



Methodik-Handbuch

zum Einsatz der „Sheeplive“-Cartoons im Unterricht

www.sheeplive.eu



eSlovensko

110001
oiaT



Univerza v Ljubljani
Fakulteta za družbene vede

IMPRESSUM

„Sheeplive“

Methodik-Handbuch zum Einsatz der „Sheeplive“-Cartoons im Unterricht

Herausgeber:

Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT)

1. Auflage 2011

Alle Rechte vorbehalten

Margaretenstraße 70, 1050 Wien

Medieninhaber und Sitz der Redaktion:

© eSlovensko, M.R. Stefanika 13, 98401 Lucenec, Slovakia

Die Cartoons „Sheeplive“ entstanden in der Slowakei, auf Initiative der Organisation eSlovensko o.z. als Bestandteil des Projekts „Zodpovedne.sk“ („Verantwortungsbewusstsein“). Gefördert wird das Projekt durch die Europäische Kommission, Generaldirektion Justiz, im Rahmen des Programmes „Grundrechte und Unionsbürgerschaft“. Das Ziel der Cartoons ist die Aufklärung über Chancen und Risiken von Internet, Handy & Co.

Die nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist ausdrücklich erlaubt unter Angabe der Quelle „Sheeplive“ und der Website www.sheeplive.eu.

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr. Eine Haftung der Autor/innen oder von ÖIAT/Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation ist ausgeschlossen.

INHALTSVERZEICHNIS

Über das Projekt „Sheeplive“	4
Ziele	5
Zielgruppe	5
Zusatzmaterialien auf der „Sheeplive“-Website	5
Handlungsempfehlungen zum Einsatz von „Sheeplive“ in der Prävention	6
Ergänzende Aktivitäten und Spiele	8
Hilf dem Schäfchen	8
Verkehrszeichen	8
Regeln	8
Zeichne dein Schaf	9
Denk dir ein eigenes Märchen aus	9
Was geschieht mit meinem Foto im Internet?	10
Was ist gut und was ist schlecht am Internet?	10
Meine liebste Website	11
Schütze deine Fotos	11
Wahl Ja - Nein	12
Die europäischen Partner von „Sheeplive“	14
Glossar	15

ÜBER DAS PROJEKT „SHEEPLIVE“

Moderne Technologien wie Computer, Internet und Handy spielen im Alltag von Kindern und Jugendlichen bereits seit einigen Jahren eine große Rolle. Ein neues soziales Umfeld entsteht - ein virtueller Raum, in dem die heutige Generation aufwächst. Dieses Umfeld hat großen Einfluss auf die Entwicklung der Kinder, ihre Beziehungen und ihr Kommunikationsverhalten. Dadurch ergeben sich neue Chancen, aber auch Risiken.

Bereits im Vorschulalter sind einige Kinder im Umgang mit dem Computer vertraut. Sie surfen im Internet, laden Spiele herunter und kennen sich mit vielen Handy-Funktionen aus.

Es ist ein gesamteuropäischer Trend, mit Präventionsmaßnahmen bereits sehr früh zu starten. Dadurch sollen Kinder rechtzeitig über die Risiken des virtuellen Raums informiert werden. In der Slowakei entstand im Rahmen eines von der EU kofinanzierten Projekts namens „Zodpovedne.sk“ („Verantwortungsbewusstsein“) der Organisation eSlovensko eine Serie von Zeichentrickfilmen über Schafe („OVCE.sk“). Diese erreichen nun auch international unter dem Namen „Sheeplive“ Bekanntheit. Dabei sind die Universität Ljubljana in Slowenien und das Österreichische Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT) zwei europäische Kooperationspartner. Gefördert wird das Projekt durch die Europäische Kommission, Generaldirektion Justiz, im Rahmen des Programmes „Grundrechte und Unionsbürgerschaft“. Die Zeichentrickfilme und ergänzenden Aktivitäten wurden als Präventionsmaßnahmen mit spielerischem Zugang für Kinder entwickelt.

In den Trickfilmen „Sheeplive“ treten archetypische Figuren auf: der weise alte Mann, der dumme und naive Schafhirt Hans, die unschuldigen Schafe und Schafböcke sowie der böse Wolf. Die Handlung der Zeichentrickfilme wird durch traditionelle Elemente umrahmt: Sie spielt auf einer Alm in der Hütte des Senners. Die Figuren essen „Brimsenockerln“, eine typisch slowakische Speise, vergleichbar mit Käsespätzle. Sprichwörter und Dialekt-Ausdrücke finden gleichermaßen Verwendung. Gleichzeitig greifen die Cartoons die mediale Lebenswelt von Kindern auf. Begründet auf dem klassischen Konflikt zwischen Gut und Böse werden den Kindern Risiken im virtuellen Raum näher gebracht. Am Ende jedes Märchens steht eine Botschaft, wie sich die Kinder vor diesen Risiken schützen können.

Alle Folgen von „Sheeplive“ sind unter www.sheeplive.eu verfügbar.



