

Jugend und Handy – Ständig vernetzt mit Smartphone & Co.



Materialien für den Unterricht



Impressum

Titel

Jugend und Handy – Ständig vernetzt mit Smartphone & Co.
im Projekt »Medien in die Schule«
– Materialien für den Unterricht –

Herausgeber



Freiwillige Selbstkontrolle
Multimedia-Diensteanbieter e.V.
Beuthstraße 6
10117 Berlin
030 / 24 04 84 30
www.fsm.de



Freiwillige Selbstkontrolle
Fernsehen e.V.
Am Karlsbad 11
10785 Berlin
030 / 23 08 36 20
www.fsf.de



Google Germany GmbH
Unter den Linden 14
10117 Berlin
www.google.de

Unterstützer



Deutschland sicher im Netz e.V.



Telefónica Germany



Auerbach Stiftung

1. Auflage – Dezember 2015

Gestaltung und Layout: Michael Schultz / www.typelover.de

Illustrationen: Marcel Vockrodt



Vervielfältigung und Verbreitung ist unter Angabe der Quelle (Titel, Herausgeberschaft sowie Auflage) erlaubt. Weitere Informationen:
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Es wird darauf hingewiesen, dass trotz sorgfältiger Bearbeitung und Prüfung alle Angaben ohne Gewähr erfolgen. Eine Haftung der Herausgeber ist ausgeschlossen.

www.medien-in-die-schule.de

Inhaltsverzeichnis

1

Einführung 04

- 05 Ziel
- 05 Relevanz
- 07 Hintergrund
- 10 Aufbau des Unterrichtsthemas
- 11 Modulübersicht
- 12 Unterstützende Materialien

2

Module 16

16 **Modul 1: Mein Handy, meine Freunde und ich**

- 16 Einführung
- 17 Ziel
- 17 Zeitbedarf
- 18 Unterrichtseinheiten (UE1a – UE1d)

26 **Modul 2: Cybermobbing und anderes problematisches Verhalten**

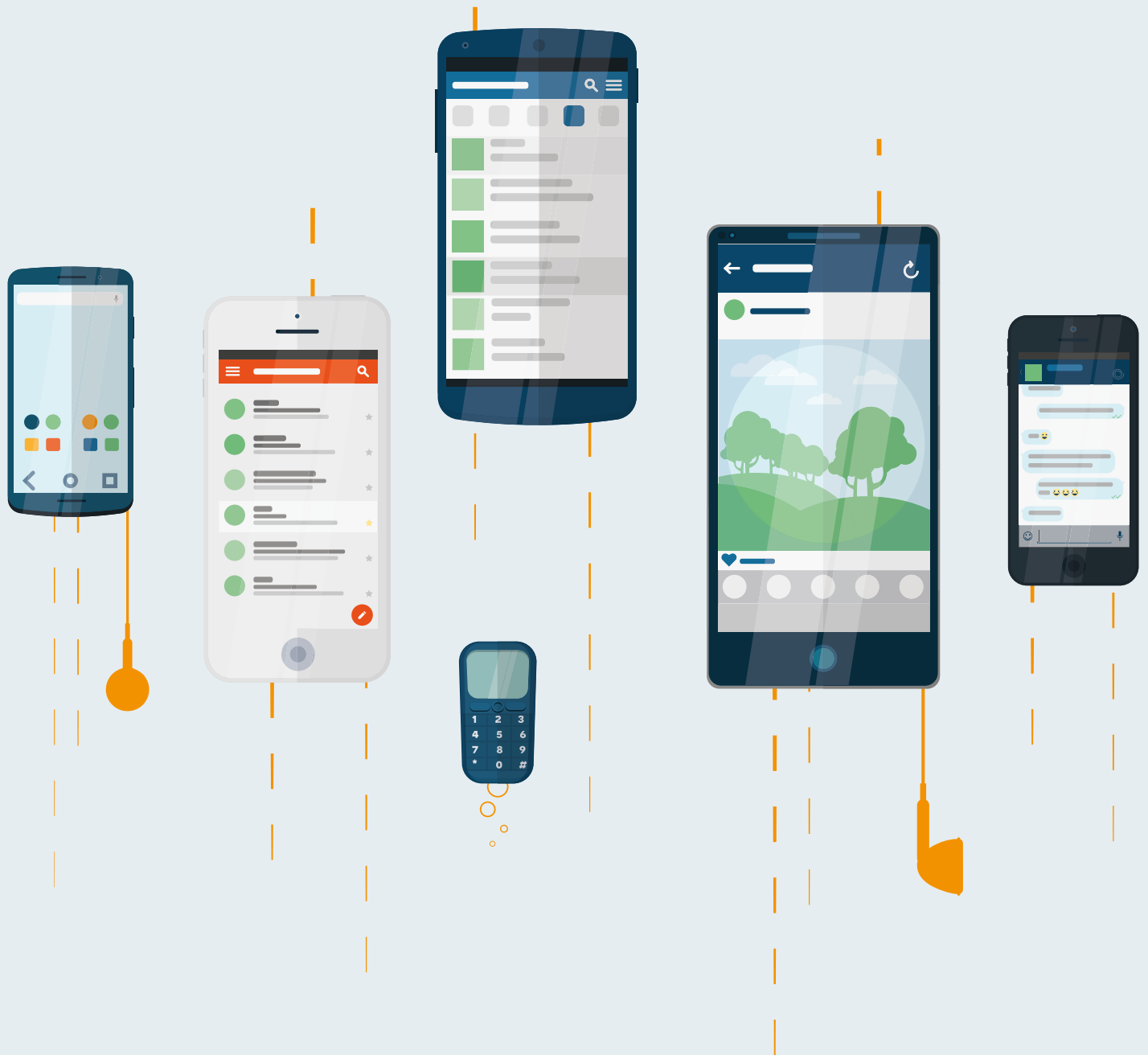
- 27 Einführung
- 33 Ziel
- 33 Zeitbedarf
- 34 Unterrichtseinheiten (UE2a – UE2e)

42 **Modul 3: Lernen mit Smartphone & Co.**

- 43 Einführung
- 44 Ziel
- 45 Zeitbedarf
- 46 Unterrichtseinheiten (UE3a – UE3d)

3

Material- und Arbeitsblätter 56



EINFÜHRUNG

Ziel

Die vorliegenden Unterrichtsmaterialien sollen Jugendlichen auf der praktischen Ebene einen kompetenteren, kreativeren und bewussteren Umgang mit dem zentralen Informations- und Kommunikationsgerät ihrer Medienwelt ermöglichen. Dazu gehört auch die Reflexion des individuellen Nutzungsverhaltens und der Bedeutung von Gerät und Kommunikation in der Peergroup.

Im Hinblick auf Fragen des Jugendmedienschutzes ist eine Sensibilisierung für problematische Inhalte und Nutzungsweisen angestrebt, von Mobbing über sexuelle Inhalte bis zu Gewalt. Zusätzlich werden Möglichkeiten des Lernens mit mobilen Geräten vorgestellt, die im Rahmen von Schule und Unterricht ohne aufwändige Zusatzausstattung umgesetzt werden können.

Relevanz

Das Gerät, das immer dabei ist

Das Handy¹ – in der gesamten Geschichte der Menschheit hat wohl kein technisches Gerät so schnell und so intensiv die Nähe der Menschen erobert – im körperlichen wie auch im übertragenen Sinne. Die allermeisten von uns tragen es den größten Teil des Tages mit sich herum. Mehr als die Hälfte der Smartphone-Nutzer_innen sagen, dass sie das Smartphone auch noch im Bett nutzen – und ein Großteil sogar auf der Toilette. Je jünger die Befragten, desto höher sind diese Werte.²

Vom mobilen Telefon hat sich das Handy inzwischen zum sogenannten *Smartphone* entwickelt – einem kleinen und gleichzeitig sehr leistungsfähigen Computer mit Internetverbindung und unzähligen weiteren Funktionen, von denen das Telefonieren nur eine unter vielen ist. Wer sich heute ein neues Handy kauft, wird ohne Sonderwunsch kaum noch ein Gerät ohne diese Eigenschaften bekommen – so wie in den letzten Jahren Geräte ohne Kamera die Ausnahme waren.

1 Obwohl wir im Folgenden darstellen, dass ein herkömmliches *Handy* und ein modernes *Smartphone* sehr unterschiedliche Geräte sind, benutzen wir der Einfachheit halber häufig der Alltagssprache folgend *Handy* als Oberbegriff auch für Smartphones.

2 vgl. z.B. LOOKOUT MOBILE SECURITY (2012): *Mobile Mindset Study*. (Die Zahlen beziehen sich auf die USA.)

Weblink

www.lookout.com/resources/reports/mobile-mindset

Statussybol

Gerade für Jugendliche hat das Handy auf mehreren Ebenen große Bedeutung: Auf der persönlichen Ebene drückt man darüber Individualität aus, sieht es sogar als Statussybol und passt es innerlich wie äußerlich den eigenen Vorlieben an. So wie für manch Erwachsenen die Automarke viel mit der eigenen Persönlichkeit zu tun hat, ist bei Jugendlichen inzwischen nicht nur die Marke der Jeans, sondern noch mehr die Marke des Handys Ausdruck der Persönlichkeit. Jugendliche nutzen das Handy für die individuelle (bisweilen sehr persönliche) Beschäftigung, manchmal auch für den Rückzug von der Umwelt, indem sie sich mittels Kopfhörer und Bildschirmblick »einigeln« und abschotten.

Kommunikationszentrale in der Hosentasche

Gleichzeitig ist die soziale Ebene von großer Wichtigkeit: Auch wenn im Smartphone Kamera, Spiele oder Informationsangebote um die Aufmerksamkeit der Nutzer_innen konkurrieren, ist nach Musik hören und im Internet surfen die wichtigste Nutzungsart für Jugendliche immer noch die Kommunikation mit anderen. Dabei steht gar nicht die Selbstdarstellung im Mittelpunkt, sondern der Austausch innerhalb der Peergroup. Soziale Netzwerke wie Facebook und Messenger-/Chatprogramme wie WhatsApp oder Skype stehen in der Gunst der Jugendlichen ganz oben.³

³ MPFS 2014, S. 48

Herausforderungen für Schule und Gesellschaft

Gleichzeitig steht das Thema »Handy und Smartphone« wie kein anderes für den digitalen Wandel, der sich quer durch alle gesellschaftlichen Bereiche zieht. Insofern kann das Thema dafür genutzt werden, sich veränderndes Informations- und Kommunikationsverhalten auf individueller und sozialer Ebene zu reflektieren und zu diskutieren – nicht abstrakt, sondern ausgehend von der lebensweltlichen Ebene der Beteiligten.

Für Lehrer_innen wie für Schüler_innen entstehen ganz neue Möglichkeiten zum Lernen mit Unterstützung von Handys und Smartphones. Für viele Unterrichtszwecke, für die man bis vor kurzer Zeit eine teure und komplizierte technische Ausstattung brauchte, können heute die Geräte genutzt werden, die in den allermeisten Klassen in den Hosentaschen bereits vorhanden sind.

Auf der anderen Seite ergeben sich aus den vielseitigen Nutzungsmöglichkeiten und dem hohen Stellenwert der Handynutzung neue Herausforderungen für die Pädagogik und den Jugendmedienschutz. Der Umgang mit problematischen Inhalten oder auch der aggressive Umgang miteinander – Stichwort Cybermobbing – sind nur zwei Bereiche, in denen die kompetente Begleitung durch andere Menschen, z.B. durch Pädagog_innen, Jugendlichen Unterstützung bieten kann.

Hintergrund

Die doppelte Medienrevolution

Mit der Verbreitung von Handys und Smartphones vollziehen sich derzeit gleich zwei Medienrevolutionen, die sich überschneiden. Mit dem Handy entwickelte sich eine potentiell unbegrenzte Erreichbarkeit. Kommunikation wurde damit (fast) komplett unabhängig vom Ort. Allerdings handelt es sich dabei in der Regel » nur « um mündliche (und kurze schriftliche) Kommunikation. Mit den Smartphones folgt eine noch viel bedeutendere Umwälzung, um die es im Folgenden gehen soll.

Die Welt wird zur Medienwelt

Die digitale Vernetzung ist allgegenwärtig, zumindest und zuerst für Jugendliche. Für viele von ihnen gibt es kaum einen Lebensbereich, in dem die digitale Kommunikation keine Rolle spielt. Die digitalen Medien sind immer und überall dabei, die Menschen stecken ständig in den Medien drin. Und doch reden wir immer noch von » dem Internet « oder » den digitalen Medien «, als wären sie ein klar abzugrenzender Spezialfall von Welt.

Anschaulich wird das anhand des Mobiltelefons, das wir (in Deutschland) noch immer *Handy* nennen.⁴ Über die letzten Jahre hat sich dieses Gerät deutlich weiterentwickelt, sodass es nicht mehr nur ein Telefon mit einigen Sonderfunktionen ist. Vielmehr sind die Geräte der aktuellen Generation (potentiell) ständig mit dem Internet verbunden, über GPS als Navigationsgerät zu verwenden, mit hochauflösenden Foto- bzw. Videokameras und entsprechenden Mikrofonen ausgestattet und durch zusätzliche Programme (sogenannte *Apps*) für verschiedenste Zwecke nutzbar. Die Branche hat den Begriff *Smartphone*, also *schlaues Telefon* dafür geprägt. Die Rede vom *Handy* oder *Smartphone* ist allerdings eher eine Verniedlichung für einen kleinen, leistungsfähigen Computer, mit dem man zufällig auch telefonieren kann.

⁴ Der Begriff *Handy* ist nur im Deutschen üblich. Im Englischen hat das Wort die Bedeutung *bequem, praktisch, handlich, passend*. Für ein Mobiltelefon wird *mobile (phone)* (eher Brit.) oder *cell (phone)* (eher Amer.) verwendet.

Don't Call It Handy

Ein Smartphone ist also ein Handy – und sehr viele andere Dinge auch, z.B.: eine Enzyklopädie, eine Fotokamera, eine Videokamera, ein Arbeitsblatt, ein Vokabeltrainer, ein Bestimmungsbuch, ein Audiorekorder, eine Zettelablage, eine Spielekonsole, eine Videothek, ein Sexshop, ein Reisebüro, ein Schrittmesser, eine Uhr, ein Wecker, ein Radio, ein Fernseher, eine Selbsthilfegruppe, ein Fotoalbum, ein Taschenrechner, ein Kompass, eine Sternenkarte, ein Navi, ein Musikabspielgerät, eine Plattensammlung, eine Zeitung, ein Wettbüro, eine Bücherei und Unzähliges mehr.

Insofern ähnelt das Smartphone weniger dem traditionellen Handy als vielmehr einem hypermedialen Taschenmesser mit 1000 verschiedenen Funktionen. Und jede einzelne Funktion lässt sich dann auch noch für ganz unterschiedliche Zwecke verwenden. Mit der ständigen Verfügbarkeit von Inhalten und Werkzeugen hebt das Smartphone die Auswirkungen der digitalen Medien auf eine neue Stufe – im Guten wie im Schlechten. Mit der Videofunktion lassen sich Schlägereien auf dem Schulhof und Biologieversuche im Unterricht aufzeichnen. Im WWW sind exzellente Mathe-Erklärungen und Übungen genauso erreichbar wie Pornografie und Gewalt. Und selbst die Enzyklopädie lässt sich zur reflektierten Recherche ebenso nutzen wie für schlichtes Kopieren.

Als wäre das nicht genug, beinhaltet das Smartphone neben den 1000 Werkzeugen noch eine andere Ebene: Es ist nämlich auch Ausgangspunkt und Plattform für Kommunikation und Zusammenarbeit. Fragt man Jugendliche nach ihrem Nutzungsverhalten, so ist Kommunikation für sie sogar der wichtigste Funktionsbereich. Auch hier gilt: Auf die Nutzung kommt es an. Die Kommunikation kann zur gegenseitigen Unterstützung vor der Klassenarbeit genauso gut dienen wie zur Verabredung von Mobbing und Schikane. Die Zusammenarbeit kann dem örtlichen Naturschutz gewidmet sein oder der Organisation von rassistischen oder homophoben Umtrieben.

Boris Becker war gestern

»Das Internet« oder »die digitalen Medien« sind heute nicht mehr ein Spezialfall von Welt, ein Werkzeug oder ein Informationsraum, den man anschalten (und ausschalten) kann, den man betreten und dann wieder verlassen kann. Es ist längst nicht mehr so, wie BORIS BECKER es in der Werbung 1999 beschrieb: »Ich bin drin!« Damals saß BORIS BECKER am Schreibtisch, klickte auf ein Symbol – und war »drin« im Internet. Genauso war er auch wieder »draußen«, wenn er die Verbindung trennte und den Schreibtisch verließ. Heute haben wir in Form von Smartphones den Computer und die Internetverbindung immer und überall in der Hosentasche dabei. Und die Videokamera, den Walkman und das Navi gleich mit. Die meisten Jugendlichen und Erwachsenen sind *always on* – also immer mit dem Rest der Welt verbunden – zumindest potentiell. Dabei lernen wir gerade erst, wie wir mit der allgegenwärtigen Vernetzung mit 1000 »Freunden« und der ständigen Verfügbarkeit von 1000 Werkzeugen umgehen können, was wir wofür nutzen können – und unter welchen Umständen wir auch offline gehen können.

Kann man „nicht online sein“?

Diese Entwicklungen haben Auswirkungen auf alle – selbst wenn man sich als einzelne Person gegen diese Tendenz zur Wehr setzen oder zumindest

einfach » nicht mitmachen« will. Leben im Allgemeinen und immer mehr auch das Schulleben finden auch im Netz statt. Selbst wenn ich als Lehrer_in nicht einmal weiß, was WHATSAPP ist – wahrscheinlich hat meine Klasse dort eine Gruppe zur Kommunikation auch schulischer Fragen. Selbst wenn ich als Schüler_in nichts mit FACEBOOK zu tun haben will – möglicherweise bin ich auf Fotos dort zu finden, die andere eingestellt haben. Für Schüler_innen, Lehrer_innen, Eltern und Schulleitung, für alle ist »das Ende des freiwilligen Internets«⁵ erreicht. Die Betroffenen haben nicht mehr die Wahl, ob sie Teil davon sind, sondern nur noch, ob sie sich dort selbst aktiv beteiligen oder ob die digitale Konversation quasi hinter ihrem Rücken stattfindet.

5 SEEMANN, MICHAEL (2010):
Das Ende des freiwilligen Internets. In: ZEIT ONLINE vom 30.08.2010.

Weblink

 www.zeit.de/digital/internet/2010-08/streetview-opt-in

Hermines Handtasche mit unaufspürbarem Ausdehnungszauber

1000 Werkzeuge, gigantische Kommunikationsmöglichkeiten und eine mächtige Plattform zur Zusammenarbeit, all das ist mit dem Smartphone auf einen Schlag in der Hosentasche eines Jugendlichen und – im wahrsten Sinne des Wortes – » im Handumdrehen« verfügbar. Zwar haben wir Menschen (und Jugendliche im Besonderen) schon immer gelernt, mit neuen Werkzeugen und Möglichkeiten umzugehen, jedoch erzeugt die Schlagartigkeit des digitalen Wandels eine besondere Qualität: Mit dem Smartphone ist alles gleichsam sofort von Null auf Hundert verfügbar und nicht schrittweise, nach und nach, kontrolliert von Erwachsenen.

Ein kurzer Exkurs: Im Buch und im Film *Harry Potter und die Heiligtümer des Todes* sind die Protagonist_innen auf der Flucht. Die Autorin JOANNE K. ROWLING hat sich dabei einen besonderen Kniff einfallen lassen, um ihre Held_innen gleichzeitig beweglich (also ohne jeden Ballast) und mächtig (also mit vielfältiger Ausstattung) handeln zu lassen. Dafür hat Harrys Begleiterin Hermine eine »Handtasche mit unaufspürbarem Ausdehnungszauber« dabei. Diese Handtasche hat äußerlich normale Maße, ist also problemlos überallhin mitzunehmen, aber im Inneren hat sie alles Erdenkliche an Ausstattung dabei, ohne dass damit Platz verbraucht werden würde. (Manch einer kennt den Effekt aus dem Film *Mary Poppins*: Die Heldin zieht problemlos eine Stehlampe aus ihrer Tasche.) Ein Smartphone hat viel Ähnlichkeit mit so einer »Zauber-Handtasche«: Es ist selbst klein und unauffällig, aber darin verbergen sich tausendfache Möglichkeiten, die alle stets überall verfügbar sind. Insofern ist die Diskussion um »die« Nutzung von Smartphones häufig zu ungenau. Es braucht einen zweiten, differenzierten Blick auf das, was genau gerade aus der Zauber-Handtasche hervorgezogen wird. Mit dem Smartphone haben heute Jugendliche eine Ausrüstung in der Tasche, die wir bislang nur von Zauberinnen, *James Bond* oder *Raumschiff Enterprise* kannten.

Es ist offensichtlich, dass hier ein weites und wichtiges Feld nicht nur für die

medienpädagogische Arbeit liegt, sondern für alle, die am digitalen Wandel beteiligt sind – und das sind wir alle, ob wir wollen oder nicht. Die gute Nachricht ist: Die Entscheidung über die Verwendung der Technik fällt vor dem Gerät individuell durch den/die Nutzer_in. Es liegt an uns selbst, wie wir die Potentiale nutzen und wie wir mit den Problemen umgehen.

Technik wird unsichtbar

Die technologische Entwicklung schreitet derweil rasant voran. Die Geräte werden weiterhin jedes Jahr leistungsfähiger, kleiner und günstiger. Die allgegenwärtige vernetzte Technologie wird damit gewissermaßen unsichtbar. Schon heute kann man über einen einfachen Blick nicht mehr erkennen, ob jemand einen leistungsfähigen Computer am Körper trägt oder nicht – mit einem Smartphone in der Hosentasche sind die Geräte *von unten* auch in die Schulen hineingetragen worden. Selbst die Kontrolle, ob ich ohne mein Wissen fotografiert, gefilmt oder der Ton mitgeschnitten wird, ist nicht mehr möglich, wenn die Geräte dafür so klein sind, dass sie fast unsichtbar werden. Umso wichtiger wird die grundlegende Beschäftigung mit diesen Themen. Dabei geht es nicht um *Bedienungsanleitungen* und die Frage, wo man wie oft drücken, klicken oder *touchen* muss. (Die Bedienung ist inzwischen so intuitiv, dass sie sich meist schnell erschließt.) Wichtig ist der Blick hinter die Kulissen, unter die Oberfläche. Ein grundlegendes Verständnis und vor allem eine Diskussion um den sozialen Kontext der Nutzung sind entscheidend, wenn wir der technischen Entwicklung nicht nur hinterherlaufen, sondern sie verstehen und selbstbestimmt nutzen wollen.

Aufbau des Unterrichtsthemas

Im Rahmen von drei Modulen werden die unterschiedlichen Ebenen des Themas bearbeitet:

In **Modul 1** steht die individuelle Nutzung, der Stellenwert der mobilen Kommunikation für den Einzelnen und in der Gruppe im Vordergrund.

Anschließend zielt **Modul 2** auf die Stärkung des Wissens und der Kompetenzen zur Vermeidung von problematischen Inhalten oder Situationen mit besonderer Berücksichtigung des Themas Cybermobbing.

