

LERNSENARIO – Sicher im Netz

Eckdaten zum Lernszenario

Endprodukte: Film, Animationsfilm, Sketch

Zielgruppe: Alle Niveaustufen ab A2; alle Altersstufen ab 12 Jahren.

Anzahl der Lernenden: Wir empfehlen, in Untergruppen von 3 bis 4 Lernenden zu arbeiten. Es ist möglich, allein oder mit einem/einer Partner*in zu arbeiten. Der Arbeitsaufwand für die Lernenden wird dann jedoch deutlich höher sein.

Gesamtzeit: 6 Stunden (jeweils à 50 Min.): 4 Unterrichtsstunden + 2 Stunden zu Hause.

Technik/Ausstattung: Inner- und außerhalb des Klassenraums: Computer oder Tablets, Internetverbindung (evtl. auch Smartphone, Kamera). Einige Tools zur Erstellung des Endprodukts: *OpenShot, Plotagon, Powtoon*.

Kontext und Aufgaben

Heutzutage, und erst recht im Zuge der Corona-Krise, ist das Internet Teil unseres täglichen Lebens, sei es, um zu recherchieren, in sozialen Netzwerken zu surfen, einzukaufen, an einem Online-Kurs teilzunehmen, usw. Sowohl Erwachsene als auch Jugendliche können süchtig danach werden. Aber das Internet, so toll und nützlich es auch sein mag, ist nicht ohne Gefahren - ganz im Gegenteil! In diesem Lernszenario lernen die Lernenden die verschiedenen Gefahren des Internets kennen (Cybermobbing, Betrug, Sexting, usw.), spielen einige unangemessene Situationen und Gefahren in Form von Videos nach und schlagen Lösungen vor, um ein kritisches, faires und sicheres Verhalten beim Surfen im Netz anzunehmen. Zunächst sammeln die Lernenden im Plenum Beispiele für ungerechte Situationen und Gefahren und dann bilden sie Interessensgruppen, die jeweils eine Situation anhand eines kurzen (Animations-)Filmes oder Sketches illustrieren (bzw. Cybermobbing, sicheres Passwort, ethischer Umgang mit Bildern) und anschließend zeigen, wie es anders geht (z.B. Formulierung von Lösungsansätzen anhand von Modalverben oder vom Imperativ "du kannst / du sollst (nicht) / like nicht sofort! / sei vorsichtig / schau' nach / kontrolliere / gib nie..."). Das Endziel ist, sich selbst und andere in der Klasse und Schule für die verschiedenen Gefahren des Internets zu sensibilisieren, bzw. anderen bewusst zu machen, dass das Internet nicht nur toll ist, sondern auch schaden kann und welche Wirkungen es in unserer Gesellschaft hat.

Kompetenzen

Fachkompetenzen

Nach Bearbeitung des Lernszenarios können die Lernenden ...

... *die wichtigsten Gefahren des Internets unter Verwendung von entsprechenden Fachbegriffen beschreiben.*

... *Lösungsbeispiele für die wichtigsten Internetgefahren im Kontext Schule, Freizeit, Arbeit mit einfachen Mitteln mündlich beschreiben.*

... *über die Wirkung von Cybermobbing (Gefühle und Emotionen) in konkreten Beispielsituationen mit Hilfe von (Animations-)Filmen mündlich berichten.*

Sprachkompetenzen

Rezeption: Suchen und Bewerten von Informationen aus schriftlichen Texten und gesprochener Sprache zu Gefahren des Internets und ethische Fragen bzw. sozialen Beziehungen;

Produktion/Interaktion: Digitale Erfahrungen und Gemütszustände von Menschen in Alltagssituationen (Schule, Freizeit, Arbeit) beschreiben, Vorschläge für Probleme anhand von Filmen/Sketchen formulieren; Gespräche führen und sich aktiv daran beteiligen (aktives Zuhören, konstruktive Kritik etc.);

Lexik: Allgemeiner Wortschatz zum Thema Gesellschaft und Schule sowie Fachwortschatz zum Thema Philosophie/Ethik und Digitalzeitalter;

Grammatik: Modalverben, Konjunktiv II, Imperativ, Kausalsätze, Adverbien, Adjektivbildung (-lich, -haft, -los etc.).