ZIELE VON „SHEEPLIVE“

Präventiv gegen Online-Risiken vorgehen: Die wichtigste Aufgabe im Rahmen der Prävention ist es, Kindern beizubringen, wie man Internet, Handy & Co sicher und verantwortungsvoll nutzt. Dabei sollte besonders betont werden, wie Kinder sich schützen können und wo sie Hilfe bekommen. Gleichzeitig darf nicht vergessen werden, dass Internet, Handy & Co zahlreiche Chancen und faszinierende Möglichkeiten bieten.

Verhaltensregeln im Web (Netiquette) vermitteln: Das Internet erscheint vielen als unpersönlich und wenig real. Daher entsteht bei manchen Nutzer/innen der Eindruck, dass im Gegensatz zur Offline-Welt nur wenige Verhaltensregeln gelten und der/die Einzelne keine Verantwortung für sein/ihr Handeln übernehmen muss. Kinder verhalten sich im Netz weniger vorsichtig, als sie es im Alltag sind. In der Prävention spielt die Erziehung zur Netiquette (Net + Etiquette: Umgangsformen im Netz) daher eine wichtige Rolle. Man muss mit den Kindern über die Grenzen im virtuellen Raum sprechen, über Gebote und Verbote sowie über richtiges und falsches Handeln. Die Kinder sollen schrittweise lernen, dass negative Erfahrungen im virtuellen Umfeld genau so schmerzen können wie in der realen Welt, und dass auch im virtuellen Raum die gleichen Gesetze und Regeln wie im Alltag gelten.

Kritisches Denken fördern: Kinder sollen beurteilen können, welche Informationen wahr und welche unwahr sind, und wem man im virtuellen Umfeld glauben bzw. vertrauen kann. Außerdem sollen sie darin bestärkt werden, entsprechend ihrer eigenen Wünsche und Bedürfnisse zu handeln, anstatt dem Druck eines Einzelnen oder einer Gruppe nachzugeben.

ZIELGRUPPE

Die primäre Zielgruppe der „Sheeplive“-Cartoons sind Kinder im Volksschulalter und zu Beginn der Sekundarstufe 1. Mit einigen Anpassungen können die Aktivitäten auch für Kinder im Vorschulalter verwendet werden.

ZUSATZMATERIALIEN AUF DER „SHEEPLIVE“-WEBSITE

Auf der „Sheeplive“-Website finden Sie die einzelnen Cartoons in Form von Videos und Comics. Außerdem können die Kinder, basierend auf den Motiven der Zeichentrickfilme, kurze und unterhaltsame Spiele spielen oder Bildschirmschoner für ihren Computer herunterladen. Die „Sheeplive“-Melodie steht als Handy-Klingelton zum Download bereit. Zusätzlich findet man auf der Website auch Malbücher und Plakate mit Tipps zum verantwortungsvollen Umgang mit Internet, Handy & Co.

Wir erweitern und aktualisieren die Website laufend, damit sie für Kinder interessant und spannend bleibt.

HANDLUNGSEMPFEHLUNGEN ZUM EINSATZ VON „SHEEPLIVE“ IN DER PRÄVENTION

Kennenlernen der Themen: Bevor Sie mit den Kindern arbeiten, erweitern Sie Ihr Wissen über das Thema, das im jeweiligen Trickfilm angesprochen wird. Jede Episode bringt den Kindern einzelne Risiken der Internetnutzung in einer für sie verständlichen Weise näher.

Vorschlag für präventives Arbeiten: Die nachfolgende Beschreibung von Aktivitäten ist nur ein Vorschlag, der als Beispiel dienen soll. Nehmen Sie je nach Situation und Alter der Kinder Anpassungen vor.

Kommunikation: Bemühen Sie sich, Ihre Sprache dem Wortschatz und dem Alter der Kinder, mit denen sie arbeiten, anzupassen. Wählen Sie bei Kindern im Vorschulalter einfache Wörter, kurze Sätze und verwenden Sie Vergleiche sowie Beschreibungen konkreter Situationen. Vermeiden Sie die Verwendung von Fachbegriffen, die die Kinder noch nicht verstehen könnten (z.B. Cyber-Mobbing, Chat etc.).

VORGEHENSWEISE:

1. Einleitende Diskussion:

Zu Beginn bringen Sie den Kindern das Thema mit Hilfe einiger kurzer Fragen näher:

„Kinder, wer von euch hat zu Hause einen Computer? Was kann man damit alles machen?“

„Wisst ihr, was das Internet ist? Wozu es verwendet wird? Wer von euch hat schon im Internet gesurft? Was kann man dort alles machen und finden?“

„Bestimmt kennt ihr Handys. Hat jemand von euch ein eigenes Handy? Wozu verwendet ihr es?“

Passen Sie die Fragen dem Alter der Kinder an, mit denen sie arbeiten. Kinder im Vorschulalter haben wahrscheinlich noch kein eigenes Handy, aber bestimmt schon jenes ihrer Eltern ausprobiert. Kinder in der Unterstufe haben hingegen meist schon ein eigenes Handy.

