

## Unterrichtsbeispiel

### **Social Media – ein Lernfeld für die Schule?**

Ecker, Irene: Social Media – ein Lernfeld für die Schule? In: Forum Politische Bildung (Hg.): Medien und Politik. Informationen zur Politischen Bildung, Heft 35, 2012, S. 65-71

<http://www.politischebildung.com/>

Irene Ecker

## Social Media – ein Lernfeld für die Schule?

<b>Bezug zum Informationsteil</b>	„Demokratieförderung durch soziale Online-Netzwerke“
<b>Zielgruppe/Alter</b>	Sekundarstufe I
<b>Lehrplananbindung</b>	Medienkompetenz findet im <i>Lehrplan der AHS-Unterstufe</i> seinen Niederschlag: „Schülerinnen und Schüler sind in zunehmendem Ausmaß zu befähigen, adäquate Recherchestrategien anzuwenden und Schulbibliotheken, öffentliche Bibliotheken sowie andere Informationssysteme real und virtuell zur selbstständigen Erarbeitung von Themen in allen Gegenständen zu nutzen. /.../ Bei der Informationserstellung ist der Einsatz des Computers, insbesondere die Anwendung des Internets zu fördern.“ <sup>1</sup> <i>Lehrstoff Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung 4. Jahrgang:</i> „Medien und deren Auswirkung auf das Politische; Manifestationen des Politischen (mediale Berichterstattung, politische Inszenierungen, Wahlwerbung). Demokratie und Möglichkeiten ihrer Weiterentwicklung (Formen der Mitbestimmung, e-democracy); Zukunftschancen im Spannungsfeld zwischen persönlichen und gesellschaftlichen Anliegen.“ <sup>2</sup>
<b>Kompetenzen</b>	Sachkompetenz, Urteilskompetenz, Handlungskompetenz
<b>Zentrale Fragestellungen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▶ Medienkompetenz als Voraussetzung für E-Demokratie: Was kann die Schule leisten?</li><li>▶ Wie könnten die Neuen Medien Politik und politische Partizipation in Zukunft verändern?</li></ul>
<b>Traditionelle Medien und repräsentative Demokratie</b>	<b>Annäherung an das Thema</b> Die → repräsentative Demokratie ist stark von den traditionellen Medien geprägt. Politik und auch das Verständnis von Demokratie werden sich durch die Möglichkeiten der Kommunikation <i>many-to-many</i> stark verändern. Die Möglichkeiten der direkten Demokratie werden mit den Social Media steigen, gleichzeitig schaffen die Neuen Medien auch mehr Möglichkeiten für populistische Manipulation. Die tatsächlichen Auswirkungen sind heute noch nicht absehbar, doch kommt der Schule und der Ausbildung von Medienkompetenz in Bezug auf Social Media hier eine entscheidende Bedeutung zu. Kritikfähigkeit und das nötige Wissen, um Manipulation zu durchschauen, werden als wesentliche Ziele in der Medienerziehung wichtig bleiben. Die Kompetenz, selbst Beiträge zu schaffen, um in der eigenen Community Werte zu vermitteln und Politik zu machen, kommt als neues Ziel dazu.
<b>Internet selbstverständlich für Junge</b>	Aus Statistiken <sup>3</sup> ist zu erkennen, dass die Nutzung des Internets und des Social Web für immer Jüngere zur Selbstverständlichkeit wird. Bei den unter 30-Jährigen ist das Internet heute das wichtigste Informationsmedium, Zeitungen und Fernsehkonsum sind rückläufig, vor allem wird die Konvergenz (das Zusammenwachsen verschiedener Dienste und Inhalte) der Neuen Medien genutzt. <i>Social communities</i> beherrschen die Mediennutzung von Jugendlichen. Sie bewegen sich darin um ein Vielfaches häufiger als Erwachsene. Jugendliche nutzen Foren für drei zentrale Handlungskomponenten: Identitätsmanagement, Beziehungsmanagement und Informationsmanagement. <sup>4</sup>

