

Toolbox

«Medienpäd@gogik»

Präventionsprojekt der Schulsozialarbeit
Emmen zur Unterstützung des Auftrages der
Volksschule im Rahmen des LP21



**Mit Methodenkatalog und praktischen
Unterrichtseinheiten**

1. Inhaltsverzeichnis:

1.	Inhaltsverzeichnis:.....	2
2.	Einleitung.....	4
2.1.	Theoretische Hintergründe «Prävention» und «digitale Medien».....	4
2.2.	Evaluation.....	4
3.	Ziele und Zielgruppen.....	5
3.1.	Ziele:.....	5
3.2.	Zielgruppen:.....	5
3.3.	Nachhaltigkeit.....	5
4.	Kompetenzbereiche.....	6
4.1.	Zyklus 1:.....	6
4.2.	Zyklus 2:.....	6
4.3.	Zyklus 3:.....	6
5.	Toolbox.....	8
5.1.	Toolbox für Zyklus 1.....	8
5.1.1.	Die Eltern können den eigenen Medienkonsum reflektieren.....	8
5.1.2.	Die SuS wissen, was digitale Medien sind und was das Wort «digital» bedeutet.....	8
5.1.3.	Die Eltern und die SuS kennen positive und negative Merkmale von digitalen Medien.....	9
5.1.4.	Die SuS lernen Gefühle, welche bei der Benutzung digitaler Medien entstehen, zu benennen und zu reflektieren.....	9
5.1.5.	Die Eltern und SuS lernen Tools und nützliche Hilfsmittel kennen, um zusammen über Gefühle und Erfahrungen mit digitalen Medien zu sprechen.....	10
5.1.6.	Die SuS können sinnvolle und gesunde Freizeitaktivitäten nennen und auf ihre eigene Freizeitgestaltung beziehen.....	11
5.1.7.	Die Eltern lernen nützliche Hilfsmittel kennen, um klare und logische Grenzen zu setzen.....	11
5.2.	Toolbox für Zyklus 2.....	12
5.2.1.	Die SuS reflektieren ihre eigene Bildschirmnutzung und ihr Verhalten und Umgang mit digitalen Medien und virtuellen Lebensräumen.....	12
5.2.2.	Die SuS lernen positive und negative Auswirkungen und Gefühle des Medienkonsums und können es auf ihre eigene Freizeitgestaltung beziehen.....	13
5.2.3.	Die SuS können Gefahren im Netz erkennen.....	14
5.2.4.	Die SuS werden sensibilisiert, ungeeignete Inhalte und falsche Informationsquellen zu erkennen und zu umgehen.....	16
5.2.5.	Die SuS wissen, was soziale Profile sind und lernen bekannte Social Media Plattformen kennen.....	16
5.2.6.	Die SuS lernen Grundlagen für die Einstellungen über Datenschutz und Privatsphäre auf sozialen Profilen.....	17

5.2.7.	Die SuS können mit eigenen Worten und anhand eines Beispiels beschreiben, was Cybermobbing bedeutet	17
5.2.8.	Die SuS lernen Handlungsmöglichkeiten kennen, um Cybermobbing zu erkennen und angemessen zu reagieren.....	18
5.2.9.	Die SuS kennen medienrelevante Begriffe und erkennen deren Gefahren- und Suchtpotenzial (z.B. Sexting, Pornografie, darstellende Gewalt, illegale Downloads, Verschwörungstheorien und Schönheitsideale)	20
5.2.10.	Die SuS können abschätzen, welche Inhalte fürs Posten auf sozialen Plattformen und Chatforen geeignet sind und welche Gefahren und Dynamiken entstehen können.....	20
5.3.	Toolbox für Zyklus 3	22
5.3.1.	Die SuS reflektieren ihre eigene Bildschirm- und Smartphonenuutzung und ihr Verhalten und Umgang mit digitalen Medien und virtuellen Lebensräumen	22
5.3.2.	Die SuS kennen Gefahren und Risiken, welche die digitalen Medien mit sich bringen und können eigene Erfahrungen und Gefühle damit verbinden	23
5.3.3.	Die SuS kennen die Definition von Cybermobbing und können es anhand eines Fallbeispiels erklären.....	24
5.3.4.	Die SuS kennen konkrete Handlungsmöglichkeiten gegen Cybermobbing (erarbeiten in der Klasse konkrete Abmachungen / Schritte / Handlungsansätze / Hilfsdienste usw. → Stufenplan Arbeitsgruppe Cybermobbing!)	26
5.3.5.	Die SuS kennen weitere Gefahren und Risiken im Internet und können eigene Erfahrungen und Erlebnisse damit verknüpfen (illegale Downloads, darstellende Gewalt, Pornografie, Verschwörungstheorien, Sucht).....	27
5.3.6.	Die SuS kennen die Grundlagen zu den strafrechtlichen Hintergründen und wissen, mit welchen Handlungen sie sich strafbar machen können.....	28
5.3.7.	Die SuS wissen, wie man Datenschutz- und Privatsphäre-Einstellungen auf sozialen Plattformen vornimmt und wissen, welche Inhalte zum Posten geeignet sind und welche Gefahren bestehen.....	29
5.3.8.	Die SuS kennen den Beruf «Influencer» und können den Einfluss von digitalen Medien auf unsere Gesellschaft reflektiert betrachten	30
5.3.9.	Die SuS kennen den Begriff «Identitätsbildung» und können Gefahren von sozialen Profilen und digitalen Medien diesbezüglich erkennen.....	30
6.	Entwürfe Unterrichtseinheiten	32
6.1.	Unterrichtsplanung Zyklus 1.....	32
6.2.	Unterrichtsplanung Zyklus 2.....	35
6.3.	Unterrichtsplanung Zyklus 3.....	40
7.	Literaturverzeichnis.....	46

Verantwortung: Schulsozialarbeit Emmen

Kontakt: ssa@emmen.ch

30.01.2024 / Konzeptversion 1.1

2. Einleitung

2.1. Theoretische Hintergründe «Prävention» und «digitale Medien»

Nebst der Beratung und Früherkennung wirkt die Schulsozialarbeit auch im Tätigkeitsfeld der Prävention (Konzept Schulsozialarbeit, 2020). In dieser Toolbox steht die Verhaltensprävention, welche darauf abzielt das Verhalten von einem Individuum nachhaltig zu beeinflussen, im Vordergrund.

Der Medienkonsum von Kindern, Jugendlichen aber auch Erwachsenen hat in den letzten zwei Jahren, speziell auch durch die Coronapandemie, stark zugenommen. Laut der James Studie (Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz, 2020) betrifft die Mediennutzung von Jugendlichen im Durchschnitt ca. 3h pro Tag. Dabei wird das Handy am häufigsten zum Chatten, Surfen oder für Social Media gebraucht. An den Wochenenden ist der Medienkonsum im Vergleich zu zwei Jahren um durchschnittlich zwei Stunden pro Tag gestiegen. Apps wie Instagram, Snapchat und Tiktok sind dabei die meist benutzten sozialen Plattformen.

Ein zu hoher Medienkonsum kann negative Auswirkungen auf die Gesundheit, das Verhalten in der Schule aber auch auf das soziale Umfeld und die Beziehungen haben (Külling, 2022).

Die Schulsozialarbeit hat basierend auf ihren Grundsätzen unter anderem das Ziel, die bio-psycho-soziale Entwicklung der Schüler*innen zu fördern (Konzept Schulsozialarbeit, 2020). Aus diesem Grund ist es der Schulsozialarbeit ein grosses Anliegen, in der Schule einen Raum zu schaffen, in welchem die SuS verschiedene Situationen erleben, Handlungsmöglichkeiten dazu lernen und in einem geschützten Rahmen über ihre eigenen Erfahrungen sprechen können. Zudem erachtet die Schulsozialarbeit es als sehr wichtig, die Kinder und Erziehungsberechtigten schon früh auf die Gefahren, Risiken aber auch Chancen mit digitalen Medien, sozialem Plattformen und virtuellen Lebensräumen hinzuweisen.

2.2. Evaluation

Die Toolbox wird von der Schulsozialarbeit laufend mit neuen Methoden, Ideen, Spielen und Aufgaben ergänzt und so möglichst aktuell behalten.

Zudem erhalten Lehrpersonen die Möglichkeit, ihre eigenen Unterrichtsplanungen und Tools miteinander zu teilen. Dafür dient die neu erstellte Emailadresse ssa@emmen.ch. Lehrpersonen können ihre Unterrichtsplanung an die oben aufgeführte Email Adresse senden. Die SSA wird die Unterrichtsplanung anschliessend in der Toolbox ergänzen und integrieren. Es soll also nicht nur ein Methodenkatalog entstehen, welcher laufend ergänzt wird, sondern auch eine Art Sammlung von verschiedenen Unterrichtsplanungen und -einheiten aus verschiedenen Klassen bzw. Schulhäusern.

Die SSA wird punktuell Rückmeldungen bei den Lehrpersonen und schulischen Fachkräften über den Umgang und den Gebrauch des Konzepts einholen. Allfällige Verbesserungsvorschläge, Rückmeldungen etc. werden angepasst. Nach ungefähr einem Jahr wird die SSA von einer externen Fachstelle anhand einer Evaluation Feedbacks einholen und allenfalls Ergänzungen vornehmen.

3. Ziele und Zielgruppen

3.1. Ziele:

Die Volksschule Emmen wird flächendeckend, angepasst auf jeweiligen Schulstufen mit einer nachhaltigen, einfach anzuwendenden Toolbox zu digitalen Medien unterstützt. Alle Schülerinnen und Schüler der Volksschule Emmen erhalten dadurch einheitlich, regelmässig, aufbauend und zielgruppengerecht wichtige Informationen zu den digitalen Medien und werden zu Chancen aber auch Risiken und Gefahren diesbezüglich sensibilisiert. Jede Klassenlehrperson kann die Toolbox selbständig umsetzen und erhält sinnvolle Materialien, Unterlagen und Informationen dazu. Es ist sehr wichtig, dass die Ziele auch zeitgemäss und bedürfnisorientiert umgesetzt werden können. Digitale Medien sind mittlerweile ein fester Bestandteil des Alltags. Die Kinder und Jugendlichen werden schon früh mit verschiedensten digitalen Medien und virtuellen Plattformen konfrontiert. Deshalb ist es auch der Schulsozialarbeit Emmen ein grosses Anliegen, dass die Schülerinnen und Schüler einen reflektierten Umgang damit lernen und Hilfs- und Unterstützungsangebote kennen.

3.2. Zielgruppen:

Die Toolbox richtet sich an Kinder aus allen drei Schulzyklen. Da sie schon früh mit verschiedensten Medien in Kontakt kommen, ist eine stufenübergreifende Toolbox sehr wichtig. Um die Unterrichtseinheiten im Thema «digitale Medien» altersgerecht und nachhaltig gestalten zu können, werden bewusst auch erziehungsberechtigte Personen miteingebunden. Kinder, Jugendliche und Eltern sollen angeregt werden, ihren eigenen, aber auch den familiären Bezug zu digitalen Medien zu reflektieren und den eigenen Umgang damit zu überdenken. Die Unterrichtseinheiten sollen dem Lehrplan 21 angemessen gestaltet werden, um eine mögliche Implementierung im Lehrplan zu vereinfachen und die Nachhaltigkeit des Themas «digitale Medien» zu gewährleisten.

3.3. Nachhaltigkeit

Die Schulsozialarbeit Emmen ist verantwortlich für die Erstellung, Überarbeitung und Evaluation der Toolbox. Wenn konkrete Fälle zum Thema Cybermobbing in einer Klasse auftreten, können die SSA's, sofern es diese aus fachlichen Überlegungen sinnvoll findet, miteibezogen werden. Hierbei ist es wichtig zu beachten, dass die Kapazitäten der Schulsozialarbeiter*innen schon sehr ausgelastet sind. Die Entscheidung, ob eine konkrete Zusammenarbeit möglich und sinnvoll ist, liegt bei der SSA. Eine frühe Planung der genauen Zusammenarbeit und eine klare gegenseitige Kommunikation sind in solchen Fällen wichtig.

