

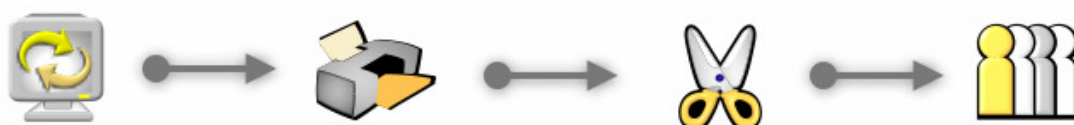
# Das Internetkompetenzspiel



Ein Lernspiel zur spielerischen Vermittlung von Internetkompetenz in der Aus-, Fort und Weiterbildung von ErzieherInnen und anderen sozialpädagogischen Fachkräften.

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

So geht's:



Spiel kostenlos downloaden - auf dickem Papier drucken - die Teile ausschneiden - Spielregeln lesen - spielen...

# Das Internetkompetenzspiel

**Kostenlos – Zum Selbstaussdrucken – ausschneiden – laminieren – fertig!**

Um mit dem Internet pädagogisch arbeiten zu können, ist es notwendig, die eigenen Internetkompetenzen und die eigenen Einstellungen zum Thema zu überprüfen und zu erweitern. Die Überprüfung bzw. Reflexion der eigenen Einstellungen ist erforderlich, da viele Studien in den vergangenen Jahren nachgewiesen haben, dass ErzieherInnen mehrheitlich „aus dem Bauch heraus“ und weniger aufgrund medienwissenschaftlicher Kenntnisse und realistischer Erfahrungen argumentieren, wenn es um die medienpädagogische Arbeit mit den neuen Medien geht. Die Reflexion der eigenen Kenntnisse und Einstellungen sowie die kritische Auseinandersetzung mit Medien werden konkret in nahezu allen Rahmenrichtlinien für die ErzieherInnenausbildung gefordert. Das Spiel ist aus der schulischen Praxis entstanden, praxiserprobt und fachlich fundiert. Es bietet die Chance, das Thema Internet auch außerhalb des PC-Raumes oder Internet-Cafés zu thematisieren.

Dieses „Internetkompetenzspiel“ ermöglicht die spielerische – aber dennoch fachlich fundierte – Auseinandersetzung mit dem Thema Internet für ErzieherInnen. Es eignet sich sehr gut für:

- den Einstieg in eine thematische Unterrichtseinheit oder eine Fortbildung,
- den Einstieg in ein Projekt,
- die Sensibilisierung für das Thema „Internet und Kinder/Jugendliche“,
- die Überprüfung von Kenntnissen der SchülerInnen,
- die Reflexion von Einstellungen zum Thema Internet,
- die sinnvolle Gestaltung von Vertretungsstunden.

Der inhaltliche Schwerpunkt des Spiels liegt zum einen in der Thematisierung fachwissenschaftlicher Kenntnisse zum Thema Internet und Kinder/Jugendliche und zum anderen auf der kritischen, reflektierten Auseinandersetzung mit der eigenen persönlichen Einstellung zum Thema.

Beim **inhaltlich-theoretischen Schwerpunkt** kann die Nutzungskompetenz, also die Bedienung eines Browsers, das Versenden und Empfangen von eMails und die Recherche von Informationen, bei allen SchülerInnen als mehr oder weniger ausgeprägt vorausgesetzt werden. Hier geht es vielmehr darum, erste Erfahrungen und Kenntnisse zum Thema im Kontext der sozialpädagogischen Arbeit zu überprüfen und über fachwissenschaftlich besonders relevante Inhalte zu erweitern. Konkret geht es um zentrale Aspekte der Internetnutzung von Kindern und Jugendlichen wie Nutzungshäufigkeiten, Nutzungsarten, Probleme, Chancen, Gefahren, Sicherheit, Jugendmedienschutz, Gender, Nutzungsangebote, Kommunikation, Soziale – und Bildungsaspekte. Für die praktische medienpädagogische Arbeit mit dem Internet sind diese Kenntnisse als Grundlage unverzichtbar.

Der **inhaltlich-reflexive Schwerpunkt** liegt auf der Prüfung und Erweiterung der eigenen Einstellung zum Thema Internet und Medienpädagogik, die wie bereits aufgeführt häufig „aus dem Bauch“ kommt. Hier ist es wichtig, die eigene Position zu erkennen, gegenüber anderen

zu begründen und durch eine Diskussion zur Disposition zu stellen sowie auch durch die Verknüpfung der fachwissenschaftlichen Inhalte möglicherweise zu revidieren.

Das Thema hat für (künftige) ErzieherInnen eine hohe Gegenwarts- und Zukunftsbedeutung. Expertenmeinungen diverser Studien lässt sich deutlich entnehmen, dass die Bedeutung des Internets sowohl gesamtgesellschaftlich als auch in sozialpädagogischen Einrichtungen zugenommen hat und weiter zunehmen wird. Dies impliziert auch, dass die Nutzung des Internets durch Kinder und Jugendliche, der Klientel von ErzieherInnen, in den vergangenen Jahren kontinuierlich angestiegen ist.

**Ziel des Spiels** ist die Erweiterung und Überprüfung von Einstellungen und Kenntnissen zum Thema Internet und Kinder/Jugendliche.

Das Spiel wird hier kostenlos unter Beachtung des Copyrights zur Verfügung gestellt. Vor dem Spiel sind folgende Vorarbeiten notwendig:

- Dieses gesamte Dokument am besten auf 160-200g Papier ausdrucken.
- Die entsprechenden Karten und Materialien wie markiert ausschneiden.
- Für den häufigen Gebrauch die Karten laminieren.
- Die ergänzenden, *nicht beigefügten* Materialien besorgen.
- Die Spielanleitung lesen – und - spielen!

Hinweis: Das Spiel kann auch in der Großgruppe gespielt werden. Dazu ist es notwendig, die Karten je nach Wunsch auf OHP-Folie zu kopieren/drucken oder diese einfach nur vorzulesen. Die Spielkarten dieses Ausdrucks reichen für eine Spielgruppe. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Spielgruppen von 4-6 SpielerInnen an kleinen Gruppentischen am idealsten für das Erreichen des Ziels sind.

