

E.IV.2

Informatik, Mensch & Gesellschaft – Selbstlerneinheit

Selbstlerneinheit: Smartphones & Apps kompetent und verantwortungsbewusst nutzen

Nach einem Beitrag von Elisabeth Jäcklein-Kreis, modifiziert durch Redaktion Informatik & Medienbildung, Dr. Yvonne Heilemann



© RAABE 2022

© Klaus Vedfett/DigitalVision

Smartphones sind für Schülerinnen und Schüler allgegenwärtig und dienen oft als attraktive Spielzeuge und Statussymbole. Doch um ein Smartphone kompetent und sicher nutzen zu können, müssen Kinder auch ihre Grenzen und mögliche Gefahren kennen. Gemeinsam mit dem Schüler Tim werden die Kinder im vorliegenden Material zu Smartphone-Profis: Sie lernen die Möglichkeiten und Chancen kennen, setzen sich aber auch mit den Gefahren auseinander, reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und eignen sich so Kompetenzen im Umgang mit mobilen Medien an.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 5

Dauer: 2–3 Unterrichtsstunden

Lernziele: Die Lernenden ... 1. erkennen Kostenfallen in der Smartphonenuutzung, 2. prüfen die Vertrauenswürdigkeit einer App, 3. nennen persönliche Daten und erklären, warum diese geschützt werden müssen, 4. beschreiben ein Verfahren zur Erstellung eines sicheren Passwortes und wenden es an, 5. nutzen das Smartphone kreativ bei der Erstellung eines eigenen Stopptrickfilms.

Kompetenzbereiche: Analysieren und Reflektieren

Thematische Bereiche: Smartphone, Apps, Kostenfallen, persönliche Daten, Passwörter, Stopptrickfilm



Werde App-Tester! – Apps prüfen

Tim ist ratlos. Es gibt so viele Apps. Wie soll er denn nur wissen, welche Apps gut sind? Seine Mutter erklärt: „Es gibt 4 wichtige Punkte:

1. Beachte die USK-Angabe (Altersfreigabe). Lade nur Apps herunter, die für dein Alter geeignet sind.
2. Achte auf die Kosten. Du solltest vorsichtig sein, wenn eine App dir ein Abo oder viele In-App-Käufe anbietet. Das kann schnell teuer werden.
3. Gibt es Werbung? Eine gute App sollte möglichst keine Werbung beinhalten.
4. Beachte den Datenschutz. Pass auf, dass die App nicht zu viele Daten über dich sammelt.“



Aufgabe

Ordne die Begriffe den Erklärungen zu.



Klicke auf das Tablet, um die Aufgabe zu bearbeiten!



© RAABE 2021

5

Werde App-Tester! – Apps prüfen



Aufgabe

Lies dir die Beschreibung der beiden Apps genau durch. Was erfährst du? Fülle die Checkliste aus.



Im Spiel kannst du Häuser und Städte bauen und darin leben. Es ist für Spieler ab 6 Jahren erlaubt und kostet 7,99 €. Im Spiel lassen sich viele Dinge dazukaufen, um bessere Bauwerke zu gestalten. Es gibt keine Werbung.



RedmitApp ist ein Nachrichtendienst (USK 0). Man kann Texte, Fotos und Videos versenden. Die App ist kostenlos und hat keine Werbung. Im Hintergrund persönliche Daten der Nutzer gesammelt und an Firmen verkauft.

