



www.wildwebwoods.org

Durch den wilden Web-Wald (Through the Wild Web Woods)

Ein Online-Internetsicherheitsspiel für Kinder

Ratgeber für Lehrer

Aufbau eines Europas für Kinder und mit Kindern
www.coe.int/children



COUNCIL OF EUROPE CONSEIL DE L'EUROPE

AUFBAU EINES EUROPAS FÜR KINDER UND MIT KINDERN



www.wildwebwoods.org

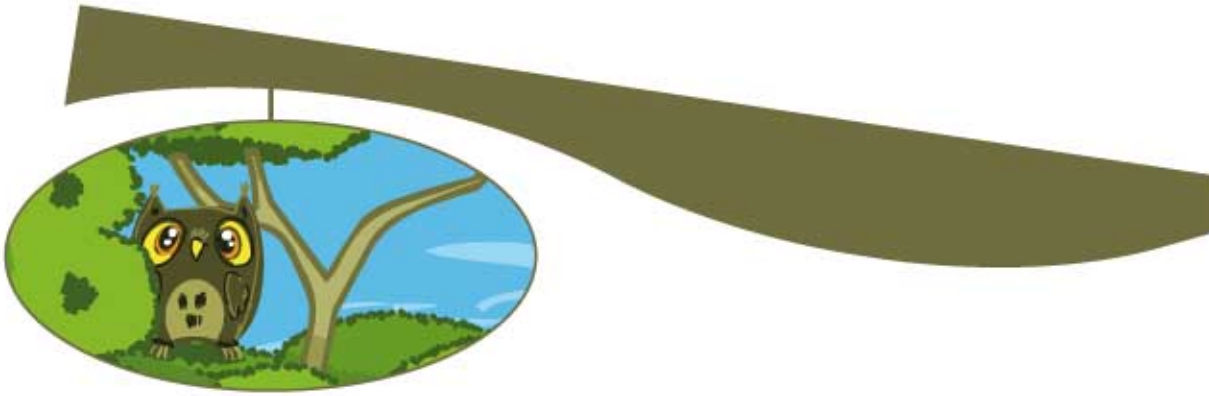
Durch den wilden Web-Wald (Through the Wild Web Woods)

Ein Online-Internetsicherheitsspiel für Kinder

Ratgeber für Lehrer

Aufbau eines Europas für Kinder und mit Kindern
www.coe.int/children





Englische Fassung

Through the Wild Web Woods –

An online Internet safety game for children

Teachers guide

Französische Fassung

A travers la forêt sauvage du Web –

Jeu en ligne pour les enfants sur les dangers d'Internet

Manuel de l'enseignant

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Referats Öffentlichkeitsarbeit und Veröffentlichungen, Abteilung für Kommunikation (F-67075 Straßburg oder publishing@coe.int) unabhängig von Form oder Mittel elektronisch (CD-ROM, Netz, etc.) oder mechanisch, einschließlich Kopieren, Audioaufnahmen oder andere Speicher- oder IR-Systeme, übersetzt, reproduziert oder übermittelt werden.

Diese Broschüre konnte dank umfangreicher Unterstützung der Regierung von Finnland gedruckt werden.

Deckblatt und Gestaltung: Abteilung für amtliche Texte und Veröffentlichungen, Europarat
Abbildungen von Nils Kunath, Netzbewegung (Ettlingen, Deutschland)

Europarat, Februar 2010

Inhalt

Einleitung – Über dieses Spiel	5
Übung 1 – Einführung – So funktioniert's	9
Übung 2 – Identität im Netz	19
Übung 3 – Die Rechte des Kindes	23
Übung 4 – Sucht	25
Übung 5 – Privatsphäre	27
Übung 6 – Sicherheit	29
Übung 7 – Die Rechte von Kindern in der realen Welt	31
Übung 8 – Die E-Stadt Kometa	33
Literaturauswahl	35

Über dieses Spiel

Einführung



Das Internetspiel „Durch den wilden Web-Wald“ (Through the Wild Web Woods) wurde im Rahmen des Programms „Aufbau eines Europas für Kinder und mit Kindern“ des Europarats entwickelt und soll Sieben- bis Zehnjährigen das Netz erklären und ihnen die Fähigkeiten vermitteln, die man als aufgeklärter Nutzer benötigt.

Das Spiel soll Kindern außerdem helfen, Grundbegriffe der Menschenrechte zu erhalten, etwas über ihre eigenen Rechte zu erfahren und zu lernen, die Rechte anderer zu respektieren. Es soll Kinder dabei unterstützen, ausreichende Kenntnisse zu entwickeln, damit sie sich vor Gewalt schützen können.

Das Spiel nutzt die interaktiven und auf Nachforschen basierenden Lernmöglichkeiten des Netzes und befasst sich gleichzeitig mit den Themen Internetsicherheit und Menschenrechte. Im Spiel bemühen sich die jungen Spieler, die E-Stadt (Kometa) zu erreichen, ein Ort der Freude, des Friedens und der Freiheit. Um die E-Stadt zu erreichen, müssen sie den Wild Web Woods durchqueren, der voller Abenteuer und manchmal auch Gefahren steckt. Die Spieler reisen auf ihrem Weg zur E-Stadt durch vier Städte und sammeln Münzen, die ihnen den Zutritt zur nächsten Ebene ermöglichen. Es gibt Münzen für Infos (Informationen), Privatsphäre, Bewusstsein und Sicherheit. Jedes Mal, wenn Spieler eine Münze aufnehmen, erhalten sie wichtige Informationen über Sicherheit im Netz und die Rechte von Kindern.

Im Verlauf des Spiels werden die Spieler mit Problemen konfrontiert, die von ihnen fordern, sorgfältig ihre nächsten Schritte abzuwägen. Einer der wichtigsten Aspekte der Sicherheit im Netz, nämlich Vertrauen, wird im Verlauf des gesamten Spiels immer wieder thematisiert. Es ist daher ratsam, zu diesem Thema zusätzliches Unterrichtsmaterial vorzubereiten.

So wie das Netz heute immer allgegenwärtiger ist, so gehen auch unsere Kinder immer selbstverständlicher mit ihm um. Es bietet zweifellos viele Vorteile, aber es gibt auch viele Gefahren. Diese Gefahren werden häufig in drei Schlüsselbereiche gegliedert: Kontakt, Inhalt und Verhalten.

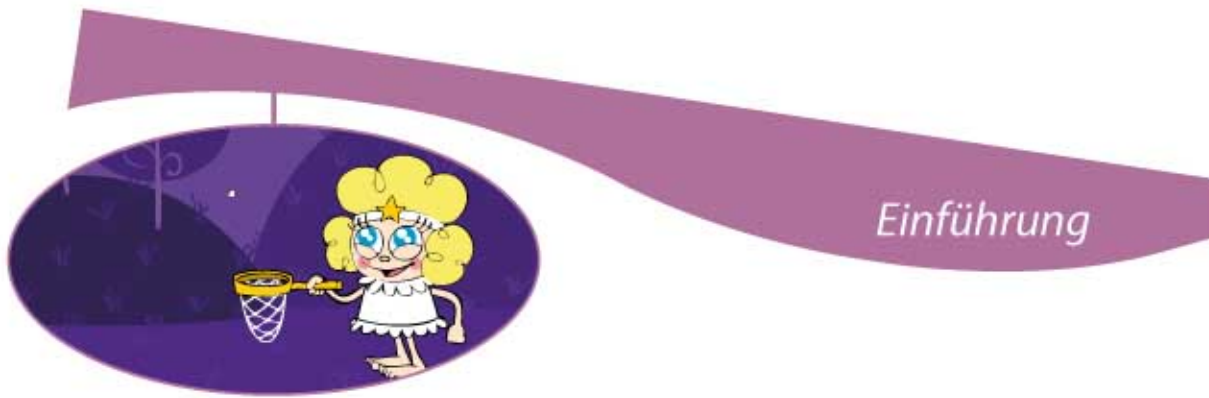
Kontakt bezieht sich auf Fragen, auf die Kinder und Jugendliche stoßen, wenn sie im Internet mit fragwürdigen Menschen sprechen oder kommunizieren. Die Forschung hat gezeigt, dass es manchmal zu realen Kontakten mit diesen Netzbe-kanntschaften kommt. Das Netz erleichtert darüber hinaus auch den gleichzeiti-gen Kontakt zwischen vielen Personen. Dies hat leider zu einem tyrannisierenden Verhalten geführt, das auch auf Schulhöfen zu beobachten ist: Viele Kinder werden heute Opfer von Schikanen im Netz. Außerdem bedeutet das Phänomen der sozi-alen Netzwerke, dass es ein wesentlich größeres Potenzial für Kinder gibt, sich mit Personen unterschiedlichster Altersgruppen auszutauschen. Fraglich ist, wie ange-messen dieser Kontakt jeweils ist.

