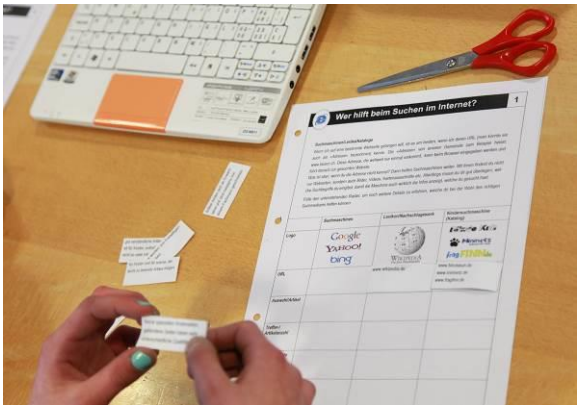
Internet im Unterricht

Ideensammlung



Goldau, 13. April 2016

© Iwan Schrackmann (iwan.schrackmann@phsz.ch)

Diese Ideensammlung ist online verfügbar unter http://iwan.jimdo.com

Inhaltsverzeichnis

Nr.	Idee	Stufe	Fach
1	Kindersuchmaschinen	alle	(fast) alle
2	Suchmaschinen	4./5./6. Kl.	(fast) alle
3	Bilder suchen im Internet	alle	(fast) alle
4	Internet-Schnitzeljagd	4./5./6. Kl.	Deutsch, M+U
5	Internet-Rallye	5./6. Kl.	Deutsch, M+U
6	Webseiten beurteilen	4./5./6. Kl.	Deutsch, M+U
7	Nach eigenem Namen googeln	4./5./6. Kl.	Deutsch
8	In Wikipedia suchen und schreiben	4./5./6. Kl.	Deutsch, M+U
9	Browser für Primarschüler einrichten	alle	Lehrperson
10	Der Luchs: WebQuest für Primarschule	4./5./6. Kl.	M+U
11	WebQuest zur Beurteilung der Informations-qualität im Internet	5./6. Kl.	Deutsch, M+U
12	WebQuests selber machen mit EasyWebQuest	ab 3. Kl.	M+U
13	Internet-Schnitzeljagd zum Zoobesuch	2./3./4. Kl	Deutsch, M+U
14	E-Mail-Kontakt mit einer anderen Klasse	ab 2. Kl.	Deutsch, M+U
15	Eine Linkliste erstellen und präsentieren	5./6. Kl.	M+U
16	Informationsquellen vergleichen	5.-6. Kl.	M+U, Deutsch
17	Internetauftritt einfach gemacht mit Jimdo	ab 3. Kl.	Deutsch, M+U
18	YouTube im Unterricht	1.-9. Kl.	(fast) alle
19	Videos anschauen übers Internet	4./5./6. Kl.	(fast) alle
20	Empfehlungen zum Datenschutz	Für Lehrer	Lehrperson
21	Internetsicherheit	ab 3. Kl.	(fast) alle
22	Medienkompetenzförderung mit dem Lernspiel AWWWARE	5./6. Kl.	Deutsch, M+U
23	Learning Apps	1.- 9. Kl.	alle
24	Quizlet	1.- 9. Kl.	alle
25	Leseförderung mit Antolin	1.- 9. Kl.	Deutsch
26	Lesequiz	1.- 9. Kl.	Deutsch
27	Netzgeschichten schreiben	ab 3. Kl.	Deutsch
28	Schulhausromane	ab 7. Kl.	Deutsch
29	Klassen-Blog	ab 5. Kl.	Deutsch
30	Buchstabenlernen "Lilibu.ch"	1. Kl.	Deutsch
31	Deutsch-Übungen im Internet	1.-6. Kl.	Deutsch

Nr.	Idee	Stufe	Fach
32	Verkehrsschulung	KG, 1.-2. Kl.	M+U (Verkehr)
33	Applets für den Mathematikunterricht	1.-6. Kl.	Mathematik
34	Mathematik-Üben im Internet	1.-6. Kl.	Mathematik
35	Kartenlesen im Internet	4./5./6. Kl.	M+U
36	Interaktive Lernspiele in der Geografie	5./6. Kl.	M+U
37	Sich informieren über die Wohngemeinde	3.-6. Kl.	M+U
38	Interaktiver Staatsatlas der Schweiz	Lehrperson	M+U
39	Schweizer Atlas		
40	Interaktive Lernspiele in der Geschichte	4./5./6. Kl.	M+U
41	Kinder-Zeitmaschine Per Knopfdruck in die Geschichte	3.-7. Kl.	M+U (Geschichte)
42	Biofotoquiz	4./5./6. Kl.	M+U
43	Bodenreise.ch unterirdisch unterwegs	3.-6. Kl.	M+U
44	Phantomgesichter	1.-6. Kl.	BG
45	Bitstrips	1.-6. Kl.	BG

1	Kindersuchmaschinen	Stufe alle	Fach (fast) alle

Auf der Primarstufe können einfache Recherchen im World Wide Web vorzugsweise über spezielle Kindersuchmaschinen erfolgen. Testen Sie einige der folgenden einmal aus!

Die folgenden Kinder-Suchmaschinen garantieren eine gewisse Qualität, weil die Trefferlinks „handverlesen“ sind. Ab der 4./5. Klasse kann auch mit den bekannten Suchmaschinen wie Google usw. gearbeitet werden. Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler schrittweise in die Handhabung der verwendeten Suchmaschine eingeführt werden, damit die Schülerinnen und Schüler ihre Suchanfragen verfeinern und optimieren können.

- **Blinde Kuh** (www.blinde-kuh.de)
  Die Kindersuchmaschine für Kinder.
  Seit 1997 sammelt die Blinde-Kuh Internetseiten für Kinder und bietet eine Stichwortsuche auf diesen Seiten an. Ein Suchmaschinenkurs erklärt den schnellsten Weg zum richtigen Treffer. Ausserdem gibt es spannende Spezialthemen.

- **Helles Köpfchen** (www.helles-koepfchen.de)
  Helles Köpfchen ist ein übersichtliches Internetportal mit Suchmaschine für Kinder und Jugendliche. Aktuelle Nachrichten und Informationen,
  Spiele, dazu Anregungen zum Basteln und Zeichnen.

- **FragFinn** (www.fragfinn.de/kinderliste.html)

  Hier gibt es Hintergrundinfos zu dieser Kindersuchmaschine
  www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/paedagogen/materialien.html

Weitere Kindersuchmaschinen sind:

- http://www.trampeltier.de
- http://kindersuchmaschine.net
- http://www.kindernetz.de/suche
- http://seitenstark.de

2	Suchmaschinen	Stufe ab 4. Kl.	Fach (fast) alle

In den höheren Klassen der Primarstufe kann man auch die üblichen Suchmaschinen einsetzen. Es gilt aber zu beachten, dass Primarschulkinder (obschon sie zuhause schon häufig mit den Eltern das Internet genutzt haben) effiziente Suchtechniken in der Regel nicht von alleine lernen. Es ist wichtig, dass ihnen in der Schule Lerngelegenheiten geboten werden, wie sie im Internet gezielt und effizient suchen können. In der Informationsgesellschaft gehört die Vermittlung von Strategien des gezielten Suchens und Recherchierens zum Bildungsauftrag.

Dies beginnt mit der **Wahl des richtigen Mediums**: Am Anfang einer Suche steht die Grundsatzfrage nach dem geeigneten Informationsmittel. Verspricht das Internet, die Bibliothek, der Beizug einer Fachperson eine geeignete Antwort auf eine Frage? Im Internet sind die Informationen häufig nicht schülergerecht aufbereitet. Sachbücher für Kinder vermögen vielfach einen Sachverhalt anschaulicher und umfassender zu erklären.

Soll die Internetsuche ergiebig sein, sollten die Lernenden ihre **Internet-Recherche planen**: Noch vor der Computerarbeit formulieren sie möglichst präzise ihre Frage(n):

- Was wollen wir genau herausfinden?
- Was soll das gewünschte Suchresultat umfassen?
- Wie viel Suchzeit wollen wir maximal investieren?

Dann bestimmen sie im Voraus **die Suchbegriffe**: Vorgängig überlegen sie, welche Reihenfolge von Suchbegriffen die gewünschten Informationen herausfiltern und mit welchen Wörtern die Seiten ausgeschlossen werden können, die in der Trefferliste nur Ballast darstellen. Die in eine überlegte Planung investierte Zeit wird bei der Trefferanalyse mehrfach eingespart.

Eine Trefferzahl zwischen 10 und 30 Links ist ideal. Häufig erhalten Schülerinnen und Schüler aber beim Suchen zu viele Treffer, weil sie zuwenig genau suchen. In diesem Falle helfen ihnen folgende Suchregeln, um die Suche zu verfeinern und enger **einzuschränken**.

- *Genaueres Suchwort* (z.B. statt Legasthenie Legasthenietherapie). Unter Umständen kann auch der Gebrauch von sinnverwandten Begriffen (in anderen Sprachen) den Sucherfolg erhöhen.
- *Mehrere Suchwörtern*, die das gesuchte Thema noch näher beschreiben (z.B. Florenz Michelangelo David). Sobald man mehrere Wörter eingibt, muss man der Suchmaschine mitteilen, wie sie diese interpretieren soll. Google nimmt bei mehreren Wörtern automatisch ein „und“ an (das bedeutet, dass beide Wörter vorkommen müssen). Bei anderen Suchmaschinen muss man AND oder + zwischen die Begriffe schreiben (also z.B. Florenz +David).
- *Suchphrase in Anführungszeichen* (z.B. „die französische Revolution“). Die meisten Suchmaschinen suchen dann nur nach Webseiten, in denen die Wörter in genau der angegeben Reihenfolge zusammenstehen. Dieses Vorgehen ist dann sinnvoll, wenn man nach einem bestimmten Zitat, Textausschnitt (eines bereits in Papierform vorhandenen Dokumentes), einer Fehlermeldung oder einem Eigennamen sucht.
- *Ausschliessen von Stichwörtern*. Wenn man beispielsweise Informationen über Pinguine sucht, werden bei der Eingabe von „Pinguin“ auch viele Links über das Betriebssystem Linux erscheinen (weil der Pinguin dessen Maskottchen ist). Man kann nun diese Treffer ausschliessen, indem man dem unerwünschten Begriff einfach ein NOT (engl. Nicht) oder ein – (Minuszeichen) voransetzt. (Vor dem Minuszeichen muss ein Leerzeichen sein.)
- *Suche in einem Katalog*. Dieser verfeinert die Suche auf Grundlage eines bestimmten Themas. Zum Beispiel erhält man bei der Suche nach „Saturn“ in der Kategorie „Wissenschaft“ nur Seiten über den Planeten Saturn. Andere Ergebnisse, z.B. über die Automarke Saturn oder Saturn Spielautomaten, werden ausgeschlossen. Die Suche innerhalb einer Kategorie ermöglicht eine schnelle Einschränkung auf die relevantesten Suchergebnisse.
- *Regional eingeschränkte Suchmaschinen*. Wird beispielsweise nur nach deutschsprachigen Dokumenten gesucht, kann eine auf das deutschsprachige Internet eingeschränkte Suchmaschine dieses möglicherweise vollständiger abdecken als eine internationale Maschine, die das komplette Internet absucht. Oder man greift zu einer Schweizer Suchmaschine wie Search.ch.

Auf jeden Fall lohnt es sich, vor der ersten Benutzung einen kurzen Blick auf die Suche-Hilfe der Suchmaschine zu werfen. Vielfach werden unter der „Erweiterten Suche“ Möglichkeiten aufgezeigt, die man noch nicht kennt. Exemplarisch werden hier die verschiedenen Funktionen der einfachen Suche in Google aufgezeigt:

Web

Die Suchbegriffe gelten nur für das World Wide Web, den am häufigsten benutzten Teil des Internets. Google wird also auf der Trefferliste nur Seiten anzeigen, die es im WWW gefunden hat. Über 8 Milliarden Dokumente hat die Suchmaschine in ihrem „Inhaltsverzeichnis“.

Bilder

Google sucht im WWW nach Bildern, die mit einem der Suchbegriffe angeschrieben sind oder bei denen das Wort mindestens in der Nähe des Bildes auf der WWW-Seite zu finden ist. Über 2 Milliarden Bilder sollen nach Angaben der Suchmaschine im Index vorhanden sein.

Videos

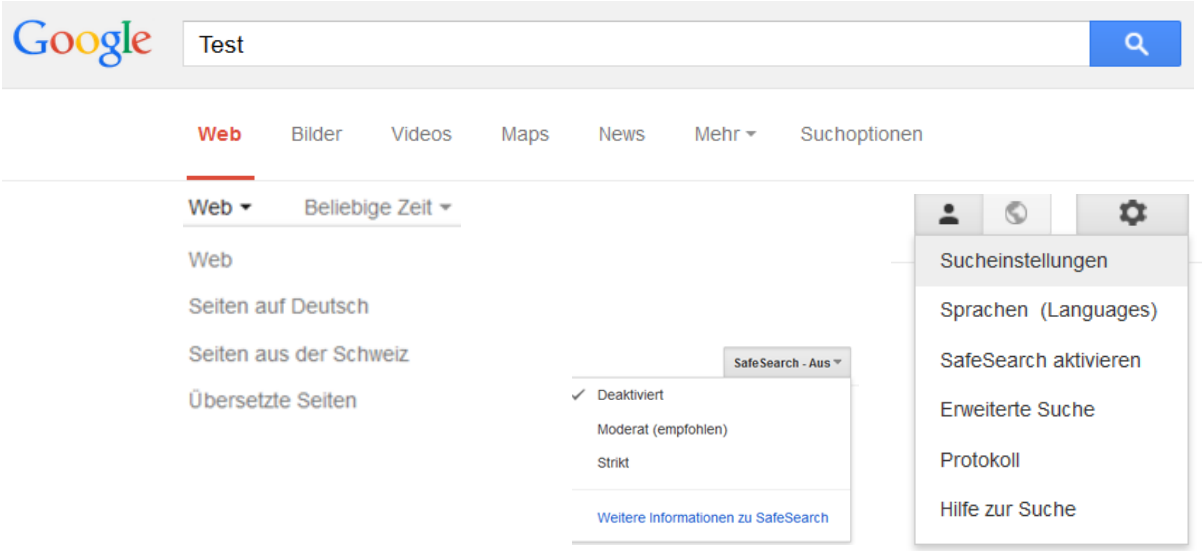
Google sucht gezielt nach Videofilmen (auf youtube und anderen Videoportalen).

Maps

Google Maps ermöglicht es, Orte (und andere Objekte) zu suchen und deren Position auf einer Karte oder auf einem Bild von der Erdoberfläche (Satelliten- und Luftbilder) anzuzeigen.

Suchfeld

Ins Suchfeld tippt man die Suchbegriffe ein. Je mehr Suchbegriffe man eingibt, desto kürzer wird die Trefferliste. Je weniger man eingibt, desto mehr erweitert man das Feld möglicher Seiten, die auf das gesuchte Wort passen. Man kann Wort an Wort reihen, mit einem Abstand dazwischen.



News

Google News sammelt Artikel aus weltweit über 700 Nachrichtenquellen und ordnet sie automatisch in versch. Ressorts an. Die Themen werden alle 15 Minuten aktualisiert. Die Links führen direkt zu der Site, die den Inhalt veröffentlicht hat.

Mehr

Hier findet man weitere Services, die Google anbietet und teilweise auch (in der Beta-Version) austesten lässt, so z.B. Shopping,Bücher, Flüge, Apps,

Mehr → Bücher

Google Bücher hat das Ziel, das in Büchern gespeicherte Wissen der Welt vorwiegend durch Digitalisierung für die Volltextsuche verfügbar zu machen. Wählen Sie diese Auswahl, wenn Sie gezielt nach Büchern suchen.

Suchoptionen

Hier können verschiedene Kriterien setzen, welche die Treffer-Auswahl eingrenzt, z.B. auf Seiten aus der Schweiz, bzw. deutschsprachige Webseiten.

SafeSearch-Filter

Hier können Sie bestimmen, welche Art sexuell expliziter Inhalte (Webseiten, Bilder und Videos) der SafeSearch-Filter aus den Ergebnissen filtern soll.

Erweiterte Suche

Hier kann man wählen, in welchem Teil des Inhaltsverzeichnisses die Suchmaschine suchen soll, bevor man die Suche auslöst. „Das Web“ durchsucht den gesamten Bestand, „Seiten auf Deutsch“ nur deutschsprachige Seiten. Wer nur Seiten aus dem ch-Web angezeigt erhalten will, wählt die dritte Option.

Sucheinstellungen

Hier lassen sich die Sprache und die Anzahl Treffer auf einer Seite einstellen. Hier bestimmen Sie auch, ob Ihr Suchverlauf gespeichert werden soll oder nicht. Die getätigten Einstellungen werden auf Ihrem PC gespeichert.

Hilfe zur Suche

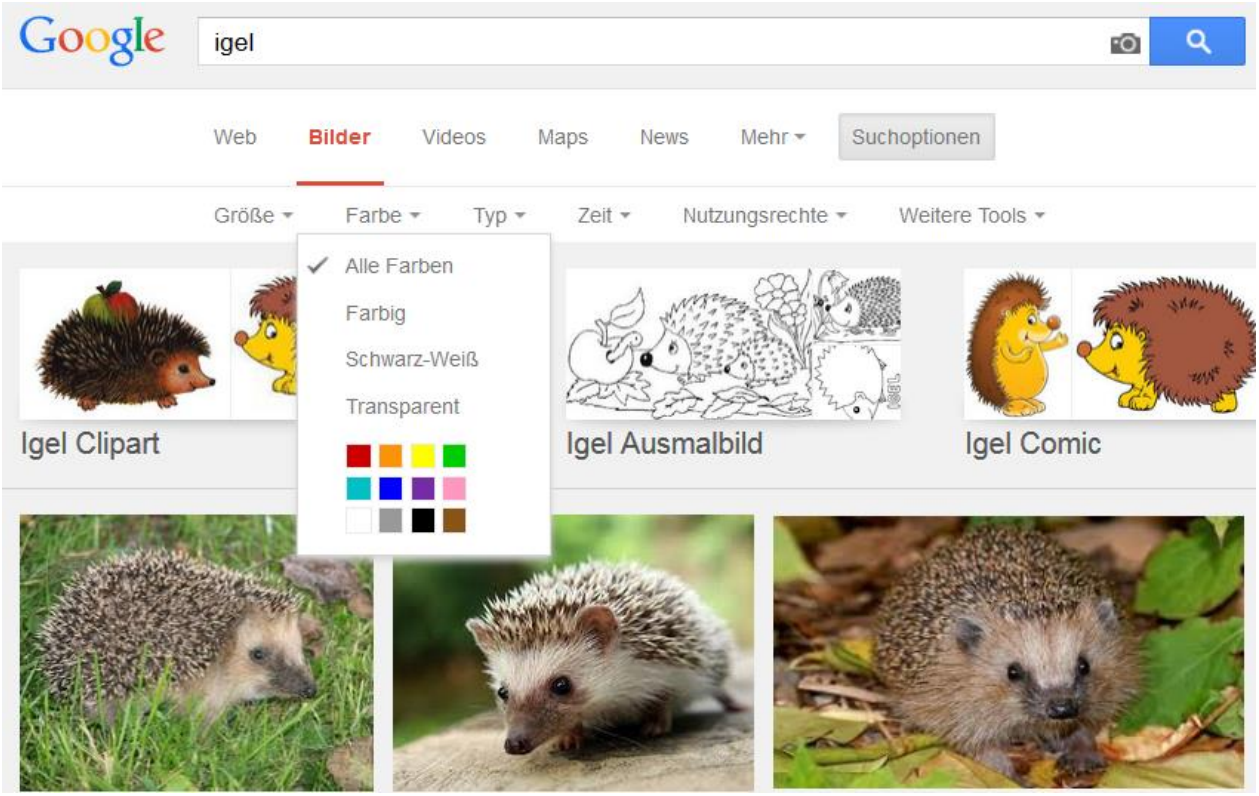
Hier lassen sich die Sprache und die Anzahl Treffer auf einer Seite einstellen. Ausserdem wird auf Verlangen ein zweites, separates Fenster für die Trefferliste geöffnet. Die getätigten Einstellungen werden auf Ihrem PC gespeichert.

3	Bilder suchen im Internet	Stufe alle	Fach (fast) alle

Schülerinnen und Schüler sind schnell mal fähig, auch gezielt nach Bildern zu suchen. **Google** bietet dafür eine spezielle **Bildersuche** mit mehreren Milliarden von Bildern an.

Da Google eigentlich nicht nach Bildern suchen kann, sondern „nur“ den Text auf der Seite analysiert, auf der sich das Bild befindet, werden häufig auch Bilder angezeigt, die nichts mit dem Suchbegriff zu tun haben. Umgekehrt werden passende Bilder nicht gefunden, wenn der Text nicht mit dem Suchbegriff übereinstimmt.

Es lohnt sich daher, bei der Bildersuche auch mit den **englischen** (oder anderssprachigen) Begriffen zu suchen, z.B. Dinosaurier (7‘110'000 Treffer), dinosaur (88 Mio Treffer).



Unter der **„Bildsuche“** lassen sich über „Suchoptionen“ einige interessante Filter einstellen:

Grösse: Sollen Bilder ausgedruckt oder am Beamer präsentiert werden, sollten die Bilder mindestens mittelgross sein (je grösser, umso besser). Der Filter zur Bildergrösse lässt sich auch nach der Suche noch einstellen.

Farben: Falls Sie keine Photos, sondern gezeichnete Bilder (zum Ausmalen, für AB) suchen, sollte der Filter auf „schwarz-weiss“ eingestellt werden.

Typ: Hier können Sie den Typus auswählen: z.B. Gesicht, Foto, Clipart oder schwarz-weisse Strichzeichnungen oder animierte Gifs.

Zeit und Nutzungsrechte

SafeSearch: Hier ist ein Webfilter eingebaut. Auf der Primarstufe sollte die „Moderate Filterung“ oder „strikte Filterung“ verwendet werden. Clevere Schülerinnen und Schüler werden aber schnell herausfinden, wie sie den Filter (mit Klick auf „kein Filter“) deaktivieren können – keine Angst: das kantonale Bildungsnetz der Swisscom filtert die drei Kategorien „Gewaltverherrlichung“, „Pornografie“ und „Rassismus“. Sollten dennoch pornografische Bilder auftauchen, so muss dies mit pädagogischen (und nicht technischen) Massnahmen angegangen werden.

Suchen in Foto-Portalen

Neben der Google-Bildersuche gibt es im Internet natürlich auch einige interessante und ergiebige Photoportale und Foto-Community.

Flickr (http://www.flickr.com) ist wohl mit etwa 4 Millionen Anwendern eine der grössten Photo-Communities. Hier legen Tausende von Hobbyfotografen ihre Bilder ab und versehen sie mit Beschreibungen (Tags). Inzwischen sind hier mehrere Hundert Millionen Bilder hinterlegt (die über die Google-Bildsuche nicht gefunden werden), auch viele Bilder aus der Schweiz (für die Geografie). Die Suche nach „Goldau“ findet z.B. über 4600 Photos (vor allem vom Bahnhof und vom Tierpark).

Um Flickr umfassend nutzen zu können, muss man sich allerdings anmelden. Der Account ist aber kostenfrei.

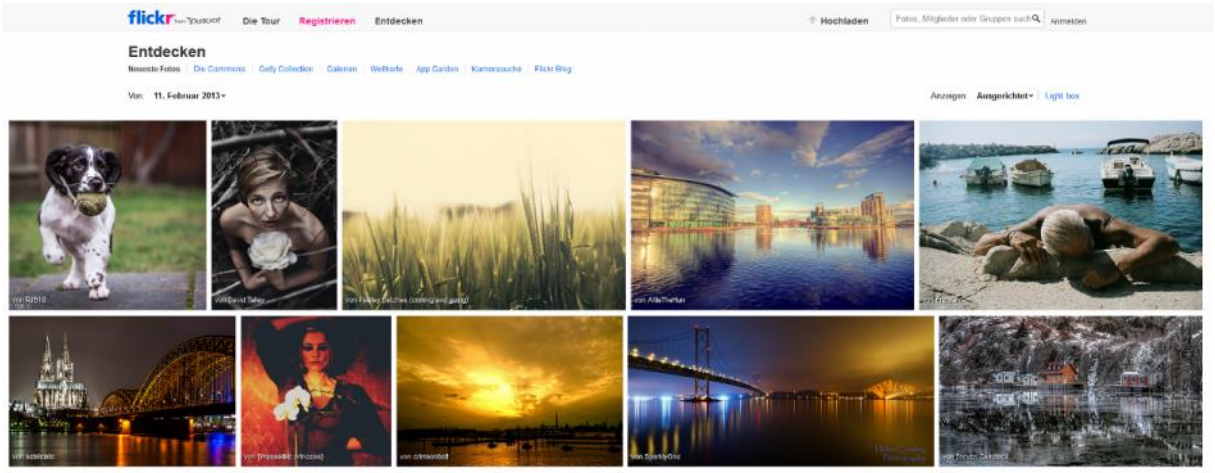
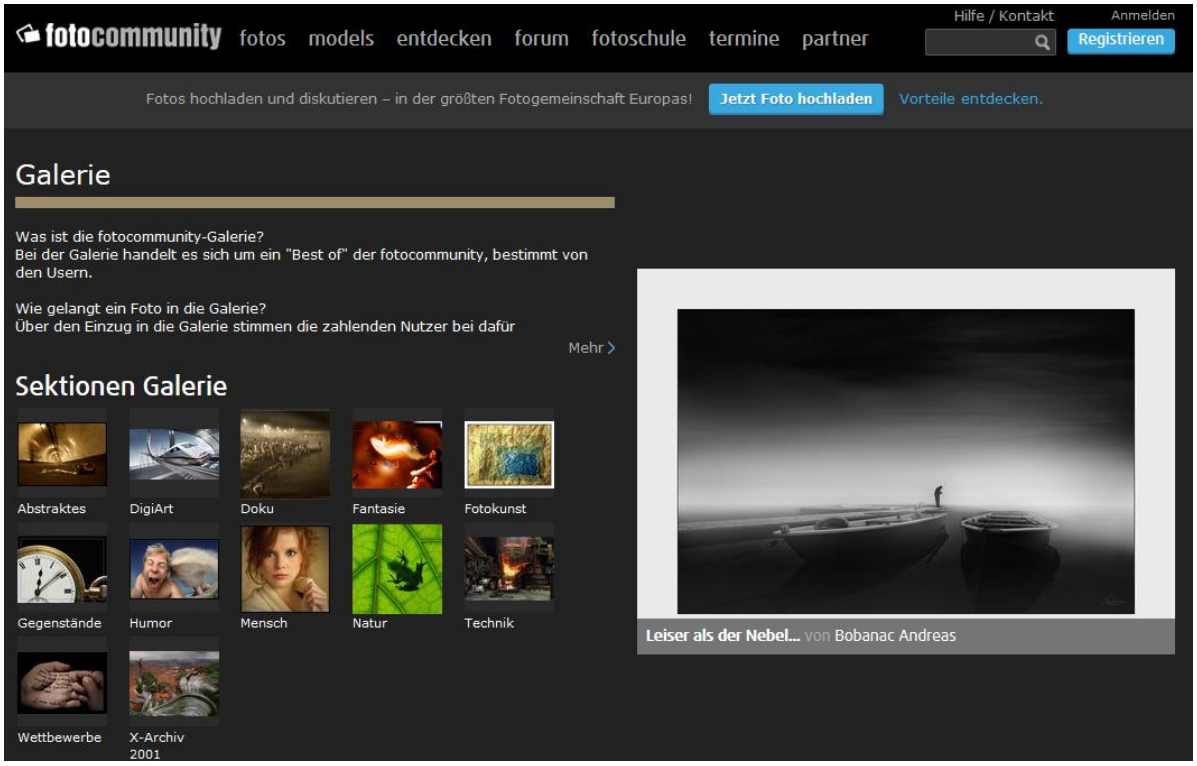
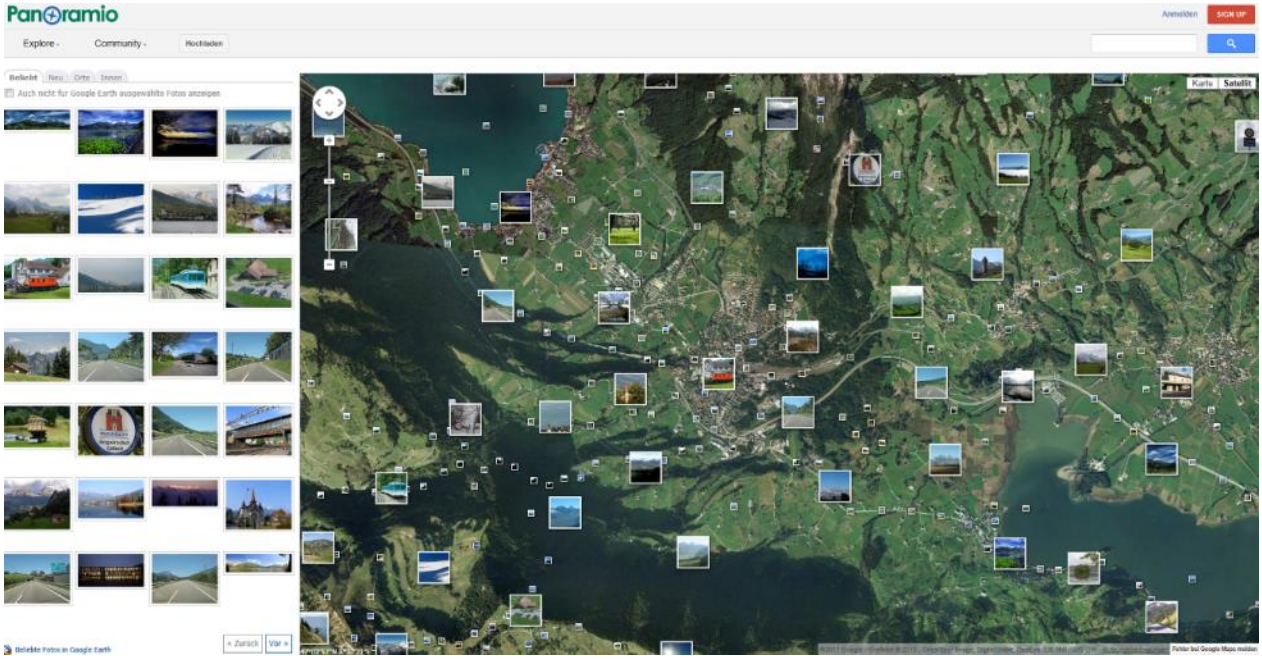


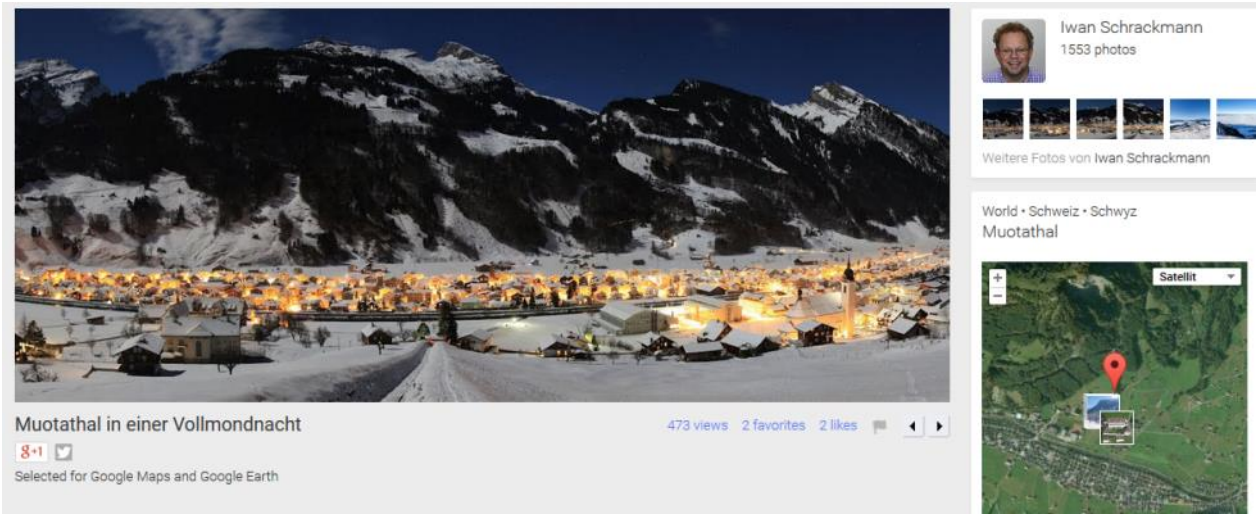
Foto-Community (www.fotocommunity.de)
Die fotocommunity ist mit über einer Million registrierter Fotografen die grösste Gemeinschaft für Fotografie in ganz Europa. Hier findet man Fotos zu versch. Rubriken: Menschen, Natur, Reise, usw. Da fotocommunity aber auch Models und Akt-Fotos beinhaltet, ist diese Bildersammlung eher für die gezielte Suche der Lehrperson interessant und weniger geeignet für die Bildersuche durch die Schülerinnen und Schüler (immerhin sind Aktfotos ohne Anmeldung nur verschwommen sichtbar).



Panoramio (www.panoramio.com)
Hier können Sie einen Ort suchen, sogleich werden rechts die Karte (oder Satellitenbild) und links alle Photos, die in diesem geografischen Raum geknipst wurden, angezeigt. Der Grund dafür ist, dass alle Photos beim Bereitstellen im Internet einem bestimmen Ort zugeordnet wurden (sog. Geotagging).



Ein Klick auf ein Bild zeigt dann die Beschreibung, den Photographen und rechts den Kartenausschnitt.



Die Bilder lassen sich in der Regel in einer guten Auflösung anzeigen.

Es besteht die Möglichkeit, die Bilder zu kommentieren oder eine andere geografische Zuordnung vorzuschlagen.

Interessant ist auch, dass die Fotos von Panoramio in Google Earth angezeigt werden.

Übrigens: Meinen Account finden Sie unter http://www.panoramio.com/user/97208?show=all

Weitere Bildersammlungen

- Prepolino.ch (Freies Schulmaterial für die Primarschule) http://www.prepolino.ch/navigation/0150.html mit schwarz-weiss-Bildern für die Schule
- Schulbilder.org (Pädagogische Bilder zum Ausmalen und Fotos) www.schulbilder.org
- +100 Quellen für kostenlose Bilder: http://www.lorm.de/2008/01/02/102-quellen-fuer-kostenlose-fotos/
- Landkarten: http://d-maps.com/index.php?lang=de
- Fotolog: http://www.fotolog.com/
- IconArchive. http://www.iconarchive.com/
- Schweizer Landeskarten: http://map.geo.admin.ch
- Pixelio: http://www.pixelio.de/
- Trickfilm-Zeichnungsvorlagen: http://www.coloriez.com/coloriage.html

Bilder kopieren und anderswo einfügen

Auch Bilder lassen sich problemlos aus dem Internet kopieren. Dazu braucht man mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Bild zu klicken und „Bild speichern unter“ anzuwählen. Nun kann man das Bild am gewünschten Speicherort sichern und anschliessend mit einem Grafikprogramm weiterbearbeiten.

Alternativ dazu lässt sich das Bild auch kopieren und anschl. mit dem Befehl „Einfügen“ direkt in ein Textverarbeitungsprogramm integrieren.

Oder aber: Sie klicken auf ein Bild, halten den Maustaste gedrückt, und fahren damit in den Explorer und lassen erst dann wieder los.

