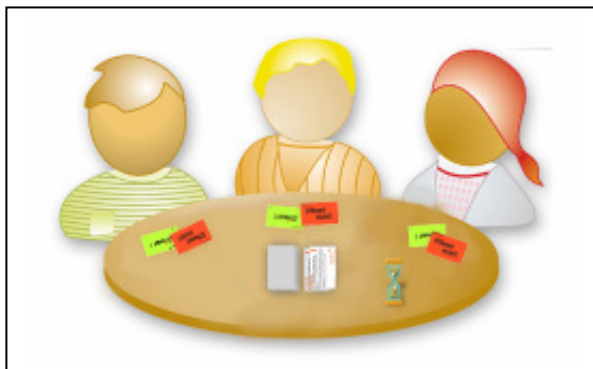


Das Internetkompetenzspiel (kurzinfo)

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 beigelegten* 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

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, der Suchmaschine für ErzieherInnen www.erzieherin.de und der ErzieherInnen-E-Learning-Plattform 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

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.

Jetzt kostenlos downloaden unter www.internetkompetenzspiel.de