

Der Trend zum Zweitbildschirm



9–10 Jahre

Handreichung für Lehrkräfte

- Informationen
- Arbeitsblätter
- Lösungen

DURCHBLICKT! www.durch-blickt.de

© Jihan - stock.adobe.com



Entdecken Sie weitere neue Unterrichtsmaterialien zu den Themen Datenschutz, Cybermobbing, KI und Gesundheit.



Vielfältiges Unterrichtsmaterial alltagsnah und praxisbezogen
Registrieren Sie sich jetzt kostenfrei unter

www.durch-blickt.de



Der Trend zum Zweitbildschirm

Handreichung für Lehrkräfte

9–10 Jahre

Dauer: 90 Min.



Die verwendeten Onlinematerialien und -werkzeuge sind DSGVO-konform.

Allgemeine Kurzbeschreibung des Themas

In dieser fächerübergreifenden Unterrichtseinheit sollen die Lernenden lernen, welche Möglichkeiten die Nutzung des Smartphones als First bzw. Second Screen bietet und auch welche Risiken sie birgt. Dabei wird der Fokus auf den Wert der persönlichen Daten gelegt. Als Second Screen ist hier die Nutzung eines mobilen Gerätes zusätzlich zu einem Hauptgerät (First Screen) gemeint. Dabei werden die Lernenden ihr Verhalten in ihrer persönlichen Lebenswelt kritisch beobachten und gegebenenfalls Änderungen anstreben. Nicht nur der Umgang mit den verschiedenen Geräten und den angebotenen Möglichkeiten soll thematisiert werden, sondern auch die dahinter stehenden Interessen.

Ziel dieser Einheit ist es,

- die eigene Handynutzung zu reflektieren.
- das Smartphone und seine Möglichkeiten kennenzulernen.
- die konkrete Nutzung von zwei Bildschirmen zu üben.
- den Wert der eigenen Daten zu kennen.
- präventive Maßnahmen zum Schutz von persönlichen Informationen kennenzulernen.



SCHULFÄCHER	BEZUG ZUM BILDUNGSPLAN
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lese- und Schreibkompetenz ▪ Informationen strukturieren
Religion/Ethik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ das eigene Handeln reflektieren
Informatik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Handyeinstellungen und OnBoard Apps kennenlernen
Biologie/ Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gesundheitsbewusste Nutzung digitaler Technologien ▪ Förderung der Gesundheitskompetenz ▪ Gesundheitsförderung und -fürsorge ▪ Schutz- und Vorbeugemaßnahmen zum Erhalt der Gesundheit



KMK-Kompetenzen

- 🔍 Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- ✅ Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden
- 🔒 Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
- 📱 Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen
- 👤 Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln
- 🔍 Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen
- ✍️ Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
- 💬 Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren

Schwerpunkt der Einheit nach den 7 Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz:

Operative Fähigkeiten:

wird verstanden als die Fähigkeit, mit digitalen Endgeräten und digitalen Medien umgehen zu können (z. B. einen PC, ein Tablet oder eine Suchmaschine zu bedienen)

Bestimmen der Alltagsrelevanz:

wird verstanden als die Fähigkeit zu entscheiden, ob die gefundenen Informationen für die eigene Lebenslage und das eigene gesundheitsbezogene Anliegen nützlich sind

Weitere Informationen zu den 7 Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz finden Sie im Exkurs und auf www.durch-blickt.de



Sozialform

- Plenum
- Gruppenarbeit
- 2er-Gruppen
- Einzelarbeit



Link zur Einheit

- Startervideo, TaskCards und Anhang mit Erklärung unter www.durch-blickt.de



Kursmaterial (Lehrkraft)

- Tablet oder Laptop zur Ergebnissammlung
- Beamer, wenn nicht vorhanden: Tafel oder Flipchart
- Arbeitsblätter
- Erwartungshorizont
- Möglichkeit, ein Video zu zeigen



Kursmaterial (Lernende)

- Arbeitsblätter
- Schulheft für Notizen
- Tablet oder Smartphone für die digitalen Aufgaben (fakultativ) – wenn vorhanden



Klasse(n) Meditationen und Achtsamkeitsübungen

- Kids & Schule (Kurs)
- Konzentration
- Weitere Informationen unter www.durch-blickt.de



