



Modul 7

Schein & Sein im Web 2.0

Glaubhaftigkeit und Darstellung von Inhalten in
Wikis und Sozialen Netzwerken

Schein & Sein im Web 2.0

Glaubhaftigkeit und Darstellung von Inhalten in Wikis und Sozialen Netzwerken

Thematischer Impuls

Modul 7

Niemand glaubt dem Internet - Jugendliche wie Erwachsene gehen mittlerweile mit einer gehörigen Portion Skepsis an Informationen und Angebote des World Wide Web heran. Dabei ist die Urteilskompetenz von Heranwachsenden in Teilbereichen oft besser trainiert als die ihrer Eltern. Akzeptiert wird: Die absolute Wahrheit gibt es nicht. Meinung bildet sich heute oft durch das Abwägen der Meinungen vieler - ideal für diesen Abgleich mit der Mehrheit ist das weltweite, schnelle und (fast) barrierefreie Web: Im Netz gibt es unzählige Foren und Bewertungsportale - hier wird über die Qualität eines Urlaubsorts, über den heißesten Club der Stadt, aber auch über neue Musik, Fashion, Technik-trends, Politik und den leckersten Bagelstore im Stadtteil geschrieben, und natürlich über Menschen - ob Stars oder Mitschüler. Das Web ist ein Marktplatz für Klatsch und Tratsch, aber auch eine ernsthafte Nachrichtenbörse für das Miteinander, für den Nachmittag nach der Schule.

Eine wichtige Entwicklungsaufgabe im Jugendalter ist der Abgleich mit der Gruppe der Gleichaltrigen mit potenziell gleichen Interessen, der sogenannten Peergroup (vergleiche Havighursts „Developmental Tasks and Education“ oder das Standardwerk „Entwicklungspsychologie“ von Oerter/Montada). Nirgends ist dies einfacher und umfassender möglich als in den Sozialen Netzwerken des Web 2.0 wie *schülerVZ*, *Spickmich* oder *Facebook*.

Soziale Netzwerke - Was ist das?

Soziale Netzwerke im World Wide Web sind die Schülercafés des Internets. Soziale Netzwerke generell stellen Profilformulare zur Verfügung. Jeder Nutzer kann sich hier eintragen und seinen Steckbrief mehr oder weniger vollständig ausfüllen. Anschließend kann der Nutzer sich selbst präsentieren, mit Mitgliedern des Netzwerks elektronisch kommunizieren, sich verschiedenen Interessengruppen zuordnen, Spiele spielen und vieles mehr.

Kaum ein Schüler, der nicht in diesen Netzwerken vertreten wäre, und kaum ein junger Erwachsener, der, im Berufsalltag angekommen, nicht die Bedeutung der Kommunikation über diese Netzwerke für die Karriere oder den Abgleich mit Kollegen erwähnen würde. In den an Bedeutung nicht zu unterschätzenden Erwachsenen- oder Business-Netzwerken wie *Xing* oder *LinkedIn* werden in den persönlichen Profilen die eigenen Fähigkeiten und der Lebenslauf in bunten Farben oder mit verschleiernden Vokabeln beschrieben. Es gibt Seminare, um das eigene Profil zu tunen, und Personalern, die mittlerweile auch im Web die Spreu vom Weizen zu trennen wissen. Die richtige Darstellung des eigenen Ichs im Netz sollte also früh geübt werden.

Es gilt, früh die Urteilskompetenz im Web 2.0 zu schulen. In Sozialen Netzwerken ist es Alltag, vorgetäuschten oder verschleierte Identitäten zu begegnen. Chats etwa leben davon, dass Kinder und Jugendliche sich hier anonym erproben können. Dramatischerweise wird dies aber von Erwachsenen und Jugendlichen auch als Deckmantel für Täuschung und Missbrauch genutzt. Falsche Identitäten führen dann möglicherweise zum Anbahnen eines Treffens einer Minderjährigen mit einem Erwachsenen. Aber auch schon das Vorspielen falscher Merkmale im Netz allein kann schlimme Konsequenzen haben. Kinder und Jugendliche gehen im Netz durchaus ein Vertrauensverhältnis ein, verraten persönliche Sorgen und Geheimnisse und vertrauen sich Internetbekanntschaften an. Übrigens tun dies auch genug Erwachsene, die nicht mit den Möglichkeiten der neuen Medien vertraut sind.

