

# Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit im Medienkontext

## Handout

Kompetenzeinordnung und Inhalte.....1

Unterrichtsidee: Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen.....3

Unterrichtsidee: Nutzungsbedingungen .....5

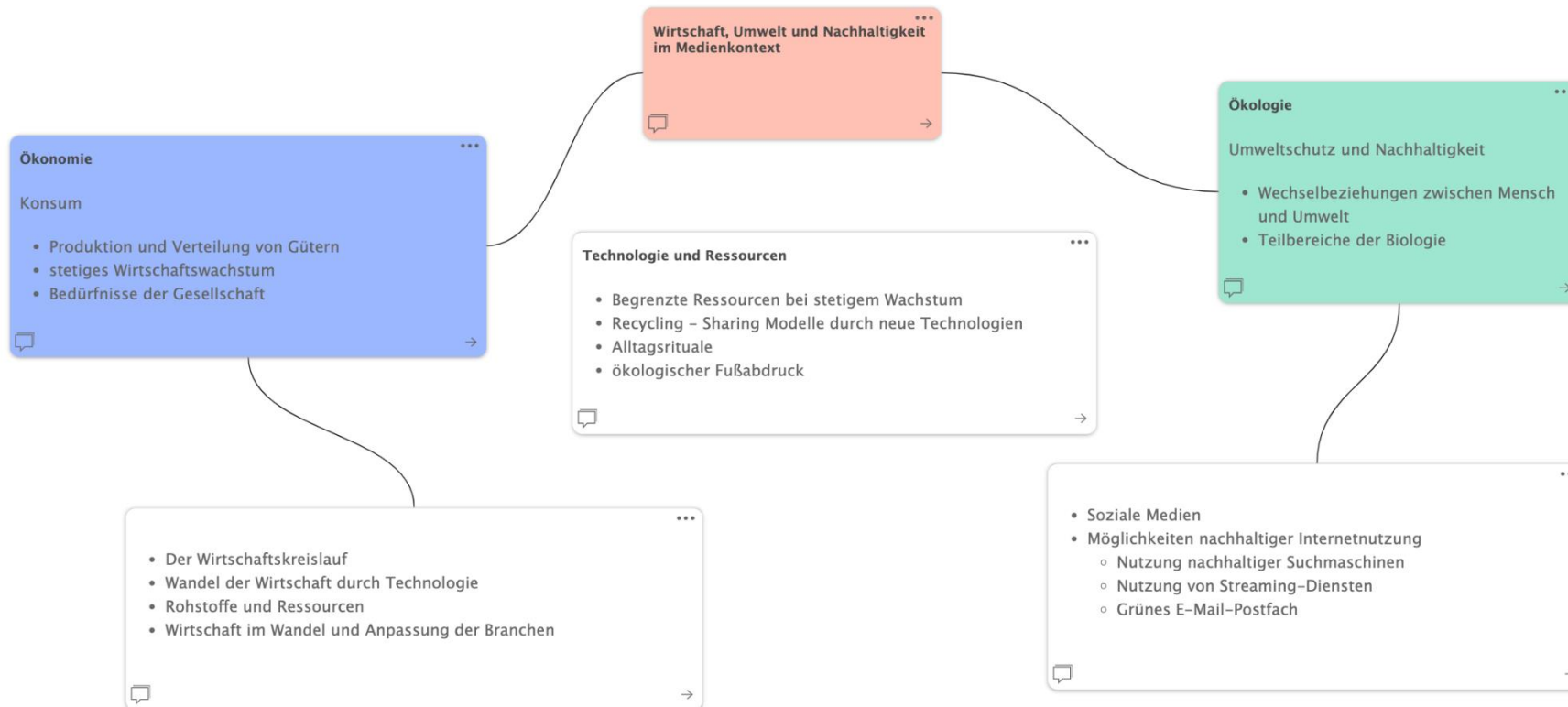
### Kompetenzeinordnung und Inhalte

Das Thema „Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit“ lässt sich in den Fachanforderungen bzw. in deren Ergänzung vorwiegend in den Kompetenzbereichen „K6 Analysieren und Reflektieren“ und „K4 Schützen und sicher agieren“ verorten.

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 „Wirtschaft, Umwelt und Nachhaltigkeit im Medienkontext“ sind:**

- Ökonomie
- Umweltschutz und Nachhaltigkeit



## Unterrichtsidee: Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen

Jahrgangsstufen: 3 bis 4

Fächerschwerpunkt: Sachunterricht

### **Hauptintention**

Indem die Schülerinnen und Schüler ausgewählte Module des Internet-ABC zum Thema „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“ in Gruppen bearbeiten und der Klasse vorstellen, worum es in ihrem jeweiligen Modul ging, lernen sie, was Werbung eigentlich bedeutet, wie sie Werbung erkennen können und wie man sich kritisch mit Werbung, insbesondere im Internet, auseinandersetzt.

