

Thema:

**Handy**

(Neue multifunktionale Medien)

**Zielgruppe:** 5. - 12. Klasse

**Zielsetzung:** Im Handy-Workshop sollen sich die Schüler ganz aktiv mit verschiedensten Themen der Handynutzung auseinandersetzen. Sie reflektieren ihre eigene Handynutzung, beschäftigen sich mit den Chancen und Risiken und diskutieren positives sowie negatives Nutzungsverhalten (Handy-Knigge und Mobbing). Sie sollen sich vor allem mit den Funktionen „Foto“, „Video“, „Klingeltöne“, „Handyspiele“ und „Internetzugang“ auseinandersetzen und letztendlich selbst ganz praktisch verschiedene Fotomethoden durchlaufen, ideenreiche Handyclips und Klingeltöne erstellen und Handyspiele ausprobieren und diskutieren. Eine Rollenspiel-Expertenrunde und viele andere Methoden sollen einen hinterfragenden, aber auch kreativen Umgang mit dem Handy fördern. Darüber hinaus trägt der Workshop dazu bei (im Sinne einer längerfristigen generellen Zielsetzung handlungsorientierter Medienpädagogik), soziale, kommunikative und Lernkompetenzen zu fördern.

*Voraussetzung* für diesen Workshop ist die Bereitstellung eines Klassenraums, die Bereitstellung des Computerkabinetts für zwei Stunden Internet-Recherche und die enge Zusammenarbeit mit dem verantwortlichen Lehrer. Die TLM-Medienwerkstatt stellt elf Laptops mit verschiedenen Programmen und fünf Handys zur Verfügung.

**1. TAG**

- je 6 Unterrichtsstunden -

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Was haben die Dinge aus dem Koffer mit dem Thema Handy zu tun?	<b>Handykoffer:</b> Aus einem Koffer voller Utensilien (Adressbuch, Funkantenne, DVD, Stadtplan etc.) zieht jeder Schüler blind einen Gegenstand heraus und überlegt, was dieser mit einem Handy zu tun haben könnte. Die anderen Schüler helfen mit ihrem Wissen. Hier ergeben sich vielfältige Ansatzpunkte für die Auseinandersetzung mit dem Medium Handy.	30 min
Wer ist wer? Welche Vorlieben haben die Schüler bezüglich des Handys? Haben sie Lieblingsangebote? Wie unterscheiden sie sich damit von den Mitschü-	<b>Handywäscheleine:</b> Aus einer Vielzahl von Handy-Bildern (Programme, Geräte, Funktionen) werden beliebte und unbeliebte herausgesucht. Jeder Schüler kommt an die Reihe, um seinen Namen und seine Lieblingsbeschäftigung mit dem Handy zu nennen und um die ausgewählten Bilder vorzustellen und die Wahl zu begrün-	45 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
lern? Könnten sie auf das Handy verzichten?	den. Die Schüler reden über die Bedeutung des Handys. Der Medienpädagoge stellt sich, seine Nutzungsgewohnheiten und die TLM vor.	
Wo lauern bei der Handynutzung Gefahren und wie können diese erkannt werden? Welche Gefahren können sich in der Technik, in den Inhalten oder im Nutzungsverhalten verbergen? Können Handys strahlen? Gibt es Kostenrisiken zu bedenken? Wie ist es möglich, aus verschiedensten Daten ein komplettes Profil einer Person zu erstellen („Der Gläserne Kunde“)? Was verbirgt sich hinter Begriffen wie „Branding“, „MAIDS“, „Happy Slapping“ oder „Snuffvideo“? Welche Motive stecken hinter der Nutzung problematischer Inhalte und welche Folgen kann das haben? Welche Rolle spielt der Jugendmedienschutz im Bereich Handy und welche Einrichtungen verbergen sich dahinter?	<b>Internetrecherche zum Thema Gefahrenzone Handy (Arbeitsblatt):</b> Die Schüler erhalten den Auftrag, in Gruppen im Internet unterschiedliche Schwerpunkte zur „Gefahrenzone Handy“ zu recherchieren. Auf einem Arbeitsblatt sind Fragen vermerkt zu den Themen Technik (Strahlung, Branding, Diebstahl, Viren), jugendgefährdende Inhalte (Mobbing, Gewalt, Rechtsextremismus, Pornografie) und Nutzungsverhalten (Verletzung der Privatsphäre, Gläserner Kunde, Kosten, Handysucht). Im Anschluss werden die Ergebnisse präsentiert und gemeinsam diskutiert.	90 min
Wie wird ein Foto mit dem Handy erstellt?	<b>Einführung in die Geräte:</b> Die Schüler tauschen sich aus, wie mit den vorhandenen Handys Fotos gemacht werden können und wie man diese per Kabel oder Bluetooth auf den Rechner laden kann.	15 min
Welche Möglichkeiten gibt es, nur bestimmte Bildausschnitte zu zeigen? Wie können Bilder manipuliert werden (z. B. Einstellungsgrößen)? Warum interpretiert jeder Mensch ein Bild anders?	<b>Fotorätsel 1 – Was ist das?:</b> In Kleingruppen sammeln die Schüler mit dem Handy Detail- und Großaufnahmen (z. B. Gegenstände im Schulhaus). Die anderen Schüler müssen im Anschluss erraten, was sich hinter den Detailaufnahmen verbirgt. Die Großaufnahmen liefern die Auflösung. Die Fotos können zum Raten auf dem Handy angeschaut oder wenn noch Zeit bleibt, auf die PCs geladen werden.	45 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Sind Regeln für die Nutzung des Handys sinnvoll? Welche lassen sich festmachen? Welche Grenzen und Rahmen sind zu empfehlen?	<b>Handyguide - Der kleine Knigge für Mobiltelefonie:</b> In Gruppen entwickeln die Schüler einen Katalog mit Verhaltensregeln für das Handy. Dabei bringen sie eigene Erfahrungen und Standpunkte ein und diskutieren diese. Unter anderem stellen sie Überlegungen zu den Themen Mobbing (z. B. Happy Slapping), Jugendmedienschutz (z. B. Gewaltclips) oder dem „sozial verträglichen“ Handyverhalten (Handy-Knigge) an. Die Ergebnisse werden präsentiert und die Regeln an der Tafel festgehalten und ergänzt.	45 min