Die Verantwortung, die Aktualität und v.a. die Toolbox stetig aufrecht zu erhalten, liegt bei der Schulsozialarbeit Emmen.

4. Kompetenzbereiche

Damit die Unterrichtseinheiten aufbauend und sinnvoll gestaltet werden können, braucht es klar formulierte Kompetenzen. Diese Kompetenzen dienen als Grundlage für das Unterrichtsmaterial. Die Toolbox ist pro Zyklus nach den einzelnen Kompetenzen geordnet. Die Kompetenzen dienen auch dazu, Material für spezifische Situationen (Mobbing, Ausgrenzung, Umgang mit Social Media, Selbstdarstellung im Netz usw.) punktuell herauszusuchen und einzuplanen.

4.1. Zyklus 1:

1. Die Eltern können den eigenen Medienkonsum reflektieren
2. Die SuS wissen, was digitale Medien sind und was das Wort «digital» bedeutet
3. Die SuS kennen positive und negative Merkmale von digitalen Medien
4. Die SuS lernen Gefühle, welche bei der Benutzung digitaler Medien entstehen, zu benennen und zu reflektieren
5. Die Eltern und SuS lernen Tools und nützliche Hilfsmittel kennen, um zusammen über Gefühle und Erfahrungen mit digitalen Medien zu sprechen
6. Die SuS können sinnvolle und gesunde Freizeitaktivitäten nennen und auf ihre eigene Freizeitgestaltung beziehen
7. Die Eltern lernen nützliche Hilfsmittel kennen, um klare und logische Grenzen zu setzen

4.2. Zyklus 2:

1. Die SuS reflektieren ihre eigene Bildschirmnutzung und ihr Verhalten und Umgang mit digitalen Medien und virtuellen Lebensräumen
2. Die SuS lernen positive und negative Auswirkungen und Gefühle des Medienkonsums und können es auf ihre eigene Freizeitgestaltung beziehen
3. Die SuS können Gefahren im Netz erkennen
4. Die SuS werden sensibilisiert, ungeeignete Inhalte und falsche Informationsquellen zu erkennen und zu umgehen
5. Die SuS wissen, was soziale Profile sind und lernen bekannte Social Media Plattformen kennen
6. Die SuS lernen Grundlagen für die Einstellungen über Datenschutz und Privatsphäre auf sozialen Profilen
7. Die SuS können mit eigenen Worten und anhand eines Beispiels beschreiben, was Cybermobbing bedeutet
8. Die SuS lernen Handlungsmöglichkeiten kennen, um Cybermobbing zu erkennen und angemessen zu reagieren
9. Die SuS kennen medienrelevante Begriffe und erkennen deren Gefahren- und Suchtpotenzial (z.B. Sexting, Pornografie, darstellende Gewalt, illegale Downloads, Verschwörungstheorien und Schönheitsideale)
10. Die SuS können abschätzen, welche Inhalte fürs Posten und Teilen auf sozialen Plattformen und in Chatforen geeignet sind und welche Gefahren und Dynamiken entstehen können

4.3. Zyklus 3:

1. Die SuS reflektieren ihre eigene Bildschirm- und Smartphone Nutzung und ihr Verhalten und Umgang mit digitalen Medien und virtuellen Lebensräumen

2. Die SuS kennen Gefahren und Risiken, welche die digitalen Medien mit sich bringen und können eigene Erfahrungen und Gefühle damit verbinden
3. Die SuS kennen die Definition von Cybermobbing und können es anhand eines Fallbeispiels erklären
4. Die SuS kennen konkrete Handlungsmöglichkeiten gegen Cybermobbing (erarbeiten in der Klasse konkrete Abmachungen / Schritte / Handlungsansätze / Hilfsdienste usw. → Stufenplan Arbeitsgruppe Cybermobbing!)
5. Die SuS kennen weitere Gefahren und Risiken im Internet und können eigene Erfahrungen und Erlebnisse damit verknüpfen (illegale Downloads, darstellende Gewalt, Pornografie, Verschwörungstheorien, Sucht)
6. Die SuS kennen die Grundlagen zu den strafrechtlichen Hintergründen und wissen, mit welchen Handlungen sie sich strafbar machen können
7. Die SuS wissen, wie man Datenschutz- und Privatsphäre-Einstellungen auf sozialen Plattformen vornimmt und wissen, welche Inhalte zum Posten geeignet sind und welche Gefahren bestehen
8. Die SuS kennen den Beruf «Influencer» und können den Einfluss von digitalen Medien auf unsere Gesellschaft reflektiert betrachten
9. Die SuS kennen den Begriff «Identitätsbildung» und können Gefahren von sozialen Profilen diesbezüglich erkennen

5. Toolbox

5.1. Toolbox für Zyklus 1

5.1.1. Die Eltern können den eigenen Medienkonsum reflektieren		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Bildschirmzeiten – Täglich/Wöchentlich → Medienbook Mini S. 9 S. 9 Bildschirmzeiten.pdf	Eltern sollen für sich aufschreiben, wieviel Zeit sie mit digitalen Medien verbringen und für was diese Zeit eingesetzt wird.	15 – 20min
Mediebook 1 <i>Was machst du am liebsten an einem Bildschirm?</i> Schülerheft S. 8 S. 8 was tust du am liebsten am Bildschirm.pdf	Die Eltern und SuS kommen so in Kontakt miteinander und können darüber sprechen, was sie gerne am Bildschirm machen. Zudem kann die Aufgabe erweitert werden, indem sie darüber sprechen, was sie denn gerne ohne Bildschirm alles machen (mediale und nonmediale Freizeitgestaltung).	15-20min
Medienbook 1 <i>«Wie nutze ich Bildschirmmedien?»</i> S. 6 S. 6 wie nutze ich Bildschirmmedien.pdf	Die Eltern und die SuS sprechen zusammen über verschiedene Bildschirmmedien und wie sie zu Hause genutzt werden.	10min
Medienbook 1 Ergänzung zu Übung «Wie nutze ich Bildschirmmedien» S. 7 S. 7 wie nutze ich Bildschirmmedien.pdf	Die Eltern und die SuS sprechen zusammen darüber, wann in der Regel ein Gerät mit Bildschirm zu Hause genutzt wird.	10min

5.1.2. Die SuS wissen, was digitale Medien sind und was das Wort «digital» bedeutet		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Begriffserklärung «digital» anhand von normaler und digitaler Uhr	Kinder lernen den Begriff kennen und wissen, was digital bedeutet	10min
Verschiedene Gegenstände zeigen (analog & digital), z.B. Blatt Papier, Stifte, Duden, Google, Facebook, Freundschaftsbuch	Kinder können unterscheiden, zwischen digitalen Applikationen, Programmen und analogen Gegenständen.	10min
Verschiedene Brettspiele und Computerspiele zeigen	Begriff «digital» kennenlernen	5min

5.1.3. Die Eltern und die SuS kennen positive und negative Merkmale von digitalen Medien		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Im Austausch Punkte sammeln und auf Plakat schreiben	Auf positive und negative Merkmale aufmerksam machen.	15min
Pixi Wissen – Richtig surfen und chatten «Können Rechner krank werden?» S. 21 S. 21 können Rechner krank werden.pdf	Die Eltern und SuS lernen, dass auch Computer «krank» werden können und gegen Viren geschützt werden müssen.	5min
Bilderbuch «TV-Gucki» Bilderbuch zuerst vorlesen! TV-Gucki A4.pdf	Die Eltern und SuS lernen, welche negativen Auswirkungen digitale Medien (im Buch z.B. gamen und TV-schauen) auf die Person haben und was man dagegen tun -- kann. Zudem kann man erarbeiten, welche positiven Merkmale digitale Medien überhaupt haben können.	20-30min

5.1.4. Die SuS lernen Gefühle, welche bei der Benutzung digitaler Medien entstehen, zu benennen und zu reflektieren		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Medienbook 1 «Was machst du am liebsten an einem Bildschirm?» Schülerheft S. 8 S. 8 was tust du am liebsten am Bildschirm.pdf	Jedes Kind erzählt über eine oder zwei Lieblingsbeschäftigungen mit digitalen Medien. → Möglichkeit um nachzufragen, warum und was so Spass macht.	15 – 20min
Verschiedene Bilder und Kurzvideos auf PC zeigen und abspielen → Mit Gefühlsmonster Gefühle benennen Farbenmonster einzeln.docx	Kinder lernen die entstandenen Gefühle mit den Gefühlmonstern zu benennen.	10min
Medienbook 1 <i>Was kannst du tun, wenn du etwas siehst, das dir Angst macht?</i> Schülerheft S. 10	Die SuS wissen, was helfen kann, wenn man ungeeignete Inhalte gesehen hat. Zudem erhalten die SuS die Möglichkeit, mit einer Zeichnung zum Ausdruck zu	20-30min

<p>S. 10 was kannst du tun, wenn du etwas siehst, das dir Angst macht.pdf</p> <p>Zuerst Geschichte von Lio (Schülerheft S. 9) vorlesen</p> <p>S. 9 ungeeignete Inhalte.pdf</p>	<p>bringen, welchen Inhalten sie bereits begegnet sind oder welche sie als ungeeignet halten.</p>	
--	---	--

5.1.5. Die Eltern und SuS lernen Tools und nützliche Hilfsmittel kennen, um zusammen über Gefühle und Erfahrungen mit digitalen Medien zu sprechen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
<p>Bilderbuch «Tomatenrot»</p> <p>Tomatenrot A4.pdf</p> <p>Begleitmaterial und Frageleitfaden für Unterricht.pdf</p>	<p>Die Eltern setzen sich mit ihrem Kind hin und lesen zusammen das Bilderbuch «Tomatenrot» (bzw. die kopierten Blätter). Die Eltern erklären dem Kind jeweils, was passiert ist:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erkläre die Texte und Bilder (weisst du, was das ist? Verstehst du das? Usw.) - Erklären, dass Worte wehmachen können. - Fragt das Kind zum Schluss: «Sollen sich die mutigen melden?» Um in ein Gespräch zu kommen und zu spüren, was das Kind machen würde. 	<p>30min</p>

5.1.6. Die SuS können sinnvolle und gesunde Freizeitaktivitäten nennen und auf ihre eigene Freizeitgestaltung beziehen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Der TV-Gucki: - S. 1-7 vorlesen - Anschl. Austausch und Fragen (alles verstanden? Warum wird Phillippe als Stürmer ersetzt? Was könnte ihm helfen?) TV-Gucki A4.pdf	SuS erfahren, wie der zu grosse Medienkonsum Auswirkungen auf die Freizeitgestaltung hat.	Ca. 20min
Medienbook 1 <i>«Kreative Freizeitideen ohne Bildschirm»</i> S. 20 S. 20 kreative Freizeitideen ohne Bildschirm.pdf	Die SuS kennen verschiedene Freizeitideen ohne Bildschirm und können eigene Beispiele nennen.	Ca. 10min
Medienbook 1 <i>«Kreative Freizeitideen mit Bildschirm»</i> S. 21 S. 21 kreative Freizeitideen mit Bildschirm.pdf	Die SuS kennen verschiedene Freizeitideen mit Bildschirm.	Ca. 5min

5.1.7. Die Eltern lernen nützliche Hilfsmittel kennen, um klare und logische Grenzen zu setzen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Pixi Wissen – Richtig surfen und chatten <i>«Lesezeichen – deine Wegweiser»</i> S. 10 S. 10 Lesezeichen - deine Wegweiser.pdf	Die Eltern kennen Favoriten, Lesezeichen und wissen, wie man die auf dem Rechner speichern kann.	10min
Pixi Wissen – Richtig surfen und chatten <i>«Klug gechattet»</i> S. 16 S. 16-17 klug gechattet.pdf	Die Eltern wissen, was ein Nickname bedeutet und sind auf die Gefahren und Geheimnisse im Internet vorbereitet.	10min
www.medien-kinder-sicher.de	Bietet allen Erziehenden eine exzellente Übersicht mit konkreten	10-20min

	Einstellungsmöglichkeiten für Spielkonsolen, Streamingdienste, Smart-TV-Geräte, soziale Netzwerke, YouTube usw.	
--	---	--

