

Unterrichtsreihe

# SELBSTBESTIMMT IM NETZ

Drei Lernreisen zu den Themen  
Fake News, Datenspuren und Digitale Spiele

■■■ HEINRICH BÖLL STIFTUNG  
STIFTUNGSVERBUND

EDUCATION  
INNOVATION  
LAB

# Unterrichtsreihe Selbstbestimmt im Netz

## Liebe Lehrperson,

*Unsere Welt digitalisiert sich zunehmend, kaum ein Lebensbereich wird vom digitalen Wandel ausgelassen. Doch wie lernen wir, mit diesem digitalen Raum umzugehen? Wie können wir Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, dass sie ihre Rechte kennen, sich im Netz souverän bewegen und den digitalen Raum selbstbestimmt gestalten können?*

*Die Unterrichtsreihe „Selbstbestimmt im Netz“ vermittelt Schüler:innen ab 15 Jahren in drei Lernreisen zu den Themen Fake News, Datenspuren und Digitale Spiele wichtige Kompetenzen für die digitale Welt.*

*Die Lernreisen bestehen aus Modulen von jeweils 90 Minuten (Doppelstunde) und bieten optionale Zusatzmodule. Das Material ist niedrigschwellig konzipiert, damit es im Unterricht in allen Schularten möglichst einfach eingesetzt werden kann.*

*Die drei Lernreisen orientieren sich an den Kompetenzbereichen der „Bildung in der digitalen Welt“ und lehnen sich an das Curriculum an. Eine Umsetzung der Unterrichtseinheit empfiehlt sich vor allem in den Fächern Deutsch, Ethik/Religion, Politik & Wirtschaft.*

*Auch gut geeignet ist es für Vertretungsstunden, Projekttage oder Projektwochen, weil es keinerlei Vorwissen voraussetzt und viel in Gruppen gearbeitet wird.*

*Digitale Geräte sind nicht erforderlich, können aber verwendet werden.*

*Einfach ausdrucken oder digital nutzen!*

**Herausgegeben von:**  
Heinrich-Böll-Stiftung e.V.

**Kontakt:**  
Heinrich-Böll-Stiftung e.V.  
Schumannstr. 8, 10117 Berlin  
030 285 34-255, bildung@boell.de

**Herausgegeben von:**  
Heinrich-Böll-Stiftung e.V.

**Erscheinungsdatum:**  
2. aktualisierte und erweiterte Auflage,  
Januar 2025

**Lizenzhinweis:**  
Die Inhalte dieses Unterrichtsmaterials sind unter einer freien Lizenz erstellt und können geteilt, remixed und verbreitet werden, soweit keine externe Quelle angegeben ist. Sie stehen unter der offenen Creative Commons Lizenz:  
„Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)“.  
Die Lizenz wird erklärt unter:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>. Lizenz CC BY-SA 4.0.

## Inhalt

**Fake News 1+2**  
Leitfaden für Lehrpersonen S. 3

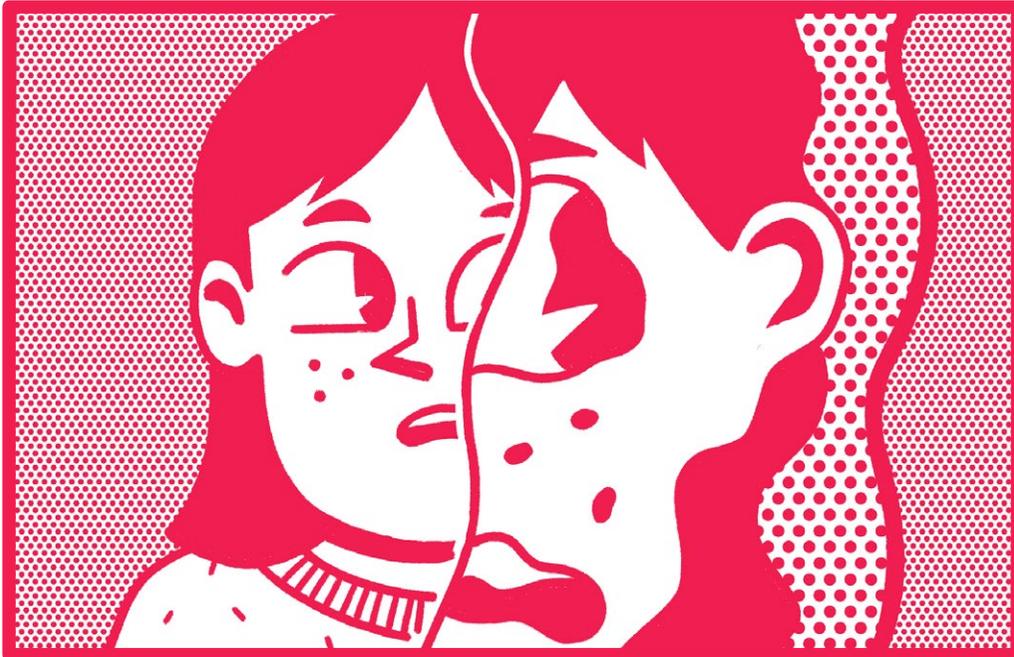
**Fake News 1+2**  
Arbeitsvorlagen und  
Lerntagebuch für  
Schüler:innen S. 33

**Datenspuren**  
Leitfaden für Lehrpersonen S. 54

**Datenspuren**  
Arbeitsvorlagen und  
Lerntagebuch für  
Schüler:innen S. 87

**Digitale Spiele**  
Leitfaden für Lehrpersonen S. 106

**Digitale Spiele**  
Arbeitsvorlagen für  
Schüler:innen S. 123



# FAKE NEWS 1 2

## Falschmeldungen erkennen und ihre Absichten durchschauen

Lernreise aus der Unterrichtsreihe »Selbstbestimmt im Netz«

*Liebe Lehrperson,*

*wir freuen uns über Ihr Interesse an der zweiteiligen Lernreise »Fake News« aus der Unterrichtsreihe »Selbstbestimmt im Netz« der Heinrich-Böll-Stiftung. Die Reihe besteht aus drei in sich geschlossenen Lernreisen zu den Themen Fake News, Datenspuren und Digitale Spiele. Das gesamte Unterrichtsmaterial steht **HIER** kostenfrei zum Download zur Verfügung. Es soll die Schüler:innen dabei unterstützen, sich mündig und bewusst im Internet zu bewegen. Eingangs finden Sie Informationen dazu, für welche Lernkontexte das Material vorgesehen ist, und anschließend, wie Sie es konkret im Unterricht einsetzen können.*

*Wir wünschen zahlreiche neue Erkenntnisse und viel Spaß bei der Verwendung des Materials!*

# Fake News: Rahmeninformationen

## Format und Dauer:

Lernreise bestehend aus zwei aufeinander aufbauenden Unterrichtseinheiten:

1. Einheit 90 Minuten (+ optional 30 Minuten)
2. Einheit 90 Minuten (+ optional 40 Minuten)

Falls mehr Zeit verfügbar ist, kann das Material auch für einen Projekttag ausgeweitet werden.

## Zielgruppe:

Schüler:innen aller Schularten ab 15 Jahren (mit mindestens C1-Deutschkenntnissen)

## Bestandteile:

### 1. Einheit (Verstehen):

1 x Leitfaden für die Lehrperson (Abschnitt: S. 3 – 17)

1 x Arbeitsvorlagen für Schüler:innen (Anhang: S. A1 – A8)

1 x Lerntagebuch für Schüler:innen (Anhang: S. T1 – T5)

### 2. Einheit (Erstellen):

1 x Leitfaden für die Lehrperson (Abschnitt: S. 18 – 27)

1 x Arbeitsvorlagen für Schüler:innen (Anhang: S. A9 – A13)

1 x Lerntagebuch für Schüler:innen (Anhang: S. T6 – T7)

## Durchführung:

Das Material ist so konzipiert, dass Sie es mit nur wenig Vorbereitung und ohne technische Ausrüstung (mit Ausnahme eines Druckers für die Arbeitsvorlagen) einsetzen können.

**Schritt 1:** Lesen Sie die Unterrichtsbeschreibung sowie das Lerntagebuch durch. Passt der Ablauf für Ihre Lerngruppe oder wollen Sie Anpassungen vornehmen? (Dauer: ca. 30 Minuten)

**Schritt 2:** Entscheiden Sie über den für Sie passenden Einsatz der Arbeitsvorlagen und des Lerntagebuchs. Sie können alle Materialien (einseitig) ausdrucken. Sollten die Schüler:innen jedoch ein digitales Endgerät (PC oder Tablet) zur Verfügung haben, könnten sie auch direkt im PDF mit den aktiven Links arbeiten und ihre Notizen in die Textfelder eingeben.

## Kompetenzerwerb:

### 1. Einheit (Verstehen):

Die Schüler:innen ...

- ... verstehen den Begriff der Fake News und werden auf das Thema eingestimmt.
- ... reflektieren ihren persönlichen Bezug zum Thema Fake News.
- ... erkennen die Gefahren von Fake News.
- ... erkennen und analysieren Fake News.
- ... erweitern ihr Wissen rund um wichtige Begriffe im Themengebiet von Fake News.
- ... reflektieren persönliche Erkenntnisse aus der ersten Einheit der Lernreise Fake News.

### 2. Einheit (Erstellen):

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ... rekapitulieren Erkenntnisse aus der ersten Unterrichtseinheit zu Fake News
- ... erkennen Strategien, welche zum Erstellen von Fake News verwendet werden.
- ... lernen das Konzept von Deepfakes kennen und verstehen die damit verbundene noch umfassendere Manipulation.
- ... sammeln ihre wichtigsten Erkenntnisse zu Fake News.

## Curriculare Einbindung:

Die Unterrichtseinheit ermöglicht einen Kompetenzaufbau bei Schülerinnen und Schülern gemäß den Vorgaben der „Strategie Bildung in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonferenz. Insbesondere zwei Kompetenzbereiche werden durch die vorliegende Unterrichtseinheit gefördert:

#### 1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

#### 2. Medien analysieren und bewerten

- Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten
- Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen

Eine Umsetzung der Unterrichtseinheit empfiehlt sich somit insbesondere für die Fächer Deutsch, Wirtschaft, Politik & Gesellschaft sowie Religion, Ethik und Philosophie, Religion, Informatik und verwandte Lernangebote.

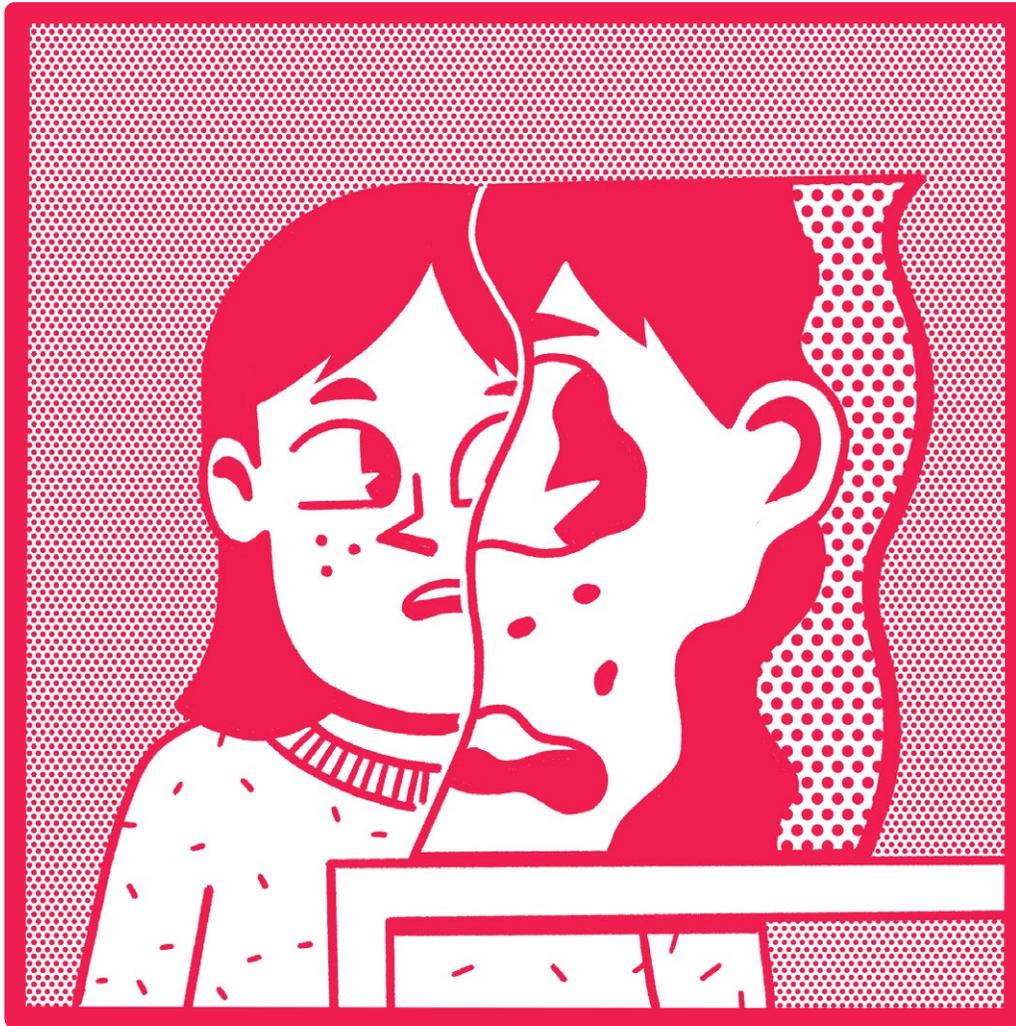
## Anmerkungen zum Begriff „Fake News“

Hinweis für die Lehrperson: Bei der Erstellung der Lernmaterialien wurde ausführlich darüber diskutiert, ob der Begriff „Fake News“ tatsächlich die optimale Bezeichnung für manipulative Falschnachrichten ist. Wir haben uns für den Begriff entschieden, weil er geläufig ist und an die Lebenswelt der Jugendlichen anknüpft. Begriffe wie „Desinformation“ mögen zwar aus wissenschaftlicher Perspektive präziser sein, erfüllen diese uns wichtige Voraussetzung aber nicht.

Gegen die Verwendung des Begriffs „Fake News“ spricht die Tatsache, dass er mittlerweile ein politisches Schlagwort geworden ist, das insbesondere seit der US-Präsidentschaftswahl 2016 von unterschiedlichsten politischen Lagern verwendet wird.

Da unser übergeordnetes Ziel die Entwicklung relevanter und zugleich lebensnaher Bildungsmaterialien für Schüler:innen ist, haben wir uns nach sorgfältiger Abwägung für die Verwendung des Begriffs „Fake News“ entschieden. Um dem aktuellen wissenschaftlichen Diskurs Rechnung zu tragen, lassen wir aber in den Materialien an einigen Stellen den Begriff „Desinformation“ als alternative Bezeichnung für „Fake News“ einfließen.

# 1 FAKE NEWS VERSTEHEN



## Agenda:

- 01 Einstieg ins Thema**  
(20 min) S. 4
- 02 Positionierung zum Thema**  
(10 min) S. 5
- 03 Gefahren von Fake News**  
(15 min) S. 6
- 04 Wahr oder falsch? Fake News selber erkennen**  
(30 min) S. 8
- 05 (optional) Begriffe rund um Fake News**  
(30 min) S. 14
- 06 Reflexion und Abschluss**  
(15 min) S. 17

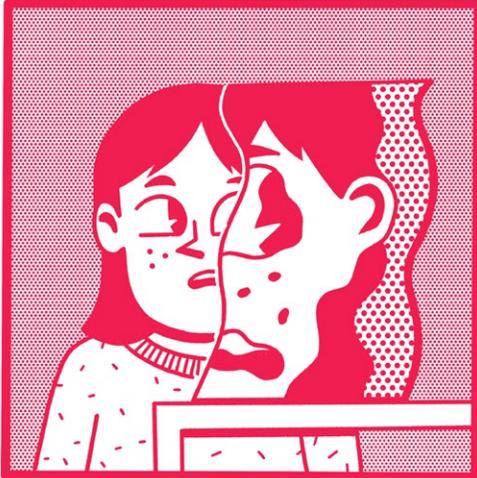
## Benötigte Materialien:

- Arbeitsvorlagen Seiten A1 – A8  
(1 x pro 4 Schüler:innen ausgedruckt)
- Lerntagebuch Seiten T1 – T5  
(1 x pro Schüler:in ausdrucken)
- Schere (1 x pro 4 Schüler:innen)
- Technische Ausstattung: keine notwendig.  
Optional: ein internetfähiges Endgerät (Handy, Tablet, Laptop) pro zwei Schüler:innen

## Weiterführende Informationen zum Begriff Fake News

*Hohlfeld, Ralf; Harnischmacher, Michael; Heinke, Elfi; Lehner, Lea; Sengl, Michael (2020): Fake News und Desinformation: Herausforderungen für die vernetzte Gesellschaft und die empirische Forschung, ogy.de/mlkc.*

# Einstieg ins Thema



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen verstehen den Begriff der Fake News und werden auf das Thema eingestimmt.

## Format:

Plenum

## Material:

Lerntagebuch Seite T1

## Schritt 1: Relevanz des Themas verdeutlichen

Stichworte für Moderation Lehrperson:

- Woher bekommt Ihr Eure Informationen über die Welt und über aktuelle Geschehnisse? Und woher wisst Ihr, ob Ihr diesen Nachrichten vertrauen könnt?
- Eine Studie des Massachusetts-Institut für Technologie (MIT)<sup>1</sup> hat über 125.000 Nachrichten im Internet ausgewertet und herausgefunden: Manipulative Falschmeldungen, also sogenannte Fake News, verbreiten sich sechs Mal schneller als wahre Nachrichten. Der Grund: Fake News werden öfter und schneller in sozialen Medien geteilt.
- Die Studie kam zu dem Ergebnis, dass nicht Programme diese Fake News teilen, sondern Menschen wie wir. Wir alle tragen also offenbar zu deren Verbreitung oder Eindämmung bei. Je nachdem, ob wir Falschnachrichten erkennen und wie wir uns verhalten.
- Um Fake News zu erkennen und zu bekämpfen, muss man etwas über sie wissen. Deswegen beschäftigen wir uns nun damit. Aber was sind Fake News eigentlich genau?

## Schritt 2: Begriffsbeschreibung

- Fake News sind laut Duden „in den Medien und im Internet, besonders in Social Media, in manipulativer Absicht verbreitete Falschmeldungen“.

<sup>1</sup> Schwenkenbecher, Jan (2018): Social Media – So verbreiten sich falsche Nachrichten, Süddeutsche.de, ogy.de/6pha.

- Andere Worte für „Fake News“ sind „Desinformation“ oder „Lüge“.
- Ein entscheidendes Merkmal von Fake News bzw. Desinformation sind ihr manipulativer Charakter: Fake News wollen nicht zur freien Meinungsbildung beitragen, sondern haben zum Ziel, die Meinung der Lesenden in eine bestimmte Richtung zu lenken.
- Die manipulative Absicht unterscheidet Fake News von anderen Falschmeldungen wie Satire oder auch versehentlichen Falschnachrichten (zum Beispiel durch nachlässige Recherche).

## Schritt 3: Überblick Unterrichtseinheiten

Die Lehrperson gibt einen Überblick über die Lerninhalte. Die Materialien zu Fake News bestehen aus zwei Unterrichtseinheiten.

### 1. Unterrichtseinheit:

Welche Absichten stecken hinter Fake News, und wie können wir sie erkennen?

### 2. Unterrichtseinheit:

Eigene Fake News verfassen.

## Schritt 4: Individuelle Reflexion im Lerntagebuch

Die Lehrperson teilt ihren Schüler:innen die ausgedruckten Unterlagen zum Lerntagebuch aus und bittet sie, die Fragen auf Seite T1 zu beantworten.

### Tipp #1:

*Schreiben Sie die Definition von Fake News und als wichtiges Merkmal auch deren manipulativen Charakter gut sichtbar im Klassenraum auf. Die visuelle Erinnerung ist wichtig für den weiteren Verlauf.*

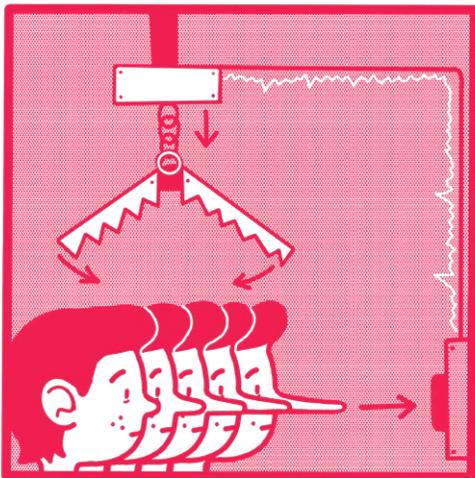
### Tipp #2:

*Besprechen Sie kurz mit Ihrer Klasse, wer die Inhalte des Lerntagebuchs zu lesen bekommt, da diese Information Auswirkungen auf den Umgang mit dem Lerntagebuch hat. Ist es eine individuelle und private Reflexion für jede:n? Wird es nach Ende der Unterrichtseinheiten eingesammelt? Oder tauschen die Schüler:innen am Ende die Lerntagebücher untereinander und geben sich Feedback?*

### Tipp #3:

*Gibt es die Möglichkeit, dass die Schüler:innen ihre Erkenntnisse zu Fake News am Ende mit anderen Personen teilen (z. B. als Präsentation für eine andere Klasse, Plakate für die Schule, Artikel für die Schul-Website oder Schülerzeitung)? Dann wäre es motivierend, diese Möglichkeit am Anfang der Unterrichtseinheit in der Klasse zu besprechen. Aus unserer Sicht eignet sich das Thema besonders für weiterführende Peer-learning-Formate. Da alle Altersgruppen von Fake News betroffen sind, empfehlen wir insbesondere, dass ältere Schüler:innen ihr Wissen mit jüngeren Klassen teilen.*

# Positionierung zum Thema



**Kompetenzerwerb:**

Die Schüler:innen reflektieren ihren persönlichen Bezug zum Thema Fake News.

**Format:**

Plenum

**Material:**

–

**Schritt 1: Aufstellung im Raum**

Die Lehrperson bittet die Schüler:innen, sich im Raum zwischen zwei Extrempositionen zu verorten:

**1 Fake News haben einen starken Einfluss auf mein Leben.**

**2 Fake News betreffen mich und mein Leben gar nicht.**

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Tipp #1:**

*Am einfachsten geht die Übung, wenn Sie eine imaginäre Linie durch das Klassenzimmer mit den zwei Extrempositionen jeweils am Ende der Linie ziehen. Die Jugendlichen können sich dann entlang der imaginären Linie aufstellen.*

»Fake News haben einen starken Einfluss auf mein Leben.«

»Fake News betreffen mich und mein Leben gar nicht.«

**Schritt 2: Reflexion in der Klasse**

Die Lehrperson greift die Situation auf und fragt den Informationsstand der Schüler:innen ab. Für die Diskussion können folgende Fragen genutzt werden:

- Was macht Fake News bzw. Desinformation Eurer Meinung nach gefährlich bzw. un gefährlich?
- Warum, glaubt Ihr, verbreiten sich Fake News so viel schneller als wahre Nachrichten? (Bezug zur Studie aus der Einleitung)
- Welche Beispiele für Fake News (in der Geschichte oder Gegenwart) fallen Euch ein?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

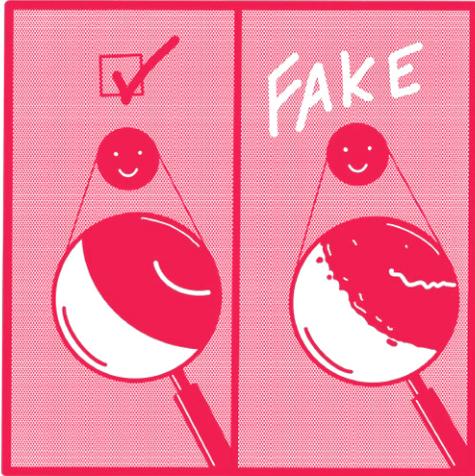
---

---

---

---

# Gefahren von Fake News



**Kompetenzerwerb:**

Die Schüler:innen erkennen die Gefahren von Fake News.

**Format:**

Plenum

**Material:**

Arbeitsvorlagen Seite A1 (1x pro 4 Jugendliche ausgedruckt oder per Beamer zeigen)  
Lerntagebuch Seite T2

## Schritt 1: Diskussion – Fake News oder nicht?

### 1. Beispiel anschauen

Die Lehrperson zeigt der Klasse die Bildreihe auf der Arbeitsvorlage Seite A1 (entweder über Beamer oder anhand der Seite A1 der ausgeteilten Materialien) und bittet die Schüler:innen, sich die Frage zu stellen: Handelt es sich bei dieser auf verschiedenen sozialen Medien geteilten Nachricht um Fake News oder nicht?

### 2. Diskussion in der Klasse

Die Lehrperson greift die Situation auf und ergänzt die Diskussion ggf. durch folgende Fragen:

1. Welchen Hintergrund könnten die Nachricht und die geschilderte Situation haben?
2. Warum und von welchen Personengruppen könnte die Nachricht auf sozialen Netzwerken besonders oft geteilt worden sein?

### 3. Auflösung durch die Lehrperson

Stichpunkte für Moderation Lehrperson:

- Die Aussagen wurde von einem AfD-Landtagsabgeordneten im niedersächsischen Landtag auf einer Wahlveranstaltung gemacht. Es handelt sich dabei um in einen falschen Kontext gesetzte Informationen, welche im Sinne der „Klimawandelleugnung“ dazu missbraucht werden, Stimmung gegen aktuelle Klimapolitik zu machen.

- Während es – formal betrachtet – tatsächlich bereits schon immer bestimmte Arten von Klimawandel in Form von langfristigen Temperaturveränderungen auf der Erde gab (z.B. aufgrund der elliptischen Umlaufbahn der Erde), wird mit der Aussage der unzutreffende Schluss suggeriert, der aktuelle Klimawandel habe vergleichbare natürliche Ursachen.
- In der Realität konnte jedoch anhand von wissenschaftlichen Daten eindeutig erwiesen werden, dass der gegenwärtig globale Temperaturanstieg nicht nur viel schneller als alle bisherigen natürlichen Formen des Klimawandels vonstatten geht, sondern auch, dass nur der Mensch und seine übermäßige Produktion von Treibhausgasen als Hauptauslöser in Frage kommen. Deshalb unterscheidet die Wissenschaft auch zwischen den Begriffen „natürlicher Klimawandel“ und „menschengemachter Klimawandel“, was im Statement jedoch übergangen wird.
- Dass der Schluss der Aussage falsch ist, lässt sich besonders einprägsam für Schüler:innen durch folgende Analogie verdeutlichen: Nur weil es schon viele natürliche Waldbrände gab, heißt dies nicht, dass ein aktueller Waldbrand nicht von einem Brandstifter verursacht sein kann.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

## 4. Analyse der Strategie hinter der Falschnachricht

Stichpunkte für Moderation Lehrperson:

- An der vorgestellten Nachricht erkennt man eine häufige Strategie von Fake News, nämlich das Präsentieren von unvollständigen Informationen in einem falschen Kontext („Framing“) – zugunsten einer manipulativen oder falschen Aussage.
- In diesem Fall ist es zwar richtig, dass Wetteraufzeichnungen belegen, dass es „schon immer“ Klimawandel gab, aber eine wissenschaftliche Unterscheidung von Daten, die jeweils einem natürlichen und menschengemachten Klimawandel zuzuordnen sind, wird einfach verschwiegen. So entsteht der völlig falsche Eindruck, Menschen hätten nichts mit dem Klimawandel zu tun und aktuelle Klimapolitik sei unnötig.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schritt 2: Reflexion in der Klasse

Die Lehrperson greift die Situation auf und ergänzt ggf. durch folgende Fragen:

- Welche Motive könnten die Verfassenden dieser Falschnachricht haben? Was ist ihr Ziel?
- Was hätte man gegen die Verbreitung dieser Falschnachricht tun können? Wer hätte etwas tun können?
- Welchen Schaden kann so eine Falschnachricht anrichten?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schritt 3: Zusammenfassung

Die Lehrperson betont die Gefahren von Fake News für Gesellschaft und Demokratie.

Stichpunkte für Moderation Lehrperson:

- Fake News wollen nicht informieren und Menschen befähigen, eine eigene Meinung zu entwickeln, sondern die Lesenden in eine bestimmte (oftmals politische) Richtung manipulieren. Freie Meinungsbildung und Austausch sind aber ein wichtiger Grundpfeiler einer funktionierenden Demokratie.
- Fake News führen dazu, dass Menschen sich aufgrund von falschen Behauptungen und Lügen eine Meinung bilden. Diese falsche Meinung kann dann ihr Verhalten bei Wahlen oder politischen Demonstrationen beeinflussen und somit die politische Stimmung im Land verändern.
- Fake News bzw. Desinformation schüren oft Misstrauen und Wut auf eine bestimmte Gruppe von Menschen. Damit können Fake News dazu führen, dass diese Gruppe Rassismus, Diskriminierung und die Verletzungen ihrer Menschenrechte erleidet.

## Schritt 4: Individuelle Reflexion Lerntagebuch

Die Lehrperson bittet die Schüler:innen die Fragen auf Seite T2 ihres Lerntagebuchs zu beantworten.



Blick ins Material  
der Schüler:innen.

## Fake News Beispiel Klimawandel

Die entsprechende Druckvorlage finden  
Sie im Anhang auf S. A1.

### Gefahren von Fake News

Schaut Euch die unten stehenden Screenshots aus einer Rede von einem Landtagsparlament an. Die Nachricht wurde in sozialen Netzwerken wie Youtube und Instagram vielfach geteilt. Handelt es sich Eurer Meinung nach um Fake News oder nicht?



Quelle: @afd.fraktion.niedersachsen (2024); Klimawandel gab es schon immer. Instagram. Archiviert unter: ogyde/sfaw [Screenshot am 04.12.2024 | Education Innovation Lab].

# Wahr oder falsch? Fake News selber erkennen



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen erkennen und analysieren Fake News.