<b>Wenig Web-2.0-Nutzung</b>	Was Informationen und Informationsweitergabe betrifft, wird Web 2.0 von Jugendlichen noch weniger genutzt. Tatsächlich sind es meist nur einige wenige, die die Möglichkeiten zur Mobilisierung im Netz nutzen und damit auch die Richtung bestimmen.
<b>Community der Gleichgesinnten</b>	In erster Linie geht es bei der Mediennutzung um die Selbstdarstellung, das Erstellen eines Profils, das möglichst vorteilhafte Eigenschaften des Users/der Userin vermittelt. In Bezug auf Beziehungen ist das Aufbauen eines Netzwerks, einer Community, ein klares Ziel. Möglichst viele Freunde bzw. eine Community der Gleichgesinnten zu haben, ist wichtig. Der Aufbau von Netzwerken ist aber auch sonst in der heutigen Gesellschaft eine ganz wichtige Handlungsfähigkeit.
<b>Social-Web-Angebote</b>	Bei den jüngeren NutzerInnen wird vor allem Netlog gewählt, während die Älteren auf Facebook umsteigen. Andere Social-Web-Angebote wie YouTube als Video-Plattform und MySpace werden ebenfalls sehr stark genutzt. Wikipedia und Google als Nachschlagewerk sind die Favoriten für Recherchen – obwohl das eine als von den UserInnen zu ergänzendes Nachschlagewerk und das andere als Suchmaschine definiert wird.
<b>Wenig Risikobewusstsein</b>	Die → <i>digital natives</i> sind zwar technisch zum Großteil sehr versiert, bestimmte mit dem Internet verbundene Gefahren sind den → <i>digital immigrants</i> , also den älteren, viel stärker bewusst. Hier sollte ein viel besserer Austausch stattfinden. Eine Gefahr, die bei der Beteiligung über soziale Netzwerke auftreten kann, ist die Verletzung des Datenschutzes. Natürlich muss Jugendlichen klargemacht werden, dass es in ihrer persönlichen Verantwortung liegt, der Öffentlichkeit Daten zur Verfügung zu stellen. Sollten aber der Datenschutz verletzt und ohne Erlaubnis Daten und auch Fotos veröffentlicht werden, so ist das eine Verletzung der Grund- und Menschenrechte und kann geahndet werden.
<b>Grundrechte und Neue Medien</b>	Die Europäische Grundrechte-Charta, die seit 2009 für die gesamte EU verbindlich ist, erklärt in Artikel acht das Recht auf den Schutz personenbezogener Daten. In Österreich wurde mit §1 Datenschutzgesetz 2000 der grundlegende menschenrechtliche Anspruch auf Datenschutz im Verfassungsrang verankert. <sup>5</sup> Die bestehenden Menschen- und Grundrechte müssen sicherlich in Zukunft noch um weitere gesetzliche Bestimmungen die digitalen Medien betreffend erweitert werden.

#### **RISIKOBEWUSSTSEIN ALS WESENTLICHER BESTANDTEIL VON MEDIENKOMPETENZ**

Medienkompetenz ist Grundvoraussetzung für die Verwendung des Internets als Partizipationsinstrument. Neben den im Kasten „Internetkompetenzen“ (siehe S. 22 idB) dargestellten Kompetenzen, über die jede/r beim Umgang mit dem Internet verfügen sollte, ist es wichtig, im schulischen Alltag vor allem auch Risikobewusstsein zu vermitteln:

- ▶ Kinder und Jugendliche müssen über mögliche Gefahren, die sie im Internet vorfinden können, informiert sein (Pornographie, Cyber-Mobbing, sexuelle Belästigung, Missbrauch der eigenen Daten, Verhetzung etc.).
- ▶ Kindern und Jugendlichen sollte klar werden, dass soziale Netzwerke wie Facebook oder Netlog zu sorglosem Umgang mit den eigenen Daten verführen. Es müsste also den Schülerinnen und Schülern mehr Wissen über Sicherheitsmaßnahmen im Internet vermittelt werden. Hilfreich ist hier die Website von „safer internet“, diese Organisation bietet auch zahlreiche Seminare und Workshops zum Thema Datenschutz an ([www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)).
- ▶ Bewusstmachen der Suchtgefahr, vor allem im Social Web und bei Online-Spielen. Üben von Zeitmanagement und Aufzeigen der Gefahr, Schule, Freunde und Familie zu vernachlässigen.

Irene Ecker

## MEDIENKOMPETENZ VON LEHRER/INNEN BZW. SCHÜLER/INNEN

Zum Thema Medienkompetenz von LehrerInnen gibt es sehr wenige Untersuchungen. In den Beiträgen zur Medienpädagogik 2/2009 wurde ein mit der *grounded theory*-Methode<sup>1</sup> erstelltes Forschungsprojekt dargestellt, das die Internetnutzung von SchülerInnen und LehrerInnen in Österreich untersucht.

