

Infolinos Reise durch das Internet

INHALT

- 2** Einleitung
- 3** Suchmaschinen für Kinder
- 4** Computerbedienung & Informatik
- 5** Naturwissenschaften & Technik
- 6** Fremdsprachen
- 7** Mathematik & Logik
- 8** Kreative Spiele
- 9** Kinderrechte/
Kinderpolitik
- 10** Sicherheit
- 11** Online-Zeitschriften & Internetradio
- 12** Medizin & Umwelt
- 13** Surfen wie die Profis
- 14** Online-Begriffe erklärt
- 16** Das Deutsche
Kinderhilfswerk



Chancen und Risiken für Kinder im Internet



Die Kids scheinen das Netz zu stürmen, wie die Angaben der jährlich durchgeführten KIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest zeigen. In den vergangenen Jahren hat sich die Zahl der im Internet surfenden Kinder von 13% (1999) auf 68% (2005) mehr als verfünffacht. Parallel dazu ist das Angebot von Webseiten für Kinder beständig gewachsen und Bezeichnungen wie „Generation @“ oder „Net-Generation“ versuchen, die Anfang des 21. Jahrhunderts aufwachsenden jungen Menschen zu betiteln. Auch wenn die Anzahl der 6- bis 13-Jährigen mit regelmäßiger Internetnutzung im Vergleich zu den gleichaltrigen „Fernsehkonsumenten“ noch immer gering ist, gewinnt das Thema „Kinder und Internet“ zunehmend an öffentlichem, wissenschaftlichem und – nicht zuletzt –



wirtschaftlichem Interesse. Wichtig bei Untersuchungen zu Nutzungsverhalten, Neigungen und Präferenzen von Kindern im Netz ist vor allem ein zielgruppenbezogener Ansatz. Denn Kinder nutzen die Medien bereits eigenständig – nach ihren jeweiligen Interessen und Bedürfnissen. Auch mit Hilfe der Medien bauen sie sich ihre eigene Lebenswelt auf. Kindheit als eigenständige Lebensphase anzusehen, bedeutet gerade auch bei Internetangeboten den kindlichen Bedürfnissen, Erfahrungen und Fähigkeiten gerecht zu werden. Da bei Kindern die kritische Urteilsfähigkeit und das Vermögen zur Orientierung für ein Leben in der Informationsgesellschaft noch nicht voll ausgeprägt sind, müssen sie beim Umgang mit dem Netz unterstützt, beraten, begleitet und geschützt werden. In dem vorliegenden KON TEXIS-Arbeitsheft „Infolinos Reise durch das Internet“ geben wir Kindern – aber

auch interessierten Erwachsenen – umfangreiche Tipps und Infos für eine kompetente, kreative und vor allem sichere Internetnutzung. Speziell für die junge Zielgruppe erstellte Internetseiten von hohem pädagogischen Wert werden vorgestellt und Internetbegriffe von A bis Z allgemeinverständlich erklärt. Indem wir gewissermaßen „die Spreu vom Weizen trennen“, wollen wir erreichen, dass das Surfen im „World Wide Web“ zu einem nachhaltigen Positiv-Erlebnis für die Heranwachsenden wird. Das ist leider nicht selbstverständlich, weil mit dem uneingeschränkten Zugang zum Internet gerade für Kinder und Jugendliche eine Reihe von Gefahren verbunden ist. Sie können z. B. auf pornografische, rassistische oder gewaltverherrlichende Inhalte stoßen. Verbindliche pädagogische Zielsetzung muss es deswegen sein, Kindern schon frühzeitig einen kompetenten Umgang mit dem Internet zu ermöglichen. Hierfür reicht es nicht aus, ihnen lediglich kindgerechte Webseiten sowie die technische Handhabung des Internets zu zeigen. Bezüglich der Inhalte des Internets wird vom Nutzer vor allem eine kritische Analyse der vermittelten Informationen gefordert. Quellenangaben, Rechte, Aktualität, Stellenwert, fachliche bzw. logische Plausibilität der Inhalte sind zu überprüfen. Zudem wird ein umfangreiches Verständnis von Struktur und Funktionsformen des Internets gefordert, das heißt Wissen über dessen Entstehung, Funktionsweise und Nutzungsmöglichkeiten. Wegen der vernetzten Struktur der Inhalte des Internets muss der Nutzer kognitiv in die Lage versetzt werden, sich in diesem Netz von Informationen auch wirklich zurechtzufinden. Da dies – nicht nur bei Kindern – bei weitem nicht immer der Fall ist, wird nicht zu Un-



recht von einem „overload“ an Informationen und einem „lost in hyperspace“ gesprochen. Die Fähigkeit zu einer effizienten Informationssuche und –auswahl muss deshalb erworben werden. Hier sind vor allem Kinder auf die Unterstützung durch Eltern, Lehrerinnen und Lehrer, Erzieherinnen und Erzieher angewiesen. Neben medienkompetenter Nutzung ist es gleichzeitig von Bedeutung, Kindern eine chancengleiche Nutzung des Internets zu ermöglichen. Denn auch wenn die Zahl der jungen Internetnutzer kontinuierlich steigt, gibt dieser Fakt noch keine Auskunft darüber, wie die Kinder und Jugendlichen dieses Medium nutzen bzw. in welchem Maße sie kompetent mit diesem umgehen können oder auch nicht. Hinsichtlich der Nutzungsweisen und Aneignungsstrukturen bestehen erhebliche Differenzen, die auf sozialen Unterschieden in Herkunft, Bildung und Ressourcenverfügbarkeit beruhen. Der gleichberechtigte Zugang zum Internet für alle Kinder und Jugendlichen ist deshalb eine Forderung, für deren Durchsetzung es sich zu engagieren lohnt. Tragen auch Sie in ihrem Verantwortungsbereich dazu bei – dank Informatik ist das kein aussichtsloses Unterfangen.

Sandra Ostermann,
Medienreferentin beim Deutschen
Kinderhilfswerk
Berlin im November 2006



SUCHMASCHINEN FÜR KINDER

www.blinde-kuh.de

Die **Blinde Kuh** ist eine der bekanntesten Suchmaschinen für Kinder, die es schon seit 1997 gibt. Hier kannst du entweder frei nach Stichworten oder in den vorgegebenen Bereichen wie Spielen, Malen, Lernen usw. suchen. Gefunden werden alle Einträge, in denen das Stichwort vorkommt. Alle Links werden von den Machern der Website speziell für Kinder aufbereitet, regelmäßig gepflegt und kurz vorgestellt. Die Trefferseiten bestehen zum Teil auch aus Tipps von Kindern.

Außerdem gibt es noch zahlreiche nach Themen sortierte Linktipps. Die **Blinde Kuh** ist aber noch mehr als eine Suchmaschine. Du bekommst aktuelle Nachrichten, kannst mit einem Online-Taschenrechner kinderleicht deine Matheaufgaben lösen, fast jeden Tag im Jahr ein anderes Kochrezept ausprobieren, Bastelanleitungen folgen und natürlich auch spielen. Besonders toll an der **Blinde Kuh** ist, dass nicht nur nach Worten gesucht werden kann, sondern vor allem jüngere Kinder, die noch nicht so gut lesen können, sich durch die Welt des Internets „beamen“ können. Einfach ein Thema aussuchen – und die Reise auf eine passende Website beginnt. Nachrichtenseiten für die Kleinen sind ebenso erreichbar wie Angebote von Schulen, Behörden oder Filmproduzenten. Allen, die erst einmal Orientierung im World Wide Web suchen, steht die **Blinde Kuh** hilfreich zur Seite.

