

Meine Lieblings-App: Chancen und Risiken

In dieser Einheit analysieren SuS ihre persönliche Lieblings-App hinsichtlich der Chancen und Risiken und stellen diese im Plenum vor. Sie reflektieren ihren Umgang mit Apps im Allgemeinen und ihrer Lieblings-App im Besonderen. Diese Einheit lässt sich auch gut in den Deutschunterricht zum Thema Rezension einbinden.

Auf einen Blick:

Klassenstufe:

5. & 6. Klasse

Fachbereich:

Rechnen, Tüfteln, Forschen

Fach:

Naturwissenschaften, Sachkunde, Informatik, WAT (Wirtschaft, Arbeit, Technik)

Themen:

Funktionsweise von Apps, sicherer Umgang mit Apps

Vorkenntnisse:

Keine

Medien und Materialien:


Smartphones/Tablets

Zeitbedarf in Schulstunden:

1 bis 2

Medienkompetenzen:

 Präsentieren,  Analysieren,

 Reflektieren,  Anwenden



Tipps und Tools:

Mobile Medien kreativ nutzen

Die **Internetseite** handysektor.de unterstützt Jugendliche und Pädagogen im kompetenten Umgang mit mobilen Medien. Die werbefreien Informationsangebote stellen dabei die sichere Nutzung von Handys und Smartphones in den Mittelpunkt. *Handysektor* ist ein gemeinschaftliches Projekt der *Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)* und des *Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs)*. Mehr Informationen finden Sie unter www.handysektor.de oder unter dem **DigiBitS-Webcode: 42246**



Lernen & Lehren mit Apps

Was ist eine App? Und welche Technik steckt dahinter? Im „Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps“ von *Medien in die Schule* finden Sie Hintergrundinformationen rund um das Thema Apps sowie eine Sammlung sinnvoller mobiler Anwendungen für einen digitalen und mobilen Unterricht. **DigiBitS-Webcode: 42104**

Sicherer Umgang mit Apps

Beachten Sie auch die **DigiBitS-Checkliste Sicherer Umgang mit mobilen Geräten und Apps** im Bereich Medienbildung – allgemeine Informationen und unter dem **DigiBitS-Webcode: 42105**

Unterrichtsgestaltung

Thema	Methode und Inhalt	Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial, Tipps
Einstieg: Was ist eine App? 1. Schulstunde	<ul style="list-style-type: none"> Austausch im Plenum: Was ist eine App? Welche Technik steckt dahinter? Wer nutzt welche App? Die Namen der Apps werden im Plenum laut vorgelesen. Alle SuS, welche die vorgelesene App nutzen, stehen dabei auf. So ergibt sich ein erstes Bild der App-Nutzung in der Klasse. Beispiele sind: <ul style="list-style-type: none"> - WhatsApp - Instagram - Snapchat - Musical.ly - ... 	Was ist eine App? Siehe „Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps“ von <i>Medien in die Schule</i> . DigiBitS-Webcode: 42104 Beliebte Apps Eine Top-10-Liste der beliebtesten Apps bei Jugendlichen, abgeleitet aus den Ergebnissen der <i>JIM-Studie 2016</i> und zusammengestellt von handysektor.de , finden Sie unter dem DigiBitS-Webcode: 42247 Die ganze <i>JIM-Studie 2016</i> finden Sie unter www.mpfs.de/studien oder dem DigiBitS-Webcode: 42148

Meine Lieblings-App

- SuS entscheiden sich für eine App, die sie gerne im Plenum vorstellen möchten. Alternativ: Vorstellung der ausgewählten Apps in Kleingruppen (à max. 3 Personen).
- SuS setzen sich im Anschluss mit den Funktionsweisen, Chancen und Risiken der Apps auseinander. Folgende Fragen könnten dabei beantwortet werden:
 - Was kann die App?
 - Wieso mögt und nutzt ihr die App?
 - Welche Risiken gibt es bei der Nutzung der App? Auf welche Daten kann die App zugreifen? (z.B. Standort, Kamera, Adressbuch, ...)
 - Welche Alternativen gibt es zu dieser App?

Sicherer Umgang mit Apps

Informationsmaterial zum sicheren Umgang mit mobilen Anwendungen von *klicksafe* unter dem **DigiBitS-Webcode: 42248**

Alles zu Apps

Hintergrundinformationen zu den Apps können bei einer Online-Recherche gesammelt werden, z.B. auf www.handysektor.de. Hier finden sich auch anschauliche Infos zur Reise einer App als Infografik: Von der App-Idee bis aufs Gerät. **DigiBitS-Webcode: 42249**



Thema	Methode und Inhalt	Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial, Tipps
	<p>Hinweis: Gehen Sie hier mit den SuS insbesondere auf den Aspekt der Datensicherheit und des Datenschutzes ein.</p> <hr/> <p>Alternative: SuS bereiten die Präsentationen ihrer Lieblings-App bereits zu Hause als Hausaufgabe vor.</p>	<p>Hinweise zum sicheren Recherchieren finden Sie in der DigiBitS-Checkliste Informationen gezielt und sicher suchen und finden im Bereich Medienbildung – allgemeine Informationen und unter dem <i>DigiBitS-Webcode: 42118</i></p>

Ergebnisse

2. Schulstunde

- Die SuS halten die Ergebnisse digital oder alternativ in Form von Postern fest.
- Die erarbeiteten Ergebnisse werden reihum im Plenum vorgestellt. Je nach Zeitrahmen können die Ergebnisse gemeinsam im Plenum diskutiert werden.
- Die erstellten Poster können anschließend im Klassenzimmer aufgehängt werden, damit alle SuS von den Erkenntnissen profitieren können.

Ergebnisse digital festhalten und präsentieren

Beispielsweise mit den Präsentations-Softwares *Mentimeter* oder *Prezi*:

www.mentimeter.com und *DigiBitS-Webcode: 42102* oder www.prezi.com und *DigiBitS-Webcode: 42150*

Noch mehr Zeit?

Eine freie Software zum Erstellen digitaler Plakate finden Sie im „Werkzeugkasten Freie Software“ von *Medien in die Schule* unter dem *DigiBitS-Webcode: 42162*

Apps im Unterricht

- Ideensammlung und Reflektion: Gemeinsam überlegen die SuS, welche der vorgestellten Apps im Unterricht verwendet werden könnten und wo dabei die Vor- und Nachteile liegen (Beispiel: Klassenchat bei WhatsApp, um über Änderungen im Stundenplan informiert zu werden).

Übersicht über Apps für den Einsatz in Schule und Unterricht

Siehe „Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps“ von *Medien in die Schule*. *DigiBitS-Webcode: 42104*

Weiterführende Links zu den Themen Handynutzung, Apps und Datensicherheit:

- *Hessischer Bildungsserver* - Unterrichtsmaterialien „Sicherer Umgang mit dem Handy“. *DigiBitS-Webcode: 42250*
- *Deutschland sicher im Netz* - „Achtung Apps - sicher gut! Verbrauchertipps zum sicheren Einsatz von mobilen Applikationen“. *DigiBitS-Webcode: 42251*
- *Medienpädagogik Praxis-Blog* - „Mobile Apps“. Liste und Bewertung zahlreicher mobiler Apps im medienpädagogischen Kontext. *DigiBitS-Webcode: 42252*

DigiBitS entwickelt freie Materialien zur Förderung von Medienkompetenzen im Fachunterricht. Entdecken Sie weitere Unterrichtseinheiten, Tooltips und Checklisten unter www.digibits.de

DigiBitS
Digitale Bildung trifft Schule

