

Immer erreichbar

Mit dem Wechsel in eine weiterführende Schule erhalten viele Jugendliche ihr erstes Smartphone. Die Möglichkeit, zu chatten, Bilder auszutauschen, Zugriff auf jede Menge Videos und Musik zu haben und Computerspiele zu spielen, verschafft ihnen Zugang zu einer für sie ganz neuen Welt. Für viele übt diese eine solche Faszination aus, dass das Smartphone fast schon den Stellenwert eines digitalen Freundes einnimmt. In Familien ist das Smartphone daher immer wieder Anlass für Streit und Diskussionen. Viele Eltern fühlen sich überfordert, ihren Kindern einen guten Umgang mit den mobilen Geräten und den darüber zugänglichen Diensten zu vermitteln. Oft bringen die Kinder ihr Smartphone in die Schule mit, in der häufig andere Regeln gelten als zu Hause. Schulen sind daher gefordert, den Umgang mit dem Smartphone zu thematisieren und Medienkompetenzen zu vermitteln.

Die vorliegenden Unterrichtsmaterialien eignen sich als Einstieg in die Thematik und sensibilisieren für einen bewussten Umgang mit dem Smartphone. Dabei erscheint ein authentischer Dialog auf Augenhöhe notwendig, in den auch die Eltern einbezogen werden sollen. Im Zentrum der Unterrichtsmaterialien steht ein Rollenspiel, bei dem sich die Jugendlichen in die unterschiedlichen Perspektiven von Eltern und Jugendlichen hineinversetzen und das sie als Comic oder Video mit ihren mobilen Geräten umsetzen. Dabei reflektieren die Schülerinnen und Schüler die Folgen einer zu starken Fokussierung auf das Smartphone und einer permanenten Erreichbarkeit. Ziel dabei ist es, der ständigen Angst der Jugendlichen, etwas Wichtiges zu verpassen, entgegenzuwirken und einem Abhängigkeitsverhältnis schon früh einen Riegel vorzuschieben. Am Ende der Unterrichtseinheit sollen gemeinsame Regeln für den Umgang mit dem Smartphone aufgestellt werden, die für die Klasse und zu Hause gelten.

Auch aus Sicht der Deutschen Gesetzlichen Unfallversicherung (DGUV) muss ein bewusster Umgang mit dem Smartphone schon früh im Unterricht gefördert werden. Ziel dabei ist es, einer zu intensiven Smartphone-Nutzung und einer Abhängigkeit entgegenzuwirken, damit Kinder und Jugendliche sich gesund entwickeln können. Dazu gehört auch, den Stress zu reduzieren, der durch die ständige Erreichbarkeit per Smartphone bei den Jugendlichen entsteht. Im Rahmen ihres Präventionsauftrags ist es außerdem ein Anliegen, auf die Ablenkung durch Smartphones im Straßenverkehr und die damit verbundene Unfallgefahr aufmerksam zu machen.

Die Unterrichtsmaterialien gliedern sich in zwei Bausteine:

- Baustein 1: Wie verändert das Smartphone unser Leben?
- Baustein 2: Unsere Smartphone-Regeln

Kompetenzen

Fachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- setzen sich intensiv mit der eigenen Smartphone-Nutzung auseinander
- versetzen sich bei einem Rollenspiel in die Ängste von Erwachsenen gegenüber der Smartphone-Nutzung Jugendlicher
- erfahren, dass es während der Smartphone-Nutzung nicht gelingt, andere Dinge fehlerfrei zu erledigen oder sich sicher im Raum zu bewegen

Didaktischer Kommentar

- erarbeiten Strategien, um die Ablenkung durch das Smartphone zu verringern
- sammeln Argumente zu den Chancen und Risiken von Smartphones

Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erstellen einen Comic oder einen Erklärfilm auf mobilen Geräten
- nutzen medienbasierte Tools zum kooperativen Arbeiten

Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- stärken ihre Kommunikationsfähigkeiten bei einem Rollenspiel
- diskutieren ihre Erkenntnisse und stellen diese in der Gruppe vor
- entwickeln ein Verantwortungs- und Risikobewusstsein für den Umgang mit Smartphones

Integration der Lerneinheit in den Unterricht

Die Unterrichtsmaterialien eignen sich besonders für die Klassenlehrerstunden in der 5. und 6. Klasse und können in den Themenbereich Medienbildung integriert werden. Alternativ ist ein Themen- oder Projekttag vorstellbar. Sie sind konzipiert für etwa drei Doppelstunden, lassen sich aber auch auszugsweise einsetzen.

Einstieg

Als Einstieg in die Unterrichtseinheit bietet es sich an, zunächst per Handzeichenabfrage festzustellen, wer von den Schülerinnen und Schülern ein eigenes Smartphone besitzt oder zumindest zu Hause ein Smartphone aus der Familie nutzen kann. Je nach Zusammensetzung der Klasse werden sich in dieser Altersstufe etwa 80 Prozent der Kinder melden.

Fragen Sie die Klasse als Nächstes: "Wie lange habt ihr euer Smartphone gestern genutzt?" Zur Beantwortung der Frage sollen sich die Schülerinnen und Schüler auf die vier Ecken des Raumes verteilen. Jede Ecke steht für eine der folgenden Antwortmöglichkeiten: 0,5 Stunden täglich und weniger | 1 Stunde täglich | 2 Stunden täglich | 3 Stunden täglich. Die Aufstellung der Jugendlichen – in der Regel überwiegend in der Ecke bei 2 Stunden – verdeutlicht eindrücklich, dass die Smartphone-Nutzungszeit zum Teil doch beträchtlich ist.¹ Im weiteren Unterrichtsverlauf wird sich dennoch vermutlich herausstellen, dass diese erste Einschätzung zu niedrig ist und die Jugendlichen ihre tatsächliche tägliche Nutzungsdauer des Smartphones oft unterschätzen.

Wenn Sie bereits mit Tablets oder Laptops im Unterricht gearbeitet haben und Ihre Klasse sehr fit im Umgang mit Medien ist, können Sie die Umfrage auch online im Digitalen Lernraum durchführen. Nach Abgabe der eigenen Antwort sehen die Schülerinnen und Schüler in Form einer grafischen Auswertung, wie der Rest der Klasse geantwortet hat.

Fordern Sie die Klasse anschließend auf, den vorausgegangenen Tag noch einmal genau Revue passieren zu lassen und zu überlegen, wie sie ihr Smartphone genutzt hat. Methodisch eignet sich hier die Punktabfrage: Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler zunächst, was man mit einem Smartphone alles machen kann (z. B. Musik hören, Videos ansehen, Fotografieren, Chatten, Spielen, Recherche im Netz, Taschenrechner, Taschenlampe oder Navi) und notieren Sie die Antworten auf Moderationskarten. Die Moderationskarten befestigen Sie auf einem Flipchart, an der Tafel oder einem Whiteboard. Planen Sie auch "sonstige Anwendungen" als Antwortoption ein. Die Schülerinnen und Schüler wählen die Antwort aus, indem sie einen

¹ Vgl. auch JIM-Studie 2016, Seite 27 (Grafik "Entwicklung tägliche Onlinenutzung")

Didaktischer Kommentar

oder mehrere Klebepunkte auf die entsprechenden Moderationskarten kleben. Jugendliche, die kein Smartphone haben, geben auf einem von der Lehrkraft vorbereiteten Flipchart oder der Tafel an, wie sie ihre freie Zeit am Tag zuvor verbracht haben. Heben Sie diese Antworten auf, denn im Laufe der Unterrichtseinheit kommen Sie hierauf noch einmal zu sprechen.