Ablauf des Lernszenarios

Phase	Aktivität	Ablauf / Kurzbeschreibung	Sozialformen	Zeit
Einstieg	Kurzbeschreibung	<i>Vorstellung des Lernszenarios und Erklärung der Lernziele</i>	Plenum	ca. 5 Min.
	Impuls Austausch	<i>Erster Austausch über Gefahren des Internets im Alltag und Besprechung von konkreten Beispielen, z.B. anhand von Videos (die auch zu Hause, vor dem Unterricht, als Vorbereitung / Hausaufgabe gesehen werden können).</i>	Plenum	15 Min.
	Technik	<i>Erkunden der Technik / Tool(s)</i>	Plenum	30 Min.
Planung	Allgemeine Planung	<i>Festlegung der Themen (Cybermobbing, sicheres Passwort, ethischer Umgang mit Bildern), des Endprodukts ((Animations-) Film, Sketch), Bildung der Gruppen, Identifizierung relevanter Sprachmittel nach Bedarf (Wortschatz, Grammatik)</i>	Plenum	ca. 40 Min.
	Planung in den Interessensgruppen	<i>Recherche (Alle) Details Endprodukt bestimmen (wesentliche Handlungslinien, Beschreibung der Protagonist*innen, Wahl und Gliederung der Szenen, Spezialeffekte, Musik etc.) Rollenverteilung (Drehbuchautor*in, Synchronsprecher*in, Sprachberater*in, Regisseur*in)</i>	Gruppenarbeit	ca. 10 Min.
Erarbeitung	Erarbeitung der Endprodukte	<i>Durchführung, « Produktion »</i>	Gruppenarbeit	2 Stunden zu Hause und 50 Min. im Unterricht
Fertig- stellung	Präsentation + Austausch	<i>Präsentation der einzelnen Filme / Sketche und gemeinsame Diskussion; Feedback von den jeweils anderen Gruppen</i>	Plenum	50 Min.
	Fertigstellung / Publikation	<i>Endbearbeitung und Veröffentlichung in einem gemeinsamen Pool mit Kommentarfunktion (Moodle, Piazza, Classtime etc.)</i>	Gruppenarbeit	Zu Hause



Beschreibung der Aktivitäten

Aktivität: Kurzbeschreibung / Vorstellung des Lernszenarios

Aufgabe für die Lernenden:

Heutzutage, und erst recht im Zuge der Corona-Krise, ist das Internet Teil unseres täglichen Lebens geworden, sei es, um zu recherchieren, in sozialen Netzwerken zu surfen, einzukaufen, an einem Online-Kurs teilzunehmen etc. Sowohl Erwachsene als auch Jugendliche können süchtig danach werden. Aber das Internet, so toll und nützlich es auch sein mag, ist nicht ohne Gefahren - ganz im Gegenteil! Wir werden heute verschiedene Gefahren des Internets kennenlernen (Cybermobbing, Betrug, Sexting etc.) und Tipps geben, wie man sich beim Surfen im Netz kritisch, fair und sicher verhalten kann. Zunächst sammeln wir im Plenum Beispiele für ungerechte Situationen und Gefahren. Dann bilden Sie Interessensgruppen und bearbeiten einen kurzen Film, der eine problematische / nicht ordnungsgemäße Situation illustriert und anschließend zeigt, wie es anders geht. Ziel ist es, dass Sie sich selbst und die Klasse für die verschiedenen Gefahren des Internets sensibilisieren, bzw. erkennen, dass wie Internet nicht nur toll ist, sondern auch schaden kann und welche Wirkungen es in unserer Gesellschaft hat.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft stellt kurz den Ablauf und das Endziel des Lernszenarios vor, damit die Lernenden wissen, woran sie in den nächsten Stunden arbeiten werden und was von ihnen erwartet wird. Die anvisierten Kompetenzen werden ebenfalls kurz erläutert (siehe oben).

Aktivität: Impuls / Austausch

Aufgabe für die Lernenden:

Schritt 1: Gehen Sie auf die Website der ZDF-Sendung [App+on](#) und sehen Sie sich einige der Videos an. Sammeln Sie Begriffe bzw. Ideen zu den verschiedenen Videos. Was stellen diese Videos dar? Warum haben sie mit Internetsicherheit zu tun?

