



Der Führerschein fürs Internet

Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte

Surfschein



Name:

Datum:

Unterschrift:



Surfen & Internet

Punkte:

Du warst schon gut. Aber es könnte besser sein. Üb mit Eddie im Themenbereich „Wissen wie's geht: Surfen und Internet"! Mach dann den Surfschein noch einmal. Dann schaffst du sicher mehr

Achtung: Gefahren!

Punkte:

Du weißt schon viel, aber über einige Gefahren muset du dich noch schlau machen. Schau dazu den Themenbereich „Wissen wie's geht: Achtung! Die Gefahren" mit Eddie an, damit auch du ein Surfprofi wirst.

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	1
Pädagogischer Hinweis	2
Technischer Hinweis	3

Teil 1 Informationen zum Surfschein

Die Hauptinsel und ihre Funktion	7
Eddies Themeninsel: Surfen & Internet	8
Multiple-Choice-Fragen	9
Themenspiel: Suchen im Internet	10
Flizzys Themeninsel: Achtung! Gefahren	11
Multiple-Choice-Fragen	12
Themenspiel: Was Soll Das?!	14
Percys Themeninsel: Lesen, Hören, Sehen	15
Multiple-Choice-Fragen	16
Themenspiel: Upload-Liebe	18
Jumpys Themeninsel: Mitreden & Mitmachen	19
Multiple-Choice-Fragen	20
Themenspiel: Emoticon-Windrad	22
Surfschein: Die Auswertung	23

Teil 2 Der Surfschein im Unterricht

Einleitung	26
Beschreibung der Bausteine	27
Übersicht Bausteine	29
Unterrichtsmaterialien Surfen & Internet	30
Themen und zugehörige Bausteine	30
Surfen & Internet, AB E-Mail	33
Surfen & Internet, AB Aktion „Leicht“	34
Surfen & Internet, AB Aktion „Schwer“	35
Unterrichtsmaterialien Achtung! Gefahren	36
Themen und zugehörige Bausteine	36
Achtung! Gefahren, AB E-Mail	39
Achtung! Gefahren, AB Aktion	40
Achtung! Gefahren, AB Zusatz	41
Unterrichtsmaterialien Lesen, Hören, Sehen	42
Themen und zugehörige Bausteine	42
Lesen, Hören, Sehen, AB E-Mail	45
Lesen, Hören, Sehen, AB Zusatz	46
Unterrichtsmaterialien Mitreden & Mitmachen	47
Themen und zugehörige Bausteine	47
Mitreden & Mitmachen, AB E-Mail	50
Mitreden & Mitmachen, AB Aktion	51
Mitreden & Mitmachen, AB Zusatz	52
Unterrichtsmaterialien „Der gesamte Surfschein“	53
Themen und zugehörige Bausteine	53
Mögliche Kombinationen der Bausteine	56
Reflexion der Unterrichtseinheiten	57
Elternbrief	58
Glossar	59
Linkliste ins Internet-ABC	60
Weitere Materialien	61
Impressum	62

VORWORT

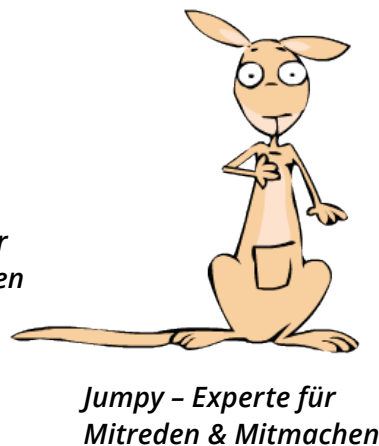
Liebe Lehrerinnen und Lehrer¹,

bereits frühzeitig machen viele Kinder ihre ersten Erfahrungen mit dem Internet, einem Medium, das viele neue Möglichkeiten bietet und gleichzeitig voller Gefahren steckt. Es ist wichtig, Kinder auf ihrem Weg durch das Internet zu begleiten. Nur so können sie die Vielzahl von Möglichkeiten kennen und nutzen lernen und nur mit Unterstützung können sie erkennen, welche Gefahren im Internet lauern und wie sie sich davor schützen können.

Das Internet-ABC liefert Hilfestellungen, um Kinder, Eltern und Pädagogen für einen sicheren Umgang mit dem Internet fit zu machen. Die Kinder werden auf ihrer Wissens- und Entdeckungsreise von den Internet-Experten Eddie, Flizzy, Percy und Jumpy begleitet. Neben vielen nützlichen Tipps und Informationen bietet das Internet-ABC auch einige kleine Spiele rund um das Internet.

Wer ist fit für das Internet? Mit dem Surfschein vom Internet-ABC können Kinder ihr Wissen spielerisch überprüfen und erweitern. Die Entdeckerfreude der Kinder wird genauso angeregt, wie der Ehrgeiz, die Führerscheinprüfung für das Web zu bestehen und die Surfschein-Urkunde zu erwerben. Unsere „Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte“ bieten Unterstützung für den pädagogisch begleiteten Einsatz des Surfscheins in der Schule oder im außerschulischen Bildungsbereich.

Wir wünschen viel Spaß dabei!
Ihr Team vom Internet-ABC



**Eddie – Experte für
Surfen & Internet**



**Flizzy – Experte für
Achtung! Gefahren**

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in den Unterrichts- und Begleitmaterialien auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichwohl für jedes Geschlecht.

PÄDAGOGISCHER HINWEIS

Der Surfschein richtet sich an Kinder, die ihren Wissenstand vom Internet überprüfen und erweitern möchten. Die Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte sind für den Einsatz mit Schülern der Klassenstufen 3 bis 6 ausgelegt. Grundlegende Kenntnisse zum Internet beziehungsweise zur Er-

arbeitung von Inhalten der „Wissen, wie's geht!“-Module des Internet-ABC (siehe Infokasten) sind von Vorteil. Die Unterrichts- und Begleitmaterialien unterscheiden zwischen „Internet-Anfängern“ und „Internet-Fortgeschrittenen“.

Thema	Kompetenzen	Lerninhalte
Surfen & Internet	Analysieren & Reflektieren Informieren & Recherchieren Technische Grundkenntnisse	Wie finde ich Informationen im Internet? Wie suche ich zielgerichtet? Was ist bei der Recherche zu beachten? Woher weiß ich, dass etwas nicht stimmt? Und wie funktioniert das WWW überhaupt?
Achtung! Gefahren	Analysieren & Reflektieren Bedienen & Anwenden Kommunizieren & Kooperieren	Welche Gefahren lauern im Netz? Wer steckt hinter den Gefahren? Wie kann ich mein Verhalten im Netz so gestalten, dass ich möglichst sicher bin? Wie reagiere ich auf Gefahren?
Lesen, Hören, Sehen	Analysieren & Reflektieren Bedienen & Anwenden Produzieren & Präsentieren Urheberrecht	Was bietet mir das Netz? Welche Medienprodukte gibt es? Was ist ein Blog, ein Podcast, ein Videonetzwerk und was bedeutet eigentlich Urheberrecht? Woran erkenne ich gute und schlechte Medienangebote?
Mitreden & Mitmachen	Analysieren & Reflektieren Kommunizieren & Kooperieren	Wer macht das Netz, wer kann es gestalten? Wie kann ich es mitgestalten und was muss ich beachten? Wie kommuniziere ich im Netz verantwortungsbewusst und ohne andere zu verletzen?

Der Surfschein lädt Kinder zum spielerischen Entdecken und Reflektieren ein. Zu jeder Themeninsel gibt es eine Inselgeschichte, die mit pädagogischer Hilfestellung auf die Welt des Internets übertragen werden kann. Die themenspezifischen Multiple-

Choice-Fragen regen die Kinder an, ihren Wissenstand zu überprüfen und zu erweitern. In den interaktiven Themenspielen setzen sich die jungen Surfer mit einzelnen Aspekten des Internets auseinander.

Info

Die „Wissen, wie's geht!“-Module vom Internet-ABC (www.internet-abc.de/kinder/wwg.php) haben das Ziel, Kindern spielerisch und interaktiv das Internet und die Technik dahinter zu erklären und sie gleichzeitig über die Gefahren und Gefährdungen des Mediums aufzuklären. Die Themen rei-

chen vom ersten Surfen über die Bedienung von Suchmaschinen, über die Gefahren des Internets und den Umgang mit Werbung bis hin zur Nutzung sozialer Netzwerke. Alle Module sind komplett vertont.