*Viel Spaß und viel Erfolg von*  
**Michael Kobbeloer**

Für weitere Infos, Fragen, Kritik oder Verbesserung- bzw. Erweiterungsvorschläge bitte eine Mail an [michael@kobbeloer.de](mailto:michael@kobbeloer.de)

Wer eine bearbeitbare Fassung als Word Doc haben möchte, wende sich bitte per email an [michael@kobbeloer.de](mailto:michael@kobbeloer.de)

*Michael Kobbeloer*, der Autor des Spiels, beschäftigt sich seit mehreren Jahren mit dem Thema „Internet, internetunterstützte Kompetenzentwicklung und E-Learning im ErzieherInnenberuf“. Er war Projektleiter und Initiator der Fachwebsite [www.erzieherin-online.de](http://www.erzieherin-online.de), der Suchmaschine für ErzieherInnen [www.erzieherin.de](http://www.erzieherin.de) und der ErzieherInnen-E-Learning-Plattform [learn@work](mailto:learn@work). Er ist Autor der Studie zur Internetnutzung von ErzieherInnen und des Internethandbuchs für ErzieherInnen sowie zahlreicher Beiträge für Fachbücher und Fachzeitschriften. Er arbeitet als Lehrer an einer Fachschule für Sozialpädagogik in Niedersachsen. Mehr Infos unter: [www.kobbeloer.de](http://www.kobbeloer.de)

# Spielregeln Internetkompetenzspiel

## Spielregeln für 3 bis 30 SpielerInnen in der Fachschule Sozialpädagogik

### Inhalt:

- 68 Faktenkarten
- 12 Thesenkarten
- 4 Abstimmungskarten
- Zählpunkte
- Spielanleitung

### Vorbereitung:

Die Thesen- und Faktenkarten werden zusammengemischt und umgedreht in die Mitte des Tisches gelegt. Jede SpielerIn erhält eine Abstimmungskarte. In die Mitte kommen ebenfalls die Zählpunkte (Gummibärchen, Nüsse o.ä.)

### Spielablauf:

Die älteste SpielerIn beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.



#### **Karte vorlesen**

Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte vom Kartenstapel. Anhand der Grafik auf der Karte ist zu erkennen, ob es sich um eine Thesen- oder Faktenkarte handelt. Die SpielerIn (für diese Runde SpielleiterIn) liest nun **nur den fett gedruckten** Kartentext vor.

### Faktenkarte

Jede Aussage ist eine fachlich fundierte Behauptung, die stimmt oder nicht stimmt. Hier zeigt sich, wie gut Sie das Internet vor allem im Bezug auf Kinder und Jugendliche einschätzen können.

Die Frage an die MitspielerInnen lautet nun: Stimmt diese Behauptung oder stimmt sie nicht?





1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

copyright kobbeloer 2006

### Thesenkarte

Jede These ist eine Behauptung über die Einstellung einer Erzieherin zum Thema Medienpädagogik und Internet.

Die Frage an die MitspielerInnen lautet nun: Stimmt diese Behauptung für mich oder stimmt sie nicht? Hier zählt Ihre persönliche Meinung.



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

copyright kobbeloer 2006

Nachdem alle SpielerInnen ihre Abstimmungskarte mit der Hand verdeckt gelegt haben (bei Faktenkarten darf die vorlesende SpielerIn/SpielleiterIn nicht mit abstimmen), werden auf Kommando der SpielleiterIn die Karten gemeinsam aufgedeckt (die Hände weggenommen) und verglichen.


#### **Wertung**

Bei Faktenkarten erhält jede SpielerIn, die die richtige Antwort hatte, einen Punkt und somit einen Zählpunkt (Gummibärchen, Nuss o.ä.). Bei Thesenkarten erhält die Mehrheitsmeinung zu einer These jeweils einen Zählpunkt.

#### **Spielende**

Ist nach der festgelegten Zeit (z.B. eine Unterrichtsstunde) oder wenn alle Karten durchgespielt worden sind. Wer nach Beendigung des Spiels die meisten Zählpunkte hat, hat gewonnen.

## Faktenkarte

**Ob Kinder und Jugendliche „Interesse“ am Internet haben, ist abhängig von ihrer sozialen Herkunft oder ihrer Schulform. (Stimmt nicht)** 

Kinder haben durchweg gleich viel Interesse am Internet, egal aus welcher sozialen Schicht sie kommen oder auf welche Schule sie gehen – das hat eine Studie des DJI (2000) ergeben. Quelle: Deutsches Jugendinstitut 2000



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Ob im Haushalt der Kinder ein Computer mit Internetanschluss vorhanden ist, ist stark vom Bildungs- und Einkommensstand abhängig. (Stimmt)** 

Bei Kindern, die auf die Hauptschule gehen, hat noch nicht einmal jedes zweite einen Computer zu Hause. Bei Gymnasiasten sind es immerhin 83% die einen Computer zu Hause haben. Liegt das Haushaltseinkommen unter 1500 EUR im Monat, haben nur 38% einen Computer zu Hause, bei einem Einkommen über 2500 EUR steht in 80% der Haushalte ein Computer zur Verfügung.




Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, KIM 2000

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Das zentrale Ziel der Medienerziehung mit dem Internet ist, die Kinder über die Gefahren des Internets aufzuklären. (Stimmt nicht)** 


Dieses ist nur ein Ziel unter vielen, steht aber nicht im Zentrum der Medienerziehung. Hier geht es vielmehr darum, Kinder und Jugendliche zu befähigen, die verschlüsselten Codes der medialen Botschaften wahrzunehmen und zu reflektieren, ihnen den Unterschied zwischen Virtualität und Realität zu vermitteln und sie anzuleiten, kreativ, sinnvoll und eigenverantwortlich mit diesem Medium umzugehen.