Kinder und Jugendliche können und sollen mit Identitäten spielen. Das Eintauchen in eine andere Welt in einer angenommenen Rolle ist wichtig. Aber sie müssen sich über ihre Verantwortung und die Risiken im Klaren sein. Der Unterschied zwischen **Schein & Sein** muss ihnen bewusst sein - auch im Web 2.0.

**Ohne das Social Web
geht es im Jugendalter nicht.**

Ablaufskizze

Wikis

Im Lehrbetrieb von Universitäten wird – vor Jahren undenkbar – das Internet als legitime Quelle für Belege in Hausarbeiten und Referaten angesehen. „So steht es in *Wikipedia*“ ist ein oft gehörter und selten kritizierter Satz in Argumentationen und Ausführungen von Studierenden.

Zum Einstieg empfiehlt Modul 7 eine Auseinandersetzung mit der Arbeitsweise und dem Wahrheitsgehalt von Online-Lexika am Beispiel von *Wikipedia*.

Wikipedia

Dieses Online-Nachschlagewerk wird von einer riesigen Autorenschaft gefüllt. Artikel müssen von einem besonders ausgewählten Redaktionsstamm verifiziert oder modifiziert werden. Die Nutzer sind dann aufgerufen, einzelne Aspekte des Stichworts oder Quellenbelege für die Aussagen beizusteuern, so dass ein möglichst ausgeglichener Bericht entsteht.

- Eröffnung durch einen veränderten Artikel in *Wikipedia*, der offensichtlich NICHT stimmt:
- Schreiben Sie dazu selbst einen Artikel beziehungsweise Teile eines bestehenden Artikels um. Erstellen Sie einen Screenshot, bevor Sie Ihre Erweiterungen wieder löschen.
- Wählen Sie einen Beitrag über einen Ort oder Gegenstand in *Wikipedia* (zum Beispiel *Hamburg* oder *Tauchsieder*).
- Schreiben Sie unter dem Menüpunkt „Bearbeiten“ einige Angaben um oder ergänzen Sie falsche Fakten.
- Speichern Sie diesen Artikel NICHT, sonst würde er (wenn auch wahrscheinlich nur kurz) veröffentlicht.
- Drücken Sie auf *Vorschau* anzeigen und präsentieren Sie diesen Artikel den Schülern (zum Beispiel als Screenshot).
- Die Schüler recherchieren den Wahrheitsgehalt des Beitrags.

Dieser Teil kann zeitlich ausgebaut werden. Die Schüler erstellen dann selbst - ausschließlich im Vorschaumodus - Artikel und/oder Artikelzusätze und erkunden so Aufbau und Manipulationsmöglichkeiten in öffentlichen Wikis.

Unter dem Suchbegriff „*Wikipedia* macht Schule“ finden Sie weiteres Material von Wikimedia Deutschland für den Unterricht.



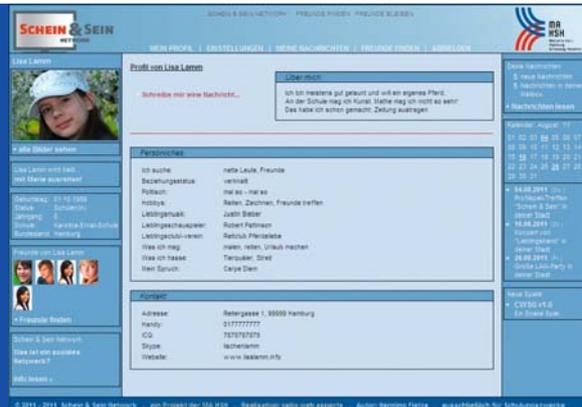
Das Profilspiel

Dieses Set stellt Ihnen für Unterrichtszwecke in Zusammenhang mit dem Thema „Schein & Sein“ ein eigenes Soziales Netzwerk zur Verfügung: Anhand von Schein & Sein Network können die Beurteilungskriterien für Identitäten in Sozialen Netzwerken diskutiert werden.

