



Version 2 / 07.18

Modul	Thema	Aspekte/Aufgaben	Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21	
CYBERGROOMING	HAUPTZEICHEN 2 Lektionen	Gefährliche Manipulation (mit Zusatzinformation Fachwissen)	Wenn Erwachsene Kinder und Jugendliche im Internet gezielt mit sexuellen Absichten behelligen.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler sind auf das Thema «Cybergrooming» sensibilisiert. > Sie erkennen Verführungs- und Manipulationsstrategien. > Sie können Wissen über Cybergrooming anwenden. 	MI.1.1.d-f MI.1.2.h ERG.2.2.a-e ERG.5.3.c ERG.5.3.d
	KURZZEICHEN	Dialog Kontaktaufnahme durch Erwachsene	Kontroverse ARENA-Diskussion zu einer Behauptung	<ul style="list-style-type: none"> > Schülerinnen und Schüler setzen sich mit dem Thema «Cybergrooming» unter dem Aspekt «Sicherheit und Kompetenz» auseinander. > Schülerinnen und Schüler sind auf Cybergrooming sensibilisiert. > Sie finden Argumente und können diese vertreten. 	MI.1.1.d, e MI.1.3.f ERG.2.2.a-e ERG.5.3.c ERG.5.3.d
		Quiz Fragen und Antworten zu Cybergrooming	Welche Aussage ist richtig?	<ul style="list-style-type: none"> > Schülerinnen und Schüler überprüfen und vertiefen ihr Wissen über Cybergrooming. > Sie können kritische Situationen beurteilen. 	MI.1.1.e MI.1.2.f MI.1.3.f ERG.2.2.a-e ERG.5.3.c, d
		Auftrag Ansprechpartner bei Cybergrooming	Was tun, wenn eine Freundin oder ein Freund unerwünschten Kontakten leidet, weil sie oder er bereits darauf reagiert hat, oder weil der Cybergrooming-Täter droht und nicht locker lässt?	<ul style="list-style-type: none"> > Schülerinnen und Schüler können sich in kritischen Situationen Hilfe holen. > Sie kennen professionelle Stellen, die Unterstützung anbieten. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h ERG.2.2.a-e ERG.5.3.c, d
		Bewegung Umgang mit Manipulation – sich gegen (Cyber-)Grooming-Täter zur Wehr setzen	Ein (Cyber-)Grooming-Täter versucht, in den Raum einer Schülerin oder eines Schülers einzudringen. Aufgabe der Schülerin oder des Schülers ist, den Angriff abzuwehren und sich nicht überreden zu lassen.	<ul style="list-style-type: none"> > Schülerinnen und Schüler können die Absicht hinter Medienbeiträgen einschätzen. > Sie kennen ihre eigenen Strategien zur Durchsetzung ihrer Anliegen. > Ihr Verhalten ist selbstsicher. > Die Jugendlichen wissen, wo sie diese Fähigkeiten im Alltag ausserdem einsetzen können. > Die Jugendlichen verfügen über wertvolle Reflexionskriterien, mit denen sie ihr Medienverhalten erkennen können. (Zeit, Abhängigkeitskriterien, Stresssymptome) 	MI.1.1.e MI.1.2.f, h MI.1.3.f ERG.2.2.a-e ERG.5.3.c, d



