

Meine Lieblings-App: Nutzungsbedingungen und Regeln

In dieser Einheit analysieren Schüler:innen zunächst ihre persönliche Lieblings-App hinsichtlich Nutzung und Regeln, um dann die Messenger WhatsApp und Signal zu vergleichen. Beides führt dazu, sowohl die eigene App-Nutzung zu reflektieren als auch jene im Schulalltag.

Auf einen Blick:

Klassenstufe:

Ab Klasse 5 - 7

Fachbereich:

Medienbildung

Fach:

Sachkunde, Informatik, WAT (Wirtschaft, Arbeit, Technik), Politische Bildung, Ethik

Vorkenntnisse:

keine

Medien und Materialien:

Smartphones/Tablets/Laptop oder PC

Zeitbedarf in Schulstunden:

2 - 3

Medienkompetenzen:

 Analysieren,

 Reflektieren,

 Präsentieren



Tipps für Lehrkräfte zur Unterrichtsvorbereitung:

Mobile Medien kreativ nutzen

Handysektor, ein Projekt der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), ist eine unabhängige Anlaufstelle für den digitalen Alltag – mit vielen Tipps, Informationen und auch kreativen Ideen rund um Smartphones, Tablets und Apps. Sie unterstützt Jugendliche bei Fragen oder Problemen mit digitalen Medien. Mit der Broschüre „Handy in der Schule“ bietet *Handysektor* Tipps zu Themen wie dem Umgang mit Smartphones an der Schule, Cybermobbing oder Sexting. Außerdem enthält die Broschüre Ideen und App-Tipps für zahlreiche Unterrichtsfächer. Mehr Informationen finden Sie unter dem *DigiBitS-Webcode 42246*.

Außerdem hat Handysektor eine Top-10-Liste der beliebtesten Apps bei Jugendlichen zusammengestellt (*DigiBitS-Webcode: 42247*) und die dazu passenden Nutzungsbedingungen auf digitalen Postern für Jugendliche einfach und verständlich aufbereitet (*DigiBitS-Webcode: 42703*).



handysektor

Lernen und 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*

Digitale Tools und Methoden

Umfragen durchführen:

In dieser Unterrichtseinheit erstellen Sie eine Umfrage für Ihre Klasse, mit Tools wie zum Beispiel Mentimeter, Answergarden oder Pingo. Die Teilnahme erfolgt über einen Code oder über einen Link. Persönliche Daten werden nicht abgefragt, sodass Ihre Schüler:innen anonym Antworten geben können. Mehr Tipps und weitere Tools finden Sie in den Tooltips „Feedback und Wissensabfrage“ (*DigiBitS-Webcode: 42559*).

Im Verlauf der Unterrichtseinheit müssen immer wieder Ergebnisse festgehalten werden. Hier bieten sich verschiedene Möglichkeiten und digitale Tools an:

In Etherpads schreiben:

Etherpads sind webbasierte Editoren zur kollaborativen Bearbeitung von Texten. Ihre Schüler:innen können in diesen gemeinsam Notizen bearbeiten oder Fragen beantworten. Alle Änderungen werden in Echtzeit in das Dokument eingespeist. Mehr dazu und einige Tooltips (wie zum Beispiel das ZUMpad oder das Cryptpad) gibt es unter dem *DigiBitS-Webcode 42562*.

Auf digitalen Pinnwänden Ergebnisse präsentieren:

Mithilfe einer digitalen Pinnwand, zum Beispiel von den Anbietern Padlet oder Taskcards, werden in dieser Unterrichtseinheit Erkenntnisse zusammengetragen. Digitale Pinnwände haben den Vorteil, dass jegliche Inhalte jederzeit wieder zur Verfügung stehen, korrigiert, ergänzt und sogar kommentiert werden können. Der Zugang kann mit einem Passwort gesperrt werden. Mehr zu digitalen Pinnwänden finden Sie unter dem *DigiBitS-Webcode 42387*.

Mindmaps erstellen:

Mindmaps ermöglichen es, Ideen, Gedanken und Zusammenhänge zu notieren und in eine grafische Struktur zu bringen. Durch Verbindungslinien, Pfeile, Kästen und Kreise lassen sich Themen gruppieren, unterschiedliche Aspekte hierarchisieren, Gegensätze und Zusammenhänge verdeutlichen. Eine Liste möglicher Tools (wie zum Beispiel Freemind oder Mindmeister) finden Sie unter dem *DigiBitS-Webcode 42103*.

Collagen gestalten:

Sollen die Ergebnisse ansprechend gestaltet, gar als Poster präsentiert werden, empfehlen wir den Einsatz von Tools zur Erstellung digitaler Collagen. Mit Tools wie TurboCollage oder PicCollage gelingt das einfach und schnell. Mehr dazu unter dem *DigiBitS-Webcode 42549*.



