

Spielen und Lernen: online sein



Deutsche Version unterstützt von:



ins@fe

klicksafe.de



Unterstützt von:
unitymedia
kabel bw

Über dieses Buch

Da Kinder das Internet heutzutage immer früher entdecken, möchte dieses Heft Wissen über moderne Technologien, wie das Internet oder das Handy, in ihren Wortschatz und in ihre Alltagsaktivitäten integrieren.

Dieses Spiel- und Lernheft bietet Kindern von 4 bis 8 Jahren 30 Seiten Spaß und Spiele, und schult außerdem ihre sprachlichen, mathematischen, sozialen und kulturellen Fähigkeiten. Kinder erhalten eine bessere Vorstellung davon, welchen Einfluss moderne Technologien auf ihren Alltag nehmen können. Nicht zuletzt bietet das Buch auch Eltern und Lehrkräften eine gute Möglichkeit, mit Kindern gemeinsam diese wichtigen Themen zu besprechen.

Das Spiel- und Lernheft ist so gestaltet, dass auch jüngere Kinder alleine spielen können, allerdings setzen viele Übungen durchaus tiefgreifender an. Das Buch möchte Eltern und Lehrkräfte dazu ermutigen, mit ihren Kindern oder SchülerInnen so früh wie möglich über Themen wie Privatsphäre und moderne Technologien zu sprechen. Diese Themen spielen ohne Zweifel bereits jetzt eine wichtige Rolle im Leben der Kinder.

Die Tabelle auf Seite 4 bietet Eltern und Lehrern einen Überblick über die behandelten Themen und die dazugehörigen Übungen. Zusätzliche Informationen finden Sie auch unter www.klicksafe.de. Wir empfehlen ergänzend das "e-Sicherheits-Kit für die Familie: Sicher surfen im Netz", verfügbar bei klicksafe. Download und Bestellung der Druckversion sowie zusätzliche Informationen finden Sie unter www.klicksafe.de.

Über Insafe

Insafe wurde im Jahr 2004 als Netzwerk zur Bewusstseinschärfung für e-Sicherheit im "Safer Internet"-Programm der Europäischen Kommission gegründet. Heute umfasst Insafe ein Sensibilisierungs-Zentrum, eine Helpline, sowie ein Youth Panel in 30 Ländern Europas und darüber hinaus auch ein europaweites Youth Panel, das einmal jährlich zusammenkommt. Weitere Informationen dazu finden Sie unter www.klicksafe.de. Das Safer Internet Programm der Europäischen Kommission wurde im Jahr 1999 ins Leben gerufen. Es möchte Jugendlichen beim Surfen im Internet Schutz bieten und einen sichereren und verantwortungsvollen Umgang mit Online Technologien fördern.

Das Programm umfasst folgende Tätigkeitsbereiche:

- Sensibilisierung der Öffentlichkeit;
- Kampf gegen illegale und gefährdende Inhalte im Internet;
- Gewährleistung einer sichereren Online-Umgebung;
- Zusammenstellung von Grundlagenwissen über Internetsicherheit.
- Weitere Informationen finden Sie unter <http://ec.europa.eu/digital-agenda/en>.

klicksafe repräsentiert Deutschland innerhalb des Insafe Netzwerks. Als Safer Internet Centre sensibilisiert klicksafe Kinder und Jugendliche sowie Eltern und Pädagogen für eine sicherere und verantwortungsbewusste Nutzung der neuen Medien. Weitere nützliche Informationen rund um die Internetsicherheit finden Sie unter www.klicksafe.de.

Herzlich Willkommen zu deinem
Spiel- und Lernheft.
Mach mit und hab Spaß

Dieses Buch gehört:

mein Vorname :

mein Nachname :

Über den Inhalt von „Spielen und Lernen: Online sein“

Jede Seite des Buches ist je nach Schwierigkeitsgrad mit einem, zwei oder drei  gekennzeichnet. Dadurch soll auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der 4-8-Jährigen eingegangen werden.

