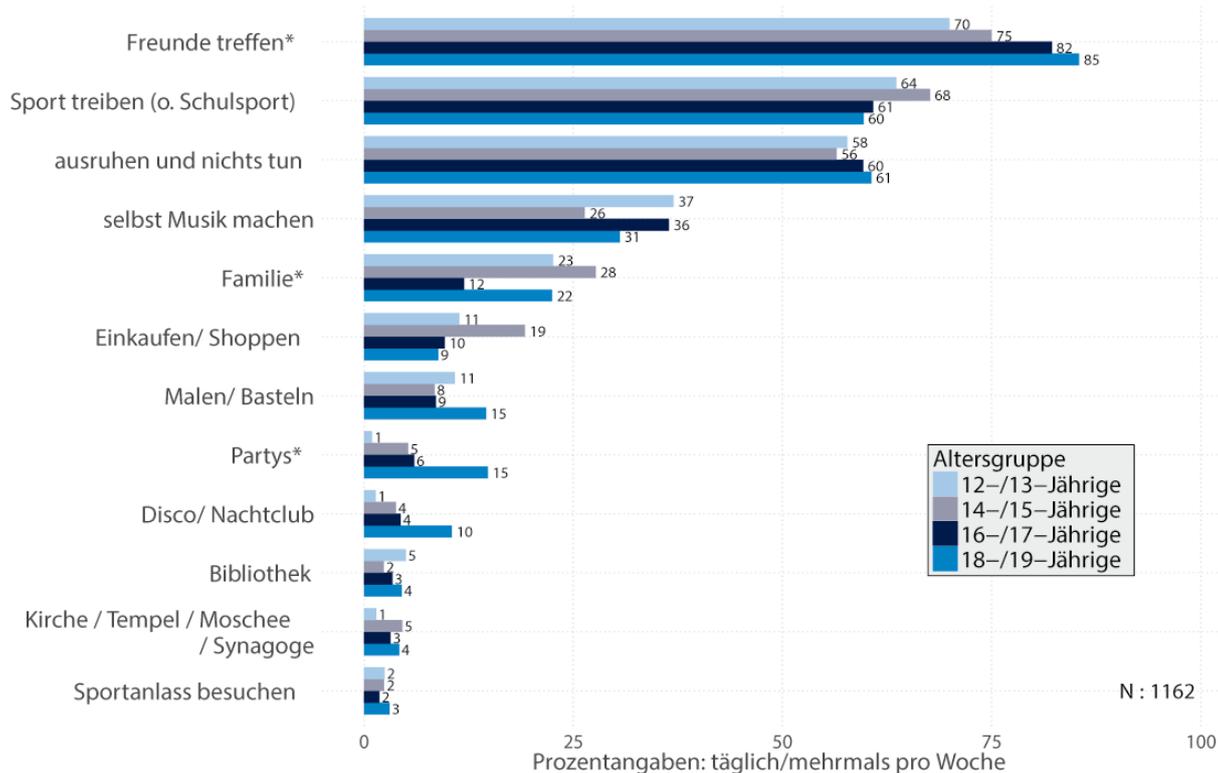




Gerätebesitz der Jugendlichen nach Geschlecht



Freizeit (ohne Medien) nach Altersgruppen





Word Clouds

Mit so genannten Word Clouds («Wort-Wolken») lässt sich auf übersichtliche Weise darstellen, wie oft etwas in einer Umfrage genannt wurde. Die Schriftgrösse repräsentiert die Anzahl Nennungen. Je grösser also ein Wort, umso häufiger wurde es genannt.

