

DStGB  
DOKUMENTATION N° 57

---

## Bildung im Wandel – Schulen ans Netz



**DStGB**  
Deutscher Städte-  
und Gemeindebund  
[www.dstgb.de](http://www.dstgb.de)

## Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>Danksagung</b>	<b>2</b>
<i>Dirk Frank</i>	
<b>Schulen ans Netz e. V. – ein moderner Inhalte- und Dienstleistungsanbieter</b>	<b>3</b>
Beratung	3
Vernetzung	4
Werkzeuge und Tools	4
Unterrichtsmaterialien	5
Fortbildung: E-Learning und Vor-Ort-Schulungen	5
Publikationen	6
Neue Themen bei Schulen ans Netz	7
<i>Arno Scholten</i>	
<b>Projekte zur nachhaltigen Computernutzung in Schulen</b>	<b>9</b>
<i>Katrin Napp</i>	
<b>Jugendmedienschutz in Schulen</b>	<b>11</b>
Technik kann die Lehrkraft nicht ersetzen	11
Lehrkräfte brauchen Rechtssicherheit	12
Die Pädagogik steht im Mittelpunkt	12
Schule und Eltern müssen an einem Strang ziehen	13
<i>Ulrike Schmidt / Dirk Frank</i>	
<b>Medienkompetenz spielerisch erwerben – LAN-Partys an Schulen</b>	<b>13</b>
Von Spieleabenden zu Computerspielnächten	13
Durchführung einer LAN-Party	14
Geschlechtsspezifische Unterschiede	15
Erfahrungen bei LizzyNet	16
<b>Literatur / Links</b>	<b>17</b>



## Impressum:

Verantwortlich: Dr. Dirk Frank  
Schulen ans Netz e. V.  
  
Ralph Sonnenschein  
Deutscher Städte- und Gemeindebund

# Einleitung

Anfang des Jahres 1995 war in Deutschland die Erkenntnis gereift, dass sich die westlichen Industriegesellschaften digitalisierten und in Informationsgesellschaften wandelten. Es stellten sich für Wirtschaft, Wissenschaft und Verwaltung völlig neue Herausforderungen. Der Umgang mit neuen Medien wurde innerhalb kürzester Zeit zur Schlüsselkompetenz. Diese setzte die Fähigkeit voraus, Informationen zu erlangen, zu bewerten, zu systematisieren und gezielt zu verwenden. Der kompetente Umgang mit Informationstechnologie erlangte damit gesellschaftspolitische Bedeutung. Die bereits in den 70er Jahren formulierte These von der „Bildungskluft“ zwischen Menschen mit und ohne Zugang zu Massenmedien wurde durch eine digitale Komponente ergänzt. Mit dem Begriff der „digitalen Bildungskluft“ wurde die Gestalt annehmende Gefahr beschrieben, dass diejenigen sozialen Gruppen, die im Umgang mit digitalen Medien geschult und geübt sind, den wachsenden Informationsfluss schneller und umfassender verwerten als die Bevölkerungsteile, die zu diesen Technologien keinen Zugang haben oder mit ihnen nicht vertraut sind. Dadurch würden die Wissenslücke und zugleich die Partizipationsmöglichkeit an gesellschaftlichen Vorgängen zwischen diesen beiden Gruppen tendenziell größer, die Gesellschaft damit zunehmend undemokratischer.

Schnell wurde aber auch erkannt, dass der zunehmenden Digitalisierung ebenfalls eine volkswirtschaftliche Komponente innewohnt. Der Umgang mit Computern und darauf basierender Kommunikationstechnik würde bald als berufliche Grundqualifikation gleichberechtigt neben Lesen, Schreiben und Rechnen stehen. Computer und moderne Kommunikationstechnologie würden das grundlegende berufliche Handwerkszeug des 21. Jahrhunderts sein. Wenn der Wirtschafts- und Wissensstandort Deutschland im internationalen Vergleich mithalten wollte, musste ein Ruck durch die Bildungspolitik gehen. Die digitalen Medien mussten auf breiter Front Einzug in unsere Schulen halten.

Im Zuge dieser Aufgabenstellung wurde die maßgebend von der Telekom und dem Bundesbildungsministerium getragene Bildungsinitiative „Schulen ans Netz“ geboren. Was nun folgte, kann man als Erfolgsgeschichte mit Beispielcharakter bezeichnen. Durch das Engagement der Deutschen Telekom gelang es, schon weit vor Ablauf des Jahres 2001 alle 35 000 deutschen Schulen, die ihr Interesse bekundet hatten, mit einem kostenlosen Internetzugang und der Möglichkeit, sich im Internet zu präsentieren, auszustatten. Der erste Schritt, nämlich die Schaffung einer flächendeckenden Infrastruktur, war damit getan.

Alle Mitglieder des Vereins, zu denen auch die drei Kommunalen Spitzenverbände zählen, formulierten nunmehr als Hauptziel des Vereins, „die eigenverantwortliche und kritische Nutzung von neuen Medien und ihren Inhalten in der schulischen Bildung als eine alltägliche Selbstverständlichkeit für Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler“ zu fördern, denn eine Schule wird nicht durch eine auskömmliche IT-Ausstattung besser, sondern erst durch deren sinnvollen Einsatz im Unterricht. Betrachtet man „Schulen ans Netz“ im Jahre 2006 lässt sich feststellen, dass auch diese Ziele erreicht wurden. Die vorliegende Dokumentation dient deshalb aus Sicht des Deutschen Städte- und Gemeindebundes nicht zuletzt der Würdigung der Verdienste des kompetenten und überaus engagierten Teams von „Schulen ans Netz“ sowie seiner Leitung.

Im Jahre seines zehnjährigen Bestehens bietet der Verein eine erstaunliche Vielfalt an Informationen, Hilfestellungen und Anregungen für Lehrer und Schüler sowie eine Vielzahl von richtungweisenden Projekten. Diese werden im ersten Teil der Dokumentation vorgestellt, der die verschiedenen Facetten der Tätigkeit von „Schulen ans Netz“ darstellt. Es folgt eine Beschreibung von vier geförderten Projekten zur nachhaltigen Computernutzung an Schulen, deren Ergebnisse vor dem Hintergrund unterschiedlicher schulischer Voraussetzungen, verallgemeinerbare Aussagen zu zentralen und wartungsarmen IT-Konzepten an Schulen liefern werden. Der Jugendmedienschutz unter rechtlichen, pädagogischen und technischen Aspekten steht im Mittelpunkt des dritten Beitrags. Wie Schulen und Schulträger mittels netzbasierender Computerspiele Schülerinnen und Schülern den spielerischen Zugang zu Medienkompetenz bieten können und was dabei organisatorisch, rechtlich und pädagogisch zu beachten ist, wird am Ende der Dokumentation behandelt. Alle Beiträge bieten darüber hinaus eine Fülle von Hinweisen auf weiterführende Informationsquellen zur Vertiefung der behandelten Themenfelder.



*Dr. Gerd Landsberg  
Geschäftsführendes  
Präsidentmitglied des DstGB*

Dr. Gerd Landsberg

## Danksagung



Ralf Münchow  
Geschäftsführender  
Vorstand  
Schulen ans Netz e. V.

Die Bildungsdebatte in Deutschland hat in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen. Erfreulich ist, dass auf allen Ebenen mit Mut und Entschlossenheit der notwendige Umbau des Bildungssystems vorangetrieben wird. Bund, Länder, Schulträger, Unternehmen, gemeinnützige Organisationen, Schulen, Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler müssen Hand in Hand arbeiten, damit Deutschland nicht den Anschluss an die Weltspitze verliert. Schulen ans Netz e. V. möchte

seinen Beitrag dazu leisten, dass Computer und Internet als selbstverständliche Medien ihren Platz in der Bildung behaupten können. Seit der Gründung des Vereins im Jahre 1996 haben wir eng mit allen Partnern im Bildungsbereich zusammengearbeitet – besonders hervorzuheben ist dabei die konstruktive Kooperation mit den Kommunalen Spitzenverbänden.

Unsere Ideen und Angebote für einen medienbasierten Unterricht, der ein selbstgesteuertes, hand-

lungsorientiertes und effizientes Lernen fördert, stießen erfreulicherweise bei Schulträgern in Städten, Gemeinden und Kreisen auf große Zustimmung. Viel ist in der Vergangenheit gemeinsam erreicht worden, aber viel wird auch noch getan werden müssen, damit Lehrkräfte die neuen Medien ohne technische Barrieren und mit pädagogisch sinnvollen Konzepten im schulischen Alltag einsetzen können.

Wir freuen uns sehr, dass der Deutsche Städte- und Gemeindebund in der vorliegenden Dokumentation eine breite Palette unserer Aktivitäten vorstellt und wünschen den Lesern viel Freude beim Lesen!

Ralf Münchow



## Schulen ans Netz e. V. – ein moderner Inhalte- und Dienstleistungsanbieter

Auch im Jahre 2005 gehörte Bildung zu den wichtigsten und meist diskutierten gesellschaftspolitischen Themen. Die durch die internationale Schulvergleichsstudie PISA und den OECD-Bildungsberichten „Bildung auf einen Blick“ angestoßene Debatte ist noch im vollen Gange. Einfache Lösungen sind nicht in Sicht. In der föderalistischen Bildungslandschaft liegen unterschiedliche Interessen und Traditionen vor. Gleichwohl ist unter allen Beteiligten Konsens, dass eine grundlegende Erneuerung der Lehr- und Lernkultur erforderlich ist. Die deutschen Schülerinnen und Schüler sowie Lehrerinnen und Lehrer müssen für die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts fit gemacht werden. An die Stelle der alten Belehranstalt mit Frontalunterricht soll ein Lebensraum Schule treten, der dem selbstbestimmten und handlungsorientierten Lernen möglichst viel Raum bietet – ein Lernen, das durch den Einsatz neuer Medien nachhaltig Impulse erhalten kann.

Seit seiner Gründung im Jahre 1996 hat sich der Verein Schulen ans Netz darum gekümmert, dass die deutschen Schulen mit Internetanschlüssen ausgestattet werden. Dieses Ziel wurde im Jahre 2001 erreicht. Nahezu alle allgemein- und berufsbildenden Schulen in der Bundesrepublik sind heute online; Computer und Internet werden bereits auf vielfältige Weise im Unterricht eingesetzt. Doch damit die neuen Medien im Dienste eines modernen handlungs- und projektorientierten Unterricht im Alltag zum Einsatz kommen, wie er im Zuge der PISA-Diskussion gefordert wird, bedarf es weiterer Anstrengungen auf unterschiedlichen Handlungsfeldern. Schulen ans Netz e.V. versteht sich heute als *Inhalte- und Dienstleistungsanbieter*. Als bundesweit tätige Einrichtung ist der Verein einer der Impulsgeber für die Weiterentwicklung des Schulsystems vor dem Hintergrund der Informationsgesellschaft, in der sich zunehmend Grenzen auflösen: Schülerinnen und Schüler kommunizieren und arbeiten in Netzwerken sowohl lokal und regional als auch global miteinander. Rollen erweitern sich: Lehrende und Lernende müssen bisherige Positionen neu überdenken. Anforderungen ändern sich: Eigenständigkeit und Teamfähigkeit sind Schlüsselkompetenzen für einen nutzbringenden Umgang mit den neuen Medien.

