

Jugend- und Verbraucherschutz

Handout

Kompetenzeinordnung und Inhalte.....1
 Unterrichtsidee: Cybergrooming erkennen.....3
 Unterrichtsidee: Das Spiel mit Dark Patterns.....7

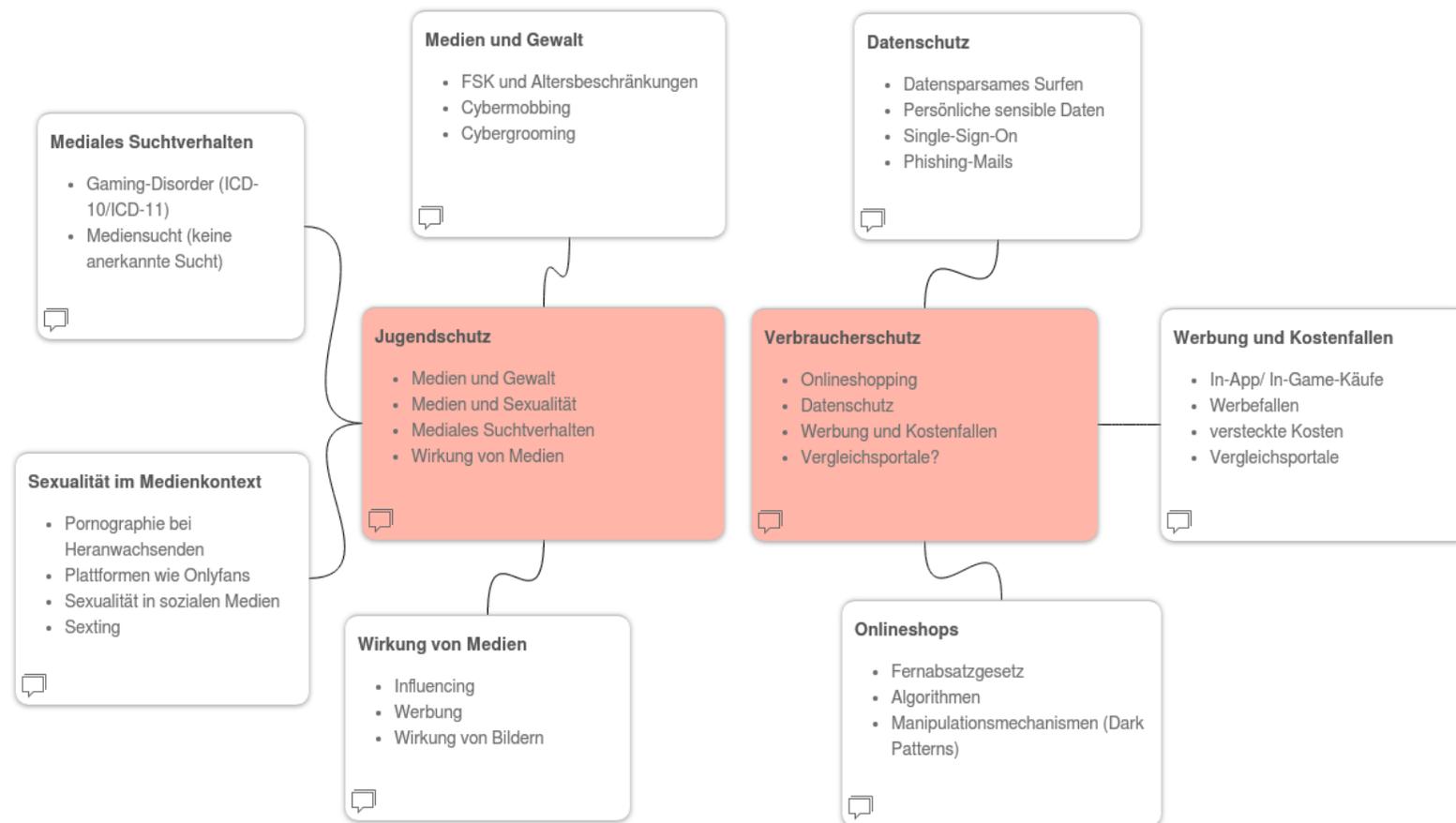
Kompetenzeinordnung und Inhalte

Jugend- und Verbraucherschutz sind in den Fachanforderungen bzw. in deren Ergänzung im Kompetenzbereich „K4 Schützen und sicher Agieren“ als Unterkompetenz „4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen“ konkret benannt. Gleichzeitig ist auch die Fähigkeit, Medien zu analysieren und zu reflektieren wichtig, um einen bewussten (und damit sichereren) Umgang mit ihnen zu ermöglichen. Daher ist der Kompetenzbereich „K6 Analysieren und Reflektieren“ ebenfalls zentral für das Thema.

Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Suchen und Filtern	Interagieren	Entwickeln und Produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und Bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien verstehen und reflektieren
Speichern und Abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Wesentliche Inhalte im Themen-Komplex „Jugend- und Verbraucherschutz“ sind:

- Medien und Gewalt
- Medien und Sexualität
- Wirkung von Medien
- Werbung und Kostenfallen



Unterrichtsidee: Cybergrooming erkennen

Jahrgangsstufen 3 bis 4

Fächerschwerpunkt: Religion, Ethik/Philosophie, Deutsch

Hauptintention

Indem die Schülerinnen und Schüler verdächtige Chatansprachen untersuchen, lernen sie Anzeichen für Cybergrooming kennen.

Zu vermittelnde Medienkompetenzen

- K 4 Schützen und sicher agieren
 - 4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren
 - 4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
 - 4.1.2. Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden
 - 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
 - 4.2.3. ständige Aktualisierung von Sicherheitsrisiken vornehmen
 - 4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen
 - 4.3. Gesundheit schützen
 - 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen

Entwicklung der Medienkompetenz laut Fachanforderungen:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- 4.2.3. angeleitet grundlegende Sicherheitsregeln in der Nutzung von Netzwerken beachten (z. B. zurückhaltende Preisgabe persönlicher Daten)
- 4.3.1. bei sich selbst und in ihrer sozialen Umgebung schädliche Entwicklungen im Umgang mit digitalen Medien erkennen und darauf aufmerksam machen (z. B. Cyberbullying, Sucht)

Arbeitsphasen

- Die Schülerinnen und Schüler bilden Gruppen von drei bis vier Personen.
- Die Gruppen bekommen verschiedene Chatnachrichten auf Kärtchen.
- Die Schülerinnen und Schüler sortieren die Nachrichten auf einer Skala von „normal“ über „verdächtig“ bis „gefährlich“.
- Die Schülerinnen und Schüler diskutieren einen möglichen Umgang mit derartigen Nachrichten.

Hinweise zur Durchführung

- Die Schülerinnen und Schüler sollen in Gruppen Chatnachrichten auf einer Skala für Grooming-Gefahr einordnen. Dabei soll die Diskussion im Mittelpunkt stehen.

Mögliche Nachrichten sind: [Auswahl sollte zur Lerngruppe passen]

- „Hey, hast du Lust, dein Taschengeld aufzubessern?“
- „Ich habe Connections zu einer Modelagentur. Magst du vielleicht mal modeln?“
- „Wo bist du gerade?“
- „Sind deine Eltern auch zu Hause?“
- „Du siehst bestimmt total sexy aus...“
- „Magst du mir deine Handynummer geben? Dann können wir besser in Kontakt bleiben.“
- „Ich würde dich so gerne mal sehen. Hast du eine Cam? Sorry, meine geht gerade nicht.“
- „Erzähl niemandem von uns. Unsere Freundschaft soll doch unser Geheimnis bleiben.“

- „Komm‘ mich doch mal besuchen. Ich koche uns was Leckeres.“
- „Hast du einen Freund/eine Freundin?“
- „Was hast du für Hobbys?“
- „Gehst du noch zur Schule?“
- „Hast du Geschwister?“
- Die Schülerinnen und Schüler können zusätzlich den folgenden Test durchführen:
<https://www.rataufdraht.at/themenubersicht/tests-quiz/kennst-du-grooming-tricks>

Arbeitsauftrag 1 – Sensibilisierung für das Thema

Ordnet die Nummern der Nachrichten auf der Skala ein und überlegt euch, wie ihr mit derartigen Nachrichten umgehen würdet.