In **Modul 3** schließlich geht es um das *Mobile Learning*, also die Möglichkeiten zum Einsatz von Handy und Smartphone in Unterricht oder Projekten. Als Einsatzmöglichkeit wird beispielhaft eine »Geheime Ausstellung« mit QR-Codes vorgestellt und ausprobiert.

Modulübersicht

Modul 1 – Mein Handy, meine Freunde und ich

UE1a	⌚ 10 Min.	Was unterscheidet ein Handy vom Smartphone? Einstieg	18
UE1b	⌚ 45-90 Min.	Wozu nutze ich mein Handy? Eine Befragung	19
UE1c	⌚ 30 Min.	Wozu nutze ich mein Handy? Auswertung der Ergebnisse	22
UE1d	⌚ 50-70 Min.	Handy-Etikette: Was gehört sich und was nicht?	23

Modul 2 – Cybermobbing und anderes problematisches Verhalten

UE2a	⌚ 10 Min.	Was unterscheidet ein Handy vom Smartphone? Einstieg	34
		<i>UE entfällt, wenn Modul 1 bereits durchgeführt wurde.</i>	
UE2b	⌚ 30 Min.	Erscheinungsformen problematischer Inhalte und Verhaltensweisen im Netz	35
UE2c	⌚ 15 Min.	Cybermobbing: Erste-Hilfe-Maßnahmen	37
UE2d	⌚ 45 Min.	Unterstützung gegen Cybermobbing: Anlaufstellen für Informationen und Beratung	38
UE2e	⌚ 45 Min.	Regeln gegen Cybermobbing: Erstellen einer digitale Klassenordnung	40

Modul 3 – Lernen mit Smartphone & Co.

UE3a	⌚ 10 Min.	Was unterscheidet ein Handy vom Smartphone? Einstieg	46
		<i>UE entfällt, wenn Modul 1 und 2 bereits durchgeführt wurden.</i>	
UE3b	⌚ 45 Min.	Wie kann das Smartphone mich beim Lernen unterstützen?	47
UE3c	⌚ 90 Min.	» Geheime Ausstellung « mit QR-Codes	49
UE3d	⌚ 45 Min.	QR-Code-Rallye (fakultative Ergänzung)	53

Unterstützende Materialien

Aktuelle Medienbeispiele zum Unterrichtsthema finden sich auf der Projektwebsite unter www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/jugend-und-handy

Einführende Materialien

- MEDIENKOMPETENZ-NETZWERK NRW (2012): *Jugendliche und Handy auf einen Blick*. 3. vollständig überarbeitete Aufl. Marl: mekonet.
www.grimme-institut.de/handreichungen/pdf/mekonet_kompakt_jugendliche.pdf
- MPFS (MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST) (Hrsg.) (2014): *JIM 2014. Jugend, Information, (Multi-)Media*. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: MPFS. ⁶ www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf [Abschnitt 12 zum Thema Handy: S. 45-52]

⁶ Die statistischen Kennziffern in diesem Bereich verändern sich mit rasanter Geschwindigkeit. Die JIM-Studie erscheint jährlich im November mit aktualisierten Inhalten, sodass sich ein Blick auf die Homepage www.mpfs.de lohnt, um die aktuelle Version kostenlos herunterzuladen.

Weiterführende Materialien

- BUNDESAMT FÜR STRAHLENSCHUTZ (2006): *Unterrichtsmaterial Mobilfunk. Handyführerschein für Einsteiger*. Salzgitter: BfS.
www.bfs.de/DE/mediathek/unterrichtsmaterial/mobilfunk/mobilfunk-material.html [Umfangreiche Materialsammlung zu verschiedenen Aspekten, nicht mehr ganz aktuell, aber mit ausführlichem Grundlagenteil hinsichtlich der Mobilfunktechnik und -strahlung]
- BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIEN, SENIOREN, FRAUEN UND JUGEND (Hrsg.); JUGENDSCHUTZ.NET (2011): *Handy ohne Risiko? Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern*. 3. Aufl. Berlin: BMFSFJ.
www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=101196.html

Schwerpunkt Cybermobbing

- DAMBACH, KARL E. (2011): *Wenn Schüler im Internet mobben. Präventions- und Interventionsstrategien gegen Cyber-Bullying*. München: Reinhardt. [Der Autor schlägt eine »Feedback-Kultur im Klassenzimmer« als Grundlage vor.]

- Schattenfroh, Sabine (2012): *Webcoach Cyber-Mobbing*. Stuttgart: Klett. [Arbeitsheft mit Sachtexten und Übungen]
- Pieschl, Stephanie; Porsch, Torsten (2012): *Schluss mit Cybermobbing! Das Trainings- und Präventionsprogramm » Surf-Fair «*. Weinheim: Beltz. [mit Film und Materialien auf DVD]
- BUNDESMINISTERIUM FÜR FAMILIEN, SENIOREN, FRAUEN UND JUGEND (Hrsg.); JUGENDSCHUTZ.NET (2011): *Handy ohne Risiko? Mit Sicherheit mobil – ein Ratgeber für Eltern*. 3. Aufl. Berlin: BMFSFJ. ↗ www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=101196.html
- FREIWILLIGE SELBSTKONTROLLE MULTIMEDIA-DIENSTEANBIETER E.V. (2012): *Cybermobbing*. In: *FSM Kompakt. Lexikon des Jugendmedienschutzes*. ↗ <http://kompakt.fsm.de/c/cybermobbing> [Beitrag und Linksammlung zum Thema Cybermobbing]

Schwerpunkt Lernen mit Smartphone & Co.

- HAEUSLER, JOHNNY; HAEUSLER, TANJA (2012): *Netzgemüse: Aufzucht und Pflege der Generation Internet*. Berlin: Goldmann.
- LINDNER, MARTIN (2011): *Das Buch verdunstet in der Wolke. Lernen 2.0*. In: TAZ – DIE TAGESZEITUNG VOM 07.12.2012. ↗ <http://tinyurl.com/7pkdva6>
- RAAB, KLAUS (2011): *Wir sind online – wo seid ihr? Von wegen dummgesurft! Die unterschätzte Generation*. München: Blanvalet Verlag.
- ROSA, LISA (2013): *Lernen Lernen lernen mit dem persönlichen Lernnetzwerk. Wie im digitalen Zeitalter eigensinnig und gemeinsam gelernt wird*. (Skript zum Vortrag bei der re:publica 2013) In: *shift. Weblog zu Schule und Gesellschaft*. Blogbeitrag vom 10.05.2013. ↗ <http://tinyurl.com/ojz98et>
- WAMPFLER; PHILIPPE (2013): *Facebook, Blogs und Wikis in der Schule. Ein Social-Media-Leitfaden*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Medienpädagogische Anlaufstellen im Netz rund um das Thema Handy und Smartphone⁷

⁷ Weitere, thematisch spezifischere Anlaufstellen finden sich in den Materialblättern zu den Unterrichtseinheiten, insbesondere auf **Materialblatt_Handy_15**.

- Informationsangebot des Bundesamts für Strahlenschutz
www.bfs.de
- Online-Jugendmagazin der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen
www.checked4you.de/handy
- Informationen rund um Apps, Smartphones und Tablets von der Landesanstalt für Medien NRW (LfM) und dem Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (MPFS)
www.handysektor.de
- Beratungsangebot der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung zum Thema exzessive Mediennutzung
www.ins-netz-gehen.de
- Materialien rund um Smartphones und Apps zum Thema Sicherheit
www.klicksafe.de/smartphones
- Kategorie » Handy & Co. « rund um das Unterrichten mit digitalen Medien
www.lehrer-online.de/handy.php
- Informations-Portal mit Community für Mädchen und junge Frauen, mit Kategorie » Internet, Computerwelt, Handy und Spiele «
www.LizzyNet.de
- Dossier und Meldungen des Portals zur Medienbildung
www.lmz-bw.de/computer-handy-tablet.html
- Meldungen rund um kinder.medien.kompetenz
www.medienbewusst.de/ressort/handy
- Projekt „My Mobile“ zur Nutzung von Handys im Fachunterricht
www.medienundbildung.com/index.php?id=464
- Netzwerk für Medienarbeit in der Jugendarbeit
www.netzcheckers.net

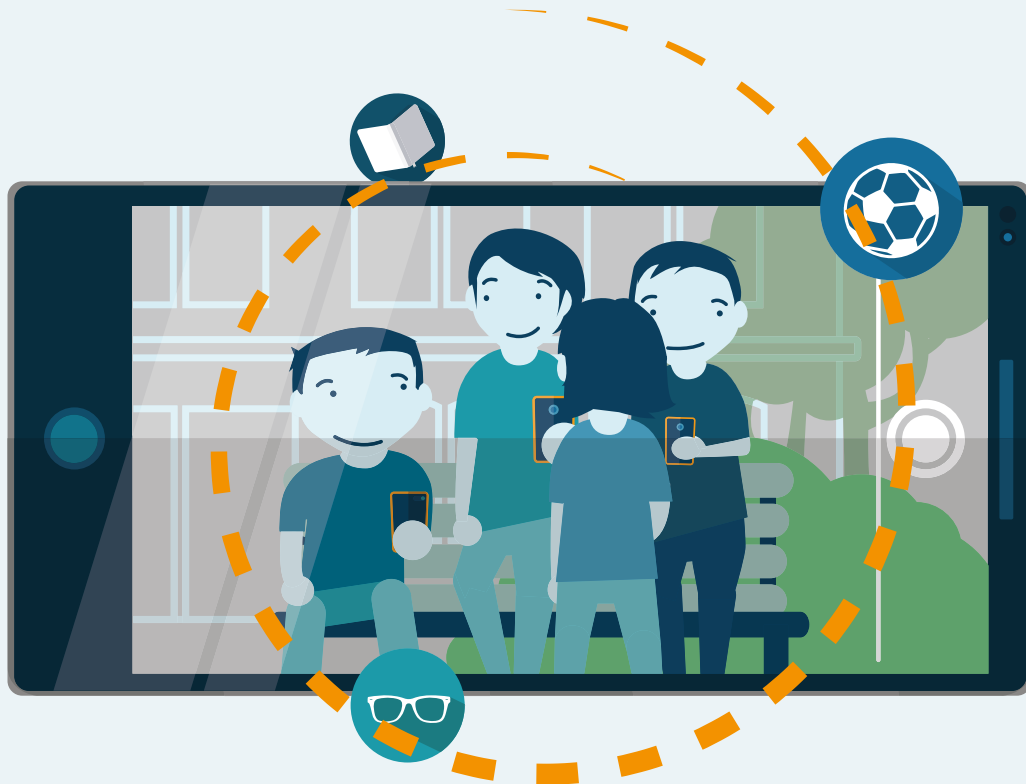
Weitere Themen für den Unterricht

Da Jugendliche inzwischen einen großen Teil ihrer Internetnutzung über Handy und Smartphone abwickeln, steht das Thema im engen Zusammenhang zu weiteren Themenfeldern aus dem Bereich Internet. Viele dieser Fragestellungen werden in den parallel verfügbaren Unterrichtsmaterialien behandelt, z.B. Realität und Fiktion, problematische Inhalte und Jugendmedienschutz, der Umgang mit persönlichen Daten, Kommunikation im Netz sowie sicheres Suchen und Finden.

Darüber hinaus gibt es viele weitere Aspekte rund um Handy, Smartphone und Co., mit denen sich eine Beschäftigung lohnt und die den Umfang der vorliegenden Materialien sprengen würden.

MODUL 1

Mein Handy, meine Freunde und ich



Einführung

8 MPFS 2014

Weblink

[www.mpfs.de/
fileadmin/JIM-pdf14/
JIM-Studie_2014.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf14/JIM-Studie_2014.pdf)

Zum Einstieg ein Blick auf die aktuelle Forschung (JIM-Studie 2014)⁸: Schon im Sommer 2014 gaben 97 % der 12- bis 19-Jährigen an, ein Handy zu besitzen, davon haben 88 % wiederum ein Smartphone. Diese Zahlen sind relativ gleich verteilt über verschiedene Alter, Bildungsgang oder Geschlecht. Lediglich bei der Altersstufe 12 bis 13 hatten » nur « 81 % ein Smartphone. 94 % der Handy-/Smartphone-Besitzer_innen gaben an, dass ihr Gerät internetfähig sei. Knapp drei Viertel verfügte über eine Flatrate für unbegrenzte Internetnutzung über das Handy.

Spätestens mit 12 Jahren haben also fast alle Jugendlichen ein eigenes Handy, das sie auch bzw. gerade in der Schule dabei haben. Die Zuwächse im Bereich Smartphone und mobile Internetnutzung sind rasant. Die Bedienung der Geräte ist den Jugendlichen häufig vertrauter als manchen Erwachsenen. Das bedeutet aber noch nicht, dass alle Jugendlichen ein tieferes Verständnis der Technik oder des eigenen Nutzungsverhaltens haben, geschweige denn, dass sie diese kritische reflektieren. Dafür gilt es, den alltäglichen Gebrauch, das Wissen – sowohl in technischer als auch in sozialer Hinsicht – und die geltenden (oder strittigen) Normen der Nutzung explizit zu machen und miteinander zu diskutieren.

Ziel

Die Unterrichtseinheiten in Modul 1 zielen darauf ab, sich das eigene Nutzungsverhalten zunächst bewusst zu machen. Dabei geht es nicht nur um die technische Ebene, sondern auch um problematische Aspekte der Nutzung und schließlich um normative Fragen. Am Ende von Modul 1 haben die Schüler_innen einen Überblick über das eigene Nutzungsverhalten und können es mit der Nutzung anderer vergleichen. Sie wissen mehr über die technischen Grundlagen, Möglichkeiten und Grenzen der Nutzung und kennen zudem ansatzweise den aktuellen Medienwandel.

Zeitbedarf

Die Unterrichtseinheiten (UE) werden nachfolgend in einer sinnvoll aufeinander aufbauenden Abfolge vorgeschlagen. Einzelne Unterrichtseinheiten können ausgelassen bzw. gesondert genutzt werden. (Nur **UE1c** setzt die Durchführung von **UE1b** voraus.) In den meisten Unterrichtseinheiten sind Variationen im Ablauf vorgeschlagen, sodass sich ein eigener Zeitplan empfiehlt, der an die individuell zusammengestellten Varianten angepasst ist. **UE1d** kann wahlweise mit einer Hausaufgabe ergänzt werden.





Unterrichtseinheiten des Moduls




- | | | |
|-------------|--------------|--|
| UE1a | ⌚ 10 Min. | Was unterscheidet ein Handy vom Smartphone? Einstieg |
| UE1b | ⌚ 45-90 Min. | Wozu nutze ich mein Handy? Eine Befragung |
| UE1c | ⌚ 30 Min. | Wozu nutze ich mein Handy? Auswertung der Ergebnisse |
| UE1d | ⌚ 50-70 Min. | Handy-Etikette: Was gehört sich und was nicht? |

.....
insges. ⌚ 135-210 Min.

UE1a – Was unterscheidet ein Handy vom Smartphone? Einstieg

⌚ 10 Min.

 Aufgabe	In einem Unterrichtsgespräch werden die Begriffe und die Nutzungsarten von Handy und Smartphone eingeführt.
 Lernziel	Die Schüler_innen erkennen den Wandel vom mobilen Telefon (Handy) zum allgegenwärtigen Computer mit vielfältigen Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten (Smartphone).
→ Ablauf	<p>Der/Die Lehrer_in führt in einem Unterrichtsgespräch die Begriffe <i>Handy</i> und <i>Smartphone</i> ein. Die Ergebnisse können an Tafel/Whiteboard visualisiert werden. Leitende Fragen können dafür sein:</p> <ul style="list-style-type: none">→ Wer von euch hat ein Handy?→ Wer von euch hat ein Smartphone?→ Was ist für euch der Unterschied zwischen einem Handy und einem Smartphone?→ Wer nutzt Internet über Mobilfunk?→ Wofür nutzt ihr euer Handy/Smartphone?
 Hinweise	<p>Für den/die Lehrer_in dient diese UE auch dazu, sich einen Überblick über die vorhandenen Geräte und die Nutzungsarten zu verschaffen. Weitere Details zur Nutzung können in der nachfolgenden UE erhoben werden, sodass hier nur ein erster Einstieg angedacht ist.</p> <p>Zusätzlich kann bei Bedarf – und mit zusätzlichem Zeitaufwand – in dieser Einheit auch das Vorwissen erweitert werden, indem zentrale Fachbegriffe (vgl. Materialblatt_HANDY_o1) gesammelt und erklärt werden.</p>
 Materialien	<ul style="list-style-type: none">→ Materialblatt_HANDY_o1 (bei Bedarf)→ Tafel/Whiteboard

 Aufgabe	Die Schüler_innen erforschen über eine klasseninterne Befragung ihr eigenes Nutzungsverhalten.
 Lernziel	Schüler_innen lernen mehr über ihre alltägliche Handynutzung. Über die Erhebung selbst und über den Vergleich mit anderen wird das eigene Verhalten bewusst und reflektierbar. Als »Nebenwirkung« lernen die Schüler_innen die Durchführung und Auswertung einer quantitativen Befragung kennen.
 Ablauf	<p>Zur statistischen Erhebung der eigenen Nutzung sind alternative Vorgehensweisen auf der Ebene der Inhalte und auf der Ebene der Technik möglich.</p> <p>Fragebogen erstellen</p> <p>Inhaltliche Variante A: Lehrerkraft gibt Fragen vor In dieser Variante bringt der/die Lehrer_in einen feststehenden Fragebogen ein, nach einer kurzen Erklärung kann also sofort mit dem Ausfüllen begonnen werden. Das Arbeitsblatt_HANDY_o2 enthält dafür Fragen, die sich in großen Teilen an der renommierten JIM-Studie 2014 zum Thema Handynutzung orientieren. Die ausgefüllten Bögen werden anschließend statistisch ausgewertet, daher gilt es zu beachten: Je mehr Fragen verwendet werden (und je mehr Schüler_innen befragt werden), desto höher ist anschließend der Aufwand für die Auswertung.</p> <p>Inhaltliche Variante B: Eigene Fragen (⌚ 30 Min. zusätzlich) In dieser Variante stellen die Schüler_innen den Fragebogen selbst zusammen. Die Vorlage aus Variante A kann dafür als Anregung oder als Ausgangsmaterial dienen, das noch angepasst und erweitert wird. In dieser Variante ist je nach Grad der Anpassung ca. 30 Min. zusätzlicher Aufwand einzuplanen. Der/Die Lehrer_in moderiert in diesem Fall die Zusammenstellung des Fragebogens und dokumentiert die Ergebnisse.</p> <p>Durchführung (ca. 15 Min.) Je nach Länge des Fragebogens sind dafür ca. 10-15 Min. einzuplanen.</p> <p>Auswertung</p> <p>Auswertung »Analog« (⌚ 30-45 Min.) Die Auswertung erfolgt in dieser Variante auf Tafel/Whiteboard oder großem Papier. Für die unterschiedlichen Antwortmöglichkeiten werden Strichlisten geführt. Idealerweise wird kariertes Papier genutzt, da hier anstelle von Strichlisten durchgekreuzte Kästchen eingetragen werden können. So entsteht in der Auswertungsliste zu jeder Antwortmöglichkeit ein Balken, der die Anzahl der Antworten visualisiert.</p>

Damit die Phase des Auszählens nicht zu lang(weilig) wird, kann die Auswertung entweder in eine Arbeitsgruppe ausgegliedert oder auf die gesamte Klasse verteilt werden. Bei letzterer Variante werden die Fragen in Frageblöcke aufgeteilt. Schülergruppen mit je 2 oder 3 Schüler_innen werten je einen Frageblock aus und dokumentieren die Ergebnisse z.B. auf einem Bogen Flipchart-Papier. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Aufteilung schon im Fragebogen berücksichtigt, also jeder Frageblock auf einem einzelnen Bogen beantwortet wird. Die erarbeiteten Flipchart-Bögen werden anschließend zur Auswertung nebeneinander gehängt. *Bonus:* In Mathematik fortgeschrittene Schüler_innen können die Ergebnisse zusätzlich mit Prozentangaben versehen.

Auswertung » Digital « (⌚ 30 – 45 Min.)

Für die Auswertung lassen sich die Angaben statt auf Papier auch in eine Tabellenverarbeitung eintragen. Dafür sollte aber zumindest auf Seite der Lehrkraft Erfahrung mit Tabellenverarbeitung und grafischer Darstellung der Ergebnisse vorhanden sein.

Auswertung » Digital Plus « (kein Aufwand für Auswertung)

Technisch aufwändiger, aber dafür mit großer Zeitersparnis, lässt sich die Befragung komplett digital durchführen und auswerten. Dafür wird mit einem Internetdienst (z.B. GOOGLE DOCS) der Fragebogen als digitales Formular erstellt. Die Schüler_innen müssen zur Beantwortung des Fragebogens Computer mit Internetanschluss nutzen. Der große Vorteil: Hier erfolgt die Auszählung der Antworten automatisch und die Ergebnisse werden mit Prozentangaben und Visualisierungen dargestellt.



Hinweise

Ein Vorschlag für Fragen findet sich im **Arbeitsblatt_HANDY_02**. Falls **Variante B » Eigene Fragen «** und nicht die technische Variante **» Digital Plus «** gewählt wird, muss eine Unterbrechung eingeplant werden, in der der erarbeitete Fragebogen ausgedruckt und vervielfältigt wird. Die Arbeit mit GOOGLE DOCS erlaubt digitale Fragebögen mit automatischer Auswertung. Der Dienst wird im **Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet** sowie als App im **Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps** vorgestellt. Es ist eine Internetverbindung und für den Ersteller des Fragebogens ein Benutzerkonto notwendig. Nur für das Ausfüllen ist eine Anmeldung nicht erforderlich. Vorlage und Anleitung finden sich unter: 🌐 www.medien-in-die-schule.de/handybefragung





Falls nur sehr wenig Zeit vorhanden ist, können die Fragebögen durch eine mündliche Befragung zu wenigen Fragen ersetzt werden. Dabei stellt die Lehrkraft die Fragen und die Schüler_innen melden sich zu den entsprechenden Fragen. Die Anzahl der Antworten wird dokumentiert.




**Materialien**

- **Arbeitsblatt_HANDY_o2**
- **Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet**
- **Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps**
- für **Variante B »Eigene Fragen«**: Tafel oder Projektor für die gemeinsame Erstellung des Fragebogens
- für die **Varianten »Analog«** und **»Digital«**: ausgedruckte/kopierte Fragebögen
- für die Variante »Digital Plus«: Computer mit Internetanschluss zum Ausfüllen der Fragebögen; ein Benutzerkonto (nur) für die Erstellung des Fragebogens
- für die **Variante »Digital Plus«**: Der Fragebogen liegt auf www.medien-in-die-schule.de/handybefragung als Vorlage in GOOGLE DOCS vor.
- für die Auswertung: Papier (z.B. karierte Flipchart-Bogen), bzw. eine Tabellenverarbeitung (z.B. LIBRE/OPEN OFFICE, MICROSOFT OFFICE, GOOGLE DOCS)

UE1c – Wozu nutze ich mein Handy? Auswertung der Ergebnisse

⌚ 30 Min.

