

Digitale Identitäten

Leben in virtuellen Welten



1. Auflage, Druckversion Mai 2010

Herausgeber: Microsoft Deutschland GmbH

Autorinnen und Autoren: Anja Monz, Ronald Schäfer, Elke Lehmann

Konzeption und Umsetzung: Helliwood media & education

Bildnachweis: istockPhoto.com, Dreamstime.com und eigene

www.innovative-teachers.de

© Microsoft Deutschland GmbH

Alle Rechte, insbesondere das Recht zu Vervielfältigung, Verbreitung oder Übersetzung vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung von Microsoft in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Microsoft haftet nicht für mögliche negative Folgen, die aus der Anwendung des Materials entstehen.

Überblick

Oftmals gilt: Raus aus der Schule, ran an den heimischen PC. Eingelogggt in der jeweiligen „Community“ werden die Neuigkeiten des Tages für alle Freunde gepostet, die Freundesliste gecheckt und ein paar nette Fotos vom Wochenende ins Fotoalbum gestellt. Und dies oftmals nicht nur in einem Netzwerk.

Soziale Netzwerke und Netzgemeinschaften als Teil der sozialen Medien stehen hoch im Kurs. Auch Kinder und Jugendliche haben Spaß daran, sich mit Freunde zu vernetzen, neue Freunde kennenzulernen und sich der Welt mitzuteilen. Der Einstieg in die virtuellen Welten beginnt häufig mit dem Anlegen eines persönlichen Profils – einer digitalen Identität. Problematisch ist dabei die Gratwanderung zwischen möglichst authentischer Darstellung des eigenen „Ich“ und dem Schutz der eigenen Privatsphäre. Um zu kompetenten und verantwortungsvollen Netzwerkern heranzuwachsen ist es notwendig, Kindern und Jugendlichen einen bewussten und kritischen Umgang mit der Medienwelt nahezubringen.

Die Schülerinnen und Schüler

- » nennen soziale Netzwerke, die sie kennen, und sagen, wie sie deren Nutzen einschätzen.
- » diskutieren bekannte soziale Netzwerke und lernen digitale Identitäten kennen.
- » analysieren mithilfe eines Arbeitsblattes die Darstellung von vorgegebenen Profilen.
- » setzen sich kritisch mit den persönlichen Angaben in Profilen auseinander.
- » erkennen, welche Informationen in einem Netzwerk weitergegeben werden sollten und welche nicht.
- » formulieren Verhaltensregeln für die Gestaltung von digitalen Identitäten in sozialen Netzwerken.

Klassenstufe 7 und 8

Das Material ist für eine Doppelstunde konzipiert, kann aber auch in zwei Einzelstunden umgesetzt werden.

Beim Einsatz von Club Cooe sollte auf allen Computern der Schülerinnen und Schüler das entsprechende Programm installiert sein.

PowerPoint-Tour durch soziale Netzwerke; vorbereitete Profile zur Bewertung; Arbeitsblatt: Profilbewertung; Regelblatt Schüler (soziale Netzwerke); 3-D-Chat Club Cooe



Klasse 7/8

Lernziele

Jahrgangsstufe

Zeit

Voraussetzungen

Materialien

Einleitung



„Knapp vier Millionen Kinder in Deutschland bewegen sich Tag für Tag im Internet. Sie hinterlassen dabei in den meisten Fällen ihre digitalen Spuren, geben Vertrauliches im Netz preis, ohne sich dessen bewusst zu sein. Achtloser Umgang mit persönlichen Daten kann auch für sie gefährlich sein.“

medienbewusst.de^[1]

Das Internet hat sich zu einem Massenmedium mit zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten entwickelt und sich somit vom Informationsmedium zum Unterhaltungsmedium gewandelt. In Blogs, Wikis, Spaces, Micro-Blogs, Videoplattformen und sozialen Netzwerken betätigen sich Jung und Alt, vernetzen sich, tauschen sich aus und tragen ihren Anteil zur Netzwerkkultur bei.

Social Media

Das Spektrum der Angebote reicht von der Blogosphäre über die Twittergemeinde bis hin zu Video-, Foto- und Musikportalen, sozialen Netzwerken und Wiki-basierten Wissenssammlungen. Zu den populärsten und deutschlandweit erfolgreichsten Anbietern zählen mit mehr als 13 Mio. Nutzern das Videoportal YouTube und die Online-Enzyklopädie Wikipedia gefolgt von Facebook.^[2] Besonders beliebt bei Jugendlichen ist die Community um SchülerVZ, die ausschließlich Jugendlichen ab 13 Jahren vorbehalten ist. Der Zugang Erwachsener ist dort ausdrücklich nicht erwünscht.