Alternativ können Sie die Umfrage auch im Digitalen Lernraum durchführen, der eine automatische grafische Auswertung ermöglicht.

Im Anschluss an die Umfrage leiten Sie eine Diskussion im Plenum an. Dabei können Sie folgende Fragen stellen: Wurden bei der Selbsteinschätzung zur täglichen Nutzungsdauer wirklich alle Aktivitäten berücksichtigt? Oder muss ein Teil der Schülerinnen und Schüler die zuvor angegebene Zeit nach oben oder auch nach unten anpassen? Bei dieser Gelegenheit können Sie die Schülerinnen und Schüler auch dafür sensibilisieren, welche Dienste online und welche offline sind. Oftmals fällt es Jugendlichen heutzutage schwer, zwischen beiden zu unterscheiden. Online sind zum Beispiel Instant-Messaging-Dienste wie WhatsApp, Threema, Facebook oder Instagram, aber auch Wikipedia oder Video- und Musikstreamingdienste wie YouTube oder Spotify. Offline sind Apps wie Taschenrechner, Taschenlampe oder Kamera. Durch das Bewusstmachen, wie viele Anwendungen und Apps eine Datenverbindung voraussetzen (also online sind), wird schnell klar, welche Anwendungen das mobile Datenvolumen belasten.

Im Laufe der Diskussion werden vermutlich Begriffe rund um das Thema Smartphone fallen, die nicht jeder Schülerin und jedem Schüler geläufig sind oder die Verständnisprobleme mit sich bringen. Begriffe rund um das Thema Smartphone können zunächst in einem Brainstorming per Etherpad im Digitalen Lernraum gesammelt werden (siehe Arbeitsauftrag 1 "Begriffe rund ums Smartphone"). Ein Etherpad ist ein webbasierter Editor, mit dessen Hilfe Texte in Gruppenarbeit geschrieben, ergänzt und kommentiert werden können. Im weiteren Verlauf der Unterrichtseinheit werden die Begriffe in das Glossar des Digitalen Lernraums übertragen, sortiert, vervollständigt und erklärt. Anstelle des Etherpads können die Begriffe und ihre Erklärungen auch auf einem Plakat notiert werden.

Die Erstellung des Glossars kann im Einstieg der Unterrichtseinheit vorgestellt und begonnen und während der gesamten Unterrichtseinheit fortgeführt werden. Darüber hinaus eignet sich das Glossar gut als Zusatzaufgabe für besonders engagierte oder fixe Schülerinnen und Schüler oder wenn am Ende der Stunde noch Zeit zur Verfügung steht.

Verlauf

Baustein 1 – Wie verändert das Smartphone unser Leben?

In diesem Baustein setzen sich die Schülerinnen und Schüler vertiefend mit ihrer täglichen Smartphone-Nutzung auseinander und reflektieren, inwieweit das Smartphone das Miteinander und alltägliche Tätigkeiten beeinflusst. Fragen Sie sie zunächst, ob es denn zu Hause manchmal Konflikte gibt, wenn es um das Smartphone geht. Hier werden dann Antworten gegeben wie "Meine Mutter sagt, dass ich zu viel online bin", "Die Eltern sagen ständig, dass ich mein Smartphone weglegen soll, dabei beantworten sie selbst während des Essens oft noch Nachrichten auf ihrem Smartphone" oder "Meine Eltern möchten nicht, dass ich Bilder von mir ins Internet stelle".

Anhand von Arbeitsauftrag 2 "Immer Ärger wegen des Smartphones" sollen die Jugendlichen typische Konflikte beim Umgang mit dem Smartphone in einem Rollenspiel nachempfinden. Dabei nehmen sie die Rolle der Jugendlichen, die Rolle der Eltern und die Rolle von Geschwistern ein und setzen sich durch diesen Perspektivwechsel intensiv mit den Gedanken und Gefühlen der anderen auseinander. Teilen Sie die Klasse in kleine Gruppen von mindestens vier Jugendlichen ein. Lassen Sie die Gruppen auswählen, welche der fünf Geschichten aus dem Schülertext 1 "Ständig dieses Chatten" sie darstellen möchten. Für lernschwächere Gruppen gibt es diesen Schülertext auch in einer Version mit einigen Dialogbeispielen (siehe Schülertext 2 "Ständig dieses Chatten" – mit Dialogbeispielen).

Didaktischer Kommentar

Das Rollenspiel kann auf zwei Möglichkeiten umgesetzt werden:

- **Möglichkeit 1:** Die Schülerinnen und Schüler erstellen per Tablet zu den genannten Situationen einen Comic. Dafür fotografieren sie sich gegenseitig oder zeichnen Figuren, die sie mit dem Tablet abfotografieren. Mit einer einfachen Comic-App können dann die Sprechblasen zu den Bildern erstellt werden. (Für iPhones bietet sich die kostenlose App *Halftone* an (siehe <https://itunes.apple.com/de/app/halftone-turn-photos-into-comics/id419957803?mt=8>), für Smartphones auf Android-Basis die Apps *Requisiten* oder *Change Photo Into Caricature* (siehe https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sonymobile.areffect.props_theme und <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.picediting.caricature&hl=en>).
- **Möglichkeit 2:** Die Schülerinnen und Schüler spielen die Situationen in Kleingruppen mit verteilten Rollen. Eine Schülerin oder ein Schüler nimmt mit der Kamerafunktion des Tablets ein Video von der Szene auf. Das Video sollte eine Länge von etwa 1 Minute nicht überschreiten.

Grundsätzlich ist es bei beiden Möglichkeiten denkbar, dass die Schülerinnen und Schüler ihr eigenes Smartphone verwenden. Um die dafür notwendige App zu installieren, müssten die Eltern dies gegebenenfalls zu Hause gemeinsam mit dem Kind vornehmen.

Ob Comic oder Video – bei beiden Alternativen überlegen sich die Schülerinnen und Schüler zunächst die Geschichte, die sie erzählen möchten, beziehungsweise ein kurzes Drehbuch. Sprechen Sie vor der Umsetzung als Comic oder Drehbuch das Thema "Recht am eigenen Bild" an. Die Schülerinnen und Schüler werden nur fotografiert oder gefilmt, wenn die Eltern ihr Einverständnis dazu gegeben haben (einen Vordruck für die Einverständniserklärung der Eltern finden Sie bei den digitalen Unterrichtsmaterialien). Die Bilder oder Videos sind nur für die Veröffentlichung im Digitalen Lernraum gedacht. Weisen Sie die Jugendlichen darauf hin, dass sie keine Screenshots der Videos machen und diese nicht ins Internet stellen dürfen. Wenn eine Kleingruppe nicht auf den Fotos oder in den Filmen gezeigt werden möchte, können auch Gesichter auf die Hände gezeichnet werden, die man dann sprechen lässt. Nähere Informationen zum Thema „Recht am eigenen Bild“ finden Sie zum Beispiel hier:

<http://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/privatsphaere/datenschutz-broschuere-fuer-eltern-und-paedagogen/das-recht-am-eigenen-bild/#s|recht%20am%20eigenen%20bild>;

Bitte beachten: Das Video sollte wegen der Dateigröße keinesfalls länger als 60 Sekunden dauern!

