



Netz ohne Fäden **X** Workshops



ReTE ^{Enza} Fili
connessioni
NAZIONALI

Ein vom Antidrogendepartement (DPA)
des Ministerratspräsidiums finanziertes Projekt



Das Projekt „Netz ohne Fäden. Nationale Verbindungen“ (ital. „Rete senza fili. Connessioni nazionali“), realisiert von *Eclectica+ Ricerca e Formazione Impresa Sociale s.r.l.* in Partnerschaft mit der Genossenschaft *Coesioni Sociali Cooperativa Sociale*, wird vom Antidrogendepartement (DPA) des Ministerratspräsidiums finanziert.

Im Rahmen des Projekts wurde das Lehr- und Lernmaterial „Netz ohne Fäden für Workshops“ (ital. „Rete senza fili Xcorsi“) entwickelt, das mit finanzieller Unterstützung des Gesundheitsministeriums – CCM im Zuge des Projekts „Rete senza fili. Salute e Internet Addiction Disorder (IAD): tante connessioni possibili“, erarbeitet wurde (Ausschreibung 2018).



EDITORISCHES PROJEKT

Eclectica
Forschungs- und Bildungsinstitut
www.eclectica.it

Wissenschaftliche Leitung
Giuseppe Sacchetto
Abteilung für Suchterkrankungen
ASL CN2

Herausgegeben von
Franca Beccaria
Antonella Ermacora
Giuseppe Masengo

Unter Mitwirkung von Alice Scavarda

*Unter Mitwirkung von Sozial- und
Gesundheitsfachkräften aus
Cà Dotta, Display und Prox Experience*

Konzept und Grafik

bottinivisual.com

ORGANISATIONSEINHEITEN

Piemont:

ASL CN2 Alba Bra: Abteilung für
Suchterkrankungen, Referentin:
Dott.ssa Carmen Occhetto.
Abteilung für Prävention, Referentin:
Dott.ssa Laura Marinaro.
ASL Stadt Turin, Abteilung für
Suchterkrankungen, Referent:
Roberto Fiorini.

Sizilien:

ASP 3 Catania: Organisationseinheit für
Gesundheitserziehung und
Gesundheitsförderung, Referent:
Dott. Salvatore Cacciola.

Venetien:

AULSS 7 Pedemontana, Region
Venetien,
Organisationseinheit für Prävention
nichtübertragbarer chronischer
Erkrankungen und
Gesundheitsförderung,
Referentin: *Dott.ssa Fabrizia Polo.*

Marken:

ASUR Großraum Nr. 2, Sitz Ancona,
Organisationseinheit
Gesundheitsförderung – UOC
Krebsvorsorge – Abteilung für
Prävention,
Referent: *Dott. Stefano Berti* –
stefano.berti@sanita.marche.it

Toscana:

USL Nordwest-Toscana,
Territorialbereich Viareggio,
Dienst für Suchterkrankungen, Referent:
Dott. Guido Intaschi.

Istituto Superiore di Sanità (ISS),

Nationales Zentrum für
Suchterkrankungen und Doping,
Referentin: *Dott.ssa Adele Minutillo*.



<https://retesenzafili.it/manuali-download>

Zum Herunterladen des (italienischen) Handbuchs und der dazugehörigen Anhänge den QR-Code mit dem Smartphone scannen oder auf den obigen Link klicken.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in der vorliegenden deutschen Handbuchversion das generische Maskulinum verwendet. Die Übersetzung ins Deutsche erfolgte durch:

interlanguage s.r.l. a socio unico und die

Betriebseinheit für die epidemiologische Überwachung, Südtiroler Sanitätsbetrieb, 2026

Inhalt

Einführung.....	5
Die Aktivitäten	7
„Technologie und ich“	10
„Ich & ihr, ich & die anderen“	16
„Risiko: Umgang mit Zeit und übermäßiger Medienkonsum“	21
„Was ich mitnehme“	27
„Nachrichten, die ich erhalten möchte – und solche, die ich nicht erhalten möchte“	31
„Spiele, die wir spielen“	38

EINFÜHRUNG

Wie aus dem **Nationalen Plan für die digitale Schule** des Ministeriums für Bildung, Universität und Forschung hervorgeht, wird die Schule als ein Raum verstanden, in dem Schüler Kompetenzen entwickeln können, die sie für ihre persönliche Entwicklung benötigen und in dem digitale Technologien eine zentrale Rolle einnehmen. Die Herausforderung der digitalen Schule besteht laut dem Dokument darin, Unterrichtsmodelle zu entwickeln, die Technologien gezielt einsetzen und den Schülern Informationen und digitale Kompetenzen sowie fachübergreifende Fähigkeiten vermitteln.

Ziel ist es einerseits, Schüler zu bewussten Nutzern digitaler Instrumente zu machen, und andererseits Lehrpersonen zu Begleitern innovativer Lernprozesse, die auf Inhalten basieren, die den Schülern vertraut sind. Die Aus- und Weiterbildung des Lehrpersonals aller Schulstufen und Fachrichtungen gilt als grundlegende Voraussetzung, um den neuen methodischen Ansatz umzusetzen und den Übergang von einer Schule der Wissensvermittlung zu einer Schule des Lernens zu ermöglichen.

Die Ziele der Lehrpersonen bleiben unverändert: das Lernen der Schüler zu fördern sowie ihre kognitiven, emotionalen und sozialen Kompetenzen zu stärken, um ihre gegenwärtigen und zukünftigen Entwicklungsmöglichkeiten bestmöglich zu unterstützen. Verändert haben sich hingegen die didaktischen und methodischen Ansätze, mit denen diese Ziele verfolgt werden. Sie müssen an eine sich rasch wandelnde Realität angepasst werden, die von Schülern eine aktive Rolle sowie Flexibilität und geistige Beweglichkeit verlangt.

Medienbildung (Rivoltella, 2017) umfasst verschiedene Dimensionen: die **kritische Auseinandersetzung** mit Medien, die zur Analyse medialer Sprachen und zu einem reflektierten Umgang mit vermittelten Inhalten anregt; die **Bildung mit Medien**, bei der digitale Technologien als Instrumente in traditionelle Bildungsprozesse integriert werden; die **Bildung für Medien**, bei der durch die Erstellung eigener Produkte Medienkompetenz entwickelt wird („learning by doing“); die **Bildung in Medien**, bei der digitale Räume zu Umgebungen partizipativen Lernens werden; sowie die **Bildung zu Medien**, die ein kritisches Bewusstsein für das mediale Ökosystem und für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Technologien fördert.

Im Einklang mit diesen Grundsätzen wird **digitale Bildung** nicht nur als Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien im Unterricht verstanden, sondern auch als Entwicklung eines kritischen und systemischen Verständnisses der gegenwärtigen Veränderungen. Ziel digitaler Bildung ist es, Schüler bereits ab der Grundschule dazu zu befähigen, mit den Dynamiken und Prozessen umzugehen, die durch technologische Innovationen entstehen. Sie sollen lernen, unterschiedliche Instrumente und digitale Räume bewusst zu nutzen und sich der damit verbundenen Risiken und Potenziale bewusst zu sein.

Dabei geht es nicht nur darum, Schülern Medienkompetenz (*Media Literacy*) zu vermitteln, etwa im Bereich des *Digital Storytelling* (Bonaccini, Contini 2019), also der Fähigkeit, mit digitalen Werkzeugen Geschichten zu erzählen und Inhalte zu gestalten. Ebenso wichtig ist die

Vermittlung von Rechten und Pflichten im Umgang mit digitalen Technologien (Midoro, 2016; Gui, 2019). Digitale Bürgerschaft umfasst nämlich auch das Bewusstsein für Verantwortung, Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge sowie identitätsbildende und soziale Mechanismen.

Ziel ist es, Kinder und Jugendliche als zukünftige Bürger dazu zu befähigen, Informationen logisch zu sammeln und zu ordnen, kritisches Denken zu entwickeln und tragfähige Beziehungen sowohl online als auch offline aufzubauen und zu stärken.

Zu diesem Zweck ist es wichtig, soziale, kognitive und emotionale Kompetenzen zu entwickeln und zu stärken, die Kinder und Jugendliche dabei unterstützen, Anforderungen und Veränderungen des Alltags zu bewältigen. Gemeint sind die sogenannten **Lebenskompetenzen** („life skills“), die von der Weltgesundheitsorganisation (WHO) als grundlegende Fähigkeiten definiert werden, die eine bessere Anpassung und ein höheres psychosoziales Wohlbefinden fördern. Es handelt sich um ein Bündel persönlicher Fähigkeiten und Kompetenzen, das Menschen dabei unterstützt, ihr Leben selbstbestimmt zu gestalten und aktiv mit ihrem Umfeld zu interagieren und dieses mitzugestalten.

Da diese Fähigkeiten nicht angeboren sind, können sie durch gezielte Maßnahmen und spezifische Erfahrungen entwickelt und gestärkt werden. Die Schule stellt dabei ein besonders geeignetes Umfeld zur Förderung der Lebenskompetenzen von Schülern dar.

Das Lehr- und Lernmaterial **„Netz ohne Fäden für Workshops“** soll die Entwicklung bestimmter kognitiver Lebenskompetenzen (kritisches und kreatives Denken), emotionaler Lebenskompetenzen (Selbstwahrnehmung und Umgang mit Emotionen) sowie sozialer Lebenskompetenzen (Empathie, effektive Kommunikation und gelingende Beziehungen) bei Schülern im Alter von 10 bis 11 Jahren fördern. Das Material richtet sich daher an **Lehrpersonen der vierten und fünften Grundschulklassen** und sieht ihre direkte und aktive Einbindung in die Umsetzung der Aktivitäten im Rahmen des regulären Unterrichts vor.

Das Lehr- und Lernmaterial „Netz ohne Fäden für Workshops“ umfasst:

DREI VORGESEHENE AKTIVITÄTEN:



Technologie und ich: Ausgehend von der Auswahl einiger Bilder, die verschiedene Aspekte der digitalen Welt repräsentieren, erstellen die Schüler gemeinsam eine Mindmap zu ihren Vorstellungen von digitaler Technologie und schließen die Aktivität mit einem Quiz über die digitale Welt ab.