Soziale Netzwerke

Kinder und Jugendliche kommunizieren nicht nur gerne, sondern sie haben großen Spaß daran, sich in Netzwerken zu verknüpfen, neue Freunde kennenzulernen, sich mit Ihregleichen auszutauschen aber auch, sich selbst im Internet darzustellen.

Das Verhalten im Netz ist Teil des realen Lebens.

In individuellen Profilen stellen sich Kinder und Jugendliche in sozialen Netzwerken in möglichst authentischer Weise – so wie man sich sieht oder von anderen gesehen werden will – dar, geben Auskunft in Bild und Wort über Alter, Geschlecht, Schule und Interessen und verknüpfen sich nach Lust und Laune mit „Usern“ in der ganzen Welt. Dabei üben sie die Auseinandersetzung mit sich selbst und mit anderen und eignen sich Kompetenzen in computerbasierter Kommunikation^[3] an – sie erstellen und leben ein Stück ihre digitale Identität.

Soziale Netzwerke

Diese Aktivitäten leben davon, dass sie die Wirklichkeit widerspiegeln und damit die reale Vernetzung vieler Menschen ermöglichen. Die Kunst beim Anlegen eines persönlichen Profils besteht in der Gratwanderung zwischen der identifizierbaren Gestaltung der eigenen Identität und der Beachtung von Regeln zum Schutz der Privatsphäre. Dies ist eine große Herausforderung, wenn man davon ausgeht, dass diese Form der Selbstdarstellung wichtiger Bestandteil der Identitätsfindung von Heranwachsenden ist.

Denn neben vielen Annehmlichkeiten birgt die neue Netzwerkkultur auch Risiken. Im Fokus steht dabei die Frage nach dem Schutz der Persönlichkeit und der Privatsphäre. Wer viel in sozialen Netzwerken kommuniziert, wird sichtbar – und das schnell für die ganze Welt. Häufig geben Kinder und Jugendliche viele persönliche Informationen preis, da sie sich in sicherer Umgebung wähnen. Es werden Freundeslisten erstellt, zu denen scheinbar nur die Zugang haben, die man selbst als Freunde ausgewählt hat. Es werden Bilder, Videos und Texte ins Netz gestellt, ohne darüber nachzudenken, welche Folgen dies haben könnte.

Eine Studie zu jugendlichem Rollenverhalten in Web 2.0 Angeboten^[4] zeigt, dass die Mehrheit der befragten Jugendlichen und jungen Erwachsenen soziale Netzwerke vorrangig für den Aufbau und die Pflege von Freundschaftsnetzen nutzen. Der Fokus der Aktivität liegt dabei bei den Mädchen eher auf der Vernetzung, bei den Jungen auf der Selbstdarstellung. Da immer mehr Jugendliche bereits im Alter von 12 Jahren in die Welt der sozialen Medien einsteigen, legen sie motiviert von den Fragen „Wer bin ich?“, „Wo stehe ich?“ und „Wo will ich hin?“ frühzeitig ihre ersten digitalen Identitäten an. Ihr Abbild in den sozialen Netzwerken ist Teil ihrer Lebenswelt.

Ausgestattet mit handfesten Regeln sollten Kinder und Jugendliche ausreichendes Wissen an die Hand bekommen, damit sie zu kompetenten und verantwortungsvollen Netzwerknutzern heranwachsen. Erst wenn sie sich der Gefährdungen bewusst werden, sind sie in der Lage, ihr eigenes Verhalten zu reflektieren.

Das vorliegende Unterrichtsmaterial bietet einen Einstieg in die Welt der sozialen Medien, indem verschiedene Netzwerkdienste vorgestellt und analysiert werden. Die in Diskussionen erarbeiteten Ergebnisse fließen in einen Regelkatalog, den die Schülerinnen und Schüler an die Hand bekommen. Das Unterrichtsmaterial ist konzeptionell für eine Doppelstunde angelegt und neben einem konkreten Unterrichtsvorschlag bietet es vertiefendes Material, das zur Planung des Unterrichts hinzugezogen werden kann.

*Netzwerkkultur**Rollenverhalten**Regeln**Unterrichtsmaterial***Mehr im Netz**

sicherheit-macht-schule.de

Lernziele

In der Debatte um die Risiken im Umgang mit sozialen Netzwerken bleibt oft unberücksichtigt, dass die Risiken vielmehr „im Wechselspiel von angebotsbezogenen Funktionalitäten und sozialen und medienbezogenen Kompetenzen“ liegen, als im Angebot selbst. Heranwachsen mit dem Social Web^[5]

Grobziel: Der Schwerpunkt in diesem Unterrichtsprojekt liegt auf der Darstellung des eigenen digitalen „Ich“ in einem sozialen Netzwerk und darauf, wie andere Nutzer dieses Netzwerks damit umgehen. Die Schülerinnen und Schüler sollen dafür sensibilisiert werden, was man bei der Erstellung einer digitalen Identität beachten muss, um die eigene Sicherheit und seine Privatsphäre im Internet zu schützen.

