

Thema:
Identitäten im Internet

Zielgruppe: 6. - 8. Klasse

Zielsetzung:

Virtuelle Welten halten ebenso wie mediale Erfahrungsräume Unterhaltsames, Aufregendes, Lehrreiches, aber auch Irritierendes und Problematisches bereit. Ganz besondere Attraktivität scheinen die Möglichkeiten auszuüben, in vollständiger Anonymität mit verschiedenen Identitäten zu spielen, sich über im realen Leben tabuisierte Bereiche auszutauschen und Grenzüberschreitungen in der Fantasie auszuprobieren. In diesem Workshop sollen sich die Schüler bewusst werden, was Identität bedeutet und welche Momente sie hat. Sie sollen erkennen, dass Virtualität nur in der Realität möglich ist und wie bedeutsam reale Beziehungen und Konstruktionen für uns Menschen sind. Die Teilnehmer sollen befähigt werden, die Strukturen des Internets (Kommunikation) zu erkennen und diese kritisch zu hinterfragen. Zudem sollen ihre natürliche Wahrnehmungskraft und Sensibilität im Umgang mit Identitäten im Internet gestärkt werden. Anhand von kreativen Aktivitäten, Rollenspielen und der Erstellung einer eigenen privaten Web-Site setzen sie sich ganz aktiv mit Beziehungen und Wirkungen von Realität und Virtualität auseinander. Darüber hinaus trägt der Workshop dazu bei (im Sinne einer längerfristigen generellen Zielsetzung handlungsorientierter Medienpädagogik), soziale, kommunikative und Lernkompetenzen zu fördern.

Voraussetzung für diesen Workshop ist die Bereitstellung eines Computerkabinetts mit internetfähigen Rechnern und die enge Zusammenarbeit mit dem verantwortlichen Informatiklehrer. Die maximale Teilnehmerzahl entspricht der Anzahl der zur Verfügung stehenden Computer mal zwei.