5.2. Toolbox für Zyklus 2

5.2.1. Die SuS reflektieren ihre eigene Bildschirmnutzung und ihr Verhalten und Umgang mit digitalen Medien und virtuellen Lebensräumen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 1</i> «Du und dein Computer» Lehrer-Du-und-dein-Computer.pdf	Die SuS kommen untereinander und mit der Lehrkraft ins Gespräch und finden gemeinsam heraus, wie unterschiedlich sie die neuen Medien nutzen. Einzelne Ergebnisse werden Zusammengetragen. (Wandtafel, Flipchart)	20min pro Durchlauf
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing erkennen</i> «Auf- oder absteigend» Spiel S. 10 S. 10 Auf- oder absteigend.pdf	In diesem Spiel geht es darum, dass die SuS ihren eigenen Medienkonsum reflektieren können und wissen, womit sie die Zeit im Internet gerne verbringen.	15min
Schluss mit Cybermobbing Übung 1 «Onlinechaos» S. 53-56 S. 53-56 Onlinechaos.pdf	Einstiegsübung, für die Aktivierung von medienspezifischem Wissen. Die SuS lernen verschiedene Begriffe und deren Funktion und Bedeutung kennen.	10min
Schluss mit Cybermobbing Übung 2 «Meine Medienwelt» S. 56-57 S. 56-57 Meine Medienwelt.pdf Kopiervorlage 1 & 2 Kopiervorlagen in Farbe.pdf	Einstiegsübung, für die Aktivierung von medienspezifischem Wissen. Sie SuS tauschen sich untereinander über verschiedene Medienerfahrungen und Begriffe ihrer Medienwirklichkeit aus.	10min
Medienbook 2 <i>Wie nutze ich die Bildschirmmedien?</i> Schülerheft S. 6 S. 6 wie nutze ich Bildschirmmedien.pdf Unterrichtsplanung	Die SuS reflektieren ihren eigenen Medienkonsum und schreiben auf, was sie gerne mit digitalen Medien machen.	20-30min

wie nutze ich Bildschirmmedien (Unterrichtsplanung).pdf		
Medienbook 1 <i>Meine Bildschirmnutzung</i> Schülerheft S. 6/7 S. 6 wie nutze ich Bildschirmmedien.pdf S. 7 wie nutze ich Bildschirmmedien.pdf	Die SuS reflektieren ihren eigenen Medienkonsum und es wird ein Überblick geschaffen, welche Medien zu Hause zur Verfügung stehen und genutzt werden.	10-20min
Medienbook 1 <i>Was tust du am liebsten an einem Bildschirm?</i> S. 8 S. 8 was tust du am liebsten am Bildschirm.pdf	Die SuS reflektieren, was sie am liebsten am Bildschirm und was sie gerne ohne Bildschirm machen.	10min

5.2.2. Die SuS lernen positive und negative Auswirkungen und Gefühle des Medienkonsums und können es auf ihre eigene Freizeitgestaltung beziehen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing erkennen</i> «Neue Medien» Spiel S. 15 S. 15 Neue Medien.pdf	Die SuS lernen Vor- und Nachteile neuer Medien kennen, fassen sie zusammen und werden auf Gefahren im Umgang mit neuen Medien aufmerksam gemacht.	15 – 20min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing verstehen</i> «Spas oder Gemein?» Spiel S. 30 S. 30 Spas oder gemein.pdf	SuS lernen Grenze zwischen Spas und Gemein kennen und werden sensibilisiert, gemeine Aussagen zu erkennen und zu vermeiden.	15min
Medienhelden <i>Schritt 1 – Vorteile und Gefahren neuer Medien</i> «Fragebogen» (V1.1) V 1.1 Fragebogen.pdf S. 50 S. 50-51 Aufgabenstellung Fragebogen.pdf	Die SuS erhalten Möglichkeit, ihre positiven Nutzungsweisen neuer Medien vorzustellen. Für LP's gibt dies einen ersten Überblick über die Mediennutzung in der Klasse. Anschl. wird Fragebogen in der Klasse ausgewertet und reflektiert.	20min

Anschl. Auswertung im Stuhlkreis		
Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 6</i> «Freundschaftsspiel» Freundschaftsspiel.pdf	Die SuS definieren den Begriff Freundschaft. Gemeinsam sammeln sie Begriffe zum Thema Freundschaft und schreiben sie auf Karteikarten. In einem nächsten Schritt sammeln die SuS Definitionen zu einer Online-Freundschaft und vergleichen verschiedene Arten von Freundschaft.	30min

5.2.3. Die SuS können Gefahren im Netz erkennen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Wer ist das? – Unbekannte im Netz Planet Schule - YouTube	YouTube-Video über Unbekannte im Netz und wie man damit umgeht.	Video ca. 6min Anschl. Diskussion ca. 10min
Die Kinder von heute #DieDebatte - YouTube → Eher für 5./6. Klasse oder Zyklus 3	YouTube-Video. Zeigt Vergleiche der technischen Ausstattung früher und heute. Beinhaltet spannende Fragen welche man mit den SuS diskutieren kann: <ul style="list-style-type: none"> - Sind digitale Medien für Kinder gefährlich? - Ab wann, sollten Kinder Zugang zu digitalen Medien und Internet haben? - Mehr Vor- oder Nachteile? - Was es früher besser? - Was kann man tun, damit die Vorteile überwiegen? - Wer ist für den Medienkonsum verantwortlich? 	Video ca. 6min Anschl. Diskussion ca. 15min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing erkennen</i> «Meine Stärken» Spiel S. 14 S. 14 Meine Stärken.pdf	Die Klasse lernt einander besser kennen. Zudem soll veranschaulicht werden, ob es im Internet leichter ist jemanden Komplimente zu machen oder zu kritisieren und welche Gefahren dabei entstehen können.	15min
Medienhelden <i>Schritt 2 – Gefahren im Netz</i> «Liste – Gefahren im Internet» S. 52/53 S. 52-53 Aufgabenstellung Gefahren im Netz.pdf	Die SuS kennen Gefahren, welche im Internet und mit digitalen Medien entstehen können und erstellen eine Liste (<i>evtl. auch Plakaterstellung als Gruppenarbeit möglich</i>)	15min

Arbeitsblatt (V 1.6) V 1.6 Gefahren im Netz.pdf		
Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 4</i> «Chat-Regeln» Lehrer-Chat-Regeln.pdf	Die SuS lernen, welche Verhaltensweisen im Netz zur Sicherheit beitragen und setzen sich mit den verschiedenen Regeln auf dem Poster auseinander. → 6 Gruppen, jede Gruppe bekommt eine Regel Erweiterte Aufgabe: Collage zur zugeteilten Regel erstellen	45min
Medienbook 2 <i>Nachteile von übermässigem Medienkonsum</i> Schülerheft S. 8 S. 8 Nachteile von übermässigem Medienkonsum.pdf Unterrichtsplanung Nachteile von übermässigem Medienkonsum (Unterrichtsplanung).pdf	Die SuS erkennen anhand eines Beispiels verschiedene Nachteile übermässiger Mediennutzung.	30min
Medienbook 2 <i>Was stresst dich?</i> Unterrichtsplanung S. 18 was stresst dich (Unterrichtsplanung).pdf	Die SuS beantworten verschiedene geschlossene Fragen mit Ja und Nein. Dabei werden sie auf die Stressfaktoren und Gefahren im Umgang mit digitalen Medien aufmerksam gemacht und reflektieren eigene Erfahrungen und Erlebnisse.	30-45min

5.2.4. Die SuS werden sensibilisiert, ungeeignete Inhalte und falsche Informationsquellen zu erkennen und zu umgehen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Medienbook 1 <i>Lios Lieblingsserie</i> S. 9/10 S. 9 ungeeignete Inhalte.pdf	Die SuS werden darauf aufmerksam gemacht, wie schnell man im Netz oder im TV auf ungeeignete Inhalte stossen kann. Zudem lernen die SuS Handlungsmöglichkeiten kennen, wenn sie an ungeeignete Inhalte geraten sind	20min
Medienbook 1 <i>Respektvolle Textnachrichten</i> Unterrichtsplanung S. 5 S. 5 (Unterrichtsplanung) Respektvolle Textnachrichten.pdf	Die SuS spielen in einem Rollenspiel verschiedene Alltagssituationen nach. Nach dem Rollenspiel wird in der Klasse diskutiert, welche Reaktionen nun angebracht sind und welche die Situation eher zur Eskalation bringen können.	45min
Medienbook 2 <i>Ungeeignete Inhalte</i> Schülerheft S. 18 S. 18 ungeeignete Inhalte.pdf	Die SuS reflektieren ihre Erlebnisse mit ungeeigneten Inhalten.	20min
Medienbook 2 <i>Ungeeignete Inhalte</i> Schülerheft S. 19 S. 19 ungeeignete Inhalte.pdf	Die SuS lernen verschiedene Handlungsmöglichkeiten und wissen, was ihnen hilft, wenn sie auf ungeeignete Inhalte gestossen sind	20min

5.2.5. Die SuS wissen, was soziale Profile sind und lernen bekannte Social Media Plattformen kennen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Medienbook 2 <i>Was ist ein soziales Profil?</i> Schülerheft S. 12 S. 12 was ist ein soziales Profil.pdf Unterrichtsplanung: was ist ein soziales Profil (Unterrichtsplanung).pdf	Sie SuS wissen, was ein soziales Profil ist und welche Anwendungen, Apps usw. zu sozialen Profilen gehören.	10min
Medienbook 2 <i>Lösche dein Bild</i>	In einem Spiel wird für die SuS veranschaulicht, wie schnell ein	20-30min

Unterrichtsplanung S. 5 Spiel Lösche dein Bild (Unterrichtsplanung).pdf	Foto im Internet verbreitet werden kann. Die SuS lernen zu reflektieren, welche Inhalte zum Posten geeignet sind und zudem, welche Dynamiken im Netz entstehen können.	
--	--	--

5.2.6. Die SuS lernen Grundlagen für die Einstellungen über Datenschutz und Privatsphäre auf sozialen Profilen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing vermeiden</i> «Sicher, sicherer, am sichersten» Spiel S. 84/85 S. 84-85 Sicher, sicherer, am sichersten.pdf	Die SuS lernen verschiedene Tipps und Tricks, um im Internet sicher unterwegs zu sein. Zudem kennen sie Gefahren und Risiken, die mit den Tipps im Zusammenhang stehen.	20-30min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing vermeiden</i> «Messenger-Tipp» Spiel S. 76/77 S. 76-77 Messenger-Tipp.pdf	Die SuS lernen, was andere über sie denken und lernen, Meinungen positiv zu formulieren.	20-30min

5.2.7. Die SuS können mit eigenen Worten und anhand eines Beispiels beschreiben, was Cybermobbing bedeutet		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Kann man sich gegen Cybermobbing wehren? Das Experiment Galileo ProSieben - YouTube	Video über Cybermobbing und wie schnell dies gehen kann. Zeigt zudem auf, wieviel Raum solche Hass-Kommentare einnehmen und wie man dem entgegenwirken kann.	Ca. 20min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing verstehen</i> «Aufgenommen werden» Spiel S. 29 S. 29 Aufgenommen werden.pdf	Veranschaulichung von «Exclusion» (Ausschliessung aus einer Gruppe). Zeigt gut auf, wie schwierig es für den «Ausgeschlossenen» ist, in die Gruppe integriert zu werden. Anschl. über entstandene Gefühle und Gedanken sprechen.	Ca. 20min

