

Übersicht Bausteine

Baustein	Name	Dauer
M03-B01	Teilnehmerliste mit Kleingedrucktem	ca. 15 Min.
M03-B02	Taschengeld-Pizza	25 Min.
M03-B03	Unterrichtsreihe „Mobile Medien – Neue Herausforderungen“	unter- schiedlich
M03-B04	Begriffe und Schuldenfallen rund ums Handy/ Smartphone, Handyverträge	60 Min.
M03-B05	Urheberrechtsverletzung – Umgang mit Abmahnungen	2-3 Ein- heiten à 45 Min.

M03 – B01

Teilnehmerliste mit Kleingedrucktem

M03-B01

Feinziele

Wofür gebe ich meine Unterschrift und wofür nicht?

Sich dem Gruppenzwang widersetzen (nicht unterschreiben, obwohl alle anderen unterschrieben haben)

Verträge vor Unterschrift genau prüfen

Zielgruppe

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe, Erwachsene

Methode

Einzelarbeit, anschließend Plenum

Arbeitsmaterialien

Teilnehmerliste auf Briefbogen der Schuldnerberatungsstelle kopieren

Dauer

Ca. 15 Min.

Durchführung:

Möglichst gegen Ende der Präventionsveranstaltung, wenn die Teilnehmer*innen bereits Vertrauen zur Berater*in gefasst haben, wird die Teilnehmerliste „ganz nebenbei“ ohne große Kommentare herumgegeben.

Die Auflösung bzw. das Einfordern des Geldes erfolgt erst kurz vor Beendigung der Veranstaltung.

Es sollte jedoch noch genügend Zeit zum Auskosten des Überraschungseffektes und für die anschließende Besprechung sein.

Quelle: Anouschka Haalck, Diakonisches Werk Dithmarschen, Lichtblick, Brunsbüttel

M03 – B01

Teilnehmerliste

ICH HABE HEUTE AN EINER INFORMATIONSVERANSTALTUNG ZUM THEMA GELD UND SCHULDEN
TEILGENOMMEN UND ZAHLE JETZT FÜNFZEHN EURO AN _____.

Teilnehmer*innen

M03 – B02**Taschengeld-Pizza****M03-B02****Feinziele**

Bewusstwerdung der Ausgaben, Einschätzen der Kosten für ein Handy

Zielgruppe

Jugendliche ab 9. Jahrgangsstufe

Methode

Zeichnen, Einzelarbeit, danach Plenum

Arbeitsmaterialien

Papier, Stifte

Dauer

10 + 15 Min.

Durchführung:

Jede/r nimmt sich ein Blatt Papier und einen Stift und sucht sich einen Platz. Die Teilnehmer*innen malen einen Kreis (Torte, Pizza o.ä.) und unterteilen die **Pizza** nach Ausgaben ihres Taschengeldes. Dabei soll auch der Betrag für das Handy abgebildet werden.

Im Plenum werden die folgenden **Fragen** besprochen.

Vorab sollte geklärt werden, wer für die Kosten aufkommt (Eltern oder Taschengeld).

1. Wie viel gebe ich monatlich wofür aus?
2. Wie viel gebe ich für das Handy aus?
3. Entspricht das meinem Wunsch?
4. Worauf würde ich verzichten, um mehr Geld für das Handy zur Verfügung zu haben?
5. Worauf würde ich verzichten, um mir mein Traumhandy / Smartphone kaufen zu können?

Variante:

Manchmal merken die Schüler*innen, dass sie ihr Geld lieber anders ausgeben würden, als sie es tun. Durch eine **Wunsch-Taschengeld-Pizza** können sie vergleichen und Möglichkeiten überlegen, wie sie ihre Wunschpizza erreichen können.

1. Taschengeld-Pizza zeichnen und besprechen wie oben
2. Wunsch-Pizza zeichnen

Quelle: Arbeitsgruppe Prävention der Koordinierungsstelle Schuldnerberatung in Schleswig-Holstein

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

M03 – B04

Begriffe und Schuldenfallen rund ums Handy/Smartphone, Handyverträge

M03-B04

Feinziele

Grundsätzliche Einführung in das Thema „Schuldenfallen“ anhand der Begriffe.
Sensibilisierung für versteckte Kosten und unverständliche Verträge.

