# Einzelne Unterrichtseinheiten

## Modul 1 – Mein Handy, meine Freunde und ich

### Einführung

Zum Einstieg ein Blick in die aktuelle Forschung (JIM 2012): Schon im Sommer 2012 gaben 96% der 12- bis 19jährigen an, ein Handy zu besitzen, davon haben 47% wiederum ein Smartphone. Es ist davon auszugehen, dass die Smartphonequote seitdem noch einmal deutlich gestiegen ist. Diese Zahlen sind relativ gleich verteilt über verschiedene Alter, Bildungsgang oder Geschlecht. Lediglich bei der Altersstufe 12 bis 13 Jahre hatten „nur“ 28% ein Smartphone.

83% der Handy-/ Smartphonebesitzer gaben an, dass ihr Gerät internetfähig sei. Ein gutes Drittel verfügte über eine Flatrate für unbegrenzte Internetnutzung über das Handy. Die letzte Zahl steigt deutlich mit dem Alter an und unterscheidet sich auch nach Bildungsgang: Während 31% am Gymnasium eine Flatrate nutzen, sind es an der Hauptschule mit 41% schon ein Drittel mehr.

Spätestens mit zwölf Jahren haben also fast alle Jugendlichen ein eigenes Handy, das sie auch beziehungsweise 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 eigenes Nutzungsverhaltens haben, geschweige denn, dass sie diese kritische reflektieren.

Dafür gilt es, die alltägliche Nutzung, das Wissen – sowohl in technischer wie 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 ansatzweise auch den aktuellen Medienwandel.

### Ablauf und Zeitbedarf

Die einzelnen UE werden unten in einer sinnvoll aufeinander aufbauenden Abfolge vorgeschlagen. Einzelne UE können aber auch ausgelassen beziehungsweise einzeln genutzt werden. (Nur UE1-c setzt die Durchführung von UE1-b voraus.)

Insbesondere kann UE1-d zusätzlich oder als Alternative zu UE1b+c durchgeführt werden.

**Zu den meisten UE sind Variationen im Ablauf vorgeschlagen, sodass sich ein eigener Zeitplan empfiehlt, der an die individuell zusammengestellten Varianten angepasst ist.**

UE1-e kann wahlweise mit einer Hausaufgabe ergänzt werden.