Ich & ihr, ich & die anderen: Im Rahmen eines Gruppenspiels werden Risiken und Chancen der Online-Verbreitung von Informationen thematisiert und ein Video zur sicheren Nutzung des Internets angesehen.



Risiko: Umgang mit Zeit und übermäßiger Medienkonsum: Nach der Teilnahme an einer Aktivität namens „Risiko-Skala“ sehen die Schüler kurze Videos, die vor dem Ende unterbrochen werden. Anschließend überlegen sie, wie die Geschichten weitergehen oder enden könnten.

EINE AKTIVITÄT ZUR REFLEXION:



Was ich mitnehme: Abschlussaktivität, die dazu dient, die Inhalte des didaktischen Lernwegs nochmals aufzugreifen. Dazu entwickeln die Schüler einen Slogan oder erstellen eine Zeichnung, um die während der Aktivitäten vermittelten Botschaften darzustellen.

ZWEI OPTIONALE AKTIVITÄTEN:



Nachrichten, die ich erhalten möchte / nicht erhalten möchte: Dabei handelt es sich um eine spezifische Unterrichtseinheit zum Thema Messaging-Kommunikation. Durch ein Lesespiel in Zweiergruppen, das sich auch zu einem Rollenspiel entwickeln kann, soll das Bewusstsein für die Folgen schriftlicher und mündlicher Kommunikation gestärkt werden.



Spiele, die wir spielen: Spezifische Aktivität zum Thema Videospiele, die durch einen Austausch in Zweiergruppen die Erstellung einer Übersicht über Videospielkonsum und Meinungen innerhalb der Klasse ermöglicht sowie Informationen zur Nutzung von Videospiele (Markt, Inhalte und Zeitaufwand) vermittelt.

Hinweis: Die Reflexionsaktivität sollte nach Abschluss der drei verpflichtenden Aktivitäten beziehungsweise – sofern durchgeführt – nach den beiden optionalen Aktivitäten stattfinden.

Einige Aktivitäten sehen die Verwendung spezifischer Arbeitsblätter vor, die für die Durchführung der Spiele oder zur Vertiefung einzelner Themen genutzt werden können. **Die in den Beschreibungen der einzelnen Aktivitäten genannten Anhänge befinden sich am Ende dieses Handbuchs und können außerdem über den Blog www.retesenzafile.it heruntergeladen werden.**

Es wird empfohlen, ein Elterntreffen zu organisieren, bei dem an die mit den Schülern durchgeführten Aktivitäten anknüpft wird. Ausgehend von der Präsentation der in der Klasse erarbeiteten Inhalte können ausgewählte Themen auch gemeinsam mit den Eltern vertieft werden.

METHODISCHE HINWEISE

Im Folgenden werden einige methodische Hinweise aufgeführt, die Lehrpersonen bei der Umsetzung der Unterrichtsaktivitäten in der Klasse unterstützen sollen.

Es wird empfohlen, **alle verpflichtenden Unterrichtseinheiten durchzuführen**, die in diesem Handbuch enthalten und beschrieben sind. Ob die optionalen Aktivitäten umgesetzt werden, sollte sich nach den Vorkenntnissen der Klasse richten, da darin spezifische Inhalte wie Messaging-Kommunikation und Videospiele behandelt werden. Die wissenschaftliche Literatur zeigt, dass Maßnahmen der Gesundheitsförderung im schulischen Kontext besonders wirksam sind, wenn sie kontinuierlich durchgeführt und in eine zusammenhängende Unterrichtsreihe eingebettet werden. Die Umsetzung der Unterrichtsreihe ermöglicht es einerseits, die Lebenskompetenzen der Schüler zu stärken, und andererseits Botschaften zur Prävention von Risikoverhalten sowie zur Förderung des psychosozialen Wohlbefindens von Kindern zu vermitteln.

Die vorgesehenen Aktivitäten wurden so konzipiert, dass sie von Lehrpersonen unabhängig von ihrem Unterrichtsstil und den Eigenschaften der Klasse umgesetzt werden können. Es wird empfohlen, die verpflichtenden Unterrichtseinheiten in der Reihenfolge durchzuführen, in der sie vorgestellt und beschrieben werden. Die Abfolge der Aktivitäten ermöglicht es, schrittweise komplexere und differenziertere Themen zu behandeln, sodass die Schüler Zeit haben, ein Bewusstsein für ihre eigenen Vorstellungen und Nutzungsweisen digitaler Technologien zu entwickeln.

Die Unterrichtsaktivitäten sind so konzipiert, dass sie flexibel und dynamisch in einem multidisziplinären Kontext umgesetzt werden können. Es wird empfohlen, die Unterrichtsreihe im Rahmen des regulären Unterrichts durchzuführen und dabei auch mit anderen Kollegen zusammenzuarbeiten, die nicht direkt an der Initiative beteiligt sind. Für jede Aktivität werden Anregungen gegeben, wie innerhalb des eigenen Fachs und gegebenenfalls auch anderer Fächer Verbindungen hergestellt werden können, um die behandelten Themen aufzugreifen und zu vertiefen. Diese Anregungen können nach Ermessen der Lehrperson ergänzt, erweitert oder angepasst werden. Die Vertiefung der mit der Klasse durchgeführten

Aktivitäten ist von grundlegender Bedeutung, damit sich die vermittelten Inhalte festigen können.

Die Aktivitäten werden von der Lehrperson gemeinsam mit der gesamten Klasse unter Anwendung einer aktiv-partizipativen Methodik durchgeführt.

Die Schüler sind unmittelbar in den Lernprozess sowie in die Aneignung von Wissen und Fähigkeiten eingebunden und sollen daher als aktive Beteiligte der Aktivitäten betrachtet werden. Die Einbeziehung der gesamten Klassengruppe ist erforderlich, da Veränderungen von Einstellungen und Verhaltensweisen mit Gleichaltrigen geteilt werden müssen. Je besser die Lehrperson in der Lage ist, aktive und partizipative Lehrmethoden anzuwenden und Gruppendynamiken innerhalb der Klasse zu steuern, desto wirksamer wird die Maßnahme sein.

Die Lehrperson sollte bei der Durchführung der Aktivitäten sowohl kommunikative als auch räumliche Aspekte berücksichtigen. Einerseits geht es darum, aktiv und wertfrei zuzuhören und die Beiträge der einzelnen Schüler wertzuschätzen. Andererseits gilt es, je nach Eigenschaften der Schule und der Klasse den geeigneten Ort für die Durchführung der Aktivitäten auszuwählen.

Viele der vorgeschlagenen Aktivitäten werden in Zweiergruppen oder Kleingruppen durchgeführt. Für die Bildung dieser Gruppen wird empfohlen, Kriterien anzuwenden, die unter Berücksichtigung der Beziehungsdynamiken innerhalb der Klasse als geeignet erscheinen. Ziel ist es, Konflikte sowie dominantes oder ausgrenzendes Verhalten einzelner Schüler zu vermeiden.

Das Lehr- und Lernmaterial basiert auf dem Konzept des *Edutainment*, da Lernen im Entwicklungsalter durch spielerische Aktivitäten erleichtert wird. Gleichzeitig liegt es in der Verantwortung der Lehrperson, das Verständnis für die Ernsthaftigkeit der behandelten Themen zu vermitteln.

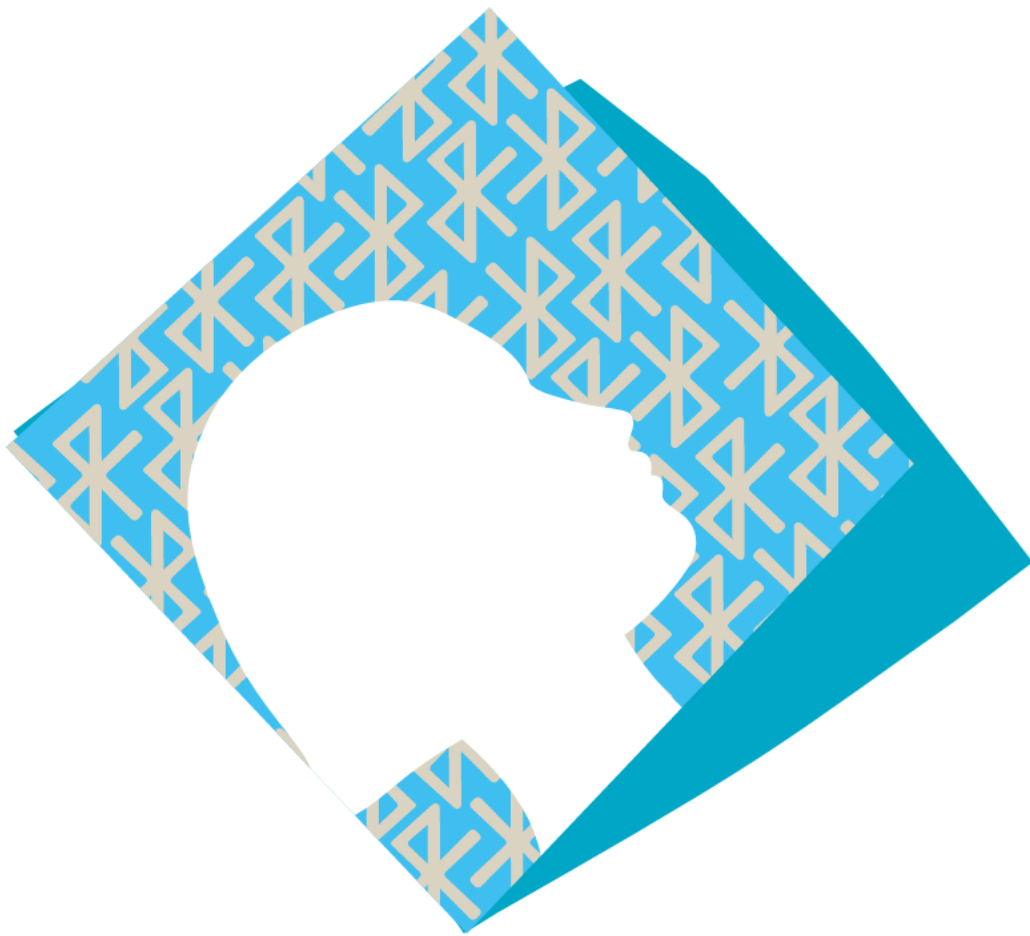
Bibliographie

Bonaccini S., Contini A. (Hrsg.), 2019.
Il digital storytelling nella scuola dell'infanzia.
Contesti, linguaggi e competenze.
Parma: Edizioni Junior.