TECHNISCHER HINWEIS

Der Surfschein ist über die Seiten vom Internet-ABC aufrufbar und wird online im Browser gespielt. Für den optimalen Spielverlauf wird eine stabile Internetverbindung sowie ein HTML5-kompatibler Browser (Chrome 18+, Firefox 11+, Internet Explorer 9+, Safari 5+) benötigt. Der Surfschein ist spielbar auf Com-

putern im PC-Raum (Maussteuerung), auf einem interaktiven Whiteboard (Maus-, Stift- oder Fingersteuerung) oder auf mobilen Tablet-PC's (ab iPad3) (Fingersteuerung). Bevor der Surfschein mit Schülern eingesetzt wird, sollten die technischen Grundvoraussetzungen sichergestellt werden.



Der Führerschein fürs Internet

Unterrichts- und Begleitmaterialien für Lehrkräfte

TEIL 1 INFORMATIONEN ZUM SURFSCHHEIN



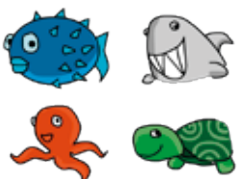
Das Spiel im Überblick

Das Surfen im Internet macht großen Spaß und steckt voller Abenteuer. Damit kein Surfer im Netz zu Schaden kommt, sollte jeder erst in einer Surfschule sein Wissen überprüfen. Was ist bei Suchmaschinen zu beachten? Wie sieht ein sicherer Umgang mit dem Internet aus? Welchen Internetseiten kann ich trauen? Wie kann ich das Internet mitgestalten und was muss ich beim Mitmachen beachten?

Jeder Surfer wählt zu Beginn ein Meerestier als Avatar aus und gibt seinen Namen für die Surfschein-Urkunde ein. Wer einmal nicht weiter weiß, der aktiviert den „Tipp-Button“. Durch seine Aktivierung werden interaktive Elemente hervorgehoben. Mehr

Infos zu jedem Bildschirm können über den „Info-Button“ angezeigt werden. Das „Aktionen“-Feld zeigt an, wie viele interaktive Elemente für jeden Surfer noch zu aktivieren sind. Die Themeninseln zum Internet sind in alle vier Himmelsrichtungen von der Hauptinsel, der Surfschule, aus erreichbar. In welcher Reihenfolge die Themeninseln gespielt werden, bleibt dem Surfer überlassen. Zu jeder Themeninsel findet der Surfer ein Themenspiel, was gelöst werden muss. Erst wenn alle Interaktionsmöglichkeiten gefunden sind, kann der Surfer zur Hauptinsel zurückkehren und sich seine vorläufige oder endgültige Surfschein-Urkunde anzeigen lassen.

Avatare



Spielerfeld



Name und Punktzahl

Info-Button



Infos zur aktuellen Insel

Tipp-Button



Tipp für mögliche Interaktionen

Aktionen



Offene Interaktionen der Insel

Reiter



Übergang zu anderen Inseln

Spieler-Modi

Der Surfschein kann im Ein-Spieler-Modus und im Zwei-Spieler-Modus gespielt werden. Der Ein-Spieler-Modus stärkt die Selbstreflexion und den individuellen Ehrgeiz. Der Zwei-Spieler-Modus fördert darüber hinaus den sozialen Austausch und das soziale Lernen.

Setting, Surfschein-Urkunde

Um den Führerschein fürs Web zu erwerben, begibt sich der Spieler auf die Hauptinsel, die Surf-

schule. Sie ist der Ausgangspunkt für die Reise zu den Themeninseln der vier Surflehrer. Auf den vier Themeninseln warten viele Aufgaben und Fragen auf den Spieler. Sind alle Fragen gelöst, kehrt der Spieler zur Hauptinsel zurück. Nach jeder Themenprüfung kann er ein Zwischenergebnis speichern und drucken. Dadurch können auch nur einzelne Themengebiete gespielt werden. Wer alle vier Themengebiete mit hoher Punktzahl lösen konnte, erhält die Urkunde: den Surfschein.

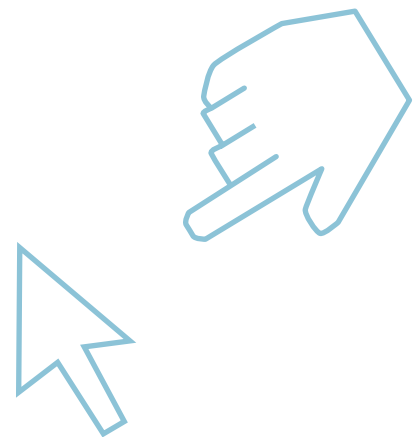
Ein-Spieler-Modus	Maximalpunktzahl: 96	Mindestpunktzahl für den Surfschein: 75
Zwei-Spieler-Modus	Maximalpunktzahl: 57	Mindestpunktzahl für den Surfschein: 45

Spielsteuerung

Die Spielsteuerung erfolgt intuitiv und je nach Endgerät mit Maus, Finger oder Whiteboard-Stift. Folgende Interaktionen werden gefordert:

„Klick“ bzw. „Tipp“	Aktivieren von Elementen
„Ziehen“ bzw. „Wischen“	Surfen zu anderen Inseln
„Drag & Drop“	Zuordnen von Elementen

Geschriebene Texte können beim Spielen auf einem Computer oder auf einem interaktiven Whiteboard durch Klick bzw. Tipp auf den Text erneut angehört werden.



Spielaufgaben

Der Spieler muss helfen, die Themeninseln wieder in Ordnung zu bringen. Dadurch aktiviert er Multiple-Choice-Fragen und ein Themenspiel, wobei er viele Punkte sammeln kann. Für jeden Durchlauf wird der Pool an Multiple-Choice-Fragen neu gemischt.

Pro Themeninsel wird aus drei beziehungsweise vier Blöcken mit Unterthemen ausgewählt, die ihren Schwierigkeitsgrad steigern. Weitere Informationen zu den Spielaufgaben sind im Bereich der einzelnen Themeninseln zu finden.

DIE HAUPTINSEL UND IHRE FUNKTION



Inselgeschichte

Wer im WWW-Weltmeer sicher surfen will, kommt an der Surfschule nicht vorbei. Die Surfschule ist die Hauptinsel. Von hier aus erreicht der Spieler die Themeninseln. Er kann sich frei aussuchen, welche Insel er als erste besucht. Die Surflehrer Eddie, Flizzy, Percy und Jumpy sind zunächst nur über die

kleinen Tablet-PCs mit dem Spieler verbunden. Hat der Spieler eine Insel „bearbeitet“, steht der jeweilige Surflehrer neben dem Tablet-PC und kann zum Schluss live zum hoffentlich bestandenen Surfschein gratulieren.

Funktion

Die kleinen Tablet-PCs informieren den Spieler über die Surflehrer der einzelnen Themengebiete sowie über die jeweilig erreichte Punktzahl. Der große Tablet-PC zeigt die gespielten Inseln, den Button zum Speichern und Ausdrucken der

Zwischenergebnisse beziehungsweise des Surfscheins und die Gesamtpunktzahl. Über das Ziehen der Reiter an den Rändern in die Mitte surft der Spieler zu den Themeninseln.