Liebste Freizeitbeschäftigung mit Freunden

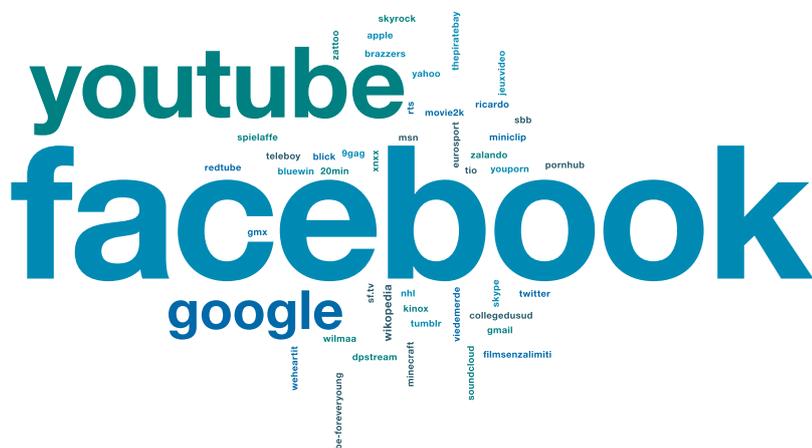


Liebste Freizeitbeschäftigung alleine

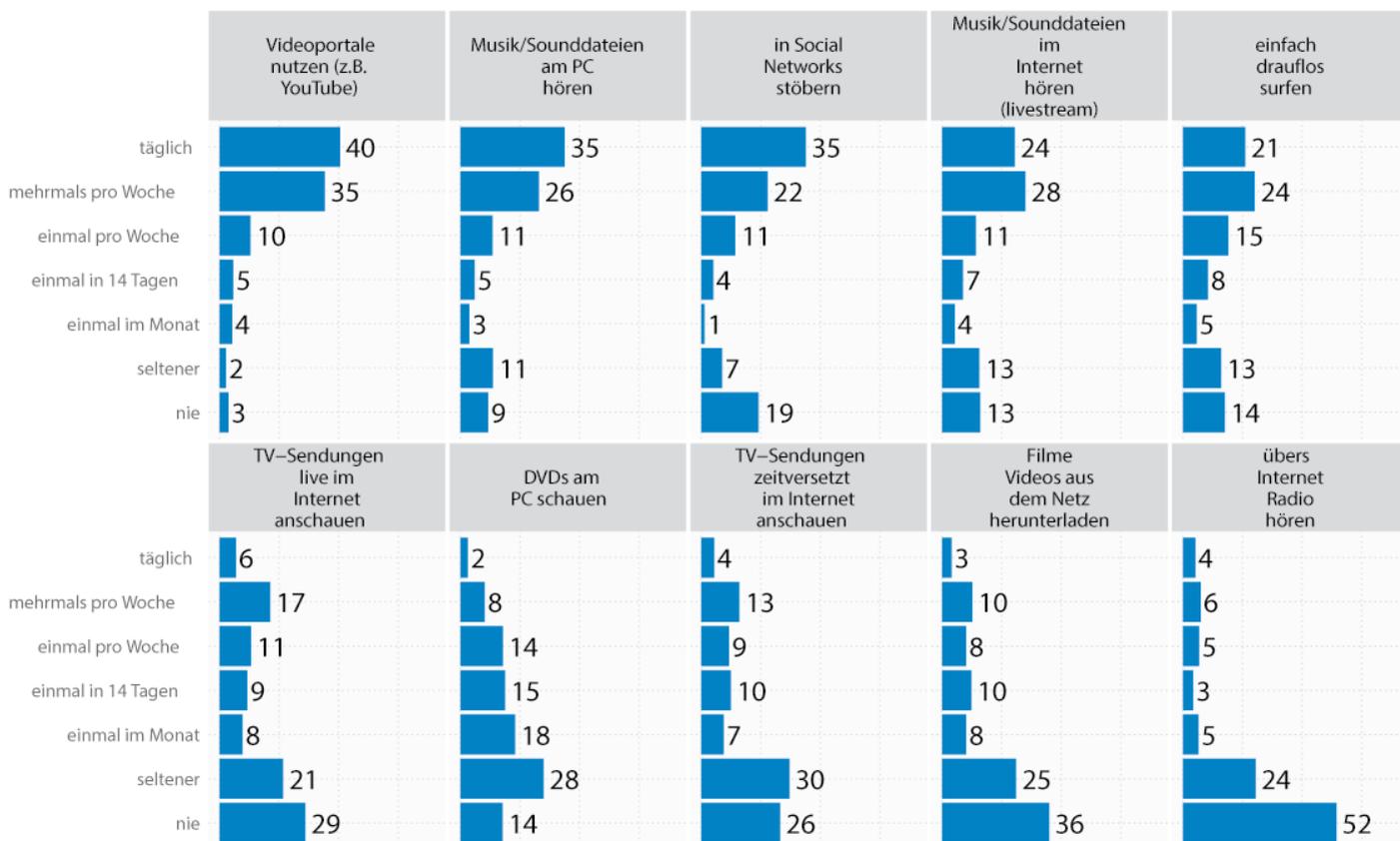




Liebste Websites

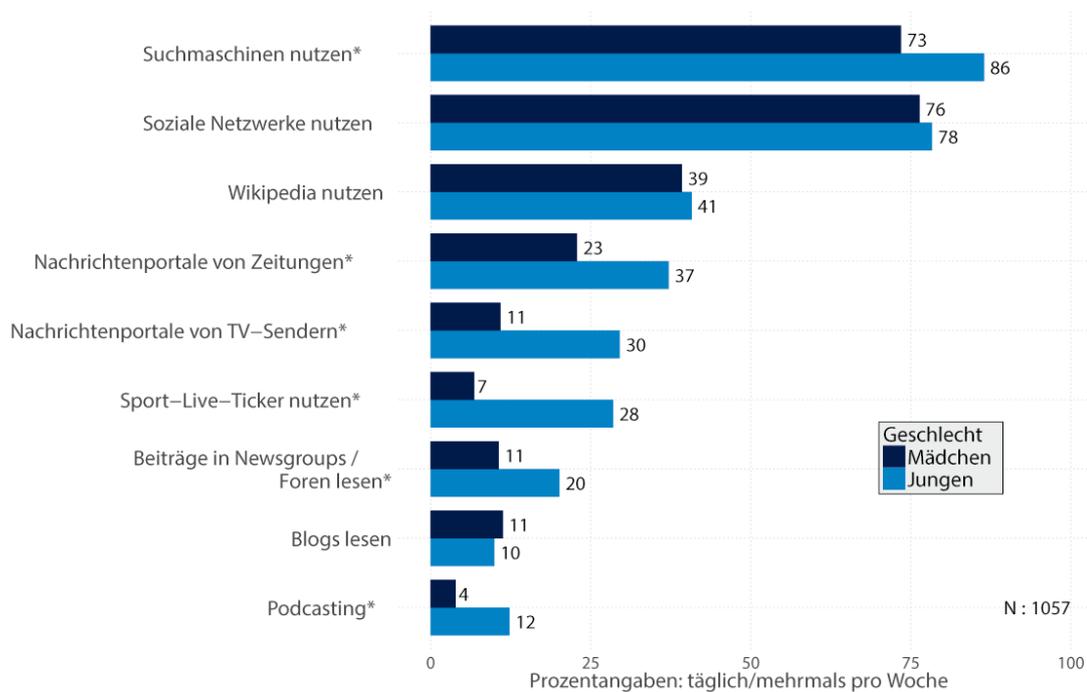


Computer und Internet zur Unterhaltung

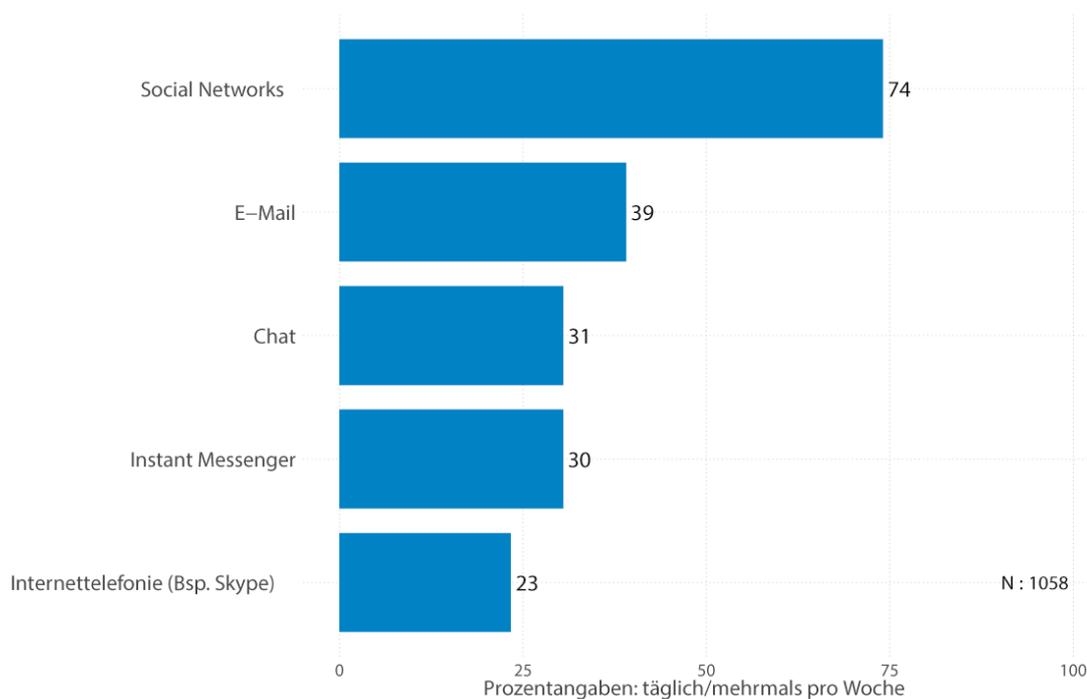


N: 1058

Internet als Informationsquelle



Kommunikation im Internet



Weiterführende Informationen

Das **Dossier Medienkompetenz** der Stadt Zürich unterstützt die Lehrpersonen zu einem aktiven Unterricht mit Medien. Ziel ist die Stärkung der Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern der Volksschule. Das Dossier wurde ergänzend zur Stadtzürcher Kampagne «schau genau!» lanciert und von