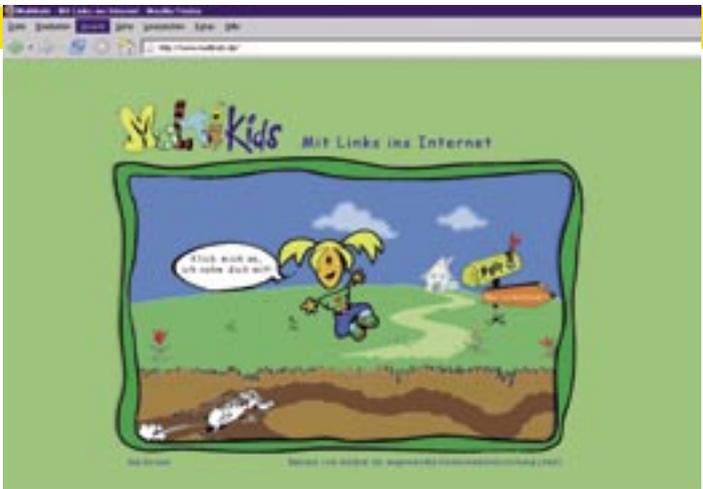


Die bekannteste und älteste Suchmaschine für Kinder!



www.multikids.de

Das Angebot von **Multikids** ist zwar nicht ganz so umfangreich wie bei der **Blinde Kuh**, aber dafür erhältst du gut sortierte Linktipps zu unterschiedlichen Kategorien. Du kannst nach Webseiten aus den Bereichen Bücher und Zeitschriften, Museen und Kunst, Kinderlieder, Radio und Geschichten, Computer und Internet, Fernsehen und Film sowie Spiele suchen. Zu jedem Angebot gibt es ein passendes Bild und eine kurze Erklärung warum es auf der Webseite geht.



www.helles-koepfchen.de



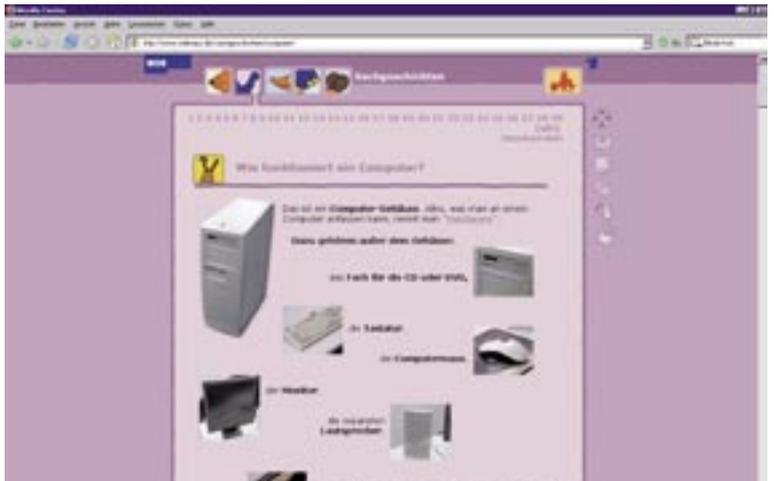
Auch beim **Hellen Köpfchen** können Kinder und Jugendliche nach bestimmten Suchbegriffen suchen und erfahren in der Trefferliste sofort, auf welchen Kinderwebseiten Informationen zum Thema gefunden wurden. Neben aktuellen Nachrichten, Spielen, Tipps für die Freizeit oder Artikeln zu Themen wie Schule, Kunst, Technik gibt es beim **Hellen Köpfchen** die Möglichkeit, selber Reporter zu werden. Mitmachen kann jeder und über alles schreiben, was interessiert. So findest du auf der Website bereits viele Texte von Kindern aus ganz Deutschland, die auch noch bewertet werden können.

COMPUTERBEDIENUNG & INFORMATIK

www.die-maus.de/sachgeschichten/computer

Besonders zu empfehlen für alle, die wissen wollen wie ein Computer funktioniert!

Glücklicherweise musst du dich nicht ärgern, wenn du im Fernsehen bei der **Sendung mit der Maus** die Sachgeschichte zur Funktion des Computers verpasst hast. Diese und jede Menge weiterer Sachgeschichten von A-Z kannst du nämlich im Internet nachlesen. Mit vielen Bildern und gut erklärten Texten wird Schritt für Schritt gezeigt, was eigentlich ein Computer ist und wie dieser funktioniert. Wer mag, kann sich auch jede einzelne Seite ausdrucken, um jederzeit nachlesen zu können, wie das noch mal war mit den Bits und Bytes und Nullen und Einsen.



www.internet-seepferdchen.de



Wenn du das **Internet-Seepferdchen** bestanden hast, kannst du nachweisen, dass du die wichtigsten Grundlagen fürs Surfen im Internet beherrschst. Du hast dich also im Internet „freigeschwommen“. Sind alle Aufgaben gelöst, dann weißt du wie man E-Mails schreibt, wie eine Suchmaschine funktioniert und welches die wichtigsten Sicherheitsregeln im Internet sind. Am Ende kann man das Internet-Seepferdchen als Pass und Urkunde downloaden oder bestellen. So wird für alle sichtbar, wie gut du dich bereits im Internet auskennst.

www.kidsville.de/internaut/01interneteinleitung.htm

In der Internautenschule erfährst du alles rund ums Internet!

Willst du etwas mehr über das Internet wissen? Dann schau doch mal in der Internautenschule auf www.kidsville.de vorbei. Hier wird dir nicht nur erklärt, wie das alles angefangen hat mit dem Internet, sondern auch, was du alles im Internet machen kannst, was genau passiert, wenn du im Internet surfst. Du erfährst, dass alles mal im Jahre 1969 mit nur vier Computern begonnen hat, die miteinander verbunden waren, oder dass es jede Adresse im Internet nur ein einziges Mal gibt, damit es zu keinem Durcheinander im weltweiten Netz kommt.



NATURWISSENSCHAFTEN & TECHNIK

www.ei-spiel.de

Bei diesem Spiel im Internet lernst du ganz viel über Informatik, ohne dass es langweilig wird. Am besten fragst du direkt einen deiner Lehrer, ob ihr nicht zusammen als Klasse an diesem Spiel teilnehmen wollt. Man kann in Teams von Jungen und Mädchen bis zur neunten Klasse mitspielen. Gemeinsam werden geheimnisvolle Räume erforscht, in denen es immer wieder das EI gibt. Dabei sammelt man virtuelles Geld, womit zu angekündigten Terminen attraktive Preise ersteigert werden können. Das **EI-SPIEL** startet mit Aufgaben, bei denen die Teams Fragen beantworten müssen. Hier sind falsche Antworten manchmal sogar besser als richtige, weil man mit jeder falschen Antwort etwas Neues über die Welt der Informatik erfährt.



Mach doch mit - zusammen mit deiner Schulklasse!



www.physikfuerkids.de

Im **Physik-Labor für Kids** bist du genau richtig, wenn du dich für Experimente zum Selbermachen interessierst. So kannst du z. B. zum Thema Elektrizität viele spannende Versuche durchführen. Dabei reichen schon Luftballons, um die Wirkungen dieser geheimnisvollen Kraft sichtbar zu machen. Alternativ kannst du – mit Sonnenlicht oder einer Taschenlampe – Experimente wie das „Gebogene Licht“, den „Filzstift-Wettlauf“ oder das „Loch in der Hand“ durchführen. In der Sternwarte findest du viele Informationen über die Erde, die Sonne und die anderen Planeten unseres Sonnensystems. Und falls du dann immer noch Fragen haben solltest, schau doch mal in der Rubrik WieWas nach, ob du da nicht die Antworten findest!



www.kabelsalat.tv

Elektrischer Strom – was ist das eigentlich? Das und vieles mehr erfährst du im **Kabelsalat**.

Wenn du dann als frisch gebackener Stromexperte noch ein paar Fragen zu den Themen Strom aus Wind, Sonne, Wasser und Biomasse beantworten kannst, winkt dir eine schicke Urkunde. Außerdem lernst du im „Energie-ABC“, dass die Atmosphäre die Luftschicht ist, die die Erde wie einen Schutzmantel umgibt, ein Generator mechanische Arbeit in elektrische Energie umwandelt und Biogas beim Faulen pflanzlicher oder tierischer Rückstände (Gülle und Mist) entsteht.