Fragen Sie vor der Umsetzung außerdem nach, ob es Verständnisschwierigkeiten gibt oder jemand mit seiner Rolle nichts anfangen kann. Geben Sie während der Gruppenphase Hilfestellungen oder stellen Sie impulssetzende Fragen, sollte ein Gespräch ins Stocken geraten.

Die Videos oder den Comic können Sie in den Digitalen Lernraum hochladen, um sie der ganzen Klasse zu zeigen (siehe Kasten unten) oder Sie übertragen die Daten an das Whiteboard. Dabei erhält die Klasse folgende Beobachtungsaufträge:

- Warum reagieren die Eltern so, wie in der Situation beschrieben?
- Welche Ängste haben die Eltern?
- Wie verhält sich der oder die Jugendliche, wie die anderen Personen im Rollenspiel?
- Warum verhalten sie sich so?

Anschließend diskutieren Sie die verschiedenen Situationen noch einmal im Plenum. Dabei können Sie fragen: "Was ist gut an der Perspektive der Eltern beziehungsweise der Jugendlichen?"

So laden Sie die Comics oder das Video in den Digitalen Lernraum hoch

Zunächst stellen die Schülerinnen und Schüler den Comic innerhalb der App als Bild bereit, sodass er unter "Fotos" abgelegt wird. Bei der App *Halftone* kann der Comic auch an eine zentrale Mailadresse versendet werden, von der Sie als Lehrkraft das Bild dann in den Digitalen Lernraum hochladen. Speziell auf iPads können die Schülerinnen und Schüler die Comics auch (sofern diese unter Fotos abgelegt wurden) per *AirDrop* relativ unkompliziert an ein zentrales Lehrer-iPad versenden, von dem aus sie dann ebenfalls in den Digitalen Lernraum hochgeladen werden. Das geht auch mit den Videos.

Didaktischer Kommentar

Gehen Sie nach dem Rollenspiel in einem kurzen Lehrervortrag zusammenfassend noch einmal darauf ein, dass Smartphones viele Vorteile haben, aber auch Risiken mit sich bringen. Erwähnen Sie die im Rollenspiel angesprochenen Risiken kurz, ohne näher darauf einzugehen. In Baustein 2 werden diese dann noch einmal ausführlicher thematisiert.

Ein wichtiges Thema, das bei der Smartphone-Nutzung bei Jugendlichen in dem Alter eine Rolle spielt, ist Cybermobbing. Die Möglichkeiten des Smartphones und die Anonymität im Internet scheinen manche Jugendliche dazu zu verleiten, Fotos online zu stellen, die Mitschülerinnen und Mitschüler in einer verunglimpfenden Situation zeigen. Zu diesem Thema gibt es eine eigene Unterrichtseinheit, die sich in diesem Zusammenhang ebenfalls anbietet (siehe <https://www.dguv-lug.de/sekundarstufe-i/sucht-und-gewaltpraevention/cybermobbing/>).

Bei einem weiteren Arbeitsauftrag erfahren die Jugendlichen, wie sehr ein Smartphone die Aufmerksamkeit bindet und wie schwer es ist, nebenher noch andere Tätigkeiten fehlerfrei auszuführen. Dabei liest ein Schüler oder eine Schülerin einen Text vor, die anderen tauschen sich parallel dazu im Forum des Digitalen Lernraums über ihre Lieblings-Apps oder Lieblingsspiele auf dem Smartphone aus. In Kleingruppen sollen die Schülerinnen und Schüler anschließend die Geschichte etappenweise nacherzählen. Das erfahren die Schülerinnen und Schüler aber erst von Ihnen, nachdem die Geschichte vorgelesen wurde und sie parallel dazu gechattet haben. Fragen Sie die Klasse danach, wie das Nacherzählen geklappt hat. Dabei wird schnell deutlich werden, dass es kaum möglich ist, die volle Aufmerksamkeit gleichzeitig bei mehreren Dingen zu halten. Bei dieser Aufgabe kann eine eigene Geschichte erzählt werden oder Sie geben der Erzählerin oder dem Erzähler einen Text vor (z. B. Chat-Fiction, siehe <http://www.you-fm.de/chat-fiction/chat-fiction-106.html> oder HOOKED App: Chat-Geschichten mit Suchtfaktor, siehe <https://www.netz.de/apps/news/hooked-app-chat-geschichten-mit-suchtfaktor>).

In diesem Zusammenhang sollten Sie auch das Thema Ablenkung im Straßenverkehr ansprechen. Ein gutes Beispiel, das Ablenkung durch das Smartphone im Straßenverkehr erfahrbar macht, findet sich bei [Klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) mit dem Arbeitsauftrag "Augen auf im Straßenverkehr" (Heft 1, ALWAYS ON, Seite 16, siehe <http://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/unterrichtsreihe-mobile-medien-neue-herausforderungen/>). Bei dieser Aufgabe gehen die Schülerinnen und Schüler durch den Klassenraum und schreiben einen Text auf dem Smartphone. Parallel müssen sie verschiedenen Hindernissen (z. B. Zettel mit Baustelle) ausweichen. Zeigen Sie den Schülerinnen und Schülern anschließend das Video "Kettenreaktion Ablenkung" der aktuellen Präventionskampagne von "Jugend will sich-erleben" (siehe www.youtube.com/watch?v=esqjnVzroNw).

Betonen Sie an dieser Stelle als Zwischenfazit, dass die gleichzeitige Nutzung des Smartphones neben anderen Tätigkeiten zu vielen Fehlern führt. Das Gehirn schafft es nicht, sich auf alle Aufgaben gleichzeitig zu konzentrieren. Besonders gefährlich ist das im Straßenverkehr.

Am Ende von Baustein 1 bietet es sich an, noch einmal an die Antworten zur Frage "Wie habt ihr euer Smartphone gestern genutzt?" anzuknüpfen (siehe Umfrage "Wie nutzen wir das Smartphone?": Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, welchen alternativen Betätigungen sie anstelle der genutzten Online-Dienste nachgehen könnten. Hier kommen besonders auch die Schülerinnen und Schüler zu Wort, die kein eigenes Smartphone haben.

Baustein 2 – Unsere Smartphone-Regeln

Mit dem YouTube-Erklärfilm "WhatsApp-Stress!" greift dieser Baustein zunächst noch einmal das Thema "ständige Ablenkung durch das Smartphone" auf, siehe dazu <https://www.youtube.com/watch?v=PDjJjgGioQ>. Der Erklärfilm verdeutlicht, dass die ständigen Nachrichten über das Smartphone von der eigentlichen Tätigkeit ablenken und nerven (siehe auch Hintergrundinformationen für die Lehrkraft "Welche Smartphone-Regeln brauchen wir?"). Außerdem zeigt er, wie dieser Effekt durch entsprechende Einstellungen am Smartphone verringert werden kann.

