



Web 2.0

(Medienauswahl, Neuanschaffungen und Nachkäufe)

Stand: 01. Januar 2011

Die kommunalen Medienzentren (Stadt- und Kreisbildstellen) bieten für die Arbeit im Unterricht aller Schularten eine Fülle größtenteils neuer Medien an. Diese sind erworben worden mit dem Recht zur nichtgewerblichen öffentlichen Vorführung, d. h., die Medien dürfen 1. privat, 2. im Unterricht („nicht öffentlich“) und 3. öffentlich in der Jugend- und Erwachsenenbildung eingesetzt werden. Die genannten Bestellnummern in der folgenden Medienauswahlliste gelten grundsätzlich bayernweit, unsere Ausleihe selbst erfolgt nur an Lehrkräfte, Kindergartenpersonal und EWF-Student(inn)en an Nürnberger Einrichtungen.

Die **Medienkennziffern** bedeuten:

- 24 Audio-CD
- 42 Video (VHS)
- 46 DVD-Video**
- 49 Online-Schulfernsehen (**nur zum Download**)
- 50 Medienpaket
- 55 Online-Lernobjekt (**nur zum Download**)
- 57 Online-DVD (**nur zum Download**)

Die **Adressaten** geben eine Empfehlung an:

- E(5-6) Elementarbereich, Vorschule,
Kindergarten (5 - 6 Jahre)
- A(8-13) Allg. bildende Schule (8. - 13. Jgst.)
- J(12-16) Jugendarbeit (12 - 16 Jahre)
- T Lehrerbildung
- Q Erwachsenenbildung

* **46 02297** Internet 60 min f
A(3-13); BB; J(8-18); Q; T; 2004 N

WWW, Chat und E-Mail gehören zum Alltag junger Menschen und ermöglichen neben einer veränderten Informationsgewinnung auch neue Formen der Kommunikation. Die positiven Möglichkeiten des Internet optimal zu nutzen und potentiellen Gefahren mit Gegenstrategien zu begegnen sind daher die beiden Seiten einer Medienkompetenz, die in Schule und Bildung vermittelt werden sollte. Die didaktische DVD-Video leistet hier einen Beitrag zur Medienkompetenz, indem sie in drei dokumentarischen Filmen wichtige Themen der Internet-Kommunikation aufgreift: Funktionsweise, Gefahren, miese Tricks und Communities im Internet sowie Kinderseiten. Eine vertiefende Auseinandersetzung mit diesen Themen wird durch grafisch gestaltete Fragestellungen, Informationen und Filmsequenzen angeregt. Umfangreiche Zusatzmaterialien und Arbeitsblätter stehen im ROM-Teil der DVD zur Verfügung.

* **46 55225** Spiel mit dem Tod - Krieg als Freizeitsport 30 min f
A(9-13); Q; 2006 N

Das 30-minütige Reportage-Feature erzählt von der Reise des jungen Deutschrussen Oleg in eine alte Militärbarracke in der Nähe von Wolgograd. Hier treffen sich regelmäßig Menschen zum Igra su Smertju - zum Spiel mit dem Tod. Die Männer schießen hier im Spiel aufeinander - mit echten Waffen und scharfer Munition. Das Risiko ernster oder tödlicher Verletzungen ist dabei einkalkuliert. Die Reportage endet nach etwa zwanzig Minuten mit Olegs Tod; er wird während seines ersten Spiels durch einen

Kopfschuss getötet. Kurz darauf erfährt der Zuschauer die Wahrheit: Die Geschichte ist frei erfunden. Es geht weder um Waffen, noch um Russland - es geht um die Macht der Bilder. In den verbleibenden zehn Minuten werden einige Techniken vorgestellt, die hier manipulativ eingesetzt wurden. Der Zuschauer soll/muss sich unweigerlich fragen: Wie wirklich ist die Medienwirklichkeit?

* **46 55723** Internetsucht 30 min f
A(8-13); J(12-18); Q; 2006 N

Der Film besteht aus zwei Teilen. IM NETZ (ca. 15 min): In humoristischer Art wird das Suchtpotential des Internets dargestellt. Im 2. Teil werden mittels Interviews mit ehemals Internetsüchtigen in authentischer Weise die Gefahren der Internetsucht geschildert. Die authentischen Aussagen werden von einem Therapeuten kommentiert. Auf diese Weise werden die Anfänge und Auswirkungen der Internetsucht auf den Alltag nachvollziehbar abgebildet und gleichzeitig ein Weg aus der Isolation aufgezeigt. Zusatzmaterial ROM-Teil: Sprechertexte; Arbeitsmaterialien; Bildungsstandard; Lehrpläne; Mediendidaktik; Links und Hinweise.