Zielgruppe

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe; alle Handynutzer*innen

Methode

Plenum, frontal

Arbeitsmaterialien

1. Begriffserklärung: vorbereitete Karten mit den einzelnen Begriffen, Ball oder Flasche
2. Schuldenfallen: Internetzugang wünschenswert
3. Verteilung von Flyern: Internet-Tipps für Jugendliche

Dauer

60 Min.

Durchführung:

Bildung eines Stuhlkreises. Zufällige Auswahl desjenigen, der einen Begriff erklären soll, durch Zuwerfen eines Balls oder durch Flaschendrehen.

Sollte ein Begriff nicht erklärt werden können, kann die Erklärung von einer Schüler*in vorgelesen werden.

Die Begriffe an der **Tafel** auflisten, sortiert nach Handy/Smartphone/Internet und Vertrag.

Nach Erklärung aller Begriffe können anhand der Auflistung an der Tafel einige **Schuldenfallen** nochmals näher erklärt werden.

Weitere Schuldenfallen im Gespräch erarbeiten, erklären und an der Tafel ergänzen.

Veranschaulichung mit Hilfe des Internets und der nachstehenden Links möglich.

Die nachfolgenden Begriffe sind dem **Lexikon** der sehr gut gemachten Homepage www.handysektor.de/lexikon entnommen. Methodisch können die Begriffe mittels der Seite besprochen werden oder auf dem „analogen“ Weg, indem man die Begriffe auf Karteikartenformat ausdruckt und von den Schüler*innen vorlesen lässt.

Die Seite bietet noch viel mehr Begriffe als die hier aufgenommenen.

M03 – B04**Begriffserklärung (www.handysektor.de)****AGB**

Die Abkürzung AGB steht für „Allgemeine Geschäftsbedingungen“. Das sind so etwas wie die Regeln, nach denen ein Kauf abläuft. Wenn ihr einen Vertrag abschließt, müsst ihr den Allgemeinen Geschäftsbedingungen des jeweiligen Anbieters zustimmen. Im Internet muss man dafür meist ein Häkchen machen. Die AGBs sind meist sehr langweilig und kompliziert geschrieben, deswegen werden sie selten gelesen. Dabei sind dort oft sehr wichtige Informationen zu finden, zum Beispiel auch wie man von einem Kauf zurücktritt. Manchmal sind in den AGB aber auch zusätzliche Kosten versteckt, beispielsweise beim Download von Klingeltönen.

Ad Tracking

Tracking ist eine grundlegende Technologie, die im World Wide Web verwendet wird. Unter Namen wie Doubleclick, Nugg.AD oder ChartBeat verbergen sich sogenannte Tracker. Sie merken sich nahezu jeden Seitenaufruf, den ein Nutzer im Internet tätigt. Werbedienstleister erstellen aus den gespeicherten Informationen dann individuelle Profile, mit den jeweiligen Interessen des Nutzers. Dadurch sind Werbedienstleister in der Lage dem Nutzer bzw. der Nutzerin auf sie zugeschnittene Informationen zu präsentieren. Meist handelt es sich hierbei um Werbung – und das über viele Seiten im Web hinweg.

Seit das Smartphone so beliebt geworden ist, hat sich hier ein neuer Markt für Online-Werbung gebildet. Das merkst du daran, dass Apps immer mehr Werbung enthalten. Damit die Werbung die Zielgruppe aber auch wirklich anspricht, muss man einige Dinge über seine Nutzer wissen. Werbedienstleister bekommen diese Informationen durch bestimmte Identifikationsmechanismen der Smartphone-Betriebssysteme (z.B. iOS oder Android). Dadurch können Apps ihre Nutzer programmübergreifend wiedererkennen und ihnen personalisierte Werbung zuschicken. Wie du Ad-Tracking bei deinem Smartphone abstellen kannst, liest du in unserem [Artikel](#).

App

App ist die Kurzform des englischen Worts „Application“ („Anwendung“). Das Kürzel App wird heute vor allem für kleine Anwendungsprogramme verwendet, die du dir auf dein Smartphone, Tablet und Co herunterladen kannst. Die Apps erfüllen meist eine spezielle Funktion, zum Beispiel eine Fahrplanauskunft, ein Programm zur Wettervorhersage, ein Webradio oder ein Lexikon. Viele Apps sind kostenlos, für manche muss aber auch bezahlt werden. Viel Apps sind für den mobilen Gebrauch (kleinere Displays) grafisch optimiert. Je nach Smartphone kannst du dir Apps aus verschiedenen Onlineshops herunterladen, zum Beispiel beim „Apple-App-Store“ oder der Android-Plattform „Google-Play“.

