



# Der "Saferinternet Day" an der GTVS Dopschstraße Ein nachhaltiges Projekt zur Medienerziehung

Harry Axmann  
Martin Kern

Unter dem Titel "Tim, Surfer Jim und das ganze WWW" (für die 2. Klassen) und "isi Impulstag" (für die 3. und 4. Klassen) wurde auch heuer drei Tage lang zum Thema "Saferinternet" gearbeitet. Dabei wurden die Kinder der 2. Klassen mit der ersten illustrierten Saferinternet-Hörspiel-Vorlesegeschichte an die Thematik herangeführt:

Der Volksschüler Tim kippt beim Onlinespiel und beim Chatten in die Tiefen des WWW, lernt die möglichen Gefahren und Fallen kennen und schafft schließlich einen altersgerechten Ausgleich zwischen virtueller Welt, seinem Familienleben und realen Spielkameraden.

Die Kinder der 3. und 4. Klassen, die das Hörspiel schon kannten, vertieften diese Erfahrungen beim isi Impulstag in einem Stationenbetrieb zu allen relevanten Bereichen des Themas "Saferinternet". Ein bis zwei Wochen später gab es auch noch eine

Nachbesprechung mit dem Saferinternet-Trainer Alexander Schmelzer, wo besondere klassenrelevante Themen aufgegriffen wurden.

## Grundlegende Gedanken zum Thema:

Kinder im Medienzeitalter werden immer jünger, wenn sie beginnen sich im Internet – meist ohne Begleitung – zu bewegen. Sie werden mit einer Summe an Eindrücken geradezu überflutet und wissen eigentlich nicht, wohin mit all den Ideen und Inhalten. Sie wissen nicht, welche Rolle sie selbst spielen und an wen sie sich mit ihren Fragestellungen bei der Medienrezeption wenden können.

Frei nach dem Ansatz von Werner Wolf "Die Medien, das sind wir selbst" sollen Kinder sich als Teil einer Medienkultur erleben und sich ihrer Möglichkeiten des Eingreifens (Selbstwahrnehmung und Eigenständigkeit) bewusst werden. Die dabei entstehenden Gefühle werden als Teil der Medienwirkung wahrgenommen und thematisiert.

Unser Ziel ist es daher, die Kinder aus ihrer Lebenserfahrung abzuholen, ihnen spielerische Beispiele aus ihrem Leben anzubieten, die zur Erfahrung der virtuellen Entsprechungen hinführen und diese "begreifbar" machen. Die abstrakten Begriffe, die im Internet zunehmend eine Rolle spielen (Datenschutz, Urheberrecht etc.), werden so zugänglich gemacht.

Im speziellen Workshop-Konzept für Volksschulen wird ein Impulstag angeboten, der einen Transfer von Erfahrungen aus der realen Umwelt (Schule, Zuhause, Spielplatz) hin zur virtuellen Umwelt (Internet, PC-Nutzung) ermöglicht.

Dazu der Leitsatz für Eltern und Lehrende: *"Analog handeln in einer digitalen Welt"*

Der Leitsatz für Schülerinnen und Schüler:

*"Wenn ich etwas im Leben so mache, warum sollte ich es im Internet anders machen?"*



Foto: Martin Kern, (2012) Die Hörspiel-Vorlesegeschichte im Medienraum

## "Tim, Surfer Jim und das ganze WWW" für die 2. Schulstufe

Als Einstieg versammeln sich die Kinder rund um eine eigens entworfene Spielfläche, die als Abbildung der Freundes- und Privatsphäreneinstellungen bei Facebook oder ähnlichen sozialen Plattformen gesehen werden kann. Wer weiß wie viel von mir? Diese Problematik findet sich im privaten Leben genauso, nur ist sie dort den Kindern, aber auch den Eltern weitaus bewusster als beim Internet beziehungsweise den sozialen Plattformen. Deswegen werden bereits erlernte Verhaltensweisen im Umgang mit Fremden und Freunden aufgegriffen und in den virtuellen Raum projiziert.