<p>Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing mitfühlen</i> «Total unbeliebt» Spiel S. 57</p> <p>S. 57 Total unbeliebt.pdf</p>	<p>Die SuS erfahren, wie es sich anfühlt, ausgeschlossen zu werden und wie schwierig eine Integrierung in eine Gruppe sein kann.</p>	<p>Ca. 15min</p>
<p>Film zur Gewaltprävention - "Marie ist eine Bitch" - YouTube</p>	<p>Kurzfilm von Laienschauspieler, welcher gut veranschaulicht, wie schnell es zu Mobbing kommen kann. Die SuS lernen ein Beispiel von Mobbing kennen und können Unterschiede zu Cybermobbing nennen.</p>	<p>Film ca. 5min Anschl. Austausch ca. 10min</p>
<p>Film zur Gewaltprävention - "cybermobbing" - YouTube</p>	<p>Kurzfilm von Laienschauspieler, welcher gut veranschaulicht, wie schnell es zu Cybermobbing kommen kann. Zudem lernen die Schüler Interventionsmöglichkeiten kennen.</p>	<p>Film ca. 4min Anschl. Austausch ca. 10min</p>
<p>Medienhelden <i>Schritt 2 – Eine Definition für Cybermobbing finden</i> «Gruppendefinition finden und festlegen im Plenum» S. 60 S. 60-63. Aufgabenstellung Gruppendefinitionpdf.pdf</p>	<p>Die SuS machen sich in Kleingruppen Gedanken und diskutieren, welche Aspekte Cybermobbing ausmachen. Die Gruppen stellen ihre Ideen vor und es werden gemeinsame Definitionen gesammelt und auf ein Plakat zusammengefasst.</p>	<p>30min</p>
<p>Medienhelden <i>Schritt 2 – Eine Definition für Cybermobbing finden</i> «Aufhängen der gemeinsamen Definition» S. 63 S. 60-63. Aufgabenstellung Gruppendefinitionpdf.pdf</p>	<p>Die erarbeiteten Definitionen werden von der LP gut lesbar auf ein Plakat (Flipchart) übertragen. Dieses Plakat sollte während der Bearbeitungszeit dieses Themas die ganze Zeit präsent sein.</p>	<p>5min</p>

<p>5.2.8. Die SuS lernen Handlungsmöglichkeiten kennen, um Cybermobbing zu erkennen und angemessen zu reagieren</p>		
<p>Übungen / Methoden / Material</p>	<p>Ziel der Übung</p>	<p>Dauer (ca.)</p>
<p>Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing eingreifen</i> «Cybermobbing wirkt» Spiel S. 42/43 S. 42-43 Cybermobbing wirkt.pdf</p>	<p>Die SuS lernen die negativen Auswirkungen und Verhaltensmuster kennen, die durch Cybermobbing entstehen können. Zudem lernen die SuS, sich in die Gefühlslage von Betroffenen zu versetzen.</p>	<p>20-30min</p>

<p>Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing eingreifen</i> «Cybermobbing wirkt – Teil 2» Spiel S. 44/45</p> <p>S. 44-45 Cybermobbing wirkt - Teil 2.pdf</p>	<p>SuS lernen gemeinsam Handlungs- und Hilfsmöglichkeiten kennen, welche dem Betroffenen aus Übung 1 helfen.</p>	<p>20min</p>
<p>Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing mitfühlen</i> «Die Stellvertreter-Lösung» Spiel S. 64/65</p> <p>S. 64-65 Die Stellvertreter-Lösung.pdf</p>	<p>Die SuS lernen Möglichkeiten kennen, wie ein Konflikt bewältigt werden kann und wie man im Falle eines Konflikts vorgehen kann.</p>	<p>30min</p>
<p>Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing mitfühlen</i> «Das Schimpf-ABC» Spiel S. 68</p> <p>S. 68 Schimpf-Abc.pdf</p>	<p>Die SuS lernen Bedeutungen von verschiedenen Schimpfwörter kennen und können einschätzen, welche Wörter nicht gesagt werden dürfen. Zudem lernen sie, dass jedes Schimpfwort beim Gegenüber anders verstanden werden kann als von mir.</p>	<p>30min</p>
<p>Schluss mit Cybermobbing Übung 15: «Klassenvertrag» S. 90-92</p> <p>S. 90-92 Klassenvertrag.pdf</p>	<p>Die SuS bestimmen zusammen Abmachungen in Form eines Vertrags. Somit sind beim Thema Cybermobbing alles SuS dafür verantwortlich, mitzuhelfen, dass Cybermobbing nicht vorkommt.</p>	<p>10min</p>
<p>Schluss mit Cybermobbing Übung 17: «Pinnwandgezwitscher» S. 94-96</p> <p>S. 94-96 Pinnwandgezwitscher.pdf</p>	<p>Die SuS reflektieren persönliche Erfahrungen und Erkenntnisse aus dem Präventionsprogramm. Gemeinsame Abmachungen, Verträge, Feedbacks etc. werden auf einer Pinnwand befestigt und im Schulzimmer aufgehängt.</p>	<p>10-20min</p>
<p>Medienbook 2 <i>Was ist nochmals Cybermobbing?</i> Schülerheft S. 20 S. 20 was ist nochmals Cybermobbing.pdf</p> <p>Unterrichtsplanung: was ist nochmals Cybermobbing (Unterrichtsplanung).pdf</p>	<p>Die SuS repetieren nochmals, was Cybermobbing bedeutet und reflektieren eigene Erfahrungen oder Erlebnisse mit dem Thema.</p>	<p>30min</p>

<p>Medienbook 2 <i>Das ist unsere Meinung zum Umgang mit digitalen Medien</i> Schülerheft S. 16 S. 16 das ist unsere Meinung zum Umgang mit digitalen Medien.pdf</p> <p>Unterrichtsplanung das ist unsere Meinung zum Umgang mit digitalen Medien (Unterrichtsplanung).pdf</p>	<p>Die SuS erstellen zusammen ein Poster mit Merksätzen zum Umgang mit digitalen Medien. Die Sätze im Schülerheft auf S. 16 können dabei als Hilfe dienen.</p>	<p>20min</p>
---	--	--------------

<p>5.2.9. Die SuS kennen medienrelevante Begriffe und erkennen deren Gefahren- und Suchtpotenzial (z.B. Sexting, Pornografie, darstellende Gewalt, illegale Downloads, Verschwörungstheorien und Schönheitsideale)</p>		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
<p>Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 2</i> «Internet-Vokabeln» Für Lehrpersonen: Lehrer-Internet-Vokabeln (1).pdf</p> <p>Für SuS: Klasse-Internet-Vokabeln.pdf</p>	<p>Die SuS recherchieren selbstständig am Computer zu den verschiedenen, medienrelevanten Begriffen. Die Vokabelkarten können als Hilfe dienen (Begriff suchen, Definition/Texte zuordnen). Die Vokabelkarten können zudem mit zusätzlichen Begriffen und Erklärungen/Definitionen dazu ergänzt werden (z.B. Begriffe wie Pornografie, illegale Downloads, Verschwörungstheorien usw.).</p>	<p>45min</p>
<p>Internet Charade <i>Medienrelevante Begriffe recherchieren und pantomimisch darstellen</i></p>	<p>Die SuS kommen mit verschiedenen, medienrelevanten Begriffen in Kontakt und stellen diese auf verschiedene Weise dar. Es dürfen auch neue Begriffe erfunden werden. Es werden verschiedene Gruppen gemacht. Jede recherchiert und sammelt Begriffe. Die Begriffe werden pantomimisch dargestellt. Der Rest der Klasse versucht zu erraten.</p>	<p>25min</p>

<p>5.2.10. Die SuS können abschätzen, welche Inhalte fürs Posten auf sozialen Plattformen und Chatforen geeignet sind und welche Gefahren und Dynamiken entstehen können</p>		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)

Privatsache! – Bilder im Netz Planet Schule - YouTube	Youtube-Video über das Posten von Bildern im Netz. Soll veranschaulichen, welche Gefahren und Dynamiken entstehen können.	Video ca. 4min Austausch ca. 10min
Gefunden oder geklaut? - Eigentum im Netz Planet Schule - YouTube	SuS lernen, dass nicht alles im Internet einfach so gebraucht werden darf. Grundlagen Urheberrecht.	Video ca. 5min Austausch ca. 10min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing vermeiden</i> «Unterstützung im Chat» Spiel S. 74/73 S. 74-75 Unterstützung im Chat.pdf	SuS lernen wichtige Regeln und Hinweise für den korrekten Umgang im Klassenchat.	20-30min
Medienbook 2 <i>Was poste ich über die sozialen Netzwerke?</i> Schülerheft S. 17 S. 17 was poste ich über die sozialen Netzwerke.pdf Unterrichtsplanung was poste ich über die sozialen Netzwerke (Unterrichtsplanung).pdf	Die SuS ordnen zu, welche Aussagen, Bilder usw. sie über soziale Netzwerke verschicken würden und welche gar nicht.	15min

5.3. Toolbox für Zyklus 3

5.3.1. Die SuS reflektieren ihre eigene Bildschirm- und Smartphonennutzung und ihr Verhalten und Umgang mit digitalen Medien und virtuellen Lebensräumen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
<p>Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 1</i> «Du und dein Computer» Für Lehrpersonen: Lehrer-Du-und-dein-Computer (1).pdf</p> <p>Für SuS: Klasse-Du-und-Dein-Computer.pdf</p>	Die SuS kommen untereinander und mit der Lehrkraft ins Gespräch und finden gemeinsam heraus, wie unterschiedlich sie die neuen Medien nutzen. Einzelne Ergebnisse werden Zusammengetragen. (Wandtafel, Flipchart)	20min pro Durchlauf
<p>Schluss mit Cybermobbing Übung 2 «Meine Medienwelt» S. 56-57 S. 56-57 Meine Medienwelt.pdf</p> <p>Kopiervorlagen 1 & 2: Alle Kopiervorlagen in Farbe.pdf</p>	Einstiegsübung, für die Aktivierung medienspezifischem Wissen. Sie SuS tauschen sich untereinander über verschiedene Medienerfahrungen und Begriffe ihrer Medienwirklichkeit aus.	10min
<p>Schluss mit Cybermobbing Übung 1 «Onlinechaos» S. 53-56 S. 53-56 Onlinechaos.pdf</p>	Einstiegsübung, für die Aktivierung von medienspezifischem Wissen. Die SuS lernen verschiedene Begriffe und deren Funktion und Bedeutung kennen.	10min
<p>Medienbook 3 <i>Wie nutze ich die Bildschirmmedien?</i></p> <p>Schülerheft S. 6 / 7 S. 6 wie nutze ich Bildschirmmedien.pdf</p> <p>Unterrichtsplanung: Wie nutze ich Bildschirmmedien (Unterrichtsplanung).pdf</p>	Die SuS reflektieren, wie oft und zu welchen Zwecken sie die Bildschirmmedien hauptsächlich brauchen. Zudem können sie mit dieser Übung selbst beobachten, wie ausgewogen ihre Freizeitgestaltung ist.	15min
<p>Medienbook 3 <i>Was ist der Nachteil, wenn man zu viel Zeit mit den Bildschirmmedien verbringt?</i></p> <p>Schülerheft S. 10 S. 10 Nachteile zu viel Bildschirmmedien.pdf</p>	Die SuS beschäftigen sich mit verschiedenen Fragen zu den Nachteilen eines übermässigen Medienkonsums. Zudem befassen sie sich mit den Auswirkungen von zu hohem Medienkonsum.	30min

Unterrichtsplanung: Nachteile zu viel Bildschirmmedien (Unterrichtsplanung).pdf		
Medienbook 3 <i>Wie kann ich die Bildschirmmedien gesund nutzen?</i> Schülerheft S. 11 S. 11 wie kann ich die Bildschirmmedien gesund nutzen.pdf Unterrichtsplanung: Wie nutze ich Bildschirmmedien (Unterrichtsplanung).pdf	Die SuS lesen die Seite 11 im Schülerheft und lernen wichtige Merkmale, wie man Bildschirmmedien gesund nutzen kann.	10min

5.3.2. Die SuS kennen Gefahren und Risiken, welche die digitalen Medien mit sich bringen und können eigene Erfahrungen und Gefühle damit verbinden		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing erkennen</i> «Ist doch nur Spass» S. 21 S. 21 Ist doch nur Spass.pdf	SuS werden sensibilisiert, andere Perspektive einzunehmen (Was finde ich witzig? Was finden die anderen witzig oder nicht? Wo liegt die Grenze zwischen witzig und gemein?)	15min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing vermeiden</i> «Geheimnisse im Netz» Spiel S. 70 S. 70-71 Geheimnisse im Netz.pdf	SuS lernen heikle Inhalte vorsichtig zu behandeln, Gefahren zu erkennen und erkennen die Dynamiken, welche im Netz entstehen können.	20-30min
Medienhelden <i>Schritt 2 – Gefahren im Netz</i> «Liste – Gefahren im Internet» S. 52/53 S. 52-53 Aufgabenstellung Gefahren im Netz.pdf Arbeitsblatt: V 1.6 Gefahren im Netz.pdf	Die SuS kennen Gefahren, welche im Internet und mit digitalen Medien entstehen können und erstellen eine Liste. <i>(evtl. auch Plakaterstellung als Gruppenarbeit möglich)</i>	15min

