



**2** Stadtmedienzentrum Mannheim

## Medienliste zum Thema „Neue Medien“

STADTMEDIENZENTRUM MANNHEIM   
STADT MANNHEIM  
Schwermetall

### Die Welt ist eine "Google"

DVD-Video 2008, ca. 30 min f

4610628

Das kalifornische Silicon Valley ist Hauptsitz von Google. Kein anderes Unternehmen hat das Internet so schnell erobert und nicht nur die IT-Welt polarisiert. Aus einer smarten Idee in einer Garage wurde in 9 Jahren ein milliardenschweres Unternehmen mit unvergleichlichem Einfluss. An Google kommt keiner mehr vorbei, der sich in der digitalen Welt bewegt. Der Film zeigt die Auswirkungen solcher Programme auf unser Leben - sowohl das Positive wie auch die Gefahren. Alle vorhandenen Informationen werden digital und universell verfügbar gemacht. Es geht um das technisch mögliche, die Moral bleibt oft auf der Strecke.

*Adressaten:* A(9-13); BB; J(16-18); Q; T

### Das Mitmach-Netz - Chancen und Gefahren im Web 2.0

DVD-Video 21 min f, 2009

4602618

Der Film zeigt die Möglichkeiten des weltweiten Mitmach-Netz auf: Online-Communities, Podcasts, Weblogs und Wikis bestimmen den Alltag vor allem von Kindern und Jugendlichen. Dass von dem schwer überschaubaren Angebot auch Gefahren ausgehen können, wird dabei gerade von jungen Menschen kaum bedacht. Mit der Etablierung des Web 2.0 wird es aber immer wichtiger, dass Kinder und Jugendliche diese Risiken kennen und auf ihre Sicherheit achten. Der Film sensibilisiert für die neuen Risiken, setzt sich mit Vorlieben und Verhaltensweisen von Kindern und Jugendlichen auseinander und regt zum verantwortlichen Umgang mit dem Medium Internet an.

*Zusatzmaterial:* Arbeitsblätter; Internetlinks; umfangreiche Materialien von klicksafe, Hintergrundinformationen und Verwendungshinweise.

*Adressaten:* A(8-11); J(12-18)

### Willi will's wissen: Wer trickst für den Trickfilm?

DVD-Video 25 min f, 2009, 4610629

Heute schaut sich Willi hinter den Kulissen von Trickfilm-Studios um. Los geht's in der Filmakademie in Ludwigsburg mit einem "Daumenkino". Dann lassen die Trickfilmstudenten die Puppen tanzen, und zwar Puppen aus Knete. In einem Münchener Animationsstudio und einem Tonstudio lernt Willi die Machart der Zeichentrickserie "Die kleine Hexe Lilli" kennen. Für eine Folge der Serie müssen über 15.000 Zeichnungen angefertigt werden! Zum Schluss schaut sich Willi noch in einem Motion-Capture-Studio in Frankfurt um. Hier dienen echte Menschen als Vorlage für die Bewegungen von Trickfiguren. So bekommen Trickfiguren in Filmen oder Computerspielen besonders echt aussehende Bewegungen von Fußballern,

Breakdancern oder Karatemeistern verpasst. Warum kann Buzz Lightyear so cool laufen und wie bringt man Bart Simpson zum Sprechen? - Mit Willis Hilfe wird es möglich, Antworten auf solche Fragen zu erhalten.  
Zusatzmaterial: Arbeitsmaterialien; Anregungen zum Unterrichtseinsatz.

### **Web 2.0 - aktiv im Netz**

DVD-Video 24 min f, 2009

4610633

Das Web 2.0 - unendliche Weiten, jeder redet darüber, aber die wenigsten wissen überhaupt, was sich hinter diesem Begriff versteckt. Der Begriff "Web 2.0" wurde durch Tim O'Reilly bekannt gemacht, dem Vordenker des modernen Internet. Unter Web 2.0 kann man viel verstehen, und die Definitionen sind sehr vielfältig. Ein Erklärungsversuch ist vielleicht die Definition, dass man viele bekannte Web-Programmiertechnologien intelligent zusammengefügt hat, um die Benutzung des Internets einfacher und interaktiver zu machen. Heraus gekommen sind Webdienste, wie z. B. Online-Communities, Weblogs, Podcasts und Wikis.

