

# FWU – Schule und Unterricht

**DVD** DVD 46 02297  
**VIDEO**



## Internet

Zwischen Faszination und realen Gefahren

FWU –  
das Medieninstitut  
der Länder



### **Lernziele**

*Einsicht in grundlegende Funktionsweisen des Internet gewinnen; die Bedeutung von Grundbegriffen und Anwendungen wie World Wide Web, Chat oder E-Mail kennen lernen; technische und inhaltsbezogene Medienkompetenz ausbilden; unterstützende Möglichkeiten des Lernens nutzen können; Selektionsfähigkeit üben, um die erforderlichen Daten aus der Informationsfülle herausfiltern zu können; Lernen, sich in „virtuellen Welten“ zu bewegen, ohne die Realität aus den Augen zu verlieren; sich das Gefahrenpotenzial extremistischer Szenen im World Wide Web bewusst machen und Gegenstrategien diskutieren; Verbote und Richtlinien reflektieren und diskutieren; sensibel werden für Gefahren und diese auch artikulieren lernen; über Dialer und Schutzvorkehrungen informiert sein; die Möglichkeiten und Problematiken von Internet-Communities kennen lernen; über Institutionen des Jugendschutzes und deren Bedeutung informiert sein; sich der Beeinflussung der eigenen Wahrnehmungs- und Erkenntnisvorgänge durch die Medien bewusst werden; sich Verhaltensregeln für den richtigen Umgang mit Suchmaschinen, E-Mail und Chat aneignen; über die Sprache in der neuen Kommunikationsform reflektieren; das eigene Freizeitverhalten in Hinblick auf die Nutzung des Internet kritisch betrachten*

### **Zur Bedienung der didaktischen DVD und zum FWU-Context-Manager**

#### **Starten und Bedienung der DVD am DVD-Player:**

Nach dem Einlesevorgang startet die didaktische FWU-DVD automatisch bis zum Hauptmenü. Mit den **Pfeiltasten** auf der Fernbedienung können Sie alle Punkte des Hauptmenüs anwählen und das gewählte Menü dann mit **Enter** starten. Nun befinden Sie sich in einem Menü Ihrer Wahl. Hier navigieren Sie wieder mit den **Pfeiltasten** und bestätigen den gewählten Menüpunkt mit

**Enter**. Der Button „Hauptmenü“ bringt Sie zurück zum Hauptmenü, der Button „zurück“ führt Sie stets zum übergeordneten Menü. Manche Bildschirmtafeln bieten eine Auswahl von Texten oder Bildern. Diese können entsprechend mit den **Pfeiltasten** angesteuert und mit **Enter** ausgewählt werden. Aus einer laufenden Filmsequenz gelangen Sie mit der Taste **Menü** der Fernbedienung wieder in das Ausgangsmenü zurück.

#### **Starten der DVD am PC:**

Ist an Ihrem PC der Autostartmodus aktiv und der Power-DVD-Player installiert (ist bei Windows 2000 und Windows XP meist Bestandteil der Softwareausstattung), startet die didaktische FWU-DVD automatisch mit dem FWU-Context-Manager. Sollte der Autostartmodus nicht aktiviert sein, kann die didaktische FWU-DVD mit dem FWU-Context-Manager aus dem Ordner „Internet“ über den betreffenden Button aufgerufen werden.

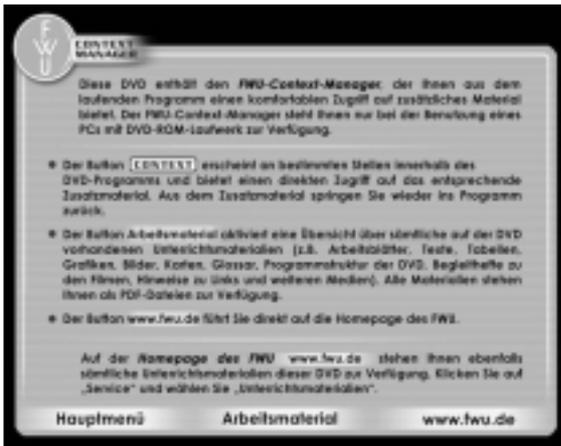
Wollen Sie die didaktische FWU-DVD ohne FWU-Context-Manager starten oder ist auf Ihrem PC kein Power-DVD-Player installiert, können Sie den Ihnen zur Verfügung stehenden Software-Player aufrufen und die DVD über die Wiedergabe-Taste starten. Die didaktische FWU-DVD wird dann ohne FWU-Context-Manager angespielt. Die Bedienung erfolgt über die Buttons in den Menüs oder über die Funktionen des DVD-Players.

