

# Handy... und wann klingelt's bei dir?!

## EINSTIEG

### Begrüßung (2 Minuten)



### Sketch (5 Minuten)

Je nach thematischer Schwerpunktsetzung des Projektes werden die wichtigsten Aspekte des Handys kurz im Rahmen eines kleinen Rollenspiels, das die PädagogInnen aufführen, oder Hörspiels dargestellt.

Siehe Storyboard 1 mit den Themen: Kommunikation und Soziales, Handy als Statusobjekt;

Storyboard 2 mit den Themen: Gesundheitliche Auswirkungen des Handygebrauchs, Sucht, Handy als kreatives technisches Gerät;

Storyboard 3 und Audiodatei mit den Themen: Werbung, Arbeitsplätze in der Handybranche, Handyproduktion und -recycling.

### Diskussion (10 Minuten)

Anschließend diskutieren die TeilnehmerInnen über ihren persönlichen Handy-Gebrauch.

Einstiegsfragen könnten sein:

- Worum ging es bei dem Sketch?
- Kennt ihr eine der Situationen, die im Sketch dargestellt wurden?
- Wer von euch hat ein Handy?
- Wie viele Handys waren schon in eurem Besitz und was habt ihr mit den alten bzw. kaputten gemacht?
- Wer hat einen Handyvertrag bzw. eine PrePaid-Karte?
- Wer hat schon mal seine Rechnung bzw. PrePaid Karte nicht zahlen können und Schulden (bei Eltern, Freunden...) gemacht?
- Habt ihr auch mal Klingeltöne downgeloadet? Wer hat sich schon einmal selbst ein Klingelton komponiert?
- Wie nutzt ihr das Handy? Welche Funktionen erfüllt es für euch?

**Resümee:** Der ständige Handykonsum kann ganz schön teuer werden (SMS, MMS, Klingeltöne, Telefonieren, Internet...)! Auch die gesundheitlichen Aspekte (mögliche Krankheiten durch Strahlenbelastung oder der Suchtfaktor) sollten nicht außer Acht gelassen werden. Außerdem sollten wir uns die Produktionsbedingungen bewusst machen und Handys nicht einfach achtlos in den Hausmüll werfen. Dennoch stellt das Handy als innovative Technik eine Bereicherung dar (man muss nur wissen wie man die Technik nützt), die das Leben ungemein erleichtert.

### Brainstorming: Die Vor- und Nachteile des Handys (20 Minuten)

Auf Zuruf liefern die TeilnehmerInnen Beispiele zu den Überschriften „Die Vorteile des Handys“ und „Die Nachteile des Handys“. Die Wortbeiträge werden von der Workshopleitung notiert und mit **Fakten** ergänzt. Anschließend diskutieren die TeilnehmerInnen, **welche Nachteile** sie selber beeinflussen und somit umgehen oder beseitigen können und markieren diese.

**Resümee:** Das Handy birgt Vor- aber auch Nachteile. Wenn man sich die Nachteile bewusst macht und aktiv etwas dagegen unternimmt, können sich diese sogar ins Positive wenden. Dann bietet das Handy tolle Möglichkeiten und stellt eine Bereicherung dar.

## Handy... und wann klingelt's bei dir?!

### **Aufteilung in Kleingruppen** (8 Minuten):

Die Themen für die Weiterarbeit werden vorgestellt. Falls Gruppenarbeit erwünscht und möglich ist, ordnen sich die TeilnehmerInnen den Kleingruppen zu.

### **Mögliche Gruppen:**

**Die Checker:** Die Checker recherchieren im Internet und decken die Tricks der Handyanbieter auf. Außerdem checken sie, welche Handys und Vertragsarten am coolsten und günstigsten sind. Wie lassen sich die Handykosten reduzieren? Die Checker erarbeiten rund um das Thema Finanzen viele Tipps.

**Die Experten:** Die Experten forschen nach, was gerade auf dem Handymarkt angesagt ist und was sich hinter den Kulissen der Werbebranche abspielt. Ob das Handy ein Statussymbol ist, ist DIE Frage der Experten. Sie entwickeln eine Fotostory und überlegen sich knifflige Rätselfragen.

**Die Kreativen:** Die Kreativen sind besonders gute SMS-Schreiber und nutzen auch sonst das Handy in allen Lebenslagen. Sie werden eine Fotostory zu dieser Thematik produzieren und ein SMS-Lexikon entwerfen.

**Die Freaks** machen sich rund um's Thema Technik Gedanken: z.B. wie funktioniert Telefonieren und wie schaut ein Handy von innen aus. Sie recherchieren ebenfalls im Internet, schreiben Fachartikel und versorgen die Website mit vielen wichtigen und interessanten Informationen.

**Die Journalisten** beschäftigen sich mit Gesundheit rund um's Thema Handystrahlung, dabei sind sie mit Minidiscman (Tonband) und Mikrofon ausgestattet. Mit diesem Equipment produzieren sie verschiedene Hörfunkbeiträge, welche online als podcast angehört werden können und auf diese Weise rund um das von den Journalisten bearbeitete Thema informieren.

**Die Movie-Maker** beschäftigen sich mit dem Thema der Handysucht und produzieren ausgerüstet mit Videohandy oder Kamera einen richtigen Werbespot, der dann auf der Website präsentiert und online gestellt wird.

**Die Kompetenten** setzen sich in ihrer Arbeitsgruppe mit der beruflichen Sparte des Handys auseinander. Welche Berufe gibt es erst seit dem Handy? Welche Arbeitsplätze wurden über die Erfindung Handy geschaffen? Dabei überlegen sich die Jugendlichen unterschiedliche Sparten und Bereiche, in denen das Handy und der Arbeitsmarkt sich überschneiden.

**Die Cleveren** machen sich kritische Gedanken über die Produktion (z.B. Rohstoffe, Produktionsbedingungen, Lebensdauer eines Handys) aber auch das Recycling des Handys.

**Die Kommunikativen** schlüpfen in einem „Battle“ in Rollen, in welchen sie die Vor- und Nachteile von Handy vertreten. Sie nehmen ein Handy auseinander und betrachten dessen Innenleben. Dabei stoßen sie auf gefährliche Handybestandteile und machen sie über dessen Herkunft und Recycling Gedanken.

**Gesamtdauer** 45 Minuten