Abgesehen davon, dass Sie die Kinder so auf die Diskussion vorbereiten, können Sie sich auch selbst ein besseres Bild von den Erfahrungen der Kinder machen und Sie erhalten ein besseres Verständnis dafür, wie sehr Sie bei den Erläuterungen ins Detail gehen müssen.

2. „Sheeplive“-Cartoon zeigen:

Vorab-Fragen zum Cartoon:

„Vor einer Weile haben wir von Computern, Handys und vom Internet gesprochen. Wir wissen bereits, dass sie uns sehr helfen können und uns auch gut unterhalten. Was meint ihr, können sie manchmal auch gefährlich sein? Was kann uns passieren, wenn wir sie benutzen? Kann jemand von euch ein Beispiel oder eine eigene Erfahrung erzählen?“

Lassen Sie die Kinder erst eine Weile nachdenken und dann erzählen.

Danach fahren Sie fort:

„Und jetzt schauen wir uns gemeinsam eine Geschichte aus dem Leben der Schafe an. Diese Schafe verhalten sich manchmal wie wir Menschen. Schaut zu und passt gut auf.“

Spielen Sie den Kindern einen der Cartoons vor und fassen Sie die Handlung gemeinsam mit den Kindern zusammen.

„Wovon handelte der Zeichentrickfilm? Was ist dem Schaf/dem Schafbock/den Schafen/Hans passiert? Wie hat bzw. haben sich das Schaf/der Schafbock/Hans/die Schafe gefühlt? Wie würdet ihr euch fühlen, wenn euch so etwas passiert wäre? Würdet ihr euch fürchten, schämen, wäre es euch peinlich? Wüsstet ihr, wie ihr reagieren sollt?“

Setzen Sie das Gespräch darüber fort, welche Gefahr im Cartoon dargestellt wurde. Wo hat das Schaf/der Schafbock/Hans einen Fehler gemacht? Worum ging es dem Wolf? Wie wurde das Schaf/der Schafbock/Hans gerettet? Welche Lehre haben die Kinder aus der Geschichte gezogen? Falls die Kinder eine Szene falsch verstanden haben, erklären Sie diese.

„Im Zeichentrickfilm habt ihr gesehen, was passieren kann, wenn ihr den Computer, das Internet oder das Handy benutzt und nicht aufpasst. Was meint ihr, was hat bzw. haben das Schaf/der Bock/Hans falsch gemacht? Worauf haben sie nicht geachtet? Kennt ihr jemanden, der schon einmal einen ähnlichen Fehler begangen hat? Worauf hätte das Schaf besser aufpassen müssen? Welchen Rat würdet ihr ihm geben? Was ist eurer Meinung nach in ähnlichen Fällen zu tun?“

„Im Film treten der kluge Schafhirt bzw. der mutige Förster auf, die glücklicherweise immer rechtzeitig eingreifen. An wen könntet ihr euch wenden, wenn euch etwas Ähnliches passieren würde?“

Erklären Sie den Kindern, dass sie gut überlegen sollen, bevor sie handeln. Wenn sie etwas nicht verstehen, sich nicht sicher sind oder sie etwas erschreckt hat, ist es besser, sich an einen Erwachsenen zu wenden. Erklären Sie den Kindern, wer dieser Erwachsene in ihrem Umfeld sein könnte.

3. Reflektion der Ratschläge:

Abschließend fassen Sie noch einmal die wichtigsten Inhalte der Geschichte und Grundsätze des richtigen Verhaltens in ähnlichen Situationen zusammen.

„Im Film denken das Schaf und Hans manchmal nicht gründlich nach, bevor sie etwas tun und lassen sich zu jeder Dummheit überreden. Wir wollen aber nicht so dumme Schafe sein. Wir wollen uns daran erinnern, was wir heute daraus gelernt haben und was wir tun werden, wenn uns etwas Ähnliches passiert.“

ERGÄNZENDE AKTIVITÄTEN UND SPIELE



Hilf dem Schäfchen

Thema: *Erkennen von Warnsignalen, Empathie*

In den meisten „Sheeplive“-Episoden treten Schäfchen auf, die verschiedenen Risiken ausgesetzt sind oder denen etwas Böses zustößt. Reden Sie mit den Kindern darüber, dass ebenso wie das unglückliche Schäfchen in der Geschichte ein Freund von ihnen unglücklich sein kann, weil ihm etwas Ähnliches zugestoßen ist. Woran haben der Hirte, Hans oder der Förster erkannt, dass eines ihrer Schäfchen leidet oder gefährdet ist?

Schauen Sie sich den Zeichentrickfilm noch einmal mit den Kindern gemeinsam an und achten Sie auf die Äußerungen des Schafes, z.B. ob es mit niemandem spricht, nicht essen oder mit den anderen spielen will, es sich fürchtet, wenn es am Computer sitzt o.ä.

Was tun der Schafhirt, Hans oder der Förster? Wie greifen sie ein? Wie könnte man dem Schäfchen sonst noch helfen? Was könnten die Kinder tun, wenn sie bemerken, dass ihr/e Freund/in oder Mitschüler/in sich ähnlich verhält? Wie könnten sie erfahren, was vor sich geht?