Ein praktisches Werkzeug ist das Snipping Tool“, mit dem Sie jedes Bild auf dem Bildschirm kopieren, speichern und leicht bearbeiten können.

4	Internet-Schnitzeljagd	Stufe 4./5./6.	Fach Deutsch, M+U

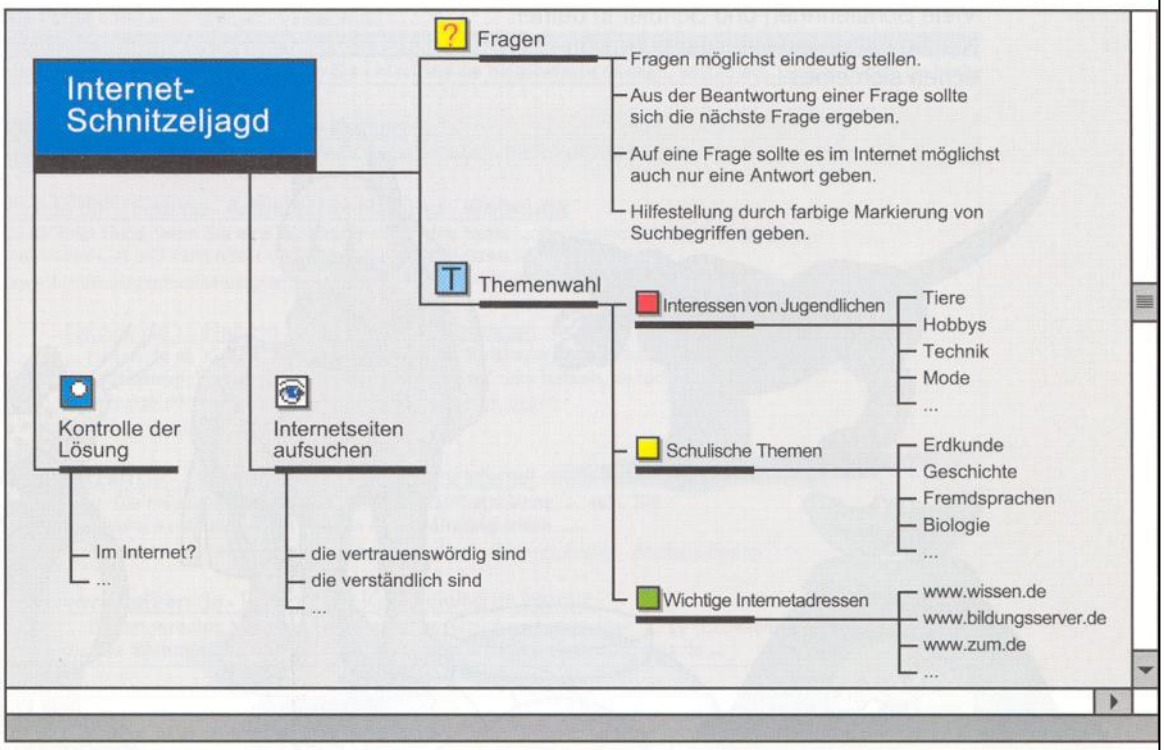
Schnitzeljagden sind Geländespiele, bei denen man mehrere Suchaufgaben lösen musste und mit jeder Lösung eine weitere Aufgabe erschien, bis man schliesslich ans Ziel kam. Auch aus den Informationen aus dem Internet können Sie eine Schnitzeljagd herstellen. Die Informationen, welche die Schülerinnen und Schüler auf einer Internetseite finden, benötigen sie immer für die darauf folgende Frage.

Elefantenjagd im Internet

Nr.	Frage
1	Wie viel Liter fasst ein Elefantenrüssel maximal? Schau nach bei www.tier.de unter „Lexikon“ und „Elefant'.
2	Wie heisst die Internet-Seite mit dem lateinisch klingenden Elefanten-Namen, die du dort ebenfalls findest?
3	Wenn du diese Seite aufrufst, erklingt eine Filmmelodie. Wie heisst der englische Titel des Films?
4	In welchem Jahr hat dieser Film 7 Oscars bekommen? (Achtung: Im Internet gibt es zwei Lösungen. Die niedrigere Jahreszahl ist die richtige!)
5	Maxi gehört zu den Elefanten im Zürcher Zoo. Im Jahr der Oscarverleihung wurde Maxi Vater. Wie heisst der junge Elefant, der leider im Alter von drei Jahren an einer Virusinfektion starb?
6	In welchem Land wurde die Mutter des jungen Elefanten geboren? Sie lebt im Circus Knie. Aus wie vielen Buchstaben besteht der Landesname?
7	In welchem Jahr ereignete sich ein Unglück des Zirkus Hagenbeck mit so vielen Elefanten, wie der Landesname in Frage 6 Buchstaben hat?
8	Bilde die Quersumme des Ergebnisses von Frage 7. Welches Tier hat das gleiche Gewicht wie die durch die Quersumme gebildete Anzahl von Elefanten?
9	Beim Menschen wachsen im Lauf seines Lebens zwei Mal neue Zähne. Wie viele Zahnwechsel hat ein Elefant?

Idee aus: Berndt, E-B., Kehlert, M., Lienert, K., Plieninger, M. & Reuen, S. (2004). Start IT. Band 1. Stuttgart: Ernst Klett Verlag.

Eine Schnitzeljagd planen



Wenn du dir selbst eine Schnitzeljagd ausdenken willst, helfen dir die folgenden Hinweise:

1. *Themenwahl*

Wozu dient die Schnitzeljagd?

- Soll man, wie hier, das Suchen im Internet üben?
- Soll man ein Rätsel lösen?
- Soll ein Thema für den Unterricht bearbeitet werden?
- Steht kein bestimmtes Thema im Vordergrund?

2. *Internetseiten aufsuchen*

- Überlege dir am Anfang, vielleicht mit einer ▶ Mindmap, ein paar zentrale Punkte, die in deiner Schnitzeljagd auftauchen sollen.
- Prüfe mit einer ▶ Suchmaschine, ob es dazu genügend deutschsprachige Seiten im Internet gibt.
- Gib eine Startseite vor. Sonst wird man vielleicht zu Beginn auf eine falsche Fährte gesetzt (siehe Frage 1).

3. *Fragen*

- Formuliere die Fragen so, dass auf jeden Fall diejenigen Wörter in der Fragestellung vorkommen, die man für die Suchmaschinen benötigt (siehe blau geschriebene Begriffe).
- Du kannst helfen, indem du zentrale Begriffe farbig markierst (siehe blau geschriebene Begriffe).
- Suche auf den Seiten, die gefunden werden sollen, Wörter, die selten vorkommen. Das führt zu weniger Suchergebnissen.

4. *Kontrolle der Lösung*

- Am besten ist es, wenn die Spielerinnen und Spieler ihr Ergebnis selbst kontrollieren können.
- Möglich sind Rechenaufgaben.
- Möglich ist aber auch ein Lösungswort, das auf einer speziellen Seite gefunden werden muss.
- Denkbar ist auch ein Lösungssatz, der aus den Suchergebnissen einzelner Seiten gebildet wird.

Idee aus: Berndt, E-B., Kehlert, M., Lienert, K., Plieninger, M. & Reuen, S. (2004). Start IT. Band 1. Stuttgart: Ernst Klett Verlag.

5	Internet-Rallye	Stufe 5./6. Kl.	Fach Deutsch, M+U

Um mit Schülerinnen und Schülern das gezielte Suchen im Internet zu üben, können sogenannte Internetrallyes durchgeführt werden. Dabei bekommen die Schülerinnen und Schüler auf einem Arbeitsblatt eine gewisse Anzahl von Fragen oder bestimmte Arbeitsaufträge (Bilder herunterladen, Informationen herausschreiben usw.), die sie mit Hilfe von Suchmaschinen beantworten und lösen müssen (vgl. http://www.lehrer-online.de/269523.php).

Schülerinnen und Schüler lernen bei einer Internet-Rallye spielerisch die Informationsvielfalt und verschiedene Verfahren zur gezielten Internetrecherche kennen. Es sollten maximal 10 Suchaufträge vorgegeben werden, welche die Schülerinnen und Schüler mit Hilfe des Internets innerhalb einer vorgegeben Zeit lösen sollen. Solche Fragen könnten sein:

1. Wie gelangst du zum Verkehrsmuseum Welches sind die Öffnungszeiten und die Eintrittspreise des Museums?
2. In welchem Jahr wird die Weltbevölkerung 9, 10 bzw. 12 Milliarden Menschen betragen?
3. Wie viele Arbeitslose gibt es in der Schweiz? Und wann gilt ein Mensch als „arbeitslos“?
4. Warum ist die Banane krumm?
5. Warum fressen Eisbären keine Pinguine? →
6. Welche fünf einsilbigen, ganzen deutschen Wörter enden auf "nf", wie z. B. fünf?
7. Woher kommen die Löcher im Schweizer Käse?
8. Wenn du um 20 Uhr (Ortszeit) in Tokio startest und elf Stunden fliegst, zu welcher Ortszeit erreichst du Honolulu auf Hawaii?
9. Findest du ein Bild von einem Wombat? Wie gross werden diese Tiere?

Mindestens eine Anfrage sollte mit Hilfe verschiedener Suchmaschinen gelöst werden, um die Resultate vergleichen zu können.

Besprechen Sie im Anschluss an die Rallye sowohl die Ergebnisse wie auch die aufgetretenen Probleme in der Klasse und lassen Sie die Kinder die erfolgreichen Suchstrategien präsentieren.

Andere Beispiele

http://www.informatik-psw.ch/rallye/

https://sites.google.com/site/internetralley/ (Schweizer Fauna)

6	Webseiten beurteilen	Stufe ab 4. Kl.	Fach Deutsch, M+U

Im Gegensatz zu früher sind heute Informationen im Überfluss vorhanden und einfach zu beschaffen. Via Suchmaschinen ist es sehr einfach, an jegliche Art von Informationen heranzukommen. Die Zugänglichkeit zu Informationen ist hoch, weil Suchmaschinen im Prinzip nahezu unterschiedslos alles indexieren, was die automatischen Suchrobots erfassen. Dieses selektionslose Verfahren bringt mit sich, dass **Informationen ein unsicheres Gut** geworden sind. Im Internet muss man durchgehend damit rechnen, auf veraltete Seiten zu stossen oder unrichtige oder unvollständige Informationen zu erhalten. Das hängt damit zusammen, dass es sehr einfach geworden ist zu publizieren: alle können es tun und müssen sich nicht über genügend Sachwissen ausweisen.

Demgegenüber wusste man bei den „alten" Printmedien, welche Verlage für hoch stehende Publikationen bürgen. Im Bereich der Druckmedien vertraut man weitgehend dem etablierten Betrieb und hält die durch Verlage, Lektoren, Buchhandel, Rezensionen und Kritiken und Bibliotheken gegebenen Selektionsmechanismen für eine hinreichende Qualitätsgarantie (obschon sich auch hier handfeste ökonomische Kriterien und die Qualität der Manuskripte nicht immer vereinbaren liessen). **Im Internet gibt es keine derartige Qualitätskontrolle**. Die mit geringem finanziellem Aufwand mögliche Publikation von Dokumenten im WWW unterliegt diesen Selektionsmechanismen nicht. Somit können auch qualitativ minderwertiger Publikationen im Internet verbreitet werden.

Umso wichtiger ist es, dass Kinder schon früh lernen, die Seriosität und Glaubwürdigkeit von Quellen kritisch zu hinterfragen und Informationen systematisch zu vergleichen.

Die Fähigkeit, Informationen aus dem Internet kritisch zu beurteilen und zu bewerten, ist dabei vielfach schwieriger als die Informationssuche selbst.

Ohne entsprechende Fachkenntnisse ist die Qualität und Relevanz einer Webseite nur schwer zu beurteilen. Zum anderen ist diese Kompetenz in der Schule bislang noch wenig ausgebildet, da die Inhalte anderer Unterrichtsmedien wie etwa des Lehrbuchs in der Regel eher selten kritisch betrachtet wurden.

Bei der Bewertung von Internetseiten ist die Herkunft der Information bzw. die Vertrauenswürdigkeit des Anbieters zumindest ein erster Gesichtspunkt der Qualitätsbeurteilung. So sollte man davon ausgehen können, dass offizielle und halboffizielle Anbieter vertrauenswürdig sind und sich um Aktualität und Korrektheit ihres Angebots bemühen. Aber auch engagierte Privatleute stellen manchmal sehr gut recherchierte und zusammengestellte Informationen auf ihren Websites zur Verfügung.

Gewisse Rückschlüsse auf die Qualität eines Online-Dokuments lassen auch die formalen Eigenschaften zu. Sind diese vorhanden, kann man zumindest von einer gewissen Professionalität des Angebots ausgehen.

Die folgende Checkliste zeigt auf, welche Aspekte bei der Qualitätsbeurteilung von Webseiten beachtet werden sollten.

Kriterien zur Beurteilung von Webseiten

Autorenangaben und Vertrauenswürdigkeit

Ein wichtiger Aspekt der Qualitätsbeurteilung einer Website ist die Urheberschaft. Ist der Autor, sind die Autoren des Dokuments angegeben? Sind die Verfasser erreichbar (per E-Mail oder gar telefonisch)? Es gilt, insbesondere das Impressum einer Website zu beachten. Wenn keine Urheberschaft erkennbar ist, bleibt eine Quelle stets fragwürdig. Ist ein Verfasser bzw. Herausgeber angegeben, stellt sich natürlich die Frage, ob dieser seriös und kompetent ist. Lässt sich etwas über ihn in Erfahrung bringen?

WWW-Adresse

Ein zweiter Hinweis für die Qualität einer Seite kann der URL, d.h. die WWW-Adresse sein. Wo ist das Dokument zu finden, wie sieht der Pfad zum Dokument aus? Handelt es sich um ein Dokument innerhalb der Website eines privaten Webmasters oder um die offizielle Publikation einer Organisation? Lässt der Server-Name auf den Namen einer Firma, Behörde oder Non-Profit Organisation schliessen? In welchem institutionellen oder organisatorischen Zusammenhang steht das Angebot (offizielle Seiten einer öffentlichen Institution, kommerzieller Anbieter oder private Homepage)?

Sachliche Richtigkeit

Zur Beurteilung der sachlichen Richtigkeit sind Sachkenntnisse unabdingbar. Entspricht die sachliche Darstellung dem eigenen Wissen, bzw. plausibel ist oder aber mit anderen unabhängigen Quellen (z.B. auch Lehrbüchern) übereinstimmt. Richtige Informationen finden sich meist auf verschiedenen Webseiten, andererseits werden häufig auch falsche Informationen weiterverbreitet und kopiert.

Gestaltung der Website

Sind die Inhalte angemessen dargestellt sowie übersichtlich gegliedert? Konzentriert sich die Seite auf die Präsentation des Inhalts oder wird man überschwemmt mit farbigen, blinkenden Schriften, Pop-up-Fenstern, viel Animation und nichts sagenden Bildern? Genügen Benutzerführung und Design den ergonomischen, grafischen und designerischen Grundregeln?

Schreibstil

Ist das Dokument sachlich, neutral und objektiv geschrieben? Oder wird versucht, mit sprachlichen Mitteln die Leserschaft zu beeinflussen?

Literaturverweise

Gibt es Hinweise auf Literatur, auf die sich die Aussagen im Dokument abstützen? Werden gegebenenfalls verwendete Quellen korrekt belegt?

Pflege der Website

Sind die Webseiten sorgfältig gepflegt oder gibt es viele ungültige Links, Bilder, die nicht erscheinen, und andere Probleme?

Aktualität

Wie aktuell ist die Web-Seite? Ist das Veröffentlichungsdatum bzw. das Datum der letzten Aktualisierung ausgewiesen?

Verifizierung der Information

Lässt sich die Information belegen? Das heisst, gibt es an anderen Orten im Web Dokumente, welche dieselben Aussagen machen?

Sind wichtige Informationen, die man aufgrund des Angebots und von Vorkenntnissen erwarten würde, vorhanden oder ist das Angebot auf Anhieb als lückenhaft erkennbar?

Referenzen

Gibt es andere Dokumente, welche sich auf das gefundene Dokument beziehen?
Verweist das Angebot auf weitere Angebote? Funktionieren diese Links und sind sie aktuell?

Motiv der Veröffentlichung

Werden die Zielsetzungen und Absichten der Anbieter an exponierter Stelle benannt? Mit welchem Motiv wurde das Dokument verfasst und veröffentlicht? Steckt eine Firma dahinter, welche damit Öffentlichkeitsarbeit bezweckt? Ist es Werbung? Oder ist es ein Forschungsbericht einer Universität? Greenpeace schreibt sicherlich anders über die Problematik des Walfangs als die Vereinigung der japanischen Walfänger.

Diese und weitere Kriterien können helfen, die Qualität und Glaubwürdigkeit einer Webseite einzuschätzen. Dabei spielt natürlich auch die Erfahrung eine wichtige Rolle. Mit zunehmender Vertrautheit mit dem Internet wird man unseriöse Seiten relativ schnell erkennen.

Kinder bringen diese Erfahrungen und zumeist auch das nötige Sachwissen, um Webseiten kritisch beurteilen zu können, noch nicht mit. Dementsprechend müssen solche Analysen **einfach** gehalten werden. Dennoch ist es auch in der Schule sinnvoll, zeitweise ganz gezielt und systematisch Webseiten zu beurteilen. Es gilt, die Schülerinnen und Schüler zu einer quellenkritischen Haltung zu erziehen, was im Zeitalter des Internets mit all ihren Täuschungsmöglichkeiten eine erhöhte Aufmerksamkeit verdient.

Mögliche Checkfragen zur Beurteilung von Websites für Kinder

Klickt auf den Link (http://www.kidsville.de) und schaut euch diese Website genauer an.
Beantwortet dann zu zweit folgende 7 Fragen:

1. Findest du dich schnell zurecht?
2. Verstehst du, was dort steht?
3. Findest du auf dieser Seite, was du suchst?
4. Kannst du herausfinden, wer diese Webseite gemacht hat?
5. Kannst du glauben, was dort steht?
6. Will man auf dieser Seite Werbung machen und dir etwas verkaufen?
7. Gefällt dir diese Seite? (Was, was nicht?)

7	Nach eigenem Namen googeln	Stufe ab 4. Kl.	Fach Deutsch

Für Schülerinnen und Schüler dürfte es auch interessant sein, mal nach dem eigenen Namen oder nach ihnen bekannten Personen bzw. Orten zu „googeln“.

Dabei lernen sie auch die Stärken und Schwächen, Tricks und Kniffs von Suchmaschinen kennen.

Beispielsweise werden sie schnell merken, dass es einen Unterschied ausmacht, ob sie „Markus Betschart“ (Google findet ca. 4‘200 Treffer) oder Markus Betschart (ohne Anführungszeichen eingeben, in zweiten Falle findet Google 148‘000 Treffer.

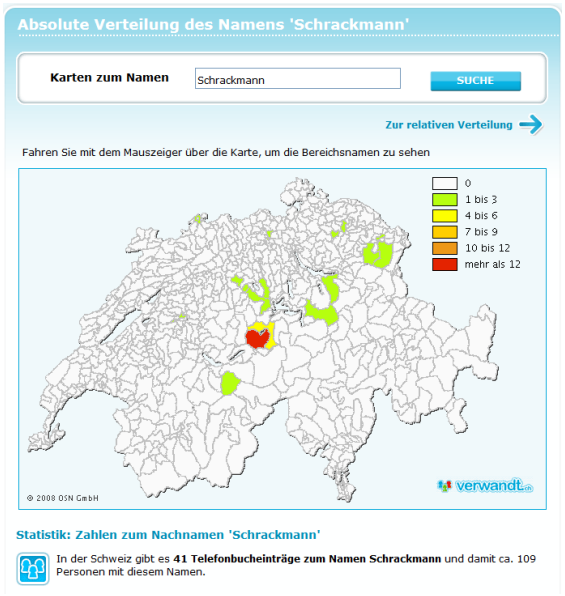
Eine zweite Erfahrung dürfte bei sehr häufig vorkommenden Namen sein, dass viel zu viele Treffer gefunden werden und die Suche weiter eingegrenzt werden muss (Suche nur in der Schweiz, weitere eingrenzende Suchbegriffe eingeben, …) Im Telefonverzeichnis www.local.ch kann auch nachgeschlagen werden, wie häufig der eigene Vor- und Nachnamen in der Schweiz vorkommt.

Weiter dürfte es in vielen Schulklassen auch vorkommen, dass auf den gleichen Namen (wie eines Schülers) auch eine mehr oder weniger prominente Person lebt und darum die meisten Treffer für sich verbuchen kann (z.B. den Fechter „Max Heinzer“ mit ca. 89‘000 Treffern). Daraus lässt sich eine weitere Suchtechnik ableiten, nämlich aus Ausschliessen von Zusatzbegriffen mit dem Minus-Zeichen (- Fechten, -Sport, u.ä.). Die Suche nach „Max Heinzer" mit dem Zusatz "-fechten" findet „nur“ noch ca. 6‘000 Treffer.

Sicher wäre es auch für die Schülerinnen und Schüler auch interessant, was sie im Internet über ihre Lehrperson herausfinden. Je nach der eigenen Präsenz im Internet mag dies eine sinnvolle (oder weniger angenehme) Aufgabe sein ;-). In diesem Zusammenhang lassen sich natürlich auch der Datenschutz, mögliche Konsequenzen des „gläsernen Menschen“ und den Missbrauch persönlicher Daten thematisieren und diskutieren.

Bei der Bildersuche nach dem eigenen Namen wird schnell ersichtlich, dass Google nicht nach Bildern, sondern nur nach Beschreibungen von Bildern im umgebenden Text suchen kann. Google kann bislang vom optischen Aufbau eines Bildes noch wenig Informationen herauslesen. Darum werden auch viele versch. Bilder zum selben Suchbegriff erscheinen.

Interessant ist auch, welche Treffer und Reihenfolge eine andere Suchmaschine bei der Eingabe des eigenen Namens findet, z.B. http://www.bing.com, oder die schweizerische Suchmaschine www.search.ch , oder eine Suchmaschine für Personen (wie www.yasni.ch).



Interessant ist auch die Webseite http://www.verwandt.ch/karten, wo man seinen Nachnamen eingeben kann und sieht, in welchen Teilen der Schweiz dieser häufig vorkommt.
Forebears (http://forebears.io/surnames) zeigt dies gar weltweit auf.

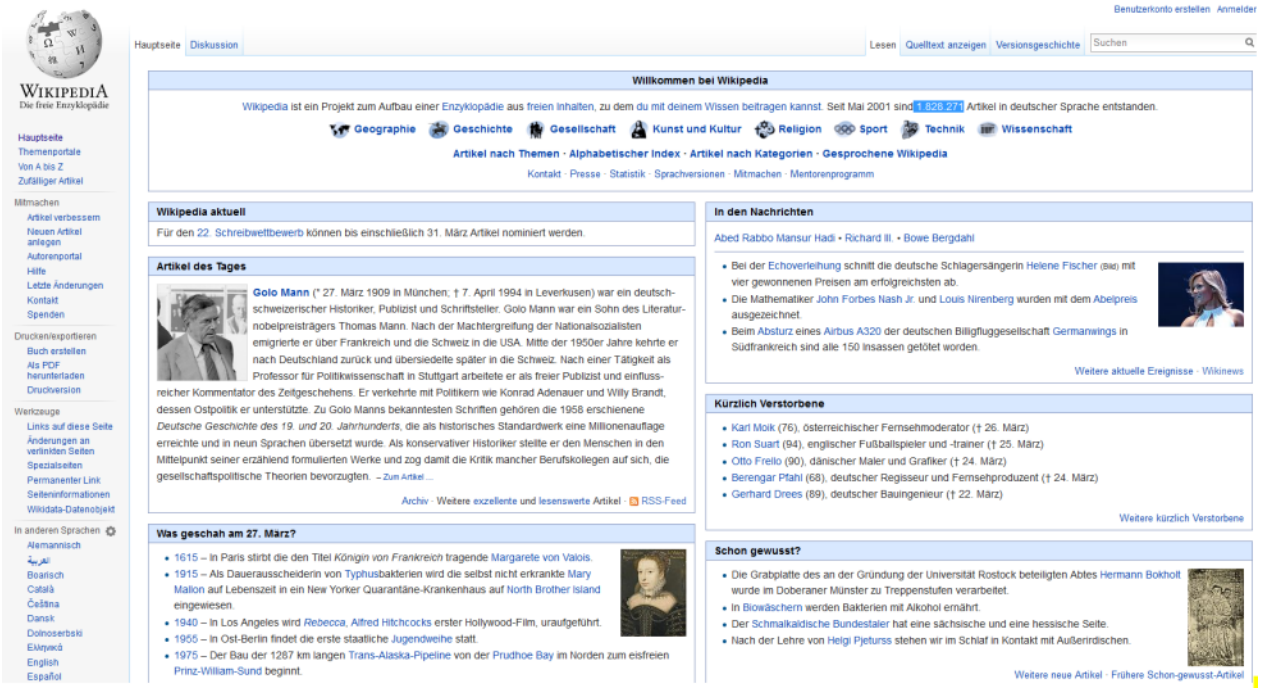
Im Portraitarchiv findet man auch Fotos und Angaben zu verstorbenen Menschen:
http://portraitarchiv.genealogie-zentral.ch

Anschliessend kann darüber diskutiert werden, wie eine Suchmaschine „entscheidet“, welche Treffer in welcher Reihenfolge angezeigt werden und wovon dies abhängig sein könnte. Was beeinflusst die Reihenfolge, kann man diese selbst mitbeeinflussen oder gar einen Platz in den Top Ten erkaufen?

8	In Wikipedia suchen und schreiben	Stufe ab 4. Kl.	Fach Deutsch, M+U

Wikipedia ist ein Projekt zum Aufbau einer Enzyklopädie im Internet, die von allen Nutzern des Internets und nicht bloss von einer Redaktion geschrieben wird. Im Jahr 2001 gestartet, gehört Wikipedia heute zu den zehn meistgenutzten Websites weltweit. Heute sind über 1.8 Mio. Artikel in deutscher Sprache verfügbar.

Auch Schülerinnen und Schüler sowie Studierende verwenden Wikipedia fleissig zur Vorbereitung von Vorträgen oder Seminararbeiten. Obschon die Texte nicht spezifisch für Kinder geschrieben wurden, lässt sich Wikipedia bereits ab der 4. Klasse der Primarschule einsetzen.

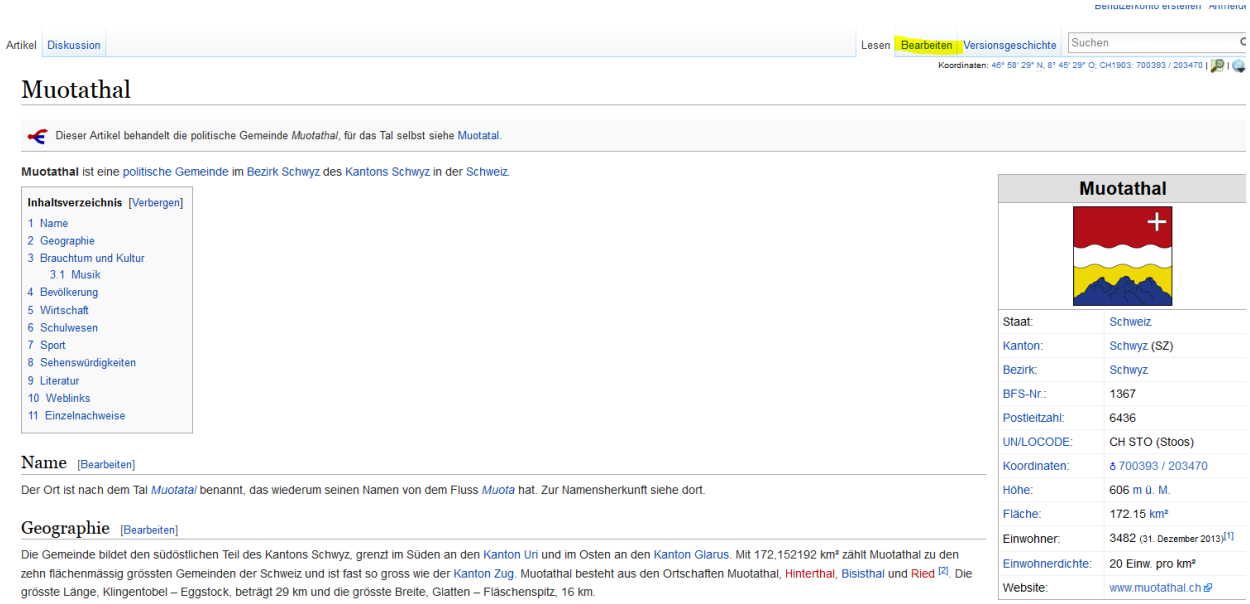


Vorteile von Wikipedia sind, dass man schnell einen guten Überblick bekommt, die Artikel meist sehr aktuell sind und dass unbekannte Begriffe meist direkt verlinkt sind, sodass diese schnell geklärt werden können.

Natürlich lässt sich die Wikipedia ganz allgemein als ein Nachschlagewerk nutzen, doch Schüler können auch selbst zur Wikipedia beitragen. Im Rahmen kleiner Unterrichtsprojekte können sich Schülerinnen und Schüler auch am Aufbau von Begriffen beteiligen.

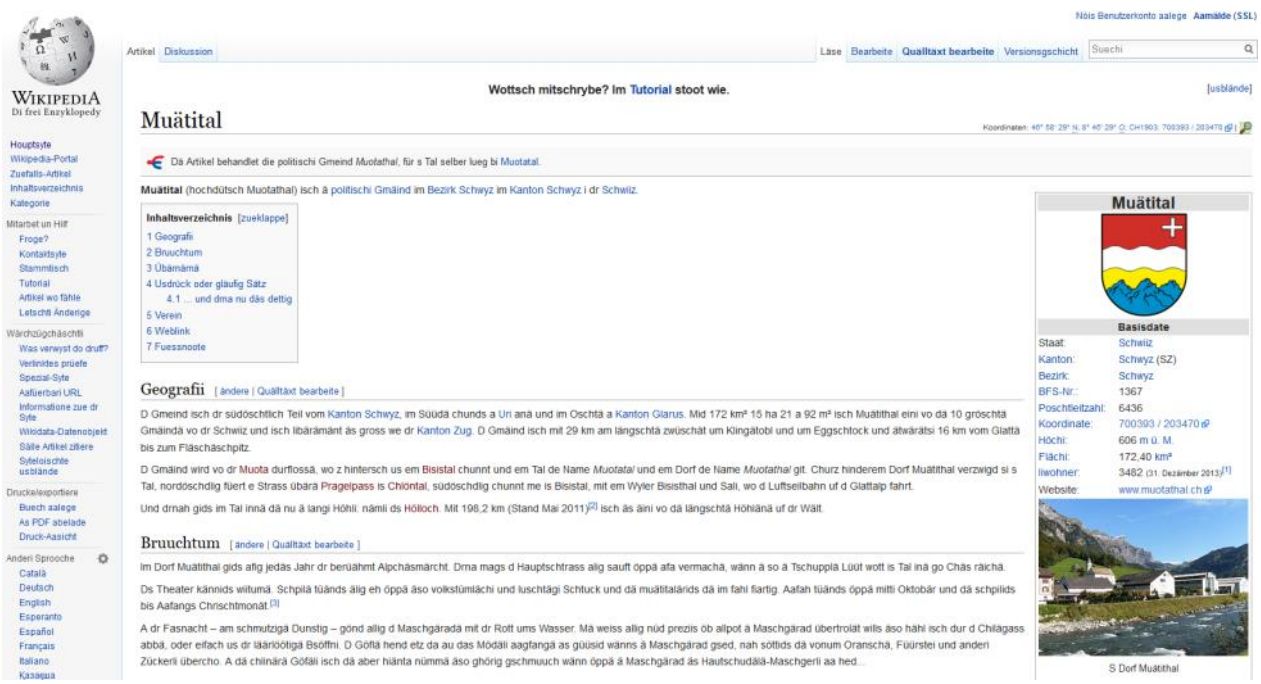
Beispiele sind

- Geografische Begriffe (eigene Gemeinde, Berge, Ausflugsziele, usw.). Die Schülerinnen und Schüler können prüfen, ob die Angaben stimmen und aktuell sind. Zum anderen können sie natürlich auch Ergänzungen vornehmen.
- Berühmte lokale Personen



Mit einem Klick auf „Bearbeiten“ lässt sich der Inhalt dieses Artikels problemlos ergänzen oder korrigieren.

Originell ist natürlich auch die **„alemannische“** Version mit über 18‘700 Begriffen.
(unter http://als.wikipedia.org/wiki/Houptsyte)



Selbst zum Thema „Wikipedia in der Schule“ gibt es eine Seite in Wikipedia.
http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Wikipedia_in_der_Schule

Weitere Infos zum Einsatz von Wikipedia in der Schule:
http://www.lehrer-online.de/wikipedia.php

9	Browser für Primarschülerinnen und -schüler einrichten	Stufe alle	Fach -

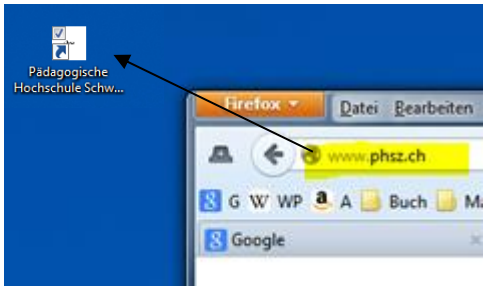
Lesezeichen (Favoriten, Bookmarks) vorbereiten

Es ist sehr mühsam, Internetadressen immer wieder aufs Neue einzugeben. Gerade auch Primarschülerinnen und -schüler benötigen sehr viel Zeit, um einen vorgegebenen (langen) Link einzutippen. Es ist deshalb zeitsparend, die Links im Voraus abzuspeichern und entweder auf dem Desktop oder im Browser gut sichtbar zu setzen, sodass die Lernenden sehr schnell auf die entsprechenden Seiten im Internet zugreifen können.

Links speichern

Alle Browser können Internetadressen als Bookmarks bzw. Favoriten abspeichern.

Im *Internet Explorer* klickt man dazu auf der Symbolschaltfläche auf den gelben Stern. Nun öffnet sich links eine Spalte mit den Favoriten. Bei einem Klick auf den Stern mit grünem Plus kann man einen Link „hinzufügen…“. Unter „Zu Favoriten hinzufügen“ sollte man unbedingt den Link unter einem aussagekräftigen Namen und in einen passenden Ordner abspeichern.

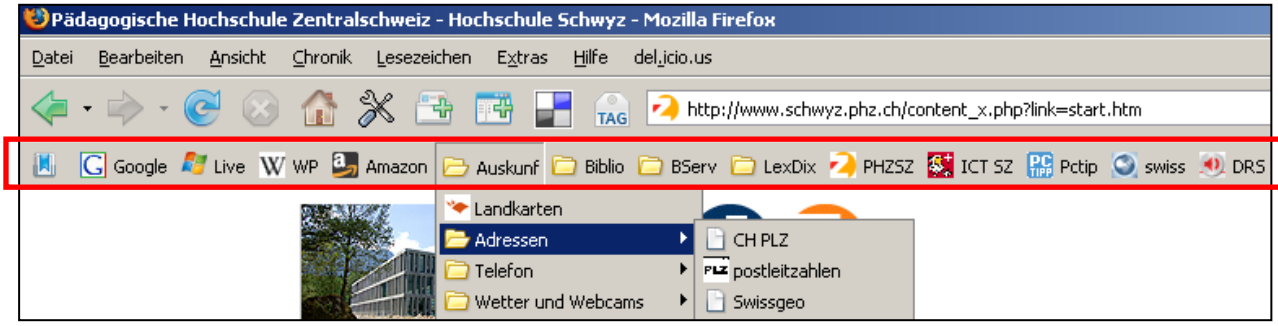


Einfacher geht es, wenn man einfach in der Adressleiste im Browser die Adresse mit der Maus „packt“ (anklickt und Maustaste gedrückt hält) und diese dann auf den Desktop zieht. Der Link steht dann als Icon direkt auf dem Bildschirm zur Verfügung.