 Aufgabe	Die in UE1-b erarbeiteten Ergebnisse werden gemeinsam gesichtet und diskutiert.
 Lernziel	Das eigene Nutzungsverhalten wird eingeordnet und reflektiert.
→ Ablauf	<p>Ausgangspunkt ist die Auswertung der Befragung aus der vorangegangenen UE. Die Ergebnisse werden auf Papier oder via Beamer gezeigt. Anschließend wird in der Klasse oder in Kleingruppen diskutiert. Gesprächsleitende Fragen dabei können z.B. sein:</p> <ul style="list-style-type: none">→ Welche Ergebnisse überraschen dich?→ Zu welchen Fragen weicht deine eigene Antwort deutlich von den meisten anderen Antworten ab? Warum?→ Welche Antworten findest du problematisch? Warum?→ Wie hätten die Ergebnisse ausgesehen, wenn man diese Befragung ein Jahr früher durchgeführt hätte?→ Wie könnten die Ergebnisse aussehen, wenn man diese Befragung in einem Jahr durchführen würde?
 Hinweise	Wurden die Fragen aus der Vorlage verwendet, so können einige Antworten der Klasse mit den allgemeinen Nutzungsdaten aus der JIM-Studie 2014 verglichen werden. Zentrale Statistiken sind dokumentiert unter www.mpfs.de/index.php?id=634&L=fUfYKUM
 Materialien	→ Auswertung der Befragung aus UE1-b auf Papier oder über einen Beamer

 Aufgabe	Diskussion von kritischen Punkten der Handynutzung.
 Lernziel	Schüler_innen legen gemeinsam fest, welches Verhalten in Bezug auf Handys/Smartphones sie für (un-)angemessen halten. Sie erkennen, dass diese Werte sich im Wandel befinden und von verschiedenen Gruppen unterschiedlich bewertet werden (fakultativer Zusatz).
 Ablauf	<p>Phase 1: Sammlung von diskussionswürdigen Punkten (⌚ 20 Min.) Zunächst werden einzelne Punkte gesammelt. Die Schüler_innen werden gebeten, alleine oder zu zweit Zettel oder Karten zu beschriften, indem sie den folgenden Satz vollenden:</p> <p><i>Ich finde, es gehört sich nicht, mit dem Handy oder Smartphone ...</i></p> <p>Auf jeder Karte soll ein Punkt genannt sein. Es können auch mehrere Karten ausgefüllt werden, allerdings sollten die Schüler_innen dann zu dritt oder viert arbeiten, sodass nicht mehr als insgesamt ca. 25 Antworten zusammenkommen. Alle Karten werden nun an einer Pinnwand gesammelt. Thematische Überschneidungen sind sehr wahrscheinlich, sodass Karten thematisch sortiert bzw. übereinander gepinnt werden können.</p> <p>Phase 2: Abstimmung mit Punkteleben (⌚ 15 Min.) Jede Schüler_in bekommt nun Klebepunkte in rot, gelb und grün. Je nach Anzahl der Antwortkarten sollten ca. drei Punkte in jeder Farbe pro Schüler_in eingeplant werden. Sie sollen nun einzelne Aussagen nach dem Ampelsystem bewerten:</p> <p><i>Ampel-Frage: Gehört sich das?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ⋮ Rot = » Das geht überhaupt nicht! « ⋮ Gelb = » Es kommt drauf an ... « ⋮ Grün = » Das ist okay – kein Problem für mich. « <p>Dabei müssen nicht von jeder Person alle Aussagen beurteilt werden. Es reicht, die 3 mal 3 Punkte nach eigenen Interessen zu verteilen. Das Gesamtbild wird anschließend gemeinsam begutachtet. Dafür können folgende Fragen leitend sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⋮ Welche Aussagen haben viele grüne Punkte bekommen? ⋮ Welche Aussagen haben viele rote Punkte bekommen? ⋮ Welche Aussagen haben viele gelbe Punkte bekommen? ⋮ Welche Aussagen haben sowohl grüne wie auch rote Punkte erhalten, sind also umstritten? <p>Die eindeutig grün oder rot bepunkteten Aussagen werden als erstes Ergebnis dokumentiert.</p>

Phase 3: Worauf kommt es an? (⌚ 15 Min.)

Jetzt geht es um die Karten, die entweder umstritten (grün und rot) oder mit vielen gelben Punkten markiert sind. Diese Aussagen werden in Arbeitsgruppen von je 3 bis 4 Schüler_innen verteilt. Sie sollen die gelbe Wertung (» Es kommt drauf an ... «) weiter bearbeiten, indem sie Antworten auf die Frage: » Worauf kommt es an? « diskutieren.

Dafür wird pro Aussage ein großer Papierbogen (DIN A3 oder Flipchart) verteilt. Der Bogen wird im Querformat verwendet; die Aussage wird oben mittig aufgeklebt oder übertragen. Dann wird der Bogen in eine linke und eine rechte Hälfte unterteilt. In der linken Spalte werden Punkte unter der Überschrift » Das ist okay, wenn ... « formuliert; in der rechten Spalte entsprechend » Das ist nicht okay, wenn ... «

In den Kleingruppen muss die allgemeine Aussage also auf konkrete Situationen hin geprüft werden: *Unter welchen Umständen ist das okay, unter welchen Umständen gehört sich das nicht?*

Die Ergebnisse werden ausgehängt und von den Arbeitsgruppen gegenseitig vorgestellt. Diese Beschreibungen stellen den zweiten Teil der Arbeitsergebnisse dar.

Phase 4: Vergleich mit anderen Zeiten oder Generationen (⌚ 20 Min.) (fakultativ)

In einer zusätzlichen Arbeitsphase können die erarbeiteten Ergebnisse als Grundlage dienen. Einzelne Aussagen werden ausgewählt und hinsichtlich der folgenden Fragen diskutiert:

Generationen: *Inwiefern würden eure Eltern oder Großeltern eure Einschätzungen teilen?*

Vergangenheit: *Denkt ihr, dass eine Klasse zu den gleichen Ergebnissen gekommen wäre, wenn sie diese Diskussion vor fünf oder zehn Jahren geführt hätte?*

Zukunft: *Inwiefern werden sich die Einschätzungen möglicherweise verändert haben, wenn man sie in fünf oder zehn Jahren wieder diskutiert?*

Phase 4 kann um eine Hausaufgabe erweitert werden. Schüler_innen können die Eltern/Großeltern zu den diskutablen Punkten befragen und die Ergebnisse anschließend in der Klasse einbringen.



Hinweise

Phase 1 kann alternativ zur Sammlung auf Karten auch über ein Unterrichtsgespräch erfolgen, bei dem die Lehrkraft die genannten Punkte auf einem Plakat festhält.

Das **Materialblatt_HANDY_03** enthält viele Beispiele für Aussagen. Diese können auch von der Lehrkraft eingebracht werden.

Die eindeutigen Aussagen, die das Ergebnis von Phase 2 bilden, können auch als Regeln für das Miteinander der Schüler_innen festgehalten werden, falls die Punkte nicht schon durch eine Klassen- / Haus- / Schulordnung festgelegt sind (oder dieser widersprechen). In der letzten Unterrichtseinheit im nachfolgenden Modul sind weitere, detailliertere Vorschläge zur Ausarbeitung gemeinsamer Regeln enthalten.

Unter <http://eetiquette.de> sind 101 Leitlinien für die digitale Welt gesammelt, die sich nach Schlagworten wie z.B. » Mobiltelefon «, » SMS « oder » Rechtschreibung « durchsuchen lassen. Die meisten Aussagen eignen sich aber eher für ältere Schüler_innen ab ca. 16 Jahren.



Materialien

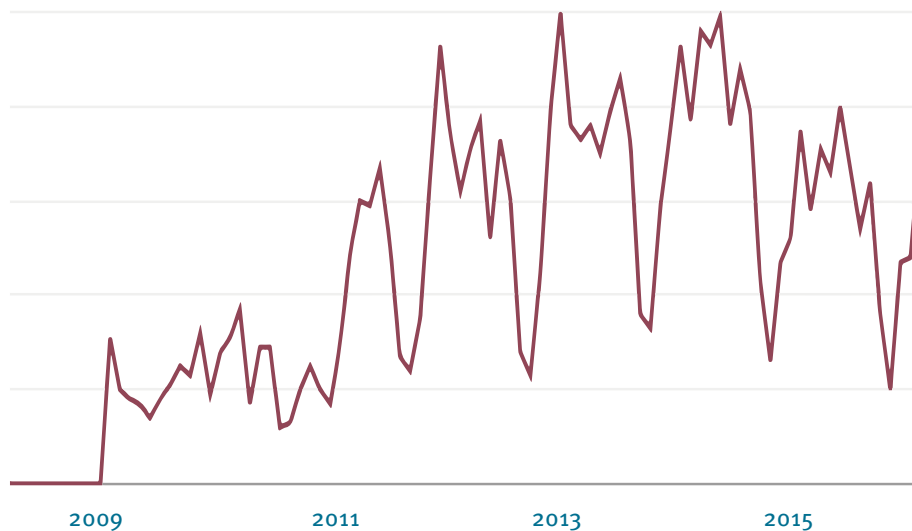
- **Materialblatt_HANDY_o3**
- Pinnwand und ca. 25-30 Moderationskarten / DIN-A5-Zettel
- je ca. 90 Klebepunkte in grün, gelb und rot (alternativ farbige Stifte)
- ca. 10 Bögen DIN-A3- oder Flipchart-Papier

MODUL 2

Cybermobbing und anderes problematisches Verhalten



Einführung



Cybermobbing: Ein allgemeiner Begriff und seine Ränder

Bis Anfang 2009 spielte der Begriff im deutschsprachigen Raum so gut wie keine Rolle. (Im Englischen wird der Begriff nicht verwendet, dazu später mehr.) Seitdem ist ein rasanter Anstieg des Interesses zu beobachten, wobei die Beschäftigung mit dem Thema mehrfach zu einzelnen Zeitpunkten sprunghaft anstieg – in der Regel anlässlich von Medienberichten über aufsehenerregende Fälle⁹ – und danach wieder abebbte.

Die Forschung zu Cybermobbing ist noch relativ jung. Für den Laien mögen sich die Forschungsergebnisse sogar widersprechen, erst recht, wenn sie in den Medien auf Schlagzeilen verkürzt werden, z.B. » Cybermobbing greift um sich – jeder dritte Schüler ist betroffen!« In anderen Studien ist davon die Rede, dass 5 % oder 10 % der Jugendlichen von eigenen Mobbing-Erfahrungen berichten. Wie ist dieser Unterschied zu erklären?

Zunächst muss festgehalten werden, dass es keine präzise Definition von Cybermobbing gibt. Bevor wir einen genaueren Blick auf die Ergebnisse verschiedener Studien werfen, soll zunächst geprüft werden, was genau unter Cybermobbing zu verstehen sein kann. Die Abgrenzung fällt nicht immer leicht. Nicht jede SMS mit dem Inhalt » Martin ist doof!« gefährdet die Entwicklung eines Kindes. Auf der anderen Seite gibt es eine Reihe von Verhaltensweisen im Internet, die als problematisch einzustufen sind, auch wenn sie nicht unter Cybermobbing fallen, jedoch nicht immer eindeutig davon abzugrenzen sind. Vor diesem Hintergrund werden im Rahmen dieses Unterrichtsmoduls auch Formen problematischen Verhaltens behandelt, die Cybermobbing zwar nicht betreffen, aber das thematische Umfeld berühren und deswegen auch miteinander behandelt werden können.

9 Die Abbildung zeigt das Interesse am Begriff *Cybermobbing*, gemessen an der Anzahl der Suchanfragen nach dem Begriff bei Google.

Weblink

<https://www.google.com/trends/explore#q=cybermobbing>

10 Besondere Aufmerksamkeit erhielt der Suizid der kanadischen Schülerin Amanda Todd im Oktober 2012. Sie hatte Cybermobbing als Beweggrund für ihren Selbstmord in einem Video auf YouTube dokumentiert. Todd zeigte ihre Nachricht mithilfe von handgeschriebenen Zetteln, die sie in die Kamera hielt. Das Video ist unter <http://youtu.be/vOHXGNxE7E> abrufbar und kann unter Umständen auch zur Diskussion im Unterricht eingesetzt werden.

Die konkrete Abgrenzung von Cybermobbing ist zudem aufgrund eines anderen Umstands schwierig: Für Jugendliche ist die Welt nicht klar in *virtuelle Welt* einerseits und *reale Welt* andererseits getrennt. Beide Ebenen sind miteinander verwoben. Auch die Kommunikation im virtuellen Raum ist durchaus real. Kommunikation über Handy und Smartphone ist nicht prinzipiell etwas anderes als Kommunikation von Angesicht zu Angesicht. Insofern sind auch Cybermobbing und Mobbing ohne Technologie häufig nicht voneinander zu trennen. Eine Reihe von Schikanen kann ihre Ursache und ihren Beginn im Sportunterricht haben, auf Facebook eskalieren, auf dem Schulhof fortgesetzt und Auswirkungen in den Klassenraum hinein haben. Die *Cyber*-Komponente ist also häufig nur die Ergänzung eines größeren Phänomens.

Zur Definition von Cybermobbing

11 PIESCHL; PORSCH
2012, S. 14ff.

In der Wissenschaft werden verschiedene Bestandteile einer Definition von Cybermobbing unterschieden.¹¹ Zusätzlich zur *Cyber*-Komponente, also dem Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien, lehnt man sich an vier Komponenten an, die auf dem traditionellen Begriff des Mobbings in der Schule (»offline«) aufbauen:

Informations- und Kommunikationstechnologien

Die erste Komponente ist relativ eindeutig, auch wenn darunter ein großer Bereich fällt: Es geht um Verhaltensweisen und Inhalte, für die Informations- und Kommunikationstechnologien genutzt werden. Dazu gehören Kommunikationsräume und -anwendungen im Internet wie Chaträume, Soziale Netzwerke und Diskussionsforen, Spieleplattformen oder virtuelle Lernumgebungen, aber auch Kommunikationskanäle wie SMS oder Telefon und schließlich konkrete Werkzeuge wie digitale Kameras.

Diese sehr unterschiedlichen Umgebungen lassen sich nach dem Grad der Öffentlichkeit unterscheiden. Auf der einen Seite stehen öffentliche Medien, z.B. ein weltweit im Internet zu sehendes Video. Auf der anderen Seite gibt es die privaten Medien, z.B. eine SMS an ein Mobbingopfer. Dazwischen steht ein großer Raum von halböffentlichen Medien, auf deren Inhalte nur eine Gruppe von Personen Zugriff hat, z.B. weil für den Aufruf im Internet eine Registrierung oder die Mitgliedschaft in einer Gruppe notwendig ist.

Schädigende Absicht

Beim Mobbing wird für gewöhnlich davon ausgegangen, dass dem vom Mobbing betroffenen Opfer bewusst Schaden zugefügt werden soll. Das muss jedoch bei Cybermobbing nicht immer gegeben sein. Gerade weil im Internet die Reaktionen des Gegenübers meist nicht sichtbar werden, kann es sein, dass jemand z.B. ein peinliches Foto »nur aus Spaß« veröffentlicht und sich

darüber lustig macht. Eine schädigende Wirkung für das Opfer kann hier sehr wohl entstehen, auch wenn der Täter möglicherweise für sich beansprucht: » Das war doch alles nur Spaß! «

Wiederholung

Auch das in von Mobbing-Definitionen häufig vorkommende Element, dass Mobbing über einen längeren Zeitraum, mit wiederholten Angriffen stattfinden muss, kann nicht eins-zu-eins auf Cybermobbing übertragen werden. Gerade wenn ein Inhalt im Internet permanent dokumentiert ist, so reicht eine Veröffentlichung als einmalige Tat aus, um langfristig Schaden anzurichten.

Kräfteungleichgewicht

Während bei Mobbing in der Schule typischerweise das Muster » stärkere Täter gegen schwächere Opfer « zu beobachten ist, muss das im virtuellen Raum nicht unbedingt der Fall sein. Zum einen liegt das daran, dass ein Angriff hier anonym stattfinden kann – der Täter ist also gar nicht zu identifizieren. Zum anderen gibt es ein gewisses » Gleichgewicht der Kräfte « im Internet, weil z.B. körperliche Stärke nicht von Vorteil ist. Eine höhere Medienkompetenz kann beim Cybermobbing einen Vorteil verschaffen – aber das gilt gleichermaßen für Täter wie Opfer.

Arten von (Cyber-)Mobbing

Für das Mobbing in der Schule (» offline «) gibt eine Einteilung in verbales, physikalisches und relationales Mobbing. Auch diese Dreiteilung lässt sich nicht einfach auf Cybermobbing übertragen.

Unter *Schikane (harassment)* versteht man einen Angriff in Form einer Beleidigung oder Drohung. Auch Stalking lässt sich dazu zählen, z.B. eine SMS mit dem Text » Du dummes Opfer, wir machen Dich fertig! « oder wiederholte E-Mails, auch nachdem das Opfer die Kommunikation zu beenden wünschte.

Als *Verunglimpfung (defamation/libel/denigration)* bezeichnet man Aktivitäten, die dem Ansehen des Opfers schaden. Dazu gehören die Verbreitung von Gerüchten und Lügen, z.B. auch (ggf. manipulierte) Fotos, die das Opfer in ein ungünstiges Licht rücken.

Identitätsdiebstahl/Betrug (impersonation) bezieht sich auf Handlungen, bei denen sich ein_e Angreifer_in als das Opfer ausgibt. Das kann geschehen, indem man online unter dem Namen des Opfers kommuniziert oder gleich dessen Online-Identität übernimmt, z.B. durch das Beschaffen der Zugangsdaten.

Bei *Intimsphäreverletzungen/Verrat* (*details touching the intimate sphere/outing*) verbreitet der/die Täter_in privates, bisweilen intimes Wissen über das Opfer. Dazu gehört die Weitergabe von z.B. Fotos aus der Umkleidekabine, von der Toilette oder auch von sogenannten *Sextings* (erotische oder pornografische Aufnahmen, die man nur dem eigenen Partner schickte).

Bei der *Ausgrenzung* (*exclusion*) geht es darum, das Opfer aus gemeinsamen Online-Aktivitäten auszuschließen, z.B. bei Gruppen in Sozialen Netzwerken, Messenger-Programmen oder Online-Spielen.

Viele dieser Aktivitäten muss das Opfer nicht zwingend (sofort) bemerken. Es kann durchaus sein, dass Cybermobbing (zunächst) quasi „hinter dem Rücken“ stattfindet.

Zusammenfassung

STEPHANIE PIESCHL und TORSTEN PORSCH fassen diese Überlegungen zu folgender Definition zusammen:

» *Cybermobbing sind alle Formen von Schikane, Verunglimpfung, Betrug, Verrat und Ausgrenzung mithilfe von Informations- und Kommunikationstechnologien, bei denen sich das Opfer hilflos oder ausgeliefert und (emotional) belastet fühlt oder bei denen es sich voraussichtlich so fühlen würde, falls es von diesen Vorfällen wüsste.* «¹²

¹² PIESCHL; PORSCH
2012, S. 14ff

Cybermobbing und Cyberbullying

Wie eingangs erwähnt, wird der Begriff *Cybermobbing* nur in der deutschsprachigen Debatte genutzt. Im englischsprachigen Raum wird von *Cyberbullying* gesprochen. Dieser Terminus hat zumindest in den Fachdebatten des deutschsprachigen Raums Einzug gehalten. Dafür gibt es gute Gründe. Zuvorderst schafft er eine Abgrenzung zum etablierten Begriff *Mobbing*, denn dieser ist in der fachlichen Beschäftigung mit dem Thema bereits relativ gut etabliert und hat ein klareres Profil als das etwas diffuse Cybermobbing. In den vorliegenden Dokumenten wird dennoch der Begriff *Cybermobbing* benutzt, da er in der Praxis verbreitet ist.

Die Rolle von Handy und Smartphone

Handy bzw. Smartphone nehmen beim Cybermobbing aus offensichtlichen Gründen eine zentrale Rolle ein. Beim Cybermobbing geht es immer um Kommunikation – und dies ist auch die wichtigste Nutzungsform der mobilen Geräte. Darüber hinaus ist Cybermobbing stark in den Alltag integriert und hat häufig Schnittmengen zum traditionellen Mobbing. Diese Verzahnung von

Schulhof und Schulweg auf der einen Seite und virtuellen Welten auf der anderen Seite wird ebenfalls durch die mobilen Geräte begünstigt. Ein dritter Punkt kommt hinzu: Bei vielen Formen des Cybermobbings stehen Fotos, Videos oder (seltener) Tonaufnahmen im Zentrum. Da Handys und Smartphones über gute Aufnahmefunktionen für Bild und Ton verfügen, sind sie also Tatwaffe und Tatort gleichzeitig.

Wie verbreitet ist Cybermobbing?

Sichtet man Studien zum Thema, so fällt ins Auge, dass recht unterschiedliche Zahlen genannt werden. Der Grund dafür ist vor allem in methodischen Unterschieden zu suchen. Fast immer werden Befragungen als Erhebungsmethode genutzt. Dabei wird aber der *Tatbestand* ganz unterschiedlich definiert. Während manchmal direkt von *Cybermobbing* gesprochen wird, wird andernorts z.B. gefragt: »Gibt es jemanden in Deinem Bekanntenkreis, der schon mal im Internet fertiggemacht wurde?« (JIM-Studie 2012). Wieder andere Studien fragen einzelne Unterarten ab (wie etwa die zuvor vorgestellten fünf verschiedene Arten). Doch auch hier gibt es keine einheitliche Definition.

Hinzu kommt, dass entweder nach der persönlichen Betroffenheit oder nach den Vorkommnissen im persönlichen Umfeld gefragt wird. Ebenso macht der in den Fragen angegebene Zeitraum einen Unterschied. Die Frage »Warst Du in den letzten zwei Monaten betroffen von ...« wird andere Ergebnisse hervorbringen als die Frage »Warst Du schon mal ...«

Diese Umstände machen deutlich, dass bei pauschalen Urteilen und Aussagen zum Thema Cybermobbing Vorsicht angebracht ist. Wenn man wirklich etwas Allgemeingültiges feststellen möchte, so kann das nur sehr unkonkreter Natur sein. PIESCHL und PORSCH fassen nach Sichtung verschiedener Studien zusammen:

»Je nach Art des abgefragten Cybermobbings sind in Deutschland zwischen 4 und 36 Prozent der Schüler/innen Opfer von Cybermobbing, und zwischen 15 und 55 Prozent der Schüler/innen sind Täter von Cybermobbing.«¹³

13 PIESCHL; PORSCH
2012, S. 27

Einzelne Studien, die die unterschiedlichen Arten von Cybermobbing erfassen, geben Hinweise, dass Schikane und Verunglimpfung deutlich häufiger vorkommen als Betrug, Verrat und Ausgrenzung.

Andere Studienergebnisse zeigen:¹⁴

- ❖ Es gibt keine einheitlichen Ergebnisse hinsichtlich des Geschlechts von Opfer und Täter.
- ❖ Im Jugendalter scheint es einen Höhepunkt von Cybermobbing in den Klassenstufen 7 und 8 zu geben.
- ❖ Die Gruppen von Opfern und Tätern überschneiden sich stark.

14 ebd., S. 28

- Es gibt widersprüchliche Ergebnisse, ob eine elterliche Kontrolle der Internetnutzung ein Schutzfaktor ist oder nicht.

Wie damit umgehen?