### Unterrichtseinheiten des Moduls

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| UE1-a | „Was unterscheidet ein Handy vom Smartphone?“ – Einstieg | ca. 10 Min. | |
| UE1-b | „Wozu nutze ich mein Handy?“ – eine Befragung | ca. 45 – 90 Min. |  |
| UE1-c | „Wozu nutze ich mein Handy?“ – Auswertung der Ergebnisse | ca. 30 Min. |  |
| UE1-d | „Pimp your Handy“ – ein Brettspiel rund um „Das optimale Handy“ |  | ca. 90 Min. |
| UE1-e | „Handy-Etikette“ – Was gehört sich und was nicht? | ca. 50 – 70 Min. | |
|  | *zusammen* | *ca. 135 – 200 Min.* | *ca. 150 – 170 Min.* |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| UE1-a – Was unterscheidet ein Handy vom Smartphone? – Einstieg (ca. 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 | Die Lehrer\_in führt in einem Unterrichtsgespräch die Begriffe „Handy“ und „Smartphone“ ein. Die Ergebnisse können an Tafel/Whiteboard visualisiert werden. Leitende Fragen können dafür sein:   * Wer von euch hat ein Handy? * Wer 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 | Für 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, so dass hier nur ein erster Einstieg angedacht ist.  Zusätzlich kann bei Bedarf – und mit zusätzlichem Zeitaufwand – in dieser Einheit auch das Vorwissen erweitert werden, indem zentrale Fachbegriffe (vgl. Materialblatt\_HANDY\_01) gesammelt und erklärt werden. | | | |
| Materialien | * **Materialblatt\_HANDY\_01** * Tafel/Whiteboard | | | |
| UE1-b – Wozu nutze ich mein Handy? – eine Befragung (ca. 45 – 90 Minuten) | |  |  |
| 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 | Zur statistischen Erhebung der eigenen Nutzung sind alternative Vorgehensweisen auf der Ebene der Inhalte und auf der Ebene der Technik möglich. Fragebogen erstellenInhaltliche Variante A: Lehrer\_in gibt Fragen vor In dieser Variante bringt die Lehrer\_in einen feststehenden Fragebogen ein, nach einer kurzen Erklärung kann also sofort mit dem Ausfüllen der Fragebogen begonnen werden. Das Material-/Arbeitsblatt\_HANDY\_02 enthält dafür Fragen, die sich in großen Teilen an die renommierte JIM-Studie 2012 zum Thema Handynutzung anlehnen.  Die ausgefüllten Bogen 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. Inhaltliche Variante B: Eigene Fragen (ca. 30 Min. zusätzlich) In dieser Variante stellen die Schüler\_innen den Fragebogen selbst zusammen. Selbstverständlich kann die Vorlage aus Variante A dafür als Anregung oder als Ausgangsmaterial dienen, das noch angepasst und erweitert wird. In dieser Variante ist je nach Grad der Anpassung ca. 30 Minuten zusätzlicher Aufwand einzuplanen. Die Lehrer\_in moderiert in diesem Fall die Zusammenstellung des Fragebogens und dokumentiert die Ergebnisse. Durchführung (ca. 15 Min.) Das Ausfüllen der Fragebogen sollte selbsterklärend sein. Je nach Länge des Fragebogens sind dafür ca. 10 bis 15 Minuten einzuplanen. AuswertungAuswertung „Analog“ (ca. 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.  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 Fragenblöcke aufgeteilt. Schülergruppen mit je zwei oder drei Schüler\_innen werten je einen Frageblock aus und dokumentieren die Ergebnisse z.B. auf einem Bogen Flipchartpapier. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Aufteilung schon im Fragebogen berücksichtigt, also jeder Fragenblock auf einem einzelnen Bogen beantwortet wird. Die erarbeiteten Flipchartbogen werden anschließend zur Auswertung nebeneinander gehängt.  Bonus: In Mathematik fortgeschrittene Schüler\_innen können die Ergebnisse zusätzlich mit Prozentangaben versehen. Auswertung „Digital“ (ca. 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 die 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 wie 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 Material-/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 Fragebogen mit automatischer Auswertung. Der Dienst wird im parallel verfügbaren Materialpaket Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet vorgestellt. Es ist eine Internetverbindung und für den Ersteller des Fragebogens ein Benutzerkonto notwendig. Für das Ausfüllen alleine ist keine Anmeldung notwendig. Eine Vorlage und eine kleine Anleitung finden Sie über den unten unter „Materialien“ angegebenen Link.  Falls nur sehr wenig Zeit vorhanden ist, können die Fragebogen 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 Anzahlen der Antworten werden dokumentiert. | | | |
| Materialien | * Material-/Arbeitsblatt\_HANDY\_02 * **Werkzeugkasten kollaboratives Lernen im Internet** * für Variante B „Eigene Fragen“: Tafel oder Projektor für die gemeinsame Erstellung des Fragebogens * für die technischen Varianten „Analog“ und „Digital“: ausgedruckter und für alle kopierte Fragebogen * für die technische Variante „Digital Plus“: Computer mit Internetanschluss zum Ausfüllen der Fragebogen; zusätzlich ein Benutzeraccount (nur) für die Erstellung des Fragebogens * für die technische Variante „Digital Plus“: Der Fragebogen liegt auf <http://www.medien-in-die-schule.de/handybefragung> auch als Vorlage in Google Docs vor. * für die Auswertung: Papier, am besten karierte Flipchartbogen, bzw. eine Tabellenverarbeitung wie z.B. in Libre / Open Office, Microsoft Office oder Google Docs | | | |
