

# Handyverbot? Medienbildung bleibt!



# Jugend und Medien – Ein Blick in die Lebenswelt

Wichtige Studienergebnisse auf einen Blick

## Mediennutzungsverhalten bei Kindern und Jugendlichen

- **Smartphones sind früh im Spiel:** Bereits 10 % der 6- bis 7-Jährigen besitzen ein eigenes Gerät. Bei den 12- bis 13-Jährigen sind es schon 80 % [1]
- **Internet fast allgegenwärtig:** 6–7 Jahre: 37 % nutzen das Internet, 12–13 Jahre: nahezu 100 % [1]. Immer mehr Kinder (ab dem Grundschulalter) nutzen digitale Spiele und surfen ohne Begleitung [1]
- **Social Media ist Teil der Lebenswelt:** WhatsApp, TikTok & Co. sind ab 8 Jahren relevant – obwohl meist erst ab 13 erlaubt. [1]
- **On-Demand statt altersgerecht:** Kinder konsumieren Inhalte individuell – aber oft ohne Einordnung. Technischer Schutz wird selten genutzt, problematische, nicht altersgerechte Inhalte können die Folge sein. [1]

## Bildschirmzeit – was ist noch gesund?

- **Es gibt unterschiedliche Empfehlungen:** z. B. 6–9 Jahre: 30–45 Minuten, 9–12 Jahre: 45–60 Minuten [2] oder z.B. weniger als 2 h für Freizeit [3]
- **Digitale Zeit bewusst gestalten** Wichtig sind altersgerechte, pädagogisch wertvolle Inhalte – idealerweise begleitet [1][9]. “Zu einem gesunden Online-Verhalten gehören eine ausgewogene Bildschirmzeit, sichere und positiv wirkende Online-Interaktionen, Offline-Aktivitäten wie Sport und Spiel sowie Schutz vor schädlichen oder unangemessenen Inhalten” [1]



## Smartphones – Segen oder Risiko?

- **Zuviel ist zuviel:** Übermäßiger oder unkontrollierter Smartphone-Gebrauch kann zu **Stress, Ängsten** und **Depressionen** führen. [4][5]
- **Nicht ohne Risiko:** Cybermobbing, Datenschutzverstöße und ungeeignete Inhalte gehören zur digitalen Realität. [6]
- **Verbote wirken – aber nicht allein:** Ein Handyverzicht kann das **soziale Wohlbefinden** steigern. Doch nachhaltiger ist: **Verantwortungsvoller Umgang und Eigenverantwortung** im digitalen Raum. [2][7]

## Im Unterricht – digital, aber durchdacht

- **Private Nutzung lenkt ab:** Wer das Smartphone im Unterricht privat nutzt, ist weniger konzentriert, Lern-Apps und Bildungssoftware stören **weniger** als soziale Medien oder Spiele. [3]
- **Digitale Medien pädagogisch nutzen: begleiten, regulieren, reflektieren** – nicht einfach nur verbieten. [7]

## Digitale Bildung – Kompetenzen müssen gezielt gefördert werden

- **Computer- und informationsbezogenen Kompetenzen:** nur 1 % der Schüler:innen der 8. Schulstufe erreicht die höchste Kompetenzstufe (Stufe 4), 39 % auf oder unter niedrigster Kompetenzstufe [8]

# Für Lehrkräfte – planen, weiterbilden, gestalten

Gut informiert – Tipps und Empfehlungen

## Tipps und Planungsideen für die Praxis

- **Digitales Schulkonzept – Digitale Bildung braucht Orientierung**
  - Bildet den Rahmen für den pädagogisch sinnvollen Einsatz von Technologien und schafft Orientierung.
  - Macht deutlich, wie digitale Werkzeuge Lernen unterstützen, nicht ersetzen. So wird Digitalisierung Teil einer bewussten Schulentwicklung, nicht Selbstzweck.
- **Elternabend – Digitale Erziehung braucht Teamarbeit**
  - über die digitale Nutzung an der Schule informieren (gemeinsame Regeln im Schulalltag, Aufbewahrung der Geräte, ...).
  - Hausordnung vorstellen und besprechen (Vorgehen bei Regelverstößen).
  - Eltern informieren, wie sie zu einem bewussten Umgang mit Smartphones beitragen können.
- **Klassenregeln – Gemeinsam digitales Handeln gestalten**
  - Verhaltensvereinbarungen (Klassenregeln) zur Handy- und Internetnutzung machen den Schulalltag klarer und sicherer. Beziehen Sie Schüler:innen und Eltern mit ein – das stärkt die Akzeptanz.

