



## SMEP Blended Learning Format

Handreichung für SMEP-Begleitungen

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
1. Das Schüler-Medienmentoren-Programm.....	4
2. Ausbildung im Blended Learning Szenario .....	4
3. Bildungsplanbezug, Inhalte und Ablauf.....	5
4. Voraussetzungen und Vorbereitungen .....	7
5. Die Umsetzung der Online-Bausteine .....	7
5.1 Methoden und Sozialformen .....	7
5.2 Aufbau und Navigation der Online-Bausteine .....	8
5.3 Aufbau der Online-Bausteine .....	9
5.3.1 Verbraucherschutz.....	9
5.3.2 Fake News .....	12
5.3.3 Urheberrecht .....	13
5.4 Der Bereich „weiterführende Angebote“ .....	15
6. Anregungen für Projekte .....	15
7. Nach der Ausbildung.....	16

## Impressum

### Herausgeber und Bezugsadresse

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ)  
Vertreten durch Direktor Michael Zieher  
Moltkestraße 64, 76133 Karlsruhe  
Rotenbergstraße 111, 70190 Stuttgart  
E-Mail: [lmz@lmz-bw.de](mailto:lmz@lmz-bw.de)

### Redaktion

Referat Öffentlichkeitsarbeit und Portal

### Bildnachweise

Seite 1: Getty Images / Bildautor

# Vorwort

Sie haben sich dafür entschieden, an Ihrer Schule Schüler-Medienmentorinnen und -mentoren („Smepper“) auszubilden und so die Medienbildung an Ihrer Schule nachhaltig und partizipativ zu verankern.

Im Rahmen der Smepper-Ausbildung steht Ihnen und den angehenden Smeppern das Blended Learning Angebot des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg (LMZ) zur Verfügung. Es vereint die Vorteile verschiedener Lernformen:

- › In Präsenz-Bausteinen mit erfahrenen Medienpädagoginnen und Medienpädagogen (SMEP-Trainer/-innen) erhalten die angehenden Smepper fachliche Expertise, Methodenbeispiele und eine kompetente Heranführung an die Tätigkeit als Schüler-Medienmentor/-in.
- › Die vorgefertigten Online-Bausteine auf der Moodle-Instanz des LMZ, die von Ihnen in Eigenregie mit den angehenden Smeppern umgesetzt werden, ermöglichen eine flexible, zeit- und ortsunabhängige Aneignung medienpädagogische Inhalte und bieten die Möglichkeit, Erlerntes zu wiederholen und zu einem späteren Zeitpunkt der Ausbildung aufzufrischen.

Diese Handreichung informiert Sie über den Aufbau und die Umsetzung der verschiedenen Bausteine des Blended Learning Formats. Dabei wird Ihnen insbesondere die Vorgehensweise bei den Online-Bausteinen zu den Themen „Digitaler Verbraucherschutz“, „Fake News“ und „Urheberrecht und Nutzungsrechte“ schrittweise erläutert.

Zunächst wird auf die Strukturen und Rahmenbedingungen des SMEP-Kurses und des Blended Learning Formats eingegangen. Danach wird Ihnen die Navigation durch die Online-Bausteine auf Moodle erklärt. Anschließend erhalten Sie Hinweise zur Umsetzung der Online-Bausteine „Digitaler Verbraucherschutz“, „Fake News“ und „Urheberrecht und Nutzungsrechte“. Hierbei wird Ihnen erklärt, wie sie die Online-Bausteine bestmöglich anleiten und mit den angehenden Smeppern erarbeiten. Zum Schluss geben wir Ihnen weiterführende Anregungen, um die Online-Bausteine umzusetzen sowie Ideen und Tipps für Projekte und Aktivitäten der ausgebildeten Smepper.

Wir wünschen Ihnen und den zukünftigen Smeppern an Ihrer Schule gutes Gelingen und viel Freude bei der Ausbildung!

Ihr SMEP-Team am LMZ

Kontakt per E-Mail: [smep@lmz-bw.de](mailto:smep@lmz-bw.de)

# 1. Das Schüler-Medienmentoren-Programm

Das **Schüler-Medienmentoren-Programm (SMEP)** verfolgt das Ziel, **Medienwissen** nach dem Peer-to-Peer-Ansatz innerhalb einer Schule weiterzugeben. So werden Schüler/-innen zu **Medienmentorinnen und -mentoren** („Smepper“) ausgebildet, um anderen Jugendlichen das nötige Knowhow über den Umgang mit Medien zu vermitteln und Eltern und Kollegium über aktuelle Medienentwicklungen zu informieren.

Innerhalb der **Ausbildung** werden technische und fachliche, aber auch soziale Kompetenzen vermittelt. Dies soll den zukünftigen Smeppern ermöglichen, eigenständige **Projekte** an der Schule zu realisieren, sowie Mitschüler/-innen, Eltern und Lehrkräfte in Sachen Medienbildung kompetent beratschlagen und ihnen helfen zu können.