| UE1-c – Wozu nutze ich mein Handy? – Auswertung der Ergebnisse (ca. 30 Min.) | |  |  |
| Aufgabe | Die in UE1-b erarbeiteten Ergebnisse werden gemeinsam gesichtet und diskutiert. | | | |
| Lernziel | Das eigene Nutzungsverhaltens wird eingeordnet und reflektiert. | | | |
| Ablauf | 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:   * 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 2012 verglichen werden. Zentrale Statistiken sind unter <http://www.mpfs.de/index.php?id=536> dokumentiert. | | | |
| Materialien | * Auswertung der Befragung aus UE1-b auf Papier oder über einen Beamer | | | |
| UE1-d – „Pimp your Handy“ – ein Brettspiel ein Brettspiel rund um „Das optimale Handy“ (ca. 90 Min. – alternativ oder ergänzend zu UE1-b und -c) | |  |  |
| Aufgabe | Die Schüler\_innen treten in einem Brettspiel in Teams gegeneinander an, um „das optimale Handy“ zu gestalten. Dafür müssen sie Fragen rund ums Handy beantworten und „Soziale Funktionen“ diskutieren. | | | |
| Lernziel | Die Schüler\_innen lernen Fakten und Begriffe rund um die Handynutzung. Sie diskutieren soziale Folgen der Handynutzung. | | | |
| Ablauf | Die Spieldauer selbst beträgt 60 Minuten. Zusätzlich sollten 10 Minuten für Aufbau und Einführung sowie 20 Minuten für eine nachbereitende Diskussion eingeplant werden.  Die Spieler sind in fünf Teams mit je max. sechs Personen aufgeteilt, so dass es bis zu 30 Mitspieler geben kann. Zusätzlich braucht es eine Spielleitung.  Die unterschiedlichen Aufgaben und Übungen im Laufe des Spiels beziehen sich auf Quizfragen zur Handynutzung, Pantomime-Übungen zu Begriffen und anderem mehr. Ziel ist es, verschiedene technische Möglichkeiten und sogenannte „Soziale Funktionen“ in das Handy einzubauen. Dazu gehören der Umgang mit problematischen oder beleidigenden Inhalten, die Frage nach einer „Suchtgefahr“ oder nach den finanziellen Kosten. Diese Fragen bilden Ausgangspunkt einer Nachbesprechung nach 60 Minuten Spielzeit. Leitende Fragen für das Unterrichtsgespräch können sein:   * Welche der technischen Funktionen sind für euch wichtig und warum? * Welche der sozialen Funktionen würdet Ihr euch für euer Handy wünschen und warum? | | | |
| Hinweise | Da Jugendliche in der Pubertät nicht unbedingt einfach für Brettspiele zu begeistern sind, empfiehlt sich die Durchführung des Spiels eher für jüngere Jugendliche und Kinder.  Für die Durchführung wird das Brettspiel benötigt. | | | |
| Materialien | * Arnfried Böker; Ralf Brinkhoff (für die Landesstelle Kinder- u. Jugendschutz Sachsen-Anhalt e.V.) (2012): Pimp your Handy. Ein nicht ganz „normales Brettspiel“ für 10-30 Jugendliche. 22,- €. Informationen unter Bestellung online unter <http://www.drei-w-verlag.de/index.php/paedagogische-spiele/77-pimp-your-handy> | | | |
| UE1-e – Handy-Etikette – Was gehört sich und was nicht? (ca. 50 – 70 Min.) | |  |  |
| 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 in einem Wandel befinden und von verschiedenen Gruppen unterschiedlich bewertet werden (fakultativer Zusatz). | | | |
| Ablauf | Phase 1: Sammlung von diskussionswürdigen Punkten (ca. 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 verlängern:  Ich finde, es gehört sich nicht, mit dem Handy oder Smartphone ...  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, so dass nicht mehr als insgesamt ca. 25 Antworten zusammen kommen.  Alle Karten werden nun an einer Pinnwand gesammelt. Thematische Überschneidungen sind sehr wahrscheinlich, so dass Karten thematisch sortiert bzw. übereinander gepinnt werden können. Phase 2: Abstimmung mit Punktekleben (ca. 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:  Ampel-Frage: Gehört sich das?   * rot = „Das geht überhaupt nicht!“ * gelb = „Es kommt drauf an ...“ * grün = „Das ist okay – kein Problem für mich.“   Dabei müssen nicht von jeder Person alle Aussagen beurteilt werden. Es reicht, die drei mal drei Punkte nach eigenen Interessen zu verteilen.  Das Gesamtbild wird anschließend gemeinsam begutachtet. Dafür können folgende Fragen leitend sein:   * 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?   Die eindeutig grün oder rot bepunkteten Aussagen werden als erstes Ergebnis dokumentiert. Phase 3: Worauf kommt es an? (ca. 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 drei bis vier Schüler\_innen verteilt. Sie sollen nun 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 (fakultativ, ca. 20 Min.) 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 erweitert werden, wenn zeitlich eine *Hausaufgabe* einzuplanen ist. In diesem Fall können die Schüler\_innen Eltern oder Großeltern zu den diskussionswürdigen 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](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. (Das Projekt wurde von der Telekom initiiert und unter anderem von der Deutschen Knigge Gesellschaft unterstützt.) | | | |
| Materialien | * Materialblatt\_HANDY\_03 * Pinnwand und ca. 25-30 Moderationskarten / DIN A5-Zettel * je ca. 90 Klebepunkte in grün, gelb und rot (alternativ können auch Punkte mit farbigen Stiften aufgemalt werden) * ca. zehn Bogen DIN A3- oder Flipchartpapier | | | |