* **46 56533** Podcasting - Was ist das? 21 min f
A(5-10); T; 2008 N

Neue Medien werden heute nicht nur im Alltag zunehmend selbstverständlich. Auch Schule und Unterricht profitieren von den neuen Technologien und Methoden, die aktives und eigenständiges Lernen unterstützen. Am Beispiel von Podcasts beschäftigt sich dieser Film damit, wie man die medialen Möglichkeiten im Unterricht nutzen und die Schüler zu einem kompetenten und zielgerichteten Umgang damit befähigen kann. Der Film soll dabei helfen, Podcasts im Unterricht sinnvoll einzusetzen und selbst zu erstellen. Dazu gehört auch die Fähigkeit, Informationen im Internet zu finden und zu bewerten. Er informiert über die Funktionalität der Podcasts und technische Grundlagen sowie über die Lehr- und Lernmöglichkeiten, die Podcasts bieten bis hin zu übergeordneten Lernzielen wie der Förderung von Kreativität und Teamgeist. Zusatzmaterial ROM-Teil: Sprechertexte; Arbeitsmaterialien; Bildungsstandard; Lehrpläne; Mediendidaktik; Links und Hinweise.

* **46 58541** Abseits?! 20 min f
A(5-10); SO; J(10-16); BB; Q; T 2010 N

In sechs Kurzepisoden werden verschiedene Formen der Gewalt thematisiert. Der Film zeigt realitätsnahe Situationen aus dem Schulalltag von Kindern und Jugendlichen. Die einzelnen Szenen bleiben in ihrem Ausgang offen und regen auf diese Weise an, sich aktiv mit der jeweiligen Problematik auseinander zu setzen. Schwerpunkte: Verbale und körperliche Aggression, Mobbing, Sachbeschädigung, Graffiti, Erpressung, Abzocken, Handygewalt (Cyber Bullying)

DVD komplett

* **46 62470** Spielzone 25 min f
A(8-10); Q; T; 2008 N

Paul liebt Fantasy- und Rollenspiele. Seine Mutter muss ihn immer wieder aus dem Sog der virtuellen Welten herausziehen. Auch Jacob sitzt leidenschaftlich gerne am PC. Er findet allerdings, dass die Kinder seiner Klasse, die nur noch am Computer spielen, ein bisschen durch den Wind seien. Ein Mädchen erzählt, wie es über einen langen Zeitraum hinweg mit Freundinnen in ein Internetforum abgetaucht ist. Irgendwann stellte sie fest, dass ihre Eltern in der Jugend viel mehr erlebt haben als sie selbst bis jetzt. Inzwischen ist das Forum tabu, wenn sie sich mit ihren Freundinnen trifft. Eine Schule geht schöpferisch mit der Computerleidenschaft der Kinder um. In einem auf mehrere Jahre angelegten Projekt erarbeiten die Schüler selbst ein Computerspiel, vom Zeichnen der Charaktere und Entwickeln der Story bis hin zum Game-Design und zur Programmierung. Kreativität und Teamdenken lassen sich hier erleben. Heide Breitel zeigt die Interessen und Erfahrungen der Jugendlichen. Dabei wird weder verteuft noch schön geredet, sondern ein mittlerweile alltägliches Phänomen im richtigen Zusammenhang erzählt, so dass es konstruktiv genutzt werden kann. Zusatzmaterial: Zusatzfilm - Interviews zum Thema Computerspielsucht-; ROM-Teil: Unterrichtsentwurf; zwei Elternabendmodelle; Materialblätter; Bildergalerien; Medientipps.

* **46 63369** SchülerVZ, Facebook und Co.KG 10 min f
A(7-13); Q 2009 N

Innerhalb von nur zwei Jahren hat sich das soziale Netzwerk -Schülerverzeichnis- zu der Online-Plattform für Jugendliche entwickelt. Mit rund fünf Millionen Mitgliedern sind dort etwa die Hälfte aller deutschen Schülerinnen und Schüler miteinander vernetzt. Neben den Chancen und der Faszination der Vernetzung fragt sich kaum ein Jugendlicher nach Risiken und Schutz der Persönlichkeit und Privatsphäre. Die DVD „SchülerVZ, Facebook und Co. KG“ verteuft soziale Netzwerke nicht, klärt aber darüber auf. An nachvollziehbaren Beispielen zeigt der Film eindrücklich, wie der sorglose Umgang mit den eigenen Daten schaden kann. Gegeben werden praktische Hinweise und Hilfen wie sich Jugendliche vor Missbrauch in sozialen Netzwerken schützen können und wie durch Einstellungsänderungen der Zugriff auf persönliche Daten bei SchülerVZ geschützt werden kann. Zusatzmaterial: Bildergalerie; Linkliste; Arbeitsblätter; Kommentartext.