Das Aufgabenspektrum von Schulen ans Netz verteilt sich auf folgende Bereiche:

- Beratung
- Vernetzung



*Immer gut besucht:  
Die Diskussionsrunden auf  
der Sonderschau-Bühne von  
Schulen ans Netz.*

- Werkzeuge und Tools
- Unterrichtsmaterialien
- Fortbildung: E-Learning und Vor-Ort-Schulungen
- Publikationen

### Beratung

Die deutsche Bildungslandschaft ist komplex und unübersichtlich. Wer sich als Lehrkraft, Schulträger oder Hochschullehrer einen Überblick über den Bereich Lehren und Lernen mit neuen Medien verschaffen möchte, ist mit einer Vielzahl an Initiativen, Verbänden und Einrichtungen konfrontiert. Schulen ans Netz e. V. versteht sich als Schnittstelle, die Erfahrungen und Expertise in diesem Bereich bündelt und verbreitet. Zu speziellen Themen, die besonders komplex sind, bietet der Verein konkrete Beratungsleistungen an. Wichtig dabei: Diese erfolgt nicht nur punktuell, sondern prozessbegleitend über einen längeren Zeitraum hinweg.

IT works unterstützt Schulen und Schulträger auf dem Weg hin zum Einsatz adäquater, d.h. auf die schulischen Bedürfnisse zugeschnittener IT-Systemlösungen. Das Spektrum reicht von der Beratung über die Begleitung und Evaluation ausgewählter Einzelprojekte bis hin zu Veranstaltungen. Dabei verfolgt IT works die Strategie, nachhaltige Lösungsansätze zu identifizieren, sie zu unterstützen und die Ergebnisse in die Breite zu tragen.

► [www.schulen-ans-netz.de/itworks](http://www.schulen-ans-netz.de/itworks)

## Vernetzung

Das Internet ist in den letzten Jahren zunehmend zu einem grenzüberschreitenden Medium avanciert. Es bietet nicht nur die orts- und zeitunabhängige Abfrage und Recherche von Informationen, sondern vor allem auch weltweite Kommunikations- und Interaktionsformen. Der Nutzer ist eben nicht nur Empfänger von Nachrichten, sondern kann sich gleichzeitig auch als Sender betätigen, wenn er sich an der Kommunikation in Chats oder Foren beteiligt, Texte und Beiträge für eine Website beisteuert oder sogar eigene Internetseiten gestaltet. Aber nicht nur der virtuelle Austausch, sondern auch die „Vernetzung“ vor Ort ist Schulen ans Netz e. V. wichtig. Der Verein bringt daher auch mit Fachtagungen, Symposien und Workshops Entscheider, Multiplikatoren und Anwender zusammen. Innovative Ideen, Erkenntnissen und Lösungen rund um den Einsatz der neuen Medien im Unterricht soll im Rahmen dieser Veranstaltungen eine bundesweite Plattform geboten werden. Über die Zusammenarbeit mit nationalen und internationalen Netzwerken möchte der Verein Erfahrungen und Ergebnisse in die Breite tragen.

Die NETZWERKSTATT ist eine Veranstaltungsreihe von Schulen ans Netz e. V. zu unterschiedlichen Schwerpunktthemen. Mit diesen Tagungen werden Impulse aufgegriffen und weitergegeben. So entsteht eine Informations- und Kontaktplattform, die Möglichkeiten zur Weiterqualifizierung bietet sowie mittels Internet Netzwerke aus Interessierten, Aktiven und Fachleuten bilden. Alle Veranstaltungen sind ausführlich dokumentiert. Über ein Forum können Interessierte Erfahrungen austauschen.

### ► [www.schulen-ans-netz.de/netzwerkstatt](http://www.schulen-ans-netz.de/netzwerkstatt)

Der Auftrag der Abteilung Internationales, nämlich der „grenzenlose“ Austausch von Know-how, Ideen und konkreten Umsetzungsmaßnahmen, gipfelt alljährlich in einem „Internationalen Workshop“. Hier diskutieren Teilnehmer aus aller Welt rund um die Thematik Neue Medien in der Bildung, ob nun im Zuge des in Deutschland geplanten Ausbaus der Ganztagschule oder wenn es um die Aussagen internationaler Vergleichsstudien wie PISA oder Sites geht. Die Veranstaltungsreihe liefert damit einen wichtigen Beitrag zu institutioneller und fachlicher Vernetzung.

### ► [www.schulen-ans-netz.de/internationales](http://www.schulen-ans-netz.de/internationales)

Seit 2002 ist Schulen ans Netz e. V. regelmäßig mit einer großen Sonderschau auf der jährlichen Bildungsmesse/didacta vertreten. Fachbesucher können sich die Angebote des Vereins erläutern lassen und in den Dialog mit Experten treten. Ein täglich wechselndes Vortrags- und Bühnenprogramm zu aktuellen bildungspolitischen Themen ergänzt die Beratungsangebote der Sonderschau.

### ► [www.schulen-ans-netz.de/bildungsmesse](http://www.schulen-ans-netz.de/bildungsmesse)



*Ein Tool, das bei Schülern ankommt: Mit Primolo Webseiten gestalten.*

## Werkzeuge und Tools

Das Internet bietet viele Möglichkeiten der Kommunikation, aber auch der Mitgestaltung. Schulen ans Netz e. V. stellt Lehrkräften mehrere Arbeitsplattformen und Homepage-Generatoren für unterschiedliche Schulstufen und Verwendungszwecke zur Verfügung. Sowohl für den projektorientierten Unterricht als auch für die orts- und zeitunabhängige Arbeit im Studien- oder Fachdidaktikseminar bieten sie eine Vielzahl von Möglichkeiten für sinnvolles Lernen und Arbeiten mit neuen Medien. Lehrerinnen und Lehrer können ihren Schülern online Aufgaben oder Materialien zur Verfügung stellen und Termine mit Klassen oder Kollegen zu koordinieren, mit Kommilitonen, Referendaren und Fachkollegen kommunizieren oder Arbeitsergebnisse sichern und in Form von Internetseiten präsentieren. Die Werkzeuge sind benutzerfreundlich konzipiert und setzen keine speziellen HTML-Kenntnisse voraus.

Mit Primolo steht Lehrkräften ein Homepage-Generator zur Verfügung, der speziell für den Grundschulbereich entwickelt wurde. Grundschüler können Texte, Bilder, Tondateien etc. in die vorhandenen Eingabemasken geben und Primolo generiert daraus eine ansprechende Internetseite – ganz ohne jegliche Programmierung. Primolo wird durch die Grundschulredaktion von Lehrer-Online pädagogisch und technisch betreut. Ein spezielles Primolo-Forum dient zur Kommunikation der Nutzer untereinander und zum Austausch mit der Redaktion.

### ► [www.primolo.de](http://www.primolo.de)

lo-net ist eine virtuelle Arbeitsplattform, die unterrichtsbegleitend (virtuelle Klassenräume) wie auch für die Zusammenarbeit im Seminar oder mit Kolleginnen und Kollegen (virtuelle Gruppenräume) genutzt werden kann. Allen Teilnehmern stehen Kommunikationsmöglichkeiten durch E-Mail, Chat oder Quickmessages sowie eine Dateiaustauschfunktion, ein Terminkalender und die Möglichkeit zur Webseitenerstellung zwecks Darstellung von Projektergebnissen zur Verfügung.

### ► [www.lo-net.de](http://www.lo-net.de)

## Unterrichtsmaterialien

Lehrkräfte, die digitale Medien im Unterricht einsetzen möchten, benötigen schnell verfügbare, für ihr Schulfach und für ihre Schulform zugeschnittene Konzepte und Materialien. Im Mittelpunkt der Angebote von Schulen ans Netz e. V. stehen deshalb Unterrichtseinheiten aus der Schulpraxis der verschiedenen Schulformen und -stufen, die pädagogisch sinnvoll und ohne größere Vorbereitungen eingesetzt werden können. Sie greifen curriculare Inhalte auf und haben den „schulischen Eignungstest“ bereits bestanden. Die enge redaktionelle Zusammenarbeit mit Lehrkräften garantiert den Praxisbezug und die Authentizität der Angebote und sorgt für die Einhaltung der hohen Qualitätsstandards und eine große Akzeptanz bei Lehrerinnen und Lehrern.

Lehrer-Online, das Internetportal für Lehrkräfte, bietet Unterrichtseinheiten für die Schwerpunktbereiche Grundschule, Sekundarstufen I und II sowie Berufsbildung. Informationen zur Medienkompetenz und zu rechtlichen Aspekten der schulischen Mediennutzung ergänzen das Angebot. Jedes Fachportal bei Lehrer-Online wird von einem Fachberater betreut. Diese sind Lehrkräfte aus der Praxis und unterstützen die Redaktion bei der Auswahl und Aufbereitung der Materialien für den Unterricht mit fachlichem und medienpädagogischem Rat.

► [www.lehrer-online.de](http://www.lehrer-online.de)



Der Exil-Club ist eine Lern- und Arbeitsplattform für den handlungs- und projektorientierten Unterricht. Ziel ist neben der inhaltlichen Auseinandersetzung mit den Themen Exil, Fremdsein und Migration die Förderung von Medienkompetenz. Schüler lernen über die Lernumgebung hinaus das Internet als Medium zur Informationsrecherche kennen und haben die Möglichkeit zur interaktiven Mediennutzung. Sie werden somit nicht nur Empfänger, sondern auch Sender von Medienbotschaften, z.B. durch die Beteiligung an integrierten Mach-Mit-Stationen oder durch die Erstellungen von Websites mit dem Homepagegenerator.

► [www.exil-club.de](http://www.exil-club.de)

## Fortbildung: E-Learning und Vor-Ort-Schulungen

E-Learning bezeichnet im Allgemeinen alle elektronisch gestützten Lernformen. Drei Komponenten gehören dabei zum E-Learning: multimedial aufbereitete Lerninhalte (Contents), z.B. Unterrichtseinheiten; Lernprozesse, die im Inter- oder Intranet über interaktive Arbeitsplattformen abgewickelt werden, sowie eine netzgestützte begleitende Kommunikation (zwischen Lernenden, Mitlernenden und Tutoren/Lehrern). Die Lerninhalte können orts- und zeitunab-



hängig abgerufen werden – auf diesen Mehrwert des Online-Lernens setzt Schulen ans Netz e. V. auch beim Erwerb von Medienkompetenz und stellt daher passgenaue Online-Lernangebote zur Verfügung. Denn: Medienkompetenz und das Umgehen-Können mit technischen Tools ist Voraussetzung für eine stärkere Mitgestaltung des „Netzgeschehens“.