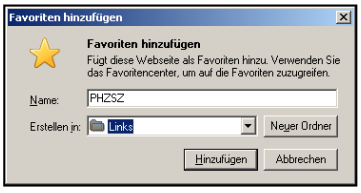
Links bereitstellen

Das Ablegen von wenigen Links auf dem Desktop mag für Unterstufenschüler der einfachste Weg sein, eine bestimmte Internetseite zu öffnen. Sie müssen bloss auf dieses Icon doppelklicken. (Für eine umfassendere Linkverwaltung ist dies natürlich keine Lösung)

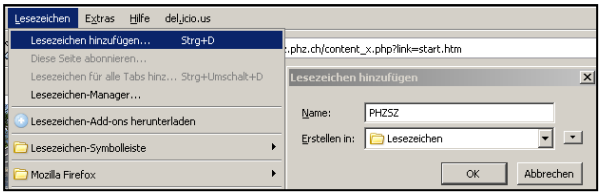
Für den schnellen Zugriff auf bestimmte Internetseiten ist für Schülerinnen und Schüler ab der 4. Klasse die Nutzung der Favoriten- oder Lesezeichen-Leiste zu empfehlen. Die Links lassen sich dann oben einfach und schnell anklicken (z.B. auch wichtige Suchmaschinen: Google, Wikipedia, usw.)



Dazu müssen Sie im Internet Explorer einen Link in den Ordner „Favoritenleiste“ abspeichern und einen möglichst kurzen Namen geben (damit er nicht die ganze Leiste ausfüllt). Diese Links werden dann oben in der Linkleiste angezeigt.



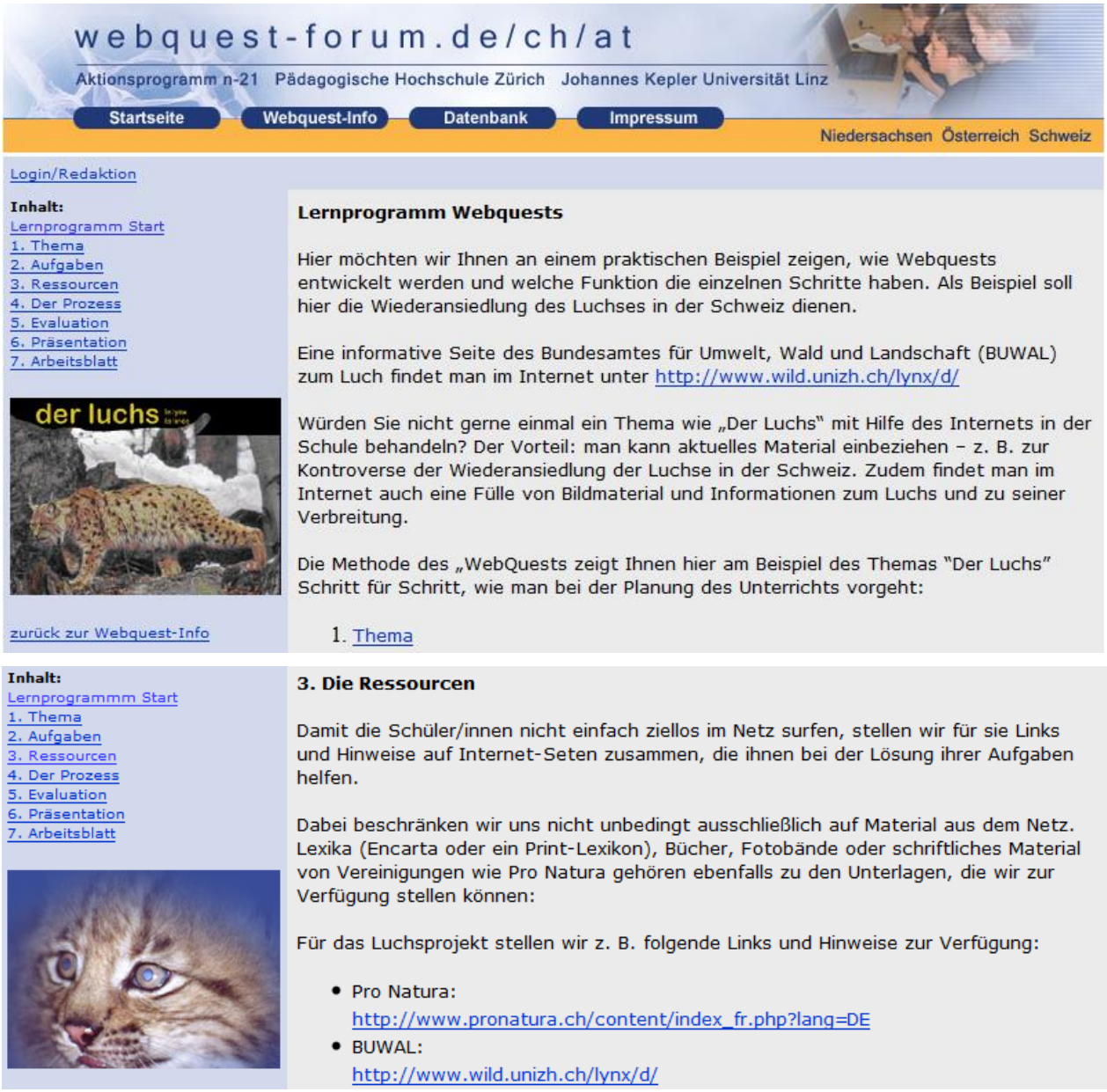
Im Firefox speichern Sie den Link, indem Sie ein Lesezeichen hinzufügen und dieses in den Ordner „Lesezeichen“ abspeichern.



10	Der Luchs WebQuest für Primarschule	Stufe 4.-6 Kl.	Fach Mensch + Umwelt

Bei einem WebQuest sollen die Schülerinnen und Schüler Fragen und Aufgaben mit Hilfe des Internets lösen. Dafür gibt die Lehrperson den Schülerinnen und Schülern eine Problemstellung (Aufgabe) und mehrere Internetlinks vor, damit sie sich nicht im Internet verlieren sondern gezielt die Aufgabenstellung bearbeiten können.

Schauen Sie sich exemplarisch den WebQuest zum Thema „Luchs“ an.
http://www.webquest-forum.de/infos/lernprogramm/lernprogramm.html



Im Internet finden sich viele Beispiele weiterer WebQuests:

Recherche nach vorhandenen WebQuests: (111 WebQuests)
http://www.webquest-forum.de/datenbank/datenbank.php

Steinzeit trifft Internet: www.steinzeitwebquest.de.vu

Der WebQuest zu WebQuests:
http://www.bescherer.de/webquests/webquests/webquest/index.html

11	WebQuest zur Beurteilung der Informationsqualität im Internet	Stufe 5./6. Kl.	Fach Deutsch, M+U

Einführung

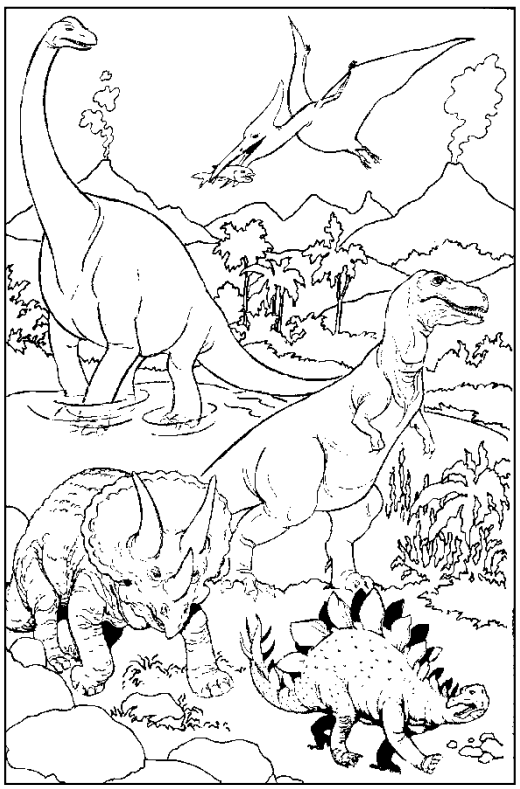
Im Internet stösst man überall auf Informationen. Aber welchen Informationen kann man trauen? Welche sind überholt, ungenau, einseitig oder schlicht falsch? Das Aussehen der Seiten verrät darüber nichts. Jeder, der mit einem Computer umgehen kann, ist im Prinzip in der Lage, in kurzer Zeit ansprechend aussehende Seiten zu gestalten, mit Farbe, mit Animationen und Spezialeffekten.

Das unterscheidet das Internet von anderen Medien – von Zeitungen, Büchern, Radio und Fernsehen. Auch hier sollte man kritisch mit Informationen umgehen, aber man weiss zumindest von wem die Informationen stammen.

Damit man das Internet als Informationsquelle benutzen kann, sollte man also wissen, welche Möglichkeit es gibt, die Qualität von Informationen aus dem Internet zu beurteilen. In diesem WebQuest sollen die Schülerinnen und Schüler herausfinden, wie man die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit von lnternetseiten überprüfen kann.

Ausgangssituation

Der Milliardär John Hammond hat sich auf der pazifischen Insel lsla Nublar einen Erlebnispark geschaffen – mit Dinosauriern und anderen Sensationen aus vergangenen Erdepochen. Bevor er seinen Park für Besucher öffnet, lädt er eine Gruppe von Spezialisten ein, um seinen „Zoo“ zu begutachten. Der gemütliche Ausflug wird zum Horrortrip. Der Computerspezialist Dennis Nedry versucht, Dinosaurierembryos zu stehlen. Als er die Elektrozäune abschaltet, um unbemerkt zum Schiffsdock zu gelangen, brechen die hungrigen Dinosaurier aus ihren Gehegen aus und verfolgen die Menschen auf der Insel,
(vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Dino-Park).



Nach dieser Katastrophe müssen Dr. Grant und Dr. Sattler nach neuen Wegen suchen, um ihre gentechnologischen Forschungen zu finanzieren. Unter anderem planen sie eine Website über Dinosaurier aufzubauen, um die Öffentlichkeit über diese urzeitlichen Geschöpfe aufzuklären. Dazu haben sie euch als Forschungsassistenten angeworben. Bei der Suchmaschine Google (www.google.ch) erhält man zum Stichwort ,,Dinosaurier“ fast 1.3 Mio. deutschsprachige Links. Welche Informationen davon sind brauchbar?

Dies herauszufinden ist eure Aufgabe.

Aufgabe

Dr. Grant und Dr. Sattler interessieren sich für folgende Dinosaurierarten:
Hadrosaurier, Velociraptor, Tyrannosaurus, Plateosaurus, Stegosaurier
Entscheidet euch in eurer Gruppe für eine dieser Saurierarten. Sucht die besten fünf Websites zu dieser Dinosaurierart heraus. Schreibt einen Bericht an eure Auftraggeber, in dem ihr eure Entscheidung begründet.

Aus: Wagner, W.-R. (2005). Wie gefährlich sind Dinosaurer? Computer + Unterricht Nr. 59, S. 24-26.

Arbeitsablauf

Schritt 1

Wie bewertet man die Qualität von Informationen im Internet. Auf der Rückseite findet ihr eine Checkliste mit Fragen, die bei der Beurteilung von Informationen im Internet helfen können.[1]

Schritt 2

Überprüft die Brauchbarkeit dieser Checkliste z.B. an der folgenden Website:
http://www.dinosaurier-web.de/

Beurteilt die Qualität der Informationen und diskutiert euer Ergebnis in der Klasse.

Schritt 3

Gebt den Namen der von euch ausgewählten Dinosaurierart in eine Suchmaschine ein. Schaut euch die vorgeschlagenen Seiten an. Wertet sie mit .Hilfe der Checkliste aus.

Sucht fünf Websites, die ihr euren Auftraggebern als gute Informationsangebote vorschlagen wollt. Schreibt einen Bericht an eure Auftraggeber.

Schritt 4

Stellt eurer Klasse eine gute Website vor und eine Website, an deren Qualität ihr Zweifel habt.

Checkliste zur Beurteilung von Informationen im Internet

Urheber der bewerteten Website

- Wer hat die Informationen erstellt?
- Ist ein Autor angegeben?
- Welche Qualifikation hat der Autor?
- Ist der Autor erreichbar?
  Wenn der Name bekannt ist, die Seite aber keine weiteren Informationen oder Links zum Verfasser gibt, Vor- und Nachnamen des Verfassers (evtl. verknüpft mit einem zusätzlichen Suchbegriff) in einer Suchmaschine eingeben und nach Informationen über den Verfasser suchen.
- Handelt es sich um eine private Homepage oder um die Webseiten einer Organisation? (Universität, Museum ...)
- Gibt es ein Impressum mit Ansprechpartnern und Möglichkeit zum Mail-Kontakt?

Richtigkeit und Quellenangaben

- Können die Informationen überprüft werden?
- Wird deutlich, woher die Texte und Bilder stammen? Gibt es Quellenangaben?
- Handelt es sich um eigene Beiträge des Verfassers?
- Was ergibt eine Überprüfung der Informationen auf anderen Websites oder in anderen Medien?

Aktualität

- Wann wurde die Internetseite erstellt bzw. zuletzt aktualisiert?
- Gibt es Hinweis auf das Erstellungsdatum der Internetseite?
- Gibt es Hinweise auf die Aktualität einzelner Informationen?

Ziele der Informationen

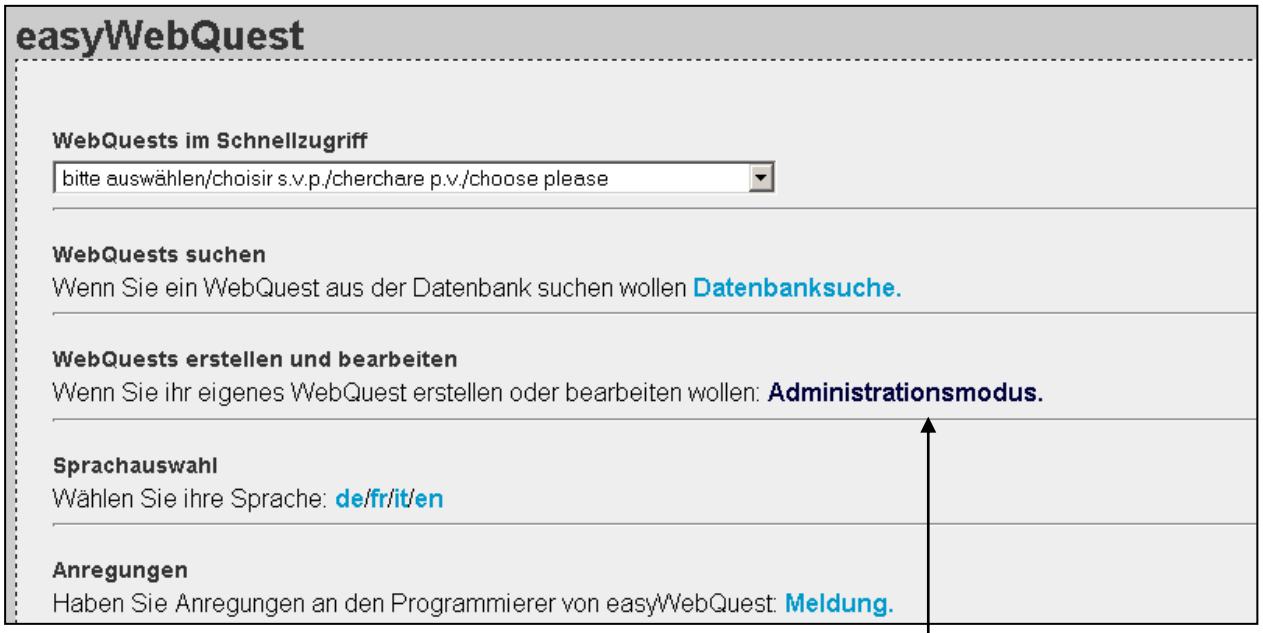
- Ist eine Zielgruppe angegeben?
- Gibt es Angaben, welchen Zweck diese Seiten verfolgen?
- Was wollen die Anbieter mit der Internetseite erreichen?
- Gibt es auf der Website Werbung, Hinweise auf Sponsoren?

[1] Je nach Leistungsstand der Klasse und der zur Verfügung stehenden Zeit ist es auch möglich, in einem ersten Arbeitsschritt die Checkliste zur Qualitätsüberprüfung mit Hilfe entsprechender Informationen aus dem Internet von den Schülerinnen und Schülern selbst erarbeiten zu lassen.

12	WebQuests selber machen mit EasyWebQuest	Stufe ab 3. Kl.	Fach M+U

EasyWebQuest ist ein einfaches Tool, das es Lehrpersonen erlaubt, WebQuests ohne spezielle ICT-Vorkenntnisse auf dem Internet zu publizieren.

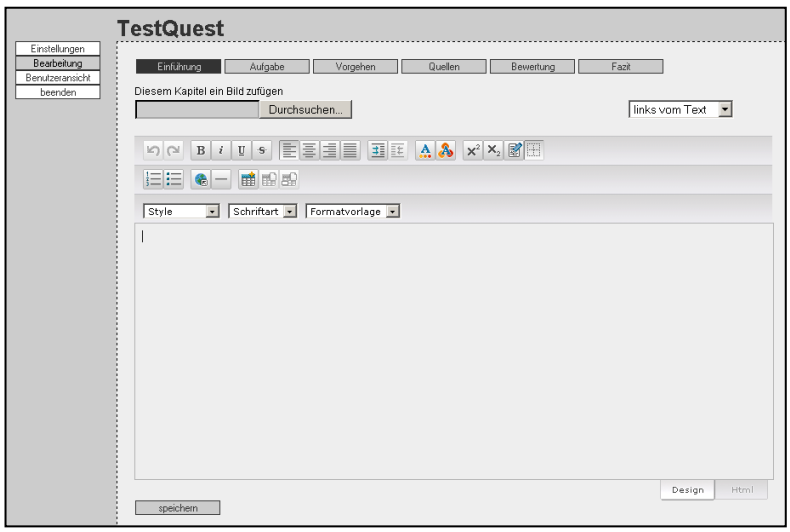
Link: http://www.easywebquest.ch



Mit Klick auf Administrationsmodus können Sie einen neuen WebQuest erstellen. Dazu geben Sie alle Angaben im Fragebogen ein und erhalten dann die Zugangsdaten per E-Mail zugesandt.

Nach der Eingabe des Passworts können Sie alle Kategorien Ihres WebQuests direkt im Internet bearbeiten: Einführung – Aufgabe – Vorgehen – Quellen – Bewertung – Fazit.

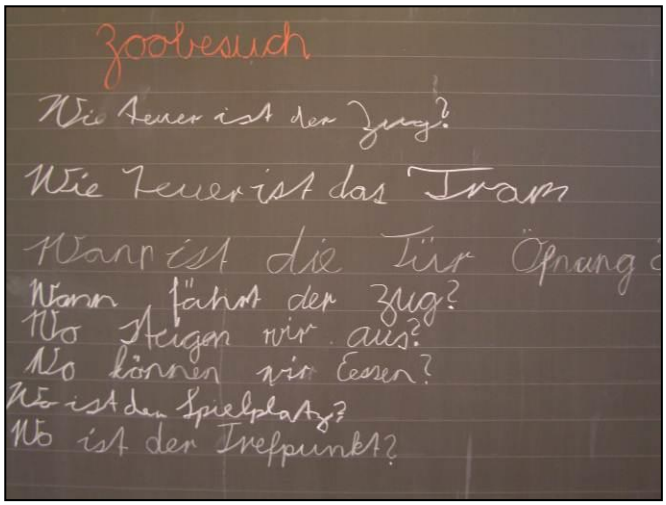
Es lassen sich auch Bilder hochladen und einfügen.

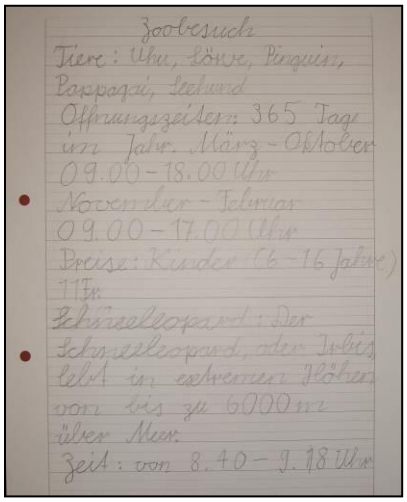


Ist der WebQuest beendet (speichern), lässt es sich direkt nutzen.
Ihre Schülerinnen und Schüler suchen nun Ihren WebQuest in der Liste und wählen diesen aus. Sogleich gelangen Sie auf die Startseite.

13	Internet-Schnitzeljagd zum Zoobesuch	Stufe 2./3./4. Kl.	Fach Deutsch, M+U

Bei der folgenden Idee sollen die Schülerinnen und Schüler bei der Planung eines Schulausfluges mithelfen und Fragen mit Hilfe des Internets beantworten.



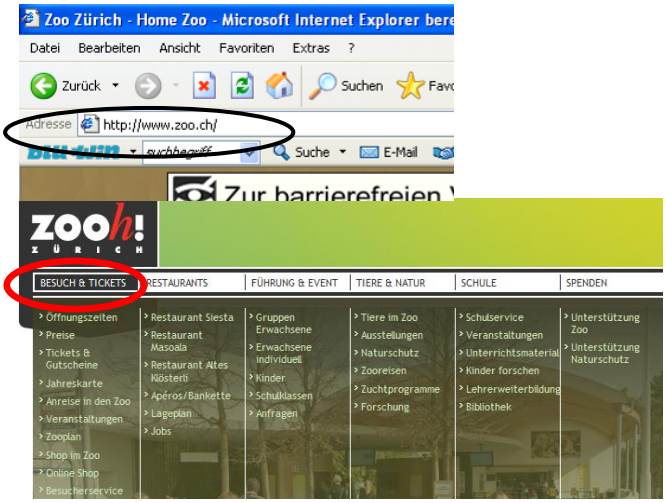


Aufträge

1. Öffne den **Internet Explorer**.

2. Tippe die Adresse „http://www.zoo.ch“ ein.

Drücke dann auf die Enter-Taste.



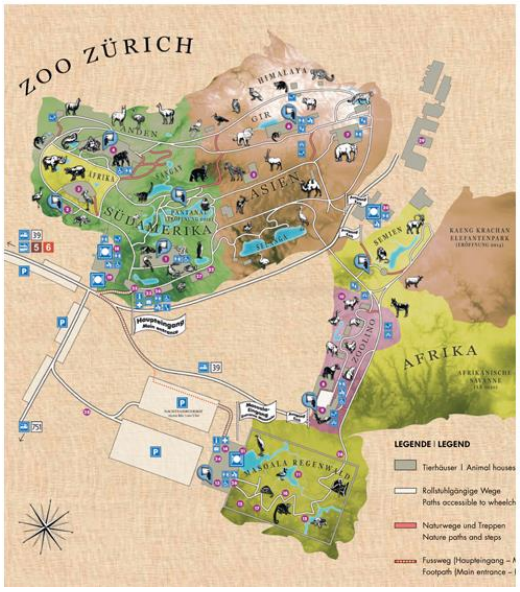
3. Beantworte die Fragen und schreibe die Lösungen auf.
Die Antworten findest du immer unter **Besuch und Tickets**.

- Von wann bis wann hat der Zoo geöffnet?
- Wie teuer ist der Eintritt pro Kind? (6-16 Jahre)

4. Damit du dich im Zoo orientieren kannst, brauchst du einen Zoo-Plan. Diesen findest du unter **Besuch und Tickets**. Nun kannst du den Plan anschauen.

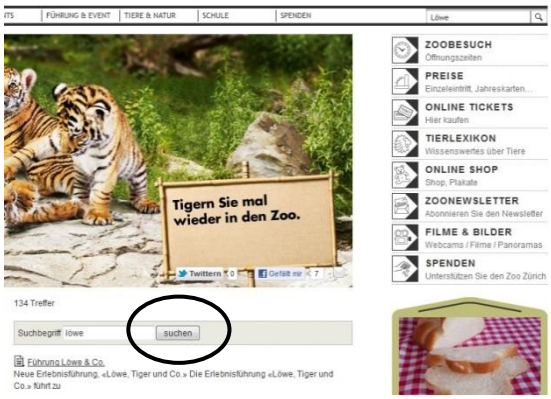
Drucke den Plan aus.

Du findest den Link dazu direkt über dem Plan.
Diesen kannst du am Zoobesuchstag mitnehmen.



5. Bevor du in den Zoo gehst, möchtest du bestimmt noch etwas über dein Lieblingstier erfahren.

Nun kannst du unter „Suchen“ den Namen deines Lieblingstiers eintippen. Danach klickst du auf **„suchen“**.
Was erfährst du über dein Tier?
Schreibe 2 - 3 Sätze.



6. Um zum Zoo zu gelangen, nehmen wir den Zug. Um den Fahrplan herauszufinden, tippe http://www.sbb.ch ein.

Nun öffnet sich die Fahrplan-Seite der SBB.

Schreibe deinen Wohnort neben das Feld „Von“:
Wohin fahren wir?
Schreibe den Ort neben das Feld „Nach“:
Klicke nun auf **Verbindung suchen**.

Findest du heraus, wie lange die Zugfahrt dauert?

Zusatzfrage:
Wir besammeln uns um 8 Uhr beim Bahnhof.
Wann fährt der nächste Zug?

7. Nun gehst du wieder auf die Zoo-Seite www.zoo.ch
Was möchtest du noch wissen?

Erkundige dich über einen Bereich und schreibe eine Frage dazu auf.
Deine Klassenkameradinnen und Klassenkameraden sollen die Antwort finden.

Idee aus: Straub Haaf, B. & Dörig, Th. (2007). Inform@ KG/US2. 10 Ideen rund um den Computer – ICT im Unterricht. Rorschach: Kantonaler Lehrmittelverlag St. Gallen. S. 33-36.

14	E-Mail-Kontakt mit einer anderen Klasse	Stufe ab 2. Kl.	Fach Deutsch

Ziel ist es, dass die Klasse mit einer Partnerklasse in E-Mail-Kontakt tritt, über ein Thema intensiv diskutiert und die verschiedenen Erfahrungen/Meinungen austauscht. Zugleich lernen die Schülerinnen und Schüler, wie man eine E-Mail schreibt und worauf man dabei achten sollte.

Zur Einleitung kann mit der Klasse die Frage besprochen werden, was Kommunikation ist und wie wir kommunizieren können?

Die Lehrpersonen geben nach einer ersten Runde des Vorstellens die Themen vor:

- Hobbys erklären
- Lieblings-Spiele vorstellen
- Schulweg beschreiben und mit Fotos vorstellen
- Persönliche Fragen stellen, sodass man für die Partnergruppe Steckbriefe erstellen kann
- Geräuschrätsel erfinden
- Logikrätsel mit echten Schülerfotos, z.B. Sonja trägt eine Brille, Tomas ist rechts von Markus... erstellen
- Spannendes aus dem Fach Mensch und Umwelt berichten
- Bräuche, Feste beschreiben und vergleichen (z.B. Samichlaus, Weihnachten, …)

Dazwischen sind immer wieder Reflexionsphasen einzubauen, in denen die eigenen E-Mails und die Mailantworten der Klasse vorgestellt und besprochen werden.

Falls gemeinsam an einem Produkt (z.B. einer Geschichte) gearbeitet wird, kann diese Arbeit am Schluss ausgedruckt und allenfalls sogar zu einer Broschüre gebunden werden.

Je nach Interesse können die Kontakte über Wochen aufrechterhalten werden. Das kann durch weitere Aufträge, aber auch durch persönliche Fragen geschehen.

Höhepunkt eines solchen E-Mail-Kontakts wäre es, wenn ein Treffen mit der Partnerklasse nach Abschluss oder schon während der Arbeit zustande kommen würde.

Auf der Website http://www.ictip.ch/ finden Sie eine Videodokumentation über ein **E-Mail-Projekt mit einer Partnerklasse**. In einer fünften Klasse werden E-Mails mit einer Partnerklasse aus Deutschland ausgetauscht. In der Doppellektion werden in Partnerarbeit E-Mails der Partnerklasse zum Themenbereich Nikolaus- und Weihnachtsbräuche abgerufen und ausgewertet. Unterstützt wird die Auswertung durch eine vorbereitete Arbeitsmatrix zu Gemeinsamkeiten und Unterschieden dieser Bräuche.

Suche nach Partnerschulen im Internet

Viele Schulen in aller Welt suchen E-Mail-Kontakte mit interessierten Partnerschulen sowohl für den Austausch unter den Schülerinnen und Schülern als auch unter den Lehrkräften.

Partner für entsprechende E-Mail-Tandem-Projekte können im EU-Raum u.a. über eTwinning gefunden werden. eTwinning (http://www.etwinning.de bzw. chTwinning http://chtwinning.ch-go.ch/de) ist eine europäische E-Learning-Plattform und wird vom European Schoolnet in Brüssel für 31 teilnehmende Länder Europas organisiert. Ihr Ziel ist es, die Idee europäischer Schulpartnerschaften mit Hilfe der digitalen Medien neu zu beleben. Auch Klassen aus der Schweiz können an eTwinning teilnehmen.

15	Eine Linkliste erstellen und präsentieren	Stufe 5./6. Kl.	Fach Mensch + Umwelt

Eine Linkliste erstellen

Du sollst für deine Mitschülerinnen und Mitschüler Informationen über die ***artgerechte Haltung von Wohnungskatzen*** sammeln und zur Verfügung stellen.

Erste Entscheidung: Wie willst du deine Ergebnisse präsentieren? Auch davon hängt die Art der Arbeit ab.

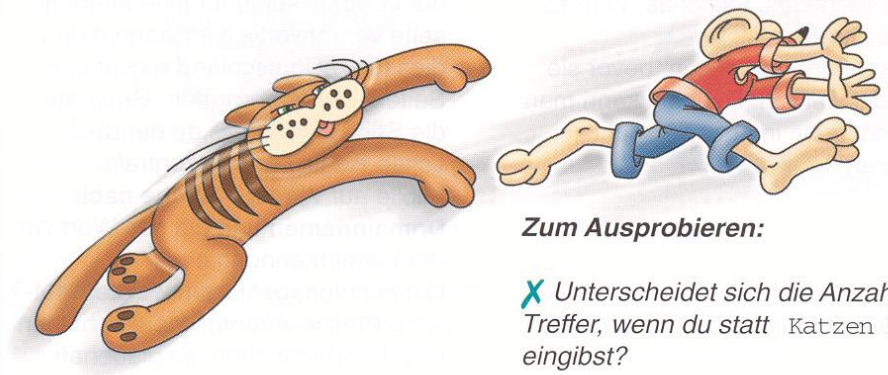
✗ *Welche Vor- und Nachteile haben die einzelnen Präsentationsmöglichkeiten? Überlege!*

Zweite Entscheidung: Mit welcher Suchmaschine arbeitest du und wie formulierst du deine Suchbegriffe?

1. Du sammelst die Informationen, druckst sie aus und gibst sie weiter.
2. Du sammelst alle ▶ Internetlinks, die dir gut erscheinen, in einer Textdatei und gibst diese Linkliste als Datei weiter.
3. Zusätzlich beschreibst du kurz den Inhalt der gefundenen Internetseiten. Man nennt das eine kommentierte Linkliste. Dazu legst du am besten eine ▶ Tabelle an.
4. Du ▶ speicherst alle Internetseiten, die dir gefallen, sodass deine Mitschülerinnen und Mitschüler auch offline einen Eindruck von den Internetseiten bekommen können.

✗ *Wie viele Treffer erzielen die folgenden Suchanfragen?*

Nr.	Suchanfrage	Treffer ca.
1	`Katzen` (weltweite Suche)	?
2	`Katzen` (in Deutsch)	?
3	`Wohnung` (weltweite Suche)	?
4	`Wohnung` (in Deutsch)	?
5	`"Artgerechte Haltung"` (in Deutsch)	?
6	`Katzen "Artgerechte Haltung" Wohnung` (in Deutsch)	?



Tipps:

- Formuliere deine Suchbegriffe möglichst genau.
- Die Suchmaschine sucht nach dem Suchbegriff genau so, wie du ihn eingibst.

Zum Ausprobieren:

✗ *Unterscheidet sich die Anzahl der Treffer, wenn du statt* `Katzen Katze` *eingibst?*

✗ *Warum wird* `Wohnung` *so viele Treffer haben?*

✗ *Warum ist* `Artgerechte Haltung` *in Anführungszeichen gesetzt?*

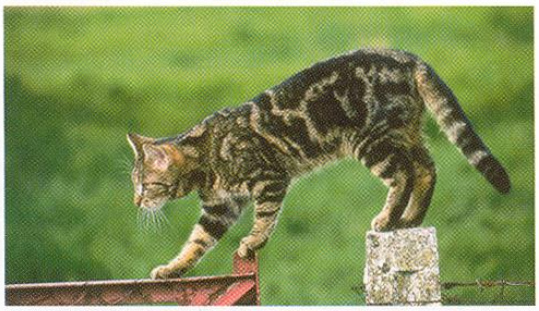
✗ *Unterscheidet die Suchmaschine zwischen Groß- und Kleinschreibung?*

Idee aus: Berndt, E-B., Kehlert, M., Lienert, K., Plieninger, M. & Reuen, S. (2004). Start IT. Band 1. Stuttgart: Ernst Klett Verlag.

Die rot geschriebenen Angaben bilden den Kopf der Linkliste.

✗ *Warum sind diese Informationen wichtig?*

✗ *Warum ist das Datum der Internet-recherche besonders wichtig?*



Wenn du im Internet surfst, kannst du interessante Materialien entdecken.

- Bilder und Fotos
- Musik, Videoausschnitte
- Texte, …

✗ *Darfst du alle diese Materialien bedenkenlos herunterladen und für deine eigenen Seiten weiterverwenden?*

✗ *Wie würdest du reagieren, wenn du ein Foto von dir plötzlich auf einer fremden Internetseite finden würdest?*

✗ *Gibt es einen rechtlichen Unterschied, wenn du dieses Material nur für dich verwendest oder für andere zum Download ins Internet stellst?*

Idee aus: Berndt, E-B., Kehlert, M., Lienert, K., Plieninger, M. & Reuen, S. (2004). Start IT. Band 1. Stuttgart: Ernst Klett Verlag.

16	Informationsquellen vergleichen	Stufe 5.-6. Kl.	Fach M+U oder Deutsch

Die Schülerinnen und Schüler sollen verschiedene Informationsmittel kennen lernen und miteinander vergleichen. Dabei können verschiedene Suchstrategien kritisch hinterfragen, Vor- und Nachteile eruieren, um künftig je nach Thema das geeignetste Informationsmittel zu wählen

Auftrag:

Suche in Büchern und im Internet Informationen über den *Hirsch* und löse die folgenden Aufgaben:

- Bilder ausdrucken oder kopieren und einkleben, Arbeitsblatt (AB) von Hand ausfüllen.
- Im Internet nach Bildern suchen, die Bilder direkt am Computer ins AB einfügen, das AB ausdrucken und von Hand fertig stellen.
- Bilder am Computer einfügen, Bild im Buch fotografieren oder einscannen…
- AB nur am Computer bearbeiten (Bilder, Text einfügen…).
- Vergleicht die Ergebnisse. Mit welchem Informationsmittel kommt man am besten zur gewünschten Information? Bei welchen Fragen trifft das evtl. nicht zu? Wie gehst du in Zukunft bei der Informationsbeschaffung vor?