Hörer-Button



Information zur Figur

Punkte-Button



Punkte im Themengebiet

Gespielte Themeninseln



Surfschein



Speichern und Ausdrucken

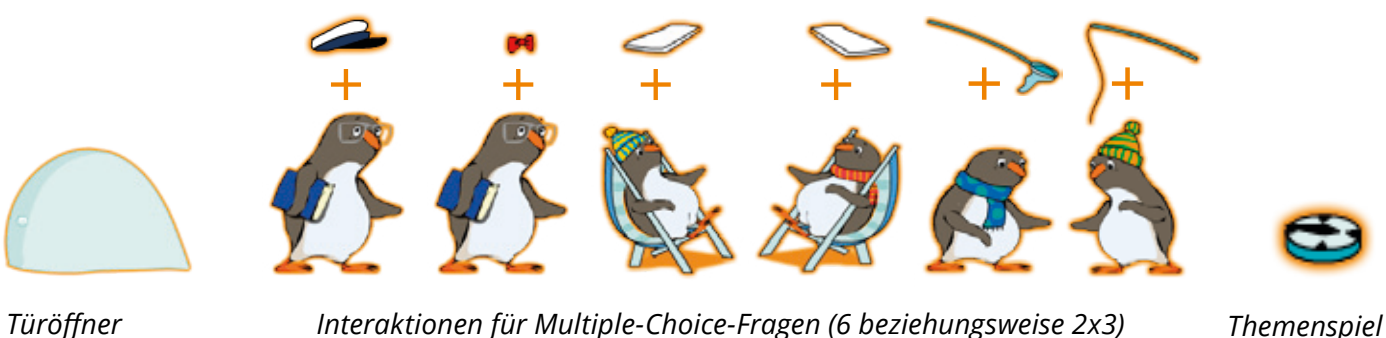
EDDIES THEMENINSEL: SURFEN & INTERNET



Wer hier vorbeikommt, hat bereits eines gefunden: Eddie und seine Freunde auf einer Eisscholle irgendwo im WWW-Weltmeer. Doch richtiges Suchen will gelernt sein! Der Surflehrer Eddie stellt seine Surfschüler auf die Probe: Eddie sucht seine Kapitänsmütze und seine Fliege, zwei seiner Pinguin-Freunde suchen im Internet, wohin sie als nächstes in den Urlaub fahren und zwei weitere Pinguine angeln im riesigen WWW-Weltmeer, um einen guten Fang zu machen.

Wer im Netz surfen möchte, muss sich im Internet orientieren können. Clevere Surfer sollten wissen, wo und wie sie gezielt nach Informationen suchen und wie sie ein gutes Suchergebnis von einem schlechten unterscheiden. Im Internet gibt es zwar keinen Kompass, der immer den richtigen Weg weist, aber viele tolle Hilfestellungen, die junge Surfer kennen sollten.

Themenspiel:	Suchen im Internet
Multiple-Choice-Fragen:	Ein-Spieler-Modus: 6 Fragen aus 3 Blöcken Zwei-Spieler-Modus: 2 x 3 Fragen aus 3 Blöcken
Minimal-/Grenz-/Maximalpunktzahl:	Ein-Spieler-Modus: 7 / 15 / 22 Punkte Zwei-Spieler-Modus: 4 / 9 / 13 Punkte



Türöffner

Interaktionen für Multiple-Choice-Fragen (6 beziehungsweise 2x3)

Themenspiel

MULTIPLE-CHOICE-FRAGEN

Die Tabelle gibt einen Überblick über die Multiple-Choice-Fragen des Themas „Surfen & Internet“ und die jeweils richtige Antwort.



Block 1: Online, Offline, www

Ab welchem Alter darf man das Internet allein nutzen?	Es gibt keine Altersbeschränkung.
Im Internet unterwegs zu sein, nennt man auch ...	Surfen.
Was bedeutet online?	Mit dem Internet verbunden zu sein.
Was ist ein Link?	Über einen Link komme ich zu einer anderen Internetseite.
Wie erkenne ich einen Link?	Links sind oft unterstrichen oder speziell (z.B. farblich) gekennzeichnet.
Womit kann man online gehen?	Mit Computer, Tablet-PC und Smartphones.
Was ist ein Touchscreen?	Ein Bildschirm, der auf Berührungen reagiert.
Wofür stehen die letzten Buchstaben hinter dem Punkt bei einer Internetadresse?	Für ein Land oder einen bestimmten Bereich, z.B. „.de“ für Deutschland.
Was bedeutet offline?	Nicht mit dem Internet verbunden zu sein.
Was ist das Besondere am Internet?	Das Internet hat keinen Chef, sondern viele Menschen bestimmen mit.

Block 2: Online, Offline, www

Was ist ein Browser?	Ein Programm zum Surfen im Internet.
Was sind Internet Explorer, Firefox, Chrome und Safari?	Browser, also Programme zum Surfen.
Was zeigt die „Chronik“ des Browsers?	Die Chronik zeigt an, welche Seiten Du im Internet besucht hast.
Woher weiß das Internet, an welches Gerät (z.B. Computer oder Smartphone) die Internetseite geschickt werden muss?	Jedes internetfähige Gerät hat eine eigene Adresse, die IP-Adresse: Sie funktioniert wie der Absender bei einem Brief.
Wofür steht die Abkürzung WLAN?	Kabelloses Computernetzwerk, auf englisch: Wireles Local Area Network.
Was ist ein HotSpot?	Eine Stelle (Gebäude, Platz), an der man drahtlos ins Internet kommt.
Was ist ein Administrator?	Der Verwalter einer Internetseite oder eines Computers.
Wo liegen die Internetseiten?	Auf sogenannten Servern - das sind Computer, die immer angeschaltet sind.
Was ist ein Account?	Ein Benutzerkonto.
Was ist ein Router?	Ein Verbindungscomputer, der den Datenpaketen im Internet den Weg zeigt.
Was bezeichnet man im Internet mit einer Cloud?	Einen Online-Speicher, in dem ich meine Daten sichern und mit Freunden teilen kann.

Block 3: Suchmaschinen, Lesezeichen, Linktipps

Wie finde ich die Seite, die ich suche?	Mit Hilfe einer Suchmaschine.
Wie heißt eine bekannte Kindersuchmaschine?	Blinde Kuh.
Welche Begriffe darf man mit einer Suchmaschine NICHT suchen?	Man darf nach jedem Begriff suchen.
Wo bekommt man eine Erlaubnis, um eine Suchmaschine zu nutzen?	Man braucht keine Erlaubnis.
Wie alt muss man mindestens sein, um mit einer Suchmaschine arbeiten zu dürfen?	Es gibt keine Altersbegrenzung, man muss nur lesen und schreiben können.
Durch die Eingabe eines Begriffs in die Suchmaschine erhältst du ...	Links zu Seiten, die meine gewünschten Informationen haben können.
Worauf solltest du bei der Eingabe von Wörtern in eine Suchmaschine unbedingt achten?	Auf die Rechtschreibung.
Was ist KEINE Kindersuchmaschine?	Dicke Lupe.
Was muss man bei Suchmaschinen beachten?	Die ersten Treffer müssen nicht immer die besten sein.
Sind alle Ergebnisse der Suchmaschine immer aktuell?	Nein. Die gefundenen Seiten können veraltet sein, die Informationen falsch.
Wozu dienen Linktipps?	Linktipps können dir weitere gute Internetseiten empfehlen.
Was ist der Vorteil von Kindersuchmaschinen?	Es werden nur solche Internetseiten angezeigt, die Inhalte haben, welche für Kinder geeignet sind.

THEMENSPIEL: SUCHEN IM INTERNET

Thema:	Bausteine des Internets. Browser, Router, Server
Punkte:	3
Spielform:	Labyrinth: Der richtige Verbindungsweg
Versuche:	Maximal 10

Hintergrund

Das Internet ist ein weltweites dezentrales Netzwerk von miteinander verbundenen Computern. Einen Chef gibt es nicht, jeder kann mitmachen. Für das eigene Surfverhalten ist es von großem Vorteil zu verstehen, wie das Internet funktioniert, welche Bausteine es gibt und was bei einer Suchanfrage passiert.