Berechtigungen von Apps

Die Berechtigungen geben an, was eine App auf deinem Smartphone alles tun darf. Um korrekt zu funktionieren, benötigt jede App bestimmte Berechtigungen, so benötigt beispielsweise eine Navigationsapp den Zugriff auf deinen Standort. Dabei gibt es sehr viele unterschiedliche Berechtigungen, allein Google Play kennt über 160 verschiedene! Google Play zeigt dir vor dem Herunterladen einer App deren Berechtigungen an und du musst diese akzeptieren, bevor du die App installierst. Im App Store von Apple kann man die Berechtigungen leider nicht einsehen. Manchmal räumen sich Apps jedoch auch sehr viel mehr Berechtigungen ein, als sie eigentlich benötigen. Daher musst du als Nutzer jedes Mal genau nachschauen und abwägen, ob du eine App wirklich benutzen möchtest!

Bewegungsprofil

Mobile elektronische Geräte wie z.B. Handys, Spielkonsolen oder auch Notebooks können Daten über die eigene Position ermitteln, sammeln, weiterleiten. Auch Netzwerke können den Standort dieser mobilen Geräte im Raum ermitteln, wenn die mobilen Geräte in diese Netzwerke eingeloggt sind. Eine zeitliche Abfolge solcher zusammengeführten Positionsbestimmungen eines bestimmten mobilen elektronischen Geräts ergibt ein Bewegungsprofil. Dabei geht man davon aus, dass ein bestimmtes mobiles Gerät einer bestimmten Person zuzuordnen ist. Mithilfe des Mobilfunknetzwerks kann z.B. ein Handy immer wieder relativ genau geortet werden. Mit dem Satellitennavigationssystem GPS geht das sogar bis auf wenige Zentimeter genau. Aber auch mit WLAN oder Bluetooth lassen sich Positionsdaten ermitteln und unter Umständen Bewegungsprofile herstellen. Weil es sich bei solchen Bewegungsprofilen um personenbezogene Daten handelt, ist so etwas nur mit Zustimmung der Betroffenen erlaubt und an gesetzliche Vorgaben gebunden.

Cookie

Unter Cookies versteht man eine Textdatei auf einem Computer, welche Daten über besuchte Webseiten im Internet sammelt. So dient der Cookie einerseits dazu, dass du dich nicht mehr anmelden musst, sobald du wiederholt eine verschlüsselte Webseite besuchst, andererseits werden Cookies eingesetzt, damit der Betreiber dich wiedererkennt, falls du ein zweites Mal auf die Seite kommst.

Je nach privater Einstellung werden auch Passwörter oder Informationen, die du auf der Seite eingibst gespeichert. Dabei gibt es Cookies, die deine Informationen nur kurzfristig speichern, andere Cookies wie die sogenannten Tracking Cookies werden auf deinem Rechner platziert und analysieren gezielt dein Verbraucher-Verhalten, um personalisierte Werbung auf dich abzustimmen. Um das Ganze zu unterbinden, solltest du deinen Verlauf der besuchten Internetseiten regelmäßig löschen. Am einfachsten geht das mit der Tastenkombination Strg+Shift+Entf.

Download

Der Begriff „Download“ beinhaltet das Herunterladen von Daten oder Programmen auf den eigenen Computer oder das Smartphone. Oft finden Downloads über ein Netzwerk, beispielsweise dem Internet statt. Das Ziel eines Downloads ist die langfristige Speicherung einer Datei auf dem eigenen Gerät. Das Gegenteil zum Download ist der Upload bzw. das Hochladen von Dateien.

Drittanbieter-Sperre

Kostenlose Apps beinhalten oft Werbebanner, die eher unscheinbar Abos für Klingeltöne oder ähnliche Dienste anpreisen. Tippst du aus Versehen auf das Banner, kann es sein, dass du ein kostenpflichtiges Abo aktivierst. Die Rechnung für den angeblichen Vertragsabschluss folgt häufig erst am Ende des Monats mit der Mobilfunkrechnung. Um das zu vermeiden, kannst du die sogenannte Drittanbieter-Sperre einrichten. Diese sorgt dafür, dass du vor der Abrechnung solcher Abo-Fallen geschützt bist. Kontaktiere dafür deinen Mobilfunkanbieter und fordere ihn auf, die Abrechnung solcher Dienste über die Mobilfunkrechnung zu unterbinden.