## Format:

Gruppenarbeit mit Spielanleitung

## Material:

Arbeitsvorlagen Seiten A2 – A6  
(1x pro 4 Schüler:innen ausdrucken)

## Schritt 1: Spiel zum Erkennen von Fake News in Kleingruppen

1. Die Klasse wird in Kleingruppen aus vier Schüler:innen eingeteilt. Jede Gruppe erhält die Seiten A2 und A3 der Arbeitsvorlage. Darauf finden sie vier Bilder von Nachrichten, die im Internet über verschiedene Kanäle veröffentlicht wurden. (05 min)
2. Die Schüler:innen lesen sich die vier Nachrichten durch. Anschließend diskutieren sie, welche der Nachrichten sie für Fake News halten und welche nicht. (10 min)
3. Jede Gruppe bekommt mit Seite A4 der Arbeitsvorlage einen Leitfaden zur Analyse von Nachrichten und lernt damit Fragen kennen, mit deren Hilfe sich Fake News leichter identifizieren lassen. Mit Unterstützung dieser Fragen überprüfen die Schüler:innen die Nachrichten nochmals und passen ggf. ihre Vermutungen über den Wahrheitsgehalt der Nachrichten an. (05 min)

## Hinweis

Weitere aktuelle Beispiele für Fake News lassen sich auf folgenden Faktencheck-Seiten recherchieren. Hier gibt es eine große Auswahl an professionell aufbereiteten Nachrichten:

- [www.tagesschau.de/faktenfinder](http://www.tagesschau.de/faktenfinder)
- [www.correctiv.org](http://www.correctiv.org)
- [www.gadmo.eu](http://www.gadmo.eu)

4. Als letzter Schritt erfolgt die Auflösung. Dazu bekommt jede Gruppe die Seiten A5 und A6 aus den Arbeitsvorlagen ausgeteilt und erfährt dort, welche Nachrichten Fake News sind und welche Nachricht wahr ist. Falls die Schüler:innen Handys verfügbar haben, können sie auch die QR-Codes scannen, um zur Originalseite der Auflösung gelangen. (05 min)

## Schritt 2: Gemeinsame Diskussion in der Klasse

Die Lehrperson greift die Diskussion der Klasse auf und ergänzt ggf. mit folgenden Fragen: (05 min)

- Wie war eure Gruppenarbeit? Gab es Überraschungen?
- Was sollte mit den Fake News bzw. Desinformationen möglicherweise erreicht werden?

Eigene Anmerkungen

Blick ins Material  
der Schüler:innen.



Fake News  
Beispiele  
1 + 2

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A2.

## Beispiel 1: Keine Ticketkontrolle bei Menschen mit möglichem Migrationshintergrund?

Kontext zur Nachricht:

In diesem Screenshot seht Ihr einen Artikel, der auf der Website der Zeitung „Junge Freiheit“ veröffentlicht wurde.



„Deeskalation“

### Bahn stellt Mitarbeitern Ticketkontrolle bei Ausländern frei

Migrantengewalt: Die Süd-Thüringen-Bahn bei einem Stopp am Rennsteig im Thüringer Wald  
Foto: picture alliance / ZB | Michael Reichel

Anzeige

Deutschland | 16. September 2024 | JF-Online | 69 Kommentare

Zur „Deeskalation“ ist es Zugbegleitern der Süd-Thüringen-Bahn künftig freigestellt, die Tickets von Ausländern zu kontrollieren. Die Strecke wird intern bereits als „Bürgerkriegsgebiet“ bezeichnet. Kurse im Asylheim sollen helfen.

Quelle: JUNGE FREIHEIT (2024): Bahn stellt Mitarbeitern Ticketkontrolle bei Ausländern frei. jungefreiheit.de. Archiviert unter: ogyde/8h3x [Screenshot am 12.11.2024 | Education Innovation Lab].

## Beispiel 2: Falsches Fleisch?

Kontext zur Nachricht:

In diesem Screenshot seht Ihr einen Beitrag, der in einer Telegram-Gruppe namens „Standpunkt-Gequake“ gepostet wurde.



Quelle: : @45436 Anna (2024): XXL-Laborfleischanlage soll 13 Mio. kg Kunstfleisch produzieren [Telegram-Post], Telegram-Gruppe „Standpunkt-Gequake“. Archiviert unter: ogyde/9adz [Screenshot am 03.07.2024 | Education Innovation Lab].



Fake News 1 | Arbeitsvorlage | Wahr oder Falsch? | Beispiel 1 + 2

A2

Blick ins Material  
der Schüler:innen.



Fake News  
Beispiele  
3 + 4

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A3.

## Beispiel 3: Frankreich verkauft Flughafen von Toulouse an China?

### Kontext zur Nachricht:

In diesem Screenshot seht Ihr einen Artikel, der auf der Website der Neuen Züricher Zeitung veröffentlicht wurde.

### Frankreich will knappe Hälfte des Airports Toulouse an Chinesen verkaufen

05.12.2014, 10.39 Uhr

Merken Drucken Teilen

PARIS (awp international) - Die französische Regierung will knapp die Hälfte des Flughafens Toulouse-Blagnac an ein chinesisch geführtes Konsortium verkaufen und damit mehr als 300 Millionen Euro einnehmen. Das teilte

das Wirtschaftsministerium am Donnerstagabend in Paris mit. Mit dem chinesischen Konsortium Symbiose habe ein Aussenseiter das Rennen

Quelle: Neue Zürcher Zeitung (2014): Frankreich will knappe Hälfte des Airports Toulouse an Chinesen verkaufen. Archiviert unter: [ogyde/hbw7](#) [Screenshot am 26.11.2021 | Education Innovation Lab].

## Beispiel 4: Donald Trump wird verhaftet?

### Kontext zur Nachricht:

In diesem Screenshot seht Ihr einen Post, der auf der Social-Media-Plattform Twitter (mittlerweile X) vom Profil „Buttcrack Sports“ geteilt wurde.



Quelle: @ButtCrackSports (2023): BREAKING: Donald Trump was just arrested by New York law enforcement. Twitter. Archiviert unter: [ogyde/82eg](#) [Screenshot am 29.10.2024 | Education Innovation Lab].

Fake News 1 | Arbeitsvorlage | Wahr oder Falsch? | Beispiel 3 + 4

A3



## Analysehilfe Fake News erkennen

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A4.

# Analysehilfe: Fake News erkennen

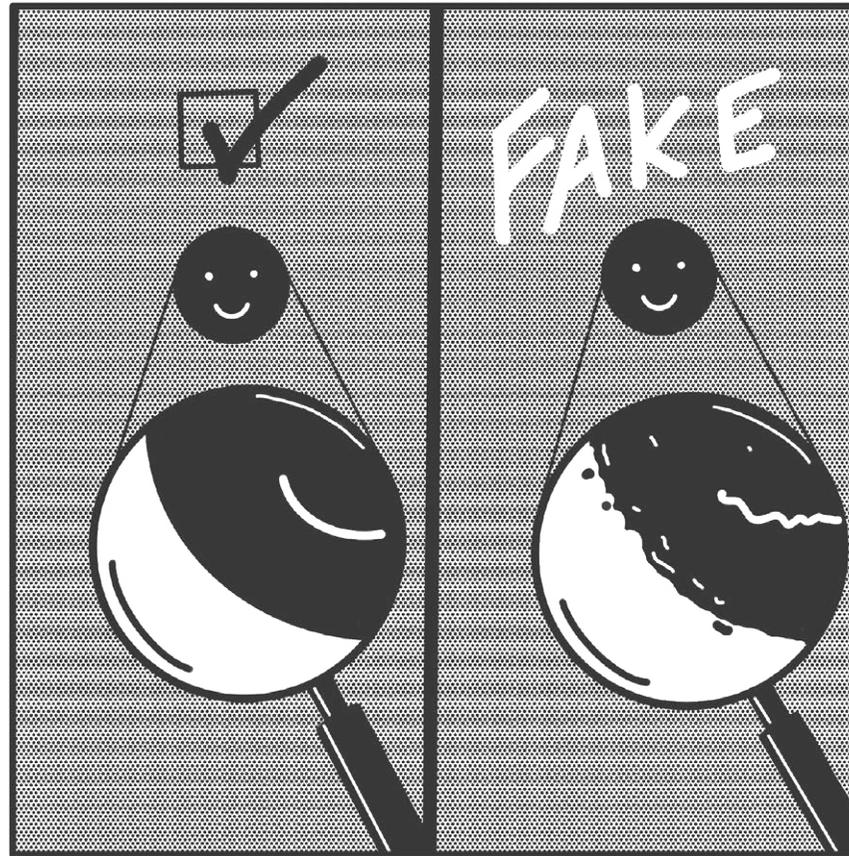
Fake News oder wahre Nachricht? Manchmal ist der Unterschied nicht auf den ersten Blick erkennbar. Folgende Fragen können Dir beim Entlarven von falschen Nachrichten helfen:

### 1. Wie ist die Nachricht geschrieben?

Gibt es einen reißerischen Titel? Nutzt die Nachricht eine sehr emotionale Sprache? Werden viele Ausrufe- oder Fragezeichen verwendet? Gibt es ein spektakuläres Bild in der Nachricht? Diese Merkmale können Hinweise auf Fake News sein.

### 2. Wer hat die Nachricht geschrieben?

Hat die Nachricht einen institutionellen Hintergrund und ein Impressum oder ist es die Nachricht einer Privatperson in einem sozialen Netzwerk wie Facebook? Bestätigen andere Quellen die Nachricht wie zum Beispiel die Portale von großen Zeitungen? Das lässt sich mit einer Suche nach dem Nachrichtentitel oder einigen Schlagworten oft rasch herausfinden. Falls es sich nur um die Nachricht von Privatpersonen oder privaten Blogs handelt, ist Vorsicht geboten, dies könnte ein Hinweis auf Fake News sein.



Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### 3. Welche Informationen lassen sich zum Bildmaterial finden?

Oftmals werden bei Fake News Bilder verwendet, die mit dem Kontext nichts zu tun haben. Hier hilft eine Bildersuche. Das geht ganz schnell: Einfach ein Screenshot des verwendeten Bildes machen und bei Google Bildersuche recherchieren, wo und von wem das Bild noch verwendet wird: [www.images.google.com](http://www.images.google.com).

### 4. Welche Absicht könnte hinter der Nachricht stecken?

Oftmals hilft es, kurz zu überlegen, welche Motivation hinter einer Nachricht stecken könnte: Wird eine bestimmte Personengruppe mit der Nachricht angegriffen? Will die Nachricht eine bestimmte politische Meinung hervorrufen? Nachrichten, die den Eindruck machen, manipulieren zu wollen, könnten Fake News sein. Wenn Dich eine Nachricht misstrauisch macht, dann lohnt sich eine kurze Recherche, ob das Thema schon bei Faktencheckern wie [www.gadmo.eu](http://www.gadmo.eu), [www.tagesschau.de/faktenfinder/](http://www.tagesschau.de/faktenfinder/) oder [www.correctiv.org](http://www.correctiv.org) thematisiert wird. Dort kannst Du auch Nachrichten melden, die Dir wie Fake News vorkommen.

Blick ins Material  
der Schüler:innen.



## Auflösung Beispiele 1 + 2

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A5.

### Auflösung Beispiel 1:

# FAKE!

Die Behauptung, dass die Ticketkontrolle bei Menschen mit möglichem Migrationshintergrund freigestellt worden sei, stimmt nicht.

#### Link zur Auflösung:

Über den QR-Code oder folgenden Link gelangst Du zum Auflösungsartikel: [ogyde/x779](https://ogyde/x779)



Quelle: Reveland, Carla und Siggelkow, Pascal (2024): Desinformation über ausgesetzte Bahnkontrollen, tagesschau.de, Archiviert unter: [ogyde/x779](https://ogyde/x779) [Screenshot am 12.11.2024 | Education Innovation Lab].

FAKTENFINDER Thüringen

### Desinformation über ausgesetzte Bahnkontrollen

Stand: 19.09.2024 12:53 Uhr

In den vergangenen Tagen verbreitete sich eine Meldung, der zufolge Bahn-Mitarbeitern in Thüringen die Ticketkontrollen bei Menschen mit sichtbarem Migrationshintergrund freigestellt worden seien. Das ist jedoch irreführend.

Von   Von Carla Reveland und Pascal Siggelkow, ARD-faktenfinder

"Aus Angst vor Übergriffen werden Mitarbeiter dazu angehalten, Tickets von Fahrgästen mit Migrationshintergrund nicht mehr zu prüfen. Eine Kapitulation mit Ansage", schreibt die AfD beim Kurzmitteilungsdienst X. Andere reichweitenstarke Accounts schreiben in verschiedenen sozialen Netzwerken etwa: "Deutschland KAPITULIERT vor gewalttätigen Migranten!" oder "Wenn das Recht vor renitenten Gruppen kapituliert: Das System Bahn bricht ein".

Dazu werden rechtspopulistische Artikel von Boris Reitschuster oder der "Jungen Freiheit" geteilt. Die "Junge Freiheit" etwa schreibt, dass es den Zugbegleitern der Süd-Thüringen-Bahn künftig freigestellt sei, die Tickets von Ausländern zu kontrollieren. Sie berufen sich mit der Aussage auf einen Artikel der Thüringer Allgemeinen. Dies ist jedoch eine sehr selektive Interpretation des Artikels.

Im ersten Satz der Meldung heißt es jedoch direkt: "Die Süd-Thüringen-Bahn hat ihre Zugbegleiter nicht angewiesen, Fahrscheine ausländischer Fahrgäste nicht mehr zu kontrollieren." Das habe eine Sprecherin des Bahnunternehmens klargestellt. Da sich der Artikel hinter einer Bezahlschranke befindet, ist das jedoch nicht mehr für jeden ersichtlich.

### Auflösung Beispiel 2:

# FAKE!

Der Mythos um 3D-gedrucktes „Fleisch“ mit tierischen Stammzellen stimmt nicht.

#### Link zur Auflösung:

Über den QR-Code oder folgenden Link gelangst Du zum Auflösungsartikel: [ogyde/98i0](https://ogyde/98i0)

### Falsches über Fleisch: Der Mythos um 3D-gedrucktes „Fleisch“

Die verbreitete Behauptung In sozialen Medien kursiert das Gerücht, dass die Firma „Redefine Meat“ „Fleisch“ aus dem 3D-Drucker herstellt, das auf tierischen Stammzellen basiert. Diese Vermutung sorgt für Verwirrung und Skepsis gegenüber dem innovativen Produkt, das als Durchbruch für eine nachhaltigere Lebensmittelproduktion angepriesen wird. Die Debatte zeigt, wie neue Lebensmitteltechnologien zu Missverständnissen und Fehlinformationen führen...

von Claudia Spiess · 11. März 2024 11:11

#### Die Behauptung

Produkte von „Redefine Meat“ sollen auf tierischen Stammzellen basieren und damit nicht vegan sein.

#### Unser Fazit

Die Behauptung ist falsch. Die Produkte von „Redefine Meat“ sind rein pflanzlich und enthalten keine tierischen Bestandteile.



Quelle: Spieß, Claudia (2024): Falsches über Fleisch: Der Mythos um 3D-gedrucktes „Fleisch“, Mimikama. Archiviert unter: [ogyde/98i0](https://ogyde/98i0) [Screenshot am 15.07.2024 | Education Innovation Lab].

Blick ins Material  
der Schüler:innen.



### Auflösung Beispiel 3 + 4

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A6.

## Auflösung Beispiel 3:

# WAHR!

Frankreich verkaufte  
tatsächlich einen Teil  
des Flughafens von  
Toulouse an China.

### Link zur Auflösung:

Über den QR-Code oder folgenden Link  
gelangst Du zum Auflösungsartikel:  
[ogy.de/62fk](https://www.ogy.de/62fk)



Der Flughafen Toulouse-Blagnac bekommt chinesische Miteigentümer

Quelle: AP

Frankreich will sein hohes Defizit mit dem Verkauf von Staatsanteilen senken. Für mehr als 300 Millionen Euro geht der Flughafen Toulouse zur Hälfte in chinesische Hände über. Kritiker sind entsetzt.

Der geplante Verkauf von rund der Hälfte der Anteile des Airbus-Heimatflughafens Toulouse-Blagnac an chinesische Investoren hat in Frankreich helle Aufregung hervorgerufen. Das französische Wirtschaftsministerium hatte am Donnerstagabend bekannt gegeben, dass das Konsortium „Symbiose“ den Zuschlag erhalte, eine staatliche Beteiligung in Höhe von 49,9 Prozent an dem Airport für 308 Millionen Euro zu übernehmen.

**Wir zeigen, was hinter  
den Nachrichten steckt**

Anspruchsvolle Hintergrundberichte,  
exklusive Videos und wertvolle Expertentipps.

**30 TAGE GRATIS TESTEN**



Quelle: Wüpper, Gesche (2014): Airport Toulouse: Airbus-Heimatflughafen wird zur Hälfte Chinesisch, DIE WELT. Archiviert unter: [ogy.de/62fk](https://www.ogy.de/62fk) [Screenshot am 13.07.2021 | Education Innovation Lab].

## Auflösung Beispiel 4:

# FAKE!

Die gezeigte  
Festnahme von  
Donald Trump  
gab es nicht.

### Link zur Auflösung:

Über den QR-Code oder folgenden Link  
gelangst Du zum Auflösungsartikel:  
[ogy.de/r3iw](https://www.ogy.de/r3iw)

FAKTENCHECK

## Künstliche Intelligenz generiert Bilder von Donald Trumps Festnahme – die gab es aber gar nicht

Fotos im Netz zeigen angeblich Polizisten, die den ehemaligen US-Präsidenten Donald Trump festnehmen. Doch es handelt sich um keine echten Fotos – ein Journalist erstellte die Bilder mit Künstlicher Intelligenz.

von **Viktor Marinov**  
22. März 2023



Quelle: Marinov, Viktor (2023): Künstliche Intelligenz generiert Bilder von Donald Trumps Festnahme – die gab es aber gar nicht, [correctiv.org](https://www.correctiv.org). Archiviert unter: [ogy.de/r3iw](https://www.ogy.de/r3iw) [Screenshot am 18.07.2024 | Education Innovation Lab].





## Begriffe

#Clickbaiting  
#Deepfakes

Die entsprechenden Druckvorlage finden Sie im Anhang auf S. A7.

# Begriffe: Alles rund um Fake News

### Schritt 1:

05  
min

Schneidet die vier Begriffe von Seite A7 und A8 der Arbeitsvorlage aus und verteilt an jede Person in Eurer Gruppe eine Karte.

### Schritt 2:

10  
min

Lest Euren Begriff durch und bereitet Euch für die Präsentation Eures Begriffs in der Gruppe vor, indem Ihr die Fragen zu Eurem Begriff in Eurem Lerntagebuch beantwortet (Lerntagebuch Seite T3).

### Schritt 3 (optional):

Falls Zeit und Handys vorhanden sind, könnt Ihr auch die Stichworte zur weiterführenden Recherche auf Euren Karten nutzen und im Internet zu Eurem Begriff nachforschen.

### Schritt 4:

15  
min

Teilt Eure Erkenntnisse in der Kleingruppe anhand Eurer Antworten, die Ihr in Eurem Lerntagebuch aufgeschrieben habt. Immer nachdem eine Person Eurer Gruppe ihren Begriff vorgestellt hat, schreiben die anderen etwas zu der Frage: „Was wollen wir uns über diesen Begriff merken?“ in ihr Lerntagebuch (siehe Lerntagebuch Seite T4).



Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## #Clickbaiting

### Was ist Clickbaiting?

Das Wort „Clickbaiting“ kann als „zum Anklicken verlocken“ übersetzt werden.

### Wie funktioniert Clickbaiting?

Mit Hilfe von spektakulären Schlagzeilen wie „OMG – geheime Dokumente von Angela Merkel veröffentlicht“ wird versucht, viele Menschen auf eine bestimmte Website zu locken. Die Betreibenden der Website zielen darauf ab, die Besucherzahlen zu steigern, um so Werbeeinnahmen zu generieren. Beim Clickbaiting wird mit Schlagzeilen gearbeitet, die starke Emotionen wie Neugier oder Angst auslösen. Oftmals liefern die Artikel hinter den reißerischen Titeln keinen Mehrwert an Informationen; die Leser:innen verschwenden also ihre Zeit.

### Was sind die Gefahren von Clickbaiting?

Auch Fake News können mit Clickbaiting-Überschriften arbeiten und dadurch viele Menschen zum Lesen eines Artikels bringen. Fake News können sich somit schnell verbreiten.

### Suchbegriffe:

- Clickbaiting
- Reißerische Überschrift
- Fake News
- Emotionale Falle

## #Deepfakes

### Was sind Deepfakes?

Als „Deepfakes“ werden Fotos, Audio- und Videoinhalte bezeichnet, die mit Hilfe von Künstlicher Intelligenz verfälscht wurden.

### Wie funktionieren Deepfakes?

Programme werden mit Techniken der Künstlichen Intelligenz (KI) trainiert, Gesichter, Körper und Stimmen von Menschen in Video- und Audioaufnahmen auszutauschen. Da durch die Techniken der Künstlichen Intelligenz auch Mimik und Bewegungsarten einer Person realistisch nachgestellt werden können, kann es bei hochwertig produzierten Deepfakes sehr schwierig sein, Unterschiede zwischen Deepfakes und dem Originalmaterial zu erkennen.

### Welche Gefahren entstehen durch Deepfakes?

Da das Entlarven von Deepfakes unter Umständen sehr langwierig ist, können Deepfakes die Erstellung und Verbreitung von Fake News ermöglichen und beispielsweise durch gefälschte Videos von Politiker:innen das Vertrauen in politische Systeme erschüttern.

### Suchbegriffe:

- Deepfakes
- Fake-Videos
- Gefälschte Interviews



**Begriffe**

- #Echokammer
- #Filterblase

Die entsprechenden  
Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A8.

**#Echokammer**

**Was sind Echokammern?**

Der Echokammer-Effekt beschreibt, dass Menschen dazu neigen, sich vorzugsweise mit Gleichgesinnten zu umgeben.

**Wie funktionieren Echokammern?**

Angelehnt an das naturwissenschaftliche Phänomen des Echos tritt der Echokammer-Effekt auf, wenn Menschen in einer Umgebung sind, in der sie nur Bestätigung für ihre eigenen Ansichten hören.

**Welche Gefahren entstehen durch Echokammern?**

Menschen können sich in Echokammern radikalieren, da sie sich gegenseitig hochschaukeln und kein Platz für kritische Fragen ist. Fake News können sich leichter verbreiten, da Personen ihre Informationen nur aus ihrer Echokammer beziehen und keine widersprechenden Nachrichtenmeldungen, Fakten oder wissenschaftliche Erkenntnisse beachtet werden. Der Echokammer-Effekt kann in digitalen Räumen durch die unkomplizierte Gründung geschlossener Gruppen (z.B. auf Telegram) verstärkt werden.

**Unterschied Filterblase und Echokammer:**

Beide Begriffe beschreiben das Phänomen, dass wir mehrheitlich Meinungen hören, die unseren eigenen Ansichten ähneln. Der Unterschied: Filterblasen beziehen sich auf die Tatsachen, dass uns Technik – ohne bewusstes Handeln unsererseits – Inhalte passend zu unserer Mei-

nung präsentiert. Der Echokammer-Effekt benennt das Phänomen, dass wir uns mit Vorliebe in (digitalen und analogen) Räumen aufhalten, in denen Menschen sind, die unsere Meinung teilen. Filterblase hat also den Fokus auf Technik, Echokammer auf menschliches Verhalten.

**Suchbegriffe:**

- Einseitige Information
- Subjektive Fakten
- Selektive Informationen

Notizen \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**#Filterblase**

**Was sind Filterblasen?**

Das Wort „Filterblase“ beschreibt das Phänomen, dass wir im Internet aufgrund von Algorithmen mehrheitlich Informationen sehen, die mit unseren eigenen Ansichten übereinstimmen.

**Wie funktionieren Filterblasen?**

Durch Algorithmen werden Inhalte, die wir auf Websites und Plattformen sehen, an unser bisheriges Verhalten im Netz angepasst. So erhalten wir Videoempfehlungen oder Nachrichtenmeldungen, die auf zuvor konsumierten Inhalten basieren und somit tendenziell unser Meinungsbild bestärken. Uns widersprechende Perspektiven werden aus unseren Feeds gefiltert.

**Welche Gefahr bringen Filterblasen?**

Fake News können sich in Filterblasen leichter verbreiten, da sie von Menschen gesehen werden, die durch ihr Meinungsbild geneigt sind, diese zu glauben. Unser demokratisches System leidet unter Filterblasen, denn eine Demokratie lebt vom Austausch unterschiedlicher Meinungen.

**Unterschied Filterblase und Echokammer:**

Beide Begriffe beschreiben das Phänomen, dass wir mehrheitlich Meinungen hören, die unseren eigenen Ansichten ähneln. Der Unterschied: Filterblasen beziehen sich auf die Tatsachen, dass uns Technik – ohne bewusstes Handeln unsererseits – Inhalte passend zu

unserer Meinung präsentiert. Der „Echokammer-Effekt“ benennt das Phänomen, dass wir uns mit Vorliebe in (digitalen und analogen) Räumen aufhalten, in denen Menschen sind, die unsere Meinung teilen. Während Filterblasen technisch bedingt erzeugt werden, ergibt sich die Echokammer aus menschlichem Verhalten.

**Suchbegriffe:**

- Informationsblase
- Forum für Streitkultur + Filterblase

Notizen \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

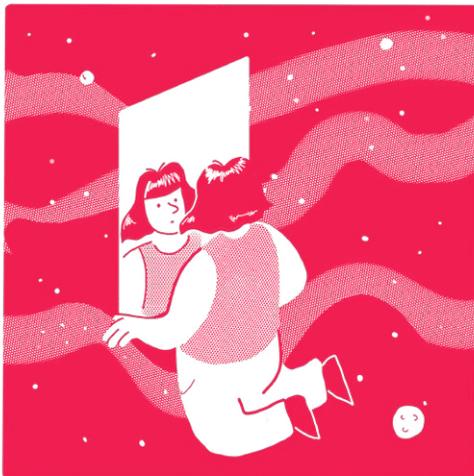
---

---

---

---

# Reflexion und Abschluss



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen reflektieren persönliche Erkenntnisse aus der ersten Unterrichtseinheit der Lernreise Fake News.

## Format:

Stillarbeit + Plenum

## Material:

Lerntagebuch Seite T5

### Schritt 1: Zusammenfassung durch die Lehrperson

Die Lehrperson fasst die wichtigsten Erkenntnisse der Unterrichtseinheit zusammen:

- Fake News bzw. Desinformationen sind Falschnachrichten mit manipulativem Charakter.
- Fake News haben das Ziel, die Meinung der Lesenden in eine bestimmte Richtung zu lenken.
- Fake News schaden unserer Gesellschaft und Demokratie, da sie oftmals Misstrauen, Hass, Angst und Wut schüren.
- Fake News können häufig erkannt werden, wenn man sich die Nachrichten mit etwas Zeit und Recherche anschaut.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Schritt 2: Schriftliche Reflexion der Schüler:innen im Lerntagebuch

Die Schüler:innen notieren die für sie wichtigsten Erkenntnisse aus dem ersten Teil der Unterrichtseinheit in ihr Lerntagebuch. Als Orientierung nutzen sie dazu die Fragen auf Seite T5 des Lerntagebuchs.

### Schritt 3: Besprechung im Plenum

Zum Abschluss reflektiert die Klasse gemeinsam im Plenum. Die Lehrperson ergänzt das Gespräch ggf. durch folgende Fragen:

- Wenn Ihr an die Aufgabenstellung vom Anfang der Unterrichtseinheit zur Frage, ob Fake News einen Einfluss auf Euer Leben haben oder nicht, zurückdenkt, würdet Ihr Euch jetzt an eine andere Stelle auf der Linie stellen? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Was hat Euch an der Unterrichtseinheit gefallen? Was hättet Ihr Euch anders gewünscht?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Ihr Feedback ist uns wichtig!

*Sie haben die Lernreise Fake News in Ihrem Unterricht oder Workshop eingesetzt?*

*Dann freuen wir uns sehr über Ihr Feedback!*

## QR-Code zur Umfrage:



Link: [oggy.de/klh0](https://oggy.de/klh0)

Notizen

A series of horizontal lines for taking notes, organized into four columns. The first column starts with the header 'Notizen'. Vertical red dotted lines separate the columns.

# 2

# FAKE NEWS ERSTELLEN



## Agenda:

- 01 Einleitung**  
(15 min) S. 20
- 02 Fake News selbst erstellen**  
(60 min) S. 21
- 03 (optional) Deepfakes**  
(40 min) S. 27
- 04 Reflexion und Abschluss**  
(15 min) S. 28

## Benötigte Materialien:

- Arbeitsvorlagen Seiten A9 – A13  
(1 x pro 4 Schüler:innen ausgedruckt)
- Lerntagebuch Seiten T6 + T7  
(1 x pro Schüler:in ausdrucken)
- Schere (1x pro 4 Schüler:innen)
- Technische Ausstattung: keine notwendig.  
Optional: 1 x internetfähiges Endgerät  
(Handy, Tablet, Laptop) pro 2 Schüler:innen

### Bitte beachten:

*Dieser Teil baut auf Unterrichtseinheit 1 auf und kann nur in Kombination durchgeführt werden.*

# Einleitung


**Kompetenzerwerb:**

Die Schüler:innen rekapitulieren Erkenntnisse aus der ersten Unterrichtseinheit zu Fake News.

**Format:**

Plenum

**Material:**

–

**Schritt 1:**  
 Ziel und Ablauf der  
 Lerneinheit erklären

Mögliche Stichpunkte für die Moderation der Lehrperson:

- Im ersten Teil haben wir uns mit Fake News bzw. deren Gefahren beschäftigt und uns darin geübt, Fake News zu erkennen.
- Im zweiten Teil geht es darum, die Strategien von Fake-News-Verfasser:innen zu verstehen, um Fake News in Zukunft leichter zu erkennen. Dazu werdet Ihr in Kleingruppen selber Fake News erstellen. Eine andere Kleingruppe bekommt Eure Fake News zu lesen und verteilt Likes für Eure besten Nachrichten.
- Optional: Danach werden wir uns mit Deepfakes beschäftigen, da Deepfakes eine besondere und gefährliche Form von Fake News sind. Dabei werdet Ihr erfahren, welche technischen Möglichkeiten es heute gibt, um Video- und Audiodateien zu manipulieren.
- Am Ende werden wir gemeinsam reflektieren und überlegen, welche Erkenntnisse wir aus den beiden Unterrichtseinheiten zu Fake News gesammelt haben und wie Ihr dieses Wissen teilen könnt.

Eigene Anmerkungen

**Schritt 2:**  
 Bisherige Einträge im  
 Lerntagebuch lesen und in  
 Zweier-Gruppen besprechen

Die Lehrperson bittet die Schüler:innen, in Stillarbeit ihre Einträge ins Lerntagebuch aus der ersten Unterrichtseinheit zu lesen und sich somit an die besprochenen Informationen zu erinnern. Danach gehen die Schüler:innen in Zweiergruppen zusammen und besprechen kurz ihre Eindrücke der Einträge aus dem Lerntagebuch. An was konnten sie sich noch gut erinnern? Was halten sie rückblickend für die wichtigste Information aus der ersten Unterrichtseinheit?

