

Unterwegs auf sicheren Pfaden

Pfadfinderinnen und Pfadfinder
im World Wide Web



Eine Arbeitshilfe zum Thema Medienkompetenz
vom DPSG Diözesanverband Trier

Einleitung

Was ist eigentlich Medienkompetenz? Medienkompetenz bezeichnet die Fähigkeit, selbstbestimmt, kreativ und sozial verantwortlich mit Medien umzugehen und sie zur Gestaltung der eigenen Lebenswelt sowie zur Teilhabe und Mitgestaltung der (Informations-) Gesellschaft zu nutzen.

Computer und Internet sind aus dem Leben unserer Kinder und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Sie bewegen sich routiniert im Netz und nutzen mit zunehmender Selbstverständlichkeit die vielfältigen Unterhaltungs- sowie Kommunikationsangebote der digitalen Medien.

Die Reichweite und der Wirkungsgrad des Internets sind mit keinem anderen Medium vergleichbar. Zudem erhöht es die Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung enorm. Nicht nur aus diesem Grund stehen Spiele, Hausaufgabenhilfen, erste Schritte in sozialen Netzwerken und Musikseiten auf der Aktivitätenliste von Kindern und Jugendlichen ganz weit oben.

Etwa drei Viertel der Jungen und Mädchen zwischen 12 und 18 Jahren sind heute in einem oder mehreren sozialen Netzwerken wie Schüler VZ, wer-kennt-wen, Lokalisten oder Facebook aktiv. Sie verwenden die „social communities“ zur Informationsbeschaffung und deren Verarbeitung. Zudem werden sie zur Selbstdarstellung und Kontaktpflege verwendet.

Auch wir sind als Pfadfinderinnen und Pfadfinder ein Teil dieser Medienwelt. Wir vernetzen uns, verwenden in unseren Stämmen Facebook, Twitter und Co und gestalten somit diese Welt aktiv mit. Neben allen Chancen, welche mit der Eroberung der digitalen Welt einhergehen, gibt es auch Risiken, wie beispielsweise die Auswirkungen gewaltverherrlichender Spiele, die rechtlichen Konsequenzen von Urheberrechtsverletzungen oder die allzu schnelle Preisgabe persönlicher Daten. Deshalb ist ein verantwortungsvoller Umgang mit den neuen Medien unabdingbar.

Mit dieser Arbeitshilfe möchte der Diözesanverband der DPSG Trier den Gruppenleiterinnen und Gruppenleitern eine Methodensammlung an die Hand geben, um auf spielerische Art und Weise Kinder und Jugendliche für das aktuelle Medienleben stark zu machen. Denn nur wer Medienkompetenz entwickelt und lernt, sein Medienverhalten selbstkritisch zu reflektieren, kann die Vorteile der digitalen Welt für sich nutzen. Wir wünschen euch spannende Gruppenstunden und stets sichere Pfade im World Wide Web!

Tamara Schullenberg und Marlen Rieche

Inhalt

| | |
|----------------------------|----------|
| Einleitung | Seite 3 |
| Übungen für Gruppenstunden | Seite 4 |
| Weiterführende Hinweise | Seite 8 |
| Quellenverzeichnis | Seite 10 |



**Der QR-Code
– Medienkompetenz
im Internet**

Übungen für Gruppenstunden

1. Übungen zum Medienverhalten von Kindern und Jugendlichen

1.1 Der Medienkuchen

Dauer: ca. 15 Minuten

Altersstufe: Wölflinge, Jungpfadfinder, Pfadfinder und Rover

Material: Papier und Stifte

Hintergrund: Wer kennt das nicht: eigentlich sollte nur kurz das Profil auf Facebook bearbeitet werden und schon ist über eine Stunde vergangen. Mit Hilfe dieser Übung kann der zeitliche Aufwand für die Nutzung der Medien reflektiert und gegebenenfalls überdacht werden.



Und so funktioniert: Unter der Fragestellung „Wie viel Zeit verwende ich für welches Medium?“ zeichnet jede/r seinen individuellen „Medienkuchen“. Die einzelnen Medienkuchen-Stücke stehen dabei für die Zeit, welche für TV, PC, Kino, Zeitung, Radio, Handy/Smartphone etc. genutzt werden.

Im Anschluss daran sollte die Möglichkeit zur Diskussion gegeben werden. Fragen wie: „Könnt ihr euch ein Leben ohne Medien noch vorstellen?“, „Was haben sie alles verändert?“, „Welche Vor- und Nachteile bietet uns die digitale Welt?“ können dabei als Einstieg dienen.