Einzelverbindungs nachweis

Bei einem Einzelverbindungs nachweis (EVN) werden alle Gespräche und Verbindungen eines Handys genau aufgelistet. Neben den Nummern, die man gewählt hat, werden auch die Uhrzeit und die Dauer der Gespräche festgehalten. Der Einzelverbindungs nachweis wird bei Vertragshandys meist mit der Rechnung zugeschickt. Aber auch bei Prepaid-Karten kann man sich einen EVN schicken lassen. Die meisten Netzbetreiber berechnen dafür nur die Telefonkosten für den Anruf bei der Hotline.

Filesharing

Filesharing ist der englische Begriff für „Daten teilen“ und bezeichnet den Austausch von Daten zwischen den Nutzern des Internets. Dafür wird meist ein sogenanntes Filesharing-Netzwerk verwendet. Die Dateien befinden sich normalerweise auf den Computern der einzelnen Nutzer und werden von ihnen zur Verfügung gestellt oder auf Servern gespeichert, wo sie von anderen Nutzern heruntergeladen werden können.

Firewall

Eine Firewall ist ein Gerät oder eine Software, um Datenverbindungen zwischen Computern und Netzwerken zu überwachen. Diese „Brandmauer“ schützt den Rechner oder das Netzwerk vor Angriffen. Sie lässt Daten nur durch, wenn bestimmte Regeln eingehalten werden. Diese Regeln kann man selber bestimmen. Dafür muss man aber genau wissen, was man tut.

Flatrate

Bei einer Flatrate bezahlst du als Nutzer einen festen Monatsbetrag und kannst dann ohne weitere Kosten telefonieren, SMS schreiben oder im Internet surfen, je nachdem was für eine Flatrate du hast. Während Telefon- und SMS-Flats tatsächlich unbegrenzt nutzbar sind, hast du bei einer Internet-Flat nur ein gewisses Volumen mit hoher Geschwindigkeit und sobald dieses aufgebraucht ist, surfst du erheblich langsamer weiter.

GEMA

„GEMA“ ist die Abkürzung für „Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte“. Sie ist eine staatlich legitimierte Verwertungsgesellschaft, die in Deutschland die Nutzungsrechte aus dem Urheberrecht von Komponisten, Textdichtern und Verlegern von Musikwerten wahrnimmt, die als Mitglied in ihr organisiert sind.

Hashtag

„Hashtag“ ist eine englische Begriffskombination, bestehend aus den Wörtern „hash“ und „tag“. „Hash“ bedeutet Doppelkreuz (#) und „tag“ steht für ein beliebiges Schlagwort. Vereinfacht kann man sagen, dass es sich bei einem Hashtag um ein Schlagwort handelt, welches mit dem Raute-Symbol markiert wurde. Dieses Schlagwort ordnet einen Post oder einen Tweet thematisch zu. Verwendet werden kann es innerhalb eines Fließtextes, aber auch als einzelnes Wort.

Verwendet man einen Hashtag in einem Post bzw. einem Tweet auf Facebook, Twitter, Pinterest oder Instagram, wird dieser Begriff für die Schlüsselwortsuche verfügbar gemacht und ist auffindbar, wenn man nach dem entsprechenden Begriff sucht.

In-App-Käufe

In-App-Käufe sind, wie der Name schon sagt, Käufe, die du innerhalb der App tätigt. In kostenlosen Apps werden häufig Zusatzoptionen angeboten, die kostenpflichtig erworben werden können. Oder es müssen zur weiteren Nutzung der Apps teure Updates gekauft werden. Hier kann die Handyrechnung schnell in die Höhe steigen. Seltener finden sich In-App-Käufe auch in kostenpflichtigen Apps.

IP-Adresse

Eine IP-Adresse wird für das Surfen im Internet benötigt. IP steht für Internetprotokoll, das ist so etwas wie die Sprache des Internets. In dieser Sprache wird geregelt, welche Daten zwischen welchen Computern ausgetauscht werden. Denn beim Surfen im Netz passiert im Grunde nichts anderes als ein Datenaustausch. Damit die Daten aber immer beim richtigen Computer landen, braucht man IP-Adressen. Jede IP-Adresse im Internet gibt es nur einmal, damit klar ist, zu wem sie gehört. Es gibt große Server, auf denen die Daten von Internetseiten liegen. Die haben feste IP-Adressen, die sich nicht ändern. Bei Heimcomputern werden die IP-Adressen auch mal für kurze Zeit vergeben.