Eigene Anmerkungen

# Fake News selbst erstellen

**Kompetenzerwerb:**

Die Schüler:innen erkennen Strategien, welche zum Erstellen von Fake News verwendet werden.

**Format:**

Kleingruppen + Reflexion im Plenum

**Material:**

Arbeitsvorlagen Seiten A9 bis A13  
1 x Schere pro Gruppe

### Schritt 1 (10 min): Einteilung in Kleingruppen und Spielvorbereitung

Die Lehrperson teilt die Jugendlichen in Kleingruppen aus 4 Schüler:innen ein und verteilt jeder Gruppe die Seiten A9 bis A13 der Druckvorlage und eine Schere. Jede Gruppe schneidet die Vorlagen gemäß den Anleitungen auf den Dokumenten aus.

### Schritt 2 (25 min): Erste Spielphase – Erstellung von Fake News

Das Spiel beginnt. Alle Gruppen lesen die Spielanleitung durch und verfassen jeweils drei Fake News selbst, indem sie diese in die Vorlagen schreiben. Anschließend legen sie die drei Fake News auf ihren Tisch.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Schritt 3 (15 min): Zweite Spielphase – Lesen der Fake News einer anderen Gruppe

Jede zweite Gruppe bittet ihre Nachbargruppe, an ihren Tisch zu kommen. Die Nachbargruppe verteilt dort ihre Likes zu den Fake News der einladenden Gruppe. Die Schüler:innen versuchen zu erraten, welche Strategie für welche Fake News genutzt wurde.

Danach wechseln beide Gruppen zum Tisch der Nachbargruppe. Dort gibt nun die erste Gruppe ihre Likes zu den Fake News der Nachbar:innen ab und überlegt, welche Strategien für welche Fake News genutzt wurden.

Anschließend tauschen sich die beiden Gruppen darüber aus. Wie hat es sich angefühlt, Fake News zu verfassen? Welche Strategien waren leicht zu benutzen und welche schwer? Wie sind die Anderen auf ihre Themen gekommen?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Schritt 4 (10 min): Reflexion zum Spiel in der Klasse

Die Schüler:innen besprechen ihre Erfahrungen in der Erstellung eigener Fake News im Plenum. Die Lehrperson greift die Situation auf und ergänzt das Gespräch ggf. durch folgende Fragen:

- Wie hat es sich angefühlt, Fake News selbst zu verfassen?
- Welche Strategien waren einfach zu nutzen, welche eher kompliziert?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

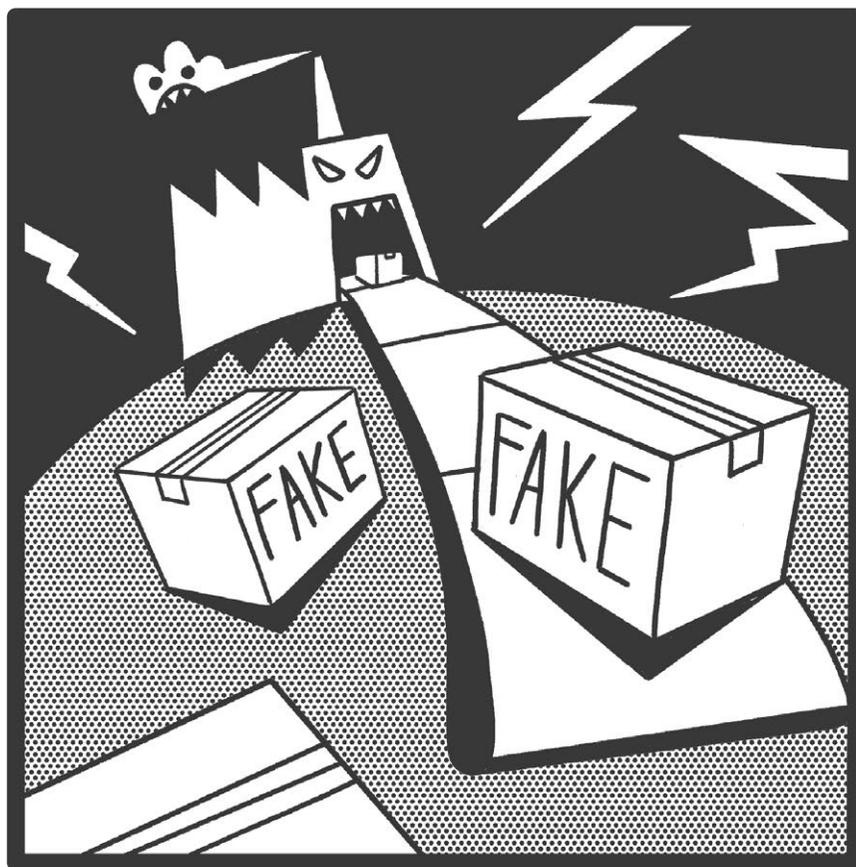
Blick ins Material  
der Schüler:innen.



**Titel-**  
**blatt mit**  
**Arbeits-**  
**anweisung**

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A9.

# 2 FAKE NEWS ERSTELLEN



**Format und Dauer:**

*Erstellen von eigenen Fake News (40 min)*

**Kontext und Spieleinleitung:**

*Für die nächsten 40 Minuten schlüpft Ihr in die Rolle von Personen, die absichtlich Fake News verbreiten. Ihr lernt drei wichtige Strategien von Menschen kennen, die Fake News verfassen, und schreibt selbst drei falsche Nachrichten.*

*Euer Ziel? Möglichst überzeugende Fake News zu schreiben und dafür viele Likes einer anderen Gruppe zu bekommen.*

*Warum? Je besser Ihr die Strategien hinter falschen Nachrichten kennt, desto leichter könnt Ihr Fake News in Zukunft erkennen. Eigene Fake News zu schreiben ist eine gute Möglichkeit, diese Strategien zu verinnerlichen. Nach der Übung seid Ihr also bestens gewappnet, Fake News zu erkennen.*

*Auf der nächsten Seite geht's los mit der Schritt-für-Schritt-Anleitung zu Euren selbst gemachten Fake News.*

*Viel Spaß!*

Fake News 2 | Arbeitsvorlage | Einleitung: Fake News erstellen

A9

Blick ins Material  
der Schüler:innen.



Anleitung  
Schritt für  
Schritt

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A10.

## Anleitung Fake News erstellen: Los geht's!

Schritt 1:

10  
min

### Material sichten

Lest Euch die Strategiekarten durch. Jede Strategiekarte beschreibt eine Vorgehensweise, die oftmals beim Verfassen von Fake News angewandt wird.

Schritt 2:

15  
min

### Nachricht schreiben

Habt Ihr die Strategien verstanden? Wunderbar, dann schreibt jetzt passend zu jeder Strategie eine falsche Nachricht auf Eure Vorlagen. Ihr könnt Euch das Thema und den Social-Media-Kanal selbst aussuchen. Schreibt Ihr Eure Fake News als Instagram-Post, Facebook-Post, X-Nachricht oder bei Telegram? Geht es um die Fleisch-, Auto- oder Kohleindustrie? Um Eisbären oder eine mögliche Mars-Exkursion? Ihr entscheidet.



Schritt 3:

05  
min

### Fake News liken

Legt Eure drei Fake News auf Euren Tisch. Bittet Eure Nachbar:innen-Gruppe, an Euren Tisch zu kommen, sich Eure Fake News durchzulesen und ihre Likes zu verteilen. Welche Eurer Fake News findet die andere Gruppe überzeugend? Warum? Errät die andere Gruppe, welche Strategie hinter Euren jeweiligen Fake News steckt?

Schritt 4:

05  
min

### Gruppentausch

Jetzt geht Ihr zu den Fake News Eurer Nachbar:innen-Gruppe, lest diese durch und verteilt Eure Likes. Welche Fake News findet Ihr am besten? Erkennt Ihr die Strategien hinter den Fake News der anderen Gruppe?

Schritt 5:

05  
min

### Drüber sprechen

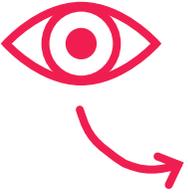
Tauscht Euch mit Eurer Nachbar:innen-Gruppe aus: Wie hat es sich angefühlt, Fake News zu verfassen? Welche Strategien waren leicht zu benutzen und welche schwer? Wie seid Ihr auf Eure Themen gekommen?

Fake News 2 | Arbeitsvorlage | Anleitung: Fake News erstellen

A10



Blick ins Material der Schüler:innen.



Vorlage: Strategie 2

Die entsprechende Druckvorlage finden Sie im Anhang auf S. A12.

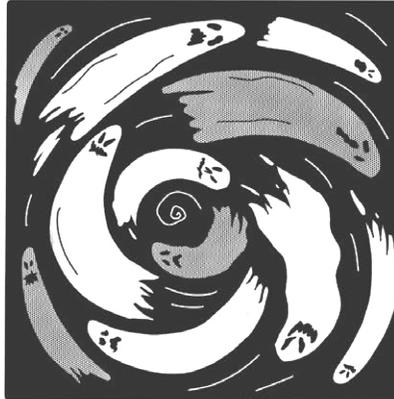
Strategie #2:

## Angst und / oder Wut verbreiten

Eine beliebte Strategie von Menschen, die Fake News verfassen, ist es, Emotionen zu schüren und eine Mischung aus Wut und Angst hervorzurufen. Oftmals wird bei der Verwendung dieser Strategie vor einem möglichen Horrorszenario gewarnt und behauptet, dass dieses Horrorszenario sehr wahrscheinlich eintritt.

Wichtiger Teil dieser Strategie: Meist wird eine Person oder eine Gruppe benannt, die für dieses Horrorszenario verantwortlich ist und auf die sich die Wut der Lesenden richten soll. Die Strategie, Angst und Wut zu verbreiten, wird in Deutschland häufig im Zusammenhang mit falschen Nachrichten über geflüchtete Menschen genutzt.

Typische Redewendungen in Fake News mit dem Ziel, Angst und Wut hervorzurufen: „Beschützt Eure Kinder, diese Gruppe möchte Deutschland ins Chaos stürzen...“ oder „Schreckliche Zeiten stehen bevor, Ihr werdet um Euer Leben fürchten...“.



Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



! Formuliert hier eine Nachricht, in der Ihr die links beschriebene Strategie verwendet. Schneidet anschließend die Nachricht so aus, dass Eure Nachbargruppe sie keiner Strategie mehr zuordnen kann.

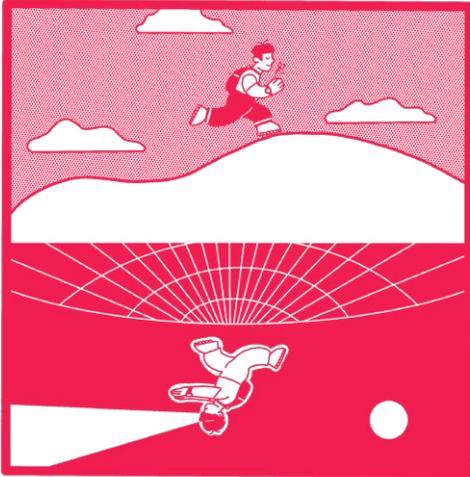
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



(optional)

# Deepfakes



### Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen lernen das Konzept von Deepfakes kennen und verstehen die damit verbundene noch umfassendere Manipulation.

### Format:

Plenum (WLAN und Beamer vorhanden) oder Stillarbeit (Handys mit Kopfhörern) + Reflexion in Kleingruppen und im Plenum

### Material:

Links zu YouTube-Erklärvideos  
+ Beamer oder Handys mit Kopfhörern  
(mind. 1 x pro 2 Schüler:innen)  
Lerntagebuch Seite T6

## Schritt 1: Einleitung zum Thema Deepfakes

Stichpunkte für Moderation Lehrperson:

- Jetzt beschäftigen wir uns mit einer besonderen Form von Fake News bzw. Desinformation, nämlich Deepfakes.
- Was sind Deepfakes? Als „Deepfakes“ werden Fotos, Audio- und Videoinhalte bezeichnet, die mit Hilfe von Künstlicher Intelligenz verfälscht oder auf Basis von sogenannten Prompts von ihr produziert wurden.
- Wie funktionieren Deepfakes? Programme werden mit Techniken der Künstlichen Intelligenz trainiert, um Gesichter, Körper und Stimmen von Menschen in Video- und Audioaufnahmen auszutauschen.
- Da durch die Techniken der Künstlichen Intelligenz auch Mimik und Bewegungsarten einer Person realistisch nachgestellt werden können, ist es sehr schwierig, Unterschiede zwischen Deepfakes und Originalmaterial zu erkennen.
- Welche Gefahren entstehen durch Deepfakes? Da das Entlarven von Deepfakes unter Umständen sehr langwierig ist, können Deepfakes die Erstellung und Verbreitung von Fake News ermöglichen, beispielsweise durch gefälschte Videos von Politiker:innen.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schritt 2: Erklärfilm zu Deepfakes anschauen

Die Klasse schaut sich den Erklärfilm „Deepfake-Videos: Erkennst du die Fälschung?“<sup>1</sup> an. Den QR-Code zum Video finden Sie rechts unten im Infokasten.

Je nach technischen Möglichkeiten wird das Video gemeinsam über den Beamer angeschaut, oder die Schüler:innen schauen sich das Video alleine oder zu zweit mit Kopfhörern an. Falls Schüler:innen keine Kopfhörer dabei haben, können sie auf den Flur gehen oder sich im Gebäude verteilen, damit sie niemanden durch den Ton des Videos stören.

## Schritt 3: Reflexion zum Film im Lerntagebuch

Nach dem Erklärfilm beantworten die Schüler:innen in Zweier-Gruppen Fragen zum Film in ihrem Lerntagebuch (Seite T6).

<sup>1</sup> reporter (2020): Deepfake-Videos: Erkennst du die Fälschung? | Funk, ogy.de/2j6b.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schritt 4: Reflexion in der Klasse

Die Schüler:innen besprechen gemeinsam ihre Gedanken zum Erklärfilm. Die Lehrperson ergänzt gegebenenfalls die Diskussion mit folgenden Fragen:

- Was können Konsequenzen einer weiteren Verbreitung von Deepfakes sein?
- Wie können Deepfakes unsere Meinungsbildung beeinflussen, und was können wir dagegen tun?
- Wer könnte auf politischer und rechtlicher Ebene etwas gegen Deepfakes tun?

### Tipp #1:

*Im Sinne eines „Flipped Classroom“-Ansatzes kann der Erklärfilm im Vorfeld von Schüler:innen zuhause angesehen werden. Unsere Empfehlung ist es, dass die Schüler:innen dann auch zuhause die Fragen zum Film in ihrem Lerntagebuch beantworten.*

### QR-Code zum Film:



Link: ogy.de/vxfc

# Reflexion und Abschluss



**Kompetenzerwerb:** Die Schüler:innen sammeln ihre wichtigsten Erkenntnisse zu Fake News.  
**Format:** Stillarbeit + Plenum  
**Material:** Lerntagebuch Seite T7

## Schritt 1: Individuelle Reflexion im Lerntagebuch

Die Schüler:innen schreiben ihre Gedanken zu den Fragen auf Seite T7 des Lerntagebuchs auf:

1. Was sind vier Begriffe, die Du mit Fake News in Verbindung bringst?
2. Was war für Dich die wichtigste Erkenntnis der beiden Unterrichtseinheiten?
3. Welche Informationen sollten Menschen Deiner Meinung über Fake News haben?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schritt 2: Besprechung im Plenum

Die Klasse bespricht im Plenum ihre Gedanken zu den Unterrichtseinheiten. Falls gewünscht, können einzelne Schüler:innen die Antworten auf die Fragen auf Seite T7 im Lerntagebuch laut vorlesen. Die Lehrperson ergänzt das Gespräch ggf. durch folgende Fragen:

- Was hat Euch an der Unterrichtseinheit gefallen? Was hättet Ihr Euch anders gewünscht?
- Wie könnt Ihr das Wissen über Fake News, das Ihr nun habt, an andere weitergeben?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Ihr Feedback ist uns wichtig!

*Sie haben die Lernreise Fake News in Ihrem Unterricht oder Workshop eingesetzt?*

*Dann freuen wir uns sehr über Ihr Feedback!*

QR-Code zur Umfrage:



Link: [oguide.de/klh0](https://oguide.de/klh0)

# Über die Akteur:innen

## Stiftungsverbund der Heinrich-Böll-Stiftung

Der Stiftungsverbund der Heinrich-Böll-Stiftung ist ein Akteur der politischen Bildungsarbeit.

Er besteht aus der Bundesstiftung und ihren regional verankerten Landesstiftungen.

Der Stiftungsverbund hat als Ziel, die politische Urteilskraft der Bürger:innen zu schärfen, zu bürgerschaftlichem Engagement anzuregen und die Teilhabe am politischen Leben zu erleichtern. Zu diesem Zweck entwickelt der Stiftungsverbund gemeinsame Projekte der überregionalen politischen Bildungsarbeit. Mit seinen Bildungsmaterialien will der Stiftungsverbund Menschen bei gesellschaftlichen Transformationsprozessen begleiten und unterstützen. Im Themenfeld Medienmündigkeit und Selbstbestimmtheit im Netz konzentriert er seine Bildungsarbeit dabei auf Jugendliche und junge Erwachsene.

 HEINRICH BÖLL STIFTUNG  
STIFTUNGSVERBUND

## Education Innovation Lab

Das Education Innovation Lab ist ein Think & Do Tank, der sich für eine grundlegende Neugestaltung unserer Bildungssysteme einsetzt.

Unser Ziel ist es, Bildung als Ausgangspunkt für einen globalen, sozialen, ökologischen und wirtschaftlichen Wandel voranzubringen.

Hierfür kreieren wir Formate und Materialien, die Lernende befähigen, komplexe Zusammenhänge zu verstehen, und ihnen ermöglichen, sich zu kritischen Denker:innen und aktiven Gestalter:innen einer humanen und nachhaltigen Zukunft zu entwickeln.

Wir sind davon überzeugt, dass die Neugestaltung der Bildungssysteme Räume braucht, in denen Expert:innen, Lehrpersonen und Schüler:innen sich auf Augenhöhe begegnen können und gemeinsam mögliche Zukünfte des Lernens erkunden und gestalten können.

EDUCATION  
INNOVATION  
LAB

# Impressum

## Unterrichtsreihe Selbstbestimmt im Netz: Lernreise Fake News – Falschmeldungen erkennen und ihre Absichten durchschauen

**Herausgegeben von:**  
Heinrich-Böll-Stiftung e.V.

**Kontakt:**  
Heinrich-Böll-Stiftung e.V.  
Schumannstr. 8  
10117 Berlin

030 285 34-255  
bildung@boell.de

[www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz](http://www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz)

**Projektleitung:**  
Philipp Antony (Heinrich-Böll-Stiftung)  
Silke Inselmann (Stiftung Leben & Umwelt,  
Heinrich-Böll-Stiftung Niedersachsen)

**Konzeption und inhaltliche Entwicklung:**  
Sarah Fasbender, Susanne Stövhase,  
Johannes Kaumanns, Nushin Yazdani  
(Education Innovation Lab)  
Philipp Antony, Kezia Babah, Solveig Bartusch,  
Julia Hartleb (Heinrich-Böll-Stiftung)

**Gestaltung:**  
Ari Stöppler, Nushin Yazdani  
(Education Innovation Lab)

**Illustration:**  
José Rojas

**Quellenhinweis:**  
Alle Links wurden, soweit nicht anders angegeben, zuletzt abgerufen am: 26.11.2024.

## Veröffentlichung:

**Online unter:**  
[www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz](http://www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz)

**Erscheinungsdatum:**  
2. aktualisierte und erweiterte Auflage,  
Januar 2025

Teil 2 zur Lernreise „Datenspuren“ wurde für diese aktualisierte Auflage eigens konzipiert und gestaltet.

Die Publikationen der Heinrich-Böll-Stiftung dürfen nicht zu Wahlkampfzwecken verwendet werden.

## Lizenzhinweis:

Die Inhalte dieses Unterrichtsmaterials stehen – soweit keine externen Quellen angegeben – unter der offenen Creative Commons Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)“. Die Lizenz wird erklärt unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>. Lizenz CC BY-SA 4.0.

# FAKE NEWS 1+2

## Anhang:

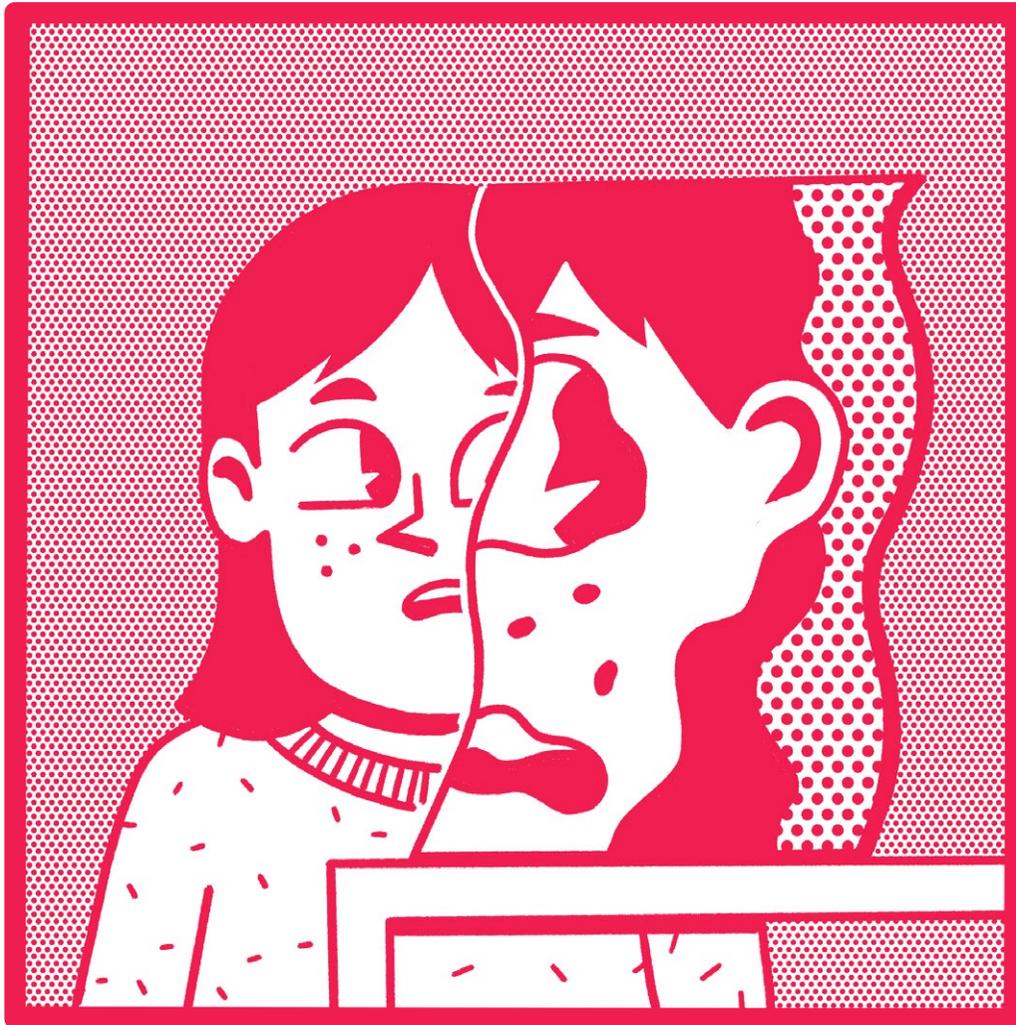
### Arbeitsvorlagen und Lerntagebuch für die Schüler:innen

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Arbeitsvorlagen (Fake News 1: Seiten A1 – A8, Fake News 2: Seiten A9 – A13) und das Lerntagebuch (Fake News 1: Seiten T1 – T5, Fake News 2: T6 – T7) für die Schüler:innen.

Die Materialien können entweder ausgedruckt und verteilt werden (Arbeitsvorlagen 1 x pro 4 Personen, Lerntagebuch 1 x pro Person) oder (sofern digitale Endgeräte verfügbar sind) als PDF zur Verfügung gestellt werden. In diesem Fall können die Schüler:innen direkt im PDF mit den aktiven Links arbeiten und ihre Notizen in die Textfelder eingeben.



# 1 FAKE NEWS VERSTEHEN



## Gefahren von Fake News

Schaut Euch die unten stehenden Screenshots aus einer Rede von einem Landtagsparlament an. Die Nachricht wurde in sozialen Netzwerken wie Youtube und Instagram vielfach geteilt. Handelt es sich Eurer Meinung nach um Fake News oder nicht?



Quelle: @afd.fraktion.niedersachsen (2024): Klimawandel gab es schon immer. Instagram.  
Archiviert unter: ogyde/sfaw [Screenshot am 04.12.2024 | Education Innovation Lab].

## Beispiel 1:

# Keine Ticketkontrolle bei Menschen mit möglichem Migrationshintergrund?

### Kontext zur Nachricht:

In diesem Screenshot seht Ihr einen Artikel, der auf der Website der Zeitung „Junge Freiheit“ veröffentlicht wurde.



„Deeskalation“

## Bahn stellt Mitarbeitern Ticketkontrolle bei Ausländern frei

Migrantengewalt: Die Süd-Thüringen-Bahn bei einem Stopp am Rennsteig im Thüringer Wald  
Foto: picture alliance / ZB | Michael Reichel

Anzeige

Deutschland | 16. September 2024 | JF-Online | 69 Kommentare

Zur „Deeskalation“ ist es Zugbegleitern der Süd-Thüringen-Bahn künftig freigestellt, die Tickets von Ausländern zu kontrollieren. Die Strecke wird intern bereits als „Bürgerkriegsgebiet“ bezeichnet. Kurse im Asylheim sollen helfen.

Quelle: JUNGE FREIHEIT (2024): Bahn stellt Mitarbeitern Ticketkontrolle bei Ausländern frei. jungefreiheit.de. Archiviert unter: ogyde/8h3x [Screenshot am 12.11.2024 | Education Innovation Lab].

## Beispiel 2:

# Falsches Fleisch?

### Kontext zur Nachricht:

In diesem Screenshot seht Ihr einen Beitrag, der in einer Telegram-Gruppe namens „Stand-Punkt-Gequake“ gepostet wurde.

Quelle: : @45436 Anna (2024): XXL-Laborfleischanlage soll 13 Mio. kg Kunstfleisch produzieren [Telegram-Post]. Telegram-Gruppe „StandPunkt-Gequake“. Archiviert unter: ogyde/9adz [Screenshot am 03.07.2024 | Education Innovation Lab].

4A in StandPunkt-Gequake  
Forwarded from [redacted]

Laborfleisch  
**XXL-Laborfleischanlage soll 13 Mio. kg Kunstfleisch produzieren**

Jetzt weiß ich warum man die Bauern Europaweit loswerden will die haben einen Plan 🙌🙌🙌🙌

Die Firma Redefine\_Meat aus Holland druckt 500 Tonnen Steaks pro Monat über 3 D - Drucker. Rund 110 deutsche Restaurants kaufen bereits „gedruckte Filets“ von Redefine Meat. Um den Prozess des 3D-Druckfleisches zu beginnen, biopsieren Wissenschaftler eine Probecharge tierischer Stammzellen je nach gewünschter Fleischart: Rindfleisch, Schweinefleisch, Geflügel oder sogar Fisch. Diese Zellen werden dann in einem Proliferationsprozess unterzogen. Im Laufe von mehreren Wochen vermehren sich diese Zellen. So verwendet ein Roboterarm eine Düse, um dieses Filament des gezüchtetem Fleisches in dünnen Schichten übereinander zu verteilen. Der Arm folgt den Anweisungen einer Datei mit computergestützten Designsoftware oder CAD, um die richtige Form und Struktur des gewünschten Fleisches zu replizieren. Bon Appetit!

Wer nun meint, das ist alles nicht wahr, der sollte schnell mal in sein eigenes Umfeld zu schauen. Denn auch im Umland Berlins werden demächst erste solcher Erzeuger auf den Markt kommen.

t.me/standpunktgequake/134219 14.4K Feb 22 at 23:26

## Beispiel 3:

# Frankreich verkauft Flughafen von Toulouse an China?

### Kontext zur Nachricht:

In diesem Screenshot seht Ihr einen Artikel, der auf der Website der Neuen Züricher Zeitung veröffentlicht wurde.

## Frankreich will knappe Hälfte des Airports Toulouse an Chinesen verkaufen

05.12.2014, 10.39 Uhr

Merken Drucken Teilen

PARIS (awp international) - Die französische Regierung will knapp die Hälfte des Flughafens Toulouse-Blagnac an ein chinesisches geführtes Konsortium verkaufen und damit mehr als 300 Millionen Euro einnehmen. Das teilte

das Wirtschaftsministerium am Donnerstagabend in Paris mit. Mit dem chinesischen Konsortium Symbiose habe ein Aussenseiter das Rennen

Quelle: Neue Zürcher Zeitung (2014): Frankreich will knappe Hälfte des Airports Toulouse an Chinesen verkaufen. Archiviert unter: ogyde/hbw7 [Screenshot am 26.11.2021 | Education Innovation Lab].

## Beispiel 4:

# Donald Trump wird verhaftet?

### Kontext zur Nachricht:

In diesem Screenshot seht Ihr einen Post, der auf der Social-Media-Plattform Twitter (mittlerweile X) vom Profil „Buttcrack Sports“ geteilt wurde.



← Thread



Buttcrack Sports  
@ButtCrackSports



BREAKING: Donald Trump was just arrested by New York law enforcement.



Quelle: @ButtCrackSports (2023): BREAKING: Donald Trump was just arrested by New York law enforcement. Twitter. Archiviert unter: ogyde/82eg [Screenshot am 29.10.2024 | Education Innovation Lab].