Skala geht von: normal - verdächtig - gefährlich [in der Bedeutung „zweifelhaft“/„gruselig“]

Arbeitsauftrag 2 – Lebensweltbezug

Rollenspiel:

Deine Freundin / dein Freund erzählt dir von einem Chat, der ihr / ihm komisch vorkam.

Wie reagierst du? Was rätst du ihr / ihm?

mögliche Strategien:

- Verständnis zeigen, keine Vorwürfe machen
- darin bestärken, dem Bauchgefühl zu vertrauen
- zu klarem Nein-Sagen raten
- dazu raten, den Chat-Kontakt abubrechen
- erst einmal offline zu gehen
- eine erwachsene Vertrauensperson (Eltern, Lehrkräfte, Schulsozialarbeit) anzusprechen
- die Person blockieren und melden (z. B. bei TikTok)
- Screenshots zu machen, um mögliche Beweise zu sichern
- langfristig Datenschutzeinstellungen zu prüfen und verändern

Zugehöriges Material

- Kärtchen mit Chatnachrichten für die Durchführung im Präsenzunterricht
- Die Kärtchen sollten passend zur Lerngruppe ausgewählt werden.

weiterführende Hinweise

- Handlungsmöglichkeiten
<https://www.handysektor.de/artikel/was-tun-gegen-cyber-grooming>
- weitere Informationen
<https://www.klicksafe.de/cybergrooming>
<https://www.handysektor.de/cyber-grooming>
 - <https://www.handysektor.de/artikel/gefaehrliche-online-anmache-das-musst-du-ueber-cybergrooming-wissen>
 - <https://www.handysektor.de/artikel/ertappt-so-durchschaust-du-cyber-grooming>
 - <https://www.handysektor.de/artikel/cyber-grooming-sexuelle-belaestigung-in-chats>

„Ich würde dich so
gerne mal sehen. Hast
du eine Cam?
Sorry,meine geht
gerade nicht.“

„Magst du mir deine
Handynummer geben?
Dann können wir
besser in Kontakt
bleiben.“

„Du siehst bestimmt
total sexy aus...“

„Sind deine Eltern auch
zu Hause?“

„Wo bist du gerade?“

„Ich habe Connections zu
einer Modelagentur.
Magst du vielleicht mal
modeln?“

Hey, hast du Lust, dein
Taschengeld
aufzubessern?“

„Cool, dass du Zeit
hast, mit mir zu
chatten!“

„Hast du Geschwister?“

„Gehst du noch zur
Schule?“

„Was hast du für
Hobbys?“

„Hast du einen
Freund/eine Freundin?“

„Komm` mich doch mal
besuchen. Ich koche
uns was Leckeres.“

„Bist du noch jf?“

„Ich würde dich gerne
auch mal nackt sehen.
Schick` mir mal ein Bild.
Wir vertrauen und doch
schließlich!“

„Erzähl niemandem von
uns. Unsere
Freundschaft soll doch
unser Geheimnis
bleiben.“

Unterrichtsidee: Das Spiel mit Dark Patterns

Jahrgangsstufen 7 bis SEK II, Anpassung: 5 bis 7

Fächerschwerpunkt: Gesellschaftswissenschaften, Wirtschaft/Politik, Verbraucherbildung

Hauptintention

Indem die SuS typische Beispiele für „Dark Patterns“ analysieren, im Internet sowie in genutzten sozialen Medien herausuchen und ihre eigenen Erfahrungen mit dem Phänomen reflektieren, erlernen sie den kritischen Umgang mit Online Werbung. Ebenso werden sie für Verbraucherfallen sensibilisiert.

Zu vermittelnde Medienkompetenzen

- K 4 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
 - 4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren
 - 4.1.1. Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- K 6 Analysieren und Reflektieren
 - 6.1 Medien analysieren und bewerten
 - 6.1.2. interessen geleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen
 - 6.2 Medien verstehen und reflektieren
 - 6.2.3. Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen

Entwicklung der Medienkompetenz laut Fachanforderungen:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- 4.1.1. Risiken auf Webseiten, in Spam- und Phishing-Mails erkennen und deren schädigende Wirkung vermeiden
- 6.1.2. fundiert Wirkung und Einfluss medialer Produkte auf die Gesellschaft und das eigene Handeln bewerten
- 6.2.3. Geschäftspraktiken ausgewählter kommerzieller Dienstleister und Services beschreiben

