

Inhalte Netzgänger 3.0 Tutorien

Virtuelle Spielewelten



In diesem Tutorium geht es um Computer-, Handy-, Online- und Konsolenspiele. Die jüngeren Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre Spielgewohnheiten und überlegen sich, warum Spielen so viel Spaß macht, aber auch welche Alternativen es zu den virtuellen Spielen gibt. Außerdem lernen sie, riskantes (Spiel-)Verhalten zu erkennen und erwerben Strategien, wie sie damit umgehen können.

Soziale Netzwerke



Im Tutorium „Soziale Netzwerke“ liegt der Schwerpunkt auf Chancen und Risiken sozialer Netzwerke (z.B. Facebook, WhatsApp, Instagram, etc.). Die Schülerinnen und Schüler der unteren Klassen sollen lernen, wie Kommunikation in der heutigen Zeit funktioniert, auf was man dabei achten sollte und welche Regeln notwendig sind. Hierbei liegt der Schwerpunkt vor allem auf dem Smartphone, da viele Schüler dieses nutzen.

Cybermobbing



Unter Mobbing versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer über einen längeren Zeitraum. Das kann natürlich auch im Internet vorkommen und heißt dann Cybermobbing. In diesem Tutorium liegt der Schwerpunkt darauf, zu verstehen was Cybermobbing ist, wer alles daran beteiligt ist und was man tun kann, wenn man davon betroffen ist.

Smart im Netz



Im Tutorium „Smart im Netz“ geht es um verschiedene Themen rund um Internet und Smartphone. Die Schülerinnen und Schüler lernen, seriöse von unseriösen Online-Angeboten zu unterscheiden und beschäftigen sich mit dem Thema Datenschutz. In diesem Tutorium kann man am besten aktuell wichtige Themen ansprechen.