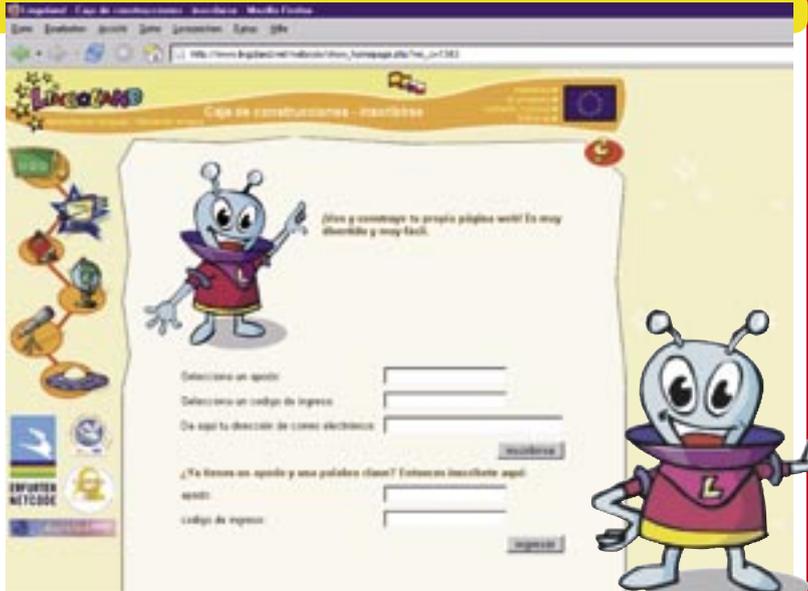
Hier kannst du Stromexperte werden!



FREMSPRACHEN

www.lingoland.net

Im **Lingoland** kannst du spielend eine neue Sprache lernen. Am Anfang gibst du an, welche Sprache du sprichst und welche du gerne lernen möchtest. Zur Auswahl stehen Deutsch, Französisch, Spanisch, Niederländisch und Tschechisch. Zusammen mit Lingo kannst du nun an einem Sprachen-Quiz teilnehmen, eine eigene Homepage bauen oder im Europa-Atlas viele Informationen zu den einzelnen Ländern erfahren. Schau einfach mal nach, was es sonst noch alles im Lingoland gibt!



Super! Hier erfährst du u.a., wie die Schulferien auf Spanisch heißen.



cvc.cervantes.es/aula/mimundo

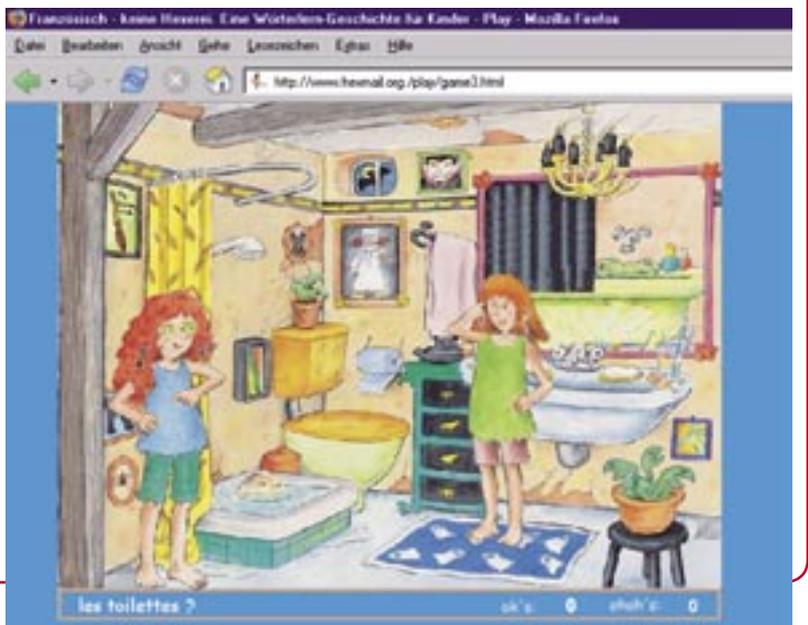


Diese Seite ist vom spanischen Bildungsministerium für Kinder von 7 bis 9 Jahre, die Spanisch lernen wollen, gestaltet.

Es ist ein sehr unterhaltsames Angebot, mit dem Vokabeln lernen bestimmt sehr viel Spaß macht.

www.hexmail.org/play/game3.html

Ein Sprachspiel für Französisch:
Die kleine Hexe Huckla aus Deutschland hat sich – mir nichts dir nichts – in das Badezimmer ihrer französischen Kollegin Sorcélines gezaubert. Und du bist dabei. Sorcélines sagt dir die Gegenstände auf Französisch und du klickst einfach für Huckla auf den richtigen Gegenstand. So macht das Vokabeln lernen endlich einmal Spaß!
Aber pass auf, dass du nicht von einem Krokodil gefressen wirst, denn du bist ja im Hexen-Badezimmer!



www.openwebschool.de

Hier findest du nicht nur Übungen und Spiele zum Fach Mathematik, sondern auch zu weiteren Schulfächern. Alle Inhalte dieser Seite wurden von Schülern für Schüler gemacht und können jederzeit ergänzt werden. Es gibt Lese-Memorys, Lückentexte und Rechenmaschinen. Die Seite kann auch in Englisch aufgerufen werden.

Insgesamt enthält die **Open Web School** zahlreiche Unterrichtseinheiten zum spielerischen Lernen in den Fächern Mathematik, Deutsch, Fremdsprachen sowie zu anderen Schulinhalten. Besonders umfangreich ist das Angebot für Mathematik in der 3. Klasse: Das kleine Einmaleins kannst du hier in 67 verschiedenen Übungen lernen.

<http://matheuropa.lfs-koeln.de>

Was hat Mathe mit Europa zu tun? Ganz einfach, irgendjemand muss ja die ganzen Regeln und Definitionen dieser kniffligen Wissenschaft erfunden haben. Auf einer mathematischen Reise durch Europa stellen auf dieser Webseite Schüler der Liebfrauen-schule in Köln in kleinen Erzählungen bekannte – es sind nur Männer – Mathematiker vor. Die Reise beginnt in Griechenland bei Thales von Milet, der ca. 625 v. Chr. lebte, und endet bei Erno Rubik, der – geboren 1944 in Ungarn – den (nicht nur) bei Kindern beliebten Zauberwürfel erfunden hat. Dazwischen liegen Besuche bei den deutschen Mathematikern Adam Ries, G. W. Leibniz und Carl F. Gauß. In Frankreich gilt der Besuch René Descartes und in England Francis Guthrie.

www.mathespass.de/kinder

Hast du Spaß am Tüfteln? Dann bist du auf dieser Webseite genau richtig. Für Kinder ab 10 Jahren stehen jede Menge Mathe- und Knobelaufgaben bereit. Keine Angst, auch wenn es um Mathematik geht, bleibt der Spaßfaktor nicht auf der Strecke.

Tüfteln, Knobeln und vertrackten Dingen auf die Spur zu kommen, kann ganz schön aufregend und spannend sein. Hier wartet allerlei Kniffliges darauf, von dir geknackt zu werden. Dafür brauchst du allerdings schon etwas Erfahrung im logischen Denken!



Die Seite für Tüftler und Knobler!