Informationsbeschaffung: **Hirsch**		
Medium:	Buch	Internet
Bild:		
Grösse:		
Gewicht:		
Lebensraum:		
Brunftschrei:		

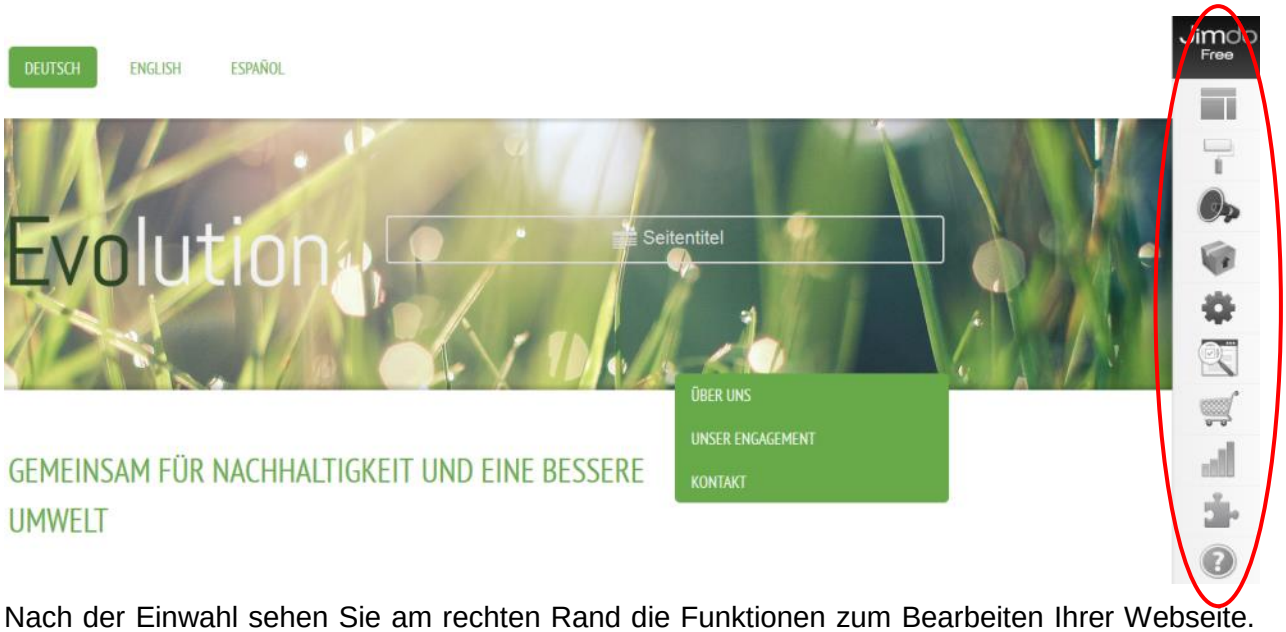
Welches Medium ist das Schnellste, bietet die besten Informationen?		
Bild:		
Informationen:		
Brunftschrei:		

17	Internetauftritt einfach gemacht mit Jimdo	Stufe ab 4. Kl.	Fach in allen Fächern

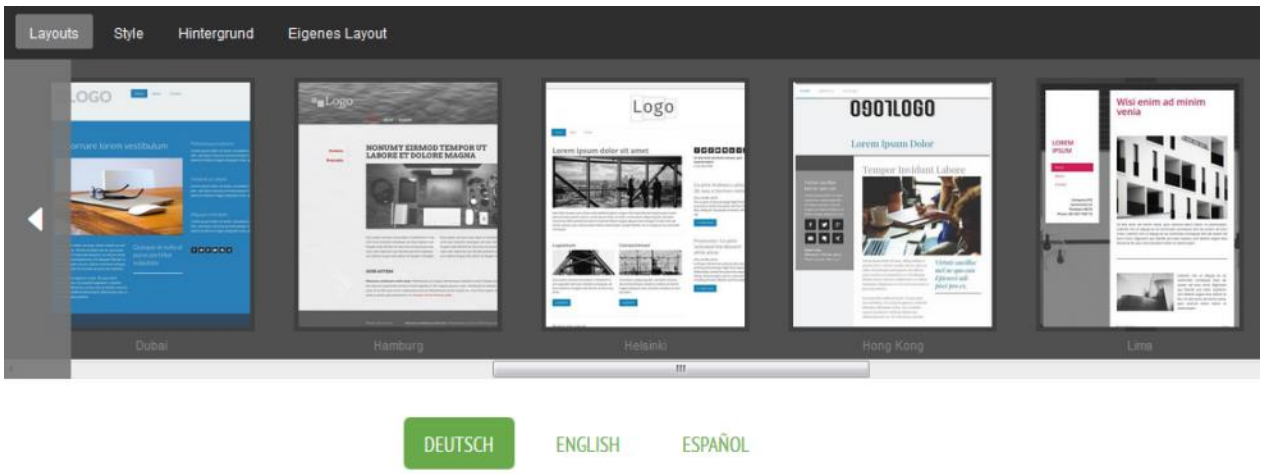
Eine eigene Webseite schnell zu erstellen, ist heute kinderleicht. Dank dem Gratistool „Jimdo“ ist es selbst ohne Programmierkenntnisse möglich, innert kurzer Zeit einen Webauftritt aufzubauen. Sie erhalten in der kostenlosen Basisvariante 500 MB Webspeicherplatz, was für eine einfache Seite mehr als genug ist.

Vorgehen

Geben Sie unter http://de.jimdo.com den gewünschten Benutzernamen und Ihre E-Mail-Adresse ein. Der gewählte Benutzername wird automatisch Bestandteil Ihrer Webseitenadresse sein. Bereits nach wenigen Minuten erhalten Sie eine Mail mit dem Zugangspasswort. Geben Sie nun Ihre URL (http://benutzername.jimdo.com) in die Adresszeile des Browsers ein. Sobald die Seite geladen wurde, klicken Sie unten rechts auf Login und tippen das erhaltene Passwort ein.



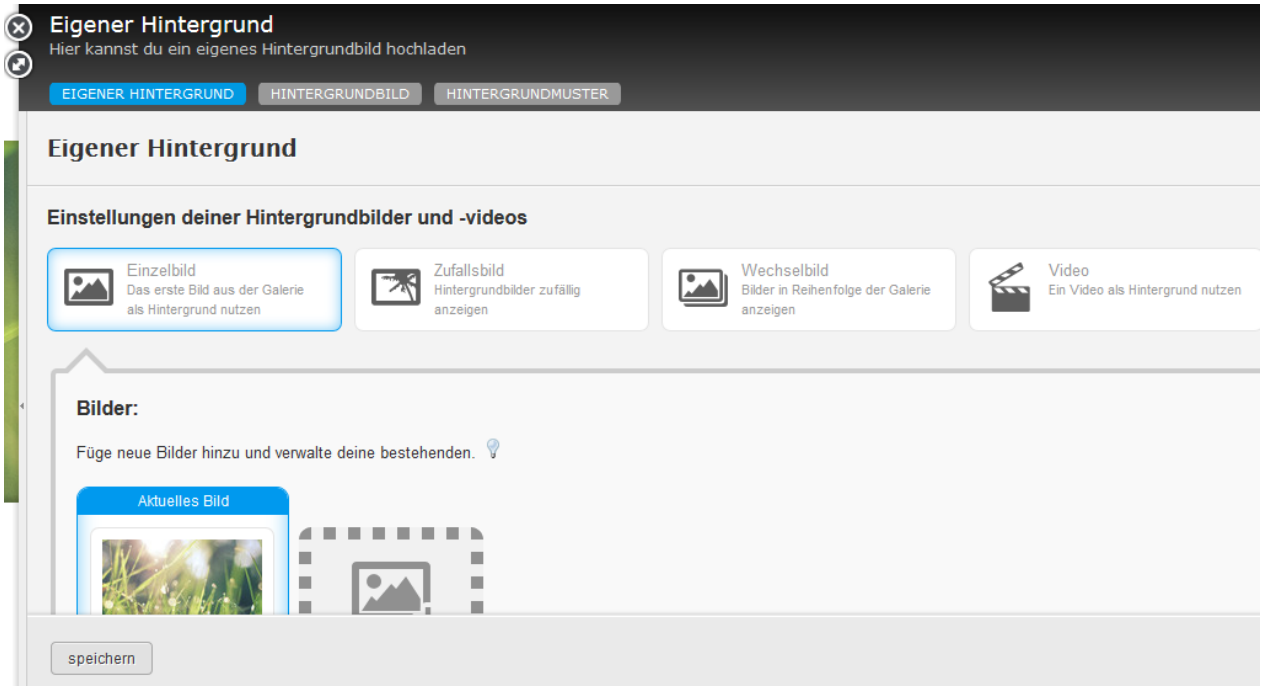
Nach der Einwahl sehen Sie am rechten Rand die Funktionen zum Bearbeiten Ihrer Webseite. Klicken Sie zuerst auf **Designs** und wählen Sie ein **Layout**, um die Struktur der Seite zu bestimmen. Jimdo schlägt Ihnen eine ganze Reihe vorgefertigter Layouts vor. Wenn Ihnen eines gefällt, klicken Sie es an. Sofort sehen Sie die Umsetzung. Jimdo fragt Sie jedes Mal, ob Ihnen das ausgewählte Layout gefällt und ob Sie es übernehmen möchten. Um ein anderes Design auszuwählen, klicken Sie auf ändern. Möchten Sie zum alten Layout zurückkehren, wählen Sie Nein. Gefällt Ihnen ein Vorschlag, bestätigen Sie mit Ja.



Im Menüpunkt **Einstellungen** definieren Sie passwort-geschützte Bereiche oder aktivieren den Versand eines eigenen E-Mail-Newsletters.

Hauptseite anpassen

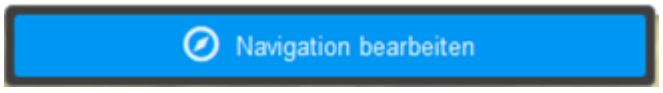
Als Nächstes bearbeiten Sie am besten den Haupttitel und den sogenannten Header, den Kopf der Webseite. Klicken Sie dazu auf „Style“ und wählen „Hintergrund“. Sofort öffnet sich ein Menü, in dem Sie ein neues Bild auswählen können. Hier können Sie auch ein eigenes Bild hochladen. Mit jedem guten Bildbearbeitungsprogramm lassen sich Fotos auf die richtige Grösse zuschneiden.

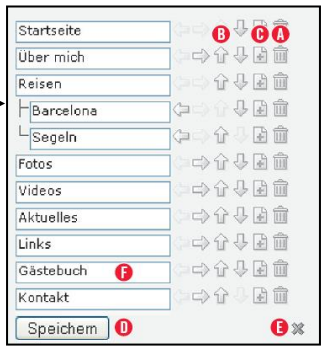


Den Titel können Sie ebenfalls beliebig anpassen: Schrift, Schriftgrösse, Farbe, Ausrichtung, usw. und natürlich auch beliebig platzieren.

Navigationsmenü bearbeiten

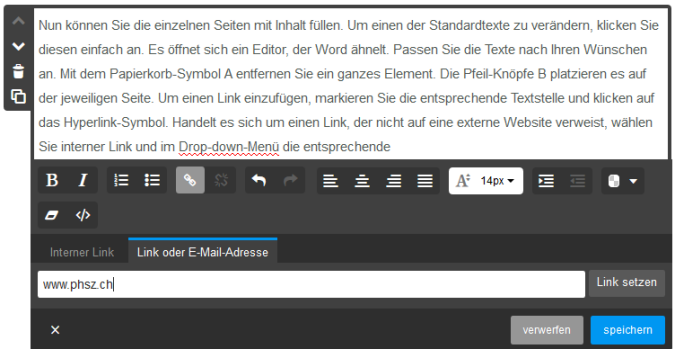
Wenn Sie mit der Maus über das Navigationsmenü fahren, blendet sich automatisch die Option Navigation bearbeiten ein.





Klicken Sie darauf, öffnet sich ein neues Fenster.
Mit dem Papierkorb-Symbol A löschen Sie Seiten. Mit den Pfeil-Symbolen B definieren Sie die gewünschte Reihenfolge innerhalb der Navigation. Um eine zusätzliche Seite zu erstellen, klicken Sie auf das Plus-Symbol C. Zum Schluss wählen Sie Speichern D und klappen das Bearbeitungsfenster mittels Klick auf das Kreuz-Symbol zu.

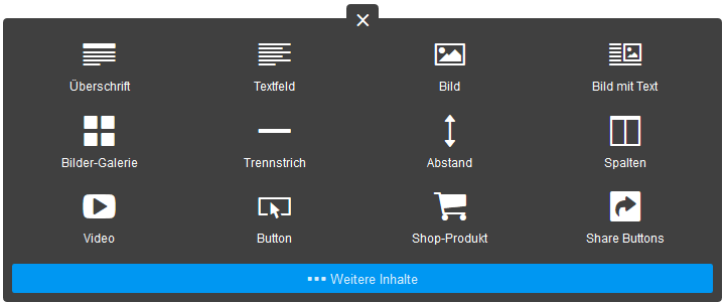
Inhalt



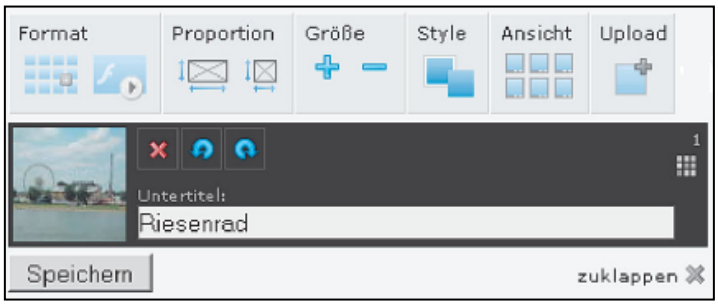
Nun können Sie die einzelnen Seiten mit Inhalt füllen. Um einen der Standardtexte zu verändern, klicken Sie diesen einfach an. Es öffnet sich ein Editor. Passen Sie die Texte nach Ihren Wünschen an. Mit dem Papierkorb-Symbol entfernen Sie ein ganzes Element. Die Pfeil-Knöpfe platzieren es auf der jeweiligen Seite. Um einen Link einzufügen, markieren Sie die entsprechende Textstelle und klicken auf das Hyperlink-Symbol. Handelt es sich um einen Link, der nicht auf eine externe Website verweist, wählen Sie interner Link und im Drop-down-Menü die entsprechende Seite aus. Möchten Sie auf eine externe Seite verweisen, wählen Sie „Link oder E-Mail Adresse“ an und tippen den entsprechenden Link ein.

Elemente einfügen

Nachdem Sie auf jeder Seite die Standardtexte bearbeitet haben, möchten Sie vielleicht noch Bilder, eine Fotogalerie oder ein Video einbinden. Dazu fahren Sie mit der Maus über ein beliebiges Textelement und klicken auf „Inhalt hinzufügen“.



Es öffnet sich ein Fenster. Um etwa eine Galerie hinzuzufügen, klicken Sie auf Bilder-Galerie, wählen per Durchsuchen die gewünschten Fotos aus und bestätigen mit Upload. Achten Sie darauf, dass die Bilder höchstens 100 KB gross sind. Dies reicht für eine gute Darstellung im Web völlig aus.



Sobald alle Fotos angezeigt werden, ist der Upload abgeschlossen. Sie können jetzt jedem Bild einen passenden Untertitel geben und das Aussehen der Galerie bestimmen. Probieren Sie die einzelnen Möglichkeiten aus, bis Ihnen eine Darstellung gefällt. Andere Elemente lassen sich genauso einfach in die Seite integrieren wie eine Bildergalerie. Sind Sie mit der Gestaltung der Website fertig, klicken Sie unten rechts auf Logout. Jetzt ist Ihre Website für jedermann unter www.*benutzername*.jimdo.com abrufbar.

Nachteile

Die Nachteile des Gratistools sind, dass Ihre Internetadresse automatisch den Namen des Anbieters enthält (www.IhrName.jimdo.com) und dass Werbung von Jimdo erscheint. Wer nicht möchte, dass auf der Homepage Werbung eingeblendet wird, kann für 9.- Fr. pro Monat zu JimdoPro wechseln. Darin inbegriffen sind eine eigene Domain (z.B. www.IhrName.ch), eine eigene E-Mail-Adresse und fünf Gigabyte Webspeicherplatz. Mehr unter http://de.jimdo.com/preise.

Alternativ zu Jimdo bietet auch **Weebly** (http://www.weebly.com) die Möglichkeit, eine eigene Website zusammenzustellen. Eine erste Anleitung findet man unter http://www.websitetooltester.com/testberichte/weebly-test/weebly-seite-anmelden-und-domain-wahlen.

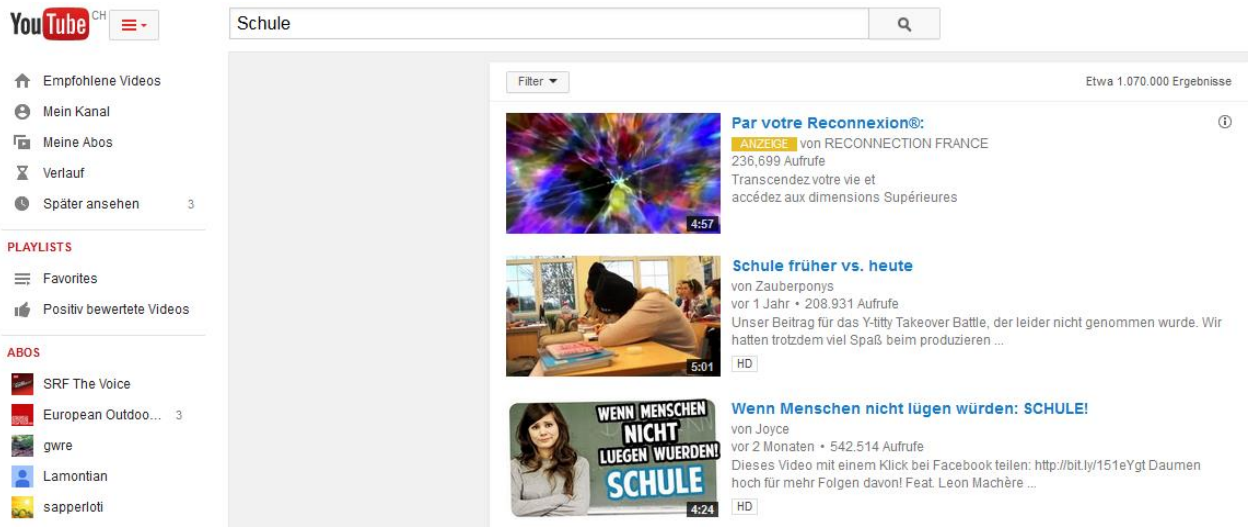
18	YouTube im Unterricht	Stufe 1.-9. Kl.	Fach (fast alles)

YouTube ist eine Videoplattform (von Google), die es ermöglicht, Videos kostenlos in verschiedenen Formaten anzuschauen, zu bewerten oder auch selbst hochzuladen. Die Videos reichen in ihrer Qualität von normaler Qualität bis hin zu HD-Qualität.

Das Schulfernsehen MySchool von SRF hat zum 10 jährigen Jubiläum von YouTube ein 12minütiges Video hergestellt: How to learn with YouTube – Lernen mit Video

YouTube kann auch im Unterricht sinnvoll eingesetzt werden: Wer Antworten sucht, findet diese oft auf YouTube. Das Videoportal ist nicht nur ein Spasskanal, sondern auch eine gigantische Wissensplattform.

http://www.srf.ch/sendungen/myschool/how-to-learn-with-youtube-lernen-mit-video



Ob professionell oder amateurhaft, ob als Kurzanleitung, Tutorial oder Vorlesung für Studierende – Lernen via YouTube ist gefragt.

Doch wie erfolgsversprechend ist diese Form des Lernens tatsächlich und welche Nachteile hat sie? Die Gymnasialklasse aus Zug machte die Probe aufs Exempel und produzierte eigene Lernvideos zum aktuellen Schulstoff. Die Videos findet man auf ihrem YouTube-Kanal https://www.youtube.com/channel/UCibFsd6kd2ImfeyNtUU0DkQ

Sehr empfehlenswert ist das Dossier „YouTube im Unterricht“ von Beat Küng, das durch die Plattform führt und alles aufzeigt vom Erstellen eines Nutzerkontos bis zu den online-Bearbeitungsmöglichkeiten. Viele Unterrichtsideen mit Beispielen sollen zu kreativem Produzieren mit Kindern und Jugendlichen anregen.

http://www.digitalpro.ch/index.php/materialien-und-anleitungen/1-youtube-im-unterricht

http://www.digitalpro.ch/images/Materialien_und_Anleitungen/YouTube/Youtube_im_Unterricht_2015_8.pdf

Im PC-Tipp finden Sie 10 Tipps, wie Sie YouTube perfekt nutzen können
http://www.pctipp.ch/news/web-dienste/artikel/youtube-10-tipps-fuer-ihren-video-alltag-82036/

19	Videos anschauen im Internet	Stufe ab 4. Kl.	Fach (fast) alle

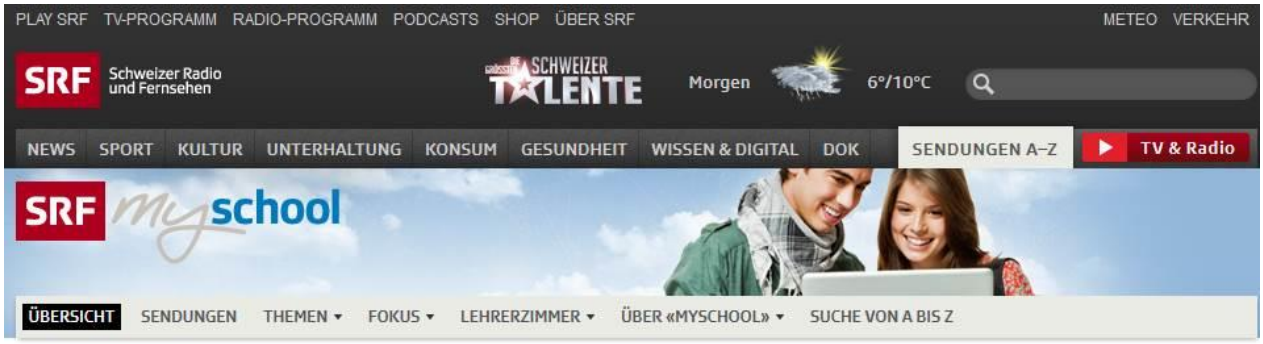
Dank Computern mit schnellem Internetanschluss können Videofilme heute im Unterricht auch gezielt im Rahmen von Gruppen- oder Partneraufgaben eingesetzt werden. Immer mehr Fernsehsender und Videoportale ermöglichen es, ihre Sendungen mit der Streaming-Technologie jederzeit anschauen zu können.

Schweizer Schulfernsehen (SFR MySchool) www.srf.ch/sendungen/myschool

„SF mySchool“ heisst das multimediale Angebot des Schweizer Fernsehens für Schweizer Schulen. Zusätzlich zu aufgezeichneten und kommentierten Schulfunksendungen finden Sie hier Unterrichtsideen, Arbeitsblätter, thematische Dossiers und didaktische Tipps für den Unterricht. Ein Teil der Sendungen sind auch direkt im Web abspielbar.

Empfehlenswert ist auch der Newsletter, der Sie jeden Freitag über die aktuellen Sendungen, ausgewähltes Unterrichtsmaterial und sendungsbezogene News zu «SRF mySchool» informiert. Anmeldung über http://www.srf.ch/sendungen/myschool/anmeldung-fuer-den-myschool-newsletter

Antworten auf häufige Fragen finden Sie unter http://www.srf.ch/sendungen/myschool/faq



Schweizer Fernsehen

SRF bietet auch Eigenproduktionen zum Anschauen (per Streaming) an unter http://www.srf.ch/play/tv/sendungen

Sendungen der öffentlich-rechtlichen Sender

Wollen Sie Filme, die im Internet in den Mediatheken der öffentlich-rechtlichen Sendern (3Sat, ARD, ARTE, ORF, SRF, ZDF u.v.m.) angeboten werden, auf Ihren Computer herunterladen, um auch offline den Schülerinnen und Schülern abspielen zu können, hilft Ihnen das Programm „MediathekView“, das Sie kostenlos downloaden können:

http://sourceforge.net/projects/zdfmediathk .

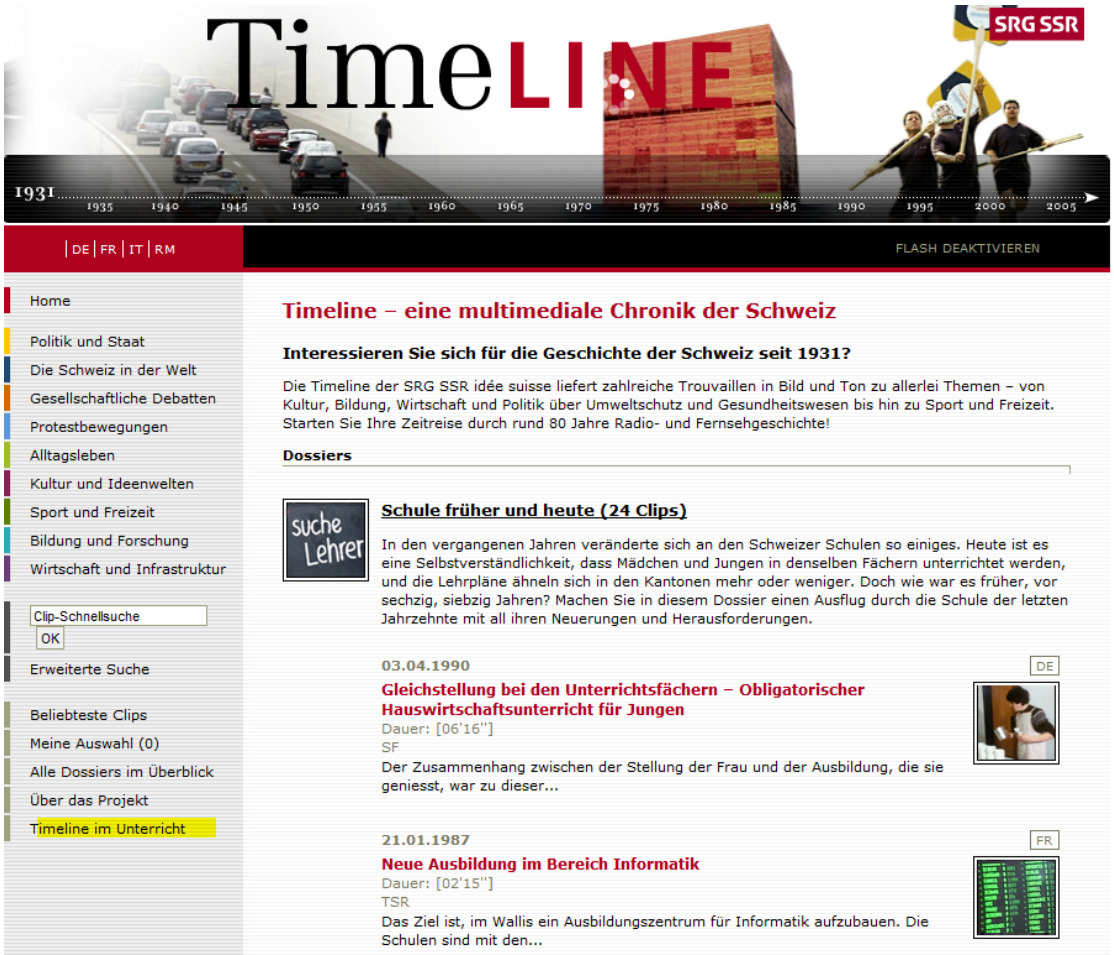
Das Programm lädt Beiträge daraus herunter oder spielt diese ab (mit VLC Media Player oder mit einem Programm eigener Wahl). Es können auch Sendereihen/Serien abonniert werden.

ZDF-Mediathek: http://www.zdf.de/ZDFmediathek#/hauptnavigation/startseite

TimeLine

Idee Suisse bietet unter http://www.ideesuisse.ch einen multimedialen Fundus an Filmen für den Unterricht. Die SRG SSR hat viele historische Sendungen des Schweizer Radios und Fernsehens öffentlich zugänglich gemacht (seit 1931), die sich zur Veranschaulichung bei geschichtlichen Themen eignen (wenngleich eher für die Sekundarstufe I).

Unter „Timeline im Unterricht“ wird auch didaktisches Zusatzmaterial angeboten.



20	Empfehlungen zum Datenschutz	Stufe Lehrperson	Fach -

Was müssen Sie zum Schutz der Persönlichkeitsrechte beachten, wenn Sie Informationen aus der Schule im Internet publizieren?

Datenschutz ist **Schutz der Persönlichkeitsrechte**. Alle Menschen haben einen Anspruch auf den Schutz ihrer Privatsphäre. Das Datenschutzgesetz nimmt deshalb auch die Schule in die Pflicht für den Schutz der Persönlichkeitsrechte, wenn sie ihre Schülerinnen und Schüler mit den neuen Medien vertraut machen will. Die Schule hat die ihr anvertrauten Menschen zu schützen - auch vor den neuen Gefahren, die mit der Einführung neuer Medien entstehen.

Folgende Empfehlungen müssen Webmaster von Schulen beim Aufschalten von Informationen auf ihre Schulwebsites beachten:

1. Keine Einschränkungen für die Bekanntgabe nichtpersonenbezogener Daten

Informationen ohne Personenbezug, z.B. Terminlisten, Informationen über die Schule, Ordnungen, Terminkalender, Adressen schulnaher Institutionen und Ähnliches sind unter datenschutzrechtlichem Blickwinkel selbstverständlich unproblematisch.

2. Angaben über die Schülerinnen und Schüler

- Ohne ausdrückliche vorgängige und freiwillige Zustimmung der mündigen Schülerinnen und Schüler bzw. der Erziehungsberechtigten sollen keine personenbezogenen Angaben über Schülerinnen und Schüler bekanntgegeben werden. Es wird empfohlen, höchstens Klassenlisten mit Vorname und allenfalls erstem Buchstaben des Namens, aber ohne weitere Angaben (keine private Adresse, Telefonnummer, E-Mail-Adresse, Foto usw.) zu veröffentlichen.
- Sollen Fotos der Schülerinnen und Schüler (z.B. des ganzen Schulhauses oder der Klassen) veröffentlicht werden, dann soll dies ohne identifizierende Namensnennung („Hintere Reihe v.l.n.r. ...“) geschehen. Selbst in einem solchen Fall ist allerdings ein allfälliger Widerspruch der Berechtigten gegen die Veröffentlichung zu beachten.
- Es ist darauf zu achten, dass nicht über „sprechende“ Foto-Dateinamen (petermuster.jpg) oder E-Mail-Adressen (vorname.name@provider.ch) die weggelassenen Namen doch wieder bekannt werden.
- Wir raten aber – mindestens für Schulen unterhalb der Sekundarstufe II – davon ab, Fotos mit voller Namensnennung und weiteren Angaben (z.B. Adresse, Telefonnummer) ins Internet zu stellen, selbst wenn die Zustimmung der Berechtigten vorliegt. Können Kinder direkt mit dem Namen angesprochen werden, kann diese scheinbare Vertrautheit zum gefährlichen Abbau von Vorsicht führen.

3. Angaben über Lehrpersonen (inkl. Schulleitung)

Ohne ausdrückliche vorgängige und freiwillige Zustimmung der Betroffenen sollen keine – über die Nennung von Name, Vorname und Funktion hinausgehenden – personenbezogenen Angaben über Lehrpersonen bekannt gegeben werden, also keine Privatadresse, kein Wohnort, keine Privattelefonnummer, keine Privat-E-Mail-Adresse, kein Foto usw.

4. Einsatz von WebCams

Weil bei der Aufnahme durch WebCams die ausdrückliche Zustimmung der aufgenommenen Personen praktisch nicht eingeholt werden kann, empfehlen wir den Verzicht auf den Einsatz solcher Kameras. Sollen sie trotzdem eingesetzt werden, so muss gewährleistet werden, dass die durch die Kamera erfassten und im Internet wiedergegebenen Personen nicht bestimmbar sind. Der Einsatz ist so zu gestalten, dass aufgrund der Aufnahmen – auch bei Nachbearbeitung mit Bildbearbeitungstools – keine Personen bestimmbar sind (Standort der Kamera, Bildausschnitt, Brennweite des Objektivs, Rasterung der Bilder, keine Zoom-Möglichkeit, usw.). Ausserdem dürfen die übertragenen Bilder nicht aufgezeichnet werden.

Mehr unter http://www.kdsb.ch/xml_1/internet/de/application/d102/d127/f334.cfm
(Datenschutz-Seite Kt. Schwyz mit Infos für Schulen) mit „Merkblatt – Datenschutz an Schulen“.

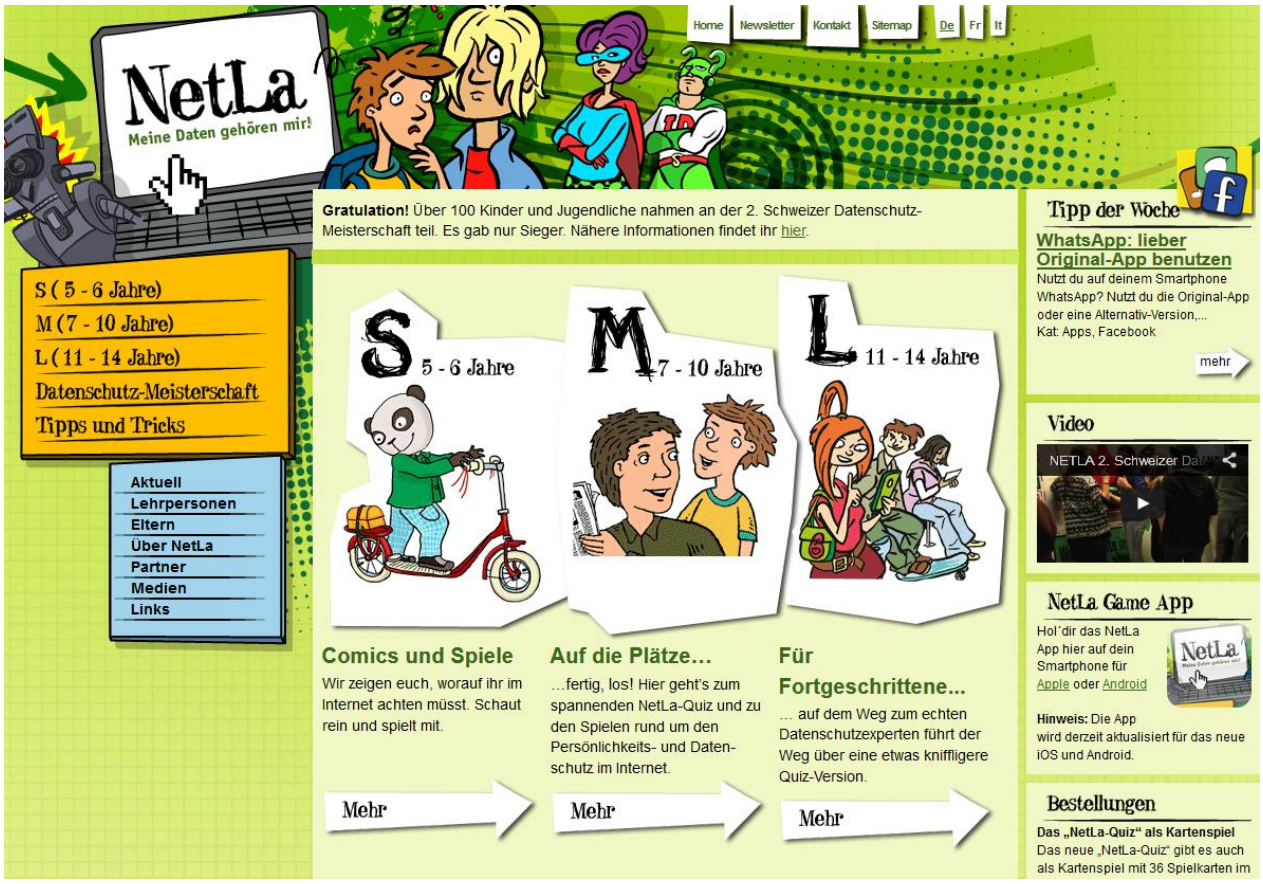
Auch die SFIB hat Datenschutzempfehlungen herausgeben.
http://sfib.educa.ch/sites/default/files/20121019/sfib-empfehlung_datenschutz.pdf

Sehr umfassend sind die Informationen des Eidgenössischen Datenschutz- und Öffentlichkeitsbeauftragten (EDÖB) rund um Internet und Computer unter
http://www.edoeb.admin.ch/datenschutz/00683/index.html?lang=de

21	Internetsicherheit	Stufe ab 3. Kl.	Fach Medienbildung

NetLa.ch - Meine Daten gehören mir

Die Kampagne sensibilisiert Jugendliche von 5 -14 Jahren für einen bewussteren Umgang mit persönlichen Daten. Kernstück der Kampagne ist die Internet-Plattform http://www.netla.ch



Zudem gibt es wertvolle Tipps und Unterrichtseinheiten für Lehrpersonen.