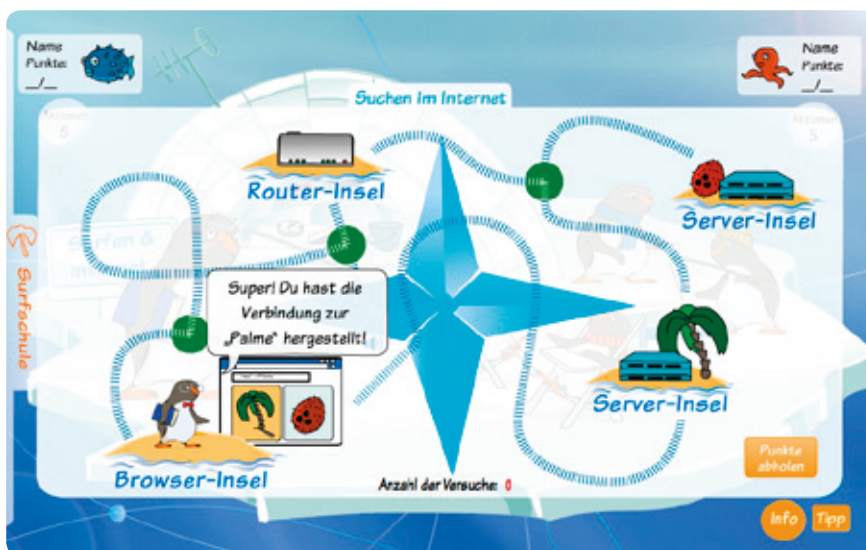
Aufgabenstellung

Der Spieler hat die Aufgabe, einen Verbindungsweg zwischen Eddies Browser zu dem Server herzustellen, auf dem das von ihm gewählte Suchbeispiel (Palme oder Kokosnuss) gespeichert ist. Durch ei-

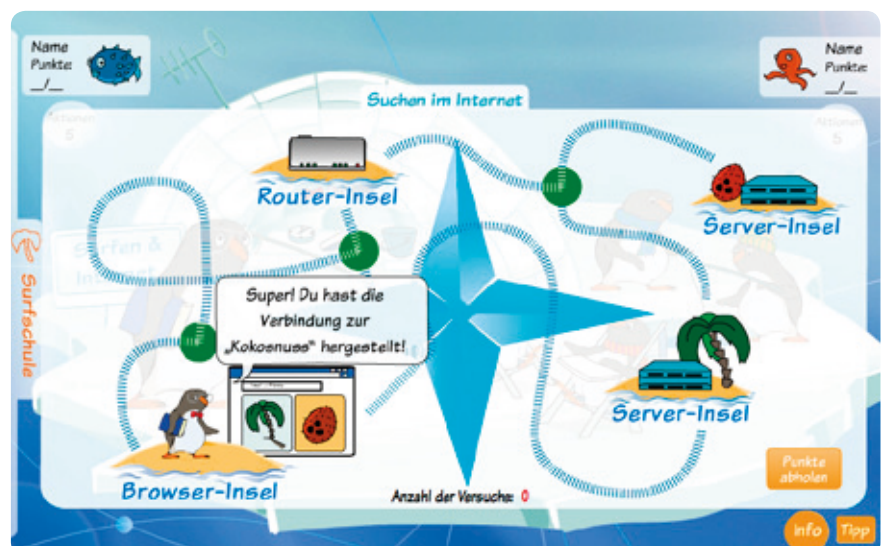
nen Klick beziehungsweise „Tipp“ auf einen Kreuzungspunkt wird dieser gedreht. Der Spieler soll die Kreuzungspunkte nun so ausrichten, dass ein Weg vom Browser über den Router zum passenden Server entsteht. Nur der richtige Verbindungsweg ergibt 3 Punkte.

Wissensbereiche

Wie funktioniert das Internet? Was ist ein Browser und welche Browser gibt es? Was ist ein Server? Wo sind im Internet die Daten gespeichert? Wie werden Computer im Internet miteinander verbunden? Was ist ein Router?



Richtige Lösung für Auswahl „Palme“



Richtige Lösung für Auswahl „Kokosnuss“

MULTIPLE-CHOICE-FRAGEN

Die Tabelle gibt einen Überblick über die Multiple-Choice-Fragen des Themas „Achtung! Gefahren“ und die jeweils richtige Antwort.



Block 1: Passwort, Daten, AGB'S

Muss man sein drahtloses Netzwerk (WLAN) schützen?	Ja, damit kein Fremder heimlich mitsurfen kann!
Manchmal kommt die Frage, ob man sein Passwort speichern will. Man drückt dann nein, sonst können andere Leute, die deinen Computer benutzen, an deine E-Mails und Dateien.
Was sind keine schützenswerten Daten, die ohne deine Zustimmung im Internet weitergegeben werden dürfen?	Alles über deine Gesundheit und deine Krankheiten.
Was solltest du tun, wenn du auf eine Internetseite kommst, die irgendwie merkwürdig ist oder dir Angst macht?	Ich sage sofort meinen Eltern und meinem Lehrer Bescheid, und die kümmern sich darum.
Was versteht man unter AGBs?	Allgemeine Geschäftsbedingungen, das sind Vereinbarungen und Bestimmungen, die zu einem Vertrag gehören. Sie sollten unbedingt gelesen werden.
Ist im Internet alles kostenlos?	Nein, für manche Seiten, Informationen oder Musik muss man auch bezahlen.
Was ist ein Touchscreen?	Ein Bildschirm, der auf Berührungen reagiert.
Ist im Internet alles erlaubt?	Nein, auch im Internet gelten bestimmte Regeln.

Block 2: Hacker, Stalker, Cybermobber

Du bekommst mit, dass jemand im Internet gehänselt wird. Wie verhältst du dich?	Ich versuche der Person zu helfen und spreche mit meinen Eltern oder einem Lehrer darüber.
Was tust du, wenn du entdeckst, dass eine oder mehrere Personen gemeine und falsche Dinge über dich im Internet verbreiten?	Ich bitte meine Eltern oder einen Lehrer um Hilfe.
Was ist ein Hacker?	Jemand, der unerlaubt in fremde Computersysteme eindringt.
Was kannst du tun, wenn du im Internet ein Bild von dir entdeckst, das da nicht sein soll?	Ich teile dem Verantwortlichen der Seite mit, dass er das Bild entfernen soll.
Was kann gefährlich werden, wenn in deinem Laptop oder Tablet eine Kamera installiert ist?	Ein Hacker kann mich heimlich durch die Kamera beobachten.
Was tust du, wenn dich jemand kennenlernen möchte, den du nur über das Internet kennst?	Weil ich nicht weiß, wer derjenige tatsächlich ist, sage ich meinen Eltern Bescheid.
Was kannst du tun, damit dich niemand heimlich durch die Computer-Kamera beobachten kann?	Wenn ich die Kamera nicht benutze, klebe ich etwas darüber.
Woran erkennst du einen Stalker im Internet?	Wenn mich eine Person verfolgt und nicht in Ruhe lässt und sogar Bilder von mir oder meine Adresse haben will.

Block 3: Viren, Würmer, Firewall

Was ist ein Virus?	Ein Programm, das den Computer oder andere Programme beschädigt oder kaputt macht.
Was kann dir im Internet passieren?	Mein Computer kann sich einen Virus zuziehen.
Wie entdeckt und entfernt man einen Virus?	Mit einem Virenschutzprogramm.
Was ist eine Firewall?	Ein Schutzprogramm für den Computer.
Wie oft muss man seinen Virenschutz auf den neuesten Stand bringen?	In kurzen, regelmäßigen Abständen, am besten automatisch.
Wie können Viren auf den Computer gelangen?	Durch das Surfen im Internet, E-Mails und Datenträger (zum Beispiel einen USB-Stick).
Was ist ein Trojaner?	Ein Programm, das unentdeckt im Hintergrund läuft und den Computer ausspioniert.
Was muss man bei E-Mails mit Dateianhängen beachten?	E-Mails von fremden Personen können Viren in den Dateianhängen enthalten. Die Anhänge sollten nicht geöffnet werden.
Können auch Smartphones einen Virus bekommen?	Ja, manche Smartphones rufen dann selbstständig kostenpflichtige Telefonnummern an.
Kann eine App gefährlich sein?	Ja, manche Apps verbergen versteckte Kosten und andere spionieren in meinen Daten.

BLOCK 4: Werbung

Was ist Schleichwerbung?	Werbung, bei der nicht auf den ersten Blick zu erkennen ist, dass es tatsächlich Werbung ist.
Was ist die Absicht der Werbung?	Ein Produkt bekannt zu machen und zum Kauf anzuregen.
Was sind Spam-Mails?	E-Mails mit Werbung oder merkwürdigen Inhalten, die man gar nicht bestellt hat.
Warum gibt es auf so vielen Internetseiten Werbung?	Firmen zahlen Geld für die Werbeflächen auf den Internetseiten. Davon leben die Anbieter der Internetseiten.
Woran kann man Werbung im Internet erkennen?	Oft leider gar nicht, manchmal nur durch einen kleinen Schriftzug, in dem Werbung oder Anzeige steht.
Sollte man bei Gewinnspielen im Internet mitmachen?	Am besten nicht! Auch Gewinnspiele sind meist nur Werbung. Oft muss man seine E-Mail-Adresse angeben und bekommt nachher Werbemails.
Wie kann man Werbeanzeigen schließen, die sich über die Internetseite legen?	Man klickt auf das kleine „x“. Oft muss man es suchen.
Warum sollte man genau nachdenken, bevor man Mitglied in einem Club auf einer Internetseite wird?	Weil Clubs sehr oft nur dazu dienen, Kinder an eine Firma und ein Produkt zu binden. Sie sind also ein Werbemittel.
Gibt es auch Werbung in Spielen?	Ja, manchmal wird Werbung gezielt in ein Spiel eingebaut.
Gute Internetseiten für Kinder haben entweder keine Werbung oder kennzeichnen diese sehr deutlich.