Bei LizzyNet, der Online-Community für Schülerinnen ab 12 Jahren, ist Online-Lernen im Bereich „Know-how“ möglich. Er ist speziell auf die Erfahrungen und Anforderungen von Mädchen und jungen Frauen zugeschnitten. Hier werden Online-Kurse und interaktive Wissensspiele angeboten, in denen u.a. Webseitengestaltung und Bildbearbeitung erlernt werden können; die Mitglieder haben auch die Möglichkeit, an Lerngruppen teilzunehmen, die von Expertinnen moderiert werden. Zur Nutzung des Know-how-Bereichs ist die individuelle Anmeldung erforderlich; damit können auch die Angebote des Community-Bereichs genutzt werden.

► [www.lizzy.net](http://www.lizzy.net)

Frauen in Schule und Bildung steht die Möglichkeit, unabhängig von Zeit und Ort zu lernen, über das Online-Portal LeaNet offen. Es gibt Online-Kurse zum Selbstlernen mit Themen wie „Tabellenkalkulation“, „Bildbearbeitung“ oder „HTML-Grundkurs“, die sich auch als Ergänzung zu Präsenzkursen anbieten. Da-

neben werden Online-Kurse mit tutorieller Betreuung durchgeführt. Die Betreuung unterstützt den Lernprozess und steht bei organisatorischen Fragen (E-Mail und online) zur Verfügung.

► [www.leanet.de](http://www.leanet.de)

Ein Online-Lernangebot, das sich zum Einsatz in der Schule ebenso wie zum Selbststudium eignet, steht mit dem Surfcheck bereit. Der Kurs für Jugendliche schafft eine solide Basis für den Umgang mit dem weltweiten Netz. Grundlegende Kenntnisse werden über interaktive Übungen und Video-Sequenzen ebenso vermittelt wie eine reflektiert medienkritische Haltung.

► [www.surfcheck-online.de](http://www.surfcheck-online.de)

Damit Computer und Internet als selbstverständliche Werkzeuge im Schulalltag zum Einsatz kommen, bedarf es Lehrerinnen und Lehrer, die den pädagogisch sinnvollen Einsatz dieser Medien erfahren haben und dieses Wissen in ihren Schulen anwenden und weitergeben. Der Vorteil einer klassischen Präsenzfortbildung liegt in der Unmittelbarkeit des Lernprozesses, in der flexiblen Berücksichtigung gruppenspezifischer Interessen und Erwartungen sowie in der direkten persönlichen Unterstützung durch erfahrene Referentinnen und Referenten. Schulen ans Netz e. V. schult sowohl Multiplikatoren als auch Lehrkräfte im Rahmen spezieller Aktionen und Projekte vor Ort. Diese Qualifikationsangebote werden in Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Bildungsinstitutionen und -einrichtungen durchgeführt.

Seit Juni 2002 bieten die WeBLÖTSEN bundesweit Fortbildungen zum Einsatz neuer Medien in Schule und Unterricht an. Mit diesem Angebot unterstützt Schulen ans Netz e. V. bundesweit Lehrerinnen und Lehrer, das Internet und die Informations- und Kommunikationstechnologien didaktisch sinnvoll in den Unterricht zu integrieren. Das praxisorientierte Portfolio richtet sich insbesondere an Multiplikatoren im Schul- und Lehrerfortbildungsbereich. Die Weiterbildungen der WeBLÖTSEN finden in Zusammenarbeit mit Lehrerfortbildungseinrichtungen, Medienzentren

und Schulen statt. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer lernen anhand themenorientierter Workshops unterschiedliche Einsatzmöglichkeiten der neuen Medien im Unterricht kennen und können webgestützte Methoden und Werkzeuge unmittelbar ausprobieren.

► [www.schulen-ans-netz.de/weblotsen](http://www.schulen-ans-netz.de/weblotsen)

## Publikationen

Schulen ans Netz e. V. stellt auf den Webseiten kostenfrei Infomaterial, Fachartikel und Unterrichtseinheiten zur Verfügung. Im Arbeitsalltag einer Lehrkraft beweisen jedoch auch Printmedien oftmals ihre Vorteile. Daher hat Schulen ans Netz e. V. eine eigene Publikationsreihe aufgelegt, die Lehrerinnen und Lehrern praxisnahes Wissen für den Einsatz neuer Medien im Schulalltag vermitteln möchte. „Primolo – Projekte online publizieren“ ist vor allem für jene Lehrkräfte gedacht, die noch keine fundierten Kenntnisse im Einsatz von PC und Internet im Unterricht haben. Kleinschrittig und verständlich wird erläutert, wie man mit dem Homepage-Generator für die Primarstufe arbeitet und worin der didaktische Nutzen liegt. Das Handbuch „LAN-Party an Schulen“ beschäftigt sich mit den überaus beliebten Computerspielnächten. Lehrkräfte, die selber einmal den Schulalltag mit einer solchen Veranstaltung auflockern möchten, erhalten hier Hilfestellungen und Anregungen, von den ersten Überlegungen, bis zur tatsächlichen Durchführung. Alle Handbücher können zum Selbstkosten-Preis beim Verein per Internet oder Fax bestellt werden.

Die IT works-Themenreihe bietet Informationen speziell für Schulträger. Die einzelnen Handreichungen vermitteln praxisnahes Wissen zu technischen, finanziellen oder organisatorischen Aspekten von schulischen IT-Lösungen. Mit konkreten Beispielen und Darstellungen bieten sie Trägern eine Orientierungshilfe rund um das Thema IT-Strukturen in Schulen. Bisher erschienen: „Länderübersicht über bundesweite Aktivitäten zur Administration von schulischer IT“ und „Finanzierung von Informationstechnik in Schulen“; demnächst erscheint „Jugendmedienschutz – Filterlösungen im schulischen Umfeld“. Alle Titel können kostenlos bestellt werden.

► [www.schulen-ans-netz.de/itworks](http://www.schulen-ans-netz.de/itworks)

Seit Anfang 2003 erscheint bei Schulen ans Netz e. V. vierteljährlich der „Themendienst“. Dieses kostenfreie Periodikum für Journalisten und Fachleute widmet sich jeweils pro Ausgabe einer übergreifenden Fragestellung rund um den Medieneinsatz in der Schule. Die Redakteure, Wissenschaftler und Fortbildner von Schulen ans Netz e. V. beleuchten in ihren Artikeln medientheoretische und -praktische Aspekte ihrer Arbeit. Bisher wurden u.a. folgende Themen behandelt: „Unterricht im Wandel: Nach PISA: Herausfor-





derungen und Chancen für die deutsche Schule“; „Die Ganztagschule“; „Jugendschutz und Internet“; „Lernen in virtuellen Netzen: Potenziale, Probleme und Perspektiven von E-Learning“. Die bisherigen Ausgaben des Themendienstes sind online abrufbar unter [www.schulen-ans-netz.de/presse/themendienst](http://www.schulen-ans-netz.de/presse/themendienst).

## Neue Themen bei Schulen ans Netz

Die durchgreifenden gesellschaftlichen, politischen und technologischen Veränderungen machen auch vor dem Bildungssystem nicht Halt. Die Schule des 21. Jahrhunderts muss sich den neuen Herausforderungen stellen und die Chancen nutzen. Schulen ans Netz e. V. möchte mit neuen Themenschwerpunkten Impulse für die Lehr- und Lernkultur von morgen geben.

### Mehr Zeit auch für neue Medien: Die Ganztagschule

Die Diskussion um den Bildungsstandort Deutschland hat auch die zeitlichen und organisatorischen Strukturen der deutschen Schule auf den Prüfstand gestellt. Die in Deutschland dominierende Halbtagschule stellt im europäischen Vergleich eher einen Sonderfall dar. Das zeigt sich nicht zuletzt darin, dass im Französischen überhaupt kein Wort für ‚Ganztagschule‘ existiert – die Schule ‚rund um die Uhr‘ stellt hier den Normalfall dar. Auch wenn in der Bildungsdebatte an die Ganztagschule unterschiedliche Erwartungen geknüpft werden, so dürfte doch unbestritten sein, dass sie mehr Zeit für Lernprozesse, individuelle Förderung, und Betreuung bietet. Gefragt sind beim Auf- und Ausbau von Ganztagschulen geeignete pädagogische und organisatorische Konzepte, um das größere Zeitbudget der Ganztagschule für die notwendige Bildungsreform zu nutzen. Der Verein Schulen ans Netz möchte seinen Beitrag dazu leisten und beschäftigt sich daher intensiv mit der Thematik „Ganztagschule und neue Medien“. Beratung von Schulen bei der Entwicklung und Umsetzung neuer Konzepte des selbstständigen Lernens mit neuen Medien an so genannten „freien Lernorten“ steht im Fokus des neuen Projektes „Freie Lernorte“. „Freie Lernorte“ sollen Raum für selbstständiges, individuelles Lernen bieten und Orte des Austausches, der gemeinsamen Arbeit und der Erholung sein. Insgesamt 60 Ganztagschulen verschiedener Schulformen aus dem gesamten Bundesgebiet werden von Schulen ans Netz e. V. über einen Zeitraum von drei Jahren begleitet und bedarfsgerecht fortgebildet.

► [www.schulen-ans-netz.de/freie-lernorte](http://www.schulen-ans-netz.de/freie-lernorte)

### Förderung von Jugendlichen mit Migrationshintergrund: LIFT

Mangelnde Sprachkenntnisse und -fertigkeiten benachteiligen Jugendliche, hindern sie an der Aus-



*Grenzüberschreitend  
lernen: eTwinning  
macht's möglich.*

schöpfung ihres Leistungs-  
potenzials und erschweren  
den Einstieg ins Berufsle-

ben. Die Schule und die anschließende Berufsausbildung haben eine zentrale Aufgabe hinsichtlich der gesellschaftlichen Integration. Damit geht einher, dass Schülerinnen und Schüler mit den gebräuchlichen Medien einer Gesellschaft vertraut sind. LIFT, ein neues Projekt von Schulen ans Netz, steht für Lernen, Integrieren, Fördern und Trainieren. Das Projekt will einen Beitrag zur individuellen, differenzierten Förderung von Schülerinnen und Schülern mit Migrationshintergrund leisten. Zur Gestaltung eines innovativen Unterrichts entstehen internetgestützte, alters- und zielgruppengerechte Lernangebote. Schüler und Schülerinnen sollen mit Hilfe von Computer und Internet zur Auseinandersetzung und Beschäftigung mit den Inhalten motiviert werden. Die Plattform wird im Unterricht, im Schulkontext bzw. außerhalb von Unterricht nutzbar sein. Es werden schulische Einsatzszenarien entwickelt, die zur Nachahmung anregen und aktivierende Lehr- und Lernformen berücksichtigen. Zudem werden Schulungsmodule für Lehrkräfte entstehen, die an die Nutzung der Lernplattform heranführen.

