

# Der Trend zum Zweitbildschirm



9 – 10 Jahre

## Handreichung für Lehrkräfte

- Informationen
- Arbeitsblätter
- Lösungen

DURCHBLICKT! [www.durchblickt.de](http://www.durchblickt.de)



© Jihan - stock.adobe.com

# Der Trend zum Zweitbildschirm

## Handreichung für Lehrkräfte

 **9 – 10 Jahre**  
 **Dauer:** 90 min



Die verwendeten Online Materialien/Tools sind DSGVO-konform.

## Allgemeine Kurzbeschreibung des Themas

In dieser fächerübergreifenden Unterrichtseinheit sollen die Schülerinnen und Schüler 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 kennen lernen.

### SCHULFÄCHER

### BEZUG ZUM BILDUNGSPLAN

Deutsch

- Lese- und Schreibkompetenz
- Informationen strukturieren

Religion/Ethik

- das eigene Handeln reflektieren

Informatik

- Handyeinstellungen und OnBoard Apps kennenlernen

Biologie/  
Sachunterricht

- 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:

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:

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](http://www.durch-blickt.de)



### Sozialform

- Plenum
- Gruppenarbeit
- 2er Gruppen
- Einzelarbeit



### Link zur Einheit

- Startervideo, TaskCards und Anhang mit Erklärung unter [www.durch-blickt.de](http://www.durch-blickt.de)



### Kursmaterial (Lehrkraft)

- Tablet oder Laptop zur Ergebnissammlung
- Beamer, wenn nicht vorhanden: Tafel oder Flipchart
- Arbeitsblätter
- Erwartungshorizont
- Möglichkeit 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](http://www.durch-blickt.de)



### Online Material und Werkzeuge in der Einheit

- [www.tweedback.de](http://www.tweedback.de)



## Unterrichtsvorbereitung

- Video testen
- Arbeitsblätter ausdrucken:
  - Arbeitsblätter 1 und 2 für alle (A4-Format)
  - Arbeitsblätter 3 und 4 nur für Lehrkraft (Arbeitsblatt 4 am besten in 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](http://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
<b>Einstieg</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Was hast du im Video gesehen?</li> </ul>	Sammeln der Antworten im Plenum (Fragen und offene Antworten)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Video</li> </ul>
<b>Überleitung</b> 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	<b>analog:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tafel oder Flipchart oder <b>digital:</b></li> <li>▪ bei entsprechender technischer Ausstattung mit Laptop, Beamer oder Whiteboard digitale Umfrage über <a href="http://www.tweedback.de">www.tweedback.de</a> (siehe Anleitung Anhang 1)</li> </ul>
<b>Erarbeitung 1</b> Inhalte First Screen vs. Inhalte Second Screen vergleichen anhand des Videos	Gruppenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Video</li> <li>▪ Arbeitsblatt 1</li> </ul>
<b>Vertiefung 1</b> 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"> <li>▪ Tafel, Whiteboard oder Flipchart</li> <li>▪ Tablet und Smartphones</li> </ul>