Der Kontakt deckt auch das gezielte Ansprechen von Kindern und Jugendlichen durch Unternehmen ab, die sie ausbeuten wollen. Kinder und Jugendliche müssen verstehen, dass sie möglicherweise nicht mit der Person kommunizieren, die diese vorgibt zu sein, wenn sie im Netz sind.

Inhalt befasst sich mit dem Material, auf das Kinder und Jugendliche über das Netz leicht Zugriff haben, obwohl dasselbe Material in der realen Welt weitaus strenger re-guliert und weitaus schwerer für sie zu erhalten wäre. Es ist auch wichtig, sich bewusst zu machen, dass in immer stärkerem Maße Material von Kindern selbst erstellt wird und dass ein verletzender oder unangemessener Kommentar, der aus einer Laune heraus einer Person geschickt wird, an Millionen von Menschen weitergeleitet werden und für immer im Netz bleiben kann.

Verhalten bezieht sich auf das Verhalten von Kindern im Internet. Leider geben viele Kinder und Jugendliche zu, sich im Netz ganz anders zu verhalten, als sie dies im realen Leben machen. Die For-schung hat gezeigt, dass aufgrund des fehlenden direkten visuellen Kontakts in der Netzkommunikati-on viele Jugendliche dazu neigen, ihre Hemmungen zu verlieren, und ein Verhalten an den Tag legen, das sie im realen Leben nie zeigen würden. Dies ist für Eltern und Pädagogen eine erhebliche Heraus-forderung. Kinder und Jugendliche müssen verstehen lernen, dass ihr Verhalten im Netz Konsequenzen in der realen Welt nach sich ziehen kann.

Da Kinder auf immer vielfältigere Weise Zugang zum Internet haben, z. B. durch Spiele und Mobiltele-fone, ist es unerlässlich zu vergegenwärtigen, dass Sicherheit im Netz nicht meint, bestimmte Techno-logieformen zu verbieten, sondern vielmehr bedeutet, Kinder zu befähigen und Lernsituationen anzu-bieten, die sie in die Lage versetzen, das Verhalten zu entwickeln, das sie für einen sicheren Umgang mit dem Netz benötigen. Kinder werden immer Wege und Mittel finden, um die Technologien zu nutzen, die sie benutzen wollen, und wenn ihnen dies nicht in der Schule oder zu Hause gelingt, werden sie es anderswo versuchen. Das Spiel vermitteln Sie ihnen auf interessante und fesselnde Weise wichtige Botschaften zur Sicherheit im Netz.



Übungen vor Spielbeginn

Bevor die Kinder das Spiel starten, sollten sie die folgenden allgemeinen Aufgaben im Netz durchführen.

Was ist das Internet? (fünf Minuten)

Fordern Sie die Kinder auf, in Zweiergruppen eine Erklärung zu erstellen, was ihrer Meinung nach das Netz ist. Bitten Sie sie, darüber nachzudenken, wie es funktioniert und sagen Sie ihnen, dass sie ihre Gedanken dem Rest der Klasse vorstellen müssen.

Die positive und negative Seite des Netzes (zehn Minuten)

Fordern Sie die Kinder auf, größere Gruppen zu bilden und die guten Dinge über das Internet aufzulisten und zu besprechen. Wofür benutzen sie das Netz? Was sind ihre Lieblingsseiten? Für jene, die Schwierigkeiten haben, können einige Tipps gegeben werden: Spiele, Kommunikation, Fernsehen, Informationssuche, Einkaufen, etc. Geben Sie den Kindern Notizzettel für diese Übung. Als Klasse können sie ihre Ergebnisse unter drei Überschriften zusammenfassen: Inhalt, Kontakt und Verhalten, wie oben beschrieben.

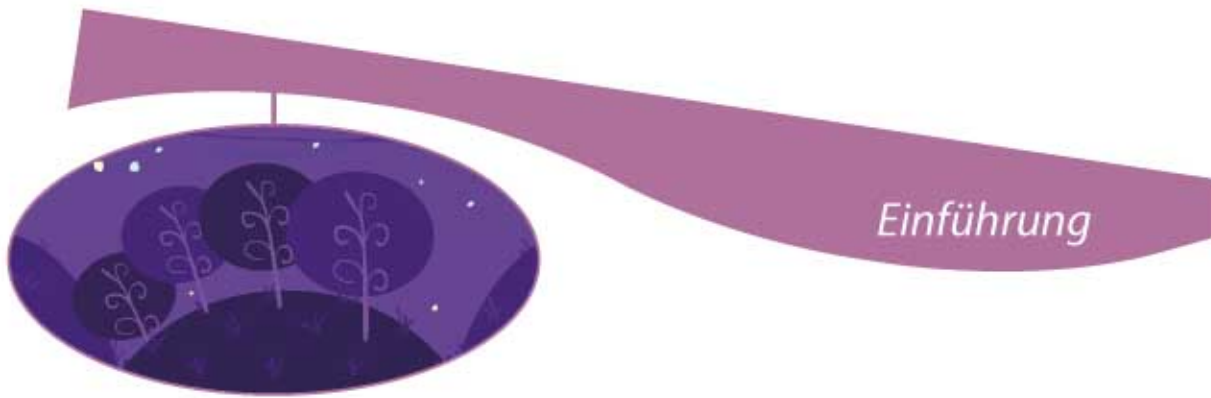
Bitten Sie die Schüler, über alle negativen Seiten des Netzes nachzudenken. Fordern Sie sie auf, völlig ehrlich zu sein, und zeigen Sie ihnen, wie man eine Gedankenskizze anfertigt oder lassen Sie die Schüler eine andere von ihnen bevorzugte Methode verwenden, um ihre Ideen zu erfassen. Bitten Sie jede Gruppe, einen ihrer positiven Punkte über das Netz den anderen Schülern mitzuteilen. Gehen Sie bei den negativen Punkten ebenso vor, fordern Sie jedoch hierbei die Schüler auf, darüber nachzudenken, wie sie sich selbst und andere am besten vor diesen Gefahren schützen können. Erklären Sie ihnen, dass sie ein Internetspiel spielen werden, das einige Fragen, die sie aufgeworfen haben, behandeln wird.

Internetzugang (eine Minute)

Fragen Sie die Kinder, wie sie sich im Netz anmelden. Machen sie das alle auf dieselbe Art und Weise? Viele Kinder benutzen mittlerweile mobile Geräte und einige Kinder haben raffinierte Wege gefunden, um ins Netz zu gehen.

Wie viele verschiedene Zugangsmethoden zum Netz können die Schüler in einer Minute auflisten?

Rechner, Laptop, Playstation, Xbox, Wii, PSP, iPod, Mobiltelefon, Nintendo DS ...



Stellen Sie die Ergebnisse dieser Vorbereitungsübungen zusammen; sie können für eine Ausstellung der Klasse zum Thema Internet beitragen.

„Durch den wilden Web-Wald“ (Through the Wild Web Woods) wurde von Netzbewegung (www.netzbewegung.com), einer interaktiven Agentur in Ettlingen, Deutschland, für den Europarat kreiert.



Einführung – So funktioniert's

Übung 1



Dieser Unterrichtsplan erklärt, wie man das Spiel einsetzen kann und führt Sie Schritt für Schritt durch die verschiedenen Phasen.

Rufen Sie <www.wildwebwoods.org> auf.

Wählen Sie die Sprache, in der Sie spielen möchten. Das Spiel steht gegenwärtig in mehr als 20 Sprachen zur Verfügung.

Warten Sie, bis das Spiel geladen wurde. Es erscheint die unten abgebildete Startseite.

Es stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Auswahl.



Über das Spiel bietet eine kurze Zusammenfassung der Ziele des Spiels und wie es entwickelt wurde.



Übung 1

So funktioniert's erklärt die Grundzüge des Spiels und gibt Informationen über den Spielzweck und wie man navigiert.

Spiel laden ermöglicht Ihnen, ein Spiel zu laden, das Sie bereits gespielt haben. Sie können ein Spiel speichern und es dann später an der Stelle, an der Sie es unterbrochen haben, weiterspielen.

Die E-Stadt Kometa als Gast besuchen ermöglicht dem Spieler, direkt als Gast in die E-Stadt zu gehen. Hier kann er die Botschaften der Slowakei und von Schweden sehen und E-Stadt-Münzen sammeln. Obwohl der Spieler die verschiedenen Spiele sieht, kann er diese nicht spielen, da er nur als Gast eingetragen ist.

Spiel starten – auf *Spiel starten* klicken – es lohnt sich, als gesamte Gruppe oder Klasse diesen Abschnitt zu bearbeiten. Sie benötigen mindestens 20 Minuten, um Ihrer Klasse das Spielkonzept zu vermitteln. Trotzdem kann das Spiel jederzeit gespeichert werden

W@b, die kleine Spinne, erscheint und gibt nützliche Tipps, wie man weiter vorgehen soll. Die erste Aufgabe ist, den Rechner an das Internet anzuschließen. Dies geschieht durch Einstecken der Kabel in die richtigen Anschlussdosen. Die Spieler erkennen dies daran, dass Bildschirm, Router und das Schriftzeichen „Computer an“ aufleuchten.