 einfach / 4-5   mittel / 6-7    schwierig / 8+

Thema	Seite	Kontext	Übungen	eSkills, Ziele
Schulanfang	S.6, S.7	Besitz von IT-Geräten	Paare finden, vergleichen und Unterschiede erkennen	Statussymbole
Familie und Freunde	S.8, S.9	Profile und Privatsphäre im Internet	Profile zuordnen, dein eigenes Profil erstellen	Mein Profil: öffentlich/privat verstehen. Kritisches Denken in Bezug auf die Informationen, die man verbreitet, fördern
Gesund leben	S.10, S.11	Ein gesundes Gleichgewicht in deinen Alltagsaktivitäten finden	Zeitfenster und Aktivitätsaufkleber, Geschichten erzählen	Über Aktivitäten nachdenken, sie ordnen, kritische Reflexion über die Zeit, die man mit Lernen, Spielen, Chatten, Körperpflege usw. verbringt
Aktionen und Fähigkeiten	S.12, S.13	Multifunktionsgeräte, Konvergenz	Geräte ihren Qualitäten und Funktionen zuordnen	Verstehen, dass unterschiedliche Geräte gleiche Funktionen haben, und dass ein Gerät häufig mehrere Funktionen haben kann
Zeige und beschreibe	S.14, S.15	Daten bearbeiten	Malen nach Zahlen, echte und falsche Bilder erkennen	Kritisches Denken anregen, unterscheiden lernen zwischen Wirklichkeit und Fiktion
Persönliche Daten	S.16, S.17	Privatsphäre – Daten schützen	Preisgeben und für sich behalten	Etwas lernen über das Fassbare und das Unfassbare, das Reale und das Virtuelle; kritische Reflexion über den Schutz von Informationen und/oder Objekten
Lernen	S.18	Online- und Offline-Fähigkeiten	Fähigkeiten einschätzen und erkennen	Sich selbst kennen lernen, Metakognition (über die eigenen Handlungen nachdenken)
Technologie heute	S.19	Technische Entwicklungen	Was haben meine Eltern und Großeltern benutzt?	Über die Vergangenheit und die Zukunft sowie über technische Entwicklungen sprechen
Werte	S.20	Kosten der Technologie	Ordnen und zählen, den Wert entdecken	Der Wert von IT-Geräten, kritisches Nachdenken über die Kosten der Geräte, die Kinder häufig als selbstverständlich ansehen
Sprache	S.21	EDV-Zeichen	Länder und Objekte zuordnen	Kulturelle Unterschiede verstehen
Passwörter sicher verwahren, Schutz vor Spam und Viren	S.22, S.23, S.28, S.30	Schutz deines Computers	Passwörter erstellen, Objekte ihren Schlüsseln zuordnen und Suchspiele	Sicherheitsaspekte bei der Nutzung von PC und Internet kennenlernen
Sicherheit	S.24, S.29	Hilfe-Funktionen und standortbezogene Dienste	Kreuzworträtsel zum Thema Sicherheit, Labyrinth	Entwicklung von Sprache, Metaphern und Anonymität verstehen
Gefühle/ Verantwortung (Aktion/ Reaktion)	S.25, S.26	Kommunikation im Internet	Emotionen Ereignissen zuordnen, auf Nachrichten antworten	Mit Mobbing im Internet umgehen, lernen (deine) Gefühle und Empathie zu zeigen/ auszudrücken
Mobbing	S.27	Online- und Offline-Kommunikation	Geschichten erzählen	Unterscheidung zwischen real und virtuell, um Hilfe bitten, über Probleme sprechen

Lerne die Familie und ihre Freunde kennen

Opa

Mama

Papa

Tina,
die Babysitterin



Ben
ein Freund

Marie

Tom
ein Freund

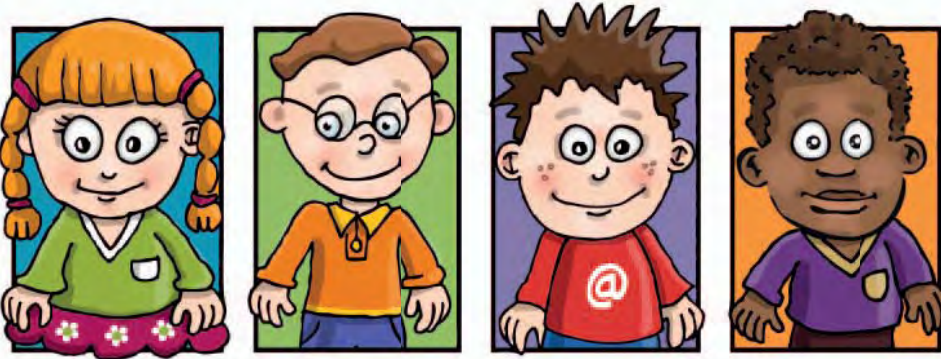
Alex

Sarah
eine Freundin



Schulanfang

Heute beginnt für Marie, Tom, Alex und Ben die Schule.
Schau dir ihre Schultaschen, Brotdosen, Handys und
Computer an.



Finde die doppelten Gegenstände und verbinde sie:



Suche die **5** Unterschiede und kreuze sie ein!





Verbinde das Profil mit der richtigen Person

1
Ich esse gern Pizza
Ich spiele gern Gitarre
Mein Traumberuf ist
Feuerwehrmann
Ich höre gern Musik

2
Ich spiele gern Computer
Ich möchte einmal
Tierärztin werden
Ich wohne mit meiner
Mutter und meinen zwei
Schwestern zusammen
Ich mag Aufkleber

3
Ich liebe meine Eltern
Ich esse gern Eis
Ich gehe gern zum Strand
Ich schaue gern Zeichen-
trickfilme

4
Ich spiele gern Fußball
Ich esse gern Spaghetti
Meine Lieblingsfarbe ist
blau
Ich habe einen Hund, der
Rocco heißt



Ben



Alex



Sarah



Marie

Meine Familie, meine Freunde und ich!



Ich kann ihnen alles erzählen:



Ich kann ihnen fast alles erzählen:



Ich kann ihnen gewisse Dinge erzählen:

Fülle dein Profil aus

Wie heißt du? _____

Wie alt bist du? _____

Wo wohnst du? _____

Wie lautet deine Telefonnummer? _____

Wo gehst du zur Schule? _____

Wie heißt dein Freund /deine Freundin? _____



Kreise die Bilder ein

Ich esse gern



Ich gehe gern



Ich spiele gern



Ich habe



Kreuze nun die an um zu zeigen, wem du das erzählen würdest.

★ Meintag!