Dies kann beispielsweise geschehen in Form von:

- › Workshops für jüngere Schüler/-innen,
- › Medien-AGs,
- › eigenen Medienprodukten wie Podcasts,
- › Unterstützung bei medienbezogenen Projekttagen,
- › Medien-Sprechstunden für Mitschüler/-innen,
- › Begleitung / Unterstützung bei Elternabenden zu Medienthemen
- › Präsentationen in Gesamtlehrerkonferenzen

# 2. Ausbildung im Blended Learning Format

Durch das **Lernen im Blended Learning Szenario** ergeben sich für Teilnehmende mehr Freiräume und Flexibilität. Die zukünftigen Smepper starten in einer kleinen **Gruppe** von ca. **12 bis 20 Personen** mit einer Kennenlernveranstaltung in Präsenz. Die angehenden Smepper sollten mindestens die **7. Klasse** besuchen und sich im Alter zwischen **12 und 16 Jahren** befinden. Die **SMEP-Begleitung**<sup>1</sup> der Schule und der/die **SMEP-Trainer/-in des LMZ** stehen den zukünftigen Smeppern dabei als Ansprechperson zur Verfügung.

Die Ausbildung der Schüler-Medienmentorinnen und -mentoren umfasst **25 Zeitstunden** und deckt verschiedene **Bausteine** der **Medienbildung**, insbesondere des **Jugendmedienschutzes** und der **Mediengestaltung/-produktion** ab.

Zum Schluss der Ausbildung erhalten die Schüler/-innen ein **Zertifikat**, welches die neuen Kompetenzen ausweist. Um die Zertifikate kurz nach der Ausbildung aushändigen zu können, ist es erforderlich, die vollständige Liste aller Teilnehmenden sowie die von den Erziehungsberechtigten unterzeichneten Einverständniserklärungen zur Datenverarbeitung spätestens bis zum Kursbeginn per E-Mail an [smep@lmz-bw.de](mailto:smep@lmz-bw.de) zu senden.

---

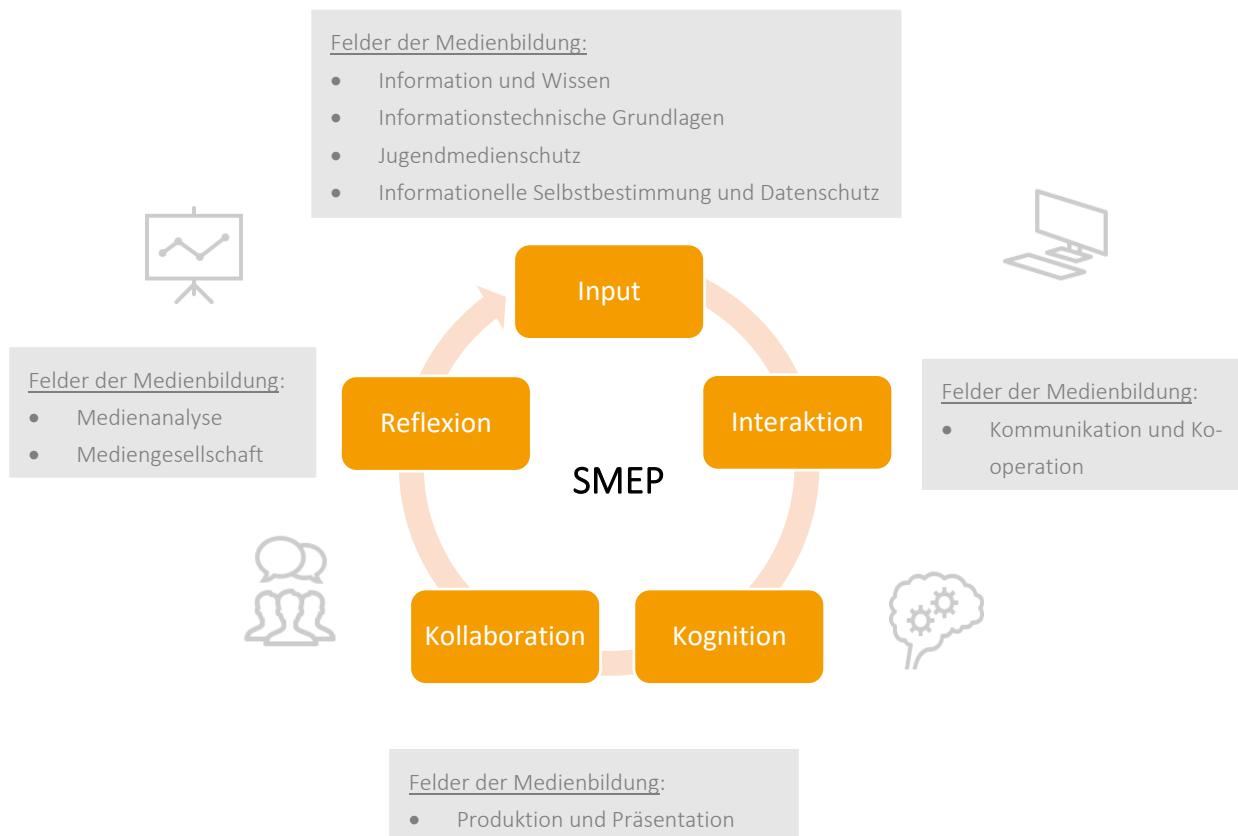
<sup>1</sup> Die SMEP-Begleitung ist (mindestens) eine Lehrkraft oder ein/-e Mitarbeiter/-in der Schulsozialarbeit, die die Ausbildung und späteren Aktivitäten der Smepper koordiniert und betreut. Nähere Informationen zu den Aufgaben finden Sie im Leitfaden für SMEP-Begleitungen.