Schritt 2: Wir werden die Begriffe und Ideen gemeinsam zusammentragen. Sie können eventuell auch über Ihre persönlichen Erfahrungen im Zusammenhang mit Internet berichten.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lernenden gehen auf die Website der ZDF-Sendung [App+on](#) und sehen sich einige der Videos an. Die Videos sowie ihr Vorwissen und/oder ihre persönlichen Erfahrungen im Zusammenhang mit Internetsicherheit werden im Plenum besprochen. Alle Ideen können schriftlich an der Tafel oder digital in einer Wortwolke zusammengetragen werden (z.B. Wooclap). Falls es nötig ist, können die Vokabeln aus der Liste als Hilfe / Impuls vorgeschlagen werden.

Eventuelle Impulsfragen für die Plenumsdiskussion: Auf welches Problem wird in diesem Video hingewiesen? Wie würden Sie selbst reagieren? Welche Lösungen werden gezeigt?



Aktivität: Einführung in die Technik (Überblick über die Endprodukte)

Aufgabe für die Lernenden:

Welche Tools kennen Sie, um Videos online zu erstellen?

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lehrkraft stellt kurz ein Tool ihrer Wahl zur Erstellung eines Animationsfilmes vor z.B. [Plotagon](#) oder [PowToon](#). Gebrauchsanleitungen/Tutorials können auch gezeigt werden. Die Lernenden können weitere Tools vorstellen bzw. empfehlen, die sie bereits verwendet haben und die von der Lehrkraft nicht erwähnt wurden. Wenn nötig erproben die Lernenden die Grundlagen der gewünschten Technik als Hausaufgabe.

Aktivität: Allgemeine Planung

Aufgabe für die Lernenden:

Schritt 1: An welchem Thema, Tool und Endprodukt würden Sie gerne arbeiten? Überlegen Sie sich das Thema, das Tool und das Filmformat, an dem Sie arbeiten möchten. Bilden Sie dann Gruppen nach Interessen und bestimmen Sie Ihre Wahl. Zum Beispiel:

Gruppe 1: Sensibilisierung der Mitschüler*innen für ein sicheres Passwort durch einen Animationsfilm.

Gruppe 2: Bewusstmachen des ethischen Umgangs mit Bildern durch einen kurzen Film.

Gruppe 3: Herausarbeiten von Merkmalen, Intention und Wirkung des Cybermobbings durch einen Sketch.

Empfohlene Tools: Openshot, Plotagon, Powtoon

Weitere Themen: *Datenschutz, Internetabhängigkeit, brutale / sexuelle Videos, Hassreden, Phishing, soziale Netzwerke, peinliche Fotos, Fakeprofile, Betrugereien, usw.*

Hinweise für die Lehrkraft:

Alle Lernenden äußern ihre Wünsche, mit welchem Thema sie sich beschäftigen wollen und welches Tool sie verwenden möchten bzw. welches Filmformat sie präsentieren wollen. Entweder sind die Lernenden völlig frei in der Wahl des Themas und des Filmformats, oder es wird vorab eine Liste von Themen und Formaten im Plenum zusammengestellt, mit denen sie sich später in kleineren Gruppen auseinandersetzen müssen. Anschließend bilden die Lernenden Interessensgruppen und übernehmen jeweils ein Thema. Es steht also der Lehrkraft frei, die entsprechenden Themen je nach Kultur und Tabus des Landes und Lernenden der Klasse zu wählen! Zu diesem Punkt werden die relevanten Sprachmittel (Wortschatz, Grammatik) identifiziert und eventuell nach Bedarf der Interessensgruppen wiederholt (unter Anleitung der Lehrkraft) (siehe Sprachressourcen im Anhang).



Aktivität: Planung in den Interessensgruppen

Aufgabe für die Lernenden:

Sie stimmen die spezifischen Inhalte des Endprodukts ab (wesentliche Handlungslinien, Beschreibung der Protagonist*innen, Wahl und Gliederung der Szenen etc.). Schließlich teilen Sie die verschiedenen Aufgaben/Rollen auf, um Ihren Film / Sketch erstellen zu können (siehe Vorschlag unten).