Version 2/07-18

Modul	Thema	Aspekte/Aufgaben	Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21
CYBERMOBBING 1	HAUPT-EINHEIT 3 Lektionen Wissen und Verstehen	Diese Haupteinheit hat zum Ziel, Schülerinnen und Schüler über Cybermobbing zu informieren.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler kennen die Problematik des Cybermobbing und reflektieren diese anhand eines Beispielvideos. 	MI.1.1.e MI.1.2.f MI.1.4.c ERG.2.2.a-e ERG.5.2.c ERG.5.4.d ERG.5.6.b
	Dialog Cybermobbing rechtzeitig erkennen	Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit dem Thema «Cybermobbing rechtzeitig erkennen» auseinander.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler sind auf Cybermobbing sensibilisiert. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f MI.1.3.f ERG.2.2.a-e ERG.5.2.c ERG.5.4.d ERG.5.6.b
	Quiz Zahlen und Fakten	Drei Fragen richtig einschätzen und beantworten.	<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler kennen Chancen und Risiken der Mediennutzung. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.2.2.a-e ERG.5.2.c ERG.5.4.d ERG.5.6.b
	Auftrag Bewältigungsstrategien entwickeln	Vorgegebene Situation analysieren und Bewältigungsstrategie entwickeln.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler reagieren bewusst auf Situationen und kennen die Konsequenzen des eigenen Verhaltens. 	MI.1.1.d, e MI.1.3.f ERG.2.2.a-e ERG.5.1.b ERG.5.2.c ERG.5.4.d ERG.5.6.b
	Bewegung Wertschätzende Rückmeldungen	Die Schülerinnen und Schüler geben sich gegenseitig positives Feedback.	<ul style="list-style-type: none"> Schülerinnen und Schüler können zwischen negativen und positiven Rückmeldungen unterscheiden. Schülerinnen und Schüler können wertschätzende Rückmeldungen geben. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h MI.1.3.f ERG.2.2.a-e ERG.5.2.c ERG.5.4.d ERG.5.6.b



Version 2 / 07.18

Modul	Thema	Aspekte/Aufgaben	Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21
CYBERMOBBING 2 KURZEINHEITEN	HAUPT-EINHEIT 3 x 1 Lektion Lösungsorientiert unterstützen in Peergroups	Diese Haupteinheit hat zum Ziel, Schülerinnen und Schüler darüber zu informieren, wie sie sich in Cybermobbing-Situationen verhalten sollten.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler können sich sowohl auf theoretischer als auch auf praktischer Ebene in Cybermobbing-Situationen optimal und lösungsorientiert verhalten. 	MI.1.1.e MI.1.2.f MI.1.4.c ERG.2.2.a–e ERG.5.2.c RG.5.4.d ERG.5.6.b
	 Dialog Erfahrungsaustausch	Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich über ihre Erfahrungen mit Cybermobbing aus.	<ul style="list-style-type: none"> Sie können Erfahrungen reflektieren und ziehen daraus Konsequenzen für das eigene Verhalten. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.2.2.a–e ERG.5.1.a ERG.5.4.d ERG.5.6.b
	 Quiz Unterschiede zwischen Mobbing und Cybermobbing	Die Schülerinnen und Schüler setzen sich in Kleingruppen mit den Unterschieden zwischen Mobbing und Cybermobbing auseinander.	<ul style="list-style-type: none"> Sie können Risiken von Cybermobbing erkennen. Sie können zwischen Mobbing und Cybermobbing differenzieren. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.2.2.a–e ERG.5.2.a ERG.5.4.d ERG.5.6.b
	 Auftrag Cybermobbing richtig einschätzen	Die Schülerinnen und Schüler lesen im Plenum von Gleichaltrigen geschriebene Cybermobbing-Erfahrungen laut vor und tauschen sich darüber aus.	<ul style="list-style-type: none"> Sie können Cybermobbing anhand realer Berichte richtig einschätzen. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h MI.1.3.f ERG.2.2.a–e ERG.5.1.b ERG.5.4.d ERG.5.6.b
	 Bewegung Folgen von Cybermobbing für Betroffene	Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Folgen von Cybermobbing für Betroffene auseinander.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler sind sich der Auswirkungen von Cybermobbing bewusst. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.h ERG.2.2.a–e ERG.5.2.c ERG.5.4.d ERG.5.6.b



