

SCHOOL-SCOUT.DE

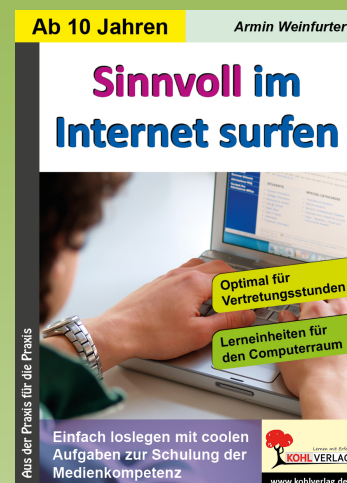
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Sinnvoll im Internet surfen - ideal für Vertretungsstunden

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	Seite
Vorwort	4
Einleitung	5–6
1 Bevor es mit dem Surfen losgeht	7–11
Regeln für das Verhalten im Computerraum.....	7
Computer-Quiz.....	8
Internet-Basics	9
Spielregeln für sicheres Surfen.....	10
Suchen und finden: So geht's	11
2 Themen-Quiz	12–17
Themen-Quiz Tiere	12
Themen-Quiz Pflanzen	13
Themen-Quiz Erdkunde.....	14
Themen-Quiz Geschichte	15
Themen-Quiz Technik	16
Themen-Quiz Sport.....	17
Themen-Quiz Sport und Spaß	18
Themen-Quiz Essen und Trinken.....	19
3 Internet-Rallyes	20–28
Internet-Rallye 1.....	20
Internet-Rallye 2.....	21
Internet-Rallye 3.....	22
Internet-Rallye 4.....	23
Internet-Rallye 5.....	24
Internet-Rallye 6.....	25
Internet-Rallye 7.....	26
Internet-Rallye 8.....	27
Internet-Rallye 9.....	28
Internet-Rallye 10.....	29
Internet-Rallye 11	30
4 Nützliche Recherchen	31–33
Öffnungszeiten, Eintrittspreise	31
Ticketpreise, Fahrzeiten.....	32
5 Lösungen	34–40

Vorwort

„Gehen wir in den Computerraum?“ - „Dürfen wir ins Internet?“

Vielen Lehrenden ist diese Situation wohlbekannt:

Eine Vertretungsstunde – oft auch fachfremd – ist spontan zu übernehmen, man orientiert sich kurz, was zu tun ist (bzw. was gemacht werden könnte) und schon hört man die Schüler einstimmig: „Bitte, bitte gehen Sie mit uns in den Computerraum?“

Und in der Tat: Der PC scheint für die Heranwachsenden aller Altersstufen grundsätzlich eine nahezu magische Anziehungskraft auszuüben.

Wenn man allerdings die Lernenden ohne konkrete Anleitung an das heißbegehrte Gerät lässt, kann man häufig beobachten, dass sie eigentlich gar nicht wissen, was sie im bzw. mit dem Internet konkret anfangen sollen.

Über das ziellose, intuitive „Daddeln“ in (zumeist kostenlosen und völlig sinnfreien) Online-Spielen oder das wahllose Herumsuchen nach irgendwelchen vermeintlich „coolen“ oder lustigen Bildern oder Videoclips kommen viele Kinder nicht hinaus, wenn man sie alleine surfen lässt. Sehr schnell werden auch – mehr oder weniger zufällig – Seiten mit zweifelhaftem Inhalt aufgerufen, welche nicht selten zu Verwirrung und/oder Entsetzen führen.

Geht es jedoch darum, das Internet als sinnvolles Werkzeug zu nutzen (z. B. durch gezielte Suchaufträge), stellt sich oft heraus, dass der Großteil der Lernenden mit der Aufgabenstellung hoffnungslos überfordert ist. Dabei kann in unserem „Informationszeitalter“ gerade diese Fähigkeit – das gezielte Auffinden von Informationen jeglicher Art – als Schlüsselqualifikation bzw. -kompetenz ersten Ranges genannt werden.

Wenig hilfreich ist es dabei, sich über „unsere reizüberfluteten Kids“ zu beklagen und sie im „www“ mehr oder weniger ratlos weiterhin sich selbst zu überlassen. Vielmehr ist es nötig, die Möglichkeiten und den Nutzen des Internets anhand konkreter bzw. motivierender Aufgabenstellungen aufzuzeigen und dadurch die persönliche Medienkompetenz zu entwickeln. Ebenfalls ist es insbesondere für die Lehrkraft wichtig, für geeignete „Rahmenbedingungen“ hinsichtlich Sicherheit und Organisation im Computerraum zu sorgen.

Genau dies soll Anliegen des vorliegenden Übungsheftes sein.