Onlinematerialien und -werkzeuge in der Einheit

- www.tweedback.de



Unterrichtsvorbereitung

- Video testen
- Arbeitsblätter ausdrucken:
 - Arbeitsblätter 1 und 2 für alle (DIN A4-Format)
 - Arbeitsblätter 3 und 4 nur für die Lehrkraft (Arbeitsblatt 4 am besten im DIN A3-Format, ebenso Arbeitsblatt 3 falls nicht digital gearbeitet wird)
- mit Arbeitsformen wie Think-Pair-Square-Share vertraut machen – siehe Erwartungshorizont
- optional: www.tweedback.de



Ablauf

- Einstieg in das Thema
- Überleitung
- Erarbeitung 1
- Vertiefung 1
- Erarbeitung 2
- Vertiefung 2
- Transfer
- Reflexion

- Startervideo zur Einheit
- Umfrage
- Inhalte der verwendeten Bildschirme
- Nutzung von First und Second Screen
- Folgen im Alltag
- Bedienung und Reflexion
- Alltagsrelevanz: Second Screen Regeln
- Abschlussrunde

 ZIEL UND FRAGESTELLUNG	 METHODIK	 MEDIUM
 Einstieg <ul style="list-style-type: none"> ▪ Was hast du im Video gesehen? 	Sammeln der Antworten im Plenum (Fragen und offene Antworten)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video
 Überleitung Daten der Lernenden erheben, um die Relevanz des Themas für die eigene Lebenswelt deutlich zu machen. Schätze mal, wie lange du täglich zwei Bildschirme aktiv nutzt?	Umfrage	analog: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tafel oder Flipchart oder digital: <ul style="list-style-type: none"> ▪ bei entsprechender technischer Ausstattung mit Laptop, Beamer oder Whiteboard digitale Umfrage über www.tweedback.de (siehe Anleitung Anhang 1)
 Erarbeitung 1 Inhalte First Screen vs. Inhalte Second Screen vergleichen anhand des Videos	Gruppenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video ▪ Arbeitsblatt 1
 Vertiefung 1 Danach geht es darum, die Zusammenhänge zu verbalisieren und in einen größeren Kontext zu stellen. Fakultativ: Je nach Möglichkeiten in der Klasse: Konkrete Situationen können durchgespielt werden (siehe Vorschläge im Erwartungshorizont).	Einzelarbeit, dann Austausch mit der Partnerin oder dem Partner Ergebnissammlung und Situationen im Plenum	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tafel, Whiteboard oder Flipchart ▪ Tablet und Smartphones



ZIEL UND FRAGESTELLUNG



METHODIK



MEDIUM



Erarbeitung 2

- Welche positiven Folgen kann die doppelte Bildschirmnutzung haben?
- Kannst du dir vorstellen, dass es auch negative Folgen haben könnte?

2er- oder 4er-Gruppen
Think-Pair-Square-Share

Im Plenum werden die Ideen gesammelt und ebenso für alle sichtbar auf Arbeitsblatt 2 notiert.

- Arbeitsblatt 2
- Whiteboard, Tafel oder Beamer



Vertiefung 2

- Bedienung: konkrete Handynutzung
- Reflexion:
 1. Manche (TV-/Streaming-) Unternehmen produzieren Apps, die parallel zur Nutzung des First Screens genutzt werden sollen. Warum?
 2. Was weiß die App von mir? (siehe Arbeitsblatt 3)
 3. Was sind App-Berechtigungen?

Vortrag der Lehrkraft
Praktische Phase
Diskussion im Plenum

- Arbeitsblatt 3 (zu Frage 2, nur für die Lehrkraft) über Beamer, Whiteboard oder DIN A3-Ausdruck



Transfer

Kreatives Schreiben:
Welche Ideen kannst du für dich und deine Klasse formulieren?

im Plenum

- Arbeitsblatt 4



Reflexion

- Was habe ich in dieser Einheit gelernt?
- Muss ich vielleicht mein persönliches Verhalten überdenken?
- Welche neuen Funktionen meines Smartphones habe ich heute entdeckt?