### **Zu vermittelnde Medienkompetenzen**

- K 4 Schützen und sicher agieren
  - 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
    - 4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen
- K 6 Analysieren und reflektieren
  - 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
    - 6.2.1. Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
    - 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 ...

- 6.2.1 ihre Medienerfahrungen sowie Erfahrungen in virtuellen Lebensräumen darstellen

### **Arbeitsphasen**

- Die verschiedenen Teilmodule des Lernmoduls „Werbung, Gewinnspiele und Einkaufen“ des Internet-ABC werden in Gruppen bearbeitet (max. fünf Gruppen).
- Die Gruppe bespricht die Inhalte ihres jeweiligen Moduls zunächst untereinander.
- Im Anschluss stellen die Gruppen die Inhalte ihres Moduls den anderen Gruppen vor und erläutern, was sie in den Lernmodulen überrascht hat, bzw. was ihnen schon vorher bewusst war.

### **Hinweise zur Durchführung**

- Module des Internet-ABC können online durchgeführt werden, sowohl im Klassenraum als auch bei rein digitalen Lernszenarien. Sie liefern Input und Übungsaufgaben, die aber in ein umfassenderes Unterrichtsszenario eingebettet werden müssen. Darüber hinaus gibt es zu jedem Modul weitere Materialien, die z. B. als Kopiervorlagen genutzt werden können. Es empfiehlt sich die Lernmodule in (Klein-)Gruppen oder zur individuellen Erarbeitung bereitzustellen und im Anschluss die Inhalte im Plenum zu besprechen.
- Die Methode Placemat sollte bereits bekannt sein.

### **Anpassungsmöglichkeiten an verschiedene Altersstufen**

- Mit älteren Schülerinnen und Schüler könnte gemeinsam diskutiert werden, welche Formen der Online-Werbung fehlen bzw. den Kindern schon einmal erschienen sind.
- Ergänzend könnten Schülerinnen und Schüler ihre eigene Online-Werbung mit den Druckvorlagen des Internet-ABC erstellen (siehe zugehöriges Material).

### **Lizenzhinweise**

Die Materialien, die für diese Unterrichtsidee genutzt werden, entstammen dem Internet-ABC.

### **Arbeitsauftrag 1 – Auseinandersetzung mit dem Material zu Werbung im Internet**

1. Ihr werdet nun in Gruppen aufgeteilt.
2. Auf eurem Gruppentisch findest du einen QR-Code, mit dem du zu eurem Lernmodul kommst.
3. Arbeite das Lernmodul alleine durch und notiere dir Eindrücke in deinem Teil der Placemat:
  - Gibt es etwas, das du überraschend findest?
  - Was wusstest du vorher schon?

Du hast 10 Minuten Zeit.

[Alternativ zu einer Placemat auf Papier könnte hier auch online mit einer OP.SH Pinnwand gearbeitet werden.]

### **Arbeitsauftrag 2 - Zusammentragen der Ergebnisse:**

4. Beantwortet diese Fragen zu den Lernmodulen in eurer Gruppe und schreibt eure Ergebnisse in die Mitte der Placemat. Ihr habt 15 Minuten Zeit.
  - Worum ging es in eurem Kapitel des Lernmodul?
  - Ist euch solche Online-Werbung schon einmal begegnet?
  - Warum muss man bei Werbung vorsichtig sein?

### **Arbeitsauftrag 3 - Vorstellung der eigenen Inhalte für die anderen Gruppen:**

Nach und nach stellt jede Gruppe ihre Placemat bzw. die Ergebnisse in deren Mitte dem Rest der Lerngruppe vor. Dafür wird die Placemat aufgehängt oder ggf. projiziert.

5. Stellt den anderen Gruppen eure Ergebnisse vor.
  - Erklärt zuerst, worum es in dem Kapitel ging.
  - Sagt dann auch noch, was euch besonders überrascht hat, und was ihr schon vorher wusstet.

### **Zugehöriges Material**

- <https://www.internet-abc.de/lm/online-werbung.html>
- <https://www.internet-abc.de/lm/online-spiele/lehrer>
- Vorlage für eigene Online-Werbung:  
[https://www.internet-abc.de/fileadmin/user\\_upload/categories/for\\_kids/grundregeln-fuer-die-werbung.pdf](https://www.internet-abc.de/fileadmin/user_upload/categories/for_kids/grundregeln-fuer-die-werbung.pdf)

## Unterrichtsidee: Nutzungsbedingungen

Jahrgangsstufen: 6 bis 8

Fächerschwerpunkt: Wirtschaft/Politik

### **Hauptintention**

Indem die Schülerinnen und Schüler sich mit den Nutzungsdaten verschiedener „anscheinend“ kostenloser Apps auseinandersetzen, erkennen sie, dass sie mit den jeweiligen Anbietern Verträge eingehen und ihnen damit bestimmte Rechte übertragen.