### Recherche/Informationssuche

Die Ergebnisse der Studie zeigen, dass die beliebten Informationsquellen der SchülerInnen Wikipedia und Google von LehrerInnen abgelehnt werden – und dies, obwohl beide Gruppen wissen, dass auch LehrerInnen diese Seiten vorrangig zu ihrer Information verwenden. Daher wirkt die vehemente Abwehr von z.B. Wikipedia nicht authentisch auf SchülerInnen.

### Wunsch nach Feedback

Die Jugendlichen würden sich mehr Feedback auf mit Internetrecherche bewältigte Aufgaben wünschen, um die Qualität der Information rückgemeldet zu bekommen. Da dies nicht geschieht, werden sie auch oberflächlich, was das Zitieren betrifft. Außerdem sind Aufgaben mit Rechercheaufträgen für die Benotung nicht sehr relevant. In erster Linie zählt immer noch die Schularbeit.

### Internet im schulischen Alltag

Die Integration des Internets in den schulischen Alltag findet nur sehr zaghaft statt.<sup>2</sup> Das Internet wird – wenn überhaupt – hauptsächlich als Begleitmedium zu einem Frontalvortrag verwendet. Erschwerend für die Verwendung digitaler Medien in der Schule ist die technische Ausstattung. EDV-Säle sind häufig besetzt, das Hochfahren der Computer und das Abschalten dauert bei einer Klasse sehr lange, 20 Minuten an Unterrichtszeit sind schnell verloren. Schlechte Erfahrungen von Lehrkräften mit dem Internet führen auch zu Internetangst, vor allem auf den drei Gebieten Technik, Aufmerksamkeit der SchülerInnen und Wissensvermittlung. *E-learning*-Plattformen werden an den Schulen zur Verfügung gestellt, doch ihre Anwendung beschränkt sich oft auf das Herunterladen von Textfluten, was von den befragten SchülerInnen nicht als hilfreich empfunden wird.

### Internetkompetenz der SchülerInnen

Im Gegensatz zur vermuteten Internetkompetenz von SchülerInnen weist das Informations-Suchverhalten Jugendlicher erhebliche Defizite auf. Ein Großteil zieht nur wenige Suchmaschinen/Quellen heran und hat Probleme, konkrete Suchbegriffe zu formulieren. Vielen fällt es schwer, offizielle Informationen von informellen Inhalten zu unterscheiden. Damit einher gehen mangelnde Fähigkeiten, Neue Soziale Medien für partizipative Zwecke zu nutzen. Das Aufwachsen mit dem Internet zieht also nicht automatisch die Herausbildung umfassender Kompetenzen und Fähigkeiten nach sich.<sup>3</sup>

### Internetkompetenz der LehrerInnen

Methodisch-didaktische Internetkompetenz fehlt vielen LehrerInnen und so dominiert die Angst vor Autoritätsverlust und davor, von den Jugendlichen belächelt zu werden, denen größere Kompetenzen zugeschrieben werden als den LehrerInnen.<sup>4</sup> Da das Internet fixer Bestandteil der Lebenswelten von Jugendlichen ist, wird den → *digital natives* von Erwachsenen fälschlicherweise ein genereller Expertenstatus attestiert, dem ihre tatsächlich eher punktuellen Fähigkeiten gar nicht gerecht werden.<sup>5</sup> Die Lehrenden sollten sensibilisiert werden für die Veränderung der LehrerInnenrolle zum Moderator/ zur Moderatorin, der/die „Schülerinnen und Schüler bei internetbasierten Lernprozessen begleitet und solche anleiten kann“<sup>6</sup>.

1 Maireder, Axel/Nagl, Manuel: Internet in der Schule, Schule im Internet. Schulische Kommunikationskultur in der Informationsgesellschaft, in: medienimpulse. Beiträge zur Medienpädagogik, (2/2009), abrufbar unter: <http://www.medienimpulse.at/articles/view/138> (letzter Zugriff 23.7.2012). Bei der *grounded theory* geht es nicht um das Verifizieren oder Falsifizieren von angenommenen Hypothesen, sondern es werden Thesen aufgrund der Rekonstruktion von Bedeutung durch Beobachten entwickelt. Aus diesen werden Schlüsselkategorien verdichtet, welche wieder zur Formulierung von Thesen und Konzepten führen.