THEMENSPIEL: WAS SOLL DAS?!

Thema:	Richtig reagieren! Attacken aus dem Internet
Punkte:	Maximal 4
Spielform:	Memory
Versuche:	Maximal 12

Hintergrund

Im Internet ist keiner allein. Nicht immer sind es Freunde, die einen über das Netz kontaktieren. Und nicht immer weiß man, wer tatsächlich dahinter steckt. Anmache, Beleidigungen und Drohungen gehen oft leichter über die Tastatur als über die Lippen. Für junge Surfer ist es besonders wichtig, gegenüber fremden Personen vorsichtig zu sein. Cyberattacken können jeden treffen! Deshalb sollte jeder Surfer wissen, wie er clever auf die Attacken reagiert.

Aufgabenstellung

Der Spieler hat die Aufgabe, Flizzy bei der Abwehr von Cyberattacken zu helfen. In einem Memory

aus acht Karten sind vier Attacken versteckt, denen der Spieler die passende Reaktion zuordnen muss. Für jedes gefundene Paar bekommt der Spieler einen Punkt.

Wissensbereiche

Was ist Cybermobbing? Wer steckt hinter Cyberattacken? Wie wehre ich mich dagegen? Was bedeutet das Recht am eigenen Bild? Was bedeutet anonym? Woher weiß ich, welche Person tatsächlich hinter jemandem steckt? Was ist ein Hacker? Wozu ist ein sicheres Passwort wichtig?

Name
Punkte:



Surfschule

Was soll das?!

Name
Punkte:






Nutzer
flizzi@flizzide
Passwort
flizzi




Melden!




Nicht mit mir! Den Stalker melde ich und sag meinen Eltern Bescheid.




Ignorieren!




Nutzer
flizzi@flizzide
Passwort




Beschimpfen ist verboten! Das werde ich ignorieren und mir Hilfe holen.




Nutzer
flizzi@flizzide
Passwort




Halt! Mein Passwort gehört nur mir. Ich mache es sicher und gebe es keinem weiter.

gefundene Paare: **4**

Anzahl der Versuche: **12**

Punkte abholen

Info

Tipp

Richtige Lösung

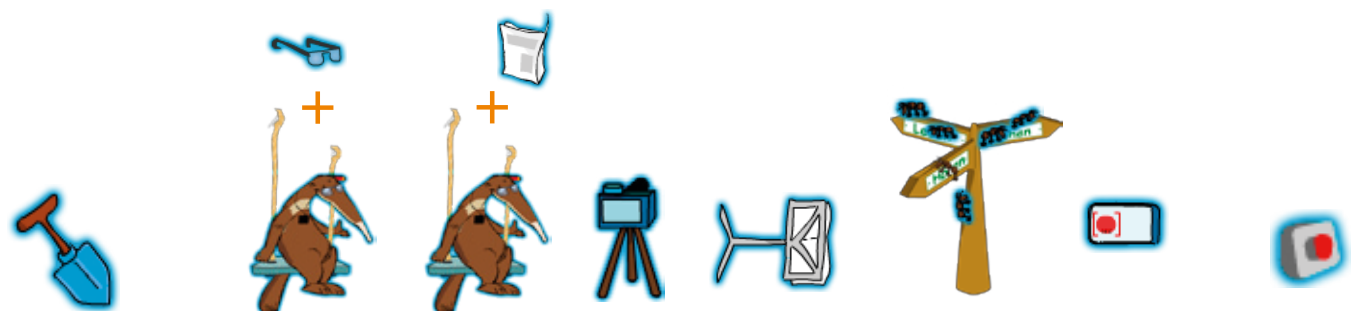
PERCYS THEMENINSEL: LESEN, HÖREN, SEHEN



Wer die Savanneninsel von Percy und seinen Freunden aufsucht, darf seiner Neugier und seiner Kreativität freien Lauf lassen. Percy bietet den Surfschülern viel zu entdecken. Seine Ameisenfreunde haben seine Lese-Brille entführt. Sie haben genau wie Percy einen großen Wissensdurst, den sie stillen möchten. Percys Freundin ist auf der Suche nach spannenden Angeboten zum Hören, Lesen und Sehen. Der Inselfotograf macht heimlich Bilder von ihr und Percys musikalischer Nachbar braucht für seinen Audio-podcast noch Noten und eine gute Tonaufnahme.

Genau wie auf Percys Savanneninsel können angehende Surfer spannende Seiten im Netz entdecken. Wegweiser, Tipps und Tricks helfen beim Stöbern im Netz nach guten Angeboten. Musik, Videos, Texte illegal herunter zu laden und das Urheberrecht zu verletzen, ist für Profisurfer tabu. Auch wer selbst Inhalte ins Netz stellt, sollte das beachten. Wer kreativ ist, produziert selbst und kennt seine Rechte als Urheber.

Themenspiel:	<i>Upload-Liebe</i>
Multiple-Choice-Fragen:	<i>Ein-Spieler-Modus: 6 Fragen aus 3 Blöcken Zwei-Spieler-Modus: 2x3 Fragen aus 3 Blöcken</i>
Minimal-/Grenz-/Maximalpunktzahl:	<i>Ein-Spieler-Modus: 7 / 17 / 23 Punkte Zwei-Spieler-Modus: 4 / 10 / 14 Punkte</i>



Türöffner

Interaktionen für Multiple-Choice-Fragen (6 beziehungsweise 2x3)

Themenspiel

MULTIPLE-CHOICE-FRAGEN

Die Tabelle gibt einen Überblick über die Multiple-Choice-Fragen des Themas „Lesen, Hören, Sehen“ und die jeweils richtige Antwort.



Block 1: Blog, Wiki, Profil

Kann man im Internet auch Zeitung lesen?	Ja, viele Zeitungen gibt es inzwischen sogar nur online. Aber aufgepasst: Viele Angebote kosten Geld!
Kann man auch im Internet Tagebuch schreiben?	Ja. Geheim ist das aber nicht. Meist werden sie geschrieben, damit alle mitlesen können.
Was braucht man, um sich einzuloggen?	Einen Benutzernamen und ein Passwort.
Was bezeichnet man als Profil im Netz?	Das ist eine Art Steckbrief im Netz. Also eine Seite, auf der man sich selbst beschreibt. Dabei sollte man keine zu persönlichen Daten angeben.
Was ist ein Blog?	Blog kommt von Weblog und ist eine Art Tagebuch im Internet.
Was ist ein soziales Netzwerk?	Ein Zusammenschluss von vielen Personen, die über ihr Profil miteinander im Kontakt stehen und sich austauschen.
Kann jeder etwas in ein Wiki reinschreiben?	Ja, in Wikis können alle Autoren sein. Ein gutes Beispiel ist Wikipedia.

Block 2: Fernsehen, Radio, Spiele

Was ist ein Podcast?	Eine Radiosendung, die ich mir herunterladen und später anhören kann.
Kann man über das Internet auch Radio hören?	Ja, und sogar Radio aus der ganzen Welt.
Kann ich auch selbst Hörspiele machen und ins Netz stellen?	Ja. Dafür gibt es sogar extra Seiten für Kinder.
Was ist damit gemeint, dass das Internet ein Multimedienum ist?	Multi kommt von „viele“. Wie auch beim Multivitaminensaft. Das Internet vereint viele Medien in sich.
Was ist eine Kopie?	Eine genaue Doppelung von Daten, zum Beispiel Musik, Text, Film.
Kann man im Internet auch Fernsehen schauen?	Ja, das geht. Viele Fernsehsender haben eine Mediathek eingerichtet und übertragen sogar live.
Sind alle Fernsehsendungen auch im Internet verfügbar?	Nein. In der Mediathek gibt es nur Sendungen, an denen der Fernsehsender das Urheberrecht hat.
Warum sind auf Videoplattformen manche Musikvideos gesperrt?	Weil die Plattformen von der Gema, die die Komponisten und Musiker vertritt, keine Lizenz für das Veröffentlichen erhalten haben.
Wer darf ein Video auf Videoplattformen hochladen?	Jeder darf ein Video hochladen, solange er Bilder, Texte und Musik selbst gemacht hat.
Kann man im Internet auch kostenlos Spiele spielen?	Ja, aber Vorsicht! Viele Spiele sind nur zu Beginn kostenlos. Um schneller weiterzukommen, muss man oft bezahlen.
Was ist eine App?	Eine App ist eine Anwendung fürs Tablet oder für ein Smartphone, zum Beispiel über das Wetter oder Spiele.