Die Schülerinnen und Schüler

Medienkompetenz

» nennen soziale Netzwerke die sie kennen und sagen, wie sie deren Nutzen einschätzen.

Analyse

- » diskutieren bekannte soziale Netzwerke und lernen digitale Identitäten kennen.
- » analysieren mithilfe eines Arbeitsblattes die Darstellung von vorgegebenen Profilen.
- » setzen sich kritisch mit den persönlichen Angaben in Profilen auseinander.
- » erkennen, welche Informationen in einem Netzwerk weitergegeben werden sollten und welche nicht.

Verantwortung

» formulieren Verhaltensregeln für die Gestaltung von digitalen Identitäten in sozialen Netzwerken.



Alle digitalen Materialien, die Sie zur Durchführung des Unterrichtsprojektes benötigen, finden Sie im Internet. Navigieren Sie zu dem jeweiligen Unterrichtsprojekt. Dort finden Sie die zugehörige Materialliste.

 www.innovative-teachers.de

Unterrichtsverlauf

Es ist empfehlenswert, sich im Vorfeld über soziale Netzwerke zu informieren, um einen Eindruck von der Vielfalt der Darstellungs- und Austauschmöglichkeiten in diesen Netzwerken zu bekommen. Nutzen Sie dazu die in Phase 1.2 vorgeschlagene virtuelle Tour. Ferner finden Sie weitere Informationen zum Thema digitale Identitäten und soziale Medien in unserem Hintergrundmaterial.

Phase 1: Sensibilisierung

Als Einstieg in das Thema wird der Nutzen sozialer Netzwerke sowie die Notwendigkeit der Einrichtung digitaler Identitäten diskutiert. Den Schülerinnen und Schülern soll bewusst werden, was hinter digitalen Identitäten steckt und welche persönlichen Informationen damit weitergegeben werden. Mithilfe einer virtuellen Tour lernen die Schülerinnen und Schüler einige bekannte soziale Netzwerke kennen, analysieren diese und erfahren, an welche Zielgruppen sie sich richten.

- 1.1 Zu Beginn dieser Phase wird das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler aktiviert, indem sie erzählen, was sie über soziale Netzwerke wissen, welche sie kennen und ob sie selbst Mitglied in einem Netzwerk sind. Fragen Sie konkret, warum sich jemand in einem sozialen Netzwerk anmeldet, wie man dabei vorgeht und was man dort tun kann.
- 1.2 Den Schülerinnen und Schülern werden bekannte soziale Netzwerke anhand einer PowerPoint-Präsentation vorgestellt. Sie erfahren, welche unterschiedlichen Netzwerke es gibt und wie digitale Identitäten aussehen. Bereits hier sollte darauf aufmerksam gemacht werden, wie unterschiedlich die Darstellungsoptionen im Internet sein können.

Vorbereitungsmaterial: [PowerPoint-Tour durch verschiedene soziale Netzwerke](#)

Hinweis: Sie können diese Präsentation individuell ergänzen, indem Sie eigene Folien mit weiteren Beispielen aus sozialen Netzwerken hinzufügen.

Phase 2: Die Darstellung von Profilen in Netzwerken

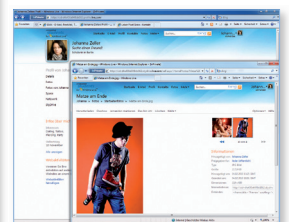
Im Mittelpunkt dieser Phase stehen die Möglichkeiten, wie man sich eine digitale Identität aufbauen kann und welche Rückschlüsse sich daraus auf die Person ziehen lassen. Der Klasse werden (nicht authentische) Profile aus Netzwerken vorgestellt, die sich in der Art der Selbstdarstellung unterscheiden. Die Schülerinnen und Schüler analysieren diese Profile und schätzen ein, wie sie ihnen gefallen und ob sie die Art und den Umfang der gegebenen Informationen für angebracht halten. Die Ergebnisse werden in einem Arbeitsblatt festgehalten und gemeinsam ausgewertet.

Vorbereitungsmaterial: [Profile aus Netzwerken](#)

- 2.1 Erläutern Sie den Schülerinnen und Schülern, dass sie sich nun genauer mit den unterschiedlichen Möglichkeiten befassen werden, wie man eine digitale Identität aufbauen kann, wie viel man von sich preisgeben kann und was man besser nicht mitteilen sollte. Ihnen werden drei Profile präsentiert, die Stärken und Schwächen bei der Auswahl und Darstellung der persönlichen Informationen aufweisen. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten zu zweit, besprechen die Profile und beantwor-

Vorbereitung

Einstieg



Auswertung Material

Verhaltensregeln



3D-Chat Club Cooe

ten dann folgende Fragen: Worum geht es in dem Profil? Was gefällt euch gut? Was würdet ihr eher nicht bzw. auf keinen Fall weitergeben? Die Ergebnisse halten sie auf einem Arbeitsblatt fest.