# Analysehilfe: Fake News erkennen

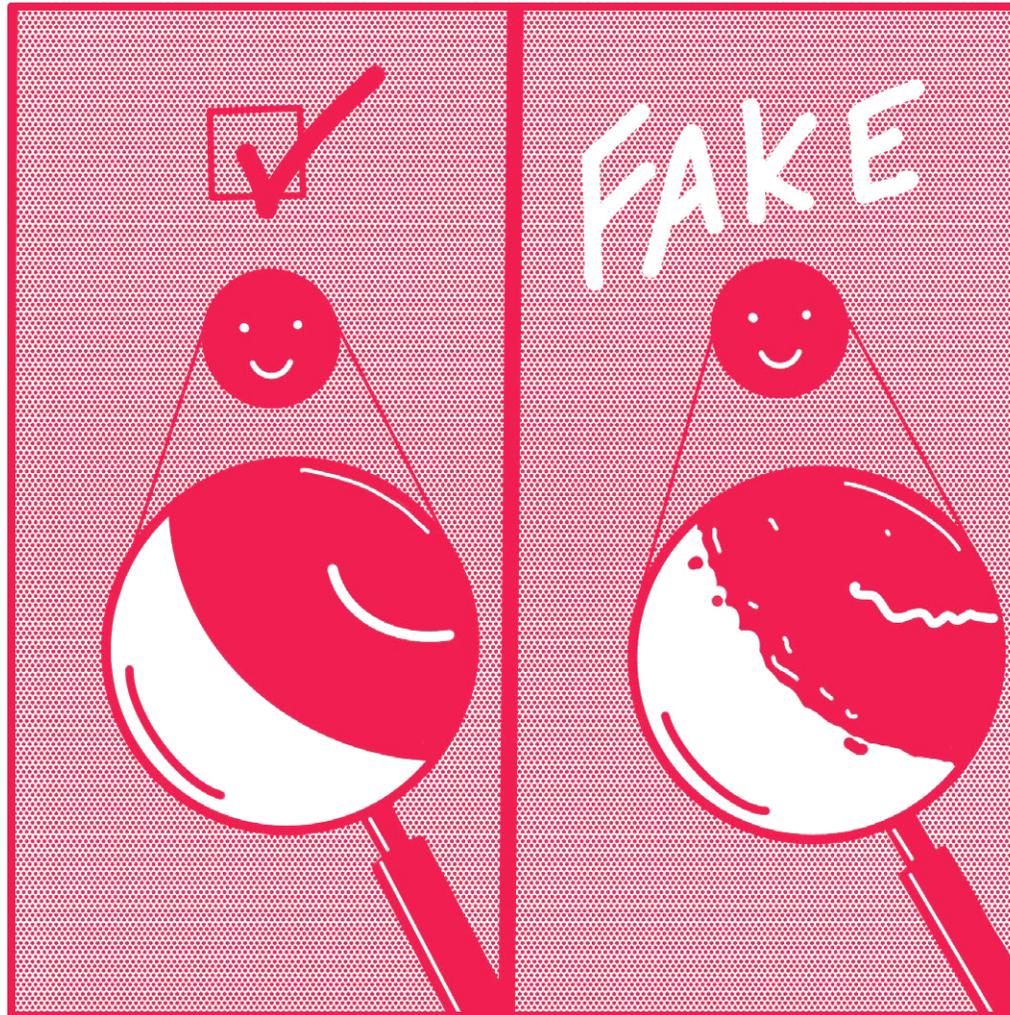
Fake News oder wahre Nachricht? Manchmal ist der Unterschied nicht auf den ersten Blick erkennbar. Folgende Fragen können Dir beim Entlarven von falschen Nachrichten helfen:

## 1. Wie ist die Nachricht geschrieben?

Gibt es einen reißerischen Titel? Nutzt die Nachricht eine sehr emotionale Sprache? Werden viele Ausrufe- oder Fragezeichen verwendet? Gibt es ein spektakuläres Bild in der Nachricht? Diese Merkmale können Hinweise auf Fake News sein.

## 2. Wer hat die Nachricht geschrieben?

Hat die Nachricht einen institutionellen Hintergrund und ein Impressum oder ist es die Nachricht einer Privatperson in einem sozialen Netzwerk wie Facebook? Bestätigen andere Quellen die Nachricht wie zum Beispiel die Portale von großen Zeitungen? Das lässt sich mit einer Suche nach dem Nachrichtentitel oder einigen Schlagworten oft rasch herausfinden. Falls es sich nur um die Nachricht von Privatpersonen oder privaten Blogs handelt, ist Vorsicht geboten, dies könnte ein Hinweis auf Fake News sein.



Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## 3. Welche Informationen lassen sich zum Bildmaterial finden?

Oftmals werden bei Fake News Bilder verwendet, die mit dem Kontext nichts zu tun haben. Hier hilft eine Bildersuche. Das geht ganz schnell: Einfach ein Screenshot des verwendeten Bildes machen und bei Google Bildersuche recherchieren, wo und von wem das Bild noch verwendet wird: [www.images.google.com](http://www.images.google.com).

## 4. Welche Absicht könnte hinter der Nachricht stecken?

Oftmals hilft es, kurz zu überlegen, welche Motivation hinter einer Nachricht stecken könnte: Wird eine bestimmte Personengruppe mit der Nachricht angegriffen? Will die Nachricht eine bestimmte politische Meinung hervorrufen? Nachrichten, die den Eindruck machen, manipulieren zu wollen, könnten Fake News sein. Wenn Dich eine Nachricht misstrauisch macht, dann lohnt sich eine kurze Recherche, ob das Thema schon bei Faktencheckern wie [www.gadmo.eu](http://www.gadmo.eu), [www.tagesschau.de/faktenfinder/](http://www.tagesschau.de/faktenfinder/) oder [www.correctiv.org](http://www.correctiv.org) thematisiert wird. Dort kannst Du auch Nachrichten melden, die Dir wie Fake News vorkommen.

## Auflösung Beispiel 1:

# FAKE!

Die Behauptung, dass die Ticketkontrolle bei Menschen mit möglichem Migrationshintergrund freigestellt worden sei, stimmt nicht.

### Link zur Auflösung:

Über den QR-Code oder folgenden Link gelangst Du zum Auflösungsartikel: [ogy.de/x779](https://ogy.de/x779)



FAKTENFINDER Thüringen

### Desinformation über ausgesetzte Bahnkontrollen

Stand: 19.09.2024 12:53 Uhr

In den vergangenen Tagen verbreitete sich eine Meldung, der zufolge Bahn-Mitarbeitern in Thüringen die Ticketkontrollen bei Menschen mit sichtbarem Migrationshintergrund freigestellt worden seien. Das ist jedoch irreführend.



Von Carla Reveland und Pascal Siggelkow, ARD-Faktenfinder

"Aus Angst vor Übergriffen werden Mitarbeiter dazu angehalten, Tickets von Fahrgästen mit Migrationshintergrund nicht mehr zu prüfen. Eine Kapitulation mit Ansage", schreibt die AfD beim Kurzmitteilungsdienst X. Andere reichweitenstarke Accounts schreiben in verschiedenen sozialen Netzwerken etwa: "Deutschland KAPITULIERT vor gewalttätigen Migranten!" oder "Wenn das Recht vor renitenen Gruppen kapituliert: Das System Bahn bricht ein".

Dazu werden rechtspopulistische Artikel von Boris Reitschuster oder der "Jungen Freiheit" geteilt. Die "Junge Freiheit" etwa schreibt, dass es den Zugbegleitern der Süd-Thüringen-Bahn künftig freigestellt sei, die Tickets von Ausländern zu kontrollieren. Sie berufen sich mit der Aussage auf einen Artikel der Thüringer Allgemeinen. Dies ist jedoch eine sehr selektive Interpretation des Artikels.

Im ersten Satz der Meldung heißt es jedoch direkt: "Die Süd-Thüringen-Bahn hat ihre Zugbegleiter nicht angewiesen, Fahrscheine ausländischer Fahrgäste nicht mehr zu kontrollieren." Das habe eine Sprecherin des Bahnunternehmens klargestellt. Da sich der Artikel hinter einer Bezahlschranke befindet, ist das jedoch nicht mehr für jeden ersichtlich.

Quelle: Reveland, Carla und Siggelkow, Pascal (2024): Desinformation über ausgesetzte Bahnkontrollen, tagesschau.de, Archiviert unter: [ogy.de/x779](https://ogy.de/x779) [Screenshot am 12.11.2024 | Education Innovation Lab].

## Auflösung Beispiel 2:

# FAKE!

Der Mythos um 3D-gedrucktes „Fleisch“ mit tierischen Stammzellen stimmt nicht.

### Link zur Auflösung:

Über den QR-Code oder folgenden Link gelangst Du zum Auflösungsartikel: [ogy.de/98i0](https://ogy.de/98i0)

### Falsches über Fleisch: Der Mythos um 3D-gedrucktes „Fleisch“

Die verbreitete Behauptung In sozialen Medien kursiert das Gerücht, dass die Firma „Redefine Meat“ „Fleisch“ aus dem 3D-Drucker herstellt, das auf tierischen Stammzellen basiert. Diese Vermutung sorgt für Verwirrung und Skepsis gegenüber dem innovativen Produkt, das als Durchbruch für eine nachhaltigere Lebensmittelproduktion angepriesen wird. Die Debatte zeigt, wie neue Lebensmitteltechnologien zu Missverständnissen und Fehlinformationen führen...

von Claudia Spieß · 11. März 2024 11:11

#### Die Behauptung

Produkte von „Redefine Meat“ sollen auf tierischen Stammzellen basieren und damit nicht vegan sein.

#### Unser Fazit

Die Behauptung ist falsch. Die Produkte von „Redefine Meat“ sind rein pflanzlich und enthalten keine tierischen Bestandteile.



Quelle: Spieß, Claudia (2024): Falsches über Fleisch: Der Mythos um 3D-gedrucktes „Fleisch“, Mimikama. Archiviert unter: [ogy.de/98i0](https://ogy.de/98i0) [Screenshot am 15.07.2024 | Education Innovation Lab].

## Auflösung Beispiel 3:

# WAHR!

Frankreich verkaufte tatsächlich einen Teil des Flughafens von Toulouse an China.

### Link zur Auflösung:

Über den QR-Code oder folgenden Link gelangst Du zum Auflösungsartikel:  
[ogy.de/62fk](https://www.ogy.de/62fk)



Der Flughafen Toulouse-Blagnac bekommt chinesische Miteigentümer  
Quelle: AP

Frankreich will sein hohes Defizit mit dem Verkauf von Staatsanteilen senken. Für mehr als 300 Millionen Euro geht der Flughafen Toulouse zur Hälfte in chinesische Hände über. Kritiker sind entsetzt.

Der geplante Verkauf von rund der Hälfte der Anteile des Airbus-Heimatflughafens Toulouse-Blagnac an chinesische Investoren hat in Frankreich helle Aufregung hervorgerufen. Das französische Wirtschaftsministerium hatte am Donnerstagabend bekannt gegeben, dass das Konsortium „Symbiose“ den Zuschlag erhalte, eine staatliche Beteiligung in Höhe von 49,9 Prozent an dem Airport für 308 Millionen Euro zu übernehmen.

**WELT+**

**Wir zeigen, was hinter den Nachrichten steckt**

Anspruchsvolle Hintergrundberichte, exklusive Videos und wertvolle Expertentipps.

**30 TAGE GRATIS TESTEN**



Quelle: Wüpper, Gesche (2014): Airport Toulouse: Airbus-Heimatflughafen wird zur Hälfte Chinesisch, DIE WELT. Archiviert unter: [ogy.de/62fk](https://www.ogy.de/62fk) [Screenshot am 13.07.2021 | Education Innovation Lab].



## Auflösung Beispiel 4:

# FAKE!

Die gezeigte Festnahme von Donald Trump gab es nicht.

### Link zur Auflösung:

Über den QR-Code oder folgenden Link gelangst Du zum Auflösungsartikel:  
[ogy.de/r3iw](https://www.ogy.de/r3iw)

### FAKTENCHECK

## Künstliche Intelligenz generiert Bilder von Donald Trumps Festnahme – die gab es aber gar nicht

Fotos im Netz zeigen angeblich Polizisten, die den ehemaligen US-Präsidenten Donald Trump festnehmen. Doch es handelt sich um keine echten Fotos – ein Journalist erstellte die Bilder mit Künstlicher Intelligenz.

von **Viktor Marinov**  
22. März 2023



Quelle: Marinov, Viktor (2023): Künstliche Intelligenz generiert Bilder von Donald Trumps Festnahme – die gab es aber gar nicht, correctiv.org. Archiviert unter: [ogy.de/r3iw](https://www.ogy.de/r3iw) [Screenshot am 18.07.2024 | Education Innovation Lab].

# Begriffe:

## Alles rund um Fake News

### Schritt 1:

05 min

Schneidet die vier Begriffe von Seite A7 und A8 der Arbeitsvorlage aus und verteilt an jede Person in Eurer Gruppe eine Karte.

### Schritt 2:

10 min

Lest Euren Begriff durch und bereitet Euch für die Präsentation Eures Begriffs in der Gruppe vor, indem Ihr die Fragen zu Eurem Begriff in Eurem Lerntagebuch beantwortet (Lerntagebuch Seite T3).

### Schritt 3 (optional):

Falls Zeit und Handys vorhanden sind, könnt Ihr auch die Stichworte zur weiterführenden Recherche auf Euren Karten nutzen und im Internet zu Eurem Begriff nachforschen.

### Schritt 4:

15 min

Teilt Eure Erkenntnisse in der Kleingruppe anhand Eurer Antworten, die Ihr in Eurem Lerntagebuch aufgeschrieben habt. Immer nachdem eine Person Eurer Gruppe ihren Begriff vorgestellt hat, schreiben die anderen etwas zu der Frage: „Was wollen wir uns über diesen Begriff merken?“ in ihr Lerntagebuch (siehe Lerntagebuch Seite T4).



Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## #Clickbaiting

### Was ist Clickbaiting?

Das Wort „Clickbaiting“ kann als „zum Anklicken verlocken“ übersetzt werden.

### Wie funktioniert Clickbaiting?

Mit Hilfe von spektakulären Schlagzeilen wie „OMG – geheime Dokumente von Angela Merkel veröffentlicht“ wird versucht, viele Menschen auf eine bestimmte Website zu locken. Die Betreibenden der Website zielen darauf ab, die Besucherzahlen zu steigern, um so Werbeeinnahmen zu generieren. Beim Clickbaiting wird mit Schlagzeilen gearbeitet, die starke Emotionen wie Neugier oder Angst auslösen. Oftmals liefern die Artikel hinter den reißerischen Titeln keinen Mehrwert an Informationen; die Leser:innen verschwenden also ihre Zeit.

### Was sind die Gefahren von Clickbaiting?

Auch Fake News können mit Clickbaiting-Überschriften arbeiten und dadurch viele Menschen zum Lesen eines Artikels bringen. Fake News können sich somit schnell verbreiten.

#### Suchbegriffe:

- *Clickbaiting*
- *Reißerische Überschrift*
- *Fake News*
- *Emotionale Falle*

## #Deepfakes

### Was sind Deepfakes?

Als „Deepfakes“ werden Fotos, Audio- und Videoinhalte bezeichnet, die mit Hilfe von Künstlicher Intelligenz verfälscht wurden.

### Wie funktionieren Deepfakes?

Programme werden mit Techniken der Künstlichen Intelligenz (KI) trainiert, Gesichter, Körper und Stimmen von Menschen in Video- und Audioaufnahmen auszutauschen. Da durch die Techniken der Künstlichen Intelligenz auch Mimik und Bewegungsarten einer Person realistisch nachgestellt werden können, kann es bei hochwertig produzierten Deepfakes sehr schwierig sein, Unterschiede zwischen Deepfakes und dem Originalmaterial zu erkennen.

### Welche Gefahren entstehen durch Deepfakes?

Da das Entlarven von Deepfakes unter Umständen sehr langwierig ist, können Deepfakes die Erstellung und Verbreitung von Fake News ermöglichen und beispielsweise durch gefälschte Videos von Politiker:innen das Vertrauen in politische Systeme erschüttern.

#### Suchbegriffe:

- *Deepfakes*
- *Fake-Videos*
- *Gefälschte Interviews*

## #Echokammer

### Was sind Echokammern?

Der Echokammer-Effekt beschreibt, dass Menschen dazu neigen, sich vorzugsweise mit Gleichgesinnten zu umgeben.

### Wie funktionieren Echokammern?

Angelehnt an das naturwissenschaftliche Phänomen des Echos tritt der Echokammer-Effekt auf, wenn Menschen in einer Umgebung sind, in der sie nur Bestätigung für ihre eigenen Ansichten hören.

### Welche Gefahren entstehen durch Echokammern?

Menschen können sich in Echokammern radikalisieren, da sie sich gegenseitig hochschaukeln und kein Platz für kritische Fragen ist. Fake News können sich leichter verbreiten, da Personen ihre Informationen nur aus ihrer Echokammer beziehen und keine widersprechenden Nachrichtenmeldungen, Fakten oder wissenschaftliche Erkenntnisse beachtet werden. Der Echokammer-Effekt kann in digitalen Räumen durch die unkomplizierte Gründung geschlossener Gruppen (z. B. auf Telegram) verstärkt werden.

### Unterschied Filterblase und Echokammer:

Beide Begriffe beschreiben das Phänomen, dass wir mehrheitlich Meinungen hören, die unseren eigenen Ansichten ähneln. Der Unterschied: Filterblasen beziehen sich auf die Tatsachen, dass uns Technik – ohne bewusstes Handeln unsererseits – Inhalte passend zu unserer Mei-

nung präsentiert. Der Echokammer-Effekt benennt das Phänomen, dass wir uns mit Vorliebe in (digitalen und analogen) Räumen aufhalten, in denen Menschen sind, die unsere Meinung teilen. Filterblase hat also den Fokus auf Technik, Echokammer auf menschliches Verhalten.

#### Suchbegriffe:

- *Einseitige Information*
- *Subjektive Fakten*
- *Selektive Informationen*

Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## #Filterblase

### Was sind Filterblasen?

Das Wort „Filterblase“ beschreibt das Phänomen, dass wir im Internet aufgrund von Algorithmen mehrheitlich Informationen sehen, die mit unseren eigenen Ansichten übereinstimmen.

### Wie funktionieren Filterblasen?

Durch Algorithmen werden Inhalte, die wir auf Websites und Plattformen sehen, an unser bisheriges Verhalten im Netz angepasst. So erhalten wir Videoempfehlungen oder Nachrichtenmeldungen, die auf zuvor konsumierten Inhalten basieren und somit tendenziell unser Meinungsbild bestärken. Uns widersprechende Perspektiven werden aus unseren Feeds gefiltert.

### Welche Gefahr bringen Filterblasen?

Fake News können sich in Filterblasen leichter verbreiten, da sie von Menschen gesehen werden, die durch ihr Meinungsbild geneigt sind, diese zu glauben. Unser demokratisches System leidet unter Filterblasen, denn eine Demokratie lebt vom Austausch unterschiedlicher Meinungen.

### Unterschied Filterblase und Echokammer:

Beide Begriffe beschreiben das Phänomen, dass wir mehrheitlich Meinungen hören, die unseren eigenen Ansichten ähneln. Der Unterschied: Filterblasen beziehen sich auf die Tatsachen, dass uns Technik – ohne bewusstes Handeln unsererseits – Inhalte passend zu

unserer Meinung präsentiert. Der „Echokammer-Effekt“ benennt das Phänomen, dass wir uns mit Vorliebe in (digitalen und analogen) Räumen aufhalten, in denen Menschen sind, die unsere Meinung teilen. Während Filterblasen technisch bedingt erzeugt werden, ergibt sich die Echokammer aus menschlichem Verhalten.

#### Suchbegriffe:

- *Informationsblase*
- *Forum für Streitkultur + Filterblase*

Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# 2

# FAKE NEWS ERSTELLEN



## Format und Dauer:

*Erstellen von eigenen Fake News (40 min)*

## Kontext und Spieleinleitung:

*Für die nächsten 40 Minuten schlüpft Ihr in die Rolle von Personen, die absichtlich Fake News verbreiten. Ihr lernt drei wichtige Strategien von Menschen kennen, die Fake News verfassen, und schreibt selbst drei falsche Nachrichten.*

*Euer Ziel? Möglichst überzeugende Fake News zu schreiben und dafür viele Likes einer anderen Gruppe zu bekommen.*

*Warum? Je besser Ihr die Strategien hinter falschen Nachrichten kennt, desto leichter könnt Ihr Fake News in Zukunft erkennen. Eigene Fake News zu schreiben ist eine gute Möglichkeit, diese Strategien zu verinnerlichen. Nach der Übung seid Ihr also bestens gewappnet, Fake News zu erkennen.*

*Auf der nächsten Seite geht's los mit der Schritt-für-Schritt-Anleitung zu Euren selbst gemachten Fake News.*

*Viel Spaß!*

# Anleitung Fake News erstellen: Los geht's!

## Schritt 1:

10  
min

## Material sichten

Lest Euch die Strategiekarten durch. Jede Strategiekarte beschreibt eine Vorgehensweise, die oftmals beim Verfassen von Fake News angewandt wird.

## Schritt 2:

15  
min

## Nachricht schreiben

Habt Ihr die Strategien verstanden? Wunderbar, dann schreibt jetzt passend zu jeder Strategie eine falsche Nachricht auf Eure Vorlagen. Ihr könnt Euch das Thema und den Social-Media-Kanal selbst aussuchen. Schreibt Ihr Eure Fake News als Instagram-Post, Facebook-Post, X-Nachricht oder bei Telegram? Geht es um die Fleisch-, Auto- oder Kohleindustrie? Um Eisbären oder eine mögliche Mars-Exkursion? Ihr entscheidet.



## Schritt 3:

05  
min

## Fake News liken

Legt Eure drei Fake News auf Euren Tisch. Bittet Eure Nachbar:innen-Gruppe, an Euren Tisch zu kommen, sich Eure Fake News durchzulesen und ihre Likes zu verteilen. Welche Eurer Fake News findet die andere Gruppe überzeugend? Warum? Errät die andere Gruppe, welche Strategie hinter Euren jeweiligen Fake News steckt?

## Schritt 4:

05  
min

## Gruppentausch

Jetzt geht Ihr zu den Fake News Eurer Nachbar:innen-Gruppe, lest diese durch und verteilt Eure Likes. Welche Fake News findet Ihr am besten? Erkennt Ihr die Strategien hinter den Fake News der anderen Gruppe?

## Schritt 5:

05  
min

## Drüber sprechen

Tauscht Euch mit Eurer Nachbar:innen-Gruppe aus: Wie hat es sich angefühlt, Fake News zu verfassen? Welche Strategien waren leicht zu benutzen und welche schwer? Wie seid Ihr auf Eure Themen gekommen?

**Strategie #1:**

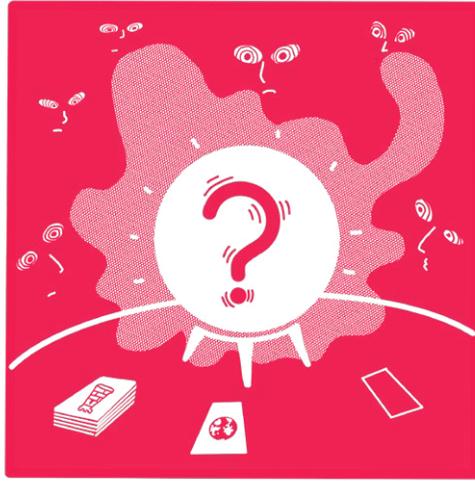
# Verschwö- rungsmythen benutzen

Oftmals werden durch Fake News Verschwö-  
rungsmythen<sup>1</sup> in die Welt gesetzt. Verschwö-  
rungsmythen sind Ansichten, dass ein Ereignis  
durch den geheimen Plan einer bestimmten  
Gruppe initiiert wurde.

Verschwörungsmythen bieten dadurch ein-  
fache Erklärungen für komplizierte Situatio-  
nen an, da sie eine Gruppe von Schuldigen  
benennen. Daher sind Verschwörungsmythen  
insbesondere in Zeiten von Krisen oder großen  
Veränderungen sehr beliebt. Je komplexer  
und undurchsichtiger ein Sachverhalt ist,  
desto mehr Verschwörungsmythen werden zu  
diesem Thema verbreitet, das zeigen auch die  
zahlreichen Verschwörungsmythen rund um  
die Corona-Pandemie.

Typische Redewendungen in Fake News basie-  
rend auf Verschwörungsmythen: „Diese Gruppe  
will uns kontrollieren...“, „Wir haben aufgedeckt,  
was wirklich passiert...“.

<sup>1</sup> Wir haben uns bewusst gegen den Begriff „Verschwörungs-  
theorie“ entschieden, da dieses Wort durch den Zusatz  
„Theorie“ fälschlicherweise den Anschein eines wissen-  
schaftlich Fundaments der Behauptungen suggeriert.



Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**!** Formuliert hier eine  
Nachricht, in der Ihr  
die links beschriebene  
Strategie verwendet.  
Schneidet anschließend  
die Nachricht so aus,  
dass Eure Nachbargrup-  
pe sie keiner Strategie  
mehr zuordnen kann.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Strategie #2:

# Angst und / oder Wut verbreiten

Eine beliebte Strategie von Menschen, die Fake News verfassen, ist es, Emotionen zu schüren und eine Mischung aus Wut und Angst hervorzurufen. Oftmals wird bei der Verwendung dieser Strategie vor einem möglichen Horrorszenario gewarnt und behauptet, dass dieses Horrorszenario sehr wahrscheinlich eintritt.

Wichtiger Teil dieser Strategie: Meist wird eine Person oder eine Gruppe benannt, die für dieses Horrorszenario verantwortlich ist und auf die sich die Wut der Lesenden richten soll. Die Strategie, Angst und Wut zu verbreiten, wird in Deutschland häufig im Zusammenhang mit falschen Nachrichten über geflüchtete Menschen genutzt.

Typische Redewendungen in Fake News mit dem Ziel, Angst und Wut hervorzurufen: „Beschützt Eure Kinder, diese Gruppe möchte Deutschland ins Chaos stürzen...“ oder „Schreckliche Zeiten stehen bevor, Ihr werdet um Euer Leben fürchten...“.



Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**Formuliert hier eine Nachricht, in der Ihr die links beschriebene Strategie verwendet. Schneidet anschließend die Nachricht so aus, dass Eure Nachbargruppe sie keiner Strategie mehr zuordnen kann.**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Strategie #3:**

# Etablierte Gruppen angreifen

Eine beliebte Strategie von Verfassenden von Fake News ist es, angesehenen oder auch oftmals staatlichen Einrichtungen, Institutionen oder Gruppen (wie Politiker:innen, Parteien, Wissenschaftler:innen, Lehrpersonen, Medien) die absichtliche Verbreitung von Lügen oder das Verheimlichen der Wahrheit vorzuwerfen.

Meist ist die Absicht hinter dieser Strategie, bei den Lesenden das Vertrauen in diese Einrichtungen oder Gruppen zu erschüttern und damit auch das Vertrauen in unser politisches und gesellschaftliches System. Eine weitere Absicht: Nachrichten, die behaupten, dass die Mehrheit der Bevölkerung angelogen wird, lösen bei vielen Menschen Empörung und Wut aus. Und Wut führt oftmals dazu, dass Beiträge geliked oder geteilt werden.

Typische Redewendungen in Fake News, die etablierte Gruppen oder Einrichtungen angreifen, sind: „Sie belügen Euch, jetzt kommt die Wahrheit ans Licht...“ oder „Endlich die Wahrheit! Was die Lügenpresse verschweigt...“.



**!** Formuliert hier eine Nachricht, in der Ihr die links beschriebene Strategie verwendet. Schneidet anschließend die Nachricht so aus, dass Eure Nachbargruppe sie keiner Strategie mehr zuordnen kann.

Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

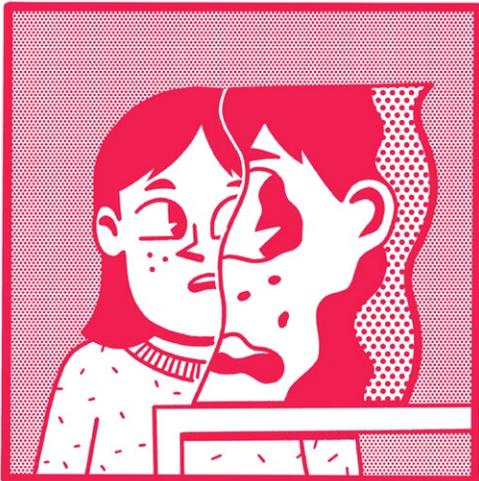
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Lerntagebuch Fake News 1

## 1. Fake News!? Puuuh...äh ja...



*Hej, das hier ist Dein Lerntagebuch zum aktuellen Unterrichtsthema „Fake News“. Nimm Dir Zeit, Dich mit den Fragen auseinanderzusetzen und Dir Gedanken zu Deinen eigenen Erfahrungen mit dem Thema zu machen.*

1

Was kommt Dir in den Sinn, wenn Du den Begriff „Fake News“ hörst?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2

Definiere „Fake News“ in Deinen eigenen Worten.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

3

Was ist ein besonderes Merkmal von Fake News?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

4

Was haben Fake News mit Dir und Deinem Leben zu tun?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---







## 4. Einmal sammeln! Was war heute so Thema?



*An dieser Stelle endet der erste Teil Deiner Fake-News-Lernreise. Vielleicht bist Du heute von Häh? zu Ahh! gekommen, zumindest an manchen Punkten. Welche Punkte waren das? Was ist nun klarer als vorher? Und was denkst Du wollen Menschen mit Fake News erreichen?*

1

Was ist Deiner Meinung nach das Ziel von Fake News?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2

Warum schaden Fake News unserer Gesellschaft?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

3

Hast Du etwas Neues über Fake News gelernt? Wenn ja, was?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

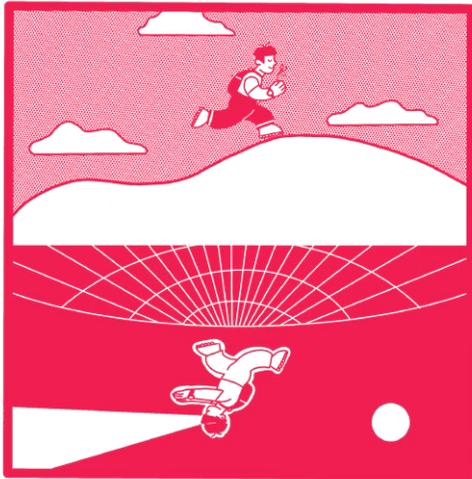
---

---

---

---

## 1. Deepfakes fake deep!



...und weiter geht's mit Fake News! Jetzt einen ganzen Schritt deeper. Sagt Dir der Begriff „Deepfakes“ etwas? Schau Dir das Video „Deepfake-Videos: Erkennst du die Fälschung?“ an und versuche die nebenstehenden Fragen für Dich zu beantworten.

### 1

Was wird benötigt, um Deepfakes zu erstellen?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

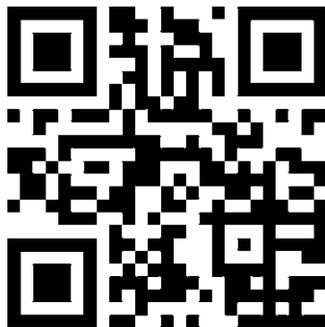
---

---

---

---

QR-Code zum Video:



Link: [ogy.de/vxfc](https://ogy.de/vxfc)

### 2

Was sind die Gefahren von Deepfakes?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 3

Was denkst Du über Deepfakes?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 2. Erinnern und reflektieren!