Gui M., 2019.
Il digitale a scuola. Rivoluzione o abbaglio?
Bologna: Il Mulino.

Midoro V., 2016.
La scuola ai tempi del digitale. Istruzioni per costruire una scuola nuova.
Mailand: Franco Angeli.

Rivoltella P.C., 2017.
Media Education. Idea, metodo, ricerca.
Brescia: Editrice La Scuola.



„Technologie und ich“

Technologie und ich: Ausgehend von der Auswahl einiger Bilder, die verschiedene Aspekte der digitalen Welt repräsentieren, erstellen die Schüler gemeinsam eine Mindmap zu ihren Vorstellungen von digitaler Technologie und schließen die Aktivität mit einem Quiz über die digitale Welt ab.

Beschreibung der Aktivität

Die Aktivität gliedert sich in drei Phasen:

- 1) Einstieg
- 2) Bilder der Technologie
- 3) Quiz über die digitale Welt

1) EINSTIEG (5')

Die Lehrperson führt in die Aktivität ein und erklärt, dass man sich mit digitaler Technologie und ihrer Präsenz im Alltag von Kindern und Erwachsenen beschäftigen wird. Viele von uns besitzen digitale Geräte wie Fernseher, Tablets, Smartphones oder Spielkonsolen. Wie nutzen wir sie? Was denken wir darüber? Die Lehrperson erklärt, dass die Schüler während der Aktivität **ihre Meinung frei äußern können**, ohne Angst vor Noten oder Bewertungen haben zu müssen. Wichtig ist es, Meinungen, Zweifel und Erfahrungen aller zu sammeln und miteinander zu vergleichen.

2) BILDER DER TECHNOLOGIE (35'–45')

Die Lehrperson projiziert anschließend auf die digitale Tafel eine Montage aus 10 bis 12 Bildern zum Thema Technologie (downloadbar über den Blog <https://retesenzafili.it/manuali-download>). In dieser ersten Phase sollen die Schüler die Bilder lediglich betrachten, ohne sie zu kommentieren. **Die Bilder wurden ausgewählt, um verschiedene Aspekte der digitalen Welt darzustellen:** individuelle Nutzung oder Nutzung in der Gruppe, Werkzeug zur Erweiterung von Wissen und zur Förderung von Kreativität sowie Instrument für Arbeit, Kommunikation und Freizeit.

Die Bildmontage wird zweimal gezeigt, damit sich die Schüler die Bilder besser einprägen können. Nach einem ersten Gesamtdurchlauf zeigt die Lehrperson die Bilder einzeln und beschreibt deren Inhalte.

Am Ende der Betrachtung bittet die Lehrperson jeden Schüler, individuell und schriftlich folgende Frage zu beantworten: „Welches Bild verbindest du mit deiner Vorstellung von Technologie? Erkläre kurz, warum.“ Jeder Schüler soll nur ein Bild auswählen. Die Erklärung darf dabei auch sehr einfach sein.

Nachdem alle Schüler ihre Wahl getroffen und begründet haben, fordert die Lehrperson sie auf, ihre Antworten vorzulesen, und notiert diese an der Tafel oder auf einem Plakat. Auf diese Weise entsteht innerhalb der Klasse eine **Übersicht über die unterschiedlichen Vorstellungen von digitaler Technologie**. Gemeinsam mit den Schülern kann die Lehrperson anschließend die Ergebnisse der einzelnen Antworten besprechen. Welche Bilder wurden am häufigsten

gewählt? Welche Begründungen wiederholen sich besonders häufig? Überwiegen Bilder, auf denen Menschen dargestellt sind, oder solche, auf denen technologische Geräte im Mittelpunkt stehen? Welche Bilder wurden hingegen nicht ausgewählt? Warum?

Die Lehrperson notiert einige Schlüsselbegriffe und Beobachtungen aus der Diskussion an der Tafel. Bevor zur nächsten Phase übergegangen wird, **fasst sie die wichtigsten Inhalte kurz zusammen** und hält zentrale Themen an der Tafel oder in einem separaten Dokument fest.

Beispiele dafür sind: Wann erleichtert digitale Technologie Beziehungen und wann erschwert sie sie? Sollten digitale Technologien von allen genutzt werden können oder sind Altersgrenzen sinnvoll? Was gewinnen wir durch digitale Technologien und was riskieren wir zu verlieren? Wie könnte die Technologie der Zukunft aussehen?

3) QUIZ ÜBER DIE DIGITALE WELT (20'–25')

Die Lehrperson teilt die Schüler in Gruppen mit drei bis vier Teilnehmern ein. Jede Gruppe soll die an der digitalen Tafel oder mit dem Beamer gezeigten Fragen möglichst schnell und korrekt beantworten. Das Quiz, das aus etwa zehn Fragen besteht (siehe Anhang 1), kann analog durchgeführt werden, indem die Klasse in Teams aufgeteilt wird. Die Gruppen beantworten die Fragen entweder mithilfe einer Fahne oder einer Klingel.

Im ersten Fall handelt es sich um ein Bewegungsspiel: Die Gruppensprecher müssen die Fahne holen, sobald sie die Antwort wissen. Wer zuerst ankommt, gewinnt. Im zweiten Fall erhält jede Gruppe ein akustisches Signalgerät, um die Fragen zu beantworten. Die Lehrperson wählt die geeignete Variante je nach Beziehungsdynamiken innerhalb der Klasse aus.

Am Ende des Spiels greift die Lehrperson die Fragen nochmals auf und kommentiert sie. Dabei geht sie insbesondere auf jene Fragen ein, bei denen die meisten Fehler gemacht wurden, und gibt den Schülern zusätzliche Informationen. Beispiele dafür sind die Rolle des Marktes, die Bedeutung der Privatsphäre und die Überprüfung von Online-Informationen.

Die Lehrperson beendet die Aktivität mit dem Hinweis, dass einige der in dieser ersten Aktivität aufgegriffenen Themen in den folgenden Einheiten nochmals behandelt und vertieft werden.

Die Lehrperson hat außerdem die Möglichkeit, weitere Themen im Zusammenhang mit Technologie anzusprechen und den Schülern korrekte Informationen zu vermitteln, beispielsweise zum Mindestalter für die Nutzung sozialer Netzwerke **(13 Jahre mit Zustimmung der Eltern)**.

ZIELGRUPPE

Die Aktivität richtet sich an Schüler der **vierten und fünften Grundschulklassen**.

SPEZIFISCHE ZIELE

- Bereits in der Klasse vorhandene Konsumgewohnheiten und Kenntnisse im Umgang mit digitalen Technologien erfassen.
- Vorherrschende Vorstellungen in Bezug auf digitale Technologie sichtbar machen.
- Den Schülern Informationen und Kompetenzen für einen kritischen und bewussten Umgang mit digitaler Technologie vermitteln.
- Zweifel, Fragen, Diskussionen und den Austausch unterschiedlicher Meinungen zur Nutzung digitaler Technologien fördern.

SPEZIFISCHE LEBENSKOMPETENZEN

Kritisches Denken; Selbstwahrnehmung; Entscheidungen treffen.

DAUER

Die Aktivität dauert etwa 60 bis 75 Minuten. Die genaue Dauer hängt davon ab, wie viel Zeit der Diskussion nach der Auswahl der Bilder in der zweiten Phase gewidmet wird.

RÄUME UND MATERIALIEN

Die Aktivität kann in einem gewöhnlichen Klassenraum durchgeführt werden.

Für Phase 2 („Bilder der Technologie“) werden folgende Materialien benötigt: eine interaktive Tafel oder ein mit einem Computer verbundener Beamer, die entsprechenden Bilder sowie eine klassische Tafel und/oder Plakate.

Für Phase 3 (Quiz über die digitale Welt) werden ebenfalls eine interaktive Tafel oder ein Beamer zur Anzeige der Fragen benötigt. Das weitere Material (eine Fahne oder eine Klingel) hängt von der gewählten Spielvariante ab.

VERKNÜPFUNGEN MIT DEM UNTERRICHT / FÄCHERÜBERGREIFENDE ANREGUNGEN

Die Aktivität ermöglicht die Arbeit an einigen der acht **Schlüsselkompetenzen**, die in der Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18.12.2006 definiert wurden: digitale Kompetenz, soziale und bürgerschaftliche Kompetenzen sowie Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit.

Kunst: Die Lehrperson kann ausgehend von den Bildern, die in der Anfangsphase der Aktivität betrachtet wurden, eine gezielte Übung entwickeln.

Geschichte: Die Lehrperson kann die Entstehung digitaler Technologien und sozialer Medien vertiefend behandeln.

Informatik: Viele Fragen des Quiz über die digitale Welt bieten Anknüpfungspunkte für den Informatikunterricht. Vertieft werden kann beispielsweise die Tatsache, dass die digitale Codierung von Bildern und Videos ihre Bearbeitung mit einfachen Schnitt- und Bearbeitungsprogrammen ermöglicht. Daher sollte stets hinterfragt werden, ob das, was online gesehen oder gelesen wird, verlässlich ist oder nicht.

Mathematik: Die Lehrperson kann andere Kollegen darum bitten, den Fragebogen auch in anderen Klassen einzusetzen und die Ergebnisse anschließend gemeinsam mit der eigenen Klasse auszuwerten.

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

Bericht „Digital 2020“ von **We Are Social** zur Nutzung digitaler Technologien:
<https://wearesocial.com/digital-2020>

Tisseron S., 2016.

3 6 9 12. ***Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali.***
Brescia: Editrice La Scuola.

TECHNOLOGIE UND ICH

15 von 51



„Ich & ihr, ich & die anderen“

Ich & ihr, ich & die anderen: Im Rahmen eines Gruppenspiels werden Risiken und Chancen der Online-Verbreitung von Informationen thematisiert und ein Video zur sicheren Nutzung des Internets angesehen.

