

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