Schweizerische Kriminalprävention Safersurfing

Die Schweizerische Kriminalprävention gibt auf ihrer neuen Website Eltern, Lehrpersonen und Jugendlichen Tipps und Hilfestellungen zu Themen rund um die Sicherheit im Internet, wie beispielsweise Saferchatten, Sicherheit in sozialen Netzwerken, Kinderpornographie und Internetbetrug,
vgl. http://www.safersurfing.ch/10/de-/1internet/100index.php

Educaguide zu Cyberbullying

Cyberbullying ist leider immer noch in aller Munde. Bund, Kantone und Institutionen arbeiten zusammen, um Erklärungen, Präventionsmassnahmen und Hilfskonzepte zu finden. Dieser Link http://unterricht.educa.ch/de/cyberbullying-9 gibt einen Überblick über Websites mit Unterrichtsmaterial, Informationen und Adressen.

Schau genau!

Präventionskampagne der Stadt Zürich: http://www.schaugenau.ch/de/home

Pro Juventute www.projuventute.ch

Pro Juventute will in einer neuen Kampagne Eltern dafür sensibilisieren, dass ihre Kinder im Internet „schnell an der falschen Adresse landen“. Laut Pro Juventute fehlte den Eltern häufig das Bewusstsein, dass Kinder Aufklärung zu den Gefahren im Internet bräuchten.

Pro Juventute stellt hierfür interessante Informationen, insbesondere auch Merkblätter für Eltern, für Lehrpersonen und für Kinder/Jugendliche zur Verfügung, auf die auch im Rahmen von Elterninformationen / Elternabenden hingewiesen werden kann.

http://www.projuventute.ch/index.php?id=2460&L=0

Sexualaufklärung, Sexting, Cybermobbing, Umgang mit „Neuen Medien“ (Ungeeignete Inhalte, Persönlichkeitsschutz, Onlinesucht, Hilfreiche Haltung), usw.

Bereits früher hat Pro Juventute eine Werbekampagne zum Thema Sexting lanciert. Mit Plakaten und einem Werbespot wurde auf die Gefahren des Sexting hingewiesen.

Mehr unter http://www.projuventute.ch/sexting/landingpage.html

Swisscoms Medienstark

Swisscom hat eine Website aufgeschaltet http://www.swisscom.ch/de/medienstark.html, die sich an Eltern wendet. Hier erfahren Eltern, wie andere Familien mit Smartphones, heiklen Internetinhalten und Games umgehen.

Sie erhalten konkrete Tipps, wie sie das Zusammenleben mit digitalen Medien gemeinsam besser meistern können.

Themen sind: Games (klare Regeln), Privatsphäre, Heikle Inhalte und Tipps, wie Eltern ihre Kinder in der weite Online-Welt begleiten können.

Aber auch Cybermobbing wird thematisiert:
http://www.swisscom.ch/de/medienstark/cybermobbing-faengt-meist-harmlos-an.html

Sicherlich hat es auch einige Inhalte (pdfs mit Fragen, Videos) darunter, die im Unterricht sinnvoll eingesetzt werden könnten.

„Medienkompetenz im Schulalltag“

Das nationale Programm „Jugend und Medien“ stellt die Broschüre „Medienkompetenz im Schulalltag“ zur Verfügung. Der Ratgeber beantwortet die wichtigsten Fragen, die sich Schulen im Zusammenhang mit dem Thema digitale Medien in Schule und Unterricht stellen, vgl. http://www.jugendundmedien.ch/fileadmin/user_upload/Chancen_und_Gefahren/Broschu%CC%88re_Medienkompetenz_im_Schulalltag_2014.pdf

Die Broschüre kann auch in gedruckter Form kostenlos über das Formular auf www.jugendundmedien.ch/de/bestellung-publikationen.html bestellt werden.

„Netizen“

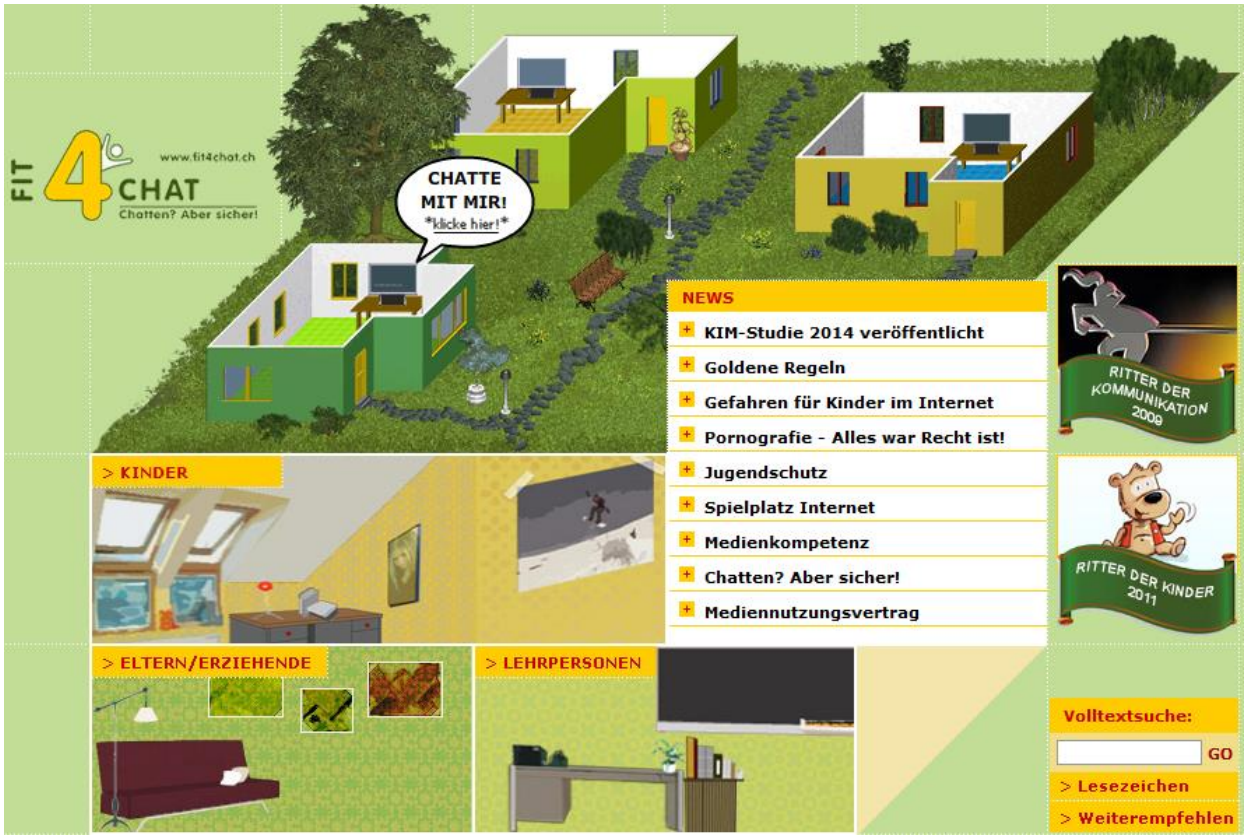
Verschiedene Fachstellen (OW, NW und Winterthur) haben zusammen eine aktuelle Broschüre „Netizen“ ausgearbeitet, die sich an Lehrpersonen richtet und Hintergrundinformationen, Anregungen und Ideen zum Thema «Umgang mit digitalen Medien», bietet.

Das Dossier ist in folgende vier Bereiche gegliedert:
1. Dabei sein ist wichtig…
2. Regeln braucht es trotzdem…
3. Wie ich mich vor Gefahren schütze…
4. Hier hört der Spass auf…

Zu jedem Thema gibt es zuerst einen Überblick und einige ausgewählte Tipps. Weiter sind jedem Thema Quick-Links mit Hintergrundinformationen, sowie verschiedene, überprüfte Unterrichtsangebote zugeordnet. Downloadbar unter http://netizen.winterthur.ch/index.php?id=9753

Fit4Chat

Sicher Chatten im Internet: Ein Angebot der Luzerner Kantonspolizei mit zahlreichen Partnern für Kinder und Jugendliche zum richtigen Umgang im Chat. http://www.fit4chat.ch



Geschichten aus dem Internet, die man selber nicht erleben möchte

Mit den Comic-Geschichten möchten wir möglichst vielen Menschen in der Schweiz die Gelegenheit geben, über ihre eigenen Erfahrungen mit dem Internet nachzudenken, diese zu diskutieren und ihr Wissen weiter auszubauen. Unser gemeinsames Ziel ist es, die Sicherheit und das Vertrauen der Bevölkerung im Umgang mit den Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) zu stärken. http://geschichtenausdeminternet.ch

Klick safe.de - Knowhow für junge User

Seit 2004 setzt klicksafe in Deutschland den Auftrag der Europäischen Kommission um, Internetnutzern die kompetente und kritische Nutzung von Internet und Neuen Medien zu vermitteln und ein Bewusstsein für problematische Bereiche dieser Angebote zu schaffen.
Es werden viele Unterlagen (gratis) zur Verfügung gestellt (auch als pdf downloadbar).
https://www.klicksafe.de/service/materialien/materialien-zum-bestellen/index.html

Handreichungen mit unterschiedlichen Medienthemen http://www.klicksafe.de/materialien/

- Datenschutz
- Chat
- Handy
- Web 2.0
- Soziale Netzwerke
- Cybermobbing
- Computerspiele
- Problematische Inhalte
- Einkaufen im Netz
- Urheberrecht

Zusatzmodule:

- Zusatzmodul 1: Was tun bei Cyber-Mobbing?
- Zusatzmodul 2: Social Communities - Ein Leben im Verzeichnis
- Zusatzmodul 3: Ich bin öffentlich ganz privat - Datenschutz und Persönlichkeitsrechte im Web
- Zusatzmodul 4: Nicht ohne mein Handy. Cooles Handy - hohe Rechnung?
- Zusatzmodul 5: Let´s talk about Porno! Jugendsexualität, Internet und Pornographie
- Chatten ohne Risiko?

Ins-netz-gehen.de: Wann ist's zuviel?

Diese Website versucht pragmatisch aufzuzeigen, wann die Nutzung von Internet und Computerspielen problematisch wird.

Erfrischend daran ist, dass die Seite mehrheitlich auf den moralischen Zeigefinger verzichtet und neue Medien als durchaus sinnvolle Freizeitbeschäftigung akzeptiert. Sie orientiert sich am Grundsatz von Paracelsus: "Dosis sola venenum facit" – allein die Menge macht das Gift.

http://www.ins-netz-gehen.de

Insafe: Digitale Welt der Kinder

Insafe bietet eine Lerneinheit zum Thema „Digitale Welt der Kinder: Mit wem sprechen Ihre Kinder?“ an. Ein Film erklärt Eltern, wie sie ihren Kindern helfen können, sich im Internet und in sozialen Netzwerken zu schützen. Mit den Begleitbroschüren ist er geeignet für Elternabende zu diesem Thema. http://www.saferinternet.org/digitaluniverse/germany

Netzdurchblick.de

Die Website bietet Tipps und Hilfen für Jugendlichen in verschiedenen Bereichen des digitalen Lebens: Gefahren im Internet und für den Computer, Abzockfallen, Datenschutz und Urheberrechte sowie soziale Netzwerke. Das Angebot „Kreativ” hebt sich positiv von ähnlichen Websites ab: Die Jugendlichen werden angeleitet, selber mit Medien zu arbeiten, zum Beispiel mit einem eigenen Blog. http://www.netzdurchblick.de

„Du denkst, du bist Profi in Sachen Internet? Du tappst in keine Abofallen? Phishing ist keine Angelsimulation? Dann wirst du bestimmt alle Punkte abräumen beim Netzdurchblick-Quiz!“

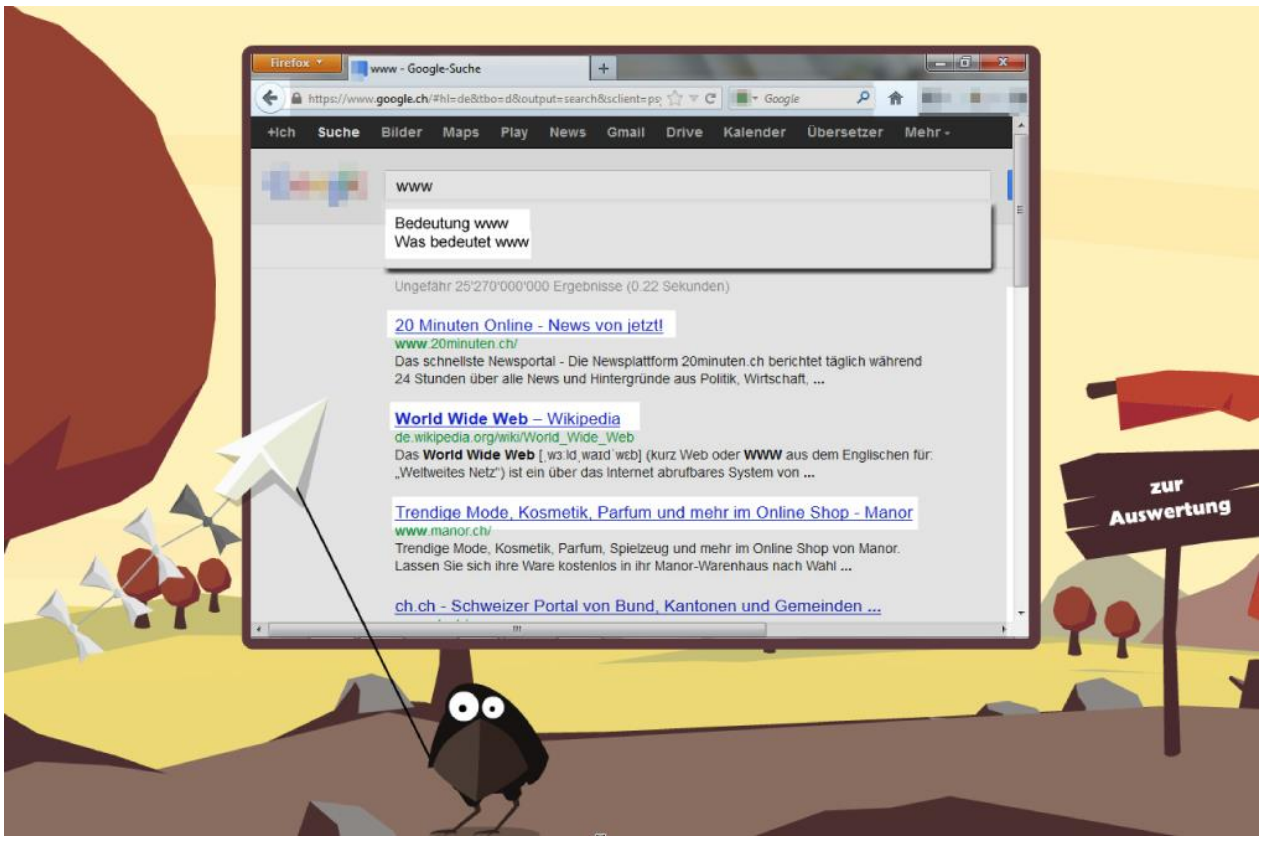
Sheeplive http://www.sheeplive.eu

Die Zeichentrickfilme zu versch. Problemkreisen rund ums Internet sind witzig gemacht und könnten für den Einstieg in diese Thematik geeignet sein, mit Quiz, Spielen, Downloads u.v.m.
Es geht z.B. um folgende Themen:

- Oben ohne Pelz (Veröffentlichen von Nacktfotos oder Videos)
- Tanz nicht mit dem Wolf (Missbrauch mit Fotos und Videos)
- Weisse Schafe (Diskriminierung und Rassismus im Internet)

22	Medienkompetenzförderung mit dem Lernspiel AWWWARE	Stufe 5./6. Kl.	Fach Deutsch, M+U

Eine weitere Möglichkeit zur Förderung der kritischen Medienkompetenz ist der Einsatz des webbasierten Lernspiels AWWWARE (http://www.awwware.ch). Das Spiel richtet sich an Kinder zwischen zehn und zwölf Jahren und soll die Lehrpersonen dabei unterstützen, die Kinder für mögliche Gefahren und Probleme im Internet zu sensibilisieren. Als Lernziel wird insbesondere die bessere Unterscheidung zwischen problematischen, irrelevanten und glaubwürdigen, potenziell zielführenden Internetseiten angestrebt.



Spielgeschehen

Die Kinder steuern mit einer Spielfigur über eine Schnur einen Drachen, der als Mauszeiger dient. Sie bewegen sich so durchs Internet und versuchen problematische Webseiten zu vermeiden und positive zu erkennen und zu markieren. Auf diese Weise sammeln sie Punkte. Als Spielfläche dienen Screenshots von verschiedenen Internetseiten. Dies verleiht dem Spiel einen hohen Realitätsgrad. Potenziell jugendgefährdende Inhalte werden durch eine grafische Editierung vermieden. Am Ende des Spiels erhalten die Kinder über eine grafische Auswertung Rückmeldung über ihr Surfverhalten. Diese zeigt, wie oft sich der Drache in potenziell problematischen und wie oft in positiven Bereichen aufgehalten hat. Das Spiel bietet einen Gesprächs- und Reflexionsanlass, um mit den Schülerinnen und Schülern mögliche Suchstrategien und Gefahren im Internet zu diskutieren.

Vorteile

Der Vorteil von Computerspielen ist deren Potenzial für ein möglichst motiviertes, aktives, selbstreguliertes, problemorientiertes und realitätsnahes Lernen. Gleichzeitig findet das Lernen in einer geschützten Spielumgebung statt.

Mögliches Einsatzszenario

Ein möglicher Einsatz des Computerspiels AWWWARE könnte folgende Schritte beinhalten:

1. Das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler zum Internet und Informationsrecherche aktivieren.
2. Einführung und Erklärung des Lernspiels AWWWARE.
   Aufzeigen der konkreten Aufgabestellung des Spiels.
3. Spielen des Lernspieles AWWWARE.
4. Reflexion zur Recherche mit dem Online-Spiel AWWWARE.

Die Lehrperson bespricht mit den Schülerinnen und Schülern deren Suchvorgehen beim Spiel. Sie vermittelt ihnen Suchtipps für erfolgreiches Recherchieren sowie Merkmale von guten Webseiten. Diese Anschlusskommunikation ist für einen gewinnbringenden Einsatz des Spiels im Unterricht zentral.

Levels

Das Spiel ist gratis verfügbar unter:

http://www.awwware.ch

Level Waldbrand:

Aufgabe: Was sind die wichtigsten Ursachen von Waldbränden in der Schweiz?

Passwort: waldbrand

Level Unfall:

Aufgabe: Was sind die häufigsten Ursachen von Verkehrsunfällen?

Passwort: unfall

Level WWW

Aufgabe: Was bedeutet WWW?

Passwort: www

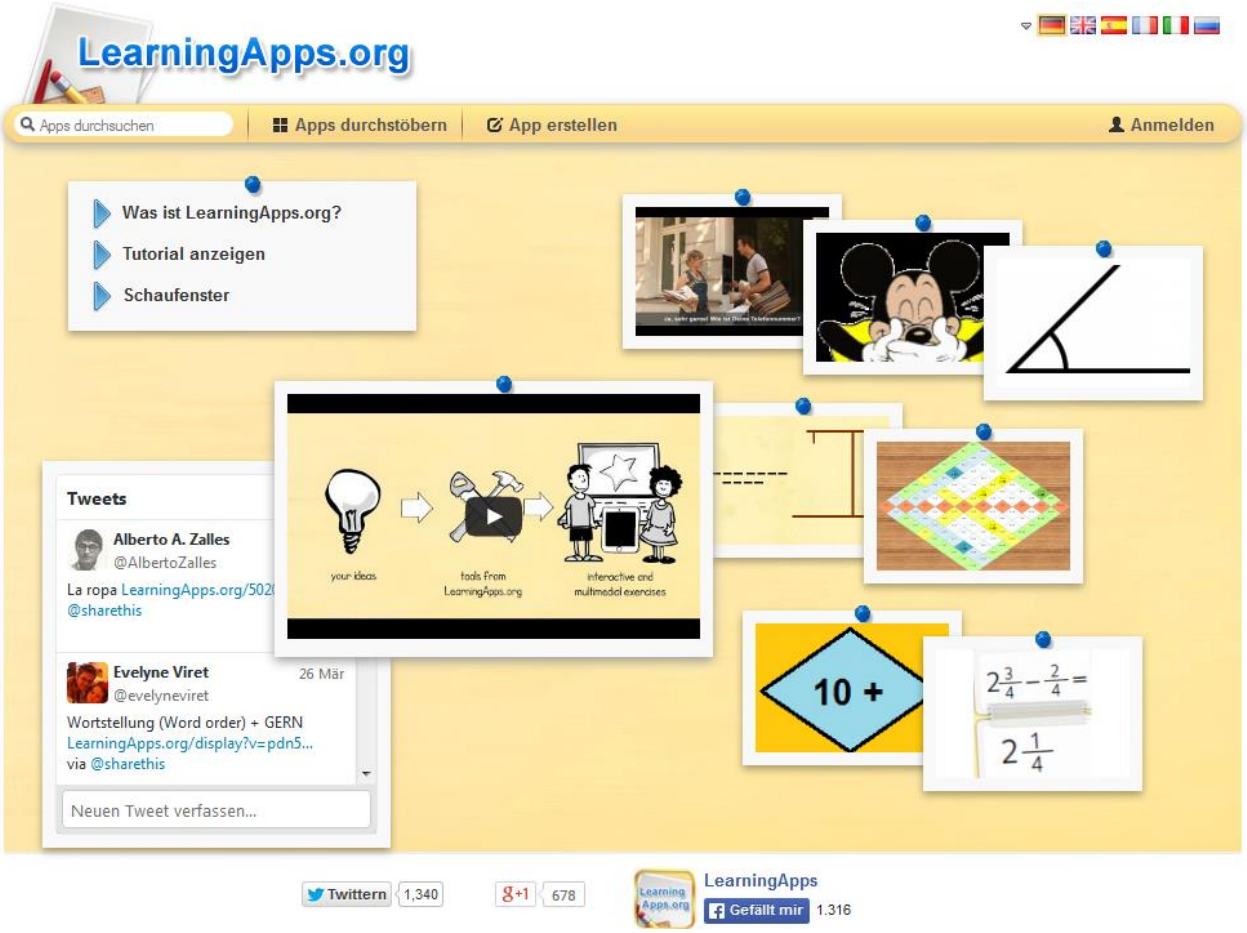
Level Internetsucht:

Aufgabe: Woran erkennt man Internetsucht?

Passwort: sucht

23	Learning Apps	Stufe 1.bis 9. Kl.	Fach Alle

LearningApps.org (http://learningapps.org) ist eine Plattform, auf der Lehrpersonen auf einfache Weise multimediale und interaktive Lernbausteine bzw. „Learning Apps“ erstellen und ihren Schülerinnen und Schüler online in einer ansprechenden Form zur Verfügung stellen können. Natürlich ist es auch möglich, dass die Schülerinnen und Schüler auch selbst solche Übungen entwickeln können.



Das Autorenwerkzeug bietet neben gängigen Aufgabentypen wie Zuordnungsübungen oder Kreuzworträtseln rund zwanzig weitere Aufgabenformate, die stetig erweitert werden. Folgende Bausteine sind zurzeit verfügbar:

Auswahl
- Auswahl Quiz
- Markieren im Text
- Millionenspiel
- Multiple-Choice Quiz
- Wortgitter

Zuordnung
- Gruppen-Puzzle
- Gruppenzuordnung
- Paare-Spiel
- Paare zuordnen
- Zuordnung auf Bildern
- Zuordnung mit Landkarte
- Zuordnungsgitter
- Zuordnungstabelle

Sequenz
- Sequenz bzw. Ordnung
- Zahlenstrahl

Schreiben
- Hangman
- Kreuzworträtsel
- Lückentext
- Quiz mit Eingabe
- Tabelle ausfüllen

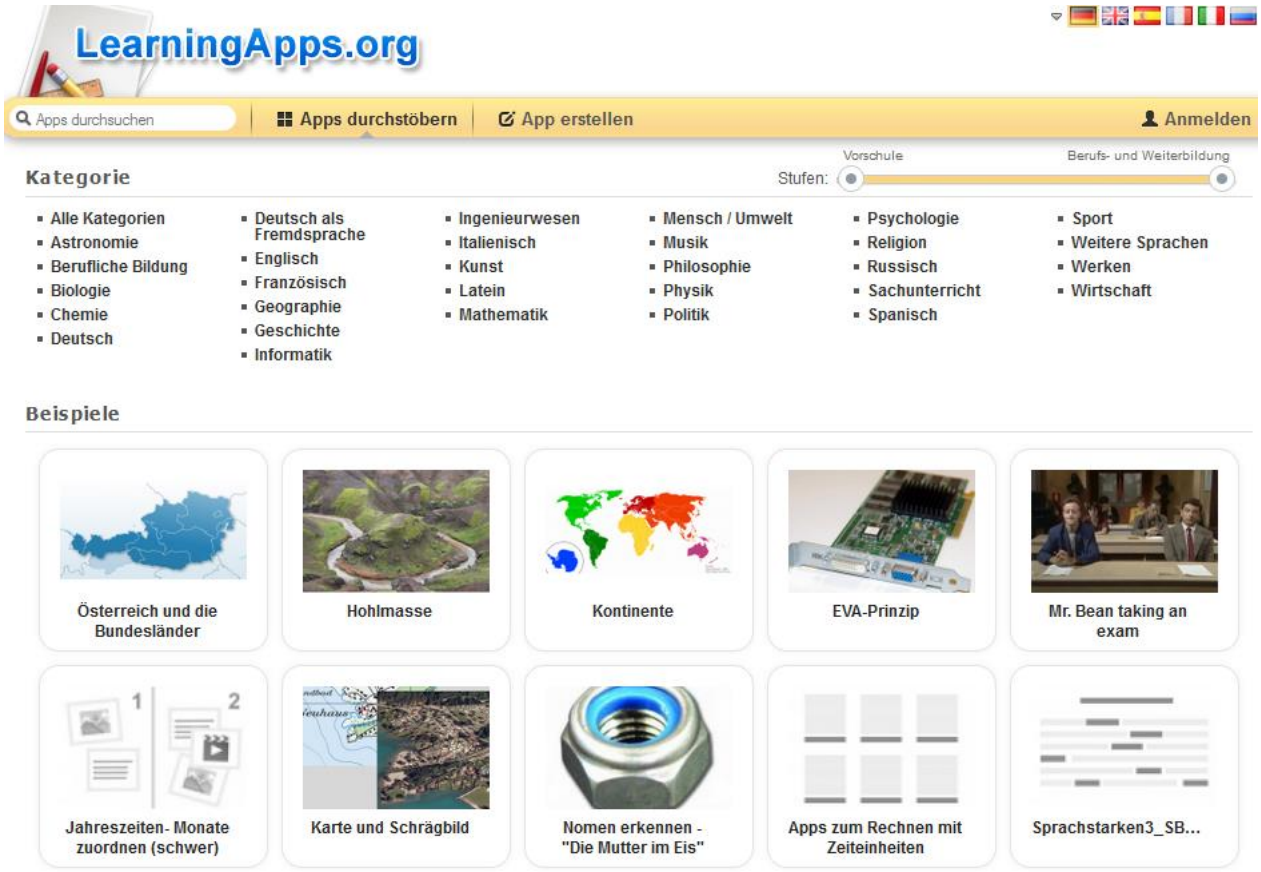
Mehrspieler
- Einordnungsspiel
- Mehrspieler-Quiz
- Pferderennen
- Schätzen
- Wo liegt was?

Werkzeuge
- Abstimmung
- App Matrix
- Audio/Video mit Einblendungen
- Chat
- Gemeinsames Schreiben
- Kalender
- Mindmap
- Notizbuch
- Pinnwand

Eine verständliche Einführung finden Sie unter http://learningapps.org/LearningApps.pdf.
Hier stehen auch ein Foliensatz inkl. Videofilm und ein Flyer zur Verfügung.

Auf LearningApps können Sie nicht nur eigene Lernbausteine entwickeln, sondern auch die bestehenden Lernbausteine anderer Lehrpersonen für ihre Schülerinnen und Schülern nutzen und diese in ihre eigene Lernumgebung (z.B. eigene Klassen-Website) einbinden.

Klicken Sie auf „Apps durchstöbern“ und Sie finden Tausende von Lernbausteinen zu versch. Themen.



Gleichzeitig können Sie aber auch einen bestehenden Lernbaustein verändern, indem Sie auf „ähnliche App erstellen“ klicken. Somit können Sie jede LearningApp auf Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen und erweitern und unter einem neuen Namen abspeichern.

LearningApps.org beinhaltet so betrachtet über Tausende von wiederverwendbaren Lernbausteinen,

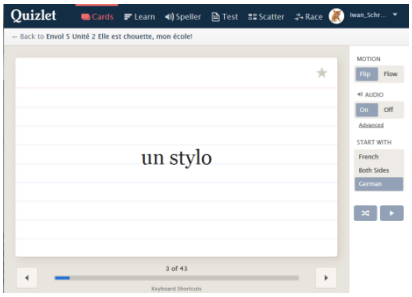
z.B. http://learningapps.org/view363

oder http://learningapps.org/view1200

24	Quizlet	Stufe 1.-4. Kl.	Fach Mathematik

Die Plattform Quizlet bietet ein wunderbares Gerüst, um das Vocabular (aber auch Allgemeinwissen) zu lernen (vgl. Anleitung der Schule Luzern: http://youtu.be/1qDTIZDsyBI bzw. von Quizlet auf Englisch: https://www.youtube.com/watch?v=fN6dP3tPYi0

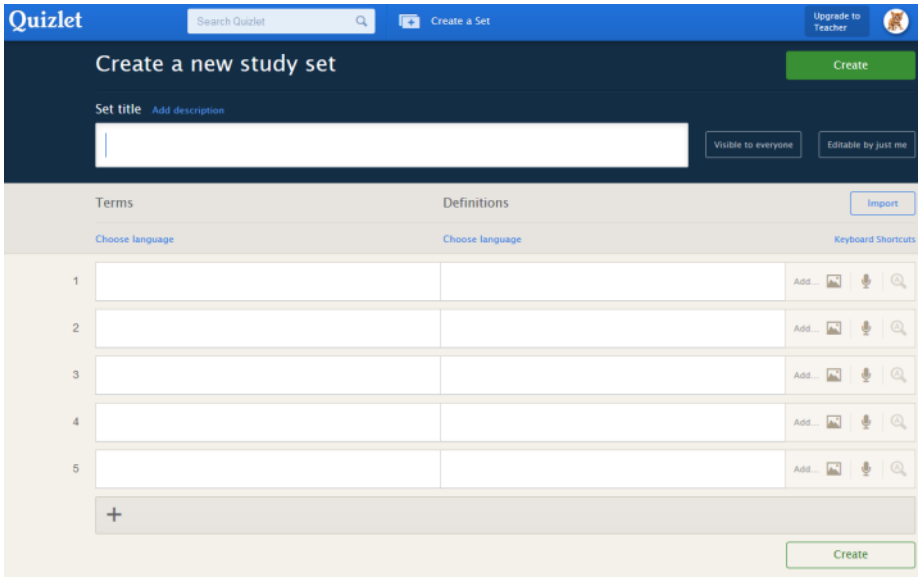
Hier finden Sie die Übungen zu versch. Fremdsprachen-Lehrmittel



- Envol Voci Envol 5 Unité 1 – 10:
  http://lernen.vsluzern.ch/index.php/5-a-6-klasse/231-voci-envol-5.html
- Envol Voci Envol 6 Unité 11 - 17
  http://lernen.vsluzern.ch/index.php/5-a-6-klasse/230-voci-envol-6.html
- Envol Voci Envol 7 Unité 1 - 8
  http://lernen.vsluzern.ch/index.php/7-9-klasse/franzoesisch/136-envol-7-unite-1-8.html
- Envol Voci Envol 8 Unité 9 - 13
  http://lernen.vsluzern.ch/index.php/7-9-klasse/franzoesisch/229-voci-envol-8.html
- Englisch Voci New Inspiration 2
  http://lernen.vsluzern.ch/index.php/7-9-klasse/englisch/223-voci-new-inspiration-2.html
- Englisch Voci New Inspiration 3
  http://lernen.vsluzern.ch/index.php/7-9-klasse/englisch/236-voci-new-inspiration-3.html
- Wörter zu Dis donc!, Voices basic, Explorers
  http://quizlet.com/Lehrmittelverlag_Zuerich

Damit die Schülerinnen und Schüler auch mit ihren Smartphones üben können, ist Quizlet auch als App (für Android und OSX) verfügbar.

Natürlich können Sie auch eigene Übungen erstellen, sobald Sie sich bei Quizlet kostenlos angemeldet haben. Für erweitere Funktionen gibt es ein kostenpflichtiges Update „to Teacher“.



25	Leseförderung mit Antolin	Stufe 1.bis 6. Kl.	Fach Deutsch

Wie kann Leseförderung erfolgreich verlaufen? Wie entwickeln Kinder von sich aus Spass am Lesen? Das Internet-Angebot Antolin (http://www.antolin.ch) zeigt hier neue motivierende Wege auf: Die Kinder wählen Bücher aus einer umfangreichen Liste empfohlener Bücher aus, lesen diese selbstständig und sichern per Internet durch Beantworten von Testfragen ihre Verstehensleistung. So verknüpft Antolin das klassische Medium Buch mit der Nutzung des Internets.

Der Lehrerzugang erlaubt den Lehrkräften, die Ergebnisse ihrer Klasse im Überblick zu verwalten und auszuwerten.