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

Quelle: Kobbeloer 2002  
[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Um Fotos vom Kindergarten oder Jugendzentrum, auf denen auch Kinder und Jugendliche zu sehen sind auf einer Webseite zu veröffentlichen, müssen wir die Einverständniserklärung der Eltern haben. (Stimmt)** 

Die Rechtgrundlage bildet das Kunsturhebergesetz (KunstUrhG) gemäß §22 Satz 1. Es gibt zwar laut §23 auch Ausnahmefälle, die aber nicht auf sozialpädagogische Einrichtungen anwendbar sind.

Quelle: Kobbeloer 2005

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)




1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Heute beschäftigten sich die Deutschen 1,5 Stunden länger mit Medien als noch 1999. (Stimmt)** 

Allerdings hat das Internet die Tageszeitungen (26 Minuten) und Zeitschriften (18 Minuten) in der Nutzungsdauer mittlerweile deutlich hinter sich gelassen. Am meisten nutzen die Deutschen nach wie vor das Fernsehen (178 Minuten) und das Begleitmedium Radio (151 Minuten).

Quelle: Ergebnis der repräsentativen Langzeitstudie "TimeBudget" von SevenOne Media 2004. 


[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Europäische 15- bis 24-Jährige surfen immer mehr im Internet und schauen dafür weniger Fernsehen und hören weniger Radio. (Stimmt)** 

Fast die Hälfte der Jugendlichen (46 Prozent) verbringt weniger Zeit vor dem TV und bevorzugt das Internet, während 22 Prozent auch weniger das Radio nutzen. Ein Drittel der Befragten gaben zusätzlich an, ebenfalls weniger zu lesen und ihre Informationen vorrangig aus dem Internet zu beziehen.


Quelle: Demographische Auswertung der Media Consumption Study der European Interactive Advertising Association (EIAA) 2005 

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**In der Mehrzahl der Chat-Rooms sind sexuelle Übergriffe auf Minderjährige an der Tagesordnung. (Stimmt)** 

Eine große Anzahl von Kindern und Jugendlichen (Mädchen und Jungen) wird täglich im Internet verbal missbraucht. Diese erhalten unaufgefordert pornografisches Bildmaterial zugesandt, werden zu Treffen animiert und für Fotosessions angeworben. Ein Drittel der Täter sind dabei selbst noch Jugendliche. Es gibt aber auch Chats, in denen sie sicher kommunizieren können. Kinder und Jugendliche kennen häufig aber nur wenige Chat-Angebote. 


Quelle: Jugendschutz.net 2005 und zartbitter.de 2005

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Eltern beaufsichtigen die Internetnutzung ihrer Kinder und Jugendlichen kaum. (Stimmt)** 

Eine internationale Studie hat gezeigt, dass nur 30% der deutschen Eltern die Internetaktivitäten ihrer Kinder und Jugendlichen kontrollieren, weit weniger als die Eltern anderer Nationen. Dabei vertraut ein Großteil auf Sperrsoftware, die aber keinesfalls als sicher gilt. Nur 10% kontrollieren und begleiten die Internetaktivitäten ihrer Kinder/Jugendlichen demnach persönlich und direkt. 

Quelle: Groebel, Jo/Gehrke, Gernot (Hrsg.), Internet 2002

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Sogenannte „Tasteless“ Webseiten sind Seiten, auf denen sich die Jugendlichen über „geschmacklose“ Musikrichtungen und Bands austauschen.**  
(Stimmt nicht)

„Tasteless“ Seiten sind internettypische Foto- und Videosammlungen von verletzten, verunstalteten, toten und getöteten Menschen. Diese Seiten werden häufig von Kindern und Jugendlichen als Mutprobe angesehen und per Mund-zu-Mund-Propaganda weitergegeben (z.B. rot....com).

Quelle: jugendschutz.net 2005

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)



## Faktenkarte

**„Snuff-Videos“ sind Filme, die über das Internet vertrieben werden, in denen Menschen angeblich real und nur für die Kamera getötet werden.** (Stimmt)

Bisher konnte noch nie die Existenz eines einzigen Snuff-Videos nachgewiesen werden. Es gibt aber Grenzfälle wie zum Beispiel makabre Sammlungen von zufällig dokumentierten Todesfällen oder Filmaufnahmen von Hinrichtungen.

Quelle: jugendschutz.net 2005

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)



## Faktenkarte

**ICQ ist eine Möglichkeit des Instant Messaging und dient der schnellen Kommunikation über das Internet.**  
(Stimmt)

ICQ ist ein Instant Messenger. Instant Messaging ist die sofortige Nachrichtenübermittlung, die es ermöglicht, mittels eines Programms, dem Instant Messenger, in Echtzeit zu chatten und kurze Nachrichten an andere Teilnehmer zu schicken.

Quelle: Wikipedia.org 2005

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)



## Faktenkarte

**Das Internet ist ein globales (weltweites) Medium, das von allen Menschen egal wo jederzeit genutzt werden kann.** (Stimmt nicht)

Das Internet wird mehrheitlich von den Menschen in den Industrienationen genutzt. Weiterhin können weltweit 855 Millionen Menschen weder lesen noch schreiben, zwei unverzichtbare Kompetenzen zur Internetnutzung. Ebenfalls ist zu bedenken, dass nur ein Viertel der Weltbevölkerung einen Telefonanschluss besitzt, eine weitere Grundvoraussetzung für einen Internetzugang.


Quelle: Kobbeloer 2002


[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)



## Faktenkarte

**In Deutschland gelten 3-4% als „internetsüchtig“.**   
(Stimmt)


Nach einer wissenschaftlichen Studie der Humboldt-Uni in Berlin gelten 7% der Deutschen als internetsuchtgefährdet und 3-4% als süchtig. Im eigentlichen psychologischen Kontext gibt es die Diagnose „Internetsucht“ zwar nicht, sie wird aber ähnlich dem pathologischen (krankhaften) Spielen, das als krankhafte Störung im internationalen Klassifikationssystem DSM-IV aufgeführt wird, eingeordnet. Kennzeichnend für eine Sucht sind verschiedene Kriterien, die überwiegend erfüllt sein müssen und unter [www.internetsucht.de](http://www.internetsucht.de) nachzulesen sind. 