*Du bist am Ende Deines Lern-tagebuchs zur Unterrichtsreihe Fake News angekommen. Jetzt lehn Dich zurück und überleg Dir noch mal, was hängen geblieben ist. Was war interessant? Was war überraschend? Und vor allem: Was denkst Du sollten Menschen über Fake News wissen?*

1

Was sind vier Begriffe, die Du mit Fake News in Verbindung bringst?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2

Was war für Dich die wichtigste Erkenntnis der beiden Unterrichtseinheiten?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

3

Welche Informationen sollten Menschen Deiner Meinung nach über Fake News haben?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

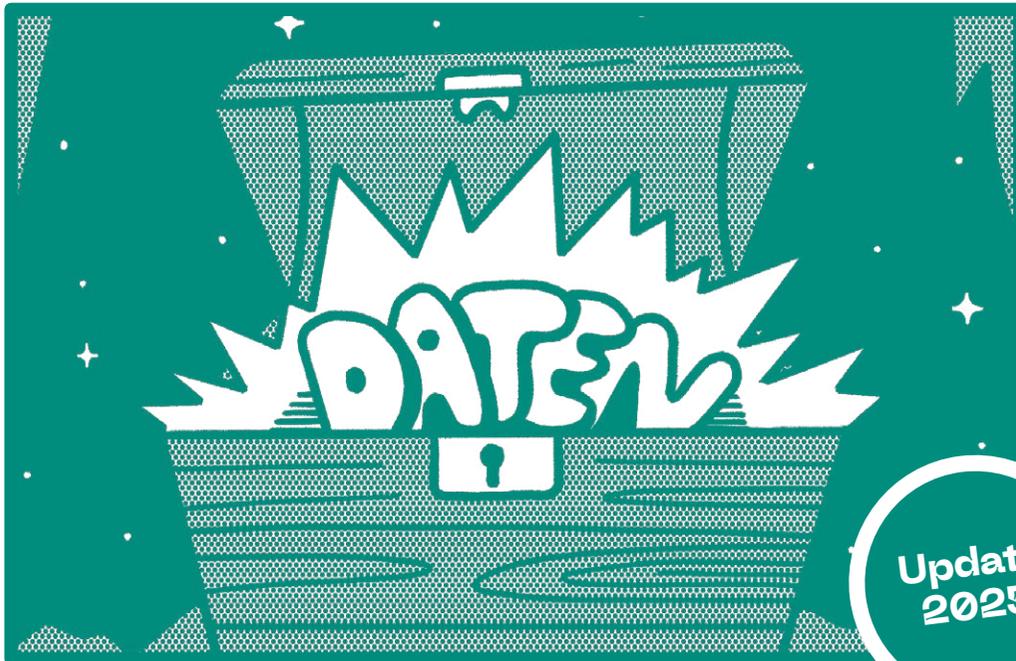
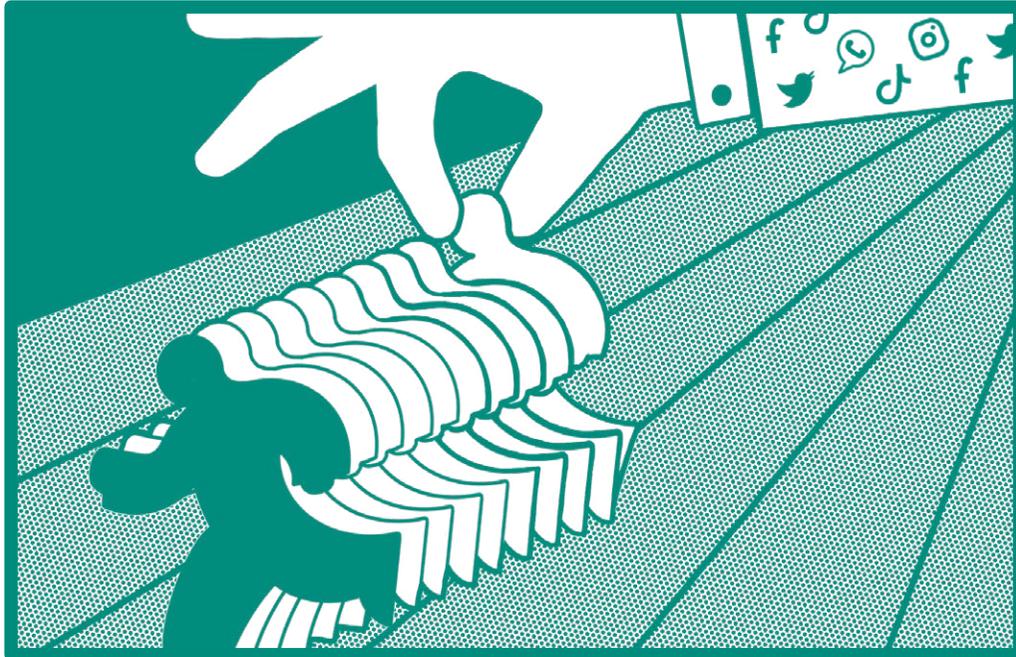
Notizen

Lined writing area on the left side of the page.

Lined writing area in the middle of the page, separated by dotted lines.

Lined writing area on the right side of the page, separated by dotted lines.

Lined writing area at the far right of the page.



# DATEN 1 SPUREN 2

## Ein Bewusstsein für die Relevanz persönlicher Daten erlangen

Lernreise aus der Unterrichtsreihe »Selbstbestimmt im Netz«

*Liebe Lehrperson,*

*wir freuen uns über Ihr Interesse an der zweiteiligen Lernreise »Datenspuren« aus der Unterrichtsreihe »Selbstbestimmt im Netz« der Heinrich-Böll-Stiftung. Die Reihe besteht aus drei in sich geschlossenen Lernreisen zu den Themen Datenspuren, Fake News und Digitale Spiele. Das gesamte Unterrichtsmaterial steht **HIER** kostenfrei zum Download zur Verfügung. Es soll die Schüler:innen dabei unterstützen, sich mündig und bewusst im Internet zu bewegen. Eingangs finden Sie Informationen dazu, für welche Lernkontexte das Material vorgesehen ist, und anschließend, wie Sie es konkret im Unterricht einsetzen können.*

*Wir wünschen zahlreiche neue Erkenntnisse und viel Spaß bei der Verwendung des Materials!*

# Datenspuren: Rahmeninformationen

## Format und Dauer:

Lernreise bestehend aus zwei aufeinander aufbauenden Unterrichtseinheiten:

1. Einheit 90 Minuten (+ optional 20 Minuten)
2. Einheit 90 Minuten

Falls mehr Zeit verfügbar ist, kann das Material auch für einen Projekttag ausgeweitet werden.

## Zielgruppe:

Schüler:innen aller Schularten ab 15 Jahren (mit mindestens C1-Deutschkenntnissen)

## Bestandteile:

### 1. Einheit (Datenschutz):

1 x Leitfaden für die Lehrperson  
(Abschnitt: S. 3 – 17)

1 x Arbeitsvorlagen für Schüler:innen  
(Anhang: S. A1 – A4)

1 x Lerntagebuch für Schüler:innen  
(Anhang: S. T1 – T4)

### 2. Einheit (Datenwert):

1 x Leitfaden für die Lehrperson  
(Abschnitt: S. 18 – 32)

1 x Arbeitsvorlagen für Schüler:innen  
(Anhang: S. A5 – A9)

1 x Lerntagebuch für Schüler:innen  
(Anhang: S. T5 – T8)

## Durchführung:

Das Material ist so konzipiert, dass Sie es mit nur wenig Vorbereitung und ohne technische Ausstattung (mit Ausnahme eines Druckers für die Arbeitsvorlagen) einsetzen können.

**Schritt 1:** Lesen Sie die Unterrichtsbeschreibung sowie das Lerntagebuch durch. Passt der Ablauf für Ihre Lerngruppe oder wollen Sie Anpassungen vornehmen? (Dauer: ca. 30 Minuten)

**Schritt 2:** Entscheiden Sie über den für Sie passenden Einsatz der Arbeitsvorlagen und des Lerntagebuchs. Sie können alle Materialien ausdrucken (einseitig, da mitunter eine Schere zum Einsatz kommt). Sollten die Schüler:innen jedoch ein digitales Endgerät (PC oder Tablet) zur Verfügung haben, könnten sie auch direkt im PDF mit den aktiven Links arbeiten und ihre Notizen in die Textfelder eingeben.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Kompetenzerwerb:

### 1. Einheit (Datenschutz)

Die Schüler:innen...

- ... verstehen den Begriff Datenspuren und damit verbundene Sachverhalte.
- ...reflektieren den eigenen Umgang mit Daten.
- ... bauen Basiswissen zu Datentypen auf.
- ... untersuchen ihre eigene Datenspur.
- ... diskutieren und hinterfragen die Datenerhebung großer Unternehmen.

### 2. Einheit (Datenwert)

Die Schüler:innen...

- ... entwickeln Neugierde und Verständnis für das Thema der Lerneinheit.
- ... reflektieren exemplarisch, wie das Sammeln von Daten die Privatsphäre verletzen und zu kommerziellem Datenmissbrauch führen kann.
- ... verstehen die gewinnorientierten ökonomischen Interessen, die meist hinter dem Sammeln und Verkauf von Daten stehen, sowie den damit verbundenen Aspekt der Skalierung.
- ... entwickeln eine kritische Perspektive auf das Thema mit Bezug zu verschiedenen Gesellschaftsbereichen und formulieren sie.

## Curriculare Einbindung:

Die Unterrichtseinheit ermöglicht einen Kompetenzaufbau bei Schülerinnen und Schülern gemäß den Vorgaben der „Strategie Bildung in der digitalen Welt“<sup>1</sup> der Kultusministerkonferenz. Insbesondere folgende Kompetenzbereiche werden durch die vorliegende Unterrichtseinheit gefördert:

#### 1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

#### 2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

- Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen
- Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen
- Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen

Die Unterrichtseinheit eignet sich besonders für die Fächer Deutsch, Politik & Gesellschaft, Sozialkunde, Ethik, Philosophie, Religion, Informatik und verwandte Lernangebote.

<sup>1</sup> Kultusministerkonferenz (2017): Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz, [www.kmk.org/ogy.de/py6p](http://www.kmk.org/ogy.de/py6p).

# 1 DATEN SPUREN

DATENSCHUTZ



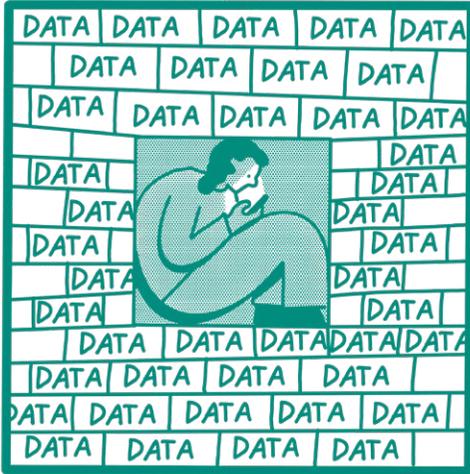
## Agenda:

- 01 Einstieg ins Thema**  
(15 min) S. 4
- 02 Fragen und Erfahrungen zu Datenspuren**  
(15 min) S. 6
- 03 (optional) Ratespiel: Welche Daten sammelt Facebook?**  
(20 min) S. 7
- 04 Reflexion: Wie ist meine eigene Datenspur?**  
(15 min) S. 10
- 05 Expert:in werden: Datennutzung großer Internetkonzerne**  
(30 min) S. 12
- 06 Reflexion und Abschluss**  
(15 min) S. 17

## Benötigte Materialien:

- Arbeitsvorlagen Seiten A1 – A4  
(1 x pro 3 Schüler:innen ausgedruckt)
- Lerntagebuch Seiten T1 – T4  
(1 x pro Schüler:in ausdrucken)
- Technische Ausstattung: keine notwendig.  
Falls vorhanden und gewünscht, können Handys für die eigenständige Recherche der Schüler:innen genutzt werden.

# Einstieg ins Thema



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen verstehen den Begriff Datenspuren und damit verbundene Sachverhalte.

## Format:

Plenum

## Material:

Lerntagebuch Seite T1

## Schritt 1: Relevanz des Themas verdeutlichen

Stichpunkte für Moderation der Lehrperson:

- Vielleicht kennt jemand das folgende Zitat: „Arguing that you don't care about the right to privacy because you have nothing to hide is no different than saying you don't care about free speech because you have nothing to say.“ Es ist ein Zitat von Edward Snowden, einem ehemaligen Mitarbeiter des US-amerikanischen Geheimdienstes, der durch Enthüllungen über digitale staatliche Überwachung in den USA und Großbritannien Bekanntheit erlangte. Deutsche Übersetzung: „Zu argumentieren, dass Du ein Recht auf Privatsphäre nicht wichtig findest, weil Du nichts zu verbergen hast, ist genauso, als würdest Du sagen, dass Meinungsfreiheit für Dich nicht wichtig ist, weil Du nichts zu sagen hast.“<sup>1</sup>
- Das Zitat thematisiert das Recht auf Privatsphäre, insbesondere im digitalen Raum. Wenn wir im Internet unterwegs sind, befinden wir uns in einem öffentlichen Raum. All unsere Aktivitäten im Netz können dokumentiert werden und ergeben zusammengefasst ein sehr aussagekräftiges Bild darüber, was uns interessiert, was wir konsumieren und mit wem wir Kontakt haben.
- Da das Sammeln unserer Daten im Netz häufig nicht offensichtlich ist, sind uns die Konsequenzen unserer digitalen Datenspuren vielleicht nicht so bewusst.
- Aber stellt Euch mal vor, Ihr würdet durch die Straße gehen und alle Leute, denen Ihr begegnet, würden sofort wissen, welches

<sup>1</sup> Beckedahl, Markus (2015): Edward Snowden über „Ich hab nichts zu verbergen“, netzpolitik.org, ogy.de/m4rf.

Essen Ihr gerade bestellt habt, welches Lied Ihr gerade besonders häufig hört und was Ihr zuletzt gegoogelt habt.

- Wie würdet Ihr Euch fühlen? Und wie viele Gedanken macht Ihr Euch zu den Informationen, die Ihr im Netz hinterlasst?
- Mit den persönlichen Informationen, die wir im Netz hinterlassen, wollen wir uns heute beschäftigen. Warum? Jede:r von Euch hat das Recht auf Privatsphäre. Das ist ein wichtiges Recht in einer Demokratie, es schützt uns vor allem vor staatlicher Willkür. Durch das Internet gibt es einen neuen großen öffentlichen Raum. Für eine funktionierende Demokratie ist es wichtig, dass wir auch dort unsere Rechte kennen und schützen.

## Schritt 2: Begriffsbeschreibung

Stichworte für Moderation der Lehrperson:

- Was bedeutet das Wort „Datenspuren“ genau? Unter dem Begriff „Daten“ sind laut Duden durch „Beobachtungen, Messungen, statistische Erhebungen und ähnliches gewonnene (Zahlen)werte“ definiert.
- Mit „Spuren“ sind die Abdrücke gemeint, die wir hinterlassen, wenn wir uns fortbewegen.
- Unter „Datenspuren“ verstehen wir die Informationen und Werte, die wir im Internet hinterlassen, wenn wir uns dort bewegen.

## Schritt 3: Überblick über Ablauf

Die Lehrperson gibt einen Überblick über die Lerninhalte und den Ablauf der Unterrichtseinheit.

## Schritt 4: Individuelle Reflexion im Lerntagebuch

Die Lehrperson teilt ihren Schüler:innen die ausgedruckten Unterlagen zum Lerntagebuch aus und bittet sie, die Fragen auf Seite T1 zu beantworten.

### Tipps #1:

*Besprechen Sie kurz mit Ihrer Klasse, wer die Inhalte des Lerntagebuchs zu lesen bekommt, da diese Information sicherlich Auswirkungen auf den Umgang mit dem Lerntagebuch hat. Ist es eine individuelle und private Reflexion für jede Schüler:in? Oder sammeln Sie es nach Ende der Unterrichtseinheiten ein? Oder tauschen die Schüler:innen nach Ende der Unterrichtseinheiten gegenseitig die Lerntagebücher und geben sich Feedback?*

### Tipps #2:

*Gibt es die Möglichkeit, dass die Schüler:innen ihre Erkenntnisse zu Datenspuren nach der Unterrichtseinheit mit anderen Personen teilen? Dann wäre es motivierend, das gleich am Anfang der Unterrichtseinheit in der Klasse zu besprechen. Könnten die Schüler:innen beispielsweise eine Präsentation vor einer anderen Klasse halten? Oder Plakate für die Schulgemeinschaft gestalten? Vielleicht gibt es auch die Möglichkeit, einen Artikel auf der Schulwebsite oder in der Schülerzeitung zu schreiben?*



# Fragen und Erfahrungen zu Datenspuren



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen reflektieren den eigenen Umgang mit Daten.

## Format:

Plenum

## Material:

-

## Schritt 1: Fragen und Diskussion zu Datenspuren

Die Lehrperson stellt den Jugendlichen nacheinander folgende Fragen, damit diese verschiedene Dimensionen von Datenspuren kennenlernen, ihren eigenen Umgang reflektieren und ein Bild des Datenumgangs in der Klasse erhalten.

### 1. Welche digitalen Dienstleistungen benutzt Du?

### 2. Wissen Deine Social-Media-Anbieter (z. B. Instagram) Deinen richtigen Namen?

Mögliche Antworten: Ja. Nein. Einen Teil von meinem Namen.

### 3. Können bei Deinen Social-Media-Profilen alle Menschen Deine Bilder sehen oder nur Deine Kontakte/Freund:innen?

Mögliche Antworten: Alle. Nur Freund:innen. Ich entscheide für jedes Bild.

### 4. Warum bist Du bei Social-Media-Plattformen aktiv?

Mögliche Antworten: Um zu zeigen/teilen, was ich gerade mache/gut finde. Wegen der Likes. Um zu sehen, was meine Freund:innen machen. Um zu sehen, was Stars machen. Aus Langeweile. Um auf dem Laufenden zu sein.

### 5. Hast Du schon mal eine Datenschutzerklärung gelesen?

### 6. Interessiert es Dich, welche Daten von Dir gesammelt werden?

### 7. Hast Du Dich schon mal von einer Plattform abgemeldet oder darüber nachgedacht, Dich abzumelden? Falls ja, warum?

### 8. Hast Du Dich schon mal selbst gegoogelt? Falls ja, hat Dich etwas überrascht? Warum?

## Schritt 2: Reflexion in der Klasse

Die Lehrperson greift die Situation auf und ergänzt das Gespräch ggf. durch folgende Fragen:

- Welche Frage fandet Ihr besonders spannend?
- Was für Gedanken kommen Euch jetzt zu Datenspuren?

Eigene Anmerkungen

---



---



---

## Tipps #1:

*Einige der Fragen sind eher persönlich. Lassen Sie daher Ihre Schüler:innen wählen, ob diese auf eine Frage antworten oder lieber still reflektieren wollen.*

## Tipps #2:

*Falls Sie die technischen Rahmenbedingungen haben, können Sie diese Fragen auch über ein digitales Umfrage-Programm wie Mentimeter machen. Vorteil ist dann, dass Sie ein anonymes Beantworten der Fragen ermöglichen. Falls mehr Anonymität gewünscht ist, gibt es die Alternative, das Beantworten der Fragen nicht im großen Plenum zu machen, sondern in Gruppen von 2, 3 oder 4 Jugendlichen.*

Eigene Anmerkungen

---



---



---



---



---



---



---



---

(optional)

## Ratespiel: Welche Daten sammelt Facebook?



### Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen bauen Basiswissen zu Datentypen auf.

### Format:

Fragen ins Plenum + Diskussion

### Material:

Lerntagebuch Seite T2

### Schritt 1: Fragespiel

Die Lehrperson bittet alle Schüler:innen, ein Blatt und einen Stift herauszuholen. Jetzt folgt ein kurzes Ratespiel zu der Art von Daten, die Facebook sammelt.

#### Arbeitsanweisung für die Schüler:innen

- **Schritt 1:** Bitte schlagt Euer Lerntagebuch auf Seite T2 auf.
- **Schritt 2:** Ich lese Euch jetzt einige Fragen vor, die sich immer darum drehen, ob Facebook eine bestimmte Art von Daten über seine Nutzer:innen sammelt. Ein Beispiel: Glaubst Du, dass Facebook Daten sammelt, die Aufschluss darüber geben, an welchen Orten Du Dich befindest?
- **Schritt 3:** Kreuze „Ja“ an, wenn Du denkst, dass Facebook diese Art von Daten sammelt. Wenn Du denkst, dass Facebook diese Art von Daten nicht sammelt, dann kreuze „Nein“ an.
- **Schritt 4:** Wenn alle Fragen vorgelesen worden sind, dann zähle bitte Deine Ja-Antworten und Deine Nein-Antworten zusammen.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Fragen über Datennutzung bei Facebook<sup>1</sup>

Glaubst Du, dass Facebook Daten von Dir sammelt, die Rückschlüsse zu den folgenden Informationen über Dich erlauben? Wichtiger Hinweis: Die Fragen beziehen sich auf die Nutzung der Facebook-App.

1. Daten über Dein Alter?
2. Daten über die Sprachen, in denen Du kommunizierst?
3. Daten über Dein Bildungsniveau?
4. Daten über Deine ethnische Zugehörigkeit?
5. Daten über Dein Einkommen/Eigenkapital?

<sup>1</sup> Alle Fragen stammen aus einer Veröffentlichung von [www.netzpolitik.org](http://www.netzpolitik.org) mit 98 Fragen über die Datennutzung von Facebook. Tischbein, Valerie (2016): 98 Daten, die Facebook über dich weiß und nutzt, um Werbung auf dich zuzuschneiden, [netzpolitik.org/ogyde/16yq](http://netzpolitik.org/ogyde/16yq).

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

6. Daten über die Art von Kleidung, die Du kaufst?

7. Daten, die etwas darüber aussagen, ob Du Geld für Haustiere aus gibst (und welche Art von Haustieren)?

8. Daten über die Art von Reisen und Urlaub, die Du buchst?

9. Daten, die aussagen, in welcher Zeit des Jahres Du am meisten einkaufst?

10. Daten, die aussagen, bei welcher Art von Bank Du bist?

11. Daten darüber, an welchem Ort Du Dich gerade befindest und zum Beispiel darüber, wie lange Du Dich in einem bestimmten Laden aufhältst?

#### Auflösung durch Lehrperson:

Die Antwort lautet für alle Fragen „Ja“. Facebook erhebt all diese Daten und noch viele mehr.

Weitere Daten, die Facebook sammelt, finden die Schüler:innen mit den Suchbegriffen „netzpolitik + 98 Daten + Facebook“.

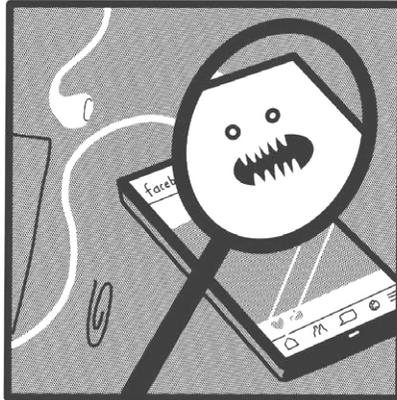
Blick ins Material  
der Schüler:innen.



Lern-  
tagebuch

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. T2.

## 2. Was ist z. B. mit Facebook?



*Hier schauen wir uns ganz kon-  
kret das Beispiel „Facebook“  
an. Was weiß Facebook über  
Dich, was will Facebook mit  
diesem Wissen und wie geht  
es Dir damit?*

### 1

Welche Daten sam-  
melt Facebook über  
seine Nutzer:innen?

ja nö

- 1. Daten über Dein Alter?
- 2. Daten über die Sprachen,  
in denen Du kommunizierst?
- 3. Daten über Dein Bildungsniveau?
- 4. Daten über Deine ethnische  
Zugehörigkeit?
- 5. Daten über Dein Einkommen und  
Eigenkapital?
- 6. Daten über die Art von Kleidung,  
die Du kaufst?
- 7. Daten, die etwas darüber  
aussagen, ob Du Geld für  
Haustiere aus gibst (und  
welche Art von Haustieren)?
- 8. Daten über die Art von Reisen  
und Urlaub, die Du buchst?
- 9. Daten, die aussagen, in welcher  
Zeit des Jahres Du am meisten  
einkaufst?
- 10. Daten, die aussagen, bei welcher  
Art von Bank Du bist?
- 11. Daten darüber, an welchem Ort  
Du Dich gerade befindest, und  
zum Beispiel darüber, wie lange  
Du Dich in einem bestimmten  
Laden aufhältst?

### 2

Warum sammelt  
Facebook diese  
Daten?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 3

Was denkst Du dar-  
über, dass Facebook  
diese Daten sammelt?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schritt 2: Diskussion im Plenum

Die Schüler:innen tauschen ihre Gedanken zur Datenerhebung von Facebook aus. Die Lehrperson ergänzt ggf. das Gespräch durch folgende Fragen:

- Hat Euch etwas überrascht?
- Bei welchen Fragen versteht Ihr nicht, warum die Infos für Facebook interessant sind?
- Welches Interesse könnte Facebook an all diesen Daten haben?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schritt 3: Auflösung durch Lehrperson

Stichpunkte für Moderation Lehrperson:

- Warum sammelt Facebook all diese Daten? Welchen Nutzen hat Facebook davon? Facebook nutzt diese Daten, um Unternehmen anzubieten, Werbung zielgruppen-gerecht zu schalten. Zielgruppengerechte Werbung kann Facebook teurer verkaufen. Facebook kann also beispielsweise sagen: „Liebes Unternehmen, wie bestellt zeigen wir Deine Werbeanzeige nur Leuten aus Großstädten in Deutschland, die über ein mittleres Einkommen verfügen und sich für Reisen an die Nordsee interessieren.“
- Das Geschäftsmodell von Facebook liegt also in der Verwendung Deiner Daten für den Verkauf von Werbung. Menschen miteinander zu vernetzen, ist nicht das eigentliche Ziel des Konzerns, sondern lediglich Mittel zum Zweck.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schritt 4: Individuelle Reflexion Lerntagebuch

Die Lehrperson bittet die Schüler:innen, für einige Minuten in Stillarbeit in ihr Lerntagebuch zu schreiben und die Fragen auf Seite T2 zu beantworten.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

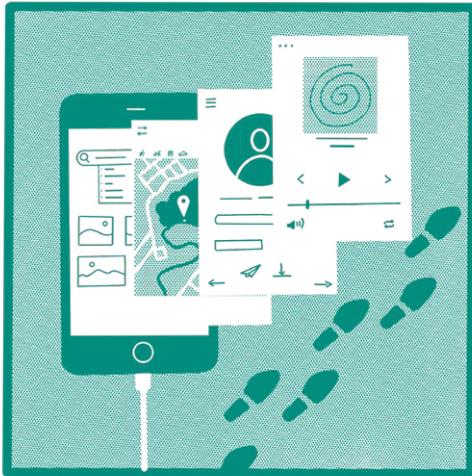
---

---

---

---

# Reflexion: Wie ist meine eigene Datenspur?



**Kompetenzerwerb:**

Die Schüler:innen untersuchen ihre eigene Datenspur.

**Format:**

Stillarbeit + Gespräch im Plenum

**Material:**

Lerntagebuch Seite T3

**Schritt 1:**  
**Reflexion: Wie ist meine eigene Datenspur?**

Die Lehrperson bittet die Schüler:innen, Seite T3 ihres Lerntagebuchs aufzuschlagen und die Fragen zu ihrer eigenen Datenspur zu beantworten.

**Frage 1:**

**Welche Services nutze ich im Internet?**

**Tipp #1:**

*Das könnten zum Beispiel sein: E-Mail-Anbieter wie Gmail oder Posteo, soziale Netzwerke wie WhatsApp, Instagram oder TikTok, Fitness-Apps, Musik-Apps oder ähnliches. Hol am besten einfach Dein Handy raus und schau Dir Deine Apps an.*

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Frage 2:**

**Welche Daten haben diese Anbieter von mir? Haben sie folgende Informationen über mich?**

- Mein Geburtsdatum?
- Mein Geschlecht?
- Meinen Beziehungsstatus?
- Meinen Wohnort?
- Die Bus- oder Zugverbindung, die ich zuletzt genutzt habe?
- Was ich zuletzt gegoogelt habe?
- Welche Videos ich angeschaut habe?
- Welchen Song ich als letztes gehört habe?
- ...

**Tipp #2:**

*Denk einfach kurz drüber nach, ob eine Plattform diese Informationen über Dich hat. Du musst das nicht extra recherchieren, versuche Dich einfach zu erinnern.*

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Frage 3:**

**Mit welchen dieser geteilten Informationen fühle ich mich wohl? Welche würde ich lieber nicht teilen?**

**Schritt 2:**  
**Besprechung im Plenum**

Die Schüler:innen teilen ihre Erfahrungen der Reflexion zur eigenen Datenspur. Die Lehrperson ergänzt ggf. durch folgende Fragen:

- Wie war die Übung für Euch?
- Wie fühlt Ihr Euch mit Eurer Datenspur?
- Was denkt Ihr über die Informationen, die digitale Dienste über Euch haben?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

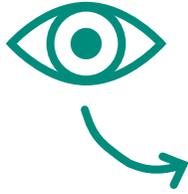
---

---

---

---

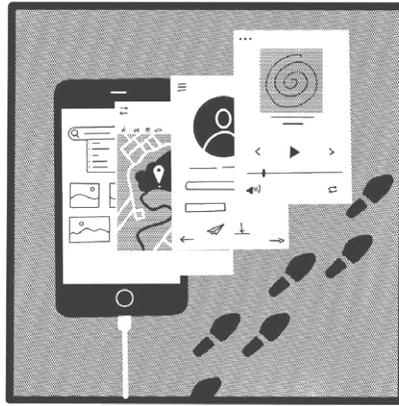
Blick ins Material der Schüler:innen.



### Lern-tagebuch

Die entsprechenden Druckvorlage finden Sie im Anhang auf S. T3.

## 3. Und Du so mit Deinen Daten?



Wie sieht's bei Dir aus? Welche Apps, Plattformen und Programme nutzt Du, welche Informationen gibst Du ihnen regelmäßig und welche Grenzen sind Dir bei Deiner digitalen Privatsphäre wichtig?

