

SMARTPHONE-PROTOKOLL

Smartphones sind seit einigen Jahren ständige Begleiter im Alltag von Kindern und Jugendlichen. Die Geräte werden zur Informationsbeschaffung/Recherche und zum Spielen genutzt, vor allem aber zur Kommunikation in Form von Telefonaten, Nachrichten oder über soziale Netzwerke. Die Freizeitgestaltung Jugendlicher hat sich durch den technischen Fortschritt maßgeblich verändert. Das Unterrichtsbeispiel „Smartphone-Protokoll“ soll Schüler*innen helfen das eigene Nutzungsverhalten zu analysieren, zu reflektieren und die Folgen ihres Nutzungsverhaltens einzuschätzen.

ZIELE

Die Schüler*innen gewinnen einen Einblick in die tägliche Mediennutzung von Smartphones, indem sie ihr eigenes Freizeit- und Nutzungsverhalten analysieren. Die Schüler*innen kennen Vor- und Nachteile der Smartphone-Nutzung und beurteilen deren Wirkung. Die Schüler*innen reflektieren den Einfluss digitaler Medien auf die Kommunikation und die Lebenswirklichkeit von Jugendlichen.

LEHRPLANANBINDUNG

OS, Klassenstufe 9, Ethik, Lernbereich 3: „Der Umgang mit Medien und die Macht der Bilder“

OS, Klassenstufe 10, Ethik, Wahlbereich 3: „Technik - Segen oder Fluch?“

GY, Klassenstufe 8, Ethik, Wahlbereich 3: „Die Macht des Konsums“

GY, Klassenstufe 10, Ethik, Lernbereich 1: „Wissenschaft, Technik und Verantwortung“

ZEITBEDARF

2 x 1 UE (90 min.)

- mehrtägige Hausaufgabe zwischen den Stunden

MATERIAL UND PRAKTISCHE VORBEREITUNG

- Anlage 1: Arbeitsblatt
- Plakatpapier
- Permanentmarker in verschiedenen Farben (grün, blau, rot)

- Klebepunkte, kleine Sticker o.ä.

INHALTLICHE VORBEREITUNG

Die rasante Entwicklung der Technik bringt viele neue Möglichkeiten mit sich (Kommunikation, Informationen, Bildung, Beschäftigung), birgt aber auch Risiken (u.a. Suchtverhalten, Schlafstörungen, psychische Belastungen, Technik als Stress- und Angstauslöser). Der menschliche Körper passt sich neuen Herausforderungen an, wobei noch nicht abschätzbar ist, welche Langzeitfolgen eine intensive Nutzung von Smartphones, Tablets und Computern begünstigen. Verschiedene Studien zeigen bereits Zusammenhänge zwischen auffallend hohem Nutzungsverhalten Jugendlicher und Kommunikationsproblemen, Konzentrationsbeeinträchtigungen, physischen Auswirkungen oder sogar psychischen Erkrankungen. Zudem schaffen Apps und Anwendungsbereiche in immer kürzeren Abständen das Bedürfnis nach neueren, besseren Smartphones, die auf dem aktuellen technischen Stand und vor allem von führenden, bekannten Anbietern sind. Unter den Jugendlichen herrscht ein regelrechter Markenzwang, wobei mit diesen Marken gesellschaftlicher Status, Emotionen und Lebenskonzepte verbunden werden. Dass es längst nicht mehr nur um den praktischen Nutzen eines Produktes geht, ist nicht neu. Allerdings fehlt trotz aller Aufklärung zum Thema das Bewusstsein für die im Gehirn greifenden Mechanismen während des Entscheidungsprozesses bzw. den Einfluss künstlich erzeugter Bedürfnisse. Über die psychologischen Aspekte von Bedürfniserzeugung und -befriedigung wird im Zusammenhang mit Konsum selten gesprochen. Informationen zu diesen Themen sind unter „Hintergrundinformationen für Lehrkräfte“ zu finden.