Eingabe „persönlicher“ Informationen

Erklären Sie den Kindern jetzt, was passieren wird und lassen Sie sie dann ihre eigenen Spielerkonten einrichten. Jeder Spieler wird aufgefordert, seinen Decknamen (*nickname*), sein Alter und sein Heimatland einzugeben.

Der Deckname und das Alter werden über die Tastatur eingegeben und das Land wird aus einem Menü ausgewählt. Sobald sie diese Informationen eingegeben haben, können sie diese überprüfen, bevor sie auf *OK* klicken.

Sie können ein Gespräch über die Art der Informationen beginnen, die die Kinder über das Netz enthüllen wollen. Wenn sie einen Decknamen auswählen, sollten sie auf keinen Fall etwas wählen, das sie identifizieren könnte. Dies kann man mit älteren Kindern eingehender diskutieren. Welche Namen fallen den Schülern ein?

Sie können auch ein kurzes Spiel spielen, bei dem alle Schüler einen Decknamen wählen. Sobald sie dies getan haben, sollen die anderen Kinder versuchen, sie durch diese zu identifizieren. Erklären Sie den Kindern, dass es eine gute Idee ist, Informationen zu benutzen, die nur einem guten Freund bekannt sind.

Siehe auch Übung 2 über Identität im Netz und Übung 5 über Privatsphäre für weitere Einzelheiten und Klassenaktivitäten zu diesem Thema.

Geschlecht

Die Spieler sollen nun entscheiden, ob sie als Junge oder Mädchen spielen wollen. Auch hier besteht die Gelegenheit, die Folgen einer Bereitstellung falscher Informationen im Netz zu diskutieren, vor allem, dass andere sich ebenfalls eine andere Identität zulegen können, wenn sie dies selbst auch tun.



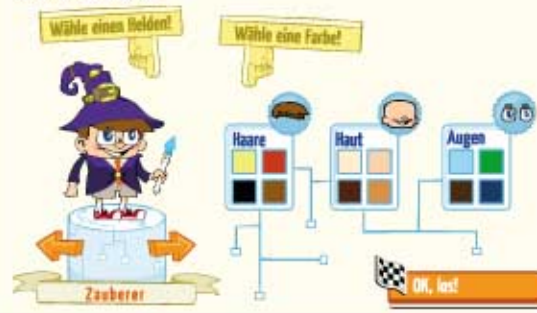


Auswahl einer Spielfigur

Die Spieler sollen nun eine Spielfigur für sich auswählen, als die sie das Spiel spielen wollen. Sie können zwischen einem Jäger, einem Ritter, einem Zauberer und einem Piraten wählen und auch über Haar-, Haut- und Augenfarbe entscheiden.

Wer möchtest du gern sein?

Wähle den virtuellen Helden, der Dir am besten gefällt. Klick auf die Pfeile, um unter den Charakteren auszuwählen. Du kannst Dir auch die Haar-, Augen- und Hautfarbe aussuchen. Einfach auf die jeweiligen Farbfelder klicken. Nun erschaffe und wähle Dir den Charakter, der Dir am besten gefällt.



Spielen

Jetzt können sie das Spiel beginnen. Warten Sie auf das Öffnen des Tores, dann erscheint W@b und erklärt, was zu tun ist. Die Spieler müssen einen Schlüssel finden und durch den Wald einen Weg bis zum Stadttor finden. Sie müssen vorsichtig sein und dürfen nicht gegen eine der Figuren im Wald stoßen, da sie ansonsten den Schlüssel verlieren und ihn erneut holen müssen (sie werden zurück zum Ausgang geschickt).

Die Spieler können den Schlüssel und eine Schriftrolle ohne Weiteres erkennen. Mittels der Pfeiltasten können sie zu den Objekten laufen und diese aufsammeln.

Das Spiel hat drei Ebenen: Entertainia, Infotopia und Communicadia. Sobald die Spieler alle diese Ebenen abgeschlossen haben, können sie die E-Stadt Kometa betreten.

Im Verlauf des Spiels treffen sie auf den verschiedenen Ebenen auf Schriftrollen und Münzen, die sie aufsammeln müssen, damit sie weiter kommen. Dazu im Nachstehenden mehr. Die Kinder bewegen ihre Figur mittels der Pfeiltasten auf der Tastatur. Kinder, die motorische Schwierigkeiten haben, brauchen hier eine zusätzliche Hilfestellung.

Das Spiel dauert mindestens eine Stunde. Einzelne Spiele können gespeichert werden, damit die Spieler sie zu einem späteren Zeitpunkt an der Stelle wieder aufnehmen können, an der sie sie beendet haben. Die Spiele werden durch Anklicken von *Spiel speichern* und Eingabe des Decknamens des Spielers gespeichert.





Übung 1

Schriftrollen

Im Verlauf des Spiels können die Spieler Schriftrollen einsammeln. Es gibt sechs verschiedene Schriftrollen:

- Schriftrolle des Wissens
- Schriftrolle des Schutzes
- Schriftrolle der Mitwirkung
- Schriftrolle der Gerechtigkeit
- Schriftrolle der Bildung
- Schriftrolle der Gesundheit

Diese stehen für verschiedene Rechte, die Kindern zustehen. Die Spieler können mit diesen Schriftrollen anderen Kindern helfen, auf die sie im Verlauf des Spiels stoßen. Die erste Schriftrolle ist die *Schriftrolle des Wissens*. Die *Schriftrolle des Wissens* erklärt Kindern ihre Rechte. In diesem ersten Teil stoßen Sie auch auf die *Schriftrolle des Schutzes*, die Kindern das Recht gibt, vor allen Formen von Gewalt geschützt zu sein. Spieler, die alle Kinder, die sie treffen, retten und ihnen helfen, können in der E-Stadt ein Spiel namens Scroll Run spielen.

Die Tabelle unten zeigt die sechs verschiedenen Schriftrollen, die im Verlauf des Spiels gesammelt werden können, und wie diese angewendet werden, um Märchenfiguren zu helfen, denen die Spieler im Spiel begegnen.

Kinder, die Schwierigkeiten beim Lesen haben, brauchen etwas Unterstützung, um den Text auf den Schriftrollen zu verstehen. Dies ist eine gute Gelegenheit, mit den Kindern die Bedeutung der Schriftrollen zu diskutieren und ihnen ein besseres Verständnis dafür zu geben, wie man mittels der Schriftrollen anderen im Spiel hilft.



Übung 1

Ausgewählte Rechte des Übereinkommens der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes

Schriftrolle	Erklärung	Ebene	Figur, der zu helfen ist
Wissen	Du hast das Recht, deine Rechte zu kennen. Erwachsene sollten ebenfalls die Rechte von Kindern kennen, damit sie diese besser beschützen können.	1 – Entertainia	Schöner Prinz / Frosch
Schutz	Kinder haben das Recht, vor allen Formen von Gewalt geschützt zu werden. Dies bedeutet auch, dass Erwachsene keine Dinge sagen dürfen, bei denen sich Kinder wertlos fühlen oder die ihr Selbstbewusstsein schwächen.	1 – Entertainia	Hänsel und Gretel
Mitwirkung	Du hast das Recht, deine Meinung zu sagen und dass Erwachsene dir zuhören und das, was du sagst, ernst nehmen.	2 – Infotopia	Aschenputtel
Gerechtigkeit	Du hast das Recht auf Rechtsbeistand und faire Behandlung vor den Gerichten, die deine Rechte respektieren.	2 – Infotopia	Ali Baba
Bildung	Du hast das Recht auf eine gute Bildung. Du musst in der Lage sein, zur Schule zu gehen und ermutigt werden, Erfolg zu haben und die bestmögliche Schulbildung zu erhalten. Deine Bildung soll dir helfen, deine Talente und Fähigkeiten zu entwickeln, damit du zu einem verantwortungsvollen und toleranten Erwachsenen heranwächst. Jemand, der friedlich lebt und die Rechte anderer respektiert. Falls du aufgrund einer Behinderung besondere Bedürfnisse hast, hast du das Recht auf Hilfe, die dir erlaubt, deine Bildung abzuschließen und alle anderen Rechte zu genießen.	3 – Communicadia	Däumling
Gesundheit	Du hast das Recht auf gute medizinische Versorgung, sauberes Wasser, gesunde Ernährung und einen sauberen, sicheren Platz zum Leben. Du hast das Recht auf Informationen, die dir erlauben, gesund zu bleiben. Du hast außerdem das Recht zu spielen, Spaß zu haben und am kulturellen Leben teilzunehmen.	3 – Communicadia	Das Mädchen mit den Zündhölzern