<p>Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 4</i> «Chat-Regeln» Lehrer-Chat-Regeln.pdf</p>	<p>Die SuS lernen, welche Verhaltensweisen im Netz zur Sicherheit beitragen und setzen sich mit den verschiedenen Regeln auf dem Poster auseinander. → 6 Gruppen, jede Gruppe bekommt eine Regel Erweiterte Aufgabe: Collage zur zugeteilten Regel erstellen</p>	45min
<p>Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 6</i> «Freundschaftsspiel» Freundschaftsspiel (1).pdf</p>	<p>Die SuS definieren den Begriff Freundschaft. Gemeinsam sammeln sie Begriffe zum Thema Freundschaft und schreiben sie auf Karteikarten. In einem nächsten Schritt sammeln die SuS Definitionen zu einer Online-Freundschaft und vergleichen verschiedene Arten von Freundschaft.</p>	30min

5.3.3. Die SuS kennen die Definition von Cybermobbing und können es anhand eines Fallbeispiels erklären		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
<p>Film «Lets fight it together» Unterrichtsmaterial aus Spezwoche von G1 Film auf YouTube: Let´s Fight It Together (Deutscher Untertitel) - YouTube</p>	<p>Im Film wird das Thema Cybermobbing sehr gut und verständlich dargestellt. Die SuS lernen den Begriff Cybermobbing kennen und wie es dazu kommen kann. Zudem zeigt der Film sehr gut die einzelnen Rollen auf (Täter, Zuschauer, Opfer) Anschl. soll in einem Austausch die verschiedenen Rollen zugeteilt werden und über den Film diskutiert werden.</p>	Ca. 30min
<p>Medienbook 3 <i>Einführung Cybermobbing</i> Schülerheft S. 12 S. 12 Einführung Cybermobbing.pdf Unterrichtsplanung Einführung Cybermobbing (Unterrichtsplanung).pdf</p>	<p>Die SuS lesen die kurze Einleitung (Was ist Cybermobbing? Wie kann es entstehen?). Im Gespräch wird nachgefragt, ob die SuS den Text verstanden haben.</p>	5-10min
<p>Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing erkennen</i></p>	<p>Die SuS erkennen mögliche Ursachen für Cybermobbing und können sich in</p>	Ca. 30min

«Laura und Leon» S. 18/19 S. 18-19 Laura & Leon.pdf	verschiedene Rollen (Täter, Opfer, Beteiligte) hineinversetzen Übung wird in Form von einem Streitgespräch gestaltet.	
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing eingreifen</i> «Gang des Grauens» S. 38/39 S. 38-39 Gang des Grauens.pdf	Die SuS können nachempfinden, wie es ist mit Beleidigungen etc. konfrontiert zu werden. Sie lernen, entstandene Gefühle zu benennen und erste Bewältigungsstrategien zu üben.	20-30min
Medienhelden <i>Schritt 2 – Eine Definition für Cybermobbing finden</i> «Gruppendefinition finden und festlegen im Plenum» S. 60 S. 60-63. Aufgabenstellung Gruppendefinitionpdf.pdf	Die SuS machen sich in Kleingruppen Gedanken und diskutieren, welche Aspekte Cybermobbing ausmachen. Die Gruppen stellen ihre Ideen vor und es werden gemeinsame Definitionen gesammelt und auf ein Plakat zusammengefasst.	30min
Schluss mit Cybermobbing Übung 4: «Cybermobbing gegen Max» (Film) S. 59/60 S. 59-60 Cybermobbing gegen Max (Film).pdf	SuS entwickeln ein Verständnis, was genau Cybermobbing ist und welche möglichen Ausprägungen und Folgen entstehen können.	15min
Schluss mit Cybermobbing Übung 6: «Gedanken und Gefühle» S. 63-66 S. 63-66 Gedanken & Gefühle.pdf Kopiervorlagen: Übung 6	Die SuS lernen, dass Cybermobbing immer in einem sozialen Umfeld stattfindet und selten nur Täter und Opfer, sondern auch Zuschauer betrifft und von ihnen aufrechterhalten wird. Sie versetzen sich in die verschiedenen Rollen im Film und reflektieren mögliche Gedanken, Gefühle und Verhaltensweisen von beteiligten Personen.	15min
Medienhelden <i>Schritt 4 – Gefühle in einer Cybermobbing-Situation</i> «Die Darstellerinnen» S. 74/75 S. 74-75 Aufgabenstellung die Darstellerinnen.pdf	Die SuS versetzen sich in die Perspektive einer Darstellerin und können verschiedene Gefühle der beteiligten Personen nachvollziehen. Mit diesem Identifikatorenkreis werden Gefühle, Motive und Verhalten der Darsteller*innen bearbeitet.	30min

5.3.4. Die SuS kennen konkrete Handlungsmöglichkeiten gegen Cybermobbing (erarbeiten in der Klasse konkrete Abmachungen / Schritte / Handlungsansätze / Hilfsdienste usw. → Stufenplan Arbeitsgruppe Cybermobbing!)		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing erkennen</i> «Anti-Cybermobbing Regeln» S. 22/23 S. 22-23 Anti-Cybermobbing Regeln.pdf	Die SuS einigen sich auf gemeinsame Klassenregeln gegen Cybermobbing. Zusätzlich können mögliche Konsequenzen besprochen werden und ein Handlungsplan zusammengestellt werden.	30min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing verstehen</i> «Was tust du?» S. 32 / 33 S. 32-33 Was tust du.pdf	SuS lernen Handlungsmöglichkeiten kennen und lernen abzuschätzen, in welchen Situationen welche Handlung angebracht ist.	20 – 30min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing eingreifen</i> «IN-and-OUT-Liste» S. 52 S. 52 IN-and-OUT-Liste.pdf	Die SuS erarbeiten eine Liste mit Themen, über welche ein Austausch möglich ist und mit Themen, die besser vermieden werden.	30min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing vermeiden</i> Spiel S. 76/77 S. 76-77 Messenger-Tipp.pdf	Die SuS erfahren, wie andere über sie denken und lernen, ihre Meinung positiv zu formulieren und Feedbacks zu geben und anzunehmen.	15-20min
Schluss mit Cybermobbing Übung 7: «Ampel» S. 67-69 S. 67-69 Ampel.pdf	Die SuS erkennen verschiedene, individuelle Wirkungen von Cybermobbing.	20min
Schluss mit Cybermobbing Übung 15: «Klassenvertrag» S. 90-92 S. 90-92 Klassenvertrag.pdf	Die SuS bestimmen zusammen Abmachungen in Form eines Vertrags. Somit sind beim Thema Cybermobbing alle SuS dafür verantwortlich, mitzuhelfen, dass Cybermobbing nicht vorkommt.	10min
Schluss mit Cybermobbing Übung 17: «Pinnwandgezwitscher» S. 94-96 S. 94-96 Pinnwandgezwitscher.pdf	Die SuS reflektieren persönliche Erfahrungen und Erkenntnisse aus dem Präventionsprogramm. Gemeinsame Abmachungen, Verträge, Feedbacks etc. werden auf einer Pinnwand befestigt und im Schulzimmer aufgehängt.	10-20min

<p>Medienhelden <i>Schritt 15 – Auswertung des Programms</i> «Gesamtrekapitulation und Klassenregeln» S. 142/143</p> <p>S. 142-143 Aufgabenstellung Klassenregeln.pdf</p>	<p>Die SuS reflektieren und repetieren nochmals die wichtigsten Inhalte des Themas und tragen zum Abschluss wichtige Regeln und Abmachungen zusammen.</p>	<p>25-30min</p>
<p>Medienbook 3 <i>Repetition Cybermobbing</i> Unterrichtsmaterial S. 10</p> <p>S. 10 Nachteile zu viel Bildschirmmedien.pdf</p>	<p>Die SuS repetieren nochmals, was Cybermobbing ist und was dagegen getan werden kann. Zudem haben die SuS eine Möglichkeit, eigene Erfahrungen zu teilen.</p>	<p>30-45min</p>

<p>5.3.5. Die SuS kennen weitere Gefahren und Risiken im Internet und können eigene Erfahrungen und Erlebnisse damit verknüpfen (illegale Downloads, darstellende Gewalt, Pornografie, Verschwörungstheorien, Sucht)</p>		
<p>Übungen / Methoden / Material</p>	<p>Ziel der Übung</p>	<p>Dauer (ca.)</p>
<p>Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing verstehen</i> «Hör mal» S. 34</p> <p>S. 34 Hör mal.pdf</p>	<p>Die SuS lernen, wie schnell sich Gerüchte im Internet verbreiten können und wie sehr sich eine Geschichte über verschiedene Stationen und Personen verändern kann.</p>	<p>20min</p>
<p>Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 2</i> «Internet-Vokabeln» Für Lehrpersonen: Lehrer-Internet-Vokabeln (1).pdf</p> <p>Für SuS: Klasse-Internet-Vokabeln.pdf</p>	<p>Die SuS recherchieren selbstständig am Computer zu den verschiedenen, medienrelevanten Begriffen. Die Vokabelkarten können als Hilfe dienen (Begriff suchen, Definition/Texte zuordnen). Die Vokabelkarten sollten zudem mit zusätzlichen Begriffen und Erklärungen/Definitionen dazu ergänzt werden (z.B. Begriffe wie Pornografie, illegale Downloads, Verschwörungstheorien usw.)</p>	<p>45min</p>
<p>Internet Charade <i>Medienrelevante Begriffe recherchieren und pantomimisch darstellen</i></p>	<p>Die SuS kommen mit verschiedenen, medienrelevanten Begriffen in Kontakt und stellen diese auf verschiedene Weise dar. Es dürfen auch neue Begriffe erfunden werden. Es werden verschiedene Gruppen</p>	<p>25min</p>

	gemacht. Jede recherchiert und sammelt Begriffe. Die Begriffe werden pantomimisch dargestellt. Der Rest der Klasse versucht zu erraten.	
Medienbook 2 <i>Repetieren «Gesetz im Internet»</i> Unterrichtsplanung: Repetition Gesetz im Internet (Unterrichtsplanung).pdf	Einzelne SuS spielen in Rollenspielen Szenen zu den verschiedenen Begriffen vor und die anderen SuS probieren, die Begriffe zu erraten	30min
Video-Reihen - klicksafe.de <i>Truth to be told</i> Clips zu medienrelevanten Begriffen Medienbook 3 Unterrichtsplanung: Truth to be told (Unterrichtsplanung S.11).pdf	Die SuS informieren sich über weitere medienrelevante Begriffe und schauen einige Clips auf klicksafe.de Anschl. kann über die verschiedenen Begriffe diskutiert werden.	45min

5.3.6. Die SuS kennen die Grundlagen zu den strafrechtlichen Hintergründen und wissen, mit welchen Handlungen sie sich strafbar machen können		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing verstehen</i> «Recht haben» Spiel S. 31 S. 31 Recht haben.pdf	SuS lernen die rechtlichen Grundlagen und Konsequenzen kennen und können Beispiele dazu nennen.	20 – 30min
Medienhelden <i>Schritt 10 – Urheber- und Persönlichkeitsrechte»</i> «Falldarstellung und Verteilung der Rollen» S. 119 S. 119. Aufgabenstellung Falldarstellung.pdf Arbeitsblatt: S. 119. Aufgabenstellung Falldarstellung.pdf	Die SuS können einen Fall von verschiedenen Perspektiven betrachten und lernen die strafrechtlichen Verfahren und Hintergründe kennen.	30min