2 Ebd.

3 Parycek, Peter/Maier-Rabler, Ursula/Diendorfer, Gertraud (Hrsg.): Internetkompetenz von SchülerInnen. Aktivitätstypen, Themeninteressen und Rechercheverhalten in der 8. Schulstufe in Österreich, Forschungsbericht. Wien–Salzburg–Krems 2010, S. 235ff

4 Ebd., siehe dazu die von Maireder/Nagl genannten Studien zur Medienkompetenz von *digital natives*

5 Parycek/Maier-Rabler/Diendorfer, Internetkompetenz S. 235.

6 Maireder/Nagl, Internet in der Schule

Irene Ecker

## UNTERRICHTSBEISPIELE

---

### UNTERRICHTSBEISPIEL 1 „Erst denken – dann klicken!“

- Ziel**  
Die SchülerInnen sollen problematischen Internetgebrauch erkennen.
- Urteilskompetenz**
- Materialien**  
Arbeitsblätter mit Fallbeispielen (M<sub>1</sub> und M<sub>2</sub> idB sowie M<sub>3</sub>–M<sub>4</sub> in der Onlineversion)
- Ablauf**
- Gruppenarbeit**
1. Die Klasse wird mittels Durchzählen nach dem Zufallsprinzip in vier Dreier- oder Vierergruppen eingeteilt.
  2. Jede Gruppe erhält ein Fallbeispiel. Die Gruppe soll einschätzen, ob der beschriebene Internetgebrauch problematisch ist, und ihre Meinung entsprechend begründen.
- Nachbereitung**
3. Danach erfolgt eine gemeinsame Reflexion entlang folgender Fragen:
    - ▶ Findet ihr die beschriebenen Beispiele realistisch?
    - ▶ Kennt ihr solche Beispiele aus dem eigenen Bekanntenkreis?
    - ▶ Wie kann man das Internetverhalten verbessern?

### UNTERRICHTSBEISPIEL 2 „Zukunft Facebookratie?“

- Ziel**  
SchülerInnen erkennen die Partizipationsmöglichkeiten im politischen Bereich durch Web 2.0 und reflektieren die Bedeutung dieser Netzwerke für die Demokratie. Sie entwickeln Szenarien für die Zukunft.
- Handlungskompetenz**
- Methode**  
Zukunftswerkstatt<sup>6</sup> („So sehr Zukunft auch beunruhigen mag, das Ziel politischer Bildung ist der verantwortbare Umgang mit den Ängsten durch aufgeklärtes Handeln.“<sup>7</sup>)
- Ablauf**
- Vorbereitung**
1. Brainstorming zum Thema → *e-democracy*. Die SchülerInnen erklären, was sie darunter verstehen, und diskutieren anschließend über unterschiedliche Vorstellungen.
- Kritikphase**
2. Die Gruppe sitzt in einem Sesselkreis. Jede/r schreibt auf einen großen Zettel den Hauptkritikpunkt, den er/sie in der Zukunft für → *e-democracy* sieht.
    - ▶ Fragestellung: Was bereitet dir Sorgen für die Zukunft der Demokratie?  
(Eventuell sind als Impulstexte „Die schöne neue Info-Welt der Digital Natives“<sup>8</sup> und „Auf den Punkt gebracht“<sup>9</sup> möglich.)
  3. Die Zettel werden geclustert, die Hauptsorgen werden identifiziert und gemeinsam besprochen.
- Fantasiephase**
4. Die SchülerInnen werden jeweils zu dritt oder viert in Gruppen eingeteilt und sollen
    - ▶ *Zukunftsszenen, also kleine Rollenspiele, entwickeln*, die eine positive Utopie darstellen und das Rollenspiel einüben: „Die Demokratie der Zukunft schafft wirkliche Partizipation“.

Es ist keine Kritik an den Ideen der Zukunft erlaubt, allgemein soll eine positive Stimmung entstehen, in der aus den Zwängen der Gegenwart zu einer positiven Zukunft geführt wird.