Wir wünsche allen, die damit arbeiten den besten Erfolg!

Das Team des Kohl-Verlages und

Armin Weinfurter



Armin Weinfurter, Jahrgang 1965, ist verheiratet und hat zwei Kinder. Als Förderlehrer ist er Spezialist für die individuelle Förderung und Lernbegleitung von Schülern. Ein großes Anliegen bei seiner täglichen Arbeit ist es, den Kindern effektive bzw. brauchbare Übungsmaterialien und Lösungshilfen anzubieten. Aus der jahrelangen Erfahrung seiner schulischen Förderarbeit heraus entstand dieses Übungsheft.

Einleitung

→ Eine neue Herausforderung: Die „digitalisierte Schule“ und das Internet

Seit dem Beschluss zur Umsetzung des „DigitalPakts Schule“ im Juni 2017 durch die Kultusministerkonferenz beschäftigt das Thema „Digitalisierung“ die ca. 40 000 Schulen in Deutschland immer mehr. Nach und nach werden die Bildungseinrichtungen informationstechnologisch auf den neuesten Stand gebracht. Durch neue Computer, Beamer, Klassenzimmer mit WLAN, Netzwerke, digitale Lernplattformen usw. sollen die Schülerinnen und Schüler kompetent und fit für den digitalen Wandel gemacht werden. Gerade im Hinblick auf den Umgang mit dem Internet stehen allerdings die Schulen vor einer gewaltigen Herausforderung und Verantwortung zugleich: Es gilt, einerseits das phantastische Potential, welches das „www“ bietet, im Sinne des Lernfortschrittes gewinnbringend zu nutzen und dabei aber nicht die drohenden Gefahren zu übersehen, die damit verbunden sein können.



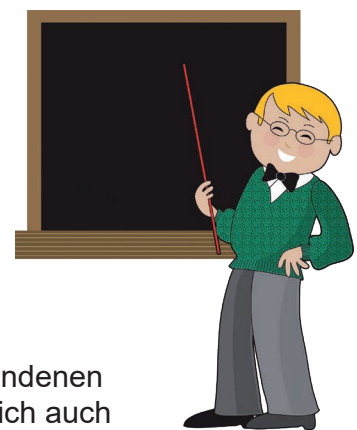
→ Medienerziehung gewinnt an Bedeutung

Die flächendeckende Versorgung mit Internet und die rasante Verbreitung von digitalen Endgeräten haben nunmehr dazu geführt, dass Inhalte aller Art im Prinzip für jeden Menschen an jedem Ort und zu jeder Zeit problemlos verfügbar sind. Laut dem Statistischen Bundesamt werden täglich etwa 1,6 Millionen neue Seiten ins Netz gestellt. Da heute bereits der Großteil unserer Grundschulkinder über ein eigenes Smartphone und/oder einen eigenen PC (Tablet, Notebook, ...) verfügt, liegt es auf der Hand, dass der Medienerziehung innerhalb des schulpädagogischen Bereichs eine völlig neue Bedeutung beigemessen werden muss. Ziel dabei muss es sein, die Lernenden mit den Kompetenzen auszurüsten, die sie brauchen, um sich in der neuen digitalisierten Lebenswirklichkeit gut zurechtzufinden.

→ Lehrkräfte sind gefordert

Obwohl die Bedeutung der Medienerziehung als neuer Aufgabenbereich unbestritten ist, stehen ihm viele Lehrende etwas skeptisch und ratlos gegenüber. Schließlich muss man sich ja selbst erst kundig machen und Erfahrungen sammeln, um dieses Wissen dann an die Lernenden weitergeben zu können.

Schaut man bei den Schülern etwas genauer nach den vorhandenen medialen Fertigkeiten, dann stellt man fest, dass hier – natürlich auch jahrgangsstufenabhängig – eine extrem große Bandbreite vorliegt, welche vom völlig unerfahrenen Anfänger bis hin zum Hobby-Programmierer reicht. Der größte Teil der Schüler verfügt allerdings erfahrungsgemäß über ein mehr oder weniger großes Halbwissen. Da sich viele dieser Schüler häufig als digitale „Experten“ wännen, sind Lehrkräfte hier besonders gefordert und dazu aufgerufen, sich die Nasenlänge Wissensvorsprung durch Interesse an der Materie und entsprechende Fortbildung zu verschaffen. Es gibt diesbezüglich mittlerweile auch schon ein breites Angebot an verschiedensten Weiterbildungsmöglichkeiten im Rahmen der Lehrerbildung aller Bundesländer.



Einleitung

→ Schwierig: Geeignetes Unterrichtsmaterial finden

Die Anzahl der angebotenen Unterrichtsmaterialien zum Thema „Umgang mit dem Internet“ ist bisher relativ überschaubar.