### Beispiel



<https://www.saferinternet.at/wie-koennen-regeln-fuer-die-handynutzung-in-der-schule-aussehen>

### Tipp

Auch für Onlinerräume (z. B. Chatgruppen) können Regeln hilfreich sein: etwa zu Ruhezeiten, respektvollem Miteinander und dem Umgang mit problematischen Inhalten.



<https://www.saferinternet.at/themen/handy-internet/handyverbot-an-oesterreichs-schulen>

## Fortbildungsangebote

- **Grundlagen verstehen:** Praktische Tipps für den Einsatz von iPads, Auswahl passender Tools und Förderung digitaler Kompetenzen im Schulalltag.
- **Medien sinnvoll nutzen:** Apps und Programme gezielt einsetzen, kreativ unterrichten und digitales Lernen aktiv gestalten.
- **Sicher unterwegs:** Rechtliche Basics, Datenschutz, Urheberrecht, Privatsphäre und der Umgang mit Fake News – für eine reflektierte Mediennutzung.
- **Hochschullehrgang Digital kompetente/r Lehrer/in:** praxisnahe Inhalte aus dem Bereich der Grundlagen der digitalen Medien (QR-Code unten links)
- **Schilf/SchülFPLUS:** Digitale Inhalte sind fester Bestandteil unseres jährlich wechselnden Programms. Die Angebote sind praxisnah und für den Schulstandort maßgeschneidert.

Entdecken Sie das Fortbildungsangebot



### HLG



[https://www.ph-kaernten.ac.at/fileadmin/media/lehrgaenge/Curricula/PHK\\_LG\\_DK\\_Curr\\_Digital-kompetenterLehrer\\_2018-04-05.pdf](https://www.ph-kaernten.ac.at/fileadmin/media/lehrgaenge/Curricula/PHK_LG_DK_Curr_Digital-kompetenterLehrer_2018-04-05.pdf)

### Schilf/SchülFPLUS



<https://www.phk.ac.at/weiterbildung/schilf>

### Infomaterial für Eltern:

z.B. <https://www.saferinternet.at/zielgruppen/eltern>



Altersempfehlungen (Handy, Apps, Spiele...), sicherer Umgang mit dem Handy, technischer Kinderschutz, sichere Konfigurationen, ungeeignete Inhalte, Regeln und Nutzungszeiten, usw.

# Medienbildung, die begleitet

Vom Klassenzimmer ins echte Leben

Medienkompetenz ist ein fächerübergreifendes Ziel in der Primar- und Sekundarstufe. Um Benachteiligungen zu vermeiden, müssen alle Schüler:innen altersgerechten, beaufsichtigten Zugang zu digitalen Technologien erhalten und entsprechende Kompetenzen aufbauen. [3]

In Österreich sind die Kompetenzen im Grundsatzterlass Medienbildung (<https://www.bmb.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/prinz/medienbildung.html>) und in den übergreifenden Lehrplanthemen Medienbildung und informatische Bildung festgelegt.

QR 1

## Grundsatzterlass Medienbildung

### ANALYTISCHE KOMPETENZEN

„Informationsquellen recherchieren und zitieren, die Wirkung von Medieninhalten analysieren, Gestaltungsmittel von (digitalen) Medienangeboten erkennen und benennen, Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung benennen und verstehen, Medieneinflüsse und Wertvorstellungen erkennen und benennen, zum jeweiligen Thema passende Medienangebote und Informationen auswählen.“ (<https://rundschreiben.bmbwf.gv.at/rundschreiben/?id=1308>)

QR 2

### Unterrichtsbeispiele

- Recherche und Präsentation zu verschiedenen Nachrichtenseiten
- Analyse der Bildsprache in Werbeanzeigen oder Social-Media-Posts
- Untersuchung von Fake News anhand eines aktuellen Beispiels
- Erstellen eines Mediennutzungsprotokolls mit anschließender Auswertung
- Diskussion über Rollenbilder in Serien und Filmen
- Vergleich verschiedener Quellen zu einem historischen oder politischen Thema
- Sinnvollen und verantwortungsvollen Umgang mit Smartphones fördern durch Reflexion und Feedback zur Handynutzung: Regelmäßige Reflexionsgespräche mit den Schüler:innen (siehe z.B. Schulpsychologischer Dienst Österreich, 2024, <https://www.schulpsychologie.at>)

QR 3

QR 1



QR 2



QR 3



QR 4



QR 5



### REFLEXIVE KOMPETENZEN

„Informationsquellen und Medieninhalte kritisch vergleichen und bewerten, mediales und kommunikatives Handeln reflektiert wahrnehmen, den eigenen Mediengebrauch reflektieren und gegebenenfalls modifizieren, interessensgeleitete Themensetzung und –verbreitung erkennen und beurteilen, die Bedeutung von (digitalen) Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung erkennen, Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen und beurteilen.“ (<https://rundschreiben.bmbwf.gv.at/rundschreiben/?id=1308>)