Was hast du heute gemacht? Klebe die Aufkleber (A) in das richtige Zeitfenster



Blank space for activity

Blank space for activity

Blank space for activity

Blank space for activity

Blank space for activity

Blank space for activity

Wähle eine Uhrzeit
Male auf ein eigenes Blatt, was du zu dieser Zeit
gemacht hast.



Erzähle die Geschichte





Welche Objekte können...

ein Foto machen



ein Foto verschicken



Musik abspielen

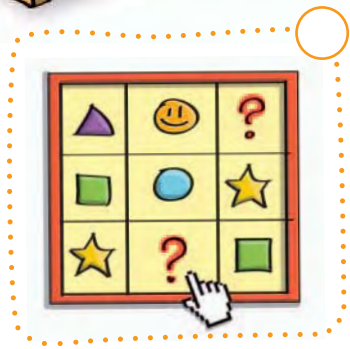
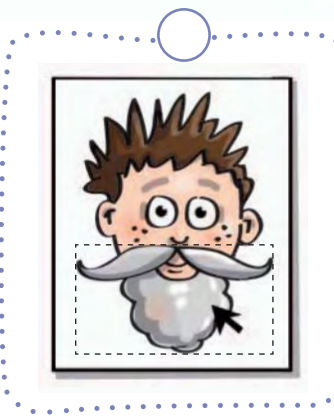
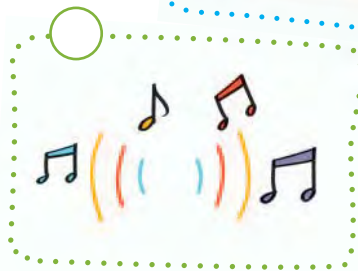
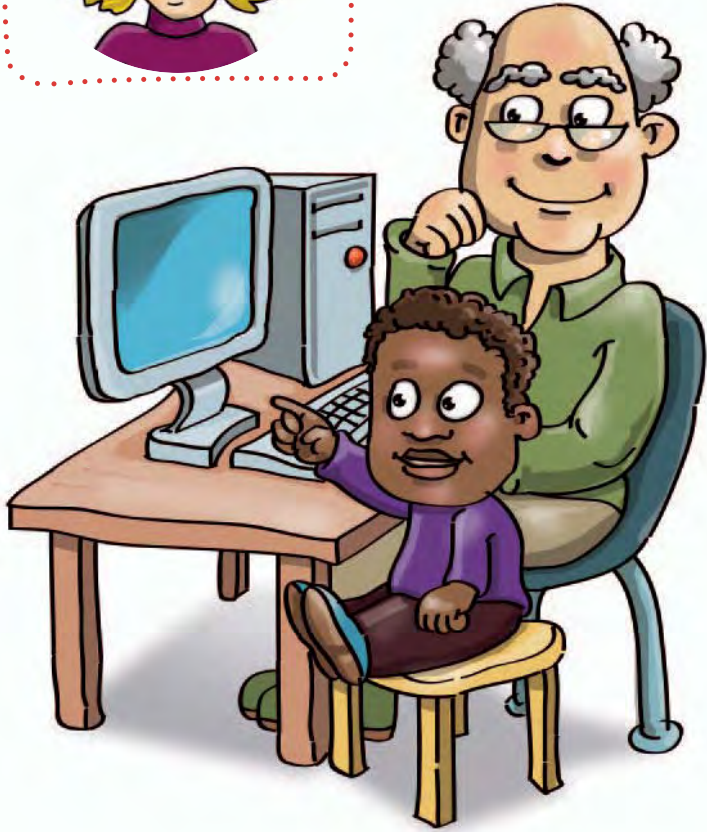
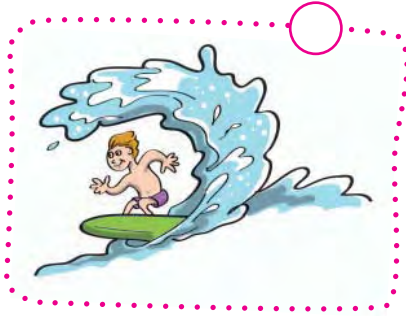


dir helfen einen Brief zu schreiben



Was kannst du mit dem Computer machen?

Kreuze die Kästchen an um zu zeigen, was möglich ist.