Beschreibung der Aktivität

Die Aktivität gliedert sich in drei Phasen:

- 1) Gruppenspiel
- 2) Diskussion der Ergebnisse des Gruppenspiels
- 3) Vorführung eines thematischen Videos

1) GRUPPENSPIEL (60')

Die Lehrperson führt in die Aktivität ein und schlägt ein Gruppenspiel vor: die Erstellung persönlicher Steckbriefe in Gruppen. Die Klasse wird dazu in zwei gemischte Gruppen aufgeteilt:

- **Gruppe 1 („Ich & ihr“):** Die Mitglieder der Gruppe stellen sich im Kreis auf. Jeder Schüler füllt einzeln das Arbeitsblatt „Ich & ihr“ (*siehe Anhang 2*) aus und beschreibt sich so, wie er sich im realen Leben seinen Mitschülern vorstellen würde.
- **Gruppe 2 („Ich & die anderen“):** Die Mitglieder der Gruppe bleiben an ihren Plätzen sitzen und füllen das Arbeitsblatt „Ich & die anderen“ (*siehe Anhang 3*) aus. Dabei beschreiben sie sich so, wie sie sich auf einer Webseite oder in einem sozialen Netzwerk präsentieren würden.

2) DISKUSSION DER ERGEBNISSE DES GRUPPENSPIELS (45')

Nach Abschluss der Aufgabe bittet die Lehrperson einige Schüler aus beiden Gruppen, ihr Arbeitsblatt vorzulesen. Anschließend eröffnet sie eine Diskussion über die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den beiden Formen der Selbstdarstellung und regt die Gruppe dazu an, weitere Überlegungen und Ergänzungen einzubringen. Im Mittelpunkt der Diskussion steht die Frage, welche persönlichen Informationen in unterschiedlichen Kontexten angemessen sind – je nachdem, an welchem Ort und gegenüber welchen Personen man sich präsentiert. So sollten sensible Daten wie Telefonnummer oder Wohnadresse beispielsweise nicht in einer öffentlichen Gruppe weitergegeben werden. Auch bei privaten Gruppen sollte sorgfältig abgewogen werden, ob und wann solche Informationen geteilt werden. Ein weiterer möglicher Diskussionspunkt betrifft das Bild, das jeder Mensch durch seine Veröffentlichungen von sich selbst zeichnet. Im Internet „bin“ ich die Informationen, die ich über mich selbst preisgebe. Die Perspektive kann aber auch umgekehrt werden: Was wir online sehen, ist oft das Ergebnis bewusster Entscheidungen darüber, was veröffentlicht wird. YouTuber und Influencer achten beispielsweise genau darauf, welche Inhalte sie veröffentlichen, in welchen Abständen sie dies tun und auf welche Kommentare sie reagieren.

Anschließend vermittelt die Lehrperson der Klasse Informationen, die helfen, emotionale, kognitive und ethische Aspekte der Weitergabe persönlicher Daten im Internet besser zu verstehen. Dazu gehören etwa die Risiken, die mit der Nachverfolgbarkeit von Aktivitäten oder mit der Verbreitung und Veröffentlichung persönlicher Informationen und Bilder verbunden sind. Hilfreich kann beispielsweise der Hinweis sein, dass bei Online-Formularen in der Regel nur die mit einem Sternchen gekennzeichneten Felder verpflichtend sind. Daher ist es möglich – wie bei der soeben durchgeführten Aktivität –, nur bestimmte Informationen anzugeben. Ein ähnliches Gespräch kann über Apps geführt werden, die für ihre Nutzung Zugriff auf Inhalte des Mobiltelefons verlangen, etwa auf Kontakte, den Standort oder die Fotogalerie. Die Diskussion kann durch einige Fragen angeregt werden: Funktioniert die App auch dann, wenn ich diese Zustimmung nicht erteile? Warum verlangt der Entwickler der App, dass wir diese Informationen bereitstellen?

3) VORFÜHRUNG EINES VIDEOS ZUR SICHEREN NUTZUNG DES INTERNETS (15')

Zum Abschluss der Aktivität kann die Lehrperson einen kurzen Videoclip mit dem Titel „Sichere Nutzung des Internets“ zeigen, der unter folgender Adresse verfügbar ist: <https://shorturl.at/uYtxa> (die Videodatei wird auf *Google Drive* gehostet)

Anschließend kann sie die Kinder fragen, welche Botschaften sie für besonders wichtig halten oder welche Informationen für sie neu waren.

ZIELGRUPPE

Die Aktivität richtet sich an Schüler der vierten und fünften Grundschulklassen.

SPEZIFISCHE ZIELE

- Die Schüler an das Thema Internet und soziale Netzwerke als Umgebungen mit vielfältigen Möglichkeiten für Inhalte und Beziehungen heranzuführen.
- Kritisches Denken über den Unterschied zwischen öffentlichem und privatem Bereich fördern, insbesondere in Bezug darauf, welche Informationen zur eigenen Identität weitergegeben werden sollten.
- Zum Nachdenken anregen, wie wir uns in digitalen Umgebungen präsentieren, die zunehmend zu einer sozialen Dimension unseres Lebens werden.
- Kenntnisse über die emotionalen, kognitiven und ethischen Aspekte der Online-Verbreitung sensibler Daten vermitteln.

SPEZIFISCHE LEBENSKOMPETENZEN

Selbstwahrnehmung; effektive Kommunikation; kritisches Denken.

DAUER

Die Aktivität dauert etwa zwei Stunden.

RÄUME UND MATERIALIEN

Die Aktivität kann in einem gewöhnlichen Klassenraum durchgeführt werden, sofern ausreichend Platz vorhanden ist, um die Schüler in zwei Gruppen aufzuteilen. Benötigt werden die Arbeitsblätter zu den Aktivitäten, bunte Filzstifte, Klebstoff, Scheren sowie das genannte Video: <https://shorturl.at/uYtxa>

VERKNÜPFUNGEN MIT DEM UNTERRICHT / FÄCHERÜBERGREIFENDE ANREGUNGEN

Die Aktivität ermöglicht die Arbeit an einigen der acht **Schlüsselkompetenzen**, die in der Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18.12.2006 definiert wurden: digitale Kompetenz, soziale und bürgerschaftliche Kompetenzen sowie Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit.

Deutsch: Die Lehrperson kann vorschlagen, einen Aufsatz zu den Themen zu verfassen, die im Verlauf der Aktivität aufgegriffen und vertieft wurden.

Informatik: Die Aktivität ermöglicht eine vertiefende Auseinandersetzung mit der technischen Funktionsweise von Netzwerken. Was ist ein Server? Wo befinden sich die Server der am häufigsten genutzten Messaging-Dienste und sozialen Netzwerke? Was geschieht technisch mit einer Nachricht, wenn sie an ein anderes Gerät gesendet wird?

Fremdsprachen: Die Lehrperson kann gemeinsam mit den Schülern einige Arbeitsblätter „Ich & ihr / Ich & die anderen“ übersetzen.

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

Google-Kurzfilm „Schütze deine persönlichen Informationen“:
<https://shorturl.at/lahkA> (die Videodatei wird auf *Google Drive* gehostet)
Ippolita, 2016. Anime elettrica. Mailand: Jaca Book.
Riva G., 2016. I social network. Bologna: Il Mulino.

NOTIZEN

ICH & IHR, ICH & DIE ANDEREN

[illegible]



„Risiko: Umgang mit Zeit und übermäßiger Medienkonsum“

Risiko: Umgang mit Zeit und exzessive Nutzung: Nach der Teilnahme an einer Aktivität namens „Risiko-Skala“ sehen die Schüler kurze Videos, die vor dem Ende unterbrochen werden. Anschließend überlegen sie, wie die Geschichten weitergehen oder enden könnten.

Beschreibung der Aktivität

Diese Aktivität soll die Kinder dazu anregen, über das Konzept des Risikos und über die Zeit nachzudenken, die sie für die Nutzung digitaler Technologien aufwenden, insbesondere im Hinblick auf den täglichen Medienkonsum und einen möglichen Kontrollverlust.

Die Aktivität gliedert sich in zwei Phasen:

- 1) Risiko-Skala
- 2) Denke dir das Ende aus

1 RISIKO-SKALA (45')

Die Lehrperson legt auf dem Boden einen Papierstreifen aus, auf dem die Zahlen von 1 (minimales Risiko) bis 10 (maximales Risiko) vermerkt sind. Alle Teilnehmer hören sich die von der Lehrperson vorgelesenen Situationen an und positionieren sich entsprechend ihrer persönlichen Einschätzung des Risikos, das sie einzugehen bereit wären, wenn sie selbst davon betroffen wären. Die vorgestellten Situationen sind unterschiedlich und betreffen nicht nur Risiken im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Medien, etwa die Verbreitung sensibler Informationen oder die Verwendung einer feindseligen Sprache. Sie thematisieren auch die Möglichkeit, Regeln, Verbote oder Aufforderungen unterschiedlicher Art zu missachten. Kinder, die sich nahe bei der 1 positionieren, würden weniger riskieren, jene in der Nähe der 10 mehr. Wer sich in der Mitte aufstellt, gilt als unentschlossen.

Nach der Positionierung fordert die Lehrperson die Kinder auf, ihre Entscheidung zu begründen, gegebenenfalls auch in der Gruppe. Nachdem sie die Begründungen der anderen gehört haben, können die Kinder ihre Position verändern. Auf diese Weise entsteht ein Moment der persönlichen Reflexion und der Selbstwahrnehmung des eigenen Verhaltens. Häufig bilden sich Gruppen an den beiden Enden der Skala, während einige Teilnehmer in der Mitte bleiben.

Die Aktivität sollte zügig durchgeführt werden. Ziel ist es, den Kindern die Möglichkeit zu geben, sich dem Thema anzunähern und visuell zu verstehen, wie Risiko im Allgemeinen wahrgenommen wird, ohne sich auf die einzelnen Situationen zu konzentrieren. Der Lehrperson wird empfohlen, die unten angeführten Fragen entsprechend den Merkmalen ihrer Klasse auszuwählen.