Lassen Sie die Kinder einen Sketch oder eine Pantomime vorspielen, wo ein Kind das Unglücksschaf darstellt und die anderen Kinder versuchen, ihm zu helfen.



Verkehrszeichen

Thema: *Verhalten im virtuellen Raum, Netiquette*

Sprechen Sie mit den Kindern darüber, was sie aus den Cartoons gelernt haben und welche Risiken mit der Nutzung von Internet und Mobiltelefonen verbunden sein können. Fertigen Sie mit den Kindern eigene Verkehrszeichen an, die im virtuellen Raum gelten könnten. Ebenso, wie es z.B. ein Schild für „Fahrverbot“ gibt, könnte es etwa ein Verbotsschild „*In Unterwäsche fotografieren verboten*“ oder das Gebotsschild „*Achte auf deine Privatsphäre*“ geben. Die Verkehrszeichen können im EDV-Raum, im Klassenzimmer oder zu Hause in der Nähe des Computers aufgehängt werden, damit die Kinder sie immer vor Augen haben.



Regeln

Thema: *Verhalten im virtuellen Raum, Netiquette*

Beim Anschauen der Cartoons haben die Kinder bestimmt bemerkt, dass der größte Fehler darin bestand, dass die Schafe/Hans nicht wussten, wie sie sich im virtuellen Raum verhalten sollen. Vereinbaren Sie mit den Kindern der Klasse (Gruppe, Familie u.ä.) gewisse Regeln, die beim Gebrauch des Computers, Internets und Handys einzuhalten sind. Gehen Sie bei der Formulierung vom Inhalt des Cartoons aus („*Dem Schaf wäre nichts passiert, wenn es ...*“). Schreiben Sie die Regeln auf ein großes Plakat und hängen Sie es im Klassenzimmer an die Wand. Jedes Kind kann durch seine Unterschrift bestätigen, dass es sich um die Einhaltung dieser Regeln bemühen wird.



Zeichne dein Schaf

Thema: *Risiken im virtuellen Raum, positiver Einsatz von Internet, Handy & Co*

Betrachten Sie gemeinsam mit den Kindern die Bilder und Plakate auf der Website „Sheeplive“. Fragen Sie die Kinder, welche ihnen am besten gefallen. Auf welche Risiken versuchen diese hinzuweisen? Fragen Sie die Kinder nach ihrer Meinung: Welches Schaf verhält sich klug und welches begeht eine Dummheit?

Bitte Sie die Kinder, ihr eigenes Plakat mit Schafen zu malen. Sie können dabei Motive aus den Cartoons oder selbst ausgedachte Motive verwenden. Das Plakat kann auf Gefahren im virtuellen Raum hinweisen, aber auch die positive und verantwortungsbewusste Internet- und Handynutzung hervorheben. Auf jedem Plakat sollte ein kurzes Stichwort oder ein Tipp für die anderen Schäfchen sowie die Kinder angefügt werden.

Abschließend setzen Sie sich mit den Kindern in einem Kreis zusammen. Jedes Kind stellt sein Plakat vor und erklärt den anderen, worauf es aufmerksam machen will. Finden Sie dann mit den Kindern einen Platz, wo die Plakate gut sichtbar sind.

Variante: Für sehr kleine Kinder kann ein Ausmalbild von der Website „Sheeplive“ verwendet werden.

In der zweiten Runde sammeln die Kinder jene Bilder ein, auf welchen positive Beispiele der Internet- und Handynutzung dargestellt sind. Wieder können die Kinder im Kreis sitzend berichten, ob sie oder Bekannte von ihnen bereits Erfahrungen gemacht haben, in denen der Computer oder das Handy hilfreich waren.

Variante: Sie basteln aus einem langen Streifen Papier eine Farbskala oder eine Ampel mit einer grünen, gelben und roten Zone. An diese Ampel können die Kinder die einzelnen Tätigkeiten ankleben: bei Grün die nützlichen Tätigkeiten, bei gelb und rot jene Tätigkeiten, die problematisch sein können. Die Kinder sollen in der Gruppe selbst darüber entscheiden, welche Aktivitäten für sie am riskantesten sind und warum.



Denk dir ein eigenes Märchen aus

Thema: *Risiken im virtuellen Raum*

Erzählen Sie den Kindern, dass sie nun selbst die Autoren von „Sheeplive“ sind. Denken Sie zunächst gemeinsam darüber nach, was im Internet vor sich geht und welche Risiken den Schafen im Internet begegnen. Können sich die Kinder eine ähnliche Geschichte ausdenken, die mit einem Ratschlag für andere Kinder endet?

Die Aufgabe ist es, dass sich jeweils vier bis sechs Kinder in Gruppen eine ähnliche Handlung ausdenken und als Sketch vorspielen. Die Kinder benötigen ausreichend Zeit für die Vorbereitung, aber auch Unterstützung bei der Gestaltung der Handlung und beim Aufteilen der Rollen.