► [www.lift-web.de](http://www.lift-web.de)

### Naturwissenschaften entdecken

Das Projekt „Naturwissenschaften entdecken“ hat das Ziel, die Attraktivität des mathematisch-naturwissenschaftlich-technischen Unterrichts durch moderne Unterrichtsmethoden und -materialien zu stärken. Dabei stehen die Einsatzmöglichkeiten der digitalen Medien im Vordergrund. Portale wie Lehrer-Online.de tragen zu dieser Entwicklung durch die Veröffentlichung entsprechender Unterrichtseinheiten bereits erfolgreich bei. Um jedoch das volle Motivationspotenzial der Naturwissenschaften und der neuen Technologien zu nutzen und den „state of the art“ der fachdidaktischen Forschung zum Einsatz digitaler



Medien in Unterrichtseinheiten abzubilden, ist ein Kompetenznetzwerk erforderlich, in dem Lehrkräfte, Didaktikerinnen und Didaktiker sowie Forscherinnen und Forscher dauerhaft zusammenarbeiten. „Naturwissenschaften entdecken“ wird ein solches bundesweit agierendes Netzwerk aufbauen. Dieses Netzwerk wird nachhaltig dazu beitragen, den mathematisch-naturwissenschaftlich-technischen Unterricht attraktiv zu gestalten und Kindern und Jugendlichen Freude an den Naturwissenschaften zu vermitteln.

#### **Europäische Schulpartnerschaften: eTwinning**

Globalisierung und Interkulturalität stellen die Schule vor neue Herausforderungen, eröffnen ihr aber auch neue Chancen. Schulen ans Netz wurde von der Europäischen Kommission als nationale Koordinierungsstelle (NSS) für Deutschland beauftragt, um die Aktion „eTwinning – Schulpartnerschaften in Europa“ umzusetzen. Der Verein bietet Unterstützung bei der Suche von Partnerschulen und einen kostenfreien Hotline-Service für alle Fragen rund um eTwinning. Lehrkräfte werden bundesweit durch kostenlose Fortbildungen in der Anwendung von IKT im Unterricht und in der interkulturellen Projektarbeit geschult. Informationen über die Aktion, praktische Tipps für die Umsetzung von eTwinning-Projekten und Austauschmöglichkeiten mit europäischen Partnern gibt es unter [www.schulen-ans-netz.de/etwinning](http://www.schulen-ans-netz.de/etwinning).

#### **Leseförderung mit neuen Medien: Leselilli**

In Sachen Lesekompetenz sind die deutschen Schüler, das hat auch PISA 2003 wieder mal belegt, nach wie vor nur unteres Mittelfeld. Mit dem Projekt „Leselilli“ unterstützt Schulen ans Netz Leseförderung mit neuen Medien in der Grundschule. Denn Lesegewohnheiten entwickeln sich im Alter zwischen 6 und 8 Jahren. Wer Spaß am Lesen hat und von frühesten Kinderbeinen an gerne und häufig zum Buch greift, wird später im Umgang mit Texten unterschiedlichster Komplexität kaum Probleme bekommen. Kinder

können ihr Lieblingsbuch nicht nur schriftlich präsentieren, sondern sogar eine kleine Leseprobe per Audiodatei ins Internet stellen. Bei der Aufnahme können wesentliche Elemente des Vorlesens erarbeitet, verdeutlicht und geübt werden. Die Stiftung Lesen und einige Kinderbuchverlage unterstützen dieses Projekt, da alle Beteiligten eine sinnvolle Verknüpfung von einem Internetangebot mit realen Büchern unterstützen möchten. Verankert ist das neue Projekt Leselilli innerhalb des für Grundschulen kostenfrei nutzbaren internetbasierten Tools Primolo. Einzige Voraussetzung sind ein internetfähiger Computer und ein Internetanschluss. Leseförderung und Lesemotivation sind selbstverständlich wichtige Themen für alle Schulformen. Im Rahmen des Themenschwerpunktes „Leseförderung“ präsentiert Lehrer-Online praxiserprobte Unterrichtseinheiten und Fachartikel, die gelungen den Bogen von den alten zu den neuen Medien spannen. Das Spektrum reicht von der Erstellung eines digitalen Lese-Portfolios bis hin zur individuellen Bewertung verschiedener englischsprachiger Lektüren und der gemeinsamen Präsentation der Rezensionen.

► [www.primolo.de/leselilli](http://www.primolo.de/leselilli)

#### **Jugendmedienschutz**

Der Einsatz von neuen Medien in der Schule stellt für Lehrkräfte eine vielseitige Herausforderung dar. Neben der didaktisch sinnvollen Nutzung der Potenziale von Computer und Internet müssen sie auch Wege finden, mit fragwürdigen, negativen Inhalten der neuen Medien umzugehen. Schulen ans Netz e. V. widmet sich in Publikationen, auf Veranstaltungen und mit Beratungsangeboten dem Thema Jugendmedienschutz. Mit der Publikation „Handbuch Jugendmedienschutz“ werden Lehrkräfte praxisnah bei der Arbeit unterstützt. Konkrete Unterrichtsideen zeigen auf, wie Jugendmedienschutz zum Thema in den Sekundarstufen gemacht werden kann. Eine Publikation zum Thema „Jugendmedienschutz – Filterlösungen im schulischen Umfeld“ erscheint demnächst. Auf verschiedenen Veranstaltungen wurden bereits die Möglichkeiten des schulischen Jugendmedienschutzes unter rechtlichen, pädagogischen und technischen Aspekten erörtert. Auf Einladung von Schulen ans Netz e. V. tauschten sich Schulträger und Lehrkräfte mit Experten aus Wissenschaft und Medienpraxis über Problemfelder aus und diskutierten Lösungsansätze für den Schulalltag. Darüber hinaus finden Lehrkräfte rechtliche Informationen und hilfreiche Mustertexte für die Praxis beim Internetportal Lehrer-Online.

► [www.schulen-ans-netz.de/san/jugendmedienschutz/](http://www.schulen-ans-netz.de/san/jugendmedienschutz/)

► [www.lehrer-online.de/url/it-sicherheit](http://www.lehrer-online.de/url/it-sicherheit)

► [www.lehrer-online.de/recht](http://www.lehrer-online.de/recht)

## Projekte zur nachhaltigen Computernutzung in Schulen

Die Entwicklung in deutschen Schulen bleibt nicht stehen – ganz im Gegenteil. So werden auch die neuen Medien immer intensiver als pädagogische Werkzeuge für den Lehr- und Lernbetrieb genutzt – und würden mit großer Wahrscheinlichkeit in noch größerem Umfang zum Einsatz kommen, ständen nicht infrastrukturelle Hemmnisse einer problemlosen Nutzung im Wege. Sicherlich hat sich der Grad der Ausstattung mit Computern und Computer-Peripherie in den letzten Jahren beachtlich zum Positiven hin verändert. Ob in Medienräumen, an Medienecken in den Klassenräumen oder durch den Einsatz von mobilen Notebooks, in der modernen Schule steht den Schülerinnen und Schülern, an vielen Stellen und für unterschiedliche didaktische Konzepte, der Computer zur Verfügung. Aber gerade in dieser positiven Entwicklung liegt ein vielfach nicht beachtetes und stark unterschätztes Problem: Wer soll angesichts nicht verfügbarer finanzieller Mittel und ungenauer Zuordnungen dafür sorgen, dass die IT-Technik tatsächlich nachhaltig arbeitsbereit ist? Wer hat das technische Know-how? Wer die Zeit? Hier mangelt es bis heute an überzeugenden, nachhaltigen und übertragbaren Entwürfen.



*So soll's nicht sein:  
Technik muss verfügbar  
sein und funktionieren.*

Vor dem Hintergrund dieser Problemlage sind vier Verbundprojekte

im Sommer 2004 angetreten, mit unterschiedlichen Voraussetzungen und mit unterschiedlichen Konzepten. Ihr Ziel: Systemlösungen zu entwickeln, die einen sicheren, kostengünstigen und nachhaltigen Betrieb schulischer IT gewährleisten. Gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung und den Europäischen Sozialfonds, werden sie bis 2007 zentrale, wartungsarme IT-Lösungen unter sehr ungleichen Voraussetzungen einführen und

optimieren. Im Anschluss sollen die Projekte in den Dauerbetrieb überführt werden. Schulen ans Netz e.V. mit seinem Projekt IT works begleitet und evaluiert diese dreijährige Phase. IT works wird kontinuierlich über die in den Projekten gewonnenen Informationen und Erfahrungen berichten. Damit wird gewährleistet, dass positive Aspekte frühzeitig an anderer Stelle übernommen werden können und somit der Nutzen auch für die Allgemeinheit sicher gestellt ist.

Worin unterscheiden sich diese vier Projekte? Zuerst fallen die räumlichen Zuordnungen auf. Neben zwei landesweiten Vorhaben steht ein Projekt, das in zwei (ursprünglich drei) Landkreisen aktiv ist. Das vierte Projekt integriert alle Schulen einer Großstadt. Vor dem Hintergrund dieser Zuordnungen ergeben sich stark divergierende Organisationsstrukturen. Hier ein Schulaufwandsträger (Sys-C Chemnitz), der nahezu alle Kompetenzen, aber auch die Verantwortung für die schulische IT besitzt und sich in Absprache mit den Schulen für ein Konzept ausgesprochen hat. Dort landesweite Aktivitäten (MNS+ Rheinland-Pfalz, sh21 BASIS Schleswig-Holstein), die sich unter Einbeziehung der Schulträger direkt an die einzelne Schule richten. Schließlich noch zwei Landkreise, d.h. zwei Schulträger, die ein gemeinsames Konzept mit spezifischen Ausprägungen für alle ihre Schulen realisieren wollen.

Ebenso heterogen sind die infrastrukturellen Voraussetzungen. Allein die Unterschiede der schulischen Anbindung an zentrale Netze könnten nicht größer sein. Ist es ein Zufall oder eine Konsequenz dieser Ausgangslage, dass die Konzepte sich im Hinblick auf Technik und Vorgehensweise nicht gleichen? Allen gemeinsam ist der Anspruch, über zentrale Dienste Kosten zu reduzieren. Gleichzeitig besteht die Zielsetzung einer Professionalisierung sowohl des täglichen Betriebes als auch des technischen Supports. Lehrerinnen und Lehrer werden dadurch von technischen IT-Aufgaben ohne didaktischen Bezug entlastet. Fernwartung der Hard- und Softwareware ist für alle Projekte eine intensiv genutzte Möglichkeit, kosten- und zeiteffizient zu arbeiten. Die Bereitstellung von Software auf zentralen Servern eine weitere. Die beiden großen Antagonisten im Bereich Serverbetriebssysteme – Linux und Microsoft – kommen zum Einsatz. Die Einbindung der in den Schulen bereits existierenden IT-Komponenten wird weitestgehend gewährleistet.