Zusatzmaterial ROM-Teil: Unterrichtsmaterialien

*Adressaten:*

A(5-13)

### **Podcasting - Was ist das? Moderner Unterricht**

DVD-Video ca. 21 min f, 2008, 4656533

Neue Medien werden heute nicht nur im Alltag zunehmend selbstverständlich. Auch Schule und Unterricht profitieren von den neuen Technologien und Methoden, die aktives und eigenständiges Lernen unterstützen. Am Beispiel von Podcasts beschäftigt sich dieser Film damit, wie man die medialen Möglichkeiten im Unterricht nutzen und die Schüler zu einem kompetenten und zielgerichteten Umgang damit befähigen kann. Der Film soll dabei helfen, Podcasts im Unterricht sinnvoll einzusetzen und selbst zu erstellen. Dazu gehört auch die Fähigkeit, Informationen im Internet zu finden und zu bewerten. Er informiert über die Funktionalität der Podcasts und technische Grundlagen sowie über die Lehr- und Lernmöglichkeiten, die Podcasts bieten bis hin zu übergeordneten Lernzielen wie der Förderung von Kreativität und Teamgeist.

Zusatzmaterial ROM-Teil: Sprechertexte; Arbeitsmaterialien; Bildungsstandard; Lehrpläne; Mediendidaktik; Links und Hinweise. *Adressaten: A(7-13) Didakt.*

*Hinweise: Deutsch:*

Die DVD ist in mehrere Kapitel eingeteilt, die teilweise sehr gut für den Einsatz im Unterricht geeignet sind, da sie das Thema sehr anschaulich und schüler nah darstellen. Im Mittelpunkt steht die genaue Erläuterung des Begriffs Podcast. Die nachfolgenden Informationen über die Erstellung eines eigenen Podcasts sind etwas theoretisch und helfen nur bedingt einen eigenen Podcast zu erstellen. Deshalb sollte die Lehrkraft an dieser Stelle überprüfen, ob die angebotenen Inhalte für die jeweilige Klasse relevant sind. Der Unterrichtsordner enthält neben der DVD einen sehr ausführlichen Ordner mit hervorragenden und professionell erstellten Informationen: die gesamten Sprechertexte der DVD, Arbeitsblätter für den Unterricht sowie mediendidaktische Hinweise. Dabei ist allerdings zu beachten, dass sich die angebotenen Materialien nicht für den Einsatz in allen Schularten/Klassen eignen.

### **Neue Medien im Unterricht: Die Römer - Internet im Sachunterricht**

DVD-Video 36 min f, 2007

4602467

Die DVD wendet sich an Lehrerinnen und Lehrer in Grundschulen und Unterstufenklassen, Studienseminare, Pädagogische Hochschulen, Institutionen der Lehrerbildung sowie an alle Interessenten für Unterrichtsentwicklung. Innerhalb der Unterrichtseinheit "Die Römer" wird im Sachunterricht einer 4. Klasse Grundschule

die Lernsoftware "Kinderbrauser" eingesetzt. Mit Hilfe dieser Einführung ins Internet kann den Schülerinnen und Schülern Grundlagenwissen über Webadressen und die Nutzung der Kinder-Suchmaschine "Blinde Kuh" vermittelt werden. Dieses Unterrichtsbeispiel, dessen Verlauf von der Lehrerin an entscheidenden Stellen kommentiert wird, macht Mut zum Medieneinsatz und veranschaulicht, dass der geübte und gezielte Einsatz des Internet bereits in der Grundschule in hohem Maß Lehr- und Lernprozesse anregen kann. Aufgrund der nachvollziehbaren Schritte und Anregungen aus der konkreten Unterrichtssituation ist diese leicht auf andere Unterrichtssituationen übertragbar.

