

Saferinternet.at

Das Internet sicher nutzen!

Handy in der Schule

www.saferinternet.at



Mag.a Sabrina Widmoser



Co-funded by
the European
Union

1100001
oiat

ispa
Internet Service Providers Austria

bmfj
BUNDESMINISTERIUM
FÜR ARBEIT, SOZIALES
UND KONSUMSCHUTZ

BM **BF**
Bundesministerium für
Bildung und Frauen

A1

 **HUAWEI**

facebook

bm 

sozial
BUNDESMINISTERIUM
FÜR ARBEIT, SOZIALES
UND KONSUMSCHUTZ

BUNDESKANZLERAMT  ÖSTERREICH



Das Angebot von Saferinternet.at

- Österreichische **Informationsstelle** für sichere und verantwortungsvolle Nutzung von Internet & Handy
- **Umfassende Tipps und Infos** auf www.saferinternet.at
- Kostenlose **Unterrichtsmaterialien, Broschüren und Ratgeber** für Lehrende, Eltern und Jugendliche www.saferinternet.at/broschürens-service
- Praktische **Privatsphäre-Leitfäden** für beliebte Soziale Netzwerke www.saferinternet.at/leitfaden
- **Workshops und Präsentationen** für Schüler/innen, Eltern und Lehrende www.saferinternet.at/veranstaltung-buchen





Das Angebot von Saferinternet.at

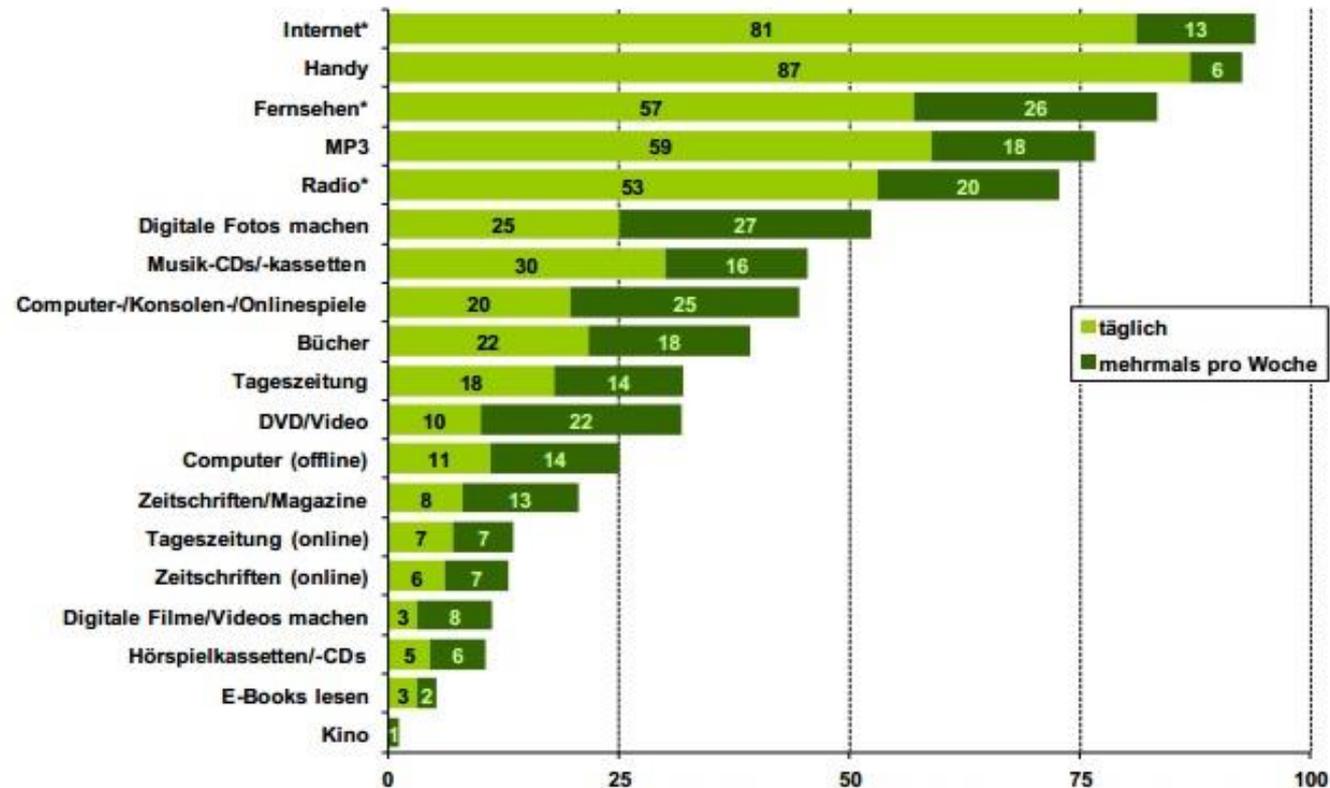
- **147 Rat auf Draht www.rataufdraht.at**
Kostenlose 24h-Telefonhilfe für Kinder, Jugendliche und deren Bezugspersonen
- **Social Media auf Facebook, Twitter und Google+ www.facebook.com/saferinternetat**
- **Bit & Byte-Show: Infovideos für 9- bis 12-Jährige www.youtube.com/saferinternetat**
- **Jugendquiz www.saferinternet.at/tests-und-quiz**
- **Moodle-Kurse <http://moodle.saferinternet.at>**
- **Online-Kurse lms.at/otp, www.virtuelle-ph.at**
- **Tests und Quiz rataufdraht.orf.at/?area=Tests**