Wird die didaktische FWU-DVD mit dem FWU-Context-Manager gestartet, befindet sich am unteren Rand des Bildschirms die DVD-Navigationsleiste mit allen für die Steuerung der didaktischen FWU-DVD notwendigen Funktionen.

#### **Bedienung des FWU-Context-Managers**

Beim Abspielen der didaktischen FWU-DVD „Internet“ auf einem PC lässt sich über den

Context-Button der so genannte „FWU-Context-Manager“ aufrufen. Dann erscheint am rechten Bildschirmrand ein Auswahlmenü, das die Zusatzmaterialien systematisch geordnet auflistet. Je nach Untermenü wechselt die Auswahl an Materialien. Wird eines dieser Zusatzmaterialien (z. B. ein Arbeitsblatt) angeklickt, stoppt zum Beispiel die Filmsequenz. Das aufgerufene Arbeitsblatt füllt den Bildschirm. Wenn es wieder geschlossen wird, kann der Film wieder gestartet werden. Der Neustart des vorher angehaltenen Filmteils ist über die DVD-Navigationsleiste oder über das Schließen des FWU-Context-Managers (Klick auf „zurück“) möglich.



Über den „Zurück-Button“ kann das Auswahlmenü des FWU-Context-Managers jederzeit wieder ausgeblendet werden.

## Zum Inhalt

Zu den Themen der DVD (siehe Hauptmenü) sind in den betreffenden Untermenüs im wesentlichen Sequenzen aus den Filmen „Gewalt im Internet“, „Internet. Miese Tricks und tolle Seiten“ (FWU/Matthias-Film 2001) sowie „Communities. Spielen und Chatten in künstlichen Welten“ (FWU/Matthias-Film 2003) zusammengestellt. Das Thema „Inter-



net - Was ist das“ wird außerdem über eine kurze Sequenz aus dem Film „So funktioniert das Internet“ (FWU 1998) eingeführt. Zum Thema „Miese Tricks im Internet“ erläutert ein aktueller Magazin-Bertrag die Gefahren von Dialern speziell auf Schülerseiten (Frontal 21 Beitrag vom März 2004). Grafiken, Texte und Fragestellungen ergänzen die Untermenüs und regen eine vertiefende Auseinandersetzung mit den betreffenden Themen an. Zusammengefasst zeichnet die nachfolgende Programmstruktur die Themen und Inhalte der didaktischen DVD auf:

(siehe Grafik Programmstruktur nächste Seite)

Zusätzlich sind entweder über den Context-Manager direkt oder im ROM-Teil der DVD beim Abspielen über PC Arbeitsblätter, Grafiken und Texte mit einem Lexikon und ergänzenden Informationen zugänglich. Der ROM-Teil bietet darüber hinaus die Begleithefte zur DVD und zu den Filmen. Diese Materialien sind alle als „pdf“ abgelegt und können ausgedruckt werden.

## Programmstruktur DVD Internet

<b>Internet – Was ist das</b>	<p>Wie funktioniert das Internet      Sequenz 3 min 10 sec          Datentransfer      Grafik          Altersstruktur der Internetnutzer      Grafik          Thesen zum Internet      5 Texte</p>
<b>Gefahren im Internet</b>	<p>Extremistische Seiten      Sequenz 6 min 10 sec          Kinderpornographie      Sequenz 5 min 50 sec          Tasteless Seiten      Sequenz 3 min 20 sec          Gewaltspiele      Sequenz 2 min 20 sec          Institutionen des Jugendschutzes      Text</p>
<b>Miese Tricks im Internet</b>	<p>Suchen im Internet      Sequenz 3 min 20 sec          Vorsicht Dialer!      Sequenz 2 min 50 sec          Dialer auf Schülerseiten      Sequenz 7 min 00 sec          Schutz gegen Dialer      Text</p>
<b>Communities im Internet</b>	<p>Rollenspiele      Sequenz 5 min 50 sec          Selbstmordforen      Sequenz 6 min 00 sec          Sorgenchats      Sequenz 3 min 10 sec          Gamerforen      Sequenz 5 min 00 sec          Regeln zu E-Mail und Chat      Text</p>
<b>Kinderseiten</b>	<p>Nutzung von Kinderseiten      Sequenz 7 min 40 sec          Kommerzielle Kinderseiten      Sequenz 1 min 20 sec          Einstiegsseiten      Grafik          Ratgeber      Grafik</p>
<b>Arbeitsmaterial</b>	

## **Ergänzende Informationen**

### **Zu Nutzung und Umgang mit dem Internet**

Digitale Kommunikations- und Medienformen erobern nicht nur in einer rasanten technischen Entwicklung die Berufs- und Alltagswelt von Erwachsenen, sondern beeinflussen in zunehmendem Maße auch Schul- und Freizeitverhalten von jungen Menschen. Insbesondere Jugendliche nutzen die vielfältigen Medienangebote. Eine Welt ohne Internet ist für viele Jugendliche kaum noch vorstellbar.