Mitarbeitenden des Fachbereichs Medienbildung der PHZH verfasst. Es zeigt auf, wie die Ziele der beiden Lehrpläne «Medienerziehung» und «Informatik» mit Hilfe von zahlreichen Unterrichtsimpulsen im Klassenzimmer umgesetzt werden können.

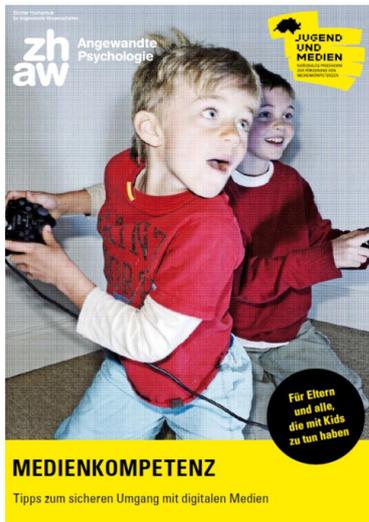
Das Dossier Medienkompetenz kann unter www.stadt-zuerich.ch/dossier-medienkompetenz heruntergeladen werden.



Das Lehrmittel «Medienkompass» für die Primar- und Sekundarstufe bietet eine Orientierungshilfe im Medienschungel und unterstützt die Lehrperson dabei, Kinder und Jugendliche an eine verantwortungsbewusste und reflektierte Mediennutzung heranzuführen.

Die PH Zürich bietet Einführungsveranstaltungen zum Lehrmittel Medienkompass für die Mittel- und Sekundarstufe an.

Kontakt: Tel. +41 43 305 68 68, wba@phzh.ch



Der Ratgeber MEDIENKOMPETENZ der ZHAW und dem Bundesprogramm «Jugend und Medien» bietet zahlreiche zum sicheren Umgang mit digitalen Medien. Eltern, Lehrpersonen und andere Erziehungsberechtigte erhalten Antworten auf Fragen wie: Wie viel Medienzeit und welche Medieninhalte sind gut für die Kinder? Was tun bei Cybermobbing oder Onlinesucht?

Kostenlose Bestellung als Broschüre sowie PDF-Download unter www.jugendundmedien.ch und www.psychologie.zhaw.ch/medienkompetenz.

«My little Safebook» der Schweizerischen Kriminalprävention (SKP) bietet Informationen für einen sicheren Umgang mit dem Internet: einmal für Eltern, einmal für Jugendliche.