Besprechen Sie anschließend im Plenum, wer solche Einstellungen bereits nutzt. Welche Erfahrungen wurden damit gemacht? Sind diese Einstellungen sinnvoll, um sich weniger ablenken zu lassen? Fragen Sie bei dieser Gelegenheit auch, welche anderen nützlichen Einstellungen die Schülerinnen und Schüler kennen.

Didaktischer Kommentar

Ist ausreichend Zeit, können Sie an dieser Stelle gemeinsam auch das von Schülerinnen und Schülern produzierte YouTube-Video "Mein Smartphone – Ein Spion in der Hosentasche?" ansehen und besprechen (siehe https://www.youtube.com/watch?v=8Floq_FMv08).

Es geht an dieser Stelle nicht darum, dass die Schülerinnen und Schüler die Sicherheitseinstellungen an ihrem Smartphone selbstständig im Unterricht ändern – dazu unterscheiden sich die Einstellungen der entsprechenden Dienste zu sehr. Das Gespräch dient vielmehr dazu, die Schülerinnen und Schüler für das Thema Sicherheitseinstellungen zu sensibilisieren. Hier ist es wichtig, die Eltern mit einzubeziehen und den Dialog mit ihnen zu nutzen, um außerdem gemeinsame Regeln für alle im Umgang mit dem Smartphone zu vereinbaren – für die Schule, in der Freizeit und zu Hause. Dafür bietet sich ein Projekttag oder ein Themenabend für Schülerinnen und Schüler, Eltern und Lehrkräfte an (nähere Informationen dazu, wie Schule und Elternhaus bei diesem Thema zusammenarbeiten können, finden Sie in den Hintergrundinformationen für die Lehrkraft "Welche Smartphone-Regeln brauchen wir?"). Die Planung und Vorbereitung setzen Sie in diesem Baustein gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern um.

Dazu erstellen die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen zu folgenden Themen Plakate für eine Ausstellung, die den Eltern gezeigt werden soll (siehe Arbeitsauftrag 3 "Wie viel Smartphone wollen wir wirklich?")

- **Thema 1** Nutzen und Risiken von Smartphones
- **Thema 2** Strategien, um die Ablenkung durch das Smartphone zu verringern

Besprechen Sie die Inhalte für die Plakateausstellung zunächst gemeinsam in bei einem Brainstorming. Es lohnt sich, das Brainstorming hier gerade auch per Tablet oder Smartphone über die Etherpad-Funktion zu betreiben, da sich dann auch einmal etwas schüchternere oder stillere Schülerinnen und Schüler zu Wort melden, die sich sonst eher zurückhalten. Alternativ können Sie für das Brainstorming auch Moderationskarten oder eine Mindmap einsetzen. Knüpfen Sie dabei auch an die Inhalte und Moderationskarten aus Baustein 1 an. Planen Sie für die Plakaterstellung anschließend genügend Zeit ein (Brainstorming und Sortierung im Etherpad inklusive kurzer Besprechung ca. 30 Minuten, Umsetzung als Plakate ca. 45 Minuten).

Ende

Am Ende der Unterrichtseinheit steht ein Projekttag oder ein Themenabend zum Thema "gemeinsame Regeln für die Smartphone-Nutzung". Ziel dabei ist es, auch die Eltern für eine kompetente und reflektierte Smartphone-Nutzung zu sensibilisieren, da Sicherheitshinweise nur dann authentisch vermittelt werden können, wenn alle Beteiligten an einem Strang ziehen.

Vonseiten der Schule bietet es sich an, zunächst allgemein etwas zum Nutzungsverhalten der Jugendlichen und der Faszination der digitalen Medien für die Jugendlichen zu berichten (siehe dazu JIM-Studie 2016, https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf). Anschließend können Sie auf die ausgestellten Plakate zu den Themen "Nutzen und Risiken von Smartphones" und "Strategien, um die Ablenkung durch das Smartphone zu verringern" verweisen und die Ideen der Schülerinnen und Schüler zu den Themen vorstellen. Damit die Jugendlichen verstehen, warum es Regeln zum Umgang mit Smartphones gibt, muss mit den Eltern gemeinsam besprochen werden, warum es diese gibt und wie diese aussehen sollen. Anhand einer Auflistung von möglichen Regeln (siehe Handreichung für die Eltern) können Schule und Eltern dann klären, welche Smartphone-Regeln für sie vorrangig sind. Für die Veranstaltung können Sie auch einen Internet-Sicherheitsexperten oder eine -expertin (z. B. Vertreter der Polizei) einladen, der oder die den Eltern Tipps zu Sicherheitseinstellungen am Smartphone gibt.

Um mit dem Thema eine nachhaltige Wirkung zu erzielen, werden die finalen Regeln der Klasse etwa eine Woche nach der Veranstaltung aufbereitet und an alle Schülerinnen, Schüler sowie Eltern ausgegeben. Wer möchte, kann diese Regeln als Vertrag aufbereiten, der dann von allen drei Parteien anerkannt und unterzeichnet wird.

Smartphone-Führerschein

Ein Handy- oder Smartphone-Führerschein ist eine gute Option, Schülerinnen und Schüler, aber auch Lehrkräfte und Eltern umfassend zum Thema „sicherer Umgang mit dem Smartphone“ zu befragen und gezielt Wissen dazu zu vermitteln. In den letzten Jahren haben sich verschiedene kostenfreie sowie kostenpflichtige Angebote im Netz entwickelt. Die Auswahl sollte von der Schulleitung bzw. dem Lehrerkollegium getroffen werden. Ein solcher Smartphone-Führerschein könnte als gemeinsame Aktion der ganzen Schule geplant und sukzessive in allen Klassen umgesetzt werden.

- <https://handyfuehrerschein.com>: Online-Test zum Handy-Führerschein. Anmeldung erforderlich.
- YouTube-Film zum Handy-Führerschein: https://www.youtube.com/watch?v=3MdE_dR0Sew
- Spannende Diskussion unter Kindern und Jugendlichen zum Thema Handy-Führerschein via GEOlino www.geo.de/geolino/kreativ/9663-rtkl-ein-fuehrerschein-fuer-handys

Wie nutzen wir unser Smartphone?

Ist das Smartphone dein ständiger Begleiter? Oder greifst du nur selten danach? Wie oft und wofür du dein Smartphone nutzt, zeigt eine kurze Umfrage. Überlege zuvor genau, welche Anwendungen und Apps du verwendest. Wähle die entsprechenden Antworten am Tablet oder Smartphone aus.