Diskussion im Plenum

–

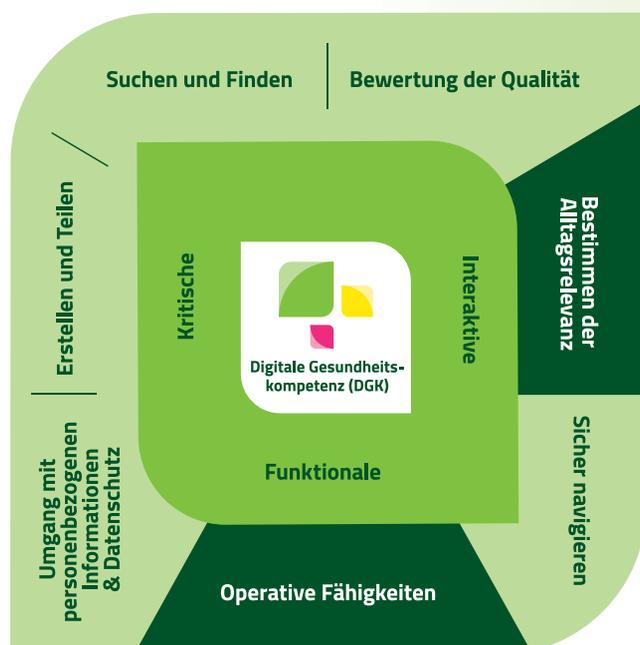
Über digitale Gesundheitskompetenz

Definition von digitaler Gesundheitskompetenz angelehnt an die HLS-Definition (2012):

Digitale Gesundheitskompetenz basiert auf dem allgemeinen Konzept von Gesundheitskompetenz und umfasst neben dem Wissen auch die Motivation und die Fähigkeit, die digitale Kompetenz und die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen sowie relevante Informationen und Dienstleistungen für die Gesundheit in digitaler Form zu finden, zu verstehen, zu beurteilen und anzuwenden. Sie versetzt sie in die Lage, im Alltag in den Bereichen der Krankheitsbewältigung, Krankheitsprävention und Gesundheitsförderung Urteile fällen und Entscheidungen treffen zu können, die ihre Lebensqualität während des gesamten Lebensverlaufs erhalten oder verbessern. Während „Digitalkompetenz“ als die Fähigkeit der angemessenen Nutzung von Medien- und Kommunikationstechnologien beschrieben wird, kann unter „digitaler Gesundheitskompetenz“ die Fähigkeit der angemessenen Nutzung von digitalen Informationstechnologien zur Erschließung und Verarbeitung gesundheitsbezogener Informationen verstanden werden.

Sieben Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz angelehnt an van der Vaart und Drossaert (2017):

- **Operative Fähigkeiten:** wird verstanden als die Fähigkeit, mit digitalen Endgeräten und digitalen Medien umgehen zu können (z. B. einen PC, ein Tablet oder eine Suchmaschine zu bedienen)
- **Suchen und Finden von Gesundheitsinformationen:** wird verstanden als die Fähigkeit, den gesundheitsbezogenen Informationsbedarf in eine geeignete Suchstrategie zu überführen (z. B. eine Frage zu formulieren, Suchanfragen entsprechend des Informationsbedarfs zu stellen) und die ermittelten Informationen auch zu verstehen
- **Bewertung der Qualität von Gesundheitsinformationen:** wird verstanden als die Fähigkeit, die Verlässlichkeit und Vertrauenswürdigkeit der ermittelten gesundheitsbezogenen Informationen zu bewerten (z. B. kritische Einschätzung, ob die gefundenen Informationen kommerziellen Charakter haben)
- **Bestimmen der Alltagsrelevanz:** wird verstanden als die Fähigkeit, zu entscheiden, ob die gefundenen Informationen für die eigene Lebenslage und das eigene gesundheitsbezogene Anliegen nützlich sind
- **Sicher im Internet navigieren:** wird verstanden als die Fähigkeit, sich im Internet und in digitalen Medien gut zu orientieren (z. B. den Überblick auf einer Website zu behalten)
- **Erstellen und Teilen von Gesundheitsinformationen:** wird verstanden als die Fähigkeit, eigene gesundheitsbezogene Anliegen mittels digitaler Medien (z. B. E-Mail) verständlich und klar zu formulieren
- **Umgang mit personenbezogenen Informationen und Datenschutz:** wird verstanden als die Fähigkeit, Informationen über sich und andere Personen nicht in digitalen Medien zu teilen und zu entscheiden, wer Zugriff auf die persönlichen Daten und Informationen hat



Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz

Stufen der Gesundheitskompetenz nach Nutbeam (2000)



Einstieg

Individuelle Antworten der Lernenden

Überleitung

Die Umfrage kann analog oder digital im Klassenverband durchgeführt werden.