Das "visuelle Hörspiel" und die Geschichte des Surfers Jim führen die Kinder durch Bereiche, die in Zusammenhang mit sicherer Nutzung von Kommunikation im Internet stehen.

Kinder zum Zuhören verführen. Das bedeutete für uns, visuelle Impulse bewusst zu reduzieren. Einzig bei den Sequenzen, in denen sich die Hauptfiguren in einem Chatroom unterhalten, läuft der Text mit, um eine neue Form der Leseerfahrung zu ermöglichen. Es handelt sich dabei um ein lautes, betontes Vorlesen, bei dem die Kinder anders als bei herkömmlichen Hörspielen auch mitlesen können. Sprache und Schrift werden so kommunikativer erlebt als bei Hörspielen (passiver Zuhörer) oder dem Selberlesen (aktives Erlesen der Wörter).

Themenbereiche, die in der Geschichte angesprochen werden und weiterführend behandelt werden können:

- Selbst gemeinsam Regeln für den Umgang mit dem Computer, dem Internet und dem Fernsehen (den Medien) finden
- In Computer- und Online-Spiele hineinkippen (Trance). Was tun?
- Falsche Identitäten
- Träume, träumen
- Ängste
- Lieblingsspeise, Dinge, die ich liebe
- Zuhören
- Rituale finden
- Internetsicherheit
- Wo findest du sonst noch Unterstützung und Hilfe?  
Rat auf Draht 147 (österreichweit kostenfreie Telefonnummer),  
[www.rataufdraht.at](http://www.rataufdraht.at)

"Tims Plan" ist das dazu passende Arbeitsblatt. Eine Karte, ähnlich einer MIND-MAP, unterstützt die Kinder auf der Reise durch die Geschichte. Diese Reise kann auch sehr persönliche Aspekte haben. Um den Kleinen (6-8 Jahre) das Zuhören leichter zu machen, und auch um die Aussage: "Pausen sind wichtig!" zu unterstreichen, ist in der Mitte des Hörspiels eine Pause eingebaut.

Die weitere Aufarbeitung erfolgt durch die Lehrperson. Fragebögen in zwei Schwierigkeitsgraden, ein zur Geschichte passendes Spiel (Transfer virtuelle Welt - reale Welt) und ein Stimmungsbarometer (©Martin Kern) können im Klassenverband durchgeführt werden. Außerdem können Einzelthemen, die auf der MIND-MAP (Tims Plan) angeführt sind, angesprochen und, je nach Klassensituation, vertieft werden (siehe oben).

Nach dem Hörspiel folgt noch eine Besprechung mit dem Medienexperten, bei der der zusammenfassende Gedanke „Tu im Internet nichts, das du nicht auch im richtigen Leben tun würdest“, nochmals kommuniziert und betrachtet wird. Zudem können spezielle Fragen, die Klasse oder einzelne Kinder betreffend, gestellt werden. Als sinnvoll hat sich auch das Erlernen verschiedener Entspannungs- oder vielmehr "Abspannungs"-techniken gezeigt.

## "isi-Impulstag" - Stationenbetrieb für 3. und 4. Schulstufe

### Didaktische und methodische Schwerpunkte

Nachhaltiges Konzept: Die vier Phasen des Workshops (Vorbereitung durch die Lehrenden in ihren Klassen; moderierter Impulstag mit Stationenbetrieb in der Schule; selbstgestaltete Nachbereitung durch die Lehrenden; Follow Up und Impulsgespräch mit Medienexperten an der Schule) ermöglichen nachhaltige Wirkung bei der sicheren Internetnutzung.

Spielerische und sinnliche Erfahrungen für die Kinder: Die Schülerinnen und Schüler dürfen am Impulstag an 8 teilweise von Lehrenden und Medienexperten betreuten Stationen unterschiedliche Spiele und Übungen zu den relevanten Internet-Themen (Sicherheit und Schutz, Privatsphäre, Rechte...) ausprobieren, in ihren Stationenpass eintragen und denselben mit eigens angefertigten Stempeln abstempeln.