Ergebnissicherung: [Arbeitsblatt](#)

- 2.2 In der sich anschließenden Auswertung werden die Ergebnisse in der Klasse vorgelesen und diskutiert. Den Schülerinnen und Schülern soll dabei bewusst werden, dass zur digitalen Umsetzung der realen Identität eine gewisse Anzahl von Informationen erforderlich und daher wünschenswert ist, jedoch bestimmte private Angaben zu unterlassen sind, weil sie risikoreiche Konsequenzen zur Folge haben können.

Phase 3: Kritische Reflexion

Zum Abschluss werden in Form eines Quiz Fragen zum angemessenen Verhalten in sozialen Netzwerken gestellt. Die Antworten werden gemeinsam besprochen und daraus resultierend in einem Regelkatalog formuliert.

Vorbereitungsmaterial: [Information: Quiz](#)

- 3.1 In dieser Phase zeigen die Schülerinnen und Schüler, welche Informationen man als Teil einer digitalen Identität online stellen kann und worauf man besser verzichten sollte. Dazu werden ihnen Fragen gezeigt, die auf bestimmtes Verhalten abzielen. Indem die Schülerinnen und Schüler mit „Ja“ oder „Nein“ auf die Fragen antworten, wird eine positiv-/negativ-Liste erstellt. Die Antworten sollten von der Klasse begründet werden, um so auf die Konsequenzen der Informationsweitergabe aufmerksam zu machen.

Ergebnissicherung: [Tafelbild](#)

- 3.2 Entsprechend der positiv-/negativ-Liste an der Tafel formulieren die Schülerinnen und Schüler gemeinsam Regeln, welche Informationen in einem sozialen Netzwerk gegeben werden dürfen und welche zurückgehalten werden sollten. Bitten Sie sie, ihre eigenen Auftritte in den Netzwerken danach zu überprüfen.

Ergebnissicherung: [Regelformulierungen](#)

- 3.3 Alternativ kann das Quiz in der 3D-Welt im Club Cooe durchgeführt werden. Die Schülerinnen und Schüler können ihre eigenen Avatare erstellen und arbeiten in einem eigens für dieses Quiz erstellten Klassenraum. Hier werden von einer virtuellen Lehrperson ebenfalls die oben genannten Fragen gestellt. Die Antworten werden von den Schülerinnen und Schülern getippt und erscheinen als Sprechblasen auf dem Bildschirm. Wer zuerst die richtige Antwort gibt, erhält einen Pokal. Danach wird die nächste Frage gestellt. Die einzelnen Sequenzen können gestoppt werden, um gegebenenfalls die Antworten zu diskutieren.

Vorbereitungsmaterial: [Information: Club Cooe](#)

Farbig gedruckt - mit 2 Klammern geheftet.

Zeit	Inhalt	Sozialform	Medien/Material
10'	1.1 Sensibilisierung Aktivierung des Vorwissens zum Thema „Soziale Netzwerke“	Unterrichtsgespräch	
15'	1.2 Präsentation Vorstellung von bekannten sozialen Netzwerken	Unterrichtsgespräch	PowerPoint-Präsentation „Tour durch Netzwerke“
20'	2.1 Erarbeitung Analyse von Profilen in Netzwerken bezüglich der Weitergabe persönlicher Informationen	Partnerarbeit	Darstellung der Profile: Arbeitsblätter
15'	2.2 Auswertung und Diskussion Erarbeitung von sicheren Inhalten in Netzwerkprofilen	Unterrichtsgespräch	
15'	3.1 Ergebnissicherung (Quiz) und Diskussion Beantworten von Fragen zu Inhalten in persönlichen Profilen und Diskussion darüber	Einzelarbeit / Unterrichtsgespräch	Tafelbild
15'	3.2 Erarbeitung und Ergebnissicherung Festlegen von Regeln zur Informationsweitergabe im Internet	Unterrichtsgespräch	Regelblatt



Tafelbild Quiz



Zur Durchführung des Quiz können Sie sich die Fragen je nach Wunsch im A4- oder A5-Format ausdrucken. Halten Sie die Fragen hoch und stellen Sie den Schülerinnen und Schülern die jeweilige Frage. Je nach Antwort ordnen Sie die Blätter an der Tafel in einer positiv-/negativ-Liste. Bei eindeutigen Antworten können Sie das Blatt sofort an der Tafel befestigen. Fallen die Antworten unterschiedlich aus, können Sie mit den Schülerinnen und Schülern in eine Diskussion gehen und auswerten, warum die jeweilige Antwort gegeben wurde.