Quelle: Hahn/Jerusalem 2002  
[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**„Internetsucht“ ist häufig ein Problem von männlichen Jugendlichen.**   
(Stimmt)


Sowohl amerikanische als auch deutsche Forscher kommen zu dem Schluss, dass Internetsucht zuerst ein Jugendproblem mit deutlichen Geschlechterunterschieden ist. Am meisten gefährdet ist die Altersgruppe der unter 15-jährigen. Bis zur Volljährigkeit sind Jungen etwa doppelt so oft internetabhängig wie Mädchen, dies ändert sich ab einem Alter von 19 Jahren. Je älter die Internetabhängigen werden, desto mehr Frauen sind betroffen. Etwa zwei Drittel aller Internetsüchtigen finden sich im Kommunikationsbereich (Chatrooms), fast ein Drittel im Bereich der Online-Spiele. Nur etwa 7 % im übrigen Internet. 

Quelle: Hahn/Jerusalem 2002  
[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Inzwischen haben etwa zwei Drittel der Jugendlichen einen eigenen Internetzugang.**   
(Stimmt nicht)

Laut der Studie JIM 2004 haben 28% der Jugendlichen einen eigenen Internetzugang. 


Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2004

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Etwa jeder zweite Jugendliche ist mehrmals pro Woche oder häufiger Online.**   
(Stimmt)

Laut der Studie JIM 2004 sind 53% der Jugendlichen mehrmals pro Woche oder häufiger online, 85% nutzen das Internet mindestens einmal im Monat. 

Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2004

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)



## Faktenkarte

**Nur jeder 10. Jugendliche ist beim Internetsurfen schon einmal auf pornografische Inhalte gestoßen.** *(Stimmt nicht)*



Laut der Studie JIM 2004 ist bereits fast jeder zweite Jugendliche beim Internetsurfen auf pornografische Inhalte gestoßen.

Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2004



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Besonders Kinder und Jugendliche aus sozial benachteiligten Verhältnissen suchen sehr häufig medienpädagogische Angebote der offenen Jugendarbeit auf.** *(Stimmt nicht)*



Die Kinder und Jugendlichen die medienpädagogische Angebote der offenen Jugendarbeit nutzen gehören häufig der Mittelschicht an, Kinder und Jugendliche aus sozial benachteiligten Verhältnisse sind nur sehr schwer zu erreichen.

Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2000



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Wer ein medienpädagogisches Projekt zum Thema Internet anbieten möchte, sollte gleich ein großes und umfangreiches Projekt anbieten.** *(Stimmt nicht)*



Medienangebote mit dem Internet sollten möglichst niederschwellig angeboten werden. Es ist sinnvoller zunächst einfache „Schnupperangebote“ anzubieten um den Jugendlichen den Zugang zu vereinfachen. Die Erfahrungen von Experten haben gezeigt, dass die Jugendlichen nicht kommen, wenn die Hürden zu hoch liegen und gleich zu umfangreiche, verpflichtende Projekte angeboten werden.



Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2000

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Das „chatten“ ist die beste Möglichkeit, sozial benachteiligte Jugendliche im Internet sozialpädagogisch zu erreichen.** *(Stimmt)*



Sozial benachteiligte Jugendliche wählen mit der Motivation Spaß, Unterhaltung und Langeweile vertreiben, als Einstieg ins Internet hauptsächlich das „chatten“. Mit höherschwelligen Angeboten wird es von daher schwierig diese Jugendlichen zu erreichen, denn je niedriger der Grad der Bildung der Jugendlichen, desto geringer sind Kreativität, Flexibilität und Durchhaltevermögen im Umgang mit dem Internet.

Quelle: Studie der Universität Bielefeld 2003



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Es gibt bereits viel zu viele medienpädagogische Angebote für sozial benachteiligte Jugendliche in Jugendzentren. (Stimmt nicht)**



Das Gegenteil ist der Fall. Es gibt viel zu wenige zielgruppenspezifische Angebote für sozial und bildungsmäßig benachteiligte Jugendliche. Medienprojekte in Jugendzentren werden in den letzten Jahren eher weniger als mehr.

Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2000



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Wichtig bei der medienpädagogischen Arbeit mit dem Internet ist, mit den sozial benachteiligten Jugendlichen den Ablauf des Angebotes oder Projektes genau zu planen. (Stimmt nicht)**



Erfahrungen von MedienpädagogInnen haben gezeigt, dass man die Jugendlichen nicht zu sehr in ein Planungskorsett zwingen sollte, sondern ihnen die Möglichkeit geben sollte, offener, freier – mehr aus dem Bauch heraus handlungsorientiert zu agieren. Es ist vor allem wichtig, an den Stärken, also den bereits vorhandenen Internetkompetenzen der Jugendlichen anzusetzen.

Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2000



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Beim „Genderswapping“ tauschen Männer oder Frauen (Jungen/Mädchen) ihr Geschlecht in der virtuellen Kommunikation. (Stimmt)**



Da man sich in den meisten Fällen bei der Internetkommunikation via Chat oder Forum nicht sehen kann, tauschen viele hier einfach ihr Geschlecht und geben sich als das andere Geschlecht aus. Erfahrungen von MedienpädagogInnen haben gezeigt, dass auch Jugendliche diese Form des Geschlechterrollentausches gerne nutzen. Sie bietet durchaus die positive Möglichkeit sich in ein anderes Geschlecht hinein zu versetzen.

Quelle: Kobbeloer 2002 und Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2000



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Medienpädagogische Angebote zum Thema Internet sollten sich zuerst an Jungen richten, da diese am Medium Internet mehr interessiert sind. (Stimmt nicht)**



Medienpädagogische Internetangebote sollten sich an Jungen und Mädchen richten und je nach Situation auch geschlechtsspezifisch angeboten werden. Erfahrungen haben gezeigt, dass sich Jungen bei gemischtgeschlechtlichen Angeboten häufig vordrängen und die technische Seite des Mediums zu stark in den Vordergrund stellen. Die Reflexion von Rollenklischees sollte in diesem Zusammenhang ebenfalls ein Bestandteil der medienpädagogischen Arbeit sein.