QR 4

### Unterrichtsbeispiele

- Diskussion zur Rolle von Algorithmen bei der Informationsauswahl (z. B. YouTube, TikTok)
- Erstellung eines persönlichen Medienprofils mit anschließender Reflexion
- Bewertung von Kommentarkulturen im Netz (z. B. bei politischen Debatten)
- Analyse der Rolle von Medien bei Wahlen oder Protestbewegungen
- Gruppenarbeit zu Chancen und Risiken digitaler Kommunikation (z. B. Cybermobbing vs. Vernetzung)
- Beispiele z.B. auf [www.saferinternet.at](http://www.saferinternet.at)
  - „Mit Chancen und Risiken kompetent umgehen“
  - „Hass im Netz kontern“
  - „Safer Internet in der Volksschule“: Digital Detox Box
  - Leitfaden Digitale Aspekte in Kinderschutzkonzepten

### GESTALTUNGSKOMPETENZEN

„Eigene Wertvorstellungen als Handlungsgrundlage in der medialen Welt entwickeln, reflektieren und nutzen, zum jeweiligen Thema passende Medienangebote und Informationen interaktiv nutzen und mit anderen darüber kommunizieren, selbständig eigene Medienbeiträge und interaktive Anwendungen planen, kreativ gestalten, umsetzen, präsentieren und publizieren und sich als selbstwirksam erleben, medienrechtliche Aspekte benennen, erklären und beachten, eigene Rechte und die Rechte anderer im medialen Handeln beachten, zielgerichtet und offen mit Personen (auch technologieunterstützt) kooperieren.“ (<https://rundschreiben.bmbwf.gv.at/rundschreiben/?id=1308>)

QR 4

### Unterrichtsbeispiele

- Produktion eines Podcasts zu einem selbst gewählten Thema
- Gestaltung einer Informationskampagne (Plakate, Reels, Website) zu einem Umweltthema (z. B. mit Canva)
- Erarbeitung eines Leitfadens zu Datenschutz und Urheberrecht für die Schulhomepage
- Erstellung eines Erklärvideos in Gruppenarbeit
- Dokumentation von Experimenten oder Präsentation von Kunstprojekten
- Durchführung und Moderation eines digitalen Klassendiskurses mit kollaborativen Tools (z. B. Padlet)
- Entwicklung eines Schüler:innenblogs oder eines digitalen Magazins
- Arbeiten mit digitalen Portfolios
- Handy, Smartphone oder Tablet aktiv und kreativ im Unterricht nutzen“ ([https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Das\\_Handy\\_in\\_der\\_Schule.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Das_Handy_in_der_Schule.pdf))

QR 5

# Mediendidaktik – digital unterrichten mit Sinn

Digitale Medien im Unterricht sinnvoll einsetzen und wirksam nutzen

## Übergreifende Themen im Lehrplan der Primar- und Sekundarstufe

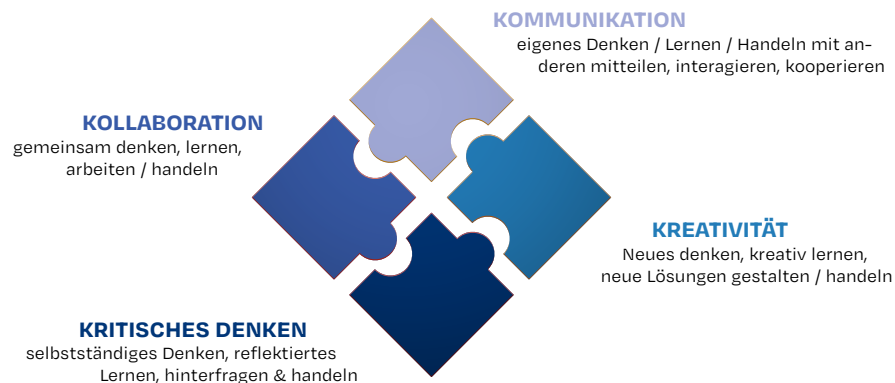
Medienbildung und Informatische Bildung sind auch als fächerübergreifende Themen im Lehrplan der Primar- und in der Sekundarstufe I verankert. Die **Informatische Bildung** umfasst u.a. die sichere und verantwortungsvolle Einbindung von Technologien, die Verwendung von digitalen Geräten und Internet beim Lernen und das Erleben von Selbstwirksamkeit in der kreativen und vielfältigen Nutzung. **Medienbildung** behandelt u.a. den kritischen und kreativen Umgang mit Medien, Gestaltung von eigenen Medienbeiträgen, Vergleich, Analyse und kritische Bewertung von Medieninhalten.