Medienbeschäftigung bei Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren



Medienbeschäftigung in der Freizeit 2014



Quelle: JIM 2014, Angaben in Prozent; *egal über welchen Verbreitungsweg

Basis: alle Befragten, n=1.200



Beliebte Anwendungen

Fotos –
Instagram



Soziale
Netzwerke –
Facebook,
WhatsApp



Computerspiele/
Apps Minecraft,
CoC



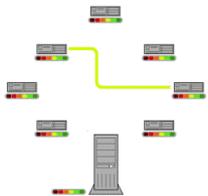
Videos –
YouTube



Informationen –
Wikipedia



Filesharing –
Torrent



Filme – kinox.to



Suchen –
Google



Telefon online–
Skype, Viber



Einkaufen –
iTunes



Risiken



Cyber-Grooming

➔ **Erwachsene** (Pädophile) suchen über das Internet Kontakt zu Kindern/Jugendlichen und geben sich als **Gleichaltrige** aus.



cc DigitalArtBerlin/flickr.com

Smack Cam

➔ **Angriffe** auf Personen, die mit dem Handy **mitgefilmt** und anschließend **verbreitet** werden.

➔ Ziel: möglichst viel **Anerkennung** für das Video bekommen

➔ beliebtes **Sammel- und Tauschgut**

Sexting

„**Sex**“ und „**Texting**“ (engl. für das Senden von SMS). Nach Beziehungsende werden Nacktbilder oft zur Erpressung verwendet

Sextorsion

Betrugsmasche, bei der Opfer nach Cyber-Sex mit den Aufnahmen erpresst werden.



Relevante Themen für Lehrende





Herausforderung für die Schule: Das Handy



Handy/Smartphone
in der Schule

Verbieten

Nutzen

Umsetzung?

Nicht umsetzbar?

Digitaler
Lernbegleiter

Handy in Schule



+

- Ressourcen können genutzt werden
- Vorbereitung auf die Zukunft
- Näherbringen von Funktionen und „sinnvoller“ Nutzung

-

- Mögliche Störungen des Unterrichts durch Missbrauch (Nachrichten, Spiele)
- Auswirkungen auf das Sehvermögen
- Gefahren wie Verletzung der Bildrechte, Cybermobbing

Handyfreie Schule



+

- Impulskontrolle lernen
- Bedürfnisaufschub
- Langeweile aushalten
- Direkte Kommunikation
- Entschleunigung

-

- Ressourcenverzicht
- Potentielle Probleme kommen nicht ans Licht (z.B. Cybermobbing)
- „Ignoranz“ einer Lebenswelt
- Verstoß (vtl. hat SchülerIn ein Zweithandy)