KREATIVE SPIELE

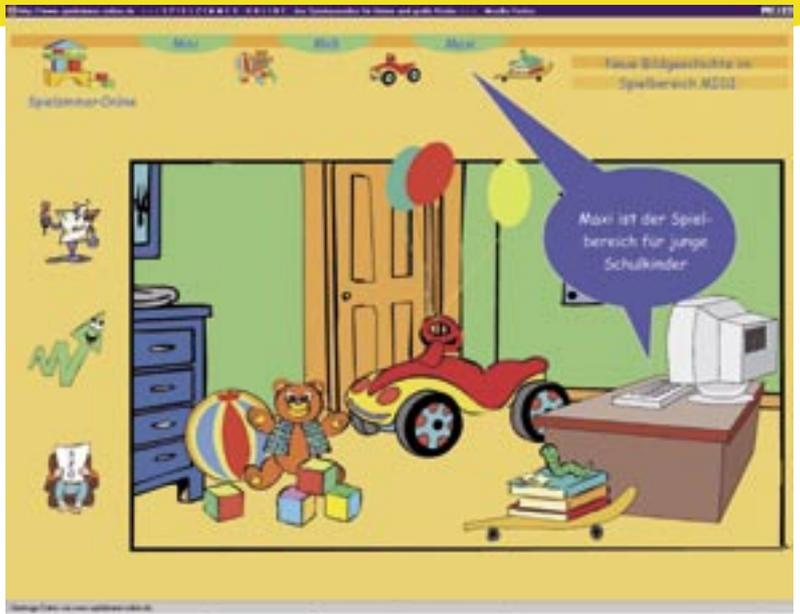
www.eigelb.org



Magst du Tiere? Bestimmt, denn viele Kinder mögen Tiere. Ordnest du beim **Eigelb-Spiel** Tierstimmen zu, kannst du testen, wie gut du dich mit Tieren auskennst. Wie war das noch? Das Pferd grunzt, die Katze bellt und das Schaf muht? Nun ja, finde es selbst heraus. Oder komponiere doch gleich ein eigenes Musikstück, setze die Puzzleteile eines Tierbildes richtig zusammen oder versuche inmitten vieler hüpfender Häschen möglichst viele OSTEREIER zu erwischen. Außerdem kannst du auch in einem Suchbild nach Tieren fahnden.

www.spielzimmer-online.de

Spielzimmer-Online ist für Kinder ab 2 Jahren gemacht. Es gibt Spiele für die Minis (ab 2 Jahren), die Midis (3 bis 4 Jahre) und die Maxis (5 bis 6 Jahre). Vor allem die Maxis können bei verschiedenen Online-Spielen Geschick und Schnelligkeit beweisen, z. B. bei einer „Fotosafari“, beim „Mäusefüttern“ oder „Knochenfangen“, beim „Froschkönig“, der geküsst werden will oder beim „Spiegel-eier-Spiel“. Schnelles Denken ist gefragt bei „Pyramidentetris“ und „Zahlenpuzzle mit Prof. Robert“. Toll ist es, wenn du zusammen mit deinen Eltern versuchst, die Aufgaben zu lösen.



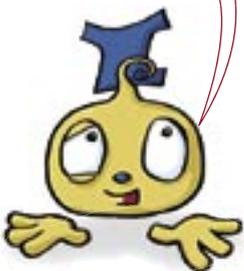
www.primolo.de

Mit **Primolo** kannst du Internetseiten für die Schule selber machen. Vorher musst du allerdings deine Lehrerin oder deinen Lehrer bitten, die Klasse oder Arbeitsgemeinschaft anzumelden. Du überlegst dir mit deiner Klasse, welche Texte oder Bilder ihr für die Internetseite braucht und schon kann es losgehen.

Sogar ein eigenes Forum/Gästebuch und ein kleiner Klassenchat lassen sich einfach hinzufügen. Alle fertigen Internetseiten könnt ihr im Bereich „Schauen“ veröffentlichen. Außerdem werden die Beiträge in der Kindersuchmaschine Blinde Kuh aufgelistet.



Stell diese Seite doch mal deiner Lehrerin vor! Falls sie die noch nicht kennt, kannst du sie sicherlich damit beeindrucken!



KINDERRECHTE / KINDERPOLITIK

www.kindersache.de

Kindersache ist ein Mitmachangebot vom Deutschen Kinderhilfswerk. Hier kannst du dich über deine Rechte informieren, Tipps bekommen, wo und wie du mitmischen kannst, wenn es um Dinge geht, die dich betreffen (fahren z. B. die Autos in deiner Straße zu schnell oder nervt es dich, dass in deiner Umgebung ständig geraucht wird?), mit anderen Kindern chatten, mailen und spielen, dich informieren oder an Wettbewerben teilnehmen. Außerdem gibt es viele Mitmachangebote – z. B. als Autor bei der „Rabatz-Zeitung“, als Mitglied der „K-Teams“, als Moderator im Chat oder als Beitragslieferant in den Meinungsforen. **Kindersache** hat natürlich auch einen Spielplatz und vor allem nützliche Informationen zum Thema Kinderrechte.



Hier kannst du wirklich mitmachen und selber Beiträge für die Webseite schreiben! Noch besser, du erfährst hier alles über deine Rechte als Kind!



www.kinder-ministerium.de



Im **Kinderministerium** kommst du ganz schnell in das Büro der Bundesministerin Ursula von der Leyen. Sie verrät dir, wie man überhaupt Ministerin in Deutschland werden kann, was ihre Aufgaben so sind und welche Rechte Kinder haben. Du kannst der Ministerin auch schreiben, wenn du willst. Vielleicht fällt dir ja etwas zum Thema „Kinder in Deutschland“ ein. Wenn du der Bundeskanzlerin Angela Merkel etwas mitzuteilen hast, geht das natürlich auch: auf der Seite „Bundeskanzlerin für Kinder“. Guck doch mal bei der Blinden Kuh, ob du da die Seite findest!

www.hanisauland.de

HanisauLand ist ein Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung. Wer jetzt trockene Politik vermutet, der liegt falsch. Es gibt hier Film- und Buchtipps, tolle Comics, ein Politiklexikon, Spiele und vieles mehr. Flash und Shockwave (zwei Browsererweiterungen) werden dafür benötigt. Zu klären wäre jetzt nur noch, was **HanisauLand** bedeutet. Guckt doch mal selber nach, was eine Hanisau sein könnte und welche Tiere sich dahinter verbergen.



SICHERHEIT

www.internauten.de

Die **Internauten** Nina, Rio und Ben sind drei pfiffige, besonders ausgebildete Kids, die Verbrechen und Respektlosigkeit im Internet bekämpfen. Welchen Abenteuern sie dabei begegnen, wird dir in verschiedenen Comics erzählt. Bei jedem ihrer Einsätze im Internet kannst du diese Abenteuer gemeinsam mit ihnen erleben und spannende Aufgaben lösen. Nimm doch teil an der Mission Chat, werde zum Chatprofi und teste dein Wissen in einem Chatspiel! Jeden Monat gibt es übrigens ein neues Thema mit Gewinnspiel. Schau vorbei und werde selber zum Internauten!



Die perfekte Seite für dich, um Sicherheitsprofi im Internet zu werden!



www.handysektor.de

Die sichere Nutzung von WLAN, Mobiltelefon, Notebook, Game Konsole, Bluetooth usw. steht hier im Vordergrund. Es gibt aber auch Informationen zu verdeckten Kosten, deinen Rechten als Kunde und gesundheitlichen Risiken, die sich durch das mobile Telefonieren ergeben können. In Bildergeschichten wird dir erklärt, was Bluetooth eigentlich ist und du kannst auch selber Fragen stellen.



Informiere dich hier, um nie wieder Stress mit deinen Eltern wegen hoher Handykosten zu kriegen!



http://www.blinde-kuh.de/fbitips.html#kids



Hier findest du eine deutsche Übersetzung der Kinderseiten des amerikanischen Federal Bureau of Investigation (FBI). Sie informieren zu Fragen des Daten- und Kinderschutzes im Internet. Wenn du gut Englisch kannst, guck mal auf den Originalseiten des FBI unter <http://www.fbi.gov/fbikids.htm>. Das Kinderangebot des FBI ist in die Webseite für Erwachsene integriert. Links führen von dort zu den Angeboten für Kinder, und zwar vom Kindergarten bis zur 5. Klasse, von der 6. bis zur 12. Klasse sowie zu Informationen für Eltern. Du findest interessante Informationen zum Thema Daten-, Kinder- und Jugendschutz sowie zur Arbeit des FBI.