Übung 1

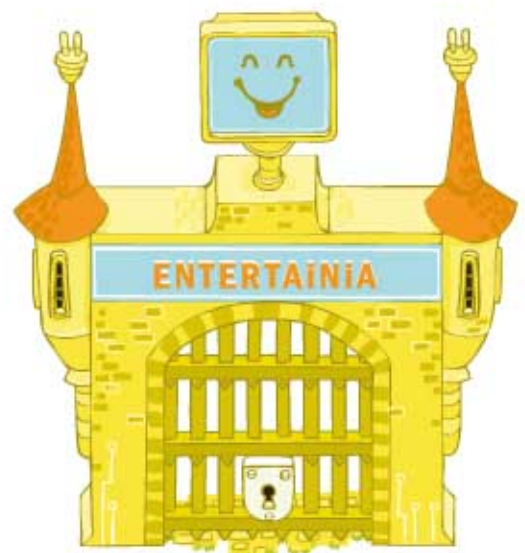
Münzen

Auf den verschiedenen Spielebenen müssen jeweils vier Münzen eingesammelt werden. Wenn ein Spieler eine Münze aufhebt, ist damit auch eine Aufgabe verbunden, die erledigt werden muss. Er kann nur dann die nächste Ebene erreichen, wenn alle vier Münzen eingesammelt wurden. Man muss die Kinder daran erinnern, dass sie die Erklärungen sorgfältig lesen müssen, die mit jeder Münze verbunden sind, da sie wichtige Botschaften über Sicherheit im Netz und Kinderrechte enthalten.



Entertainia

- Sicherheitsmünze – diese bezieht sich auf Angebote, die „zu gut sind, um wahr zu sein“ und auf die Spieler im Netz stoßen können. Die Spieler werden ermutigt, einige „kostenlose“ Spiele zu versuchen, sie erkennen aber sehr schnell, dass die Dinge anders sind, als sie scheinen. Es wird verdeutlicht, dass wir sehr vorsichtig sein müssen, wenn wir etwas aus dem Netz herunterladen und Dinge, wie z. B. Viren, nicht vergessen dürfen.
- Informationsmünze – diese Münze konzentriert sich auf Sucht und erinnert die Spieler daran, dass Computerspiele, obwohl sie gut sind, auch süchtig machen können, wenn man sie zu häufig spielt.
- Privatsphärenmünze – die Spieler müssen ein Spiel namens „Fang die Sterne“ spielen – sobald sie fertig sind, werden sie aufgefordert, einen Decknamen einzugeben. Dies veranlasst die Spieler, über persönliche Informationen und darüber nachzudenken, was sie herausgeben dürfen. Es ist in Ordnung, einen Decknamen anzugeben, sonst aber nichts.
- Bewusstseinsmünze – diese konzentriert sich auf Fragen über Schikanen und die Qualität und Richtigkeit von Informationen, die es im Netz gibt. Man darf nicht alles glauben, was man dort liest.





Infotopia

Auch hier müssen die Spieler wieder den Weg zum Stadttor finden. Sie müssen sich vor den riesigen Raupen hüten und auf ihrem Weg einen Apfel finden. Die Spieler benutzen den Apfel, um von einem Raben den Schlüssel für das Stadttor zu erhalten.

- Sicherheitsmünze – diese befasst sich mit Kennwörtern und betont die Notwendigkeit, diese tatsächlich geheim zu halten. Sie erinnert die Spieler daran, dass ein gutes Kennwort Buchstaben und Zahlen enthält.
- Privatsphärenmünze – nachdem sie „Schneewittchen“ eingegeben haben, erscheinen zwei Webseiten. Das Anklicken der ersten Seite führt zum Prinzen-Blog, auf dem Schneewittchen eine Nachricht mit viel zu vielen persönlichen Informationen hinterlassen hat. Es wäre sehr leicht, sie zu identifizieren oder zu lokalisieren. Die Informationsmünze bezieht sich auf Suchmaschinen und bietet Infos zu Lesezeichen. Die Spieler müssen „Schneewittchen“ eingeben.
- Bewusstseinsmünze – diese gestattet dem Spieler, eine zweite Seite anzuklicken, auf der es um Schneewittchen-Waschpulver geht. Es gibt hier Informationen über Verbraucherbewusstsein und auch über die Effektivität von Suchmaschinen.



Communicadia

Die Spieler müssen durch ein Eislabyrinth den Weg zum Stadttor finden. Dazu müssen sie die Eisblöcke verschieben.

- Sicherheitsmünze – die Spieler können das Spiel „Sir Spam Me Not“ spielen und müssen in ihrem Posteingang Müllpost von vertrauenswürdigen Quellen unterscheiden.
- Privatsphärenmünze – befasst sich mit dem „Chatten“ und bietet eine Simulation eines solchen Forums, in dem die Spieler mit Aschenputtel sprechen. Die Spieler werden gebeten, ihre Adresse zu nennen. Sie erhalten Tipps, warum sie beim Netzplaudern vorsichtig sein sollen, und sie sollen über die Informationen nachdenken, die sie enthüllen könnten.
- Informationsmünze – bezieht sich auf E-Mails und ihre Vorteile. Sie befasst sich auch mit E-Müll.



Übung 1

- Bewusstseinsmünze – befasst sich mit Müllpost und wie man diese bekämpft.

Sobald alle drei Ebenen abgeschlossen wurden, betreten die Spieler die E-Stadt Kometa. Die E-Stadt ist eine Stadt für Kinder, in der sie Spaß haben und Informationen, Ratschläge und Schutz erhalten können. Sie können über ihre Träume, Ideen und Sorgen sprechen, leichte Wege zur Bewältigung von Problemen finden und ihre eigene Traumwelt erschaffen.

Es gibt sechs Münzen, die in Kometa einzusammeln sind. Jede Münze befasst sich mit einem anderen Kinderrecht. Diese sollten den Kindern bekannt sein, da sie ihnen bereits auf den verschiedenen Spielebenen und in Form der von ihnen gesammelten Schriftrollen begegnet sind. Siehe Übung 8 für weitere Informationen über die E-Stadt Kometa.



Übungen

Risiken im Netz (zehn Minuten)

Bitten Sie die Kinder, wieder in ihre Gruppen zurückzugehen, und besprechen Sie einige der Gefahren, die mit der Benutzung des Internets verbunden sind. Was könnte falsch laufen? Benutzen Sie Notizzettel, damit die Kinder ihre Gedanken aufschreiben können, und teilen Sie die Risiken in drei Spalten auf: Kontakt, Inhalt und Verhalten.

Diskussion (15 Minuten)

Sprechen Sie über einige Probleme, die in Bezug auf die Münzen angesprochen wurden.

Sicherheit – sei vorsichtig, wenn du Dateien aus dem Netz herunterlädst, denn sie könnten einen Virus enthalten. (Siehe auch Übung 6 für die Diskussion und Übungen).

Privatsphäre – bewahre persönliche Informationen immer sicher auf, sei vorsichtig, wie viele Informationen du herausgibst. (Siehe auch Übung 5 für die Diskussion und Übungen).

Informationen – diese Münzen weisen auf verschiedene Probleme hin, die man beachten sollte, z. B. die Suche nach Informationen oder Computersucht.



Übung 1

Bewusstsein – nicht alles ist wirklich so, wie es im Netz scheint. Kinder können auf Informationen stoßen, die einseitig oder falsch sind. Sie können Dinge über Menschen lesen, die verletzend oder unfreundlich sind.

Erklären Sie den Kindern, dass das Internet die reale Welt widerspiegelt. Es gibt gute und schlechte Menschen, die das Netz benutzen, aber mit einigen einfachen Regeln können die Kinder sicherstellen, dass sie im Netz sicher sind.

Regeln

Die Kinder lernen, wie sie sich absichern können, wenn sie das Spiel durchlaufen. Problemfelder, die auf der ersten Ebene behandelt werden, sind u.a.:

Sucht – obwohl es gut ist, Spiele zu spielen, musst du sicherstellen, nicht zu viel Zeit mit ihnen zuzubringen.

Persönliche Informationen – du darfst einen Decknamen im Netz verwenden, da dies nicht zu deiner Identifizierung führen kann, aber sei vorsichtig mit persönlichen Informationen, die du im Netz weitergibst.

Unangemessene Inhalte – manchmal findest du im Netz Inhalte, die unangenehm sein können. So enthält auf dieser Ebene z. B. das Zwergenspiel unangemessenes und unfreundliches Material.

Herunterladen – du musst sorgfältig nachdenken, bevor du etwas aus dem Netz herunterlädst. Weißt du, was es ist und von wem es stammt? Einige herunterladbare Dateien enthalten Viren, die deinen Rechner beschädigen können. Wenn du bei einer herunterladbaren Datei nicht sicher bist, ist es sicherer, es bleiben zu lassen.