(Eventuell als Impulstexte möglich:

„Die Zeit“-Artikel: „Soziale Netzwerke – Facebookkratie“<sup>10</sup>

„Die Zeit“-Artikel: „E-Demokratie – mitreden, nicht nur die Stimme abgeben“<sup>11</sup>)

**Verwirklichungsphase**

- ▶ *Entwickeln von kleinen Schritten in die Zukunft*  
Wie können die schönen Fantasien einer Miteinbeziehung aller in politische Entscheidungsprozesse konkret mit den Neuen Medien begonnen werden? Die ersten Schritte können auch auf die Schule bezogen werden (z.B. Mitbestimmung bei Exkursionen oder Projekten via Moodle<sup>12</sup>). Die Ideen werden aufgeschrieben. Die Zukunftsszenen werden aufgeführt und anschließend die Vorschläge der einzelnen Gruppen vorgestellt. Die Ideen aller Gruppen werden geclustert und auf ein Plakat geschrieben.

**Reflexion**

5. Danach erfolgt eine gemeinsame Reflexion entlang folgender Fragen:
  - ▶ Was hat die Zukunftswerkstatt gebracht?
  - ▶ Welche Gefahren wurden bewusst?
  - ▶ Wo liegen die großen Möglichkeiten?
  - ▶ Was muss die Schule an vorbereitender Unterstützung bieten, damit Jugendliche für die E-Demokratie gerüstet sind?



**ONLINEVERSION**

In der Onlineversion der *Informationen zur Politischen Bildung* auf [www.politischebildung.com](http://www.politischebildung.com) finden Sie folgende Materialien zum Unterrichtsbeispiel 1:

- ▶ M<sub>3</sub> Fallbeispiel „Andrea, 14 Jahre“
- ▶ M<sub>4</sub> Fallbeispiel „Matthias, 14 Jahre“

1 Lehrplan der AHS-Unterstufe, abrufbar unter <http://www.bmukk.gv.at/medienpool/11668/11668.pdf> (letzter Zugriff 19.7.2012)

2 Lehrplan „Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung“ für die AHS-Unterstufe, abrufbar unter <http://www.bmukk.gv.at/medienpool/786/ahs11.pdf> (letzter Zugriff 19.7.2012)

3 Zum Beispiel: Hans-Bredow-Institut (Hrsg.): Risiken & Sicherheit im Internet. Befunde einer empirischen Untersuchung zur Onlinenutzung von Kindern und Jugendlichen. Januar 2011, Download der pdf-Datei unter <http://www.eukidsonline.de> möglich; Großegger, Beate: Dossier 2011: Jugend in der Mediengesellschaft. Wien 2011, Download unter [http://www.jugendkultur.at/downloads\\_KURZ.html](http://www.jugendkultur.at/downloads_KURZ.html) möglich.

4 Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web-2.0-Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Hamburg–Salzburg 2009, S. 3

5 Leben und lernen in der digitalen Welt, in: Polis Nr. 8. 2011, S. 11

6 Entwickelt nach Reinhardt, Sibylle: Politikdidaktik, Praxishand-

buch für Sekundarstufe I und II. Berlin 2010, S. 140–141

7 Ebd., S. 135

8 Kucharz, Jannis in Huber, Melanie: Kommunikation im Web 2.0. Twitter, Facebook und Co (2. überarbeitete Auflage). Konstanz 2010, S. 187 f., zitiert nach Großegger, Mediengesellschaft, S. 17–18, abrufbar unter [http://www.jugendkultur.at/Jugend\\_in\\_der\\_Mediengesellschaft.pdf](http://www.jugendkultur.at/Jugend_in_der_Mediengesellschaft.pdf) (letzter Zugriff 23.7.2012)

9 Ebd., S. 18–19

10 <http://www.zeit.de/2011/11/Soziale-Netzwerke-Demokratie> (letzter Zugriff 19.7.2012)

11 <http://www.zeit.de/digital/internet/2011-05/internet-proteste-demokratie> (letzter Zugriff 19.7.2012)

12 Moodle ist eine Lernplattform, die von allen österreichischen Schulen und Bildungsinstitutionen eingesetzt werden kann, ohne selbst einen Moodle-Server betreiben zu müssen. Nähere Infos unter: <http://www.edumoodle.at/moodle/> (letzter Zugriff 23.7.2012)

**MATERIALIEN UND KOPIERFÄHIGE VORLAGEN**

**M<sub>1</sub> Iris, 13 Jahre**

Iris wird in ihrer Klasse wenig beachtet. Sie hat Schulkolleginnen, die sich viel mehr in Szene setzen können. Sie tragen Markenkleidung und sind sehr beliebt. Iris kann sich teure Kleidung nicht leisten, sie bekommt nur sehr wenig Taschengeld. Außerdem haben die anderen Schülerinnen auch viel bessere Noten und sind bei den Jungs in der Klasse beliebt. Iris steht in der Klasse eher am Rand. Speziell auf ein Mädchen, Nina, ist Iris sehr neidisch. Sie beginnt sie im Internet zu mobben, schreibt schlimme Mails an sie.