1. TAG

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wer ist wer? Welche Angebote im Internet sind für die Teilnehmer wichtig, welche nutzen sie? Haben sie eine Netz-Identität? Was bedeutet diese Rolle/Figur für sie? Welche Unterschiede gibt es? Warum gibt es diese?	Unter uns gesagt ...: Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Jeder kommt an die Reihe, um seinen Namen und seine Lieblingsbeschäftigung im Internet zu nennen. Sie reden über ihre möglichen Identitäten und Rollen und über deren Bedeutung für sie selbst. Sie können ihre Angaben begründen. Der Medienpädagoge stellt sich, seine Nutzungsgewohnheiten im Internet und die TLM vor.	45 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wer ist wer? (Festigung)	Reise zum Mond: Bei diesem Spiel geht es nicht um die Namen der Mitschüler, sondern um ihre Vorlieben im Netz (Chat-Name, Lieblingsspielfigur etc.). Die Teilnehmer rekapitulieren die vorangegangene Diskussion und festigen die spezifischen Vorlieben und erhalten Anregungen, sich selbst dazu in Beziehung zu setzen.	15 min
Was ist das Internet? Wie ist es entstanden? Welche spezifischen Merkmale und Besonderheiten hat es?	Brainstorming Internetparcours: Nach einem vorgegebenen Plan wird das Klassenzimmer mit verschiedenen Utensilien gemeinsam in „Das Internet“ verwandelt. Dabei entstehen folgende Stationen: Information, Kommunikation (Chat), Spiele und Shopping. In Gruppen bearbeiten die Schüler an jeder Station spezifische Aufgaben, ohne tatsächlich das Internet nutzen zu dürfen (Recherche mit Büchern und Zeitschriften, Chat als Face-to-Face-Kommunikation mit vorgegebenen Rollen, Spiele als Zielwurf mit Softbällen und Shopping als professionelles Verkaufsgespräch). Anschließend werden die Ergebnisse ausgewertet, Punkte vergeben und eine Gruppe als Sieger gekürt.	120 min
Welche Vorlieben haben die Schüler bezüglich des Internets? Haben sie Lieblingsangebote? Wie unterscheiden sie sich damit von den Mitschülern?	Internetsteckbrief: Im Rahmen eines Partnerinterviews werden in einem Formblatt persönliche Daten und netzspezifische Interessen abgefragt. Es dient als Grundlage für die Diskussion über die Nutzung des World-Wide-Web. Dabei setzen sich die Schüler mit eigenen Vorlieben und denen der anderen auseinander. Die Steckbriefe werden als Anhaltspunkt für das gesamte Projekt im Klassenzimmer angebracht.	30 min
Welche problematischen Inhalte birgt das Netz? Welche Gefahren sehen die Schüler für sich und andere?	Spot „Wo ist Klaus?“ / Diskussion: Die Schüler sehen einen Spot zum Thema Jugendmedienschutz. Sie sollen sich mit den Inhalten auseinandersetzen, eigene Standpunkte dazu finden und diese in der Gruppe argumentieren. Dabei reflektieren sie nicht nur ihre eigene Einstellung, sondern auch die der anderen.	30 min
Welche Gesetze und Regeln gibt es für den Jugendschutz im Internet? Was ist die KJM? Was ist die FSM? Was bedeutet USK? Was heißt Indizierung?	Vortrag/Gespräch: Die Schüler erhalten einen kurzen Einblick in die Maßnahmen des Jugendschutzes im Bereich des Internets. Sie sprechen über ihre Einstellung dazu und diskutieren Problemlösungsmöglichkeiten.	30 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Sind Regeln für den Aufenthalt und das Agieren im WWW sinnvoll? Welche lassen sich festmachen? Was gilt es insbesondere bei Kontakten mit anderen zu beachten? Welche Grenzen und Rahmen sind zu empfehlen?	Internetguide: In Gruppen entwickeln die Schüler einen Katalog mit Verhaltensregeln für das Internet. Dabei bringen sie eigene Erfahrungen und Standpunkte ein und diskutieren diese. Unter anderem stellen sie Überlegungen zum Thema Jugendmedienschutz an (z. B. Altersgrenzen).	30 min

2. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wann, wie oft und zu welchem Zweck nutze ich welche Angebote im Internet? Warum nutze ich das Internet?	Internettorte/Diskussion: Die Internetnutzung soll am Beispiel eines Wochentages mit Hilfe eines Tortendiagramms dargestellt werden. Die entstehende Diskussion hilft dabei, sich mit dem eigenen Nutzungsverhalten und dem der anderen kritisch auseinander zu setzen.	30 min
Was sagt eine private Web-Site über deren Verfasser aus? Welche Informationen sind enthalten? Reichen diese aus, um sich ein Bild über die Person zu machen? Wissen wir am Ende, wer/wie diese Person wirklich ist?	Internetrecherche/Arbeitsblatt 1: Die Schüler erhalten den Auftrag, sich in Zweiergruppen im Internet drei bis vier unterschiedliche Homepages von Privatpersonen anzuschauen und aus verschiedenen Blickwinkeln zu beleuchten. Auf einem Arbeitsblatt sind entsprechende Fragen dazu vermerkt. Im Anschluss werden die Ergebnisse gemeinsam diskutiert.	60 min
Von welchen virtuellen Rollen/Identitäten sind die Schüler fasziniert? Welche Bedeutung haben diese für ihren Lebensalltag? Wie setzen sich die Schüler zu ihnen in Beziehung? Gibt es Unterschiede? Warum gibt es diese?	Von erfolgreichen Models und Elitekämpfern ... (Teil 1): Mit verschiedenen Materialien, wie Zeitschriften, Buntpapier, Stoffresten etc., sollen die Schüler eine Figur kreieren, die dem Aussehen nach ihren Vorstellungen, wie sie gern sein/aussehen würden, entspricht. Anschließend stellen sie ihre „Schöpfung“ in der Gruppe vor. Gemeinsam werden Aspekte wie Weiblichkeit und Männlichkeit thematisiert. Alternativ kann auch in Gruppen gearbeitet werden. Die zweite Gruppe würde dementsprechend einen Avatar am Bildschirm erschaffen. Dabei beschäftigen sich die Schüler in der gemeinsamen Diskussion mit Unterschieden und Gemeinsamkeiten zu bzw. mit den realen Figuren.	60 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Welche Charaktere / Identitäten begegnen uns in realen und virtuellen Welten? Gibt es Unterschiede zwischen ihnen? Welche Bedeutung haben gesellschaftliche Rollenklischees in der Virtualität?	Von erfolgreichen Models und Elitekämpfern ... (Teil 2): Die Figuren der Schüler werden eingesammelt und neu verteilt. So könnten beispielsweise die Mädchen die Jungenfiguren und die Jungen die Mädchenfiguren erhalten. Anschließend sollen sich die Schüler Charaktereigenschaften zu diesen Figuren überlegen. Diese werden auf einen Zettel geschrieben, der an die Figur geheftet wird. Danach werden diese in der Gruppe diskutiert und hinterfragt. Gemeinsam wird überlegt, ob der Schöpfer der Figur diese auch so charakterisiert hätte und warum bzw. warum nicht. Dabei setzen sich die Schüler mit unterschiedlichen Persönlichkeitsmustern und Identitäten auseinander. Alternativ würde die zweite Gruppe den Avatar mit Eigenschaften und Merkmalen ausstaffieren. Unterschiede und Gemeinsamkeiten zu bzw. mit den realen Figuren werden thematisiert und diskutiert.	60 min
Zusammenfassung	Wandzeitung: Mit einer digitalen Kamera werden alle Schüler fotografiert. Die Fotos werden ausgedruckt und auf einer Wandzeitung mit der jeweiligen „Schöpfung“ angebracht. Sind mit dem Computer Avatare erstellt worden, werden diese ebenfalls ausgedruckt und befestigt.	30 min
Wie wird eine Homepage erstellt? Was gilt es dabei zu beachten?	Einführung in die Anwendungssoftware: Die Schüler lernen die Grundbegriffe des Erstellens und Gestaltens einer eigenen Web-Site mit Hilfe einer Anwendungssoftware kennen.	60 min

3. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wer bin ich? Welche Eigenschaften kennzeichnen mich? Welchen Charakter habe ich? Wer sind die anderen? Welche Besonderheiten und Angewohnheiten haben sie?	Tier-Beruf-Pflanze/Arbeitsblatt 2: Die Schüler finden sich in Gruppen zusammen. Mit Hilfe eines Arbeitsblattes erarbeiten sie für jedes Gruppenmitglied ein spezifisches Profil. Dabei gehen sie jedoch nicht von Äußerlichkeiten, sondern von Charaktereigenschaften aus. Diese drücken sie in ihrer Entsprechung als Tier, Beruf und Pflanze aus. Dabei setzen sie sich mit den Themen Selbst- und Fremdwahrnehmung auseinander und erkennen, dass Identität mehrere Momente hat bzw. aus Teilidentitäten besteht. Diskussion: Gemeinsam werten die Schüler ihre Arbeitsblätter aus und diskutieren über die unterschiedlichen Profile. Dabei suchen sie nach	60 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
	Gemeinsamkeiten und Unterschieden. Die verschiedenen Profile können ausgehängt werden.	
Wie wird eine Homepage erstellt? Was gilt es dabei zu beachten? Wie werden Bilder und Grafiken eingefügt?	Praktische Übungen am PC: Nach einer kurzen Wiederholung arbeiten die Schüler in Zweiergruppen am Computer. Sie führen erste Übungen mit der Anwendungssoftware durch (Hintergrund laden, Seite einteilen, Fotos hinzufügen etc.). Dabei unterstützen Schüler mit Erfahrungen ihre Mitstreiter.	60 min
Was soll der Steckbrief bzw. die private Homepage über eine Person aussagen? Welche Informationen sind enthalten? Reichen diese aus, um sich ein Bild über die Person zu machen? Sollen sie das überhaupt? Wo liegen die Grenzen (Privat- und Intimsphäre)?	Reale und virtuelle Steckbriefe: Die Klasse wird in zwei Gruppen geteilt. Eine Hälfte erstellt jeweils einen persönlichen Steckbrief (Charakter, Vorlieben, Interessen, Hobbys etc.). Die anderen Schüler erstellen einen Steckbrief einer imaginären Figur. Dabei können sie Bezug auf die Übungen mit den „Schöpfungen“/Avataren nehmen. Die Steckbriefe werden eingesammelt.	60 min
Wie reagiere ich in einer bestimmten Situation? Wie würde ich reagieren, wenn ich nicht ich selbst wäre?	Rollenspiele: Mithilfe der Steckbriefe werden unterschiedliche Kommunikationssituationen hergestellt. Beispielsweise können sich ein realer Schüler und eine erfundene Figur im Supermarkt treffen. Andere können hinzukommen. Die Schüler müssen in unterschiedlichen Situationen agieren und Brücken zwischen Realität und Virtualität schlagen.	60 min
Wie wird eine Homepage erstellt? Was gilt es dabei zu beachten? Wie werden Bilder und Grafiken eingefügt?	Erstellen einer eigenen (einfachen) Homepage: Die Steckbriefe gelten als Grundlage für die eigene Web-Site. Die Schüler beginnen mit der Arbeit am PC. Verschiedene Arbeitsblätter mit technischer Anleitung dienen als Orientierung.	60 min

4. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie wird eine Homepage erstellt? Was gilt es dabei zu beachten? Wie werden Bilder und Grafiken eingefügt?	Erstellen einer eigenen (einfachen) Homepage: Die Schüler erarbeiten ihre eigene Web-Site. Sie gestalten sie nach ihren Vorstellungen mit Fotos und Grafiken. Verschiedene Arbeitsblätter mit technischen Anleitungen dienen als Orientierung. Sie entscheiden selbst, welche Informationen aus dem Steckbrief (eigener bzw. erfundener) sie preisgeben wollen. Mit einem digitalen Fotoapparat können sie jederzeit fotografieren und die Bilder in ihre Seite einbinden.	1 Tag

5. TAG

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Welche Unterschiede gibt es zwischen den einzelnen Selbstdarstellungen? Was unterscheidet die virtuelle von der realen Welt? Welche Bedeutung hat die virtuelle Welt für Menschen und ihren Lebensalltag?	Präsentation und Auswertung der Homepages: Nachdem alle Schüler ihre eigene Seite präsentiert haben (z. B. als Ausstellung), erörtern und reflektieren sie in einer Diskussion, welche Unterschiede es zwischen einer realen Person und ihrer Selbstdarstellung im Internet gibt. Zudem thematisieren sie die Möglichkeiten des Rollentauschs und Identitätswechsels im WWW.	240 min
Reflexion	Ampelkärtchen: Auf unterschiedlichen Farbkärtchen schreiben die Schüler auf, was ihnen gut (grün) und nicht (rot) gefallen hat. Außerdem können sie Wünsche, Anregungen oder Ideen (gelb) festhalten.	30 min

ARBEITSBLATT 1

Bitte beantwortet die folgenden Fragen für jede der Homepages:

1.) Wie präsentiert sich diese Person?

2.) Was erfahren wir von ihr?

3.) Wer ist sie?

4.) Wie ist sie?

ARBEITSBLATT 2

1. Bitte ordnet jedem Mitschüler in eurer Gruppe jeweils ein Tier, einen Beruf und eine Pflanze zu. Überlegt dabei, welche **Eigenschaften, Merkmale** und **Besonderheiten** ihr mit dem jeweiligen Tier, dem jeweiligen Beruf, der jeweiligen Pflanze verbindet und ausdrücken wollt. Achtet dabei nicht auf Äußerlichkeiten! Diskutiert und entscheidet gemeinsam!
2. Tragt eure Ergebnisse bitte in die folgende Tabelle ein!

NAME	TIER	BERUF	PFLANZE