ZIEL UND FRAGESTELLUNG

METHODIK

MEDIUM

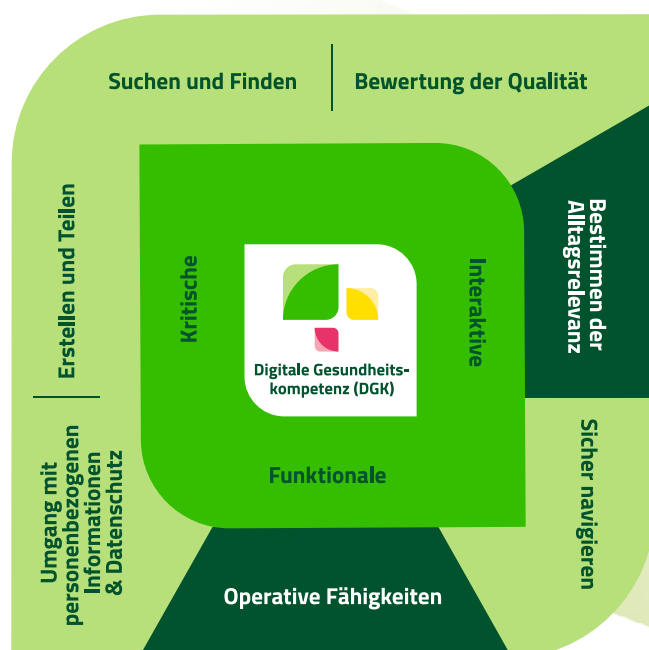
<p> <b>Erarbeitung 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Welche positiven Folgen kann die doppelte Bildschirmnutzung haben?</li> <li>▪ Kannst du dir vorstellen, dass es auch negative Folgen haben könnte?</li> </ul>	<p>2er oder 4er Think-Pair-Square-Share</p> <p>Im Plenum werden die Ideen gesammelt und ebenso für alle sichtbar auf Arbeitsblatt 2 notiert.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Arbeitsblatt 2</li> <li>▪ Whiteboard, Tafel oder Beamer</li> </ul>
<p> <b>Vertiefung 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bedienung: konkrete Handynutzung</li> <li>▪ Reflexion:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manche (TV-/Streaming-) Unternehmen produzieren Apps, die parallel zur Nutzung des First Screens genutzt werden sollen. Warum?</li> <li>2. Was weiß die App von mir? (siehe Arbeitsblatt 3)</li> <li>3. Was sind App-Berechtigungen?</li> </ol> </li> </ul>	<p>Vortrag der Lehrkraft Praktische Phase Diskussion im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Arbeitsblatt 3 (zu Frage 2, nur für Lehrkraft) über Beamer, Whiteboard oder A3-Ausdruck</li> </ul>
<p> <b>Transfer</b></p> <p>Kreatives Schreiben: Welche Ideen kannst du für dich und deine Klasse formulieren?</p>	<p>im Plenum</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Arbeitsblatt 4</li> </ul>
<p> <b>Reflexion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Was habe ich in dieser Einheit gelernt?</li> <li>▪ Muss ich vielleicht mein persönliches Verhalten überdenken?</li> <li>▪ Welche neue Funktionen meines Smartphones habe ich heute entdeckt?</li> </ul>	<p>Diskussion im Plenum</p>	<p>–</p>



## 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, die Motivation und die Fähigkeiten auch die digitale und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen, 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.



Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz

Stufen der Gesundheitskompetenz nach Nutbeam

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

- **Operative Fähigkeiten:** verstanden als die Fähigkeit, mit digitalen Endgeräten und digitale Medien umgehen zu können (z. B. einen PC, ein Tablet oder eine Suchmaschine zu bedienen)
- **Suchen und Finden von Gesundheitsinformationen:** 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:** 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:** 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:** gemeint ist 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:** hierunter wird die Fähigkeit verstanden, eigene gesundheitsbezogene Anliegen mittels digitaler Medien (z. B. E-Mail) verständlich und klar zu formulieren
- **Umgang mit personenbezogenen Informationen und Datenschutz:** verstanden als die Fähigkeit, Informationen über sich und andere Personen in digitalen Medien nicht zu teilen und zu entscheiden, wer Zugriff auf die persönlichen Daten und Informationen hat



### 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.

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.



Weitere Informationen

- zur Handynutzungszeit bei Kindern unter [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)
- zu Bildschirmspausen unter [www.bayerisches-aerzteblatt.de](http://www.bayerisches-aerzteblatt.de)

### Erarbeitung 1.

Die Schülerinnen und Schüler 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 Lernende Vorschläge 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 Schülerinnen und Schüler 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 Sportlern, zur Musik), Recherche (zu Produkten, 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 Musik-Video am Handy anschauen und ein Spiel am Tablet machen
- 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 Minuten)

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

## Lösungsvorschläge aus der Sicht der Lernenden:

- Freundschaft: Online-Events (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 zum Aufgaben auf der Lernplattform 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](http://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 Schülerinnen und Schüler zuerst demonstriert bekommen oder sich von einem versiertem 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](http://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 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