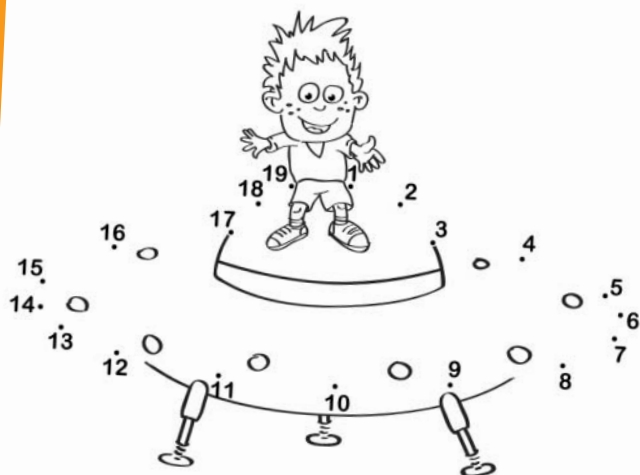
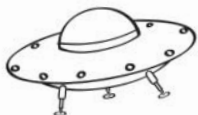
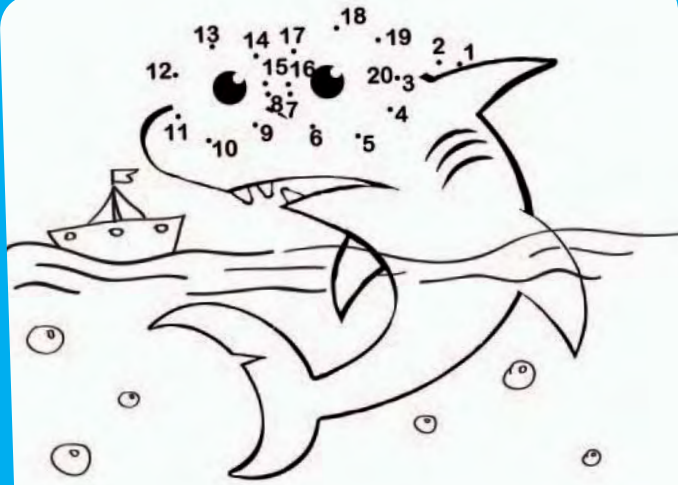
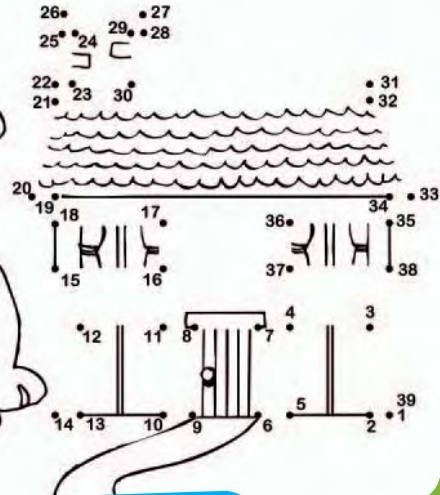




ZEIGE BESCHREIBE

und

Verbinde die Punkte und sieh dir an, wie die zusammengefügt Bilder aussehen.





Kreise die Bilder ein, die deiner Meinung nach nicht echt sind.