Grafik: Liliane Oser

1. Wie lange hast du dein Smartphone gestern genutzt?

0,5 Std. täglich und weniger

1 Std. täglich

2 Std. täglich

3 Std. täglich

2. Wie hast du dein Smartphone gestern genutzt?

Musik hören, z. B. Spotify

Online Videos ansehen, z. B. YouTube

Fotografieren

Chatten, z. B. WhatsApp, Snapchat, Instagram

Spielen

Recherche im Netz

Taschenrechner

Taschenlampe

Navigation

Sonstiges

3. Was hast du gestern gemacht, wenn du kein Smartphone besitzt oder wenn du dein Smartphone gestern nicht genutzt hast?

Mit Freunden getroffen

Sport gemacht

Musik gemacht/Instrument gespielt

Ferngesehen

Musik gehört (z. B. Radio)

Buch gelesen

Computerspiele gemacht

Gemeinsame Unternehmungen mit der Familie

Sonstiges

Arbeitsauftrag 1

Begriffe rund ums Smartphone

Rund um das Thema Smartphone gibt es viele Begriffe. Kennst du wirklich alle und kannst diese auch erklären? Überlege genau und trage gemeinsam mit den anderen Schülerinnen und Schülern alle Wörter zusammen, die dir zum Smartphone einfallen. Das können Funktionen oder Einstellungen, aber auch Bestandteile des Smartphones (Hardware) sein. Nutze dafür das Etherpad des Digitalen Lernraums.



Grafik: CCO

Was genau bedeuten die Bezeichnungen? Das Glossar als Nachschlagewerk gibt Aufschluss. Wähle gemeinsam mit deinen Mitschülerinnen und -schülern die wichtigsten Begriffe aus und übertrage sie in das Glossar. Schreibt gemeinsam zu jedem Begriff eine Begriffserklärung. Beschränkt euch dabei auf eine kurze Beschreibung von maximal drei Sätzen. Solltet ihr bei einem Wort unsicher sein, recherchiert dazu im Netz (siehe z. B. <https://www.handy-deutschland.de/lexikon>). Übernehmt dabei aber keine Erklärungen Wort für Wort.

Sammelt hier auch weitere Begriffe, die im Laufe des Unterrichts zum Thema Smartphone auftauchen, und ergänzt die Erklärungen dazu nach und nach. So habt ihr am Schluss ein Nachschlagewerk rund um das Thema Smartphone.

Arbeitsauftrag 2

Immer Ärger wegen des Smartphones

Ihr kennt das sicher: Das Smartphone sorgt zu Hause immer wieder für Streit. Bildet Kleingruppen mit mindestens vier Personen und wählt eine der Situationen aus dem Schülertext "Ständig dieses Chatten" aus. Diese Geschichten spielt ihr in einem Rollenspiel nach.

So geht ihr vor:

Lest euch zunächst die Geschichte genau durch. Besprecht die Situation dann in der Gruppe und überlegt euch gemeinsam Antworten auf folgende Fragen:

- Warum reagieren die Eltern so, wie in der Situation beschrieben?
- Welche Ängste haben die Eltern?
- Wie verhält sich der oder die Jugendliche, wie die anderen Personen im Rollenspiel?
- Warum verhalten sie sich so?

Überlegt euch dann, wie die Geschichte ablaufen soll, und notiert euch wichtige Dialoge. Auf dieser Basis fertigt ihr ein kurzes Drehbuch an. Eine Vorlage für ein Drehbuch und nähere Informationen, wie man ein Drehbuch (auch Storyboard genannt) erstellt, findet ihr hier: www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/pdf/storyboardvorlage.pdf und www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/konzept/storyboard.php



Grafik: Liliane Oser

"Ständig dieses Chatten"

Geschichte 1: Smartphones am Tisch

Familie Mayer sitzt zusammen beim Abendbrot. Währenddessen schreibt der elfjährige Lukas ständig Nachrichten über WhatsApp. Doch auch die Eltern erhalten Nachrichten auf ihre Smartphones, die in der Nähe des Esstisches liegen und vor sich hin summen. Nur die jüngere Schwester Lena sitzt ohne Smartphone am Tisch und versucht, etwas von ihrem Tag zu erzählen. Die Eltern beschwerten sich, dass Lukas während des Essens chattet. Außerdem ist Lena unglücklich, weil ihr keiner zuhört.



Geschichte 2: Dicke Mobilfunkrechnung bei Nehir

Vater Arslan schaut erstaunt und auch etwas verärgert auf die Handyrechnung seines Sohnes Nehir. Diesmal ist vom Kreditkonto ein viel höherer Betrag abgebucht worden als die regulär vereinbarten monatlichen Vertragskosten. In der Kreditkartenabrechnung ist ein dicker Beitrag für das Spiel Clash Royale (sogenannte In-App-Käufe) aufgeführt. Die Eltern haben vor, künftig nur noch Prepaid-Karten zu verwenden, da dann lediglich Dienste im Rahmen des zuvor angelegten Guthabens in Anspruch genommen werden können.

Geschichte 3: Alinas Hausaufgaben

Die zwölfjährige Alina sitzt zu Hause an ihrem Schreibtisch und versucht, ihre Hausaufgaben zu erledigen. Währenddessen summt und vibriert das Smartphone pausenlos vor sich hin: Nachrichten, Fotos und kurze Videos von Freundinnen und Freunden sowie aus dem Klassenchat treffen ein. Das Erledigen der Hausaufgaben fällt dabei schwer. Immer wieder kommt die kleine Schwester Mila ins Zimmer gerannt und will spielen. Die Mutter schaut besorgt zur Uhr und wundert sich, warum Alina so lange an den Hausaufgaben sitzt. Alle drei sind genervt.



Geschichte 4: Vor lauter Angst, etwas Wichtiges zu verpassen ...

Lehrerin Pauli wundert sich, dass die Klasse total übernachtigt ist. Einzelne Schülerinnen und Schüler sehen nicht nur sehr müde aus, sondern schlafen kurzzeitig sogar im Unterricht ein. Was ihr nicht klar ist: Viele organisatorische Dinge und außerschulische Themen werden im Klassenchat besprochen, manchmal sogar bis spät in die Nacht hinein. Immer wieder summen die Smartphones, welche gleich neben dem Bett auf den Nachttischen liegen. Schnell sind rund hundert neue Nachrichten aufgelaufen. Wer nicht nachschaut, kommt am nächsten Morgen kaum noch mit dem Lesen nach, geschweige denn mit dem Antworten.



"Ständig dieses Chatten" – mit Dialogbeispielen

Geschichte 1: Smartphones am Tisch

Familie Mayer sitzt zusammen beim Abendbrot. Währenddessen schreibt der elfjährige Lukas ständig Nachrichten über WhatsApp. Doch auch die Eltern erhalten Nachrichten auf ihre Smartphones, die in der Nähe des Esstischs liegen und vor sich hin summen. Nur die jüngere Schwester Lena sitzt ohne Smartphone am Tisch und versucht, etwas von ihrem Tag zu erzählen. Die Eltern beschweren sich, dass Lukas während des Essens chattet. Außerdem ist Lena unglücklich, weil ihr keiner zuhört.