Das Informationsblatt zu sozialen Netzwerken enthält die jeweiligen Antworten und die dazugehörige Argumentation.

Name: _____

Klasse: _____

Fach: _____

Arbeitsblatt: Profilbewertung

Welches Profil beschreibst du?

Profil

Was ist deiner Meinung nach der Zweck eines solchen Profils?

Zweck

Was gefällt dir an diesem Profil und was gefällt dir nicht?



Finde ich gut



Finde ich nicht gut

Stärken und Schwächen

Was würdest du keinesfalls in dein Profil reinstellen?

Achtung

Die Profile findest du im Internet unter

» Crazygirl: <http://bit.ly/johannazeller>

» Lukas: <http://bit.ly/lukaskretschmann>

» Nina: <http://bit.ly/ninaroedger>

Regelblatt soziale Netzwerke

Das Ziel sozialer Netzwerke ist, sich mit Freunden zu vernetzen und Inhalte zu teilen. Damit sich alle Nutzer in einem sozialen Netzwerk wohl fühlen, ist es wichtig, dass man sich an einige Verhaltensregeln – die auch im realen Leben gelten – hält. Die soziale Vernetzung soll Spaß machen, und damit es auch so bleibt, ist ein freundlicher und respektvoller Umgang miteinander vorausgesetzt.

➔ Beachte die Regeln!

1.
Mach dich
mit Verhaltens-
regeln und
Nutzungs-
bedingungen
vertraut!

2.
Melde
Verstöße
gegen die
Verhaltensregeln!

3.
Respektiere
die anderen
Nutzer!

4.
Keine
persönlichen
Daten
in deinem Profil!

5.
Wähle
dein Foto
sorgsam
aus!

6.
Fotos von
anderen
nur mit deren
Genehmigung
hochladen!

7.
Prüfe regelmäßig
deine Freundes-
listen!

8.
Prüfe
Freundschafts-
anfragen
sorgsam!

9.
Wende dich
bei Problemen
an deine Eltern oder
einen Erwachsenen
deines Vertrauens!

10.
Veröffentliche
nur notwendige
Daten!

*Dieses Regelblatt
hilft, sich sicher und
geschützt in sozia-
len Netzwerken zu
bewegen.*

3D-Chat Club Cooe



Der Club Cooe ist eine 3D Kommunikations-Internetplattform, in der sich Jugendliche treffen und kennenlernen können. Dazu stylen sie ihren eigenen Avatar, richten sich einen individuellen Raum ein, treffen ihre Freunde auf dem Desktop oder erforschen andere Chat-Räume. Kern von Club Cooe ist ein 3D Messenger, der eine 3D Live Umgebung direkt eingebettet in den Windows Desktop des Nutzers darstellen kann. Das Programm wird zum kostenlosen Download angeboten.

3D-Chat Club Cooe

Für die Durchführung des Quiz gibt es einen eigens dafür angelegten Klassenraum. Hier stellt ein Lehrer die Fragen und die Schülerinnen und Schüler beantworten diese in Gestalt ihres Avatares über die Tastatur. Wer als erstes die richtige Antwort gibt bekommt einen Pokal. Sind alle Fragen beantwortet wird der Gewinner oder das Gewinner-Team ermittelt.

Klassenraum

Sie möchten Ihr Unterrichtsprojekt durch die Nutzung der 3D-Chatumgebung des Club Cooe ergänzen? Nehmen Sie ganz einfach zu unserem Projektteam in Berlin Kontakt auf und buchen Sie unser virtuelles Klassenzimmer.