2002 waren 80 Prozent der Haushalte, in denen 12- bis 19-jährige leben, mit Computer und Internet-Zugang ausgestattet, Tendenz steigend. 53,3 Prozent der Bundesbürger oder hochgerechnet 34,4 Millionen nutzten laut einer ARD/ZDF-Online-Studie im zweiten Quartal 2003 zumindest gelegentlich das Internet. Vor allem bei den Jugendlichen ist ein kräftiges Wachstum festzustellen: der Anteil der Onliner hat sich 2003 von 76,9 Prozent im Vorjahr auf 92,1 Prozent erhöht. Damit stellen die 14- bis 19-jährigen die Altersgruppe mit der höchsten Internetnutzung.

An der flächendeckenden Verbreitung haben auch die Schulen einen maßgeblichen Anteil. Noch bis Ende der 90er Jahre war das Internet vornehmlich ein Medium von Gymnasiasten und Studenten. Durch schulische Initiativen, aber vor allem durch die immens gestiegene Internetverbreitung in den deutschen Privathaushalten, hat sich dieses Gefälle deutlich reduziert.

Wenig erforscht sind jedoch bisher Konsequenzen von unterschiedlichem Nutzungsverhalten. Erste Studien machen jedoch deutlich, dass Präferenzen etwa für Actioninhalte sich in der Regel auf ein Spektrum von Medien beziehen und sich entspre-

chend auch in der Internetnutzung abbilden. Festzuhalten bleibt, dass anspruchsvolle und vielseitige Kompetenzen nötig sind, um angemessen mit problematischen Inhalten, Informationsflut, Kostenfallen oder ausgefeilten Online-Werbestrategien umgehen zu können. Kinder und Jugendliche müssen daher das nötige Know-how lernen, in der Schule und im Elternhaus. Um Internet sinnvoll nutzen zu können, ist es nötig, die gefundenen Informationen kritisch zu bewerten und potenzielle Gefahren wie pornografische Angebote, Gewaltdarstellungen, extremistische Seiten oder kostenpflichtige Dialer zu erkennen und Gegenstrategien zu kennen. Die didaktische DVD will die betreffende Medienkompetenz fördern, indem in kurzen Filmsequenzen problematische Bereiche des Internet thematisiert werden, aber auch Basiswissen vermittelt und alternative Nutzungsmöglichkeiten aufgezeigt werden.

### **Gefahren im Internet**

Im Internet sind alle Arten von problematischen Angeboten zu finden. Neu sind aber Quantität und Qualität sowie die einfachere Zugänglichkeit strafbarer, jugendgefährdender und -beeinträchtigender Inhalte. Hinzu kommen internettypische Angebote (z.B. Tasteless- und Rape-Sites), die in ihrer Drastik in anderen Massenmedien so nicht vorstellbar sind und die zunehmend über Tauschdienste verbreitet werden. Insbesondere Tasteless-Sites werden von Kindern ab 12 Jahren im Rahmen von virtuellen Mutproben genutzt. Internettypisch sind Foto- und Videosammlungen von verletzten, verunstalteten und toten Menschen. Sites wie rotxxx.com (USA) präsentieren beispielsweise so genannte WTC-Jumper (Menschen, die am 11. September 2001 aus dem brennenden World-Trade-Center gesprungen

sind) und diverse Exekutions-Videos. Hoch im Kurs stehen u.a. auch Gewaltspiele, die realistische Szenarien präsentieren und mit denen sich jugendliche Gamer bis zu sieben Stunden am Tag beschäftigen.

Die mögliche Wirkung solcher Medieninhalte wird in der Öffentlichkeit häufig falsch eingeschätzt. Wissenschaftlich ist nicht zu belegen, dass Gewaltspiele Jugendliche gewalttätig machen. – Die Wirkung von Medieninhalten ist sehr komplex und in einer Wechselwirkung von Nutzer, sozialen Rahmenbedingungen und vermittelten Inhalten jeweils individuell verschieden. Allerdings kann auch festgehalten werden, dass ein Spieler das Spiel auswählt, das ihm in seiner Handlungsbereitschaft und seinen Vorstellungen „entgegenkommt“. Eine Verstärkung von bereits bestehenden Dispositionen kann hier eintreten.