Somit sind es letztlich die Detaillösungen, die den tatsächlichen technischen Unterschied zwischen den Lösungen ausmachen. Das spezifische IT-Wissen hierfür bringen die am jeweiligen Projekt beteiligten IT-Unternehmen ein. Beachtenswert hierbei: neben einem Weltkonzern sind es auch kleine und kleinste Unternehmen, die sich engagieren und die Entwicklungen vorantreiben. Allen Beteiligten ist dabei klar, dass Lösungen aus der Wirtschaft nicht eins zu eins übertragen werden können! Der besonderen Situation Schule wird Rechnung getragen. Besonders wichtig: In allen Projekten werden die Meinungen und Anforderungen der Lehrerinnen und Lehrer – sowohl in den Planungsphasen als auch bei der Umsetzung gehört und einbezogen. Insbesondere die Aktivitäten von IT works kommen in diesem Punkt zum Tragen. In allen beteiligten Schulen wurden alle Lehrerinnen und Lehrer sowie die IT-Verantwortlichen und die Schulleitungen per Fragebogen zur Situation vor Einführung der jeweiligen Systemlösung und zu den mit dieser Einführung verbundenen Erwartungen befragt. Die Auswertung dieser Befragung wird in den nächsten Wochen vorliegen und den Schulen wie auch den Systemlösungen zur Verfügung gestellt. Parallel zu der Fragebogenaktion wurden an einem Teil der Schulen jeweils vier Interviews (zwei LehrerInnen, ein IT-Verantwortliche/r, eine Person der Schulleitung) durchgeführt. Die Auswertung dieser Interviews fließt in die Gesamtauswertung ein.

Geht man Projekt für Projekt durch, so fallen gewisse Schwerpunkte auf, die von Projektverantwortlichen in der Selbstdarstellung hervorgehoben werden:

**MNS+ (Modulares Netz für Schulen+)** – landesweite Lösung aus Rheinland-Pfalz – betont die Standardisierung bei gleichzeitiger dynamischer Integration entsprechend den an den einzelnen Schulen realisierten Medienkonzepten. Hohe Sicherheitsstandards, unter anderem durch ein Imageverfahren und eine Softwaredistribution, sowie Fernwartungs- und Ferninstallationssysteme, werden eine hohe Verfügbarkeit ermöglichen. MNS+ ist zunächst für den Einsatz in einer Windows-Umgebung vorgesehen. Es wird durch ein zentral koordiniertes, dezentrales Supportkonzept komplettiert. Bisher beteiligen sich ca. 130 Schulen an diesem Projekt. Die technische Umsetzung in den Schulen erfolgt zurzeit. Parallel hierzu werden Schulungen für die Lehrerinnen und Lehrer durchgeführt.

**sh21 BASIS (Beratung, Ausstattungshilfen, Support, Installation, Schulung)** – landesweite Lösung aus Schleswig-Holstein – stellt insgesamt vier Schwerpunkte in den Vordergrund. Neben einem zentralen User Help Desk und Ressourcenmanagement sind dies zwei

technische Konzepte. Das eine Konzept stützt sich auf den sh21-Standard-Server, unter anderem mit einer Softwareverteilung und einem File- und Anmeldeserver – hauptsächlich für größere Schulen. Das andere Konzept basiert auf der sh21-Box mit grundlegenden Funktionalitäten für die Internetnutzung und das vernetzte Arbeiten insbesondere für kleinere Schulen. Vierter Schwerpunkt ist ein Qualitätssicherungselement mit Beratungs- und Schulungskonzepten, Contentbereitstellung sowie einem pädagogischen User Help Desk. Sh21 BASIS betreut zum jetzigen Zeitpunkt 31 Schulen, die bereits fast alle angeschlossen sind und die Systemlösung in realen Betrieb testen.

**S´cool IT** – Lösung der zwei hessischen Landkreise Bergstraße und Offenbach – hebt eine bedarfsangepasste, dezentrale Nutzung zentral gehaltener Software besonders hervor. Ein Service- und Supportkonzept mit Fernwartungskomponenten und dezentralen Ressourcen lässt eine hohe Verfügbarkeit erwarten. Ein umfangreiches Sicherheitskonzept berücksichtigt sowohl die Anforderungen aus dem Bereich Datenschutz als auch die des technischen Jugendschutzes. Derzeit beteiligen sich 6 Schulen. Diese haben die Systemlösung übernommen, testen sie und geben entsprechende Rückmeldungen an die Projektleitung, so dass Verbesserungen kontinuierlich eingebunden werden können.

**SyS-C** – die Systemlösung für die Schulen der Stadt Chemnitz – fokussiert auf eine zentrale Plattform mit zentralen Diensten sowie der Bereitstellung von Inhalten. Außerdem wird ein Schulintranet mit der Option eines Zugangs auch von zu Hause aus realisiert. Administration, Support werden zentral organisiert. Gleiches gilt für das Sicherheitskonzept. Ein proaktives Management der schulischen Infrastruktur stellt einen weiteren Baustein dieses Konzeptes dar, hin zu kurzen Reaktionszeiten und hoher Verfügbarkeit. Zehn Schulen sollen in einer ersten Phase die Systemlösung erproben können.

Alle Projekte starten zunächst mit einigen Schulen und weiten diesen Kreis dann kontinuierlich aus. Somit wird eine tatsächliche Bestätigung, die als Beweis für die Realisierung der gewünschten Systemlösungsziele gelten kann, naturgemäß erst vorliegen, wenn nicht nur die Pilotschulen sondern die angekündigten Schulen eines jeden Projektes in einen Dauerbetrieb gegangen sind. Diese Bestätigung und die gewonnenen Erkenntnisse werden jedoch eine hohe Verlässlichkeit besitzen denn sie basieren, nimmt man die Schulen aller Projekte zusammen, letztlich auf insgesamt über 600 Schulen!

## Jugendmedienschutz in Schulen

*Je mehr die neuen Medien, insbesondere das Internet, ihren festen Platz im Schulalltag finden, desto mehr stehen Lehrerinnen und Lehrer vor neuen Herausforderungen: Neben der Entwicklung von Konzepten zur didaktisch sinnvollen Nutzung der positiven Potenziale von Computer und Internet müssen sie auch einen Weg finden, mit fragwürdigen Inhalten umzugehen – und dabei gleichermaßen pädagogischen Ansprüchen gerecht werden wie auch jugendschutzrechtliche Vorgaben beachten.*

Der versierte Umgang mit Computer und Internet ist in der heutigen Informations- und Wissensgesellschaft zu einer Schlüsselqualifikation geworden. Sie beeinflusst die Chancen auf dem Arbeitsmarkt und in Teilbereichen sogar die Teilhabe an gesellschaftlichem Leben insgesamt. Der pädagogische Auftrag von Schule hat sich dadurch erweitert: Sie muss Kindern und Jugendlichen Medienkompetenz vermitteln und so der digitalen Spaltung im Sinne der Chancengleichheit entgegensteuern. Dabei geht es nicht allein um die Vermittlung der Softwarebenutzung, sondern vielmehr um die Fähigkeit zur kritischen Rezeption der in den neuen Medien transportierten Inhalte sowie um die kompetente Nutzung der neuen Kommunikations- und Interaktionsmöglichkeiten – also um eine umfassende theoretische wie auch handlungsorientierte Medienkompetenz. Dabei stehen die Auseinandersetzung mit inhaltlich und didaktisch wertvollen Angeboten sowie die Darstellung von erarbeiteten Themen in eigenen Medienprodukten im Vordergrund. Problematische Inhalte können jedoch nicht gänzlich ausgeblendet werden. Vielmehr ist präventiver Jugendmedienschutz ein wichtiger Teil der Medienpädagogik, zur Vermittlung von Medienkompetenz gehört auch die kritische Auseinandersetzung mit Gefahren und bedenklichen Inhalten der neuen Medien.



Die technischen Rahmenbedingungen in den Schulen zur Umsetzung dieser Aufgabe sind zwar nach wie vor nicht optimal, verbessern sich aber zusehends: So wurde das von der Europäischen Kommission im Rahmen des Aktionsplanes „eLearning“ gesetzte Ziel von 15 Schülerinnen/Schülern pro Computer in Sekundarschulen I und II sowie in berufsbildenden Schulen in Deutschland unterboten, die Grundschulen haben dieses Ziel 2004 erreicht. Auch ist nahezu jede Schule inzwischen „am Netz“ und 68 Prozent aller Computer in den bundesdeutschen Schulen sind mit dem Internet verbunden.<sup>1</sup>

### Technik kann die Lehrkraft nicht ersetzen

In dem Maße, in dem die Arbeit mit neuen Medien mehr und mehr Einzug in den Unterricht hält, wächst auch die Bedeutung des Jugendmedienschutzes in Schulen. Eine Befragung von Schulaufwandsträgern durch das Projekt *IT works* des Vereins Schulen ans Netz ergab, dass bereits an 61 Prozent der Schulen Filtersoftware eingesetzt wird. 80 Prozent der Befragten glauben, dass Lehrkräfte ohne technische Hilfsmittel nicht in der Lage seien, zu verhindern, dass Schülerinnen und Schüler während einer Internetrecherche auch auf jugendgefährdende Inhalte stoßen.<sup>2</sup> Eine unkompliziert von den Lehrkräften an das Alter der Schülerinnen und Schüler sowie die Unterrichtssituation anpassbare Filtersoftware kann hier tatsächlich eine wichtige Unterstützung sein. Doch auch wenn sich die Filtertechnologie stetig weiterentwickelt, stößt Filtersoftware immer noch an Grenzen. So können beispielsweise strenge Einstellungen von Wortfiltern dazu führen, dass auch erwünschte Inhalte herausgefiltert werden – „klassisches“ Beispiel hierfür ist, dass mit der Filterung von *sex* auch das Staatsexamen nicht aufgerufen werden kann. Das Sperren von unerwünschten URLs kann schnell an stetem Wandel und Wachstum des Internets scheitern.

*Sich gegenseitig unterstützen:  
Lehrkräfte auf einer Fortbildung.*

<sup>1</sup> vgl. Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF): IT-Ausstattung der allgemein bildenden und berufsbildenden Schulen in Deutschland. Bonn, Berlin 2005.