Ein Großteil der Veröffentlichungen befasst sich mit allgemeinen Themen wie z. B. „Tipps für sicheres Surfen“ oder Ähnliches.

Dieses Material, welches häufig schlecht oder nicht strukturiert ist, hat sehr oft eher Ratgebercharakter – für den praktischen Einsatz im Unterricht ist dies jedoch wenig effektiv. Konkretes Material, das die Schüler auf motivierende Art und Weise auffordert, sich Informationen zu beschaffen, zu recherchieren, ist dagegen schwierig zu finden.



→ Zur Arbeit mit diesem Heft



Bevor es ans praktische Arbeiten geht, sollten sich die Lernenden mit einigen wichtigen Regeln für das Verhalten im Computerraum vertraut machen. Geregelt Abläufe erleichtern schließlich die Arbeit der Lehrenden und helfen, Zeit zu sparen und Beschädigungen vorzubeugen.

Ebenso ist es unverzichtbar, die „Spielregeln“ für sicheres Surfen im Vorfeld mit den Schülern gemeinsam zu besprechen. Dies schließt natürlich mit ein, dass die Lehrkraft unmissverständlich darlegt, welche medialen Inhalte in der Schule grundsätzlich unerwünscht sind.

Um darüber hinaus die Lernenden hinsichtlich des Grundlagenwissens auf einen einheitlichen Wissensstand zu bringen, ist es zweckmäßig, die entsprechenden Arbeitsblätter unter 1 („Bevor es mit dem Surfen losgeht“) gemeinsam zu bearbeiten.

Die Such- und Rechercheaufträge im Heft wie z. B. Internet-Rallye oder Themenquiz sind als Materialsammlung bzw. „Fundgrube“ gedacht, um den Schülern möglichst abwechslungsreiche und interessante Arbeitsaufträge anbieten zu können. Es wird dadurch in motivierender Form die selbstständige und verantwortungsbewusste Informationsbeschaffung mit Hilfe digitaler Medien geschult, was schließlich höchst effektiv zur Förderung und Erhöhung der digitalen Medienkompetenz beiträgt. Die Aufgaben lassen sich z. B. auch sehr gut in Vertretungsstunden einsetzen.


→ Methodischer Hinweis

Die Aufgabenstellung kann entweder als Einzelarbeitsblatt für jeden Schüler oder aber auch als Präsentation für eine Gruppe/Klasse per Doc-Cam (Beamer) erfolgen. Wichtig im Sinne des Lernerfolges (und nicht zuletzt auch aus Gründen des Jugendschutzes) ist es, dass die Lernenden beim schulischen Umgang mit dem Internet nicht sich selbst überlassen werden, sondern dass sie in der anwesenden Lehrkraft stets einen kompetenten Ansprechpartner für Fragen sowohl inhaltlicher als auch technischer Art haben.

1 Bevor es mit dem Surfen losgeht

Regeln für das Verhalten im Computerraum

Aufgabe: Lies die Regeln für das Verhalten im Computerraum genau durch. Einige Wörter fehlen. Denke nach und überlege, mit welchen Wörtern man die Lücken sinnvoll ergänzen kann.

- a. Jede/r Schüler/in darf an unseren Computern  _____. Ich stürme deshalb nicht in den _____, sondern betrete diesen in aller _____ und _____ auf die Anweisungen meiner Lehrerin/meines Lehrers.
- b. Die Computerausstattung an unserer _____ kostet viel _____. Ich _____ deshalb die Geräte sorgfältig und mache nichts, was zu einem _____ führen könnte.
- c. Wenn ich einen Schaden an einem Gerät, an einem Kabel oder an einem Stecker bemerke, _____ ich sofort meiner Lehrerin/meinem Lehrer Bescheid.
- d. Wenn Krümel oder Flüssigkeiten auf die Tastatur gelangen, kann diese beschädigt werden. Es ist deshalb verboten, im Computerraum zu _____ und zu _____.
- e. Ich mache nur das, was meine Lehrerin/mein Lehrer sagt und gehe nur ins _____, wenn es _____ ist.
- f. Im Internet rufe ich nur die _____ auf, die von meiner Lehrerin/meinem Lehrer vorgegeben wurden.
- g. Bei kleineren _____ im Umgang mit dem Computer versuchen wir immer, uns _____ zu helfen.
- h. Bevor ich meinen Computer-Arbeitsplatz _____, lege ich die Maus und die _____ ordentlich auf dem Tisch zurecht und schiebe meinen _____ wieder ordentlich unter den _____.