1.2 Das Experiment

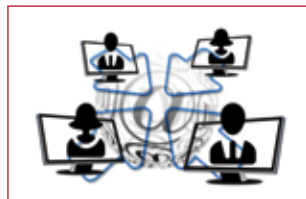
Dauer: über mehrere Gruppenstunden hinweg

Altersstufe: Wölflinge, Jungpfadfinder, Pfadfinder und Rover

Material: ggf. Tagebücher und Stifte

Hintergrund: Wenn Kinder und Jugendliche von der Schule kommen, wird häufig sofort der Rechner hochgefahren, um permanent erreichbar zu sein. Auch das Handy oder Smartphone bietet die Möglichkeit, per SMS, MSN oder ICQ im ständigen Kontakt zu stehen und immer informiert zu sein. Häufig leidet darunter die Konzentration. Zudem entsteht meist eine gewisse Abhängigkeit von den Kommunikationsmedien. Das Experiment kann dies auf deutliche Weise zeigen.

Und so funktioniert: Die Kinder und Jugendlichen sollen versuchen, ein Wochenende (oder einen Abend) ohne Kommunikationsmedien zu verbringen. Um die Erfahrungen der medienfreien Zeit festzuhalten, kann ein Tagebuch angelegt werden. Im Anschluss an das Wochenende (oder den Abend) soll das Experiment reflektiert werden. Folgende Fragen können dabei



hilfreich sein: „War es schwer durchzuhalten?“, „Was hat am meisten gefehlt?“, „Was war anders?“, „Habe ich Veränderungen an mir wahrgenommen?“, „Wo musste man nach Alternativen suchen um sich zu verabreden?“

1.3 Freunde in Sozialen Netzwerken

Dauer: ca. 20 – 30 Minuten

Altersgruppe: Jungpfadfinder, Pfadfinder und Rover

Material: ggf. Plakat und Stifte um wichtige Erkenntnisse festzuhalten

Hintergrund: „Freunde“ ist der zentrale Begriff, welcher soziale Netzwerke prägt. Zum einen nennen die meisten Jugendlichen „Freunde“ als den Grund, um soziale Netzwerke zu nutzen. Zum anderen können dem Profil sogenannte „Freunde“ hinzugefügt werden. Mit Hilfe dieser Methode kann der Begriff und die Bedeutung von „Freundschaft“ thematisiert werden. Sie eignet sich besonders gut im Anschluss an die Methode „das Experiment“.

Und so funktioniert: Zunächst werden gemeinsam Eigenschaften gesammelt, die Freunde haben sollten und Aktivitäten genannt, die mit ihnen unternommen werden können. Diskutiert danach welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede es zwischen den „virtuellen“ und den „realen“ Freunden gibt. „Was erzähle ich wem?“, „Wie stelle ich sicher, dass meine virtuellen Gespräche auch wirklich nur im Freundeskreis bleiben?“, „Wo kann es „Lauscher“ geben und wie schütze ich mich davor?“ Diese und weitere Fragen können anschließend gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen thematisiert werden.

2. Sicherheit und Selbstpräsentation im Internet

2.1 Sichere Passwörter erstellen

Dauer: ca. 15 Minuten

Altersstufe: Wölflinge, Jungpfadfinder und Pfadfinder

Materialien: Zettel, Stifte

Hintergrund: Für die Nutzung der digitalen Medien werden oftmals Passwörter benötigt. Da sie persönliche Daten schützen, sind sie von entscheidender Bedeutung. Diese Übung dient dazu, geeignete Passwörter zu erstellen.

Und so funktioniert: Nachdem gemeinsam geklärt wurde, in welchen Situationen Passwörter sinnvoll sind, sollte der Frage nachgegangen werden, wann ein Passwort als sicher gilt.



Zur Verdeutlichung können zunächst Beispiele für weniger Geeignete genannt werden:

- Geburtsdatum (auch von Eltern, Geschwistern und/oder Freunden)
- eigener Name und/oder Name von Eltern, Geschwistern sowie Freunden
- Wohnort
- Lieblingsgericht
- Name des Haustieres
- Wörter aus einem Wörterbuch (auch Fremdsprachen)
- Telefonnummern und Handynummern
- Zahlenfolgen wie 12345678

Anschließend sollte gemeinsam überlegt werden, welche Kriterien ein geeignetes Passwort erfüllen muss und welche Vorgehensweise bei der Erstellung beachtet werden sollte. Hierzu ein paar Tipps:

Die wichtigsten Regeln für Passwörter:

1. Passwörter sind geheim.
2. Sie bestehen mindestens aus acht Zeichen und enthalten Buchstaben, Sonderzeichen sowie Zahlen.
3. Passwörter enthalten keine persönlichen Angaben und verraten nichts über die eigene Person.
4. Nur ein Passwort ist zu wenig.
5. Sie dürfen nicht im „Klartext“ angezeigt werden.
6. Geeignete Passwörter sind nicht leicht zu erraten.
7. Wer sein Passwort aufschreibt, sollte den Zettel anschließend sofort vernichten.
8. Damit sie sich gut merken lassen, wird eine „Eselsbrücke“ verwendet.