Organisatorische Voraussetzungen

In der Klassen- bzw. Schulbibliothek muss eine Auswahl von Büchern zur Verfügung stehen, die im Antolin-Bücherverzeichnis aufgeführt sind. Das Bücherverzeichnis kann über Internet aufgerufen werden, wobei auch eine gezielte Auswahl nach Themen und Klassenstufen (von Klasse 1 bis Jugendbuch) möglich ist.

Die Kinder sollen zwischen Büchern verschiedener Schwierigkeits- und Altersstufen wählen können. Nur so kann jedes Kind das Buch aussuchen, das seinem Lesestand entspricht.

Anmeldung

Lehrkräfte melden sich über Internet an und erhalten nach wenigen Tagen die Zugangsdaten, mit denen sie sich ins Projekt einloggen. Nach dem Anlegen einer Antolin-Klassenliste (Vornamen der Kinder oder Spitznamen reichen aus!) erhält jeder Schüler ein eigenes Konto, auf das er mittels seines Kennworts Zugriff. (Zugangsdaten zum Testen auf der nächsten Seite)

Unterrichtsgestaltung mit Antolin.de

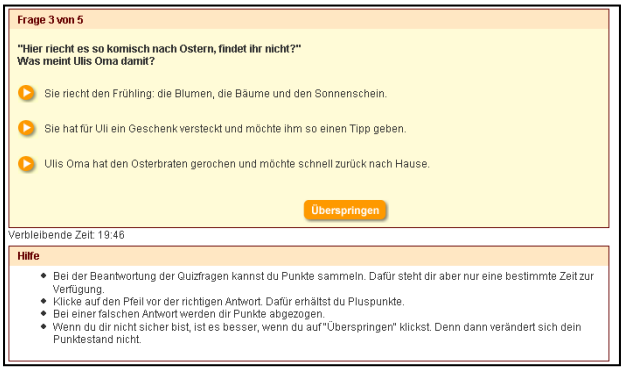
Die Arbeit mit Antolin in der Schule erzwingt fast automatisch eine offene Unterrichtsform: Viele Lehrpersonen führen regelmässig einmal pro Woche eine Antolin-Lesestunde durch. In dieser Lektion sucht sich jedes Kind mit seinem Buch einen Leseplatz: in der Sitzecke, am Arbeitstisch, im benachbarten Gruppenraum ... Hat ein Kind sein Buch zu Ende gelesen, steht es leise auf, geht an den Computer, loggt sich ins Internet ein und macht den Lesetest.

Anschliessend kann es im Bücherraum das gelesene Buch gegen ein neues austauschen. Das neue Buch wird in eine Buchliste eingetragen.

Der Test

Am Anfang jedes Tests dürfen die Kinder das Buch bewerten.

Jeder Test besteht aus einem Fragensatz mit je 15 Fragen (Klasse 1: 10 Fragen), zu denen jeweils drei Auswahlantworten vorgegeben sind. Die Fragen müssen innerhalb von 20 Minuten beantwortet werden.



Um den Test erfolgreich zu absolvieren, muss das Kind sein Buch bewusst und genau gelesen haben. Ebenso müssen natürlich die Fragen sorgfältig gelesen werden. Für falsch beantwortete Fragen gibt es Minuspunkte, die vom Pluskonto abgezogen werden.

Ein ideales Training also für genaues, sinnentnehmendes Lesen, das der PISA-Studie zufolge so vielen Kindern schwer fällt.

Wir haben beobachtet, dass die Kinder anfangs gerne zu einfachen Büchern greifen, um schneller zu den Testfragen zu kommen. Doch schon nach kurzer Zeit wählen vor allem die guten Leser Bücher einer höheren Altersstufe aus und erreichen damit auch höhere Punktzahlen: Für ein Buch der 1. Klasse gibt es pro richtiger Antwort einen Punkt, bei einem Buch für die 2. Klasse sind es zwei Punkte usw.

Gründe für den Erfolg von Antolin.de

Die Kombination von Lesen und Computer/Internet erweist sich als sehr motivierend. Lehrkräfte und Eltern bestätigen, dass Antolin die Lesetätigkeit der Kinder gewaltig anregt. Quasi als „Nebeneffekt" werden die Kinder spielerisch mit dem Internet vertraut gemacht.

Kinder, die zu Hause einen Internetzugang haben, können auch am Nachmittag und am Wochenende am Projekt arbeiten. Und über das Internet kann die ganze Familie den Lese-Werdegang des Kindes mitverfolgen.

Auch die Lehrperson hat mit einem Klick einen wunderbaren Überblick über den Lesefortschritt / die Leseaktivität ihrer Klasse und jedes einzelnen Schülers.

Aber, aufgepasst!

Antolin dient mehr der Steigerung der Lesequantität (als der Lesequalität) und ersetzt nicht den Leseunterricht, der viele weitere Aspekte umfasst. Beim Lesen geht es nicht nur um die Jagd nach Punkten.

Kontrollfragen sollten nicht eine Anschlusskommunikation ersetzen. Wenn Lehrpersonen wirklich wissen wollen, worum es in einem Buch geht (weil sie das Buch selbst nicht gelesen haben), entstehen authentische Gesprächssituationen jenseits der Kontrolle durch Antolin.

26	Lesequiz	Stufe 1.-9. Kl.	Fach Deutsch

Die Zentrale für Klassenlektüre fördert das Lesen, indem sie Kinder- und Jugendbücher in Klassensätzen an Schulklassen ausleiht. Es stehen rund 400 Titel, verteilt auf die 9 Schulstufen, zur Verfügung. Das Angebot wird laufend ergänzt.

Das Lesequiz (http://www.lesequiz.ch) bietet zu vielen dieser Bücher versch. Quizvarianten: Multiple-Choice / Kreuzworträtsel / Richtig - Falsch / Zuordnungsübung / Dropdownübungen.

So werden die Freude am Umgang mit den neuen Medien und die Freude am Lesen miteinander verbunden. Erworbenes Wissen über einen gelesenen Text kann selber am Computer überprüft werden.

Auswertung: Bei jedem Quiz wird mit einem %-Wert Rückmeldung über den Leseerfolg gegeben. Die Schülerinnen und Schüler können sich anhand einer vorgegebenen Skala selber einordnen.

Die Benutzung dieses Angebotes ist kostenlos.

27	Netzgeschichten schreiben	Stufe ab 3. Kl.	Fach Deutsch

„Magst du spannende Geschichten?

Bei Netzgeschichten kannst du mit den Kolleginnen und Kollegen aus deiner Klasse (oder aus deiner Schule oder...) Geschichten weben. Du kannst abstimmen darüber, was in anderen Geschichten weiter passieren soll und du kannst dir deinen eigenen Weg durch das Geschichtennetz lesen und schreiben."

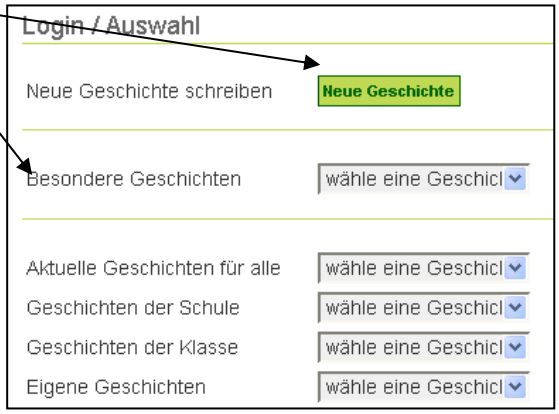
Mit diesen Worten empfängt das Schreibportal die Schülerinnen und Schüler. Hier können sie Texte schreiben und andere Texte weiterspinnen.

Sie können sich als Gast anmelden und einen Einblick in die Welt der Netzgeschichten erhalten. → http://www.netzdinger.ch

- Schule:
  Andere Autorinnen und Autoren (Auswahl)
- Klasse: Freie Autorinnen und Autoren (Auswahl)
- Name: Gast
- Passwort: netzdinger

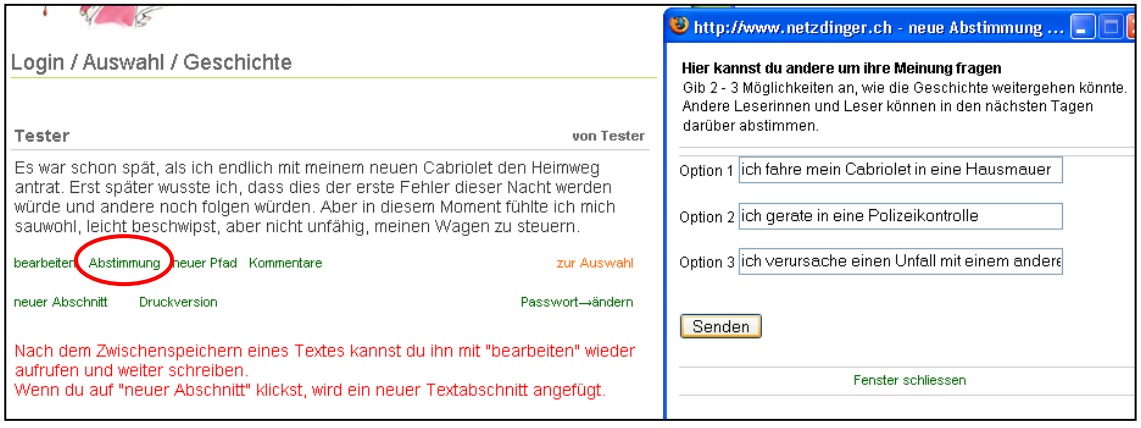
Für die kostenlose Anmeldung Ihrer Schule gibt es ein Tutorial mit Screenshots aller Schritte zum Downloaden unter www.netzdinger.ch/netzgeschichten-/Doku/Tutorial_Admin.pdf

Beginnen Sie nun, eine neue Geschichte zu schreiben, oder schreiben Sie bei einer vorhandenen Geschichte weiter.



Hier können Sie zwischen 4 Kategorien wählen. Sie können Geschichten (die für alle freigegeben wurden) weiterführen, oder nur Geschichten von Schülerinnen und Schülern derselben Schule oder Klasse. Oder aber, Sie schreiben an ihrer „eigenen" Geschichte weiter, die sie erst später freigeben möchten.

Es ist auch möglich, an einer Textstelle eine Abstimmung einzubauen. Der Autor gibt drei Optionen
vor, über welche die Leser in den nächsten Tagen abstimmen können.



28	Schulhausromane	Stufe ab 7. Kl.	Fach Deutsch

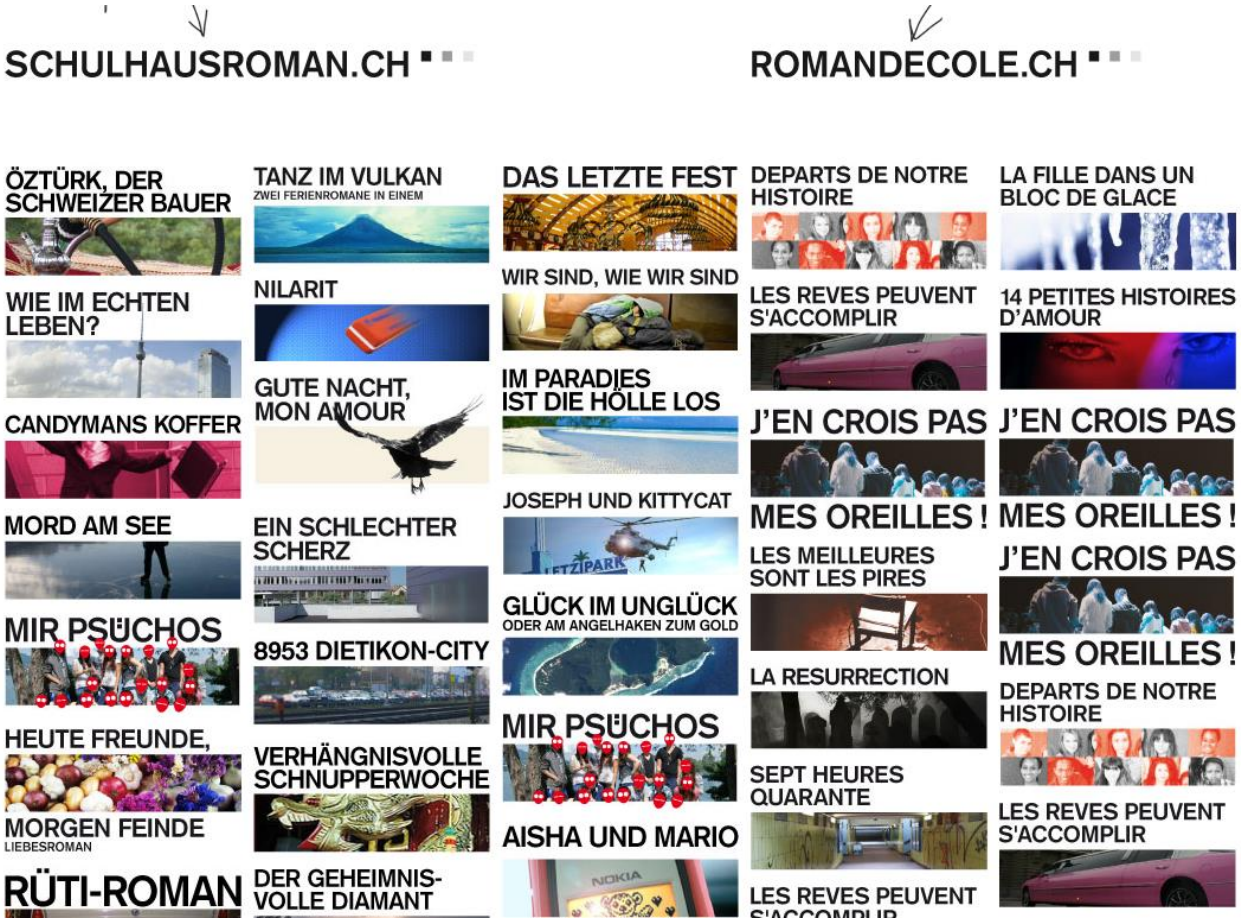
Schulhausromane sind Geschichten, bei denen Schülerinnen und Schüler (insbesondere der Sekundarstufe I) eigene Romane schreiben und Schweizer Autoren sie dabei in einer mehrmonatigen Zusammenarbeit unterstützen.

Das Ziel des Projekts „Schulhausroman“ ist es, Schülern der unteren Niveaus der Oberstufe sowie des 10. Schuljahrs Spass an Sprache zu vermitteln. In einem Bereich, der für sie sonst von Niederlagen und Versagensängsten geprägt ist, haben die Jugendlichen ein Erfolgserlebnis. Ihr Selbstbewusstsein wird gestärkt, ebenso ihre sprachliche Ausdrucksfähigkeit.

Das Resultat dieser Schreibwerkstatt ist auf dieser Website zu finden, aktuelle Projekte können 'in progress' in der Rubrik 'Werkstatt' verfolgt werden. Gedruckte Schulhausromanhefte können bestellt werden.

http://www.schulhausroman.ch

ähnliche Projekte gibt es auch in Deutschland www.schulhausroman.de und Österreich www.schulhausroman.at.



29	Klassen-Blog	Stufe ab 5. Kl.	Fach Deutsch

Schülerinnen und Schüler einer 4. Klasse haben ein Weblog erstellt, in dem sie regelmässig eigene Texte zu unterschiedlichsten Themen veröffentlichen. Was es neues in der Klasse gibt, wie die Kinder ihre Freizeit gestalten oder wen gerade was bewegt, können Interessierte nun im Internet nachlesen.

Ein Klassentagebuch zu führen ist mit erheblichem Aufwand für die Lehrkraft verbunden, denn sie muss die von den Schülerinnen und Schülern angefertigten Texte und Zeichnungen zusammenfassen und weitergeben.

Virtuelle Tagebücher, so genannte Weblogs oder kurz Blogs, können jederzeit aktualisiert werden. Hinzu kommt, dass Blogs von allen Internetnutzern abgerufen werden können, so dass auch andere Interessierte oder entfernt wohnende Verwandte und Bekannte über das Leben in der Klasse oder Schule informiert werden.

Lernziele

Fachkompetenz
Die Schülerinnen und Schüler sollen

- ihre Ausdrucksfähigkeit beim Schreiben des Blogs schulen.
- ihre Erlebnisse in der richtigen Reihenfolge und grammatikalisch korrekt aufschreiben können.
- grundlegende Regeln der Aufsatzerziehung beachten (zum Beispiel keine Wiederholungen, u.a).
- einfache Rechtschreibregeln während des freien Schreibens anwenden können.
- Einsichten in die Funktionalität von Rechtschreibhilfen erhalten.

Medienkompetenz
Die Schülerinnen und Schüler sollen

- im grundlegenden Umgang mit dem Computer (Anschalten, Programm starten, Herunterfahren) geschult werden.
- die Arbeitsoberfläche des Blogs kennen und nutzen können.
- Einsichten in Urheberrecht beim Verwenden von Bildern im Blog erlangen.
- Erkenntnisse über sichere und unsichere Passwörter beim Anmelden im Blog erhalten.

Sozialkompetenz
Die Schülerinnen und Schüler sollen

- sich bei Problemen im Umgang mit dem Blog gegenseitig helfen.
- in Schreibkonferenzen Mitschülerinnen und Mitschülern ihre Meinung zu dem Geschriebenen äussern und diese auch begründen können.

Quelle: Gros, M. (2008) Digitale Medien als Schreibanlass: Ein Klassen-Weblog. Online unter: http://www.lehrer-online.de/klassen-weblog.php

Weitere Informationen zum Bloggen mit einer Schulklasse:

- Blogging für den Unterricht: Eine Anleitung für Anfänger/innen in 3 Teilen und 10 Arbeitsschritten:
  http://www.swisseduc.ch/methodik_didaktik/blogging/docs/blogging_im_unterricht.pdf

- Beispiele für Unterrichts- und Schulblogs – verschiedene Modelle
  https://lisarosa.wordpress.com/praxisbeispiele/unterrichts-und-schulblogs/

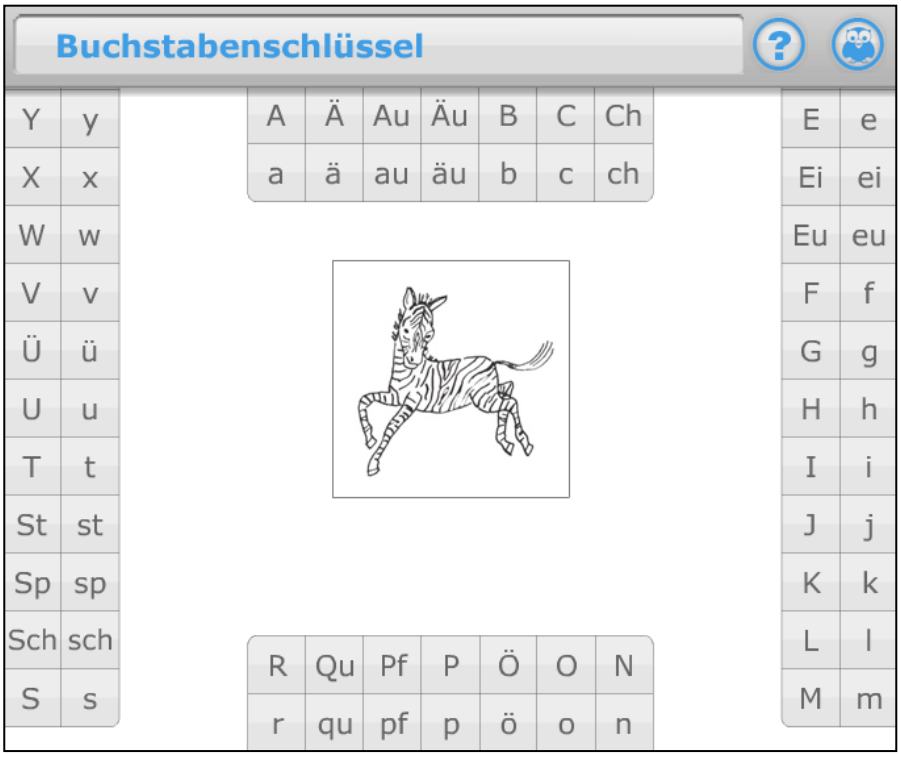
- Weblogs: Eine einfache Möglichkeit, Inhalte im Web zu veröffentlichen und zu kommentieren, bieten Blogs - und sind damit auch für die Schule interessant.
  http://www.lehrer-online.de/weblogs.php

- Blogs in Schule und Unterricht nutzen: http://www.medienkindheit.de/elearning-und-edutainment/einfuhrungsartikel-blogs-in-schule-und-unterricht-nutzen/

30	Buchstabenlernen mit "Lilibu.ch"	Stufe 1. Klasse	Fach Deutsch

Die Lernplattform "Lilibu.ch" (http://lilibu.ch) orientiert sich am Lehrwerk „Das Buchstabenschloss“ vom Klett-Verlag.
Die Lernplattform enthält Übungen zu folgenden Bereichen:

1. „Lautieren
2. „Sehen“
3. „Hören“
4. „Lesen“
5. „Schreiben“



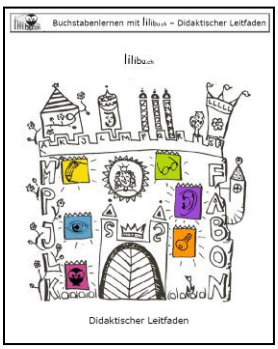
Lernbereich Hören – Übung „Anlaut-Inlaut-Endlaut“

Die Übung „Anlaut Inlaut Endlaut“ wird in den Arbeitsheften „Buchstabenschloss“ bei jeder Lerneinheit behandelt (ausser bei Cc, Ch chSch sch, Yy).
Deswegen kann die „lilibu“-Übung „Anlaut-Inlaut-Endlaut“ parallel dazu eingesetzt werden.

Auswahlbildschirm

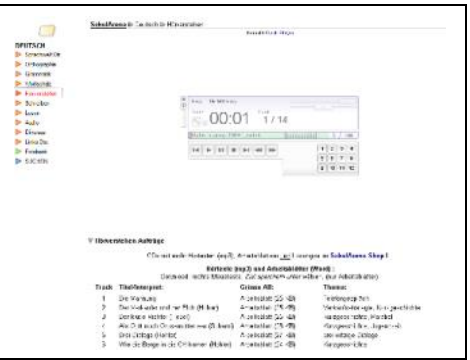
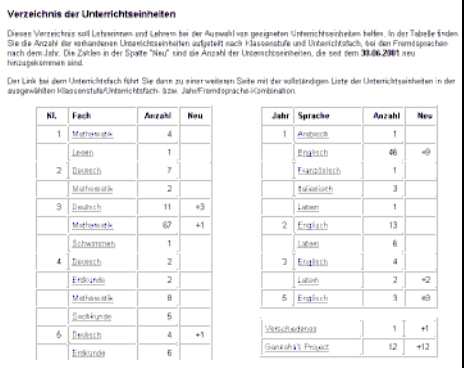
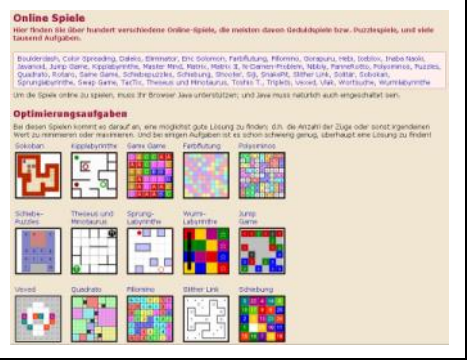
Übungsbeispiel

Zur Beschreibung der Übungen steht ein 14-seitiger **„Didaktischer Leitfaden“** zum Download bereit: http://tinyurl.com/qfdtfnt



31	Deutsch-Übungen im Internet	Stufe ab 1. Kl.	Fach Deutsch

Auf dem Internet gibt es eine Fülle von guten Websites, die vielfältige Online-Lernangebote für die deutsche Sprache anbieten. Leider sind aber viele Übungen für Schweizer Primarschüler wegen der unterschiedlichen Terminologie nicht geeignet (weil andere grammatikalische Begriffe verwendet werden.)

www.schularena.ch	Online-Übungen für die Fächer Deutsch, Französisch, Englisch sowie Mensch und Umwelt. Im Bereich Deutsch gibt es z.B. Hörverständnisse (gleich am Internet abspielbar) und Arbeitsblätter zum Downloaden (mit passenden Fragen und Behauptungen)	
www.openwebschool.de/sub_index.html	Einfache Unterrichtshilfen (z.B. Memorys) in versch. Fächern und Stufen. Einige Übungen zum Deutsch.	
www.woerterbuch.info auch http://wortschatz.uni-leipzig.de	Hier können Sie ein Wort eingeben – das Programm sucht dann im Sinne eines Thesaurus nach Synonymen. Bei Klick auf Übersetzung erscheint zur ganzen Wortfamilie die engl. Übersetzung.	
www.verben.info/	Hier können die grammatischen Zeiten versch. Verben geübt werden. (Wählen Sie „deutsche Verben“)	
http://www.janko.at/Spiele	Rätsel, Puzzles und anderer Denksport mit vielen Logikrätsel, Zahlenrätsel, Sprachrätsel, Puzzles, usw.	

http://www.spielaffe.de/Suche/buchstaben	Spiele, bei denen Buchstaben in einem Bild gefunden werden müssen.	
http://www.abfrager.de/	Mehrere tausend Übungen in allen Fächern auf versch. Stufen	
http://www.tagxedo.com/app.html	Tagxedo dreht Worte - berühmte Reden, Zeitungsartikel, Slogans oder auch Liebesbriefe - in eine visuell ansprechende Wortwolke. Anlehnend an die aus Weblogs bekannten Tag-Wolken, stellt Tagxedo die Anzahl der Wortnennungen durch eine Vergrösserung der Schrift dar. Schrift, Stil, Farbe und sogar die Form können individuell angepasst werden.	

32	Verkehrsschulung	Stufe KG, 1.-2. Kl.	Fach M+U

Seit seiner Gründung setzt sich der Automobil Club der Schweiz ein für die Sicherheit auf der Strasse und die Verkehrserziehung. Mit der Aktion "Der Weisse Rabe des ACS" engagiert er sich aktiv und nachhaltig für mehr Verkehrssicherheit von gross und klein.

Unter http://www.weisserrabe.ch/weisserrabe-de/spiele/spiele.asp können die Kinder vier Spiele auswählen:

1 AUGEN AUF
Das lehrreiche Spiel rund um die Verkehrsregeln mit 2 Schwierigkeitsstufen

2 DAS MEMORIZE
Mit Freude das Gedächtnis und die Reaktionsgeschwindigkeit trainieren

3 MEIN SCHULWEG
Das Trottoir ist keine Rennbahn. Hier wird das Wissen und die Geschicklichkeit trainiert

4 DAS MALSPIEL
Malbögen, die mit Pinsel oder Farbstift nach Lust und Laune fantasievoll ausgemalt werden können

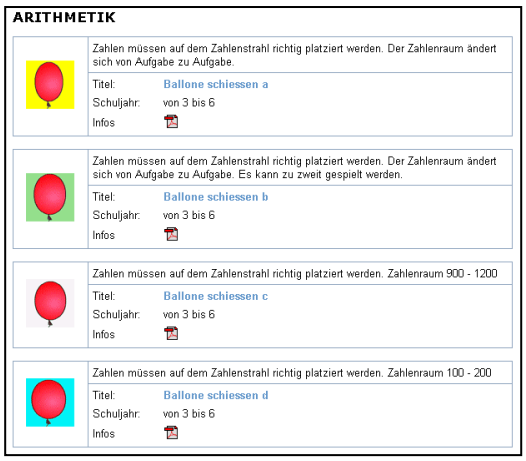
33	Applets für den Mathematikunterricht	Stufe 1.-6. Kl.	Fach Mathematik

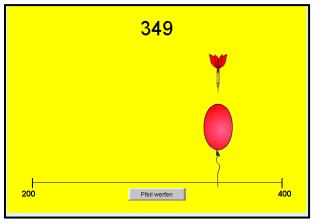
Applets für den Mathematikunterricht bietet unter www.matlet.ch über 60 interaktive geometrische und algebraische Aufgaben. Diese Java-Applets wurden mit der Programmiersprache „Java“ verfasst und laufen direkt im Webbrowser.

Es stehen Aufgaben in den Bereichen Geometrie, Algebra, Gleichungen, Arithmetik zur Verfügung, vom 1. bis 10. Schuljahr.

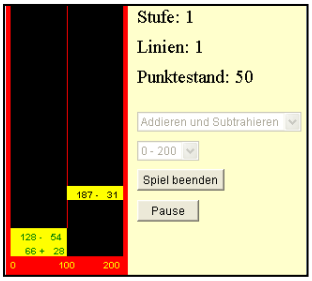
Zu jedem Applet gibt es ein pdf-Dokument mit weiteren Informationen.

Viele Applets aus dem Bereich Arithmetik eignen sich speziell für Primarschülerinnen und -schüler:

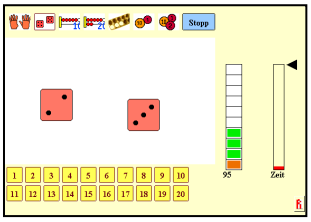




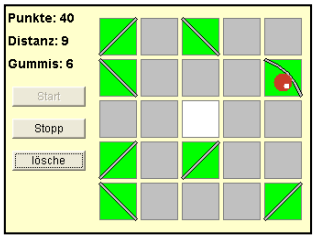
Ballone schiessen a
Hier muss der Ballon auf dem Zahlenstrahl richtig platziert werden. Der Pfeil trifft den Ballon nur, wenn er im Bereich der oben angegeben Zahl steht. Der Zahlenraum ändert sich von Aufgabe zu Aufgabe.



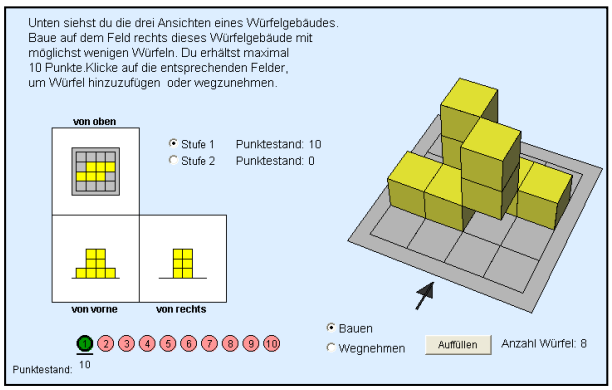
Bei den **Herunterfallenden Problemen** müssen die Schülerinnen und Schüler abschätzen, ob das Ergebnis grösser oder kleiner als 100 (oder ein anderer Wert) ist, bevor die fallende Rechnung den Boden erreicht hat. Die Rechnungen können mit den Pfeiltasten der Tastatur nach links oder rechts bewegt werden.



Das Rechnungsspiel „**Schnelle Bilder**“ eignet sich schon für 1. Klässler. Es wird eine Serie von Bildern gezeigt. Die Anzahl Gegenstände muss möglichst schnell berechnet werden.
Die Zeit ist begrenzt.



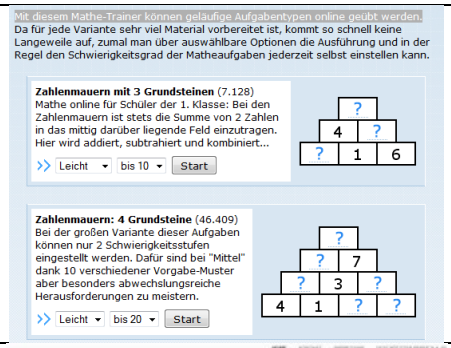
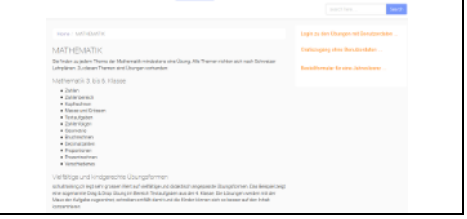
Empfehlenswert sind auch die **Kugelspiele**. Hier rollt eine Kugel über das Spielfeld. Mit Gummibändern muss sie so umgelenkt werden, dass sie wieder in der Mitte landet.

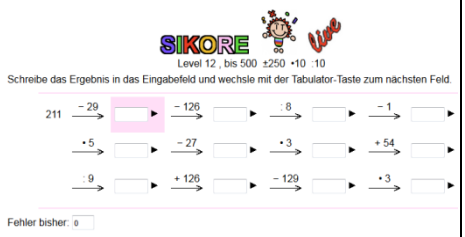
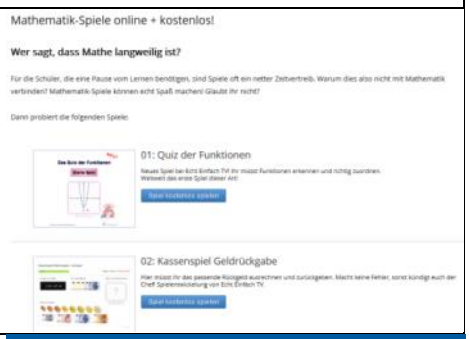
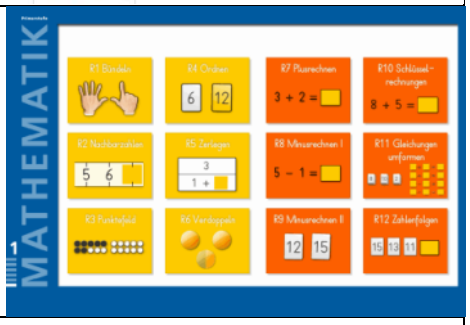
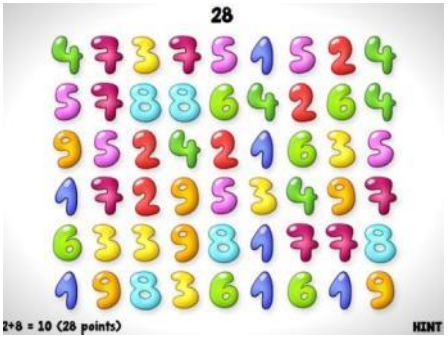
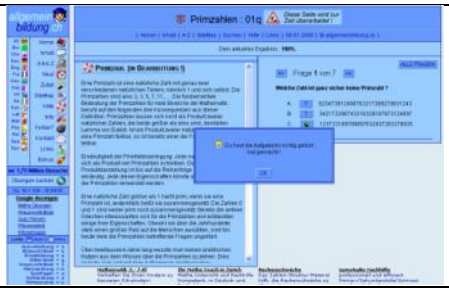


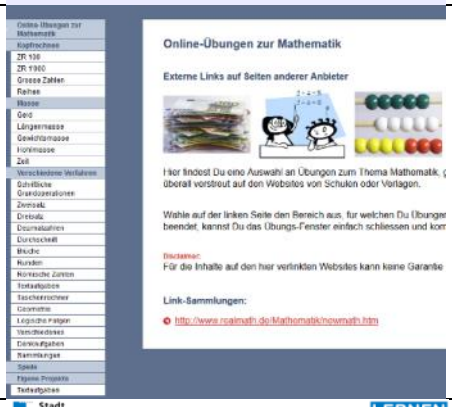
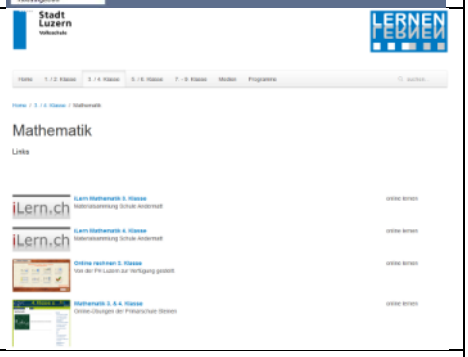
Das Spiel „**Gebäude nachbauen: Aus den drei Ansichten**“ ist ab der 5. Klasse bestens geeignet, um das räumliche und logische Denken zu fördern. Es kann aber auch Erwachsene noch faszinieren, denn das Ziel ist nicht bloss, das Modell aufgrund der Ansicht von oben, von vorne und rechts nachzubauen, sondern zugleich, möglichst wenige Würfel dazu zu brauchen. Erst, wenn man die minimale Anzahl Würfel benötigt, gibt’s die Maximalpunktezahl von 10 Punkten.