PIESCHL und PORSCH unterscheiden folgende Strategien im Umgang mit Cybermobbing:¹⁵

15 PIESCHL; PORSCH
2012, S. 36ff

- ignorieren und nichts tun
- Hilfe holen und anderen vom Cybermobbing erzählen
- technische Strategien
- Strategien gegen den Täter

Sie diskutieren Beispiel, Vor- und Nachteile und fassen anschließend folgende Empfehlungen zusammen:¹⁶

16 ebd., 2012, S. 40ff

- nie » zurückmobben «
- manchmal nichts tun
- manchmal Nachrichten blockieren
- manchmal eigene Konten und Nutzernamen wechseln
- manchmal den Täter von Cybermobbing zum Aufhören auffordern
- manchmal Kontakt im realen Leben suchen
- manchmal zur Polizei gehen
- immer Beweise sichern
- immer den Täter beim Anbieter melden
- immer Hilfe holen
- immer Erwachsenen davon erzählen

Ausführliche Hinweise sind in **Materialblatt_HANDY_o6** in Form einer Checkliste *Erste Hilfe beim Cybermobbing* zu finden. Zusätzlich werden auf **Materialblatt_HANDY_o7** Websites vorgestellt, die mit Informationen und Beratung Unterstützung für Opfer von Cybermobbing bieten.

Was dieses Material nicht leisten kann

Präventionsarbeit

Inzwischen sind auch auf Deutsch einige Programme zur Prävention von Cybermobbing verfügbar. Die Durchführung von einschlägigen Maßnahmen würde den Rahmen sprengen, der für die vorliegenden Materialien als Maßstab genommen wurde. Es sei an dieser Stelle insbesondere auf das Trainings- und Präventionsprogramm *Surf-Fair* verwiesen, das von PIESCHL und PORSCH an der Universität Münster entwickelt wurde.

Allgemeine Hinweise zum Umgang mit Internet und digitalen Medien

Wie bereits zu Beginn dieser Materialien ausgeführt, hängt das Thema Handy / Smartphone eng mit anderen Themen aus dem Bereich Internet / digitale Medien zusammen. Das Material des Unterrichtsthemas *Jugend und Internet*¹⁵ behandelt weitere ausgewählte Inhalte.

15 Weblink

<http://www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/jugend-und-internet>

Ziel

Die folgenden Unterrichtseinheiten behandeln den Umgang mit Cybermobbing. Dafür wird zunächst erarbeitet, dass nicht jedes unerfreuliche oder problematische Verhalten im Netz mit Cybermobbing gleichzusetzen ist, dass aber auf der anderen Seite bestimmte Handlungen auch gegen bestehende Gesetze verstoßen und sehr ernsthafte Folgen nicht nur im psychosozialen oder pädagogischen, sondern auch im rechtlichen Sinne nach sich ziehen können (UE2b). Darauf aufbauend wird eine Reihe von Erste-Hilfe-Maßnahmen entwickelt, die helfen können, wenn jemand Opfer von Cybermobbing wird (UE2c). Ein besonderer Schwerpunkt wird darauf gelegt, dass Schüler_innen verschiedene Anlaufstellen im Netz kennen, die ihnen Unterstützung gegen Cybermobbing bieten (UE2d). Abschließend wird ein Verfahren vorgeschlagen, mit dem eine » digitale Klassenordnung « mit Fokus auf den Umgang mit dem Handy/Smartphone in der Schule erarbeitet werden kann (UE2e).

Zeitbedarf

Insgesamt beträgt der Zeitaufwand für die Unterrichtseinheiten ca. 135 Minuten. Sollte Modul 1 dieser Materialien nicht durchgeführt worden sein, wird ein 10-minütiger Einstieg ins Thema (UE2a) zusätzlich empfohlen.





Unterrichtseinheiten des Moduls

UE2a	⌚ 10 Min.	Was unterscheidet ein Handy vom Smartphone? Einstieg (<i>UE entfällt, wenn Modul 1 bereits durchgeführt wurde.</i>)
UE2b	⌚ 30 Min.	Erscheinungsformen problematischer Inhalte und Verhaltensweisen im Netz
UE2c	⌚ 15 Min.	Cybermobbing: Erste-Hilfe-Maßnahmen
UE2d	⌚ 45 Min.	Unterstützung gegen Cybermobbing: Anlaufstellen für Informationen und Beratung
UE2e	⌚ 45 Min.	Regeln gegen Cybermobbing: Erstellen einer digitalen Klassenordnung

.....
insges. ⌚ 135-145 Min.

UE2a – Was unterscheidet ein Handy vom Smartphone? Einstieg

⌚ 10 Min.

 Aufgabe	In einem Unterrichtsgespräch werden die Begriffe und die Nutzungsarten von Handy und Smartphone eingeführt.
 Lernziel	Die Schüler_innen erkennen den Wandel vom mobilen Telefon (Handy) zum allgegenwärtigen Computer mit vielfältigen Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten (Smartphone).
→ Ablauf	<p>Der/Die Lehrer_in führt in einem Unterrichtsgespräch die Begriffe <i>Handy</i> und <i>Smartphone</i> ein. Die Ergebnisse können an Tafel/Whiteboard visualisiert werden. Leitende Fragen können dafür sein:</p> <ul style="list-style-type: none">→ Wer von euch hat ein Handy?→ Wer von euch hat ein Smartphone?→ Was ist für euch der Unterschied zwischen einem Handy und einem Smartphone?→ Wer nutzt Internet über Mobilfunk?→ Wofür nutzt ihr euer Handy/Smartphone?
 Hinweise	<p>Für den/die Lehrer_in dient diese UE auch dazu, sich einen Überblick über die vorhandenen Geräte und die Nutzungsarten zu verschaffen.</p> <p>Zusätzlich kann bei Bedarf – und mit zusätzlichem Zeitaufwand – in dieser Einheit auch das Vorwissen erweitert werden, indem zentrale Fachbegriffe (vgl. Materialblatt_HANDY_o1) gesammelt und erklärt werden.</p>
 Materialien	<ul style="list-style-type: none">→ Materialblatt_HANDY_o1 (bei Bedarf)→ Tafel/Whiteboard

 Aufgabe	<p>Einordnung von problematischem Verhalten und problematischen Inhalten im Spannungsfeld zwischen den Polen <i>kein Problem</i> und <i>klar falsch</i>.</p>
 Lernziel	<p>Die Schüler_innen bekommen einen Überblick über verschiedene Erscheinungsformen von problematischen Inhalten und problematischen Verhaltensweisen im Netz. Sie lernen, zwischen verschiedenen Ausprägungen und Einstufungen von <i>problematisch</i> zu unterscheiden.</p>
 Ablauf	<p>Diese Unterrichtseinheit beginnt mit einem gelenkten Unterrichtsgespräch, wird dann in einer Gruppenarbeit fortgesetzt und abschließend wieder mit der ganzen Klasse beendet.</p> <p>Einführendes Unterrichtsgespräch</p> <p>Zu Beginn werden konkrete Fälle von problematischen Inhalten und problematischem Verhalten unsortiert nebeneinander gestellt. Materialblatt_HANDY_04 bietet eine Reihe von solchen »Problemfällen« als Karten. Der/ Die Lehrer_in kann diese kurz vorstellen oder von einzelnen Schüler_innen vorstellen lassen. Die Fälle werden dann für alle sichtbar auf einer Pinnwand / Magnettafel gesammelt.</p> <p>In dieser Phase sollen Verständnisfragen geklärt, aber noch keine Bewertungen vorgenommen werden.</p> <p>Gruppenarbeit</p> <p>Anschließend wird die Aufgabenstellung für die Gruppenarbeit erläutert und durchgeführt. Dafür können die »Problemfälle« als Karten verteilt werden. Arbeitet zu dritt zusammen und sortiert die »Problemfälle« in eine Reihe – von links <i>kein Problem</i> bis rechts <i>eindeutig problematisch, klar falsch</i>. Folgende Ampel soll euch dabei helfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ••••• Gelb = » in Ordnung, kein Problem « ••••• Rot = » unerfreulich, ärgerlich, unerwünscht ... « ••••• Violett = » problematisch, falsch « <p>Auswertendes Unterrichtsgespräch</p> <p>Gemeinsam werden nun die Fälle auf der Pinnwand / Magnettafel in eine Reihenfolge gebracht, die in der Klasse mehr oder weniger als Konsens gilt. Dabei sollte herausgearbeitet werden, dass es vor allem um eine Einteilung in die drei Farben geht, weniger um eine genaue Rangfolge (siehe Hinweise). Arbeitsblatt_HANDY_05 bietet eine Vorlage für die Darstellung der Ampel. Für die Auswertung sollte ausreichend Zeit eingeplant werden, da in vielen Fällen eine Differenzierung »es kommt darauf an« Teil der Antwort sein wird.</p>

 **Hinweise**






Falls mehr Zeit für diese Unterrichtseinheit aufgewendet werden kann, können die „Problemfälle“ auch in Kleingruppen von den Schüler_innen selbst erarbeitet und danach gesammelt werden anstatt die Vorschläge von **Materialblatt_HANDY_04** zu nutzen. Dies stärkt die Identifizierung mit dem Thema, bringt aber möglicherweise nicht Beispiele aus dem gesamten Spektrum hervor.





Hinter der dreistufigen Einstufung verbirgt sich die Einordnung in Verhaltensformen, die zum einen i.d.R. akzeptabel sind, solche, die toleriert werden und diejenigen, die als moralisch falsch eingestuft werden. In vielen Fällen wird es ggf. abweichende Auffassungen unter den Schülern geben, die Anlass zur Diskussion sein können. Thema des Unterrichtsgesprächs kann dann auch sein, ob die dargestellten Fälle als Beispiele für Cybermobbing angesehen werden oder nicht.

Manche Pädagog_innen und Expert_innen mögen die Erstellung einer Rangfolge der schlimmen, schlimmeren und schlimmsten Inhalte für eine starke Vereinfachung halten, da in jedem Einzelfall das subjektive Erleben individuell anders ist. Diese Vereinfachung wird in dieser Unterrichtseinheit in Kauf genommen, um an das Denken der Schüler_innen anzuknüpfen. Gerade im Kindheits- und frühen Jugendalter ist ihnen die Systematisierung in Rangfolgen oder *Hitlisten* sehr vertraut. Einer unzulässigen Vereinfachung kann vorgebeugt werden, indem im abschließenden Unterrichtsgespräch die Frage eingebracht wird, inwiefern derselbe problematische Inhalt bei verschiedenen Menschen unterschiedliche Effekte haben kann. Darüber hinaus gilt es, am Ende weniger die einzelnen »Plätze« der Rangliste zu differenzieren, als vielmehr das vorgeschlagene Ampelsystem als Lernziel hervorzuheben.

 **Materialien**




- **Materialblatt_HANDY_04**
- **Arbeitsblatt_HANDY_05**
- Pinnwand / Magnettafel

 Aufgabe	<p>Verschiedene Erscheinungsformen von Cybermobbing sollen als solche erkannt werden. Grundsätzliche Verhaltensweisen im Umgang mit Cybermobbing werden zusammengestellt.</p>
 Lernziel	<p>Die Schüler_innen können einordnen, welche Formen Cybermobbing haben kann und lernen, welche Maßnahmen im Umgang damit helfen.</p>
 Ablauf	<p>Schritt 1: Cybermobbing erkennen</p> <p>Ausgangspunkt dieses Unterrichtsgesprächs sind die in der vorherigen Einheit behandelten » Problemfälle «. Der / Die Lehrer_in ruft diese (auf Pinnwand / Magnettafel) in Erinnerung und stellt die Frage zur Diskussion:</p> <p>⇨ <i>Welcher dieser Fälle kann »Cybermobbing« genannt werden?</i></p> <p>Im Rahmen des Unterrichtsgesprächs kann eine Definition gegeben werden (siehe einführender Text zu diesem Modul). Auf jeden Fall soll deutlich werden, dass ein Unterschied zwischen den <i>nur gelben</i> Fällen von unerfreulichen, aber i.d.R. tolerierten Erscheinungsformen und den <i>roten</i> und <i>violetten</i>, also ernsthaften Fällen besteht. Der / Die Lehrer_in entfernt die » Problemfälle «, die nicht unter Cybermobbing fallen, sodass eine Sammlung von Fällen an der Tafel / Magnetwand bleibt.</p> <p>Schritt 2: Was tun bei Cybermobbing?</p> <p>Nun wird in einem gelenkten Unterrichtsgespräch eine gemeinsame Checkliste erstellt:</p> <p>⇨ <i>Was ist zu tun, wenn du von Cybermobbing betroffen bist?</i></p> <p>Der/Die Lehrer_in oder Schüler_innen dokumentieren die Ergebnisse. Für Lehrer_innen ist auf Materialblatt_HANDY_o6 eine Musterlösung verfügbar. Diese kann bei Bedarf auch an die Schüler_innen ausgeteilt werden.</p>
 Hinweise	<p>Schritt 1 kann ergänzt werden, indem die Schüler_innen abschließend nach weiteren Erscheinungsformen von Cybermobbing befragt werden. Schritt 2 kann auch durch eine Gruppenarbeit eingeleitet werden, in der die Frage zunächst in Kleingruppen bearbeitet wird. Anschließend werden die Ergebnisse zusammengetragen. Steht mehr Zeit für diese Unterrichtseinheit zur Verfügung, kann die erarbeitete Checkliste auch zur Weitergabe vorgesehen sein, z.B. zur Veröffentlichung auf der Schul-Website, als Plakat in der Schule oder als Infoblatt für andere Schüler_innen und Eltern.</p>
 Materialien	<p>⇨ Materialblatt_HANDY_o6</p> <p>⇨ » Problemfälle « aus der vorherigen Unterrichtseinheit auf Pinnwand/Magnettafel</p>

 Aufgabe	Unterstützungsangebote gegen Cybermobbing werden in Gruppenarbeiten recherchiert und präsentiert.
 Lernziel	Schüler_innen wissen, dass es (auch) im Netz Unterstützung gegen Cybermobbing gibt. Sie haben einen Überblick über einschlägige Angebote.
 Ablauf	<p>Schritt 1: Einführung (⌚ 5 Min.) Die Schüler_innen bekommen in Teams zu zweit oder dritt jeweils die Internetadresse einer Website zugeteilt, auf der Unterstützungsangebote rund um das Thema angeboten werden. Eine Auswahl solcher Websites findet sich auf Materialblatt_HANDY_07.</p> <p>Schritt 2: Internetrecherche in Arbeitsgruppen (⌚ 15-20 Min.) Jedes Team soll eine Website untersuchen und eine Sammlung von Fragen beantworten, die auf Arbeitsblatt_HANDY_08 zur Verfügung gestellt werden.</p> <p>Schritt 3: Präsentation (⌚ 20-25 Min.) Anschließend werden die Ergebnisse der Klasse kurz präsentiert. Dies kann durch kurze mündliche Berichte erfolgen. Wenn zusätzliche Zeit und ein Beamer zur Verfügung stehen, können die Websites auch kurz gezeigt und erklärt werden.</p> <p><i>Kleine Erweiterung:</i> Alternativ können die Ergebnisse der Recherche auch auf Plakaten dokumentiert werden. Die Präsentation kann dann über ein Marktplatz-Modell erfolgen, bei dem im Wechsel ein Mitglied der Arbeitsgruppe beim Plakat bleibt und dies vorstellt, während der Rest herumgeht und sich andere Plakate erklären lassen kann.</p> <p><i>Große Erweiterung:</i> Die Informationen können auch weitergehend aufbereitet werden, z.B. für die Website der Schule oder ein Informationsplakat / Infoblatt für andere Schüler_innen oder Eltern. Weitere Informationen zu möglichen Präsentationsformen finden Sie in den Materialien Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet sowie im Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps im Rahmen dieser Materialreihe.</p>
 Hinweise	Bitte prüfen Sie vorher, ob alle Websites aus dem Schulnetzwerk heraus aufgerufen werden können. Manche Filterprogramme blockieren Seiten, auf denen »problematische« Begriffe vorkommen – und die sind häufig auf Websites zu finden, die beim Umgang damit unterstützen.

**Materialien**

- ⇨ eine Internetadresse von **Materialblatt_HANDY_o7** pro Gruppe
- ⇨ **Arbeitsblatt_HANDY_o8** pro Gruppe
- ⇨ **Werkzeugkasten Kollaboratives Lernen im Internet**
- ⇨ **Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps**
- ⇨ pro Gruppe ein Computer mit Internetzugang
- ⇨ evtl. Plakatpapier und entsprechende Stifte

 Aufgabe	Gemeinsam wird eine Sammlung von Regeln und Grundsätzen erarbeitet, die Cybermobbing vorbeugen sollen.
 Lernziel	Regeln im (digitalen) Umgang miteinander definieren und anerkennen.
→ Ablauf	<p>Einführung (⌚ 5 Min.) Der folgende Ablauf wird zu Beginn vorgestellt und Kleingruppen werden eingeteilt. Arbeitsblatt_HANDY_09 gibt es in elf Ausführungen zu den unterschiedlichen Aspekten des Themas. Je nachdem, ob alle elf Themen behandelt werden sollen, umfassen die Gruppen also je zwei bis drei Schüler_innen. Bei der Einführung soll deutlich werden, dass sich die Regeln auf den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet beziehen. Eine Aufgabe kann als Beispiel gemeinsam bearbeitet werden.</p> <p>Gruppenarbeit (⌚ 10 Min.) Jede Zweier- oder Dreiergruppe bekommt eine Ausführung von Arbeitsblatt_HANDY_09 und erarbeitet die entsprechende Regel.</p> <p>Gemeinsame Diskussion (⌚ 25 Min.) Anschließend liest jede Gruppe die von ihr formulierte Regel vor. Die Klasse hat danach die Möglichkeit Nachfragen zu stellen und/oder Änderungen vorzuschlagen. Sobald es keine Fragen oder Änderungsvorschläge mehr gibt, wird die Regel auf einem großformatigen Papier festgehalten.</p> <p>Nach dem letzten Punkt fragt der/die Lehrer_in, ob es in der Klasse weitere Punkte gibt, die mit diesen Regeln nicht abgedeckt sind. Diese können ergänzt werden. Der/Die Lehrer_in fragt abschließend, ob alle Schüler_innen mit den Regeln einverstanden sind und sie unterschrieben werden. Wenn Schüler_innen die Vereinbarung nicht unterschreiben wollen, sollte diskutiert werden, inwiefern die Regeln geändert werden müssten, um sie anzuerkennen. Ggf. können die Regeln noch verändert werden.</p> <p>Beschluss und Ausfertigung der Regeln (⌚ 5 Min.) Alle unterschreiben die Vereinbarung und hängen sie im Klassenzimmer auf.</p>
 Hinweise	Cybermobbing geschieht häufig in engem Zusammenhang zu „Offline“-Mobbing. Sollten in der Klasse bereits Regeln für den realen Raum existieren, so kann darauf hingewiesen werden, dass die digitale Klassenordnung nur eine Ergänzung darstellt und die schon bestehenden Regeln nicht ersetzt.

Die Regeln können auch digital festgehalten werden, wenn z.B. ein Beamer oder interaktives Whiteboard vorhanden ist. Es empfiehlt sich aber auch in diesem Fall, am Ende eine Papierversion erstellen, unterschreiben und aufhängen zu lassen. Dadurch wird die Verbindlichkeit erhöht und die Regeln sind „physisch“ im Raum präsent.



Materialien

- ⇨ Aufträge für Gruppenarbeit in einfacher Ausfertigung
- ⇨ **Arbeitsblatt_HANDY_09**
- ⇨ großformatiges Papier für die Vereinbarung (Flipchart-, besser Plakatgröße)
- ⇨ Filzstifte zum Unterschreiben der Vereinbarung

MODUL 3

Lernen mit Smartphone und Co.



Einführung

Wie eingangs dargelegt, vereint das moderne Handy eine immense Bandbreite an Funktionen.

Mit einem Smartphone lassen sich fast alle Lernaktivitäten unterstützen, die auch sonst im Internet und mit digitalen Werkzeugen möglich sind:

- Informationsrecherche,
- die Bearbeitung und Verwaltung sowie das Üben von Wissen,
- die Kommunikation und Zusammenarbeit mit anderen und nicht zuletzt auch
- die Erstellung und Veröffentlichung von eigenen Arbeitsergebnissen.

Hinzu kommen die ungezählten Zusatzfunktionen und -programme (Apps), vom Schrittzähler bis zur Sternenkarte, von der Blattbestimmung bis zum Mathetraining.

Eine besondere Rolle spielen außerdem die Funktionen für Fotos, Video- und Tonaufnahmen

Angesichts dieser Vielfalt ist ein umfassender Überblick darüber, wie Smartphones & Co. für das Lernen genutzt werden können, nicht mehr möglich. Die Einsatzmöglichkeiten sind prinzipiell so vielfältig wie das Lernen selbst. Entsprechend kann (und sollte) auch immer das Lernen Ausgangspunkt der pädagogischen Überlegungen sein. Nicht *Was kann ich mit dem Smartphone machen?* lautet die Ausgangsfrage, sondern (*Wozu*) *Kann mir das Smartphone bei meinem Lernziel nützlich sein?*

Aufgeregte Debatten der letzten Jahre haben in Smartphone und Internet aus pädagogischer Sicht häufig die »dunkle Seite« hervorgehoben. Es ist nicht anzuzweifeln, dass Gefahren und Probleme existieren, wie sie in den vorangegangenen Unterrichtseinheiten behandelt worden sind. Auch die exzessive Nutzung (in den Medien bisweilen leichtfertig als »Onlinesucht« oder »Computerspielsucht« bezeichnet, aber keineswegs gleichzusetzen) ist ein reales Problem, das der gesellschaftlichen Debatte und der pädagogischen Auseinandersetzung bedarf. In der Diskussion darf aber nicht aus den Augen verloren werden, dass der digitale Alltag von Jugendlichen nicht von einer problematischen, sondern von einer pragmatischen Nutzung geprägt ist. Zwar nutzen Jugendliche Smartphone & Co. mit großer Selbstverständlichkeit für alles Mögliche, also auch für das Lernen. Allerdings droht die Gefahr, dass aus einer einseitigen Wahrnehmung der Technologie irgendwo zwischen »problematisch«, »Spielkram« und »Handyverbot« eine sich selbst erfüllende Prophezeiung wird. Zugespitzt: Wenn die Erwachsenenwelt Smartphones vor allem als Störfaktor thematisiert, werden auch die Jugendlichen die Potentiale für das Lernen nicht in den Vordergrund stellen.

Dabei sind die Potentiale enorm. Häufig werden als Argumente für das Lernen mit digitaler Unterstützung zuvorderst externe Gründe genannt. Dazu gehört das Argument, dass der Umgang mit digitalen Technologien im Rest der Welt und vor allem im Berufsleben selbstverständlich ist und daher auch die Schule darauf vorbereiten muss. Oder es wird angeführt, dass Schüler_innen mit digitalen Medien wie Smartphones motivierter lernen. Für diese Sichtweisen gibt es gute Begründungen.