Lockanruf / Ping-Anruf

Der Lockanruf ist eine betrügerische Methode, um Geld mit ahnungslosen oder leichtsinnigen Telefonkunden zu verdienen. Beim Lockanruf werden massenhaft Telefonnummern angerufen. Aber schon nach dem ersten Klingeln werden die Anrufe vom Anrufer wieder unterbrochen. Die Angerufenen sehen in ihrem Telefon dann eine Nachricht, dass ein Anruf eingegangen ist. Manche Leute rufen dann die Nummer zurück, von der der Anruf kam. Und an diesem Rückruf verdienen die Betrüger. Denn für den Lockanruf wird eine Nummer eines Mehrwertdienstes genutzt. Häufig ist das eine Nummer die mit 0137 beginnt. Der Rückruf auf diese Nummer kann den Telefonkunden ein bis zwei Euro pro Minute kosten. Und wer nicht merkt, dass hier etwas nicht stimmt und nicht schnell auflegt, wird sogar noch mehr bezahlen. Lockanrufe werden auch Ping-Anrufe genannt. Wer einen solchen Anruf erhält, kann dies [schriftlich bei der Bundesnetzagentur melden](#). Dabei sollte man darauf hinweisen, dass man in keiner Geschäftsbeziehung zum Absender steht und diesem auch keine Zustimmung zur Verwendung seiner Telefonnummer erteilt hat.

Mehrwertdienste

Es gibt sehr viele Telefonnummern, bei denen man anrufen kann, um einen besonderen Dienst in Anspruch zu nehmen. Das ist zum Beispiel eine Telefonauskunft oder eine Nummer zum Abstimmen für eine Fernsehshow. Viele Mehrwertdienste funktionieren auch per SMS, zum Beispiel beim Bestellen eines Klingeltons. Diese Dienste sind teurer als ein normales Telefongespräch bzw. eine normale SMS. Denn über die Nummern, die für solche Dienste eingesetzt werden, können höhere Tarife abgerechnet werden. So kann ein Anruf auf eine Nummer, die mit 0137, 0900, 0800, 0180 oder 118 beginnt, richtig teuer werden. Die Tarife liegen schon mal zwischen 1 und 2 Euro pro Minute, manchmal auch darüber. Die Anbieter müssen über die Kosten für einen Mehrwertdienst informieren. Bei 0900er-Nummern gibt es zu Beginn eines Gesprächs eine automatische Kostenansage. Die Mehrwertnummern können von Firmen oder Einzelpersonen genutzt werden, um Dienste anzubieten und abzurechnen. Da die Tarife für Mehrwertdienste sehr hoch sein können, sollte man aufpassen und sich immer über die Kosten informieren. Leider werden Mehrwertdienste auch manchmal von Betrügern benutzt, um zum Beispiel mit Lockanrufen Geld zu machen. Die Preisangabe bei Mehrwertdiensten bezieht sich häufig auf Anrufe aus dem deutschen Festnetz. Anrufe vom Handy können da noch teurer werden. Sieh in deinen Tariffinformationen nach.

Phishing

Das Phishing ist eine Form des Trickbetrugs über Mail und Internet. Dem Nutzer wird dabei zum Beispiel vorgegaukelt, eine offizielle Mail von einer Bank zu bekommen. Darin wird er dann aufgefordert, seine Kontodaten und Passwörter zu verraten. Mit diesen gestohlenen Daten können die Betrüger dann wirklich Geld vom Konto abheben. Ähnliches passiert auf gefälschten Internetseiten, bei denen zum Beispiel Angebote vom Online-Banking nachgebaut werden. Der Begriff „Phishing“ kommt vom englischen Wort „fishing“. Denn bei diesen Betrügereien werden Daten gefischt bzw. geangelt. Die Betrugsform „Phishing“ wird allerdings vorne mit „ph“ geschrieben und nicht mit „f“. Dadurch soll deutlich werden, dass beim Trickbetrug „Phishing“ mit kleinen Veränderungen versucht wird, Fälschungen als Originale zu verkaufen.

Premium-SMS

Mit Premium-SMS sind Dienste gemeint, die über eine SMS bestellt und abgerechnet werden. Die Nummern für eine Premium-SMS sind fünfstellig und reichen von 11111 bis 99999. Neben der Nummer muss meist noch ein bestimmtes Kennwort verschickt werden. Bezahlt wird die Premium-SMS über die Handy-Rechnung oder indem das Geld für die SMS direkt vom Guthaben der PrePaid-Karte abgezogen wird. Premium-SMS-Dienste werden zum Beispiel bei der Bestellung von Handylogos und Klingeltönen oder bei Chats und Flirtlines eingesetzt.