Beispiele für ein sicheres Passwort:

Igtu8: Ich gehe täglich um 8:00 zur Schule
 ZSgitu8: Zur Schule gehe ich täglich um 8:00
 DSbtui8: Die Schule beginnt täglich immer um 8:00

Abschließend können die Kinder und Jugendlichen versuchen, selbst ein sicheres Passwort zu erstellen.

2.2 Profile anlegen

Dauer: über mehrere Gruppenstunden hinweg

Altersstufe: Pfadfinder und Rover

Material: Zettel, Stifte, Kleber, eventuell Fotos aus Zeitschriften

Hintergrund: Diese Übung regt Pfadfinder und Rover dazu an, ihre eigene Netzpräsentation zu reflektieren und die Anderer zu hinterfragen.



Und so funktioniert: Zunächst denkt sich die Gruppe verschiedene fiktive Personen aus, die sich in ihren Charakterzügen, Interessen und in ihrem Sozialverhalten unterscheiden. Als Anregung und Erleichterung können auch Fotos aus Zeitschriften ausgelegt werden. Besonders gut eignen sich dabei Bilder, auf denen Personen zu sehen sind, die eine Tätigkeit ausüben (wie beispielsweise Haare schneiden, im Garten arbeiten, telefonieren etc.).

In Kleingruppen wird nun überlegt, wer welche Plattform nutzen könnte. Legt auf der fiktiven Plattform ein Profil für die Person an und bestückt dies mit Inhalten, welche zum Charakter passen. Die so erstellten Profile werden anschließend im Gruppenraum ausgelegt und den anderen

Kleingruppen präsentiert. Gemeinsam wird überlegt, welche Reaktionen die unterschiedlichen Personen herausfordern. Dabei sollen die Jugendlichen auch ihr eigenes Profil reflektieren und hinterfragen, welche Reaktionen sie hervorrufen.

2.3 Netzpräsentation und Berufswahl

Dauer: ca. 30 Minuten

Altersstufe: Rover

Material: Notebook, Kurzfilm „Checke dein Profil, bevor es andere tun“, Zettel, Stifte

Hintergrund: Diese Übung regt dazu an, die eigene Netzpräsentation zu reflektieren und auch die anderer zu hinterfragen. Insbesondere für Jugendliche, die kurz vor dem Berufseintritt stehen, ist es sinnvoll zu überlegen, welche Informationen im Netz zu finden sind und welche besser privat bleiben sollten.

Und so funktioniert: Nachdem ihr gemeinsam den Kurzfilm „Checke dein Profil, bevor es andere tun“ angeschaut habt (<http://bit.ly/Xj9kKc> oder <http://www.youtube.com/watch?v=n1TroNdzB-Wg>), könnt ihr mit einer Diskussion darüber beginnen, wie der Internetauftritt bezogen auf die eigene Berufswahl gestaltet werden könnte.

Anschließend soll in Einzelarbeit überlegt werden, welches berufliche Ziel verfolgt wird und welche persönlichen Informationen im eigenen Profil dazu passen.

Beispiel: Max möchte eine Ausbildung zum Garten- und Landschaftsbauer beginnen. Er hat auf seinem Profil viele Fotos, auf denen er bei der Gartenarbeit zu sehen ist. Außerdem ist bei der Auswahl seiner Gruppen ersichtlich, dass er gerne Wanderungen unternimmt und sich für Pflanzen interessiert.



Abschließend kann jeder seine Berufswahl und seinen Internetauftritt vorstellen.

Weiterführende Hinweise

1. Die Arbeitshilfe „Smart Surfen – Sicher online gehen“

Vom Weltverband der Pfadfinderinnen wurde in Kooperation mit den vier Ringverbänden eine Arbeitshilfe erstellt, die über Chancen und Risiken im Umgang mit dem Internet informiert und dabei einen speziellen Blick auf die Bedürfnisse von Pfadfindern wirft. (Wie können beispielsweise soziale Netzwerke für Stämme nützlich sein). Darüber hinaus bietet sie praktische Methoden und Ideen für Gruppenstunden. Als Download findet ihr die Arbeitshilfe unter: <http://bit.ly/WhBp6a> (www.dpsg.de/files/aktuell/Arbeitshilfe_internet_Safety.pdf)

2. Die Jahresaktion 2013: Smart Scout – Schlau im Umgang mit Medien

Im Rahmen der diesjährigen Jahresaktion „Smart Scout – Schlau im Umgang mit Medien“ wollen wir einen Blick darauf werfen, welche medialen Dinge für uns beim Pfadfinden nützlich sein können und wie ein verantwortungsvoller Umgang mit Facebook, Twitter und Co gelingen kann. Neben viel Lesestoff und nützlichen Hintergrundinfos gibt es zahlreiche Methoden für Gruppenstunden sowie spannende Aktionen rund um das Thema. Schaut doch einfach mal auf www.smartscout.dpsg.de vorbei.