Version 2/07-18

Modul	Thema	Aspekte/Aufgaben	Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21
GAMEN 1	HAUPT-EINHEIT 1-2 Lektionen Computerspiele faszinieren	In dieser Haupteinheit sollen die Schülerinnen und Schüler nach Gründen suchen, warum Spiele Spaß machen. Sie sollen ihre eigene Vorliebe für oder beim Spielen hinterfragen und das eigene Medienverhalten reflektieren.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Jugendlichen können mit Bildschirmspielen bewusst umgehen. > Sie kennen die verschiedenen Genres (Spielgattungen) und wissen, welche Fähigkeiten dazu benötigt werden. > Die Jugendlichen kennen ihre Fähigkeiten, die sie beim Spiel anwenden können. > Die Jugendlichen wissen, wo sie diese Fähigkeiten auch im Alltag einsetzen können. > Die Jugendlichen verfügen über wertvolle Reflexionskriterien, mit denen sie ihr Medienverhalten erkennen und beurteilen können (Zeit, Abhängigkeitskriterien, Stresssymptome). 	MI.1.1.e MI.1.3.f ERG.5.2.a
	Dialog Darstellung von Tötungsgewalt	Wo treten Darstellungen von Tötungsgewalt auf und was unterscheidet diese von Tötungsgewalt-Darstellungen in Videogames?	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler können die verschiedenen Darstellungsformen von Tötungsgewalt erkennen und einander gegenüberstellen. > Die Schülerinnen und Schüler können zwischen realer und fiktionaler Gewalt unterscheiden und den Bezug zum gesellschaftlich-kulturellen Kontext herstellen. > Sie reflektieren die eigene Abgrenzung und Sensibilisierung 	MI.1.1.e, g MI.1.3.f ERG.5.2.a
	Quiz Alterskontrolle, Gewaltauswirkung	2 Aussagen zum Thema «Computerspiele» einschätzen und begründen	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler können Stellung beziehen > Sie können sachbezogen diskutieren 	MI.1.1.d, e MI.1.3.f ERG.5.4.d
	Auftrag Alterskennzeichnung Computerspiele, Inhalte Computerspiele	Arbeitsblatt PEGI ausfüllen, eigene Lösung mitteilen, vergleichen mit dem Lösungsblatt, diskutieren	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler sind für bestehende Alterskennzeichnungen sensibilisiert > Sie kennen die PEGI-Inhaltskennzeichnung 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.5.4.d
	Bewegung Gameverhalten	Reflexion über das eigene Gameverhalten: Wo stehe ich?	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler kennen die genderspezifischen Unterschiede > Sie können über das eigene Gameverhalten reflektieren 	MI.1.1.d, e, g MI.1.3.f ERG.5.4.a







Version 2 / 07.18

Modul	Thema	Aspekte/Aufgaben	Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21	
GAMEN 2	HAUPT-EINHEIT 2 Lektionen	Risikobereitschaft und geschlechterspezifische Unterschiede	In dieser Haupteinheit werden die geschlechterspezifischen Unterschiede besprochen und die Frage nach der Wirkung des Spielverhaltens auf das Verhalten in der Realität diskutiert.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler können Inhalte und Spielformen von Bildschirmspielen (Games) reflektieren. Sie kennen geschlechterspezifische Unterschiede in Bezug auf das Spielverhalten und das Risikoverhalten. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERG.1.1.c ERG.5.1.a, b ERG.5.2.a ERG.5.4.d
	KURZ-EINHEITEN	 Dialog Mögliche Auswirkungen der Racing-Games auf das Verhalten in der Realität	Die Schülerinnen und Schüler sammeln anhand von Zitaten Argumente und bringen diese in eine Diskussion ein.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler kennen mögliche Wirkungen von Racing-Games. Sie können sich eine eigene Meinung bilden und in eine kontradiktorische Diskussion einbringen. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.5.4.d
		 Quiz Erhebung und Vergleich zum Gameverhalten Jugendlicher	Wo steht die Klasse im schweizerischen Vergleich? (Befragung von 12- bis 19-Jährigen, James-Studie 2016)	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler kennen das geschlechtsspezifische Gameverhalten. Sie können einschätzen und erkennen, wo die Klasse im Vergleich zum schweizerischen Durchschnitt steht. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.2.2.a
		 Auftrag Risikoerlebnis richtig einschätzen und mit Risiken in Games vergleichen	Anhand der Reflexionsfragen ein konkretes Risikovorhaben durchdenken und mit dem Risikoverhalten in risikoreichen Games vergleichen.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler wissen, was Risikoerlebnisse sind. Sie können eigene Risikosituationen richtig einschätzen. Sie kennen Instrumente zur Reflexion in konkreten Risikosituationen. Sie kennen den Unterschied zwischen virtuellem und realem Risikoverhalten. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.5.1.a, b ERG.5.4.d
		 Bewegung Risikobereitschaft und Risikoarten	Die Schülerinnen und Schüler schätzen ihr Risikoverhalten anhand von Alltagsbeispielen ein und positionieren sich räumlich dazu.	<ul style="list-style-type: none"> Sie können zwischen Risikoarten unterscheiden und eigenes Risikoverhalten reflektieren. Sie kennen die Unterschiede des Risikoverhaltens bei Mädchen und Jungen. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.1.1.c ERG.2.2.a ERG.5.4.d