Viele extremistische Angebote greifen gezielt Rezeptionsgewohnheiten und Kommunikationsbedürfnisse von Jugendlichen auf. Die Aufnahme von jugendkulturellen Elementen (z.B. Lieder, Spiele) und Szenen (z.B. Gothic, Okkultismus) oder von Kommunikationsplattformen stellen Anziehungspunkte dar. Um das deutsche Strafrecht zu umgehen, speichern Rechtsextremisten oft ihre anonym betriebenen Hompages auf ausländischen Servern, von wo aus sie rassistische Texte, Bombenbauanleitungen, Nazi-Symbole u.Ä. weltweit anbieten. Nach Verfassungsschutzberichten waren 2003 etwa 1000 deutsche Homepages zugänglich. Weltweit sind derzeit etwa 3500 Hate-Pages online, wobei die Dunkelziffer weitaus höher geschätzt wird. Nicht verkannt werden dürfen sowohl die Propagandafunktion als auch die Szene interne Vernetzungsfunktion von Websites. Aktivitäten rechts-extremer Gruppierungen können mittels

Internet flexibel beworben und koordiniert werden.

Wenn Kinder und Jugendliche gezielt nach unzulässigen Inhalten im Internet suchen, werden sie auf jeden Fall fündig. Doch auch die harmlose Internet-Recherche für Referate oder Hausaufgaben führt auf problematische Seiten. Die Suche über Suchmaschinen etwa nach Informationen über das Dritte Reich, den Holocaust oder Hitler führt sehr häufig zu rechtsextremistischer Propaganda oder der vermeintlichen Widerlegung der Verbrechen der Nationalsozialisten. Und per Suchmaschine gelangt man ebenso schnell auf andere beeinträchtigende oder gefährdende Websites.

### **Dialer und Suchmaschinen**

Dialer sind Programme, die sich automatisch und oft unbemerkt installieren und eine teure Internet-Verbindung über eine Telefonnummer herstellen, die beispielsweise mit 0190, 0900 o.a. beginnt. Bei rechtskonformen Einwählprogrammen geschieht dies nach ausdrücklicher Bestätigung des Nutzers. Seit Februar 2004 müssen in Deutschland 0190- oder 0900-Dienste laut Gesetz ihre Kunden genau über die entstehenden Kosten informieren. Der Bundesgerichtshof legte zudem im März 2004 fest, dass Internetnutzer dem Telefonbetreiber gegenüber nur dann zur Zahlung der Dialerkosten verpflichtet sind, wenn kein Verstoß gegen die Sorgfaltspflichten vorzuwerfen ist.

Inzwischen haben sich die Dialer-Betreiber aber neue Tricks einfallen lassen. Manche Dialer werden mittels so genannter aktiver Inhalte verbreitet. Beim Betreten einer Seite oder beim Klick auf ein Bild oder einen Link werden die Dialer unbemerkt auf den PC des Users heruntergeladen. Vor allem

Schüler sind beliebte Opfer der teuren Abzockerprogramme. So werden beispielsweise auf Hausaufgaben-Seiten Jugendliche animiert, für Referate oder Informationen zu zahlen, indem sie Dialer herunterladen. In vielen Fällen ist der Kostenhinweis kleingedruckt und an nicht exponierter Stelle untergebracht und wird dadurch häufig übersehen. Nach Expertenmeinung wird bewusst Fang auf minderjährige, unwissende Opfer gemacht, die auf der Suche nach Unterrichtsmaterialien auf gängige Suchmaschinen vertrauen. Die Gefahr: Die Reihenfolge der Fundstellen (Ranking) wird von den Usern kaum in Frage gestellt. Doch jeder Suchdienst hat andere Bewertungsmethoden, die darüber entscheiden, auf welcher Platzierung ein Webangebot erscheint. Manche Suchdienste richten sich danach, wie oft ein bestimmter Suchbegriff auf einer Webseite vorkommt oder wie oft auf das Angebot von Dritten verlinkt wird. Die oft guten Platzierungen fragwürdiger Kommerzseiten, sind keine bewusste „Empfehlung“ der Suchdienste, sondern das Ergebnis automatisierter Beurteilungsabläufe. Das Ziel, möglichst weit oben in der Trefferliste aufzutauchen, wird durch verschiedene Tricks erreicht, z.B. indem auf das eigene Angebot häufig verlinkt wird. So werden die Suchmaschinen gezielt getäuscht. Da Schüler für die Unterrichtsvorbereitung zunehmend mit dem Internet arbeiten, sollte eine umfassende Aufklärung über Gefahren und Schutzmaßnahmen im Umgang mit Dialern und Suchmaschinen auch im Unterrichtsgespräch geleistet werden. Die DVD gibt Tipps für den richtigen Schutz gegen Dialer. (Hilfestellung und Aufklärung: [www.dialerschutz.de](http://www.dialerschutz.de))