ONLINE-ZEITSCHRIFTEN & INTERNETRADIO

www.sowieso.de

Sowieso ist die (!) Online-Zeitung für junge Leser. Außer einer Menge Nachrichten werden hier deine Fragen beantwortet und du kannst die lustige Geschichte um Herrn Meier weiterschreiben.

Außerdem gibt es ein Lexikon, welches die manchmal sehr komplizierten Begriffe aus den Nachrichten erklärt. Es gibt Aktuelles aus Deutschland und der Welt, sowie viele lustige Meldungen. Natürlich wirst du auch nach deiner Meinung gefragt.



Die Zeitung für Kinder im Internet!



www.tk-logo.de



Leider wirken Kinder- und Jugendmagazine von Krankenkassen oft etwas künstlich und uncool. **TK-Logo** ist anders. **TK-Logo** ist das Jugendmagazin der Techniker-Krankenkasse. Ohne viel Schnickschnack präsentiert **TK-Logo** Nachrichten, Interviews, Tipps und vieles mehr. Die Nachrichten und Reportagen sind gut geschrieben und allesamt interessant. Vieles dreht sich um Umwelt-, Freizeit- und Gesundheitsthemen.



www.lilipuz.de

Den ganzen Tag Fernsehen macht doof, sagen die Erwachsenen. Wie wäre es denn mal mit Radio hören?

Lilipuz ist Radio für Kinder vom WDR. Auf den Seiten findest du eine Menge aktueller Nachrichten, Tipps für Ausflüge, Veranstaltungen und vieles mehr. Alle Infos kann man sich auch über Lautsprecher anhören, ist ja schließlich Radio. Besonders gut ist auch Lesepez mit vielen Tipps zu spannenden Büchern.



Hörst du gerne Radio? Dann guck dir mal diese Seite an!

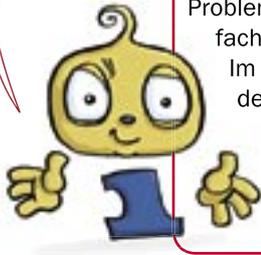


MEDIZIN & UMWELT

www.medizity.de

MediZity ist die Medizinstadt für Kinder im Internet. Hier kannst du dich zum Beispiel in der **MediZity Kinderklinik** darüber informieren, was alles in einer „echten“ Klinik auf dich zukommt. Eine Fotogeschichte erklärt dir einen Tag in einer Kinderklinik. Hast du Fragen zu bestimmten Krankheiten? Kein Problem, dann besuche doch einfach mal die „Kinderpraxis“. Im „Fitness-Studio“ kannst du dein Wissen testen und im „Internetcafé“ Postkarten verschicken oder deine Meinung schreiben.

Keine Angst vorm Krankenhaus!



www.vuz-web.de

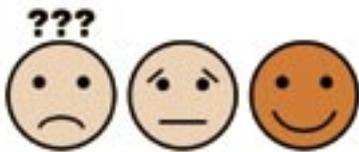
VUZ ist ein virtuelles Umweltbildungszentrum und versorgt dich mit Informationen, Fakten und Wissen rund um Natur, Umwelt und Umweltschutz. Es zeigt dir aber auch, wo und wie du mitmischen und dich für Umweltbelange einsetzen kannst. Du erfährst, was im Umwelt- und Naturschutz so alles passiert. Hinweise zu Umweltgruppen, Veranstaltungen und Wettbewerben sind ebenso zu finden wie interessante Links.



www.kidshotline.de

Kidshotline bietet dir kompetenten Rat und einfühlsame Hilfe in Krisensituationen. Im „Online-Beratungsdienst“ steht dir ein professionelles Team Rede und Antwort.

Falls du Kummer hast, findest du hier auf jeden Fall Hilfe!



Die Beratung findet entweder in öffentlichen Foren oder in Form eines geschützten Einzelgesprächs statt. Hast du Liebeskummer, Ärger in der Schule, Streit mit den Eltern oder mit Freundinnen bzw. Freunden, dann hilft dir **kidshotline** bestimmt weiter.



Surfen wie die Profis

Ein echter Internet-Profi kennt nicht nur die besten Adressen im Netz, sondern weiß auch, wie das Internet entstanden ist. Damit du auch wirklich gewappnet für alle Fälle im Internet unterwegs sein kannst, verraten wir dir auf dieser Seite Tipps und Tricks zum sicheren Umgang mit dem Internet.

Entstanden ist das Internet im Jahre 1969 in den USA und hieß damals noch „Arpanet“. Vier Computer in verschiedenen amerikanischen Städten wurden miteinander verbunden, so dass sie untereinander Informationen austauschen konnten. Bezahlt hat diesen Zusammenschluss das amerikanische Verteidigungsministerium, um militärische Daten zu sichern. Mittlerweile sind Tausende von Computern auf der ganzen Welt über Kabel, meistens durch Glasfaserleitungen, Kupferkabel oder über Satelliten miteinander verbunden. Diese vielen Verbindungen erinnern an ein riesengroßes Spinnennetz. Wenn zwei oder mehr Computer miteinander verbunden sind, spricht man von einem Netz (engl. Net). Die an das Internet angeschlossenen Computer bilden ein weltumspannendes Netzwerk. Im Internet kannst du eine Menge machen wie surfen, mailen oder chatten. Damit dein Computer aber überhaupt etwas tut, braucht er Programme, die ihm Anweisungen geben. So sind es auch Programme, die dir die Seiten im Internet zeigen. Diese heißen Browser (übersetzt: Betrachter). Der Browser ermöglicht dir, die vielen Seiten im Internet zu betrachten. Das Programm fügt also Bilder und Texte zusammen. Der Browser ist allerdings in einer anderen Sprache geschrieben als die, in der du schreibst. Diese Computersprache, die nur eine von mehreren ist, heißt HTML und wird vom Browser so übersetzt, dass wir sie verstehen können. Erfunden wurde HTML, um auf Internetseiten auch Bilder einfügen zu können, da reine Textseiten ziemlich langweilig wären. Wenn du im Internet bist und in der Leiste oben auf deinem Bildschirm auf „Ansicht/Quelltext anzeigen“ klickst, kannst du sehen,

wie eine Internetseite in der HTML-Sprache aussieht. Browser, die du auf vielen Computern findest, sind entweder der Internet Explorer, Netscape oder Mozilla Firefox. Um sich nun endlich im World Wide Web bewegen zu können, brauchst du noch einen Zugang zum Internet. Diesen nennt man Provider (übersetzt: der zur Verfügung Stellende). Über einen Provider (z.B. T-Online oder AOL) wählst du dich (meistens über die Telefonleitung) ins Internet ein und dann kann es endlich losgehen! Du kannst im Internet nicht nur super surfen, sondern auch Daten wie Musik, Bilder oder ganze Program-



me herunterladen (engl. download). Dabei kann es passieren, dass du dir beim Download einen Virus „einfängst“, der dann einen Schaden auf deinem Computer anrichtet. Ein Virus ist ein Programm, welches geschrieben wurde, um andere Computer kaputt zu machen. Da Viren sich verstecken und nicht so schnell zu erkennen sind, solltest du auf deinem Computer unbedingt einen Virens scanner (ein Programm, das Daten auf deinem Rechner auf Viren testet) installieren. Viren hängen sich oft an normale Programme oder E-Mails, weshalb du auch niemals E-Mails mit Anhängen (zu erkennen an einer Büroklammer) von unbekanntem Absendern öffnen solltest! Neben Viren gibt es noch sogenannte Trojaner, ebenfalls Programme, die unentdeckt im Hintergrund funktionieren und Daten von deinem Rechner ausspionieren oder sich

erst als nützliche Programme ausgeben und dann über die „Hintertür“ Schaden anrichten. Sie heißen deshalb Trojaner, weil in der antiken Stadt Troja eine ähnliche List von den Griechen angewendet wurde, um die Stadt zu erobern: Sie bauten ein riesiges Pferd aus Holz, in dem sie sich versteckten. Die Trojaner glaubten an ein Geschenk, zogen das Pferd in die Stadt und in der Nacht überfielen die Griechen die Trojaner.