**2. TAG:**

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Mit welcher Einheit wird die elektromagnetische Strahlung von Handys gemessen? Worauf sollte bei einer Handyfltrate geachtet werden? Welcher Konzern stellte 1983 das erste Handy her? Was ist unter „Real Music“ zu verstehen?	<b>Handy-Quiz:</b> Die Schüler sollen im „Handy-Quiz“ die richtigen Antworten ankreuzen. Die Lösungen werden gemeinsam besprochen.	15 min
Welche Möglichkeiten bietet das Handy? Wie wichtig sind die einzelnen Funktionen? Sehen die Schüler im Umgang mit dem „Alleskönner“ eher Chancen oder Risiken für sich?	<b>Diskussionsrunde „Was das Handy alles kann“:</b> Die Schüler sollen sich über das Handy als „All-round-Medium“ bewusst werden und positive sowie negative Aspekte diskutieren. Das Thema kann durch einen kurzen Videoclip veranschaulicht werden.	15 min
Welche Meinung haben die Schüler zu Handys? Was könnten Eltern, Lehrer, Handyhersteller oder Medienwissenschaftler über Handys denken? Welche Argumente gibt es für oder gegen die Handynutzung von Kindern und Jugendlichen?	<b>Pro &amp; Contra – Experten-Runde zum Thema „Handys in Kinderhand?“:</b> Die Schüler bilden fünf Gruppen: - Medienwissenschaftler - Handyhersteller - Lehrer - Jugendliche - Mütter und Väter. Sie überlegen sich in den Gruppen mindestens fünf Pro- bzw. Contra-Argumente zum Thema! <b>Danach diskutieren sie das Thema in Ihren Rollen in einer Talkshow!</b>	60 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie können Aufnahmen manipuliert werden? Warum ist es so schwer, ein um 180 Grad gedrehtes Portrait zu erkennen, vor allem wenn man nur den Mund sehen kann?	<b>Fotorätsel 2 – Wer ist das?:</b> In Kleingruppen erstellen die Schüler ganz bestimmte Fotos von sich selbst. Dazu malen sie mit Schminkutensilien Augen und Nase auf ihr Kinn. Für ein Foto drehen sie das Handy um 180 Grad und fotografieren lediglich das bemalte Kinn und den Mund. Wenn die Fotos auf die PCs geladen sind, können die anderen Schüler raten, wer zu welchem Gesicht gehört. Das ist recht schwierig, da der Mund verkehrt herum zu sehen ist und die echten Augen und die echte Nase fehlen. Zu überlegen ist, ob eine Auflösung für die Bilderrätsel angeboten werden sollte.	60 min
Worauf muss beim Fotografieren geachtet werden? Welche Möglichkeiten gibt es, nur bestimmte Bildausschnitte zu zeigen?	<b>„Fotoralley“:</b> Die Schüler finden sich in Gruppen zusammen und überlegen sich (geheim) einen bestimmten Weg durch das Schulgebäude bzw. über das Schulgelände. Diesen Weg sollen sie dokumentieren, indem sie ab und zu ein Detail-Foto ihres Weges machen. Wenn das geschehen ist, werden die Handys unter den Gruppen getauscht. Nun muss die jeweils andere Gruppe diesen vorgegebenen Weg mit Hilfe der Fotos finden.	45 min
Wie können Fotos auf dem PC bearbeitet werden und dann wieder auf das Handy exportiert werden? Was können Fotografie und Bildbearbeitung mit Mobbing zu tun haben?	<b>„Schönheitswettbewerb“ - Fotobearbeitung mit „Gimp“:</b> Die Schüler machen Fotos von sich selbst und laden dieses auf die PCs. Nach einer kurzen Einführung in das kostenfreie Fotobearbeitungsprogramm „Gimp“ gestalten die Schüler ihr Foto kreativ um. Ihnen soll bewusst werden, wie einfach es ist, ein Foto zu bearbeiten und zu verändern. Dabei sollte unbedingt noch einmal das Thema „Mobbing“ diskutiert werden! Am Ende vergleichen die Schüler ihre „Kunstwerke“. Die drei witzigsten und kreativsten Kunstwerke erhalten ein kleines Präsent.	75 min