### 3. Bildungsplanbezug, Inhalte und Ablauf

Für alle am Schulleben Beteiligten gehört **Medienbildung** zu einer der zentralen **Schlüsselqualifikationen**, denn der digitale Alltag und die Anforderungen im späteren Beruf setzen einen **kompetenten, verantwortungsvollen und kritischen Umgang mit Medien** diverser Art bei allen Bürger/-innen voraus. **Medienbildung** ist eine der tragenden **Leitperspektiven des Bildungsplans**, welche fachübergreifend vermittelt werden soll. Die daraus resultierenden Kompetenzen tragen dazu bei, dass Schüler/-innen eine **Orientierung in der modernen Lebenswelt** erhalten.

Innerhalb des Schüler-Medienmentoren-Programms vertiefen die zukünftigen Smeper ihre **Kompetenzen** im Bereich der Medienbildung auf einem **gehobenen Niveau**, welches dazu befähigt, auch **andere am Schulleben Beteiligten** beim **Umgang mit Medien** zu **begleiten, zu unterstützen** und ihre **kritisch-reflexive Mediennutzung** zu fördern. Die im Bildungsplan verankerten Felder der Medienbildung: „Information und Wissen“, „Produktion und Präsentation“, „Kommunikation und Kooperation“, „Jugendmedienschutz“, „Informationelle Selbstbestimmung und Datenschutz“, „Mediengesellschaft“, „Medienanalyse“ und „Informationstechnische Grundlagen“ fließen in den **SMEP-Kurs** ein und sollen durch **kollaborativ-kommunikative Arbeitsweisen zur Kognition** bzw. **Reflexion des Gelernten** beitragen und die **Wissens- und Kompetenzvermittlung nach dem Peer-to-Peer-Ansatz** in der Schule verankern.

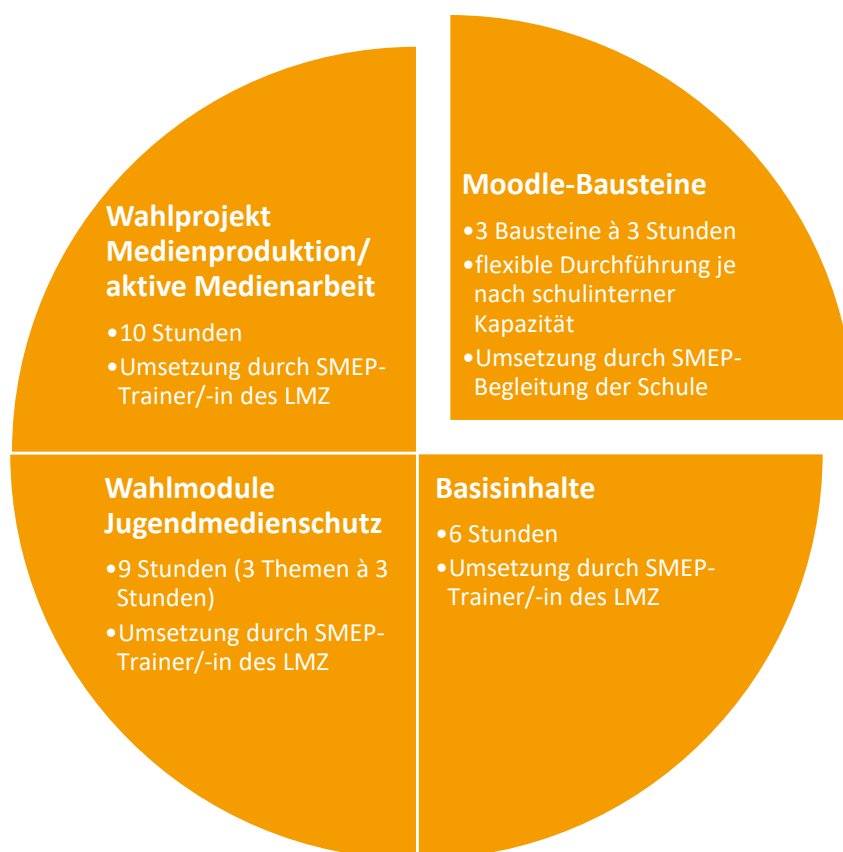
Dies führt zur **nachhaltigen und langfristigen Implementierung der Medienbildung** innerhalb der Schule und fördert den **Stellenwert** der Medienbildung innerhalb der **Entwicklung von Kindern und Jugendlichen gemäß den Ansprüchen des Bildungsplans**.



Im SMEP Blended Learning Format geht es darum, den **Wissensinput** in eine **Interaktion** zu transferieren und dabei sowohl eine **Kognition** beim Einzelnen als auch eine **Kollaboration** sowie **Kommunikation** zwischen den Teilnehmenden zu erzielen. Indem beispielsweise theoretische Kenntnisse über die Medienbildung und praktische Medienprodukte sowohl erarbeitet als auch präsentiert werden, entwickeln die Teilnehmenden ihre Kompetenzen. Aufbauend auf diesem Ansatz soll nicht nur der eigene **Umgang mit Medien kritisch reflektiert** werden, sondern auch Abläufe innerhalb der modernen Mediengesellschaft erkannt und analysiert werden. In diesem **Lernprozess** werden die Inhalte und Kompetenzen des Bildungsplans bezüglich der Medienbildung gefördert, weiterentwickelt und auf ein erweitertes Niveau gehoben.