#### Materialblatt\_HANDY\_01 – 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 Apples App-Store oder den Google Play Store bezogen.

##### Bandbreite

Als Bandbreite wird die maximale Datenübermittlungs-Rate bezeichnet, die bspw. 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*.

|  |  |
| --- | --- |
| Mobilfunk-Standard | max. Datenübertragung / Bandbreite |
| GSM (2G) | 9,6 kBit/s |
| GPRS (2.5G) | 5,6 kBit/s |
| EDGE (2.75G) | 236 kBit/s |
| UMTS (3G) | 384 kBit/s |
| HSDPA (3.5G) | 7,2 Mbit/s |
| LTE (3.9G) | 150 Mbit/s |
| LTE Advanced (4G) | 1 GBit/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*, welches 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 der derzeitige 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 volldigitale 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, so dass 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 bspw. 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 wird. 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 Mobilfunk-Anbieter 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 Telefoniegeräte. 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 (en., dt.: 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, weil 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 möglich, Geräte mit einem WLAN zu vernetzen, aber darüber keinen Internetzugang zu ermöglichen.

#### Materialblatt/Arbeitsblatt\_HANDY\_02 – Fragebogen zur Nutzung von Handy und Smartphone

##### Hinweise für Lehrer\_innen

1. Der folgende Fragebogen ist ein Vorschlag und kann individuell angepasst werden.
2. Insbesondere müssen je nach Vorwissen / Altersstufe einige Begriffe vorab geklärt werden, z.B. „Betriebssystem“ (Frage 5) oder „Flatrate“ (Frage 11) – oder diese Fragen gestrichen werden.
3. Die vorliegende Fassung ist sehr umfassend. Das Ausfüllen des kompletten Fragebogens dauert ca. 15 Minuten. Es sollte dabei beachtet werden, dass die Länge des Fragebogens auch die Dauer der Auswertung beeinflusst.
4. Falls die Auswertung in Gruppenarbeiten stattfindet, sollte der Bogen nicht beidseitig kopiert und nicht geheftet werden, so dass eine Gruppe alle ersten Seiten, die zweite Gruppe alle zweiten Seiten usw. bearbeiten kann.
5. Im Sinne einer zügigen Durchführung kann der Hinweis angebracht sein, dass Schüler\_innen bei Unklarheiten die betroffene Frage einfach überspringen sollen.
6. Der Fragebogen liegt unter <http://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

1. 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 ...

1. Wie alt ist das Handy?

☐ neuer als 1 Jahr ☐ 1 – 2 Jahre ☐ 2 – 3 Jahre ☐ älter als 3 Jahre

1. Von welcher Marke ist dein Handy?

☐ Apple ☐ HTC ☐ LG ☐ Nokia

☐ Samsung ☐ Sony Ericsson ☐ sonstiges, nämlich \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Was ist das Betriebssystem deines Handys?

☐ iOS (Apple) ☐ Android ☐ Windows ☐ keine Ahnung

☐ sonstiges, nämlich: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. 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 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| SMS | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| mp3-Player | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Radio | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Internet (WLAN) | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Internet (mobil) | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Fotokamera | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Videokamera | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Bluetooth | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Apps | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| GPS-Ortung | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Wecker | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Kalender / Erinnerungen | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

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

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

1. Wie viele Apps hast du ungefähr installiert? \_\_\_\_\_\_\_
2. Welches sind die drei wichtigsten Apps für dich?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

##### Jetzt geht es um Geld und Eltern ...

1. Was gibst du pro Monat für Telefonieren, SMS und Internet mit dem Handy aus? (Eine ungefähre Schätzung reicht.)

☐ 0 – 5 Euro ☐ 5 – 10 Euro ☐ 10 – 15 Euro ☐ 15 – 20 Euro

☐ 20 – 25 Euro ☐ 25 – 30 Euro ☐ 30 – 35 Euro ☐ mehr als 35 Euro

1. Und wer bezahlt das?

☐ ich ☐ Eltern ☐ teils-teils

1. 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

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

☐ Prepaid ☐ Vertrag

1. 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 Einzelverbindungsnachweise.

☐ Er / Sie weiß mehr als ich.

☐ Ich weiß es nicht.

##### Die nächsten Punkten drehen sich um problematische oder sogar verbotene Dinge.

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

1. 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.

1. 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.

1. 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.

1. 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.

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

☐ Ich selbst habe soetwas schon gesehen.

☐ Ich selbst nicht, Bekannte hatten 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.

☐ Das kenne ich, aber nur vom Hörensagen.

☐ Habe ich noch nicht mitgekriegt, kenne ich nicht.

##### Zum Abschluss geht es noch darum, wie wichtig dir was in Bezug auf das Handy ist.

1. 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 | |
| SMSen | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 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 | |

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

#### Materialblatt\_HANDY\_03: 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. |
| ... eingeschaltet – aber lautlos – im Unterricht zu sitzen. |
| ... im Internet etwas nachzuprüfen, was die Lehrerin 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, so dass 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 in 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 Freund / der Freundin 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. |