<sup>2</sup> vgl. Schulen ans Netz e. V. (Hg.): Handbuch „Jugendmedienschutz – Sicherer Umgang mit neuen Medien in Schulen“. Bonn, November 2004.



Um hier zu professionellen Lösungen zu kommen, ist für Schulen wichtig, dass übertragbare Lösungen entwickelt und erprobt werden. Dabei muss auch berücksichtigt werden, dass Filterlösungen, die sich im Wirtschaftsbereich bewährt haben, nicht einfach in die Schule übernommen werden können. Denn während es in der Arbeitswelt darum geht, das Unternehmen vor geschäftsschädigenden Surfausflügen seiner Mitarbeiter zu schützen, benötigen Schulen altersdifferenzierte, den Anforderungen des Jugendmedienschutzes genügende Filterkategorien. In keinem Fall aber kann es eine dauerhafte Lösung sein, dass an jeder Schule engagierte Lehrer versuchen, mit eigenen Filterlisten die unerwünschten Seiten des Internets in den Griff zu bekommen.

### Lehrkräfte brauchen Rechtssicherheit

Nicht nur aus pädagogischer, sondern auch aus rechtlicher Sicht kann eine Filtersoftware die Aufsicht durch eine Lehrkraft nicht ersetzen. Angesichts des teilweise noch recht negativen Images des Internets – sicher auch geschürt durch Medienberichte zum Thema, die oft sehr polemisch den Eindruck erwecken, dass es fast nur jugendgefährdende Inhalte im Netz gebe – scheuen viele Lehrerinnen und Lehrer verständlicherweise die mit dem Einsatz des Internets im Unterricht verbundene Verantwortung. Hier ist es besonders wichtig, den Lehrkräften fundierte Informationen darüber zur Verfügung zu stellen, welche Inhalte aus Gesichtspunkten des Jugendschutzes bedenklich beziehungsweise verboten sind und wie sie ihrer Aufsichtspflicht genüge tun können. Unterstützung bietet hier das Portal *Lehrer-Online* von Schulen ans Netz e. V., das unter [www.lehrer-online.de/recht](http://www.lehrer-online.de/recht) entsprechende fundierte Informationen rund um die rechtlichen Aspekte des Einsatzes neuer Medien in Schulen anbietet.

Sicherheit kann auch das Aufstellen von klaren Regeln zur Computernutzung in der Schule geben. Durch eine Nutzungsordnung, die von den Schülerinnen und Schülern sowie deren Erziehungsberechtigten unter-

schrieben worden ist und deren wichtigste Regeln gut sichtbar in jedem Computerraum hängen, haben die Lehrkräfte Handlungssicherheit und wissen die Kinder und Jugendlichen genau, „was Sache ist“. Die Rubrik „Mustertexte“ unter [www.lehrer-online.de/recht](http://www.lehrer-online.de/recht) bietet eine individuell anpassbare Vorlage für eine solche Nutzungsordnung zum Download an.

### Die Pädagogik steht im Mittelpunkt

Auch wenn rechtliche Vorgaben den Rahmen abstecken: Kern eines schulischen Medienkonzeptes zum Jugendmedienschutz muss der pädagogische Auftrag von Schule sein. Dazu gehört die selbstverständliche und didaktisch sinnvolle Einbeziehung neuer Medien in allen Altersstufen und Unterrichtsfächern, sei es zur Information, Recherche und Analyse oder auch zur Aufbereitung und Präsentation eigener Arbeitsergebnisse. Technische Maßnahmen wie Filtersoftware können in diesem Rahmen das pädagogische Konzept dahingehend unterstützen, dass eine zielgerichtete Arbeit möglichst wenig durch „störende“ Inhalte abgelenkt wird. Doch auch die negativen Seiten der neuen Medien müssen im Unterricht angemessen thematisiert werden. Zu beachten ist allerdings, dass Lehrerinnen und Lehrer dabei nicht dem Irrtum erliegen dürfen, dass pädagogisch motiviert alles zulässig sei. Während in Bezug auf politische und historische Inhalte die so genannte Sozialadäquanzklausel im Bildungskontext eine Auseinandersetzung auch mit verfassungswidrigen, extremistischen Inhalten erlaubt, dürfen beispielsweise pornografische oder Gewalt verherrlichende Inhalte Minderjährigen selbst mit Einverständnis der Eltern nicht gezeigt werden. Trotzdem dürfen diese Themen nicht gänzlich ausgeklammert werden. So ist es beispielsweise wichtig, Kinder und Jugendliche darauf aufmerksam zu machen, dass sich in Internetchats mitunter auch Erwachsene als Kinder ausgeben. Es ist zwar bedenklich, wenn 45 Prozent der jugendlichen Chatter angeben, dass sie einmal oder sogar schon mehrmals Personen im Chatroom getroffen haben, die „unangenehm“ waren (JIM 2005). Aber genau wie es wichtig ist, zu lernen, wie man mit unangenehmen Personen auf der Straße umgeht, müssen Kinder und Jugendliche sich ein entsprechendes Verhaltensrepertoire auch für den virtuellen Raum aneignen. Denn wenn Kinder frühzeitig Mechanismen erlernen, sich in unangenehmen Chatsituationen zu wehren und die Erfahrung machen, dass sie sich in Problemfällen an Lehrkräfte oder Eltern wenden können, ohne dass dies gleich ein Internetverbot zur Folge hat, verringert das die Gefahr, dass sie negative Erlebnisse für sich behalten oder Kommunikation im Chat falsch interpretieren und sich so möglicherweise in echte Gefahr begeben.

## Schule und Eltern müssen an einem Strang ziehen

Der Einbeziehung der Eltern in ein schulisches Konzept zum Jugendmedienschutz kommt besondere Bedeutung zu. Immer mehr Kinder und Jugendliche – nach der Studie „JIM 2005“ 89 Prozent aller 12 bis 19-jährigen – wohnen in einem Haushalt mit Internetzugang.<sup>3</sup> Ein Großteil der Computer- und Internetnutzung durch Jugendliche findet in der Freizeit statt. Daher ist es wichtig, die Eltern über das schulische Jugendschutzkonzept zu informieren und ihnen zusätzlich auch Tipps für die Mediennutzung zu Hause zu geben.

<sup>3</sup> vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hg.): JIM 2005 – Jugend, Information (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart, November 2005, S. 8.

In dem von Schulen ans Netz e. V. herausgegebenen Handbuch „Jugendmedienschutz – Sicherer Umgang mit neuen Medien in Schulen“ finden Lehrkräfte Hintergrundinformationen zu den pädagogischen, rechtlichen und technischen Aspekten des Jugendmedienschutzes, Erfahrungsberichte aus der Schulpraxis, Unterrichtsideen zu Jugendmedienschutz-Themen (z.B. „Sicheres Chatten“ und hilfreiche Kopiervorlagen. Die Publikation kann gegen einen Unkostenbeitrag von 7,50 Euro (zzgl. Versandkosten) unter [www.schulen-ans-netz.de/service/publikationen](http://www.schulen-ans-netz.de/service/publikationen) bestellt werden.

Die Publikation „Jugendmedienschutz – Filterlösungen im schulischen Umfeld“ aus der IT works-Themenreihe behandelt das Thema Jugendmedienschutz in Schulen aus technischer Sicht und wendet sich dabei primär an Schulträger.



Ulrike Schmidt/Dirk Frank

## Medienkompetenz spielerisch erwerben – LAN-Partys an Schulen

### Von Spieleabenden zu Computerspielnächten

LAN ist die Abkürzung für „Local Area Network“, LAN steht für lokales Computernetzwerk. Ein solches Netzwerk wird bei einer LAN-Party genutzt, um über mehrere Rechner miteinander vernetzt zu spielen. Computer und Computerspiele sind heute fester Bestandteil der Lebenswelt der meisten Jugendlichen. Im Grunde genommen sind die heutigen LAN-Partys die Monopoly- und Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Turniere von damals. Im Vordergrund steht der Wettbewerb untereinander, der Spaß und das gemeinsame Erlebnis. LAN-Partys bzw. Computerspielnächte sind bei Jugendlichen, insbesondere bei männlichen

Schulen ans Netz e. V. hat eine Handreichung mit dem Titel „LAN-Party an Schulen – Computerspiele und Netzwerktechnik spielerisch lehren und lernen“ erstellt. Diese Publikation bietet eine praxisnahe Begleitung: von den ersten Überlegungen bis zur tatsächlichen Durchführung. Zudem fließen hier praktische Erfahrungen mit Computerspielen in der Schule und im außerschulischen Bereich mit ein. Checklisten, Anschreiben an Eltern, Einverständniserklärungen und andere nützliche Vorlagen liegen als Copy vor.

Jugendlichen sehr beliebt. Sie finden im Freundeskreis statt oder werden im großen Stil, oft in Turnhallen, kommerziell organisiert. Der erste Teil der Party wird mit dem Aufbau des Netzwerkes bestritten, erst dann kann es mit dem Spielen losgehen. Für eine LAN-Party braucht man ein Spiel, das man gemeinsam im lokalen Netz, mit verteilten Rollen, spielen kann. Vernetzte Spiele für LAN-Partys entsprechen in der Regel den Spiele-Genres der „Ego-Shooter“ oder „Ballerspiele“, sind daher für Mädchen weniger ansprechend.