34	Mathematik-Üben im Internet	Stufe ab 1. Kl.	Fach Mathematik

Im Internet gibt es eine Fülle von guten Websites, die vielfältige Online-Übungen anbieten.

http://www.kibs.ch/Mathematik_im_Web/Mathematik_im_Web3	Ergänzende Materialien im Web für den Mathematikunterricht: Grundrechenarten, Grössen, Geometrie (3. Klasse Primarschule) Die Materialien sind der besseren Übersicht halber geordnet nach den Themen des Mathematik-Lehrmittels "Schweizer Zahlenbuch".	
http://www.matheaufgaben.net/mathe-online/	Mit diesem Mathe-Trainer können geläufige Aufgabentypen online geübt werden.	
http://www.ilern.ch/wordpress	Eine Fülle von Links zu Online-Übungen in allen Fächern (insbesondere Primarstufe) des Urner Lehrers Mario Cathomen. „Materialsammlung und Blog für das interaktive Lernen“	
http://imlig.jimdo.com/lernen/ http://thikeschool.jimdo.com/	Lernportal der Schule Steinerberg (von Martin Imlig) mit vielen Online-Übungen (in versch. Fächern.) Auch Thommy Walker, ein Urner Primarlehrer, hat eine eigene Lernumgebung für seine Klasse auf jimdo erstellt.	
http://schultraining.ch/?page_id=14 Im Gastzugang stehen alle Übungen zur Verfügung. Es werden jedoch keine Daten gespeichert	Bietet interaktive Übungen in Mathematik 3. bis 8. Klasse	

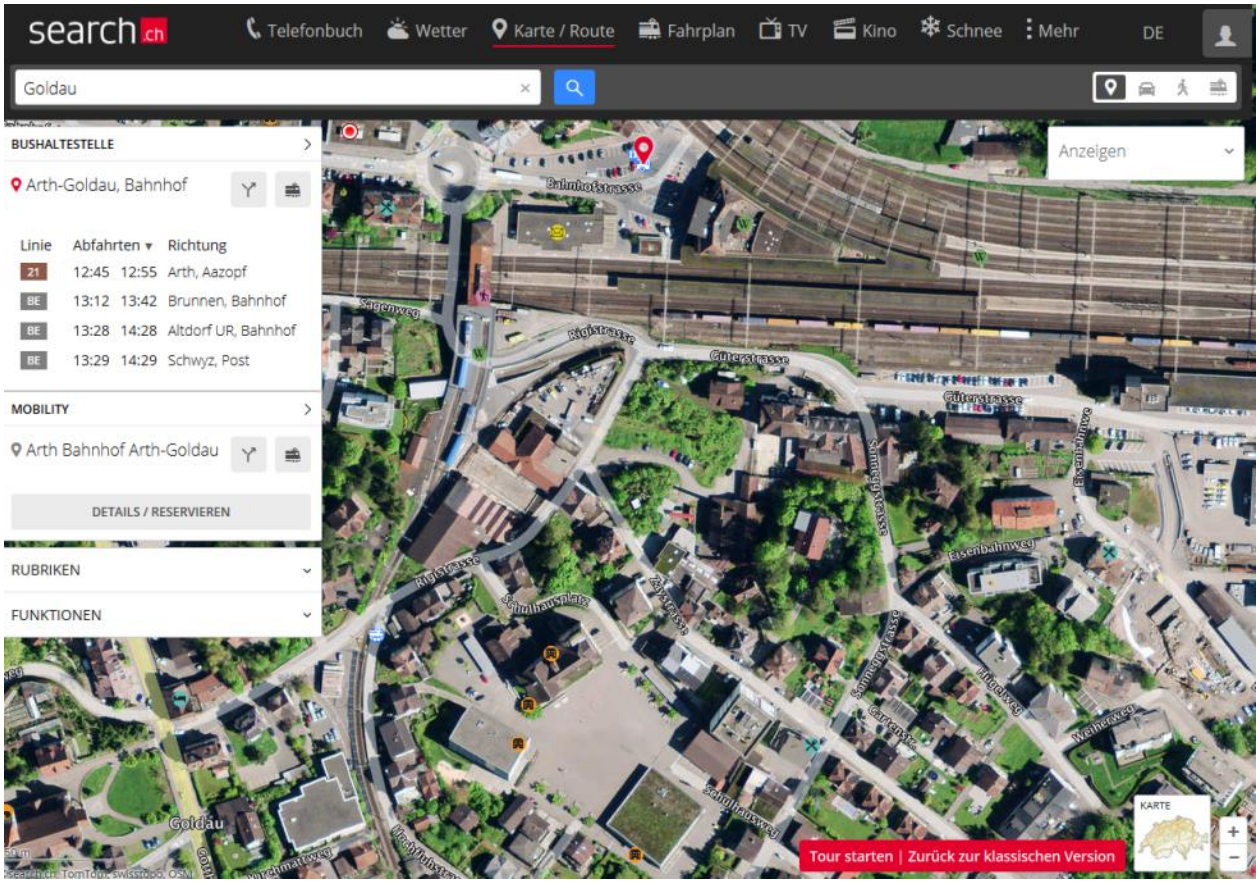
www.netzdinger.ch	Grundrechenarten üben mit einem Schiffe-Versenken-Spiel, witzig gemacht. Die Rechenarten und Zahlenräume können eingestellt werden. Das Spiel kann als Einzelplatzversion oder Netzwerkversion gespielt werden.	
http://sikore.schiffner-tischer.de/	**Sicheres Kopfrechnen SIKORE** in versch. Levels Die ersten Levels eignen sich für Primarschüler. (Programm lässt sich auch downloaden)	
http://www.echteinfach.tv/mathe-spiele	Hier finden Sie 18 gelungene Spiele für die Mathematik.	
http://www.lehrmittelverlag-zu-erich.ch/LehrmittelSites/MathematikPrimarstufe/Mathematik1/Fertigkeitenerwerben/tabid/702/language/de-CH/Default.aspx	Kleine Übungen vom Lehrmittelverlag Zürich zu Mathematik Primarstufe 1 bis 3 a	
http://www.spielaffe.de/Spiel/Magische-10	Die Magische 10 Ein schönes kleines Lernspiel, das aber zu intensivem Kopfrechnen verleitet. Wie schaffe ich es, möglichst viele Punkte zu holen? Und wenn man schon denkt, jetzt gibt es keine Kombinationsmöglichkeit mehr, geht es dennoch weiter.	
www.allgemeinbildung.ch	Umfassende Übungsplattform mit bis 2000 Übungen (in allen Fächern), auch Mathematik ab 5./6. Klasse	

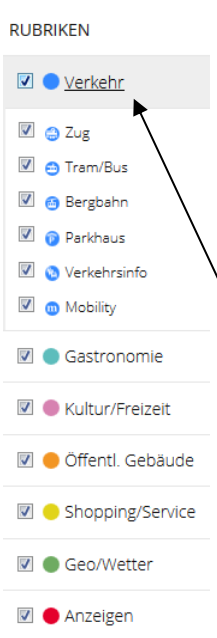
http://www.lernareal.ch/	Viele Übungen (leicht, mittel, schwierig) zu versch. Fächern vom Lehrmittelverlag St. Gallen.	
http://aufgaben-online.ch/mathe/	Eine Auswahl an Übungen zum Thema Mathematik, geordnet nach Kapiteln wie Längenmasse, Bruchrechnen oder Geometrie (Linksammlung zu Online-Aufgaben)	
http://lernen.vsluzern.ch/index.php/3-a-4-klasse/mathematik.html	Eine Linksammlung zu Onlineübungen (und Programmen) zu versch. Fächern und Stufen	
http://www.legakids.net/kids/zahlen-spiele/zahlenjagd/	Jage nach den Zahlen des kleinen Einmaleins! Mit dieser kleinen Internetanwendung lernen die Kinder spielerisch das Einmaleins. Sie kennen die Zahlen der entsprechenden Reihe und können sich in der Bestenliste miteinander vergleichen.	

35	Kartenlesen im Internet	Stufe 4./5./6. Kl.	Fach Mensch + Umwelt

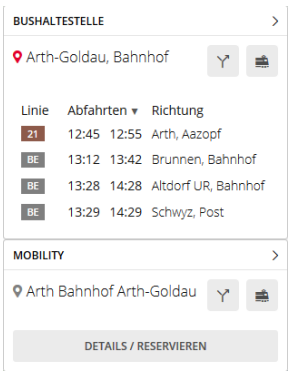
Map.Search.ch

Wer www.map.search.ch eintippt, hat eine plastische Schweizerkarte auf dem Bildschirm. Es genügt, Ortschaft oder komplette Adresse einzutippen. Man hat dabei die Wahl zwischen einer Luftaufnahme und der schematischen Strassenkarte. Ein Doppelklick in die Karte vergrössert sie stufenweise. Mit gedrückter Maustaste kann man den Kartenausschnitt verschieben.





Wie clever die Search-Karte gestaltet ist, zeigt sich an den blauen Bus- und Zugsymbolen, die automatisch bei allen Haltestellen eingeblendet werden. Positioniert man den Mauszeiger auf ein solches Symbol, erscheint ein Informationsfenster, das den Namen der Haltestelle sowie die nächsten Abfahrten auflistet. Wer will, gibt in diesem Fenster sein Reiseziel ein und erhält den SBB- Fahrplan.



Über eine Auswahl am linken Kartenrand lassen sich weitere Symbole aus über 30 Kategorien einblenden.

Interessant ist etwa „Geo/Wetter →Webcam“. Berührt die Maus ein solches Symbol, erscheint ein aktuelles Bild des Standorts.

Kultur/Freizeit → Touren blendet Vorschläge für Wanderungen oder Biketouren ein.

Auf der angezeigten Karte kann man sogar direkt im Webbrowser **zeichnen**. Wer also eine Party macht, kann nicht nur seine Wohnung, sondern auch gleich Parkmöglichkeiten einzeichnen. Der Kartenausschnitt lässt sich dann per E-Mail verschicken.

320'000 Luftbilder der Schweiz im Internet

Das Bundesamt für Landestopografie swisstopo hat den neuen LUBIS Datenviewer (Luftbild-Informationssystem) auf http://map.lubis.admin.ch publiziert.

Damit wird es möglich, nach allen Luftbildern und Luftbildstreifen von swisstopo von den 1920er-Jahren bis heute zu suchen und diese (teilweise) auch anzuschauen.

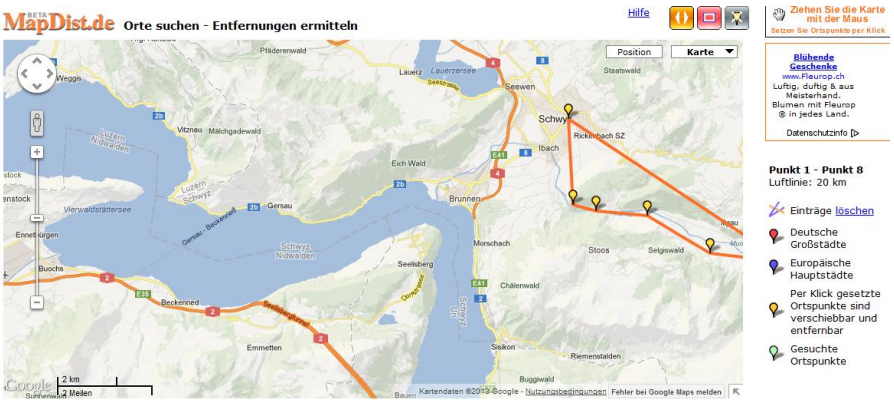
Auf dem LUBIS Datenviewer sind aktuell rund 320'000 Fotos verfügbar, wobei 160'000 Aufnahmen bereits in voller Auflösung zu sehen sind. Bis ins Jahr 2020 wird diese Bildsammlung laufend ergänzt und wird dann etwa 500'000 Luftbilder und Luftbildstreifen enthalten.

Diese Karten eignen sich hervorragend, um im Rahmen des M+U-Unterrichts (Raum) bzw. Geografie-Unterrichts die Veränderungen in der Landschaft nachzuverfolgen (z.B. mit dem Auftrag, Luftaufnahmen von früher mit der heutigen Situation zu vergleichen und Unterschiede herauszuarbeiten).

Geo.admin.ch bringt in Zusammenarbeit mit dem Bereich Topographie von swisstopo (Bundesamt für Landestopografie) eine neue StoryMap heraus, den SwissGuesser „Historische Luftbilder“. Finden Sie das Zentrum des historischen Luftbildes auf der Karte?
http://storymaps.geo.admin.ch/storymaps/storymap10/

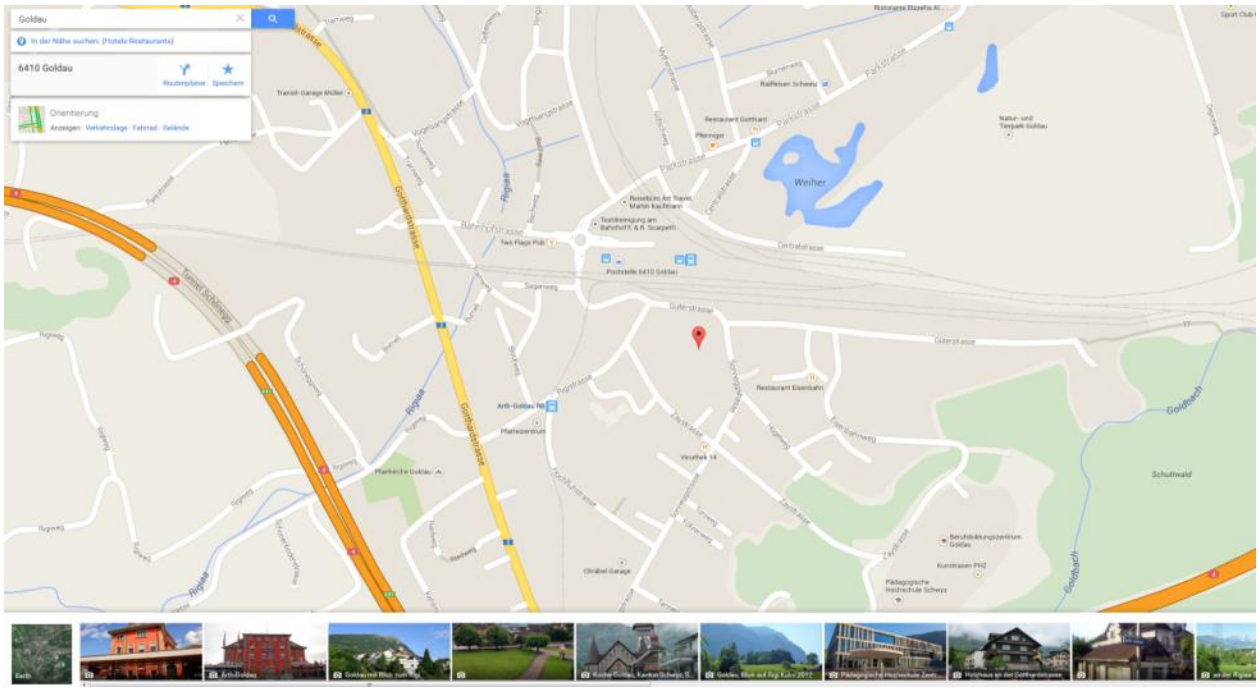
MapDist.de

Bei www.mapdist.de kann man ganz einfach die Entfernungen von zwei oder mehreren Punkten messen.



Google Maps

Grösster Konkurrent von Search.ch ist Google. Unter http://maps.google.ch finden sich aktuelle Luftaufnahmen.



Rechts unten können Sie auch Fotos von Panoramio anzeigen lassen.

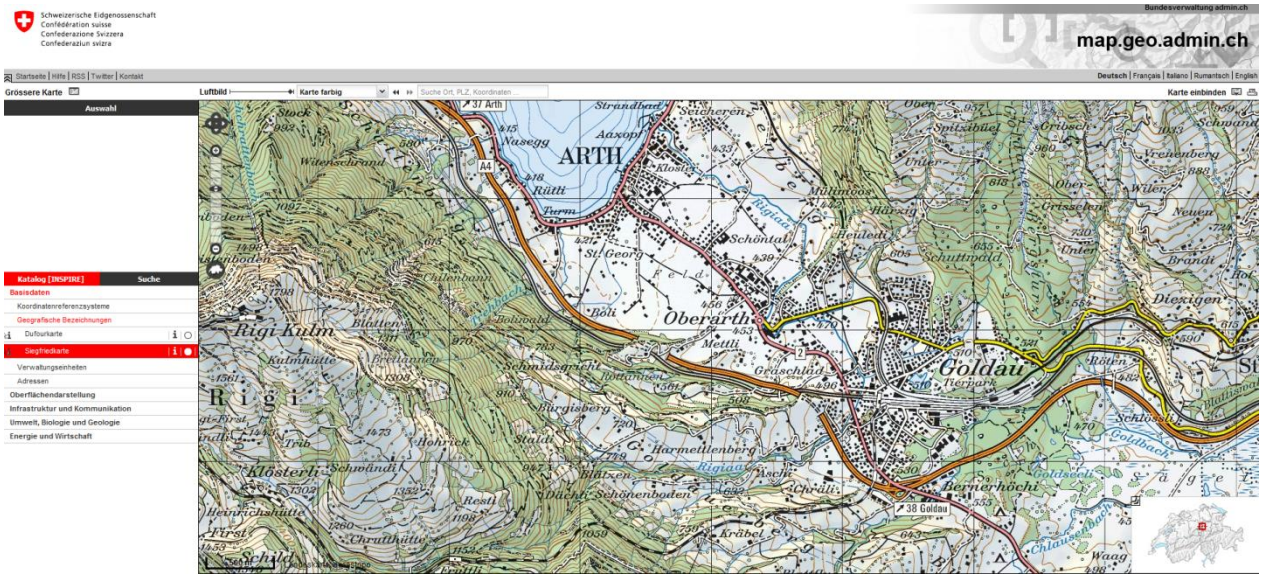
Ein Routenplaner erstellt wahlweise für Autofahrer oder ÖV-Nutzer einen Reiseplan. Die Version für Fussgänger und Velofahrer befindet sich noch im Beta-Stadium und ist nicht zu empfehlen (Als Fussweg ins Muotathal empfiehlt Google beispielsweise den Weg auf der engen Hauptstrasse mitviel Verkehr statt den romantischen Weg über Oberschönenbuch und die Suworowbrücke).

Die Schweiz in 1.25‘000

Unter http://map.geo.admin.ch findet man die ganze Schweiz in einer Auflösung von 1:25‘000, ein wahres virtuelle Eldorado für Wanderer und Landkartenfreaks, aber auch für Lehrpersonen, die ihren Geografie-Unterricht bereichern wollen oder Ausflüge/Schulreisen planen.

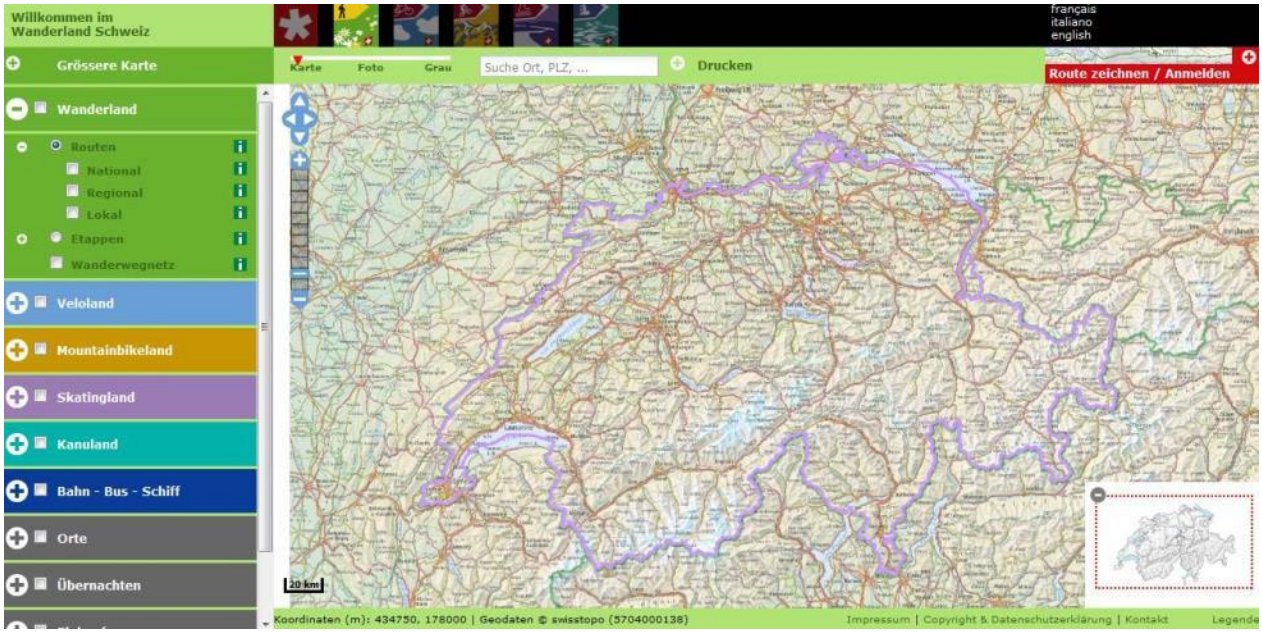
Neben aktuellen Karten und Pläne der Schweiz im Massstab 1:1000 bis 1:1’500’000 kann auch in die historische Dufourkarte eingesehen werden. So lässt sich etwa der Rückgang von Gletschern oder das Wachstum von Ortschaften verfolgen.

Auf geo.admin.ch stehen mehr als 60 Geodatensätze von verschiedenen Bundesämtern zur Verfügung – so etwa das Inventar historischer Verkehrswege, Daten zur Erdbebenvorsorge, zu Sendeanlagen oder Agglomerationsprogrammen. Mittels Kartenviewer können die Geodaten betrachtet, ausgedruckt, bestellt und bezogen werden.



Wanderland

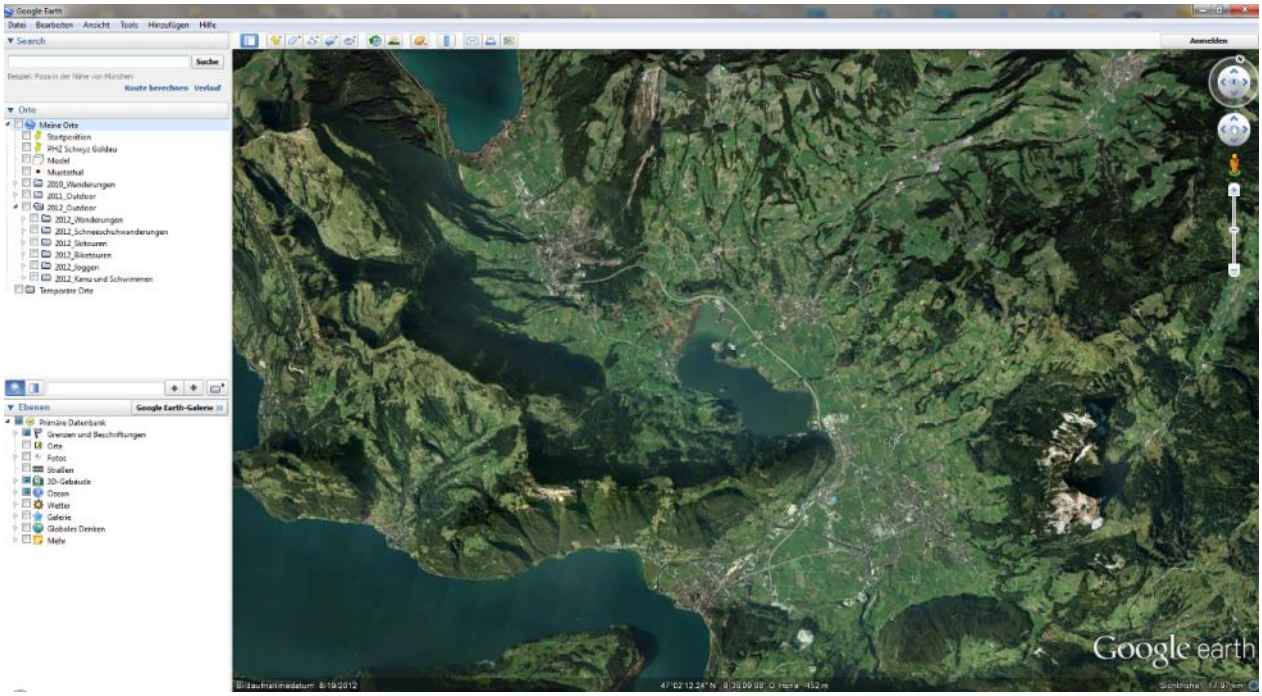
Genial sind auch das Kartenangebot und die zusätzlichen einblendbaren Informationen von http://map.wanderland.ch. Wanderland bietet die offiziell signalisierten Routen zum Wandern, Velofahren, Mountainbiken, Kanufahrten, u.a. in der Schweiz. Die interaktiven Karten können gratis genutzt und ausgedruckt werden. Damit können auch die Schülerinnen und Schüler die Schulreise mitplanen.



Google Earth

Die ultimative Landkarte mit einer perfekten 3D-Darstellung öffnet sich mit dem kostenlosen Programm „Google Earth“ (downloadbar unter http://earth.google.com).

Besonders beliebt sind die Luft- und Satellitenbilder: Damit kann man die Erde aus der Vogelperspektive betrachten und an zahlreichen Stellen bis zur Auflösung einzelner Häuser herunterzoomen. Städte wie New York liegen als dreidimensionale Modelle vor.



Google Earth beinhaltet heute viele weitere Funktionen

- ***Google Sky***
  Ab der Version 4.2 wurde die Funktion Google Sky eingeführt. Mit dieser Funktion ist es möglich, virtuell durch das Weltall zu reisen. Diese Bilder sind unter anderem vom Hubble-Weltraumteleskop aufgenommen. Auch die Bilddaten von Sky sind über eine Webanwendung im Browser verfügbar.
- ***Flugsimulator***
  Google Earth kann man auch als Flugsimulator nutzen. Seit Version 4.3 ist der Flugsimulator auch über das Menü erreichbar. So kann von der aktuellen Position oder von voreingestellten Flughäfen mit zwei verschiedenen Flugzeugtypen gestartet werden.
  Details unter
  https://support.google.com/earth/bin/answer.py?hl=de&answer=148089&topic=2376993&parent=2376989&rd=1
- ***Street View***
  Seit Version 4.3 sind die in Google Maps bekannten Rundumsichten aus den Strassen einiger Gebiete, genannt Street View, auch in Google Earth erreichbar.
- ***Sonnenstandsfunktion***
  Ebenfalls seit Version 4.3 verfügt Google Earth über eine Funktion, die das Sonnenlicht auf der Erdoberfläche zu einem frei wählbaren Zeitpunkt simuliert. So kann ein beliebiger Ort bei Tag, Nacht und in der Dämmerung angezeigt werden. Das Geländemodell sowie 3D-Modelle werden in die Berechnung miteinbezogen, so dass z. B. auch Schattenhänge in engen Tälern dargestellt werden. Der Sonnenauf- und Untergang ist auch als Animation abspielbar.

- ***Google Ocean***
  Mit der Google-Ocean-Funktion ist es möglich, Unterwasserreliefs in 3D-Ansicht zu betrachten. Per Video kann man Informationen über die Vegetation des gerade betrachteten Abschnitts erhalten oder sich über in der Nähe befindliche Schiffswracks informieren.
- ***Zeitreisenfunktion***
  Ebenfalls lassen sich einzelne Gebiete, wie zum Beispiel New York City, so betrachten, wie sie zu einem bestimmten Zeitpunkt aussahen. Diesen kann man auf einer Zeitleiste bestimmen. Das wird durch historische Luft- und Satellitenbilder möglich, die über die Google-Earth-Oberfläche gelegt werden.
- ***Google Mars***
  Auch der Mars lässt sich virtuell betrachten. Zwar reicht die Schärfe der Satellitenfotos bei Weitem nicht an die der Erde heran, doch an markanten Stellen, wie zum Beispiel an der mächtigsten Erhebung des Mars, dem Olympus Mons, bleiben die Fotos beim Heranzoomen bis auf ca. 2000 m Sichthöhe scharf. Auch kann man per Klick auf entsprechende Symbole auf der Marsoberfläche Informationen zu den Forschungsprojekten erhalten, die dort stattfinden bzw. stattgefunden haben. Mittels der Fotos welche von den Mars Exploration Rover, Spirit und Opportunity aufgenommen wurden können einzelne Gebiete auf dem Mars in 360-Grad-Panoramabildern aus der Beobachterperspektive dargestellt werden. Dieselbe Technik wird auch bei Google Streetview verwendet. Die Satellitenaufnahmen des Mars sind ebenso über den Browser erreichbar.
- ***Google Moon***
  Zum 40-jährigen Jubiläum der Mondlandung von Apollo 11 wurde Google Moon zur Verfügung gestellt, womit nun auch der Mond virtuell besucht werden kann. Auch dies ist über eine Website möglich.

Google Earth in der Schule

Didaktische Ideen, wie man Google Earth sinnvoll in der Schule einsetzen kann, findet man ebenfalls im Internet, z.B.

- Google Earth - Spielerei oder Mehrwert für den Unterricht?
  http://www.lehrer-online.de/google-earth.php

Wer findet diese Orte?

Findet heraus, um welche Orte es sich bei folgenden Bildausschnitten handelt.

Alpamare in Pfäffikon

Sihlsee Birchli-Willerzell

Lachen

Küssnacht, Kirchenplatz

Schloss Rapperswil

Wägitaler-See

36	Interaktive Lernspiele in der Geografie	Stufe 5./6. Kl.	Fach Mensch + Umwelt

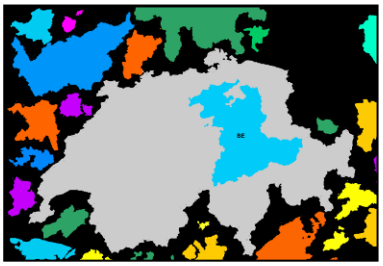
Geopuzzles www.geopuzzles.ch

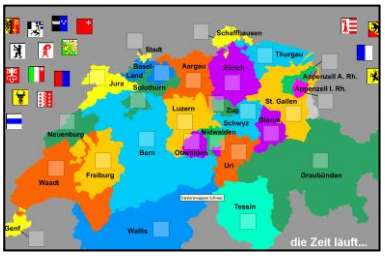
Hier gibt es einige interessante Online-Spiele, die sich zum Thema „Schweiz“ einsetzen lassen.

Beim ersten Spiel müssen die Kantone an ihren richtigen Platz gesetzt werden.

Beim zweiten Spiel müssen die Wappen den Kantonen zugeordnet werden.

Dasselbe Spiel lässt sich auch mit den Ländern Europas durchführen.

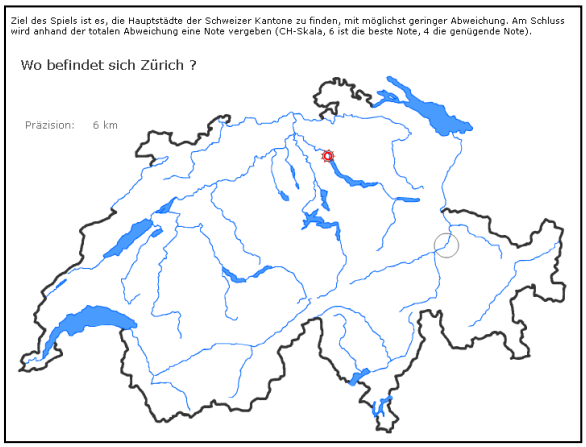




Swiss Quiz

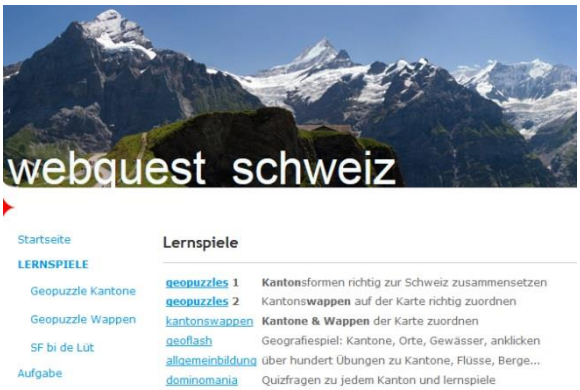
Ziel dieses Spiels ist es, die Hauptstädte der Schweizer Kantone zu finden, mit möglichst geringer Abweichung.

Am Schluss wird anhand der totalen Abweichung eine Note vergeben (CH-Skala, 6 ist die beste Note, 4 die genügende Note).
http://www.taskfleet.com/swissquiz



http://ch6.jimdo.com/lernspiele/

Schweizer (Landkarten-) Geografie



GeoGuesser

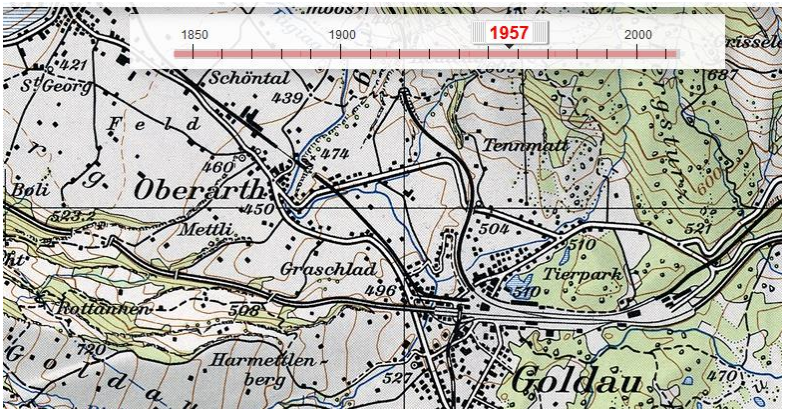
Lassen Sie sich mit der GeoGuessr an einen beliebigen Ort auf der Welt bringen. Anhand des Panoramas können Sie nun raten, wo genau Sie sich befinden.