Quelle: Kobbeloer 2002 und Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2000



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Fast 80% der berufstätigen ErzieherInnen stufen die Bedeutung des Internets für die sozialpädagogische Arbeit als hoch ein. (Stimmt)** 

Das hat die Studie „Internetnutzung von ErzieherInnen“ unter 445 TeilnehmerInnen ergeben.

Quelle: Kobbeloer 2002



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Uboot.com ist eine Webseite, die sich mit der Historie der U-Boote beschäftigt. (Stimmt nicht)** 

Uboot ist Europas große Community für Internet und Handy. Das Unternehmen hat mehr als 5,5 Millionen Mitglieder und ist bei Jugendlichen absolut „in“. Der Dienst ermöglicht neben dem kostenfreien Versenden von SMS aus dem Internet umfangreiche Kommunikationsmöglichkeiten via E-mail, Chat und ICQ. Festzuhalten ist aber auch, dass auf dieser und anderen beliebten Jugendseiten auch verstärkt rechtsextreme Nutzerprofile zu finden sind, die über die direkte Ansprache versuchen, Jugendliche zu werben.

Quelle: Kobbeloer

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Etwa 40% der Menschen in Deutschland haben auch künftig nicht die Absicht, das Internet zu nutzen. (Stimmt)** 

Zurzeit nutzen etwas mehr als 35 Millionen BundesbürgerInnen ab 14 Jahren das Internet, das sind etwa 55%. Die Personen, die das Internet auch in Zukunft nicht nutzen wollen, sind mehrheitlich weiblich, haben eine geringe Bildung und ein niedriges Einkommen.

Quelle: TNS Infratest (N)Onliner Atlas 2005



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Etwa 60% der Kinder im Alter von sechs- bis dreizehn nutzen zumindest gelegentlich mal das Internet. (Stimmt)** 

Das ist das Ergebnis der regelmäßigen Studie KIM (Kinder und Medien) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest.


Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Ein Drittel der Kinder (6-13), die das Internet nutzen, tun dies alleine. (Stimmt)** 

Dabei sind Jungen häufiger alleine online als Mädchen, das ergab die Studie KIM 2003.


Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2003



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Für jeden zehnten Jugendlichen, der das Internet nutzt, ist das Internet sehr wichtig. (Stimmt nicht)** 

Für jeden zweiten Jugendlichen, der das Internet nutzt, ist das Internet sehr wichtig. Genau so viele gaben an, das Internet werde das eigene Leben in Zukunft noch stärker als bisher beeinflussen.

Quelle: EarsandEyes 2000



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Die Mehrheit der Jugendlichen bestimmt selber, wie lange und wann sie im Internet surfen. (Stimmt)** 

Im Alter von 12-15 Jahren bestimmt immerhin jeder zweite Jugendliche selber, wie lange und wann er im Internet surft. Bei den 16-19jährigen sind es bereits 85%.


Quelle: EarsandEyes 2000



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Das „Terrorist Cookbook“ ist ein virtuelles Kochbuch zum Bau von Bomben. (Stimmt)** 

Eine Form der Anleitung und Aufforderung zu Gewaltverbrechen ist auch das „Terrorist Cookbook“. Es ist frei zugänglich, unter Jugendlichen per Mund-zu-Mund Propaganda weit verbreitet und bietet detaillierte Anleitungen zum Bau von Bomben, Raketen und Kanonen. Daneben gibt es andere Internetseiten, die Hinweise geben, wie man jemanden tötet, vergewaltigt, einen Giftcocktail mixt und einen Einbruch begeht.

Quelle: Kobbeloer 2002




1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Wenn ich an meinem Arbeitsplatz in einer sozialpädagogischen Einrichtung bin, darf ich auch mal nebenbei meine privaten eMails abholen und versenden. (Stimmt nicht)** 

Grundsätzlich: Nein! Der Arbeitgeber muss die Arbeitnehmer zwar über die Internetnutzung am Arbeitsplatz informieren, aber um Ärger und eine Abmahnung zu vermeiden, ist anzuraten, private Internetnutzung am Arbeitsplatz zu unterlassen. Dieses sollten auch Jugendliche wissen, die Praktika oder eine Ausbildung absolvieren. 


Quelle: Kobbeloer 2002

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Mit Sperrsoftware kann man Kinder und Jugendliche wirkungsvoll vor den Gefahren des Internet schützen. (Stimmt nicht)** 


Hier sind sich die Experten einig: Es gibt keine wirkungsvolle Schutzsoftware, die die kinder- und jugendgefährdenden Seiten zuverlässig aus dem Netz herausfiltert. Für die technische Filterung gibt es zurzeit zwei Kürzel, über die PädagogInnen immer wieder stolpern. ICRA (Internet Content Rating Association), eine internationale, unabhängige Organisation, die den Filterstandard PICS entwickelt hat. 

Quelle: Kobbeloer 2002  
[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Was den Jugendschutz im Internet betrifft, so können sich ErzieherInnen auch hier auf die Altersfreigaben der Freiwilligen Selbstkontrolle FSK stützen. (Stimmt nicht)** 

Die FSK führt freiwillige Prüfungen für Filme, Videokassetten und sonstige Bildträger (z.B. DVDs) durch, die in Deutschland für die öffentliche Vorführung bzw. Zugänglichmachung vorgesehen sind. Für Online-Angebote ist die FSM (Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia) zuständig. Die Selbstkontrollorganisation bietet jedermann die Möglichkeit, sich über strafbare oder jugendgefährdende Inhalte im Netz zu beschweren oder Fragen zum Thema Jugendschutz zu stellen. 


Quelle: Kobbeloer 2002

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Wer die Adresse einer Webseite falsch eingibt, kommt automatisch auf die Webseite der Suchmaschine Google. (Stimmt nicht)** 

Webseiten müssen exakt genau eingegeben werden, sonst wird die Seite nicht gefunden. Verbirgt sich hinter der eingegeben Seite kein Inhalt, so erscheint eine Fehlerseite mit dem Hinweis „Seite konnte nicht gefunden werden“. Bei großen und wichtigen Internetseiten werden von dubiosen Firmen oder Privatpersonen allerdings häufig so genannte „Tippfehlerdomains“ gemietet, auf denen der User dann landet, wenn er sich zufällig vertippt. Dahinter verbergen sich nicht selten Seiten mit Werbung für Glücksspiele oder pornografische Angebote. 