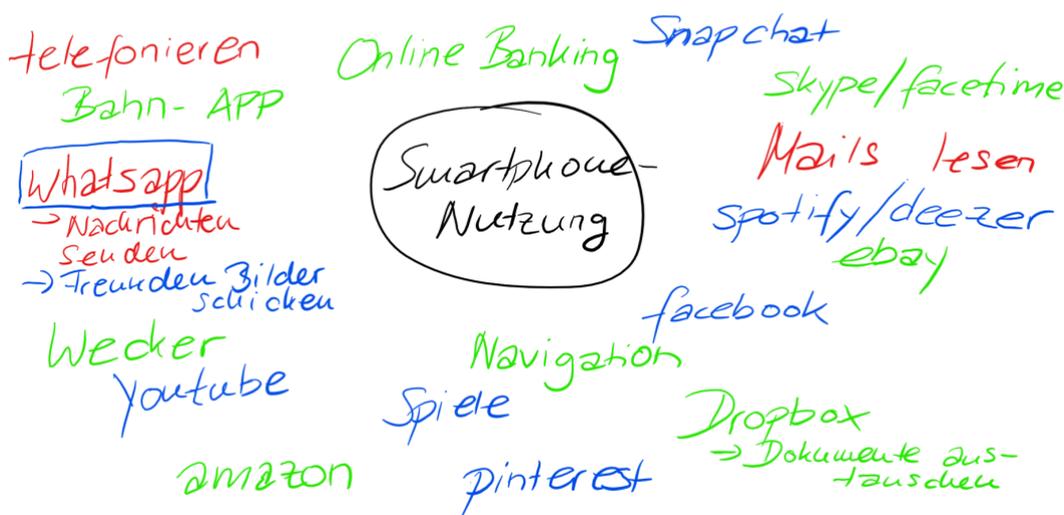
DURCHFÜHRUNG

Es sollte ein Einstieg mit dem Ziel der inhaltlichen Vorbereitung auf das „Smartphone-Protokoll“ stattfinden. Beispielsweise mit Hilfe des Unterrichtsbeispiels „Vor- und Nachteile von Smartphones“ in der vorangegangenen Unterrichtsstunde. Möglich ist auch eine inhaltliche Hinführung in Form einer selbstgewählten Filmsequenz, die bereits gesundheitliche und soziale Folgen der Smartphone-Nutzung thematisiert.

Die Schüler*innen notieren auf einem Plakat in drei Kategorien unterteilte Anwendungsmöglichkeiten und Apps, die sie farblich kenntlich machen.

Mit rot markieren sie die Anwendungen, die sie für wichtig halten, mit blau alle, die sie in die Kategorie Freizeitanwendung einstufen und mit grün die Apps und Anwendungen, die zwar nicht wichtig, aber im Alltag besonders nützlich sind. Bei Anwendungen, die die Schüler*innen in mehrere Kategorien einordnen würden, kann auch mit mehreren Farben gearbeitet werden.

Plakatbeispiel:



Im Anschluss bekommen die Schüler*innen jeweils zwei Klebepunkte o.ä. und sollen damit die beiden am häufigsten von ihnen genutzten Apps oder Anwendungen markieren.

Es folgt eine Auswertung in Form eines Unterrichtsgesprächs im Plenum. Mögliche Impulse:

-
- Stelle Vermutungen an, ob Smartphones am meisten für „rote“, „grüne“ oder „blaue“ Anwendungen genutzt werden.
- Nenne „blaue“ Anwendungen, die du sinnvoll bzw. nicht sinnvoll findest. Begründe deine Auswahl.
- Überprüfe, ob es Alternativen für einige Anwendung gibt, für die man kein Smartphone benötigt. Nenne Beispiele.
- Wähle eine Anwendung aus, die deinen Alltag besonders erleichtert. Begründe.
- Stell dir vor, dein Smartphone kann bestimmte neue Apps nicht verwenden. Erläutere, wie du damit umgehst und, wie du weiterhin vorgehst.

Im Rahmen der Auswertung lässt die Lehrperson die Schüler*innen einschätzen, wie viele Stunden sie am Tag das Smartphone nutzen und notiert häufig genannte Werte oder einen Durchschnittswert auf dem Plakat. Anschließend soll geklärt werden, welchen anderen Freizeitaktivitäten die Schüler*innen nachgehen. Hierbei sollten ein paar Schlagwörter mit Zeitrichtwerten auf dem Plakat notiert werden.