- digital: siehe Anhang 1
- analog: mögliche Antworten:
 - A) gar nicht
 - B) ca. 30 Minuten
 - C) ca. 1 Stunde
 - D) mehr als 1 Stunde

Man kann die Antwortbuchstaben anonym auf einen Zettel schreiben lassen, einsammeln und auswerten oder natürlich auch per Handzeichen zu einem Ergebnis kommen.



Weitere Informationen

- zur Handynutzungszeit bei Kindern unter www.schau-hin.info
- zu Bildschirm-pausen unter www.bayerisches-aerzteblatt.de

Aus dieser kurzen Umfrage soll deutlich werden, dass der zweite Bildschirm schon längst in der Lebensrealität angekommen ist und dass sich die Lernenden dessen bewusst werden, um die Möglichkeiten, die daraus entstehen, effektiver nutzen zu können.

Erarbeitung 1

Die Lernenden versuchen, die Aspekte aus dem Video zu rekapitulieren und in das Arbeitsblatt 1 zu übertragen. Dazu kann das Video nochmal gezeigt werden, diesmal mit entsprechendem Fokus auf die Aufgabe. Am Ende der Aufgabe: Eventuell freie Felder auf Arbeitsblatt 1 durch die Vorschläge der Lernenden ergänzen.

Lösungsvorschläge Arbeitsblatt 1 (mit Inhalten aus dem Video):

Screen 1: Livestream, Gameshow, Lineares TV (z. B. Fußballspiel, Spielfilm, Serie)

Screen 2: Social Media, Internetrecherche, Kommunikation, Abstimmung, Shopping, Zusatz-Informationen zum TV

Vertiefung 1

Die Lernenden sollen für den eigenen Lebensbereich erkennen, wie und wann zwei Bildschirme genutzt werden. Es soll auch im Klassenverband die Möglichkeit gegeben werden, in Kleingruppen aktiv verschiedene Situationen durchzuspielen.

Auf Grundlage von Arbeitsblatt 1 soll überlegt werden, aus welchen Gründen Menschen zwei Bildschirme nutzen oder aktivieren.

Lösungsvorschläge, die von den Lernenden genannt werden könnten:

- Schule: Hausaufgaben-, Stundenplan-Portal, Lernplattform, Projektgruppe
- Beruf: wie im Video die Botschafterinnen und Botschafter
- privat: Nachrichten noch beantworten, Langeweile (weil Werbepause ist, die Show nicht interessant ist), To-Do-Listen (Einkaufsliste schreiben, Haushaltssachen bestellen, sich um Familienmitglieder oder Haustiere kümmern), Kommunikation und Interaktion (Freunde, Familie, Verein), Zusatzinformation (zur Sendung, zu Personen, zu Quizfragen, zu Sportlerinnen und Sportlern, zur Musik), Recherche (zu Produkten, Schauspielerinnen und Schauspielern, Fakten, Produkten)



Vorschläge für konkrete Situationen (auf die Interessen der Lernenden in der Klasse zurückgreifen):

- ein Lernvideo am Tablet anschauen und WhatsApp-Nachrichten am Smartphone beantworten
- ein Musikvideo am Handy anschauen und ein Spiel am Tablet spielen
- eine Lieblingssendung am Tablet anschauen, Voting per Smartphone

Erarbeitung 2

Think-Pair-Square-Share (mit ungefähren Zeitangaben)

Think: Einzelarbeit mit Notizen (3 Min.)

Pair: Notizen werden in 2er-Gruppen ausgetauscht und ergänzt (3 Min.)

Square: In 4er-Gruppen wird ebenso verfahren (5 Min.)

Share: Eine Vertreterin oder ein Vertreter der 4er-Gruppe liest das Gruppenergebnis vor (pro Gruppe 1–2 Min.)

Die Lernenden erkennen die Alltagsrelevanz der doppelten Bildschirmnutzung und bekommen einen kritischen Blick auf bestimmte Bereiche in ihrer Lebensrealität. Darauf aufbauend entscheiden die Lernenden, ob diese für die eigene gesundheitsbezogene Situation relevant sind.