Drehbuchautor*in (alle)	<u>Aufgabe:</u> Recherchieren nach Informationen über das Thema, Sammeln von Beispielen für problematische / nicht ordnungsgemäße Situationen und Lösungsansätzen in Ratgebern, Verfassen des Skripts des Filmes.
Synchronsprecher* in falls Animationsfilm	<u>Aufgabe:</u> Aufzeichnen der Stimme(n) für die Dialoge im Animationsfilm.
Sprachberater*in	<u>Aufgabe:</u> Korrekturlesen des Skripts, Überprüfen der Aufzeichnung und evtl. Feedback formulieren etc.
Regisseur*in	<u>Aufgabe:</u> Wahl der Szene(n), Personalisierung der Avatare, Einstellung der Kameraperspektive, Einfügen von Gestik und Mimik, Spezialeffekte, Musik, Untertitel etc.

Hinweise für die Lehrkraft:

In dieser Phase sollte die Lehrkraft sicherstellen, dass jede*r in der Gruppe zumindest eine Rolle übernommen und gut verstanden hat.

Aktivität: Erarbeitung der Endprodukte

Aufgabe für die Lernenden:

Sie haben nun alle Karten in der Hand, um Ihren Film/Sketch herzustellen. Jede*r arbeitet zu Hause an seiner zugewiesenen Aufgabe. In ein bis zwei Wochen haben Sie eine Unterrichtsstunde Zeit, um Ihre Arbeit in kleinen Gruppen zu teilen und Ihr Endprodukt fertigzustellen. In der Zwischenzeit können Sie Ihre Fortschritte miteinander teilen oder sich gegenseitig helfen, wenn Fragen oder Probleme auftreten. Auch die Lehrkraft steht Ihnen zur Verfügung.

Hinweise für die Lehrkraft:

Die Lernenden haben nun alle Informationen, die sie für die Bearbeitung der ihnen zugewiesenen Aufgabe benötigen. Die Lernenden haben einen Zeitraum von ein bis zwei Wochen, um die Aufgaben zu Hause zu bearbeiten. Nach dieser Zeit haben sie eine weitere Stunde im Klassenraum, um ihren Film / Sketch mit ihrer Gruppe und ggf. mit Hilfe der Lehrkraft fertigzustellen. Der Lehrkraft steht es frei, je nach Lernendem zu entscheiden, ob es notwendig ist, sich einzubringen oder ob es möglich ist, die Lernenden „machen zu lassen“ und in diesem Fall

einfach zur Verfügung zu stehen, falls Probleme oder Fragen vorkommen. Aber je mehr die Lernenden selbstständig an ihrem Film/Sketch arbeiten, desto mehr werden sie das Gefühl haben, dass dieses Projekt ihr eigenes ist, bzw. ihre eigene Leistung ist. Man könnte sich ein größeres Engagement der Lehrkraft für niedrigere Niveaus vorstellen, für die das Verständnis von Vokabeln in der Zielsprache noch schwierig ist.

Aktivität: Präsentation + Austausch

Aufgabe für die Lernenden:

Nun ist es Zeit, Ihren Film/Sketch vor der Klasse zu präsentieren. Am Ende Ihrer Präsentation diskutieren Sie Ihre Arbeit / Ihr Thema mit Ihren Mitschüler*innen. Dies ist eine Gelegenheit für sie, Ihnen Feedback zum Endprodukt / zur Präsentation zu geben: Was hat ihnen gefallen? Was denken sie über das Thema und die Lösungsvorschläge? Gibt es Punkte, die verbessert werden könnten oder die nicht verstanden wurden?

Hinweise für die Lehrkraft:

Was hat den Mitschüler*innen gefallen? Was denken sie über das Thema und die Lösungsvorschläge? Gibt es Punkte, die verbessert werden könnten oder die nicht verstanden wurden? Die Lehrkraft kann die Rolle des/der Moderators/in übernehmen: Fragen stellen / Themen zum Nachdenken anregen / die Debatte anregen / sicherstellen, dass jeder Lernende gleich viel Zeit zum Sprechen hat etc. Die Lehrkraft kann die Rolle des/der Moderators/in auch einem/einer oder mehreren Lernenden überlassen.

Aktivität: Fertigstellung + Publikation

Aufgabe für die Lernenden:

Nach dem Feedback Ihrer Mitschüler*innen haben Sie noch die Möglichkeit, bestimmte Punkte Ihres Films/Sketches zu ändern/verbessern. Sobald er als fertig beurteilt wurde, wird er in einem gemeinsamen Pool mit Kommentarfunktion veröffentlicht.