**Communities: Beispiel Selbstmordforen**  
Offene virtuelle Gemeinschaften, wie bei-

spielweise Suizidforen, können dann eine negative Eigendynamik entwickeln, wenn sich Jugendliche über die technischen Möglichkeiten der Selbsttötung austauschen oder sich mit anderen zum Selbstmord verabreden. Jährlich begehen in Deutschland zwischen 10.000 und 12.000 Menschen Suizid: bei Jugendlichen ist Selbstmord die dritthäufigste Todesursache. Allein im deutschsprachigen Raum gibt es mindestens 30 Selbstmordforen im Internet. Vermutet werden könnte, dass ein Verstärkungseffekt entsteht, dass die Isolation vor dem Computer diesen erhöht, ebenso wie die gegenseitige Thematisierung und ein eventuell einsetzender Gruppenzwang. Gerade bei Kindern und Jugendlichen scheint suizidales Verhalten durch Imitation stimuliert werden zu können.

Durch eine empirische Studie von 2004 konnte nachgewiesen werden, dass Suizidaufrufe in einem Forum nicht zufällig, sondern zeitlich gehäuft auftreten, was für einen Nachahmungseffekt spricht. Die Schule ist hier in einer schwierigen Situation. Suizidgefährdete Kinder und Jugendliche senden ihre Signale (Leistungsabfall, Konzentrationsschwäche, Beschäftigung mit dem Thema Tod, verändertes Sozialverhalten, z.B. Abbruch von Freundschaften, Verschenken von lieb gewordenen Sachen) häufig im Rahmen des Schulalltags den Mitschülern, Freunden oder Lehrern gegenüber aus. Ziel wäre, die Probleme der Schüler wahrzunehmen und ihre soziale Kompetenz zu stärken. Im Rahmen des Schulunterrichts sollte Raum und Zeit zur Verfügung stehen, um darüber zu sprechen, dass Suizidgedanken nicht mit Verrückt- oder Kranksein gleichgesetzt werden können. (Websites zum Thema: [www.neuhland.de](http://www.neuhland.de); [www.schulpsychologie.de](http://www.schulpsychologie.de); [www.suizidprophylaxe.de](http://www.suizidprophylaxe.de))

## Zur Verwendung

Für Kinder ist der Umgang mit dem Computer inzwischen genauso selbstverständlich wie der Gebrauch von Fernseher oder CD-Player. Auch wenn der Computereinsatz in der Grundschule noch nicht verpflichtend ist, werden grundlegende Kenntnisse in der weiteren Ausbildung als selbstverständlich vorausgesetzt. Kindern möglichst früh einen sinnvollen Umgang mit Medien zu vermitteln, ist eine wichtige Aufgabe in Schule und Elternhaus. Medienbildung ist ein wesentlicher Bereich der allgemeinen Bildung, Medienerziehung ein grundlegendes pädagogisches Erfordernis. Laut einer Studie des Deutschen Jugendinstituts (2001) geben 60 Prozent der Kinder zwischen sechs und 14 Jahren an, Hilfe beim Umgang mit dem Internet zu brauchen. Daher ist es wichtig, dass Eltern und Pädagogen mit Kindern gemeinsam das Internet erkunden und ihnen beibringen, das Netz richtig zu nutzen.

An dieser Stelle setzt die didaktische DVD ein. Für den Einsatz der DVD im Unterricht sollte nach Jahrgangsstufen differenziert werden: So liefern die Themen „Internet - Was ist das“ und „Kinderseiten“ wertvolle Anregungen für das Unterrichtsgespräch bereits in der Grundschule ab der dritten Klasse. Der Großteil der weiteren Informationen eignet sich erst für Schüler ab der Mittelstufe.