Werdet „Smart Scouts“ mit der Jahresaktion 2013!

Nehmt mit eurem Wölflings- oder Jungpfadfindertrupp am Fotowettbewerb „Smart Scout -Schlau im Umgang mit Medien“ teil und macht ein Foto zum Thema:

- Was stellt ihr euch unter Smart Scouts vor?
- Was machen die?
- Wo findet ihr die?
- Wie sehen die aus?
- Was können die?
- Warum sind die smart?



Und so geht's:

Foto zum Thema schießen und auf der Internetseite www.smartscout.dpsg.de hochladen! Die besten 3 Fotos gewinnen eine echte „Smart Scout“ Ausrüstung mit den Rüsthausartikeln zur Jahresaktion für ihre Gruppe. Also nichts wie ran an die Fotoapparate und viel Spaß!

3. Die Suche nach dem Heiligen Rock

Zum Abschluss möchten wir noch auf ein tolles Beispiel für die Nutzung neuer Medien aus dem DPSG Diözesanverband Trier hinweisen. Im Rahmen des Pfadfinderlagers während der Heilig Rock Wallfahrt 2012 hat eine Gruppe von Wölflingen und Jungpfadfindern einen animierten Trickfilm erstellt. „Die Suche nach dem Heiligen Rock“ könnt ihr euch anschauen unter:

<http://bit.ly/Vb371C> (<http://www.youtube.com/watch?v=8l6Q4bCUlnA>)

oder unter:

<http://bit.ly/YdwLLH> (<http://medien-bilden.de/video/Die-Suche-nach-dem-Heiligen-Rock/07f9e82562f88bc2eb1917dbd81aa11e>).

Es lohnt sich!

Habt ihr noch Fragen im Umgang mit den neuen Medien? Oder plant ihr z.B. für die nächste Bezirksversammlung einen Studienteil zum Thema? In diesen Fällen steht euch Marlen Rieche als Ansprechpartnerin zur Verfügung:

Marlen Rieche (Bildungsreferentin)

Diözesanbüro

Weberbach 70

54290 Trier

Tel. 0651 9771-187

m.rieche@dpsg-trier.de

Quellenverzeichnis

- <http://bit.ly/S7WUrO>
(<http://www.polizei-beratung.de/themen-und-tipps/medienkompetenz/medienkompetenz-was-ist-das.html>)
- <http://bit.ly/Vq2lCc> (http://www.familieundmedien.de/wettbewerb/download/doku_FaMe_Serviceteil.pdf)
- <http://bit.ly/W8Fhpe> (<http://www.teachtoday.de/mediabase/pdf/695.pdf>)
- <http://bit.ly/S7YUj> (http://www.teachtoday.de/1_Startseite.htm)
- <http://bit.ly/USzALZ> (<http://www.teachtoday.de/mediabase/pdf/287.pdf>)
- <http://bit.ly/W2jpyN>
(<http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/chat/was-heisst-chat/>)
- <http://bit.ly/XcpOUr> (http://www.bundestag.de/internetenquete/dokumentation/Medienkompetenz/Sachstand_Medienkompetenz_bei_Sch_lern_Lehrern_Journalisten_und_Multiplikatoren.pdf)
- <http://bit.ly/101f919> (http://www.mifkjf.rlp.de/index.php?id=46773&tx_ttnews%5Byear%5D=2012&tx_ttnews%5Bmonth%5D=11&tx_ttnews%5Btt_news%5D=40276&cHash=42d917d9ad03fc6e23ff1ec22712fef1)
- Stiftung Lesen; Deutsche Post: Post + Schule. Medien-Fitness. Medienkompetenz für die Klassen 5-8. Anregungen und Ideen für Lehrkräfte

Jahresaktion 2013:

- <http://smartscout.dpsg.de>
- http://www.dpsg.de/verband/bundesversammlung/beschluesse/files/4_76.BV_Jahresaktion%202013.pdf

Bildquellen:

- www.pixelio.de
- <http://bit.ly/11TVci9> (<http://www.dpsg.de/infopool/downloads/logos.html>)

**Deutsche Pfadfinderschaft St. Georg
Diözesanverband Trier**

Weberbach 70

54295 Trier

Tel.: 0651/9771-180

Fax: 0651/9771-189

Mail: info@dpsg-trier.de

www.dpsg.de



Visit us on

facebook

Gefördert durch:

Saarland

Ministerium für Arbeit, Familie,
Prävention, Soziales und Sport