Ein weiterer Grund gerät aber häufig in den Hintergrund, sollte aber gerade in pädagogischen Diskursen nicht aus dem Blick geraten: Die neuen Möglichkeiten der digitalen Inhalte, Formen und Werkzeuge passen besser als die traditionellen Medien zu den Ansprüchen, die an modernes Lernen gestellt werden:

- Sie ermöglichen eine starke Individualisierung der Inhalte wie auch der Lernwege.
- Sie unterstützen sowohl das individuelle Lernen als auch den Austausch und die Zusammenarbeit mit anderen Lernenden.
- Sie unterstützen unterschiedliche Lernstile hinsichtlich z.B. der Darstellung von Inhalten, der Reihenfolge von Lernschritten oder des Tempos beim Lernen.
- Sie ermöglichen Lernen als Aneignung oder als Konstruktion von Wissen, indem sie dem Lernenden eine aktive Auseinandersetzung mit Informationen ermöglichen.
- Sie passen gut zum projektorientierten oder problembasierten Arbeiten, weil sie nicht nur unbegrenzten Zugang zu Informationen, sondern auch die Möglichkeiten zum eigenen Erstellen von Ergebnissen bieten.

Das alles bedeutet nicht, dass digitale Medien immer und überall zum Einsatz kommen müssen. Sie erweitern aber den Spielraum der Lehrenden und besonders der Lehrer_innen erheblich.

Smartphones können dabei eine zentrale Rolle spielen, weil sie ständig und immer präsent sind, also als stetiger Begleiter beim Lernen eingesetzt werden können. Auch ihre vielfältigen Möglichkeiten können das Lernen unterstützen.

Ziel

Vor dem skizzierten Hintergrund geht es in den Unterrichtseinheiten dieses Moduls zunächst darum, sich die Möglichkeiten des Lernens mit Smartphone & Co. bewusst zu machen. Diese werden häufig schon pragmatisch genutzt, ohne dass Jugendliche dafür unbedingt den Begriff *Lernen* nutzen würden. Im Anschluss daran werden exemplarisch zwei Unterrichtseinheiten vorgeschlagen,

die das Smartphone für ein Schulprojekt einsetzen, in dem das erarbeitete Wissen in Form einer „Geheimen Ausstellung“ im Schulgebäude verbreitet wird. Das Smartphone ist dabei sowohl Gegenstand der Auseinandersetzung („Wie kann mich das Smartphone beim Lernen unterstützen?“) als auch das Medium, mit dem die Nachrichten verbreitet werden. Durch die Umwandlung mittels QR-Codes zwischen digitalen und analogen Formen werden die unterschiedlichen Ebenen miteinander verbunden, zwischen denen sich das Lernen mit Smartphones & Co. bewegt:

- ⇨ Verbindung von Alltagswelt und Lernraum
- ⇨ Verbindung von digitalem und physischen Raum
- ⇨ Verbindung von allgegenwärtiger Verfügbarkeit und Nutzung in der konkreten Situationen
- ⇨ Verbindung von Form und Inhalt

Selbst wenn diese theoretischen Überlegungen beim Lernen in den Hintergrund treten, so werden sie doch über das eigene Handeln erfahrbar gemacht.

Zeitbedarf

Für das Modul sind insgesamt 135 Minuten vorgesehen, die sich z.B. in 45 und 90 Minuten, ggf. auch in drei mal 45 Minuten aufteilen lassen. Der Schwerpunkt liegt auf einer praktischen Arbeit, die mit einer theoretischen Unterrichtseinheit vorbereitet wird. Als fakultative Ergänzung lässt sich die in UE3d beschriebene Rallye für Schüler jenseits des Projektes entwickeln. Dafür sind mind. 45 Minuten zusätzlich notwendig. Außerdem ist die Auswertung und Siegerehrung zu einem späteren Zeitpunkt zu planen und vorzubereiten.





Unterrichtseinheiten des Moduls

- | | | |
|-------|-----------|---|
| UE3a* | ⌚ 10 Min. | Was unterscheidet ein Handy vom Smartphone?
Einstieg (*UE entfällt, wenn Modul 1 und 2 bereits durchgeführt wurden.) |
| UE3b | ⌚ 45 Min. | Wie kann das Smartphone mich beim Lernen unterstützen? |
| UE3c | ⌚ 90 Min. | » Geheime Ausstellung « mit QR-Codes |
| UE3d | ⌚ 45 Min. | QR-Code-Rallye (fakultative Ergänzung) |

.....
insges. ⌚ 135 Min. (⌚ 180-190 Min. mit UE3a und UE3d)



UE3a – Was unterscheidet ein Handy vom Smartphone? Einstieg

⌚ 10 Min.

 Aufgabe	In einem Unterrichtsgespräch werden die Begriffe und die Nutzungsarten von Handy und Smartphone eingeführt.
 Lernziel	Die Schüler_innen erkennen den Wandel vom mobilen Telefon (Handy) zum allgegenwärtigen Computer mit vielfältigen Funktionen und Nutzungsmöglichkeiten (Smartphone).
→ Ablauf	<p>Der/Die Lehrer_in führt in einem Unterrichtsgespräch die Begriffe <i>Handy</i> und <i>Smartphone</i> ein. Die Ergebnisse können an Tafel/Whiteboard visualisiert werden. Leitende Fragen können dafür sein:</p> <ul style="list-style-type: none">→ Wer von euch hat ein Handy?→ Wer von euch hat ein Smartphone?→ Was ist für euch der Unterschied zwischen einem Handy und einem Smartphone?→ Wer nutzt Internet über Mobilfunk?→ Wofür nutzt ihr euer Handy/Smartphone?
 Hinweise	<p>Für den/die Lehrer_in dient diese UE auch dazu, sich einen Überblick über die vorhandenen Geräte und die Nutzungsarten zu verschaffen. Weitere Details zur Nutzung können in der nachfolgenden UE erhoben werden, sodass hier nur ein erster Einstieg angedacht ist.</p> <p>Zusätzlich kann bei Bedarf – und mit zusätzlichem Zeitaufwand – in dieser Einheit auch das Vorwissen erweitert werden, indem zentrale Fachbegriffe (vgl. Materialblatt_HANDY_o1) gesammelt und erklärt werden.</p>
 Materialien	<ul style="list-style-type: none">→ Materialblatt_HANDY_o1 (bei Bedarf)→ Tafel/Whiteboard

UE3b – Wie kann das Smartphone mich beim Lernen unterstützen?

⌚ 45 Min.

 Aufgabe	Erstellung einer Sammlung von Möglichkeiten, wie das Smartphone für das Lernen genutzt werden kann.
 Lernziel	Verdeutlichung der Möglichkeiten, das Smartphone gezielt zu Lernzwecken einzusetzen.
→ Ablauf	<p>Einstieg und Aufgabenbeschreibung (⌚ 5 Min.)</p> <p>In einem kurzen Einstieg wird verdeutlicht, dass ein Smartphone nicht nur zur Kommunikation oder zum Spielen genutzt werden kann, sondern auch beim Lernen unterstützen kann. Im besten Fall kann man dabei auf die Antworten der Schüler_innen aus der UE1b bzw. UE3a aufbauen. Anschließend wird die Aufgabenstellung für eine Gruppenarbeit vorgestellt. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die 3 Bereiche für Beispiele und die Vorgaben zur Form gut verstanden werden.</p> <p>Gruppenarbeit (⌚ 15 Min.)</p> <p>In Gruppen zu ca. 3 Schüler_innen soll die folgende Frage bearbeitet werden: <i>Wie kann das Smartphone mich beim Lernen unterstützen?</i></p> <p>Findet jeweils ein Beispiel aus den Bereichen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇨ Unterricht / Klassenraum ⇨ Ausflug / Fachraum ⇨ Schulhof / Schulweg <p>Die Vorgaben zur Form lauten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇨ Es muss nicht unbedingt ein Beispiel sein, das es schon gibt. Auch Sachen, die euch neu einfallen, die ihr aber noch nicht ausprobiert habt, kommen in Frage. ⇨ Denkt daran, dass <i>Lernen</i> nicht nur im Unterricht geschieht, sondern überall im Leben. Man lernt nicht nur aus Schulbüchern oder von Lehrer_innen. ⇨ Die Beispiele sollen in ganzen Sätzen formuliert sein. Eine Antwort kann aus zwei oder drei Sätzen bestehen – aber nicht mehr als vier Zeilen. <p>Auf Arbeitsblatt_HANDY_10 findet sich ein Entwurf zur Aufgabe. Die Beantwortung kann auf Papier oder digital erfolgen (siehe Hinweise).</p> <p>Auswertung (⌚ 25 Min.)</p> <p>In der Auswertungsphase werden die Ergebnisse von den Gruppen in der Klasse kurz und knapp vorgestellt. Besonders sollte darauf geachtet werden, dass die vorgegebene Form eingehalten wurde. Redundante Beispiele sind kein Problem.</p>

Erweiterung für Fortgeschrittene 1: Mehr Beispiele

Je nach Zeit und Arbeitsklima können auch mehr als drei Beispiele pro Gruppe erarbeitet werden.

Erweiterung für Fortgeschrittene 2: Vier Kategorien

Falls deutlich mehr Zeit zur Verfügung steht und die Schüler_innen erfahren im selbständigen Arbeiten sind, kann die Aufgabe komplexer gestaltet werden. Die Aufgabe kann dann um folgende Erweiterung ergänzt werden: *Achtet darauf, dass je ein Beispiel für die vier folgenden Kategorien dabei ist:*

- Informationsrecherche
- Üben, Bearbeitung und Verwaltung von Wissen
- Kommunikation und Zusammenarbeit mit anderen
- Erstellung und Veröffentlichung von eigenen Ergebnissen

**Hinweise**

Die erarbeiteten Ergebnisse werden als Grundlage für die folgende **UE3c** genutzt. Deswegen ist es wichtig, dass die Fragen in der vorgeschlagenen Art und Weise beantwortet und die Vorgaben zu Form und Länge beachtet werden.

Für die Weiterverarbeitung der Texte in der folgenden Unterrichtseinheit ist es sehr hilfreich, wenn die Texte in digitaler Form vorliegen. Für eine gemeinsame Textsammlung bietet sich die Nutzung eines ETHERPADS oder GOOGLE DOCS an, die im parallel verfügbaren Materialpaket **Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet** sowie im **Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps** vorgestellt werden. Die digitale Erfassung kann schon in der Gruppenarbeit erfolgen, wenn ausreichend Computer zur Verfügung stehen.

**Materialien**

- **Arbeitsblatt_HANDY_10**
- **Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet**
- **Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps**
- ggf. Computer mit Internetzugang zur digitalen Sammlung der Antworten

 Aufgabe	Gestaltung und Durchführung einer » Geheimen Ausstellung « und/oder QR-Code-Rallye über das Lernen mit Smartphones in der Schule.
 Lernziel	Die allgemeinen Möglichkeiten zur Nutzung von Smartphone & Co. für das Lernen werden mit dem eigenen, konkreten Alltag verknüpft. Sowohl die Schule als Lebensraum, als auch das Lernen als individueller Prozess werden differenzierter und als gestaltbar wahrgenommen.
 Ablauf	<p>Hinweis vorab: Materialblatt_HANDY_11 gibt eine Einführung in die Funktionsweise und Erstellung von QR-Codes. Für diese Unterrichtseinheiten werden zwei Varianten vorgeschlagen. Das Thema ist für beide Varianten gleich: Wo kann das Smartphone mich wie beim Lernen unterstützen?</p> <p>In der <i>Basisvariante</i> » Geheime Ausstellung « werden QR-Codes » nur « zur Verbreitung von Informationen genutzt. QR-Codes mit kurzen Informationen werden auf dem Schulgelände verteilt und können von allen interessierten Mitgliedern der Schulgemeinschaft erkundet werden. Das Vorgehen wird im Folgenden aufgeteilt auf sechs Schritte beschrieben.</p> <p>Die erweiterte Variante » QR-Code-Rallye « ergänzt dieses Vorhaben um eine aktivierende Wettbewerbskomponente für weitere Mitglieder der Schulgemeinschaft. Das Vorgehen ist in UE3d beschrieben.</p> <p>1. Vorbereitung (⌚ 5 Min.)</p> <p>Zu Beginn werden die erstellten Aussagen nach dem Zufallsprinzip auf Arbeitsgruppen mit je 3 Schüler_innen verteilt. (Es können auch die Arbeitsgruppen aus UE3b mit den von ihnen selbst erarbeiteten Beispielen beibehalten werden.) Die Anzahl der Aussagen insgesamt ist relativ flexibel. Eine gute Größenordnung bilden ein bis zwei Aussagen pro Schüler_in, also insg. ca. 30 bis 50 Aussagen. Sie müssen nicht trennscharf voneinander sein und können sich sogar stark ähneln.</p> <p>2. Nachrichten vorbereiten (⌚ 20 Min.)</p> <p>Jeder QR-Code soll eine kurze Nachricht enthalten, die mit einem Smartphone entschlüsselt werden kann. Dafür braucht es zunächst eine Reihe von Nachrichten. Die Grundlagen dafür wurden in der vorherigen Unterrichtseinheit bereits geschaffen. Die einzelnen Beispiele sollen jetzt mit einem konkreten Ort auf dem Schulgelände verbunden werden. Da ja auch das informelle Lernen Berücksichtigung finden soll, können die Schüler ermuntert werden, möglichst das ganze Schulgelände zu nutzen und nicht nur die Unterrichtsräume.</p> <p>Die Fragestellung zu jedem einzelnen Beispiel lautet also: Wo kann das Smartphone mich wie beim Lernen unterstützen?</p>

Je nach Anzahl der erarbeiteten Punkte kann dieser Schritt auch mit der gesamten Klasse anstatt in den vorgeschlagenen Arbeitsgruppen erfolgen.

Wurden die Beispiele auf Papier notiert, so kann ein dazugehöriger Ort einfach auf die Rückseite geschrieben werden. In einer digitalen Liste kann der Ort einfach unter die Aussage geschrieben werden.

Für viele Punkte wird es nicht den *einen richtigen Ort* geben. Das ist kein Hindernis und liegt häufig daran, dass ein Smartphone eben ein mobiles Gerät ist. In diesen Fällen kann einfach *irgendein möglicher Ort* in der Schule gewählt werden. Es ist aber wichtig, dass auf jeden Fall ein ganz konkreter Ort angegeben wird, denn genau dort wird später der QR-Code angebracht.

Tipp: Sollte es zeitlich möglich sein, so kann diese Aufgabe auch mit einer Pause oder »Hausaufgabe« verbunden werden, sodass die Schüler mit ihren Beispielen auf dem Schulgelände nach geeigneten Orten suchen.

3. QR-Codes erstellen (⌚ 20 Min.)

Im nächsten Schritt wird jede Aussage zu einem QR-Code »verschlüsselt«. Entsprechende Dienste sind im WWW kostenlos verfügbar und über eine Suche nach »QR-Code erstellen« zu finden (siehe Empfehlungen auf [Materialblatt_HANDY_11](#)). Je nach Anzahl der zu erstellenden QR-Codes und der Ausstattung mit Computern und Druckern kann dieser Schritt in entsprechend großen Arbeitsgruppen durchgeführt werden. Bei idealer Ausstattung kann jede Arbeitsgruppe mit ihren Texten an einem eigenem Computer arbeiten, sodass alle direkt mit der Erstellung zu tun haben und diese auf diesem Weg kennen- und erlernen. Dieser Schritt ist in der Praxis nicht schwierig, benötigt aber etwas Zeit, da jeder Text in den QR-Generator kopiert und der erstellte Code einzeln ausgedruckt werden muss.

Tipp 1: Aus einem erstellten QR-Code lässt sich ohne Entschlüsselung nicht mehr erkennen, um welche Aussagen und welchen Ort es darin geht, sodass die Zettel leicht durcheinander geraten können. Daher empfiehlt es sich, die Aussagen durchnummerieren und die entsprechende Nummer auch auf die Rückseite jedes QR-Codes zu schreiben.

Tipp 2: Bei QR-Codes kommt es nicht auf die Größe an, solange sie lesbar bleiben. Zur leichteren Ordnung und Auffindbarkeit kann ein QR-Code auf eine DIN-A4-Seite gedruckt werden. Es sind aber auch (deutlich) kleinere oder großkodierte QR-Codes möglich. QR-Codes funktionieren prinzipiell auch auf farbigem Papier, solange der Kontrast zum Schwarz des Druckers deutlich bleibt. Es ist also möglich, eine Signalfarbe für alle Papiere auszuwählen, über die die Zettel auf dem Schulgelände einfacher zu finden sind.

Tipp 3: Die Wiedererkennbarkeit der Zettel kann auch gewährleistet werden, indem eine Überschrift auf jedem Zettel zu finden ist. Hier kann auch eine kleine Anleitung untergebracht werden. Ein Beispiel findet sich auf **Materialblatt_HANDY_12**. Hier muss nur jeweils die QR-Code-Grafik ausgetauscht werden.

4. QR-Codes anbringen (⌚ 20 Min.)

Die Arbeitsgruppen rüsten sich nun mit (wieder ablösbarem) Klebeband und ihren QR-Code-Zetteln aus. Diese werden an diejenigen Orte geklebt, die den jeweiligen Aussagen zugeordnet sind. Falls nicht alle Aussagen digital gespeichert sind, sollte von jedem Zettel eine Sicherheitskopie hinterlegt werden, sodass in den Folgetagen » verschwundene « Zettel ersetzt werden können.

4. Die Schule informieren (⌚ 20 Min.)

Damit möglichst viele Menschen von dem Projekt erfahren, braucht es noch etwas Öffentlichkeitsarbeit für die geheime Ausstellung. Dazu sollten vorab folgende Dinge mit der Klasse besprochen und festgelegt werden:

- ⇨ Titel: Gibt es Wünsche, wie das Projekt heißen soll? (Falls nicht, kann es bei der in **Materialblatt_HANDY_11** verwendeten Formulierung bleiben.)
- ⇨ Für welchen Zeitraum soll die Ausstellung hängen? (Empfehlung: max. eine Woche. Ein längerer Zeitraum ist möglich, erhöht aber den Aufwand für die Pflege und senkt den Ereignischarakter. Wenn sie entsprechend beworben wird, ist auch die Konzentration auf einen Tag möglich.)
- ⇨ Wer ist der Ansprechpartner bei Nachfragen von interessierten Menschen in der Schule? (Hierzu können z.B. einzelne Schüler_innen benannt werden. Es ist auch denkbar, gesonderte technischen Ansprechpartner, z.B. eine Person für APPLE- und eine für ANDROID-Geräte zu benennen.)

Aus diesen Informationen kann nun ein einfacher Flyer / Aushang für die Schule erstellt und anschließend verteilt werden. **Materialblatt_HANDY_12** und **Materialblatt_HANDY_13** dienen als Vorlage. Zusätzlich sollte das Lehrer_innenkollegium und der Reinigungsdienst informiert werden, um mit der » geheimen Ausstellung « keine unnötigen Irritationen oder unbeabsichtigten Vandalismus hervorzurufen.

6. Vereinbarungen zu Pflege und Aufräumen (⊙ 5 Min.)

Es sollte vereinbart werden, dass für die Dauer der Ausstellung jede Arbeitsgruppe für » ihre « Zettel verantwortlich bleibt. Dazu gehört, dass täglich nach ihrem Zustand geschaut wird und bei Beschädigung/Entfernung Ersatz aufgehängt wird. Nach Ablauf des Projektes müssen die QR-Codes wieder eingesammelt und ggf. Reste der Klebestreifen entfernt werden. Auch hierfür können die Arbeitsgruppen verantwortlich sein, falls nicht eine Gruppe dies für alle Zettel übernehmen möchte.



Hinweise

Die Unterrichtseinheit ist so konzipiert, dass möglichst wenig Aufwand im Nachhinein entsteht. Allerdings muss dennoch damit gerechnet werden, dass während der Ausstellung Aufwand für Nachfragen und ggf. » Reparaturen « anfallen.

Wenn die Schulordnung die Nutzung von Smartphones/iPod Touch in der Schule generell verbietet, so sollte mit der Schulleitung eine Ausnahmeregelung für das Projekt vereinbart und im Rahmen der Ankündigung bekannt gegeben werden.



Materialien

- Arbeitsblatt_Handy_10
- Arbeitsblatt_Handy_11
- Arbeitsblatt_Handy_12
- Arbeitsblatt_Handy_13
- Smartphone zum Demonstrieren und Testen der QR-Codes
- installierte Scanner-App, z.B. BARCOO
- mind. ein (besser pro Arbeitsgruppe ein) internetfähiger Computer mit Drucker
- (ggf. farbiges) Papier, mind. doppelt so viel wie Beispiele, also 50 bis 100 Bögen; zusätzlich Papier für Aushänge/Flyer
- ggf. Schere, falls die Aushänge kleiner als DIN A4 sein sollen
- mehrere Rollen Klebe-/Kreppband
- Internetzugang für die Erstellung der QR-Codes
- Kopierer für Aufgabenzettel sowie Flyer/Aushang

✍ Aufgabe	Aufbereitung der Ergebnisse für weitere Mitglieder der Schulgemeinschaft.
💡 Lernziel	Basisinformationen und Anregungen für Schüler_innen außerhalb des Projektes.
➔ Ablauf	<p>Hintergrund</p> <p>Mit dieser Unterrichtseinheit kann die in UE3c erarbeitete » Geheime Ausstellung « um eine aktivierende Komponente erweitert werden, mit der die weiteren Mitglieder der Schulgemeinschaft zu einer intensiveren Nutzung der Ausstellung motiviert werden können. Vorgeschlagen wird eine Mischung aus Rallye und Quiz, für die ein Aufgabenzettel für Interessierte zur Verfügung gestellt wird. Der Aufgabenzettel kann gemeinsam in der ganzen Klasse oder alternativ nur mit einer kleinen Arbeitsgruppe von Schüler_innen erarbeitet werden.</p> <p>Durchführung</p> <p>Der Aufgabenzettel enthält eine Auswahl (ca. 10-15) der auf dem Schulgelände in verschlüsselter Form verteilten Texte. Allerdings sind nur die Satzanfänge (z.B. 13 Worte) aufgeführt, dahinter stehen leere Linien, um den Text zu komplettieren. Es können auch größere Textteile mit Lücken aufgeführt sein, die ergänzt werden müssen. Dabei muss aber natürlich darauf geachtet werden, dass die Lückentexte nicht erraten werden können. Die Aufgabe für die Rallye-Teilnehmer_innen besteht darin, möglichst viele der Texte zu finden und zu entschlüsseln, sodass auch möglichst viele der » Lückentexte « vollendet werden können. Auf der Rückseite des Aufgabenzettels können erklärende Informationen aufgeführt sein, z.B. eine Anleitung, ein Ort und eine Frist für die Abgabe. Diese Hinweise auf die QR-Rallye können auch in den Texten in Materialblatt_HANDY_12 und Materialblatt_HANDY_13 ergänzt werden.</p> <p>Hintergrund</p> <p>Für die Rallye müssen mehrere Aufgaben für den Abschluss eingeplant werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Wer wird wann die Auswertung der eingereichten Aufgabenzettel übernehmen? ☞ Wie wird eine Bekanntgabe der Sieger, vielleicht sogar eine Preisverleihung organisiert? ☞ Gibt es eine Auflösung, z.B. als Plakat mit allen Beispielen im Klartext oder in kleinen Zetteln mit Klartext, die jeweils über die jeweiligen QR-Codes geklebt werden?

**Hinweise**

Diese UE stärkt den Projektcharakter und kann, wenn sie von Anfang an eingeplant und angekündigt ist, die Motivation für die beteiligten Schüler_innen erhöhen. Dem steht allerdings ein deutlicher höherer Aufwand gegenüber.

