

## INHALTE

- Auseinandersetzung mit technischen Grundlagen und Einstellungen der mobilen Geräte zum eigenen Schutz und dem gemeinsamen Arbeiten und Kommunizieren
- Bewusstmachung von zielgerichteter Anwendung von Apps und wissen wo und wie sie Apps für ihre Zwecke finden
- Auseinandersetzung mit geeigneten Inhalten, Sicherheitsmaßnahmen, Risiken und Einstellungsmöglichkeiten
- Erarbeitung von positiven und kreativen Handlungsmöglichkeiten

## DIE KINDER / JUGENDLICHEN LERNEN, ...

Kinder und Jugendliche lernen verschiedene Betriebssysteme kennen und welche technische Einstellungen an den Mobilien Endgeräten sinnvoll sind: Datenschutz-Einstellungen, Passwortsicherheit, Zugriffsberechtigungen der Apps, und rechtliche Grundlagen. Sie lernen die verschiedenen Kostenmodelle kennen und wie sie Kaufentscheidungen für Apps treffen können. Welche APPs wichtig sind, lernen Dienstprogramme: Antiviren-APP, Backup kennen. Erfolgt eine Auseinandersetzung mit Urheberrecht, Sicherheit bei: Einkäufen und Downloads von Apps, Nutzungsverhalten und Regeln im Umgang. Navigation: Stadtplan, Verkehrsmittel-App Spiele, Musik, Flirt-Apps Kreativität, Wissen und Lernen setzen sich mit einer positiven Nutzung von Mobilien Endgeräten auseinander. Sie lernen die Nutzung für die Lebensorganisation kennen

## Bezug zu KOMPETENZEN

Basiscurriculum Medienbildung

Fächerübergreifende  
Kompetenzentwicklung

### Analysieren

situations- und bedürfnisbezogenes  
Auswählen der Angebote

unterscheiden altersgemäß die  
Grundlagen des Urheber- und  
Persönlichkeitsrechts sowie des  
Datenschutzes berücksichtigen

### Reflektieren

Austausch der Medienerlebnisse und  
diese auf der Grundlage  
gegenseitiger Toleranz und Achtung

bewerten alters- und situations-  
angemessene  
Handlungsmöglichkeiten in Bezug  
auf einen sozial, ethisch und  
ökonomisch verantwortlichen  
Mediengebrauch

entwickeln Privatheit und  
Öffentlichkeit des eigenen  
Mediengebrauchs

### Kommunizieren

Erarbeiten von positiven und  
kreativen Handlungsmöglichkeiten

## ANREGUNGEN FÜR DIE UMSETZUNG

### Einstieg: Nutzung reflektieren:

Zeit: 45 min

Mit Hilfe des „Mediennutzungskuchen“ kann der Blick für das eigene Medienhandeln geschärft werden und man erhält interessante Erkenntnisse über sich und die anderen.

In einen Kreis zeichnen die SuS, welche Medien sie wann und wie oft nutzen, so entstehen viele Kuchendiagramme, welche sich wunderbar für eine gemeinsame Diskussion eignen. Arbeitsblatt zum Kuchendiagramm: <http://www.jff.de/peerhochdrei/wp-content/uploads/2015/methoden/Mediennutzungskuchen.pdf>

### Erstellen einer Hitlist

Zeit: 45 min

Gemeinsam eine Hitliste der beliebtesten Apps erstellen. Die genutzten APPs durch die Jugendlichen (Vor- und Nachteile) werden vorgestellt und besprochen. Eine gemeinsame Erarbeitung von Kriterien für APPs kann unterstützen bei der Wahl neuer Apps. Unter [www.handysektor.de/top10-apps/](http://www.handysektor.de/top10-apps/) werden die TOP10 apps vorgestellt und es sind Bewertungskriterien beschrieben, die mit den Jugendlichen für eine eigene Bewertung der Apps genutzt werden können.

### Handyordnung mit der Klasse erstellen

Zeit: 45 min

Das gemeinsame Aufstellen von Regeln macht auf jeden Fall mehr Spaß, als vorgegebene Regeln einzuhalten. Die SuS setzen sich mit Regeln und der bewußten Handynutzung auseinander. Zudem sollen die SuS aufmerksam gemacht werden, dass bestimmte Verhaltensweisen, die durch das Handy verübt werden satrftbar sind. Also Cybermobbings, Illegale Downloads oder andere ungefragt zu fotografieren sind in diesem Zusammenhang wichtige Punkte. <https://www.klicksafe.de/paedagogen-bereich/smartphones-apps-im-unterricht/handyordnung-an-schulen/>

### Verschiedene Unterrichtseinheiten mit dem Klicksafeheft „Always on“

Dieses Material unterstützt Lehrkräfte dabei das ständige "Online sein" im Unterricht zu besprechen und bietet zahlreiche Informationen, Arbeitsblätter und Anregungen für einen bewussteren Umgang mit digitalen Medien. Das Material besteht aus drei Stundenentwürfen (d.h. Arbeitsblätter zum Kopieren). <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/unterrichtsreihe-mobile-medien-neue-herausforderungen/#c23631>

## Apps im Unterricht einsetzen?

Für den Unterricht gibt es viele Apps, die sich gut für den fächerspezifischen Unterricht eignen. Link zu den vorgeschlagenen Apps:  
<https://www.klicksafe.de/paedagogen-bereich/smartphones-apps-im-unterricht/apps-im-unterricht/>  
Es bietet sich an, vor Einsatz die App ausprobieren und mit der Checkliste offene Fragen zu klären. Checkliste App im Unterricht.pdf

## Linktipps

<https://www.handysektor.de/paedagogenecke/>