+49 30 2938 1680





Regeln in soziale Netzwerken

1. **Meldest Du Verstöße gegen die Verhaltensregeln?** [JA] Rassistische, sexistische, diskriminierende oder andere ethisch nicht vertretbare Inhalte sollten gemeldet werden. In sozialen Netzwerken gibt es in der Regel Möglichkeiten, Missbrauch zu melden.
2. **Respektierst Du die anderen Nutzer?** [JA] Gerade bei der Online-Kommunikation sollte man freundlich und respektvoll miteinander umgehen. Allzu schnell werden digitale Räume dazu genutzt, anderen Menschen zu schaden. Beschimpfungen und Beleidigungen sind nicht erwünscht.
3. **Gibst Du Deine Telefonnummer in Deinem Profil bekannt?** [NEIN] Private Daten, wie Telefon- oder Handynummer und Adresse sollten nicht in einem Profil veröffentlicht werden. Denn man ist niemals sicher, wer Zugriff auf diese Daten bekommen kann.
4. **Stellst Du Fotos von der Klassenfahrt sofort ins Netz?** [NEIN] Fotos dürfen nur dann im Internet veröffentlicht werden, wenn sie persönliches Eigentum sind und alle darauf abgebildeten Menschen um Erlaubnis gebeten wurden.
5. **Ist das ein gutes Profilfoto?** [NEIN] Das persönliche Foto sollte sorgsam ausgewählt werden. Zum eigenen Schutz ist es wichtig, darauf zu achten, dass man sich selber in einer würdevollen und respektablen Form präsentiert.
6. **Weißt Du, wer alles Dein Profil sehen kann?** [JA] Es ist wichtig, die Freundeslisten regelmäßig zu prüfen, damit man einen Überblick behält, wer zu einem Netzwerk gehört.
7. **Akzeptierst du alle Freundschaftsanfragen?** [NEIN] Jede Anfrage sollte sorgfältig geprüft werden. Nur wenn man ganz sicher ist, dass es sich um die vermeintliche Freundin handelt, kann die Anfrage akzeptiert werden. Pädokriminelle nutzen beliebte Portale, um mit falschen Identitäten Kontakte zu Kindern und Jugendlichen aufzubauen.
8. **Sprichst Du bei Problemen mit Deinen Eltern?** [JA] Wenn unerwünschte Nachrichten auftauchen, unbekannte „Freunde“ sich eingeschlichen haben oder Fotos veröffentlicht wurden, denen nicht zugestimmt wurde, sollte unbedingt Kontakt zu den Eltern oder einem anderen Erwachsenen aufgenommen werden.
9. **Liest Du vor der Anmeldung die Verhaltensregeln?** [JA] Es ist immer ratsam, sich mit den Verhaltensregeln, Datenschutzbestimmungen oder Sicherheitshinweisen vertraut zu machen. In der Regel muss man bei jeder Registrierung den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) zustimmen. Einige Netzwerke sind erst ab einem bestimmten Alter erlaubt.
10. **Ist es sinnvoll, sich mit falschem Namen zu registrieren?** [NEIN] Soziale Netzwerke leben davon, dass man erkannt und eingeladen wird. Falsche Identitäten führen in die Irre, und man kann nicht sicher sein, ob sich jemand mit schlechten Absichten hinter einem Profil verbirgt.

Digitale Identitäten

„Die Hälfte der Internetnutzer sucht täglich das eigene Profil oder die Profile anderer auf, und von diesen wiederum 57 Prozent sogar mehrmals am Tag.“ JIM-Studie 2009^[6]

Identität bezeichnet die Merkmale und Eigenschaften, die jeden Menschen einzigartig und ihn somit von anderen unterscheidbar machen. In meist soziologischen oder philosophischen Theorien geht man davon aus, dass eine Identität nicht angeboren ist, sondern im Laufe des Lebens entsteht. Das bedeutet, dass die Identität sich stetig weiterentwickelt und durch den jeweiligen sozialen Kontext beeinflusst wird. Dabei spielt die Kommunikation eine große Rolle. Über Sprache kommuniziert ein Individuum seine Identität gegenüber seinen Mitmenschen.

Die Nutzung von und Interaktion in Web 2.0-Angeboten beeinflusst den Medienalltag von Kindern und Jugendlichen in großem Umfang. Auch bei der Herausbildung und Festigung der eigenen Identität spielen sie eine entscheidende Rolle. Wo noch vor nicht allzu langer Zeit der persönliche Kontakt auf dem Schulhof oder der Straße stand, bietet das Internet mit einer Vielzahl sozialer Netzwerke heute Heranwachsenden eine Plattform, sich einer breiten Öffentlichkeit zu präsentieren. Die reale Identität wird mithilfe von Blogs, Twitter, Videoplattformen oder sozialen Netzwerken abgebildet und eine digitale Identität der Kinder und Jugendlichen entsteht.

In Profilen können neben Namen und Geburtsdatum auch Hobbys, Interessen oder Fotos veröffentlicht werden. Zusätzlich kann man Interessensgruppen, denen man sich zugeneigt fühlt, beitreten. Und dabei ist die Auswahl groß: Neben Gruppen zu Stars, Vereinen und Hobbys reicht das Repertoire bis hin zu Gruppen, die persönliche Eigenschaften und Standpunkte beschreiben, wie „Pünktlich ist, wenn noch wer nach mir kommt!“ oder „Nichts ist so unsexy wie rauchen“. Videoplattformen bieten die Möglichkeit, selbst produzierte Videos hochzuladen und mithilfe von Blogs oder Twitter kann die Welt an allen Aktivitäten und Gedanken teilhaben.

Kinder und Jugendliche steigen meist schon ab einem Alter von 12 Jahren in die digitalen Interaktionen ein und hinterlassen somit schon früh erste Abbilder ihrer Identität. Um diese zu erstellen, beschäftigen sie sich nicht nur mit ihrer eigenen Identität, sondern darüber hinaus mit ihrer Stellung in der Gemeinschaft und den Möglichkeiten, diese zum Ausdruck zu bringen. Wie im echten Leben wachsen digitale Identitäten mit und verändern sich ständig. Was einem heute gefällt, kann aber morgen schon vergessen sein. Entgegen der Realität bleiben vermeintlich gelöschte Daten jedoch oft in Umlauf und lassen sich nicht immer mit Sicherheit löschen.