**Materialien**

- **Materialblatt_HANDY_12**
- **Materialblatt_HANDY_13**
- Kopierer für Aufgabenzettel



MATERIAL- UND ARBEITSBLÄTTER



Titel	Verwendung
01 Von <i>App</i> bis <i>WLAN</i> : Ein kleines ABC der mobilen Medienwelt	UE1a, UE2a, UE3a 58
02 Fragebogen zur Nutzung von Handy und Smartphone	UE1b 63
03 Handy-Etikette: Was gehört sich und was nicht?	UE1e 69
04 » Problemfälle «	UE2b 71
05 Ampelgrafik für problematisches Verhalten	UE2b 75
06 Checkliste: Erste Hilfe beim Cybermobbing	UE2c 76
07 Unterstützung gegen Cybermobbing: Anlaufstellen für Informationen und Beratung (Materialblatt)	UE2d 79
08 Unterstützung gegen Cybermobbing: Anlaufstellen für Informationen und Beratung (Arbeitsblatt)	UE2d 82
09 Gruppenarbeit zur Vorbereitung einer Klassenvereinbarung	UE2e 83
10 Wie unterstützt das Smartphone mich beim Lernen?	UE3b 90
11 QR-Codes erstellen und entschlüsseln	UE3c 91
12 QR-Code-Aushang	UE3c, U3d 93
13 Musterflyer » Geheime Ausstellung «	UE3c, U3d 94
14 Anlaufstellen zum digitalen Lernen mit Smartphone & Co.	UE3c, U3d 95

Von App bis WLAN: Ein kleines ABC der mobilen Medienwelt

3G

Siehe → *Bandbreite*

Android

Android ist ein → *Betriebssystem* für → *Smartphones* und → *Tablets*, welches u.a. von dem amerikanischen Konzern GOOGLE entwickelt wird.

App

Eine App (Abkürzung für engl. *application*) bezeichnet Programme, die auf einem → *Smartphone* installiert werden können. Diese werden meist über einen Software-Store wie den APPLE APP-STORE oder den GOOGLE PLAY STORE bezogen.

Bandbreite

Als Bandbreite wird die maximale Datenübermittlungs-Rate bezeichnet, die z.B. von und zu einem → *Smartphone* theoretisch möglich ist. Die Bandbreite ist ausschlaggebend für die Geschwindigkeit des Ladens von Inhalten, z.B. wie schnell eine Website aufgerufen werden kann. Mit der Zeit wurden mehrere Mobilfunk-Standards entwickelt und verbessert, sodass immer höhere Bandbreiten möglich, aber nicht immer verfügbar sind. Siehe auch → *Drosselung*.

GSM (2G)	9,6 kBit/s	HSDPA (3.5G)	7,2 Mbit/s
GPRS (2.5G)	5,6 kBit/s	LTE (3.9G)	150 Mbit/s
EDGE (2.75G)	236 kBit/s	LTE Advanced (4G)	1 GBit/s
UMTS (3G)	384 kBit/s		

Betriebssystem

Ein Betriebssystem verwaltet die Hardware-Komponenten eines → *Smartphones* und stellt die Grundfunktionen bereit. Beispiele für Smartphones-Betriebssysteme sind das iPhone-Betriebssystem → *iOS* und das von GOOGLE mitentwickelte → *Android*.

BlackBerry

Das BlackBerry ist ein vom gleichnamigen kanadischen Unternehmen vertriebenes → *Smartphone*, das vor allem im geschäftlichen Bereich eine hohe Popularität besitzt. Bei Jugendlichen ist es nur vereinzelt anzutreffen.

Bluetooth

Der Übertragungs-Standard Bluetooth ermöglicht es, Daten drahtlos zwischen zwei Geräten zu übertragen, z.B. ein Foto von einem → *Smartphone* zum anderen. Im Gegensatz zur älteren → *Infrarot-Technologie* ist kein Sichtkontakt zwischen den zwei Geräten nötig, die Geräte müssen aber recht nahe (max. 10 Meter) beieinander sein.

Branding

Mobilfunk-Unternehmen vertreiben → *Smartphones* meist mit speziell angepasster Software und unternehmensspezifischen Einstellungen.

Datentarif

Ein Datentarif ermöglicht es → *Smartphone*-Besitzer_innen eine Verbindung zum Internet herzustellen. Datentarife werden inzwischen meist über das Bezahlmodell → *Flatrate* abgerechnet. Für Datentarife stehen verschiedene → *Bandbreiten* zur Verfügung, die unterschiedlich hohe Übertragungs-Geschwindigkeiten ermöglichen.

Drosselung

Von einer Drosselung wird gesprochen, wenn eine tatsächlich verfügbare höhere → *Bandbreite* vom Netzbetreiber auf eine niedrigere Bandbreite begrenzt wird. Dies geschieht bei der Überschreitung von monatlichen Datenübertragungs-Limits bei → *Flatrates*: Statt einer Geschwindigkeit von 384 kBit/s kann dann nur noch eine schmale Bandbreite von 64 kBit/s genutzt werden. Viele Jugendliche haben daher einen Teil der Zeit eine langsame Internetverbindung auf dem Smartphone, obwohl technisch mehr möglich wäre.

EDGE

Siehe → *Bandbreite*

Facebook

Das Soziale Netzwerk Facebook ist mit über einer Milliarde Mitgliedern derzeit der weltweite Marktführer. Facebook ist ein börsennotiertes, US-amerikanisches Unternehmen. Die allermeisten Jugendlichen sind bei Facebook angemeldet. Sehr häufig sind Schulklassen dort in sogenannten *Gruppen* organisiert, um untereinander zu kommunizieren.

FAQ

Die Abkürzung steht für *Frequently Asked Questions*, also *Häufig gestellte Fragen*. FAQs sind im Internet sehr beliebt. Es sind Seiten, auf denen die wichtigsten Fragen rund um ein Thema beantwortet werden.

Flatrate

Eine Flatrate bezeichnet ein Bezahlmodell, bei welchem eine einmalige monatliche Zahlung ausreicht, um unbegrenzt Telefongespräche zu führen oder im Internet zu surfen (→ *Datentarif*).

GSM

Der Mobilfunk-Standard Global System for Mobile Communications (GSM) ist die Grundlage des derzeitigen mobilen Telefonsystems, welches es ermöglicht, über eine voll-digitale Übertragung Telefongespräche zu führen, SMS zu verschicken oder Datenpakete zu übertragen.

GPRS

Siehe → *Bandbreite*

GPS-Ortung

Das Global Positioning System (GPS) ist ein Navigationssystem, welches auf Satellitendaten zurückgreift, um Positionsbestimmungen durchzuführen. Smartphones verfügen inzwischen größtenteils über GPS-Chips, sodass ortsbezogene Dienste angeboten werden können (z.B. Kartendienste oder Suchanfragen wie »Wo ist das nächste Kino?«).

Handy (nur im Deutschen)

Der Begriff *Handy* wird im deutschsprachigen Raum umgangssprachlich für das Wort *Mobiltelefon* benutzt. Häufig wird der Begriff auch synonym mit → *Smartphone* verwendet.

HD

Unter High Definition (*HD*) werden verschiedene Videoauflösungen zusammengefasst, die z.B. gegenüber dem herkömmlichen analogen Fernsehen eine deutliche höhere Auflösung besitzen und somit detailreichere Aufnahmen ermöglichen. Moderne Smartphones können HD-Auflösungen nicht nur anzeigen, sondern mit der eingebauten Kamera auch aufzeichnen.

Headset

As Headset bezeichnet man Geräte, die über Kopfhörer und ein Mikrofon verfügen und an Computer, → *Smartphones* oder → *Tablets* angeschlossen werden können. → *Bluetooth-Headsets* ermöglichen es somit z.B. Telefon-Gespräche zu führen, ohne das → *Smartphone* ans Ohr halten zu müssen.

Infrarot

Der Übertragungs-Standard Infrarot wird für die Übertragung von Daten zwischen zwei Geräten verwendet. Somit können z.B. Bilder zwischen zwei → *Handys* ausgetauscht werden. Im Gegensatz zum neueren Standard → *Bluetooth* ist für Infrarot-Übertragungen ein Sichtkontakt zwischen den Geräten notwendig.

iOS

iOS ist das → *Betriebssystem* der amerikanischen Firma APPLE Inc., welches u.a. für die Produkte iPhone und iPad entwickelt wurde. Im Gegensatz zu → *ANDROID* handelt es sich um proprietäre Software, d.h. sie kann alleine von APPLE programmiert und betreut werden.

LTE

Siehe Bandbreite

Mehrwert- / Sonderrufnummern

Mehrwert-, bzw. Sonderrufnummern sind Telefonnummern, über die Dienstleister verschiedene Dienstleistungen anbieten. Telefonate zu diesen Nummern können kostenlos sein (0800-Nummern), aber auch (sehr) teuer werden (0900-Nummern).

PIN / PIN2

Eine PIN (Persönliche Identifikationsnummer) dient dem Schutz gegen die unberechtigte Benutzung eines Mobiltelefons. SIM-Karten werden mit einer PIN, PIN2 und → *PUK* ausgeliefert, wobei die PIN2 zur Verwaltung spezieller, meist kostenpflichtiger Dienste verwendet wird.

Podcast

Mit „Podcasting“ bezeichnet man das Anbieten abonnierbarer Mediendateien im Internet. Diese Mediendateien können z.B. Radio-Beiträge oder auch Video-Beiträge sein.

Premium-SMS / Mehrwert-SMS

Unter dem Begriff Premium-SMS oder Mehrwert-SMS versteht man spezielle SMS-Dienstleistungen, wie z.B. kostenpflichtige Dienstleistungs-Angebote wie die Klingelton-Bestellung. Premium-SMS können in Deutschland bis zu 4,99 € kosten.

Prepaid

Das Bezahlmodell Prepaid wird häufig im Mobilfunkbereich eingesetzt. Das Guthaben muss durch den/die Handy-Besitzer_in vor dem Telefonieren oder Surfen aufgeladen werden. Dies geschieht über Online-Aufladungen oder Prepaid-Karten, die im Supermarkt oder an Tankstellen verkauft werden.

PUK

Eine PUK (*Personal Unblocking Key*) wird zur Entsperrung eines Mobiltelefons benutzt, bei welcher die → PIN mehrmals falsch eingegeben wurde. Während → PINs veränderbar sind, kann die PUK durch den/die Mobiltelefon-Besitzer_in nicht verändert werden.

Roaming

Mit Roaming wird das Benutzen des mobilen Internets im Ausland bezeichnet. Bei diesem können je nach Land deutliche höhere Kosten für die Nutzung auftreten.

SAR-Wert

Mobiltelefone nutzen hochfrequente elektromagnetische Felder für die Sprach- bzw. Daten-Übertragung. Ein Teil dieser Energie der Felder wird vom Körper aufgenommen. Die spezifische Absorptionsrate (SAR) wird genutzt, um Grenzwerte für Mobiltelefone festzulegen und somit Gesundheitsrisikos zu reduzieren.

SIM-Karte

Die SIM-Karte ist eine kleine Chipkarte, die in Mobiltelefone eingesteckt wird und den/die Benutzer_in für den Mobilfunkanbieter identifiziert, sodass mobiles Telefonieren und die Nutzung des mobilen Internets ermöglicht wird.

SIM-Lock

Unter SIM-Lock versteht man die Einschränkung der Nutzung eines Mobiltelefons auf bestimmte SIM-Karten. Beispielsweise können so nur → SIM-Karten bestimmter Länder oder bestimmter Mobilfunkanbieter mit dem jeweiligen Mobiltelefon betrieben werden.

Skype

Das Programm Skype der Firma MICROSOFT Inc. ermöglicht es kostenfreie Audio-Gespräche über das Internet zu führen. Zusätzlich besteht die Möglichkeit der Video-Telefonie, wenn eine Webcam am Computer angeschlossen ist. Bei Jugendlichen ist das Programm auch wegen der Textchat-Funktion sehr beliebt.

Smartphone

Der Begriff Smartphone bezeichnet Mobiltelefone, die in ihren Möglichkeiten deutlich erweitert wurden und somit eher ein kompakter Computer sind als reine Telefongeräte. Erweiterungen sind hierbei u.a. die Verbindung zum Internet über → Datentarife, die Möglichkeit → Apps zu installieren oder Medieninhalte wie Audio und Video abzuspielen.

Tablet

Tablets sind tragbare, flache Computer, die meist mit einem → Touchscreen bedient werden und keine ausklappbare Tastatur besitzen. Häufig wird das iPad, ein Produkt von APPLE, als typisches Beispiel für ein Tablet wahrgenommen.

Touchscreen

Touchscreens ermöglichen die Bedienung eines → Smartphones oder → Tablets per Fingerdruck auf dem Bildschirm.

UMTS und HSDPA

Siehe → Bandbreite

Unlock / Jailbreak

Ein Unlock bzw. Jailbreak (»Gefängnisausbruch«) bezeichnet das Entfernen von Nutzungsbeschränkungen bei → Smartphones oder anderen Geräten. So können z.B. nach einem Jailbreak beim iPhone auch → Apps installiert werden, die nicht von Apple autorisiert worden sind.

WhatsApp

WhatsApp ist eine beliebte → App der WhatsApp Inc., die es ermöglicht Nachrichten kostenfrei über das Internet miteinander auszutauschen, mit einzelnen oder in Gruppen. Bei Jugendlichen wurde WhatsApp sehr populär, auch weil damit die SMS-Kosten erheblich reduziert werden können, da nicht pro Nachricht eine Gebühr gezahlt werden muss.

WiFi / WLAN

Wireless Local Area Network (WLAN) bezeichnet ein lokales Funknetz, welches z.B. in einem Gebäude verschiedene Computer und → Smartphones kabellos miteinander und mit dem Internet vernetzen kann. Es ist auch möglich, Geräte mit einem WLAN zu vernetzen, ohne einen Internetzugang zu ermöglichen.

Fragebogen zur Nutzung von Handy und Smartphone



Hinweise für Lehrer_innen

- Der folgende Fragebogen ist ein Vorschlag und kann individuell angepasst werden.
- Insbesondere müssen je nach Vorwissen und Altersstufe einige Begriffe vorab geklärt werden, z.B. *Betriebssystem* (Frage 5) oder *Flatrate* (Frage 11) – oder diese Fragen gestrichen werden.
- Die vorliegende Fassung ist sehr umfangreich. Das Ausfüllen des kompletten Fragebogens dauert ca. 15 Minuten. Es sollte beachtet werden, dass die Länge des Fragebogens auch die Dauer der Auswertung beeinflusst.
- Falls die Auswertung in Gruppenarbeiten stattfindet, sollte der Bogen nicht beidseitig kopiert und nicht geheftet werden, sodass eine Gruppe alle ersten Seiten, die zweite Gruppe alle zweiten Seiten usw. bearbeiten kann.
- Im Sinne einer zügigen Durchführung kann der Hinweis angebracht sein, dass Schüler_innen bei Unklarheiten die betroffene Frage einfach überspringen sollen.
- Der Fragebogen liegt unter www.medien-in-die-schule.de/handybefragung auch als Vorlage in Google Docs vor. Sie können sich dort eine Kopie erstellen, die Fragen anpassen und sie für die digitale Befragung nutzen.

Fragebogen zur Nutzung von Handy und Smartphone

Die Befragung ist anonym, also schreibe deinen Namen nicht auf den Fragebogen.

Zum Anfang zwei einfache Fragen:

1. Bist du Junge oder Mädchen? Junge Mädchen
2. Besitzt du ein eigenes Handy/Smartphone? ja nein

Falls du »nein« angekreuzt hast, ist der Fragebogen für dich hier schon zu Ende.

Jetzt geht es um dein Handy.

3. Wie alt ist das Handy?

- neuer als 1 Jahr 1-2 Jahre 2-3 Jahre älter als 3 Jahre

4. Von welcher Marke ist dein Handy?

- Apple HTC LG Nokia
- Samsung Sony Ericsson sonstiges, nämlich _____

5. Was ist das Betriebssystem deines Handys?

- iOS (Apple) Android Windows
- keine Ahnung sonstiges, nämlich _____

6. Welche Funktionen hat dein Handy – und welche davon nutzt du?

	kann das Handy	nutze ich eher häufig	nutze ich eher selten	nutze ich gar nicht	keine Ahnung
Telefonieren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SMS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MP3-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Radio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internet (WLAN)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internet (mobil)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	kann das Handy	nutze ich eher häufig	nutze ich eher selten	nutze ich gar nicht	keine Ahnung
Fotokamera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videokamera	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bluetooth	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Apps	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GPS-Ortung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wecker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kalender bzw. Erinnerungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bei den nächsten Fragen geht es um die Nutzung von Apps mit dem Handy.

Falls du keine Apps nutzt, kannst du diese Fragen überspringen.

7. Wie viele Apps hast du ungefähr installiert?

8. Welches sind die drei wichtigsten Apps für dich?

Jetzt geht es um Geld und Eltern.

9. Was gibst du pro Monat für Telefonieren, SMS und Internet mit dem Handy aus?

(Eine ungefähre Schätzung reicht.)

<input type="checkbox"/> 0 – 5 Euro	<input type="checkbox"/> 5 – 10 Euro	<input type="checkbox"/> 10 – 15 Euro	<input type="checkbox"/> 15 – 20 Euro
<input type="checkbox"/> 20 – 25 Euro	<input type="checkbox"/> 25 – 30 Euro	<input type="checkbox"/> 30 – 35 Euro	<input type="checkbox"/> mehr als 35 Euro

10. Und wer bezahlt das?

<input type="checkbox"/> ich	<input type="checkbox"/> Eltern	<input type="checkbox"/> teils-teils
------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------

11. Hast du eine Flatrate? (Hier kann man mehrere Antworten ankreuzen.)

- Nein. Ja, für SMS. Ja, für Festnetz.
- Ja, für mein Mobilnetz. Ja, für alle Mobilnetze. Ja, für Internet.
- keine Ahnung

12. Telefonierst du prepaid (also über ein Guthaben, das aufgeladen werden muss) oder über einen Vertrag (also über eine monatliche Rechnung)?

- Prepaid Vertrag

13. Inwiefern weiß dein Vater oder deine Mutter, was du mit dem Handy machst?

- Er/Sie hat keine Ahnung.
- Er/Sie fragt mich manchmal.
- Er/Sie guckt manchmal zusammen mit mir ins Handy.
- Er/Sie kontrolliert das Handy manchmal.
- Er/Sie kontrolliert manchmal die Rechnung/die Einzelverbindungsabrechnung.
- Er/Sie weiß mehr als ich.
- Ich weiß es nicht.

Die nächsten Punkte drehen sich um problematische oder sogar verbotene Dinge.

Hier können mehrere Sachen angekreuzt werden, wenn sie bei dir zutreffen.

14. Wegen der Handyrechnung kann man ziemlich in Schwierigkeiten kommen.

- Ich selbst hatte damit schon mal zu tun.
- Ich selbst nicht, aber Bekannte hatten damit schon mal zu tun.
- Das kenne ich, aber nur vom Hörensagen.
- Habe ich noch nicht mitgekriegt, kenne ich nicht.

15. Mit dem Handy lassen sich sehr brutale Videos ansehen und an andere schicken.

- Ich selbst hatte damit schon mal zu tun.
- Ich selbst nicht, Bekannte hatten damit schon mal zu tun.
- Das kenne ich, aber nur vom Hörensagen.
- Habe ich noch nicht mitgekriegt, kenne ich nicht.

16. Mit dem Handy kann man Schlägereien »aus Spaß« auf Video aufnehmen.

- Ich selbst hatte damit schon mal zu tun.
- Ich selbst nicht, Bekannte hatten damit schon mal zu tun.
- Das kenne ich, aber nur vom Hörensagen.
- Habe ich noch nicht mitgekriegt, kenne ich nicht.

17. Das Handy kann auch genutzt werden, um andere Leute zu mobben, zu schikanieren, fertigzumachen.

- Ich selbst hatte damit schon mal zu tun – als Opfer.
- Ich selbst hatte damit schon mal zu tun – als Täter.
- Ich selbst nicht, Bekannte hatten damit schon mal zu tun – als Opfer.
- Ich selbst nicht, Bekannte hatten damit schon mal zu tun – als Täter.
- Das kenne ich, aber nur vom Hörensagen.
- Habe ich noch nicht mitgekriegt, kenne ich nicht.

18. Auch für Pornos oder Nacktfotos kann man das Handy nutzen.

- Ich selbst hatte damit schon mal zu tun.
- Ich selbst hatte damit schon einmal Probleme – dabei ging es um Bilder von mir.
- Ich selbst nicht, Bekannte hatten damit schon mal Probleme – mit Videos/Fotos von sich.

Ich selbst nicht, Bekannte hatten damit schon mal zu tun.

Das kenne ich, aber nur vom Hörensagen.

Habe ich noch nicht mitgekriegt, kenne ich nicht.

Die nächsten Punkte drehen sich um problematische oder sogar verbotene Dinge.

19. Was ist dir wie wichtig in Bezug auf dein Handy?

(Bitte ankreuzen: 0 = total unwichtig 5 = mittelmäßig wichtig 10 = superwichtig.)

Informationen im Netz suchen	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Soziale Netzwerke wie Facebook	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Telefonieren	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SMS senden	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Messenger/Chat	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Telefon soll cool sein/aussehen	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Spielen	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Organisation (Kalender usw.)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Musik hören	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Videos oder Fotos angucken	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Videos oder Fotos machen	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
im WWW surfen	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
E-Mails	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Servicedienste, z.B. Wetter	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GPS-Funktion, z.B. Navigation	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Telefon soll teuer sein/aussehen	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Spiele (ohne Internet)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Online-Spiele	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
sonstiges, nämlich: _____	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

20. Was würde es für dich bedeuten, wenn du einen Monat ohne Handy auskommen müsstest?

Handy-Etikette: Was gehört sich und was nicht?

Eine Sammlung von Punkten, die unter Schüler_innen (und Lehrer_innen) unterschiedlich viel Zustimmung finden wird.

Ich finde, es gehört sich nicht, ...

- ... mit dem Handy in Bus oder Bahn zu telefonieren.
- ... mit dem Handy beim Besuch in einer anderen Wohnung zu telefonieren.
- ... mit dem Handy in einer Bücherei zu telefonieren.
- ... mit dem Handy auf einem Friedhof zu telefonieren.
- ... mit dem Handy in einem Gotteshaus (Kirche, Moschee o.ä.) zu telefonieren.
- ... mit dem Handy in einem Krankenhaus zu telefonieren.
- ... mit dem Handy im Wartezimmer beim Arzt zu telefonieren.
- ... beim Essen das Handy auf den Tisch zu legen.
- ... beim Essen auf das Handy zu schauen.
- ... beim Essen auf dem Handy zu tippen.
- ... mit dem Handy beschäftigt zu sein, während man mit anderen Leuten im Gespräch ist.
- ... ein Foto von einer anderen Person zu machen, ohne sie vorher gefragt zu haben.
- ... ein Video von einer anderen Person zu machen, ohne sie vorher gefragt zu haben.
- ... mit dem eingeschalteten – aber lautlosen – Handy im Unterricht zu sitzen.
- ... im Internet etwas nachzuprüfen, was der/die Lehrer_in gerade gesagt hat.
- ... in den Pausen Musik zu hören, wenn sich andere vielleicht mit einem unterhalten wollen.
- ... ständig Spiele zu spielen anstatt sich mit anderen zu unterhalten.
- ... ständig Vokabeln zu lernen anstatt sich mit anderen zu unterhalten.
- ... in Bus oder Bahn so laut Musik zu hören, dass andere das mitkriegen.
- ... sich gegenseitig Videos zu zeigen, sodass andere Leute unfreiwillig mithören müssen.
- ... etwas aufzuschreiben, was eine andere Person gerade gesagt hat, und das bei Facebook zu veröffentlichen.