Nach dem inhaltlichen Einstieg soll die Klasse auf das Smartphone-Protokoll vorbereitet werden. Die Klasse wird von der Lehrperson in zwei Testgruppen eingeteilt. Die Mitglieder der Testgruppe 1 dürfen ihre Smartphones wie bisher verwenden. Die Mitglieder der Testgruppe 2 sollen auf ihr Smartphone verzichten (bis auf wichtige Verwendungen wie Kontaktaufnahme mit den Eltern etc.). Die Länge des Versuchs wird von der Lehrperson festgelegt. Es wird eine Zeit von drei Tagen bis zu einer Woche empfohlen. Beide Gruppen bekommen die Aufgabe, jeden Abend ein Protokollblatt auszufüllen. Die Protokollblätter bleiben anonym. Am Ende des Versuchszeitraums müssen die Protokolle bei der Lehrkraft abgegeben werden, damit statistische Vergleiche vorbereitet werden können. Die Auswertung erfolgt in der nächsten Stunde.

Die Darstellung der Ergebnisse kann zu Beginn über ein Tafelbild, Arbeitsblatt oder Plakat erfolgen.

Anhaltspunkte zur statistischen Auswertung sind zum Beispiel Gemeinsamkeiten und Unterschiede beider Testgruppen, Veränderungen über den Zeitraum des Experiments innerhalb einer Gruppe, einzelne Fragen/Antworten als Diskussionsgrundlage.

Mögliche/s Tafelbild/Powerpoint-Folie/Excel-Tabelle zur Auswertung der Ergebnisse:

Welche APPs
wurden häufig genutzt?

Whatsapp 

Facebook 

Snapchat 

regelmäßig
Aufgaben vernachlässigt

78.1. der Gruppe 1

27.1. der Gruppe 2

Wie wurde die Frei-
zeit genutzt?



Gruppe 1 Gruppe 2

Stress / Müdigkeit / Ärger

56.1. der Gruppe 1

31.1. der Gruppe 2

Nach der Präsentation der Ergebnisse sollte das Plakat der vorangegangenen Stunde mit den Vermutungen über meist verwendete Apps und die tägliche Smartphone-Nutzungszeit etc. zum Vergleich herangezogen werden. Die Schüler*innen analysieren die Vermutungen und Ergebnisse und erläutern Zusammenhänge. Die Klasse wird im Anschluss in Kleingruppen eingeteilt, die jeweils aus Mitgliedern der beiden Testgruppen bestehen. Ziel ist die gemeinsame Erarbeitung folgender Aufgaben:

- Jedes Gruppenmitglied erläutert das Ergebnis, das ihn am meisten überrascht hat.
- Beschreibe, was dir während des Experiments/beim Ausfüllen der Fragebögen aufgefallen ist.
- Überprüfe, ob sich während des Experiments etwas in deinem Verhalten geändert hat. Erläutere es deinen Gruppenmitgliedern.
- Diskutiert, welche negativen Effekte Smartphones auf die Gesundheit und das gemeinsame Zusammenleben haben können.
- Sammelt Vorschläge, wie den negativen Effekten entgegengewirkt werden kann.
- Nennt Gründe, warum einige Handymarken besonders beliebt sind.
- Bespricht, wie verbreitet es ist, Bilder oder Videos zu versenden, auf denen Menschen in peinlichen/unangenehmen/intimen Situationen zu sehen sind.
(11 % der Jugendlichen zwischen 12 und 19 bestätigen, dass schon einmal peinliches/unangenehmes Bildmaterial verbreitet wurde, auf dem sie selbst zu sehen waren. Quelle:
https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf
[abgerufen am 24.06.2019])
- Erläutere, welche Risiken jemand eingeht, der solche Nachrichten versendet.
- Nennt die Apps, die in Deutschland wohl am meisten genutzt werden. (Zu den meist geladenen gehören auch WhatsApp, Facebook Messenger, eBay, Netflix, Spotify und Amazon und Instagram, auf Platz 1 ist derzeit jedoch das Spiel Color Bump 3D; Quelle:
https://www.chip.de/news/Das-ist-die-beliebteste-Smartphone-App-in-Deutschland_166862257.html [abgerufen am 24.06.2019])