Unterrichtsverlauf

Thema	Inhalt und Methoden	Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial, Tipps
Einstieg: Was ist eine App? <i>1. - 2. Schulstunde</i>	Austausch im Plenum: Was ist eine App? Welche Technik steckt dahinter? Wer nutzt welche App? Die SchülerInnen stimmen über ihre Lieblings-App per Umfrage-Tool ab. Die Ergebnisse werden im Klassengespräch vorgestellt. So entsteht ein erstes Bild über die App-Nutzung in der Klasse. <ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Instagram • YouTube • Snapchat • TikTok • ... Überleitung zu Nutzungsbedingungen Was ist für euch wichtig an einer App, damit ihr sie auf eurem Handy installiert? Alternativ: Vergleich mit Nutzungsbedingungen fürs Verleihen. Welche Regeln würdet ihr aufstellen, wenn ihr eure Playstation eine Woche an einen Freund:in verleihen würdet? Sammelt Regeln und leitet daraus Nutzungsbedingungen ab. Sie können die Schüler:innen in Kleingruppen diskutieren lassen. Deren Arbeitsergebnisse können sie in Etherpads kollaborativ zusammentragen.	Was ist eine App? Eine Definition finden Sie im „Werkzeugkasten Lernen & Lehren mit Apps“ von Medien in die Schule. <i>DigiBitS-Webcode: 42104</i> Apps für Ihre Umfrage wie zum Beispiel Mentimeter, Answergarden oder Pingo finden Sie in den DigiBitS-Tooltips „Feedback und Wissensabfrage“ (<i>DigiBitS-Webcode: 42559</i>). Beliebte Apps Eine Top-10-Liste der beliebtesten Apps bei Jugendlichen, abgeleitet aus den Ergebnissen der JIM-Studie, zusammengestellt von Handysektor finden Sie unter dem <i>DigiBitS-Webcode 42247</i> . Die JIM-Studie wird jährlich veröffentlicht. Die jeweils aktuelle Ausgabe finden Sie unter dem <i>DigiBitS-Webcode 42148</i> . Etherpads finden Sie unter dem <i>DigiBitS-Webcode 42562</i> .
Meine Lieblings-App <i>2.- 3. Schulstunde</i>	Checkt eure Lieblings-App Die Lehrkraft stellt die Webseite von Handysektor vor. Entscheidet euch in kleinen Gruppen für eure Lieblingsapp (außer WhatsApp und Signal) und untersucht sie mithilfe der Webseite von Handysektor. Setzt euch mit Vor- und Nachteilen der Nutzungsbedingungen auseinander. Folgende Fragen können dabei beantwortet werden: <ol style="list-style-type: none"> 1. Warum und wofür nutzt ihr eure Lieblings-App? 2. Welche Vorteile hat die App für euch? 3. Ab welchem Alter dürft Ihr die App benutzen? 4. Welche persönlichen Angaben müsst ihr bei der Registrierung angeben? 5. Welche Angaben zum Datenschutz gibt es? 6. Seid ihr der Meinung, dass eure persönlichen Daten bei der App gut geschützt sind? Begründet eure Meinung. 7. An welche Regeln müsst ihr euch bei der Nutzung der App halten? Findet ihr die Regeln sinnvoll? Die Ergebnisse können in der Klasse präsentiert und diskutiert werden.	Nutzungsbedingungen kurzgefasst Die Nutzungsbedingungen der beliebtesten Apps werden von Handysektor auf je einer Seite übersichtlich vorgestellt. <i>DigiBitS-Webcode: 42703</i> Die Beantwortung der Fragen kann wieder mithilfe von <i>Etherpads</i> erfolgen. Die Fragen können die Schüler:innen dort bereits vorfinden und beantworten. Tooltips gibt es unter dem <i>DigiBitS-Webcode 42562</i> . Digitale Pinnwände: Alternativ eignet sich das Padlet oder Taskcards. Auch dort können Sie als Lehrkraft Fragen vorformulieren, die Schüler:innen kommentieren mit ihren Antworten. (<i>DigiBitS-Webcode: 42387</i>).