Spätestens seit den Ereignissen in Erfurt sind Computerspiele vorwiegend negativ ins Gerede gekommen. Die Gewalttat eines Jugendlichen in einer Erfurter Schule wurde in den Medien ursächlich mit seiner Vorliebe für so genannte *Ego-Shooter* verknüpft. Jedoch gilt es hier zu differenzieren: Denn die Tatsache, dass in vielen Spielen virtuell ‚gemordet‘ wird, bedeutet nicht, dass sich daran reale Gewaltverbrechen anschließen. Professor Dr. Jürgen Fritz von der Fachhochschule Köln beschreibt die Differenz von Virtualität und Realität folgendermaßen: „Jugendliche besitzen spätestens ab dem 8., 9. oder 10. Lebensjahr eine Rahmungskompetenz. Das heißt, sie wissen, dass sie sich beim Spielen in einer virtuellen Welt befinden und dass dort andere Regeln gelten, als in der realen Welt. Wenn sie es

nicht mehr unterscheiden können, sind sie psychisch gestörte Persönlichkeiten, die behandelt werden müssen. Das ist aber der extreme Ausnahmefall.“<sup>1</sup>

Mit den Neuerungen des im April 2003 in Kraft getretenen Jugendschutzgesetzes ist die Verunsicherung über den richtigen Umgang mit Computerspielen im pädagogischen Kontext nicht ausgeräumt worden. Einerseits ist durch die rechtlich verbindliche Alterskennzeichnung von Computerspielen ein Rahmen gesetzt worden. Andererseits ist die Frage der Verantwortlichkeit von Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften in pädagogischen Internetcafés und bei Computerspiel-Veranstaltungen sehr komplex und für den Laien ziemlich missverständlich geregelt. Viele Pädagoginnen und Pädagogen haben häufig Vorbehalte, wenn sie „ihre“ Jugendlichen über Computerspiele reden hören, geschweige denn, wenn sie diese in der Jugendeinrichtung spielen, oder gar eine LAN-Party in der Schule organisieren möchten. Die Organisation und Durchführung einer LAN-Party benötigt vielschichtige Kompetenzen: neben Wissen im Bereich Netzwerktechnik und Computernutzung werden u. a. Kommunikation, Ausdauer, Verantwortungsbewusstsein und Engagement gefordert. Ein Aufwand, der sich aber sowohl für Lehrkräfte als auch Schüler lohnt! Computerspiele, die in Form einer LAN-Party gespielt werden, sind nicht nur sportliche Wettkämpfe, sondern fördern auch vernetztes Denken und Problemlösungsstrategien. Sie stellen grundsätzlich – innerhalb und außerhalb des Spiels – Gemeinschaftserlebnisse dar, bei denen sich ansonsten eher schüchterne oder unsportliche Schüler potenziell stärker beteiligen als bei ‚realen‘ sportlichen Wettkämpfen. Nicht zu vergessen: Eine Computerspielnacht sorgt als Event der etwas anderen Art dafür, dass die Schüler sich stärker mit ihrer Schule identifizieren. Denn wann verbringt man schon die Abendstunden oder gar eine ganze Nacht (freiwillig) an der Schule? Lehrkräften, die auf der Suche nach einer Idee für ein Projekt sind, die mit einer außergewöhnlichen Aktion z. B. ein Schulfest bereichern wollen, die vielleicht auch einfach die Medienkompetenz ihrer Schüler spielerisch verbessern möchten, kann eine LAN-Party also ans Herz gelegt werden.

<sup>1</sup> Faszination Computerspiel. Grundlegendes zu Computerspielen in der Schule – ein Interview mit Professor Dr. Jürgen Fritz. In: LAN-Party an Schulen. Computerspiele und Netzwerktechnik spielerisch lehren und lernen. Handbuch, hg. v. Schulen ans Netz e. V. (2003), S. 2.



## Durchführung einer LAN-Party

Die Vorbereitung einer LAN-Party verteilt sich auf drei Bereiche: 1.) die Prüfung der technischen Voraussetzungen; 2.) die Vermittlung der Netzwerk-Kenntnisse an die Teilnehmenden; 3.) die Organisation der außer-technischen Rahmenbedingungen.

Die ersten beiden Punkte sind eng aufeinander bezogen, da das Wissen, dass sich die Lehrkraft über das schulische Netzwerk aneignet (oder das sie bereits schon besitzt, wenn es sich um den Systemadministrator handelt), natürlich auch an die Schüler weitergegeben werden kann. Zuerst einmal sollten die schuleigenen Computer und das Netzwerk getestet werden. Die Lehrkraft sollte dafür am besten zuerst einmal den Systemadministrator kontaktieren, der am ehesten die Kapazitäten und Eigenschaften der schulischen Computerausstattung und des Netzwerkes beurteilen kann. Bei LAN-Partys muss immer mal auch mit kleineren Störungen gerechnet werden, daher sollte man wissen, aus welchen Komponenten das Netz besteht. Auch eine scheinbare Selbstverständlichkeit wie die Stromversorgung sollte geprüft werden. Wenn alle PCs eines Computerraumes gleichzeitig angeschaltet werden, kann durchaus einmal die Sicherung herausfliegen.

Wenn die technischen Voraussetzungen gegeben sind, sollten im zweiten Schritt die Schüler auf das Event vorbereitet werden. Im Rahmen eines „Kick-off“ lässt sich der technische Hintergrund erörtern. Das beginnt grundsätzlich damit, wie ein Netzwerk aufgebaut ist, worin sich ein für LAN-Party typisches Peer-to-Peer-Netzwerk (Peer = Ebenbürtiger) von einem serverbasierten Netzwerk unterscheidet. Computer in einem Netzwerk haben immer eine eindeutige Adresse. Die Spieler sollten nicht nur die eigene Adresse ihres PCs, sondern auch die der anderen Spieler kennen. Denn nur so lässt sich ein Teilnehmender identifizieren oder zum Chat einladen. Mittels eines Programms lässt sich die IP-Adresse leicht ermitteln. Auch die Frage, für



welches Spiel man sich entscheidet, hat mit technischen Aspekten zu tun. Denn manche Spiele erfordern Zusatzbehör wie z. B. Lenkräder für Autorennen, über die schulische Rechner in der Regel nicht verfügen. Bei anderen Computerspielen wiederum ist die Tatsache ein Hindernis, dass für jeden einzelnen Rechner eine CD-ROM vonnöten ist, also der Anschaffungsaufwand das begrenzte Budget einer Schule sprengen dürfte. Auf einer LAN-Party wird natürlich viel, aber nicht nur gespielt. Daher muss auch der Rahmen einer außerplanmäßigen entsprechend geplant werden. Das reicht von den Übernachtungsmöglichkeiten über Verpflegung bis hin zu bestimmten Verhaltensregeln, die im Vorfeld mit den Schülern geklärt werden müssen. So sollten die Schüler Spielen und Essen ganz klar trennen, denn sonst nimmt die Tastatur Schaden. Gerade für den Umgang mit der Technik, die ja auch schon mal ihre Tücken haben kann, bedarf es bestimmter Regeln. So sollten die Schüler nach Möglichkeit kleinere Probleme zuerst einmal versuchen, selbstständig zu lösen, bevor sie einen Experten zu Hilfe rufen. Dieser Experte kann im Vorfeld aus dem Kreise der Schüler gewählt werden. Bei der Planung der Veranstaltung sollte selbstverständlich die Schulleitung mit einbezogen werden. Leitung und Kollegium lassen sich von der Bedeutung einer Computerspielnacht vielleicht auch leichter überzeugen, wenn man auf die ‚Medienwirksamkeit‘ eines solchen Events hinweist. Lokalzeitungen berichten gerne darüber, was sich in ihrem direkten Umfeld tut. Ganz wichtig: die rechtlichen Rahmenbedingungen einer LAN-Party! Wie bei jeder schulischen Veranstaltung mit Übernachtung (falls es denn eine ganze Nacht ist) besteht eine besondere Aufsichtspflicht für die Lehrkraft. Auch Details gilt es zu beachten: Wenn beispielsweise die Schüler sich auf der LAN-Party fotografieren, um die Bilder auf die Schulhomepage zu stellen, bedarf es für diese Veröffentlichung einer Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten (sofern die Schüler nicht volljährig sind). Mögen Planung und Vorüberlegungen sicherlich nicht ganz unaufwändig erscheinen – die Bereicherung für eine Schulkultur jenseits der Pauk- und Verwahrnastalt ist nicht zu unterschätzen.

## Geschlechtsspezifische Unterschiede

Die meisten Computerspielnächte sind bislang reine Jungen-Veranstaltungen, an denen Mädchen nur einzeln und dann meist als Zuschauerinnen teilnehmen. Es gibt also eine Reihe von Gründen, die darauf hinweisen, dass LAN-Partys für Mädchen eigentlich auf wenig Interesse stoßen würden. Einschlägige Untersuchungen, wie die JIM Studie 2002 des Medienpä-

dagogischen Forschungsverbundes Südwest, bestätigen diesen Einwand: 66 Prozent der Jungen zwischen 12 und 19 Jahren spielen täglich/mehrmals die Woche Computerspiele, doch nur 21 Prozent der Mädchen derselben Altersgruppe.

Computerspiele, die speziell für Mädchen ausgewiesen werden, wiederholen oft die weiblichen Rollenstereotypen und sind mit bestimmten Spielzeugmarken verbunden wie z. B. *Barbie*. Hier steht meist die Bindung an die Marke im Vordergrund, das Spiel ist eher eine Nebensache. Der Mainstream der Computerspiele sind „Ego-Shooter“ oder „Baller-Spiele“ wie zum Beispiel *Counter-Strike*, kampfbetonte Strategiespiele wie *Warcraft III* und Simulationsspiele (vornehmlich aus dem Sportbereich). Diese Spiele interessieren die Mädchen mehrheitlich nicht. Hier kommen Frauen kaum vor oder wenn, dann als „vollbusige“ Superfrauen à la *Lara Croft*. Vielleicht liegt diese Rollenfixierung u. a. auch darin begründet, dass die meisten Computerspiele-Entwickler männlichen Geschlechts sind?! „Der Frauenanteil in den Entwicklerstudios liegt bei rund zehn Prozent. Das ist extrem niedrig“, sagt Thomas Długaiczky, Geschäftsführer der Berliner Games Academy. In der Berliner Games Academy z. B., die in ein- bzw. zweijährigen Kursen Computerspiele-EntwicklerInnen ausbildet, sind nur fünf Prozent der Auszubildenden weiblich.

Wenn Mädchen spielen, dann spielen sie gerne comicartige Spiele, aber auch Rollen- und Strategiespiele sind sehr beliebt. Nicht die temporeiche Action und die aggressive Auseinandersetzung, die laut Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (1997) Merkmale für von Jungen bevorzugte Spiele sind, stehen bei ihrer Spiel-Auswahl im Vordergrund, sondern die Anknüpfungspunkte an ihre Lebenswelten. Kein Wunder also, dass *die Sims* – ein Spiel, wo man sich seine eigene Welt aufbaut: Ein Sim ist eine Spielfigur, die man mit individuellem Aussehen, Charaktereigenschaften und Interessen, einem Haus etc. ausstatten kann – bei den Mädchen

*Spielerisch lernen: begeisterte Lizzys auf einer LAN-Party.*



so beliebt ist. Darüber hinaus mögen sie Computerspiele, die ihnen bekannt sind – etwa als Brettspiel – oder deren Spielmuster sie kennen, wie z. B. Autorennen. Und nicht zuletzt sind bei den Mädchen Spiele beliebt, in denen eine Geschichte erzählt wird, wo man Rätsel lösen und Geheimnisse entdecken muss sog. Adventure. „Adventure sind aber ein Format, das relativ vernachlässigt wird“, sagt Carolin Batke, Mitbegründerin und Gesellschafterin des SpieleEntwicklungsKombinat (SEK) in Berlin. Es deutet also vieles daraufhin, dass die Computerspiel-Hersteller Mädchen und Frauen als ihre Zielgruppe noch nicht entdeckt haben.