- Vorwurf der Eltern: "Du bist zu viel online! Ständig dieses Chatten."
- Lukas: "Ja, aber im Klassenchat geht's gerade rund und ich will nichts verpassen! Außerdem beantwortet ihr auch ständig Nachrichten auf eurem Smartphone oder seid am Telefonieren!"
- Lena verärgert: "Ihr hört mir alle gar nicht richtig zu!"
- Mutter: "Schmeckt euch das Essen, das ich gekocht habe, denn nicht?"



Geschichte 2: Dicke Mobilfunkrechnung bei Nehir

Vater Arslan schaut erstaunt und auch etwas verärgert auf die Handyrechnung seines Sohnes Nehir. Diesmal ist vom Kreditkonto ein viel höherer Betrag abgebucht worden als die regulär vereinbarten monatlichen Vertragskosten. In der Kreditkartenabrechnung ist ein dicker Beitrag für das Spiel Clash Royale (sogenannte In-App-Käufe) aufgeführt. Die Eltern haben vor, künftig nur noch Prepaid-Karten zu verwenden, da dann lediglich Dienste im Rahmen des zuvor angelegten Guthabens in Anspruch genommen werden können.

- Vater vorwurfsvoll: "Was soll das denn? Wir haben dir das Smartphone gekauft und zahlen Monat für Monat die Mobilfunkkosten. Aber dass die Rechnung nun so teuer wird, geht zu weit! Was denkst du denn, wer das bezahlt? Deine Mutter und ich jedenfalls nicht."
- Nehir: "Du verstehst es einfach nicht! Ich brauchte aber nun mal eine neue, bessere Truhe, um im Spiel Clash Royale schneller voranzukommen."
- Mutter: "Über die Bezahlung sprechen wir noch. In Zukunft gibt es nur noch Prepaid-Karten. Dann geht ab einem bestimmten Betrag eben nichts mehr."

Infotext für Schülerinnen und Schüler 2

Geschichte 3: Alinas Hausaufgaben

Die zwölfjährige Alina sitzt zu Hause an ihrem Schreibtisch und versucht, ihre Hausaufgaben zu erledigen. Währenddessen summt und vibriert das Smartphone pausenlos vor sich hin: Nachrichten, Fotos und kurze Videos von Freundinnen und Freunden sowie aus dem Klassenchat treffen ein. Das Erledigen der Hausaufgaben fällt dabei schwer. Immer wieder kommt die kleine Schwester Mila ins Zimmer gerannt und will spielen. Die Mutter schaut besorgt zur Uhr und wundert sich, warum Alina so lange an den Hausaufgaben sitzt. Alle drei sind genervt.



- Alina ist genervt, verliert die Lust und die Geduld bei den Hausaufgaben: "Ich verstehe es einfach nicht, das macht alles keinen Sinn! Und außerdem brauche ich das sowieso nie."
- Mila fragt: "Wir wollten doch zusammen in den Reitstall fahren. Wie lange soll ich denn noch warten?"
- Mutter fragt: "Wie lange brauchst du denn noch für die Hausaufgaben? Du sitzt schon seit 2,5 Stunden daran. Und was machst du nur ständig mit deinem Smartphone?"

**Geschichte 4: Vor lauter Angst, etwas Wichtiges zu verpassen ...**

Lehrerin Pauli wundert sich, dass die Klasse total übernachtigt ist. Einzelne Schülerinnen und Schüler sehen nicht nur sehr müde aus, sondern schlafen kurzzeitig sogar im Unterricht ein. Was ihr nicht klar ist: Viele organisatorische Dinge und außerschulische Themen werden im Klassenchat besprochen, manchmal sogar bis spät in die Nacht hinein. Immer wieder summen die Smartphones, welche gleich neben dem Bett auf den Nachttischen liegen. Schnell sind rund hundert neue Nachrichten aufgelaufen. Wer nicht nachschaut, kommt am nächsten Morgen kaum noch mit dem Lesen nach, geschweige denn mit dem Antworten.

- Lehrerin Pauli: "Was habt ihr denn gestern nur gemacht? Wieso seid ihr alle so müde?"
- Schülerin Hannah: "Wir haben gestern bis spät in die Nacht im Klassenchat unserer WhatsApp-Gruppe gechattet."
- Schüler Moritz: "Ja, aber da ging es eigentlich auch nur darum, wer noch wach und online ist. Ich fand's echt langweilig."

Wie viel Smartphone wollen wir wirklich?



Foto: Dominik Buschardt

Bildet Kleingruppen und gestaltet ein Plakat zu einem der beiden Themen:

Thema 1 – Nutzen und Risiken von Smartphones: Bei welchen Tätigkeiten im Alltag kann ein Smartphone helfen, welche Anwendungen sind wirklich sinnvoll? Wann kann der Umgang mit dem Smartphone gefährlich, wann gesundheitsschädlich sein?

Thema 2 – Strategien, um Ablenkung durch das Smartphone zu verringern: Was kannst du tun, um dich nicht ständig vom Smartphone ablenken zu lassen? Welche Sicherheitseinstellungen gibt es zum Beispiel?

Dabei geht ihr folgendermaßen vor:

1. Sammelt zu Beginn alle Ideen und notiert diese auf Moderationskarten oder im Etherpad des Digitalen Lernraums. Dabei könnt ihr auch Themen aus dem Rollenspiel, dem bisherigen Klassengespräch oder den Erklärfilmen aufgreifen.
2. Anschließend besprecht ihr in eurer Gruppe alle Vorschläge und wählt fünf Punkte aus. Formuliert daraus kurze und treffende Aussagen und gestaltet gemeinsam euer Plakat.
3. Achtet bei der Plakatgestaltung auf den Inhalt – also die Aussagen selbst –, aber auch auf eine ansprechende Gestaltung.

Hintergrundinformationen für die Lehrkraft

Welche Smartphone-Regeln brauchen wir?

Smartphones sind heute zunehmend intuitiv gestaltet, die Bedienung ist oft kinderleicht. Doch die Annahme, Kinder und Jugendliche würden heutzutage als sogenannte *digital natives* schon wissen, wie sie sich in der digitalen Welt bewegen müssen, greift zu kurz.



Foto: Dominik Buschardt

Die rasante Entwicklung der Digitalisierung verändert nicht nur den Alltag von Erwachsenen in hohem Maße, sondern auch den von Kindern und Jugendlichen. Diese wachsen heute in einer Welt auf, in der mobile Endgeräte wie das Smartphone ganz selbstverständlich dazugehören. Sie beobachten, wie ihre Eltern und andere Erwachsene ihr Smartphone nutzen, sie sehen Smartphones in Bus und Bahn, auf Plakaten oder im Fernsehen. Nur zu verständlich, dass viele Kinder und Jugendliche sich ein eigenes Gerät wünschen.

Sich ständig und von jedem beliebigen Ort aus mit dem Freundeskreis auszutauschen, Filme zu gucken, Bilder zu verschicken, zu chatten oder Spiele im Internet zu spielen – all das übt auf Kinder und Jugendliche eine große Faszination aus. Doch das Smartphone hat für sie noch eine andere Bedeutung: Es ist Symbol einer Gruppenzugehörigkeit und des Erwachsenwerdens. Es ist naheliegend, dass die ständige Präsenz und der hohe Stellenwert in der Peer Group einen starken gesellschaftlichen Druck ausüben: den Druck, anerkannt zu sein, dabei zu sein und mitreden zu können.