Ein Wort, das du sicherlich auch schon einmal im Zusammenhang mit E-Mails gehört hast, ist SPAM. Dies sind lästige E-Mails von fremden Leuten, die dir massenhaft irgendwelche tollen Informationen, Produkte oder Liebeleien versprechen. Dahinter verbergen sich jedoch Dinge, die unnötig, teuer oder verboten sind. SPAM ist übrigens der Name einer amerikanischen Dosenfleischmarke, die nicht besonders schmecken soll. Öffne niemals E-Mails von fremden Leuten, da es schnell passieren kann, dass sie Verknüpfungen zu dubiosen Internetseiten oder teuren Einwahlseiten ins Internet enthalten, so genannte Dialer (übersetzt: Wähler). Ein Dialer verbindet deinen Computer über eine Firma so mit dem Internet, dass es bis zu mehr als hundertmal so teuer werden kann wie deine gewohnte Internetverbindung. Auch wenn du nur für wenige Sekunden über einen Dialer im Internet warst, kann die Einwahl schon bis zu 30 Euro kosten. Mittlerweile haben manche Gangster ihre Dialerseiten umgebaut und fordern dich auf, deine Handynummer einzugeben. Danach soll ein Code eingegeben werden. Vorsicht, es kann sein, dass sie dir pro Tag schon 9,95 Euro berechnen!

Und zu guter Letzt, weil wir wissen, wie gerne im Internet auch gepochtet wird: Traue niemandem, den du nicht persönlich kennst und gib niemals private Angaben wie deine Adresse oder Telefonnummer heraus! Schließlich weißt du nicht, mit wem du wirklich chattetest, da du dein Gegenüber nicht sehen kannst und sich hinter dem „Dreamboy“ auch ein alter Mann verbergen kann.

ONLINE-BEGRIFFE ERKLÄRT

Hier sind die wichtigsten Begriffe für dich erklärt!

► Access

Access (englisch) heißt übersetzt soviel wie *Zugriff/Zugang*. Da nicht alle Leute in einem Netz wie dem *Internet* auf alle Computer Zugang haben sollen, ist für dich der Access auf bestimmte (z. B. geheime Seiten) nicht möglich.

► Account

Wenn man in das *Internet* will, muss man bei einer *Internetfirma* (diese heißen *Provider* oder *Online-Dienst*) einen *Account* (englisch für *Konto*) bestellen.

Bei vielen dieser Firmen muss man Geld bezahlen, damit man in das *Internet* kommt. Anschließend erhält man vom *Provider* einen Namen und ein ganz geheimes Kennwort.

Wenn man also bei einem *Provider* einen Namen für das *Internet* und ein Kennwort hat, dann hat man einen *Account*.

► Adresse

Im *Internet* kann man surfen, mailen oder chatten. Die meisten Leute surfen im *Internet*, das heißt, sie blättern die unzähligen Seiten durch. Die *Internetseiten* sind auf unterschiedlichen Computern gespeichert und in *Homepages* zusammengefasst.

Damit man die einzelnen Computer im *Internet* finden kann, haben sie wie ein Haus eine *Adresse*.

Diese *Adresse* (z. B. *www.kindersache.de*) besteht aus drei Teilen, die durch Punkte getrennt sind. Der zweite Teil ist der Name, der immer einzigartig sein muss. Der dritte Teil ist entweder ein Kürzel für das Land (.de für Deutschland) oder es lautet: .com, .org, .edu, .gov u.s.w. Der erste Teil „www.“ – was meistens vor der Adresse steht – ist das Kürzel für das *World Wide Web*.

► Blog, Forum, Gästebuch

Alles fast das Gleiche! Aber auch nur fast ... *Blog* kommt von „*Web-log*“ und ist eine *Webseite*, die regelmäßig neue Einträge enthält. Die neuesten stehen an oberster Stelle, ältere folgen in umgekehrter Reihenfolge.

Ein *Forum* ist ein Treffpunkt, an dem verschiedene Leute zu einem bestimmten Thema diskutieren. Es gibt viele *Foren* zu allen möglichen Themen im *Internet*.

Ein *Gästebuch* ist ein Bereich mit Besucherkommentaren zur *Webseite*. Meist durch Eingabe in ein Formular können die Besucher ihre Kommentare, z. B. Lob und/oder Anmerkungen, eintragen.

► Bookmark

Bookmark heißt übersetzt aus dem Englischen *Lesezeichen*.

Wenn man im *Internet* surft, bedeutet das ja nichts anderes, als dass man sich viele Seiten (und Bilder) anguckt. Damit

man die besten Seiten wiederfindet, kann man sie sich mit einem *Bookmark* markieren. Das machst du, indem du in deinem *Internet-Browser* eine entsprechende Schaltfläche anklickst. Diese heißt „Lesezeichen hinzufügen“ oder „Favoriten hinzufügen“.

► Browser

Einen *Browser* (übersetzt *Betrachter*) nennt man das Programm, mit dem man die vielen Seiten im *Internet* durchblättern, lesen und suchen kann. Dieses Programm fügt z. B. den Text und die Bilder zusammen.

Mittlerweile ist auf fast jedem Computer ein *Browser* installiert. Die bekanntesten *Browsers* sind der „*Internet Explorer*“, der ein Teil von *Windows* ist, der „*Netscape Navigator*“ und „*Mozilla*“. Meist können *Browsers* aber noch viel mehr als nur *Webseiten* anzeigen.

► Chat

Chat ist auch so ein englisches Wort. Das heißt auf Deutsch so viel wie *schwätzen*. Alle Leute, die im *Internet* sind, können miteinander *chatten*. Das ist so ähnlich, wie miteinander reden, nur dass man das, was man sagen will, in den Computertippt. Anstatt zu hören, kann man lesen, was die anderen sagen bzw. schreiben.

► Cookie

Ein *Cookie* (deutsch = *Keks*) ist eine kleine Datei, die von einem *Internet-Anbieter* auf deiner Festplatte gespeichert wird, wenn du dir eine *Internetseite* angesehen hast. In dieser Datei werden zum Beispiel *Besuchszeiten*, die Anzahl der Besuche auf einer *Internetseite* oder das Verhalten eines Benutzers gespeichert. Wenn du diese Seite wieder besuchst, dann wird die gespeicherte Information wieder gelesen. Normalerweise werden *Cookies* nach einem festgelegten Datum von deinem *Browser* automatisch gelöscht.

Da ein *Cookie* auch persönliche Informationen enthalten kann, werden *Cookies* nur an den *Internet-Anbieter* zurückgeschickt, der den *Cookie* ursprünglich auf der Festplatte gespeichert hat, damit kein Fremder sehen kann, was ihn nichts angeht.

► Dialer

Dialer bedeutet ins Deutsche übersetzt soviel wie *Wähler*. *Dialer* sind Einwahlprogramme, die deinen Computer nicht mit dem *Internet*, sondern mit dem Angebot einer Firma verbinden. Die Verbindung ist meist wesentlich teurer als eine normale *Internetverbindung*.

► Download/Upload

Download (*herunterladen*) bezeichnet die Übertragung einer Datei (z. B. eines

Programms, Films, Musikstücks) aus dem *Internet* auf den Computer zu Hause. Wenn man etwas *hochladen* (*upload*) will, dann überträgt man eine Datei von seinem Computer auf einen anderen Rechner im *Internet*.

► DSL

DSL ist die schnellste Möglichkeit, von Zuhause aus ins *Internet* zu gehen. Leider ist *DSL* teurer als eine Modemverbindung und lohnt sich nur, wenn man sehr häufig im *Internet* ist. Die Geschwindigkeit vom *Internet* zum Computer ist fast 12-mal so schnell wie bei *ISDN*.