Version 2/07-18

Modul	Thema	Aspekte/Aufgaben	Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21	
ONLINE-GLÜCKSSPIEL	HAUPTZEITUNG 2 Lektionen	Gefahren einschätzen Suchtentstehung (3-Stufen-Modell)	Die vorliegenden Lektionen zeigen die Gefahren des Online-Glücksspiels auf und sensibilisieren Jugendliche frühzeitig für einen kritischen Umgang mit Online-Glücksspielen.	<ul style="list-style-type: none"> > Sie kennen die Konsequenzen einer Sucht für die Betroffenen und ihr Umfeld. > Sie haben eine eigene Meinung und erkennen, dass man beim Glücksspiel kaum auf der Gewinnerseite steht. > Sie verstehen die Merkmale der Suchtentwicklung. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERG.5.1.d
	KURZEINHEITEN	 Dialog Problematisches Spielverhalten hinterfragen	Online-Poker-Szene vorspielen und Verhalten kritisch reflektieren	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler hinterfragen problematisches Spielverhalten. > Sie haben eine kritische Haltung gegenüber dem Online-Glücksspiel. > Sie können sich differenziert einbringen. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.5.1.d
		 Quiz Online-Glücksspiel – was ist richtig?	Anhand von Quizkarten Fragen beantworten	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler haben ein erweitertes Wissen über Online-Glücksspiele. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERG.5.1.d
		 Auftrag Betrügerische Gewinnspielschreiben	Wie erkenne ich, dass eine Gewinn-E-Mail eine Falle ist?	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler denken selbständig und kritisch. > Sie erkennen betrügerische Gewinnspielschreiben, Gewinnversprechen und irreführende Worte. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.5.1.d
		 Bewegung Noch ein Spiel – Verluste ausgleichen	In dieser Übung soll veranschaulicht werden, wie schnell sich ein hoher Verlust einstellen kann.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler erleben durch die räumlich wahrnehmbare Distanz und die eigene Person (Einsatz), wie schnell sich ein Verlust einstellen kann und der Ausgleich ausser Reichweite gerät. Sie können die Quantität eines Verlustes wahrnehmen und den Einsatz reflektieren. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERG.5.1.d