Man kommt ihr bald auf die Schliche und sie wird von ihrem Klassenvorstand verwarnt. Da fast alle SchülerInnen dieser Klasse auch ein Facebook-Account haben, legt sie sich auf Facebook eine gefakte Identität zu, einen Decknamen, unter dem sie nicht erkannt wird. In dieser virtuellen Rolle, die sie mit viel Fantasie ganz genau ausgestaltet, erfindet sie böse Vorwürfe gegenüber Nina und stellt wüste Beschuldigungen ins Netz. Sie fühlt sich tatsächlich als eine andere, hat eine fiktive Rolle übernommen. In der Schule verhält sie sich jetzt ganz anders, ist hilfsbereit und verständnisvoll. Es fällt ihr schwer, aus der virtuellen Rolle auszusteigen, auch als sie schließlich, auf Betreiben von Ninas Eltern, die das fortwährende Mobben ihrer Tochter im Web schließlich mitbekommen haben, enttarnt wird.

**Beantworte folgende Fragen zum Text:**

1. Wie wichtig ist Iris das Internet?

---

---

---

2. Wie reagieren die LehrerInnen?

---

---

---

3. Wie fühlt sich Iris, wenn sie vor dem Computer sitzt?

---

---

---

4. Ist der Computergebrauch von Iris bedenklich? Begründe deine Antwort.

---

---

---

**M<sub>2</sub> Christian, 16 Jahre<sup>1</sup>**

In der virtuellen Welt fühlt Christian sich richtig groß. Dort heißt er auch nicht mehr Christian, sondern „Ace“. Ace ist ein mächtiger Krieger. Er ist mutig und stark. Die anderen Spieler haben Respekt vor ihm. Im wirklichen Leben ist Christian eher ein unauffälliger Typ. Ziemlich schüchtern sogar, um genau zu sein. In seiner Klasse fühlt er sich auch nicht richtig wohl. Ist aber auch egal, denn mit den anderen Jungen kann er sowieso nicht viel anfangen. Von Computern haben die nämlich keine Ahnung. Deshalb weiß er gar nicht, worüber er mit ihnen reden soll. Der Einzige, mit dem er sich immer ganz gut verstanden hat, ist Max. Aber der kommt auch nicht mehr vorbei, seitdem Christian ihn so oft abgewimmelt hat – immer dann, wenn er wieder einmal eine Aufgabe in der virtuellen Welt bestehen musste.

In der Schule war Christian auch schon einmal besser. Es fällt ihm ziemlich schwer, sich zu konzentrieren. Während des Unterrichts denkt er die meiste Zeit darüber nach, wie er seine Spielstrategien am PC verbessern könnte. Wenn er längere Zeit nicht online war, wird er richtig unruhig und gereizt.

Zu Hause angekommen, setzt er sich deshalb sofort an den PC. Sein Mittagessen nimmt er mit. Manchmal vergisst er es auch ganz. Seine Gilde erwartet ihn dann schon. Viel länger darf er die auch nicht hängen lassen, sonst machen sie ohne ihn weiter. Und ohne Gruppe ist man in der virtuellen Welt ziemlich aufgeschmissen. Es ist überhaupt ein tolles Gefühl, Teil einer Gemeinschaft zu sein. Im wirklichen Leben würde Christian sich nie trauen, so offen mit anderen umzugehen. Ist er erst einmal online, fallen alle Sorgen und Probleme von ihm ab. Jetzt ist er Ace, der Große. Insgeheim wünscht sich Christian, er könnte immer in der virtuellen Welt bleiben. Manchmal spielt er die ganze Nacht durch.

1 Übernommen von „Sign-Unterrichtsmaterial“: Klickst du noch ganz richtig?, siehe [www.sign-projekt](http://www.sign-projekt)

**Beantworte folgende Fragen zum Text:**

1. Wie wichtig ist Christian der Computer?

---

---

2. Wie fühlt sich Christian, wenn er vor dem Computer sitzt?

---

---

3. Wie fühlt sich Christian, wenn er nicht vor dem Computer sitzt?

---

---

---

4. Ist der Computergebrauch von Christian bedenklich? Begründe deine Antwort.

---

---

---