Zunächst sollten die Grundschülerinnen und Grundschüler grundsätzliche Begriffe und Informationen zum Internet erarbeiten. In der Filmsequenz „Internet - Was ist das“ wird das Angebot des Internet mit einer Stadt verglichen: Es gibt einen Marktplatz, einen Zeitungsstand, Universitäten, Banken und vieles mehr. Mögliche Fragen könnten

lauten: Wie funktioniert diese virtuelle Stadt? Was kann ich im Internet alles finden? Um im Internet zu surfen, müssen die Kinder auch verschiedene Webseiten aufrufen können und damit die Bedeutung und Funktion der Internetadressen verstehen. Im Untermenü „Kinderseiten“ gibt die DVD Tipps, welche Seiten und Suchmaschinen einen kindgerechten Einstieg in die Internetnutzung bieten. Über die Homepages von „Blinde-Kuh“ oder „Milkmoon“ können Grundschüler bereits erste Suchanfragen starten und einfache Rechercheaufträge ausführen. Die Kinder sollten aber auch die Möglichkeit erhalten, über ihre bisherigen Erfahrungen mit dem Internet zu reden. Lieblingsseiten von Kindern können in diesem Zusammenhang gemeinsam kritisch analysiert werden. Auch sollten bereits Kinder im Grundschulalter mit den potenziellen Gefahren im Internet vertraut gemacht werden. Beispielsweise könnten sich die Kinder auf der Seite von [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de) über die Sicherheit beim Surfen informieren und im Anschluss gemeinsame Netzregeln aufstellen. Ratgeber zu E-Mail und Chat finden sich auch auf der DVD. Nach der Methode „Learning by Doing“ wird mittels der DVD bereits in der Grundschule den Kindern auf spielerische Art und Weise ein erster Zugang und eine notwendige Hilfestellung im riesigen „Datenmeer“ des World Wide Web gegeben.

In den Lehrplänen wird die Entwicklung von Medienkompetenz in allen Schularten, in der Regel fächerübergreifend und für alle Jahrgangsstufen berücksichtigt. Eine kritische Beurteilung von Medien unter Einbeziehung der Gefahren sollte insofern Bestandteil des Unterrichts sein. Vor allem die Arbeit mit dem Computer und die Nutzung des Mediums Internet nimmt im schulischen Bereich einen immer höheren Stellenwert

ein. Die DVD lässt sich hierfür etwa ab der 7. Jahrgangsstufe fächerübergreifend einsetzen. Als Einstieg, vor der Filmsichtung, könnten die unterschiedlichen Bereiche der DVD (Internet - Was ist das, Gefahren, Miese Tricks und Communities) im Gespräch erfragt werden, um einen Überblick über die meist stark differierenden Kenntnisse der Schüler zu erhalten. Mögliche Fragen könnten lauten: Wie oft surft/spielt ihr im Internet? Wie muss man sich die Funktionsweise des Internet vorstellen? Was unterscheidet das Internet von anderen Medien? Mit welchen Gefahren kann man im Internet konfrontiert werden? Wie kann man sich in solchen Situationen helfen? Vor welchen Tricks muss man gewappnet sein? Was sind Dialer, Chats und Foren? Welche Foren findet ihr spannend? Was sind Communities? Kennt ihr Communities?

Ausgehend von den auf der DVD angebotenen Themen sollen Schülern Anreize gegeben werden, sich mit Pro und Contra der neuen Medien und Kommunikationsformen auseinander zu setzen. Ein Teil der DVD befasst sich mit Gefahren, auf die jugendliche Onliner eingestellt sein sollten. In einer Filmsequenz werden anhand von neonazistischen Spielen und Internetseiten die Propagierung von Hass und Gewalt durch die rechtsextreme Szene dokumentiert. Pädagogen können diesen Ausschnitt zum Ausgangspunkt für eine Beschäftigung mit rechtsextremen Angeboten und den vermittelten Inhalten nehmen. Anknüpfend besteht die Möglichkeit, typischen Denk- und Argumentationsmustern auf den Grund zu gehen und die Nutzung von Internet spezifischen Strukturen (Anonymität, Internationalität, Schnelllebigkeit, Verlinkung...) durch die rechtsextreme Szene zu analysieren.

In Gemeinschaftsarbeit könnten Lerngruppen Internetseiten recherchieren und diese unter bestimmten Fragestellungen kommentieren (Inhalt der Seite zusammenfassen, Verführungsmechanismen der rechten/linken Propaganda beschreiben). So könnte im Anschluss die Frage diskutiert werden, ob derartige Seiten verboten werden sollten. Das Für und Wider eines solchen Verbots kann mit den relevanten Paragraphen aus dem Strafgesetzbuch konfrontiert werden. Nicht zuletzt sollte die Arbeit im Internet auch genutzt werden, Gegenstrategien zu entwickeln. Beispielsweise sind Seiten wie [www.netzgegenrechts.de](http://www.netzgegenrechts.de) oder [www.verfassungsschutz.de](http://www.verfassungsschutz.de) gute Anlaufstellen, die umfangreiches Informationsmaterial und Argumente gegen Rechts-extremisten im Netz anbieten.