Hinweise für die Lehrkraft:

Auch hier kann die Lehrkraft, wenn sie es wünscht oder für notwendig hält, mehr oder weniger in die Fertigstellung des Produkts eingreifen. Beispiele für Pools mit Kommentarfunktion: [Moodle](#), [Piazza](#), [Classtime](#)



Weiterführende Tipps für die Aktivitäten

Die Rolle der Lehrkraft: Der Lehrkraft steht es frei, je nach Lernendem zu entscheiden, ob es notwendig ist, sich einzubringen oder ob es möglich ist, die Lernenden selbstständig arbeiten zu lassen und in diesem Fall einfach zur Verfügung zu stehen, falls Probleme oder Fragen vorkommen. Aber je mehr die Lernenden selbstständig an ihrem Endprodukt arbeiten, desto mehr werden sie das Gefühl haben, dass dieses Projekt ihr eigenes ist, bzw. ihre eigene Leistung ist. Man könnte sich ein größeres Engagement der Lehrkraft für niedrigere Niveaus vorstellen, für die das Verständnis von Vokabeln in der Zielsprache noch schwierig ist. Eventuell können Internationalismen suggeriert werden bzw. Wörter aus den Erstsprachen der Lernenden.

Alternative für die Impulsaktivität: Kurze Videos (1 bis 2 Minuten) wurden vorgeschlagen. Diese sind für alle Niveaus ab A2 geeignet. Alternativ können auch die Begleittexte dieser Videos verwendet werden. Diese sind nicht sehr kompliziert und können ebenfalls ab A2 verwendet werden.

Es gibt viele Websites, die Informationen und Lehrmaterial zum Thema Cybersicherheit in geeigneter Form für die Stufen B1 und höher anbieten. Hier sind zwei Beispiele:

Wie werden Nachrichten gemacht? Wie können wir Lügen im Netz entlarven? Wie können Journalisten wissen, ob etwas wahr ist? Warum sind Influencer so beliebt? Bin ich süchtig nach meinem Handy? Das sind einige der Fragen, die [so geht MEDIEN](#) beantwortet.

Auf der Website www.klicksafe.de werden Broschüren, Flyer, Poster, Aufkleber, Videos, Aufklärungsdossiers zum richtigen Umgang mit dem Internet, Cybermobbing, Fake News, Whatsapp im Unterricht, Fortnite usw. angeboten.

Beispiel für eine Anpassung der Aufgabe (Erarbeitung) an das Niveau A2: Die Lernenden bereiten ein Rollenspiel oder einen kurzen Sketch (ca. 1 Minute) vor und nutzen dabei Hilfsmittel wie das Internet und das Wörterbuch. Die Wörter, Satzstrukturen und Dialoge sind an ihr Niveau angepasst. Auf diese Weise lernen sie die grundlegenden Wörter und Begriffe und werden mit dem Thema vertraut.

Beispiele für eine Anpassung der Aufgabe (Erarbeitung) an Niveau B1: Die Lernenden erstellen einen kurzen (Animations-)Film (ca. 3 - 5 Minuten) zu einem der Themen der Internetsicherheit. Der Wortschatz bleibt grundlegend (siehe Grundlagenwortschatz im Anhang), die Länge und die Satzstrukturen sind an ihr Niveau angepasst.

Durch die Erstellung entsprechender fiktiver Avatare (z.B. mit den Tools *Powtoon* oder *Plotagon*) lassen sich die verschiedensten Situationen simulieren, ohne dass die Lernenden selbst die Situationen inszenieren müssen. Wenn die Lernenden es aber lieber haben, können sie selbst in echten Videos inszenieren. Wenn sie ihre Videos/Szenen bearbeiten und z.B. Bilder oder Musik hinzufügen möchten, können sie das Tool *Openshot* verwenden. Es steht ihnen auch frei, keine digitalen Tools zu verwenden.

Beispiele für eine Anpassung der Aufgabe (Erarbeitung) an Niveau B2: Die Lernenden erstellen einen Dokumentarfilm, indem sie Zeugenaussagen und / oder im Internet gefundene Informationen sammeln und zusammenfassen. Das verwendete Vokabular sollte spezifischer und wissenschaftlicher sein und die Ausdrucksweise sollte einer wissenschaftlichen Dokumentation würdig sein.