Dann werden die Sketches vorgeführt und mit Beifall belohnt. Besprechen Sie, ob die Gefahren, die von den Kindern dargestellt wurden, im realen Leben tatsächlich auftreten. Wenn ja, was wären mögliche Folgen bzw. Lösungen und was kann man daraus lernen?

Variante: Jüngere Kinder, die vielleicht Schwierigkeiten haben, sich eine eigene Geschichte auszudenken, können die einzelnen Episoden von „Sheeplive“ nachspielen.



Was geschieht mit meinem Foto im Internet?

Thema: Risiken der Veröffentlichung von Fotos im Internet, Verhalten im virtuellen Raum, Netiquette, Cyber-Mobbing, Empathie

Bereiten Sie vergrößerte Fotos der Kinder vor (z.B. mitgebrachte Fotos der Kinder oder eingescannte Fotos aus schulischen Aktivitäten) und drucken Sie diese in Schwarz-Weiß auf A4 aus. Bedingung beim Spiel ist, dass von jedem Kind und auch vom Lehrer ein Foto vorhanden ist. Außerdem benötigen die Kinder Schreibmaterial.

Setzen Sie sich mit den Kindern im Kreis zusammen. Alle Kinder zeigen nacheinander ihr Foto und erzählen kurz von sich – was sie gerne machen (z.B. Rad fahren, Schwimmen etc.) und weshalb ihnen das Foto gefällt etc.

Schrittweise wird das Foto im Kreis weitergegeben. Jedes Kind soll auf jedem Foto etwas hinzumalen. Sagen Sie den Kindern aber nicht, was sie malen sollen. Das sollen sie selbst entscheiden. Mit großer Wahrscheinlichkeit werden auch weniger vorteilhafte Zeichnungen entstehen. Jedes Foto geht im Kreis herum, bis es wieder bei der abgebildeten Person angekommen ist.

„Betrachtet euer Foto - was ist hinzugekommen? Einige schöne Dinge, aber vielleicht auch solche, die euch nicht gefallen. Zeigt euch gegenseitig eure Fotos.“

Wie fühlen sich die Kinder, wenn jemand ihr schönes Foto verunstaltet hat? Vielleicht empfinden sie das als Spott, vielleicht sind sie verärgert, verletzt und möglicherweise traurig. Möchten die Kinder ein solches Foto an die Wandzeitung hängen? Ebenso ist es möglich, dass sie einem anderen etwas Negatives auf das Foto gemalt haben. Begreifen sie, wie sich der andere fühlt, wenn er das verunstaltete Foto betrachtet? Oder denken sie darüber nach, dass die anderen ebenso wie sie selbst über ihr verunstaltetes Foto unglücklich sein werden? Zudem wissen sie nicht, wer was gezeichnet hat, solange es derjenige nicht zugibt.

Wie könnte diese Aktivität mit dem Internet zusammenhängen? Könnte etwas Ähnliches passieren, wenn sie ihr Foto ins Internet stellen? Würden sie sich dann ähnlich fühlen? Was kann alles mit einem Foto im Internet passieren - z.B. verspottende und beleidigende Kommentare, Veröffentlichung auf einer anderen Website u.ä.? Wissen die Kinder, wie sich das Foto verbreitet? Sprechen Sie mit den Kindern darüber, wie sie darauf achten können, dass niemand ihr Foto missbraucht. Erwähnen Sie aber auch, dass genauso sie selbst unbewusst jemanden sehr verletzen können.

Achtung: Vermeiden Sie diese Aktivität in einer Gruppe oder Klasse ohne gut funktionierende Gemeinschaft.



Was ist gut und was ist schlecht am Internet?

Thema: Risiken im virtuellen Raum, positiver Einsatz neuer Technologien

Zu Beginn sprechen Sie mit den Kindern darüber, dass das Internet und Mobiltelefone sehr nützlich und hilfreich sind, aber auch negative Seiten haben können. Die Kinder sollen selbst gute und schlechte Beispiele für den Einsatz der genannten Technologien anführen und mögliche Gefahren und Risiken beschreiben.

Anschließend teilen sich die Kinder in kleine Gruppen auf. Ihre Aufgabe ist es, ein Plakat oder eine Collage zum Thema „Was ist gut und was ist schlecht am Internet?“ zu fertigen. Jede Gruppe

bekommt ein großes Blatt Papier, Malstifte, Schere, Leim, alte Zeitschriften u.ä. Die Kinder können auch Bilder, die sie im Internet gefundene haben, ausdrucken und verwenden. Geben Sie den Kindern für die Arbeit an ihren Plakaten ausreichend Zeit.

Dann zeigen sie einander die Plakate und besprechen, welche guten und schlechten Seiten des Internets dargestellt wurden. Die Arbeiten der Kinder werden anschließend im Klassenraum oder in der Schule ausgestellt.