### PROJEKTE

- Education Innovation Studios <https://eis.eeducation.at/>
  - Beispiele Volksschule: <https://digikomp.at/digikomp4/unterrichtsbeispiele>
  - Beispiele Sekundarstufe I: <https://digikomp.at/digikomp8/unterrichtsbeispiele>
- Denken lernen - Probleme lösen (digi.case) <https://dpl.at/startseite>

## Kernkompetenzen des 21. Jahrhunderts

Medienbildung ist ein zentraler Baustein, um jene Kompetenzen zu fördern, die Schüler:innen für Leben, Lernen und Arbeiten in der digitalen Welt benötigen. Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation und Kollaboration zählen zu den Schlüsselkompetenzen des 21. Jahrhunderts. Ergänzt durch digitale, soziale und persönliche Fähigkeiten bereiten sie Schüler:innen darauf vor, in einer komplexen, vernetzten Welt aktiv, verantwortungsvoll und flexibel zu handeln – im Alltag, im Beruf und als Teil der Gesellschaft.

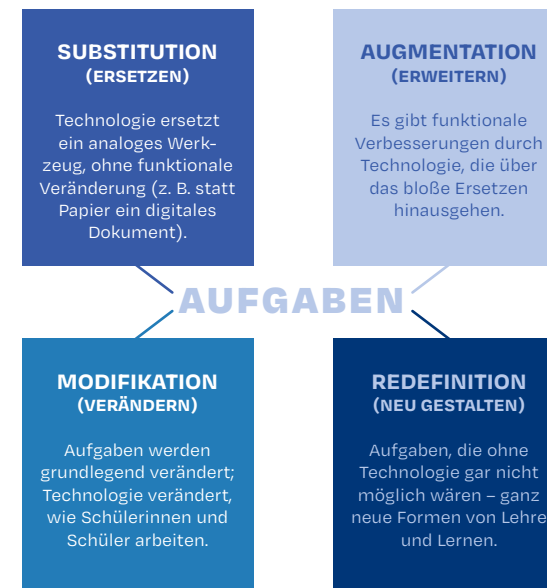


Quelle: <https://www.iqonline.net/bildung-digital/digitale-schulentwicklung/modelle-zur-digitalisierung-von-schule-und-unterricht/das-4k-modell/>

Der gezielte Mix aus analogen und digitalen Materialien (z. B. Blended Learning, Flipped Classroom) ermöglicht vielfältige Lernwege. Gamification-Elemente (z. B. Quiz-Apps) sorgen für mehr Engagement und Lernfreude – ideal für den Einstieg in digital gestützten Unterricht. Lernplattformen mit automatisiertem Feedback geben Schüler:innen direkte Rückmeldung, fördern die Selbstreflexion und machen Lernfortschritte sichtbar. (<https://karlhosang.de/gamification-lernen/>)

Wer weitergehen möchte, kann mit diversen Tools kreatives, problemlösendes Denken anregen – besonders in Projektphasen. Augmented Reality (AR) eröffnet schließlich völlig neue Lernräume: Ob ein virtuelles Herzmodell im Biologieunterricht oder historische Orte, die im Klassenzimmer erlebbar werden – AR schafft Nähe zu Inhalten, erhöht die Anschaulichkeit und weckt Neugier.

Das SAMR-Modell unterstützt Lehrpersonen dabei, den Einsatz digitaler Medien im Unterricht gezielt zu reflektieren. Es unterscheidet vier Stufen: von der einfachen **Ersetzung** analoger Aufgaben durch digitale Varianten bis zur **Neugestaltung** von Lernprozessen, die ohne Technologie nicht möglich wären. Ob ein digitales Arbeitsblatt (Substitution) oder ein kollaboratives Erklärvideo mit AR-Elementen (Redefinition) – entscheidend ist nicht die Stufe, sondern der bewusste, pädagogisch sinnvolle Einsatz.