Alternativ simulieren die Lernenden eine im Fernsehen übertragene Debatte mit u.a. einem / einer Moderator*in. Die Lernenden debattieren über Themen wie „Für oder gegen den Zugang zu sozialen Netzwerken vor 16 Jahren?“ oder „Für oder gegen den Zugang zu gewalttätigen Videospiele vor 18 Jahren?“.



Materialien, Sprachressourcen und Tipps

WORTSCHATZ zum Thema Cybersicherheit

diskriminieren	die Feindlichkeit	das Alter
diskriminiert werden	die Straftat, -en	der Schaden (")
die Diskriminierung, -en	der Witz, -e	jdm. schaden
Diskriminierend	kämpfen (gegen +Akkusativ)	das System (-e)
das Grundrecht, -e	Bekämpfen	der Cyberkrieg (-e)
die Menschenrechte (Pl.)	etwas gegen etwas tun	die digitale Ethik
das Gesetz (-e)	Du hast das Recht, zu	das Hacken
die sexuelle Identität	Du hast die Pflicht, zu	die Identifikation / Identitätsfeststellung
die sexuelle Belästigung	die Cyber-Sicherheit	der Identitätsdiebstahl (")
die Gerechtigkeit	abgeleitete Identitäten	die künstliche Intelligenz
die Toleranz	der Angriff (-e)	das Passwort (-wörter)
tolerant sein	jdn. /etw. angreifen	Phishing
die Empathie	die Authentifizierung (-en)	die Privatsphäre
das Missverständnis	die Cyberkriminalität / Cybercrime	das Internet, das Netz
der Respekt	die Gefahr (-en)	die Abhängigkeit
Respekt haben vor +Dativ	gefährlich	von etw. / jdm. abhängig sein
Angst haben vor +Dativ	das Risiko (-s / -en) / ein/kein Risiko eingehen	die Sucht nach + D.
benachteiligt sein	riskant	Süchtig nach etw. sein/werden
die Benachteiligung	brutale Videos	das Profil (-e), Fakeprofil
der Computer	das Videospiele (-e)	peinlich
surfen, im Internet surfen	Cybermobbing	kommunizieren
das Handy (-s), das Smartphone	Cybergrooming	die Kommunikation (-en)
die Daten (Pl.)	Sexting	löschen
der Datenschutz	der Kommentar (-e)	die Falle (-n) / in die Falle gehen
sicher	die Nachricht (en)	Bilder, Videos posten
kritisch	der Chat (-s)	soziale Netzwerke
fair	googeln	das/die (E-)Mail (-s)
anonym	die Verschlüsselung (-en)	das Spam (-s)
jdm. vertrauen / auf etw. (Akk.) vertrauen		



Grammatik/Chunks

Modalverben:

- Vorschläge machen
z.B.: *Wir sollten/sollen in solchen Situationen verständnisvoll sein.*
- Empfehlen
z.B.: *Du solltest/sollst versuchen, deine MitschülerInnen zu verstehen.*
- Möglichkeiten aufzeigen
z.B.: *Wir können/könnten bei solchen Fällen besser/anders agieren.*

Adverbien

- Vermutungen anstellen
z.B.: *Er ist bestimmt/vielleicht/wohl/...*
- Möglichkeiten aufzeigen
z.B.: *Man könnte eventuell ein Plakat zusammenstellen. / Du kannst natürlich auch mit deinen NachbarInnen diskutieren.*

Konjunktiv II:

- Nach der Meinung der anderen fragen, Reaktionen stimulieren z.B.: *Was würdest du machen? Wie würdest du reagieren?*
- Sich in die Lage des anderen hineinversetzen z.B.: *An deiner Stelle würde ich mich entschuldigen. Ich an deiner Stelle würde mich über diese Traditionen informieren.*

In solchen Situationen würde ich mit meinen MitschülerInnen diskutieren.