Meine liebste Website

Thema: *Geeignete und ungeeignete Websites für Kinder im Internet*

Die Kinder sollen sich darüber Gedanken machen, welche ihre liebsten Websites sind. Diese Aufgabe kann als Hausaufgabe gestellt werden und – sofern die Kinder Internetzugang haben – gemeinsam mit den Eltern und Freunden vorbereitet werden.

In der Schule stellen die Kinder einander ihre Lieblingsseiten vor. Sprechen Sie mit den Kindern darüber, warum ihnen gerade diese Seite gefällt, ob sie tatsächlich für Kinder geeignet ist und woran man dies erkennt. Beispiele dafür wären Seiten bekannter Organisationen, die mit Kindern arbeiten, Websites mit kindergerechten Inhalten usw. Diskutieren Sie mit den Kindern, wer solche Websites bereitstellt, wer die Kinder im Internet schützt und was sie tun können, wenn auf einer Seite Gefahren lauern. Fragen Sie, wonach die Kinder jene Seiten auswählen, die sie besuchen. Interessant ist auch zu hinterfragen, ob ihnen die Eltern bei der Auswahl helfen und ob diese überhaupt wissen, welche Seiten ihre Kinder besuchen. Und umgekehrt: Welche Seiten sind nicht für Kinder geeignet und warum nicht? Was könnte man tun, damit Kinder nicht auf diese Seiten gelangen? Sie können gemeinsam an der Tafel eine Liste schreiben, woran man für Kinder geeignete Seiten von nicht kindgerechten Seiten unterscheiden kann. Gehen sie erneut die beliebtesten Websites der Kinder durch und werten sie diese gemeinsam laut Liste aus. Die Kinder erarbeiten dann eine Liste der für sie geeigneten Websites und veröffentlichen diese an der Wand oder in der Schülerzeitung.

Variante: Spielen Sie mit den Kindern Webdesigner und entwerfen sie neue Websites. Die Kinder teilen sich in kleinere Gruppen und ihre Aufgabe ist es, eine neue „Super-Website“ für Kinder zu entwerfen. Was würden sie nach eigenen Vorstellungen wohl auf dieser Seite veröffentlichen? Was interessiert Kinder in ihrem Alter? Was würden sie tun, damit sich Kinder auf dieser Seite sicher fühlen? Wenn sie Lust haben, können sie den Entwurf einer solchen Seite zeichnen. Dann stellen die Kinder ihre Seiten den anderen Kindern vor. Sie können gemeinsam darüber sprechen, ob ihnen solche Seiten gefallen würden oder nicht bzw. welche existierenden Seiten diesen ähneln usw.



Schütze deine Fotos

Thema: *Risiken der Veröffentlichung von Fotos im Internet, Verhalten im virtuellen Raum, Netiquette, Cyber-Mobbing, Empathie*

Jedes Kind bekommt ein Tüchlein, das ihm in den Gürtel gesteckt wird, so dass es locker hängt. Das Tüchlein soll eine im Internet veröffentlichte Fotografie von einem selbst darstellen. Die Aufgabe der Kinder ist es, ihr eigenes „Foto“ vor Missbrauch zu schützen. Das heißt, sie müssen ihr Tüchlein schützen, aber zugleich versuchen, das Tüchlein der anderen Kinder zu erhaschen. Wer sein „Foto“ verloren hat, scheidet aus dem Spiel aus.

Variante: Die Kinder helfen sich gruppenweise. Sie bilden Gruppen bestehend aus je vier Kindern, die einander an den Händen halten. Die letzten Kinder in der Kette stecken ein Tuch in den Gürtel. Die ersten Kinder in der Gruppe bemühen sich um das Erhaschen des Tuches der anderen Gruppen. Jene Gruppen, die ihr Tuch verlieren oder die Kette lösen, scheiden aus.

Nach Abschluss der Aktivität reden Sie mit den Kindern darüber, wie schwer es war, das „Foto“ zu verteidigen. Machen Sie sich gemeinsam Gedanken, wie man das unerwünschte Veröffentlichen eigener Fotos verhindern kann. Thematisieren Sie außerdem, welche Fotos im Internet gezeigt werden können bzw. welche nicht veröffentlicht werden sollten und warum nicht. Kommen Sie auf die Tatsache zurück, dass die Kinder im Spiel versucht haben, „Fotos“ anderer Kinder zu stehlen. Glauben sie, dass das richtig ist? Was sollten sie tun, wenn sie das „Foto“ eines/r anderen bekommen wollen? Was dürfen sie in weiterer Folge mit dem „Foto“ machen?



Wahl Ja - Nein

Thema: Risiken im virtuellen Raum, Verhalten im virtuellen Raum, Netiquette

Bereiten Sie verschiedene Aussagen über das Internet und über Mobiltelefone vor und lassen Sie die Kinder diese bewerten: „richtig“ oder „falsch“, „ja“ oder „nein“, „einverstanden“ oder „nicht einverstanden“. Sie können dazu auch Fragen aus den Quizzes von „Sheeplive“ verwenden und diese anpassen. Beispiele für Behauptungen: „Die Notrufnummer rufe ich immer an, wenn ich mich langweile“; „Wenn mich jemand im Internet ärgert, sage ich es meinen Eltern“; „Am Computer spiele ich nur solche Spiele, die für Kinder bestimmt sind“; „In der Schule habe ich das Handy auch im Unterricht eingeschaltet“; ...