Die Klasse wird in Gruppen aufgeteilt, die unterschiedliche Aufgaben erhalten und jeweils ein Profil anlegen.

Diese Profile werden mit den zur Verfügung stehenden Bildern gefüllt, die auszufüllenden Kästchen werden gemäß der Aufgabe (zum Beispiel „Erstellt ein ideales Bewerberprofil“ oder „Erstellt ein Profil mit allem, was im Netz gar nicht geht“) gestaltet.

Anschließend werden die Profile gemeinsam betrachtet. Die Mitschüler erraten die jeweilige Aufgabenstellung und legen ihre Urteilkriterien offen.



Fordern Sie die Zugangsdaten für das Spiel per E-Mail (post@scheinundsein-network.de) bei der MA HSH an. Bitte geben Sie dazu Ihren Namen, den Namen und die Adresse Ihrer Schule und die Bezeichnung der Klasse, mit der Sie das Profilspiel nutzen wollen, an. Sie erhalten dann umgehend den Link zum Spiel und eine Passworttabelle, mit der Sie das Spiel freischalten und für Ihre Klasse einrichten können. Weitere Informationen dazu erhalten Sie in der E-Mail mit den Zugangsdaten und im Rahmen einer kommentierten Einführung auf der DVD (Einspieler 13).

- Lassen Sie die Schüler die Möglichkeiten der Profilgestaltung erkunden.
- Händigen Sie den Kleingruppen die Aufgaben verdeckt/im Umschlag aus.
- Arbeitszeit je nach Befassungstiefe 20 bis 60 Minuten.

- Präsentieren Sie die Profile frontal.
- Schließen Sie nach Ende der Stunde auf Ihrem Rechner die Einheit. Jetzt können die Schüler auch von zu Hause aus nicht mehr auf die Profile zugreifen.
- Sollten Sie vergessen, Ihre Einheit aktiv zu schließen, passiert dies automatisch nach acht Stunden.

In den folgenden neun Tagen können Sie durch Eingabe des Passworts und des Schulnamens jederzeit im Auswertungsmodus auf die Profile Ihrer Schüler zugreifen, um mit ihnen die Inhalte zu besprechen (zum Beispiel in der Folgestunde).



Aufgabe

Die Schüler sammeln ihre Erfahrungen und formulieren die Top 5-Tipps für Schüler eines jüngeren Jahrgangs (zum Beispiel 5. Klasse) im Umgang mit Wikis und Sozialen Netzwerken.

Beispiele¹:

- Sei misstrauisch gegenüber Behauptungen, die du im Web findest.
- Suche immer nach mehreren Quellen für eine Information, auch offline.
- Sei dir nie sicher, dass Angaben in einem Profil (zum Beispiel Alter, Beruf, Stadt etc.) stimmen.

- Gib nie deine persönlichen Daten im Internet weiter. Lass nur Freunde auf deine Profilinfos schauen.
- Ziehe Freunde oder auch Erwachsene hinzu, wenn du dir im Web unsicher bist.
- Triff dich nie mit Fremden oder dir nur aus dem Web Bekannten!
- Erzähle deinen Eltern, wenn dich ein Bekannter aus dem Web persönlich treffen will.

¹ vorwiegend basierend auf einer Vorlage von klicksafe.de

Kompetenzen

Modul 7

- Die Schüler sensibilisieren sich für wahrheitsgetreue oder verzerrte Darstellungen im Web.
- Die Schüler erarbeiten Kriterien für die Beurteilung von Scheinidentitäten in Sozialen Netzwerken.
- Die Schüler reflektieren über Reiz, Sinn und Grenzen von wahrheitsentfernten Aussagen in Sozialen Netzwerken.
- Die Schüler übernehmen die Perspektive Jüngerer, um Tipps für den Umgang in Sozialen Netzwerken zu formulieren.

Materialien



+



Modul 7

Arbeitsblatt

Arbeitsblatt 6:

Profilaufgaben - die Aufgaben werden den Gruppen auf einzelnen Zetteln (am besten in verschlossenen Umschlägen) ausgeteilt.