Anschließend wird die Gruppenarbeit aufgelöst, sodass eine Auswertung im Plenum stattfinden kann. Fragen, die in den Gruppen besprochen worden sind, sollen nun mit der

Klasse diskutiert werden. Dabei kann der Fokus auf gesundheitliche oder auch soziale Aspekte gelegt werden. Für ältere Schüler*innen bieten sich auch Zusammenfassungen von Studien zu diesem Thema an, die altersentsprechend als Material vorbereitet werden sollte. Ziele und Möglichkeiten zur Änderung des eigenen Nutzungsverhaltens können gemeinsam zusammengetragen werden. Daran anknüpfend kann der Konsum ständig neuer Geräte thematisiert werden, wobei dadurch ein interessantes Diskussionsthema im Hinblick auf Ressourcenknappheit, Arbeitsbedingungen in der Produktion und Umweltbelastung durch die Entsorgung eröffnet.

KOMPETENZERWERB

ERKENNEN

Die Schüler*innen kennen die Risiken technischen Fortschritts und gewinnen einen Einblick in die Smartphone-Nutzung im Alltag Jugendlicher.

BEWERTEN

Die Schüler*innen analysieren die Auswirkungen der Smartphone-Nutzung und übertragen diese Kenntnisse auf ihr eigenes Nutzungsverhalten.

HANDELN

Die Schüler*innen reflektieren ihr Handeln und entwickeln Ideen, wie sie eventuelle Nachteile im Umgang mit Smartphones reduzieren.

WEITERBEARBEITUNG

Das Unterrichtsbeispiel „Rohstoffe für Smartphones“ ermöglicht die Weiterarbeit zu Themen wie Ressourcenknappheit und Umweltbelastung. Das „Smartphone-Quiz“ kann gewonnenes Wissen festigen und einen guten Abschluss zum Thema darstellen.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN FÜR LEHRKRÄFTE

Medizin-Nobelpreisträger Thomas Südhof über Stresserscheinungen und Burn-out durch Smartphones: <http://www.faz.net/aktuell/beruf-chance/arbeitswelt/nobelpreistraeger-thomas-suedhof-ueber-burnout-smartphones-und-staendige-erreichbarkeit-13837125.html>

[abgerufen am 24.06.2019]

Unkritische Einführung in die Theorie der Werbepsychologie für
Unternehmen und Studierende der Wirtschaftswissenschaften:
<http://www.werbepsychologie-online.de> [abgerufen am 24.06.2019]

Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest zum
Mediennutzungsverhalten Jugendlicher von 2018:
https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM_2018_Gesamt.pdf
[abgerufen am 24.06.2019]

Broschüre der Landeszentrale für Medien und Kommunikation Rheinland-Pfalz zur
Aufklärung über Gefahren von Smartphones; enthält weitere Methoden für den Unterricht:
http://fmpublikationen.lfm-nrw.de/modules/pdf_download.php?products_id=428
[abgerufen am 24.06.2019]

Literatur: „Cyberkrank! – Wie das digitalisierte Leben unsere Gesundheit ruiniert“ – Prof. Dr.
med. Dr. phil. Manfred Spitzer

QUELLE

Konzipiert von Janine Velske als Teil des sächsischen Umsetzungsprojektes zum
Orientierungsrahmen für den Lernbereich globale Entwicklung.

Dieses Unterrichtsbeispiel kann kopiert und frei verwendet oder weitergegeben werden.

ANLAGE 1: SMARTPHONE-PROTOKOLL

Tag ____ des Experiments Testgruppe ____

Kreuze deinen Smartphone-Hersteller an.

Samsung HTC Apple Sony Huawei LG Nokia andere

Handelt es sich bei deinem Smartphone um ein Neugerät?

Ja, ich habe es mir neu gekauft. Ja, meine Eltern/Großeltern haben es mir gekauft.
 Nein, es ist ein älteres Gerät von meinen Eltern/Geschwistern/Freunden/anderen.

Wie viele Stunden hast du heute an deinem Smartphone verbracht? Kreuze an.