► E-Mail

Das kann man leicht erklären: Eine *E-Mail* ist ein elektronischer Brief. Mit einer *E-Mail* kann man Texte, Bilder und sogar Programme an andere Personen verschicken.

Eine *E-Mail-Adresse* besteht aus mehreren Teilen. Wir erklären das kurz an der Adresse *info@kindersache.de*.

info ist der Name dessen, der die *E-Mail* bekommt. Hier könnte auch *Dirk* oder *Sandra* stehen. Wichtig ist, dass es den Namen bei der Adresse *kindersache* auch wirklich gibt.

@ (gesprochen: *et*) bedeutet übersetzt *bei*. Daran kann man eine Adresse als *E-Mail-Adresse* erkennen.

kindersache ist die Adresse, wo der Name *info* angemeldet ist. Meistens gibt es mit dem gleichen Wort eine *Internetseite*, z. B. *www.kindersache.de*.

.de siehe unter *Adresse*

Nach dem gleichen Muster setzen sich wirklich alle *E-Mail-Adressen* zusammen.

► Flash

Flash ist ein Datenformat, das von einem *Browser* abgespielt werden kann. Mit *Flash* kann man Filme und Spiele mit Musik erstellen. Dazu muss dein *Browser Flash* verstehen.

► Hacker

Ein *Hacker* ist jemand, der sich Zugang zu Computern verschafft, auf die er eigentlich nicht zugreifen dürfte. Computer sind normalerweise mit *Accounts* gesichert. Das heißt, zu jedem Benutzer gehört auch ein geheimes Passwort. *Hacker* versuchen diese Passwörter zu stehlen, um private Briefe auf den anderen Computern zu lesen oder sie sogar kaputt zu machen.

► Hardware

Hardware bedeutet übersetzt „harte Teile“. Alles, was man bei einem Computer anfassen kann, wird so bezeichnet, z. B. der Monitor, der Computer selbst und alles, was sich darin befindet (CD-ROM, Grafikkarte, Motherboard usw.), Drucker,

Speichermedien wie USB-Sticks oder CDs (aber nicht die Programme auf den CDs, die nennt man Software!) Das Gegenteil von Hardware ist Software.

► Homepage (Webseite, Internetseite)

Eine *Homepage* lässt sich auf zwei verschiedene Arten erklären: Zum einen könnte man eine *Homepage* mit einem Buch vergleichen. Eine *Homepage* besteht z.B. aus vielen Seiten mit Bildern. Diese sind meistens in Kapitel gegliedert, nur dass man diese im *Internet* nicht aufschlagen, sondern anklicken muss.

Anstelle eines Titels hat eine *Homepage* eine Adresse. Diese wird gebraucht, damit man die *Homepage* auch finden kann.

Eine *Homepage* ist aber auch so etwas wie ein Haus. Wie jedes Haus gibt es dazu eine *Adresse* und in allen Häusern gibt es Räume bzw. Zimmer.

► HTML

HTML ist eine Computersprache, die von einem *Browser* übersetzt werden kann. Da Seiten nur mit Schrift und ohne Bilder ziemlich langweilig sind, hat man *HTML* erfunden. Damit kann man Bilder, Animationen oder Musik einfügen, *Links* setzen und viele andere Sachen machen.

► Internet

Das *Internet* ist das weltweit größte Computernetz. Alle Computer dieses Netzes sind mit Kabeln – meistens mit Telefonkabeln – untereinander verbunden wie ein Netz mit Fäden und Knoten. Deshalb nennt man das Ganze auch ein großes *Netzwerk*.

Auf vielen Computern sind die Informationen und Programme gespeichert, mit denen du *Internetseiten* sehen kannst.

► ISDN

ISDN ist ein Telefonanschluss mit 2 freien Leitungen. Man kann daran auch Computer anschließen. Durch *ISDN* ist es möglich, etwas schnellere *Internetverbindungen* aufzubauen als mit einem normalen Telefonanschluss und einem Modem. Du brauchst aber dazu auch andere Geräte. Das Modem kann man hier nicht mehr anschließen. Man benötigt eine *ISDN-Karte*. Eine *ISDN-Karte* ist ein Teil, das in den Computer eingebaut wird. An diese *ISDN-Karte* schließt man ein Telefonkabel an. Dann muss man noch ein paar *ISDN-Programme (ISDN-Software)* auf dem Computer installieren.

► Java

Mit *Java* kann man Programme für einen *Browser* schreiben. Diese Sprache ist extra für das *www* erfunden worden.

Der Name *Java* kommt aus dem alten

Englischen und bedeutet auch *Kaffee*. Deshalb hat *Java* die Kaffeetasche als Zeichen.

► Link

Ein *Link* ist so etwas wie ein *Querverweis*. Wenn du mit der linken Maustaste auf ein unterstrichenes Wort, ein Symbol oder ein Bild „klickst“, dann zeigt dir der Computer eine andere Seite im *Internet*. Ein *Link* ist meist hervorgehoben (unterstrichen). Wenn man den Mauszeiger über einen *Link* bewegt, dann ändert sich das Maussymbol.

► Modem

Wenn man in das *Internet* will, dann braucht man neben einem Computer noch einen Telefonanschluss.

Da der Computer nicht direkt an die Telefonleitung angeschlossen werden kann (normalerweise spricht man ja schließlich über das Telefon), braucht man ein *Modem* (siehe auch *ISDN* und *DSL*).

Das *Modem* übersetzt die Sprache der Computer in Piepstöne, damit sie durch die Telefonleitung passen. Auf der anderen Seite der Leitung übersetzt ebenfalls ein *Modem* diese Töne wieder in die Computersprache.

► Netzwerk

Im *Internet* sind die Computer auf der ganzen Welt über Kabel oder Satellit miteinander verbunden. Wenn man alles zusammen von oben betrachten würde, sähen diese Kabel wie ein großes Spinnennetz aus.

Immer wenn zwei oder mehr Computer miteinander verbunden sind, spricht man von einem *Netz* (englisch: *Net*).

► Online

Online (übersetzt soviel wie *verbunden*) ist man, wenn der Computer eingeschaltet und mit dem *Internet* verbunden ist.

Sobald das *Modem* auflegt (man sich vom *Internet* trennt), ist man *Offline*.

► Provider

Provider sind *Firmen* oder *Vereine*, die einen Zugang zum *Internet* anbieten. Meistens bezahlt man Geld dafür. Es gibt auch schon *Provider*, die den Zugang kostenlos anbieten. Bei diesen kann es aber sein, dass man sich immer Werbung ansehen muss. Viele *Provider* bieten außerdem noch *E-Mail-Adressen* oder Speicherplätze im *Internet* für eine eigene *Homepage* an.

► Software

Software bedeutet übersetzt *weiche Teile*. Alles, was man bei einem Computer nicht anfassen kann, wird als *Software* bezeichnet.

net. Also alle Programme und Dateien sind *Software*. Das Gegenteil von *Software* ist *Hardware*.

► Surfen

Mit *Surfen* meint man, sich die vielen Seiten im *Internet* anzugucken. Die *Internetseiten* bestehen z. B. aus Texten und Bildern. Manchmal befinden sich auf diesen Seiten auch Programme, mit denen man z. B. spielen kann.

► Virus

Ein *Virus* ist ein Programm, welches (z. B. von *Hackern*) geschrieben wird, um andere Computer kaputt zu machen. *Viren* hängen sich an normale Programme oder Briefe und kopieren sich ganz oft. Da *Viren* sich verstecken, sind sie nur mit einem speziellen Programm (einem *Virenkiller* oder *Anti-virenprogramm*) wieder zu entfernen.