Version 2 / 07.18

Modul	Thema	Aspekte/Aufgaben	Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21	
SEXTING	HAUPT-EINHEIT 2 Lektionen	Anzügliche Fotos per Handy versenden Verbreitung von erotischem Bildmaterial	Anhand von Filmen wird das Thema «Sexting» anschaulich dargestellt, anschliessend die Begrifflichkeit erklärt und das Gesehene ausgewertet. Vertiefung in das Thema anhand von Fallbeispielen.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Schülerinnen und Schüler haben eine eigene Haltung in der Auseinandersetzung mit anderen Meinungen und Einschätzungen. ➤ Sie kennen die Risiken der Selbstexponierung in den digitalen Medien. ➤ Sie kennen die Problematik der Verbreitung von sexualisierter Selbstdarstellung, auch durch Dritte. 	MI.1.1.d-f ERG.5.2.b ERG.5.3.c, d
	KURZ-EINHEITEN	Dialog Aufreizende Selbstdarstellung	Anhand des Videos «The perfect Body» die Retusche eines Selfies zeigen. Werthaltungen und konträre Stellungnahmen zu natürlicher und künstlicher Schönheit diskutieren.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Schülerinnen und Schüler kennen den Bluff der digitalen Nachbearbeitung. ➤ Sie können den Wunsch nach einem «perfekten» Körper kritisch reflektieren. ➤ Sie können die Normen für das Aussehen mit allgemeingültigen Werten (Umfeld, Kultur) in Verbindung setzen. 	MI.1.1.e MI.1.2.f, h MI.1.3.g ERG.5.3.a, d
		Quiz Das Internet vergisst nie – auch intime Bilder nicht	3 Aussagen zum Thema lesen und sich mit den Risiken auseinandersetzen.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Schülerinnen und Schüler kennen die Risiken der Verbreitung von freizügigen Fotos übers Internet. ➤ Sie kennen die Sicherheitseinstellungen der sozialen Netzwerke. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERG.5.3.a, d
		Auftrag Zwischen intimen und öffentlichen Bildern unterscheiden	Je 8 Fotos von Mädchen und Jungs die Eigenschaft «privat» oder «öffentlich» zuordnen und die Wahl begründen.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Schülerinnen und Schüler kennen den Unterschied zwischen privaten und öffentlichen Fotos. ➤ Sie sind sich über die Risiken der Verbreitung intimer Bilder über das Netz bewusst. ➤ Sie reflektieren andere Meinungen und können sich Rat einholen. ➤ Sie kennen die Faktoren, die ein Foto problematisch erscheinen lassen. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h ERG.5.3.a ERG.5.4.d
		Bewegung Reaktionen auf Umgang mit freizügigen Darstellungen im Internet	Fragen beantworten zu möglichen Begegnungen im Netz oder per Handy.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Schülerinnen und Schüler können sich zu sexualisierten Darstellungen im Netz eine eigene Meinung bilden und diese vertreten. ➤ Sie können über mögliche Gefahren und Erfahrungen offen diskutieren. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h ERG.5.3.a, d



Version 2/07-18

Modul	Thema	Aspekte/Aufgaben	Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21
SMARTPHONE	HAUPTZEICHEN 2 Lektionen Mein Alltag, mein Smartphone Ständig verbunden und nie allein!	Eigene Smartphone-Nutzung erfassen und mit Studie vergleichen. Ständige Erreichbarkeit erfassen und gemeinsam Strategien entwickeln.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler können den Umgang mit dem Smartphone reflektieren. > Sie kennen den Einfluss des Smartphones auf ihren Alltag. > Sie kennen die Problematiken und Auswirkungen der ständigen Erreichbarkeit. > Sie kennen Strategien für einen sinnvollen Umgang mit Smartphones. 	MI.1.1.e, g MI.1.2.f, h MI.1.3.f ERG.2.1.c ERG.5.2.a
	Dialog Einflussreiche Peergruppen	Die Schülerinnen und Schüler diskutieren zum Thema «Einflussreiche Peergruppen» und setzen ihr Nutzungsverhalten in Bezug zu ihrem Freundeskreis.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler kennen den Einfluss der Peergruppe auf die eigene Smartphone-Nutzung. > Sie verstehen die Verhaltensnormen in der Peergruppe. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f MI.1.3.f, g ERG.2.1.a ERG.5.2.a
	Quiz Smartphone – mein Konzentrationskiller?	4 Fragen zum Thema «Konzentration und Störung» beantworten und mögliche Gründe suchen. Persönliche Einschätzungen mit Ergebnissen aus der Smartphone-Studie 2015 der Uni Bonn vergleichen.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler können ihre Erfahrungen reflektieren und kennen Argumente zum Thema «Konzentration und Störung». 	MI.1.1.d–g ERG.2.1.a
	Auftrag Ich und mein Smartphone	Selbsttest zur Smartphone-Nutzung	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler kennen ihr Smartphone-Nutzungsverhalten im Alltag. > Sie können den Einfluss des Smartphones auf ihren Alltag verstehen. 	MI.1.1.e, f MI.1.3.f MI.1.4.c ERG.1.1.b ERG.5.1.b
	Bewegung Achtsamkeit neu erfahren	Durch gezielte Übungen erfahren die Schülerinnen und Schüler, wie sie sich fokussieren, abschalten und entspannen können. Die Übung fördert das körperliche Gleichgewicht und kräftigt die Beine, die Taille und die Wirbelsäule. Sie stärken das geistige Gleichgewicht sowie die Konzentrations- und die Willenskraft.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler kennen Übungen für eine gesunde Körperhaltung und die Steigerung der Konzentrationsfähigkeit. > Sie schenken dem eigenen Körper Beachtung. 	MI.1.1.e, f MI.1.2.f ERG.5.1.b