Lösungsvorschläge aus der Sicht der Lernenden:

- Freundschaft: Onlineevents (z. B. Streams) in der Freundesgruppe digital kommentieren und besprechen, gleiche Interessen vertiefen, schnellere Kommunikation, weniger verpassen, Unterbrechungen auf einem Screen nutzen, schnelle Ablenkung
- Schule: paralleles Arbeiten (z. B. 1. Screen zum Nachschlagen und 2. Screen um Aufgaben auf der Lernplattform zu erledigen), Präsentation am Beamer verfolgen und zeitgleich Notizen auf dem eigenen Gerät eingeben, kreative Aufgaben besser erledigen (Foto vom Smartphone an PC schicken, weiter verarbeiten in PowerPoint usw.), Konzentrationsschwierigkeiten, man übersieht schnell etwas
- Familie: gemeinsame Nutzung interaktiver Angebote (TV-Show und Abstimmung dazu), jedes Familienmitglied kann individuell seine Interessen verfolgen, alle vertieft ins Smartphone, weniger Gemeinsamkeiten, Diskussionen über Dauer der Nutzung der Geräte
- Gesundheit: Entspannungsmusik bei den Hausaufgaben, bessere Konzentration, weniger Stress, Augen-, Kopf- und/oder Nackenschmerzen.



Entspannungsübungen und Reisegeschichten finden Sie z. B. auf der 7Mind-App oder im Online Magazin
www.magazin.sofatutor.com

Vertiefung 2

Auf eine konkrete Situation bezogen, lernen die Lernenden angemessene Maßnahmen auf dem Smartphone zu ergreifen, die ihre persönlichen Daten schützen.

Hier sollen die Lernenden zuerst demonstriert bekommen oder sich von einem versierten Lernenden vorführen lassen, wie man App-Berechtigungen findet und ändert, wie man sich Zeit-Erinnerungen für die Nutzung bestimmter Apps einrichtet und Ablenkung durch Push-Benachrichtigungen begrenzt. So lassen sich für die meisten Apps bestimmte Kontakte festlegen, deren Nachrichten auch trotz „Ruhemodus“ oder „Nicht stören Modus“ angezeigt werden. Dadurch wird die Motivation erhöht, diese Modi öfter mal zu aktivieren, da man nichts „Wichtiges“ verpasst.

Eine praktische Übungsphase kann auch hier eingebaut werden, um diese Aspekte direkt am Endgerät durchzuspielen.



Manche (TV-/Streaming-)Unternehmen produzieren Apps, die parallel zur Nutzung des First Screens genutzt werden sollen. Warum?

Hier kommt sicher die Antwort „weil sie meine Daten wollen“ und darauf aufbauend wird Arbeitsblatt 3 gemacht. Beispielhaft hierfür kann eine Social Media App beleuchtet werden, um zu sehen, welche Informationen bei der Registrierung und welche Berechtigungen sie vom Smartphone fordert.

Was weiß die App von mir? (Arbeitsblatt 3) Vorschläge:

Adresse, Name, E-Mail-Adresse, Handynummer, Bild, gesuchte Webseiten, meine Interessen und Vorlieben, mein Kaufverhalten, Geburtsdatum, Handytyp, IP-Adresse, Betriebssystem, Online-Zeit, Chats, Kommentare, Nachrichten, welche Werbelinks geklickt werden, Kontakte

Was sind App-Berechtigungen?

Praktische Informationen dazu unter www.computerwoche.de

Transfer

Hier sollen vier einfache nachhaltige Regeln für den Alltag der Lernenden gefunden und formuliert werden. Die können am schwarzen Brett der Klasse verbleiben.

Vorschläge zu Arbeitsblatt 4 / Überlegungen:

- Wie nutze ich die Screens produktiv?
- Habe ich die Zeit im Blick?
- Braucht ein Screen eigentlich meine ganze Aufmerksamkeit?
- Achte ich auf die Personen um mich herum?
- Nutze ich den zweiten Screen zur Unterhaltung, zum Zeitvertreib, als Ergänzung oder Unterstützung zum ersten Screen? Zur Kommunikation? Oder interaktiv mit dem erstem Screen?

Mögliche Regeln:

- Wir können unsere Aufmerksamkeit auf Wichtiges fokussieren.
 - Wir kennen Vorteile der doppelten Screen Nutzung.
 - Wir achten auf die Personen um uns herum.
 - Wir stellen unser Smartphone richtig ein.
-