<1 1 2 3 4 5 6 7 >7

Welche Anwendungen oder Apps hast du am häufigsten genutzt?

Nummeriere die Anwendungen je nach Verwendungszeit durch. (1 = meiste Zeit).

Lass die Anwendungen aus, die du nicht verwendet hast.

- | | | |
|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> Facebook | <input type="checkbox"/> WhatsApp o.ä. | <input type="checkbox"/> Snapchat |
| <input type="checkbox"/> Pinterest | <input type="checkbox"/> Youtube | <input type="checkbox"/> Spiele |
| <input type="checkbox"/> Skype/Facetime | <input type="checkbox"/> Spotify/Deezer | <input type="checkbox"/> Netflix/Maxdome/Sky |
| <input type="checkbox"/> Twitter | <input type="checkbox"/> Wikipedia | <input type="checkbox"/> Instagram |
| <input type="checkbox"/> Internetrecherche für die Schule | | <input type="checkbox"/> Internetrecherche für anderes |
| <input type="checkbox"/> E-Mails gelesen/geschrieben | | <input type="checkbox"/> andere Anwendungen |

Hast du das Gefühl heute Schulaufgaben, Hausarbeit oder andere Aufgaben vernachlässigt zu haben?

ja nein

Hast du heute, abgesehen von deinem Weg zur Schule und zurück, Zeit draußen verbracht, ohne dein Smartphone zu nutzen?

ja ja, aber wenig nein

Hast du heute länger mit jemandem über WhatsApp, Facebook oder ähnliche Anwendungen kommuniziert?

ja nein

Gab es zu irgendeinem Zeitpunkt Missverständnisse oder Unklarheiten in der Kommunikation?

ja nein

Hast du dich heute, abgesehen von digitaler Kommunikation, länger als 10 Minuten mit jemandem unterhalten?

ja nein

Gab es zu irgendeinem Zeitpunkt Missverständnisse oder Unklarheiten im Gespräch?

ja nein

Welcher der folgenden Tätigkeiten bist du heute nachgegangen, ohne dabei das Smartphone zu nutzen? Kreuze an.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Wandern oder Spazieren | <input type="checkbox"/> Bauen, Basteln, anderweitig kreativ werden |
| <input type="checkbox"/> Buch, Zeitung o.ä. lesen | <input type="checkbox"/> Gesellschaftsspiele spielen |
| <input type="checkbox"/> Aufräumen, Putzen oder Aussortieren | <input type="checkbox"/> sportliche Aktivitäten |
| <input type="checkbox"/> Theater, Kino, Konzert o.ä. | <input type="checkbox"/> Freunde treffen |
| <input type="checkbox"/> Kochen, Backen o.ä. | <input type="checkbox"/> Musik, Hörbuch, Hörspiel |
| <input type="checkbox"/> Zeit mit der Familie verbringen | <input type="checkbox"/> selbst Musik machen |
| <input type="checkbox"/> Partys, Feste, Veranstaltungen besuchen | |

Wenn du heute das Internet genutzt hast:

Kreuze alle Themen an, zu denen du heute recherchiert hast.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Infos zu Stars oder bekannten Personen | <input type="checkbox"/> Sportergebnisse |
| <input type="checkbox"/> Fakten überprüft, die jemand genannt hat | <input type="checkbox"/> Infos zu Veranstaltungen |
| <input type="checkbox"/> Mode, Kleidung, Make-up | <input type="checkbox"/> Infos zu Ausbildung/Studium |
| <input type="checkbox"/> aktuelle Tagesnachrichten | <input type="checkbox"/> Politik |
| <input type="checkbox"/> Infos zu persönlichen Problemen/Fragen | <input type="checkbox"/> Kochrezepte |

Ist es dir heute in irgendeiner Situation schwer gefallen, nicht zum Smartphone zu greifen?

- ja nein

Hat sich im Rahmen des Experiments etwas an deinem Verhalten geändert?

- ja nein

Machst du dein Smartphone abends aus?

ja nein

Fühlst du dich heute müde?

ja nein

Fühlst du dich heute überfordert?

ja nein

Fühlst du dich heute gestresst?

ja nein

Hast du heute gedacht, du verpasst etwas?

ja nein