PUK

Wird auch „Super-PIN“ genannt und steht für „Personal Unblocking Key“. Das bedeutet etwa: „Persönlicher Öffnungs-Schlüssel“. Der PUK besteht aus einem achtstelligen Zahlencode und ist eine Art weitere Sicherung. Du musst ihn eintippen, wenn du die PIN drei Mal falsch eingegeben hast. Den PUK kann man nicht selbst verändern. Er wird zusammen mit der PIN übergeben.

Roaming

Übersetzt man „Roaming“ aus dem Englischen, bedeutet der Begriff so viel wie „wandern“ oder „herumstreunen“. Und wenn man mit seinem Handy durch verschiedene Länder wandert, kann man es wegen des Roaming weiter benutzen. Denn mit Roaming ist die Zusammenarbeit von Netzbetreibern aus verschiedenen Ländern gemeint. Dafür muss man allerdings etwas zahlen. Gespräche und SMS sind im Ausland teurer. Auch wenn du angerufen wirst, musst du dazu zahlen. Wie viel du genau bezahlen muss, steht in der Info-SMS, die du automatisch vom örtlichen Netzbetreiber bekommst, sobald du in seinen Empfangsbereich kommst. Die Roaming-Gebühren innerhalb der Europäischen Union wurden am 15. Juni 2017 abgeschafft. Trotzdem kannst du nicht überall sorgenfrei telefonieren und surfen. Genauere Informationen dazu findest du in unserem [Artikel Roaming-Gebühren ade! – Die wichtigsten Fragen](#).

Skimming

Skimming kommt aus dem Englischen und bedeutet übersetzt abschöpfen oder auch absahnen. Damit sind Betrugsversuche an Geldautomaten gemeint. Deine Bankkarte wird dabei von Verbrechern kopiert und deine Geheimzahl meist abgefilmt. Mittlerweile gibt es Banden, die die komplette Eingabevorrichtung an den Geldautomaten ersetzen und Videokameras anbringen, die deine Geheimzahleingabe filmen. Dann wird mit den kriminell abgefangenen Daten dein Konto geplündert.

Spam

Spam ist digitaler Müll. Unverlangt zugeschickte E-Mails mit Werbebotschaften und anderen Belästigungen sprengen viele E-Mailpostfächer. Solche Spam-Mails (auch Junk-Mails genannt) werden oft massenhaft verschickt. Meist hilft nur, gute Filter zu haben und darauf zu achten, dass die eigene Mailadresse nicht überall im Netz auftaucht. Spam-Mails richten großen Schaden an, denn sie fressen jede Menge Zeit und können auch Mal einen Server lahmlegen. Außerdem sind viele Spammer Betrüger, die versuchen, Internetnutzer aufs Kreuz zu legen. Auch im Bereich Mobilfunk gibt es Spam. So landen auf vielen Handys SMS mit Werbebotschaften, die ohne Zustimmung des Handynutzers verschickt wurden und die teilweise dazu auffordern, teure Dienste zu nutzen.

Streaming

Stream oder Streaming (engl. strömen, fließen) bezeichnet eine kontinuierliche Datenübertragung von Video- und Audiodateien. Anders als beim Downloaden oder dem Filesharing wird beim Streaming nicht die vollständige Datei auf den heimischen Rechner heruntergeladen.

Entscheidend ist, dass eine Audio- oder Videodatei vom Player nicht komplett geladen wird, sondern in einem beständigen Fluss kleiner Datenpakete ankommt. Diese kleinen Datenpakete werden während des Anschauens direkt wieder gelöscht, zeitgleich lädt der PC oder das Smartphone die anderen Teile der Datei vorübergehend.

Technisch betrachtet erzeugt das Streaming also keine vollständige Kopie, sondern nur temporäre Daten auf dem Arbeitsspeicher deines Rechners oder Handys – im Gegensatz zum Download.

Aber Achtung: Ob das Streamen von Inhalten aus illegalen Quellen strafbar ist, wurde juristisch noch nicht eindeutig geklärt.