Kinder und Jugendliche sind auf umfassende medienbezogene Kompetenzen angewiesen, die es ihnen ermöglichen, Risiken zu erkennen und zu begreifen. Aber selbst bei einer ausreichenden Sensibilisierung für Risiken, befinden sie sich immer wieder in einem Dilemma zwischen notwendiger Authentizität – die das erfolgreiche Knüpfen von Freundschaften erfordert – und dem Schutz ihrer Privatsphäre.

Identität

Medienalltag



Selbstreflexion

Medienkompetenz



Regelverletzung

Was ist zu tun?

Umgang mit Regelverletzung

„Philipp Müller, sechsendreißig, hat am Morgen eine neue Freundin gefunden. Im Internet. Sie heißt Vanessa, sie ist elf Jahre alt, und Müller kennt auch ihren Nachnamen und ihren Wohnort.“ Jörg Thomann^[7]

Soziale Netzwerke erfreuen sich bei Kindern und Jugendlichen immer größerer Beliebtheit. Als Mitglied eines solchen Netzwerkes bieten sich vielfältige Kommunikationsmöglichkeiten innerhalb des Internet. Allerdings gelten auch in diesen Netzwerken Regeln. Einerseits ist die Nutzung der Angebote nur unter Beachtung der eigenen Regeln des Netzwerkes, die sich in aller Regel in den Nutzungsbedingungen, den Allgemeinen Geschäftsbedingungen oder einem gesonderten Verhaltenskodex finden, möglich. Andererseits gelten natürlich auch im Rahmen dieser Netzwerke gesetzliche Vorschriften.

Werden diese Regeln verletzt und kommt es zu Belästigungen, Beleidigungen, Mobbing o. ä. bietet sich ein abgestuftes Instrumentarium der Reaktion. Erste Voraussetzung ist natürlich, dass nicht nur das Kind, sondern auch Eltern oder Lehrende von diesen Vorkommnissen überhaupt Kenntnis erhalten. Daher ist eine Begleitung bei der Nutzung in der Form erforderlich, dass die Kinder ermutigt werden, sich im Falle von Fragen oder Problemen an einen Erwachsenen zu wenden. Hierbei sollte indes berücksichtigt werden, dass auch Kinder ihre Kommunikation innerhalb dieser Netzwerke als ihre Privatsphäre verstehen

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, auf solche Vorgänge zu reagieren:

1. Begleiten Sie die Kinder bei der Nutzung der Angebote.
2. Ermitteln Sie den Ursprung/den Verursacher der Belästigung und Beschimpfung.
3. Fordern Sie den Verursacher innerhalb des Netzwerkes auf, die belästigenden und beleidigenden Inhalte zu löschen und ein ähnliches Verhalten in Zukunft zu unterlassen.
4. Melden Sie den Vorfall an den Betreiber des Netzwerkes und fordern Sie die Löschung dieser Inhalte sowie gegebenenfalls die Sperrung desjenigen, der Ihr Kind belästigt und beleidigt hat.
5. Bleiben alle diese Maßnahmen ohne Erfolg, wenden Sie sich an einen Anwalt zum Zwecke der Durchsetzung Ihrer Rechte.
6. Sofern Sie feststellen, dass der Profilschutz nicht wirksam ist oder umgangen werden kann, löschen Sie das Profil in diesem Netzwerk und nutzen Sie wenn gewünscht ein anderes Netzwerk.

Dokumentation

Zum erfolgreichen Unterrichten und Lernen zählt nicht nur die Vermittlung und Anwendung von Wissen. Vielmehr rücken Formen des Lehrens in den Vordergrund, die Kinder an selbstständiges Lernen und das Überprüfen der eigenen, individuellen Fortschritte heranführen.

In diesem Bereich erhalten Sie Materialien, die Sie bei der schnellen und strukturierten Dokumentation von erfolgreichen Unterrichtsprojekten unterstützen sollen. Zugleich ist ein Arbeitsblatt für Schülerinnen und Schüler „Gelernt ist gelernt“ enthalten.

Ziele der Dokumentation sind:

- » die Einübung von Verfahren zur Dokumentation von Unterrichtsprojekten
- » die kritische Reflexion der eigenen Umsetzung im Unterricht
- » die Motivation von Lehrerinnen und Lehrern sich selbst die Umsetzung zuzutrauen.