* **46 63580** Cybermobbing 13 min f
A(10-13); Q 2009 N

Von kurzen Begriffserklärungen zu Persönlichkeitsrechten, Cyberbullying und Cybermobbing kommt der Film zu praktischen Darstellungen aus der Alltagswelt von Jugendlichen mit Handy und in sozialen Netzwerken. Er beleuchtet beispielsweise, weshalb man nicht heimlich aufgenommene Filme vom Handy ins Internet stellen darf und erläutert das Recht am eigenen Bild oder den Schutz der

Intim- und Privatsphäre. Neben der Vermittlung sozialer Kompetenzen wird gezeigt, dass mit modernen Kommunikationsmitteln gemobbte Personen auch in ihren vier Wänden belästigt werden und dass sich Inhalte im Netz rasend schnell verbreiten. Cybermobbing ist nicht nur eine Frage des schlechten Stils, sondern in der Konsequenz auch zivil- und strafrechtlich von Belang. Den Opfern wird aufgezeigt, wie sie sich wehren können: Insbesondere, dass sie bei Netzdiensten oder juristisch gegen anonyme Täter vorgehen können. Zusatzmaterial: Bildergalerie, Linkliste, Arbeitsblätter, Kommentartext.

* **46 63725** **Happy Slapping** 20 min f
 A(8-10); BB; Q; T 2009 N

Kurzspielfilm zum Thema Cybermobbing und Happy Slapping. Vier junge Mädchen, enge Freundinnen, haben sich eine Mutprobe ausgedacht: Eine von ihnen soll einen wildfremden Passanten schlagen und dieses soll gefilmt werden. Doch aus einem gewalttätigen -Scherz- wird zunehmend Schlimmeres: Eines der Mädchen wird zum Mobbing-Opfer, das gequält wird und dieses Quälen wird mit dem Handy gefilmt. Zusatzmaterial: Interviews; Bildergalerie mit Standfotos und Fotos vom Dreh; ROM-Ebene: Unterrichtsbezüge; Vorschläge für die Elternarbeit; Methodische Vorschläge; Hintergrundinformationen; 14 Schülerarbeitsblätter; Zusatzmaterialien.

* **46 64793** **Chatgeflüster** 45 min f
 A(6-9); J(10-15); Q 2008 N

Die 14-jährige Julia lernt beim Chatten den süßen Max, der den Nickname "FlotterOtter" benutzt, kennen. Eines Tages will Max, dass Julia sich vor der Webcam für ihn auszieht. Julia bricht daraufhin sofort den Kontakt ab, aber Max findet Julias Adresse und Telefonnummer heraus und belästigt sie weiter. Die Polizei verhindert in letzter Sekunde, dass Julia Opfer eines Pädophilen wird. Zusatzmaterial ROM-Teil: Arbeitshilfe als pdf-Datei

* **46 65303** **Netzangriff** 45 min f
 A(6-9); J(10-15) 2010 N

Klara Stolz ist neu am Stuttgarter Gymnasium und fühlt sich noch nicht richtig wohl. Auf einer Party verliert sie ihr Handy. Kurz darauf tauchen in einer Internet-Community Fotos auf, die sie wie ein Model posierend nur in Unterwäsche zeigen. Die Fotos hatte sie aus Spaß mit ihren Freundinnen gemacht, mit dem Handy, das auf der Party verloren ging. In der Community beginnt ein gnadenloses Mobbing gegen Klara. Und auch in der Schule wird sie deswegen beleidigt und gedemütigt. Als Klaras Handy ausgerechnet bei Tim auftaucht, den sie für einen guten Freund gehalten hatte, ist sie schwer enttäuscht. Tim versucht gemeinsam mit seinem kleinen Bruder Max seine Unschuld zu beweisen. Klaras Vater, der Gerichtsmediziner Prof. Gerhard Stolz, ist mit Hauptkommissar Lannert befreundet und bittet ihn um Hilfe. Zusatzmaterial ROM-Teil: Arbeitshilfe als pdf-Datei

* **49 83035** **Wie funktioniert's? - Von Geschäften und Geschäftemachern** 15 min f
 A(7-13) 2009 D

Mike und seine Freunde von der Ferdinand-von-Miller-Schule in Fürstentfeldbruck haben wie unzählige andere Jugendliche viel Spaß im Netz. Sie interessieren sich für Communitys, kaufen ein und verkaufen Gegenstände, die sie nicht mehr benötigen. Wenn Janina Kleidung braucht, sucht sie bei Online-Händlern, Ina interessiert sich für Urlaubsangebote. Obwohl sie längst im Netz aktiv sind, wissen die Schüler nur wenig über ihre Rechte und Pflichten im WWW. Nun aber wollen sie erfahren, ob sie sich als Minderjährige bei Internet-Anbietern registrieren lassen dürfen, wann ein Kaufvertrag zustande kommt und wann sie eine Bestellung rückgängig machen können. Eine ausführliche Beratung erhalten sie von Markus Saller, einem Juristen der Verbraucherzentrale Bayern in München. Der Rechtsexperte Saller klärt Mike und Co. auch darüber auf, dass das Herunterladen von Liedern aus Tauschbörsen höchst problematisch ist. Hier werden oft Musikstücke angeboten, die von den Urhebern nicht zur kostenlosen Verbreitung freigegeben sind.