Version 2 / 07-18

Modul	Thema	Aspekte/Aufgaben	Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21
SOCIAL MEDIA 1 KURZEINHEITEN	HAUPT-EINHEIT 2 Lektionen Reflexion im Umgang mit persönlichen Daten im Internet	Was geschieht unter der Wasseroberfläche? Was trägt die Spitze des Eisberges? Die Aufklärung darüber ist von grundlegender Bedeutung. So erwerben junge Menschen die entsprechenden Kompetenzen, um sich in Fragen des Datenschutzes auf einer individuellen Ebene zu behaupten.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler können die Folgen im Umgang mit persönlichen Daten einschätzen. Sie erkennen die verschiedenen Akteure und deren spezifische Interessen im Internet. 	MI.1.1.e MI.1.2.h MI.1.3.f MI.1.4.c ERG.1.1.c ERG.2.2.a
	Dialog Warum geben wir im Internet leichtsinnig persönliche Daten von uns preis?	Die Schülerinnen und Schüler diskutieren am Podium Pro- und Contra-Argumente einer These, die zu erklären versucht, weshalb Menschen sensible Daten von sich im Internet preisgeben.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler kennen die Risiken der Freigabe von persönlichen Daten im Internet. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f, h ERG.1.1.c ERG.2.2.a
	Quiz Social Media und Datenschutz im Internet	Die Schülerinnen und Schüler lösen spezifische Fragen im Bereich Social Media und Datenschutz.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler verstehen ansatzweise technische Details bezüglich Datenschutz im Internet und Social Media. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f
	Auftrag Digitale Spuren im Internet sind nicht zu vermeiden, oder doch?	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren, in welchen Situationen sie Datenspuren hinterlassen und in welchen Situationen dies auf den ersten Blick nicht ersichtlich ist.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler erkennen, in welchen Situationen sie überall Datenspuren hinterlassen. 	MI.1.1.e MI.1.4.c
	Bewegung Beziehungen in sozialen Netzwerken veranschaulichen und verstehen	Unterschied zwischen realen und virtuellen Freunden bewusst machen	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler kennen die Diskrepanz zwischen digitalen und realen Freunden. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERG.2.2.a



Version 2/07-18

Modul	Thema	Aspekte/Aufgaben	Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21
SOCIAL MEDIA 2 HAUPT- EINHEITEN 2 Lektionen KURZ- EINHEITEN	Gesellschaftliche, wirtschaftliche und politische Zusammenhänge	Was geschieht unter der Wasseroberfläche? Was trägt die Spitze des Eisberges? Die Aufklärung darüber ist von grundlegender Bedeutung. So erwerben junge Menschen die entsprechenden Medienkompetenzen, um sich in Fragen des Datenschutzes auf einer gesellschaftlichen Ebene zu behaupten.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler und Schülerinnen erkennen die verschiedenen Akteure und deren spezifische Interessen im Internet. Sie haben Ideen, wie in Zukunft der Datenschutz im Internet besser garantiert werden kann. 	MI.1.1.e–g MI.1.2.h ERG.5.4.a, b,d ERG.5.6.a
	Dialog Wer hat das Sagen? Gender-spezifische Nutzung von Social-Media-Plattformen	Die Schülerinnen und Schüler diskutieren in gendergemischten Kleingruppen, weshalb im deutschsprachigen Raum immer noch mehr Männer als Frauen Beiträge in sozialen Netzwerken veröffentlichen, obwohl mehr Frauen Social Media nutzen.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler können einschätzen, wie das Rollenverhalten die Meinungsbildung und die Vermittlung von Informationen über die Social-Media-Plattformen beeinflusst. 	MI.1.1.e, f MI.1.2.f, h MI.1.4.c, e ERG.2.1.a ERG.5.6.a
	Quiz Social-Media-Kategorien und -Plattformen – eine Übersicht	Ratespiel: Die Schülerinnen und Schüler ordnen die verschiedenen Plattformen den einzelnen Kategorien zu.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler erkennen, welche Social-Media-Plattformen es ausser Snapchat und YouTube noch gibt, welchen Nutzen sie haben und welchen Kategorien sie zugeordnet werden. 	MI.1.1.e MI.1.2.f
	Auftrag Klassische Medien versus Social Media	Unterschiede und Gemeinsamkeiten erkennen und kritisch hinterfragen.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler kennen Unterschiede zwischen klassischer Informationsvermittlung und der Kommunikation in Social Media. Sie kennen Chancen und Risiken der Informationsvermittlung und -beschaffung. 	MI.1.1.e–g MI.1.2.f, h ERG.5.6.a
	Bewegung Etwas bewegen	Durch Bewegung veranschaulichen, dass alle in der Lage sind, etwas auszulösen und andere zu bewegen.	<ul style="list-style-type: none"> Die Schülerinnen und Schüler können zwischen konstruktiver und destruktiver Nutzung von Social-Media-Plattformen differenzieren. Sie erkennen, dass sie etwas bewegen können (Multiplikationseffekt). Sie sind sich der gesellschaftlichen Verantwortung bewusst. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.5.4.a, d