### 3. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie kann mit dem Handy gefilmt werden? Was macht einen Handyclip aus? Was muss man beachten? Welche Themen sind für die Schüler wichtig? Wie lassen sie sich umsetzen? Welches Format ist am besten geeignet,	<b>Handybriefe 1:</b> In Gruppen von drei bis vier Schülern sollen max. einminütige Handyclips entstehen. Nach einer kleinen Einführung in das Thema Video sollen vor dem Dreh Überlegungen zum Inhalt, zum Genre, zum Aufbau und zur Gestaltung erfolgen. Ziel ist es, einen aussagekräftigen und interessanten Clip zu einem für die Schüler wichtigen Thema zu erstellen. Eventuell kann auch ein Motiv vorgegeben werden. Die Umsetzung der Clips soll dabei	90 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
<p>um den Inhalt wirkungsvoll darzustellen? Was verbirgt sich hinter filmischen Gestaltungselementen und wie können diese genutzt werden? Wie wirkt sich das Hinzufügen von Musik aus? Ist es sinnvoll, den Clip in mehreren Sequenzen zu erstellen? Welche Möglichkeiten gibt es, ihn im Anschluss zu schneiden?</p>	<p>eigenständig durch die Gruppen erfolgen. Ob die Schüler den Clip in einzelnen Sequenzen drehen oder am Stück, ob sie vorher ein Storyboard erstellen, ob sie filmische Gestaltungsmittel einbeziehen oder den Clip am Rechner bearbeiten wollen, ist ihnen überlassen. Der Lehrer und der Medienpädagoge stehen mit Rat und Unterstützung zur Seite (z. B. Datenübertragung zum PC bzw. Handy per Kabel oder Bluetooth, Datenkonvertierung, Einführung in den Windows Movie Maker). Um die Anonymität zu wahren, können die Videoclips natürlich so gestaltet werden, dass die Schüler nicht zu erkennen sind (bspw. aus der Perspektive einer Fliege oder bemalte Hände und gebastelte Avatare als Darsteller).</p>	
<p>Welche Reaktionen lösen die unterschiedlichen Clips bei den Schülern aus? Ist der Clip so geworden, wie die Schüler es sich vorgestellt haben? Welche Probleme gab es bei der Umsetzung? Wie ist das Thema aufbereitet? Ist es kreativ umgesetzt?</p>	<p><b>Präsentation und Auswertung der Clips:</b> Die Gruppen stellen ihren Clip vor und beantworten dazu Fragen.</p>	45 min
<p>Welche Reaktionen kann es auf die Clips vom Anfang geben und wie lassen sich diese filmisch umsetzen?</p>	<p><b>Handybriefe 2:</b> In den Gruppen, die schon existieren, sollen max. einminütige Clips entstehen, die sich auf die ersten Videos beziehen. Die neuen Clips sollen (adäquat zum Briefverkehr) also eine Reaktion bzw. eine Antwort auf die schon bestehenden darstellen. Dazu wählen sich die Gruppen einen Clip aus (nicht den eigenen!) und erstellen dazu einen zweiten (siehe Methode Videobriefe 1).</p>	90 min
<p>Sind die Antwort-Clips gelungen? Wie kreativ fallen die Reaktionen aus? Ist es schwerer, sich einen Clip ohne Vorgaben auszudenken oder auf einen filmisch zu reagieren?</p>	<p><b>Präsentation und Auswertung der Clips:</b> Die Gruppen stellen ihren Clip vor und beantworten dazu Fragen. Die Schüler, die den ursprünglichen Clip erstellt haben, äußern sich zum Antwort-Clip.</p>	45 min

4. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
<p>Was fasziniert uns an Klingeltönen? Welche Parallelen können zwischen Klingeltönen und Identitätsbildung gezogen werden? Was macht einen typischen Klingelton für das Handy aus? Wie können Klingeltöne hergestellt werden? Was ermöglichen Programme zur Klingeltonerstellung und wie funktionieren sie?</p>	<p><b>Klingeltöne selbst herstellen:</b> Nach einer kurzen Einführung ins Thema und in die Programme sollen die Schüler mit dem „Handysound-Designer“ von Netzcheckers und dem „Ringtone Maker“ von MAGIX selbst Klingeltöne gestalten und auf ihr Handy laden. Sie sollen erkennen, welche Bedeutung der „passende“ Handy-Klingelton für sie hat. Im Anschluss werden die Ergebnisse präsentiert.</p>	<p>150 min</p>
<p>Welche Handyspiele gibt es? Unterscheiden sich Handyspiele von „klassischen“ PC-Spielen? Was sind Real World Games oder Geocaching? Warum macht es Spaß, Handyspiele zu spielen? Wozu dienen Handyspiele? Können dadurch Lerneffekte auftreten? Ist dies ein beliebter Zeitvertreib für die Schüler?</p>	<p><b>Aktives Spielen:</b> Nach einer kurzen Einführung ins Thema Handyspiele werden die Schüler aktiv und spielen die Spiele auf ihrem Handy, auf denen der Mitschüler oder den TLM-Handys. Die Handys können jede Viertelstunde getauscht werden, um einen Überblick über die vorhandenen Spiele zu erhalten. In der anschließenden Diskussion tauschen sich die Schüler über den Sinn oder Unsinn dieser Spiele, über mögliche Lerneffekte oder Unterschiede zu klassischen PC-Spielen aus.</p>	<p>90 min</p>
<p>Was hat den Schülern gefallen, was nicht? Hat sich ihr Blick auf das Handy verändert? Inwiefern?</p>	<p><b>Mülleimer und Rucksack:</b> Die Schüler reflektieren, wie ihnen die Woche gefallen hat: Welche Inhalte und Methoden gehören für sie in den „Mülleimer“ (negativ) und was nehmen sie im „Rucksack“ (positiv) wirklich mit?</p>	<p>30 min</p>

## ARBEITSBLATT – Internetrecherche

Recherchiert die folgenden Fragen! Bereitet eine (mündliche) Präsentation vor!

### Team 1 „Technik“

- 1.) Wie funktioniert unser Mobilfunknetz und wie entsteht Handystrahlung?
- 2.) Warum ist Handystrahlung (un)gefährlich?
- 3.) Wie kann man sich davor schützen?
- 4.) Was meint Branding und wie setzen Mobilfunknetzbetreiber dieses an den Handygeräten um?
- 5.) Welche Gefahren lauern beim Diebstahl eines Handys und was kann man in einem solchen Fall tun?
- 6.) Sind Handyviren eine Gefahr?
- 7.) Was kann passieren, wenn man sich einen Virus auf dem Handy eingefangen hat?

### Team 2 „Inhalte“

1. Was ist „Happy Slapping“?
2. Wie viele Schüler in eurer Klasse haben solche Clips schon einmal im Internet oder auf dem Handy gesehen? Fragt nach!
3. Ist „Happy Slapping“ problematisch oder nicht und was bedeutet es für die Opfer?
4. Verstößt „Happy Slapping“ gegen irgendwelche Gesetze und was kann man dagegen tun?
5. Was sind jugendgefährdende Inhalte? Nenne mindestens drei Bereiche und recherchiere, welche Inhalte jugendgefährdend sind und welche verboten?
6. Was kann passieren, wenn man verbotene Inhalte auf dem Handy hat?
7. Warum und mit welcher Motivation schauen sich Jugendliche problematische Inhalte an?
8. Welche Folgen kann das Anschauen ungeeigneter Inhalte (gerade für jüngere Kinder) haben?

### Team 3 „Nutzungsverhalten“

1. Was sagt das „Recht am eigenen Bild“ (Persönlichkeitsrecht) und was ist bei Handyfotos und der Veröffentlichung im Internet zu beachten?
2. Was meint „Gläserner Kunde“?
3. Wie leicht sind Profile von Personen durch Handy- oder Internetnutzung zu rekonstruieren (Datensammlung)?
4. Welche Kosten kommen durch die Anschaffung eines Handys auf den Nutzer zu?
5. Was sollte man in Bezug auf Abos, Lockanrufe oder Gewinnspiel-SMS unbedingt beachten?
6. Gibt es Forschungsergebnisse zum Thema Handysucht?
7. Wie kann sich Handysucht äußern?