Stressfaktor Smartphone

Auch wenn Jugendliche sich heutzutage kaum mehr einen Alltag ohne Smartphone vorstellen können, so sind 70 Prozent von ihnen inzwischen auch überzeugt, dass sie selbst zu viel Zeit mit der digitalen Kommunikation verbringen. Dies ergibt eine Befragung im Rahmen der JIM-Studie 2016.² Mehr als die Hälfte fühlt sich durch die ständigen Nachrichten zumindest zeitweise genervt. Und etwas mehr als 70 Prozent geben an, ihr Smartphone zwischenzeitlich bewusst auszuschalten. Selbst wenn das in der 5. und 6. Klasse noch nicht in dem Maße zutrifft, lohnt es sich, dieser ständigen Nutzung frühzeitig entgegenzuwirken.

Viele Eltern sind deswegen unsicher, wie sie zum Thema Smartphone stehen sollen. Einerseits wollen sie ihren Kindern den Wunsch nach Teilhabe nicht versagen. Andererseits bereiten ihnen die grenzenlosen Kommunikationsmöglichkeiten der digitalen Medien auch Sorgen: Neben gesundheitlichen Risiken, einer allzu großen Fixierung auf das Smartphone, dem Suchtpotenzial und getarnten Kostenfallen haben sie vor allem Angst vor unseriöser Kontaktaufnahme durch Fremde über soziale Netzwerke (dem sogenannten Cybergrooming). Allzu leicht sind in ihren Augen auch wenig kindgerechte Inhalte wie Hasspropaganda oder Pornografie zugänglich und allzu schnell lassen sich diffamierende Kommentare oder Bilder über das Internet verbreiten (Sexting, Cybermobbing). Für weitere Informationen siehe auch Hintergrundinformationen in den Unterrichtsmaterialien "Clever im Netz" und "Soziale Netzwerke".

² https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf

Hintergrundinformationen für die Lehrkraft

Dennoch ist der Wechsel auf eine weiterführende Schule für viele Eltern Anlass, ihren Kindern ein Smartphone anzuschaffen. 91 Prozent der 12- bis 13-Jährigen verfügen bereits über eines.² Zum Vergleich: Im Jahr 2012 konnten nur 28 Prozent der Jugendlichen ein Smartphone als ihr eigenes bezeichnen. Obwohl sie selbst die mobilen Geräte und die darüber zugänglichen Dienste nutzen, fühlen sich viele Eltern aber überfordert, ihren Kindern einen guten Umgang damit zu vermitteln.

Individuelle Regelungen für jede Schule

Auf diese Situation müssen Schulen reagieren. Ihnen fällt die Rolle zu, Kinder und Jugendliche an einen verantwortlichen Umgang mit den digitalen Medien heranzuführen. Mit dem alleinigen Verbot von Smartphones in der Schule und allgemeingültigen Regeln ist es dabei nicht getan. Vielmehr gilt es, sich im Dialog komplexen Fragen zu stellen wie: Wann ist der richtige Zeitpunkt für ein eigenes Smartphone? Welche Regeln sind wichtig? Welche Kompetenzen sind erforderlich, um einen reflektierten und souveränen Umgang mit den digitalen Geräten sicherstellen zu können? Jede Schule muss eigene konkrete Regelungen für die Smartphone-Nutzung finden, die ihren Rahmenbedingungen gerecht werden. Damit dies gelingt, müssen im Idealfall sowohl Schulleitung und Lehrkräfte als auch Eltern sowie Schülerinnen und Schüler einbezogen werden. In vielen Kollegien gibt es mittlerweile außerdem spezielle Ansprechpersonen zum Thema Medien.

Gemeinsam gilt es zu klären, welche Regelungen notwendig und sinnvoll sind, damit alle Beteiligten hinter ihnen stehen. Schulen sollten sich dabei als Vermittler verstehen, die die Faszination der Jugendlichen gegenüber den digitalen Medien verständlich machen und zugleich die Sorgen und Vorbehalte der Eltern ernst nehmen.

In den vorliegenden Unterrichtsmaterialien wird ein Weg gezeigt, wie dies gelingen kann. Dabei hat es sich bewährt, themenbezogene Projektstage und Elternabende zu nutzen, um auch Eltern für das Thema und ihre Verantwortung als Erziehungsperson zu sensibilisieren. Weisen Sie Eltern darüber hinaus auf Unterstützungsangebote im Internet hin, welche eine wichtige Ergänzung zur Behandlung des Themas im Unterricht darstellen (siehe Handreichung für Eltern). Eines muss dabei klar sein: Schule kann Medienkompetenz vermitteln. Die Medienerziehung aber ist Aufgabe der Eltern.

Lehrkräfte haben eine Vorbildrolle

Lehrkräfte sollten sich außerdem über ihre Vorbildrolle im verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien bewusst sein. Wer Chancen und Risiken von Smartphones und der über sie zugänglichen Dienste selbst besser einschätzen kann (siehe „Identitätsfindung und soziale Netzwerke“ in den Unterrichtsmaterialien „Soziale Netzwerke“ sowie Unterrichtsmaterialien „Clever im Netz“), wird von den Schülerinnen und Schülern auch leichter als Bezugsperson bei Problemen wie Cybermobbing anerkannt.

Von Anfang an sicher mit dem Smartphone umgehen: zehn Tipps für Eltern und Kinder



Foto: Dominik Buschardt

Verantwortung und Medienkompetenz richtig einschätzen

Smartphones sind zunehmend intuitiv gestaltet, die Bedienung ist oft kinderleicht. Doch welche Apps können bedenkenlos installiert werden? Was muss man wissen, bevor man Daten und Fotos mit anderen teilt? Um mit dem Smartphone umgehen zu können, brauchen Kinder und Jugendliche Erfahrung und müssen auch Verantwortung übernehmen können. Meistens ist das ab dem Alter von etwa elf Jahren der Fall. Eine erste Orientierung, ob Ihr Kind reif genug für ein Smartphone ist, gibt die Checkliste „Ist mein Kind fit für ein eigenes Smartphone?“, siehe www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/checkliste-ist-ihr-kind-reif-fuer-ein-smartphone/.

Es muss nicht gleich das neueste Markengerät sein

Wichtiger als ein Markengerät ist, dass Ihr Kind mit dem Smartphone gut umgehen kann. Es lohnt sich, hier Produkttests und -vergleiche zurate zu ziehen, damit das Gerät auch zu den Anforderungen passt, die Sie und Ihr Kind an das Gerät stellen (z. B. www.chip.de/artikel/Handy-Smartphone-fuer-Kinder-Darauf-sollten-Sie-achten-Kauftipps-unter-100-Euro_65989614.html). Um Ihrem Kind ein Gefühl für die Kosten der Anschaffung und der laufenden Kosten zu vermitteln, könnten Sie es an den Kosten beteiligen.