## 1 Welche Services nutzt Du im Internet?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Tipp:

Das könnten zum Beispiel sein: E-Mail-Anbieter wie Gmail oder Posteo, soziale Netzwerke wie WhatsApp, Instagram oder TikTok, Fitness-Apps, Musik-Apps oder ähnliches. Hol am besten einfach Dein Handy raus und schau Dir Deine Apps an.

## 2 Welche Daten haben diese Anbieter:innen von Dir? Haben sie folgende Informationen über Dich?

ja	nö	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mein Geburtsdatum?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mein Geschlecht?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Meinen Beziehungsstatus?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Meinen Wohnort?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Die Bus- oder Zugverbindung, die ich zuletzt genutzt habe?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Was ich zuletzt gegoogelt habe?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Welche Videos ich geschaut habe?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Welchen Song ich als letztes gehört habe?
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	_____

### Tipp:

Denk einfach kurz drüber nach, ob eine Plattform diese Informationen über Dich hat. Du musst das nicht extra recherchieren, versuch Dich einfach zu erinnern.

## 3 Mit welchen der geteilten Informationen fühlst Du Dich wohl? Welche würdest Du lieber nicht teilen?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

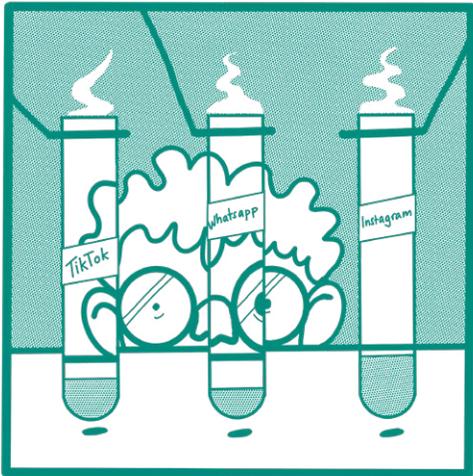
---

---

---

---

# Expert:in werden: Daten- nutzung großer Internetkonzerne



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen diskutieren und hinterfragen die Datenerhebung großer Unternehmen.

## Format:

Gruppenarbeit mit Spielanleitung

## Material:

Arbeitsvorlage Seiten A1 – A3

(1 x pro Kleingruppe)

Lerntagebuch Seiten T4

## Schritt 1: Datenerhebung bekannter Internetkonzerne kennenlernen

Die Lehrperson teilt die Klasse in Kleingruppen mit jeweils 3 Schüler:innen ein und erklärt den Ablauf dieser Phase. Die Schüler:innen gehen in ihre Kleingruppen. Jede Kleingruppe bekommt einmal die Arbeitsvorlagen Seite A1 – A3 ausgeteilt.

1. Die Schüler:innen verteilen an jede Person der Gruppe jeweils das Datenprofil eines Unternehmens.
2. Jede Person liest das ausgeteilte Datenprofil durch und füllt dazu die Fragen auf Seite T4 des Lerntagebuchs aus.

- Welche Daten werden gesammelt?
- Wie und wo finde ich das?
- Was sollten die anderen darüber wissen?
- Wie kann man dafür sorgen, dass weniger Daten gesammelt werden?

3. Die Schüler:innen stellen sich gegenseitig in ihrer Kleingruppe die Erkenntnisse zu ihrem Datenprofil anhand der Leitfragen in ihrem Lerntagebuch vor. Die anderen Schüler:innen machen sich zu jedem vorgestellten Datenprofil Notizen in ihrem Lerntagebuch auf Seite T5.

Eigene Anmerkungen

---



---



---



---

## Schritt 3: Diskussion zu den Datenprofilen der Internetkonzerne im Plenum

Die Kleingruppen werden aufgelöst und alle Schüler:innen finden sich zum Austausch im Plenum zusammen. Die Lehrperson ergänzt die Diskussion ggf. durch folgende Fragen:

- Welche Information hat Euch besonders überrascht?
- Was verbindet alle Internetkonzerne, die Ihr Euch gerade angeschaut habt? Wo liegen Unterschiede?

## Schritt 4: Zusammenfassung der wichtigsten Erkenntnisse durch die Lehrperson

- Soziale Plattformen sind oftmals auf den ersten Blick kostenlos – jeder und jede kann sich einfach so registrieren. Aber die Plattformen sind nicht wirklich kostenlos, denn die Nutzer:innen zahlen passiv. Wir alle zahlen mit unserer Zeit und unserer Aufmerksamkeit, die es den Plattformen ermöglicht, Daten über uns zu sammeln und uns als Empfänger:innen für Werbung zu verkaufen.
- Was wir aber auch gerade gelernt haben: Als Nutzer:in dieser sozialen Dienste kann man durch Veränderungen in den Privatsphäre-Einstellungen einiges verbessern. Es lohnt sich nachzuforschen, wie das geht. Es gibt dazu viele Anleitungen und Tipps im Netz.

Eigene Anmerkungen

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



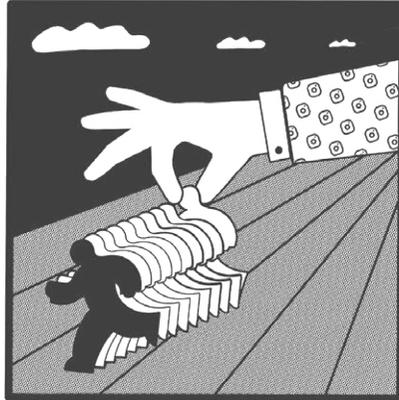
---



## Datenprofil Instagram

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A2.

# Datenprofil 1: Instagram



## ? Wie verdient Insta- gram Geld, und wem gehört Instagram?

Instagram ist ein soziales Netzwerk, über das Nutzer:innen Fotos und Videos sowie kurze Texte teilen können; das Unternehmen gehört seit 2012 zu Facebook.

Die Nutzung von Instagram ist kostenlos, allerdings zahlen Unternehmen dafür, damit sie auf der Plattform Werbung schalten können, die dann zwischen Stories oder in Deinem Newsfeed erscheint.

Außerdem sammelt Instagram Nutzer:innen-Daten und verkauft an andere Unternehmen z. B. Informationen darüber, wie oft Nutzer:innen Werbeeinhalte sehen und wie lang Nutzer:innen sich diese Inhalte anschauen.

## ? Welche Daten sammelt Instagram von Dir?

Gemäß der Meta-Datenschutzrichtlinie<sup>1</sup> wird auf folgende Informationen zugegriffen:

- Alle von Dir bereitgestellten Informationen und Inhalte, wie z. B. Daten zur Registrierung, vorgenommene Einstellungen oder Nachrichten, die Du mit anderen auf der Plattform austauschst, aber auch Metadaten wie Datum und Standort von Fotos.
- Personen und Konten, denen Du folgst und die Dir folgen.
- Hashtags und Gruppen, mit denen Du interagierst, denen Du folgst oder die Du nutzt.
- Kontaktinformationen der Personen aus Deinem Adressbuch.
- Dein Nutzungsverhalten wie Likes und Kommentare, die Du vergibst, aber auch die Zeit, Dauer und Häufigkeit Deiner Aktivität – also wie lange Du Dir Inhalte anschaust.
- Eckdaten des Smartphones, das Du benutzt, z. B. Informationen über das Betriebssystem, die verbaute Hardware, Signalstärke, Geräte-IDs, eingeschaltetes Bluetooth, WLAN-Zugangspunkte, Mobilfunkanbieter, Cookies und GPS-Standorte.
- Gesicherte Fotos und Beiträge.
- Instagram bekommt außerdem über Partnerunternehmen, die Facebook-Business-Angebote nutzen, weitere Informationen über Aktivitäten außerhalb der Plattform, z. B. besuchte Seiten, getätigte Käufe oder welche Werbeanzeigen Du siehst.

<sup>1</sup> Meta-Datenschutzrichtlinien (2024):  
Meta, ogyde/8jja.

- Erfasste Daten in Form von Texten, Bildern und Audiodateien, z. B. Deine Beiträge, Fotos und deren Beschriftungen, werden für generative KI-Modelle genutzt.

## ? Was kannst Du für den Schutz Deiner Daten tun?

Unter > Einstellung > Privatsphäre und Sicherheit kannst Du Dein Konto auf „privat“ stellen. Dann können nur noch Deine Follower:innen Deine Posts und Beiträge sehen.

Dort kannst Du auch einstellen, ob Fotos, auf denen Du markiert wirst, automatisch oder manuell zu Deinem Profil hinzugefügt werden. Wählst Du „manuell“ aus, wird Dir eine Bestätigungsanfrage geschickt, bevor die Bilder auf Deinem Profil zu sehen sind.

Wenn Du nicht möchtest, dass Benutzer:innen mit denen Du in Kontakt bist oder denen Du folgst, sehen können, wann Du zuletzt auf Instagram aktiv warst, kannst Du im gleichen Bereich einstellen, ob Dein Aktivitätsstatus angezeigt wird. Wenn Du die Funktion für Dein Konto deaktivierst, wird Dir entsprechend auch nicht mehr der Aktivitätsstatus anderer Benutzer:innen angezeigt.

Du kannst die Bilder, die Du auf Instagram teilst, mit ihren Standorten verknüpfen. Wenn Du diese Informationen nicht teilen möchtest, kannst Du die Standort-Funktion ausschalten oder den Standort von Bildern nachträglich entfernen.

## ! Fun Fact: Wusstest du, dass ...

... der portugiesische Fußballer Cristiano Ronaldo als Instagram Influencer mehr verdient als bei seinem aktuellen Verein?

Cristiano Ronaldo hat im Oktober 2024 die 641-Millionen-Follower:innen-Marke geknackt und ist somit die meistgefolgteste Person auf Instagram.<sup>2</sup> Für einen Werbepost soll Ronaldo rund 1,6 Millionen US-Dollar verdienen. Weitere Instagram-Großverdiener:innen sind der US-kanadische Schauspieler und ehemaligen Wrestler „The Rock“ Dwayne Johnson und die Sängerin Ariana Grande.<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Wikipedia.org Redaktion (2024): List of most-followed Instagram accounts, Wikipedia.org, ogyde/119c.  
<sup>3</sup> Sweeney, Mark (2021): Cristiano Ronaldo shoots to top of Instagram rich list, theguardian.com, ogyde/96bh.

### ! Tipp:

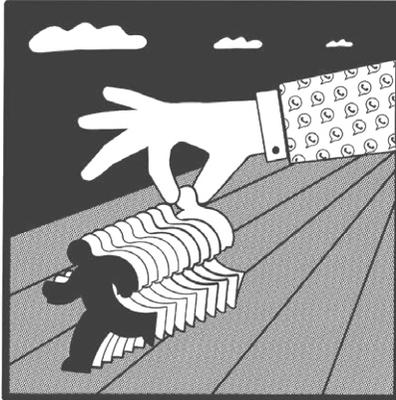
Mit den Stichworten „Privatsphäre + schützen + Instagram“ findest Du einfach Schritt-für-Schritt-Anleitungen für mehr Datenschutz für Deinen Instagram-Account. Schau am besten gleich mal nach und ändere Deine eigenen Einstellungen, falls Du die App nutzt.



## Datenprofil WhatsApp

Die entsprechende Druckvorlage finden Sie im Anhang auf S. A3.

# Datenprofil 2: WhatsApp



## ? Wie verdient WhatsApp Geld, und wem gehört WhatsApp?

WhatsApp wurde 2009 gegründet und ist seit 2014 ein Unternehmen der Facebook-Unternehmensgruppe.

Die Nutzung des Nachrichten-Dienstes ist kostenlos.<sup>1</sup>

WhatsApp verdient Geld, wenn Unternehmen WhatsApp-Services in Anspruch nehmen, um zum Beispiel Kunden zu betreuen, Produktkataloge zu erstellen oder den Kundensupport zu nutzen.

<sup>1</sup> Meta (2024): WhatsApp Business API, Facebook, [ogyde/3lt2](https://www.facebook.com/whatsapp).

## ? Welche Daten sammelt WhatsApp von Dir?

Gemäß der WhatsApp-Datenschutzrichtlinie<sup>2</sup> greift das Unternehmen auf folgende Informationen zu:

- Alle Daten, die von Dir als Nutzer:in selbst angegeben werden, wie z. B.: Profilname, Telefonnummer und Status sowie ggf. Profilbild und Profilinformationen.
- Deine Nachrichten werden auf Deinem Gerät, Inhalte allerdings übergangsweise in verschlüsselter Form auf WhatsApp-Servern gespeichert, wenn eine Nachricht nicht sofort übermittelt werden kann oder wenn Du Medieninhalte weiterleitest.
- Nutzungs- und Protokollinformationen über Deine Aktivitäten (z. B. Zeitpunkt, Häufigkeit und Dauer) und Informationen über die von Dir genutzten Funktionen wie beispielsweise Deine Nachrichten, Anrufe und Gruppen.
- Eckdaten Deines Smartphones wie zum Beispiel Informationen über das Modell und Betriebssystem, Akkustand, Signalstärke, App-Version, Browserinformationen und Verbindungsdaten über Mobilfunknetz und -betreiber sowie Sprach- und Zeiteinstellungen und Deine IP-Adresse.
- Deine Standortinformationen werden gesammelt, wenn Du zum Beispiel Deinen Standort mit Deinen Kontakten teilst oder wenn Du Dir Standorte in der Nähe oder anderer Nutzer:innen anzeigen lässt. Auch wenn Du die standortbezogenen Funktionen nicht benutzt, werden IP-Adressen und Informa-

<sup>2</sup> WhatsApp-Datenschutzrichtlinie (2024): WhatsApp, [ogyde/eg3n](https://www.whatsapp.com/legal/privacy-policy).

tionen über Vorwahlen von Telefonnummern verwendet, um Deinen allgemeinen Standort (z. B. Stadt und Land) zu schätzen.

- Wenn Du Deine Kontakte auf WhatsApp überträgst, stellst Du dem Dienst die Telefonnummern aus Deinem Adressbuch zur Verfügung, allerdings nicht nur die von anderen WhatsApp-Nutzer:innen, sondern auch Deiner sonstigen Kontakte.
- Informationen, die Nutzer:innen, in deren Telefon-Adressbuch Du gespeichert bist, über Dich teilen: Deine Telefonnummer, Deinen Namen und andere Informationen.
- Auch Unternehmen, mit denen Du über WhatsApp in Kontakt bist, geben Informationen über Dich weiter.
- Deine E-Mail-Adresse und Nachrichten an den Kundensupport.
- Deine Transaktions- und Zahlungsdaten werden verarbeitet, wenn Du WhatsApp für Einkäufe oder andere finanzielle Transaktionen nutzt.

## ? Was kannst Du für den Schutz Deiner Daten tun?

Wenn Du WhatsApp verwendest, kannst Du einstellen, wer Dich zu Gruppen hinzufügen kann oder wer Deine Info, Profilbild, Status und „Zuletzt online“ Anzeige sehen kann. Gehe dafür zu: > Einstellungen > Account > Datenschutz.

Wähle z. B. „Meine Kontakte“ statt „Jeder“ aus, damit nur Menschen, die Du kennst, Dich zu Gruppen hinzufügen können.

Stelle z. B. ein, dass „Nur Kontakte“ oder „Niemand“ Dein Profilfoto sehen können.

## ? Kann WhatsApp Deine Chats und Nachrichten lesen?

Nein, WhatsApp verwendet wie die Messenger-Dienste Signal oder Threema End-to-End-Verschlüsselung: Dabei werden die zu übertragenden Daten vor der Versendung verschlüsselt und bei dem:der Empfänger:in entschlüsselt. Das heißt, dass weder WhatsApp noch Dritte Deine Nachrichten mitlesen können.

## ! Fun Fact: Wusstest du, dass ...

... fast 85 Prozent der Internetnutzer:innen in Deutschland WhatsApp nutzen?<sup>3</sup>

Im Ranking der beliebtesten sozialen Netzwerke in Deutschland belegt die Messaging-App damit Platz eins, gefolgt von Instagram (61,9 %) und Facebook (60,2 %).

<sup>3</sup> Statista (2024): Reichweite von Social Networks in Deutschland 2023, Statista, [ogyde/s557](https://www.statista.com/statistik/daten/sources/1000000/whatsapp).

## ! Tipp:

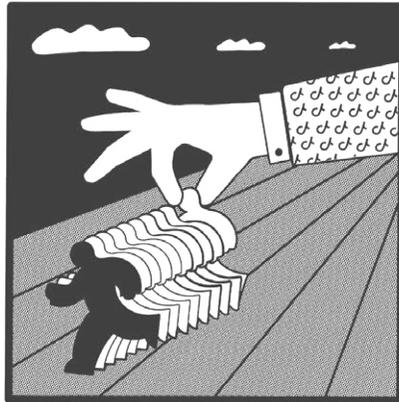
Mit den Stichworten „Privatsphäre + schützen + WhatsApp“ findest Du einfach Schritt-für-Schritt-Anleitungen für mehr Datenschutz für Deinen WhatsApp-Account. Schau am besten gleich mal nach und ändere Deine eigenen Einstellungen, falls Du die App nutzt.



## Datenprofil TikTok

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A4.

# Datenprofil 3: TikTok



## ? Wie verdient TikTok Geld und wem gehört TikTok?

TikTok gehört dem chinesischen Unternehmen  
ByteDance.

Geld verdient TikTok durch Werbeanzeigen. Mit  
„TikTok for Business“<sup>1</sup> können Unternehmen  
eigene Anzeigen in der App schalten. Außerdem  
können Nutzer:innen in der App virtuelle Münzen  
im Wert von 0,99 bis 99,99 US-Dollar kaufen. Ab  
18 Jahren können sie damit virtuelle Geschenke  
für andere Nutzer:innen erwerben, um Wert-  
schätzung für deren Inhalte zu signalisieren.<sup>2</sup>

1 TikTok Business Help Center (2024): TikTok, ogyde/sh8r.  
2 GOBankingRates/Lydia Kibet (2021): How Does TikTok  
Make Money?, GOBankingRates, ogyde/l174k.

## ? Welche Daten sammelt TikTok von Dir?

Gemäß der TikTok-Datenschutzklärung<sup>3</sup>  
greift das Unternehmen auf folgende perso-  
nenbezogenen Daten zu:

- Deine Profildaten, also Nutzer:innenname, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse und/oder Telefonnummer, Profilfoto/-video sowie alle Informationen, die Du in Deinem Profil teilst.
- Die von Dir auf TikTok erstellten Inhalte und hochgeladenen Fotos oder Videos. Wenn Du an Umfragen, Challenges und Wettbewerben teilnimmst, werden zusätzlich Informationen gesammelt.
- Wie häufig Du TikTok nutzt und mit welchen Inhalten Du interagierst – also welche Werbeanzeigen und Videos Du Dir anschaust, welche Dir gefallen und welche Du in Deinen Favoriten speicherst.
- Deine Suchbegriffe, die Nutzer:innen, denen Du folgst, welche Nutzer:innen Dir folgen und welche Likes und Reaktionen Du erhältst.

3 TikTok-Datenschutzklärung für Deutschland (2023): TikTok, ogyde/d0rm.

### Tipps:

Mit den Stichworten „Privatsphäre + schützen + TikTok“ findest Du einfach Schritt-für-Schritt Anleitungen für mehr Datenschutz für Deinen TikTok-Account. Schau am besten gleich mal nach und ändere Deine Einstellungen, falls Du die App nutzt.

- Nachrichten, die Du über TikTok versendest, werden gescannt und analysiert, der Zeitpunkt der Versendung, des Empfangens und des Lesens wird gespeichert und die Teilnehmenden an der Kommunikation gezählt.
- Technische Daten wie Eckdaten Deines Smartphones, Dein Mobilfunkanbieter, Deine Zeitzoneinstellungen und Deine IP-Adresse, aus der auch Dein Standort abgeleitet wird.
- Kontaktdaten aus Deiner Telefonkontaktiliste oder Freundeslisten anderer sozialer Medien und Plattformen.

**ACHTUNG:** Wenn Dein Profil öffentlich ist, kann jede:r auf Deine Inhalte zugreifen. Das umfasst neben Freund:innen und Followern auch andere Nutzer:innen und Dritte, z. B. Suchmaschinen.

## ? Was kannst Du für den Schutz Deiner Daten tun?

Die App-Einstellungen bieten Dir mehrere Möglichkeiten, Deine Daten zu schützen. Du kannst:

- Dein Profil auf „Privates Konto“ ändern. Gehe zu: > Einstellungen > Privatsphäre und Sicherheit. Wenn Dein Konto privat ist, kannst Du entscheiden, wer Dir folgen und Deine Videos sehen darf.
- Deine Bildschirmzeit beschränken und Inhalte blockieren: Gehe zu: > Einstellungen > Digital Wellbeing > Einschalten.
- Einstellen, wer Deine Inhalte kommentieren kann. Gehe zu: > Einstellungen > Datenschutz und Sicherheit > Wer kann mir Kommentare senden?. Wähle hier entweder „Freunde“ aus oder setze die Kommentarfunktion komplett auf „Aus“.

- Bestimmen, wer Dir Nachrichten senden kann. Gehe zu: > Wer kann mir Nachrichten senden?. Wähle zwischen „Jeder“, „Nur Freunde“ oder „Aus“.

## ? Wie werden Deine Da- ten von TikTok genutzt oder weitergegeben?

TikTok nutzt Informationen über Deine Inter-  
essen, Dein Geschlecht und Dein Alter, um die  
Inhalte in Deinem Feed anzupassen und Dir  
personalisierte Werbung anzuzeigen.

TikTok gibt Nutzer:innen-Daten aggregiert an  
Werbetreibende weiter, d. h. sie beziehen sich  
nicht mehr auf einzelne Nutzer:innen. Außerdem  
behält sich TikTok das Recht vor, personenbe-  
zogene Daten an andere Mitglieder, Tochterge-  
sellschaften oder verbundene Unternehmen der  
eigenen Unternehmensgruppe weiterzugeben.

## ! Fun Fact: Wusstest du, dass ...

... Younes Zarou (@youneszarou) mit rund 48,7  
Millionen Follower:innen der TikTok-Influencer  
aus Deutschland mit der größten Reichweite ist?<sup>4</sup>

Younes kommt aus Frankfurt am Main und teilt  
seit August 2019 experimentelle Videoschnitte  
auf TikTok.<sup>5</sup> Seine Videos gingen viral, als er an-  
fang zu zeigen, wie er seine Bildtechnik mit Hilfe  
von Alltagsgegenständen erzeugt.<sup>6</sup>

4 Tokfluence (2024): Top 100 TikTok influencers from Germa-  
ny, Tokfluence, ogyde/2fe8.

5 Wikipedia-Autoren (2024): Younes Zarou, Wikipedia,  
ogyde/lp4w.

6 Younes Zarou über seinen krassen TikTok-Erfolg | deep und  
deutlich. Eine NDR Talk Show (2020): YouTube,  
ogyde/lsad.

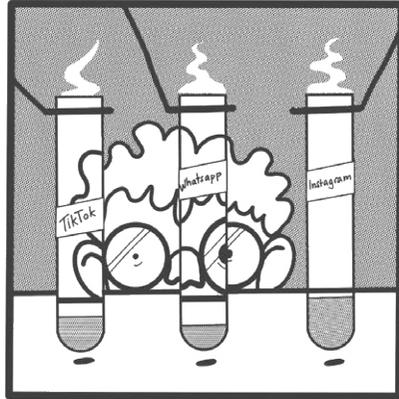
Blick ins Material  
der Schüler:innen.



Lern-  
tagebuch

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. T4.

## 4. Konzerne aka Datenkraken?



*Vom Facebook-Ratespiel zum Instagram-, WhatsApp- und TikTok-Wissen! Hier seid Ihr als Gruppe gefragt. Lest Euch jeweils ein Datenblatt eines dieser drei Konzerne durch und tauscht Euch darüber aus, wer welche Daten sammelt, wo man Zugang zu diesen Informationen bekommt und wie Ihr Eure Privatsphäre besser schützen könnt. Was sollte jede:r über Euren Konzern wissen?*

**1** Welche Daten werden gesammelt?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**2** Wie und wo kann ich das finden?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**3** Was sollten die anderen darüber wissen?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**4** Wie kann man dafür sorgen, dass weniger Daten gesammelt werden?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

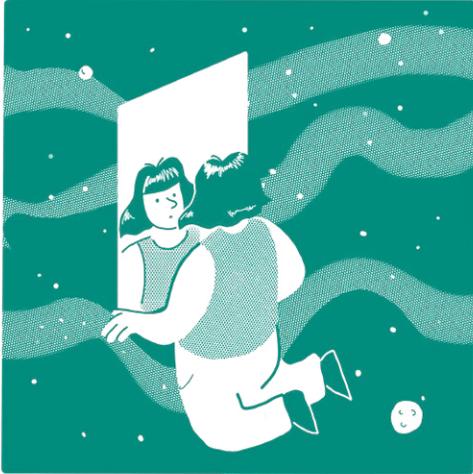
---

---

---

---

# Reflexion und Abschluss



### Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen können die Kernaspekte der Unterrichtseinheit zusammenfassend wiedergeben.

### Format:

Plenum

### Material:

–

## Schritt 1: Zusammenfassung durch Lehrperson

- Datenschutz ist zugleich ein individuelles und politisches Thema. Zum einen kann jede:r von uns theoretisch selber entscheiden, auf welchen Plattformen er oder sie sich bewegt und wo Datenspuren hinterlassen werden. Auch kann jede:r von uns durch individuelle Änderungen der Privatsphäre-Einstellungen die eigene Datenspur verringern. Gleichzeitig ist es aber kaum möglich, aktiv am gesellschaftlichen und sozialen Leben teilzuhaben, ohne dabei zugleich Datenspuren zu hinterlassen und damit in Gefahr zu geraten, Verletzungen der eigenen Privatsphäre zu erleiden. Aus diesem Grund gibt es eine politische Komponente beim Datenschutz, denn die große Frage ist: Wie sind die politischen und rechtlichen Rahmenbedingungen im Netz? Wer darf welche Daten erheben und wie nutzen?
- Es gibt daher vermehrt zivilgesellschaftliche Organisationen, die sich mit den politischen und rechtlichen Rahmenbedingungen im Netz beschäftigen, zum Beispiel [www.netzpolitik.org](http://www.netzpolitik.org).

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schritt 2: Gespräch in der Klasse

Die Klasse bespricht im Plenum ihre Gedanken zu der Unterrichtseinheit. Die Lehrperson ergänzt das Gespräch ggf. durch folgende Fragen:

- Was hat Euch an der Unterrichtseinheit gefallen? Was hättet Ihr Euch anders gewünscht?
- Wie könnt Ihr das Wissen über Datenspuren und Privatsphäre, das Ihr nun habt, an andere weitergeben?
- Hat sich Euer Verhältnis zu Eurer Datenspur und/oder sozialen Diensten verändert?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Ihr Feedback ist uns wichtig!

*Sie haben die Lernreise Datenspuren in Ihrem Unterricht oder Workshop eingesetzt?*

*Dann freuen wir uns sehr über Ihr Feedback!*

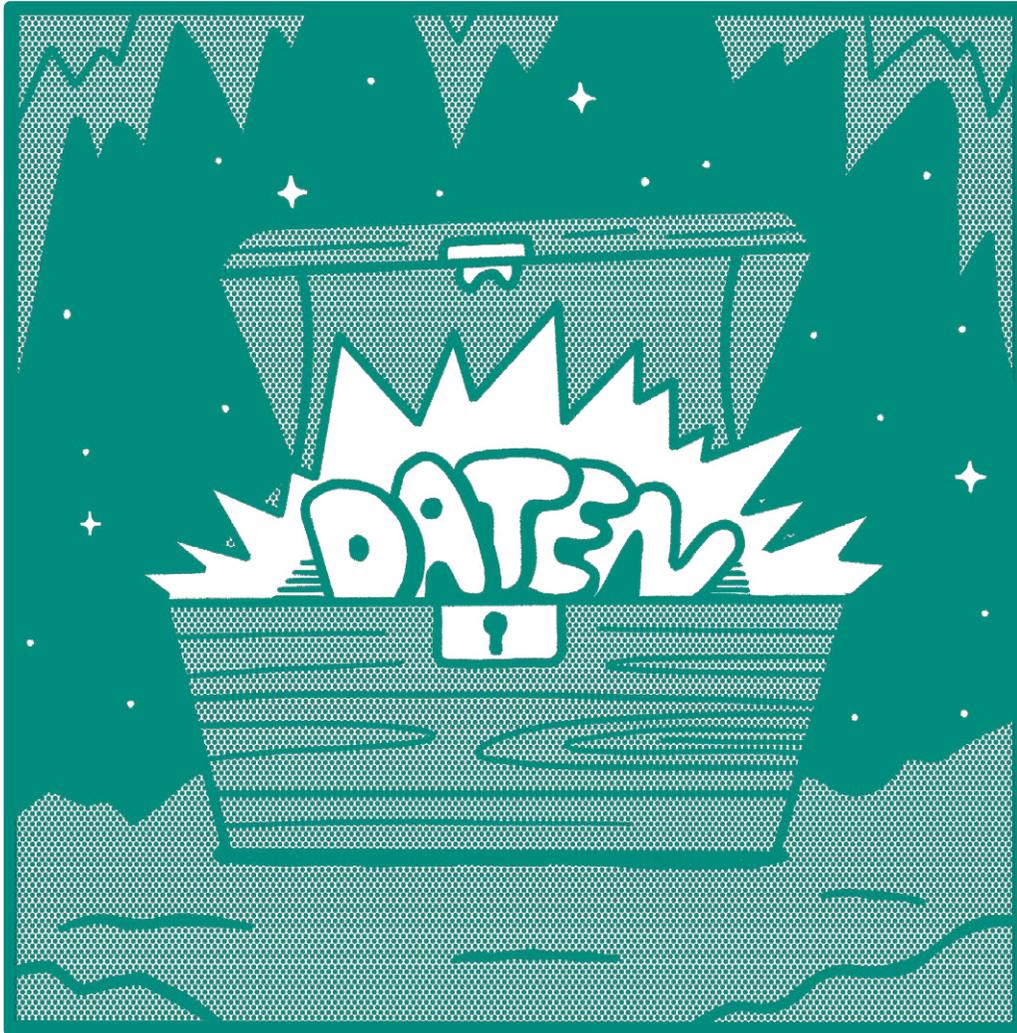
QR-Code zur Umfrage:



Link: [ogy.de/klh0](https://ogy.de/klh0)

# 2 DATEN SPUREN

DATENWERT



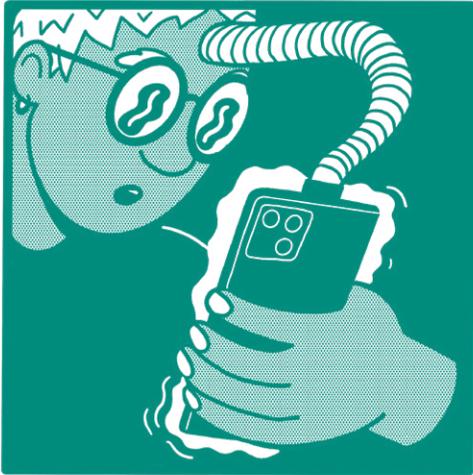
## Agenda:

- 01 Einstieg ins Thema**  
(15 min) S. 19
- 02 Mit Daten Geld verdienen**  
(30 min) S. 20
- 03 Was sind Deine Daten wert?**  
(30 min) S. 25
- 04 Eine kritische Perspektive entwickeln**  
(10 min) S. 28
- 05 Reflexion und Abschluss**  
(05 min) S. 31

## Benötigte Materialien:

- Arbeitsvorlagen Seite A5  
(1 x pro 2 Schüler:innen ausdrucken)
- Arbeitsvorlagen Seite A6 + A7  
(Pro Schüler:in eine ausgedruckte Wissenskarte)
- Arbeitsvorlagen Seite A8 + A9  
(Pro Kleingruppe eine ausgedruckte Diskussionskarte)
- Lerntagebuch Seiten T5 – T8  
(1 x pro Schüler:in ausdrucken)
- Haftnotizzettel (2 – 3 pro Schüler:in)
- Technische Ausstattung: Smartphones zum Errechnen der eigenen Datenwerte.