Einbindung der Lehrenden: Sowohl in der Vorbereitung auf den Impulstag als auch beim Impulstag selbst sind die Lehrenden ein wesentlicher Bestandteil. Klassenspezifische Schwerpunkte zum Thema Internetnutzung und virtuelle Medien können und sollen gesetzt werden.

Arbeitsmaterialien und Hilfe bei der Vorbereitung: Dank von uns vorbereiteter Arbeitsblätter und ToDo-Listen erhalten die Lehrenden ein exaktes Briefing für die Vorbereitung und die Nachbereitung des Impulstages – eine spezielle Abstimmung auf einzelne Klassen und ihre

Bedürfnisse ist möglich. Die Lehrenden erhalten unterrichtsrelevante Informationen für den alltäglichen Umgang mit dem Internet.

## **DIE 4 PHASEN DES STATIONENTAGES**

### Phase 1: VORBEREITUNG

Ca. 3 EH in der Klasse durch den Klassenlehrer

A. Arbeitsblätter zur Begriffsklärung

Folien mit Impulsfragen und Arbeitsanweisungen

B. einen Avatar (Stellvertreter) erfinden

(Name, Klasse in den Stationenpass eintragen), ein persönliches Wappen zeichnen und eine Maske basteln (Vorlagen werden beige stellt)

C. Pickerl zum Tauschen bemalen und erstellen eines CYBER-Stopschildes (Vorlagen werden geliefert)

### Phase 2: ABLAUF des Projekttag

VORGABEN: Gruppengröße 5-8 Kinder

3. Klassen je 2 Einheiten / 4. Klassen je 2 Einheiten

ORTE: Große Aula ev. angrenzende Bereiche TS1, TS2, LWST, Speisesaal

ZENTRALER GONG: alle 10 Minuten ein Impuls

**0 Persönliche Daten** (im Plenum)

Leitsatz: *Ich schütze mich! Ich bestimme was ich zulasse!*

Leitbild: Schild/Wappen (am Stationenpass, Leitsätze darunter)

"Offener" Stationenbetrieb (Gruppen zu 6KK)



**1 Regeln im Netz**

Leitsatz: *Ich bin froh, wenn es Regeln gibt! Regeln machen Spaß!*

Leitbild: Würfel



## **2 Urheberrecht**

Leitsatz: *Nur was ich selbst gemacht habe, gehört auch mir!*

Leitbild: CC



### **3 Recht am eigenen Bild**

Leitsatz: *Mein Bild gehört mir!*

Leitbild: Fotoapparat durchgestrichen



**4 Nicht alles ist wahr**

Leitsatz: *Ich überprüfe Informationen! Schau genau hin!*

Leitbild: Lupe



### **5 Wer ist online?**

Leitsatz: *Ich kann nicht sicher sein, wen ich im Internet treffe!*

Leitbild: Mensch mit digitalem (pixeligem) Schatten



## **6 Computer schützen**

Leitsatz: *Ich kann mich schützen!*

Leitbild: Regenschirm



**7 Wenn dir etwas komisch vorkommt, sag es**

Leitsatz: *Wenn dir etwas komisch vorkommt, sag es!*

Leitbild: 147



**8 Illegales melden** (Kontrolle der Quelle) – (Nur Info) Zusatzstation

Leitsatz: *Auch ich kann mithelfen!*

Leitbild: CYBERSTOPP

Icons Leitbilder: © Cati Kern

### Phase 3: Individuelle Nachbereitung in den Klassen durch die Klassenlehrer

Plakatwände entstehen oder werden erweitert, wenn sie schon am Projekttag begonnen wurden, Fotos werden online gestellt, einzelne Bereiche werden vertieft (z.B.: Klassenregeln, Soziales Lernen, etcetera)

Bspl: Avatarmaskenausstellung (Fotos für Projektdokumentation)

Pinnwand für Fragen oder Wunschbox

Stationen bzw. Arbeitsblätter werden in der Klasse fertig gestellt oder neu bearbeitet

### Phase 4: Nachbereitung und Abschluss durch den Medienexperten in den folgenden Wochen.

Aufgreifen der Fragen und Beantwortung derselben oder Hilfe zu Möglichkeiten der Weiterführung (auch Wiederholungen aus der Phase 3)