Alle Arbeitsblätter stehen auch auf der DVD als pdf-Datei zur Verfügung.

DVD

DVD-Einspieler 13 (06:12 min)

Das Profispiel Schein & Sein Network
Einführung

Profispiel

Schein & Sein Network:

Zugangsdaten erhältlich über
post@scheinundsein-network.de
(siehe auch Ablaufskizze).

Arbeitsblatt 6

Die Aufgaben werden vor dem Unterricht kopiert und auseinander geschnitten. Sie sollten in jedem Fall verdeckt an die Schülergruppen übergeben werden, beispielsweise in einem Umschlag.

Die Schüler

- legen ein neues Profil mit Fantasienamen an, füllen das Profil der Aufgabe gemäß mit Text
- und wählen aus dem Fotopool Fotos für das Profilspiel sowie für die Galerie des erdachten Profilinhabers aus.

Anschließend werden die Profile präsentiert und

- die Aufgabenstellung von den Mitschülern erraten,
- die Kriterien diskutiert,
- Regeln für den Umgang mit Daten in Profilen besprochen (siehe Modul 7 / Aufgabe „Top 5-Tipps“).

Eine Anleitung zum Schein & Sein-Profilspiel finden Sie auch als Film auf der DVD (Modul 7 / Einspieler 13).

Sie können auch selbst Profilaufgaben erstellen. In einer Variante formulieren die Schüler in Gruppen zu drei bis fünf Personen selbst Aufgaben für eine andere Schülergruppe.

Praktikumsprofil

Du bewirbst dich demnächst für ein Praktikum und hast gehört, dass auch Personalchefs gerne mal in schülerVZ oder Facebook stöbern, um etwas über ihre Bewerber herauszufinden.

Erstelle ein Profil, das dich für dein Praktikum als Bankkaufmann/frau, qualifiziert.

Nutze alle dir gegebenen Möglichkeiten (Fotos, Gruppen, Freunde, Hobbys usw.), um bei der Chefetage zu punkten.

Dating-Profil (weiblich)

Du bist neu in der Stadt und möchtest möglichst schnell neue Leute kennenlernen und möglichst viele Freunde gewinnen. Gestalte dein Profil besonders attraktiv, damit dich jeder zur Freundin haben will und mit dir ein Date ausmachen möchte. Nutze die dir dazu geeignet erscheinenden Möglichkeiten im Schein & Sein Network.

Dating-Profil (männlich)

Du bist neu in der Stadt und möchtest möglichst schnell neue Leute kennenlernen und möglichst viele Freunde gewinnen. Gestalte dein Profil besonders attraktiv, damit dich jeder zum Freund haben will und mit dir ein Date ausmachen möchte. Nutze die dir dazu geeignet erscheinenden Möglichkeiten im Schein & Sein Network.

Fake-Profil

Du bist nicht die Person, für die du dich ausgibst, denn du bist eigentlich schon zu alt für ein Schüler-Netzwerk. Du bist ein Lehrer. Dennoch interessiert dich, worüber deine Schüler bei Schein & Sein Network so reden, welche Interessen sie haben und wie sie ihre Freizeit verbringen. Gestalte dein Profil nach deinen Vorstellungen und den Möglichkeiten, die Schein & Sein Network bietet.

„No-Go“-Profil

Wie sieht eigentlich ein Profil aus, das deiner Meinung nach überhaupt gar nicht geht?

Erstelle dein Profil so, dass es in jeder Hinsicht ein absolutes „No-Go“ darstellt. In deinem Profil erfährt man mehr über dich, als man wissen möchte. Erstelle dein Profil also mit den Daten, die du selbst nie von dir preisgeben würdest.

Modul 7



**Medienanstalt
Hamburg / Schleswig-Holstein (MA HSH)**

Rathausallee 72 - 76
22846 Norderstedt

Telefon 040 / 36 90 05-0
Telefax 040 / 36 90 05-55

E-Mail info@ma-hsh.de
Internet www.ma-hsh.de