Dabei hilft Ihnen das eigene Wissen über Vegetation, Wetter, Sprachen, Baustile oder Automarken. Ein Spiel für grosse und kleine Detektive. http://geoguessr.com

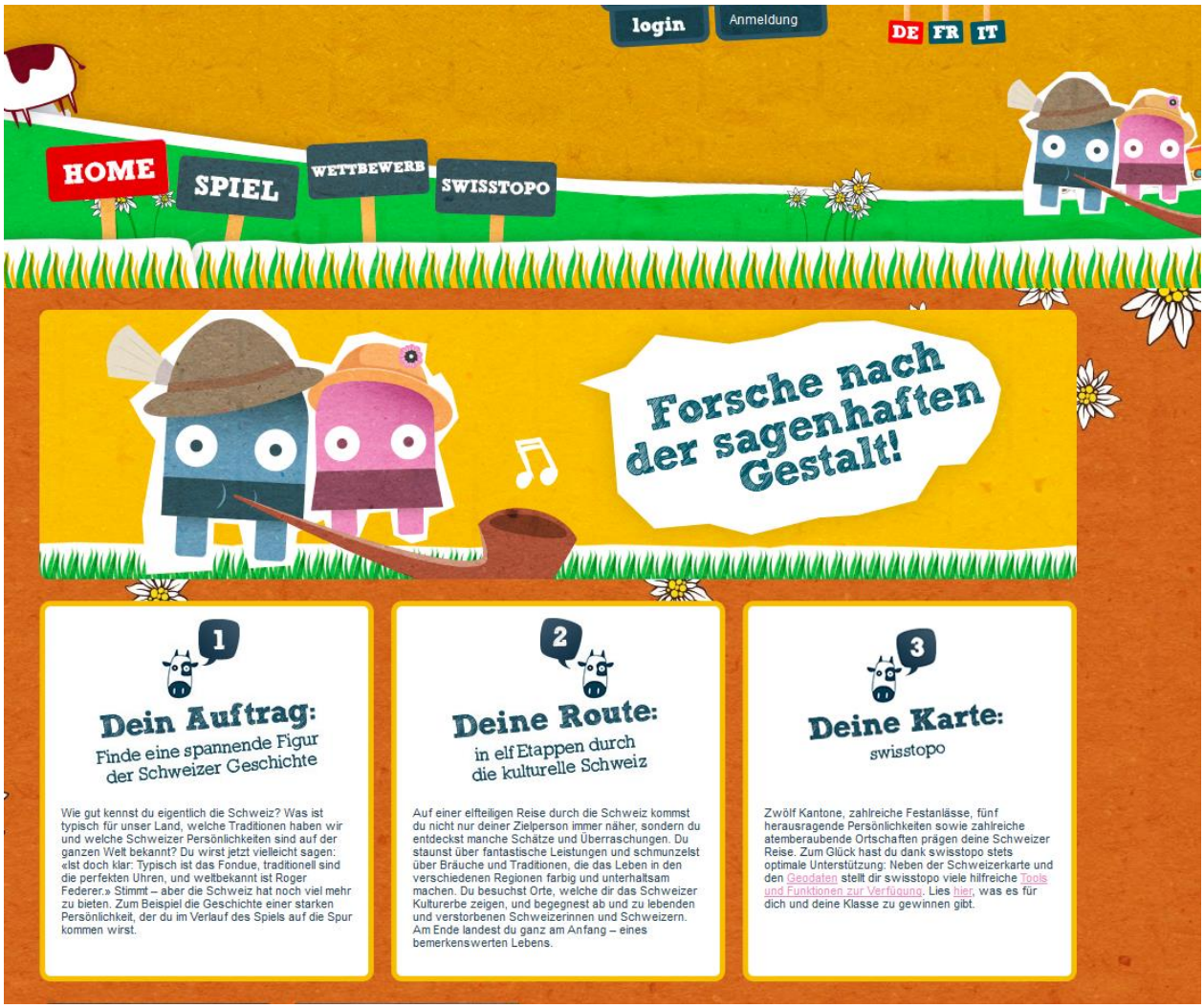
Swisstopo (Bundesamt für Landestopografie)

http://www.swisstopo.admin.ch/internet/swisstopo/de/home/apps/geodata_portal/timetravel.html

Machen Sie mit den topografischen Karten von swisstopo eine Reise durch die Zeit und verfolgen Sie fast 175 Jahre Kartengeschichte der Schweiz, sogar bis in die Zeit vor der Gründung des Schweizerischen Bundesstaats.



Online-Schatzsuche



Swisstopo lanciert regelmässig das Spiel www.schatz-karte.ch zum Thema Kultur und Schweizer Traditionen. Die Schatzsuche bereichert den Geografie Unterricht auf der Primar- und Sekundarstufe (für Schülerinnen und Schüler im Alter von 10 – 15 Jahren).

In 12 erlebnisreichen Lektionen lernen Schülerinnen und Schüler auf spielerische Weise die Schweizerkarte und zahlreiche mit der Schweizer Kultur verbundene Orte sowie den Umgang mit geografischen Anwendungen und den frei zugänglichen Online-Werkzeugen von swisstopo kennen.

Am Ende der Schatzsuche können die Klassen ihr Wissen über eine Tradition, ein Fest oder einen typischen Ort ihrer Region kreativ umsetzen (Collage, Film, Zeichnung, Bastelarbeit usw.). Das erstellte Werk können sie an swisstopo schicken und an einem Wettbewerb teilnehmen.

37	Sich informieren über die eigene Wohngemeinde	Stufe 3.-6. kl.	Fach M+U

Öffne folgende Adresse: http://www.altdorf.ch

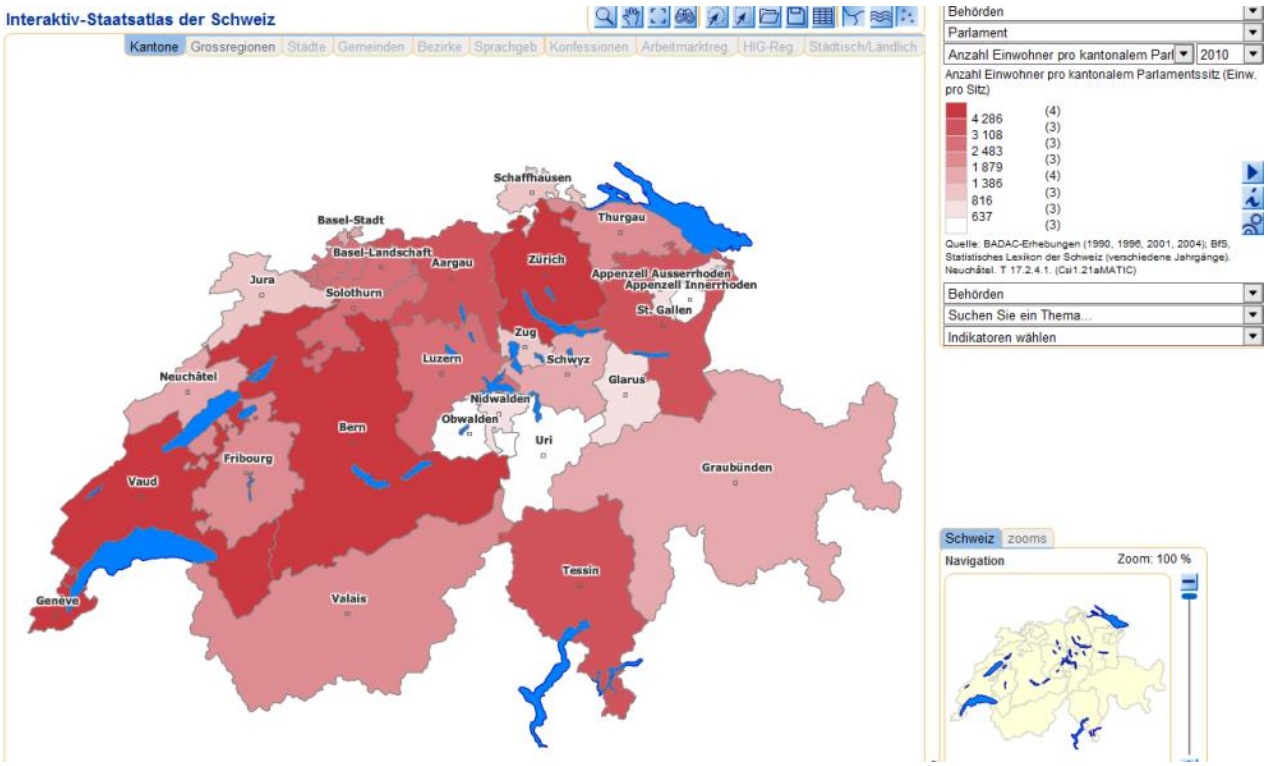
Versucht mit Hilfe des Internets folgende Fragen zur Gemeinde Altdorf zu beantworten!

Für wen sind die speziellen Rubriken im Kopf der Homepage?

1. Wie viele Personen arbeiten in der Altdorfer Bauabteilung?
2. Wie heisst die Präsidentin des Schulrates?
3. Wann findet die nächste Gemeindeversammlung statt?
4. Suche im Ortsplan dein Zuhause. Lass dir den Plan in verschiedenen Grössen anzeigen
5. Wie heisst die Adresse der Jugendberatung Uri?
6. In welcher Rubrik finde ich die Altglas-Sammlung?
7. Wie heisst die Telefonnummer für den Rufbus?
8. Wie gross war der Wasserverbrauch pro Einwohner/Tag im Jahr 2014?
9. Wie viele Vereine gibt es in Altdorf?
10. Nenne eine Veranstaltung, die am nächsten Samstag in Altdorf stattfindet.

38	Interaktiver Staatsatlas der Schweiz	Stufe Lehrperson.	Fach M+U

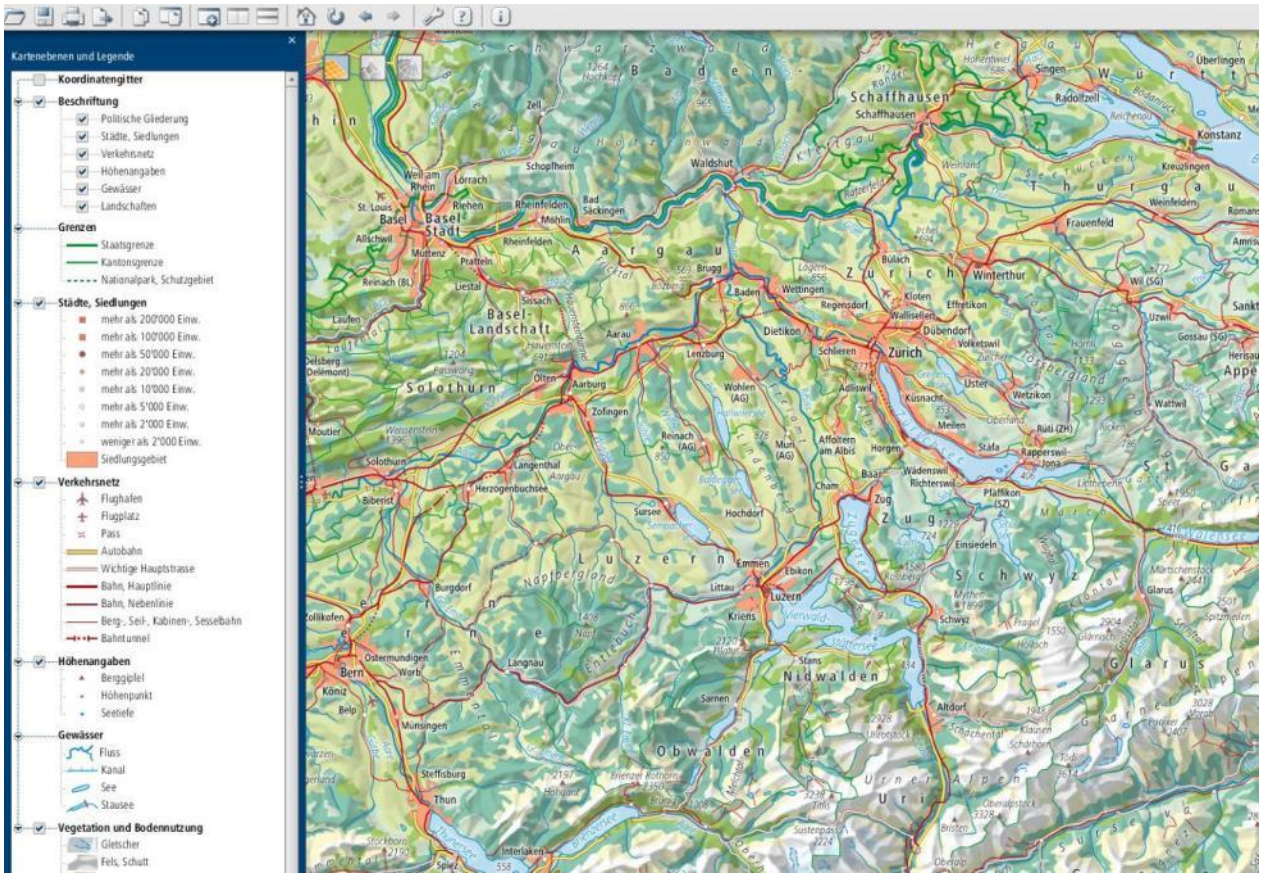
Der **interaktive Staatsatlas der Schweiz** (BADAC Verwaltungen der Schweizer Kantone und Städte) ist ganz auf die Schweiz ausgerichtet. Unter
http://www2.unil.ch/badac/light/carto.php?&lang2=de



39	Schweizer Weltatlas	Stufe 1.-9. Kl.	Fach M+U

Der Schweizer Weltatlas wird seit 2010 durch einen interaktiven Webatlas ergänzt. Dieser ermöglicht neue und innovative Nutzungsformen (http://www.schweizerweltatlas.ch).

In der ersten Online-Version des Schweizer Atlas findet man eine Reihe von hervorragenden Karten, die man interaktiv gestalten kann (vgl. Abb. unten). Sie ist kostenlos zugänglich und vollständig webbasiert. Neue Inhalte werden fortlaufend integriert. (Anleitungen unter http://schweizerweltatlas.ch/produkte/schweizer-weltatlas-interaktiv).



Zusätzliche Karten der Schweiz und anderer Länder bzw. Erdteile werden unter http://schweizerweltatlas.ch/unterrichtsmaterialien/ zur Verfügung gestellt

Innovativer Kartenvergleich durch Synchronisierung

Synchronisierte Karten sind so gekoppelt, dass ihre Zentren immer denselben Ort zeigen. Sobald eine Karte bewegt wird, werden alle abhängigen Karten auf das neue Zentrum angepasst. Ein derartiger Vergleich ist neuartig und eignet sich besonders für Karten mit unterschiedlichen Themen, Zeitständen, Massstäben oder Projektionen.

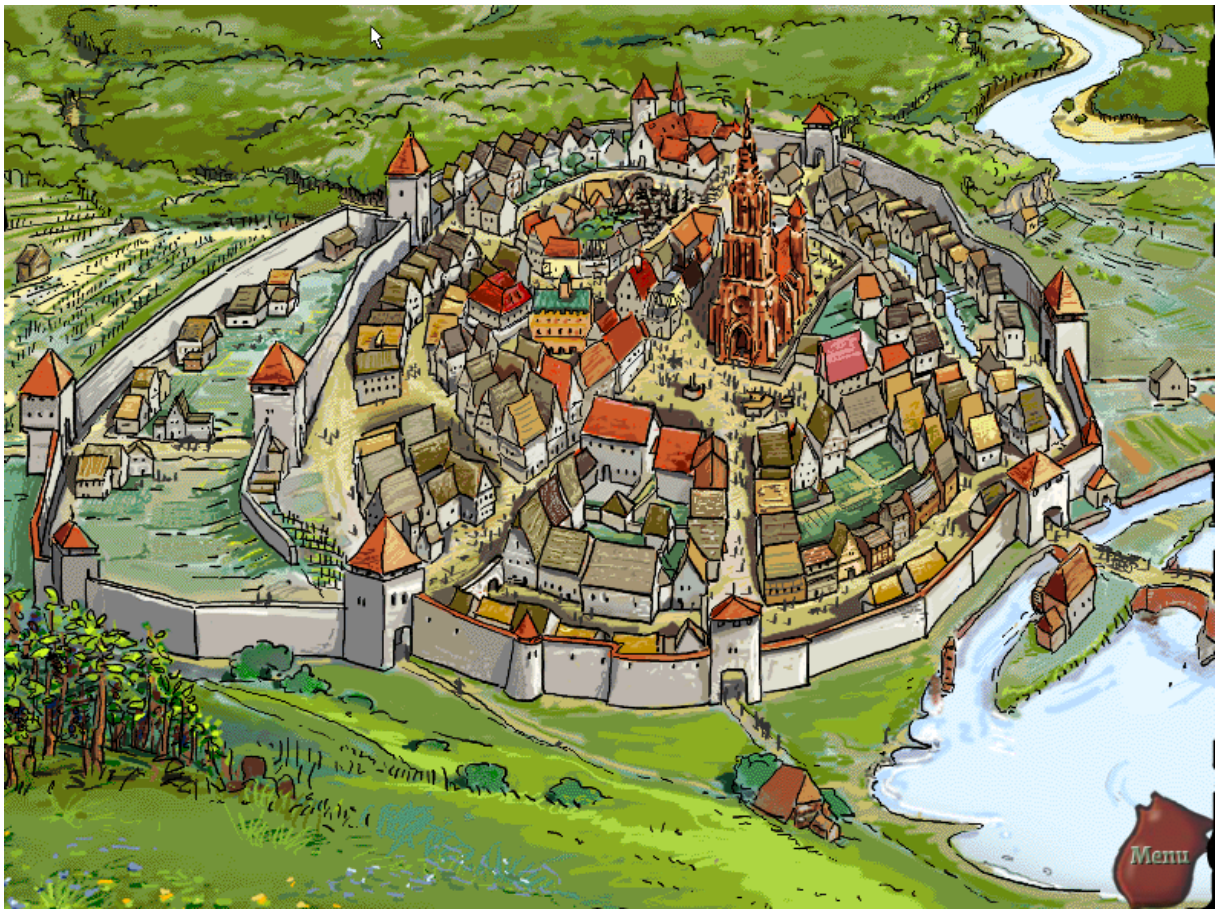
Animierte Darstellungen

Neben den zahlreichen Karten existieren im gedruckten Atlas auch einige Infografiken, welche sich nicht in einer der erwähnten Darstellungsformen visualisieren lassen. Auch hier bietet der Webatlas innovative Lösungen: Beispielsweise existiert für die Darstellung der Erdbewegung um die Sonne ein eigens entwickeltes interaktives Zusatzmodul, welches das Vorstellungsvermögen der Schülerinnen und Schüler unterstützt.

40	Interaktive Lernspiele in der Geschichte	Stufe ab 4. Kl.	Fach Mensch + Umwelt

Die Stadt im Mittelalter

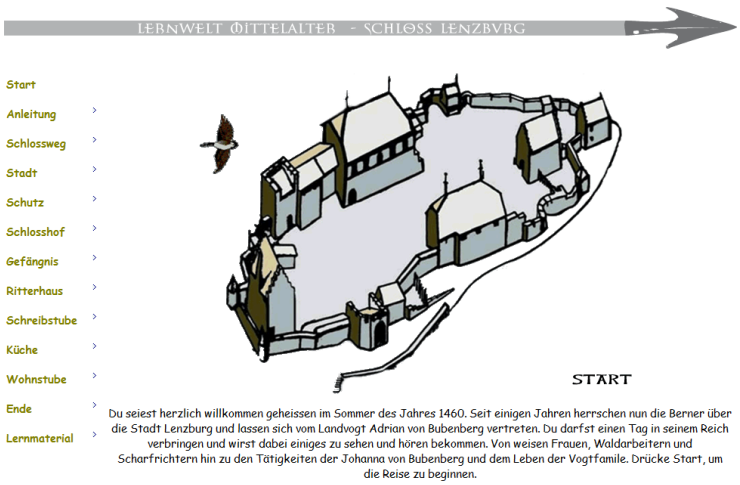
Planet Schule lädt zu einer abenteuerlichen Entdeckungsreise ein: Mit einem Klick auf https://www.planet-schule.de/stadt-im-mittelalter geht es direkt ins Herz einer mittelalterlichen Stadt! Hier gilt es, sich einen Weg durch das Gewirr der alten Strassen und Plätze zu bahnen. Bei der Stadterkundung entsteht spielerisch ein lebendiges Bild der damaligen Gesellschaft. Interaktion und eigenes Erleben stehen im Vordergrund. Die Informationen werden multimedial vermittelt durch Texte, Bilder und Filmausschnitte. Mehr Infos unter https://www.planet-schule.de/sf/multimedia-lernspiele-detail.php?projekt=mittelalter



Lernburg

Die Lernburg bietet eine gut strukturierte Lernumgebung zu 9 Hauptthemen des Mittelalters mit verständlichem Text, vielen Bildern, passender Musik, Animationen und Übungen (Teste dein Wissen)

http://www.lernburg.ch



41	Kinder-Zeitmaschine Per Knopfdruck in die Geschichte	Stufe 3.-7. Kl.	Fach M+U (Geschichte)

Die Kinderzeitmaschine http://www.kinderzeitmaschine.de ist eine Website für Kinder im Alter von 8 bis 13 Jahren (allerdings für die Lehrpläne in Deutschland und nicht immer für die Schweiz geeignet).

Die Informationen eignen sich gut dazu, den Unterricht zu ergänzen, insbesondere in der Primarschule. Die Kinder erhalten einen anschaulichen Überblick und können je nach Lust und Laune weiter in ein spezielles Thema eintauchen. Die Themen beginnen in der Vorgeschichte des Menschen und den alten Kulturen wie Ägypten, Mesopotamien, u.a., führen über die Antike bis zum Mittelalter und schliessen mit den grossen Entdeckerreisen ab.

Lucy führt die Kinder durch die Zeit

Mit Lucy, einem Mädchen von heute, und ihrer Zeitmaschine fliegen die Kinder in die Vergangenheit. Sie sind dabei, wenn Lucy einen Jungen aus der Steinzeit, aus dem alten Ägypten, aus Griechenland, Rom oder aus dem Mittelalter trifft. Im Zeitalter der Entdeckungen landet Lucy sogar auf dem Schiff des Kolumbus.

Inhalte der Kinderzeitmaschine

- **Zeitstrahl**
  Ein interaktiver Zeitstrahl informiert spannend und leicht verständlich über die Ereignisse in den jeweiligen Epochen - von der Vorgeschichte bis zu den grossen Entdeckern.
- **Lucys Wissensbox**
  Hier werden Fragen beantwortet, wie sie auch die jungen User stellen würden: Warum haben wir kein Fell mehr? Warum hatten die Ägypter so schlechte Zähne? Was war das Orakel von Delphi, und war Kolumbus wirklich der Entdecker von Amerika?
- **Spiele**
  Zu jeder Epoche gibt es ein Quiz. Das Zeiträtsel stellt Fragen zu allen Bereichen. In den Memo-Spielen erhalten auch schon jüngere Kinder eine Möglichkeit, bestimmte Objekte oder Personen einer Epoche kennen zu lernen.
- **Mach-mit-Bereich**
  Hier werden thematisch passende Vorschläge zum Basteln, Kochen oder Experimentieren vorgestellt. So sollen die Kinder motiviert werden, sich mit geschichtlichen Themen zu beschäftigen.
- **Buch-Tipps**
  Hier findet sich geeignete Lektüre zum Weiterlesen, zur Unterhaltung und zur Information.
- **Museumskarte und Kalender**
  Auf einer Deutschlandkarte sind passende Museen mit einer Kurzbeschreibung verzeichnet. So kann jedes Kind schauen, welches Museum sich in seiner Nähe befindet. Im Kalender werden aktuelle Ausstellungen aufgelistet.

Karten

Zu jedem einzelnen Modul finden die Kinder eine Karte, die auch zeitliche Entwicklungen aufzeigt. (vgl. http://www.lehrer-online.de/928705.php)

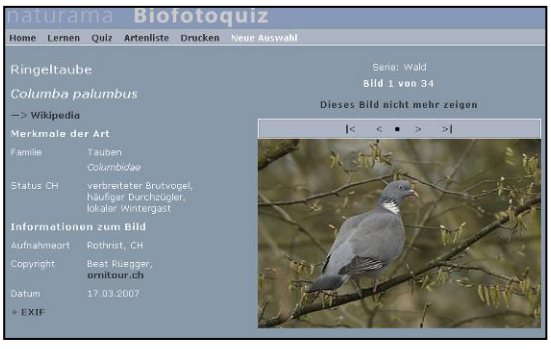
42	Biofotoquiz	Stufe ab 4. Kl.	Fach Mensch + Umwelt

Biofotoquiz (http://www.biofotoquiz.ch) ermöglicht auf spielerische Art das Kennen lernen von Pflanzen und Tieren.
Es umfasst

- einen Lernmodus mit drei Schwierigkeitsstufen
- vier Quizformen mit Rangliste
- Bildserien und Artenlisten zum Ausdrucken

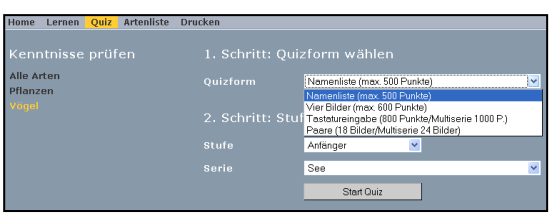
Momentan sind die Module Pflanzen, Heuschrecken, Schmetterlinge, Amphibien & Reptilien sowie Vögel mit 24557 Bildern von 2521 Arten in 314 Bildserien verfügbar.

Lernmodus
Primarschülerinnen und -schüler wählen mit Vorteil zunächst die Anfängerstufe.
Nun werden jeweils 20 Bilder und deren Namen/Beschreibung der gewählten Kategorie (z.B. Greifvögel, Wasservögel, Pflanzen-Wiese, usw.) angezeigt.



Übungsmodus
Nach einer Lernphase kann in den Quizmodus gewechselt werden, wobei 4 Quizformen wählbar sind.

- Namenliste
- Vier Bilder
- Tastatureingabe
- Paare



43	Bodenreise.ch unterirdisch unterwegs	Stufe 3.-6. Kl.	Fach M+U

Der Boden ist die zentrale Lebensgrundlage für Pflanzen und – direkt oder indirekt – für Tiere und Menschen. Kleinstlebewesen produzieren im Boden Humus. Sie sorgen auch für die Durchlüftung des Bodens und für die Durchmischung des organischen Materials mit den mineralischen Bestandteilen aus dem felsigen Untergrund. Zerstören oder schädigen wir den Boden, entziehen wir uns unsere Lebensgrundlage.

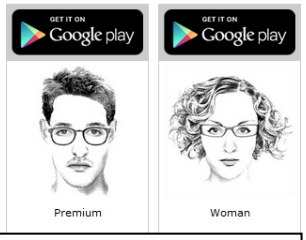
Um den Boden schützen und erhalten zu können, müssen wir über die Vorgänge im Boden Bescheid wissen. Wenn wir Vorstellungen davon entwickeln, was im Boden alles vor sich geht, welche Organismen an der Arbeit sind und welche Aufgaben der Boden erfüllt, dann sind wir auch in der Lage, in grösseren Zusammenhängen zu denken und uns bewusst für den Erhalt des Bodens einzusetzen.

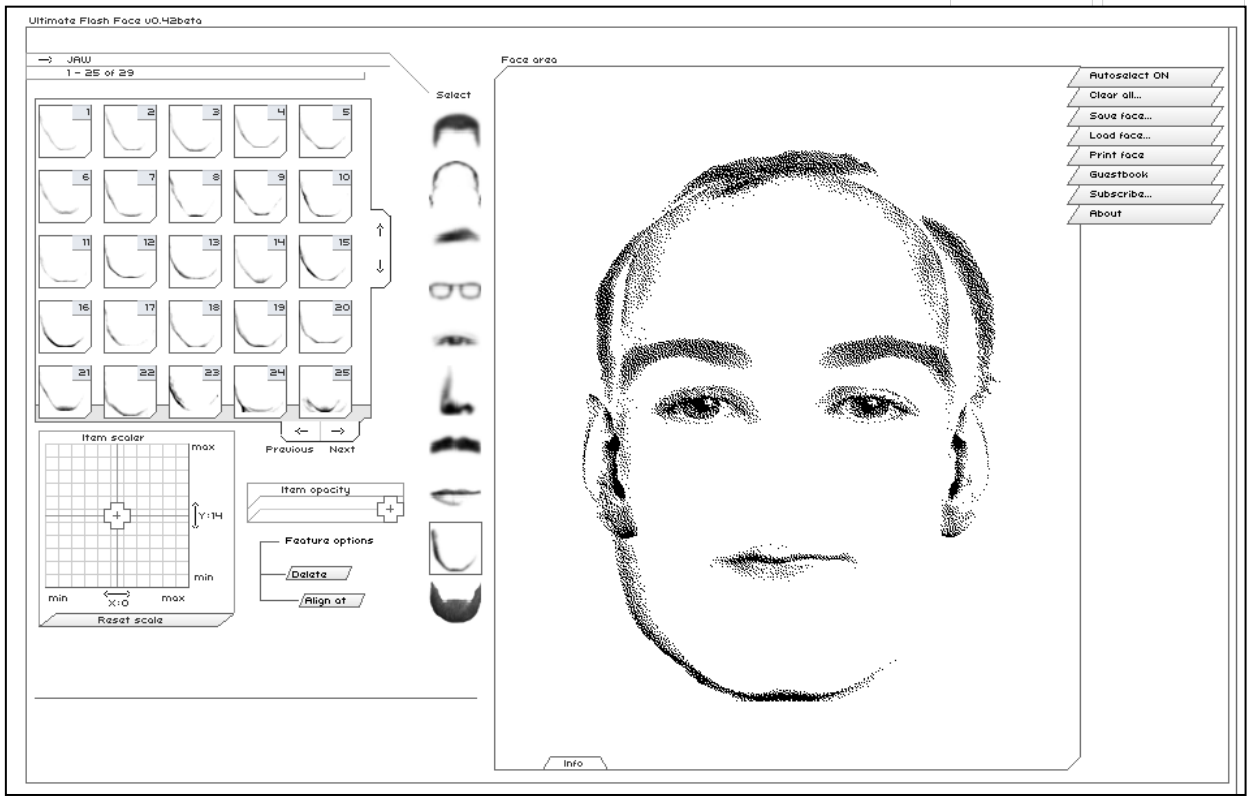
Das Bundesamt für Umwelt (BAFU) hat darum die Bodenreise für Schülerinnen und Schüler der Mittelstufe (3. bis 6. Klasse) entwickelt, um ihnen ein besseres Verständnis in Bezug auf den Boden und seine unschätzbare Bedeutung zu ermöglichen.

Lehrpersonen finden einen ausführlichen Kommentar unter
http://bodenreise.ch/wp-uploads/2014/08/Lehrpersonenkommentar_DE_komplett.pdf

44	Phantomgesichter	Stufe 1.-6. Kl.	Fach BG

Für alle, die mal ein Phantombild wie bei der Polizei erstellen möchten, hat http://flashface.ctapt.de eine gute Möglichkeit geboten. Das Programm ist zwar nicht mehr online verfügbar, kann aber für Android Geräte kostenlos als App heruntergeladen werden.

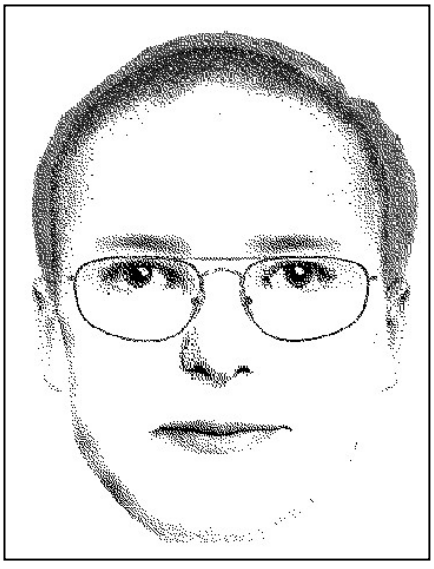




Hier kann man Gesichter aus versch. „Fertigteilen“ zusammensetzen und anpassen.

Mögliche Aufgaben:

- Sich selbst nachbilden
- Partner nachbilden (die anderen können raten, wer das sein soll).
- Berühmte Persönlichkeiten ab Vorlage nachbilden



(Unser ICT-Supporter hat sich selbst nachgebildet)

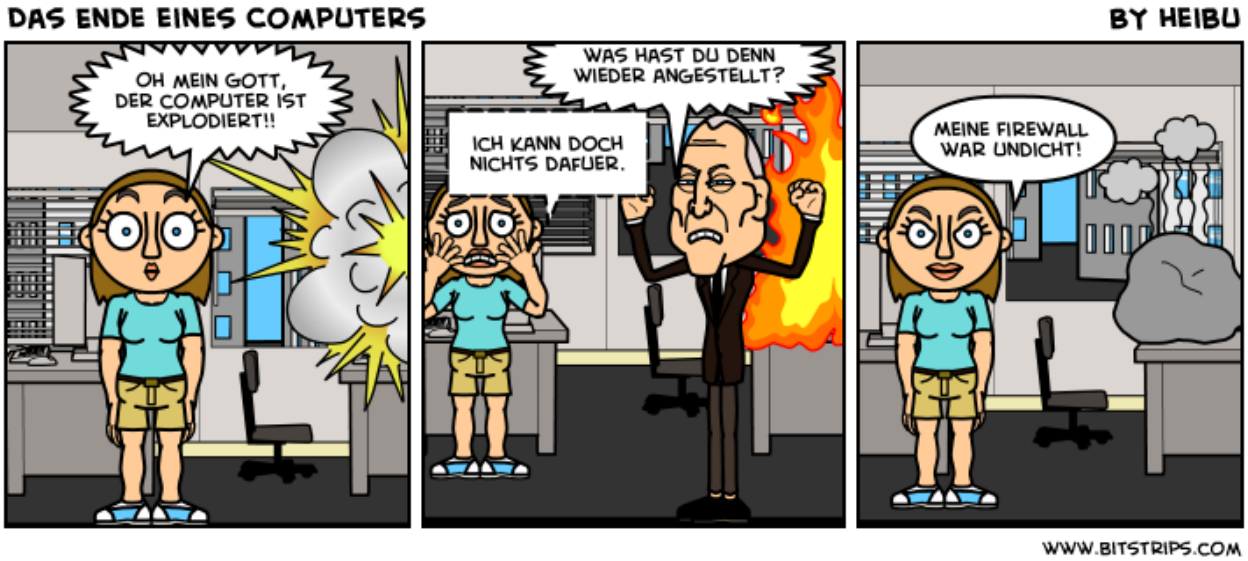
Witzig ist auch **Monoface**. Aus unterschiedlichen Parts lassen sich Gesichter zusammenbauen. Das Resultat ist so witzig wie unvorhersehbar. Angeblich sind 759.375 Kombinationen möglich. http://www.mono-1.com/monoface/main.html

45	Bitstrips	Stufe 1.-6. Kl.	Fach BG

„Bitstrips for Schools“ (http://www.bitstripsforschools.com) ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, Comics zu erstellen (und zu teilen), ohne diese „zeichnen“ zu müssen.

Nach der kostenlosen Anmeldung kann man erst einmal einen Avatar von sich selbst erstellen, oder auch gleich mit einem Comic, einer Szene oder mit dem Gestalten von Charakteren loslegen. Natürlich gibt es auch Vorlagen, die man nutzen kann.

Um mit der ganzen Klasse arbeiten zu können, kann man eine E-Mail-Adresse für die Klasse angelegen und die Klasse als Ganzes anmelden. So arbeiten alle Schülerinnen und Schüler auf einer gemeinsamen Seite, können ihre Figuren austauschen und vieles mehr.

Die Einsatzmöglichkeiten eines Comics sind recht vielfältig. Vor allem in Kunst und in Deutsch, wo der Comic an sich besprochen werden kann (bildliche und/oder sprachliche Besonderheiten), macht es Sinn einen eigenen Comic zu gestalten. Aber im Schulleben gibt es mehr als genug Gelegenheiten, dieses Werkzeug zu nutzen.

Eigentliche Programm zum Erstellen von Comics und sogar Animationsfilmen sind GoAnimate (http://goanimate.com) oder Comic Life (http://comic-life.softonic.de). Die Software bietet zahlreiche Vorlagen, die man nach Belieben verändert. Per Drag&Drop fügt man Fotos, Sprechblasen und Überschriften in diese leeren Comic-Strips ein. Mit ein wenig kreativer Energie erzielt man überraschende Ergebnisse.