- Ich habe schlechte Noten bekommen und meine Eltern verbieten mir, Videospiele zu spielen. Ich bin allein mit meiner Schwester zu Hause. Würde ich es wagen?
- Ein Freund lädt mich ein, ein Videospiel zu spielen, bei dem ich mich unwohl fühle. Würde ich es wagen?
- Morgen habe ich eine Prüfung und weiß schon jetzt, dass sie schlecht laufen wird. Ich verstecke das Handy meiner Mutter, damit sie das elektronische Klassenregister zumindest nicht sieht, bis ich nach Hause komme. Würde ich es wagen?

- Ich bin auf Schulausflug und meine Freunde schlagen vor, ein peinliches Foto von einem Mitschüler oder einer Mitschülerin zu machen. Würde ich es wagen?
- Während ich im Internet recherchiere, erscheint ein Werbebanner, das mir eine Reise verspricht, wenn ich darauf klicke. Würde ich darauf klicken?
- Ich möchte einem Mitschüler oder einer Mitschülerin eine Nachricht schicken, um ihm oder ihr zu sagen, dass ich ihn oder sie mag. Würde ich es wagen?
- Mein Ball ist in einen Hof geflogen und um ihn zurückzuholen, muss ich über eine hohe Mauer klettern. Würde ich es wagen?

2 DENKE DIR DAS ENDE AUS (45')

Mithilfe der digitalen Tafel oder eines an einen Beamer angeschlossenen Computers zeigt die Lehrperson das Video „Are you living an online life?“ (verfügbar auf YouTube unter: www.youtube.com/watch?v=DXpJsdNtd0) und **unterbricht es bei 0'37"**. Das Video zeigt eine bewusst überzeichnete Situation, in der die Nutzung von Technologie dazu führt, dass einer Person in Schwierigkeiten nicht geholfen wird. Die Lehrperson fordert die Schüler auf, sich das Ende des Videos auszudenken, und teilt die Klasse dazu in Gruppen von vier bis fünf Personen ein. Die Kinder haben fünfzehn Minuten Zeit, um gemeinsam zu entscheiden, wie die Geschichte enden soll. Anschließend berichtet ein Sprecher jeder Gruppe der Klasse über das Ergebnis. Die Teilnehmer können das Ende der Geschichte mündlich erzählen, Notizen auf eigens dafür bereitgestellten Blättern festhalten, eine Zeichnung anfertigen oder andere Ausdrucksformen wählen.

Anschließend zeigt die Lehrperson ein zweites Video mit dem Titel „Sometimes you need to disconnect to make a connection“ (verfügbar auf YouTube unter: www.youtube.com/watch?v=9U8Qhs96SU4) und **unterbricht es bei 1'16"**. In diesem Fall werden vier Situationen gezeigt, die dem Alltag deutlich näherstehen. Erneut wird die Nutzung von Technologie als etwas dargestellt, das Distanz zwischen Menschen schaffen kann. Die Lehrperson teilt die Klasse in vier Gruppen auf und weist jeder Gruppe eine der im Video dargestellten Situationen zu (ein Mädchen, das stolpert; ein Junge, der einen Elfmeter verwandelt; ein Mädchen, das Fahrradfahren lernen möchte; ein junges Paar, das zum Abschlussball aufbricht). Die Gruppen sollen sich anschließend die Fortsetzung der jeweiligen Geschichte ausdenken.

Nachdem die Sprecher der einzelnen Gruppen ihre Ergebnisse vorgestellt haben, kann die Lehrperson die Schüler dazu anregen, **über die Zeit** nachzudenken, die sie digitalen Medien widmen, und über die Folgen, die ein übermäßiger Gebrauch im Alltag haben kann. Wie bewusst sind wir uns unseres Verhaltens und welche Gewohnheiten beeinflussen uns, ohne dass wir darüber nachdenken? An welche anderen Situationen erinnern uns die im Video gezeigten Beispiele? Welche Lösungen können uns – Kindern wie Erwachsenen – helfen, digitale Technologien bewusster zu nutzen?

Zum Abschluss kann die Lehrperson die Videos vollständig zeigen und die von den Schülern entwickelten Enden mit den Enden vergleichen, die von den Autoren der Videos gewählt wurden.

ZIELGRUPPE

Die Aktivität richtet sich an Schüler der vierten und fünften Grundschulklassen.

SPEZIFISCHE ZIELE

- Die Schüler dazu anregen, kritisch über die Zeit nachzudenken, die sie für die Nutzung digitaler Medien aufwenden.
- Das Bewusstsein für die Risiken fördern, denen wir im Alltag aufgrund der Nutzung digitaler Technologien ausgesetzt sind – sowohl auf individueller als auch auf zwischenmenschlicher Ebene.
- Die Fähigkeit zur Gruppenarbeit und die Kommunikation unter Gleichaltrigen stärken.

SPEZIFISCHE LEBENSKOMPETENZEN

Effektive Kommunikation; kritisches Denken; kreatives Denken.

DAUER

Die Aktivität dauert etwa eineinhalb Stunden.

RÄUME UND MATERIALIEN

Die Aktivität kann in einem gewöhnlichen Klassenraum durchgeführt werden, sofern ausreichend Platz vorhanden ist, um den Papierstreifen von mindestens zwei Metern Länge auszulegen. Benötigt werden farbiges Klebeband, Papierblätter, ein Beamer mit Lautsprechern oder eine interaktive Tafel sowie ein Computer.

VERKNÜPFUNGEN MIT DEM UNTERRICHT / FÄCHERÜBERGREIFENDE ANREGUNGEN

Die Aktivität ermöglicht die Arbeit an einigen der acht Schlüsselkompetenzen, die in der Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18.12.2006 definiert wurden: soziale und bürgerschaftliche Kompetenzen sowie Kulturbewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit.

Deutsch: Die Entwicklung des Endes der Geschichte im zweiten Teil der Aktivität kann anschließend durch das Verfassen eines Textes vertieft werden, der die verschiedenen Vorschläge aufgreift und miteinander in Einklang bringt. Falls sehr unterschiedliche Enden entstehen, können mehrere Texte verfasst werden.

Informatik: Eine interessante Vertiefung betrifft die Funktionsweise von YouTube. Die Lehrperson kann den Schülern zeigen, wie die Plattform Nutzer durch automatische Wiedergabe und seitliche Videovorschläge dazu anregt, immer weitere Videos anzusehen. Außerdem kann sie zeigen, wie sich die automatische Wiedergabe deaktivieren lässt.

Kunst: Der Text kann auch in eine Bildergeschichte umgewandelt werden, die mithilfe von Zeichnungen, Fotos und kurzen Bildunterschriften gestaltet wird.

NOTIZEN

RISIKO: UMGANG MIT ZEIT UND EXZESSIVE NUTZUNG

[illegible]



„Was ich mitnehme“

Was ich mitnehme: Abschließende Aktivität, die das im Verlauf der Unterrichtsreihe Erarbeitete aufgreift. Dazu entwickeln die Schüler einen Slogan oder erstellen eine Zeichnung, um die während der Aktivitäten vermittelten Botschaften darzustellen.

Hinweis: Diese abschließende Reflexionsübung findet nach den drei Pflichtaktivitäten oder – sofern durchgeführt – nach den beiden nachfolgenden optionalen Aktivitäten statt.

Beschreibung der Aktivität

Diese Abschlussaktivität dient dazu, die Inhalte der Unterrichtsreihe noch einmal aufzugreifen und die Schüler dazu anzuregen, darüber nachzudenken, was sie im Verlauf der verschiedenen Aktivitäten gelernt und verinnerlicht haben.

Die Lehrperson teilt die Klasse in drei oder vier Gruppen mit jeweils höchstens fünf Schülern ein und fordert jede Gruppe auf, die Frage „Was nehme ich mit nach Hause?“ zu beantworten. Dazu sollen die Schüler einen Slogan entwickeln und/oder eine Zeichnung gestalten, die die gemeinsam durchlaufene Unterrichtsreihe zusammenfasst. Dabei geht es darum, die während der Aktivitäten vermittelten und aufgenommenen Botschaften grafisch oder auf andere Weise darzustellen. Die Lehrperson kann die Schüler dazu anregen, darüber nachzudenken, was sie durch die Teilnahme an der Unterrichtsreihe verstanden und gelernt haben. Die Schüler gestalten ein Plakat, indem sie zeichnen oder Texte und Bilder aus von der Lehrperson bereitgestellten Zeitschriften ausschneiden. Für die Aktivität stehen – nach Ermessen der Lehrperson – 20 bis 40 Minuten zur Verfügung.

Nach Abschluss der Arbeit wählt jede Gruppe einen Sprecher, der das Plakat der Klasse vorstellt und die wichtigsten Botschaften erläutert, die die Schüler mitgenommen haben. Außerdem stellt er die Themen vor, die ihnen während der Unterrichtsreihe besonders gefallen oder ihr Interesse besonders geweckt haben. Anschließend **kann die Lehrperson entscheiden, die Arbeiten** in der Klasse oder in gemeinsam genutzten Bereichen der Schule (z. B. Fluren oder auch von anderen Klassen genutzten Räumen) **auszuhängen**, um den Austausch unter Gleichaltrigen zu fördern.

ZIELGRUPPE

Die Aktivität richtet sich an Schüler der **vierten und fünften Grundschulklassen**.

SPEZIFISCHE ZIELE

- Die Schüler dazu anregen, kritisch über die Aktivitäten nachzudenken, an denen sie teilgenommen haben, und dabei die wichtigsten sowie die am meisten geschätzten Themen und Aspekte herauszuarbeiten.
- Das Bewusstsein für die eigenen Lernerfahrungen fördern.
- Die kreativen und kommunikativen Fähigkeiten der Schüler stärken.
- Die Fähigkeit zur Gruppenarbeit und die Kommunikation unter Gleichaltrigen stärken.

SPEZIFISCHE LEBENSKOMPETENZEN

Effektive Kommunikation; kritisches Denken; kreatives Denken.

DAUER

Die Aktivität dauert 40 bis 60 Minuten.