Die angehenden Smepper sind also in einem stetigen Austausch und **entwickeln** ihre **Kompetenzen** sukzessive weiter.

Das folgende **Diagramm** erklärt die Struktur des SMEP Blended Learning Formats. Dabei ist zu beachten, dass die SMEP-Trainer/-innen die synchronen Phasen in Präsenz an der Schule oder als Online-Termine umsetzen (25 Stunden). Innerhalb der asynchronen Online-Bausteine wird auf ein selbständiges und begleitetes Lernen der Teilnehmenden Wert gelegt. Die SMEP-Begleitung der Schule übernimmt hierbei eine anleitende Funktion (ca. 2,5 – 3 Stunden pro Moodle-Baustein).



## 4. Voraussetzungen und Vorbereitungen

Für die synchronen Phasen benötigen die SMEP-Trainer/-innen einen (virtuellen) **Raum** und für die angehenden Smepper Zugriff auf die entsprechende grundlegende **Medienausstattung (Beamer, Tafel, Endgeräte)**, um ihre inhaltlichen Schwerpunkte zu vermitteln. Die konkreten Anforderungen werden von der schulinternen SMEP-Begleitung individuell mit dem/der SMEP-Trainer/-in vereinbart. Nähere Informationen dazu finden Sie auch in unserem Leitfaden für SMEP-Begleitungen.

Zur Durchführung der Online-Bausteine „Digitaler Verbraucherschutz“, „Fake News“ und „Urheberrecht und Nutzungsrechte“ empfiehlt es sich, im **Computerraum** der Schule zu arbeiten. Die Online-Bausteine stehen der SMEP-Begleitung und den angehenden Smeppern per Gastzugang oder Selbsteinschreibung auf der **Moodle-Instanz des LMZ** unter <https://moodle1.lmz-bw.de/moodle/course/index.php?categoryid=47> zur Verfügung. Die Nutzung der Online-Bausteine erfordert für jede/-n Schüler/-in einen **PC oder Laptop mit Internetzugang** und den Browsern Google Chrome oder Mozilla Firefox sowie ein **Headset / Kopfhörerpaar**, da die Vermittlung der Inhalte zum Teil über audio-visuelle Lernmaterialien erfolgt.

Je nach Größe der Gruppe können auch zwei Räume der Schule genutzt werden, um den angehenden Smeppern in Gruppenarbeitsphasen eine **ruhigere Atmosphäre** zu bieten. **Tafel** oder **Flip-Chart** im Raum helfen, Reflexionen, Begriffe und Gedankennetze aus den Gruppenarbeitsphasen zu visualisieren.

Auch sollte es genug Platz geben, einen Sitzkreis bilden zu können, so dass **Plenumsrunden** persönlicher gestaltet werden können und die Smepper zueinander Blickkontakt haben. Es sollte eine ungefähre Dauer von **2,5 bis 3 Stunden** für die Durchführung eines Bausteins einkalkuliert werden. Es empfiehlt sich, die Online-Bausteine „Digitaler Verbraucherschutz“, „Fake News“ und „Urheberrecht und Nutzungsrechte“ auf insgesamt drei Termine zu verteilen und pro Treffen jeweils nur einen Online-Baustein mit den angehenden Smeppern zu erarbeiten.

## 5. Die Umsetzung der Online-Bausteine

### 5.1 Methoden und Sozialformen

Bei den **Online-Bausteinen** handelt es sich keineswegs um bloße Übungen am PC. Das Konzept sieht explizit Phasen der Interaktion und Kollaboration vor. So werden **audio-visuelle und textliche Inhalte** abwechselnd in **Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit** vermittelt. Die Teilnehmenden befinden sich insgesamt in einem gemeinsamen Lernprozess und werden durch die SMEP-Begleitung der Schule unterstützt. **Optional** können die Online-Bausteine auch im **Distanzunterricht** umgesetzt werden.

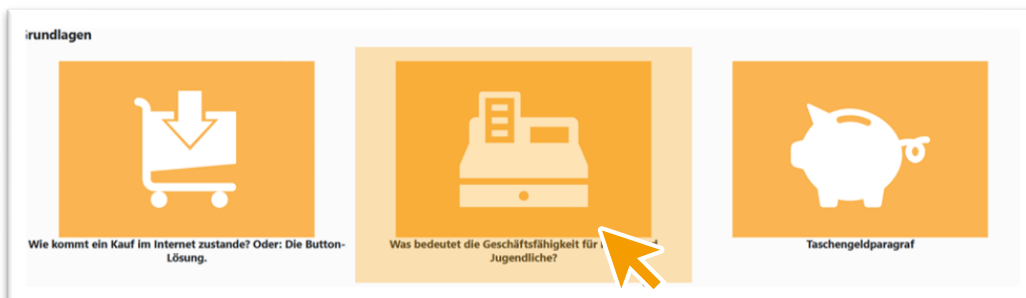
Den Jugendlichen wird somit eine **offene und selbständige Lernatmosphäre** ermöglicht, ohne allein gelassen zu werden.

