

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

DIE FREAKS WORKSHOP ZUM THEMA TECHNIK

Teil A

Einführung und Erarbeitung des Themas



Einstieg mit einem Quiz (15 Minuten)

Die TeilnehmerInnen teilen sich in zwei Teams auf. Die Workshopleitung stellt die Quizfragen und die Gruppen sagen nach einer kurzen Bedenkzeit ihre Antwort. Für jede richtige Antwort erhält die Gruppe einen Punkt.

Input: Wie funktioniert das Telefonieren mit dem Handy (10 Minuten)

Wie funktioniert das Telefonieren mit dem Handy genau? Diese Frage stellt die Workshopleitung den TeilnehmerInnen. Kann es keiner von den TeilnehmerInnen richtig erklären, erklärt es ihnen die Leitung. Am besten illustriert diese den Vorgang des Rufaufbaus usw. anhand einer Skizze.

Wichtig sind hier die Zusammenhänge zwischen Handys (funktionieren nicht ohne Funkmasten), Basisstation, Vermittlungsstelle... Informationen sind unter **Hintergrundinformationen** zu finden.

Vorstellungsrunde (5 Minuten)

Die TeilnehmerInnen stellen sich der Reihe nach vor. Dabei sagen sie ihren Namen, ob und welches Handy sie besitzen und welche Handyfunktionen sie am meisten benutzen.

Offene Diskussionsrunde (10 Minuten)

Die TeilnehmerInnen überlegen sich in der Gruppe, welche Kompetenzen sie durch das Handy erworben haben. Haben sie auch Kompetenzen durch das Handy verloren, wenn ja, welche?

Nach einem kurzen Austausch darüber geben die TeilnehmerInnen Prognosen darüber ab, wie die Handys und der Alltag mit Handys in 10 Jahren aussehen werden. Geht die Entwicklung in eine positive oder in eine negative Richtung? Was wünschen sie sich von einem Handy der Zukunft?

Handytechnik unter der Lupe (30 Minuten)

Die TeilnehmerInnen bauen mit Hilfe eines Schraubenziehers ein oder mehrere Handys auseinander. Gemeinsam betrachten sie die Bestandteile und überlegen sich welcher Teil für was zuständig ist. Ein Handy besteht aus: Plastikgehäuse, Display, Lautsprecher, Mikrofon, Tastatur, Antenne, Platine (Chip), Kontaktstellen, SIM-Karte, Akku, Ladegerät usw. Es bietet sich an, die TeilnehmerInnen ein Informationsplakat darüber anfertigen zu lassen. Informationen hierzu sind unter **Hintergrundinformationen Bestandteile** zu finden.

Internetrecherche (30 Minuten)

Um etwas Licht in die Handytechnik zu bringen, recherchieren die TeilnehmerInnen in Kleingruppen (Zwei- bis Dreiergruppen) im Internet (sehr gut hierfür eignet sich www.wikipedia.org oder anhand von Broschüren (siehe Medien und Links).

Die Themen, zu denen sie recherchieren sollen, können entweder gemeinsam erarbeitet oder von der Workshopleitung vorgegeben werden.

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

Themen könnten z.B. sein: GSM, UMTS, GPS, SAR-Werte, Funktechnik, Sendemast usw.
Es kann auch ein **Recherchebogen, z.B. zur Geschichte der Handynetze**, ausgeteilt werden. Hierfür eignet sich sehr gut die Website www.handy-seiten.de/10-Geschichte/10-geschichte.html.

Präsentation der Rechercheergebnisse (15 Minuten)

Die TeilnehmerInnen stellen den anderen ihre Rechercheergebnisse vor und geben eine Einschätzung über den Schwierigkeitsgrad und die Komplexität der Thematik ab. Offene Fragen werden diskutiert und ggf. von der Workshopleitung geklärt (siehe Musterlösung in der Kopiervorlage Recherchebogen). Es können die offenen Fragen aber auch noch im Anschluss bei der Produkterarbeitung aufgegriffen werden und über weitere Recherchen im Internet, Broschüren, aber auch durch Experteninterviews (z.B. mit dem Physiklehrer oder Ansprechpartner in den entsprechenden Behörden) geklärt werden.

Produkterarbeitung

Im Anschluss an die Recherche kann die Thematik auf unterschiedliche Art und Weise weiter vertieft werden. Je nach Zeitumfang, Ausstattung und Zielsetzung können verschiedene Ergebnisse erarbeitet werden.