Sch tze deine Privatsphäre

Male den Rahmen aus um zu zeigen, wem du den Inhalt geben würdest



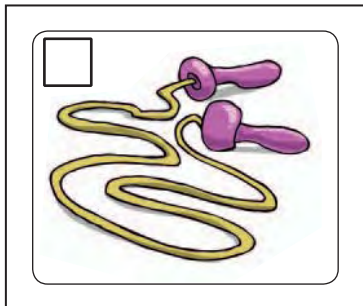
Familie



Familie und Freunde

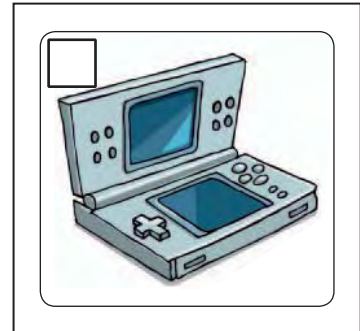


Jedem



ein Geheimnis

mein Name

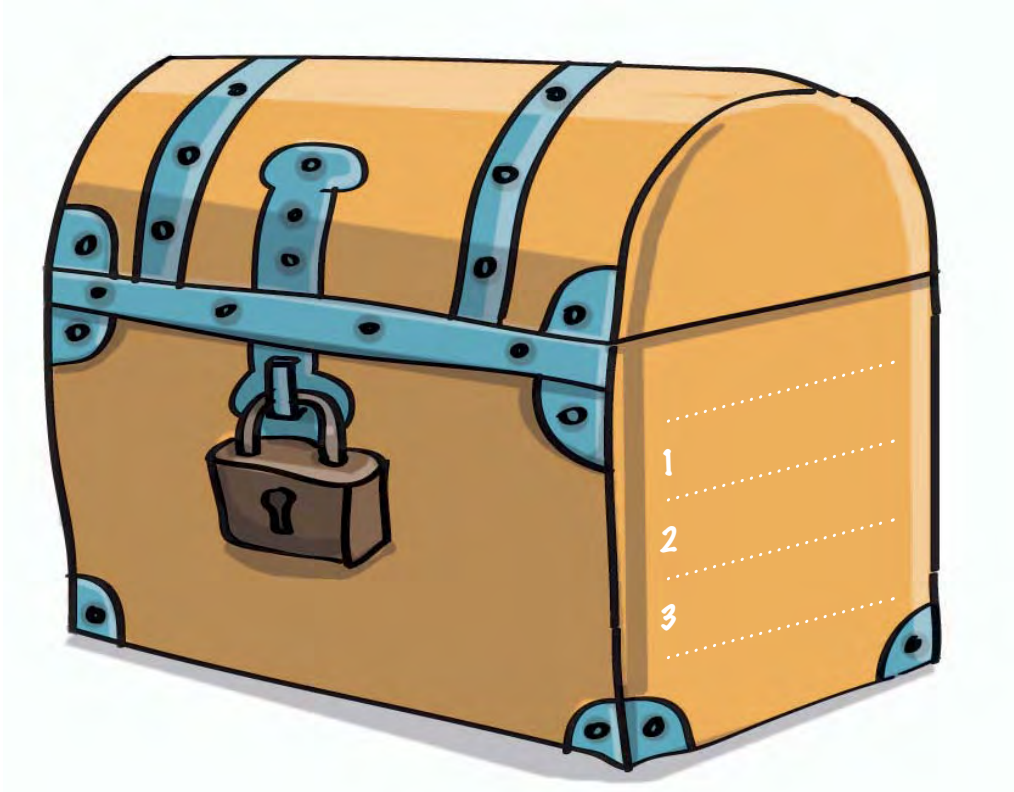


mein Passwort

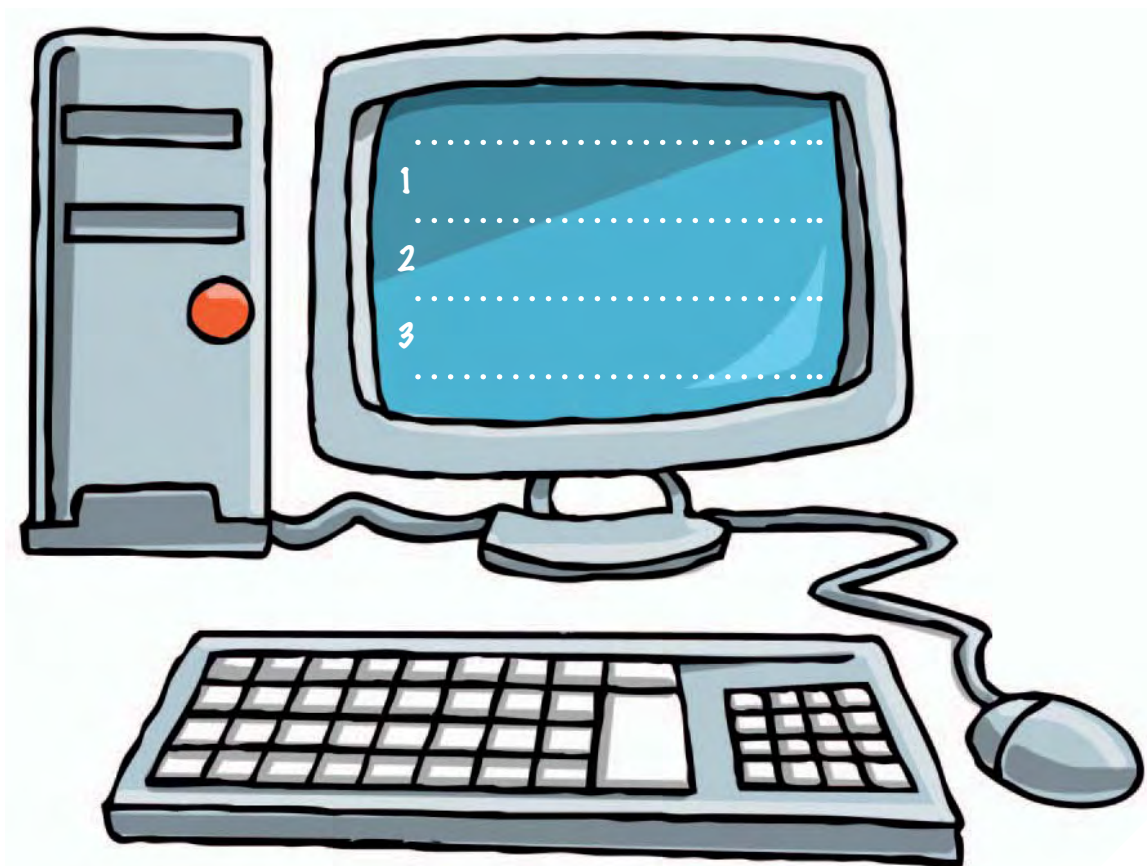


Kreuze nun die an um zu zeigen, welche Dinge du immer zurücknehmen kannst.

Schreibe 3 Dinge auf, die du in einer Schatztruhe sicher
verwahren würdest



Schreibe 3 Dinge auf, die du in deinem Computer sicher
verwahren würdest



Kreuze die Kreise um uns zu zeigen, ob...



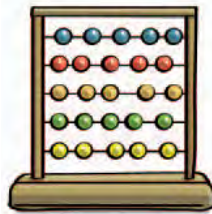
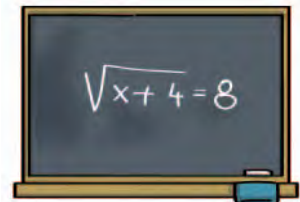
... deine Großeltern es benutzt haben



... deine Eltern es benutzt haben

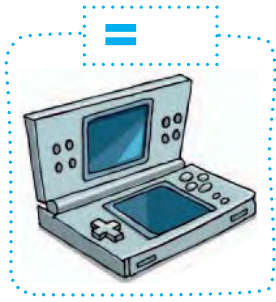
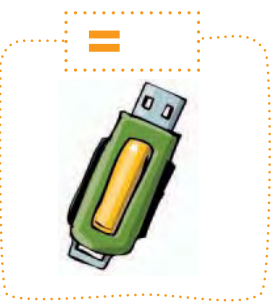


... du es benutzt





Eine CD ist gleich 1,
 ein Handy ist gleich 3.
 Findest Du die anderen Werte
 heraus?