Thema	Inhalt und Methoden	Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial, Tipps
<p>Diskussion: Welcher Messenger ist der sicherste?</p> <p>3. - 4. Schulstunde</p>	<p>Im Anschluss analysieren die Schüler:innen gezielt zwei Messenger:</p> <p>Signal vs. WhatsApp: Vergleichen mithilfe der Webseite von Handysektor in zwei Gruppen die Nutzungsbedingungen und Regeln von WhatsApp und Signal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Was haben die beiden Messenger gemeinsam, was unterscheidet sie? 2. Was findet ihr beim Umgang von WhatsApp mit Daten problematisch? Was macht Signal besser? <p>Je nach Zeitrahmen können die Ergebnisse aus gemeinsam in der Klasse reflektiert und diskutiert werden. So kann zum Beispiel eine Pro- und Contra Diskussion erfolgen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Welche Argumente sprechen für die Nutzung von WhatsApp? 2. Welche für die Nutzung von Signal? 	<p>Mindmaps als Diskussionsgrundlage Die Ergebnisse der Fragen 1 und 2 können mittels Mindmaps visualisiert werden. Auch die Pro- und Contra-Argumente aus den Fragen 3 und 4 können in Mindmaps um die Begriffe „WhatsApp“ und „Signal“ herum übersichtlich angeordnet werden und so eine Grundlage für die Diskussion bilden. Passende Tools finden Sie unter dem DigiBitS-Webcode 42103.</p>

Apps für den Schulalltag

4. - 5. Schulstunde

Reflexion:

Überlegt gemeinsam, welche der vorgestellten Apps im Unterricht oder im Schulalltag verwendet werden könnten und wo dabei die Vor- und Nachteile liegen (Beispiel: Klassenchat bei WhatsApp oder bei Signal?) und welche Regeln im Umgang mit der App gelten sollen (Beispiel: keine Weitergabe von privaten Daten, respektvoller Umgang untereinander im Messenger)

Das Ergebnis wird als Collage festgehalten, ausgedruckt und im Klassenraum aufgehängt.

Collagen erstellen

Passende Apps wie TurboCollage oder PicCollage finden Sie unter dem [DigiBitS-Webcode 42549](#).

Weitere freie Software zum Erstellen digitaler Plakate finden Sie im „Werkzeugkasten Freie Software“ von Medien in die Schule unter dem [DigiBitS-Webcode 42162](#).

Weitere DigiBitS-Materialien zur Förderung der Datenkompetenz:

In den [DigiBitS-Tooltips](#) finden Sie, sortiert nach Fachbereichen und Methoden, spannende und hilfreiche Apps, Programme und Websites für Ihren digitalen Unterricht: [digibits.de/die-digibits-tooltips](#).

Sie wollen Apps auf den rechtssicheren Einsatz im Unterricht prüfen? Mit der [DigiBitS-Checkliste „Apps im Unterricht: Regeln und Tipps für den datenschutzkonformen Einsatz“](#) ([DigiBitS-Webcode: 42631](#)) erhalten Sie wichtige Leitfragen, die Sie dabei unterstützen, Apps hinsichtlich datenschutzrechtlicher Vorgaben und Prinzipien zu bewerten.

Mit der [DigiBitS-Checkliste „Eigene und fremde Daten schützen und sichern“](#) ([DigiBitS-Webcode: 42173](#)) können Sie Ihre Schüler:innen über Strategien und Schutzmaßnahmen aufklären, um einen Missbrauch ihrer Daten zu verhindern.

Wie verdienen soziale Netzwerke Geld? Was ist Big Data? Wie können wir unsere Privatsphäre im Netz schützen? Diese Fragen stehen im Zentrum der [Unterrichtseinheit „Privatsphäre im Netz: Wie werden Daten zu Geld?“](#). [DigiBitS-Webcode: 42235](#)

Weiterführende Links zu den Themen Handynutzung, Apps und Datenschutz:

- [Medienpädagogik Praxis-Blog – „Mobile Apps“](#): Hier finden Sie eine Liste und passende Bewertungen zu zahlreichen mobilen Apps im medienpädagogischen Kontext. [DigiBitS-Webcode: 42252](#)
- [Smartphones souverän nutzen – Wie man im Handy-Dschungel die Kontrolle behält](#): Eine Broschüre von Mobilsicher.de, der Stiftung Berliner Sparkasse und iRights.info. Hier finden Lehrkräfte Hintergründe und Praxiswissen zu Themen wie Handysucht, Sexting, Gewalt im Netz und Datensicherheit sowie Tipps für den Unterricht. [DigiBitS-Webcode: 42340](#)
- Dirk Thiede ist behördlicher Datenschutzbeauftragter in NRW und informiert auf seiner Seite [datenschutz-schule.info](#) zu vielfältigen Themen rund um den Datenschutz im Schulalltag. [DigiBitS-Webcode: 42494](#)

DigiBitS entwickelt freie Materialien zur Förderung von Medienkompetenzen im Fachunterricht. Die Unterrichtseinheit „Meine Lieblings-App: Nutzungsbedingungen und Regeln“ wurde in Kooperation mit Handysektor erstellt. Entdecken Sie weitere Unterrichtseinheiten, Tooltips und Checklisten unter [www.digibits.de](#).

DigiBitS
Digitale Bildung trifft Schule

 **handysektor**