# Einstieg ins Thema



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen entwickeln Neugierde und Verständnis für das Thema der Lerneinheit.

## Format:

Plenum

## Material:

–

## Schritt 1: Persönlichen Bezug herstellen

### Welche sozialen Netzwerke nutze ich?

Die Lehrperson begrüßt die Schüler:innen und erklärt, dass sich die folgende Unterrichtseinheit mit dem Thema soziale Netzwerke beschäftigen wird.

Nach einer kurzen Klärung des Begriffes werden die Schüler:innen dazu aufgefordert, sich im Kreis aufzustellen. Die Lehrperson nennt sechs verschiedene Social-Media-Plattformen und fordert die Schüler:innen auf, jeweils einen Schritt nach vorne zu treten, wenn sie diese nutzen. Die Übung gibt den Schüler:innen einen Überblick über die Nutzung sozialer Netzwerke in der Klasse. Folgende beispielhafte Plattformen eignen sich für die Übung:

1. YouTube
2. Instagram
3. TikTok
4. Snapchat
5. X (ehem. Twitter)
6. Facebook

Eigene Anmerkungen

---



---



---

## Schritt 2: Einführung in das Thema „Datenverkauf“

Nachdem deutlich geworden ist, welche sozialen Netzwerke in der Klasse genutzt werden, weist die Lehrperson darauf hin, dass diese in der Regel kostenlos sind. Folgende Aspekte werden im Anschluss mit den Schüler:innen diskutiert:

**1** Wie ist eine kostenlose Finanzierung überhaupt möglich?

**2** Folgendes Zitat von Tristan Harris:

»If you're not paying for the product, you are the product«<sup>1</sup>

»Wenn Du nicht für das Produkt bezahlst, dann bist Du das Produkt.«

<sup>1</sup> Berg, A. (2021): If you're not paying for the product, you are the product – Podcast Transcript. Blog: AlanBerg.com. ogy.de/xjws

Die Diskussion sollte ggf. unter Nachsteuerung der Lehrkraft zu dem Ergebnis kommen, dass soziale Netzwerke sich zu einem großen Teil durch das Sammeln und den Verkauf von Daten finanzieren bzw. durch Datenverkauf auch die eigenen Kosten senken.

Um diese Tatsache noch eingänglicher zu machen, stellt die Lehrperson folgende Sachverhalte vor:

- Allein die Social-Media-Angebote des Unternehmens Meta (WhatsApp, Facebook, Instagram und Facebook Messenger) wurden weltweit im vierten Quartal 2023 monatlich von 3,98 Milliarden Menschen genutzt.<sup>2</sup>
- Zum Vergleich: Mitte 2024 lag die Weltbevölkerung bei etwa 8,2 Milliarden Menschen.<sup>3</sup>

Abschließend bittet die Lehrperson noch einmal die Schüler:innen, die viele soziale Netzwerke nutzen, die folgende Frage zu beantworten:

**?** Was bedeuten die diskutierten Aspekte für Euch und wie fühlt Ihr Euch damit?

<sup>2</sup> Statista Research Department (2024). Umsatz und Nettoergebnis von Meta weltweit in den Jahren 2007 bis 2023. ogy.de/nfia.

<sup>3</sup> Statistisches Bundesamt (2024). Weltbevölkerung 2024: Mehr als acht Milliarden Menschen auf der Erde. ogy.de/8buo.

Eigene Anmerkungen

---



---



---

# Mit Daten Geld verdienen



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen reflektieren exemplarisch, wie das Sammeln von Daten die Privatsphäre verletzen und zu kommerziellem Datenmissbrauch führen kann.

## Format:

Plenum und Gruppenarbeit

## Material:

Arbeitsvorlage A5 – A7  
+ Lerntagebuch T5

## Schritt 1: Textarbeit Fallbeispiel

### Missbrauch von Daten zu Geschäftszwecken

Die Lehrperson teilt die Arbeitsvorlage A5 aus, auf welcher folgender Artikel enthalten ist:

*Eine Einzelhandelskette in den USA geriet in die Schlagzeilen, weil sie die spezifischen Kaufmuster ihrer Kund:innen speicherte und analysierte. Aus den bei Kreditkartenzahlungen anfallenden Informationen wurden Kundenprofile erstellt. In einem Fall ließ sich ablesen, dass eine Kundin offenbar schwanger war. Dabei handelte es sich um ein minderjähriges Mädchen, das noch zu Hause wohnte. Es bekam fortan entsprechende Werbung zugeschickt, wodurch auch der Vater von der Schwangerschaft erfuhr. Er beschwerte sich empört bei dem Unternehmen, was für große Medienaufmerksamkeit sorgte.<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Hill, K. (2012). How Target Figured Out A Teen Girl Was Pregnant Before Her Father Did. Forbes. ogyde/zit0.

Nach gemeinsamem Lesen des Beispiels sollen die Schüler:innen die folgenden (auch unter dem Text im Arbeitsmaterial stehenden) Fragen in Partner:innenarbeit diskutieren:

## 1 Was ist im Text mit „spezifischen Kaufmustern“ gemeint und was könnten in diesem Fall Beispiele dafür sein?

## 2 Weshalb war der Vater so empört?

Die Lehrperson bittet einige Schüler:innen ihre Ergebnisse im Plenum vorzustellen. Folgende Ergebnisse sind zu erwarten:

- Das Mädchen hat Produkte gekauft, die auf eine Schwangerschaft hinweisen, z.B. Schwangerschaftstest, bestimmte Nahrungsergänzungsmittel, Bücher über den Umgang mit Säuglingen usw.
- Der Vater war empört, weil das Unternehmen durch das Auslesen der Daten offenbar mehr wusste als er selbst als Familienmitglied. Die ausgelesenen Daten gaben sehr persönliche Informationen preis, die nicht für Dritte bestimmt waren. Ihre indirekte Veröffentlichung (über das Zusenden der Werbung) hat das Potenzial, eine Krise in seiner Familie auszulösen.

## Schritt 2: Austausch mit Wissenskarten

### Welche Arten von Daten werden gesammelt und warum?

Die Lehrperson moderiert den Einstieg zum zweiten Schritt über folgende Stichpunkte:

- Unsere Online-Aktivitäten und persönlichen Informationen werden jeden Tag von verschiedenen Unternehmen, Websites und Analysefirmen erfasst, verarbeitet und weiterverkauft.<sup>2</sup> Das Fallbeispiel, das

<sup>2</sup> Usercentrics (2021). Daten sind das neue Gold – wie und warum sie gesammelt und verkauft werden. usercentrics.com Blog. ogyde/ywfwz.

wir besprochen haben, zeigt, wie viel über uns herausgefunden werden kann und wie wertvoll unsere Daten sein können. Daten werden oft als das „neue Gold“ oder auch als das „neue Öl“ bezeichnet, da sie in der modernen digitalen Wirtschaft von immenssem Wert sind.<sup>3</sup> Ähnlich wie Gold oder Öl stellen sie wertvolle Ressourcen dar, die gesammelt und analysiert werden und für viel Geld verkauft werden können.

- Es gibt verschiedene Gründe, warum die Daten von Nutzer:innen so wertvoll sind und wofür sie gesammelt werden. Untersucht diese Gründe in der folgenden Übung.

Die Lehrperson teilt Karten (siehe Arbeitsvorlage A6 + A7) aus, auf deren Vorderseite Symbole zu verschiedenen Online-Diensten zu finden sind. Auf der Rückseite gibt es jeweils Informationen, wie und warum diese Unternehmen Daten sammeln. Die Schüler:innen erhalten jeweils eine Karte, von denen es fünf verschiedene Varianten gibt (Soziale Medien, Gaming, Streaming-Dienste, Apps und Mobile Services und Influencer:innen Marketing).

## Arbeitsanweisungen für die Schüler:innen

**Schritt 1:** Lest die Euch zugeteilte Karte und verinnerlicht die Information. Notiert die wichtigsten Punkte auf Seite T5 Eures Lerntagebuchs.

**Schritt 2:** Findet nacheinander vier Schüler:innen, die jeweils eine Euch noch nicht bekannte Karte haben. Tauscht Euch jeweils mit dieser Person über den Inhalt Eurer Karten in eigenen Worten aus und vervollständigt die Notizen auf Seite T5 Eures Lerntagebuchs!

<sup>3</sup> Wiegand, J. (2024). Daten sind das neue Gold: Das steckt hinter der Aussage. chip.de. ogyde/4esq.

Blick ins Material  
der Schüler:innen.



Fallbeispiel  
Schwange-  
res Mädchen

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A5.

# 2 DATEN SPUREN

DATENWERT



## Missbrauch von Daten zu Geschäftszwecken

*Eine Einzelhandelskette in den USA geriet in die Schlagzeilen, weil sie die spezifischen Kaufmuster ihrer Kund:innen speicherte und analysierte. Aus den bei Kreditkartenzahlungen anfallenden Informationen wurden Kundenprofile erstellt. In einem Fall ließ sich ablesen, dass eine Kundin offenbar schwanger war. Dabei handelte es sich um ein minderjähriges Mädchen, das noch zu Hause wohnte. Es bekam fortan entsprechende Werbung zugeschickt, wodurch auch der Vater von der Schwangerschaft erfuhr. Er beschwerte sich empört bei dem Unternehmen, was für große Medienaufmerksamkeit sorgte.<sup>1</sup>*

### Arbeitsauftrag:

Lest den oben stehenden Artikel aufmerksam und diskutiert folgende Fragen in Partner:innenarbeit:

1. Was ist im Text mit „spezifischen Kaufmustern“ gemeint und was könnten in diesem Fall Beispiele dafür sein?
2. Weshalb war der Vater so empört?

<sup>1</sup> Hill, K. (2012). How Target Figured Out A Teen Girl Was Pregnant Before Her Father Did, Forbes. [ogyde/zit0](https://www.forbes.com/2012/08/14/target-teen-pregnant-father.html).

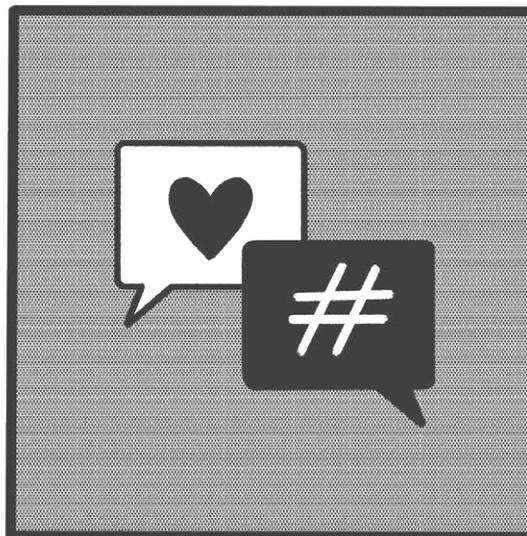
Blick ins Material  
der Schüler:innen.



Wissens-  
karten

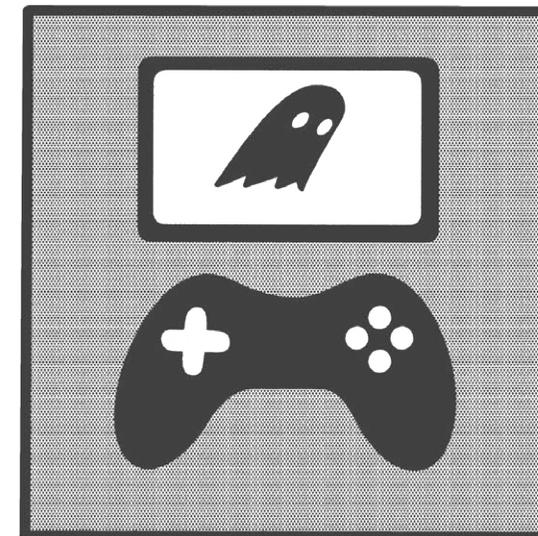
Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A6.

## Wissenskarten: Welche Art von Daten werden gesammelt und warum?



### Wissenskarte: Soziale Medien

TikTok analysiert, welche Videos von Benutzer:innen angesehen werden, um gezielt Werbung zu schalten, durch die sich das Unternehmen finanziert. Hervorzuheben ist, dass ein Teil dieser Werbung von Influencer:innen selbst gemacht wird, die von TikTok am Umsatz beteiligt werden.



### Wissenskarte: Gaming

Fortnite analysiert, wie viele andere Videospiele auch, die In-Game-Käufe und die Spielzeit der Benutzer:innen. Diese Daten werden genutzt, um neue Features zu entwickeln und gezielte Werbung zu schalten. Zudem können Daten über das Spielverhalten an Drittanbieter:innen verkauft werden, die sie für Marketingzwecke nutzen.

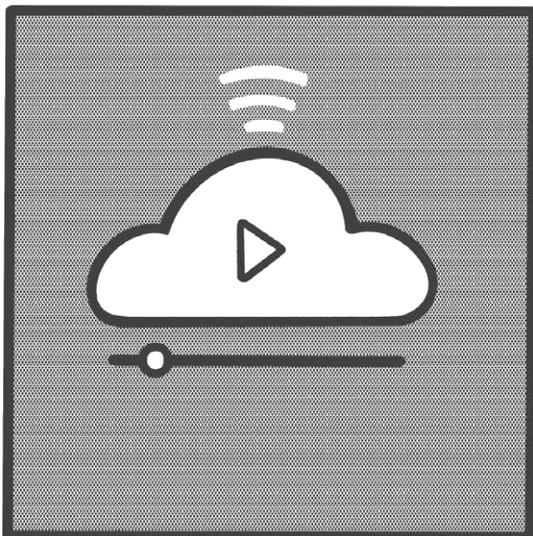


Blick ins Material  
der Schüler:innen.



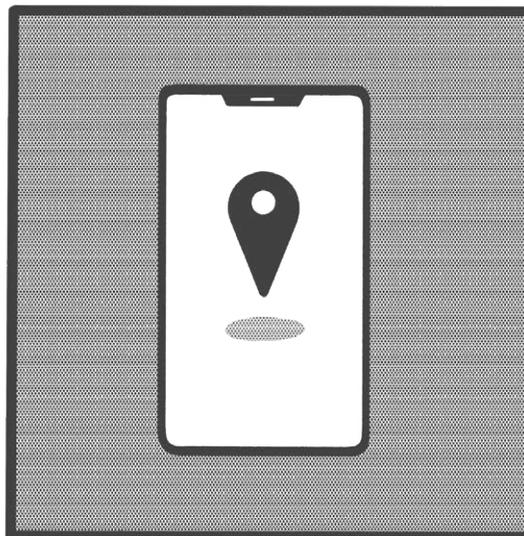
## Wissens- karten

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A7.



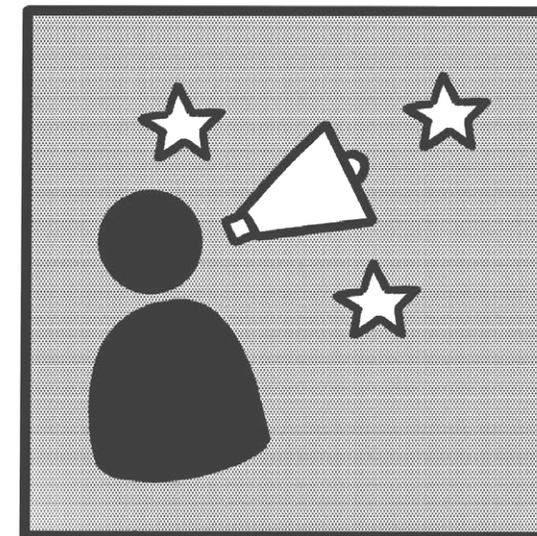
### Wissenskarte: Streaming-Dienste

*Spotify verwendet Daten über das Hör-  
verhalten, um personalisierte Playlists und  
Empfehlungen zu erstellen, die auch für  
gezielte Werbung genutzt werden. Netflix  
nutzt ähnliche Daten, um Filme und Serien  
vorzuschlagen und neue Inhalte zu pro-  
duzieren, die den Vorlieben der Personen  
entsprechen.*



### Wissenskarte: Apps und Mobile Services

*Kostenlose Apps sammeln Daten über die  
Aktivitäten und Standorte der Nutzer:innen,  
die dann an Werbetreibende verkauft wer-  
den. Beispielsweise tracken Kartendienste  
wie Google Maps den Standort von Benut-  
zer:innen, um gezielt Werbung von Geschäf-  
ten im Umfeld zu schalten.*



### Wissenskarte: Influencer:innen Marketing

*Influencer:innen nutzen Daten über ihre  
Follower:innen, wie Alter, Geschlecht und  
Interessen, um Unternehmen gezielte  
Werbemöglichkeiten für ihre Produkte und  
Marken anzubieten. Markenanbieter:innen  
bezahlen Influencer:innen dafür, Produkte  
zu bewerben, weil die Empfehlungen oft  
gut bei der Zielgruppe ankommen und zu  
höheren Verkaufszahlen führen.*

Blick ins Material der Schüler:innen.

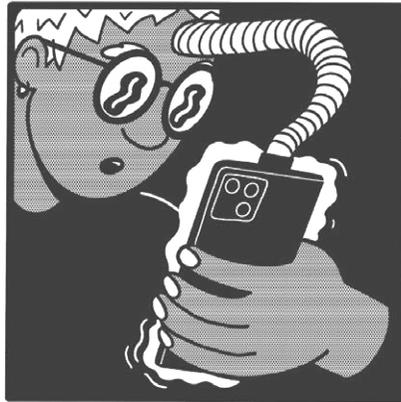


Lern-tagebuch

Die entsprechende Druckvorlage finden Sie im Anhang auf S. T5.

## Lerntagebuch Datenspuren 2

### 1. Wozu denn überhaupt Daten sammeln?



*... und weiter geht's mit Daten-  
spuren. Nachdem Du im ersten  
Teil einiges über den Schutz  
Deiner Daten herausgefunden  
hast, stellt sich nun die Frage:  
Warum sammeln Unternehmen  
denn überhaupt Daten?*

**1** **Wie und warum sammelt der Social-Media-Konzern TikTok Daten?**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**2** **Wie und warum sammeln die Streaming-Dienste Spotify und Netflix Daten?**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**3** **Wie und warum sammelt das Spiel Fortnite Daten?**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**4** **Wie und warum sammeln kostenlose Apps wie Google Maps Daten?**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**5** **Wie und warum sammeln Influencer:innen Daten?**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Was sind Deine Daten wert?



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen verstehen die gewinnorientierten ökonomischen Interessen, welche meist hinter dem Sammeln und Verkauf von Daten stehen, sowie den damit verbundenen Aspekt der Skalierung.

## Format:

Plenum + Einzelarbeit

## Material:

Haftnotizzettel, Smartphones, Lerntagebuch T6 + T7

## Schritt 1: Datenwert-Ranking

### Welche Daten sind am wertvollsten?

Die Lehrperson bittet die Schüler:innen auf Seite T6 ihres Lerntagebuchs ein Ranking der aufgeführten Datenwerte zu erstellen.

Anschließend werden das tatsächliche Ranking und die Geldwerte<sup>1</sup> durch die Lehrperson vorgestellt und die Schüler:innen können die Reihenfolge und Werte in ihr Lerntagebuch übertragen.

### Auswertung Ranking:

Ausgelesene Daten	Wert für den Verkauf: Tatsächliches Ranking (1-5)	Geldwert in Dollar
Geschlecht	5	0,14 \$ (w) 0,15 \$ (m)
Alter	4	0,36 \$ (18-24 Jahre)
Krankenakte	1	250,15 \$
Bankkartendetails	2	5,40 \$
Sozialversicherungsnummer	3	0,53 \$

<sup>1</sup> Quelle der Infos in der Tabelle: Invisibly (2021). How Much is Your Data Worth? The Complete Breakdown for 2024. invisibly.de Blog. ogy.de/jcb0.

## Schritt 2: Datenwert berechnen

Die Lehrperson moderiert den Übergang zum zweiten Schritt über folgende Stichpunkte:

- Neben den bereits genannten Daten erheben und verkaufen Unternehmen noch weitere personenbezogene Daten, beispielsweise: Vor- und Nachname, E-Mail-Adresse, Telefonnummer, Kreditkartennummer, Führerscheinnummer, Reisepassnummer, Benutzername für das Konto, Finanzdaten, Biometrische Daten usw.<sup>2</sup>
- Entsprechend könnt Ihr Euch vorstellen, dass für jede Person, die Internetdienste nutzt, ein hoher „Datenwert“ zustande kommt. Im Folgenden sollt Ihr zunächst schätzen, wie hoch dieser Wert für einen Dienst in einem Jahr liegt. Anschließend sollt Ihr die Schätzung für Euch selbst überprüfen!

Anschließend leitet die Lehrperson eine Arbeitsphase ein, in der die Schüler:innen den potenziellen Verkaufswert ihrer eigenen Daten bestimmen sollen. Hierzu verwenden sie ihre Handys und die Aufgaben auf Seite T7 in ihrem Lerntagebuch.

<sup>2</sup> Usercentrics (2021). Daten sind das neue Gold – wie und warum sie gesammelt und verkauft werden. usercentrics.com Blog. ogy.de/ywfwz.

### Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schritt 3: Teilen der Ergebnisse im Plenum

Die Lehrperson bittet alle Schüler:innen, ihre Ergebnisse im Plenum über Haftnotizzettel vorzustellen, die den errechneten Betrag zeigen. Hierbei werden die Ergebnisse nach Plattformen geclustert, um zu verdeutlichen, was die einzelnen Plattformen an den Schüler:innen der Klasse verdienen.

Abschließend wird diskutiert, inwiefern die Ergebnisse vielleicht überraschend im Vergleich zu den geschätzten Werten waren.

### Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

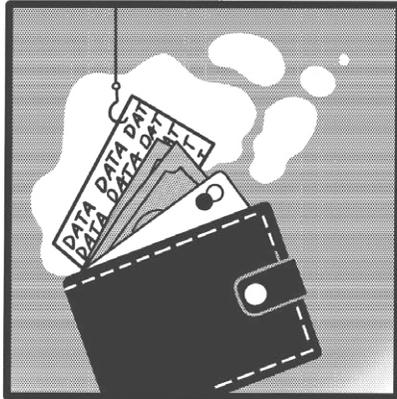
Blick ins Material der Schüler:innen.



**Lern-tagebuch**

Die entsprechenden Druckvorlage finden Sie im Anhang auf S. T6.

## 2. Daten sind das neue Gold!



*Personenbezogene Daten, Videoanalysen, Klickverhalten, Werbung – you get it.*

*Jetzt aber die Preisfrage: Welche Nutzer:innendaten sind denn nun am meisten wert und wie viel Geld verdienen Unternehmen tatsächlich an ihnen?*

*Schätz' mal!*

Ausgelesene Daten	Schätzung: Wert für den Verkauf: Geschätztes Ranking (1 – 5)	Auflösung: Wert für den Verkauf: Tatsächliches Ranking (1 – 5)	Auflösung: Geldwert in Dollar
Geschlecht			
Alter			
Krankenakte			
Bankkartendetails			
Sozialversicherungsnummer			

### ? Welche Daten sind am wertvollsten?

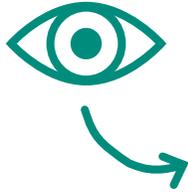
Erstelle ein geschätztes Ranking der Daten in der ersten Tabellenspalte im Hinblick darauf, wie wertvoll sie für Unternehmen sein könnten, bzw. von welcher Art von Daten Du denkst, dass sie zu mehr Einnahmen als andere führen.

Ordne dazu die Zahlen 1 – 5 den freien Feldern der zweiten Tabellenspalte zu, wobei 1 für die wertvollste Art von Daten und 5 für die am wenigsten wertvollen Daten steht.

#### Hinweis:

*Die Auflösungswerte für die rechten beiden Spalten Deiner Tabelle, also das tatsächliche Ranking, sowie die dazu gehörenden Geldwerte erfährst Du im Anschluss von Deiner Lehrperson.<sup>1</sup>*

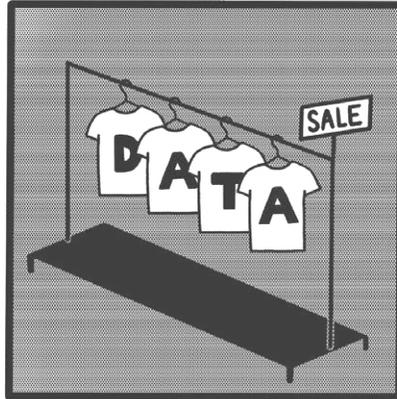
<sup>1</sup> Quelle der Infos in der Tabelle: Invisibly (2021). How Much is Your Data Worth? The Complete Breakdown for 2024. invisibly.de Blog. ogyde/jcb0.



Lern-  
tagebuch

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. T7.

### 3. Deine Daten, deren Money?



Hier geht's jetzt ganz kon-  
kret um Dich: Wie viel Geld  
verdient Dein Lieblings-  
Social-Media-Dienst an  
Dir und Deinen Daten? Erst  
schätzen, dann ausrechnen!

3... 2... 1... GO!

1

Welche der folgenden  
Plattformen nutzt Du  
am meisten?

- Instagram
- TikTok
- Snapchat
- X (ehem. Twitter)
- Facebook
- YouTube

2

Wie viel, schätzt Du,  
verdient das oben  
ausgewählte Unter-  
nehmen jährlich an  
Deinen Daten?

3

Wie lange nutzt  
Du diesen Dienst  
täglich? Verwende  
die nebenstehende  
Anleitung.

#### Anleitung für Android-Smartphones:

1. Öffne die Einstellungen auf Deinem Smartphone.
2. Tippe auf Digital Wellbeing oder eine ähnliche Option wie Digitales Wohlbefinden oder Digital Balance.
3. Hier kannst Du die gesamte Nutzungszeit Deines Handys und die Bildschirmzeit jeder App nachschauen.
4. Tippe auf das Diagramm, um eine wöchentliche Übersicht zu sehen.
5. Du kannst auch sehen, wie oft Du Dein Handy am Tag entsperrst.
6. Zusätzlich kannst Du Einstellungen vornehmen, um die Nutzungszeit einzelner Apps zu begrenzen und diese Limits mit einer PIN zu schützen.

#### Anleitung für iPhones:

1. Öffne die Einstellungen auf Deinem iPhone.
2. Tippe auf Bildschirmzeit.
3. Falls die Bildschirmzeit deaktiviert ist, aktiviere sie, indem Du auf Bildschirmzeit aktivieren tippst.
4. Nun siehst Du die durchschnittliche tägliche Nutzung Deines iPhones.
5. Klicke auf Alle Aktivitäten anzeigen, um die am häufigsten genutzten Apps und die am meisten besuchten Webseiten zu sehen.

4

Wie viel verdient  
dieser Dienst jährlich  
an Dir? Berechne den  
Betrag mit Hilfe der  
Tabelle hinter dem  
QR-Code.

---

---

---

---

---



ogyde/gr1v

5

Optional: Wie viel  
verdient der Dienst  
an allen Schüler:in-  
nen in Deinem Bun-  
desland, ausgehend  
von deinen eigenen  
Werten?

---

---

---

---

---



ogyde/8abn

# Eine kritische Perspektive entwickeln



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen entwickeln eine kritische Perspektive auf das Thema mit Bezug zu verschiedenen Gesellschaftsbereichen und formulieren sie.

## Format:

Plenum + Gruppenarbeit

## Material:

Arbeitsvorlage A8 + A9

## Schritt 1: Diskussionsgruppen

Die Lehrperson erläutert die abschließende Aufgabenstellung. Die Schüler:innen sollen sich in Kleingruppen aufteilen und verschiedene Themen diskutieren, die Datensammlungen und -analysen in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen betreffen.

Die fünf nebenstehenden Themen werden in Form von Diskussionskarten (siehe Arbeitsvorlage A8 + A9) an die zuvor gebildeten Gruppen ausgegeben. Jede Gruppe erhält fünf Minuten, um das Thema zu diskutieren und eine Minute, um abschließend das Ergebnis der Diskussion der Klasse vorzutragen. Für die zuletzt genannte Aufgabe sollen die Gruppen selbstständig eine redeführende Person sowie eine:n Zeitwächter:in bestimmen.

## Arbeitsanweisungen für die Schüler:innen

**Schritt 1:** Jede Gruppe erhält fünf Minuten, um das Thema zu diskutieren.

**Schritt 2:** Abschließend erhält jede Gruppe eine Minute, um das Ergebnis der Diskussion der Klasse vorzutragen. Für diese Aufgabe sollen die Gruppen selbstständig eine redeführende Person bestimmen.

Eigene Anmerkungen

---



---



---



---



---

## Diskussionskarte 1:

### Standortinformationen

Kartendienste wie Google Maps können Euch nach Standortfreigabe Tipps für Restaurants und Geschäfte in der Nähe geben. Diskutiert die positiven und negativen Aspekte dieser Verwendung Eurer Daten!

## Diskussionskarte 2:

### Gesundheitsdaten sammeln

Geräte wie Smartwatches können zunehmend besser Daten um die persönliche Gesundheit ihrer Benutzer:innen auslesen, z.B. Fitness, Blutwerte, Stresslevel, Schlaf usw. Welche Vorteile und Gefahren seht Ihr in dieser technischen Entwicklung?