<p>Medienbook 3 <i>Wer bekommt ein Problem?</i> Schülerheft S. 39 S. 39 Wer bekommt ein Problem.pdf</p> <p>Unterrichtsplanung: Wer bekommt ein Problem (Unterrichtsplanung).pdf</p>	<p>Die SuS spielen in einem Rollenspiel ein Fallbeispiel. Jemand ist Erzähler und jeweils jemand spielt Lars, Lena und Lukas.</p> <p>Nach dem Rollenspiel wird in der Klasse ausgetauscht, wer von den Beteiligten nun ein Problem mit dem Jugendstrafrecht hat.</p> <p>Die SuS werden sich nochmals den verschiedenen Rollen innerhalb eines Cybermobbing-Situation bewusst und lernen, wie schwierig es ist in dieser Situation nichts falsch zu machen.</p>	45min
--	--	-------

5.3.7. Die SuS wissen, wie man Datenschutz- und Privatsphäre-Einstellungen auf sozialen Plattformen vornimmt und wissen, welche Inhalte zum Posten geeignet sind und welche Gefahren bestehen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
<p>Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing vermeiden</i> «Sicher, sicherer, am sichersten» Spiel S. 84/85</p> <p>S. 84-85 Sicher, sicherer, am sichersten.pdf</p>	<p>Die SuS lernen verschiedene Tipps und Tricks, um im Internet sicher unterwegs zu sein. Zudem kennen sie Gefahren und Risiken, die mit den Tipps im Zusammenhang stehen.</p>	20-30min
<p>Schluss mit Cybermobbing Übung 9: «Steckbrief» S. 72-74</p> <p>S. 72-74 Steckbrief.pdf</p>	<p>Die SuS lernen, wie leicht es für andere sein kann, durch scheinbar unbedeutende Informationen auf ihre Identität zu schliessen.</p>	15min
<p>Medienhelden <i>Schritt 8 – Grundstrategien des Datenschutzes</i> «Praktische Übungen: Erkennen und Verändern eigener Datenlecks» S. 99</p> <p>S. 99 Aufgabenstellung praktische Übung.pdf</p>	<p>Die SuS besuchen Orte im Internet, an denen sie Daten hinterlegt haben (z.B. soziales Netzwerk oder App). Die SuS schreiben für sich mögliche Gewinne und mögliche Verluste der Bereitstellung dieser Daten auf.</p>	20min
<p>Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 3</i> «Selbstdarstellung im Netz»</p>	<p>Die SuS lernen das sichere Erstellen von sozialen Profilen und werden sensibilisiert, Angaben, welche die Identität</p>	45min

Lehrer-Selbstdarstellung-im-Netz.pdf	erkennbar machen, zu erkennen und damit umgehen.	
--	--	--

5.3.8. Die SuS kennen den Beruf «Influencer» und können den Einfluss von digitalen Medien auf unsere Gesellschaft reflektiert betrachten		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Wie uns Social Media abhängig macht Quarks - YouTube	Die SuS erfahren durch dieses Youtube Videos drei Beispiele von Gefahren und Tricks, welche soziale Netzwerke ausnutzen. Sie werden sensibilisiert, das eigene Auftreten und der eigene Umgang mit den sozialen Medien zu reflektieren.	Video ca. 5min Diskussion ca. 15min

5.3.9. Die SuS kennen den Begriff «Identitätsbildung» und können Gefahren von sozialen Profilen und digitalen Medien diesbezüglich erkennen		
Übungen / Methoden / Material	Ziel der Übung	Dauer (ca.)
Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 10</i> «Rockstar» Für Lehrpersonen: Lehrer-Film-Rockstar.pdf Für SuS: Klasse-Film-Rockstar.pdf	In diesem Film geht es um ein Mädchen (12J.) welches einen 18-jährigen kennenlernt, der sich als Rockstar ausgibt, in Wirklichkeit aber keiner ist. Die SuS lernen, wie weit die Chatrealität von der Wirklichkeit manchmal entfernt sein kann und wie man falsche Identitäten im Netz erkennen kann.	45min
Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 12</i> «Talkshow Talk Smart» Lehrer-Talkshow.pdf	Die SuS fördern in einer Diskussionsrunde die Reflexion, den Austausch und das Entwickeln einer eigenen Haltung.	45min
Selfies, Sexting, Selbstdarstellung Projekt 3 «Du bist, was du postest» S. 49 S. 49 Du bist was du postest.pdf	Die SuS setzen sich mit Do's und Don'ts der Selbstdarstellung auseinander und können ihre Selbstdarstellung auf sozialen Netzwerken reflektieren.	45min
Medienbook 3 <i>No Go's</i> Schülerheft S. 21/22 S. 20-21 No Go.pdf	Die SuS befassen sich mit dem Thema Freundschaft und erarbeiten (in Gruppen) Go's und No Go's in Freundschaften.	30min

Unterrichtsplanung: No Go (Unterrichtsplanung).pdf	Zuerst lesen die SuS den Text im Schülerheft auf S. 22. Anschl. werden Go's und No Go's gesammelt.	
Medienbook 3 <i>Mediale Vorbilder</i> Schülerheft S. 22 S. 22 mediale Vorbilder.pdf	Die SuS lesen den Text auf S. 22 und machen sich Gedanken, welche Vorbilder sie haben. Im Anschluss wird in der Klasse diskutiert, welche Vorbilder sie haben und ob diese mit den eigenen Stärken und Eigenschaften verbunden werden kann. In einem weiteren Schritt schreiben die SuS ihre eigenen Stärken auf das Arbeitsblatt (Schülerheft S. 21). Die SuS kennen ihre eigenen Stärken.	45min

6. Entwürfe Unterrichtseinheiten

Untenstehende Unterrichtseinheiten setzen sich aus verschiedenen Übungen, Spielen und Methoden aus den Toolboxen usammen und umfassen Material für einen oder sogar zwei ganze Schultage.

6.1. Unterrichtsplanung Zyklus 1

Übung	Material	Lernziel	Dauer
1. Die Eltern können den eigenen Medienkonsum reflektieren			
Medienbook Mini <i>Bildschirmzeiten</i> <i>täglich / wöchentlich</i> S. 9		Die Eltern reflektieren den Medienkonsum ihres Kindes und die Kinder machen das gleiche für die Eltern. Anschl. findet einen Austausch über die verschiedenen Resultate zwischen Eltern und Kind statt.	30min
Medienbook 1 <i>«Wie nutze ich Bildschirmmedien?»</i> S. 6		Die Eltern und die SuS sprechen zusammen über verschiedene Bildschirmmedien und wie sie zu Hause genutzt werden.	10-15min
Medienbook 1 <i>Ergänzung zur Übung «Wie nutze ich Bildschirmmedien?»</i> S. 7		Die Eltern und die SuS sprechen zusammen darüber, wann in der Regel ein Gerät mit Bildschirm zu Hause genutzt wird	10min
2. Die SuS wissen, was digitale Medien sind und was das Wort digital bedeutet			
Begriffserklärung «Digital» mit verschiedenen Gegenständen	Verschiedene Gegenstände: - Digitale Uhr - Normale Uhr - Blatt Papier - Smartphone - Stifte - Laptop - Usw...	Die SuS lernen den Begriff kennen und können zwischen digitalen und analogen Gegenständen unterscheiden.	10min
3. Die Eltern und die SuS kennen positive und negative Merkmale von digitalen Medien			
Im Austausch Punkte sammeln und auf Plakat schreiben	- Plakat	Die Eltern und SuS werden auf positive und negative Merkmale aufmerksam gemacht und können selbst Punkte aufzählen.	10min
Bilderbuch «TV-Gucki»	- Bilderbuch kopieren	Die Eltern lesen zusammen mit den Kindern die Seiten aus dem Bilderbuch. Dabei ist es wichtig, dass die Eltern bei den Kindern immer wieder	30min

		nachfragen, ob sie es verstanden haben. Im Anschluss findet einen Austausch statt und das Plakat mit negativen und positiven Merkmalen wird ergänzt.	
4. Die SuS lernen Gefühle, welche bei der Benutzung digitaler Medien entstehen, zu benennen und zu reflektieren			
Verschiedene Bilder (die verschiedene Gefühle darstellen) auf PC zeigen und die Kinder benennen mit den Gefühlsmonster die entstandenen Gefühle	<ul style="list-style-type: none"> - Gefühlsmonster - Leinwand / IWB 	Die SuS lernen die entstandenen Gefühle zu benennen und lernen den Umgang mit den Gefühlsmonstern kennen. Zudem kommen die Eltern in den Austausch mit den Kindern.	20min
Medienbook 1 «Was kannst du tun, wenn du etwas siehst, das dir Angst macht?» Unterrichtsplanung S. 3 Schülerheft S. 10		Die SuS wissen, was sie tun können, wenn sie an einen ungeeigneten Inhalt gelangt sind. Zudem erhalten die SuS die Möglichkeit, mit einer Zeichnung gewisse Inhalte und v.a. Gefühle bereits zum Ausdruck zu bringen.	30min
5. Die SuS können sinnvolle und gesunde Freizeitaktivitäten nennen und auf ihre eigene Freizeitgestaltung beziehen			
Medienbook 1 «kreative Freizeitideen ohne Bildschirm» S. 20		Die SuS kennen verschiedene Freizeitideen ohne Bildschirm und können eigene Beispiele nennen.	10min
Medienbook 1 «kreative Freizeitideen ohne Bildschirm» S. 21		Die SuS kennen verschiedene Freizeitideen mit dem Bildschirm.	5min
6. Die Eltern und SuS lernen Tools und nützliche Hilfsmittel kennen, um zusammen über Gefühle und Erfahrungen mit digitalen Medien zu sprechen			
Bilderbuch «Tomatenrot»	Die Eltern setzen sich mit ihrem Kind hin und lesen zusammen das Bilderbuch «Tomatenrot» (bzw. die kopierten Blätter). Die Eltern stellen immer wieder Fragen, dass sichergestellt werden kann, dass das Kind alles verstanden hat		30-40min

7. Die Eltern lernen nützliche Hilfsmittel kennen, um klare und logische Grenzen zu setzen			
Repetition Bildschirmzeiten		Die Eltern wissen, wie viel Zeit ihr Kind am PC verbringen soll und wieviel zu lange ist.	5min
Pixi Wissen – Richtig surfen und chatten «Lesezeichen – deine Wegweiser» S.10		Die Eltern kennen Favoriten und Lesezeichen und wissen, wie man die auf dem PC speichern kann.	5-10min
Pixi Wissen – Richtig surfen und chatten «Klug gechattet» S. 16		Die Eltern wissen, was ein Nickname bedeutet und sind auf die Gefahren und Geheimnisse im Internet vorbereitet.	5min
Austauschrunde Wie setzt ihr Grenzen? Kennt ihr andere Möglichkeiten?		Die Eltern reflektieren ihren eigenen Umgang im Thema Grenzen setzen.	10min