RÄUME UND MATERIALIEN

Die Aktivität kann in einem gewöhnlichen Klassenraum durchgeführt werden, sofern ausreichend Platz vorhanden ist, um die Schüler in Gruppen aufzuteilen. Benötigt werden bunte Filzstifte oder Buntstifte, Klebstoff, Scheren, Zeitschriften zum Ausschneiden sowie Papierblätter oder Plakate.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



*„Nachrichten, die ich erhalten möchte –
und solche, die ich nicht erhalten möchte“*

Nachrichten, die ich erhalten möchte – und solche, die ich nicht erhalten möchte: Dies ist eine optionale Unterrichtseinheit zum Thema Messenger-Kommunikation. Das Thema wird durch ein Lesespiel in Zweiergruppen behandelt, das auch als Rollenspiel durchgeführt werden kann. Ziel ist es, das Bewusstsein für die Folgen schriftlicher und mündlicher Kommunikation zu stärken.

Beschreibung der Aktivität

Die Aktivität gliedert sich in drei Phasen:

- 1) Verfassen von Nachrichten, die man erhalten möchte – und solchen, die man nicht erhalten möchte (20')
- 2) Lesespiel in Zweiergruppen (20')
- 3) Einsammlung des Materials und Diskussion der Ergebnisse

1) VERFASSEN VON NACHRICHTEN, DIE MAN ERHALTEN MÖCHTE – UND SOLCHEN, DIE MAN NICHT ERHALTEN MÖCHTE (20')

Die Lehrperson besorgt zwei Blöcke mit Post-its oder kleinen Kärtchen in unterschiedlichen Farben. Die Zettel der einen Farbe dienen zum Verfassen einer positiven Nachricht, jene der anderen Farbe zum Verfassen einer negativen Nachricht. Jeder Schüler erhält einen Zettel mit der Aufgabe, den Text einer fiktiven WhatsApp-Nachricht zu schreiben. Auf die Zettel der einen Farbe schreiben die Schüler eine „Nachricht, die ich erhalten möchte“ (also eine positive Nachricht, die Wohlbefinden hervorruft), auf die Zettel der anderen Farbe eine „Nachricht, die ich nicht erhalten möchte“ (also eine negative Nachricht, die Unbehagen auslöst). Ein Bezug zu eigenen Erlebnissen ist nicht erforderlich, aber möglich.

2) LESESPIEL IN ZWEIERGRUPPEN (20')

Anschließend sammelt die Lehrperson die Zettel ein und verteilt sie zufällig an die Schüler, die in Zweiergruppen zusammensitzen. Jede Zweiergruppe erhält einen Zettel mit einer positiven und einen mit einer negativen Nachricht. Die Mitglieder der Zweiergruppe lesen einander die Nachrichten vor und fragen sich anschließend: „Du hast diese Nachricht erhalten. Wie fühlst du dich?“. Alle zwei bis drei Minuten läutet die Lehrperson eine Glocke und fordert die Schüler auf, den Platz zu wechseln und neue Zweiergruppen zu bilden. Um den Schülern die Möglichkeit zu geben, mehr Nachrichten kennenzulernen, kann die Lehrperson außerdem entscheiden, dass beim Platzwechsel auch die Zettel getauscht werden.

Das Spiel wird über fünf bis sechs Runden fortgesetzt. Anschließend sammelt die Lehrperson das Material wieder ein.

3) EINSAMMLUNG DES MATERIALS UND DISKUSSION DER ERGEBNISSE (20')

Die Lehrperson hängt die eingesammelten Zettel an die Wände des Klassenzimmers, aufgeteilt auf zwei Plakate oder zwei verschiedene Bereiche (wichtig ist, dass die Trennung zwischen positiven und negativen Nachrichten erkennbar bleibt), und bespricht mit den Schülern die

Ergebnisse des Lesespiels in Zweiergruppen. Im Allgemeinen wird sie versuchen, das Bewusstsein für die Folgen schriftlicher und mündlicher Kommunikation zu fördern, die manchmal impulsiv oder oberflächlich erfolgt und Auswirkungen auf den Empfänger haben kann. Insbesondere sollte sie die Schüler dazu anregen, darüber nachzudenken, wie die Verwendung bestimmter Ausdrücke (z. B. „Streber“, „Loser“, „Depp“, „Idiot“ usw.) das Selbstwertgefühl der betroffenen Person beeinträchtigen oder negative Gefühle hervorrufen kann und wie umgekehrt ein Kompliment (z. B. „Du bist gut darin ...“, „Ich mag deinen Haarschnitt“, „Du spielst sehr gut ...“) das Selbstvertrauen des Empfängers stärken kann. Die Lehrperson sollte dabei auch auf die Nutzung digitaler Technologien eingehen und verdeutlichen, wie häufig solche Mechanismen dort anzutreffen sind. Das Spiel in Zweiergruppen fördert die Fähigkeit, sich in andere hineinzusetzen, und das Bewusstsein dafür, dass ein und dieselbe Nachricht unterschiedliche Reaktionen hervorrufen kann.

Zum Abschluss könnte die Lehrperson den Schülern das Video „Manifest der gewaltfreien Kommunikation“ zeigen (verfügbar nur in italienischer Sprache auf YouTube unter: www.youtube.com/watch?v=QATKI1I-79Y) und die Schüler dazu anregen, nicht nur über negative Emotionen, sondern auch über positive Kommunikation nachzudenken.

VERTIEFUNGSAKTIVITÄT

Nach Ermessen der Lehrperson und sofern die Dynamik der Klasse dies zulässt, wird die Durchführung einer weiteren Vertiefungsaktivität empfohlen. Ziel ist es, die Schüler zum Nachdenken über Verhaltensweisen anzuregen, die sie spontan nach dem Erhalt einer positiven oder negativen Nachricht zeigen.

Die Lehrperson kann die Zettel erneut zufällig verteilen und die Reflexion mit der Frage anregen: **„Wie würdest du auf diese Nachricht reagieren?“**. Dieser Schritt regt die Kinder dazu an, sich bewusst zu machen, welche Verhaltensweisen der Erhalt einer bestimmten Nachricht auslösen kann. Die Lehrperson kann dabei auch die Bedeutung von Erwachsenen als Bezugspersonen hervorheben, wenn die vorgestellten Verhaltensweisen oder die hervorgerufenen Gefühle Unwohlsein auslösen.

Darüber hinaus kann ein Rollenspiel in Zweiergruppen durchgeführt werden. Hierzu werden einige der auf den Zetteln beschriebenen Situationen ausgewählt und einzelne Kinder gebeten, diese darzustellen, indem sie die möglichen Verhaltensweisen und Gefühle nachspielen, die dadurch hervorgerufen werden können.

Zum Abschluss bespricht die Lehrperson mit den Schülern die Auswirkungen des **Rollenspiels** und insbesondere den emotionalen Einfluss, den unsere Art zu kommunizieren auf andere Menschen haben kann.

ZIELGRUPPEN

Die Aktivität richtet sich an Schüler der vierten und fünften Grundschulklassen.

SPEZIFISCHE ZIELE

Bewusstsein für die Auswirkungen der Kommunikation auf Gefühle und Beziehungen fördern.

Die Entwicklung eines empathischen Umgangs mit der Person fördern, mit der man während einer realen oder virtuellen Kommunikation in Beziehung tritt.

SPEZIFISCHE LEBENSKOMPETENZEN

Umgang mit Gefühlen; effektive Kommunikation und Beziehungsfähigkeit; kritisches Denken.

DAUER

Die Aktivität dauert ein bis zwei Stunden.

RÄUME UND MATERIALIEN

Die Aktivität kann in einem normalen Klassenzimmer durchgeführt werden. Benötigt werden die Arbeitsmaterialien der Aktivität, zwei Plakate sowie Klebeband zum Befestigen an der Wand.

VERKNÜPFUNGEN MIT DEM UNTERRICHT / FÄCHERÜBERGREIFENDE ANREGUNGEN

Die Aktivität ermöglicht es, einige der acht Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen laut Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18.12.2006 zu behandeln: digitale Kompetenz, soziale und bürgerschaftliche Kompetenz, Bewusstheit und kulturelles Ausdrucksvermögen.

Deutsch: Die Lehrperson kann eine Aufgabe zu Adjektiven, Synonymen, Antonymen oder zur Bedeutung von Wörtern gestalten.

Informatik: Die Lehrperson kann eine kurze Vertiefung zur Geschichte der Emoticons und Emojis vorbereiten.

Englisch: Die Lehrperson kann mit den Schülern die Website *Emojipedia* (<https://emojipedia.org/>) erkunden, die die verschiedenen Bedeutungen von Emoticons und Emojis erklärt. Die Aktivität ermöglicht es, neue Wörter und sprachliche Ausdrücke kennenzulernen, da die Website vollständig in englischer Sprache ist.

Kunst: Die Lehrperson kann eine Aufgabe zur Gestaltung individueller Emoticons durchführen.

Naturwissenschaften: Die Lehrperson kann eine Vertiefung dazu vorbereiten, wie unser Körper auf Gefühle reagiert.

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

Parole O_stili: <https://paroleostili.it/>

Emojipedia: <https://emojipedia.org/>

Das Rollenspiel ist eine aktive Lehr- und Lernmethode, die zu den Simulationsverfahren gehört. Beim Rollenspiel übernehmen die Darsteller bestimmte Rollen und treten miteinander in Interaktion, während die übrigen Teilnehmer als Beobachter der dargestellten Kommunikations- und Beziehungsprozesse fungieren. Die Simulation bezieht sich auf eine realitätsnahe Situation und geht mit einer hohen emotionalen Beteiligung der Teilnehmer einher. Im Anschluss an die Darstellung werden die Geschehnisse, die zwischenmenschlichen Dynamiken und die Art und Weise, wie die Rollen ausgeübt wurden, **gemeinsam analysiert und diskutiert**. Diese Methode fördert das Lernen durch Handeln, Nachahmung, Beobachtung des Verhaltens anderer und die Analyse der Interaktionen, die während der Simulation stattfinden. Die Methode gliedert sich in folgende Phasen:

- 1) Die Lehrperson führt kurz in die Ausgangssituation ein, gibt einige allgemeine Informationen und weist den Teilnehmern die Rollen zu.
- 2) Die Teilnehmer übernehmen die ihnen zugewiesenen Rollen auf Grundlage eines Profils, das die Rollen und den Kontext der dargestellten Situation beschreibt.
- 3) Nach Abschluss des Rollenspiels findet eine Diskussion zwischen Darstellern und Beobachtern statt. Dabei werden die zwischenmenschlichen Beziehungen sowie die dargestellten Probleme und Verhaltensweisen analysiert und die wichtigsten Botschaften herausgearbeitet, die sich aus der Diskussion ergeben. Ziel ist es, allen die Möglichkeit zu geben, ihre Eindrücke zur Darstellung zu äußern und dabei Meinungen, Sichtweisen und Gefühle zum Ausdruck zu bringen.