## 5.2 Aufbau und Navigation der Online-Bausteine

Alle Moodle-Bausteine des SMEP Blended Learning Szenarios besitzen eine Kacheloptik und bieten so eine gute Übersicht über die Inhalte des jeweiligen Themas. **Per Klick** auf eine der **Kacheln** gelangen die Nutzer/-innen zu den Unterkapiteln.



Auch innerhalb der Kapitel können per Klick weitere **Elemente** geöffnet werden. Dazu gehören neben Informationstexten auch interaktive **Aufgaben** sowie **Gruppenarbeitsaufträge** und **Fallbeispiele**. Die Erarbeitung erfolgt entweder sofort am PC oder in kleinen Arbeitsgruppen.



Der folgende Ausschnitt zeigt eine typische Übung im Stil einer Single-Choice-Aufgabe. Solche **interaktiven Aufgaben** sind eine kurzweilige, aber effektive Methode, das Gelernte zu üben und zu wiederholen. Die Lernenden erhalten sofort Feedback über ihre Erfolge und können Lücken mit Hilfe von Hinweisen schließen und erneut üben.



Nicht alle Übungen eignen sich, in Einzelarbeit erledigt zu werden. Daher binden gelegentliche Gruppenaufgaben die Lernenden in **Kollaboration** mit anderen ein. Die **Gruppenarbeitsaufträge** umfassen nicht nur Gespräche, sondern auch Recherchen und produktive Aufträge. Deshalb ist es wichtig, genügend Zeit und PCs für die Lernenden bereitzuhalten.



### Beispiele für In-App-Käufe ×

---

 Welche Beispiele für In-App-Käufe bei Spiele-Apps kennt ihr? Oder bei anderen Apps?  
Sammelt gemeinsam und besprecht eure Ergebnisse mit allen anderen.

---

**Schließen**


Für die meisten Aufgaben erhalten die Lernenden ein **direktes Feedback**. Es gibt jedoch auch bei einigen Aufgaben die Option, einen **Lösungsvorschlag** wahlweise anzuklicken. Einige Aufgaben sind zur Reflexion gedacht, wobei es auf die **individuellen Lösungen** der Lernenden ankommt.

### Hätte ich das gewusst... ×

---

Kim freut sich total auf eine neue angesagte Tasche, dafür soll das Geburtstagsgeld endlich zum Einsatz kommen! Kim schaut im Internet und entdeckt einen Online-Shop. Hier ist die Tasche viel billiger als im Laden vor Ort! Voller Vorfreude wird auf den Bestellen-Knopf gedrückt. Nachdem die Kontodaten angegeben sind und die Bestellung abgeschickt ist, kommt der Schock: Da steht plötzlich in der Bestellbestätigung ein viel höherer Preis! In der Rechnung tauchen Mehrwertsteuer, Kosten für Verpackung und hohe Versandkosten auf, die Kim vorher nicht auf dem Schirm hatte. Jetzt ist die Tasche sogar teurer als im Laden!

Diskutiert in der Gruppe:

 Was sagt euch euer Gefühl: Hätte Kim das wissen müssen oder ist das nicht rechtmäßig?  
Gleicht anschließend eure Antworten mit der Lösung ab.

---

**> Lösungsvorschlag**

## 5.3 Aufbau der Online-Bausteine

### 5.3.1 Digitaler Verbraucherschutz

Die drei Online-Bausteine des SMEP-Kurses können unabhängig voneinander vermittelt werden. Die vorgegebenen **Kapitelinhalte** pro Online-Baustein sollten jedoch chronologisch durchgearbeitet werden, da die Themen aufeinander aufbauen. Die nachfolgende tabellarische **Übersicht** kann als **Orientierung** dienen, den Baustein **Digitaler Verbraucherschutz** umzusetzen.

Kapitel	Zeit	Hinweise	Inhaltliche und didaktische Schwerpunkte
Einstieg	5-10 Min.	<p>Die Lerninhalte des Bausteins Verbraucherschutz werden kurz vorgestellt. Anschließend werden die einführenden Aufgaben bearbeitet.</p> <p><i>Arbeitsaufträge an die Smepper:</i> Im Plenum:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Erklärvideo ansehen</li> <li>› Gruppenaufgabe diskutieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Überblick zu Kapitelinhalten</li> <li>› Gemeinsamer Einstieg ins Thema</li> <li>› Erarbeitung in Einzel- und Kleingruppen</li> </ul>
Online-Kauf	30-45 Min.	<p>Der Themenschwerpunkt Online-Kauf soll folgendermaßen bearbeitet werden.</p> <p><i>Arbeitsaufträge an die Smepper:</i> In Einzelarbeit sollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› die Grundlagen gelesen werden.</li> <li>› die Übungen bearbeitet werden.</li> </ul> <p>In Kleingruppen soll je:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› ein Fallbeispiel bearbeitet werden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Grundlegende Informationen über die Geschäftsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen</li> <li>› Erklärung verschiedener Bezahlungsmöglichkeiten online</li> <li>› Erarbeitung in Einzel- und Kleingruppen</li> </ul>
Risiken beim Online-Kauf	30-45 Min.	<p>Der Themenschwerpunkt Risiken beim Online-Kauf soll erarbeitet werden.</p> <p><i>Arbeitsaufträge an die Smepper:</i> In Kleingruppen soll:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› das Fallbeispiel diskutiert werden.</li> </ul> <p>In Einzelarbeit sollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› die Übungsaufgaben bearbeitet.</li> <li>› die Check-Liste-Online ausgefüllt.</li> <li>› die Bewertung von Influencern mit Hilfe des Erklärvideos erarbeitet werden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Analyse von Fallbeispielen zum Thema Risiken beim Onlinekauf</li> <li>› Grundlegende Informationen über die Bewertungen durch Influencer</li> <li>› Hinweise zu Schutzmaßnahmen beim Onlinekauf</li> <li>› Erarbeitung in Einzel- und Kleingruppen</li> </ul>
Preispolitik und Preispsychologie	30-45 Min.	<p>Der Themenschwerpunkt Preispolitik und Preispsychologie soll erarbeitet werden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Grundlegende Informationen über Onlinehändler und Preisgestaltung</li> </ul>