6.2. Unterrichtsplanung Zyklus 2

Übung	Material	Lernziel	Dauer
1. Die SuS reflektieren ihre eigene Bildschirmnutzung und ihr Verhalten mit digitalen Medien			
Einstiegsübung: Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 1</i> «Du und dein Computer»	Wandtafel / Flipchart	Die SuS kommen untereinander ins Gespräch und lernen unterschiedlichste Nutzungsformen von digitalen Medien kennen.	20min Durchlauf Anschl. 10-15min Austausch und Sammlung auf Wandtafel / Flipchart
Medienbook 1 <i>Was tust du am liebsten an einem Bildschirm?</i> S. 8	Arbeitsblatt (Medienbook 1, Schülerheft S.8)	Die SuS reflektieren, was sie gerne am Bildschirm machen und was sie gerne ohne Bildschirm machen.	10min
Schluss mit Cybermobbing Übung 2 «Meine Medienwelt» S. 56-57	Wandtafel / Flipchart	Die SuS tauschen sich untereinander über verschiedene Begriffe ihrer Medienwirklichkeit aus. Unbekannte Begriffe werden gleich aufgeschrieben und erklärt.	10min Durchlauf 5-10min Begriffe erklären
2. Die SuS lernen positive und negative Auswirkungen und Gefühle des Medienkonsums und können es auf ihre eigene Freizeitgestaltung beziehen			
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing erkennen</i> «Neue Medien» Spiel S. 15	Pro Person 10 leere Kärtchen	Die SuS lernen Vor- und Nachteile neuer Medien kennen, fassen sie zusammen und werden auf Gefahren im Umgang mit neuen Medien aufmerksam gemacht.	15-20min
Medienhelden <i>Schritt 1 – Vorteile und Gefahren neuer Medien</i> «Fragebogen» (V1.1) S. 50 Anschl. Auswertung im Stuhlkreis	Fragebogen (V1.1) Anschl. Auswertung im Stuhlkreis	Die SuS erhalten die Möglichkeit, ihre positiven Nutzungsweisen neuer Medien vorzustellen. Der Fragebogen wird zuerst einzeln ausgefüllt, dann in der Klasse besprochen.	20min
3. Die SuS können Gefahren im Netz erkennen			
YouTube Video «Wer ist das?» Wer ist das? – Unbekannte im Netz Planet Schule - YouTube	IWB / Beamer mit PC YouTube	Zeigt gut eine Gefahr auf, welche im Netz entstehen kann (unbekannte, Scheinprofile). Dient als Einstieg in dieses Thema. Anschl. wird in der Klasse diskutiert, ob es weitere Gefahren geben kann.	Video ca. 6min Diskussion ca. 10min
Medienhelden <i>Schritt 2 – Gefahren im Netz</i>	Blatt Papier für alle SuS Plakate / Flipchart	Die SuS kennen Gefahren, welche im Internet und mit digitalen Medien entstehen	15min

«Liste – Gefahren im Internet» S. 52/53 GRUPPENARBEIT	Plakatstifte	können und erstellen eine Liste <i>(evtl. auch Plakaterstellung als Gruppenarbeit möglich)</i>	
Medienbook 2 <i>Nachteile von übermässigem Medienkonsum</i> Unterrichtsplanung S. 3 Schülerheft S. 8 GRUPPENARBEIT	Text (Medienbook 2, Schülerheft S.8) Wandtafel 3er / 4er Gruppen	Die SuS lesen den Text auf der Seite 8 und notieren stichwortartig Nachteile von übermässigem Medienkonsum. Anschl. wird in der Klasse ausgetauscht und die Wichtigsten werden an der Wandtafel notiert.	30min
4. Die SuS werden sensibilisiert, ungeeignete Inhalte und falsche Informationsquellen zu erkennen und zu umgehen			
Medienbook 1 <i>Lios Lieblingsserie</i> S. 9/10 (Anhang S...)	Text Lio (Medienbook 2, Schülerheft S. 9) Aufgabenblatt S. 10 Wandtafel	Die SuS lesen die Geschichte von Lio. Anschl. füllen sie selbstständig zuerst das Aufgabenblatt (S. 10) aus. In der Klasse werden am Schluss die einzelnen Erkenntnisse gesammelt und notiert.	30min
Medienbook 1 Respektvolle Textnachrichten Unterrichtsplanung S. 5		In einem Rollenspiel werden verschiedene Alltagssituationen nachgespielt. Im Anschluss werden verschiedene Reaktionen reflektiert und darüber diskutiert, wie man in verschiedenen Situationen angemessen reagieren kann.	45min
5. Die SuS kennen medienrelevante Begriffe und erkennen deren Gefahren- und Suchtpotenzial			
Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 2</i> «Internet-Vokabeln»	Begriffe auf Karten schreiben	Die SuS recherchieren selbstständig am Computer zu den verschiedenen, medienrelevanten Begriffen. Die Vokabelkarten können als Hilfe dienen (Begriff suchen, Definition/Texte zuordnen). Die Vokabelkarten können zudem mit zusätzlichen Begriffen und Erklärungen/Definitionen dazu ergänzt werden (z.B. Begriffe wie Pornografie, illegale Downloads, Verschwörungstheorien usw.)	30-45min
Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 5</i>	Karten mit definierten Begriffen	Die SuS kommen mit verschiedenen, medienrelevanten Begriffen	25min

«Scharade Internet»		in Kontakt und stellen diese auf verschiedene Weise dar. Es dürfen auch neue Begriffe erfunden werden. Es werden verschiedene Gruppen gemacht. Jede Gruppe sammelt Begriffe. Die Begriffe werden pantomimisch dargestellt. Der Rest der Klasse versucht zu erraten.	
6. Die SuS wissen, was soziale Profile sind und können abschätzen, welche Inhalte fürs Poste auf Social Media geeignet sind und welche Gefahren und Dynamiken entstehen können			
Medienbook 2 <i>Was ist ein soziales Profil?</i> Unterrichtsplanung S. 4 Schülerheft S. 12	Arbeitsblatt (Medienbook 2, Schülerheft S. 12)	Sie SuS wissen, was ein soziales Profil ist und welche Anwendungen, Apps usw. zu sozialen Profilen gehören.	10min
Medienbook 2 <i>Was poste ich über die sozialen Netzwerke?</i> Unterrichtsplanung S. 5 Schülerheft S. 17 Anschl. Unterrichtsplanung S. 18 ausfüllen	Arbeitsblätter (Medienbook 2, Schülerheft S. 17 / 18)	Die SuS ordnen zu, welche Aussagen, Bilder usw. sie über soziale Netzwerke verschicken würden und welche gar nicht. Im Anschluss kann die Seite 18 gelöst werden, damit die SuS selber ihre Erfahrungen und Erlebnisse aufschreiben und teilen können.	15min
Medienbook 2 <i>Lösche dein Bild</i> Unterrichtsplanung S. 5	Blatt Papier (A4 oder A3)	In einem Spiel wird für die SuS veranschaulicht, wie schnell ein Foto im Internet verbreitet werden kann. Die SuS lernen zu reflektieren, welche Inhalte zum Posten geeignet sind und zudem, welche Dynamiken im Netz entstehen können.	20-30min
7. Die SuS können mit eigenen Worten und anhand eines Beispiels beschreiben, was Cybermobbing bedeutet			
YouTube Film: Film zur Gewaltprävention - "cybermobbing" - YouTube Kurzfilm von Laienschauspieler Zeigt ein Beispiel von Cybermobbing	IWB / Beamer und PC YouTube	Die SuS lernen den Begriff Cybermobbing anhand eines Beispiels kennen und sehen, wie schnell es dazu kommen kann. Zudem werden bereits erste Interventionsmöglichkeiten aufgezeigt.	Video ca. 5min Austausch ca. 10min
Medienhelden	Grosses Plakat	Die SuS recherchieren nach dem Begriff Cybermobbing	30min

<i>Schritt 2 – Eine Definition für Cybermobbing finden</i> «Gruppendifinition finden und festlegen im Plenum» S. 60	Laptops / Smartphone SuS	und diskutieren in Kleingruppen, welche Aspekte Cybermobbing ausmachen.	
Medienhelden <i>Schritt 2 – Eine Definition für Cybermobbing finden</i> «Aufhängen der gemeinsamen Definition» S. 63	Grosses Plakat	Die erarbeiteten Definitionen werden von der LP auf ein Plakat übertragen. Dieses Plakat sollte während der Bearbeitungszeit dieses Themas die ganze Zeit präsent sein.	5-10min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing verstehen</i> «Aufgenommen werden» Spiel S. 29		Veranschaulichung von «Exclusion» (Ausschliessung aus einer Gruppe). Zeigt gut auf, wie schwierig es für den «Ausgeschlossenen» ist, in die Gruppe integriert zu werden. Anschl. über entstandene Gefühle und Gedanken sprechen.	20min
8. Die SuS lernen Handlungsmöglichkeiten kennen, um Cybermobbing zu erkennen und angemessen zu reagieren			
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing eingreifen</i> «Cybermobbing wirkt» Spiel S. 42/43	Internetzugang Moderationskarten für Begriffe	Die SuS lernen die negativen Auswirkungen und Verhaltensmuster kennen, die durch Cybermobbing entstehen können. Zudem lernen die SuS, sich in die Gefühlslage von Betroffenen zu versetzen.	20-30min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing eingreifen</i> «Cybermobbing wirkt – Teil 2» Spiel S. 44/45	Begriffe aus erster Übung («Cybermobbing wirkt»)	SuS lernen gemeinsam Handlungs- und Hilfsmöglichkeiten kennen, welche dem Betroffenen aus Übung 1 helfen.	20min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing mitfühlen</i> «Die Stellvertreter-Lösung» Spiel S. 64/65	4 Stühle	Die SuS lernen Möglichkeiten kennen, wie ein Konflikt bewältigt werden kann und wie man im Falle eines Konflikts vorgehen kann.	30min
Schluss mit Cybermobbing Übung 15: «Klassenvertrag»	Plakat (Vertrag)	Die SuS bestimmen zusammen Abmachungen in Form eines Vertrags. Somit sind beim Thema	10min

S. 90-92		Cybermobbing alles SuS dafür verantwortlich, mitzuhelfen, dass Cybermobbing nicht vorkommt.	
Medienbook 2 <i>Das ist unsere Meinung zum Umgang mit digitalen Medien</i> Unterrichtsplanung S 5 Schülerheft S. 16	Plakat / Poster	Die SuS erstellen zusammen ein Poster mit Merksätzen zum Umgang mit digitalen Medien. Die Sätze im Schülerheft auf S. 16 können dabei als Hilfe dienen. → SSA auf Plakat schreiben, kurz den SuS erläutern was das ist	20min
Vorstellung SSA <i>Was ist SSA? Wie kann ich mir Hilfe holen?</i> Kurze Präsentation von SSA	- PPP - Evtl. Website SSA oder Poster jeweiliger SSA	Die SuS lernen die Schulsozialarbeit kennen und wissen, für welche Themenbereiche sie miteinbezogen werden kann. Die SuS wissen, wo sie sich Hilfe holen können.	15min
9. Abschluss			
Klassenpinnwand erstellen	- Plakat «Gefahren im Netz» (Komp. 3) - Vokabelkarten mit relevanten Begriffen (Komp. 5) - Checkliste «think before you post» (Komp. 6) - Plakat Definition Cybermobbing (Komp. 7) - Klassenvertrag / Abmachungen (Komp. 8) - Merksätze Poster Cybermobbing (Komp. 8)	Damit das Thema nachhaltig auch umgesetzt wird und präsent bleibt, werden die erarbeiteten Plakate, Poster, Checklisten usw. im Klassenzimmer aufgehängt. Dies soll einen Überblick über das ganze Thema schaffen.	
Cyberinspektoren bestimmen	- Ca. 2-3 SuS (freiwillig) - Wechselt laufend (sodass jeder einmal dran kommt)	Als Unterstützung zur Einhaltung von Abmachungen, Regeln usw. innerhalb der Klasse werden zum Abschluss des Themas zwei bis drei Cyberinspektoren bestimmt. Sie sind verantwortlich, ungeeignete	

		Inhalte, Regelbrüche, Missbrauch von Klassenchat usw. bei der Klassenlehrperson zu melden.	
--	--	--	--

6.3. Unterrichtsplanung Zyklus 3

Übung	Material	Lernziel	Dauer
1. Die SuS reflektieren ihre eigene Bildschirm- und Smartphonenuutzung und ihr Verhalten und Umgang mit digitalen Medien und virtuellen Lebensräumen			
Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 1</i> «Du und dein Computer»	- Arbeitsblatt 1 - Wandtafel / IWB	Die SuS kommen untereinander und mit der Lehrkraft ins Gespräch und finden gemeinsam heraus, wie unterschiedlich sie die digitalen Medien nutzen. Einzelne Ergebnisse werden auf der Wandtafel zusammengetragen.	20min
Schluss mit Cybermobbing <i>Übung 1</i> «Onlinechaos» S. 56 – 57		Einstiegsübung, für die Aktivierung von medienspezifischem Wissen. Die SuS tauschen sich untereinander über verschiedene Medienerfahrungen und Begriffe ihrer Medienwirklichkeit aus	10-15min
Medienbook 3 <i>Was ist der Nachteil, wenn man zu viel Zeit mit den Bildschirmmedien verbringt?</i> Unterrichtsplanung S. 3 Schülerheft S. 11		Die SuS beschäftigen sich mit verschiedenen Fragen zu den Nachteilen eines übermässigen Medienkonsums. Zudem befassen sie sich mit den Auswirkungen von zu hohem Medienkonsum.	30min
2. Die SuS kennen Gefahren und Risiken, welche die digitalen Medien mit sich bringen und können eigene Erfahrungen und Gefühle damit verbinden			
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing erkennen</i> «Ist doch nur Spass» S. 21		Die SuS werden sensibilisiert, andere Perspektiven einzunehmen (Was finde ich witzig? Was finden die anderen witzig oder eben nicht? Wo liegt die Grenze zwischen witzig und gemein?)	15-20min
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing vermeiden</i>		Die SuS lernen heikle Inhalte vorsichtig zu behandeln und die Gefahren und Dynamiken	20-30min