Die Präsenz von Themen wie Sexualität, Rassismus und Gewalt im Internet ist dabei nicht nur als Gefahr zu sehen. Sie kann auch als Chance für eine fruchtbare Auseinandersetzung begriffen werden. Nach Sichtung der Filmsequenzen „Tasteless Seiten“, „Kinderpornographie“ und „Gewaltspiele“, kann der Begriff der Medienethik auch im Vergleich zu anderen Medien (Fernsehen, Printmedien) diskutiert werden. Jugendliche sind motivierbar und in der Lage, sich einen kritischen Standpunkt zu erarbeiten. Wegweiser für das richtige Verhalten, wenn man durch Zufall auf solche Seiten stößt und wie man sich am effektivsten vor unseriösen Angeboten schützt, könnten von den Schülern durch eigene Rechercharbeiten (Beispiel [www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net)) selbst erstellt werden.

Die Filmsequenzen der DVD geben nicht nur Anregungen, neue Formen der Medialität kritisch zu diskutieren, sondern werfen darüber hinaus auch Fragestellungen über all-

gemeine gesellschaftliche Themen wie Rassismus, Kinderpornographie, Gewaltspiele oder Selbstmord auf. Im Abschnitt Communities liefert zum Beispiel die Information über Suizidforen einen Ansatzpunkt, um das Thema Leben und Tod in den Mittelpunkt zu rücken. Communities wie Sorgenchats oder Gamerforen stehen bei Jugendlichen hoch im Kurs, bergen aber auch ein gewisses Gefahrenpotenzial, das in den Filmsequenzen vermittelt wird (Selbstmordforen: Gruppendruck, Nachahmungseffekt; Rollenspiele: Realitätsverlust; Gamerforen: Isolation, Erlernen von Killerstrategien). In Gruppenarbeit können Pro und Contra von virtuellen Gemeinschaften kritisch reflektiert und eigene Erfahrungen artikuliert werden.

Zur Medienkompetenz zählt auch der richtige Umgang mit Suchmaschinen, E-Mails und Chats. Der Beitrag über „Dialer auf Schülerseiten“ soll die Jugendlichen ermutigen, im Unterricht über Lernmethoden und eigene, vor allem auch negative Erfahrungen bei der Suche im Internet zu sprechen. Die Erstellung eines „Sicherheitskatalogs“ und eines „Gefahrenkatalogs“, zu dem sich die Schüler auf Seiten wie [www.dialerschutz.de](http://www.dialerschutz.de) oder [www.jugendserver.de](http://www.jugendserver.de) eigenständig informieren, könnte als Projektarbeit in den Unterricht eingehen.

### **Allgemeine Haftung für Internet-Links**

Wir betonen ausdrücklich, dass wir keinerlei Einfluss auf die aktuelle sowie zukünftige Gestaltung und die Inhalte externer Internetseiten haben. Deshalb distanzieren wir uns hiermit ausdrücklich von den Inhalten aller externen Internetseiten, auf die wir in unserer Begleitkarte mit Links verweisen. Die Inhalte externer Internetseiten machen wir uns nicht zu Eigen.

Für illegale, fehlerhafte oder unvollständige Informationen sowie insbesondere für Schäden durch die Nutzung der gelinkten Seiten haftet ausschließlich der Anbieter der Seite, auf welche verwiesen wird, nicht derjenige der über Links lediglich auf die jeweilige Veröffentlichung verweist.

Sollten Links nicht schalten oder veraltet sein, bitten wir Sie um eine kurze Mitteilung an [info@fwu.de](mailto:info@fwu.de)

### **Weitere Medien**

- 42 02885 Communities. Spielen und Chatten in künstlichen Welten. VHS 21 min, f
- 42 02711 Gewalt im Internet. VHS 18 min, f
- 42 02712 Internet. Miese Tricks und tolle Seiten. VHS 18 min, f
- 42 02199 Netsurfer. VHS 5 min, f
- 42 02278 Terror und Tantiemen. VHS 30 min, f
- 42 02289 So funktioniert das Internet. VHS 19 min, f
- 42 02290 Wer verdient im Internet? VHS 19 min, f

**DVD - Produktion**

msm Mastering Studio München im Auftrag des  
FWU Institut für Film und Bild, 2004

**Konzept**

Petra Müller  
Sebastian Wanninger

**Grafik**

Stefan Geis

**Filmsequenzen aus:**

**42 02711 Gewalt im Internet**

*(FWU/Matthias-Film 2001)*

**42 02712 Internet. Miese Tricks und tolle Seiten**

*(FWU/Matthias-Film 2001)*

**42 02885 Communities Spielen und Chatten in**

*künstlichen Welten*

*(FWU/Matthias-Film 2003)*

**Produktion****Buch und Regie**

Reiner Fromm, Barbara Kernbach

**Kamera**

Michael Reichet, Ernst Krell

**Musik**

Ton Vision Musikproduktion

**42 02289 So funktioniert das Internet****Produktion**

Neue Züricher Zeitung NZZ Format (FWU 1998)

**Buch und Regie**

Christian Dettwiler, Wolfgang Frei, Basil Gelpke

**Kamera**

Gunther Behre u.a.