Alle dürfen sich zu Wort melden. Wichtig ist, dass die Beobachter gegenüber den Darstellern keine abschätzigen oder wertenden Kommentare äußern, sondern sich darauf beschränken, das zu kommentieren, was während des **Rollenspiels** sichtbar geworden ist.

Es ist nicht erforderlich, zu einheitlichen Lösungen zu gelangen.

Das Rollenspiel kann außerdem zwei Formen annehmen:

A) STRUKTURIERT: mit klaren Regeln zu Rollen, Inhalten und Ablauf der Diskussionen. Die Situation ist durch präzise Vorgaben gekennzeichnet. Diese Form des Rollenspiels legt den Schwerpunkt auf individuelle Verhaltensweisen durch den Vergleich zwischen der zugewiesenen und der tatsächlich gespielten Rolle.

B) UNSTRUKTURIERT ODER FREI: Der Schwerpunkt verlagert sich vom analytischen Prozess auf die Entdeckung neuer Handlungsmöglichkeiten. Die Materialien werden nicht so sorgfältig vorbereitet wie beim strukturierten Rollenspiel. Die Gruppe wählt die Themen aus, die sie für besonders relevant hält, und jeder kann eine beliebige Rolle übernehmen oder die Rollen werden innerhalb der Gruppe frei vergeben. Darüber hinaus kann die dargestellte Situation fiktiv oder tatsächlich erlebt worden sein.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



„Spiele, die wir spielen“

Spiele, die wir spielen: Spezifische optionale Aktivität zum Thema Videospiele, die durch einen Austausch in Zweiergruppen die Erstellung einer Übersicht über Videospielkonsum und Meinungen innerhalb der Klasse ermöglicht sowie Informationen zur Nutzung von Videospielen (Markt, Inhalte und Zeitaufwand) vermittelt.

Beschreibung der Aktivität

Diese Aktivität wird Lehrpersonen empfohlen, die über **Grundkenntnisse zur Welt der Videospiele** (wichtigste Genres und Titel, Funktionsweisen) verfügen und mehr über das Nutzungsverhalten von Kindern und die Entwicklung des heutigen Marktes erfahren möchten.

Die Aktivität gliedert sich in drei Phasen:

- 1) Einstieg
- 2) Gegenseitige Befragung in Zweiergruppen
- 3) Zusammenfassung der Ergebnisse

1) EINSTIEG (5')

Die Lehrperson stellt die Aktivität vor und erklärt, dass sich die Schüler mit dem Thema Videospiele beschäftigen werden. Unter anderem: Welche kennen wir? Welche gefallen uns? Was müssen wir beachten, wenn wir sie nutzen? Wie bei den vorherigen Aktivitäten sollen sich die Schüler frei fühlen, über ihre Erfahrungen zu berichten und ihre Meinungen zu äußern sowie diese mit jenen ihrer Mitschüler und der Lehrperson zu vergleichen.

2) GEGENSEITIGE BEFRAGUNG IN ZWEIERGRUPPEN (45')

Die Lehrperson teilt die Klasse in Zweiergruppen ein. Bei ungerader Schülerzahl bildet die Lehrperson gemeinsam mit einem Schüler eine Zweiergruppe. Jede Zweiergruppe erhält drei bzw. vier Post-its oder Kärtchen in drei unterschiedlichen Farben (empfohlen werden Grün, Gelb oder Blau sowie Rot). Die Schüler befragen sich gegenseitig anhand der folgenden Fragen:

- 1) Welche Videospiele spielst du? (*gelbes oder blaues Post-it/Kärtchen*)
- 2) Was gefällt dir an Videospielen am besten? (*grünes Post-it/Kärtchen*)
- 3) Was gefällt dir an Videospielen am wenigsten? (*rotes Post-it/Kärtchen*)
- 4) (**optional**) Was können uns Videospiele lehren? (*gelbes oder blaues Post-it/Kärtchen*)

Jedes Kind notiert die Antworten seines Gegenübers auf Zetteln in den verschiedenen Farben. Auf die **Frage 1 („Welche Videospiele spielst du?“)** kann mit „Keine“ geantwortet werden. **Bei den Fragen 2, 3 und 4 sind hingegen alle Schüler aufgefordert, eine Meinung zu äußern**, auch jene, die keine Videospiele nutzen. Es ist daher nicht möglich, mit „Ich weiß nicht“ zu antworten. Zulässig sind jedoch Antworten wie „Keine“ oder „Nichts“, wenn man der Ansicht ist, dass Videospiele keine positiven oder negativen Aspekte haben oder nichts lehren.

Die Lehrperson hängt vier Plakate an die Wand, eines für jede Frage. Alternativ kann die Tafel verwendet werden, die in vier Bereiche unterteilt wird. Nach Abschluss der Befragung bringen die Schüler ihre Zettel auf dem Plakat an, das der jeweiligen Frage entspricht. Auf diese Weise entsteht **eine Übersicht über den Videospielkonsum und die Meinungen der Klasse zu Videospielen.**

Die Lehrperson ordnet die auf den Plakaten gesammelten Antworten und bespricht sie gemeinsam mit der Klasse. In Bezug auf die erste Frage fordert sie die Schüler auf, die am häufigsten genannten Videospiele näher zu beschreiben: Wie spielt man sie? Warum gefallen sie? Wie viel Zeit wird dafür aufgewendet? Wer entwickelt diese Spiele? usw. Anschließend werden die drei weiteren Fragen diskutiert: Welche Aspekte wurden am häufigsten genannt? Gibt es Antworten, die sowohl bei den „guten Dingen“ als auch bei den „schlechten Dingen“ auftauchen? Was lehren Videospiele am häufigsten? Welche dieser Aspekte sind Kenntnisse, welche hingegen Fertigkeiten und Kompetenzen?

Die Diskussion ermöglicht es der Lehrperson, einige Informationen zu vermitteln und den Schülern Fragen zur Nutzung von Videospielen zu stellen. Es wird empfohlen, auf drei Themenbereiche einzugehen:

- **Markt.** Videospiele sind Produkte einer Branche, die heute im Vergleich zu anderen Unterhaltungsbranchen wie Musik und Film in Bezug auf Umsatz und Wachstum an der Spitze steht. Ein Videospiel wie Fortnite erzielte Einkünfte von rund zwei Milliarden Dollar pro Jahr. Die Entwicklerstudios von Videospielen investieren viel Geld, um ihre Produkte zu bewerben. Die Spiele werden so entwickelt und getestet, dass die Spieler möglichst viel Zeit damit verbringen, regelmäßig zurückkehren und Ingame-Käufe tätigen, also Spielelemente mit echtem Geld erwerben. Heutzutage werden immer mehr Spiele kostenlos vertrieben, um einen großen Nutzerkreis zu schaffen, der anschließend Spielelemente kauft und/oder Abonnements abschließt.
- **Zeit.** Wie die Ausführungen zum Markt verdeutlichen, sind Videospiele darauf ausgelegt, dass wir viel Zeit mit ihnen verbringen. Wie oft ist es schon vorgekommen, dass wir beim Spielen das Zeitgefühl verloren haben? Passiert das nur mit Videospielen oder auch in anderen Bereichen (z. B. auf YouTube)? Welche Strategien können wir nutzen, damit wir die Kontrolle über unsere Zeit nicht verlieren?
- **Inhalte.** Alle in Europa vertriebenen Videospiele werden von PEGI (Pan-European Game Information) mit einer Altersempfehlung (3, 7, 12, 16 oder 18) und Angaben zu den im Spiel enthaltenen Inhalten gekennzeichnet (z. B. Gewalt, Angst, Drogenbezug usw.). Es kann hilfreich sein, die Übersicht der PEGI-Symbole auf der digitalen Tafel zu zeigen und/oder einen der Spots anzusehen, die ihre Bedeutung erklären (siehe Links im Abschnitt „Weiterführende Informationen“). Kennen wir diese Klassifizierung? Warum kann sie hilfreich sein? Mit wem sprechen wir, wenn wir auf Inhalte stoßen, die uns Unwohlsein bereiten oder die wir nicht kennen? Es ist wichtig, mit einem Erwachsenen

über unsere Erfahrungen sprechen zu können, damit wir sie besser verstehen und verarbeiten können.

3) ZUSAMMENFASSUNG DER ERGEBNISSE (10')

Am Ende der Diskussion fasst die Lehrperson die Ergebnisse der vier Fragen zusammen und hebt dabei für jede Frage zwei bis drei besonders wichtige Aspekte hervor. Dadurch entsteht ein differenzierteres Bild der Beziehung der Klasse zu Videospielen:

- Ein Überblick darüber, wie viele Schüler Videospiele spielen, sowie eine Liste der am häufigsten genannten Spiele, bereits nach Genres geordnet (Frage 1)
- Eine Zusammenfassung von zwei bis drei Aspekten, die an Videospielen geschätzt werden, auch in Zusammenhang mit den Marktaspekten (Frage 2)
- Die wichtigsten negativen Aspekte von Videospielen, auch unter Berücksichtigung der Überlegungen zu Zeit und Inhalten (Frage 3)
- Eine Liste von Kenntnissen, Fertigkeiten und Kompetenzen, die durch Videospiele vermittelt werden können (Frage 4)

Die Zusammenfassung kann durch eine grafische Aufbereitung der Ergebnisse weitergeführt werden. Hierzu können Plakate erstellt werden, auf denen die auf den Zetteln gesammelten Ergebnisse schriftlich und zeichnerisch dargestellt werden. Diese Weiterarbeit erfordert jedoch zusätzliche Zeit (schätzungsweise etwa eine Stunde).