## Erfahrungen bei LizzyNet

LizzyNet, die Online-Plattform für Mädchen und junge Frauen ab 14 Jahren, hat sich dafür stark gemacht, Computerspielnächte auch bei Mädchen populärer zu machen. Bereits 2002 fand verteilt auf acht Städte-Standorte die erste bundesweite LAN-Party für Mädchen statt. Die LAN-Party wurde in Schulen und Jugendeinrichtungen durchgeführt und pädagogisch betreut. Den Lehrerinnen und Pädagoginnen vor Ort standen von Schulen ans Netz e. V. speziell geschulte Kursleiterinnen zur Seite. Anders als bei den meisten kommerziellen LAN-Partys wurde auf bestehende lokale Netzwerke in den Schulen bzw. Jugendeinrichtungen zurückgegriffen. Die Mädchen spielten an lokal vernetzten Computern interaktiv und miteinander. Am Beispiel von *Zanzarah* – einem Abenteuerspiel, in dem ein Mädchen namens Amy so einige mystische Rätsel lösen muss – erprobten sie spielerisch den Umgang mit dem Computer. Nach einem Workshop, der einen kleinen Einblick in die notwendige Netzwerktechnik vermittelte, gab es eine Einführung in das Spiel und dann konnte im Einzel- und Mehrspielerinnenmodus bis zum Ende der Veranstaltung gespielt werden.

Zunächst wurde *Zanzarah* im Einzelspielmodus gespielt. Man startet in London und kommt dann ins Feenland und muss dort Geld, Feen und Zaubertränke sammeln, Aufgaben lösen und gegen böse Feen kämpfen. Anfangs war es – für ungeübte Spielerinnen – schwierig dorthin zu gelangen, wo man eigentlich hin wollte, denn die Navigation mit Maus und Pfeiltasten war doch sehr gewöhnungsbedürftig. Aber insgesamt fanden sich die Spielerinnen schnell in das Spiel hinein und waren neugierig wie es weitergehen würde. Nach dem Üben im Einzelspielmodus ging es in die zweite Stufe: den Mehrspielermodus. An einem Spiel können sich bis zu zehn Spielerinnen beteiligen. Es dauerte ein wenig bis sich die Gruppen zusammengefunden hatten und dann ging es richtig los. In den einzelnen Gruppen kämpften die Feen miteinander:

„Das ist gemein. Na, warte wir verstecken uns oben hinter dem Felsen, da wirst du schon sehen, was du davon hast....“ Schon nach kurzer Zeit fanden die Mädchen ihre Wege durch das Spiel und waren so zu Expertinnen geworden.

Zwischendurch wurde immer wieder eine kleine Verschnaufpause ohne Computer eingelegt, man ging auf den Flur, tauschte sich mit den anderen Mädchen aus. Insgesamt wurde überhaupt gerne und viel kommuniziert. Die Verpflegung durfte natürlich auch nicht fehlen und dann wurde weiter gespielt. Es formierten sich immer wieder neue Spielgruppen in unterschiedlichen Zusammensetzungen und diese waren eifrig bei der Sache. Einige hatten sich auch wieder aus dem Mehrspielermodus verabschiedet und spielten lieber allein bzw. zu zweit und suchten ihren Weg durch die abenteuerliche Landschaft, begegneten eigenartigen Gestalten. Es gab immer etwas Neues zu entdecken. Darüber hinaus wurde die LizzyNet-Plattform zu vorher verabredeten Zeiten als Austauschmedium genutzt. Hier traf man sich mit den anderen Städte-teams zum Chat. Gleichzeitig lief ein kleiner Foto- und Texte-Wettbewerb, an dessen Ende die Prämierung des coolsten und witzigsten Zanzarah-Teams stand. D. h. neben dem Spiel wurden noch Fotos gemacht und bearbeitet, sowie Texte geschrieben, die sogleich auf der LizzyNet-Plattform veröffentlicht wurden. Um 22 Uhr fand die virtuelle Siegerehrung statt. Für einige Standorte bedeutete dies auch das Ende der LAN-Party, während andern Orts weiter gespielt, gechattet und kommuniziert wurde.

Die LAN-Party wurde von den Mädchen gut angenommen. Die Mischung aus Lernen, Computerspiel, Chat und Wettbewerb ist hier das Erfolgsrezept, denn diese kommt den kommunikativen Interessen von Mädchen sehr entgegen. Insgesamt muss eine Atmosphäre herrschen, die Kommunikation ermöglicht, dann kommt der Spaß von alleine. „Selbstlernen“ ist die Devise bei LizzyNet und gilt somit auch für die LAN-Partys. Alle Teilnehmerinnen erhielten die Selbstlernunterlage des Kooperationspartners *YoungUser education* mit dem Titel *LAN-Party super easy*. Mit dieser als Basis lassen sich LAN-Partys ohne weitere Hilfe organisieren.

Die Idee, eine LAN-Party für Mädchen durchzuführen, haben viele Jugendeinrichtungen und Schulen aufgegriffen. Die Auswahl eines sinnvollen Spiels für eine LAN-Party ist nach wie vor nicht einfach: *Zanzarah* kann man nur noch vereinzelt kaufen und ist auch leider nicht weiterentwickelt und verbessert worden. Weder *die Sims* noch *Anno 1503* z. B. werden in absehbarer Zeit netzwerkfähig sein. Sport- oder Strategiespiele scheinen auf jeden Fall sinnvoller als klassische Ballerspiele zu sein.

## Literatur

*LAN-Party super easy*, YoungUser – Computerhefte für Jugendliche, Bodenheim September 2002

Eine für die jugendliche Zielgruppe sehr ansprechend gemachte Publikation, die zum Nachahmen anregt. Es werden Grundkenntnisse in die Netzwerktechnik vermittelt, alle Schritte zur Vorbereitung einer LAN-Party bis zur Durchführung werden anschaulich erklärt.

*Handbuch Medien: Computerspiele*, Jürgen Fritz, Wolfgang Fehr, (Hg.) Bonn 1997

Dargestellt werden theoretische Ansätze und empirische Befunde zur Medienwelt von Kindern und Jugendlichen mit dem Schwerpunkt Computerspiele.

Ulrike Schmidt: Im Reich der Feen und Kobolde. LAN-Party für Mädchen. In: merz 2 (2004), S. 30-33.

*LAN-Party an Schulen – Computerspiele und Netzwerktechnik spielerisch lehren und lernen.*

Hg. Schulen ans Netz e. V., September 2003

Eine Handreichung rund um Computerspiele und ihren sinnvollen Einsatz in der Schule, aber auch für den außerschulischen Bereich zu empfehlen.

<http://www.schulen-ans-netz.de/service/publikationen/bestellung.php>

*LAN-Party – ein Thema für den Kinder- und Jugendschutzes in Sachsen-Anhalt*

Hg: Landesstelle Kinder und Jugendschutz Sachsen-Anhalt e. V., Magdeburg August 2003

Hier finden vor allem die gesetzlichen Bestimmungen ihre Berücksichtigung.

<http://www.jugend-lsa.de/jugendschutz>



## Links

Berichte zur LizzyNet LAN-Party:

<http://www.lizzynet.de/dyn/39677.asp>

Radiointerview mit Teilnehmerinnen der LizzyNet LAN-Party: <http://www.lizzynet.de/dyn/44496.asp>

Computerspiele und Internetcafés in Schulen: <http://www.lehrer-online.de/url/internetcafes>

Weibliche Spieleentwickler kämpfen mit Vorurteilen, Meldung vom 29.12.2003:

<http://www.heise.de/newsticker/meldung/43251>

## Bisher in dieser Reihe erschienen

Nº 56	Breitbandanbindung von Kommunen Durch innovative Lösungen Versorgungslücken schließen Grundlagen – Beispiele – Ansprechpartner	1-2/2006
Nº 55	Intelligenter Energieeinsatz in Städten und Gemeinden Klimaschutz und Kostensenkung: Gute Beispiele aus dem Wettbewerb „Energiesparkommune“	1-2/2006
Nº 54	Mit starken Kommunen Aufschwung und Reformen Bilanz 2005 und Ausblick 2006 der deutschen Städte und Gemeinden	3/2006
Nº 53	Gemeinsam für Deutschland – mit Mut und Menschlichkeit Bewertung des Koalitionsvertrages zwischen CDU, CSU und SPD aus kommunaler Sicht	12/2005
Nº 52	Mobile Kommunikation Anwendungsbeispiele für Kommunen, Bürger und Wirtschaft (Nur Online-Version)	12/2005
Nº 51	Interkommunale Zusammenarbeit – Praxisbeispiele, Rechtsformen und Anwendung des Vergaberechts	10/2005
Nº 50	Erfolgreiche Abstimmungsprozesse beim Aufbau der Mobilfunknetze Ergebnisse einer Befragung zur Zusammenarbeit von Kommunen und Netzbetreibern	9/2005
Nº 49	Forderungen der deutschen Städte und Gemeinden an die Bundesregierung und den Bundestag – Ohne starke Kommunen keine erfolgreichen Reformen und kein Aufschwung	9/2005
Nº 48	Kommunal Finanzen in struktureller Schieflage Datenreport Kommunalfinanzen 2005 Fakten, Trends, Einschätzungen (nur Online-Version)	7/2005
Nº 47	Gemeinden sagen Ja zu Kindern – Konzepte und Maßnahmen für mehr Kinder- und Familienfreundlichkeit in Städten und Gemeinden	6/2005
Nº 46	Zukunft der Kommunen	5/2005
Nº 45	Neustart in der Arbeitsmarktpolitik fortsetzen Bilanz 2004 und Ausblick 2005 der deutschen Städte und Gemeinden“	1-2/2005
Nº 44	„Die Kommunen sind nicht die Kolonien des Staates“ Beiträge von Dr. Wulf Haack aus 25 Jahren Tätigkeit im Deutschen Städte- und Gemeindebund (nur Online-Version)	12/2004
Nº 43	Auslegungshilfe zu den wegerechtlichen Bestimmungen im neuen Telekommunikationsgesetz	12/2004
Nº 42	Stadt macht Schule	10/2004

Schulen ans Netz e. V.

Loggia am Stadthaus

Thomas-Mann-Straße 4 · 53111 Bonn

Telefon 0228.91048-0 · Telefax 0228.91048-67

E-Mail [buero@schulen-ans-netz.de](mailto:buero@schulen-ans-netz.de)

[www.schulen-ans-netz.de](http://www.schulen-ans-netz.de)



**DStGB**

Deutscher Städte-  
und Gemeindebund

Marienstraße 6 · 12207 Berlin

Telefon 030.773 07.0 · Telefax 030.773 07.200

E-Mail [dstgb@dstgb.de](mailto:dstgb@dstgb.de)

[www.dstgb.de](http://www.dstgb.de)

Verlag WINKLER & STENZEL GmbH

Postfach 1207 · 30928 Burgwedel

Telefon 05139.8999.0 · Telefax 05139.8999.50

E-Mail [info@winkler-stenzel.de](mailto:info@winkler-stenzel.de)

[www.winkler-stenzel.de](http://www.winkler-stenzel.de)