Block 3: Upload, Download, Urheberrecht

Darf man Musik aus dem Internet herunterladen?	Ja, aber nur von den Seiten, die das legal anbieten.
Darf ich im Internet mit anderen Musik tauschen?	Nein, es sei denn, du hast die Musik selbst gemacht, oder der, der sie gemacht hat, hat das erlaubt.
Wer oder was ist ein Urheber?	Der Schöpfer des Werkes, also zum Beispiel derjenige, der ein Bild gemalt oder ein Lied geschrieben hat.
Auf bestimmten Seiten kann man sich kostenlos die neuesten Kinofilme ansehen. Ist das erlaubt?	Nein. Diese Filme wurden illegal ins Netz gestellt.
Du hast ein Video gemacht und möchtest es ins Internet stellen. Welche Musik darf im Video zu hören sein?	Nur Musik von Künstlern, die das erlaubt haben.
Wie kannst du herausfinden, wer einen Text im Internet geschrieben hat?	Das sollte immer bei dem Text selbst oder im Impressum der Seite stehen.
Darf ich ein Bild von irgendeiner Webseite kopieren und auf meiner eigenen benutzen?	Nein, nur wenn der Macher des Bilds ausdrücklich zugestimmt hat.
Was ist eine Raubkopie?	Ein Programm, zum Beispiel ein Spiel, dessen Kopierschutz illegal entfernt wurde.
Wenn man im Internet etwas sieht, was einem gefällt, kann man es dann kopieren und auf seine eigene Internetseite stellen?	Nein, außer der Urheber (also der, der das selbst geschrieben oder fotografiert hat) erlaubt dies ausdrücklich.
Was passiert bei einem Upload?	Bei einem Upload werden Dateien von meinem Rechner auf einen Server geladen.
Wie funktioniert ein Download?	Bei einem Download werden Dateien, die auf Servern gespeichert sind, auf meinen eigenen Rechner geladen.

THEMENSPIEL: UPLOAD-LIEBE

Thema:	Urheberrecht und selbstproduzierte Inhalte
Punkte:	Maximal 4
Spielform:	Bewerten und Sortieren durch Drag & Drop
Kategorien:	Text, Bild, Musik, Video

Hintergrund

Das Internet mitzugestalten kann viel Spaß machen. Jeder kann Texte, Bilder, Fotos, Musik oder Videos hochladen und mit anderen teilen. Doch aufgepasst! Ein Surfer kann sich dabei strafbar machen, zum Beispiel, wenn er etwas verwendet, was ein anderer produziert und nicht ausdrücklich zur freien Verwendung gegeben hat. Das Urheberrecht sichert Musikern, Textern, Fotografen, Grafikern, Malern und Filmemachern wichtige Rechte zu, die jeder berücksichtigen sollte.

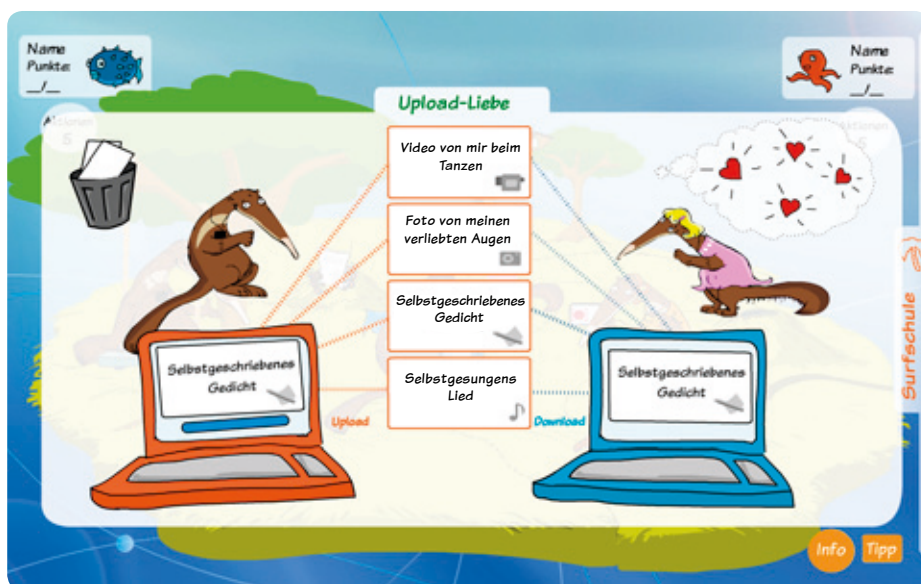
Beiträge auf seinem Blog zu erobern. Dabei darf er das Urheberrecht nicht verletzen. Der Spieler sortiert, welche Beiträge besser in den Papierkorb und welche auf Percys Blog verschoben werden. Für jedes Herz der Angeboteten bekommt der Spieler einen Punkt.

Aufgabenstellung

Der Spieler hilft dem schüchternen Ameisenbär, das Herz seiner Angeboteten durch tolle, multimediale

Wissensbereiche

Was ist ein Urheber? Was bedeutet Urheberrecht? Welche Werke sind durch das Urheberrecht geschützt? Was kann passieren, wenn man das Urheberrecht verletzt? Gibt es auch Urheber, die ihre Werke frei zur Verfügung stellen und wo sind diese zu finden?



Beispiel für eine richtige Lösung

Selbsterdachte Abenteuergeschichte	Selbstgesungenes Lied	romantisches Foto vom Sonnenuntergang	selbstgemachtes Abenteuerhörspiel
Selbstgeschriebenes Gedicht	Video von mir beim Tanzen	Foto von meinen verliebten Augen	

JUMPYS THEMENINSEL: MITREDEN & MITMACHEN

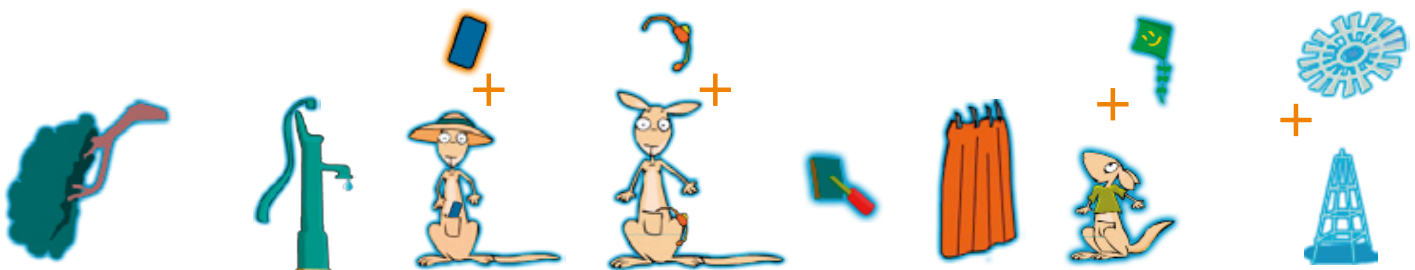


Wer im Internet mitreden und mitmachen möchte, ist auf Jumpys Wüsteninsel gern gesehen. In der Wüste ist nicht viel los. Deshalb lieben es die Bewohner, miteinander zu plappern, zu mailen, zu telefonieren, zu chatten und sich im sozialen Netzwerk auszutauschen. Im Moment fließt jedoch kein Strom und die Kommunikation droht zu versanden. Wenn nicht bald etwas passiert, sind die Akkus leer. Jumpys Adresse ist in der ganzen Welt zu sehen. Auch sein Akku muss aufgetankt, denn er hat Durst. Und wegen des regen Austauschs auf der Insel be-

kommt keiner mit, dass sich der Drache von Jumpys kleinem Bruder gefangen hat.