Persönliche Daten schützen

Erklären Sie Ihrem Kind, dass es wichtig ist, sorgsam mit persönlichen Daten umzugehen, da über das Smartphone eine Menge Daten gespeichert werden. Dazu gehört ein sicheres Passwort (am besten mit Groß- und Kleinbuchstaben, Zahlen und Sonderzeichen). Private Daten wie Adresse, Handynummer, Standort oder persönliche Bilder sollen nicht weitergegeben werden. Auch die Ortungsfunktion des Smartphones muss ausgeschaltet werden. Apps dürfen nur gemeinsam heruntergeladen und installiert werden.

Vorsicht vor Kostenfallen

Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Kosten der Smartphone-Nutzung. Streamen und Downloads belasten das Datenvolumen – hier können schnell höhere Kosten entstehen. Auch Zusatzdienste wie Klingeltöne, manche Apps und Spiele für das Smartphone können teuer sein. Informieren Sie sich über entsprechende Sicherheitseinstellungen auf dem Smartphone und schließen Sie nur Prepaid-Verträge für das Smartphone Ihres Kindes ab.

Handreichung für die Eltern

Nutzungsregeln für alle

Hilfreich ist ein Schulgespräch oder ein Elternabend, bei dem gemeinsame Regeln für zu Hause und die Klasse festgelegt werden. Damit Nutzungsregeln von Ihrem Kind akzeptiert werden, ist es entscheidend, dass Sie mit gutem Beispiel vorangehen und Ihrem Kind vorleben, wie ein bewusster Umgang mit dem Smartphone aussieht.

Smartphonefreie Zeiten

Damit Ihr Kind nicht nur auf das Smartphone fixiert ist, sollten Sie smartphonefreie Zeiten vereinbaren. Während des Essens und bei den Hausaufgaben sollte das Smartphone ausgeschaltet bleiben, damit sich Ihr Kind nicht ständig abgelenkt lässt. Ausreichend Zeit für das Essen gehört zu einer gesunden Ernährung dazu. Halten Sie sich selbst auch an diese Regel. Sinnvoll kann zum Beispiel auch ein smartphonefreier Tag sein.

Gemeinsame Familienaktivitäten ohne Bildschirm

Wer gelernt hat, mit digitalen Medien bewusst umzugehen, läuft nicht Gefahr, sich davon beherrschen zu lassen. Wichtig sind genügend andere Freizeitaktivitäten, denn zu einer gesunden Entwicklung von Kindern und Jugendlichen gehört auch ausreichend Bewegung. Sorgen Sie dafür, dass Ihr Kind in seiner Freizeit Sport treiben kann (z. B. in einem Sportverein) und planen Sie regelmäßig gemeinsame Familienaktivitäten.

Nachts kein Smartphone

Auch ein bis zwei Stunden vor dem Schlafengehen sollte das Smartphone nicht genutzt werden, denn das sehr helle Licht des Bildschirms beeinflusst das Hormon Melatonin, das den Schlaf-Wach-Rhythmus regelt. Nachts bleibt das Smartphone am besten immer ausgeschaltet oder zumindest im Flugmodus. Idealerweise verbannt man es in dieser Zeit ganz aus dem Zimmer. Bewährt hat sich auch eine Familienladestation im Flur.

Gespräche statt Smartphone-Verbote

Das Smartphone ist für Ihr Kind ein zentrales Kommunikationsmittel, doch es kann auch Probleme oder Konflikte mit sich bringen. Umso wichtiger ist es, hier im persönlichen Austausch mit Ihrem Kind zu bleiben und Offenheit für Gespräche zu signalisieren. Dann können Sie gemeinsam über Lösungen sprechen. Ein Smartphone-Verbot würde diesem engen Austausch nur im Weg stehen. Auch wenn Ihr Kind mitbekommt, dass Sie sein Smartphone heimlich kontrollieren, wird es das als Vertrauensbruch verstehen und sich eher nicht an Sie wenden.

Ihr Kind als Medienexperte

Lassen Sie sich von Ihrem Kind immer wieder neue Funktionen oder Internetseiten zeigen. So bleiben Sie im Gespräch, setzen sich selbst mit neuen Apps auseinander und können gemeinsam positive und negative Inhalte besprechen.

Quellen

<https://www.schau-hin.info/informieren/medien/ hoeren/goldene-regeln/11-13-jahre.html>

http://handysektor.de/fileadmin/user_upload/downloads/Smart-mobil_online-final.pdf

Hilfreiche Informationen für Eltern

Im Internet gibt es viele hilfreiche Seiten, auf denen Eltern Informationen und Hilfestellungen zu aktuellen Fragen rund um das Thema Internet und Medienkompetenz finden. Einige ausgewählte Beispiele:

klicksafe.de

klicksafe unterstützt Eltern auf diesen Seiten dabei, ihr Kind Schritt für Schritt an Internet, PC-Spiele, Smartphone und Apps heranzuführen.

<http://www.klicksafe.de/eltern>

klicksafe Quiz

Eine unterhaltsame und zugleich lehrreiche Variante, sein Wissen rund um die Themen Smartphone, Internet und Gaming zu testen sind die Frage-Antwort-Spiele von klicksafe.

<http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/quiz/#c19119>

SCHAU HIN! Medienquiz

Mit diesem Quiz können Eltern und Kinder gemeinsam ihr Wissen zu verschiedenen Medien testen – von Internet über soziale Netzwerke und mobile Geräte bis hin zu TV und Computerspielen.

<http://www.schau-hin.info/news/artikel/medienfit-mit-dem-schau-hin-medienquiz.html>

Ein Vertrag zum Vertragen. Der Mediennutzungsvertrag

Anhand dieser Vertragsvorlagen können Eltern und Kinder individuell festlegen, welche Medien und Inhalte in welcher Form und wie lange von den Kindern genutzt werden dürfen.

<https://www.internet-abc.de/eltern/familie-medien/mediennutzungsvertrag>

Sicher unterwegs mit Smartphone, Tablet & Co

10 Tipps zum Umgang mit mobilen Geräten.

Herausgeber: Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik – BSI. Stand: August 2016

https://www.bsi.bund.de/SharedDocs/Downloads/DE/BSIFB/Broschueren/Brosch_A6_Mobilkommunikation.html

Wie surfen unsere Kinder sicher mobil?

Der Medienratgeber für Familien. Herausgeber: Projektbüro „SCHAU HIN! Was Dein Kind mit Medien macht.“ Stand: August 2016

https://www.schau-hin.info/fileadmin/content/dokumente/SchauHin_MobileGeraete_Flyer_neu.pdf

Impressum

Der Digitale Lernraum der DGUV; Unterrichtsmaterialien: Nicht ohne mein Smartphone

Herausgeber: Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung (DGUV), Glinkastraße 40, 10117 Berlin

Redaktion: Andreas Baader, Sankt Augustin (verantwortlich); Karen Guckes-Kühl, Wiesbaden

Text: Jana Kausch, Berlin; Karen Guckes-Kühl, Wiesbaden

Fachdidaktische Beratung: Alper Yildirim, Gau-Algesheim

Verlag: Universum Verlag GmbH, 65175 Wiesbaden, Telefon: 0611 9030-0, www.universum.de