Erklärung: Ich habe die Regeln für das Verhalten im Computerraum verstanden und bin bereit, sie jederzeit einzuhalten.

Ort, Datum

Unterschrift der Schülerin/des Schülers

1 Bevor es mit dem Surfen losgeht

Computer-Quiz

Aufgabe: Kreuze bei jedem Satz „richtig“ oder „falsch“ an.
 Suche dann unten alle Zahlen, die du angekreuzt hast und male die entsprechenden Felder mit deiner Lieblingsfarbe aus.
 Wenn du alles richtig hast, kannst du das Lösungswort lesen. Wie heißt es?

		richtig	falsch
a.	Google ist eine Suchmaschine, die mir hilft, im Internet eine bestimmte Seite zu finden.	35	29
b.	Der blinkende Strich auf dem Bildschirm wird auch als <i>Cursor</i> bezeichnet.	16	40
c.	Persönliche Daten, Nummern und Adressen soll man im Internet immer gleich angeben.	24	11
d.	Ein persönliches Nutzerkonto im Internet wird als <i>Account</i> bezeichnet.	3	17
e.	Der Empfänger einer E-Mail muss keinen Internet-Anschluss haben.	19	5
f.	Ein <i>Browser</i> ist ein Programm, mit dem ich Internetseiten anschauen kann.	7	27
g.	Alle Programme, die auf dem Computer laufen, kann man als <i>Software</i> bezeichnen.	12	8
h.	Durch E-Mails von Unbekannten können auf meinen Computer Viren gelangen.	9	6
i.	Der Bildschirm eines Computers kann auch als <i>Keyboard</i> bezeichnet werden.	18	31
j.	Wenn ein Computer mit dem Internet verbunden ist, nennt man das <i>offline</i> .	1	10
k.	Alles, was man am Computer anfassen kann, kann man als <i>Hardware</i> bezeichnen.	15	22
l.	Ohne Betriebssystem (wie z. B. <i>Windows</i>) kann man mit dem Computer nicht arbeiten.	4	13
m.	Mit einem <i>Scanner</i> kann man die angezeigte Bildschirmseite ausdrucken.	20	28
n.	Die Stellen, an denen man am PC etwas anschließen kann, heißen <i>Schnittstellen</i> .	39	14
o.	Wenn man den PC ausschaltet, werden die Daten auf der Festplatte gelöscht.	2	21

Lösung:

		40				25				22				29	
2	15	16	36	3	31	27	10	9	12	37	39	18	8		
		23			34				13			33			
		4			21				35			24	1		
		26		17	38				30						
		7		5	28				11			6			
19				14		32				20					

Sinnvoll im Internet surfen

Einfach loslegen mit coolen Aufgaben zur Schulung der Medienkompetenz

1. Digitalauflage 2019

© Kohl-Verlag, Kerpen 2018

Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Armin Weinfurter

Umschlagbild: © einstein - AdobeStock.com

Redaktion, Grafik & Satz: Eva-Maria Noack & Kohl-Verlag

Bildquellen: © Cliparts.com

Bestell-Nr. P12 246

ISBN: 978-3-96040-955-7

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

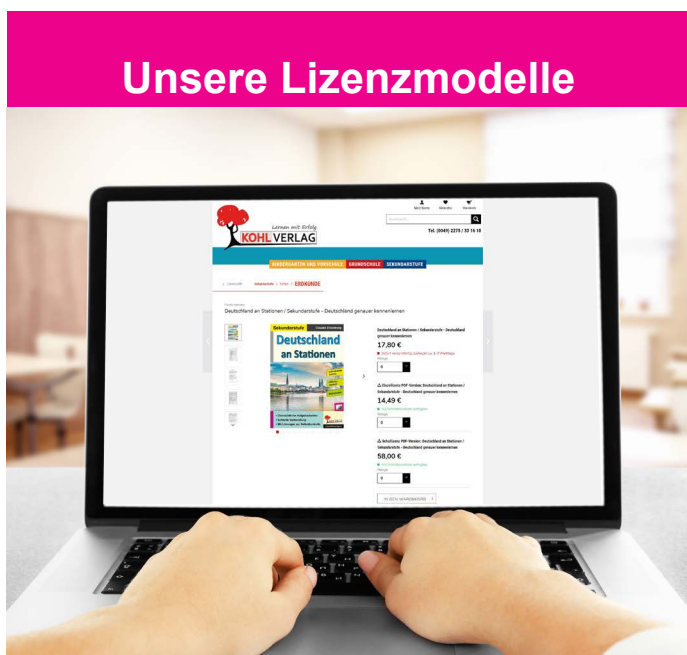
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Sinnvoll im Internet surfen - ideal für Vertretungsstunden

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