		<p><i>Arbeitsaufträge an die Smepper:</i></p> <p>Im Plenum oder Einzelarbeit wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› das Erklärvideo angesehen.</li> </ul> <p>In Kleingruppen sollen folgende Bausteine erarbeitet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Informationen diskutieren.</li> <li>› Strategien der Onlinehändler erschließen.</li> <li>› Recherche mit Hilfe der Recherchetipps durchführen.</li> </ul> <p>In Einzelarbeit sollen Lerninhalte wiederholt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Übung</li> <li>› Transferaufgabe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Hinweise zur Durchführung von Onlinerecherchen</li> <li>› Erarbeitung in Einzel- oder Kleingruppen</li> </ul>
In-App und In-Game-Käufe	30-45 Min.	<p>Der Themenschwerpunkt In-App- und In-Game-Käufe soll erarbeitet werden.</p> <p><i>Arbeitsaufträge an die Smepper:</i></p> <p>In Kleingruppen sollen die folgenden Aufgaben bearbeitet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Aufgabe 1: Reale Beispiele für In-Game-Käufe</li> <li>› Aufgabe 2: Rechenbeispiele für In-Game-Käufe</li> <li>› Reflexion</li> </ul> <p>In Einzelarbeit soll</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› die Wiederholung durchgeführt werden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Grundlegende Informationen über In-App- und In-Game-Käufe</li> <li>› Erarbeitung in Einzel- und Kleingruppen</li> <li>› Reflexion im Plenum</li> </ul>
Informationen für Lehrkräfte	optional	<p>Dieser Bereich bietet Lehrkräften die Möglichkeit auf weiterführende Materialien zuzugreifen. Diese können Sie individuell und optional einsetzen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Überblick zu weiteren Materialien</li> </ul>

### 5.3.2 Fake News

Die nachfolgende tabellarische Übersicht kann als Orientierung dienen, den Baustein **Fake News** umzusetzen.

Kapitel	Zeit	Hinweise	Inhaltliche und didaktische Schwerpunkte
Einstieg	5-10 Min.	Die Lerninhalte des Bausteins Fake News werden kurz vorgestellt.	› Überblick zu Kapitelinhalten
Fake News Erkennung	30-45 Min.	Der Themenschwerpunkt Fake News Erkennung soll wie folgt bearbeitet werden.  <i>Arbeitsaufträge an die Smepper:</i> In Einzelarbeit sollen: › das Erklärvideo angesehen werden. › die Informationen zu Fake News vs. Gerücht und Fake News Produzenten gelesen werden.  In Kleingruppen sollen: › Aufgabe 1 und 2 bearbeitet werden.	› Grundlegende Informationen über Fake News › Hinweise zur Erkennung von Fake News › Erarbeitung in Einzel- und Kleingruppen
Fake News Verbreitung	30-45 Min.	Der Themenschwerpunkt Fake News Verbreitung soll erarbeitet werden.  <i>Arbeitsaufträge an die Smepper:</i> In Einzelarbeit sollen: › das Erklärvideo angesehen werden. › der Informationstext zu Verschwörungserzählungen samt Übung gelesen und bearbeitet werden. › die Wiederholung durchgeführt werden.  In Kleingruppen soll: › die Vertiefung zu Social Bots erarbeitet werden.	› Vertiefende Informationen über die Verbreitung von Fake News und die Rolle von Social Bots › Grundlagen über Verschwörungserzählungen › Erarbeitung in Einzel- und Kleingruppen
Fake News Gefahren	30-45 Min.	Der Themenschwerpunkt Fake News Gefahren soll erarbeitet werden.	› Vertiefende Informationen über die Gefahren von Fake News

		<p><i>Arbeitsaufträge an die Smepper:</i> In Einzelarbeit sollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› das Erklärvideo angesehen werden</li> <li>› Gefahren von Fake News gelesen und bearbeitet werden</li> </ul> <p>In Kleingruppen sollen folgende Bausteine erarbeitet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Fake Finder</li> <li>› Checkliste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Hinweise zum Umgang mit Fake News</li> <li>› Erarbeitung in Einzel- und Kleingruppen</li> </ul>
Informationen für Lehrkräfte	optional	Dieser Bereich bietet Lehrkräften die Möglichkeit auf weiterführende Materialien zuzugreifen. Diese können Sie individuell und optional einsetzen.	› Überblick zu weiteren Materialien

### 5.3.3 Urheberrecht und Nutzungsrechte

Die nachfolgende tabellarische Übersicht kann als Orientierung dienen, den Baustein **Urheberrecht und Nutzungsrechte** umzusetzen.