### **DVD komplett: Spielzone Im Sog der virtuellen Welt**

DVD-Video ca. 25 min f, 2008, 4662470

Zunächst berichten Jugendliche und ihre Eltern von ihren Erfahrungen im Umgang mit Computerspielen und teilweise exzessivem Spielverhalten. Experten aus Psychologie und Gehirnforschung sowie Spielszenen ergänzen diese Interview-Ausschnitte. Im zweiten Teil wird dokumentiert, wie Schülerinnen und Schüler in einem auf mehrere Jahre angelegten Projekt selbst ein Computer-Spiel entwickeln. Im ausführlichen Zusatzmaterial wird durch Interviews vor allem das Thema Spielsucht vertieft.

Zusatzmaterial: Zusatzfilm "Interviews zum Thema Computerspielsucht"; ROM-Teil: Unterrichtsentwurf; zwei Elternabendmodelle; Materialblätter; Bildergalerien; Medientipps. *Adressaten:* A(8-13); J(16-18); Q; *TDidakt. Hinweise:* Deutsch: Die DVD ist für den Einsatz im Unterricht verschiedener Klassenstufen sehr gut geeignet. Besonders hervorzuheben ist der Umfang des Mediums, das in eine DVD-Videoebene und eine DVD-ROM-Ebene aufgeteilt ist. Die Videoebene enthält neben dem Hauptfilm den Zusatzfilm "Interviews zum Thema Computerspielsucht?". Die angebotenen Beiträge beinhalten kontroverse Aussagen und Einstellungen und bieten somit eine gute Grundlage für eine Auseinandersetzung mit dem Thema. Beide Filme sind in einzeln anwählbare Kapitel aufgeteilt, in denen Betroffene, deren Angehörige sowie Experten mit teilweise anspruchsvollen Erläuterungen zu Wort kommen. Im ROM-Bereich der DVD findet man eine große und qualitativ gute Material-Auswahl.

#### *Ethik:*

Die Dokumentation will die Faszination der virtuellen Welt weder verteufeln noch verharmlosen, sondern die Gefahren und die kreativen Möglichkeiten gleichermaßen zur Sprache bringen. Man kann Einblicke in die Interessen und Erfahrungen Jugendlicher gewinnen, ebenso Ansätze zu einem konstruktiven Umgang mit den angesprochenen Medien. Dass ein besonderes Augenmerk auf die Spielsucht gerichtet wird, macht die Dokumentation angesichts der wachsenden Bedeutung dieser Problematik besonders interessant für die Jugend- und Erwachsenenbildung.

### **Neue Medien im Unterricht: München - Schüler erkunden das Internet**

DVD-Video 36 min f, 2007

4602468

Die DVD wendet sich an Lehrerinnen und Lehrer aller Schulformen, Studienseminare, Pädagogische Hochschulen, Institutionen der Lehrerbildung sowie an alle Interessenten für Unterrichtsentwicklung. Die Planung einer fiktiven Klassenfahrt nach München durch Recherche per Internet und E-Mail steht im Mittelpunkt dieses kommentierten Unterrichtsbeispiels. Im Rahmen dieser Aufgabe

erkundet ein Lehrer, der bisher keine Erfahrung mit Interneteinsatz hatte, gemeinsam mit den Schülern seiner "DAZ-Klasse" (Deutsch als Zweitsprache) die Chancen und Risiken des Internet. Das gezeigte Beispiel macht Mut zum Medieneinsatz und veranschaulicht, dass der geübte und gezielte Einsatz sowie die kritische Reflexion des Mediums Internet in hohem Maß Lehr- und Lernprozesse anregen kann. Durch leicht nachvollziehbare Schritte wird eine Erweiterung der Medienkompetenz und eine gesteigerte Motivation für den Unterricht erreicht.