Identität im Netz

Übung 2



Die Kommunikation im Netz wird immer beliebter bei Jugendlichen, die emsige Benutzer der neuen Technologien sind, die sie in die Lage versetzen, schneller und effektiver zu kommunizieren. Diese Kommunikation erfordert vom Benutzer eine Identität im Netz. Die Netzkommunikation wird häufig als anonym wahrgenommen und Kinder und Jugendliche geben offen zu, im Netz Dinge zu sagen und zu tun, die sie niemals in der realen Welt sagten oder täten. Eine neue Studie zitiert einen Jugendlichen mit den Worten: „Wie soll mir etwas passieren, wenn ich hier in meinem Zimmer sitze?“

Als Lehrer und Eltern vermitteln wir unseren Kindern, sich in der Schule und zu Hause sicher zu fühlen: Dies ist die Umgebung, in der wir sie heranwachsen sehen wollen. Allerdings ist der Gedanke, ein Kind sei immer noch sicher, wenn es zu Hause das Netz ohne ordentliche Anleitung benutzt, falsch und kann das Kind gefährden. Eltern und Lehrer müssen sich der möglichen Risiken bewusst sein, denen Kinder und Jugendliche im Netz ausgesetzt sind.

Bevor sie beginnen, Wild Web Woods zu spielen, werden die Spieler aufgefordert, eine Identität zu wählen. Sie entscheiden über den Decknamen und werden gebeten, einige persönliche Angaben zu machen: ihr Alter und das Land, in dem sie leben. Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass sie vorsichtig sein sollen im Hinblick auf den Umfang an persönlichen Informationen, die sie im Netz preisgeben, da es leicht durchsucht werden kann und es möglich sein könnte, kleine Informationsteilchen zusammenzufügen, um jemanden zu identifizieren oder zu lokalisieren. Man sollte an dieser Stelle darauf hinweisen, dass, wenn sie sich bei einem neuen Dienst oder einer sozialen Netzwerkseite anmelden, sie nicht in jedem Feld Angaben machen müssen. Nur Felder, die mit einem Sternchen versehen sind, müssen ausgefüllt werden, doch die meisten Menschen geben viele zusätzliche, aber unnötige Informationen.



Auswahl eines Decknamens

Wenn die Kinder ihren Decknamen (*nickname*) wählen, raten Sie ihnen, etwas zu wählen, das für andere nicht zu offensichtlich ist. Wenn man sie leicht an ihrem Decknamen erkennen kann, kann es genauso riskant sein, als wenn sie ihren richtigen Namen benutzten. Sie sollen auch über die Art des von ihnen gewählten Decknamens nachdenken, da er einen falschen Eindruck über eine Person erwecken kann, der Risiken bergen mag.

Das Netz bietet Kindern und Jugendlichen eine großartige Gelegenheit, mit ihrer eigenen Identität zu experimentieren, was eine sehr positive Erfahrung sein kann. Trotzdem müssen sie sorgfältig darüber nachdenken, wer die Informationen, die sie über sich und andere ins Netz stellen, sehen kann.

Übung

Die Spieler sollen nun eine Spielfigur für sich auswählen, als die sie das Spiel spielen wollen.

Dies bietet eine ideale Möglichkeit, eine Diskussion über Privatsphäre und die Arten von Informationen zu führen, die Kinder im Netz enthüllen können.

Annehmen einer anderen Identität im Netz (30-45 Minuten)

Fordern Sie die Kinder auf, für sich selbst ein Profil zu erstellen, das sie bereit wären, ins Netz zu stellen. Welche Arten von Informationen würden sie berücksichtigen? Diskutieren Sie die Tatsache, dass die Schüler, da ein Benutzer jede beliebige Identität im Netz annehmen kann, mit vielen Menschen im Netz kommunizieren, die nicht diejenigen sind, die sie vorgeben zu sein. Nur weil dir jemand sagt, er sei ein 13-jähriger Junge aus Schweden, muss das nicht stimmen. Einige Kinder sind sehr vertrauensselig und tun sich schwer mit der Tatsache, dass andere vielleicht bei ihrer eigenen Identität nicht ehrlich sind.

Nachdem die Kinder ihr eigenes Profil erstellt haben, bitten Sie sie wenn möglich, in Gruppen zu arbeiten, um die positiven und negativen Seiten der Angabe einer falschen Identität zu identifizieren. Nachdem die Kinder das Thema umfassend besprochen haben, geben Sie ihnen die Gelegenheit, ihre Identität/ihr Profil zu ändern, wenn sie es für besser halten.

Unterschiede zwischen der realen Welt und der virtuellen Welt (20-30 Minuten)

Bitten Sie die Kinder, die Unterschiede zwischen einem Gespräch mit einer Person im und außerhalb des Netzes aufzulisten. Machen Sie ihnen klar, dass wir in der realen Welt nur

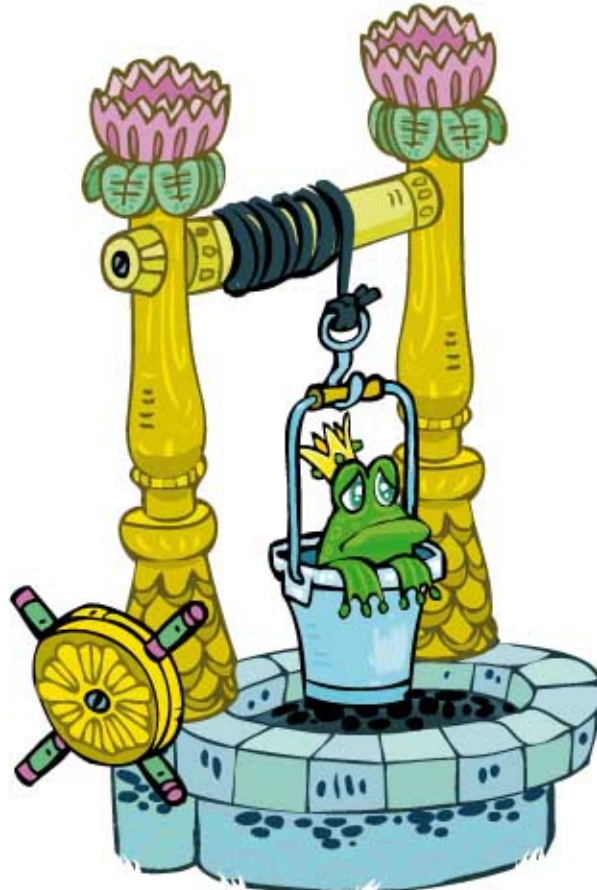
Übung 2



selten ein Gespräch mit einem Fremden führen, aber im Netz kommen einige Menschen sehr leicht mit Menschen ins Gespräch, die sie noch nie getroffen haben. In der realen Welt haben Menschen den Vorteil, zu sehen, mit wem sie sprechen, was im Netz nicht der Fall ist. Welche weiteren Unterschiede können die Kinder erkennen?

Es gibt einige wenige Grundregeln, die den Kindern helfen, sich sicher im Netz zu bewegen.

- Es ist keine gute Idee, jemanden zu treffen, den man gerade erst im Netz kennengelernt hat. Wenn du planst, dies zu tun, bespreche es zunächst mit deinen Eltern oder einem Erwachsenen deines Vertrauens und mache es nur, wenn sie zustimmen, dich zu begleiten.
- Wenn du dich wegen etwas, das im Netz geschieht, unwohl fühlst, sage es einem Erwachsenen deines Vertrauens.
- Sei ehrlich und schütze deine privaten Informationen, wenn du im Netz bist, aber denke daran, dass nicht jeder so ehrlich ist wie du.



Kinderrechte

Übung 3



Während des Spiels sammeln die Spieler Schriftrollen, die sich mit verschiedenen Kinderrechten befassen. Sobald die Kinder den letzten Teil des Spiels gespielt haben, werden sie eine oder mehrere Schriftrollen gesehen und gesammelt haben. Dies ist eine gute Gelegenheit für die Kinder, über ihre Rechte und was sie tatsächlich bedeuten nachzudenken. Welche Rechte sind nicht verhandelbar?

Es ist leider wahr, dass das Netz einen neuen Weg geschaffen hat, um verletzende oder unfreundliche Dinge über andere zu verbreiten. Manchmal bringt die Tatsache, die Person nicht zu sehen, mit der man spricht, Menschen dazu, direkter zu sein als wenn sie ihnen von Angesicht zu Angesicht gegenüber säßen.

Benutzererstellte Einrichtungen im Netz haben einem neuen Phänomen Vorschub geleistet, bei dem Kinder und Jugendliche sexuelle Aufnahmen von sich und anderen an Freunde verschicken. Obwohl die meisten angeben, im echten Leben so etwas nie zu tun, bedeutet die Tatsache, dass sie Zugang zu einer Technologie haben, mit der sie Fotos und Videos herstellen und hochladen können, ein einfaches Mittel zu haben, um umgehend Bilder zu veröffentlichen.