- ... heimlich den Ton aufzunehmen, wenn ich mich mit anderen unterhalte.
- ... heimlich den Ton aufzunehmen, wenn ich bei einem Vortrag zuhöre.
- ... das Tafelbild von der Tafel abzufotografieren, ohne die Lehrkraft vorher gefragt zu haben.
- ... Fotos/Videos von einer Schlägerei zu machen.
- ... Fotos/Videos von einem Unfall zu machen.
- ... Fotos/Videos von einem Unterrichtsprojekt zu machen.
- ... mit dem Handy einer anderen Person rumzuspielen/herumzustöbern, wenn sie gerade nicht da ist.
- ... ein Gespräch anzunehmen, während man sich gerade mit einer anderen Person unterhält.
- ... mit dem Handy beschäftigt zu sein, während man auf Toilette ist.
- ... mit dem Handy beschäftigt zu sein, während man sich gerade bei einem romantischen Rendezvous befindet.
- ... laute Klingeltöne in die Welt zu pusten, wenn andere Menschen das unfreiwillig hören müssen.
- ... mit hellem Display im Kino oder im Theater zu sein.
- ... Nachrichten zu verschicken, wenn man betrunken ist.
- ... Nachrichten mit Rechtschreibfehlern zu verschicken.
- ... Nachrichten NUR MIT GROSSBUCHSTABEN zu verschicken.
- ... ganze nachrichten nur in kleinbuchstaben zu verschicken.
- ... kAbSzvddEvnv (komische Abkürzungen beim Schreiben zu verwenden, die der Empfänger vielleicht nicht versteht).
- ... mit dem Handy mit dem/der Freund_in Schluss zu machen.
- ... mit dem Handy nach einem Date zu fragen.
- ... andere nach 22 Uhr anzurufen.
- ... andere vor 8.30 Uhr anzurufen.
- ... zu telefonieren, während man sich an einem ganz lauten Ort befindet.

» Problemfälle «

In der folgenden Tabelle sind 22 kleine Beispielgeschichten zusammengestellt, in denen problematisches Verhalten unter Einbezug von digitalen Medien vorkommt.

<p>Auslachen Max ist in einen Hundehaufen getreten und Moritz schreibt daraufhin auf Facebook »Max ist voll in Scheiße getreten. MUHAHA!«</p>	<p>Identitätsdiebstahl Anton findet bei Facebook ein Profil, das seinen Namen und sein Foto hat – aber nicht von ihm ist. Unter seinem Namen werden dort andere Leute beleidigt und sich bei Lehrern eingeschleimt.</p>
<p>(Be-)Drohen Arne schreibt eine SMS an Bernd: »Morgen in der großen Pause machen wir dich fertig. Danach erkennst dich nicht mal deine Mutter wieder.«</p>	<p>Jemanden kritisieren Saskia postet als Kommentar unter dem Foto von Dennis: „Du hast echt keine Ahnung von guten Fotos. Hattest du noch nie!“</p>
<p>Beleidigen/Beschimpfen Martina schreibt auf die Pinnwand ihrer Mitschülerin Nesrin: »Fick dich, du Opfer! Alle hassen dich. Du bist voll die fette Fotze.«</p>	<p>Pöbeln Im Chat schreibt ein Nutzer mit Namen »Supergangster99« ständig nervige Beiträge wie z.B. „Ihr habt alle keine Ahnung hier!“ oder »Das hier ist der langweiligste Chatraum der Welt.«</p>
<p>Bloßstellen I Nadia erzählt ihrer Freundin Kasia im Vertrauen, dass sie in ihren Lehrer verliebt ist. Nachdem sie sich zerstritten haben, veröffentlicht Kasia diese Information über Twitter für die ganze Welt.</p>	<p>Pornografie Zwei Freunde sehen sich zusammen Videos auf youporn.com an, in denen Geschlechtsverkehr und mehr zu sehen ist.</p>
<p>Bloßstellen II Lukas nimmt heimlich ein Telefonat mit seiner Freundin Marcella mit seinem iPod Touch auf und veröffentlicht den Mitschnitt auf YouTube.</p>	<p>Schweigen, Ignorieren, Weggucken Während drei Schüler in einer Facebook-Gruppe Patrick fertig machen, lesen die 20 weiteren Mitglieder schweigend mit.</p>
<p>Eine Person ausgrenzen Fünf Freunde sind Mitglied derselben Gilde im Online-Rollenspiel World of Warcraft. Plötzlich lassen vier von ihnen die fünfte Person nicht mehr mitspielen und ignorieren sie total, ohne dass sich die fünfte Person etwas zuschulden kommen ließ.</p>	<p>Eigentum zerstören In der 3D-Spielewelt Minecraft haben Ira und Sebastian gemeinsam in wochenlanger Arbeit eine eigene Stadt gebaut. Nachdem sie sich zerstritten haben, zerstört Sebastian alles.</p>
<p>SMS-Terror Katrin schickt Ole ständig SMS, auch nachdem Ole sie aufgefordert hat damit aufzuhören.</p>	<p>Weitergabe von Sextings Larissa schickt ihrem Freund Lasse ein Foto, auf dem sie nackt zu sehen ist. Nach der Trennung zeigt Lasse das Foto seinen Freunden.</p>

<p>Erpressen Sabine macht heimlich ein Video von Jörn, wie er in der Klassenarbeit einen Spickzettel nutzt. Sie droht ihm: »Wenn du mir nicht einen Monat lang meine Mathe-Hausaufgaben machst, veröffentliche ich das Video auf YouTube.«</p>	<p>Snuff-Video Timo gibt seinen Freunden ein Video weiter, in dem zu sehen ist, wie ein Mensch (wirklich) getötet wird. (Der englische Begriff <i>to snuff someone out</i> bedeutet so viel wie <i>jemanden auslöschen</i>.)</p>
<p>Gerüchte verbreiten Shirin verbreitet über WhatsApp, dass Elisa Sex mit zwei Mitschülern hatte.</p>	<p>Stunt-Video Einige Freunde drehen ein Video für YouTube, in welchem sie mehr oder weniger gefährliche Stunts aufführen, z.B. mit Trick auf dem Skateboard oder ein Wettrennen mit Einkaufswagen</p>
<p>Happy Slapping Eine Gruppe schlägt auf dem Schulklo wahllos auf ahnungslose Personen ein, filmt dies mit dem Handy und stellt das Video auf YouTube.</p>	<p>Verunglimpfungen Sarah findet Fotos von sich im Netz, auf denen ihr Kopf auf den Körper einer Pornodarstellerin zu sehen ist. Es handelt sich um Fotomontagen.</p>
<p>Heimliche Aufnahmen Maik filmt vor dem Schwimmunterricht heimlich in der Umkleidekabine der Mädchen und gibt die Aufnahmen über Bluetooth an seine Freunde weiter.</p>	<p>Videos veröffentlichen Hendrik filmt seine Mitschüler_innen an der Bushaltestelle und veröffentlicht das Video auf Facebook.</p>

Ob es sich bei den genannten Beispielen um Cybermobbing im Sinne der Definition handelt, lässt sich nicht zweifelsfrei beurteilen und kann nur im tatsächlich auftretenden Einzelfall erörtert werden. In Hinblick auf das Unterrichtsgespräch bietet es sich jedoch an, die Frage nach der Einschätzung, ob es sich bei den Beispielen um Cybermobbing handelt oder nicht, mit den Schüler_innen zu diskutieren. Auf diese Weise können ggf. unterschiedliche Wahrnehmung und Empfindlichkeiten thematisiert und damit die Sensibilität der Schüler_innen für die Empfindsamkeit der anderen erhöht werden.

Im Einzelfall können diese oder ähnliche Fälle sogar strafbar sein. Die juristische Bewertung von Einzelfällen kann dabei aber beispielhaft nicht zuverlässig vorgenommen werden. Dennoch sollte den Schüler_innen bewusst gemacht werden, dass bestimmtes Verhalten gegenüber anderen offline oder online nicht nur unfair oder verletzend, sondern tatsächlich auch kriminell sein könnte. Folgende Straftatbestände gemäß Strafgesetzbuch wären in diesem Zusammenhang denkbar bzw. ließen sich im Einzelfall ggf. aus den oben genannten Beispielen ableiten:¹

§ 131 StGB – Gewaltdarstellung

Herstellung, Verbreitung oder öffentliche Zurschaustellung von grausamen oder unmenschlichen Gewalttätigkeiten in einer verherrlichenden oder verarmlosenden Art und Weise.

¹ vgl. hierzu auch www.lo-recht.de/fall-des-monats-01-10.php

§ 164 StGB – Falsche Verdächtigung

Öffentliche Aufstellung Behauptungen über rechtswidrige Taten Dritter oder Taten, die eine behördliche Maßnahme gegen Dritte herbeiführt oder verlängert, obwohl der Äußernde weiß, dass der Dritte die Tat nicht begangen hat.

§ 185 StGB – Beleidigung

Ehrverletzende Äußerung gegenüber einem Dritten. Hierbei sind jedoch immer die Begleitumstände der Äußerung mit einzubeziehen. Die Bezeichnung eines älteren Menschen als „alter Sack“ kann in einer entsprechenden Gesprächssituation auch ironisch oder spaßhaft gemeint sein, in anderen Situationen jedoch als ehrverletzende Beleidigung. Auch non-verbal geäußerte Werturteile können als Beleidigung aufgefasst werden (z.B. Stinkefinger).

§ 186 StGB – Üble Nachrede

Behauptung oder Verbreitung von nachweislich nicht wahren Tatsachen über Dritte, die dazu geeignet sind, dessen öffentliche Wahrnehmung zu schädigen oder herabzusetzen bzw. ihn verächtlich zu machen.

§ 187 StGB – Verleumdung

Behauptung oder Verbreitung unwahrer Tatsachen über Dritte, die dazu geeignet sind, dessen öffentliche Wahrnehmung zu schädigen oder herabzusetzen bzw. ihn verächtlich zu machen, obwohl der Äußernde weiß, dass diese Tatsachen nicht wahr sind. In Abgrenzung zur Üblen Nachrede handelt es sich hierbei also um wissentliche/absichtliche Falschbehauptungen.

§ 201 StGB – Verletzung der Vertraulichkeit des Wortes

Aufzeichnung des nicht öffentlich gesprochenen Wortes einer anderen Person ohne dessen Wissen und Zustimmung auf einem Tonträger oder die Zugänglichmachung dieser Aufnahme an Dritte sowie Abhören eines nicht öffentlichen Gespräches oder anschließend öffentliche Mitteilung der abgehörten Inhalte.

§ 201c StGB – Verletzung des höchstpersönlichen Lebensbereiches durch Bildaufnahmen

Unbefugte Herstellung, Übertragung, Zugänglichmachung oder Verbreitung von Bildaufnahmen einer Person, die sich in einer Wohnung oder einem gegen Einblick besonders geschützten Raum befindet.

§ 238 StGB – Nachstellung

Beharrliches Aufsuchen der Nähe eines anderen Menschen z.B. räumlich, unter Verwendung von Kommunikationsmitteln (Brief, Telefon, Soziale Netzwerke etc.), Veranlassung Dritter zur Kontaktaufnahme dieser Person, Bestellung von Waren oder Dienstleistungen in dessen Namen, Androhung oder Durchführung von Verletzungen der Gesundheit oder Freiheit dieser Person. Im allgemeinen Sprachgebrauch wird häufig der Begriff „Stalking“ für die Beschreibung dieses Straftatbestandes verwendet.

§ 240 StGB – Nötigung

Das Drängen einer anderen Person zu einer Handlung, Duldung oder Unterlassung durch Gewaltanwendung oder durch Androhung eines anderen empfindlichen Übels, durch das sich ein erheblicher Nachteil ergibt. In der rechtlichen Bewertung spielt hierbei die Relation zwischen Nötigungsmittel und Nötigungsziel eine Rolle. Als rechtswidrig ist die Nötigung nur anzusehen, wenn das gewählte

Mittel als verwerflich für diesen Zweck anzusehen ist. Die aus dem Schwimmbecken geäußerte Androhung an eine Person am Beckenrand „Wenn du nicht ins Wasser kommst, spritze ich dich nass“ verwendet beispielsweise weder ein verwerfliches Mittel noch stellt sie ein empfindliches Übel in Aussicht.

§ 241 StGB – Bedrohen

Androhung eines Verbrechens gegen eine Person oder einem dieser Person nahestehenden Dritten. Über die Regelungen des Strafgesetzbuches hinaus ergeben sich weitere rechtlich relevante Handlungen, die vom Gesetz betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie (KunstUrhG) erfasst sind:

§ 22 KunstUrhG

Legt fest, dass Abbildungen von anderen Personen nur mit Einwilligung der Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden dürfen.

§ 23 KunstUrhG

Legt einige Ausnahmen fest, wann Abbildungen von Personen ohne Einwilligung verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden dürfen, zum Beispiel von Personen der Zeitgeschichte (z.B. Politiker im Rahmen ihrer Amtsausübung), wenn Personen nur als Beiwerk eines anderen Motivs (z.B. Landschaft, Denkmal) erscheinen oder Bilder von Versammlungen, Demonstrationen oder ähnlichen öffentlichen Vorgängen, an denen die dargestellten Personen teilgenommen haben.

Ampelgrafik für problematisches Verhalten

Problematische Inhalte und problematisches Verhalten im Netz

eindeutig
problematisch,
klar falsch

unerfreulich,
ärgerlich,
unerwünscht

in Ordnung,
kein Problem

Checkliste: Erste Hilfe beim Cybermobbing

Folgende Schritte können beim Umgang mit Cybermobbing helfen. Nicht jeder Fall von Cybermobbing ist gleich, deswegen können auch die Reaktionen unterschiedlich ausfallen. Nicht immer sind alle Punkte dieser Liste notwendig.

1

Keine Panik!

Leicht gesagt, aber häufig gar nicht so einfach: Solltest du Opfer einer Mobbing-Attacke werden, atme erst einmal tief durch. Wenn du ohne nachzudenken handelst, z.B. auf das Mobbing antwortest, zum Gegenschlag ausholst oder das Mobbing schnell verdrängen willst, dann gibst du Mobber_innen auch noch Macht über dein eigenes Verhalten. Lass das nicht zu – du kannst immer noch selbst bestimmen, was DU machst. Lass dich nicht jagen, bleibe ruhig.

2

Einfach ignorieren! *(nur selten)*

»Einfach nicht drum kümmern«, das mag auf den ersten Blick eine gute Idee sein. Schließlich muss man fürchten, dass eine Reaktion nur zu noch mehr Mobbing führen kann oder dass man Schwäche zeigt. Oder man hält sich selbst für stark genug, damit umzugehen. Das kann in bestimmten Fällen hilfreich sein, nämlich dann, wenn das Mobbing nur einmalig ist und keine Spuren hinterlässt. Wenn jemand mal einen blöden Kommentar oder eine Nachricht mit einer Beschimpfung schreibt, dann kann man das vielleicht einfach ignorieren. Wenn die Mobbingattacke aber anhält und wenn problematische Inhalte im Internet veröffentlicht werden (und dort auch bleiben), dann sollte man nicht ignorieren, sondern handeln. Das Gleiche gilt, wenn du dich als Opfer durch die Sache länger als einen Tag belastet fühlst. Spätestens dann ist es Zeit für Schritt 3.

3

Unterstützung holen!

Der schlimmste Fehler, den man als Opfer einer Mobbingattacke begehen kann: alleine bleiben, sich zurückziehen und hoffen, dass sich die Dinge von alleine erledigen. Du bist nicht alleine. Sprich mit Freund_innen, mit Eltern oder mit Lehrer_innen über den Fall. Wenn es dir lieber ist, sag am Anfang des Gesprächs, dass du erst einmal erzählen willst, was passiert ist, ohne dass sofort etwas passieren soll. Was man daraus macht, könnt ihr danach überlegen.

4

Die eigenen Rechte kennen!

Es kann nicht schaden, wenn man weiß, was eigentlich erlaubt ist und was nicht. Es gibt viele Websites, auf denen erklärt wird, wie z.B. »Das Recht am eigenen Bild« funktioniert oder wo der Unterschied zwischen freier Meinung und Beleidigung liegt. Jedoch sollte im Zweifelsfall ein Anwalt hinzugezogen werden, da die rechtliche Lage sehr komplex ist.

5

Nicht antworten oder zurückmobben!

Der zweitschlimmste Fehler, den Mobbingopfer häufig machen: Sie reagieren auf dem gleichen Weg wie die Angreifer_innen. Es ist sehr verständlich, dass man z.B. bei einem beleidigenden Beitrag auf Facebook gleich darunter schreiben möchte: »DU BIST SELBST EIN ARSCHLOCH!« oder auf einem anderen Weg zurückschlagen will. Aber damit tust du den Angreifer_innen nur einen Gefallen. Denn Mobbing funktioniert über Aufmerksamkeit. Wenn niemand auf ein Mobbing reagieren würde, würde der Angriff ins Leere laufen. Reaktionen, erst recht Gegenangriffe, sind das Beste, was den Angreifer_innen passieren kann. Dazu kommt, dass Streit im Internet zwar sehr gut entstehen, aber sehr schlecht wieder ausgeräumt werden kann. Dafür braucht es Schritt 6.

6

Mobber_innen ansprechen!

Dass du nicht online antwortest, soll nicht heißen, dass du dir alles gefallen lässt. Du solltest ganz klar Stopp sagen. Dafür solltest du den Angreifer ansprechen – persönlich und direkt, nicht über das Internet. Häufig lassen sich Online-Attacken im direkten Gespräch klären. Wenn du magst, suche dir eine andere Person als Unterstützer oder Vermittler für das Gespräch. Das kann z.B. jemand aus dem Freundeskreis sein, deine Eltern, vielleicht auch die Eltern der Angreifer_innen oder Lehrer_innen. An vielen Schulen gibt es Verbindungs- oder Vertrauenslehrer_innen. Die sind genau für solche Fälle da! (Das alles gilt natürlich nur, wenn du die Angreifer_innen kennst.)

7

Beweise sichern!

Nicht jeder Fall von Cybermobbing landet vor Gericht. Aber sicher ist sicher, und schon für Schritt 3 und 6 kann es sinnvoll sein, wenn man bei einem Gespräch schwarz-auf-weiß vorlegen kann, was passiert ist. Dafür solltest du einen Screenshot oder ein PDF vom Inhalt erstellen. Dabei wird ein genaues Bild von deinem Bildschirm, ob auf einem Computermonitor oder dem Smartphone, als Grafik gespeichert. Die lässt sich dann später auch genauso ausdrucken. Wenn du auf Nummer sicher gehen willst, dann hol dir noch einen Zeugen dazu, dem du die Sache zeigst und der sich aufschreibt, wann er was wo gesehen hat. So bist du auf der sicheren Seite, auch wenn ein Inhalt später von den Angreifer_innen gelöscht oder verändert wird.

8

Mobber_innen technisch blockieren/melden!

Viele Online-Attacken finden auf Plattformen wie Facebook oder YouTube statt. Dort gibt es fast immer eine Funktion wie *Diesen Beitrag melden* oder ähnliches, mit der man den Betreiber der Plattform auffordern kann, den Beitrag zu löschen. Bei Sozialen Netzwerken gibt es auch Funktionen wie *Person blockieren*, mit der Angreifer_innen gezielt aus deinem Kontaktkreis ausgeschlossen werden können. Wenn du die Funktionen nicht findest, schau in der Hilfefunktion nach, frage jemanden aus deinem Bekanntenkreis oder suche das Problem in einer Suchmaschine. Wichtig: Technische Lösungen sind meist keine endgültigen Lösungen – denn man kann zwar Inhalte von Festplatten, aber nicht in den Köpfen der Menschen löschen.

9

Nicht weggucken!

Auch wenn du nicht selbst Opfer einer Cybermobbing-Attacke bist – Mobbing geht alle an und betrifft auch *Zuschauer_innen*. Wer wegschaut und sich nicht auf die Seite des Opfers stellt, unterstützt damit den Angreifer_innen. Auch hier gilt wie schon bei Schritt 5: Es geht nicht darum, zurückzuschlagen, sondern »Stopp!« zu sagen. Das muss keine große Heldentat sein. Schon ein Kommentar »nicht cool!« zeigt den Angreifer_innen, dass ihre Aktion genau das ist: nicht cool. Und das Opfer weiß, dass es nicht alleine steht mit allen Menschen gegen sich.

10

Wenn's ernst wird: Professionelle Hilfe holen!

Viele Fälle von Cybermobbing lassen sich mit einem klärenden Gespräch aus der Welt schaffen – aber nicht alle. Bei schweren Fällen wie sexueller Belästigungen, Bedrohungen oder Erpressungen solltest du zusammen mit einem Erwachsenen beraten, ob Rechtsanwälte oder die Polizei eingeschaltet werden sollte. Und wenn du merkst, dass eine Mobbingattacke dich auf Dauer nicht schlafen lässt, kannst du dir auch psychologische Unterstützung holen.