Imperativ:

- Ratschläge geben

z.B.: *Like nicht sofort!, sei vorsichtig, schau' nach, kontrolliere, Gib nie...*

Kausalsätze:

- denn, weil, da, ...

z.B.: *Gib niemals dein Passwort heraus, denn jemand könnte dein Konto entführen / weil jemand dein Konto entführen könnte.*

Adjektive:

- -lich
ängstlich, (un)erträglich, friedlich, (un)freundlich, gefährlich, (un)höflich, kindlich, männlich, tödlich, weiblich, (un)verständlich, unglaublich...
- -bar
bezahlbar, dankbar, erklärbar, furchtbar, lösbar, strafbar, wunderbar ...
- -haft
beispielhaft, fehlerhaft, rätselhaft, schmerzhaft...
- -ig
ehrgeizig, geduldig, gewalttätig, großzügig, hungrig, lustig, mutig, ruhig, witzig, zuverlässig...
- -los
aussichtslos, alternativlos, bedeutungslos, erfolglos, gefühllos, gnadenlos, herzlos, hilflos, kostenlos, kraftlos, machtlos, problemlos, rücksichtslos, verantwortungslos, verständnislos, schutzlos, skrupellos, sprachlos, wertlos, wirkungslos, würdelos...
- -isch
belgisch, englisch, französisch, italienisch, polnisch, schwedisch... // ausländisch, authentisch, betrügerisch, dynamisch, identisch, kindisch, klassisch, kritisch, künstlerisch, logisch, symbolisch, typisch...

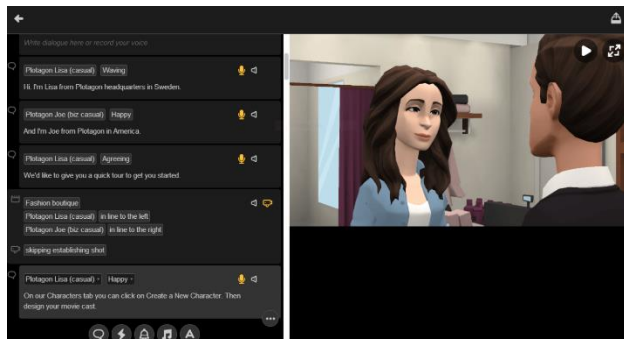
Siehe auch: [Microsoft Word - Die wichtigsten deutschen Adjektive \(claudia-boeschel.de\)](https://www.claudia-boeschel.de/microsoft-word-die-wichtigsten-deutschen-adjektive) Links zu Ressourcen



ALLGEMEINE TIPPS UND WEITERFÜHRENDE RESSOURCEN

- Ein Beispiel aus dem Tool Plotagon:

Mit dem Tool **Plotagon** (www.plotagon.com/) lassen sich auf eine einfache Art und Weise sehr ansprechende Animationsfilme erstellen. Plotagon verfügt über vielfältige Bearbeitungsmöglichkeiten wie beispielsweise die Erstellung von Avataren, das Hinzufügen von Gestik und Mimik, multiple Kameraperspektiven, Musik und Spezialeffekte, Untertitel etc. Besonders vorteilhaft ist die Aufzeichnung der Stimme, die per Mausklick erfolgt und ohne Weiteres in den Dialog eingefügt wird. Alternativ kann man einen Text eingeben, der von der automatischen Stimme des Tools in gesprochen wird. Außerdem besteht die Möglichkeit, das Tool als App auf dem Handy zu benutzen. Plotagon ist zwar kostenlos, aber für einen geringen Betrag kann man die Vollversion erhalten, die unter anderem das Exportieren der Animationsfilme ohne Wassermarke erlaubt.



(Quelle: <https://www.plotagon.com/desktop/>)

- Wenn verschiedene Klassen innerhalb derselben Schule das Lernszenario bearbeiten und alle zu einem gemeinsamen Pool beitragen sollen, dann kann jede Klasse mehrere Endprodukte rund um ein einziges Thema produzieren. Themen wie Betrug oder Cybermobbing eignen sich für eine solche Umsetzung besonders gut, weil sie in unterschiedlichen Situationen vorkommen.
- In einigen Ländern sind sich die Jugendlichen bereits über die Gefahren des Internets bewusst. Um ein "moralisierendes" Gefühl von oben (Lehrer, Eltern usw.) zu vermeiden, kann die Einführung dieses Lernszenarios je nach den Realitäten vor Ort frei angepasst werden. Die Lehrkraft kann sich zum Beispiel dafür entscheiden, dieses Szenario nicht mit persönlichen Erfahrungen zu beginnen, sondern direkt auf die mögliche Hilfe einzugehen, die einer Person zur Verfügung steht, die zum Beispiel im Internet belästigt wurde. In diesem Zusammenhang schlagen wir als Endprodukt vor, dass die Lernenden ein Video über eine bestimmte Internetgefahr drehen, das die jüngsten Lernenden ihrer Schule für dieses Thema sensibilisieren soll.