Version 2 / 07.18

Modul	Thema	Aspekte/Aufgaben	Kompetenzen	Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21
SOCIAL MEDIA 3	HAUPTZEITUNG 3 Lektionen Persönliche Identität im Internet	Die Schülerinnen und Schüler erkennen in der ersten Lektion, dass Fotos unterschiedlich auf jeden Einzelnen wirken. In der zweiten Lektion versetzen sich die Schülerinnen und Schüler in die Situation von Berufsbildnerinnen und -bildnern. Sie erkennen verschiedene Wertesysteme und reflektieren Konsequenzen.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler können zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung unterscheiden. > Sie können die Wirkung ihres persönlichen Profils im Internet einschätzen. > Sie sind befähigt, ihr Profil im Internet gemäss ihren neu gewonnenen Erkenntnissen anzupassen. 	MI.1.1.e, f MI.1.2.f MI.1.3.f MI.1.4.e ERG.5.1.a ERG.5.4.a.d
	Dialog Gefahren der Verbreitung persönlicher Informationen in sozialen Netzwerken	In Gruppen werden die Fragen zum Thema Fake-Seiten besprochen und beantwortet.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler erkennen Fake-Seiten, damit sie selber nicht in die Falle tappen und ungewollt Informationen über sich preisgeben. 	MI.1.1.e MI.1.2.f, h ERG.5.1.a ERG.5.4.d
	Quiz Interpretation von Profilbildern	Behauptungen überprüfen und über die subjektive Wahrnehmung diskutieren.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass Fotos unterschiedlich und individuell interpretiert werden. > Sie verstehen, dass die Wahrnehmung von Bildern subjektiv ist. 	MI.1.1.e MI.1.2.f ERG.5.1.a ERG.5.4.d
	Auftrag Die Wirkung von geposteten Bildern	Mädchen und Jungen reflektieren in getrennten Gruppen über die Wirkung eigener Bilder in Social Media. Motto: «Attraktiv und cool sein, aber nicht dumm». Sammeln, bewerten und katalogisieren von Kriterien.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler kennen die Wirkung ihrer geposteten Bilder in Social Media. > Sie können gegenseitig von ihren Erfahrungen lernen. 	MI.1.1.e MI.1.2.f MI.1.3.f ERG.5.1.a ERG.5.4.d
	Bewegung Durch Weitererzählen verändert sich die Aussage eines Bildes	Die Beschreibungen von 4 Fotos werden einander zugeflüstert. Damit veranschaulichen wir, wie sich eine Aussage durchs Weitererzählen verändern kann.	<ul style="list-style-type: none"> > Die Schülerinnen und Schüler wissen, wie schnell aus unterschiedlichen Bildinterpretationen Gerüchte entstehen können. 	MI.1.1.d, e MI.1.2.f ERG.5.1.a ERG.5.4.d