Subventioniertes Handy

Wer ein neues Handy kaufen will, kann dies auf verschiedene Arten tun. Dabei sind die Preise sehr unterschiedlich. Denn ein Handy, das im Laden zum Beispiel 200 Euro kostet, kann ein Geschäft weiter für 1 Euro im Schaufenster stehen. Bei dem Angebot für 1 Euro steckt aber sicher noch etwas dahinter. Denn es kann sein, dass man einen Zweijahresvertrag abschließen muss, um das günstige Handy kaufen zu können. Das Handy ist also so günstig, weil der Mobilfunkanbieter ein Interesse daran hat, dass möglichst viele Kunden bei ihm einen Vertrag abschließen. Er beteiligt sich also an den Kosten für das Handy, weil er neue Kunden haben möchte. Und weil mit einer Subvention eine finanzielle Unterstützung gemeint ist, spricht man hier von einem subventionierten Handy.

Urheberrecht

Bei dem Urheberrecht geht es um geistige Werke. Das sind zum Beispiel Filme, Musikstücke, Bilder und Texte. Wer so etwas erschafft, ist der Urheber dieses Werkes. Und als Urheber hat er das Recht an diesem Werk. Allerdings kann ein Urheber die Nutzungsrechte an seinem Werk abtreten bzw. verkaufen.

Verbraucherzentralen

Die Verbraucherzentralen haben rund 200 Beratungsstellen in Deutschland. Dort bekommt ihr verlässliche Informationen und unabhängige Beratung zu allen Themen, die Verbraucher interessieren. So geht es zum Beispiel um Finanzen, Ernährung, Reisen und Telekommunikation. Die Verbraucherzentralen sind aufgeteilt nach Bundesländern. Die jeweiligen Internetadressen findet ihr unter www.verbraucherzentrale.de. Konkrete Informationen zum Mobilfunk gibt es z.B. bei der Verbraucherzentrale Baden-Württemberg. Die Verbraucherzentralen finanzieren sich aus öffentlichen Mitteln und auch aus eigenen Einnahmen. Persönliche oder telefonische Beratung kann kostenpflichtig sein. Auf den Internetseiten gibt es aber sehr gute kostenlose Informationen.

Der „Verbraucherzentrale Bundesverband“ vertritt die Interessen der Verbraucher auf Bundesebene.

WAP-Billing

WAP-Billing ermöglicht die Bezahlung von Kleinbeträgen über das Handyguthaben bzw. die Handyrechnung. Es wird beispielsweise für In-App-Käufe verwendet, um Spielerweiterungen freizuschalten. Um sich vor den Kosten zu schützen, kann das WAP-Billing betreiberseitig deaktiviert werden. Diese sogenannte Drittanbietersperre muss jeder Mobilfunkanbieter auf Wunsch des Nutzers kostenlos einrichten.

Links

Schuldenfallen und Handlungsmöglichkeiten

Übersicht der Kostenfallen – einfach erklärt:

www.handysektor.de/abo-abzocke/kostenfallen.html

- In-App-Käufe und App-Billing
- Abofallen
- Persönliche Geburtstagsgrüße von Deinem Star Auf diesen Plattformen geht's
- Abzocke statt Rabatt: Achtung bei Influencer-Codes

Vorsicht bei Gewinnspielangebote: www.checked4you.de/sms-gewinnspiele

Abzocke per SMS:

www.checked4you.de/handy-telefon/abzocke-kosten/abzocke-per-sms-1811

Umgang mit der Meldung, dass „Handy-Viren den Akku angreifen“:

www.checked4you.de/android-virenwarnung

Abzocke per Smartphone:

www.checked4you.de/handy-telefon/abzocke-kosten/abzocke-per-smartphone-213691

Flatrates, Apps und Streaming: typische Kostenfallen bei Handyvertrag

www.verbraucherzentrale.de/laura-zieht-aus/handy

Darin verschiedene Musterbriefe zum Download.

Abzocke verhindern bzw. was tun nach Abzocke?