Übung

Diskussion (30 Minuten)

Wie sollten nach Meinung der Kinder ihre Rechte aussehen? Bitten Sie sie, auf Notizzetteln ihre Gedanken aufzuschreiben. Bitten Sie die Kinder, mit Hilfe der Themen der verschiedenen Schriftrollen, die die Kinder während des Spiels sehen (Wissen, Schutz, Mitwirkung, Gerechtigkeit, Bildung und Gesundheit), ihre Ideen unter den sechs Überschriften einzutragen. Diskutieren Sie mit Hilfe der Tabelle auf S. 14 die Kinderrechte, wie sie im Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte des Kindes festgelegt sind und im Spiel hervorgehoben



Übung 3

werden. Das Spiel ermutigt die Spieler, gute Bürger zu sein, da es Gelegenheiten für die Spieler einräumt, anderen zu helfen.

Jede Schriftrolle kann eingesetzt werden, um Figuren zu helfen, denen die Kinder während des Spiels begegnen. Fragen Sie sie, ob sie die Schriftrollen so eingesetzt haben. Sie müssen nicht den Figuren helfen, denen sie begegnen, aber wenn sie es unterlassen, sind sie nicht in der Lage, das Spiel Scroll Run zu spielen, wenn Sie die E-Stadt erreichen.

Das Handbuch des Europarats *Composito – Handbuch für die Menschenrechtserziehung von Kindern* enthält auch Übungen und Menschenrechtsaufgaben für Kinder.

Kinderrechte und das Netz (30-45 Minuten)

Fragen Sie die Kinder mit Hinweis auf die im Spiel diskutierten Kinderrechte, welche Rechte ihrer Meinung nach wichtig sind, wenn sie das Netz benutzen. Welche Regeln sind ihrer Meinung nach erforderlich? Teilen Sie die Kinder in Vierergruppen ein und bitten Sie sie, einen Verhaltenskodex für die Netznutzung zu erstellen. Bitten Sie am Ende der Stunde jede Gruppe, dem Rest der Klasse von ihren Einfällen zu berichten.

Erweiterungsübung (eine Stunde) (für befähigtere oder ältere Kinder)

Die Diskussion der Kinderrechte bietet eine exzellente Gelegenheit für eine Debatte:

- Wählen Sie ein Kinderrecht aus;
- Teilen Sie die Klasse in drei Gruppen auf (zwei kleine und eine große) und erklären Sie, dass eine Gruppe eine vorgestellte Erklärung unterstützen und eine andere dieser Erklärung widersprechen wird. Die dritte Gruppe entscheidet, wer am überzeugendsten argumentiert hat und stimmt über den Gewinner ab;
- Geben Sie den Gruppen Zeit für die Formulierung ihrer Argumente (abhängig vom Alter und der Befähigung der Kinder brauchen sie gegebenenfalls die Hilfe eines Erwachsenen bei dieser Übung);
- Beginnen Sie die Debatte; geben Sie jeder Gruppe Zeit, ihre Argumente vorzutragen und geben Sie den Mitgliedern der dritten Gruppe Gelegenheit, Fragen zu stellen;
- Bitten Sie die dritte Gruppe, über einen Gewinner abzustimmen.

Sucht

Übung 4



Da immer mehr Kinder und Jugendliche Zeit mit Spielen im Netz verbringen, wächst die Sorge, dass dies zu einer Sucht nach dieser Aktivität führen könnte. Viele solche Spiele sind sehr spannend und attraktiv für jene, die sie spielen. Eltern berichten, dass ihre Kinder immer mehr Zeit mit Spielen im Netz verbringen.

Übung

Wie viel Zeit verbringe ich mit ...? (bis zu eine Stunde plus Zeit für das Sammeln von Daten)

Verweisen Sie die Kinder auf den Teil von Wild Web Woods, in dem sie auf Rapunzel treffen.

Rapunzel wurde nicht entführt; sie spielte den ganzen Tag Computerspiele und wurde süchtig nach ihnen. Sie war so verrückt nach diesen Spielen, dass sie sich in einem alten Turm versteckte, damit sie niemand störte. Aus diesem Grund ging sie nie mehr zum Frisör.

Was täten sie, wenn sich einer ihrer Freunde sich in dieser Situation befände?
Wen könnten sie um Hilfe bitten?

Wie viele Kinder spielen im Netz? Wie lange spielen sie diese Spiele am Stück? Wissen sie tatsächlich, wie viel Zeit sie darauf verwenden? Bitten Sie sie, für eine Woche ein Tagebuch zu führen, um zu sehen, wie viel Zeit sie mit verschiedenen Aktivitäten zubringen (einschließlich Spiele im Freien – die Liste kann im Vorfeld in der Klasse erstellt werden). Können sie eine Grafik oder ein Kuchendiagramm darüber erstellen, wie viel Zeit sie im Laufe der Woche mit den einzelnen Aktivitäten zugebracht haben?





Sind die Ergebnisse für die Kinder überraschend? Erklären Sie, dass es in Ordnung ist, Spiele im Netz zu spielen, sprechen Sie aber auch über die Notwendigkeit, ausgewogenen Aktivitäten nachzugehen und sich nicht nur auf ein einziges Spiel oder den Computer zu konzentrieren.

Hinweis: Es gibt gegebenenfalls Kinder in der Klasse, die viel Zeit mit Spielen im Netz zugebracht haben. Es ist wichtig, keine einzelnen Schüler hervorzuheben. Die Kinder sollten nicht aufgefordert werden, ihre Namen auf die Grafiken zu schreiben.

TURMSPIELE | WORLD WIDE WOODS
www.turmspiele.bad

TURMSPIELE

Neueste Spieler

McManHighScoreList

1. Rapunzel.....	7000204567
2. Rapunzel.....	6000204537
3. Rapunzel.....	1000203434
4. Rapunzel.....	1000199434
5. Rapunzel.....	1000179434

MetrisHighScoreList

1. Rapunzel.....	3000204567
2. Rapunzel.....	2000204537
3. Rapunzel.....	1000203434
4. Rapunzel.....	1000199434
5. Rapunzel.....	0999917943

MazelnvadersHighScoreList

1. Rapunzel.....	5000204567
2. Rapunzel.....	5000104537
3. Rapunzel.....	4870200000
4. Rapunzel.....	4000199939
5. Rapunzel.....	1115009401

Beste Spieler

2007

Rapunzel

2006

Rapunzel

YeRubriken

- 0. YeCouldBe
- 1. YeNewest
- 2. YeNewer
- 3. YeNew
- 4. YeNotSoNew
- 5. YeNewNew
- 6. YeMediNew
- 7. YeSports
- 8. YeMayBeNew
- 9. YeOlderNew

Privatsphäre

Übung 5



Da es für Kinder und Jugendliche immer einfacher wird, Inhalte im Netz zu erstellen, stehen die Lehrer vor der Aufgabe, ihnen die damit verbundenen Risiken zu erklären. Kindern muss bewusst sein, dass es unmöglich ist, etwas zurückzuholen, nachdem sie es ins Netz gestellt haben. Natürlich können sie Informationen löschen, die sie in ihr Profil geschrieben haben, aber sie können nicht sicher sein, dass diese Informationen nicht bereits von anderen kopiert wurden. Sehr häufig sind sich Kinder nicht der Privateinstellungen bewusst, die sie auf ihren Konten haben. Es ist wichtig, ihnen zu verdeutlichen, dass ihre Profile privat sein sollten (d.h. nur eingeladene Gäste dürfen sich dieses Profil ansehen). Leider denken viele Kinder und Jugendliche nicht über ihr Publikum nach und sind sich nicht bewusst, wer ihr Profil aufrufen könnte.

Wenn die Kinder nach Infotopia kommen, können sie sich ein Netztagebuch (*blog*) anschauen. Dieses enthält Informationen, die Schneewittchen hinterlassen hat. Sie hat viel zu viele persönliche Informationen herausgegeben, die sie gefährden könnten.

Übung

Prinzen-Blog (30 Minuten)

Schauen Sie die Inhalte des unten stehenden Netztagebuchs an und geben Sie den Kindern eine Kopie. Bitten Sie die Schüler, die persönlichen Details zu markieren, die Schneewittchen besser nicht enthüllt hätte. Können sie einen „sicheren“ Blog-Eintrag schreiben?

Betonen Sie erneut, dass das Netz auf Demokratie beruht und dass jeder das Recht hat, sich zu beteiligen. Es wird von allen verfasst und kann von allen benutzt werden. Das bedeutet, dass jeder die Informationen sehen kann, die man im Netz eingibt, es sei denn, diese werden sorgfältig geschützt.



Übung 5

Bitten Sie die Kinder, ihre eigenen Profile zu überprüfen (wenn sie ein Profil haben) und über die Informationen nachzudenken, die sie angegeben haben. Wäre es ihnen recht, wenn ihre Eltern oder Betreuer diese Informationen sähen?