### **Neue Medien im Unterricht: Heiraten in Deutschland - Schüler analysieren Fernsehen**

DVD-Video 64 min f, 2007

4602469

Die DVD wendet sich an Lehrerinnen und Lehrer aller Schulformen, Studienseminare, Pädagogische Hochschulen, Institutionen der Lehrerbildung sowie an alle Interessenten für Unterrichtsentwicklung. "Der schönste Tag - Heiraten in Deutschland" und "Gülcans Traumhochzeit", eine filmische Reportage und eine so genannte Doku-Soap, stehen im Mittelpunkt dieses kommentierten Unterrichtsbeispiels. Anhand dieser Formate werden in einer 10. Klasse im Fach Deutsch an einem hessischen Gymnasium Inhalt und Struktur von Fernsehsendungen analysiert. Das gezeigte Unterrichtsbeispiel macht Mut zum Medieneinsatz und veranschaulicht, dass die kritische Reflexion von Fernsehsendungen in hohem Maß Lehr- und Lernprozesse anregen kann. Mit leicht nachvollziehbaren Schritten und Anregungen wird eine Erweiterung der Medienkompetenz erreicht, mit der sich Chancen für einen Wandel der Lernkultur unter besonderer Berücksichtigung von Handlungsorientierung eröffnen.

### **Gewalt spielen - Jugendliche und ihre Computerspiele**

DVD-Video ca. 30 min f, 2007

4683021

Amokläufer scheinen eine Vorliebe für PC-Spiele zu haben. Aber sind Computerspieler wirklich potentielle Amokläufer? Haben Gewalt im Spiel und Gewalt im Leben überhaupt etwas miteinander zu tun? Und was ist eigentlich so faszinierend am spielerischen Morden mit Ego-Shootern, dass Millionen von Menschen damit ihre Zeit zubringen? Unabhängig von Alter und sozialer Herkunft erzählen Kinder und Jugendliche von ihren Lieblings-Computer-Spielen, ihren Ängsten und dem Spass an fiktiver Gewalt, die sie über Stunden, Tage, Jahre an den Monitor fesseln und vom wirklichen Leben fernhalten, wie viele Erwachsene meinen.

*Adressaten:*

A(8-10); J(12-18)

### **Das Jugendschutzgesetz**

DVD-Video 17 min f, 2006, 4654712

Rauchen und Alkoholkonsum im öffentlichen Raum sowie Medien wie Gewaltspiele, oder so bezeichnete Blut- und Horrorfilme gehören häufig zur Alltagswelt von Jugendlichen. Oft wissen Jugendliche, dass sie sich diesbezüglich in Grauzonen bewegen oder Verbote missachten. Die DVD zeigt an Beispielen die Altersgrenzen bei Alkohol, Tabakwaren und Medien auf, erläutert die gesetzlichen Grundlagen und die Folgen bei Verstößen. So werden die Bestimmungen wie der Aufenthalt in Diskotheken oder Gaststätten, der Besuch von Kinofilmen oder der Erwerb von

Computerspielen oder DVD's anhand von praktischen Beispielen und kleinen Fotogesichten veranschaulicht. Ebenso werden die Altersgrenzen für den Konsum von Alkohol oder Zigaretten dargestellt.

*Zusatzmaterial:* Bildergalerie; Linkliste; Arbeitsblätter; Kommentartext.

*Adressaten:* A(8-13); J(14-18);

### **NZZ Format: Digital Asia - Die Filme: Virtuelle Welt Korea; Chinas digitale Revolution**

DVD-Video ca. 70 min f, 2006, 4656162

VIRTUELLE WELT KOREA: Kontaktpflege in Korea: Jedem seine eigene Webseite; Fernsehen in Korea: Alle Inhalte überall und jederzeit; Wohnen in Korea: Die total vernetzte digitale Wohnung; Freizeit in Korea: 24 Stunden gamen am PC bis zum Umfallen.

CHINAS DIGITALE REVOLUTION: Landwirtschaft in China: 800 Millionen Bauern werden vernetzt; Mobiltelefonie in China: Jeden Tag werden 1 Million Handys gekauft; Microsoft in China: Auf der Suche nach den hellsten Köpfen; Ali Baba in China: Die größte Internethandelsplattform der Welt.

*Zusatzmaterial:* Interviews in deutsch mit Andreas Weigend (ca. 38 min) und in englisch mit Jack Ma (ca. 17 min).