Und nun probieren wir einige Rechnungen

$=$
 $+$
 $=$

$=$
 $+$
 $=$

$=$
 $+$
 $+$
 $+$
 $=$

$=$
 $+$
 $+$
 $=$



das @-Zeichen



Folge den Linien und finde heraus, wie das @-Zeichen in diesen Ländern genannt wird



Dänemark



Kleine Ente

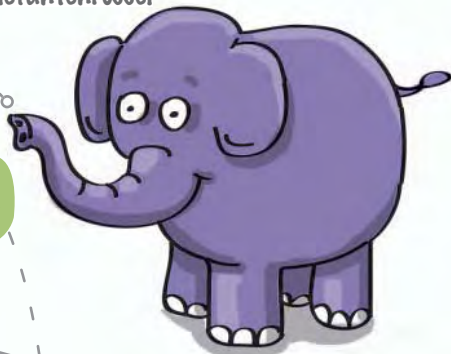


Affenschwänzchen



Norwegen

Elefantenrüssel



Korea



Niederlande

Schnecke



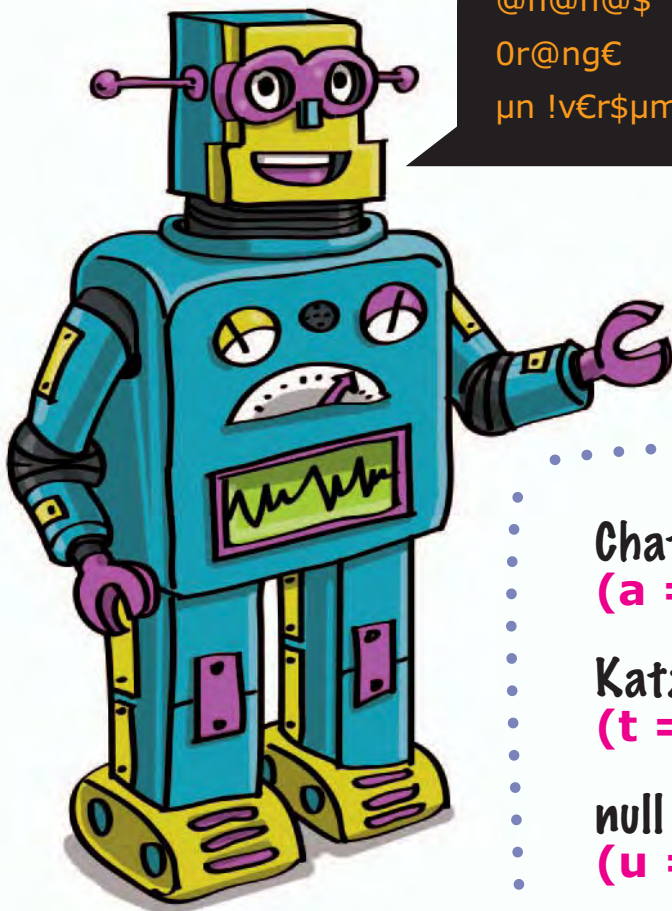
Griechenland



Schweineschwänzchen



Kannst du dem Roboter helfen, neue Passwörter zu erstellen?



@n@n@\$ = ananas
Or@ng€ = orange
µn !v€r\$µm = universum

Chat

(a = @)

Katze

(t = +)

null

(u = µ)

Energie

(e = €)

Sarah

(s = \$)

Geschichte

(i = !, t = +)

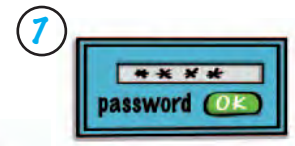
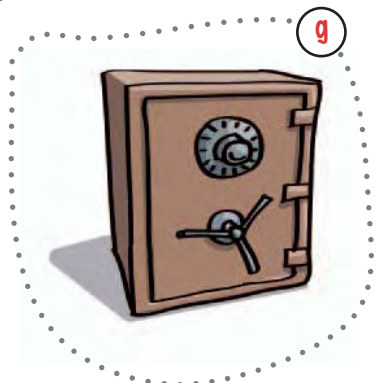
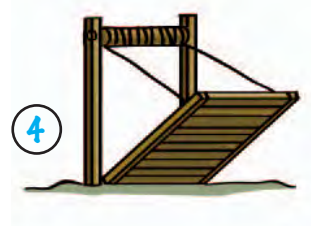
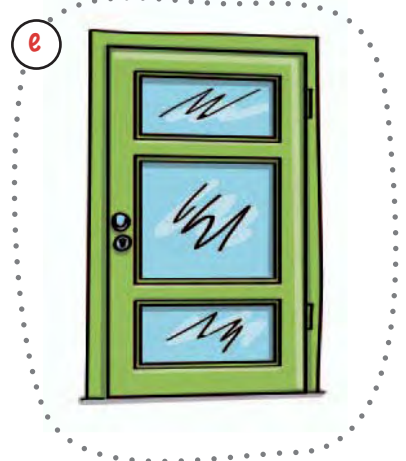
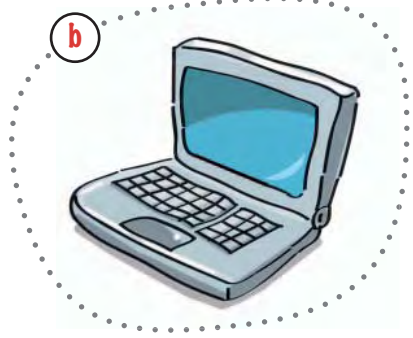
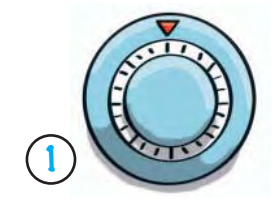
Sonne

(s = \$, o = 0)



Schließe ab!