Bestellung und Download unter www.skppsc.ch

Auf dem Informationsportal **Jugend und Medien** des nationalen Programms zur Förderung von Medienkompetenzen erhalten Eltern, Lehr- und Betreuungspersonen sowie Fachleute und Politiker einen Überblick über Chancen und Gefahren von digitalen Medien, aktuelle Informationen zum Jugendmedienschutz und dem nationalen Programm «Jugend und Medien».

www.jugendundmedien.ch

Der Informationsflyer **Internet: Kinder und Jugendliche unterstützen** der Stellen für Suchtprävention im Kanton Zürich bietet Eltern von 11- bis 16-jährigen Jugendlichen Informationen und Tipps, wie sie bei ihren Kindern einen produktiven Umgang mit digitalen Medien fördern und potentielle Suchtentwicklungen vorgebeugt werden können.

Der Flyer kann unter <http://www.suchtpraevention-zh.ch/publikationen/informationsmaterial/#Flap/2> heruntergeladen werden. Er ist auch in den Sprachen Französisch, Englisch, Italienisch, Portugiesisch, Spanisch, Bosnisch-Serbisch-Kroatisch, Tamilisch, Albanisch und Türkisch erhältlich.

Die Broschüre **Surfen, Gamen, Chatten...Mit Kindern und Jugendlichen über Internetnutzung sprechen** (Informationen und Tipps für Eltern) gibt viele Informationen über Hintergründe, Motive des Konsums, Chancen und Risiken. Die Informationen werden ergänzt mit zahlreichen praktischen Tipps für den Erziehungsalltag rund um Fragen des Internetkonsums.

Die Broschüre kann unter http://www.suchtschweiz.ch/fileadmin/user_upload/DocUpload/Surfen_gamen_chatten_jugendlichen_sprechen.pdf heruntergeladen werden.

Der Informationsflyer **Alles klar im Netz?** der Suchtpräventionsstelle der Stadt Zürich bietet Jugendlichen Unterstützung und die Möglichkeit einer Selbsteinschätzung im Hinblick auf das Ausmass ihrer Internetnutzung.

Der Flyer kann unter http://www.stadt-zuerich.ch/content/ssd/de/index/gesundheit_und_praevention/suchtpraevention/publikationen_u_broschueren/internetnutzung.html heruntergeladen werden.

Das Internetportal **ins-netz-gehen.de** der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) in Deutschland richtet sich vor allem an junge Menschen im Alter von 12 bis 18 Jahren. Die zahlreichen interaktiv aufbereiteten Informationen sollen sie dabei unterstützen, Online-Angebote wie etwa Soziale Netzwerke, Chats und Computerspiele verantwortungsvoll und risikofrei zu nutzen.

www.ins-netz-gehen.de



JAMES

Jugend | Aktivitäten | Medien – Erhebung Schweiz

Ergebnisbericht zur JAMES-Studie 2012

Projektleitung

Prof. Dr. Daniel Süss, Gregor Waller MSc
Forschungsschwerpunkt Psychosoziale Entwicklung und Medien

Autoren

Willemse Isabel, Waller Gregor, Süss Daniel, Genner Sarah, Huber Anna-Lena

Web

www.psychologie.zhaw.ch/JAMES
www.swisscom.ch/JAMES/

Die JAMES-Studie der ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften erfasst das Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen in der Schweiz. JAMES steht für «Jugend | Aktivität | Medien – Erhebung Schweiz». Die komplette Studie kann auch unter www.psychologie.zhaw.ch/JAMES heruntergeladen werden.

Kontaktadressen
Stadt Zürich
Suchtpräventionsstelle
Röntgenstrasse 44
8005 Zürich
Telefon 044 412 83 30
Fax 044 412 83 20
suchtpraevention@zuerich.ch
www.stadt-zuerich.ch/suchtpraevention

Stadt Zürich
Schulamt
Fachstelle KITS für Kids
Parkring 4, Postfach
8027 Zürich
Telefon 0844 5487 4357
Fax 044 413 88 70
kfk@zuerich.ch
www.stadt-zuerich.ch/kitsfuerkids