*Adressaten:* A(9-13)

### **Neue Medien in der Unterrichtspraxis**

DVD-Video 53 min f, 2005

4610492

Der Film dokumentiert den praktischen Einsatz von Neuen Medien in diversen Unterrichtszusammenhängen. So werden Anregungen zu einer flexiblen und methodisch differenzierten Verwendung dieser Medien vermittelt. Die Dokumentation bezieht sich auf das Projekt "Edmond" (Elektronische Distribution von Bildungsmedien on Demand der Medienzentren in Nordrhein-Westfalen). Ziel des Projekts ist es, Bildungsmedien für alle Fächer, Schultypen und Jahrgangsstufen in digitaler Form vom Medienzentrum direkt zu den Nutzern in den Schulen zu transportieren. Der Film möchte unter anderem dazu beitragen, bei Lehrern Hemmschwellen und Berührungsängste gegenüber Neuen Medien abzutragen, sowie die Integration der Ausbildung von Medienkompetenz in schulische Lernprozesse zu fördern.

### **Rechtsextremismus im Internet**

DVD-Video ca. 15 min f, 20004,650444

Gezeigt wird, wie die entsprechenden Zielgruppen-Angebote an Jugendliche durch Lernangebote pseudodidaktischer Computerprogramme gestützt werden, die über amerikanische Anbieter abrufbar sind. Eine zweite Linie zielt auf die Verfälschung der Geschichte, die immer professioneller wird. Revisionisten haben vor allem Jugendliche im Visier, die das Internet als Informationsmedium nutzen.

*Adressaten:* A(9-13); J(16-18)

Didakt. Hinweise: Gemeinschaftskunde, Fächerverbund Welt-Zeit-Gesellschaft, Fächerverbund Erdkunde - Wirtschaft - Gemeinschaftskunde, Fächerverbund Geographie - Wirtschaft - Gemeinschaftskunde:

Die DVD enthält den bereits empfohlenen Videofilm (4267710). Sie zeigt an mehreren Beispielen die Darstellung gekonnt aufbereiteter, in Layout, Verarbeitung und technischem Standard gezielt auf Jugendliche und junge Erwachsene ausgerichtete rechtsextreme Aktivitäten im Internet. Das Gezeigte wird durch die Kommentare seriöser Institute und Organisationen eingeordnet und bewertet. Die Originalbeispiele aus dem Netz werden aufbereitet und unterfüttert mit Arbeitsblätter und Lösungsvorschlägen, aus druckbaren

Quellentexten, (z.B. die gezeigten Interviews), Musikbeispielen und Plakate, Computerspiele. Somit ist ein vielfältiger Einsatz ermöglicht, der allerdings eine gewissenhafte Einarbeitung in das Material erfordert. Die DVD darf ausdrücklich nur zur staatsbürgerlichen Bildung verwendet werden.

### **Schule des Hörens & Sehens - Medienkompetenz für Lehrer: Digitale Spielwelten Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema**

DVD-ROM, 2007, 6750142

Die Computer- und Videospieldindustrie hat sich in den letzten Jahren rasant entwickelt. Die Nutzerzahlen steigen kontinuierlich. Besonders bei Jugendlichen sind die multimedialen Spiele ein fester Bestandteil der Alltagskultur und damit zu einer Sozialisationsinstanz geworden. Dieser Umstand löst vielfältig Ängste und Befürchtungen aus: Wie beeinflusst der wachsende Konsum von Computerspielen die Persönlichkeit? Führen Spiele zu aggressivem und gewalttätigem Verhalten? Inhalt: Filme; Einführungstext; Hintergrundinformationen; Didaktische Landkarte; Unterrichtsmodule; Text-Bild-Seiten; Vorlagen; Arbeitsblätter; Bilder.