Kapitel	Zeit	Hinweise	Inhaltliche und didaktische Schwerpunkte
Einstieg	5-10 Min.	<p>Die Lerninhalte des Bausteins Urheberrecht und Nutzungsrechte werden kurz vorgestellt.</p> <p><i>Arbeitsauftrag an die Smepper:</i> Im Plenum sollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› das Erklärvideo angesehen werden.</li> <li>› eine Mindmap erstellt werden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Überblick zu Kapitelinhalten</li> <li>› Gemeinsamer Einstieg ins Thema</li> <li>› Erarbeitung im Plenum</li> </ul>
Urheberrecht Begriffserklärung	30-45 Min.	<p>Der Themenschwerpunkt Begriffserklärung soll bearbeitet werden.</p> <p><i>Arbeitsaufträge an die Smepper:</i> In Einzelarbeit soll der Baustein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› „Das Urheberrecht“ bearbeitet werden</li> </ul> <p>In Kleingruppen sollen die Bausteine:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Grundlegende Informationen zum Urheberrecht</li> <li>› Vertiefung zum Thema Spiele und Urheberrecht</li> <li>› Analyse von Fallbeispielen Erarbeitung in Einzel- und Kleingruppen</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>› die Vertiefung zu Spielen und Urheberrecht gelesen und bearbeitet werden.</li> <li>› die Fallbeispiele 1 und 2 erarbeitet werden.</li> </ul>	
Urheberrecht Im Alltag	30-45 Min.	<p>Der Themenschwerpunkt Urheberrecht im Alltag soll erarbeitet werden.</p> <p><i>Arbeitsaufträge an die Smepper:</i> In Kleingruppen sollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› das Erklärvideo angesehen werden.</li> <li>› die Reflexionsübung durchgeführt werden.</li> <li>› der Vertiefungstext zu illegalen Up- und Downloads gelesen werden.</li> <li>› das Erklärvideo zu illegalen Up- und Downloads angesehen werden.</li> </ul> <p>In Einzelarbeit sollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Informationen zur Checkliste zum Thema Urheberrecht erschlossen werden.</li> <li>› die dazugehörige Übung erarbeitet werden.</li> <li>› das Quiz zu Up- und Downloads bearbeitet werden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Alltagsbezogene Informationen zum Urheberrecht</li> <li>› Vertiefung zum Thema illegale Up- und Downloads</li> <li>› Hinweise zum Urheberrecht</li> <li>› Erarbeitung in Einzel- und Kleingruppen</li> </ul>
Urheberrecht Creative Commons Lizenz	30-45 Min	<p>Der Themenschwerpunkt Urheberrecht Creative-Commons-Lizenz soll erarbeitet werden.</p> <p><i>Arbeitsaufträge an die Smepper:</i> In Einzelarbeit soll:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› das Erklärvideo angesehen werden.</li> <li>› der Vertiefungstext zu CC-Lizenzen gelesen werden.</li> <li>› die Aufgaben zum Vertiefungstext bearbeitet werden.</li> <li>› das Memory Spiel zu CC-Lizenzen gespielt werden.</li> <li>› der Vertiefungstext zum Datenschutz gelesen werden.</li> <li>› die Aufgabe zum Thema Datenschutz bearbeitet werden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>› Vertiefung zu Creative-Commons-Lizenzen</li> <li>› Hinweise zum Datenschutz / Persönlichkeitsrechten</li> <li>› Recherche und Reflexion zum Thema Urheberrecht</li> <li>› Erarbeitung in Einzel- und Kleingruppen</li> </ul>

		In Kleingruppen soll: › die Reflexion erarbeitet werden.	
Informationen für Lehrkräfte	optional	Dieser Bereich bietet Lehrkräften die Möglichkeit auf weiterführende Materialien zuzugreifen. Diese können Sie individuell und optional einsetzen.	› Überblick zu weiteren Materialien

### 5.3.4 Der Bereich „Informationen für Lehrkräfte“

Der Bereich „Informationen für Lehrkräfte“ ermöglicht es den SMEP-Begleitungen, **zusätzliche Lernmaterialien** innerhalb der Online-Bausteine oder in **weiterführenden Arbeitsphasen** mit den Smeppern einfließen zu lassen. Die hier aufgeführten **Websites** und **Links** sind eine **kompakte Auswahl** an Lernmaterialien für die Arbeit mit den Smeppern und eignen sich auch **zur Differenzierung** innerhalb der Gruppe. Das Angebot ist **inhaltlich kurz beschrieben**, sobald Sie per Klick darauf tippen.

**Zusätzliche Angebote für Lehrkräfte**

› Folgenden erhalten Sie eine Materialsammlung, die Ihnen weitere Anregungen für Ihren Unterricht bietet. Dabei handelt es sich um Angebote von SESAM, dem LMZ und weiterer externer Anbieter.