Quelle: <https://www.iqonline.net/bildung-digital/digitale-schulentwicklung/modelle-zur-digitalisierung-von-schule-und-unterricht/das-samr-modell/>



# Für Schulleitungen – Vorgaben und Handlungsspielräume



**Handys und andere digitale Geräte dürfen in der Schule (auch in den Pausen) und bei Schulveranstaltungen nicht genutzt werden. Die Lehrperson kann die Nutzung aber für unterrichtliche Zwecke erlauben. Informationen zur Verwahrung, Abnahme von störenden Gegenständen usw. finden Sie hier:**

**[https://www.bmb.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/saferinternet/faq\\_handy.html](https://www.bmb.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/saferinternet/faq_handy.html)**



## **Eine Regelung in der Hausordnung als schuleigene Verhaltensvereinbarung nach § 44 SchUG, BGBl.**

Nr. 472/1986 idgF, könnte wie folgt lauten und soll im Einklang mit Ihrer bestehenden Hausordnung formuliert werden:

- (1) Die Nutzung von Mobiltelefonen, Smartwatches und ähnlichen elektronischen Kommunikationsgeräten ist während der Unterrichtszeit sowie in den Pausen grundsätzlich untersagt.
- (2) Ausnahmen von diesem Verbot können gemacht werden, wenn die Nutzung solcher Geräte im Rahmen des Unterrichts für spezifische Lerninhalte oder Projekte erforderlich ist. Die Entscheidung darüber liegt im Ermessen der jeweiligen Lehrperson.
- (3) Mobiltelefone und ähnliche Geräte sind während der gesamten Schulzeit geeignet zu verwahren. [9]



## **Integration in der Schulgemeinschaft**

Die Handynutzung soll sinnvoll in ein medienpädagogisches Konzept eingebettet sein. Wichtig sind klare, gemeinsam entwickelte Vereinbarungen zum Umgang mit digitalen Geräten – getragen von Lehrkräften, Schüler:innen, Eltern und Schulleitung.

Mehr als der Einsatz neuer Technologien ist die digitale Schulentwicklung – sie verbindet Pädagogik, Organisation und Technik zu einem stimmigen Gesamtkonzept.  
<https://education.at/ressourcen/unterlagen/konzepte/digitale-schulentwicklung>

Schulleitungen können mit der neuen **WEB-APP** ganz einfach und unkompliziert Ihre Ansuchen für Ihre Fortbildungs- und Beratungsbedarfe am Schulstandort bei der PH Kärnten stellen.

Das Programmheft bietet für jedes Schuljahr Praxisnahe und relevante Angebote. Anträge für das nächste Schuljahr sind immer von Jänner bis Ende März möglich!

<https://www.phk.ac.at/weiterbildung/schilf>



## **Quellen**

- [1] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.). (2025). KIM-Studie 2024. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. <https://www.mpfs.de/studien/kim-studie-2024>
- [2] klicksafe – Das deutsche Awareness Centre im Digital Europe-Programm der Europäischen Union. (2024, 26. August). Bildschirmzeit: Kinder von 6 bis 12 Jahren. Abgerufen 8. September 2025, von <https://www.klicksafe.de/bildschirm-und-medienzeit-was-ist-fuer-kinder-in-ordnung/bildschirmzeiten-bei-kindern-von-6-bis-12-jahren#c0>
- [3] OECD. (2025). How's life for children in the digital age? [deutsche Fassung: Besser leben – Kindliches Wohlergehen in einer digitalen Welt]. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/0854b900-en>
- [4] Böttger, T., & Zierer, K. (2024). To ban or not to ban? A rapid review on the impact of smartphone bans in schools on social well-being and academic performance. Education Sciences, 14(8), 906. <https://doi.org/10.3390/educsci14080906>
- [5] Sunday, O. J., Adesope, O. O., & Maarhuis, P. L. (2021). The effects of smartphone addiction on learning: A meta-analysis. Computers in Human Behavior Reports, 4, 100114.
- [6] OECD (2024), "Students, digital devices and success", OECD Education Policy Perspectives, No. 102, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/9e4c0624-en>.
- [7] Poschik, M., & Zierer, K. (2023). Does the brain drain effect really exist? A meta-analysis. Behavioral Sciences, 13(9), 751. <https://doi.org/10.3390/bs13090751>
- [8] Rölz, M. & Höller, I. (Hrsg.) (2024). ICILS 2023. Digitale Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im internationalen Vergleich. Salzburg: Institut des Bundes für Qualitätssicherung im österreichischen Schulwesen (IQS). DOI: 10.17888/icils2023-eb
- [9] A/0036-Allg-L/2025 - Erlass zur Verankerung eines Handyverbots in den Volksschulen Kärntens

Pädagogische Hochschule  
Kärnten  
**Viktor Frankl Hochschule**

Hubertusstraße 1  
9020 Klagenfurt am  
Wörthersee  
Kärnten

+43 (0)463 508 508  
[office@phk.ac.at](mailto:office@phk.ac.at)

**ph**  
**Kärnten**

↘ **phk.ac.at**