Verbinde den richtigen Schlüssel mit dem Objekt, das er verschließt

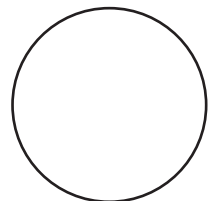
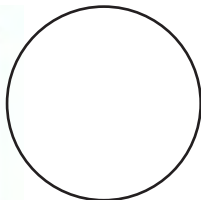
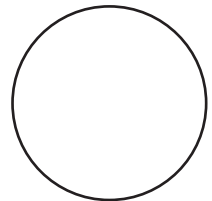
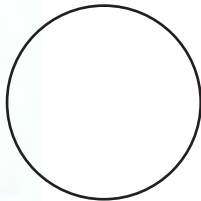
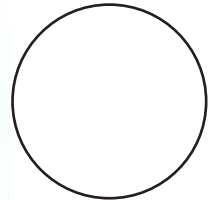
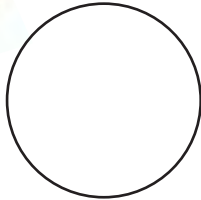


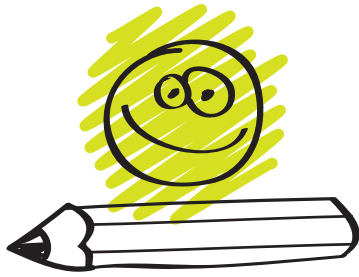


EMOTICONS

Wie würdest Du Dich fühlen?

Klebe die richtigen Emoticon Aufkleber  neben die Bilder

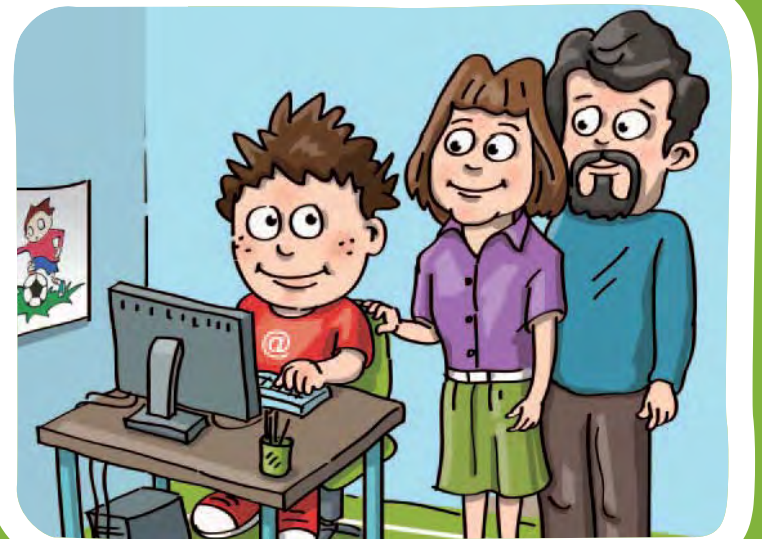




Wie würdest du dich fühlen?
Male dein eigenes Emoticon!



Erzähle die Geschichte





Streiche die Wörter 'SPAM' und 'VIRUS' durch und vervollständige die Nachricht im Kasten, indem du die übrigen Buchstaben einfügst

H	S	P	A	M	I	S	H	A	S
S	S	T	S	P	A	M	P	D	P
P	U	L	U	S	S	S	T	A	A
A	Z	U	P	M	P	I	R	S	M
M	S	A	Z	M	A	P	S	U	U
M	M	P	S	P	M	I	P	R	M
S	A	E	A	V	S	L	A	I	A
P	P	S	E	M	I	P	M	V	P
A	S	P	N	Z	U	R	A	K	S
M	O	A	S	P	A	M	U	M	M
M	E	M	S	U	R	I	V	S	N

Tipp: Suche die Wörter von links nach rechts, von rechts nach links, von oben nach unten, von unten nach oben und diagonal