Ein Surfer weiß, dass das Plaudern im Internet oder per Handy ohne Strom kein lang anhaltendes Vergnügen ist. Hinzu kommen Missverständnisse, wenn man sich bei der Unterhaltung nicht direkt in die Augen sieht. Für jeden Surfschüler ist es daher wichtig, die Tipps & Tricks der Mitredemöglichkeiten per E-Mail, im Chat oder im sozialen Netzwerk zu kennen. Clevere Surfer wissen, was man wem erzählt und welche coolen Hilfsmittel zur Verfügung stehen ;-).

Themenspiel:	<i>Emoticon-Windrad</i>
Multiple-Choice-Fragen:	<i>Ein-Spieler-Modus: 6 Fragen aus 3 Blöcken Zwei-Spieler-Modus: 2x3 Fragen aus 3 Blöcken</i>
Minimal-/Grenz-/Maximalpunktzahl:	<i>Ein-Spieler-Modus: 7 / 16 / 22 Punkte Zwei-Spieler-Modus: 4 / 9 / 13 Punkte</i>



Türöffner

Interaktionen für Multiple-Choice-Fragen (6 beziehungsweise 2x3)

Themenspiel

MULTIPLE-CHOICE-FRAGEN

Die Tabelle gibt einen Überblick über die Multiple-Choice-Fragen des Themas „Mitreden & Mitmachen“ und die jeweils richtige Antwort.



Block 1: Nickname, Chat, Emoticon

Was ist ein sicherer Nickname?	Ein sicherer Nickname ist ein reiner Phantasiename, zum Beispiel „Dani Datenknacker“.
Wem würdest du im Chat deine Telefonnummer verraten?	Keinem. Im Chat weiß man nie genau, mit wem man wirklich plaudert.
Ab wann kann man eine Chat-Bekanntschaft als echten Freund bezeichnen?	Eigentlich nie! Ich kenne die Person ja nicht aus dem echten Leben und weiß nicht, ob stimmt, was sie oder er sagt.
Was macht ein Moderator im Chat?	Er sorgt für Ordnung und gutes Benehmen im Chat und hilft den Teilnehmern.
Gibt es im Chat Regeln?	Meistens ja, in guten Chats für Kinder auf jeden Fall.
Was ist ein Messenger?	Ein Programm, mit dem man sich über das Internet unterhalten kann und teilweise auch Dateien zusenden kann.
Welches Zeichen zeigt ein freundliches Zuzwinkern an?	;-) oder ;)
Welches Zeichen bringt Freude zum Ausdruck?	:-) oder :)
Traurig sein drückst du mit diesem Zeichen aus:	:-(oder :(
Einen Kuss gibst du mit diesem Zeichen:	:-*

Block 2: E-Mail, Spam, Kettenbrief

Was ist eine E-Mail?	Ein elektronischer Brief.
Wie kann man verhindern, dass man viele unerwünschte E-Mails bekommt?	Man gibt seine E-Mail-Adresse nur an seine Freunde weiter und verrät sie nicht in Chats oder Gewinnspielen.
Sollte man E-Mails immer öffnen?	Nein. Wenn man den Absender nicht kennt oder einem der Betreff komisch vorkommt, sollte man die E-Mail ungeöffnet löschen. Und Vorsicht bei Anhängen!
Woher weiß das Internet, an welches Gerät (z.B. Computer oder Smartphone) die Internetseite geschickt werden muss?	Jedes internetfähige Gerät hat eine eigene Adresse, die IP-Adresse: Sie funktioniert wie der Absender bei einem Brief.
Welchen Menschen gibst du deine E-Mail-Adresse?	Nur echten Freunden und meiner Familie.
Wie nennt man dieses Zeichen: @?	Klammeraffe oder ät.
Kann man eine E-Mail an mehr als eine Person verschicken?	Ja, die Zahl der Empfänger ist unbegrenzt.
Kann man seine E-Mail-Adresse behalten, wenn man umzieht?	Ja, eine E-Mail-Adresse hat nichts mit der Wohnadresse zu tun.
Was machst du mit einem Kettenbrief per E-Mail?	Ungelesen löschen, weil sie fast immer Blödsinn enthalten oder betrügerisch sind.
Wieviele E-Mail-Adressen sollte man haben?	Mindestens zwei: eine für privat und eine für Angaben im Netz, zum Beispiel Newsletter.
Was machst du, wenn du per E-Mail einen Link zugeschickt bekommst?	Ich klicke ihn nicht an, weil sich dahinter Viren verbergen könnten.
Was kann man gegen unerwünschte Spam-Mails tun?	Einen Spam-Filter einrichten.
Kommt eine E-Mail auch an, wenn ich etwas (zum Beispiel den Punkt) vergesse oder den Benutzernamen falsch schreibe?	Nein, alles muss richtig sein!
Was ist eine E-Card?	Eine elektronische Gruß- oder Postkarte.
Braucht man zum Schreiben von E-Mails ein spezielles Programm auf seinem Computer?	Nein, man kann auch über den Browser die jeweilige Webseite (zum Beispiel GMX oder WEB) aufrufen und seine E-Mails dort lesen und schreiben. Mailprogramme oder Apps sind aber oft komfortabler!
Kann man E-Mails in alle Länder der Welt schicken?	Ja. Der Empfänger muss aber eine E-Mail-Adresse und einen Internetzugang haben, um deine E-Mail auch lesen zu können.
Kannst du mehreren Leuten gleichzeitig eine E-Mail schicken, ohne dass sie sehen, wer die Mail noch bekommt?	Ja, wenn ich ihre E-Mail-Adressen in das Feld BCC eintrage. Das bedeutet blinde Kopie.

Block 3: Soziale Netzwerke und Profile

Was ist ein soziales Netzwerk?	Ein Zusammenschluss von vielen Personen, die über ihr Profil miteinander in Kontakt stehen und sich austauschen.
Sollte man sich an Altersvorschriften in sozialen Netzwerken halten?	Ja, denn für Jüngere sind diese Seiten nicht geeignet.
Welches Bild solltest du in deinem Profil niemals verwenden?	Ein Bild von mir im Bikini oder in einer Badehose - und Bilder, über die sich andere vielleicht lustig machen könnten.
Gibt es auch soziale Netzwerke speziell für Kinder?	Ja, die gibt es!
Welche Aussage stimmt?	In sozialen Netzwerken sollte man sehr sparsam mit Informationen über sich umgehen.
Darf man in sozialen Netzwerken Fotos von anderen veröffentlichen?	Ja, aber nur, wenn diese ausdrücklich zugestimmt haben.
Wie nennt man es, wenn jemand im Internet ständig geärgert und schikaniert wird?	Cyber-Mobbing.
Was machst du, wenn jemand von dir ein peinliches Bild in einem sozialen Netzwerk hochgeladen hat?	Ich fordere ihn auf, das Bild sofort wieder zu löschen und rede mit meinen Eltern oder einem Lehrer darüber.
Darf man sich in mehreren sozialen Netzwerken anmelden?	Ja, doch sollte man sich mit unterschiedlichen E-Mail-Adressen anmelden, damit die Profile nicht verglichen werden können.
Was sagt ein Profil in einem sozialen Netzwerk über dich aus?	Mein Profil vermittelt einen Eindruck, wer ich bin, was mir gefällt und was mich interessiert.
Ist es wichtig, aus welchem Land ein soziales Netzwerk stammt?	Ja, denn das entscheidet, welche Gesetze das soziale Netzwerk einhalten muss.
Warum ist ein soziales Netzwerk kostenlos?	Es ist kostenlos, weil es sich durch Werbung und den Verkauf von Daten finanziert.

THEMENSPIEL: EMOTICON-WINDRAD

Thema:	Kommunizieren mit Emoticons
Punkte:	3
Spielform:	Nachbauen durch Drag&Drop
Zeit:	60 Sekunden

Hintergrund

Das Internet bietet viele Möglichkeiten, um miteinander zu kommunizieren. Wenn man sich nicht gegenübersteht, ist es nicht immer einfach, richtig verstanden zu werden. Was im Chat lustig gemeint ist, wirkt auf andere vielleicht beleidigend. Um Emotionen über die Tastatur zu transportieren, gibt es Emoticons, die jeder Surfer kennen sollte.