### **Zu vermittelnde Medienkompetenzen**

- K 4 Schützen und sicher agieren
  - 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen
    - 4.2.2. Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
    - 4.2.4. Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen
- K 6 Analysieren und Reflektieren
  - 6.2. Medien in der digitalen Welt 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 ...

- 4.2.2. + 4.2.4. sich mit rechtlichen Vorgaben zum Datenschutz auseinandersetzen
- 6.2.3. Geschäftspraktiken ausgewählter kommerzieller Dienstleister und Services beschreiben
- 6.2.3. - 6.2.4. Möglichkeiten und Gefahren realistisch bewerten

### **Arbeitsphasen**

- In Gruppen diskutieren Schülerinnen und Schüler je eine App (z. B. Instagram, WhatsApp, Snapchat, TikTok, ...). Dabei entwickeln sie ihre idealen Wunsch-Nutzungsbedingungen für die jeweilige App.
- Jede Gruppe präsentiert ihre idealen Nutzungsbedingungen.
- In einem zweiten Schritt gleichen die Gruppen nun die echten Nutzungsbedingungen ihrer App mit ihren Wunschvorstellungen ab.
- Im Plenum werden die Punkte reflektiert. Hierbei kann auch diskutiert werden warum z. B. eine Schutzgebühr für WhatsApp o. Ä. sinnvoll wäre.

### **Hinweise zur Durchführung**

- Die Aufgabe kann sowohl in Präsenz als auch digital durchgeführt werden.

### **Lizenzhinweise**

Die für die untenstehende Aufgabe verwendeten Materialien (siehe zugehöriges Material) stammen von der EU-Initiative klicksafe.

### **Arbeitsauftrag 1 – persönliche Auseinandersetzung mit der Thematik**

- Ihr werdet nun in eine der folgenden Gruppen aufgeteilt.
  - Gruppe 1: #TeamWhatsApp
  - Gruppe 2: #TeamInstagram
  - Gruppe 3: #TeamSnapchat
  - Gruppe 4: #TeamTikTok
- 10 Min.: Diskutiert und dokumentiert in eurer Gruppe, wie die perfekten Nutzungsbedingungen (AGBs) für eure Anwendung aussehen sollten, damit Kinder und Jugendliche sie nutzen dürfen.
- Auf folgende Kriterien solltet ihr genauer eingehen.
  - Mindestalter
  - Werbung
  - Kosten
  - Datenschutz / Datensicherheit
  - weitere eigene Kriterien?
- Bereitet eure Informationen für das Plenum auf.

### **Arbeitsauftrag 2 - Auseinandersetzung mit den realen Nutzungsbedingungen:**

1. Ihr werdet jetzt wieder in eure Teams aufgeteilt.
2. Schaut euch den Nutzungsvertrag für eure App genau an.
3. Gleicht eure Wunschvorstellungen mit den realen Nutzungsverträgen eurer Anwendung ab. Ihr habt 10 Minuten Zeit.
4. Dokumentiert eure Ergebnisse mit Hilfe der folgenden Fragestellungen und stellt sie anschließend im Plenum vor:
  - Was hat euch überrascht?
  - Womit habt ihr gerechnet?
  - Wo unterscheiden sich eure und die realen Nutzungsbedingungen erheblich?

### **Arbeitsauftrag 3 - abschließende Reflexion:**

Diskussion des Zitats: „If you are not paying for the product, then you are the product.“

Eventuell könnte sich noch eine Umfrage anschließen: Welche Konsequenzen zieht ihr aus eurer Beschäftigung mit den Nutzungsbedingungen? Begründet eure Aussage.

### **Zugehöriges Material**

- klicksafe Arbeitsblätter
  - WhatsApp: <https://www.klicksafe.de/materialien/nutzungsbedingungen-kurzgefasst-dein-vertrag-mit-whatsapp>
  - Instagram: <https://www.klicksafe.de/materialien/nutzungsbedingungen-kurzgefasst-dein-vertrag-mit-instagram>
  - Snapchat: <https://www.klicksafe.de/materialien/nutzungsbedingungen-kurzgefasst-dein-vertrag-mit-snapchat>
  - TikTok: <https://www.klicksafe.de/materialien/nutzungsbedingungen-kurzgefasst-dein-vertrag-mit-tiktok>