* **50 50869** **Good copy bad copy** 2007 N
 A(11-13); T; Q

Der Film erzählt die Geschichte von DJ Girl Talk. Er legt jeden Samstag in einem Collegeclub auf. Seine Songs mischt er tags zuvor am Laptop aus Tonschnipseln hunderter Künstler. Rechtlich müsste er für jeden eine Lizenz einholen. Praktisch würde ihn das Jahre und Millionen kosten. Ausgehend von diesem Dilemma wird verfolgt, wie digitale Kopien fundamental die Art verändern, wie über Kultur umgegangen und über Urheberrecht gedacht wird. Alle Seiten kommen zur Sprache: vom Stanford-Professor bis zur Film- und Musikindustrie. Das Dossier erklärt Grundlagen und Alltagsfragen des Urheberrechts in der digitalen Welt. Dazu gibt es die Bücher -Urheberrecht im Alltag- und -Wissen und Eigentum- als PDF-Volltexte.

* **57 54924** **SchülerVZ, Facebook und Co.KG** 10 min f
 A(5-10); SO 2009 D

Mit rund fünf Millionen Mitgliedern sind In den Onlineplattformen der Jugendlichen etwa die Hälfte aller deutschen Schülerinnen und Schüler miteinander vernetzt. Auf der Suche nach den Chancen und der Faszination der Vernetzung fragt kaum ein Jugendlicher nach Risiken, Schutz der Persönlichkeit und Privatsphäre. An nachvollziehbaren Beispielen zeigt der Film, wie der sorglose Umgang mit den eigenen Daten schaden kann. Gegeben werden praktische Hinweise und Hilfen, wie sich Jugendliche vor Missbrauch in sozialen Netzwerken schützen können und wie durch Einstellungsänderungen der Zugriff auf persönliche Daten bei SchülerVZ geschützt werden kann. Zusatzmaterial: Bildergalerie; Linkliste; Arbeitsblätter; Kommentartext.

* **57 54984** Urheberrecht im Internet 13 min f
A(10-13); Q 2009 D

Das Medium gibt eine kurze Definition der Begriffe Urheber und Werk. Es erklärt am Beispiel eines Fotos den Unterschied zwischen dem Persönlichkeitsrecht an der Abbildung seiner Person und dem Urheberschutz, der für das selbstgemachte Foto gilt. Daraus wird der Grundsatz abgeleitet, dass Urheber und abgebildete Personen immer um Erlaubnis gefragt werden müssen, bevor man das Bild verwendet. Der Schwerpunkt liegt dabei auf praktischen Tipps, welche auf die Erfahrungswelt der Jugendlichen selbst anwendbar sind. Es wird auf die Nutzungsmöglichkeit von Open contents und gemeinfreien Werken hingewiesen und entsprechende Beispiele gegeben. Beispiele im Film zeigen, welche Urheberrechtsverletzungen zu Abmahnungen, Strafen und Schadenersatzforderungen führen können. Zusatzmaterial: Bildergalerie; Linkliste; Arbeitsblätter; Kommentartext.

* **57 54997** Cybermobbing 13 min f
A(10-13); Q 2009 D

Von kurzen Begriffserklärungen zu Persönlichkeitsrechten, Cyberbullying und Cybermobbing kommt der Film zu praktischen Darstellungen aus der Alltagswelt von Jugendlichen mit Handy und in sozialen Netzwerken. Er beleuchtet beispielsweise, weshalb man nicht heimlich aufgenommene Filme vom Handy ins Internet stellen darf und erläutert das Recht am eigenen Bild oder den Schutz der Intim- und Privatsphäre. Neben der Vermittlung sozialer Kompetenzen wird gezeigt, dass mit modernen Kommunikationsmitteln gemobbte Personen auch in ihren vier Wänden belästigt werden und dass sich Inhalte im Netz rasend schnell verbreiten. Cybermobbing ist nicht nur eine Frage des schlechten Stils, sondern in der Konsequenz auch zivil- und strafrechtlich von Belang. Den Opfern wird aufgezeigt, wie sie sich wehren können: Insbesondere, dass sie bei Netzdiensten oder juristisch gegen anonyme Täter vorgehen können. Zusatzmaterial: Bildergalerie, Linkliste, Arbeitsblätter, Kommentartext.