Kennwörter (45 Minuten)

Bei der Diskussion über Privatsphäre sollten Sie die Gelegenheit nutzen und über Kennwörter sprechen. Die Kinder erfahren mehr über Kennwörter, sobald sie Infotopia erreichen. Bitten Sie die Kinder, die folgenden Informationen in ein Poster aufzunehmen, um den anderen zu erklären, warum Kennwörter so wichtig sind.

- Ein Kennwort ist wie ein Geheimnis – sage es keinem weiter!
- Benutze nie deinen Vornamen – man kann dich ansonsten zu leicht identifizieren!
- Speichere dein Kennwort nicht auf deinem Rechner, selbst wenn er dich dazu auffordert; wenn eine andere Person deinen Computer benutzt, kann sie die Webseite mit deinem Kennwort aufrufen.
- Kombiniere Buchstaben mit Zahlen, aber stelle dabei sicher, dass du dich an dein Kennwort erinnern kannst, wenn du dich das nächste Mal anmeldest.
- Schreibe dein Kennwort niemals auf ein Stück Papier, das jeder sehen kann.



Sicherheit

Übung 6



Das Netz ist ein einfaches Medium, über das alle Arten von Material aufgerufen werden kann. Bücher, Filme und Musik können legal und auch illegal heruntergeladen werden. Man geht davon aus, dass viele Kinder keinen Respekt vor dem Urheberrecht oder geistigem Eigentum haben, aber Forschungsarbeiten legen nahe, dass sie diese vielmehr nicht verstehen.

Ein weiteres Problem, das Kinder beim Herunterladen von Material haben, sind Viren. Die meisten Erwachsenen sind in der Regel sehr vorsichtig beim Herunterladen von Dateien, aber Kinder machen sich weniger Gedanken und denken selten zwei Mal nach, bevor sie ein Programm installieren oder Musik oder Videos abspielen, die sie bei zweifelhaften Quellen im Netz gefunden haben.

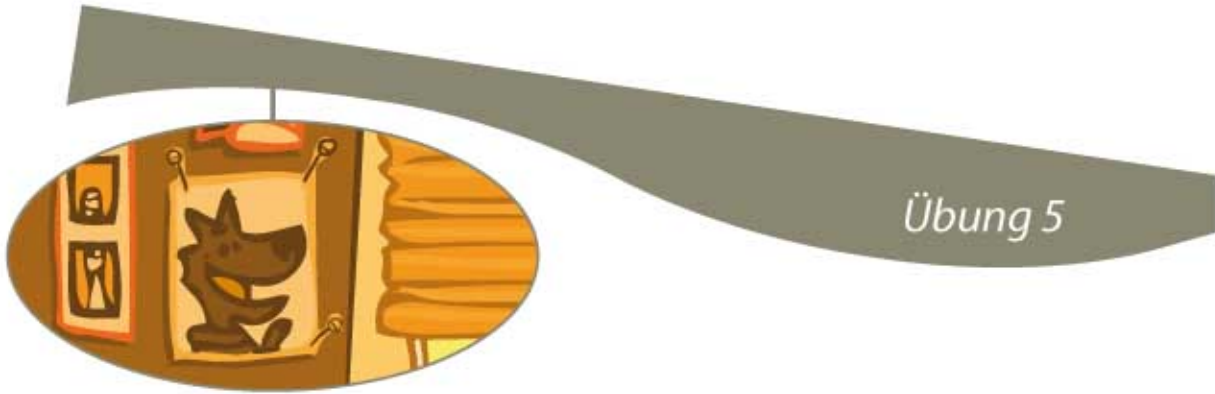
In mehreren Phasen des Spiels werden die Kinder daran erinnert, extrem vorsichtig zu sein, wenn sie Dateien aus dem Netz herunterladen.

Heruntergeladene Dateien können Viren oder Spionierprogramme enthalten. Es ist genau wie in der Geschichte von Hans und der Bohnenranke: Du pflanzt etwas in deinen Rechner und es wächst und wächst! Am Ende kann dein kompletter Rechner zerstört werden. Stelle sicher, dass du einen Virenschutz installiert hast und nur Dateien von Seiten herunterlädst, denen du wirklich vertrauen kannst.

Übung

Ein sicherer Computer (45 Minuten)

Bitten Sie die Kinder, ein Poster zu entwerfen, das einen *sicheren* Rechner zeigt. Welche Komponenten müssen sie berücksichtigen (z. B. Virenschutz, Müllpostfilter, Anti-Schnüffelprogramme, Kennwörter)? In dieser Phase sollten die Kinder den Großteil des Spiels abgeschlos-



sen haben und ein gutes Verständnis für die wichtigsten Elemente haben, die notwendig sind, um ihren Rechner und ihre Informationen zu sichern.



Die Rechte von Kindern in der realen Welt

Übung 7



Während des gesamten Spiels haben die Kinder Gelegenheit, anderen durch Einsatz der Schriftrollen, die sie gesammelt haben, zu helfen. Da sie jetzt die Kinderrechte in ihren Grundzügen kennen, was denken sie, tun zu können, um denen zu helfen, die in der realen Welt nicht dieselben Freiheiten haben wie sie selbst?

Aktivitäten

Wählen Sie eine Nichtregierungsorganisation (NRO) (bis zu eine Stunde)

Bitten Sie die Kinder, einige der Figuren zu beschreiben, die Hilfe benötigten. Wer waren sie und warum brauchten sie Hilfe? Im Spiel konnten die Kinder „Schriftrollen anwenden“, um die Situation zu verbessern, aber was könnten sie im realen Leben machen, um jenen zu helfen, die weniger Glück haben als sie selbst?

Ermutigen Sie die Klasse, eine Diskussion über die Bedürfnisse anderer zu führen und, wo angemessen, Beispiele von Kindern anzuführen, denen man ihre Rechte entzogen hat.

Stellen Sie den Kindern einige NRO vor, die zu ihrem Umfeld passen, oder bitten Sie sie, einige vorzuschlagen (maximal vier). Bitten Sie dann ein oder zwei Kinder, den anderen in der Klasse die Arbeit der ausgewählten NRO zu erklären. Dann müssen die Kinder über ihren Favoriten abstimmen, die NRO, deren Arbeit zum Schutz von Kindern und deren Rechten sie gerne unterstützen würden.

Sobald die NRO ausgewählt wurde, diskutieren Sie mit den Kindern die Möglichkeiten, wie sie diese NRO unterstützen können, z. B. Spenden sammeln, Aufklärungskampagne, Freiwilligenarbeit, usw.



Übung 7

Das Wissen mit anderen in der Schule teilen (eine Stunde)

Nehmen Sie die sechs Überschriften Wissen, Schutz, Mitwirkung, Gerechtigkeit, Bildung und Gesundheit und teilen Sie die Klasse entsprechend in sechs Gruppen auf. Bitten Sie jede Gruppe, ein Poster zu entwerfen, um das Bewusstsein für diese Rechte bei anderen Schülern in der Schule zu schärfen. Sprechen Sie darüber, wie man die Poster wirkungsvoll gestalten kann: Sie müssen Aufmerksamkeit erregen und eine Mischung aus Text und Bildern verwenden. Wie können sie ein Poster entwerfen, das die größtmögliche Wirkung hat?



Die E-Stadt Kometa

Übung 8



Wenn die Kinder die drei Ebenen des Spiels abgeschlossen haben, erreichen sie die E-Stadt Kometa. Kometa wird als Ort beschrieben, an dem Kinder „Spaß haben, Träume und Ideen austauschen; sie spiegelt die Welt wider, in der sie gerne leben würden“.

Nach Erreichen von Kometa gilt es sechs Münzen einzusammeln: e-Spaß, e-Schule, e-Zuhause, e-Stadtrat, e-Parlament, e-Gericht. Nachdem sie alle Münzen gesammelt haben, werden die Kinder e-Bürger von Kometa und ihre Namen werden in der Ruhmeshalle eingetragen.

Wenn es den Kindern gelungen ist, alle Figuren zu retten, denen sie im Spiel begegnet sind (durch Anwenden der Schriftrollen), können sie das Spiel Scroll Run spielen. Wenn sie nicht alle Figuren gerettet haben, können sie auf der Karte (durch Anklicken des Kompasses, der sich in der rechten oberen Ecke des Bildschirms befindet) nachschauen, welche Figuren ihnen noch fehlen. Das Anklicken der Figur bringt sie an diesen Spielpunkt zurück, wo sie dann die Schriftrolle anwenden können.

Übung

Präsentation (30 Minuten Planung, mindestens eine Stunde für das Erstellen der Präsentation)

Sobald die Kinder das Spiel abgeschlossen haben, haben sie ein gutes Verständnis für Kinderrechte entwickelt. Diskutieren Sie, wie diese Rechte vor Ort umgesetzt werden, sprich in der Schule. Hat die Schule eine Schülermitverwaltung? Wie können sich die Schüler Gehör verschaffen? Die E-Stadt enthält viele Parallelen zur Demokratie auf Schulebene, da sie Gerechtigkeit, das Recht auf Mitwirkung und auf Respekt vor anderen und vor sich selbst hervorhebt.