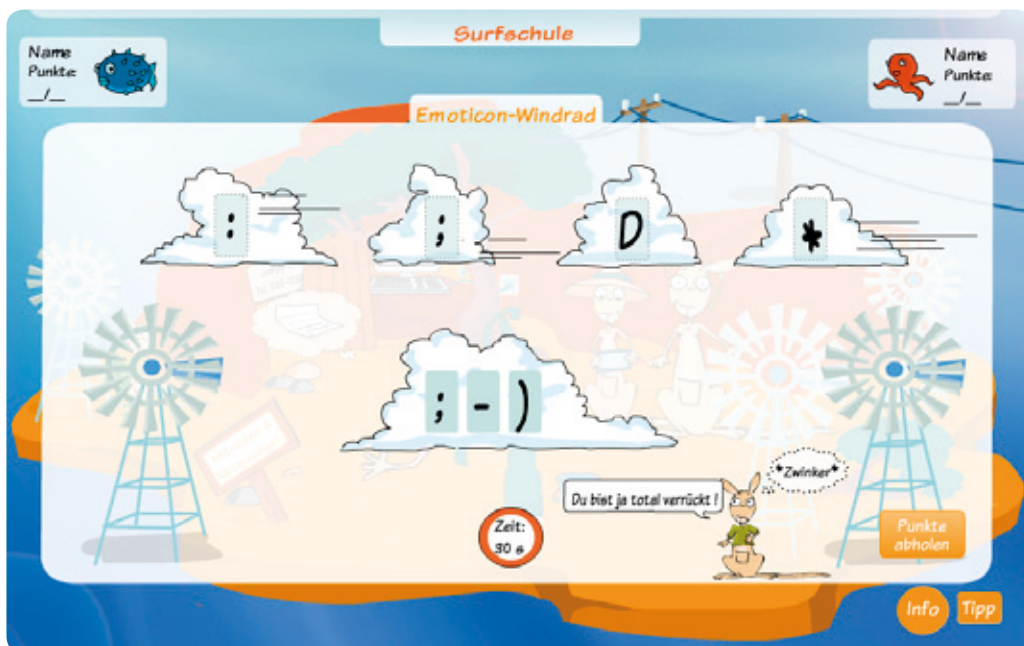
helfen und das passende Emoticon zusammensetzen. Solange der Wind bläst, ziehen einzelne Zeichen in den Wolken vorbei. Ist das Emoticon richtig zusammengesetzt, bekommt der Spieler drei Punkte.

Aufgabenstellung

Jumpy chattet und weiß nicht, wie er seine Emotionen richtig ausdrücken kann. Der Spieler muss ihm

Wissensbereiche

Was ist ein Emoticon? Welche Emoticons haben welche Bedeutung? Wozu sind Emoticons wichtig? Was sollte man beim Kommunizieren im Internet beachten?



Richtige Lösung

		=	
		=	
		=	
		=	

SURFSCHHEIN: DIE AUSWERTUNG

Auswertung der Themengebieten

Nach jedem beendeten Themengebiet kann sich der Surfer sein Ergebnis mit einem Auswertungstext auf einem vorläufigen Surfschein abspeichern und ausdrucken. Durch Klick bzw. Tipp auf den Druck-Button vom großen Tablet-PC auf der Hauptinsel wird das Ergebnis in einem neuen Fenster geöffnet.

Ein-Spieler-Modus		Zwei-Spieler-Modus
Auswertung Surfen & Internet		
22	Hier bist du Profi. Alles richtig!	13
15 bis 21	Du warst schon gut. Aber es könnte besser sein. Üb mit Eddie im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Surfen und Internet“! Mach dann den Surfschein noch einmal. Dann schaffst du sicher mehr Punkte.	9 bis 12
bis 14	Das war wohl nix. Hier ist üben angesagt. Eddie hilft dir gern im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Surfen und Internet“. Beim zweiten Spielen kannst du dann sicher mehr Punkte schaffen!	bis 8
Auswertung Achtung! Gefahren		
29	Super! Du bist sicher im Internet. Gefahren haben bei dir keine Chance!	17
24 bis 28	Du weißt schon viel, aber über einige Gefahren musst du dich noch schlau machen. Schau dazu den Themenbereich „Wissen wie’s geht: Achtung! Die Gefahren“ mit Eddie an, damit auch du ein Surfprofi wirst.	15 bis 16
bis 23	Oje! Das ist wohl noch nicht dein Spezialgebiet. Üb noch mal mit Eddie im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Achtung! Die Gefahren“. Danach schaffst du sicher mehr Punkte.	bis 14
Auswertung Lesen, Hören, Sehen		
23	Wow! Dein Lieblingsthema? Großes Lob an den Surfer.	14
16 bis 22	Prima - aber leider noch nicht perfekt! Beim nächsten Versuch wird es sicher besser. Ein Tipp: Schau noch mal im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Lesen, Hören, Sehen“ nach. Dort findest du Antworten auf deine Fragen.	9 bis 13
bis 15	Schade! Da hilft nur gründliches Lesen im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Lesen, Hören, Sehen“. Wenn du es dann noch mal versuchst, schaffst du bestimmt genug Punkte, um dir deinen Surfschein abzuholen.	bis 8
Auswertung Mitreden & Mitmachen		
22	Yeah... im Internet mitreden und mitmachen ist dein Ding! Sehr gut gemacht.	13
16 bis 21	Das war schon ziemlich gut! Wenn du noch mal mit Eddie im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Mitreden und Mitmachen“ übst, hastm du hier beim nächsten Spielen bestimmt alles richtig!	9 bis 12
bis 15	Achtung! Hier wäre es gut, wenn du dich noch mal schlau machst! Eddie hilft dir dabei im Themenbereich „Wissen wie’s geht: Mitreden und Mitmachen“. Spiel dann noch mal und hol dir den Surfschein.	bis 8

Auswertung des Surfscheins

Ein Spieler, der alle vier Themengebiete gespielt und dabei eine ausreichende Punktzahl erreicht hat, erhält den Surfschein. Dieser lässt sich durch Klick bzw. Tipp auf den Druck-Button des großen Tablet-PCs anzeigen, abspeichern und ausdrucken. Ist die Punktzahl für den Surfschein nicht ausreichend, so

erhält der Spieler einen vorläufigen Surfschein. Hier kann er sich informieren, welches Wissen ihm noch fehlt und auf welchen Seiten vom Internet-ABCs es dazu Informationen gibt. Einen Führerschein für das Internet zu machen, ist gar nicht so einfach. Mehrere Anläufe sind kein Desaster.

Bestandener Surfschein

Surfschein

Name: _____
Datum: _____
Unterschrift: _____

Surfen & Internet (Punkte: 22 / 22)
Hier bist du Profi. Alles richtig!

Achtung: Gefahren! (Punkte: 29 / 29)
Super! Du bist sicher im Internet. Gefahren haben bei dir keine Chance!

Lesen, Hören, Sehen (Punkte: 23 / 23)
Wow! Dein Lieblingsthema? Großes Lob an den Surfer.

Mitreden & Mitmachen! (Punkte: 22 / 22)
Yeah... im Internet mitreden und mitmachen ist dein Ding! Sehr gut gemacht.

Nicht bestandener Surfschein

Surfschein

Name: _____
Datum: _____
Unterschrift: _____

Surfen & Internet (Punkte: 13 / 22)
Das war wohl nix. Hier ist üben angesagt. Eddie hilft dir gern im Themenbereich „Wissen wie's geht: Surfen und Internet“. Beim zweiten Spielen kannst du dann sicher mehr Punkte schaffen!

Achtung: Gefahren! (Punkte: 15 / 29)
Du weißt schon viel, aber über einige Gefahren musst du dich noch schlau machen. Schau dazu den Themenbereich „Wissen wie's geht: Achtung! Die Gefahren!“ mit Eddie an, damit auch du ein Surfprofi wirst.

Lesen, Hören, Sehen (Punkte: 12 / 23)
Schadel! Da hilft nur gründliches Lesen im Themenbereich „Wissen wie's geht: Lesen, Hören, Sehen“. Wenn du es dann noch mal versuchst, schaffst du bestimmt genug Punkte, um dir deinen Surfschein abzuholen.

Mitreden & Mitmachen! (Punkte: 15 / 22)
Achtung! Hier wäre es gut, wenn du dich noch mal schlau machst! Eddie hilft dir dabei im Themenbereich „Wissen wie's geht: Mitreden und Mitmachen“. Spiel dann noch mal und hol dir den Surfschein.