

M03 – B03**Unterrichtsreihe „Mobile Medien –
Neue Herausforderungen“****M03-B03****Feinziele**

Werden bei den einzelnen Projekten angegeben

Zielgruppe

Jugendliche ab 6. Jahrgangsstufe (je nach Projekt)

Methoden

Je nach Einheit unterschiedlich

Arbeitsmaterialien

Je nach Einheit unterschiedlich

Dauer

Je nach Einheit unterschiedlich

Unterrichtsreihe „Mobile Medien – Neue Herausforderungen“

Die Unterrichtsreihe „Mobile Medien – Neue Herausforderungen“ von klicksafe und Handysektor bietet kurze Unterrichtseinheiten zu den Themen Handynutzung und Herausforderungen bei der Nutzung mobiler Medien vor dem Hintergrund der Omnipräsenz von Smartphones und Internet. Die Reihe bietet für Lehrer*innen und Multiplikator*innen eine Fülle von sinnvollen Hilfestellungen und praxisbezogenen Tipps für den Unterricht. Entscheidend für die Autor*innen ist, dass die Einheiten leicht verständlich sind und eine vorherige Schulung oder Fortbildung nicht notwendig ist. Jedes Material dieser Reihe bietet **drei Stundenentwürfe** (d.h. Arbeitsblätter zum Kopieren), die auf den Erklärvideos von Handysektor basieren und sich einem ausgesuchten Thema widmen.

Übersicht: www.klicksafe.de/print-reihen

Heft 1: Always on**Projekt 1: Immer on (45 Min.)**

Ziel: Reflexion problematischer Aspekte der Handynutzung

Projekt 2: WhatsApp-Regeln (45-90 Min.)

Ziel: Formulierung von Regeln für die Nutzung von WhatsApp

**Projekt 3: Handyfasten (45 Min. Vorbereitung, 1 Projektwoche,
45-90 Min. Nachbereitung)**

Ziele: Reflexion und Kontrolle der Mediennutzung

Heft 2: Safer Smartphone

Projekt 1: Standort, Mikro, Kamera... ??? Durchblick bei Berechtigungen (60 Min.)

Ziele: Einschätzung von App-Berechtigungen

Projekt 2: Smartphone- aber sicher! – Der Smartphone-Führerschein (120 Min.)

Ziele: Kennenlernen von Sicherheitseinstellungen und anderer Funktionen des Handys

Projekt 3: Daten in den Wolken (45 Min.)

Ziele: Vor- und Nachteile der Speicherung von Daten in der Cloud

Heft 3: Selfies, Sexting, Selbstdarstellung

Projekt 1: Be your Selfie (45 Min.)

Ziele: Schüler*innen reflektieren den Einfluss von Beauty-Filtern und digitalen Schönheitsbildern auf ihre Vorstellung von Schönheit

Projekt 2: Sexting – Risiken und Nebenwirkungen (90 Min.)

Ziele; Die Schüler*innen lernen Reaktionsmöglichkeiten im Fall von missbräuchlichem Sexting kennen. Sie entwickeln eigene Ideen der Aufklärung über das Thema.

Projekt 3: Du bist, was du postets (45 Min.)

Ziele: Die Schüler*innen setzen sich mit Do's und Don'ts der Selbstdarstellung in Sozialen Diensten auseinander. Sie können ihre Selbstdarstellung reflektieren.

Heft 4: Kosmos YouTube

Projekt 1: YouTube und du (45-90 Min.)

Ziele: Die Schüler*innen vergleichen ihr Nutzungsverhalten auf YouTube anhand eines Fragebogens. Mithilfe eines Steckbriefes stellen sie ihren YouTube-Star vor.

Projekt 2: Influencing you?! (45-90 Min.)

Ziele: Die Schüler*innen lernen Verdienstmöglichkeiten auf YouTube kennen. Sie können die Interessen von YouTuber*innen kritisch hinterfragen.

Projekt 3: Ich will YouTube-Star werden! (90 Min.)

Ziele: Die Schüler*innen reflektieren das Berufsbild einer YouTuber*in. Sie benennen Schattenseiten der Tätigkeit und planen einen eigenen Kanal.

Projekt 4: Unser eigenes Lernvideo (4-6 Unterrichtsstunden/Projekttag)

Ziele: Die Schüler*innen sammeln Kriterien für gute Lernvideos. Sie erstellen ein eigenes Lernvideo, das in der Schule oder auf YouTube geteilt werden kann.

Heft 5: Ommm online – Wie wir unser digitales Wohlbefinden steigern

Projekt 1: Digitale Abhängigkeit – Nudging, Push und Co. – Wie digitale Dienste uns an sich binden (45 Min.)

Ziele: Die Schüler*innen reflektieren das eigene digitale Stresslevel, lernen Nudging-Mechanismen der Anbieter kennen und können Maßnahmen für eine kontrollierte Nutzung sozialer Netzwerke formulieren.

Projekt 2: Digitales Glück – Warum uns Likes und digitale Aufmerksamkeit scheinbar glücklich machen (45 Min.)

Ziele: Die Schüler*innen reflektieren über den Einfluss von Likes und digitaler Aufmerksamkeit, lernen wissenschaftliche Erkenntnisse über die Effekte von Social Media auf das Wohlbefinden kennen und können Ideen für ein positives Internet formulieren.

Projekt 3: Digitaler Vergleich – Warum wir uns mit andern vergleichen (45 Min.)

Ziele: Die Schüler*innen können Probleme von Jugendlichen im Zusammenhang mit sozialen Medien benennen, sie können Informationen zum Thema Sozialvergleich aus einer Präsentation entnehmen und in eigenen Worten formulieren. Sie reflektieren die Rolle von Influencer*innen auf Selbstwahrnehmung und Körpervergleiche, indem sie eine Parodie anfertigen.

Projekt 4: Digitales Wohlbefinden – Wie wir uns digitale Auszeiten nehmen und soziale Medien selbstbestimmt nutzen können (45-90 Min.)

Ziele: Die Schüler*innen lernen Wellbeing-Funktionen an ihren Geräten kennen und können Tipps für das eigene digitale Wohlbefinden formulieren.

Alle **Hefte** sowie **zusätzliche Materialien** stehen auf der Seite von klicksafe zur Verfügung:
<https://www.klicksafe.de/print-reihen>

In der **Reihe „klicksafe to go“** werden aktuelle medienpädagogisch relevante Themen aufgegriffen und für Schule und Unterricht kompakt aufbereitet:

- Fakt oder Fake? Wie man Falschmeldungen im Internet entlarven kann
- Datenschatz – Datenschatz? Warum Datenschutz und Datensicherheit wichtig sind
- Wie wir leben wollen. Chancen und Risiken der digitalen Zukunft

Quelle: Klicksafe - www.klicksafe.de