Quelle: Kobbeloer 2004

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Männer haben am Arbeitsplatz weitaus häufiger die Chance einen Internetanschluss zu beantragen oder zu nutzen.** *(Stimmt)* 

Das hier besonders Zugangsbarrieren auf der ökonomischen Ebene liegen wurde in verschiedenen netzbezogenen „Gender-Studies“ nachgewiesen. Besonders im ErzieherInnenberuf, in dem etwa 97% Frauen arbeiten, ist dies eine problematische und diskriminierende Entwicklung.

Quelle: Kobbeloer 2005 

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Unter „digitaler Spaltung“ wird der Unterschied zwischen schnellen (DSL) und langsamen (Modem) Internetzugängen verstanden.** *(Stimmt nicht)* 


Im Bezug auf Kinder und Jugendliche meint der Begriff „Digitale Spaltung“, dass nicht alle Kinder/Jugendliche die in gleicher Weise Zugang zum Internet haben. Ihnen fehlen zum einen häufig die technischen Geräte zum anderen aber auch grundlegende Bildungsvoraussetzungen, um das Internet kompetent nutzen zu können.

Quelle: Schindler 2004 


[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Internetangebote in der offenen Kinder- und Jugendarbeit werden fast nur von den Kindern und Jugendlichen genutzt, die auch einen Internetzugang zu Hause haben.** *(Stimmt nicht)* 

Die Kinder und Jugendlichen, die in die offene Kinder- und Jugendarbeit kommen, haben häufig keinen Internetanschluss zu Hause. Das bietet die Möglichkeit für die „Kinder- und Jugendbildung“ eine unverzichtbare gesellschaftspolitische Aufgabe zu übernehmen, eine Chancengleichheit herzustellen.

Quelle: Schindler 2004 

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Kinderportale sind Webseiten auf denen sich pädagogische Hintergrundinformationen für LehrerInnen und ErzieherInnen befinden.** *(Stimmt nicht)* 

Kinderportale (wie [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de)) bieten Kindern eine Einstiegsmöglichkeit ins Internet. Die Themen dort sind speziell für Kinder ausgewählt und aufbereitet. Alle Hinweise auf andere Seiten werden auf problematische Inhalte geprüft. Hier können Kinder zudem lernen zu chatten, eine eigene Homepage einrichten und eine eMail versenden.

Quelle: [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de) 

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Die Abkürzung „ROFL“ ist die Abkürzung für „rolle gerade auf dem Boden vor Lachen“.** *(Stimmt)* 

Im Chat haben sich zur schnelleren Verständigung so genannte Kürzel eingebürgert. Die Abkürzung „ROFL“ bedeutet übersetzt aus dem Englischen genau das „rolle gerade auf dem Boden vor Lachen“ (= **Rolling On The Floor Laughing**)


Quelle: Kobbeloer 2005



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Das Internet ist ursprünglich aus einem kleinen Experiment mit zwei Computern durch Bill Gates entstanden.** *(Stimmt nicht)* 

Das Internet war ursprünglich ein militärisches Netzwerk, das so genannte ARPA-Net, so nannte sich die Arbeitsgruppe des US-Verteidigungsministeriums. Ziel war es, Daten auch nach einem Atomangriff noch versenden zu können, wenn einzelne Computer ausgefallen sind. Später wurde es vermehrt durch Wissenschaftler und Universitäten genutzt, bis 1990 das WWW (World Wide Web) ins Leben gerufen wurde.

Quelle: Kobbeloer 2002

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Die wichtigsten Grundqualifikationen, um das Internet richtig zu nutzen, ist die Bedienung von Maus und Browser.** *(Stimmt nicht)* 

Die wichtigsten Grundqualifikationen sind „Lesen und Schreiben“. Wer nicht lesen und nicht schreiben kann, ist nicht in der Lage, das Internet in seinem Sinne zu nutzen. Auch wenn das WWW grafisch aufgebaut ist, kommt man ohne Lesen und Schreiben nicht weiter. In diesem Zusammenhang sollte bedacht werden, dass weltweit etwa 855 Millionen Menschen nicht lesen und schreiben können.

Quelle: Kobbeloer 2002



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Kinder die Computer und Internet nutzen, sind in der Regel vereinsame und sozial isolierte Computerkids.** *(Stimmt nicht)* 

Das Interesse am Internet ist bei den Kindern am größten, die nach außen orientiert sind, also in Vereinen aktiv sind, sich viel bewegen und an vielen anderen Dingen Interesse haben.

Quelle: Feil 2001



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Die Aktivitäten von Vereinen und anderen ehrenamtliche Gruppen nehmen zu, wenn sie sich über das Internet vernetzen. (Stimmt)**



Vereine und andere ehrenamtliche Gruppen haben in der Regel einen erheblichen Kommunikations- und Kooperationsbedarf. Für sie bietet die Online-Kommunikation (eigene Webseite, eMail etc.) die Möglichkeit Kontakte zu intensivieren, was mit eher verstärkten Aktivitäten vor Ort einhergeht.

Quelle: Döring 2003



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Wenn viele Menschen InternetnutzerInnen sind, können soziale Bewegungen, Kampagnen oder Selbsthilfegruppen leichter organisiert werden. (Stimmt)**



Die Wege der Kommunikation werden durch das Internet deutlich verkürzt. Menschen, die von einer Problemlage in gleicher Weise betroffen sind, können viel schneller für die Bildung von z.B. Selbsthilfegruppen gefunden werden und ihre Aktivitäten zudem sehr kostengünstig koordinieren.