Handy/Smartphone in der Schule



- Konzept: **Bring Your Own Device** (Integration privater mobiler Endgeräte in den Unterricht)
- In der **Hausordnung** regeln
- **Gemeinsame Verhaltensvereinbarungen**
- **Realistische** Vereinbarungen:
 - Handy ist abgedreht in der Schultasche/Tisch
 - Handy wird während des Unterrichts nicht zu Privatzwecken genutzt
- Klärung der Verantwortung der Schule, wenn das Gerät kaputt wird
- Fotografieren/Filmen bzw. die Veröffentlichung ist ohne Zustimmung der Abgebildeten untersagt



CC by Joe_Pemberton

Zu beachten



- Bei einer Vereinbarung: Schüler_innen sollen diese mitgestalten (z.B. welche Konsequenzen werden beim Verstoß gezogen)
- Bei Verbot: Muss für die ganze Schule (nicht für einzelne Klassen) gelten (auch für Lehrende?)
- Haben ALLE einen Zugang zum Handy/Smartphone?
- Gibt es WLAN in der Schule?
- Soll es eine explizite Vereinbarung bzgl. der Handynutzung in den Pausen geben?

Beispiele für Übungen



- QR-Schnitzeljagd: Die Schüler_innen scannen am Schulgelände aufgehängte QR-Codes und lösen damit Aufgaben
- Verbindung des Smartphones mit dem Beamer: Streaming - Präsentationen oder Arbeitsabläufe können von den Mitschüler_innen mitverfolgt werden (Verbindung des Geräts mit dem Beamer mittels „AirServer“ oder „Reflector“)
- Foto-/Video-Story: Schüler_innen fotografieren oder filmen zu einem bestimmten Thema
- Audio-Präsentationen: Schüler_innen geben einen von ihnen vorbereiteten und aufgenommenen Text oder eine Erzählung als Audiodatei wieder
- Metalldetektor: Die App „Metalldetektor“ zeigt den Ferromagnetismus von Metallen
- Winkelmessung: Mit der App „MobiMaths“ können Schüler_innen z.B. die Höhe eines Gebäudes bestimmen oder Winkel messen

Konkrete Beispiele



Gefühle komponieren (Musik)

- Die Schüler_innen laden sich Instrumenten-Apps herunter
- Sie suchen sich ein bestimmtes Gefühl aus
- Sie versuchen, mit den Instrumenten ein Stück zu komponieren, welches das Gefühl ausdrückt
- Ein/e Schüler_in nimmt das Musikstück auf
- Die anderen Schüler_innen raten, um welches Gefühl es sich handelt

- Beispiele für kostenlose Instrumenten-Apps:
- [PocketBand Lite](#) (Android)
 - [Schlagzeug - Real Drum](#) (Android)
 - [Jelly Band](#) (Android)
 - [My Piano](#) (Android)
 - [Music Maker Jam](#) (Android)
 - [SoundPrism](#) (iOS)
 - [Tiny Guitar](#) (iOS)
 - [VirtualGuitar](#) (Windows Phone)
 - [Sound Stack](#) (Windows Phone)
 - [Master Drummer](#) (Windows Phone)

Quelle: digi.komp



Konkrete Beispiele

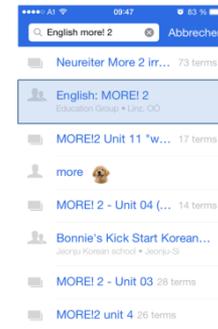
Nearpod

- Die/der Lehrende sowie die Schüler_innen laden sich die Präsentations-App herunter
- Während der Präsentation können die Schüler_innen selbst bearbeiten (z.B. Fragen stellen, Kritik äußern oder abstimmen)

Vokabeln lernen (Englisch)

- Quizlet-App herunterladen
- Auf das Buch klicken, das im Unterricht verwendet wird (z.B. You&Me)
- Vokabeln können z.B. von Karteikarten gelernt, selbst geschrieben oder angehört werden
- Tests und Spiele, die sich auf die ausgewählte Unit im Buch beziehen

Quelle: digi.komp



Buchspräsentation (Deutsch, Englisch)

- Schüler_in schreibt den Inhalt seiner/ihrer Buchpräsentation auf
- Der Text wird mit der App „Vocaroo“ aufgenommen, gespeichert und vorgespielt

Smartphone in der Schule



Cc by Buchegger

Hilfe in Tirol



Beratungslehrer_innen