› **Das Mitmach-Netz: Was wir beim Einkaufen bedenken sollten: Shopping online!**

Die SESAM Mediathek verweist hier auf einen Baustein zum Thema Online Shopping, welches von "klicksafe.de" in Auftrag gegeben wurde. Es handelt sich um ein Handbuch für Lehrkräfte mit Hinweisen und Arbeitsmaterialien. Um zur Materialsammlung zu gelangen klicken Sie [hier](#).

› **Einkaufen im Netz**

› **Studie zum Online Shopping**

## 6. Anregungen für Projekte

Die Ausbildung von Schüler-Medienmentorinnen und -mentoren bietet den Jugendlichen viel Potenzial, die Medienbildung innerhalb ihres **Schulalltags aktiv mitzugestalten**. Einige Möglichkeiten sind in folgendem Schaubild dargestellt.



Darüber hinaus können die Smepper auch **innovative Angebote erschaffen, wobei hierbei die neusten digitalen Medien** eingebunden werden können. Das LMZ und die Stadt- bzw. Kreismedienzentren stehen bei neuen Vorhaben **unterstützend** und **beratend** zur Seite. An anderen Schulen entstanden bereits **Podcasts, Video-AGs und Makerspaces** in Eigenregie oder Begleitung von Smeppern.

## 7. Nach der Ausbildung

Nach der Ausbildung erwartet die Smepper im Rahmen des **Tochterprojekts „SMEP aktiv“** ein breites **Angebot zur weiteren Förderung**. Dabei werden die gewonnenen Kenntnisse und Fertigkeiten gefestigt und sowohl soziale als auch personale Kompetenzen gestärkt.

Einerseits können die ausgebildeten Smepper Erfahrungen in der Gruppenführung sammeln oder sich selbst **fortbilden**, andererseits können sie den LMZ-Referentinnen und -Referenten wertvolle und erforderliche **Unterstützung bei Ferienkursen** leisten.

So werden die ausgebildeten Smepper aktiv in die Vermittlung medienpädagogischer Inhalte und Ziele eingebunden.

Folgende Angebote gibt es in SMEP aktiv:

Angebot	Kurzbeschreibung	Dauer
SMEP-Starthilfe	<p>Worum geht es bei diesem Angebot?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Unterstützung durch LMZ Referent/-in bei der Planung und Umsetzung eines medienpädagogischen Projekts</li> </ul> <p>Für wen ist es geeignet?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› für neue und noch unerfahrene Smepper</li> </ul>	4 bis 8 h
SMEP-Fortbildung	<p>Worum geht es bei diesem Angebot?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Vermittlung neuer und spannender Themen durch Medienpädagoginnen und -pädagogen</li> </ul> <p>Für wen ist es geeignet?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› schulintern für Smepper-Gruppen buchbar oder schulextern für einzelne Smepper</li> </ul>	<p>4 bis 8 h (in Präsenz)</p> <p>2 bis 4 h (online)</p>
SMEP-Tage / Bar-camps	<p>Worum geht es bei diesem Angebot?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› landesweiter Austausch und Fortbildung aller Smepper (zweimal im Jahr, in Kooperation mit dem Projekt „Digitale Helden“)</li> <li>› Interne und externe Expertinnen und Experten sowie Smepper vermitteln neue Inhalte und tauschen Erfahrungen aus</li> <li>› Vernetzung ähnlicher Projekte auf bundesweiter Ebene</li> </ul>	Tagesveranstaltung



	<ul style="list-style-type: none"> <li>› seit 2021 als virtuelles Barcamp</li> </ul> <p>Für wen ist es geeignet?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› für Smepper-Gruppen, einzelne Smepper und SMEP-Begleitungen</li> </ul>	
SMEP-Missionen	<p>Worum geht es bei diesem Angebot?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Smepper unterstützen Referentinnen und Referenten bei Veranstaltungen</li> <li>› Smepper schreiben Berichte, wirken in Erklärvideos und Gremien mit</li> <li>› Smepper erhalten kleine Aufwandsentschädigungen für ihre Tätigkeiten</li> <li>› Smepper sammeln Erfahrungen im Bereich der Medienbildung und lassen diese an ihrer Schule einfließen</li> </ul> <p>Für wen ist es geeignet?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Ausgebildete Smepper</li> </ul>	1 h bis 1 Woche (formatabhängig)
Ferienkurse	<p>Worum geht es bei diesem Angebot?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Unterstützung der Workshopleitung bei Ferienkursen zu verschiedenen medienbildnerischen und relevanten Themen</li> <li>› oder: Teilnahme an Ferienkursen zur persönlichen Fortbildung</li> <li>› Kooperation mit externen Partnern z.B. Medienzentren, Volkshochschulen, Museen, etc.</li> </ul> <p>Für wen ist es geeignet?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>› Unterstützung der Workshopleitung nur für ausgebildete Smepper möglich</li> <li>› Teilnahme an Ferienkurse offen für alle Kinder und Jugendlichen</li> </ul>	2 h bis 1 Woche



LANDESMEDIENZENTRUM  
BADEN-WÜRTTEMBERG

Moltkestraße 64  
76133 Karlsruhe

Rotenbergstraße 111  
70190 Stuttgart

Telefon: 0711 2850-712  
Telefax: 0711 2850-780

[www.lmz-bw.de](http://www.lmz-bw.de)