Reflexion

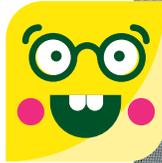
Individuelle Antworten der Lernenden



Arbeitsblatt 1

Der Trend zum
Zweitbildschirm

100

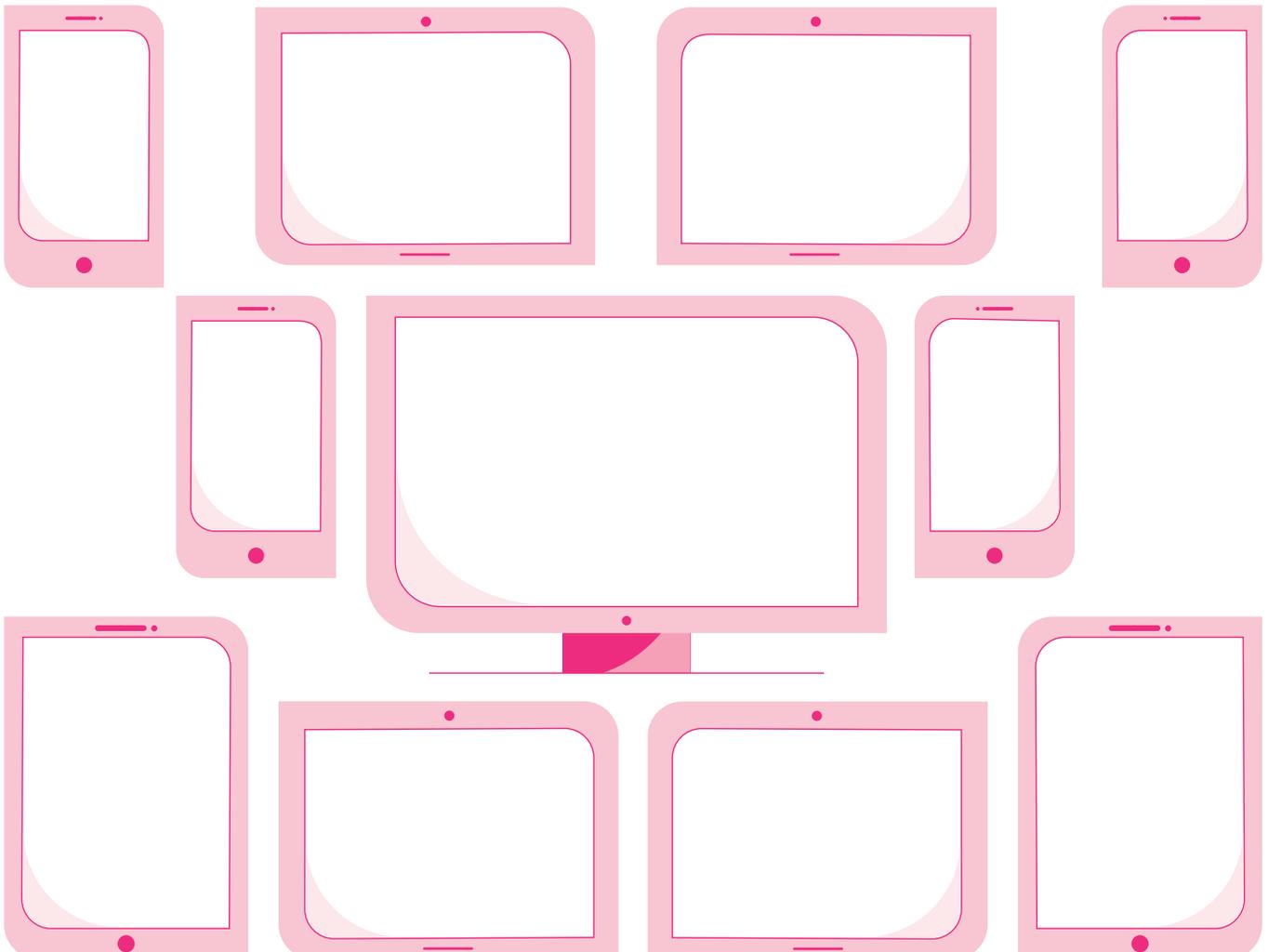


© seventyfourimages - elements.envato.com



First Screen vs. Second Screen

Sieh dir nochmal das Video an und schreibe die Inhalte in die großen Bildschirme, die auf dem First Screen laufen, und die anderen Aktivitäten, die auf dem Second Screen stattfinden, in die kleinen Displays.





Vor- und Nachteile bei der Nutzung zweier Bildschirme

Think-Pair-Square-Share: Kannst du dir vorstellen, welche Vor- und Nachteile die Nutzung zweier Bildschirme haben kann? Für positive Ideen schreibst du ein „+“ davor, für negative Ideen ein „-“. Überlege dir Beispiele zu den folgenden Kategorien. Folge dabei den Anweisungen der Lehrkraft.