Arbeitsphasen

- Kurzeinleitung zum Thema Fast-Fashion-Shops und „Dark Patterns“
- Lehrkraft präsentiert Beispiele für „Dark Patterns“ anhand des „Dark Pattern Detection Project“ <https://dapde.de/de/dark-patterns/arten-und-beispiele/>
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren zunächst alleine und dann in 2-3er Gruppen, ob ihnen bei einem ihrer sozialen Netzwerke bereits Fast-Fashion-Shops bzw. „Dark Patterns“ begegnet sind, wie diese aussahen/gestaltet waren und ob diese schon einmal bei ihnen Wirkung gezeigt haben. Gemeinsam reflektieren sie darüber, warum diese sie angesprochen haben. Die SuS können zudem parallel in ihren sozialen Netzwerken schauen, ob sie Beispiele finden.
- Gemeinsam überlegen sich die Schülerinnen und Schüler, wie sie sich vor der Manipulation durch „Dark Patterns“ schützen können.

Hinweise zur Durchführung

- Das Unterrichtsbeispiel kann sowohl im Präsenz, z. B. unter Nutzung mobiler digitaler Endgeräte, oder im Distanzunterricht mithilfe von Gruppenräumen in einer Videokonferenz durchgeführt werden.

Anpassungsmöglichkeiten an verschiedene Altersstufen

- Für Schülerinnen und Schüler der unteren Klassen kann der Fokus statt auf „Dark Patterns“ auf „In-App Käufe“ gelegt werden, die vor allem in Spielen vorkommen.
 - Typische Beispiele für In-Game-Käufe:
 - Punkte, Münzen, Diamanten, Rohstoffe etc. (sog. In-Game-Währung, die für Folgekäufe im Spiel eingesetzt wird und dazu führen kann, dass der Überblick über die Kosten verloren geht.)
 - Neue Charaktere, Fähigkeiten, Ausstattungen etc.
 - Schnellere Erfolge, Erreichen eines neuen Levels, kürzere Wartezeiten etc.
 - Durchführung:
 - Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre App-/Game-Nutzung und tauschen sich in kleinen Gruppen darüber aus.
 - Welche Spiele oder Apps nutzen sie und wie oft?
 - Die Lehrkraft klärt die SuS über die Gefahren von In-App/In-Game-Käufen auf und wie diese gestaltet und aufbereitet sein können
 - Die Schülerinnen und Schüler entwickeln gemeinsam Strategien wie sie sich vor den genannten Kostenfallen etc. schützen können

Arbeitsauftrag 1 – Sensibilisierung für das Thema

- Schaut euch die Formen von Dark Patterns für eure Kategorie an
 - <https://dapde.de/de/dark-patterns/arten-und-beispiele/>
 - Gruppe 1: Druck
 - Gruppe 2: Operativer Zwang
 - Gruppe 3: Hindernisse
 - Gruppe 4: Erschleichen
 - Gruppe 5: Irreführung
- Analysiert und reflektiert diese in eurer Gruppe
 - Sind euch in euren genutzten sozialen Medien, Onlineshops oder Apps schon einmal Dark Patterns begegnet?
 - Wie waren sie gestaltet und welche Wirkung hatten sie auf euch?

Arbeitsauftrag 2 – Lebensweltbezug herstellen

- Geht in Onlineshops, sozialen Medien, etc. auf die Suche nach Beispielen für Dark Patterns.
- Sammelt diese Beispiele auf der Onlinepinnwand innerhalb eurer Kategorie und sortiert sie den verschiedenen Formen zu.

Arbeitsauftrag 3 – Umgang mit Dark Patterns

- Stellt eines eurer Beispiele dem Plenum vor und fasst die spannendsten Erkenntnisse eures Austausches kurz zusammen.
- Entwickelt Tipps und Tricks wie ihr (und vor allem junge Nutzerinnen und Nutzer) sich vor der Manipulation durch Dark Patterns schützen könnt.

Zugehöriges Material

- „Dark Pattern Detection Project“
<https://dapde.de/de/dark-patterns/arten-und-beispiele/>

weiterführende Hinweise

- Verbraucherzentrale:
<https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/onlinedienste/dark-patterns-so-wollen-websites-und-apps-sie-manipulieren-58082>