Die Struktur der Dokumentation basiert auf dem erfolgreich praktizierten Konzept „pd4 [pɛtɪfʊɹ]“, das aus vier Schritten besteht:

- » [define] – Analyse der Ausgangssituation und Zielbestimmung
- » [design] – Vorbereitung der Unterrichtseinheit
- » [deploy] – Durchführung der Unterrichtseinheit
- » [describe] – Dokumentation und Reflexion

Die **Dokumentation des Unterrichtsprojektes** beginnt mit einer kurzen Analyse Ihrer konkreten Ausgangssituation. Nutzen Sie dazu das Formblatt »Analyse«.

In einem weiteren Schritt sollten alle verwendeten Arbeitsblätter und Materialien inklusive ihres konkreten Unterrichtsverlaufes zusammengetragen werden.

Die **Ergebnisse des Unterrichtsprojektes** können mit dem Formblatt »Ergebnisse« bzw. dem Arbeitsblatt »Gelernt ist gelernt« festgehalten werden. In dieser Phase können die Schülerinnen und Schüler eingebunden werden. Bewährt hat sich die Bildung einer Dokumentationsgruppe, die von Anbeginn die Nutzung der Materialien und die Ergebnisse festhält.

Die **Gesamtdokumentation** entsteht, indem Sie alle Materialien, Ergebnisse und die beiden Formblätter zusammenheften und mit einem Deckblatt wie z. B. dem Titelblatt des Unterrichtsprojektes zusammenheften.

Die **Anerkennung der Leistungen** ist wesentlich für die weitere Motivation. Legen Sie Ihre Dokumentation im Klassenraum aus oder stellen Sie diese beim Elternabend bzw. im Kollegium kurz vor.



Ausgangssituation

Vorbereitung

Durchführung

Dokumentation

Projektanalyse

Name

Kontakt

E-Mail, Telefon

Unterrichtskontext

In welchem Unterrichtskontext haben Sie das Projekt umgesetzt?

Lerngruppe

Wie sah die soziale Zusammensetzung der Lerngruppe aus?

Idee des Projektes

Welche Idee oder welcher konkrete Anlass war entscheidend für die Durchführung des Projektes?

Lernszenario

Beschreiben Sie kurz das von Ihnen umgesetzte Lernszenario.

Ergebnisanalyse

Fügen Sie hier Bilder der Projektarbeit hinzu.

Impressionen

Beschreiben Sie die wichtigsten Erkenntnisse, die Sie aus dem Projekt gewonnen haben.

Erkenntnisse

Formulieren Sie hier die wichtigsten Ergebnisse Ihrer Schülerinnen und Schüler.

Ergebnisse

Farbig gedruckt - mit 2 Klammern geheftet.

Selbsteinschätzung

Gelernt ist gelernt

Beurteile dich selbst!

Das Thema hat mich interessiert

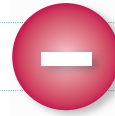
Ich habe intensiv mitgearbeitet.

Die Aufgaben sind mir leicht gefallen.

Ich konnte Erfahrungen einbringen.

Ich habe viel Neues erfahren.

Ich konnte andere unterstützen.



Dein Lernfortschritt

Ich habe gelernt:

Ich werde zukünftig mehr darauf achten, dass:

Mir hat gefallen:

Mir hat nicht gefallen:

Farbig gedruckt - mit 2 Klammern geheftet.

Literaturnachweis

Quellenangaben

[1] Christian Kowitz: (Daten-) Eigentum verpflichtet. Internet: <http://www.medienbewusst.de/index.php?s=eigentum+verpflichtet> [Stand: 22.01.2010]

[2] The Nielsen Company: Pressemitteilung vom 02.02.2010, Hamburg

[3] Michael j. Eble: Implikationen aus dem gegenwärtigen Mediennutzungsverhalten Lernender. In: Medienpädagogik – Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Teiheft Nr. 18, Dezember 2009

[4] Dr. Jan-Hinrik Schmidt et. al: Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen (Kurzfassung des Endberichts). Hrsg.: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Hamburg/Salzburg 2009, S. 9 ff.

[5] ebenda

[6] JIM-Studie 2009. Hrsg.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Stuttgart 2009, S. 46

[7] Jörg Thomann: Es war einmal im wilden Netzwesten. In: Frankfurter Allgemeine, 08.02.2010

Impressum

Konzeption und Umsetzung: Helliwood media & education
Bildnachweis: istockPhoto.com, Dreamstime.com und eigene
Autorinnen und Autoren: Anja Monz, Ronald Schäfer, Elke Lehmann

www.sicherheit-macht-schule.de

Berlin, 2010

Farbig gedruckt - mit 2 Klammern geheftet.

Kontakt:
Microsoft Deutschland GmbH
Partners in Learning - Schulisches Bildungsengagement
Katharina-Heinroth-Ufer 1
10787 Berlin
E-Mail: support@innovative-teachers.de
Internet: www.microsoft.de/bildung

Farbig gedruckt - mit 2 Klammern geheftet.



www.innovative-teachers.de