Freundschaft

- mit mehreren Freundinnen oder Freunden gleichzeitig chatten
- eine Nachricht schreiben und ein Video anschauen
- _____
- _____
- _____

Schule

- eine Aufgabe am Tablet erledigen und etwas suchen oder recherchieren
- _____
- _____
- _____
- _____

Familie

- eine (Casting)Show anschauen und für eine Kandidatin oder einen Kandidaten abstimmen
- _____
- _____
- _____
- _____

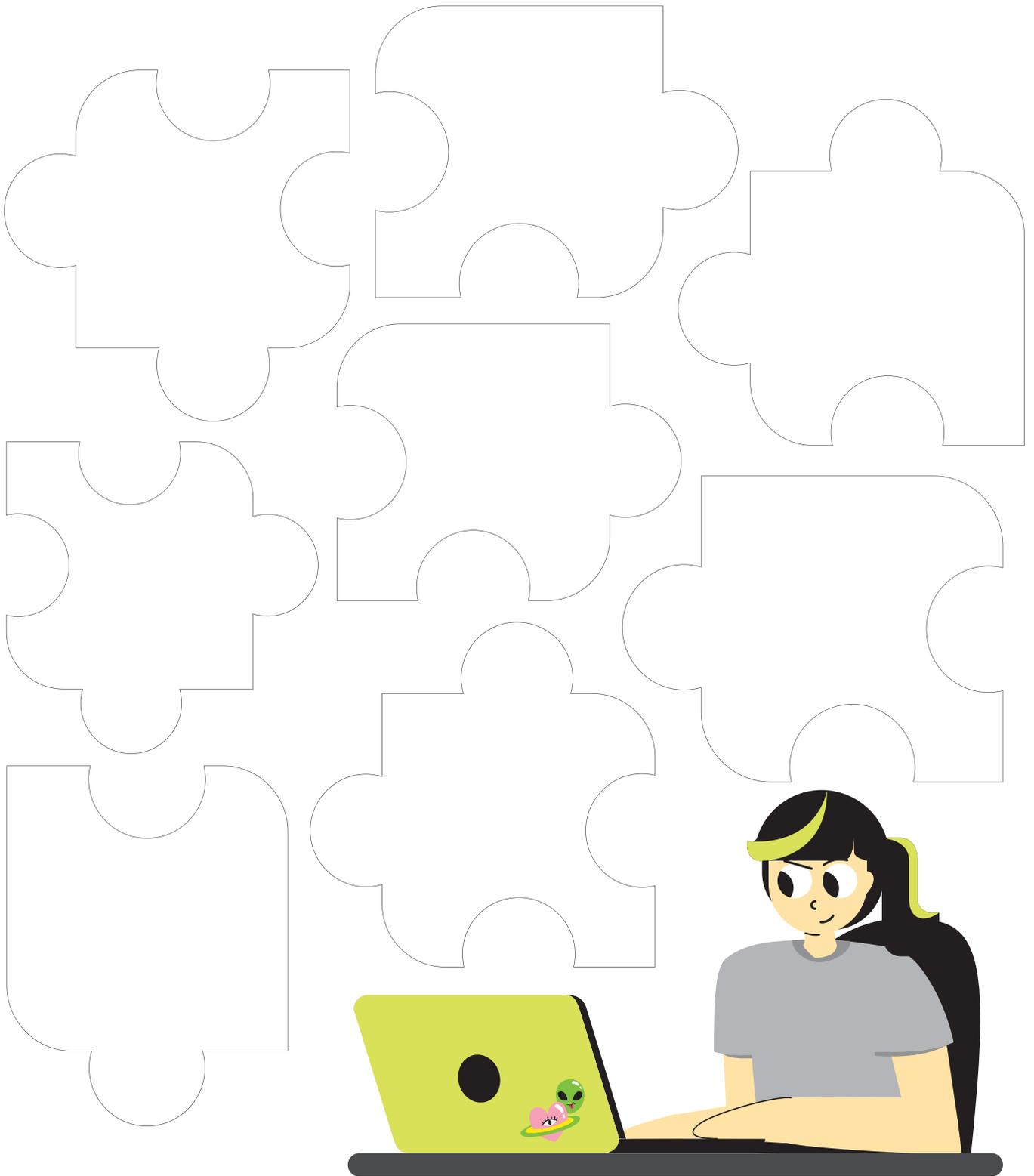
Gesundheit

- Hausaufgaben am Tablet erledigen und Entspannungsmusik hören
- _____
- _____
- _____
- _____



Was wollen Apps über mich wissen?

