

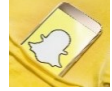









ARBEITSBLATT zu **MEDIEN**

Text „Kein Tag mehr ohne soziale Medien“

1a Ergänze die Namen der Apps. Notiere darunter, was man damit macht und ob und wie du selbst diese Dienste nutzt.

Bildnachweis: Pixabay.com								
Name:								
Funktion und eigene Nutzung:								

b Welche weiteren Apps benutzt du? Warum? Zeichne die Icons der Apps, ergänze darunter den Namen und ergänze, was du damit machst.

c Macht einen Klassenspaziergang und findet Personen, die die gleiche App nutzen. Wenn ihr das Smartphone im Unterricht benutzen dürft, dann zeigt euch Anwendungsbeispiele auf dem Handy. Verwendet dabei die folgenden Redemittel.

Ich verwende gerne ... Nutzt/Verwendest du auch ...? Wie findest du ...?
Meine Lieblings-App ist ... Hier mein Tipp: ... Das ist eine super App!!
Von den Sozialen Medien nutze ich am meisten ... Meine Empfehlung: ...

2a Was sind eurer Meinung nach die größten Vorteile und was die größten Gefahren von Sozialen Netzwerken? Sammelt drei Aspekte in der Gruppe und priorisiert sie.

Vorteile	Gefahren
1.	
2.	
3.	

b Welche Zwischenüberschrift passt? Lies den Text und ordne zu.

A Noch mehr Profit von falschen Nachrichten **B** Aufklärung ist wichtig **C** Weitergabe und Verbreitung
D Persönliche Daten in Gefahr

1 _____

WhatsApp, Instagram, Snapchat, Facebook – ein Leben ohne soziale Netzwerke können viele Jugendliche sich nicht mehr vorstellen. Zwar sind die Dienste kostenlos, doch bezahlt wird nicht mit Geld, sondern mit Daten. Wer Instagram nutzt, der stimmt zu, dass das Unternehmen, das zu Facebook gehört, seine Daten speichert, verwendet und auch an andere Unternehmen verkauft. Dazu gehören nicht nur Informationen wie Name, Geburtsdatum, Schule, Wohnort, sondern auch private Nachrichten und die Bilder und Videos. Für Facebook selbst und WhatsApp, das ebenfalls zu Facebook gehört, gilt das Gleiche. Im Extremfall bedeutet das: Das Urlaubsfoto, das über WhatsApp an die beste Freundin verschickt wurde, könnte bald als Werbeposter an jeder Ecke hängen.

2 _____

Der Schutz der eigenen Daten ist in Deutschland ein großes Thema. Die meisten Jugendlichen wissen mittlerweile, was mit ihren Daten passiert. Trotzdem nutzen sie Facebook & Co. weiter. Deshalb werden an vielen Schulen Workshops veranstaltet, die darauf aufmerksam machen, keine allzu privaten Fotos und Videos in den sozialen Netzwerken zu posten.

3 _____

Ein zweites wichtiges Thema ist das Erkennen von Lügen und Unwahrheiten im Internet, sogenannten Fake News. Meist geht es darin um Ereignisse oder Feststellungen, die besonders viele Menschen interessant finden. Allerdings: Sie sind nicht wahr. Über die sozialen Netzwerke verbreiten sich falsche Nachrichten besonders schnell. Der Link zu einem Text mit einer verrückten Überschrift, den ein Freund geschickt hat, wird schnell an den nächsten weitergeleitet: „Schau mal, hast du das schon gelesen? Unglaublich, oder?“.

4 _____

Gerade besonders aufregenden Schlagzeilen sollte man lieber nicht glauben. Zwar stehen die Unwahrheiten auf Seiten, die auf den ersten Blick wie ernsthafte Nachrichtenseiten aussehen, oft sind sie das aber nicht. Sie werden nur für einen Zweck eingerichtet: dass möglichst viele Leute auf die Seiten klicken und die Macher auf diese Weise viel Geld mit Werbung verdienen.

c Ihr habt den Text gelesen. Vergleicht die Gefahren aus dem Text mit denen, die ihr gesammelt habt und inszeniert eine Talkshow zum Thema „Sozialen Medien: Ernste Gefahr? Oder alles Fake?“



3 Ergänze dein Profil bei einem Sozialen Netzwerk. Poste einen Beitrag mit deiner Meinung zur Nutzung Sozialer Netzwerke in der Chronik.

Titelbild

Bild

Info

Chronik



ARBEITSBLATT zu **MEDIEN**

Text „Computerspiele mit Kultur“

1 Lies den Text. Ergänze danach die Sätze mit wichtigen Infos.

- A Das Festival A MAZE beschäftigt sich _____.
- B Unabhängige Computerspiele _____.
- C Für die Veranstalter von A MAZE _____.
- D Beim Spiel WORD AFTER WORD _____.
- E Das Spiel „Bury me, my Love“ _____.
- F Virtual Reality _____.
- G Spiele, die etwas _____ eignen sich besonders für _____.

2 Was sind wichtige Begriffe aus dem Text? Ergänze das Alphabet.

SPIELEENTWICKLER

C _____

O _____

M _____

P _____

U _____

T _____

E _____

R _____

S _____

I _____

E _____

L _____



3 Das kreativste Computerspiel: Entwerft ein Spiel für die A MAZE.

Name: _____

Kategorie: _____

Ziel: _____

Details: _____

Bildnachweis: pixabay