Smartphone-Abzocke verhindern (kostenpflichtige Abos/Drittanbietersperre):

www.checked4you.de/handy-telefon/abzocke-kosten/smartphone-abzocke-verhindern-259486

Drittanbietersperre: Schutz vor ungewollten Abos

www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/mobilfunk-und-festnetz/drittanbietersperre-schutz-vor-ungewollten-abos-12613

Download verschiedener **Musterbriefe**:

- Einrichtung einer Drittanbietersperre
- Abo stoppen und Betrag zurückfordern. Beanstandung und Rückzahlung zu Unrecht gezahlter Beträge vom Drittanbieter/Abo-Betreiber
- Beanstandung und Rückforderung Mobilfunkanbieter

Wissenswertes zum Thema Apps: www.handysektor.de/apps-upps/alles-zu-apps.html

Geld zurück bei Apps – Wie funktioniert die Rückgabe?

www.handysektor.de/artikel/geld-zurueck-bei-apps-wie-funktioniert-die-rueckgabe/

Wissenswertes zum Handyvertrag

Wann kommt im Internet ein Vertrag zustande?

www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/onlinehandel/wann-kommt-im-internet-ein-vertrag-zustande-6762

Tarif-Tipps – Vertrag oder Prepaid?

www.handysektor.de/artikel/tarif-tipps-vertrag-oder-prepaid/

Augen auf beim Handyvertrag!

www.handysektor.de/artikel/augen-auf-beim-handyvertrag

Quellen: Imke de Vries, Diakonisches Werk Altholstein, Neumünster; www.handysektor.de (Lexikon)

M03 – B05**Urheberrechtsverletzung – Umgang mit Abmahnungen****M03-B05****Feinziele**

Beispiele für Urheberrechtsverletzungen; Kennenlernen des Rechtsinstruments der Abmahnung und eine angemessene Reaktion darauf

Zielgruppe

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe

Methode

Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Klassengespräch, Kurzpräsentation

Arbeitsmaterialien

Internetzugang

Dauer

2-3 Unterrichtsstunden à 45 Min.

Durchführung:

Grundlage für den Baustein ist das folgende Material:

Nicht alles, was geht, ist auch erlaubt! Downloaden, tauschen, online stellen -

Urheberrecht im Alltag:

[www.schuldnerberatung-](http://www.schuldnerberatung-sh.de/fileadmin/download/praevention_materialordner/Klicksafe_Nicht_alles_was_geht_ist_auch_erlaubt_-_Zusatzmodul_2017.pdf)

[sh.de/fileadmin/download/praevention_materialordner/Klicksafe_Nicht_alles_was_geht_ist_auch_erlaubt_-_Zusatzmodul_2017.pdf](http://www.schuldnerberatung-sh.de/fileadmin/download/praevention_materialordner/Klicksafe_Nicht_alles_was_geht_ist_auch_erlaubt_-_Zusatzmodul_2017.pdf)

Das Material gibt eine allgemeine **Einführung** in das Urheberrecht und zu Abmahnungen und beleuchtet die (Grenzen der) Nutzung von Filmen, Musik und Games im Internet.

Dieser erste theoretische Teil wird durch einen zweiten Teil mit **Unterrichtseinheiten** vertieft. Zu allen 10 Einheiten werden methodisch-didaktische Hinweise gegeben sowie gut gemachte Arbeitsblätter zum Kopieren zur Verfügung gestellt.

Die Unterrichtseinheit zum Thema **Abmahnung** findet sich auf Seite 42f. Inhalte sind die rechtlichen Möglichkeiten einer Abmahnung und eine angemessene Reaktion darauf. Anhand eines Fallbeispiels wird das Thema erschlossen. Zusätzliche Arbeitsaufträge umfassen eine Internetrecherche der Schüler*innen. Die Einheit beinhaltet zwei Arbeitsblätter (AB 4a und 4b) u.a. mit einem Beispiel eines Abmahnungsschreibens.

Gut gemachte Hintergrundinformationen:

irights.info: „Post vom Anwalt, was tun? Vorgehensweise bei Abmahnungen“

<https://irights.info/artikel/post-vom-anwalt-was-tun/6852>

www.urheberrecht.de/internet: Hat das Urheberrecht auch im Internet Bestand?

Weiterführende Links

Was tun bei Abmahnungen?

<https://irights.info/artikel/abmahnung-grundregeln-richtig-verhalten-fristverlaengerung-unterlassungserklaerung/26088>

Handreichungen zum Urheberrecht

<https://irights.info/artikel/urheberrecht-schule-wissenschaft-bmbf/32021>

Klicksafe: Spielregeln im Internet 1-4 - Durchblicken im Rechte-Dschungel

<https://www.klicksafe.de/materialien/spielregeln-im-internet-1-durchblicken-im-rechte-dschungel>

Abzocke im Internet

<https://www.klicksafe.de/news/neues-unterrichtsmaterial-zu-abzocke-im-netz>

Quelle: Imke de Vries, Diakonisches Werk Altholstein, Neumünster