Mögliche Produkte sind z.B.:

- kleine Informationsbroschüre mit den wichtigsten Tipps und Informationen rund um den Handykauf und -gebrauch,
- Plakate,
- Wandzeitungen,
- Zeitungsartikel,
- Internetbeiträge u.v.m.



In dem hier dokumentierten Projekt wurden Beiträge für die Internetseite www.handy-trendy.de erstellt, eine Informationsseite von Jugendlichen für Jugendliche.

Info: Es empfiehlt sich, einen weiteren Projekttag mit einzuplanen. So kann der Abschluss des Projektes einen entsprechenden Rahmen bekommen. Den Ablauf zu diesem zweiten Projekttag finden Sie unter Aktionen/Ablauf/ Abschluss (vgl. ausführliche Variante).

Teil B

Jugendliche erstellen eine Internetseite rund um das Thema Handytechnik

Erarbeitung eines kreativen Internetbeitrags (90 Minuten)

Nachdem die Workshopleitung den TeilnehmerInnen die wichtigsten Funktionen des Mozilla-Composers, einem einfachen Programm zur Erstellung von Internetseiten, erklärt hat, schreiben diese Artikel, in denen sie versuchen die komplizierte Handytechnik mit einfachen Worten zu beschreiben. Die Themen werden in einer Redaktionssitzung festgelegt. Die vorherige Internetrecherche ist Bedingung für das Schreiben dieser Artikel.

(→ Auf diese Weise entstanden die Beiträge auf der Seite www.handy-trendy.de → Technik → Artikel)

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

Klingeltöne und Logos selber machen (90 Minuten)

Die TeilnehmerInnen lernen eine von vielen Möglichkeiten kennen, ihr Handy kreativ zu nutzen und dadurch Kosten zu sparen. So gibt es zum Beispiel Software, die kostenlos im Internet zur Verfügung gestellt wird, mit der man individuelle Klingeltöne komponieren oder auch Bildschirmschoner designen kann. Dadurch lassen sich kostenintensive Downloads bei diversen Klingelton- oder Logoanbietern umgehen. Und die Jugendlichen erfahren medienkompetent kostenlose Alternativen selbst zu basteln.

Die Workshopleitung stellt den TeilnehmerInnen folgende zwei Programme vor:

- **Magix Ringtone Maker**, um eigene Klingeltöne zu komponieren.
- **Gimp**, um eigene Logos zu gestalten. Statt Gimp kann auch das kostenlose Programm **Irfanview** oder das professionelle aber kostenaufwändige Bildbearbeitungsprogramm **Adobe Photoshop** verwendet werden.

Nun können die TeilnehmerInnen je nach Zeit und Interesse entscheiden, ob sie beide Programme ausprobieren wollen oder nur eines. Beide Programme sind in der Handhabung unkompliziert und sehr leicht zu verstehen.

Damit auch andere Jugendliche (z.B. ihre MitschülerInnen) die Handhabung dieser Programme kennen lernen (können), machen sich die Jugendliche während des selbstständigen Ausprobierens zu folgenden Punkten Notizen:

1. Wo gibt es Gimp und den Ringtonemaker

[→ www.gimp.org und über www.checked4you.de]

2. Download und Installation der exe-Datei

3. Ausführung und Sicherung unter eigene Dateien

4. Wie bekomme ich die Daten vom PC auf mein Handy?

[→ Bluetooth oder Infrarot: Haben die Schulrechner voraussichtlich nicht!

→ Mit dem USB-Kabel (Müssen die Jugendlichen selbst mitbringen, ist meist beim Kauf des Handys dabei. Die eine Seite wird am Handy montiert, die andere Seite – der USB-Stecker – kommt an den Rechner).

→ Adapter (Die meisten Handys haben eine Speicherkarte und einen Adapter mit USB-Anschluss)

(→ Auf diese Weise entstanden die Beiträge auf der Seite www.handy-trendy.de → Technik → Logos bzw.

→ Klingeltöne)

Hochladen der Internetseite (15 Minuten)

Falls es die Zeit und die technische Ausstattung zulassen, laden die TeilnehmerInnen ihre produzierten Internetseiten auf den Server hoch. Zuvor erklärt ihnen die Workshopleitung den Umgang mit dem FTP-Programm.

Vorbereitung der Präsentation (20 Minuten)

Je nachdem wie die TeilnehmerInnen ihre Produkte bei der Abschlussveranstaltung präsentieren wollen, müssen noch entsprechende Vorbereitungen getroffen werden.

Gesamtdauer: 330 Minuten

Teil A: 115 Minuten

Teil B: 215 Minuten