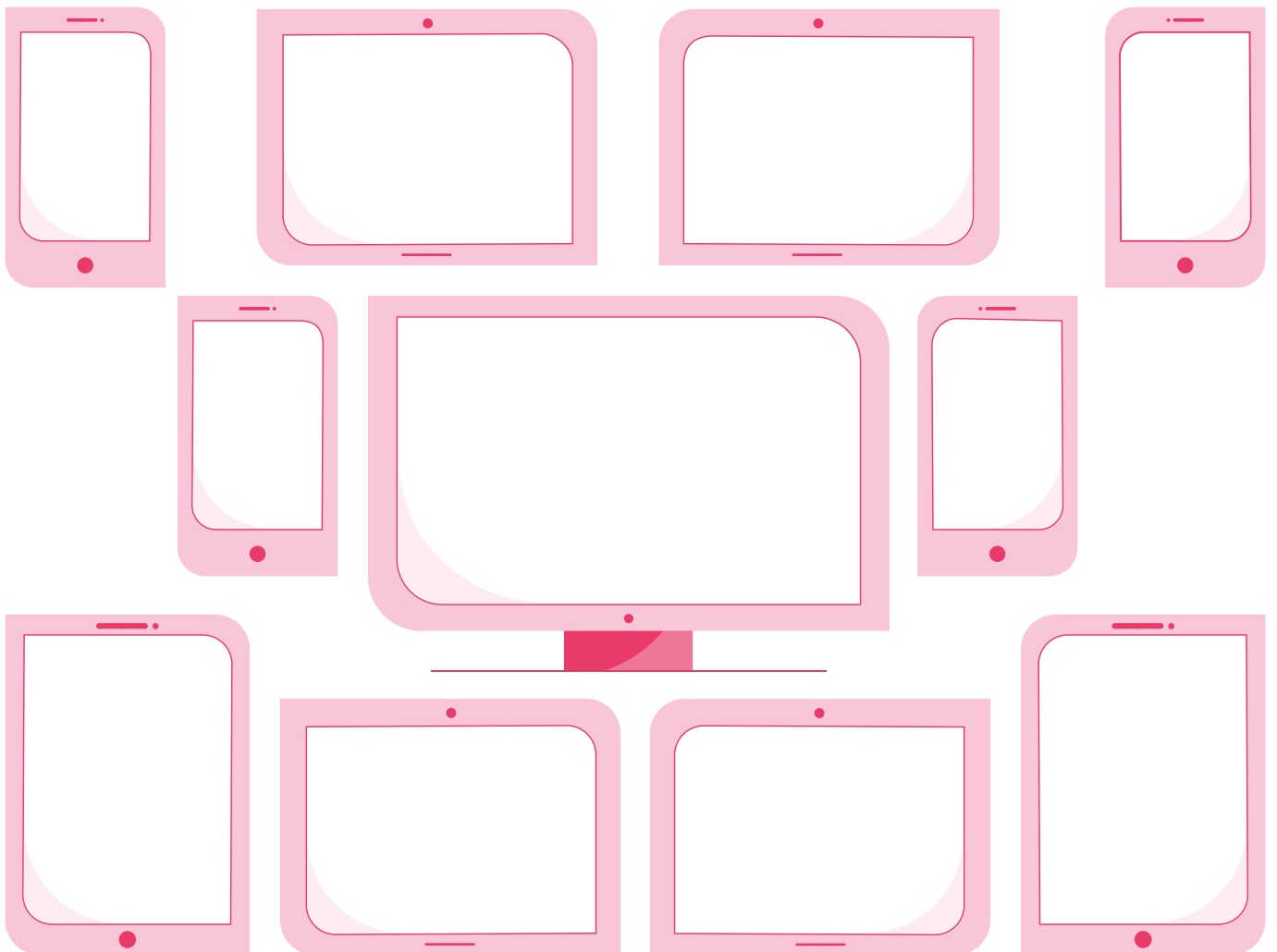


© seventyfourimages - elements.envato.com



## 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 „-“. 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

---

---

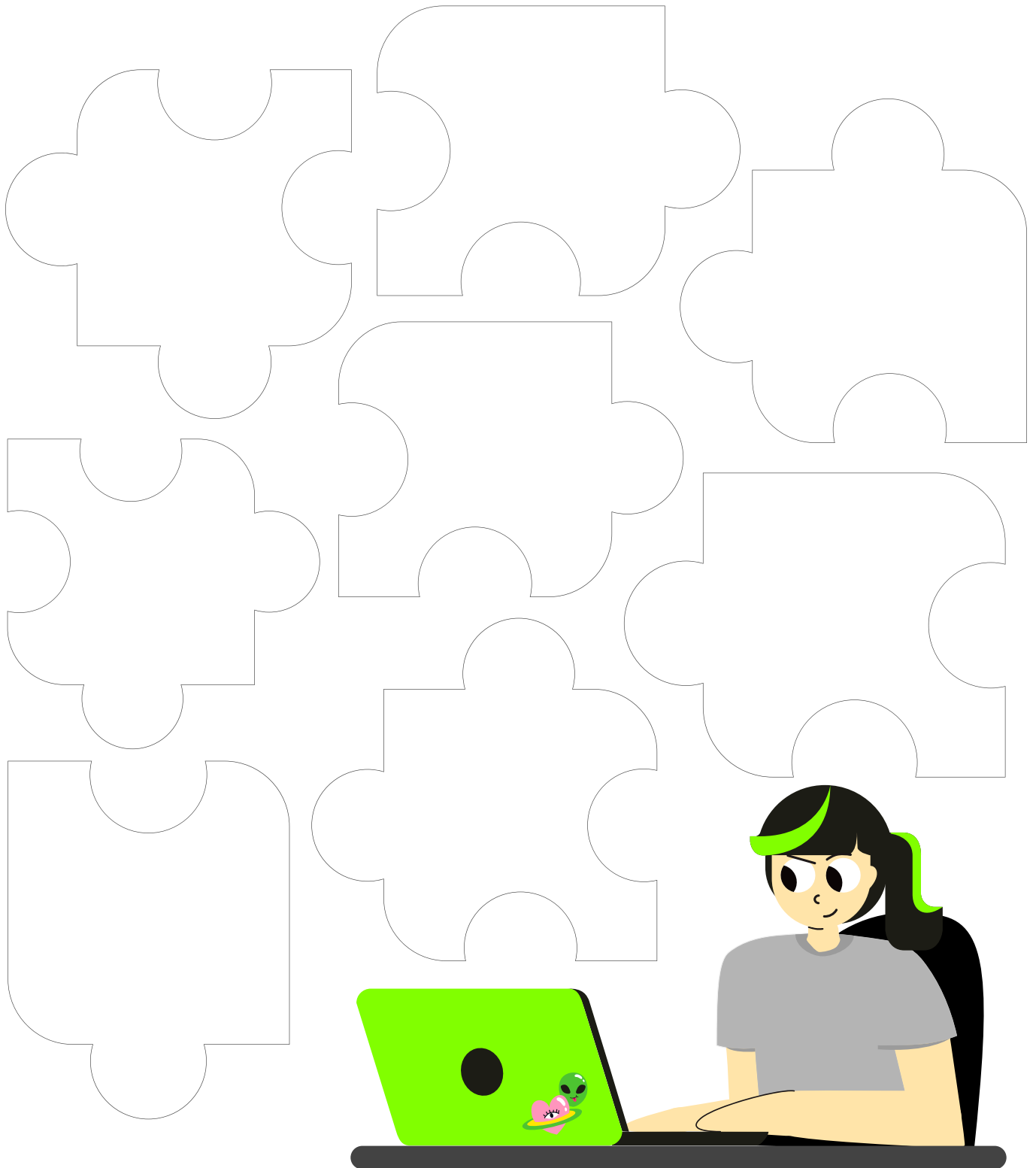
---

---



# Was wollen Apps über mich wissen?

Was wissen mein Lieblingssender und seine Apps über mich?

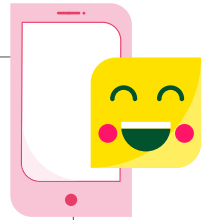




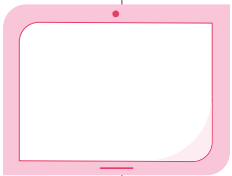
# Unsere Regeln

Regeln für deine First und Second Screen Nutzung!

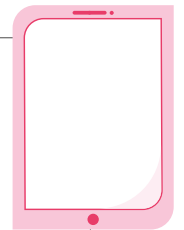
Regel 1



Regel 2



Regel 3



100

Regel 4







### Anhang 1

#### Wie kann ich eine Umfrage auf [www.tweedback.de](http://www.tweedback.de) erstellen?

- Gehen Sie auf die DSGVO-konforme Internetseite [www.tweedback.de](http://www.tweedback.de). Es ist keine Anmeldung von Lehrkraft oder 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 Schülerinnen und Schüler 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](http://www.lemonlight.com)
- Fernsehen und Social Media unter [www.journalistikon.de](http://www.journalistikon.de)
- Gefangen im Second Screen unter [www.wmn.de](http://www.wmn.de) und [www.vorsorgeweitblick.lv1871.de](http://www.vorsorgeweitblick.lv1871.de)
- Ideen zur Reduzierung der (nicht nur) Second Screen Nutzung unter [www.mein-leben.at](http://www.mein-leben.at) und [www.careelite.de](http://www.careelite.de)
- Zukunft des interaktiven Fernsehens unter [www.digitalfernsehen.de](http://www.digitalfernsehen.de)



# DURCHBLICKT!

Digital in eine gesunde Zukunft.

## Impressum

1. Auflage Oktober 2022. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis §52a UrhG: Weder das Werk, noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt. Fotomechanische oder andere Wiedergabeverfahren nur mit Genehmigung des Verlages.

Auf verschiedenen Seiten dieses Heftes befinden sich Verweise (Links) auf Internetadressen. 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: 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 (r.franz@klett-mint.de) davon in Kenntnis zu setzen, damit bei Nachdruck der Nachweis gelöscht wird.

**Autor:** Michael Kohl, Rieden

**Redaktion und Autorenkoordination:** Fabienne Schmaus

**Projektkoordination:** Ronja Franz, Klett MINT GmbH

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

Eine Zusammenarbeit der BARMER und der Klett MINT GmbH

© BARMER, Berlin, und Klett MINT GmbH, 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.