**Frontal 21 (ZDF 2004)****Buch und Regie**

Rainer Fromm

**Arbeitsblätter**

Sebastian Wanninger

**Begleitheft**

Barbara Fischer

**Pädagogische Referentin im FWU**

Petra Müller

**Verleih** durch Landes-, Kreis- und Stadtbildstellen,  
Medienzentren und konfessionelle Medienzentren

**Verkauf** durch FWU Institut für Film und Bild,  
Grünwald

Nur Bildstellen/Medienzentren: öV zulässig

© 2004

FWU Institut für Film und Bild  
in Wissenschaft und Unterricht  
gemeinnützige GmbH  
Geiseltasteig  
Bavariafilmplatz 3  
D-82031 Grünwald  
Telefon (0 89) 64 97-1  
Telefax (0 89) 64 97-2 40  
E-Mail info@fwu.de  
Internet <http://www.fwu.de>



FWU Institut für Film und Bild  
in Wissenschaft und Unterricht  
gemeinnützige GmbH  
Geiseltalsteig  
Bavariafilmplatz 3  
D-82031 Grünwald  
Telefon (0 89) 64 97-1  
Telefax (0 89) 64 97-300  
E-Mail [info@fwu.de](mailto:info@fwu.de)  
Internet <http://www.fwu.de>

**zentrale Sammelnummern für  
unseren Vertrieb:**

**Telefon (0 89) 64 97-4 44**  
**Telefax (0 89) 64 97-2 40**  
**E-Mail [vertrieb@fwu.de](mailto:vertrieb@fwu.de)**

Laufzeit: 63 min  
14 Sequenzen  
6 interaktive Menüs  
5 Grafiken  
8 Texte  
FWU-Context-Manager  
DVD-ROM-Teil:  
Unterrichtsmaterialien

**Systemvoraussetzungen  
bei Nutzung am PC**  
DVD-Laufwerk und  
DVD-Player-Software,  
empfohlen ab Windows 98

GEMA

Alle Urheber- und  
Leistungsschutzrechte  
vorbehalten.  
Nicht erlaubte/ genehmigte  
Nutzungen werden zivil- und/oder  
strafrechtlich verfolgt.

**LEHR-  
Programm  
gemäß  
§ 14 JuSchG**

## FWU - Schule und Unterricht



### Internet

Zwischen Faszination und realen Gefahren

WWW, Chat und E-Mail gehören zum Alltag junger Menschen und ermöglichen neben einer veränderten Informationsgewinnung auch neue Formen der Kommunikation. Die positiven Möglichkeiten des Internet optimal zu nutzen und potenziellen Gefahren mit Gegenstrategien zu begegnen sind daher die beiden Seiten einer Medienkompetenz, die in Schule und Bildung vermittelt werden sollte. Die didaktische DVD-Video leistet hier einen Beitrag zur Medienkompetenz, indem sie wichtige Themen der Internet-Kommunikation aufgreift: Funktionsweise, Gefahren, diese Tricks und Communities im Internet sowie Kinderseiten.

Eine vertiefende Auseinandersetzung mit diesen Themen wird durch grafisch gestaltete Fragestellungen, Informationen und Filmsequenzen angeregt. Umfangreiche Zusatzmaterialien und Arbeitsblätter stehen über den Context-Manager und im ROM-Teil der DVD zur Verfügung.

### Schlagwörter

Internet, Mediennutzung, Medienkompetenz, Chat, Kommunikation, Extremismus, Gewaltpropaganda, Kinderpornographie, Kinderseiten im Internet, Werbung

### Medienpädagogik

Grundlagen • Mediennutzung, Medienwirkung, Medien im gesellschaftlichen System  
Medienpädagogische Handlungsfelder • Computer/Multimedia

### Politische Bildung

Individuum und Gesellschaft • Sozialisation, Verhalten  
Kommunikation, Massenkommunikation

Allgemeinbildende Schule (3-13)  
Berufsbildende Schule  
Kinder- und Jugendbildung (ab 8)  
Erwachsenenbildung