«Geheimnisse im Netz» S. 70		zu erkennen, welche im Netz entstehen können.	
Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 4</i> «Chat-Regeln» (Anhang S...) Poster der Arbeitsmappe		Die SuS lernen, welche Verhaltensweisen im Netz zur Sicherheit beitragen und setzen sich mit den verschiedenen Regeln auf dem Poster auseinander. → 6 Gruppen → Jede Gruppe bekommt eine Regel → Anschl. können eigene Regeln formuliert werden	45min
3. Die SuS kennen die Definition von Cybermobbing und können es anhand eines Fallbeispiels erklären			
Film «lets fight it together» Film auf YouTube	- YouTube - IWB / Beamer	Die SuS wissen, was Cybermobbing bedeutet und wie welche Auswirkungen es haben kann. Sie erkennen Cybermobbing anhand eines Beispiels.	Ca. 30min
Kurzer Austausch zum Film «lets fight it together»		In einem Austausch sollen die verschiedenen Rollen von Cybermobbing definiert werden und über den Film diskutiert werden.	Ca. 10min
Medienhelden <i>Schritt 2 – Eine Definition für Cybermobbing finden</i> «Gruppendefinition finden und festlegen im Plenum» GRUPPENARBEIT	- Plakat - Handy / Laptop zur Recherche	Die SuS machen sich in Kleingruppen Gedanken und recherchieren nach einer Definition von Cybermobbing. Die Gruppen stellen dann jeweils ihr Ergebnis vor und es wird eine gemeinsame Definition ausgearbeitet und aufgehängt.	Ca. 30-40min
Schluss mit Cybermobbing <i>Cybermobbing eingreifen</i> «Gang des Grauens» S. 38/39	-	Die SuS können nachvollziehen, wie es ist mit Beleidigungen etc. konfrontiert zu werden. Sie lernen die entstandenen Gefühle zu benennen und erste Bewältigungsstrategien zu üben.	30min
4. Die SuS kennen konkrete Handlungsmöglichkeiten gegen Cybermobbing			
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing	- Flipchart	Die SuS einigen sich auf gemeinsame Klassenregeln gegen Cybermobbing. Zusätzlich	30min

<p><i>Cybermobbing erkennen</i> «Anti-Cybermobbing Regeln» S. 22/23</p> <p>GRUPPENARBEIT</p>		<p>können mögliche Konsequenzen besprochen und ein Handlungsplan zusammengestellt werden.</p> <p>→ In diesem Zusammenhang auch Stufenplan thematisieren</p>	
<p>Schluss mit Cybermobbing Übung 7: «Ampel» S. 67-69 Situationskarten auf DVD</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Situationskarten (auf beiliegender DVD) 	<p>Die SuS erkennen verschiedene, individuelle Wirkungen von Cybermobbing.</p>	15-20min
<p>Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing vermeiden</i> Spiel S. 76/77 (Anhang S...)</p>		<p>Die SuS erfahren, wie andere über sie denken und lernen, ihre Meinungen positiv zu formulieren und Feedbacks zu geben und anzunehmen.</p>	20min
<p>Medienbook 3 <i>Repetition Cybermobbing</i> Unterrichtsmaterial S. 10 Anhang S...</p>		<p>Die SuS repetieren nochmals, was Cybermobbing bedeutet und wie man dagegen vorgehen kann. Zudem haben die SuS die Möglichkeit, eigene Erfahrungen zu reflektieren und zu teilen.</p>	30-45min
5. Die SuS kennen weitere Gefahren und Risiken im Internet und können eigene Erfahrungen und Erlebnisse damit verknüpfen			
<p>Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 5</i> «Scharade Internet»</p> <p>GRUPPENARBEIT</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kärtchen für Begriffe - Im Voraus wichtige / erwünschte Begriffe bereits notieren 	<p>Die SuS kommen mit verschiedenen, medienrelevanten Begriffen in Kontakt. Es dürfen auch neue Begriffe erfunden werden. Es werden verschiedene Gruppen gemacht, jede Gruppe sammelt Begriffe. Diese werden pantomimisch dargestellt. Der Rest der Klasse versucht sie zu erraten.</p>	30min
<p>Video-Reihen – klicksafe.de <i>Truth to be told</i> Clips zu medienrelevanten Begriffen Medienbook 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Notebook / Smartphones SuS zum Recherchieren 	<p>Die SuS informieren sich über weitere medienrelevante Begriffe und schauen einige Clips auf klicksafe.de. Anschl. kann über die verschiedenen Begriffe</p>	45min

Unterrichtsplanung S. 11		kurz ausgetauscht werden.	
6. Die SuS kennen die Grundlagen zu den strafrechtlichen Hintergründen und wissen, mit welchen Handlungen sie sich strafbar machen können			
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing verstehen</i> «Recht haben» Spiel S. 31	- Notebook / Smartphones SuS zum Recherchieren	Die SuS lernen die rechtlichen Grundlagen und Konsequenzen kennen und können Fallbeispiele dazu nennen.	20-30min
Medienbook 3 <i>Wer bekommt ein Problem?</i> Schülerheft S. 37 Unterrichtsplanung S. 9		Die SuS spielen in einem Rollenspiel ein Fallbeispiel nach. Jemand ist Erzähler und jeweils jemand spielt Lars, Lena und Lukas. Nach dem Rollenspiel wird in der Klasse ausgetauscht, wer von den Beteiligten nun ein Problem mit dem Jugendstrafrecht hat. Die SuS werden nochmals den verschiedenen Rollen innerhalb einer Cybermobbing-Situation bewusst und lernen die strafrechtlichen Konsequenzen und Hintergründe kennen.	45min
7. Die SuS wissen, wie man Datenschutz- und Privatsphäre-Einstellungen auf sozialen Plattformen vornimmt und wissen, welche Inhalte zum Posten geeignet sind und welche Gefahren bestehen			
Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing <i>Cybermobbing vermeiden</i> «Sicher, sicherer, am sichersten» Spiel S. 84/85		Die SuS lernen verschiedene Tipps und Tricks, um im Internet sicher unterwegs zu sein. Zudem erkennen sie Gefahren und Risiken, welche auf sozialen Plattformen entstehen können.	20-30min
Medienhelden <i>Schritt 8 – Grundstrategien des Datenschutzes</i> Praktische Übungen: «Erkennen eigener Datenlecks» S. 99	- Notebook / Smartphone der SuS	Die SuS besuchen Orte im Internet, an denen sie Daten hinterlegt haben (z.B. FB, Tiktok, Instagram, Twitter, Snapchat usw.) Die SuS schreiben für sich mögliche Vorteile und Nachteile über die Bereitstellung dieser Daten auf.	20min
8. Die SuS kennen den Beruf «Influencer» und können den Einfluss von digitalen Medien auf unsere Gesellschaft reflektiert betrachten			

Wie uns Social Media abhängig macht Quarks - YouTube		<p>Die SuS erfahren durch dieses YouTube Videos drei Beispiele von Gefahren und Tricks, welche soziale Netzwerke ausnutzen. Sie werden sensibilisiert, das eigene Auftreten und der eigene Umgang mit Social Media zu reflektieren.</p>	<p>Video ca. 5min Diskussion ca. 15min</p>
9. Die SuS kennen den Begriff «Identitätsbildung» und können Gefahren von Social Media Profilen und digitalen Medien diesbezüglich erkennen			
<p>Schützt endlich unsere Kinder! <i>Arbeitsblatt 10</i> «Rockstar»</p>		<p>In diesem Film geht es um ein Mädchen (12J.) welches einen 18-Jährigen kennenlernt, der sich als Rockstar ausgibt, in Wirklichkeit aber keiner ist. Die SuS lernen, wie weit die Chatrealität von der Wirklichkeit manchmal entfernt sein kann und wie man falsche Identitäten im Netz erkennen kann.</p>	<p>45min</p>
<p>Selfies, Sexting, Selbstdarstellung Projekt 3 «Du bist, was du postest»</p>		<p>Die SuS setzen sich mit Do's und Don'ts der Selbstdarstellung auseinander und können ihre Selbstdarstellung auf sozialen Netzwerken reflektieren</p>	<p>45min</p>
<p>Medienbook 3 <i>No Go's</i> Unterrichtsplanung S. 8 Schülerheft S. 22/23</p>		<p>Die SuS befassen sich mit dem Thema Freundschaft und erarbeiten (in Gruppen) Go's und No Go's in Freundschaften. Zuerst lesen die SuS den Text im Schülerheft auf S. 22. Anschl. werden Go's und No Go's gesammelt.</p>	<p>30min</p>
<p>Medienbook 3 <i>Mediale Vorbilder</i> Unterrichtsplanung S. 9 Schülerheft S. 22</p>		<p>Die SuS lesen den Text auf S. 22 und machen sich Gedanken, welche Vorbilder sie haben. Im Anschluss wird in der Klasse diskutiert, welche Vorbilder sie haben und ob diese mit den eigenen Stärken und Eigenschaften verbunden werden kann.</p>	<p>45min</p>

		In einem weiteren Schritt schreiben die SuS ihre eigenen Stärken auf das Arbeitsblatt (Schülerheft S. 21). Die SuS kennen ihre eigene Stärken.	
10. Abschluss			
Klassenpinnwand zusammenstellen	<ul style="list-style-type: none"> - Chatregeln (Komp. 2) - Gruppendifinition «Cybermobbing» (Komp. 3) - Anti-Cybermobbing-Regeln (Komp. 4) - Plakat «rechtliche Grundlagen» (Komp. 6) - Go's und No Go's in Freundschaften (Komp. 9) 	Damit das Thema nachhaltig auch umgesetzt wird und präsent bleibt, werden die erarbeiteten Plakate, Poster, Checklisten usw. im Klassenzimmer aufgehängt. Dies soll einen Überblick über das ganze Thema schaffen.	
Cyberinspektoren bestimmen	<ul style="list-style-type: none"> - Ca. 2-3 SuS (freiwillig) - Wechselt laufend (sodass jeder einmal dran kommt) 	Als Unterstützung zur Einhaltung von Abmachungen, Regeln usw. innerhalb der Klasse werden zum Abschluss des Themas zwei bis drei Cyberinspektoren bestimmt. Sie sind verantwortlich, ungeeignete Inhalte, Regelbrüche, Missbrauch von Klassenchat usw. bei der Klassenlehrperson zu melden.	

7. Literaturverzeichnis

- Bärbel Spathelf, S. S. (2005). *Der TV-Gucki oder über den richtigen Umgang mit Fernsehen und Computerspielen*. Wuppertal: Albarello Verlag GmbH.
- DeKinder, J. (2018). *Tomatenrot oder Mobben macht traurig*. Zürich: Atlantis Verlag.
- Hoffmann, B. (2010). *Pixi Wissen, Band 41: Internet - Richtig chatten und surfen*. Hamburg: Carlsen.
- Külling, W. S. (2022). *Ergebnisbericht zur Jamesstudie 2022*. Zürich: ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften .
- Rossa, R. &. (2021). *Die 50 besten Spiele gegen Cybermobbing*. München: Don Bosco Medien GmbH.
- Schultze-Krumbholz, Z. R.-R. (2021). *Medienhelden - Unterrichtsmanual zur Förderung von Medienkompetenz und Prävention von Cybermobbing*. München: Ernst Reinhardt GmbH & Co KG.
- Stephanie Pieschl, T. P. (2012). *Schluss mit Cybermobbing! Das Trainings- und Präventionsprogramm "Surf-Fair"*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.