Unterstützung gegen Cybermobbing: Informationen und Beratung

<p>Name/Adresse der Website http://bke.de</p> <p>Um welche Themen geht es? Erziehungsberatung für Eltern und Beratung für Kinder und Jugendliche bei Problemen im Elternhaus oder in der Schule</p> <p>Wer ist der Anbieter der Informationen? Bundeskonferenz für Erziehungsberatung e.V.; Fachverband für Erziehungs-, Familien und Jugendberatung</p>	<p>An wen richtet sich die Website? Kinder, Jugendliche und Eltern</p> <p>Welche Hilfeangebote gibt es? Chat-Beratung (Gruppen- und Einzelchat möglich) und Einzelberatungen</p>
<p>Name/Adresse der Website http://handysektor.de</p> <p>Um welche Themen geht es? sichere Nutzung von WLAN, Mobiltelefon, Notebook, Game Konsole, Bluetooth; Informationen zu verdeckten Kosten und gesundheitlichen Risiken mit mobilen Netzen.</p> <p>Wer ist der Anbieter der Informationen? Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs)</p>	<p>An wen richtet sich die Website? Jugendliche</p> <p>Welche Hilfeangebote gibt es? Tipps und Tricks, umfangreiche Materialsammlung, von A-Z Sammlung</p>
<p>Name/Adresse der Website http://jugendinfo.de</p> <p>Um welche Themen geht es? sehr viele Themen: Ausbildung, Praktika, Essstörungen, Gewaltprävention</p> <p>Wer ist der Anbieter der Informationen? Jugendinformation, eine Einrichtung der Jugendbildungsstätte LidiceHaus GmbHServiceBureau</p>	<p>An wen richtet sich die Website? Kinder und Jugendliche in Bremen/Bremerhaven</p> <p>Welche Hilfeangebote gibt es? Links und Artikel zum ausgewählten Thema</p>
<p>Name/Adresse der Website http://junoma.de</p> <p>Um welche Themen geht es? sehr vielfältig: von Essstörungen über Drogenprobleme bis zu Missbrauch und Gewalt</p> <p>Wer ist der Anbieter der Informationen? Jung und Jetzt e.V.</p>	<p>An wen richtet sich die Website? Kinder, Jugendliche und Erwachsene unter 25</p> <p>Welche Hilfeangebote gibt es? E-Mail-Beratung mit Antwort von Psychologen oder Sozialpädagogen</p>

Name/Adresse der Website
<http://juuuport.de>

An wen richtet sich die Website?
 von Jugendlichen für Jugendliche

Um welche Themen geht es?
 Hilfeportal. Jugendliche helfen sich gegenseitig, wenn sie Probleme im und mit dem Web haben

Welche Hilfeangebote gibt es?
 Foren-Beratung, E-Mail-Beratung durch Scouts

Wer ist der Anbieter der Informationen?
 Landesmedienanstalten von Niedersachsen (NLM), Bremen (brema), Nordrhein-Westfalen (LfM), Rheinland-Pfalz (LMK), Mecklenburg-Vorpommern (mmv), Sachsen-Anhalt (MSA) und Sachsen (SLM)

Name/Adresse der Website
<http://keepcontrol.eu>

An wen richtet sich die Website?
 Kinder und Jugendliche

Um welche Themen geht es?
 Cybermobbing

Welche Hilfeangebote gibt es?
 kurze Tipps (mehrsprachig)

Wer ist der Anbieter der Informationen?
 Eine EU-Initiative zu mehr Sicherheit im Netz

Name/Adresse der Website
<http://klicksafe.de>

An wen richtet sich die Website?
 Eltern, Kinder und Jugendliche

Um welche Themen geht es?
 mehr Sicherheit im Internet für Kinder und Jugendliche

Welche Hilfeangebote gibt es?
 Informationen darüber, wie man im Netz sicher surfen kann und Links zu sicheren Seiten

Wer ist der Anbieter der Informationen?
 Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz

Name/Adresse der Website
<http://mobbing-schluss-damit.de>

An wen richtet sich die Website?
 Kinder und Jugendliche

Um welche Themen geht es?
 Mobbing und Cybermobbing

Welche Hilfeangebote gibt es?
 Informationen zum Thema, wöchentlicher Beratungs-Chat

Wer ist der Anbieter der Informationen?
 sowieso Pressebüro GbR

Name/Adresse der Website
<http://mobbingberatung.info>

An wen richtet sich die Website?
 Kinder und Jugendliche

Um welche Themen geht es?
 Mobbing und Gewalt an Schulen (speziell für Opfer von Mobbing)

Welche Hilfeangebote gibt es?
 Links und Artikel zum Thema

Wer ist der Anbieter der Informationen?
 Werner Ebner (Privatperson, keine weiteren Angaben zur Qualifikation)

<p>Name/Adresse der Website http://nummergegenkummer.de</p> <p>Um welche Themen geht es? Telefonberatung für Kinder und Jugendliche mit Problemen</p> <p>Wer ist der Anbieter der Informationen? Nummer gegen Kummer e. V.</p>	<p>An wen richtet sich die Website? Kinder und Jugendliche</p> <p>Welche Hilfeangebote gibt es? Telefonberatung, E-Mail-Beratung, Jugendliche beraten Jugendliche</p>
<hr/>	
<p>Name/Adresse der Website http://polizei-beratung.de</p> <p>Um welche Themen geht es? Kriminalprävention</p> <p>Wer ist der Anbieter der Informationen? Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes</p>	<p>An wen richtet sich die Website? Eltern und Jugendliche</p> <p>Welche Hilfeangebote gibt es? umfangreiche Informationen zum Thema</p>
<hr/>	
<p>Name/Adresse der Website http://radiohilft.de</p> <p>Um welche Themen geht es? Cybermobbing, Cybermobbing in der Schule, Hilfe gegen Cybermobbing, gesetzliche Lage</p> <p>Wer ist der Anbieter der Informationen? RADIOZENTRALE GmbH; in Kooperation mit der Thüringer Landesmedienanstalt, Klicksafe, irights.Info, polizei-beratung.de</p>	<p>An wen richtet sich die Website? Kinder und Jugendliche</p> <p>Welche Hilfeangebote gibt es? umfangreiche Informationen zum Thema</p>
<hr/>	
<p>Name/Adresse der Website http://schueler-gegen-mobbing.de</p> <p>Um welche Themen geht es? Mobbing und Gewalt an Schulen; Begriffsklärung, Maßnahmen zur Prävention, Links mit Anlaufstellen für Opfer</p> <p>Wer ist der Anbieter der Informationen? Schülerinitiative gegründet von Alexander Hemker, einem ehemaligen Mobbingopfer</p>	<p>An wen richtet sich die Website? Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrer</p> <p>Welche Hilfeangebote gibt es? Foren-Beratung, Chat-Beratung, Informationen zum Thema</p>

Unterstützung gegen Cybermobbing: Informationen und Beratung – Anlaufstellen

Schaut euch eine der Webseiten an, die im Internet Unterstützung gegen Cybermobbing anbieten. Beantwortet dabei folgende Fragen.

- A** An wen richtet sich die Website? Für wen ist sie gemacht?
- B** Um welche Themen geht es hier?
Tipp: »Cybermobbing« ist als Antwort zu ungenau.
- C** Welche Hilfeangebote gibt es?
Tipp: Man kann z.B. unterscheiden in Informationen, Telefonberatung, Online-Beratung, Tipps und Tricks, rechtliche Hinweise, Unterstützung durch andere Jugendliche etc.
- D** In welchen Situationen kann die Plattform nützlich sein?
Tipp: Beschreibe kurz ein Beispiel.
- E** Wer steckt hinter der Plattform? Wer ist der Anbieter der Informationen?
*Tipp 1: Häufig gibt es eine Seite „Über uns“ oder ähnliches. Außerdem finden sich auch im „Impressum“ Informationen über den Anbieter.
Tipp 2: Nicht immer kommen die Informationen auf einer Website von den Anbietern der Website selbst. Manchmal stellt der Anbieter auch nur eine Plattform, und die Inhalte kommen von Nutzer_innen.*

Gruppenarbeit zur Vorbereitung einer Klassenvereinbarung

Jede Arbeitsgruppe soll einen einzelnen Punkt bearbeiten und bekommt dafür eines der folgenden Arbeitsblätter. Es liegt im Ermessen der Lehrer_innen, nicht alle und/oder weitere Punkte hinzuzunehmen.

Übersicht für Lehrer_innen

- A Respektvoller Umgang miteinander*
- B Jemanden bedrohen oder erpressen
- C Fotos, Videos und Tonaufnahmen erstellen und veröffentlichen
- D Vertrauliche Informationen an andere weitergeben
- E Jemanden beleidigen oder beschimpfen
- F Jemanden bloßstellen und blamieren
- G Jemanden ausgrenzen und ausschließen
- H Gerüchte, Lügen und Gemeinheiten über jemanden verbreiten
- I Gewalt
- J Pornografie
- K Mithelfen oder wegschauen, wenn andere Opfer von Cybermobbing werden

** Gruppe A hat mit „Respekt“ ein sehr abstraktes Thema, das sich aber gut als »Präambel« für die Regeln eignet. Der Punkt kann in der Gruppenarbeit auch außen vor bleiben und/oder nachträglich diskutiert werden.*

Regeln gegen Cybermobbing – Gruppe A

Eure Gruppe soll das Thema **Respektvoller Umgang miteinander** bearbeiten. Überlegt Euch, was für Euch zu diesem Thema dazu gehört, wenn es um den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet geht. Vervollständigt den folgenden Satz, sodass man ihn als Regel für alle Schüler_innen der Klasse festlegen kann.

In unserer Klasse verpflichten wir uns, ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Regeln gegen Cybermobbing – Gruppe B

Eure Gruppe soll das Thema **Jemanden bedrohen oder erpressen** bearbeiten. Überlegt Euch, was für Euch zu diesem Thema dazu gehört, wenn es um den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet geht. Vervollständigt den folgenden Satz, sodass man ihn als Regel für alle Schüler_innen der Klasse festlegen kann.

In unserer Klasse verpflichten wir uns, ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Regeln gegen Cybermobbing – Gruppe C

Eure Gruppe soll das Thema **Fotos, Videos und Tonaufnahmen erstellen und veröffentlichen** bearbeiten. Überlegt Euch, was für Euch zu diesem Thema dazu gehört, wenn es um den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet geht. Vervollständigt den folgenden Satz, sodass man ihn als Regel für alle Schüler_innen der Klasse festlegen kann.

In unserer Klasse verpflichten wir uns, ...



Regeln gegen Cybermobbing – Gruppe D

Eure Gruppe soll das Thema **Vertrauliche Informationen an andere weitergeben** bearbeiten. Überlegt Euch, was für Euch zu diesem Thema dazu gehört, wenn es um den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet geht. Vervollständigt den folgenden Satz, sodass man ihn als Regel für alle Schüler_innen der Klasse festlegen kann.

In unserer Klasse verpflichten wir uns, ...

Regeln gegen Cybermobbing – Gruppe E

Eure Gruppe soll das Thema **Jemanden beleidigen oder beschimpfen** bearbeiten. Überlegt Euch, was für Euch zu diesem Thema dazu gehört, wenn es um den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet geht. Vervollständigt den folgenden Satz, sodass man ihn als Regel für alle Schüler_innen der Klasse festlegen kann.

In unserer Klasse verpflichten wir uns, ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Regeln gegen Cybermobbing – Gruppe F

Eure Gruppe soll das Thema **Jemanden bloßstellen und blamieren** bearbeiten. Überlegt Euch, was für Euch zu diesem Thema dazu gehört, wenn es um den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet geht. Vervollständigt den folgenden Satz, sodass man ihn als Regel für alle Schüler_innen der Klasse festlegen kann.

In unserer Klasse verpflichten wir uns, ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Regeln gegen Cybermobbing – Gruppe G

Eure Gruppe soll das Thema **Jemanden ausgrenzen und ausschließen** bearbeiten. Überlegt Euch, was für Euch zu diesem Thema dazu gehört, wenn es um den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet geht. Vervollständigt den folgenden Satz, sodass man ihn als Regel für alle Schüler_innen der Klasse festlegen kann.

In unserer Klasse verpflichten wir uns, ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Regeln gegen Cybermobbing – Gruppe H

Eure Gruppe soll das Thema **Gerüchte, Lügen und Gemeinheiten über jemanden verbreiten** bearbeiten. Überlegt Euch, was für Euch zu diesem Thema dazu gehört, wenn es um den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet geht. Vervollständigt den folgenden Satz, sodass man ihn als Regel für alle Schüler_innen der Klasse festlegen kann.

In unserer Klasse verpflichten wir uns, ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Regeln gegen Cybermobbing – Gruppe I

Eure Gruppe soll das Thema **Gewalt** bearbeiten. Überlegt Euch, was für Euch zu diesem Thema dazu gehört, wenn es um den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet geht. Vervollständigt den folgenden Satz, sodass man ihn als Regel für alle Schüler_innen der Klasse festlegen kann.

In unserer Klasse verpflichten wir uns, ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Regeln gegen Cybermobbing – Gruppe J

Eure Gruppe soll das Thema **Pornografie** bearbeiten. Überlegt Euch, was für Euch zu diesem Thema dazu gehört, wenn es um den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet geht. Vervollständigt den folgenden Satz, sodass man ihn als Regel für alle Schüler_innen der Klasse festlegen kann.

In unserer Klasse verpflichten wir uns, ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Regeln gegen Cybermobbing – Gruppe K

Eure Gruppe soll das Thema **Mithelfen oder wegschauen, wenn andere Opfer von Cybermobbing werden** bearbeiten. Überlegt Euch, was für Euch zu diesem Thema dazu gehört, wenn es um den Umgang mit Handy, Smartphone und Internet geht. Vervollständigt den folgenden Satz, sodass man ihn als Regel für alle Schüler_innen der Klasse festlegen kann.

In unserer Klasse verpflichten wir uns, ...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Wie unterstützt das Smartphone mich beim Lernen?

Findet in Eurer Arbeitsgruppe drei Beispiele, wie ein Smartphone Euch beim Lernen unterstützen könnte. Beachtet dabei folgende Punkte:

- Es muss nicht unbedingt ein Beispiel sein, das es schon gibt. Auch Sachen, die Euch neu einfallen, die Ihr aber noch nicht ausprobiert habt, kommen in Frage.
- Denkt daran, dass »Lernen« nicht nur im Unterricht geschieht, sondern überall im Leben. Man lernt nicht nur aus Schulbüchern oder von Lehrern.
- Die Beispiele sollen in ganzen Sätzen formuliert sein. Eine Antwort kann aus zwei oder drei Sätzen bestehen – aber nicht mehr als vier Zeilen.

**»Wie unterstützt das Smartphone mich beim Lernen?«
Ein Beispiel aus dem Bereich Unterricht oder Klassenraum:**

Mit dem Smartphone kann man ...

**»Wie unterstützt das Smartphone mich beim Lernen?«
Ein Beispiel aus dem Ausflug oder Fachraum:**

Mit dem Smartphone kann man ...

**»Wie unterstützt das Smartphone mich beim Lernen?«
Ein Beispiel aus dem Bereich Schulhof oder Schulweg:**

Mit dem Smartphone kann man ...

QR-Codes erstellen und entschlüsseln

Hintergrund: Wie funktioniert es?

Ein QR-Code ist eine quadratische Matrix aus schwarzen und weißen Punkten. Der QR-Code ist eine Weiterentwicklung der Barcode-Idee, die z.B. auf Produkten wie Büchern weit verbreitet ist. Der Code verschlüsselt Informationen wie Buchstaben oder Zahlen in Zeichen, die von einer Kamera oder einem Scanner einfach erkannt werden können.

QR steht für *Quick Response*, also *Schnelle Antwort*, und meint, dass ein Zeichen in der analogen Welt, also ein QR-Code z.B. auf einem Plakat, einem Aufkleber oder einem Auto sehr schnell zu einem digitalen Ziel führen kann.

Der QR-Code wurde ursprünglich von der japanischen Firma Denso Wave für die Logistik in einem Automobilkonzern entwickelt und als *QR Code* auch als Marke eingetragen, ist aber zur uneingeschränkten und kostenlosen Nutzung freigegeben.

Lesen: Wie können QR-Codes entschlüsselt werden?

So gut wie jedes Smartphone verfügt über eine Kamera, die zum Scannen des QR-Codes genutzt werden kann. Für die Entschlüsselung braucht es eine Software (App). Es gibt verschiedene, meist kostenlose Programme. Sowohl für Apple- wie für Android-Geräte ist die kostenlose App BARCOO sehr beliebt. Für das Entschlüsseln muss keine Internetverbindung aufgebaut sein. Auch Smartphone-ähnliche Geräte wie der iPod-Touch sind geeignet, QR-Codes auszulesen. Mit einem Sucher-Monitor in der App richtet man die Kamera auf den QR-Code aus. Nach dem Erkennen entschlüsselt die App den entsprechenden Text und zeigt ihn auf dem Smartphone an.

Grundfunktionen: Text und Links

Die im Code verschlüsselten Zeichen können unterschiedliche Textformate enthalten. Je nach Textformat kann das Smartphone die Inhalte unterschiedlich behandeln. Die zwei gängigsten Formate sind reiner Text, der einfach als Text angezeigt wird, und Internetadressen, die nach dem Entschlüsseln automatisch aufgerufen werden. So sind inzwischen z.B. viele QR-Codes auf Werbeplakaten oder Zeitungsanzeigen aufgedruckt. Interessenten kommen dann mit dem Scannen einfach und direkt zu einer Website des Anbieters. (Für den Aufruf einer Adresse braucht es eine Internetverbindung.)

Schreiben: Wie erstellt man eigene QR-Codes?

Beim Erstellen muss aus einem eigenen Text eine Grafik mit dem entsprechenden QR-Code erstellt werden. Es gibt viele Dienste im World Wide Web, die das einfach und kostenlos über den Browser anbieten, also ohne dass ein Programm dafür installiert werden muss. Gibt man in einer Suchmaschine den Begriff *QR-Code* und „Generator“ ein, so wird man zahlreiche, entsprechende Ergebnisse finden. Exemplarisch sei an dieser Stelle auf den Dienst www.qrcode-monkey.de verwiesen. Der Dienst ist deutschsprachig, sehr einfach zu bedienen, verfügt über viele Funktionen und zeigt kaum Werbung an. Der QR-Code wird hier in vier einfachen Schritten generiert:

1. Man geht auf die Website und wählt dort im Menu das Feld *Text*.
2. Man tippt einen Text ein oder kopiert ihn von einem anderen Dokument dorthin.
3. Nach Klick auf *QR-Code generieren* wird der QR-Code angezeigt.
4. Mit Klick auf *PNG herunterladen* kann der QR-Code als Grafikdatei heruntergeladen werden und dann beliebig weiter genutzt werden.

Fortgeschrittene: Welche Funktionen gibt es für Profis?

Neben Text und Internetadressen gibt es einige Sonderformate und einige Spielereien zur Darstellung. So lassen sich z.B. auch die Daten einer Visitenkarte oder die Zugangsdaten für ein WLAN-Netz in einem QR-Code »übergeben«. Ein Smartphone kann dann daraus z.B. automatisch einen Eintrag im Adressbuch bzw. in die Liste der Netzzugänge erstellen.

Die Darstellung der schwarz-weißen Quadrate kann ebenfalls verändert werden. So kann z.B. die Farbe verändert oder eine kleine Grafik innerhalb des QR-Codes eingefügt werden.

Bei der Erstellung von QR-Codes mit Jugendlichen gibt es häufig einige Schüler_innen, die alle fortgeschrittenen Funktionen erkunden. Sie können als Expert_innen für die Erstellung von QR-Codes eine besondere Rolle einnehmen.

Tipps und Tricks



Aus einem erstellten QR-Code lässt sich ohne Entschlüsselung nicht mehr erkennen, um welche Aussagen und welchen Ort es darin geht, sodass die Zettel leicht durcheinander geraten können. Daher empfiehlt es sich, die Aussagen durchzunummerieren und die entsprechende Nummer auch auf die Rückseite jedes QR-Codes zu schreiben.



Bei QR-Codes kommt es nicht auf die Größe an. Zur leichteren Ordnung und Auffindbarkeit kann ein QR-Code auf eine DIN-A4-Seite gedruckt werden. Es sind aber auch (deutlich) kleinere oder großkopierte QR-Codes möglich. QR-Codes funktionieren prinzipiell auch auf farbigem Papier, solange der Kontrast zum Schwarz des Druckers deutlich bleibt. Es ist also möglich, eine Signalfarbe für alle Papiere auszuwählen, über die die Zettel auf dem Schulgelände einfacher zu finden sind.



Beim Anbringen von QR-Codes auf Papier an verschiedenen Orten sollte vermieden werden, dass Klebestreifen den QR-Code überlappen. Ansonsten besteht die Gefahr, dass hier Licht reflektiert wird, was im schlechtesten Fall dazu führen kann, dass der Code nicht erkannt wird. Allerdings haben QR-Codes auch eine Fehlertoleranz, sodass je nach Einstellung bis zu 30 % von nicht/fehlerhaft erkannten Teilen korrigiert werden können.



Je länger der Text, desto größer wird der QR-Code. Um die Erkennung zu erleichtern, sollten komplexe QR-Codes auch großformatiger ausgedruckt werden.



*Bisweilen geben auch die Generatoren für QR-Code eine Begrenzung der Zeichenzahl an. Das mühsame Zeichenzählen kann (mit GOOGLE DOCS oder einer Textverarbeitung wie MICROSOFT WORD oder LIBRE OFFICE) auch der Computer übernehmen. Dafür markiert man den zu zählenden Text und wählt im Menu die Funktion *Wörter zählen*, mit der auch die Zeichenzahl angezeigt wird. Entscheidend ist die Angabe *Zeichen* (einschließlich Leerzeichen).*

QR-Code-Aushang

Wie kann das Smartphone mich beim Lernen unterstützen?

Eine geheime Ausstellung des Projektkurses 8d



Hinter dieser Grafik ist eine Nachricht versteckt. Du kannst sie entschlüsseln, wenn Du auf Deinem Smartphone oder iPod Touch eine App zum Barcode-Scannen wie z.B. BARCOO (kostenlos für APPLE und ANDROID) hast. Du brauchst dafür **keine** Internetverbindung.

Bei Fragen kannst Du Dich an die Klasse 8d wenden.

Musterflyer » Geheime Ausstellung «

Wie kann das Smartphone mich beim Lernen unterstützen?

Eine geheime Ausstellung des Projektkurses 8d



Was ist das?

Eine geheime Ausstellung! Du musst die Nachrichten erst entschlüsseln, bevor Du sie lesen kannst.

Wo ist das?

Überall auf dem Schulgelände. Insgesamt haben wir 50 Nachrichten versteckt.

Wann ist das?

Die Ausstellung endet am 30.05.2016.

Wie funktioniert das?

Du brauchst ein Smartphone oder einen iPod Touch und eine App zum »Entschlüsseln«. Mit der Kamera scannst Du das Bild. Eine kostenlose App ist z.B. BARCOO (für APPLE und ANDROID).

Wen kann ich fragen?

Alle Schüler_innen der Klasse 8d und Frau Gumpelmaier helfen gerne. Unsere Technikprofis sind Caroline (für APPLE-Geräte) und Hakan (für ANDROID-Geräte)

Anlaufstellen zum digitalen Lernen mit Smartphone & Co.

Zahlreiche Webseiten bieten Anregungen und Ideen bis hin zu kompletten Unterrichtsentwürfen zum Lernen mit Smartphone & Co. Die folgende Liste stellt exemplarisch einige Anlaufstellen zusammen mit ihren (Selbst-)Beschreibungen vor:

➤ www.lehrer-online.de

- Unterrichtseinheiten, Unterrichtsmaterialien, Fachmedienrezensionen, Linksammlungen und mehr
- ein Angebot des Unternehmens LO Lehrer Online GmbH

➤ www.mediaculture-online.de

- ein Internetportal, das Informationen rund um die Themen Medienbildung, Medienpraxis und Medienkultur für den schulischen und außerschulischen Bereich zur Verfügung stellt
- ein Angebot des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg

➤ www.medienpaedagogik-praxis.de

- ein Blog mit praxisorientierten Materialien, Methoden, Projektbeispielen, Tipps, Tricks und aktuellen Informationen für die medienpädagogische Praxis in Jugendarbeit und Schule
- ein privat und durch kleine Spenden finanziertes Angebot der Medienpädagogen Eike Rösch und Tobias Albers-Heinemann

➤ www.medienundbildung.com

- Praxisprojekte für Radio, Fernsehen und Multimedia
- ein Angebot im Auftrag der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) in Rheinland-Pfalz und des rheinland-pfälzischen Ministeriums für Bildung, Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur (MBWVK)

➤ www.pb21.de

- Vorstellungen von Praxisprojekten und Werkzeugen für die Bildungsarbeit im Zeitalter des Web 2.0
- ein Kooperationsprojekt der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) und des DGB Bildungswerks

In vielen Bundesländern gibt es darüber hinaus einschlägige Angebote der Landesinstitute für Lehrerbildung und/oder der Landesmedienanstalten.

Handwriting practice area consisting of 20 horizontal dotted lines.

Notizen



Medien
in die
Schule

Alle Materialien der Unterrichtsreihe »Medien in die Schule« sowie zahlreiche Zusatzinformationen sind online verfügbar unter www.medien-in-die-schule.de.

Ein Projekt von



Unterstützt durch