Name der App	Altersfreigabe	Kosten	Werbung	Datenschutz

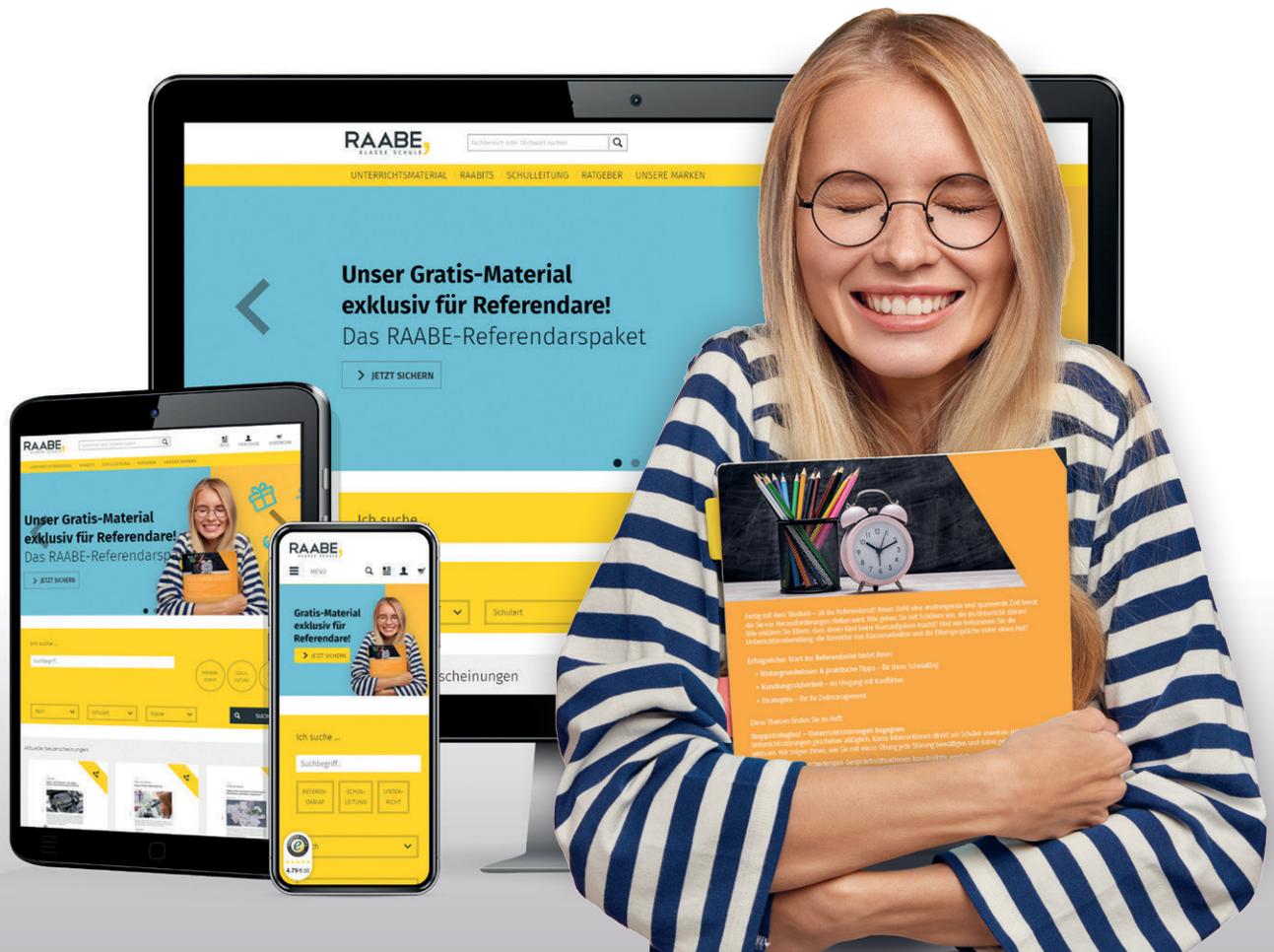


© RAABE 2021

6

Sie wollen mehr für Ihr Fach?

Bekommen Sie: Ganz einfach zum Download im RAABE Webshop.



✓ **Über 5.000 Unterrichtseinheiten**
sofort zum Download verfügbar

✓ **Webinare und Videos**
für Ihre fachliche und
persönliche Weiterbildung

✓ **Attraktive Vergünstigungen**
für Referendar:innen
mit bis zu 15% Rabatt

✓ **Käuferschutz**
mit Trusted Shops



Jetzt entdecken:
www.raabe.de