► Wiki

Wiki, auch *WikiWiki* und *WikiWeb* genannt, ist eine im *World Wide Web* verfügbare Seitensammlung, die von den Benutzern nicht nur gelesen, sondern auch *online* geändert werden kann. Der Name stammt von *wikiwiki* ab, dem hawaiianischen Wort für *schnell*. Die einzelnen Seiten und Artikel eines *Wikis* sind durch *Querverweise (Links)* miteinander verbunden. Dazu gibt es in der Regel eine Bearbeitungsfunktion, die ein Eingabefenster öffnet, in dem der Text des Artikels bearbeitet werden kann.

► www

Diese drei Buchstaben sind das, was für die meisten von euch das *Internet* ist. *www* ist die Abkürzung für *World Wide Web*. Übersetzt lautet das: *weltweites Netz*. Gemeint ist damit aber nicht das ganze *Internet*, sondern nur der Teil, der die bunten Seiten beinhaltet.

Cool!
Wieder was
gelernt!





Das Deutsche Kinderhilfswerk

INFO & KONTAKT

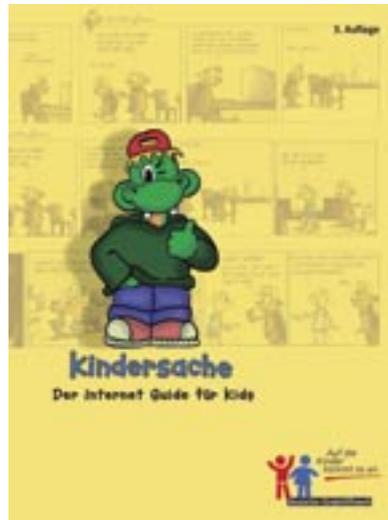
Deutsches Kinderhilfswerk e.V.
 Leipziger Str. 116-118
 10117 Berlin
 Fon (030) 30 86 93-0
 Fax (030) 27 95 63 4
 dkhw@dkhw.de
 www.dkhw.de
 www.kindersache.de

Spendenkonto 333 11 11
 Bank für Sozialwirtschaft
 BLZ 100 205 00
 Spenden können Sie
 aber unter auch unter
 www.dkhw.de

Auf Anfrage können die Hefte „Kindersache – Der Internet Guide für Kids“, „Fit fürs Handy – Der Handy Guide für Kids und Eltern“ und vier Faltposter zum Thema Kinder als Konsumenten der Neuen Medien kostenlos beim Deutschen Kinderhilfswerk bestellt werden. (Kontakt siehe oben)

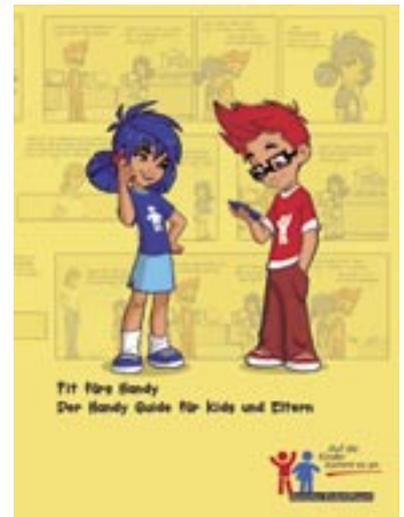
Das Deutsche Kinderhilfswerk, Interessenvertreter für ein kinderfreundliches Deutschland, wurde 1972 in München gegründet. Als Initiator und Förderer setzt sich der gemeinnützige Verein seit über 30 Jahren für die Umsetzung der Rechte der Kinder in Deutschland ein. Seit 1997 erhält das Deutsche Kinderhilfswerk jährlich das DZI-Spendensiegel als Zeichen für Vertrauenswürdigkeit und erfüllt die strengen Kriterien des Deutschen Zentralinstituts für soziale Fragen. Gemeinsam streben die Mitarbeiter(innen), Mitglieder, Mitgliedsgemeinden und -vereine sowie Botschafter und Partner eine Gesellschaft an, in der Kinder ihre Interessen selbst vertreten. Denn Kinder sind kompetent in allen Fragen, die sie selbst angehen – sie sind Experten in eigener Sache. Und sie können noch mehr: Kinder können und müssen an der Umsetzung solcher Projekte aktiv mitwirken. Dann fühlen sie sich ernst genommen, lernen Demokratie, setzen sich für andere ein und werden auch als Erwachsene gemeinschaftsfähig und engagiert sein. Neben Kinderpolitik, Kindernothilfe und Spielraum sind ein kinderfreundliches Internet und Medienkompetenz für Kinder wichtige Felder der Auseinandersetzung beim Deutschen Kinderhilfswerk. Im Zeitalter der neuen Medien ist eine völlig neue Dimension entstanden. Daher ist es unsere Aufgabe, Kinder

darin zu unterstützen die neuen Medien aktiv, kompetent und selbstbestimmt zu nutzen. Gerade weil Kinder und Jugendliche alltäglich von Medien umgeben sind, ist es wichtig, dass sie frühzeitig verstehen lernen, sich kompetent mit diesen auseinanderzusetzen. Gemeint ist damit nicht allein der technische Umgang mit den Medien, sondern vor allem auch das kritische Hinterfragen der Medieninhalte, Wissen über die unterschiedlichen Mediensysteme sowie die Fähigkeit, selber aktiv gestalterisch tätig zu werden.



Gerade das Medium Internet mit seinen nahezu unendlichen Möglichkeiten birgt eine Vielzahl von Problemen für unerfahrene Nutzer(innen). So treffen Kinder neben Virus, Dialer und Co. auch auf frei zugängliche nicht jugendfreie Inhalte wie Gewalt und Pornografie. Daher ist eine umfassende Aufklärung und Sensibilisierung der jungen Internetnutzer sowie die Bereitstellung kindgerechter Internetseiten unumgänglich.

Das Deutsche Kinderhilfswerk engagiert sich hier in vielfältiger Art und Weise. So gibt es mit seiner Broschüre „Kindersache – Der Internet Guide für Kids“ hilfreiche Tipps zum sicheren Surfen im Internet und mit der Broschüre „Fit fürs Handy – Der Handy Guide für Kids und Eltern“ umfangreiche Informationen zur kompetenten und kostebewussten Handynutzung. Mit der Internetseite www.internauten.de (siehe Seite 10) hat das Deutsche Kinderhilfswerk in Kooperation mit der FSM und MSN ein Internetangebot für Kinder zum Thema Sicherheit im Netz geschaffen. Aber auch mit der eigenen Kinderwebseite www.kindersache.de (siehe Seite 9) gibt es seit 1999 ein sicheres und werbefreies Angebot für Kinder im Internet. Spielerisch animiert, will



„Kindersache“ ausschließlich Kinder und Jugendliche ansprechen. Das Besondere an Kindersache ist, dass die Kinder immer wieder zum Mitmachen aufgefordert und nach ihrer Meinung zu unterschiedlichen Themen gefragt werden. So ist es selbstverständlich, dass der „Schwatzraum“ (Chat) von Kindern moderiert wird. Hierfür bewerben sich die Kinder mit Einverständnis ihrer Eltern in einem Anmeldeprozess, in dem sie sich u.a. mit den Regeln für einen Chat (keine Beleidigungen, keine Ausgabe von privaten Daten) vertraut machen.



Impressum

Herausgeber: Technischer Jugendfreizeit- und Bildungsverein (tjfbv) e.V., Geschäftsstelle: Grundschule am Brandenburger Tor, Wilhelmstraße 52, 10117 Berlin
 Tel. (030) 979 91 30, Fax (030) 97 99 13 22, kontakt@kontexis.de
 Redaktion: Thomas Hänsgen (V.i.S.d.P.), Sieghard Scheffczyk, Dr. Carmen Kunstmann
 Autorin: Sandra Ostermann | Infolino-Grafik: Egge Freygang
 Layout/Titelmontage: Journalisten&GrafikBüro, Gabriele Latteke | Druck: Druckerei THIEME, Meißen
 Auflage 25.000

Gefördert vom