Bei dieser Aktivität benötigen Sie ausreichend Platz, damit sich die Kinder frei bewegen können. Alle Kinder stehen in der Mitte. Legen Sie fest, auf welcher Seite „JA“ und auf welcher „NEIN“ sein soll. Sie können den Raum auch mit einem Strich symbolisch teilen und die Antworten in beide Hälften schreiben.

Nacheinander werden den Kindern die Behauptungen vorgelesen. Bevor Sie bis drei zählen, müssen sich die Kinder für eine Seite entscheiden – zustimmen oder nicht. Dann sollen die Kinder die richtige Antwort sagen und begründen.

Variante: Mit einer kleineren Gruppe oder mit jüngeren Kindern können Sie das Spiel ähnlich dem Spiel „Es fliegt, es fliegt ...“ spielen. „Ich veröffentliche meine Adresse im Internet? „JA!“ Wer sich irrt und die falsche Antwort wählt, muss ein Pfand hinterlegen. Das Pfand kann z.B. so eingelöst werden, dass das Kind ein positives Beispiel für den Einsatz neuer Technologien oder ein Prinzip der Netiquette nennt.



Wir wünschen Ihnen eine lehrreiche und spannende Zeit mit den „Sheeplive“-Cartoons!

www.sheeplive.eu: Das „Sheeplive“-Webportal mit allen Videos und vielen Bonusmaterialien



Die Cartoons „Sheeplive“ entstanden in der Slowakei, auf Initiative der Organisation eSlovensko o.z. als Bestandteil des Projekts Zdpovedne.sk. Gefördert wird das Projekt durch die Europäische Kommission, Generaldirektion Justiz, im Rahmen des Programmes „Grundrechte und Unionsbürgerschaft“. Das Ziel der Geschichten ist die Aufklärung über Chancen und Risiken von Internet, Handy & Co.

DIE EUROPÄISCHEN PARTNER VON „SHEEPLIVE“

Slowakische Republik - eSlovensko, o.z.

eSlovensko ist eine private, gemeinnützige Organisation, die 2002 gegründet wurde. eSlovensko realisiert das Projekt Zdpovedne.sk (= Verantwortungsbewusstsein) mit einem Fokus auf die Förderung des sicheren Umgangs mit dem Internet.

Mit Hilfe der Trickfilme „Sheeplive“ wird auf mögliche Risiken der virtuellen Welt hingewiesen. Gleichzeitig zeigen die Filme Lösungswege, wie diesen Risiken verantwortungsbewusst begegnet werden kann. „Zdpovedne.sk“ bietet Informationsmaterial und Vorträge für Jugendliche, Sozialarbeiter und für die Öffentlichkeit, in denen Themen wie das Phänomen „Soziale Netzwerke“, die Abhängigkeit von Internet und Spielen, Cyber-Mobbing u.ä. im Mittelpunkt stehen.

Bestandteil des Projekts sind darüber hinaus die Einrichtung und Betreuung der unentgeltlichen Internet-Hilfe „Pomoc.sk“ und der Meldestelle für gesetzeswidrige Inhalte und Tätigkeiten im Internet „Stopline.sk“.

Österreich - Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT)

Das Österreichische Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT) ist ein privater, gemeinnütziger Verein mit dem Ziel, die sichere und verantwortungsvolle Nutzung moderner Kommunikationstechnologien zu fördern.

Die Leistungen des ÖIAT sind Informationsarbeit und Bewusstseinsbildung, die Erstellung von Studien, technische Entwicklungen, Zertifizierungen, außergerichtliche Streitschlichtung sowie Beratung von Anwender/innen, der öffentlichen Hand und Unternehmen in den Bereichen Internet Safety, E-Learning und E-Commerce.

Zu den bekanntesten Projekten des ÖIAT zählt Saferinternet.at - die österreichische Informations- und Koordinierungsstelle für die sichere Nutzung von Internet, Handy und Computerspielen. Saferinternet.at unterstützt vor allem Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrende durch umfassende Informationsangebote, ein Veranstaltungsservice und kostenlose Unterrichtsmaterialien. Mit dem Internet Ombudsmann betreibt das ÖIAT eine außergerichtliche Streitschlichtungs- und Beratungsstelle für Online-Konsument/innen.

Das ÖIAT ist Mitglied des österreichischen Dachverbandes der kooperativen Forschungseinrichtungen (ACR).

Slowenien - Zentrum für Methodik und Informatik an der Fakultät für Sozialwissenschaften der Universität Ljubljana

Das Zentrum hat neben mehrjähriger Erfahrung im Bereich Pädagogik und in der Verbreitung der digitalen „Alphabetisierung“ auch reichlich Wissen und Forschungserfahrung rund um Themen wie Verwendung des Internets, Internet-Sicherheit und Schutz der Privatsphäre im Internet.