ZIELGRUPPEN

Die Aktivität richtet sich an Schüler der **vierten und fünften Grundschulklassen**.

SPEZIFISCHE ZIELE

- Bereits in der Klasse vorhandene Nutzungsgewohnheiten und Kenntnisse im Bereich Videospiele erfassen.
- Den Schülern Informationen und Kompetenzen für einen kritischen und bewussten Umgang mit Videospielen vermitteln.
- Kritische Fragen, Diskussionen und den Austausch unterschiedlicher Meinungen zur Nutzung von Videospielen fördern.

SPEZIFISCHE LEBENSKOMPETENZEN

Kritisches Denken; Selbstwahrnehmung; Umgang mit Gefühlen.

DAUER

Die Aktivität dauert 60 Minuten. Zusätzliche Zeit, schätzungsweise weitere 60 Minuten, kann für die grafische Aufbereitung der Ergebnisse vorgesehen werden, beispielsweise durch die Erstellung von Plakaten.

RÄUME UND MATERIALIEN

Die Aktivität kann in einem normalen Klassenzimmer durchgeführt werden. Es sind Post-its bzw. Kärtchen in verschiedenen Farben und vier Plakate erforderlich. Sollen die PEGI-Klassifizierung oder andere Online-Materialien angezeigt werden, sind eine interaktive Tafel und/oder ein Beamer mit Lautsprechern, PC und Internetverbindung erforderlich.

VERKNÜPFUNGEN MIT DEM UNTERRICHT / FÄCHERÜBERGREIFENDE ANREGUNGEN

Die Aktivität ermöglicht es, einige der acht **Schlüsselkompetenzen** für lebensbegleitendes Lernen laut Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18.12.2006 zu behandeln: digitale Kompetenz, soziale und bürgerschaftliche Kompetenz, Bewusstheit und kulturelles Ausdrucksvermögen.

Deutsch: Die Zusammenfassung der erarbeiteten Ergebnisse kann mit dem Schreiben eines Aufsatzes zum Thema „Das Gute und das Schlechte an Videospielen“ oder „Erzähle von einer deiner Videospieelpartien“ verknüpft werden.

Mathematik: Die Auswertung der Ergebnisse ermöglicht eine Einführung in grundlegende Elemente der **Statistik**, etwa die Erstellung einfacher Diagramme und die Anfertigung von **Zeichnungen** zur unmittelbaren Vermittlung der Inhalte.

Informatik: Die Lehrperson kann gemeinsam mit den Schülern die offizielle PEGI-Website (<https://pegi.info/it>) besuchen, die Gründe für die Altersfreigabe herausarbeiten und die Schüler auffordern, mit Hilfe der internen Suchmaschine der Website nach Videospiel-Titeln zu suchen, die sie kennen.

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

Gee J.P. 2013. ***Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale.***

Mailand: Raffaello Cortina.

McGonigal J. 2011. ***La realtà in gioco. Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo.*** Trient: Edizioni Apogeo.

Romano G. 2014. ***Mass Effect. Interattività videoludica e narrativa: videogame, advergaming, gamification, social organization.*** Mailand: Lupetti editore.

WEITERFÜHRENDE LINKS

Artikel über Fortnite: https://www.repubblica.it/tecnologia/prodotti/2020/01/03/news/fortnite_ancora_al_vertice_e_il_gioco_piu_redditizio_dell_anno-244877470/

Website von AESVI: <http://www.aesvi.it/>

Website von PEGI: <https://pegi.info/it>

Spot „The PEGI process“: https://www.youtube.com/watch?v=W_Uvf8sq7PU

Spot „PEGI – Mach dich schlau“: <https://www.youtube.com/watch?v=NJ-8PizmQ30>

Notizen

[illegible]

Anhang 1

QUIZ ZUR DIGITALEN WELT

A. Wie heißen die drei Neffen von Donald Duck?

1. Tick, Truck und Track
2. Tick, Trick und Tack
3. Tick, Tuck und Tack
4. Tick, Trick und Track

B. Welches Unternehmen stellt das iPhone her?

1. Samsung
2. Huawei
3. Apple
4. Microsoft

C. Ab welchem Alter kann man sich bei Instagram anmelden?

1. 13 Jahre
2. 16 Jahre
3. 10 Jahre
4. In jedem Alter

D. Wem gehört YouTube?

1. Allen
2. Dem Unternehmen, dem auch Google gehört
3. Den YouTubern
4. Den USA

E. Was soll ich tun, wenn ich online auf ein Bild oder Video stoße, das mich belastet?

1. Ich teile es mit allen meinen Freunden
2. Ich versuche, das Gesehene zu vergessen
3. Ich tue so, als ob nichts wäre
4. Ich spreche darüber mit einem Erwachsenen

F. Welcher dieser Superhelden gehört nicht zu den Avengers?

1. Iron Man
2. Batman
3. Captain America
4. Hulk

G. Wer entwickelt Videospiele?

1. Die besten Profispieler der Welt
2. Spezialisierte Spiele-Studios
3. Jugendliche mit einer Leidenschaft fürs Gaming
4. Staatliche Regierungen

H. In welchem Jahr wurde WhatsApp gegründet?

1. 2009
2. 2005
3. 2010
4. 1998

I. Wenn ein Bild, ein Kommentar oder ein Video online gestellt werden, ...

1. Können sie jederzeit gelöscht werden
2. Können sie gelöscht werden, aber nur in den ersten vier Stunden
3. Werden sie für immer öffentlich
4. Kann nur ich sie sehen

J. Wie hieß TikTok bis 2018?

1. Snapchat
2. Just Dance
3. Magical.ly
4. Musical.ly

OPTIONALE FRAGEN *(bei Durchführung der Aktivität zu Videospielen)*

K. Was bedeutet dieses PEGI-Symbol?



1. Exotische Tiere
2. Angst
3. Schimpfwörter
4. Gewalt

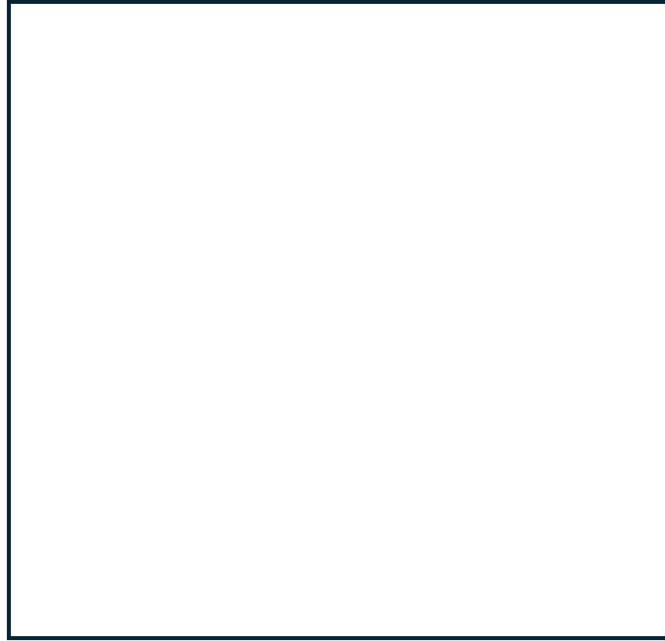
L. Was macht man in einem „Ingame-Shop“?

1. Man gelangt im Videospiel auf das nächste Level
2. Man schenkt einem Freund einen Skin
3. Man wendet einen Trick an, um in einem Videospiel zu gewinnen
4. Man kauft Spielelemente in einem Videospiel mit echtem Geld

Die richtigen Antworten sind: A4, B3, C1, D2, E4, F2, G2, H1, I3, J4, K2, L4;

Anhang 2

ICH & IHR



ZEICHNE HIER DEIN BILD

UND JETZT ... stelle ich mich meinen Mitschülern vor ...

VORNAME.....

NACHNAME.....

MEINE SCHULE.....

SO KÖNNT IHR MICH FINDEN:

WO ICH WOHNEN.....

MEINE TELEFONNUMMER.....

WAS ICH GERNE MAG.....

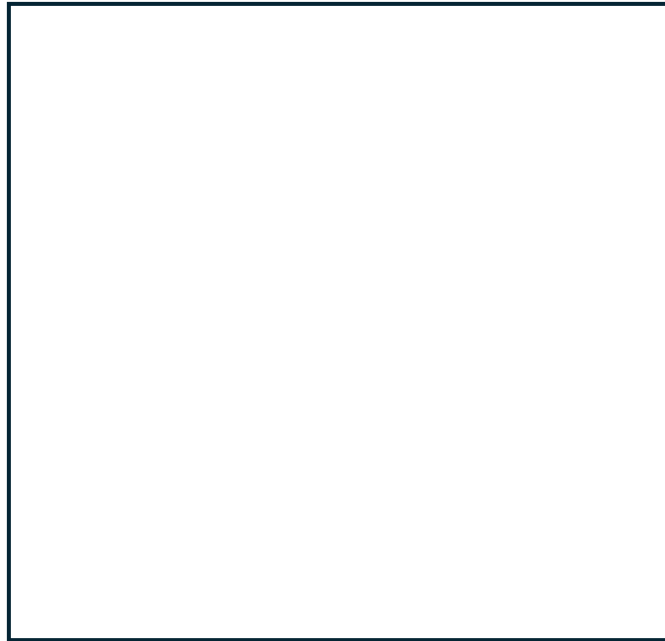
MEINE AKTIVITÄTEN.....

MEINE FREUNDE.....

WAS IHR ÜBER MICH WISSEN SOLLTET.....

Anhang 3

ICH & DIE ANDEREN



ZEICHNE HIER DEIN PROFILBILD

UND JETZT ... stelle ich mich im Internet und in den sozialen Medien vor ...

VORNAME.....

NACHNAME.....

MEINE SCHULE.....

SO KÖNNT IHR MICH FINDEN:

WO ICH WOHNEN.....

MEINE TELEFONNUMMER.....

WAS ICH GERNE MAG.....

MEINE AKTIVITÄTEN.....

MEINE FREUNDE.....

WAS IHR ÜBER MICH WISSEN SOLLTET.....

[illegible]

[illegible]