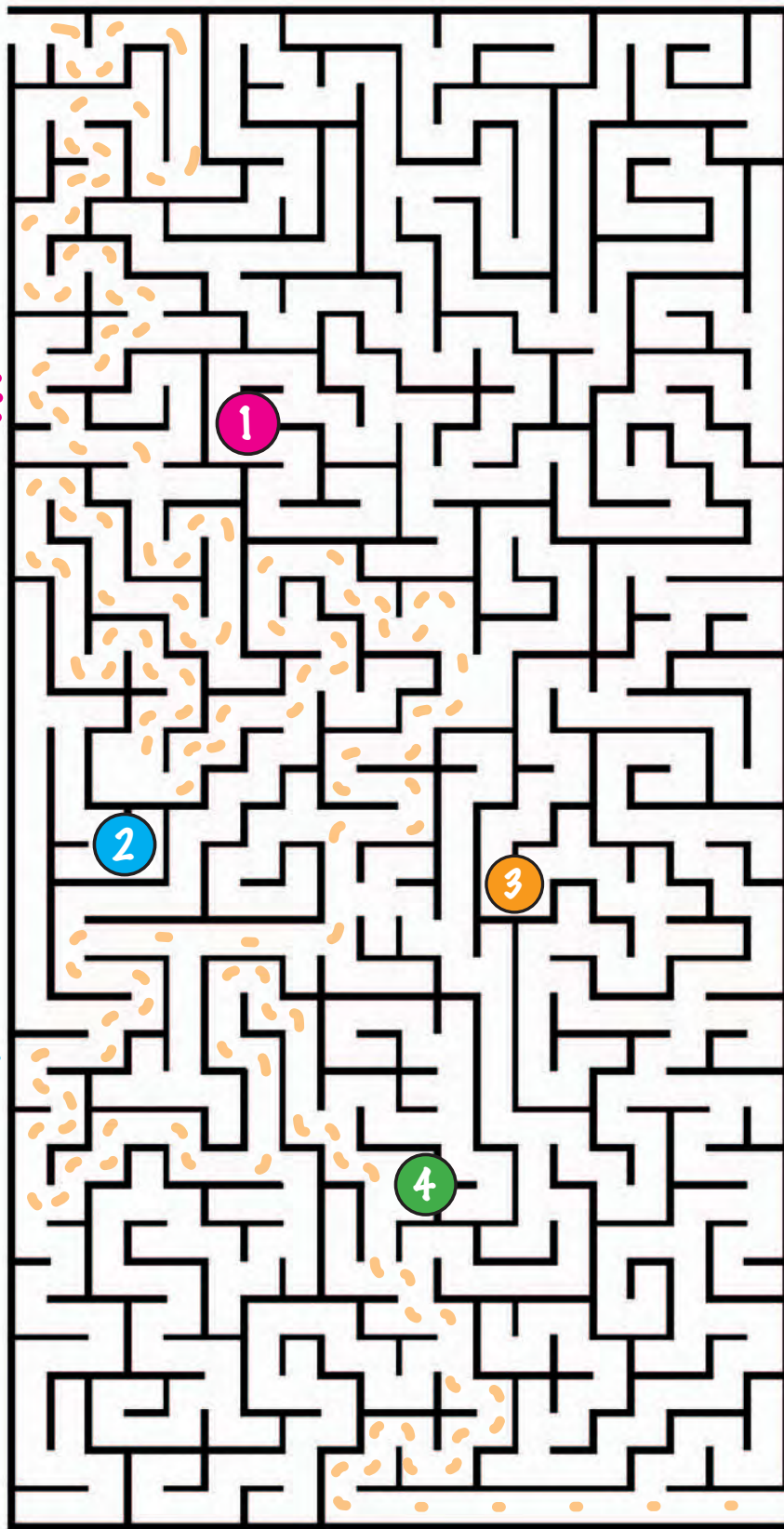
Alex

H_,
_ _ T _ _ L _ _ _ _ _
_ _ S _ _ _ _ _
K _ _ _ _ ?

PASS AUF DICH AUF!



Finde heraus, wohin Anna geht. Folge ihren Fußspuren.





SCH ÜTZE

DEINEN COMPUTER!

Viren verbreiten sich in deinem Computer. Kannst du alle 10 finden?



InSafe in Ihrem Land

Belgien	www.clicksafe.be
Bulgarien	www.safenet.bg
Dänemark	www.medieraadet.dk
Deutschland	www.klicksafe.de
Estland	www.targaltinternetis.ee
Finnland	www.ficora.fi
Frankreich	www.internetsanscrainte.fr
Griechenland	www.saferinternet.gr
Großbritannien	www.saferinternet.org.uk
Irland	www.webwise.ie
Island	www.saft.is
Italien	www.easy4.it
Lettland	www.drossinternets.lv
Litauen	www.draugiskasinternetas.lt
Luxemburg	www.bee-secure.lu

Malta	www.mca.org.mt
Niederlande	www.mijndigitalewereld.nl
Norwegen	www.medietilsynet.no
Österreich	www.saferinternet.at
Polen	www.saferinternet.pl
Portugal	www.internetsegura.pt
Rumänien	www.sigur.info
Russland	www.saferunet.ru
Schweden	www.medieradet.se
Slowakei	www.zodpovedne.sk
Slowenien	www.safe.si
Spanien	www.protegeles.com
Tschechische Republik	www.saferinternet.cz
Ungarn	www.saferinternet.hu
Zypern	www.cyberethics.info

CREDITS

Herausgeber

Eine Publikation von European Schoolnet

Insafe (Europäisches Netzwerk, kofinanziert durch das EU Safer Internet-Programm), unterstützt durch Liberty Global / Unitymedia KabelBW

Herausgegeben 2011, dt. Version 2013

Grafik und Design

Jacqueline M. Jomain
Iddi Fix

Mit besonderem Dank an:

Anna Karidi Pirounaki, Marianne Kant-Schaps und die LehrerInnen, Eltern und SchülerInnen die zur Entwicklung dieser Broschüre beigetragen haben.

Deutsche Version unterstützt von:

klicksafe (www.klicksafe.de)

URHEBERRECHT

Titel: Spielen und Lernen: Online sein

Urheberrecht: Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Unported. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, folgen Sie diesem Link: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>



ins@fe

Deutsche Version unterstützt von:

klicksafe.de

Unterstützt von:



unitymedia
kabel bw