**Smart Surfer: Modul 3 – Unterhaltungsmöglichkeiten im Internet**

| **Ziel** | | **Inhalte** | **Methode / Linktipp / Übung** | **Zeit\*** | **Material** | **Folie** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Die Teilnehmenden erfahren etwas über Smart Surfer, die Seminarleitung und lernen sich kennen. | | Vorstellungsrunde: Meine TOP5 | Vorstellung Gruppe/Seminarleitung:  Alle Teilnehmenden stellen sich kurz vor: Name, Mein Lieblingsspiel (egal ob Computer oder analoge Spiele), Meine Lieblings-Radiosendung/ Podcast, Meine Tageszeitung/ Nachrichtenseite,  Mein TV-Sender/Lieblings-Videoseite.  Antworten werden auf Moderationskarten gesammelt und angepinnt. | Je nach TN-Zahl ca. 10 Minuten | Beamer, Laptop PowerPoint  ***Für online Veranstaltungen:*** *TaskCard o.ä****.*** | 2 |
| Die Teilnehmenden können Ihre Erfahrung reflektieren. | | Begrüßungsrunde   * Haben Sie Fragen zum letzten Mal? * Ist Ihnen etwas aufgefallen? | Plenumsdiskussion | ca. 15 Minuten | **Hier ggf. die Sammlung von Fragen eines online Pads/Pinnwand verwenden, Beamer/Laptop** | 3 |
| Vorstellung des Moduls und der Inhalte | Inhalt des Moduls und Einbindung in die komplette Smart Surfer Reihe. | | Vorstellung/Vortrag | ca. 5 Minuten | Beamer, Laptop PowerPoint | 4 - 5 |
| **Einführung** | | | | | | |
| Die Teilnehmenden haben eine erste Übersicht über die unterschiedlichen Unterhaltungsangebote im Internet gewonnen. | | Welche Nutzungs-Möglichkeiten gibt es im Internet?   * Web 2.0 im Allgemeinen * Unterhaltungsangebote im Speziellen | Vortrag | ca. 10 Minuten | Laptop, Beamer, PowerPoint | 6 |
| **3.1 Videoportale** | | | | | | |
| Die Teilnehmenden lernen unterschiedliche Videoportale und deren Nutzungsbedingungen kennen. | | 1. **Was ist ein Videoportal**?  * Geschichte * Übersicht Videoportale * Spezifika * Mobile Nutzung * Wiedergabequalität  1. **Welche Probleme sind mit der Nutzung von Videoportalen verbunden?**  * Urheberrecht/Datenschutz * Persönlichkeitsrecht * Übung | **Zu 1:** Vortrag und  **Zu 2:** Vortrag  **Übung** *„Die Teilnehmenden gehen auf eines der genannten Videoportale*  *und suchen Sie sich ein Video auf der Startseite aus.*  *Präsentieren Sie es der Gruppe.*  *Was fällt Ihnen auf?“* | ca. 25 Minuten | Laptop, Beamer, PowerPoint  Für die Übung:  Eigene Geräte der Teilnehmenden  und die Möglichkeit, Videos zu präsentieren (z.B. gemeinsames Pad/Pinnwand). | 7 - 14 |
| **3.2 Mediatheken und TV-Livestreams** | | | | | | |
| Die Teilnehmenden lernen unterschiedliche Mediatheken und deren Nutzungsbedingungen kennen. | | 1. Was sind Mediatheken im Internet?  * Allgemeines * Unterschied zu Videoportalen * Voraussetzungen * Mediatheken-Apps * Online-Radio / Audiotheken * Podcasts * Übung | Vortrag  **Übung**: „*Suchen Sie Ihre Lieblingssendung in der jeweiligen Mediathek und teilen Sie den Link*.“ | ca. 30 Minuten | Laptop, Beamer, PowerPoint  Für die Übung: Eigene Geräte der Teilnehmenden  und die Möglichkeit, Videos zu präsentieren (z.B. gemeinsames Pad/Pinnwand). | 15 - 20 |
| **3.3 Online-Streaming-Dienste** | | | | | | |
| Die Teilnehmenden wissen, dass es Online-Streaming-Dienste gibt. | | Was sind Online-Streaming-Dienste?   * Beispiele (Netflix, Amazon Prime, Apple TV+, Sky, Disney+ etc.) * Bezahlmodelle * Inhalte * Verbindungsmöglichkeiten mit verschiedenen Endgeräten (FireTV, Apple TV) | Vortrag | ca. 15 Minuten | Laptop, Beamer, PowerPoint | 21 - 23 |
| **3.4 Gaming: E-Sport und Spiele-Apps** | | | | | | |
| Die Teilnehmenden lernen Spiele-Apps und Browser-Games als möglichen Zeitvertreib im Internet kennen. | | Was sind (Online-)Spiele (Computer und Konsole)?   * Allgemeines/Geschichte * Genres   Spiele-Apps   * Nutzung * Beispiele * In-App-Käufe * Gemeinsame Spiele-Runde z.B. UNO/Siedler o.ä.   Exkurs: Online-Glückspiele | Vortrag  **Übung** *„Spaß mit Browsergames“*  Vortrag | ca. 45 Minuten | Laptop, Computer, Beamer, PowerPoint  Für die Übung: Eigene Geräte der Teilnehmenden  und die Möglichkeit, Videos zu präsentieren (z.B. gemeinsames Pad/Pinnwand | 24 - 30 |
| **3.5 Online-Nachrichtenangebote** | | | | | | |
| Die Teilnehmenden wissen, wo und wie sie sich über aktuelle Nachrichten im Internet und über Apps informieren können. | | Welche Nachrichtenportale gibt es?   * Öffentlich-rechtliche und Private Anbieter * Unterschied zu Printprodukten * Nachrichten-Apps * Flickr, readly, flipboard, blendle * Bezahlmodelle * Timeline Facebook / Twitter (Filterblase, Algorithmus 🡪 Glossar) * Übung | Vortrag  **Übung** Meine eigene Tageszeitung im Netz:  „Suchen Sie ihre favorisierte Tageszeitung im Netz und teilen Sie den Link mit den anderen Teilnehmenden“ | ca. 25 Minuten | Laptop, Tablet oder Smartphone, Computer, Beamer  Für die Übung: Eigene Geräte der Teilnehmenden  und die Möglichkeit, Videos zu präsentieren (z.B. gemeinsames Pad/Pinnwand | 31 - 35 |
| **3.6 Onleihe** | | | | | | |
| Die Teilnehmenden wissen, welche Möglichkeiten das Angebot der Onleihe bietet. | | Was bietet die Onleihe:   * Bücherleihe * Medienleihe * Weitere Funktionen * Vormerkfunktion |  | ca. 15 Minuten | Laptop, PowerPoint, Beamer  Eigene Geräte der Teilnehmenden. | 36 - 37 |
| Die Teilnehmenden geben Feedback/Meinungsbild | |  | Mündliches Feedback der Teilnehmenden im Plenum oder Feedback Tool | Ca. 10 Minuten | Ggf. Feedback Tool (Mentimeter o.ä.)  **→ Auch online!** | 38 |
| **Gesamtzeit:** | | | | **Ca. 205**  **Minuten** |  |  |

\* Die Zeitangaben sind lediglich Richtwerte – je nach Wissensstand und Nachfragemenge der Teilnehmenden sollten einzelne Themen intensiver bearbeitet werden.

Autor\*innen: Heitkämper, Kaiser, Gerhards, Gundall, Tremmel – Ehemalige: Gollner, Steinhöfel

Überarbeitung: filmreflex