Teilen Sie die Klasse auf der Grundlage des Wissens und des Verständnisses, das sie über die Rechte von Kindern und Sicherheit im Netz entwickelt haben, in sechs Gruppen auf und bitten



sie diese, eine Präsentation zu erstellen (diese kann für die Eltern, die Schülermitverwaltung oder andere Klassen sein), um ihre Kenntnisse zu demonstrieren und andere aufzuklären. Lassen Sie die Kinder das von ihnen bevorzugte Medium wählen, aber bitten Sie sie, dabei an ihr Publikum zu denken. Wie können sie die größtmögliche Wirkung erreichen? Was brauchen sie? Bitten Sie sie, sicherzustellen, dass alle Mitglieder der Gruppe eine Aufgabe übernehmen.

Diese Übung ermöglicht den Kindern zu zeigen, was sie gelernt haben. Gleichzeitig machen sie bei anderen Werbung für das Spiel und die Themen, die es behandelt.

Übung

Die ideale Stadt (zehn Minuten Erklärung, eine Stunde Diskussion am nächsten Unterrichtstag)

Fragen Sie die Kinder nach ihrer idealen echten Stadt. Bitten Sie sie, diese in einem kleinen Text zu beschreiben (max. eine bis zwei Seiten). Diskutieren Sie die Texte in der Klasse und bitten Sie die Kinder, die Stadt zu wählen, die ihnen am besten gefällt. Schicken Sie den Text an den Bürgermeister der Stadt. Wenn möglich, schicken Sie ihn an den Europarat. Er wird auf der Webseite des Europarats veröffentlicht und Ihre Klasse wird ein kleines Geschenk vom Europarat erhalten.

Kometa@coe.int



Literaturauswahl



Violence reduction in schools training pack, Council of Europe Publishing: 2009

Living and learning democracy: introducing quality assurance of education for democratic citizenship in schools, Council of Europe Publishing: 2008

How all teachers can support citizenship and human rights education, Council of Europe Publishing: 2008

Teaching democracy – A collection of models for democratic citizenship and human rights education, Council of Europe Publishing: 2008

Compasito – Manual on human rights education for children, Council of Europe Publishing: 2008

Compass – A manual on human rights education with young people, Council of Europe Publishing: 2002

The Internet literacy handbook – A guide for parents, teachers, young people, Council of Europe Publishing: 2006 (Eine aktualisierte Ausgabe ist unter <http://www.coe.int/internet-literacy-handbook> erhältlich)

Aufbau eines Europas für Kinder und mit Kindern

Veröffentlichungen



Violence reduction in schools training pack: 2009

Campaign pack – Raise your hand against smacking!: 2009
ISBN 978-92-871-6624-1

International justice for children: 2008
ISBN 978-92-871-6534-3

*Eradicating violence against children –
Council of Europe actions: 2008*
ISBN 978-92-871-6432-2

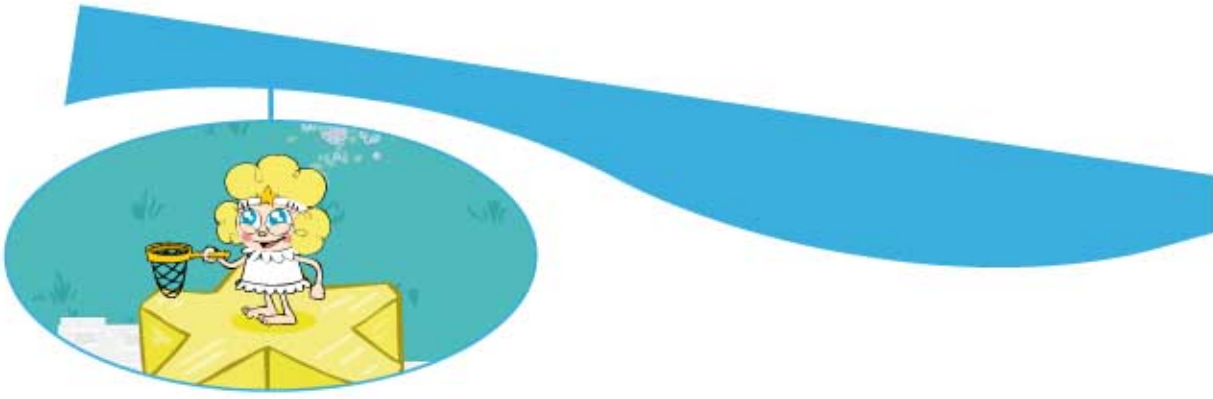
*Off the books –
Guidance for Europe's parliaments on law reform to eliminate corporal punishment of children:
2008*

*Eliminating corporal punishment –
a human rights imperative for Europe's children: 2007*
ISBN 978-92-871-6182-6 (new edition)

*Abolishing corporal punishment of children –
Questions and answers: 2007*
ISBN 978-92-871-6310-3

*Parenting in contemporary Europe –
A positive approach: 2007*
ISBN -92-871-6135-2

Highlights (Monaco Conference): 2007



The Internet literacy handbook: 2006

ISBN 978-92-871-5939-7

(Eine aktualisierte Ausgabe ist unter <http://www.coe.int/internet-literacy-handbook> erhältlich)

Violence reduction in schools – How to make a difference: 2006

ISBN 978-92-871-5870-3

Das Europarat-Programm „Aufbau eines Europas für Kinder und mit Kindern“ wurde gestartet, um den Respekt für Kinderrechte in Europa zu fördern und zu sichern und um Kinder vor allen Formen von Gewalt zu schützen. Erfahren Sie mehr unter <http://www.coe.int/children>.

Die ISBN-Titel können beim Europarat-Verlag bestellt werden:

<http://book.coe.int>

Für alle anderen Titel kontaktieren Sie bitte:

children@coe.int



Der Europarat hat das Internetspiel „Durch den wilden Web-Wald“ (Through the Wild Web Woods) entwickelt, um Kindern die grundlegenden Sicherheitsregeln für die Benutzung des Internets zu vermitteln. Das Spiel verwendet bekannte Märchenfiguren, welche die Kinder durch ein Labyrinth potenzieller Gefahren bis zu der berühmten Stadt Kometa leiten. Dabei lernen die Kinder spielerisch, ihre Identität und persönlichen Angaben zu schützen, sich sicher in Chat-Räumen aufzuhalten, Webseiten und Online-Spiele mit schädlichen Inhalten zu erkennen, eine kritische Haltung gegenüber Informationen aus dem Netz zu entwickeln und ihren Computer vor unerwünschter Post und Viren zu schützen. Das Spiel fördert auch wichtige Grundsätze und Werte wie Demokratie, Achtung vor anderen und Kinderrechte, die der Arbeit des Europarats zugrunde liegen.

Das Spiel, das sich vorwiegend an die Altersgruppe 7-10 Jahre richtet, gibt es bereits in 22 Sprachen (Albanisch, Bulgarisch, Niederländisch, Englisch, Finnisch, Französisch, Deutsch, Griechisch, Ungarisch, Italienisch, Serbisch, Slowenisch, Lettisch, Litauisch, Maltesisch, Polnisch, Portugiesisch, Romanes, Rumänisch, Russisch, Spanisch und Türkisch). Weitere Sprachversionen sind in Arbeit. Dieses Unterrichtspaket kann von Lehrern und Erziehern von unserer Webseite heruntergeladen und ausgedruckt werden. Es bietet ihnen eine Anleitung, wie sie mit ihren Schülern Internetsicherheit und Kinderrechte diskutieren können.



„Aufbau eines Europas
für Kinder und mit Kindern“

Europarat
F-67075 Straßburg
www.coe.int/children
children@coe.int

Europarat

Der Europarat ist eine internationale Organisation, die 1949 gegründet wurde und heute 47 Mitgliedstaaten hat. Seine Aufgabe ist es, Menschenrechte, Demokratie und Rechtsstaatlichkeit zu fördern. Er legt gemeinsame demokratische Grundsätze auf der Grundlage der Europäischen Menschenrechtskonvention und anderer Übereinkommen und Empfehlungen zum Schutz von Personen fest, was natürlich die 150 Millionen Kinder in Europa einschließt.

Das Programm „Aufbau eines Europas für Kinder und mit Kindern“ hat die Förderung von Kinderrechten und den Schutz von Kindern vor Gewalt zum Ziel. Es befasst sich mit bestimmten Themen wie zum Beispiel Gewalt zu Hause und in der Schule, Menschenrechtsbildung, Kinder und Internet und Kinder und das Justizsystem. Auf unserer Webseite finden Sie weitere Informationen über die Übereinkommen, Konferenzen und Publikationen und können unser Online-Spiel „Through the Wild Web Woods“ spielen.