*Adressaten:* A(5-13); T

*Didakt. Hinweise:* Deutsch:

Die DVD eignet sich sehr gut sowohl für die Lehrkraft zur Information oder Einführung als auch für den Einsatz im Unterricht. Sie verfügt über eine klare Struktur und eine umfassende Fülle an Informationen zum Themenbereich "Digitale Spielwelten?", dabei werden u.a. Themen angesprochen wie: Spielkultur in Südkorea, Ursprung von Computerspielen, Entwicklung und Umsetzung eines Spieles, Suchtgefahren und Prävention, kognitive und emotionale Vorgänge beim Spielen, Ergebnisse der Wirkungsforschung, Jugendschutz, anschauliche Beispiele der verschiedenen Spielekategorien, aktuelle Beispiele populärer Spiele und vieles mehr. Für die Lehrkraft besteht ein umfassendes didaktisches Angebot: aufbereitete Unterrichtsthemen, Arbeitsblätter, Bilderreihen, Trailer, Internetlinks, Literaturlisten, Glossar, illustrierte Texte. Außerdem werden Module für den Einsatz im Unterricht angeboten, die wesentliche Aspekte dieser "Welt der Spiele?" behandeln. Alle Filmsequenzen und weiteren Angebote sind leicht aufzufinden. Die Texte sind problemlos auszudrucken und können verändert werden.

### **Schule des Hörens & Sehens - Medienkompetenz für Lehrer: Ein Ereignis wird zur Nachricht**

DVD-ROM, 2007, 6750158

Ausgangssituation ist die Bundestagsdebatte am 30. Januar 2002 zur Importfreigabe embryonaler Stammzellen. Bei 13 Redaktionen von Zeitungen, Hörfunk und Fernsehen wurde der Tag filmisch dokumentiert. Redaktionssitzungen, Nachrichtensendungen und Interviews zu diesem Ereignis zeigen den Umgang mit dem Ereignis, stellen die Entscheidungsstrukturen heraus und geben so Einblick in typische Arbeitsweisen der verschiedenen Medien.

Zusatzmaterial ROM-Teil: Word-Dokumente; PDF-Dokumente; Grafiken; Flashanimationen.

*Adressaten:* A(9-13); T

*Didakt. Hinweise:* Deutsch:

Diese DVD Rom lässt sich gut im Unterricht einsetzen, da sie sehr übersichtlich strukturiert ist und eine Vielzahl an Unterrichtsmaterialien und Filmsequenzen zur Veranschaulichung anbietet. Der Zuschauer wird direkt an den Redaktionssitzungen und Arbeitsabläufen beteiligt und bekommt einen guten Einblick in das Tagesgeschäft der verschiedenen Journalistenberufe aus den Bereichen Nachrichtenagentur, Print, Internet, Fernsehen und Radio. Die Materialien beziehen sich auf die ausgewählten Filmausschnitte und können als Worddokumente individuell bearbeitet und ausgedruckt werden. Die Vergleichbarkeit der Arbeitsweisen der

verschiedenen Redaktionen wird dadurch erhöht, dass am gleichen Tag dasselbe Thema in den verschiedenen Arbeitsstäben besprochen und präsentiert wird.

### **Schule des Hörens & Sehens - Medienkompetenz für Lehrer: Understanding Media (de) Film und Medien im digitalen Zeitalter**

DVD-ROM, 2007; 6750159

Das Medium enthält folgende Themenschwerpunkte: Die visuelle Sprache des Films - wie Filmbilder wirken; Visuelle Effekte im Film - die perfekte Illusion. Sie beinhaltet Informationen und Hilfsmittel, um Unterricht zu den Themen visuelle Sprache des Films, Filmanalyse und digitale Effekte planen und durchführen zu können.

*Zusatzmaterial ROM-Teil:* Filme; Audiokommentare; Einführungstexte;

Unterrichtsvorschläge; Vorlagen; Aufgabenblätter; Lernkontrollen; Bilderreihen.