Quelle: Döring 2003



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Der Begriff „Barrierefreies Internet“ meint, dass man auf jede Internetseite ohne Passwort kommt. (Stimmt nicht)**



8 % der gesamten Bevölkerung in Deutschland haben eine Behinderung, die ihnen den Zugang zu Computer und Internet erschwert. Barrierefrei gestaltete Webseiten erleichtern Menschen mit Behinderungen die Nutzung des Internets.

Quelle: [www.barrierefrei-kommunizieren.de](http://www.barrierefrei-kommunizieren.de) 2005



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**„Informationsreiche“ und „Informationsarme“ bezeichnet nur den Unterschied zwischen denen, die sich einen Internetanschluss leisten können oder nicht. (Stimmt nicht)**



Damit ist die „Digitale Spaltung“ eines Landes in einkommens- und bildungsschwächere Bevölkerungsgruppen gemeint. Dies bezieht sich aber nicht nur auf den reinen Internetzugang sondern auch die Kompetenzen, diesen zu nutzen.

Quelle: Döring 2003



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)



## Faktenkarte

**Etwa die Hälfte aller weltweiten Dokumente/Webseiten im Internet sind in englischer Sprache verfasst.**

*(Stimmt nicht)*

Dies war vor wenigen Jahren noch der Fall. Inzwischen sind es noch gut ein Drittel, ein weiteres Drittel entfallen auf die asiatischen Sprachen. Nur gut 7% aller Webseiten sind in deutscher Sprache verfasst.

Quelle: www.greach.com 2005



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Sexualbezogene Internetinhalte sind die beliebtesten Angebote im Internet.** *(Stimmt nicht)*

Weder im Bezug auf die Anzahl der „Sexseiten“ noch auf die Intensität der Nutzung zeigt sich hier ein deutliches Übergewicht.

Quelle: Döring 2003



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**In den Familien mit Kindern im Alter von 6- bis 13 Jahren ist die Anzahl der Internetanschlüsse in den letzten Jahren explosionsartig angestiegen.** *(Stimmt)*

Im Zeitraum von 2000 bis 2003 ist die Anzahl der Internetanschlüsse in den Haushalten mit Kindern dieser Altersgruppe um 30% auf 57% (2003) gestiegen.

Quelle: Feil 2004



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Alle Internetstudien zeigen relativ eindeutig, dass das Alter, in dem Kinder beginnen das Internet regelmäßig zu nutzen, bei 10 bis 11 Jahren liegt.** *(Stimmt)*

Quelle: Feil 2004




1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Auf der Kinder-Webseite [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de) erfahren Kinder, wie man das Spiel Blinde Kuh in verschiedenen Formen spielen kann. (Stimmt nicht)** 

Die Kinderseite [blinde-kuh.de](http://blinde-kuh.de) ist die beste und wichtigste Startseite und Suchmaschine für Kinder ins deutschsprachige Internet. Ehrenamtlich begonnen, wird sie inzwischen über das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend nach dem Kinder- und Jugendplan des Bundes gefördert.  
Quelle: [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de) 2005 


[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Die Bundesinitiative Jugend an Netz, bietet viele Internetseiten für Jugendliche an. (Stimmt nicht)** 

Die Bundesinitiative Jugend ans Netz bietet im Rahmen ihrer Ausstattungsoffensive allen Trägern und Einrichtungen, die auf dem Gebiet der Jugendarbeit und Jugendhilfe tätig sind, ein attraktives Angebot zur dauerhaften Ausstattung mit Hard- und Software.


Quelle: [www.juletec.de](http://www.juletec.de) 2005 

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**Die Webseite [www.erzieherin.de](http://www.erzieherin.de) ist eine Suchmaschine und Linkportal für ErzieherInnen. (Stimmt)** 

[erzieherin.de](http://erzieherin.de) - ist Suchmaschine, News- und fachsystematisches Webportal für alle Erzieherinnen und Erzieher - und für alle, die sich mit dem Berufsfeld und den Arbeitsfeldern dieser größten Berufsgruppe im sozialen Bereich auseinander setzen.  
Quelle: Kobbeloer 2005 

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**In 85% der Haushalte, in denen Jugendliche leben, ist ein Internetanschluss vorhanden. (Stimmt)** 

Und in 98% ein Computer sowie in 99% der Haushalte mindestens ein Handy. Immerhin knapp ein Drittel hat einen eigenen frei zugänglichen Internetzugang.

Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2004 

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

## Faktenkarte

**HauptschülerInnen nutzen das Internet deutlich weniger als GymnasiastInnen.**

*(Stimmt)*

Nur gut 42% der HauptschülerInnen nutzt das Internet regelmäßig, im Gegensatz zu 70% der GymnasiastInnen.  
Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2004



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Filtersoftware, die jugendgefährdende Inhalte filtert, ist auf 90% aller Computer, die Jugendliche zu Hause nutzen, installiert. *(Stimmt nicht)***

Tatsächlich sind nur bei knapp einem Drittel die Internetzugänge mit einer solchen Filter- oder Sperrsoftware geschützt.  
Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2004



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Jugendliche haben im Schnitt eine Lieblingswebseite, die sie immer wieder besuchen. *(Stimmt nicht)***

Im Schnitt haben Jugendliche etwa 4 Lieblingswebseiten, die sie immer wieder besuchen. Hier dominieren Suchmaschinen, das Auktionshaus ebay und die Seiten von Fernseh- oder Radiosendern sowie die von Tageszeitungen und Zeitschriften. Drei Viertel der Jugendlichen haben schon mal eine Webseite eines Fernseh- oder Radiosenders besucht.

Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2004



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Jeder zweite jugendliche Internetnutzer ist schon einmal mit pornografischen Inhalten im Internet in Berührung gekommen. *(Stimmt)***

Und beinahe jeder 10. jugendliche Internetnutzer kommt einmal pro Woche mit solchen Seiten in Berührung. Diese „Berührung“ mit dem Thema ist in den letzten Jahren deutlich angestiegen.  
Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2004



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**25% der Jugendlichen, die chatten, haben sich auch schon mit ihren ChatpartnerInnen getroffen. (Stimmt)** 

Ein Viertel der Jugendlichen chattet mindestens einmal pro Woche und besucht dabei überwiegend den gleichen Chatroom. Bei Jungen ist die zuerst chat4free, bei den Mädchen knuddels.de


Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2004



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Jeder zweite Jugendliche, der einen Chatroom genutzt hat, ist schon einmal in irgendeiner Form belästigt worden. (Stimmt)** 

Die Belästigungen reichen offensichtlich von Kraftausdrücken über Beleidigungen bis hin zu sexuellen Belästigungen. Je älter die Jugendlichen sind, desto häufiger passiert ihnen das und mehr Mädchen als Jungen.


Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2004



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Um Fotos von Kindern oder Jugendlichen meiner Einrichtung ins Internet stellen zu können, muss ich deren Erlaubnis haben. (Stimmt)** 

Es gibt zwar die Möglichkeit, Bilder nach §23 KunsUrhG ins Netz zu stellen, dies gilt aber nicht für die systematische Einstellung von Bildern, diese ist laut §22 verboten und bedarf der Einwilligung.

Quelle: kobbeloer.de



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte

**Wenn ich eine Internetseite unserer Einrichtung ins Netz stelle, muss ich immer meine Kontaktdaten angeben, ein Impressum erstellen. (Stimmt)** 

Die Pflicht zur Anbieterkennzeichnung trifft nach § 6 Satz 1 TDG alle Anbieter "geschäftsmäßiger Teledienste".

Quelle: kobbeloer.de



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Faktenkarte



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Ergebnis vorlesen
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte



**Kinder beschäftigen sich schon genug mit Medien – da brauche ich dieses Thema als Erzieherin nicht mehr aufzunehmen!**



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte



**Die Kinder und Jugendlichen, die ins Jugendzentrum gehen, haben doch zu Hause sowieso keinen Internetanschluss, weil sie i. d. Regel kein Geld dafür haben– da macht es doch keinen Sinn, denen auch noch was zum Thema zu vermitteln.**



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte



**Im Internet gibt es viel zu viele gefährliche Inhalte – am besten man lässt die Jugendlichen da gar nicht erst ran.**



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte



**Um medienpädagogisch mit dem Internet arbeiten zu können, benötigen ErzieherInnen Kenntnisse über pädagogische Ansätze und die Nutzungsgewohnheiten der Kinder/Jugendlichen.**



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte



**Das Internet ist Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Das Internet nicht zum Thema der Arbeit zu machen bedeutet demnach, die Kinder und Jugendlichen nicht mehr da abzuholen, wo sie stehen.**



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte



**Da wir die Verantwortung für die Entwicklung der Kinder/Jugendlichen haben und es zu viele Gefahren im Internet gibt, ist es sinnvoll, die Kinder und Jugendlichen ganz vor dem Medium zu bewahren.**



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte



**Das Internet macht dumm, faul und süchtig!**



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte



**Das Internet ist keine eigene neue „virtuelle“ Welt, sondern eigentlich nur ein Spiegelbild unserer Gesellschaft.**



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte

**Das Internet hat unsere Gesellschaft verändert und wird es auch noch weiter tun.**



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte

**ErzieherInnen wissen schon genug durch die eigene Internetnutzung über das Internet, da macht es keinen Sinn, das Thema auch noch zu vertiefen.**



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)

## Thesenkarte



1. Nur das Fettgedruckte vorlesen
2. Verdeckt abstimmen
3. Bei Bedarf kurz diskutieren
4. Wertung (Punkte vergeben)

[www.internetkompetenzspiel.de](http://www.internetkompetenzspiel.de)



## Abstimmungskarten

(Ausdrucken – ausschneiden – laminieren – fertig)

Hinweis: Jede SpielerIn benötigt eine rote und eine grüne Karte



## Pappaufsteller Spielregeln

(Ausdrucken – ausschneiden - in der Mitte knicken – aufstellen – fertig)

© by michael kobbeloer, www.kobbeloer.de

### Viel Spaß & viel Erfolg! ;-)

- ① Die älteste SpielerIn beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- ② Oberste Karte nehmen ⇒ Das **Fettgedruckte** vorlesen
- ③ Verdeckt mit den „Stimmt“ – „Stimmt nicht“ Karten abstimmen (Hand drauf legen!)
- ④ Auf Kommando der VorleserIn die Hände wegnehmen ⇒ Ergebnis vergleichen
- ⑤ Ergebnis vorlesen (Faktenkarten) oder wenn nötig kurzer Austausch (Thesenkarten)
- ⑥ Wertung ⇒ Faktenkarten (1 Punkt für jede richtige Antwort)  
⇒ Thesenkarten (1 Punkt für die Mehrheit die der These zustimmt)
- ⑦ Die nächste SpielerIn ist dran (Uhrzeigersinn)
- ⑧ Spielende: Wenn alle Karten gespielt wurden oder die vereinbarte Zeit abgelaufen ist
- ⑨ Sieger ist, wer die meisten Punkte sammeln konnte!

### Das Internetkompetenzspiel – Spielregeln

## Das Internetkompetenzspiel – Spielregeln

- ① Die älteste SpielerIn beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
- ② Oberste Karte nehmen ⇒ Das **Fettgedruckte** vorlesen
- ③ Verdeckt mit den „Stimmt“ – „Stimmt nicht“ Karten abstimmen (Hand drauf legen!)
- ④ Auf Kommando der VorleserIn die Hände wegnehmen ⇒ Ergebnis vergleichen
- ⑤ Ergebnis vorlesen (Faktenkarten) oder wenn nötig kurzer Austausch (Thesenkarten)
- ⑥ Wertung ⇒ Faktenkarten (1 Punkt für jede richtige Antwort)  
⇒ Thesenkarten (1 Punkt für die Mehrheit die der These zustimmt)
- ⑦ Die nächste SpielerIn ist dran (Uhrzeigersinn)
- ⑧ Spielende: Wenn alle Karten gespielt wurden oder die vereinbarte Zeit abgelaufen ist
- ⑨ Sieger ist, wer die meisten Punkte sammeln konnte!

Viel Spaß & viel Erfolg! ;-)

© by michael kobbeloer, www.kobbeloer.de