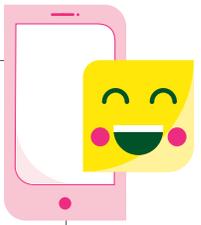
Was wissen mein Liebblingssender und seine Apps über mich?



 **Unsere Regeln**

Regeln für deine First und Second Screen Nutzung!

Regel 1



 **Regel 2**



Regel 3



Regel 4



100



Anhang

Anhang 1

Wie kann ich eine Umfrage auf www.tweedback.de erstellen?

- Gehen Sie auf die DSGVO-konforme Internetseite www.tweedback.de. Es ist keine Anmeldung von der Lehrkraft oder den Lernenden nötig.
- Klicken Sie rechts oben auf „Session erstellen“, setzen Sie einen Haken bei „Quiz“ und drücken Sie den Button „Lass mich loslegen“.
- Auf dem nächsten Bildschirm klicken Sie unten auf das +/Plus und wählen Sie zum Beispiel „Frage mit vier Antwortmöglichkeiten“. Es dauert einen kurzen Augenblick, bis die Seite mit dem Quiz auftaucht und das Wort „Vorbereitet“ zu lesen ist.
- Über das 3-Punkte-Menü bearbeiten Sie das Quiz mit der erscheinenden Option „Manuell“.
- Dann „Änderungen speichern“ und den Play-Knopf drücken. Navigieren Sie dann rechts zu „Session“, in dem Sie auf dieses Wort klicken. Dann erscheinen der Link und der QR-Code, den Sie den Lernenden zur Verfügung stellen.
- Sie können rechts wieder auf „Quiz“ klicken und live verfolgen, wie abgestimmt wird. Haben das alle Lernenden getan, beenden Sie das „Quiz“ mit der Stop-Taste und Sie erhalten gleich das Ergebnis, welches Sie sich auf verschiedene Arten anzeigen lassen können. Die Symbole helfen Ihnen hier weiter.

Interessante Links zum Thema „Der Trend zum Zweitbildschirm“

- Gründe für die Nutzung des Second Screens (in englischer Sprache) unter www.lemonlight.com
- Fernsehen und Social Media unter www.journalistikon.de
- Gefangen im Second Screen unter www.wmn.de und www.vorsorgeweitblick.lv1871.de
- Ideen zur Reduzierung der (nicht nur) Second Screen Nutzung unter www.mein-leben.at und www.careelite.de
- Zukunft des interaktiven Fernsehens unter www.digitalfernsehen.de



DURCHBLICKT!

Digital in eine gesunde Zukunft.

Impressum

2. Auflage Mai 2024. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Abweichend hiervon ist die Vervielfältigung und Verbreitung des Werks und seiner Teile an Lernende zur Veranschaulichung des Unterrichts und zur Lehre an Bildungseinrichtungen durch Lehrende erlaubt.

In diesem Werk sind nach dem MarkenG geschützte Marken und sonstige Kennzeichen für eine bessere Lesbarkeit nicht besonders kenntlich gemacht. Es kann also aus dem Fehlen eines entsprechenden Hinweises nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt. Haftungsnotiz: Auf verschiedenen Seiten dieses Heftes befinden sich Verweise (Links) auf Internetadressen. Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich die Betreiberinnen und Betreiber verantwortlich. Sollten Sie daher auf kostenpflichtige, illegale oder anstößige Seiten treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail (p.woehner@klett-mex.de) davon in Kenntnis zu setzen, damit bei Nachdruck der Nachweis gelöscht wird.

Autoren: Michael Kohl

Redaktion und Autorenkoordination: Fabienne Schmaus

Projektkoordination: Petra Wöhner, Klett MEX GmbH

Layout und Satz: We are Family GmbH & Co. KG, Stuttgart

Herausgeber: BARMER, Axel-Springer-Straße 44, 10969 Berlin

Eine Zusammenarbeit der BARMER und der Klett MEX GmbH

©BARMER, Berlin, Klett MEX GmbH, Stuttgart und We are Family GmbH & Co. KG, Stuttgart.

Digital in eine gesunde Zukunft.

Wir wollen die Chancen und Potenziale der Digitalisierung für unsere Gesundheit nutzen, indem wir digitale Kompetenz für selbstbestimmte Entscheidungen in allen Gesundheitsfragen vermitteln.