*Adressaten:* A(9-13)

*Didakt. Hinweise: Deutsch:*

Die DVD lässt sich sehr gut im Unterricht einsetzen im Rahmen des Themas Medienkompetenz. Dabei ist sie in zwei Hauptbereiche unterteilt: Visuelle Sprache des Films und visuelle Effekte im Film. Beide Teilbereiche enthalten Beispiele und weiterführende Erläuterungen über die jeweiligen Produktionen, die die Vorgehensweise beim Film darstellt. Die enthaltenden Kurzfilme sind sehr anschaulich und entsprechen den Sehgewohnheiten der Schüler. Zusätzlich enthält die DVD einen ROM-Teil in dem man weiterführende Informationen, wie z.B. didaktische Hinweise, weiterführende Informationen, Unterrichtsvorschläge und Materialien findet.

### **Second Life - Mein digitaler Stellvertreter**

ca. 30 min f DVD-Video D 2008, 46 83287

Millionen Menschen erschaffen sich mittlerweile neu in "Second Life" und anderen digitalen Parallelwelten des Internets. Sie verdienen Geld, gründen Familien und Firmen. Manche machen ihr Glück, andere verlieren sich in der virtuellen Existenz. Der Film lotet die Bedeutung der Parallelwelten aus - als Wirtschaftsraum, als soziales Experimentierfeld und als Psychodroge, die nicht nur Jugendliche hoffnungslos abhängig machen kann.

*Sprache(n):* Deutsch

*Adressaten:* Sekundarbereich I: Klassenstufe 8-10; Sekundarbereich II: Klassenstufe 11-13; Erwachsenenbildung

*Schlagnworte:* Computersimulation, Internet, Medienwirklichkeit, Medienwirkung, Realität, Virtual Reality

### **Albtraum Chatroom**

Ein Film zur Prävention von sexuellen Grenzüberschreitungen in Chatrooms

ca. 16 min f DVD-Video D 2007, 46 62459

Der Film entstand aus einem Projekt von pro familia mit einer 10. Klasse im Jahr 2006. Er will über sexuellen Missbrauch im Internet informieren, dessen zum Teil traumatisierende Wirkung darstellen und zeigen, was man beim Chatten falsch machen kann. Hauptziel ist es aber zu zeigen, wie man sich richtig verhält. Dies wird durch Schülerinterviews, nachgestellte Spielszenen und eine Gegenüberstellung von realer Welt und der Welt des Chatrooms angestrebt.

*Zusatzmaterial ROM-Teil:* Projektablauf mit Methoden für den Filmeinsatz; Vorlage zur Erstellung einer Elterninformation; Vorlage Faltblatt "Tipps zum sicheren Chatten"; Presseartikel.

*Sprache(n):* Deutsch

*Adressaten:* Sekundarbereich I: Klassenstufe 7-10; Sonderschule, Förderschule; Außerschulische Jugendbildung: Alterstufe 14-18; Erwachsenenbildung; Lehrerfort- und weiterbildung

*Schlagworte:* Computereinsatz, Internet, Projektarbeit, Sexualdelikte, Sexueller Missbrauch

### **Internetsucht**

Eine unterschätzte Gefahr

ca. 30 min f DVD-Video D 2006, 46 55723

Der Film besteht aus zwei Teilen.

IM NETZ (ca. 15 min): Das Suchtpotential des Internets wird auf humoristische Weise dargestellt.

Im zweiten Teil werden mittels Interviews mit ehemals Internetsüchtigen die Gefahren der Internetsucht geschildert. Die Aussagen werden von einem Therapeuten kommentiert. Auf diese Weise werden die Anfänge der Internetsucht und ihre Auswirkungen auf den Alltag nachvollziehbar abgebildet und gleichzeitig wird ein Weg aus der Isolation aufgezeigt.

Zusatzmaterial ROM-Teil: Sprechertexte; Arbeitsmaterialien; Bildungsstandard; Lehrpläne; Mediendidaktik; Links und Hinweise.

*Sprache(n):* Deutsch, Englisch, Türkisch

*Adressaten:* Sekundarbereich I: Klassenstufe 8-10; Sekundarbereich II: Klassenstufe 11-13; Außerschulische Jugendbildung: Alterstufe 12-18; Erwachsenenbildung

*FSK/USK:* Lehrprogramm

*Schlagworte:* Computereinsatz, Internet, Kulturtechniken, Medienerziehung, Realität, Sucht, Suchtprävention