Einen wichtigen Beitrag zur Reputation des Zentrums leistete die Teilnahme an diversen Forschungsprojekten. Das Zentrum für Methodik und Informatik koordiniert seit 2005 das Zentrum für sicheres Internet mit seinen drei Schwerpunkten: Bewusstseinsbildung (SAFE-SI - www.safe.si), eine Beratung für Kinder und Eltern („Nasvet za net“) und die Hotline zum Melden gesetzeswidriger Inhalte „Spletno oko“ (www.spletno-oko.si).

Mitglied des großen nationalen Netzwerks des Zentrums für Methodik und Information sind vor allem jene Institutionen, die regelmäßig mit der Problematik der sicheren Internetnutzung konfrontiert sind. Dazu gehören unter anderem staatliche Behörden und Regelungsorgane, Organe zur Rechtsdurchsetzung, Betreiber von Internetdiensten und Suchmaschinen, Lehrer/innen, gemeinnützige Organisationen und Medien.

GLOSSAR

	Englisch	Slowakisch	Deutsch
BTW	By The Way	Mimochodom	Übrigens
LMK, LMN	Let Me Know	Daj mi vedieť	Lass es mich wissen
LOL	Laughing Out Loud	Hlasno sa smejem	Ich lache laut
L8R	Later	Neskôr	Später
MYOB	Mind Your Own Business	Staraj sa o seba	Kümmere dich um deine eigenen Angelegenheiten
OMG	Oh, My God!	Ach, môj bože!	Um Gottes Willen!
PAW	Parents Are Watching	Rodičia sa pozerajú	Eltern passen auf
PLS, PLZ	Please	Prosím	Bitte
ROFL	Rolling On the Floor Laughing	Váľam sa po zemi od smiechu	Wälze mich vor Lachen am Boden
TNX/THX	Thanks	Vďaka	Danke
RUOK?	Are you OK?	Si v poriadku?	Bist du O.K.?

CYBER-BULLYING

Unter Cyber-Mobbing (auch Cyber-Stalking oder Cyber-Bullying) versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen von Personen im Internet oder über das Handy – meist über einen längeren Zeitraum hinweg. Cyber-Mobbing findet häufig per E-Mail, SMS oder auf Websites und in Sozialen Netzwerken Verbreitung.

FLAMING

Unter Flaming versteht man das beleidigende und aggressive Verhalten einer Person während eines Gesprächs, Chats oder in einem Internet-Diskussionsforen.

GROOMING

Grooming bezeichnet die gezielte Anbahnung sexueller Kontakte mit Minderjährigen über das Internet. Die Täter sind meist ältere, fremde Männer. Sie geben sich in Chats oder Online-Communities gegenüber Kindern als gleichaltrig aus, um sich so das Vertrauen der Minderjährigen zu erschleichen.

HAPPY SLAPPING

Unter Happy Slapping versteht man das Filmen und anschließende Verbreiten von Videos in denen gewalttätige oder sexuelle Übergriffe erfolgen oder nachgestellt werden. Die Verbreitung der Videos erfolgt über Handys oder Webseiten.

HATE SPEECH

„Hassäußerungen“ - Hasserfüllte Kommentare in Chaträumen, Diskussionen und in Online-Blogs, in denen andere Personen z.B. aufgrund von sexueller Orientierung, ethnischer Herkunft, Rasse oder Religion beleidigt und beschimpft werden.

HOAX

Falschmeldungen, die z.B. per E-Mail oder in Sozialen Netzwerken Verwirrung stiften sollen und dabei oft betrügerische Absichten verfolgen. Diese Hoaxes können Warnungen vor möglichen Gefahren und Risiken (z.B. Viren) enthalten, aber auch Gerüchte, Petitionen und Aufrufe verbreiten.

PHISHING

Phishing kommt aus dem Englischen von „password fishing“ und bezeichnet eine Form des Online-Betrugs bei dem Betrüger/innen versuchen, mittels gefälschter Websites und E-Mails an die Passwörter ahnungsloser Internetnutzer/innen für Online Banking etc. zu kommen.

Preise und Auszeichnungen von „Sheeplive“

- 2011: Preis in der Kategorie „Bester Film“ sowie Publikumspreis beim Europäischen Präventionsfilm-Festival in Szekesfehervar, Ungarn
- 2010: „Prix Danube“ beim 20. Filmfestival in Bratislava, Slowakei
- 2010: Finale beim Internationalen Trickfilm-Festival in der Kategorie „Fernsehfolge“ in Annecy 2010, Frankreich
- 2010: „Rainbow Marble“ in der Kategorie „Verantwortungsbewusstsein“, beim Internationalen Festival für Kinder- und Jugendfilme in Zlín, Tschechische Republik
- 2009: 36. Filmfestival Ekotopfilm, Slowakei
- 2009: Sonderpreis des Internationalen ITAPA-Kongresses, Slowakei
- 2009: Europäischer Preis für Verbrechensprävention, Slowakei