## Diskussionskarte 3:

### Daten für Wahlkampfw Zwecke

Die Sammlung von Daten durch Parteien ist mittlerweile ein wichtiger Teil von Wahlkämpfen, um Wahlergebnisse zu beeinflussen. Um welche Daten könnte es hier Eurer Meinung nach gehen und inwiefern ist diese Entwicklung kritisch zu betrachten?

Eigene Anmerkungen

---



---



---



---



---

## Diskussionskarte 4:

### Schüler:innendaten sammeln

Auch Schulen sammeln in schulinternen Datenbanken zunehmend und längerfristig Daten über Schüler:innen, z.B. bezüglich Lernverhalten, Noten, Sozialverhalten usw. Wie könnten solche Daten Eurer Meinung nach positiv eingesetzt werden bzw. ab wann findet Ihr die Sammlung bedenklich?

## Diskussionskarte 5:

### Grenzen von Datennutzung

Ab wann geht Eurer Meinung nach die Sammlung und der Verkauf von Daten zu weit, und welche Art von einschränkenden Gesetzen sollte es geben?

Eigene Anmerkungen

---



---



---



---



---

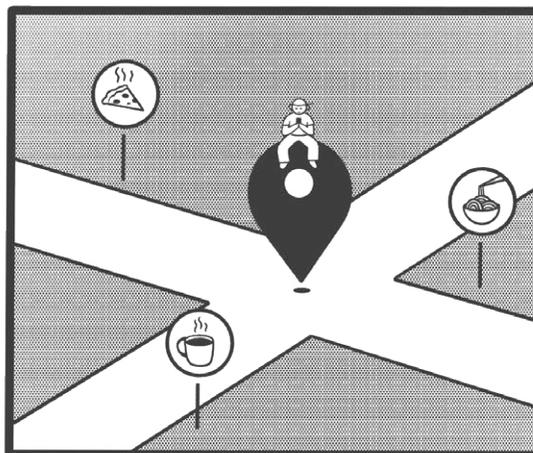
Blick ins Material  
der Schüler:innen.



**Diskussions-**  
**karten**

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A8.

## Diskussionskarten: Statements zum Thema kritisch hinterfragen

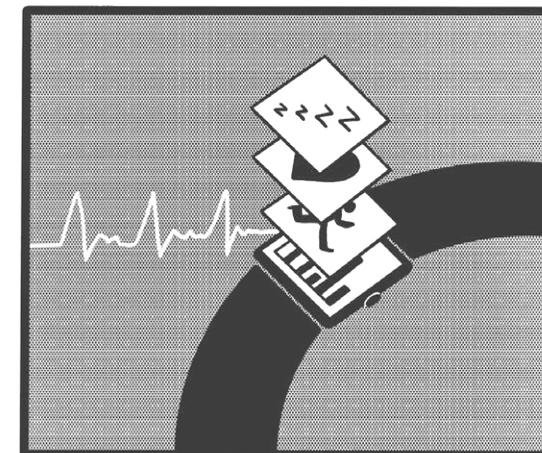


### 1. Standort- informationen

*Kartendienste wie Google Maps können Euch nach Standortfreigabe Tipps für Restaurants und Geschäfte in der Nähe geben. Diskutiert die positiven und negativen Aspekte dieser Verwendung Eurer Daten!*

#### Arbeitsauftrag

Diskutiert das folgende Thema in Eurer Gruppe! Bestimmt am Ende der Diskussion eine redeführende Person, die das Ergebnis Eurer Diskussion kurz der Klasse vorstellt!



### 2. Gesundheits- daten sammeln

*Geräte wie Smartwatches können zunehmend besser Daten um die persönliche Gesundheit ihrer Benutzer:innen auslesen, z.B. Fitness, Blutwerte, Stresslevel, Schlaf usw. Welche Vorteile und Gefahren seht Ihr in dieser technischen Entwicklung?*

#### Arbeitsauftrag

Diskutiert das folgende Thema in Eurer Gruppe! Bestimmt am Ende der Diskussion eine redeführende Person, die das Ergebnis Eurer Diskussion kurz der Klasse vorstellt!

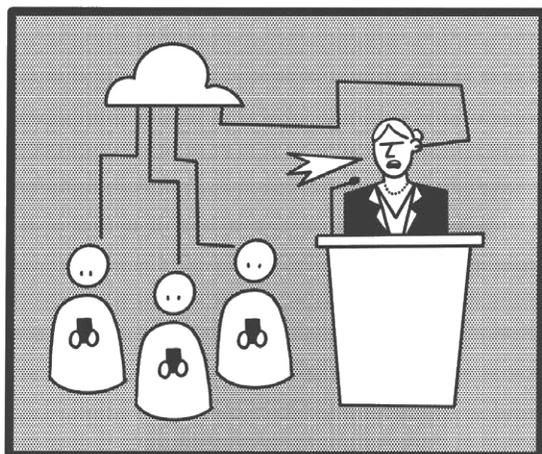


Datenspuren 2 | Arbeitsvorlage | Diskussionskarten **A8**



## Diskussions- karten

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A9.

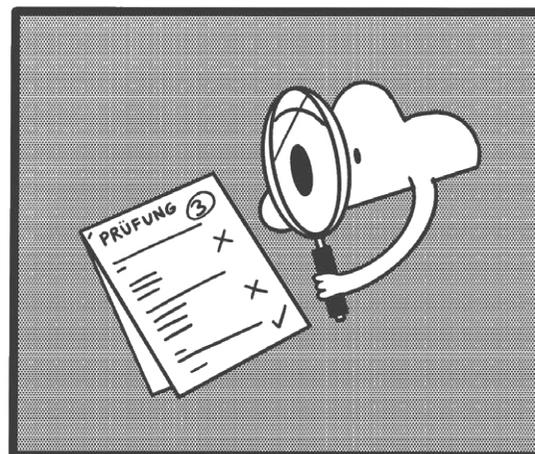


### 3. Daten zu Wahl- kampfwzwecken

*Die Sammlung von Daten durch Parteien ist mittlerweile ein wichtiger Teil von Wahlkämpfen, um Wahlberechtigte zu erreichen. Um welche Daten könnte es hier Eurer Meinung nach gehen und inwiefern ist diese Entwicklung kritisch zu betrachten?*

#### Arbeitsauftrag

Diskutiert das folgende Thema in Eurer Gruppe! Bestimmt am Ende der Diskussion eine redeführende Person, die das Ergebnis Eurer Diskussion kurz der Klasse vorstellt!

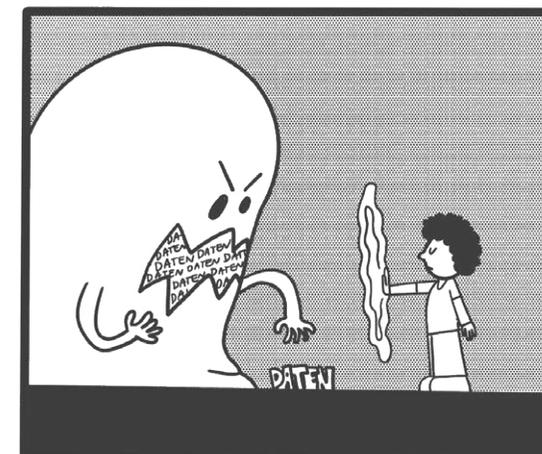


### 4. Schüler:innen- daten sammeln

*Auch Schulen sammeln in schulinternen Datenbanken zunehmend und längerfristig Daten über Schüler:innen, z.B. bezüglich Lernverhalten, Noten, Sozialverhalten usw. Wie könnten solche Daten Eurer Meinung nach positiv eingesetzt werden bzw. ab wann findet Ihr die Sammlung bedenklich?*

#### Arbeitsauftrag

Diskutiert das folgende Thema in Eurer Gruppe! Bestimmt am Ende der Diskussion eine redeführende Person, die das Ergebnis Eurer Diskussion kurz der Klasse vorstellt!



### 5. Grenzen von Datennutzung

*Ab wann geht Eurer Meinung nach die Sammlung und der Verkauf von Daten zu weit und welche Art von einschränkenden Gesetzen sollte es geben?*

#### Arbeitsauftrag

Diskutiert das folgende Thema in Eurer Gruppe! Bestimmt am Ende der Diskussion eine redeführende Person, die das Ergebnis Eurer Diskussion kurz der Klasse vorstellt!





# Über die Akteur:innen

## Stiftungsverbund der Heinrich-Böll-Stiftung

Der Stiftungsverbund der Heinrich-Böll-Stiftung ist ein Akteur der politischen Bildungsarbeit.

Er besteht aus der Bundesstiftung und ihren regional verankerten Landesstiftungen.

Der Stiftungsverbund hat als Ziel, die politische Urteilskraft der Bürger:innen zu schärfen, zu bürgerschaftlichem Engagement anzuregen und die Teilhabe am politischen Leben zu erleichtern. Zu diesem Zweck entwickelt der Stiftungsverbund gemeinsame Projekte der überregionalen politischen Bildungsarbeit. Mit seinen Bildungsmaterialien will der Stiftungsverbund Menschen bei gesellschaftlichen Transformationsprozessen begleiten und unterstützen. Im Themenfeld Medienmündigkeit und Selbstbestimmtheit im Netz konzentriert er seine Bildungsarbeit dabei auf Jugendliche und junge Erwachsene.

 HEINRICH BÖLL STIFTUNG  
STIFTUNGSVERBUND

## Education Innovation Lab

Das Education Innovation Lab ist ein Think & Do Tank, der sich für eine grundlegende Neugestaltung unserer Bildungssysteme einsetzt.

Unser Ziel ist es, Bildung als Ausgangspunkt für einen globalen, sozialen, ökologischen und wirtschaftlichen Wandel voranzubringen.

Hierfür kreieren wir Formate und Materialien, die Lernende befähigen, komplexe Zusammenhänge zu verstehen, und ihnen ermöglichen, sich zu kritischen Denker:innen und aktiven Gestalter:innen einer humanen und nachhaltigen Zukunft zu entwickeln.

Wir sind davon überzeugt, dass die Neugestaltung der Bildungssysteme Räume braucht, in denen Expert:innen, Lehrpersonen und Schüler:innen sich auf Augenhöhe begegnen können und gemeinsam mögliche Zukünfte des Lernens erkunden und gestalten können.

EDUCATION  
INNOVATION  
LAB

# Impressum

## Unterrichtsreihe Selbstbestimmt im Netz: Lernreise Datenspuren

### Herausgegeben von:

Heinrich-Böll-Stiftung e.V.

### Kontakt:

Heinrich-Böll-Stiftung e.V.

Schumannstr. 8

10117 Berlin

030 285 34-255

bildung@boell.de

[www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz](http://www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz)

### Projektleitung:

Philipp Antony (Heinrich-Böll-Stiftung)

Silke Inselmann (Stiftung Leben & Umwelt,

Heinrich-Böll-Stiftung Niedersachsen)

### Konzeption und inhaltliche Entwicklung:

Sarah Fasbender, Susanne Stövhase,

Nushin Yazdani, Esther Trautmann, Johannes

Kaumanns (Education Innovation Lab)

Philipp Antony, Kezia Babah, Solveig Bartusch,

David Handwerker (Heinrich-Böll-Stiftung)

### Gestaltung:

Ari Stöppler, Nushin Yazdani

(Education Innovation Lab)

### Illustration:

José Rojas

### Quellenhinweis:

Alle Links wurden, soweit nicht anders angegeben, zuletzt abgerufen am: 26.11.2024.

## Veröffentlichung:

### Online unter:

[www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz](http://www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz)

### Erscheinungsdatum:

2. aktualisierte und erweiterte Auflage,  
Januar 2025

Teil 2 zur Lernreise „Datenspuren“ wurde für diese aktualisierte Auflage eigens konzipiert und gestaltet.

Die Publikationen der Heinrich-Böll-Stiftung dürfen nicht zu Wahlkampfzwecken verwendet werden.

## Lizenzhinweis:

Die Inhalte dieses Unterrichtsmaterials stehen – soweit keine externen Quellen angegeben – unter der offenen Creative Commons Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)“. Die Lizenz wird erklärt unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>. Lizenz CC BY-SA 4.0.

# DATEN 1 SPUREN 2

## Anhang:

### Arbeitsvorlagen und Lerntagebuch für die Schüler:innen

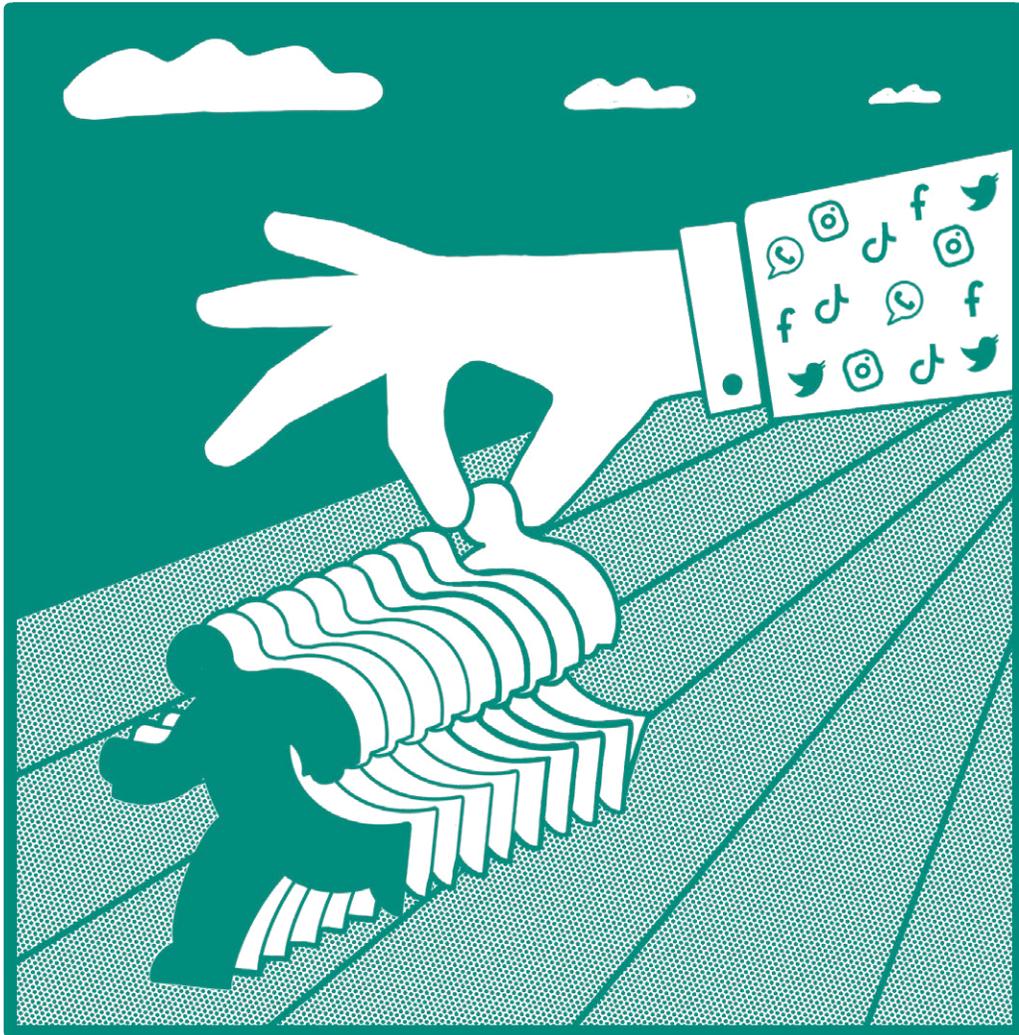
Auf den folgenden Seiten finden Sie die Arbeitsvorlagen (Datenspuren 1: Seiten A1 – A4, Datenspuren 2: Seiten A5 – A9) und das Lerntagebuch (Datenspuren 1: Seiten T1 – T4, Datenspuren 2: Seiten T5 – T8) für die Schüler:innen.

Die Materialien können entweder ausgedruckt (entsprechend der Angaben auf den Seiten 3 und 18 im Leitfaden für die Lehrperson) und verteilt werden oder (sofern digitale Endgeräte verfügbar sind) als PDF zur Verfügung gestellt werden. In diesem Fall können die Schüler:innen direkt im PDF mit den aktiven Links arbeiten und ihre Notizen in die Textfelder eingeben.



# 1 DATEN SPUREN

DATENSCHUTZ



# Datenprofil 1: Instagram



## ? Wie verdient Instagram Geld, und wem gehört Instagram?

Instagram ist ein soziales Netzwerk, über das Nutzer:innen Fotos und Videos sowie kurze Texte teilen können; das Unternehmen gehört seit 2012 zu Facebook.

Die Nutzung von Instagram ist kostenlos, allerdings zahlen Unternehmen dafür, damit sie auf der Plattform Werbung schalten können, die dann zwischen Stories oder in Deinem Newsfeed erscheint.

Außerdem sammelt Instagram Nutzer:innen-Daten und verkauft an andere Unternehmen z.B. Informationen darüber, wie oft Nutzer:innen Werbeinhalte sehen und wie lang Nutzer:innen sich diese Inhalte anschauen.

## ? Welche Daten sammelt Instagram von Dir?

Gemäß der Meta-Datenschutzrichtlinie<sup>1</sup> wird auf folgende Informationen zugegriffen:

- Alle von Dir bereitgestellten Informationen und Inhalte, wie z. B. Daten zur Registrierung, vorgenommene Einstellungen oder Nachrichten, die Du mit anderen auf der Plattform austauschst, aber auch Metadaten wie Datum und Standort von Fotos.
- Personen und Konten, denen Du folgst und die Dir folgen.
- Hashtags und Gruppen, mit denen Du interagierst, denen Du folgst oder die Du nutzt.
- Kontaktinformationen der Personen aus Deinem Adressbuch.
- Dein Nutzungsverhalten wie Likes und Kommentare, die Du vergibst, aber auch die Zeit, Dauer und Häufigkeit Deiner Aktivität – also wie lange Du Dir Inhalte anschaust.
- Eckdaten des Smartphones, das Du benutzt, z. B. Informationen über das Betriebssystem, die verbaute Hardware, Signalstärke, Geräte-IDs, eingeschaltetes Bluetooth, WLAN-Zugangspunkte, Mobilfunkanbieter, Cookies und GPS-Standorte.
- Gesicherte Fotos und Beiträge.
- Instagram bekommt außerdem über Partnerunternehmen, die Facebook-Business-Angebote nutzen, weitere Informationen über Aktivitäten außerhalb der Plattform, z. B. besuchte Seiten, getätigte Käufe oder welche Werbeanzeigen Du siehst.

<sup>1</sup> Meta-Datenschutzrichtlinien (2024): Meta, ogy.de/8jla.

- Erfasste Daten in Form von Texten, Bildern und Audiodateien, z.B. Deine Beiträge, Fotos und deren Beschriftungen, werden für generative KI-Modelle genutzt.

## ? Was kannst Du für den Schutz Deiner Daten tun?

Unter > Einstellung > Privatsphäre und Sicherheit kannst Du Dein Konto auf „privat“ stellen. Dann können nur noch Deine Follower:innen Deine Posts und Beiträge sehen.

Dort kannst Du auch einstellen, ob Fotos, auf denen Du markiert wirst, automatisch oder manuell zu Deinem Profil hinzugefügt werden. Wählst Du „manuell“ aus, wird Dir eine Bestätigungsanfrage geschickt, bevor die Bilder auf Deinem Profil zu sehen sind.

Wenn Du nicht möchtest, dass Benutzer:innen mit denen Du in Kontakt bist oder denen Du folgst, sehen können, wann Du zuletzt auf Instagram aktiv warst, kannst Du im gleichen Bereich einstellen, ob Dein Aktivitätsstatus angezeigt wird. Wenn Du die Funktion für Dein Konto deaktivierst, wird Dir entsprechend auch nicht mehr der Aktivitätsstatus anderer Benutzer:innen angezeigt.

Du kannst die Bilder, die Du auf Instagram teilst, mit ihren Standorten verknüpfen. Wenn Du diese Informationen nicht teilen möchtest, kannst Du die Standort-Funktion ausschalten oder den Standort von Bildern nachträglich entfernen.

## ! Fun Fact: Wusstest du, dass ...

... der portugiesische Fußballer Cristiano Ronaldo als Instagram Influencer mehr verdient als bei seinem aktuellen Verein?

Cristiano Ronaldo hat im Oktober 2024 die 641-Millionen-Follower:innen-Marke geknackt und ist somit die meistgefolgteste Person auf Instagram.<sup>2</sup> Für einen Werbepost soll Ronaldo rund 1,6 Millionen US-Dollar verdienen. Weitere Instagram-Großverdiener:innen sind der US-kanadische Schauspieler und ehemaligen Wrestler „The Rock“ Dwayne Johnson und die Sängerin Ariana Grande.<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Wikipedia.org Redaktion (2024): List of most-followed Instagram accounts, Wikipedia.org, ogy.de/ll9c.

<sup>3</sup> Sweney, Mark (2021): Cristiano Ronaldo shoots to top of Instagram rich list, theguardian.com, ogy.de/96bh.

## Tipp:

Mit den Stichworten „Privatsphäre + schützen + Instagram“ findest Du einfach Schritt-für-Schritt-Anleitungen für mehr Datenschutz für Deinen Instagram-Account. Schau am besten gleich mal nach und ändere Deine eigenen Einstellungen, falls Du die App nutzt.

# Datenprofil 2: WhatsApp



## ? Wie verdient WhatsApp Geld, und wem gehört WhatsApp?

WhatsApp wurde 2009 gegründet und ist seit 2014 ein Unternehmen der Facebook-Unternehmensgruppe.

Die Nutzung des Nachrichten-Dienstes ist kostenlos.<sup>1</sup>

WhatsApp verdient Geld, wenn Unternehmen WhatsApp-Services in Anspruch nehmen, um zum Beispiel Kunden zu betreuen, Produktkataloge zu erstellen oder den Kundensupport zu nutzen.

<sup>1</sup> Meta (2024): WhatsApp Business API, Facebook, ogy.de/3lt2.

## ? Welche Daten sammelt WhatsApp von Dir?

Gemäß der WhatsApp-Datenschutzrichtlinie<sup>2</sup> greift das Unternehmen auf folgende Informationen zu:

- Alle Daten, die von Dir als Nutzer:in selbst angegeben werden, wie z. B.: Profilname, Telefonnummer und Status sowie ggf. Profilbild und Profilinformationen.
- Deine Nachrichten werden auf Deinem Gerät, Inhalte allerdings übergangsweise in verschlüsselter Form auf WhatsApp-Servern gespeichert, wenn eine Nachricht nicht sofort übermittelt werden kann oder wenn Du Medieninhalte weiterleitest.
- Nutzungs- und Protokollinformationen über Deine Aktivitäten (z. B. Zeitpunkt, Häufigkeit und Dauer) und Informationen über die von Dir genutzten Funktionen wie beispielsweise Deine Nachrichten, Anrufe und Gruppen.
- Eckdaten Deines Smartphones wie zum Beispiel Informationen über das Modell und Betriebssystem, Akkustand, Signalstärke, App-Version, Browserinformationen und Verbindungsdaten über Mobilfunknetz und -betreiber sowie Sprach- und Zeiteinstellungen und Deine IP-Adresse.
- Deine Standortinformationen werden gesammelt, wenn Du zum Beispiel Deinen Standort mit Deinen Kontakten teilst oder wenn Du Dir Standorte in der Nähe oder anderer Nutzer:innen anzeigen lässt. Auch wenn Du die standortbezogenen Funktionen nicht benutzt, werden IP-Adressen und Informa-

<sup>2</sup> WhatsApp-Datenschutzrichtlinie (2024): WhatsApp, ogy.de/cg3n.

tionen über Vorwahlen von Telefonnummern verwendet, um Deinen allgemeinen Standort (z. B. Stadt und Land) zu schätzen.

- Wenn Du Deine Kontakte auf WhatsApp überträgst, stellst Du dem Dienst die Telefonnummern aus Deinem Adressbuch zur Verfügung, allerdings nicht nur die von anderen WhatsApp-Nutzer:innen, sondern auch Deiner sonstigen Kontakte.
- Informationen, die Nutzer:innen, in deren Telefon-Adressbuch Du gespeichert bist, über Dich teilen: Deine Telefonnummer, Deinen Namen und andere Informationen.
- Auch Unternehmen, mit denen Du über WhatsApp in Kontakt bist, geben Informationen über Dich weiter.
- Deine E-Mail-Adresse und Nachrichten an den Kundensupport.
- Deine Transaktions- und Zahlungsdaten werden verarbeitet, wenn Du WhatsApp für Einkäufe oder andere finanzielle Transaktionen nutzt.

## ? Was kannst Du für den Schutz Deiner Daten tun?

Wenn Du WhatsApp verwendest, kannst Du einstellen, wer Dich zu Gruppen hinzufügen kann oder wer Deine Info, Profilbild, Status und „Zuletzt online“ Anzeige sehen kann. Gehe dafür zu: > Einstellungen > Account > Datenschutz.

Wähle z. B. „Meine Kontakte“ statt „Jeder“ aus, damit nur Menschen, die Du kennst, Dich zu Gruppen hinzufügen können.

Stelle z. B. ein, dass „Nur Kontakte“ oder „Niemand“ Dein Profilfoto sehen können.

## ? Kann WhatsApp Deine Chats und Nachrichten lesen?

Nein, WhatsApp verwendet wie die Messenger-Dienste Signal oder Threema End-to-End-Verschlüsselung: Dabei werden die zu übertragenden Daten vor der Versendung verschlüsselt und bei dem:der Empfänger:in entschlüsselt. Das heißt, dass weder WhatsApp noch Dritte Deine Nachrichten mitlesen können.

## ! Fun Fact: Wusstest du, dass ...

... fast 85 Prozent der Internetnutzer:innen in Deutschland WhatsApp nutzen?<sup>3</sup>

Im Ranking der beliebtesten sozialen Netzwerke in Deutschland belegt die Messaging-App damit Platz eins, gefolgt von Instagram (61,9 %) und Facebook (60,2 %).

<sup>3</sup> Statista (2024): Reichweite von Social Networks in Deutschland 2023, Statista, ogy.de/s557.

## Tipp:

Mit den Stichworten „Privatsphäre + schützen + WhatsApp“ findest Du einfach Schritt-für-Schritt Anleitungen für mehr Datenschutz für Deinen WhatsApp-Account. Schau am besten gleich mal nach und ändere Deine eigenen Einstellungen, falls Du die App nutzt.

# Datenprofil 3: TikTok



## ? Wie verdient TikTok Geld und wem gehört TikTok?

TikTok gehört dem chinesischen Unternehmen ByteDance.

Geld verdient TikTok durch Werbeanzeigen. Mit „TikTok for Business“<sup>1</sup> können Unternehmen eigene Anzeigen in der App schalten. Außerdem können Nutzer:innen in der App virtuelle Münzen im Wert von 0,99 bis 99,99 US-Dollar kaufen. Ab 18 Jahren können sie damit virtuelle Geschenke für andere Nutzer:innen erwerben, um Wertschätzung für deren Inhalte zu signalisieren.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> TikTok Business Help Center (2024): TikTok, ogy.de/sh8r.

<sup>2</sup> GOBankingRates/Lydia Kibet (2021): How Does TikTok Make Money?, GOBankingRates, ogy.de/l74k.

## ? Welche Daten sammelt TikTok von Dir?

Gemäß der TikTok-Datenschutzerklärung<sup>3</sup> greift das Unternehmen auf folgende personenbezogenen Daten zu:

- Deine Profildaten, also Nutzer:innenname, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse und/oder Telefonnummer, Profilfoto/-video sowie alle Informationen, die Du in Deinem Profil teilst.
- Die von Dir auf TikTok erstellten Inhalte und hochgeladenen Fotos oder Videos. Wenn Du an Umfragen, Challenges und Wettbewerben teilnimmst, werden zusätzlich Informationen gesammelt.
- Wie häufig Du TikTok nutzt und mit welchen Inhalten Du interagierst – also welche Werbeanzeigen und Videos Du Dir anschaust, welche Dir gefallen und welche Du in Deinen Favoriten speicherst.
- Deine Suchbegriffe, die Nutzer:innen, denen Du folgst, welche Nutzer:innen Dir folgen und welche Likes und Reaktionen Du erhältst.

<sup>3</sup> TikTok-Datenschutzerklärung für Deutschland (2023): TikTok, ogy.de/d0rm.

### Tipp:

Mit den Stichworten „Privatsphäre + schützen + TikTok“ findest Du einfach Schritt-für-Schritt-Anleitungen für mehr Datenschutz für Deinen TikTok-Account. Schau am besten gleich mal nach und ändere Deine Einstellungen, falls Du die App nutzt.

- Nachrichten, die Du über TikTok versendest, werden gescannt und analysiert, der Zeitpunkt der Versendung, des Empfangens und des Lesens wird gespeichert und die Teilnehmenden an der Kommunikation gezählt.
- Technische Daten wie Eckdaten Deines Smartphones, Dein Mobilfunkanbieter, Deine Zeitzoneneinstellungen und Deine IP-Adresse, aus der auch Dein Standort abgeleitet wird.
- Kontaktdaten aus Deiner Telefonkontakliste oder Freundeslisten anderer sozialer Medien und Plattformen.

**ACHTUNG:** Wenn Dein Profil öffentlich ist, kann jeder auf Deine Inhalte zugreifen. Das umfasst neben Freund:innen und Followern auch andere Nutzer:innen und Dritte, z. B. Suchmaschinen.

## ? Was kannst Du für den Schutz Deiner Daten tun?

Die App-Einstellungen bieten Dir mehrere Möglichkeiten, Deine Daten zu schützen. Du kannst:

- Dein Profil auf „Privates Konto“ ändern. Gehe zu: > Einstellungen > Privatsphäre und Sicherheit. Wenn Dein Konto privat ist, kannst Du entscheiden, wer Dir folgen und Deine Videos sehen darf.
- Deine Bildschirmzeit beschränken und Inhalte blockieren: Gehe zu: > Einstellungen > Digital Wellbeing > Einschalten.
- Einstellen, wer Deine Inhalte kommentieren kann. Gehe zu: > Einstellungen > Datenschutz und Sicherheit > Wer kann mir Kommentare senden?. Wähle hier entweder „Freunde“ aus oder setze die Kommentarfunktion komplett auf „Aus“.

## ? Wie werden Deine Daten von TikTok genutzt oder weitergegeben?

TikTok nutzt Informationen über Deine Interessen, Dein Geschlecht und Dein Alter, um die Inhalte in Deinem Feed anzupassen und Dir personalisierte Werbung anzuzeigen.

TikTok gibt Nutzer:innen-Daten aggregiert an Werbetreibende weiter, d. h. sie beziehen sich nicht mehr auf einzelne Nutzer:innen. Außerdem behält sich TikTok das Recht vor, personenbezogene Daten an andere Mitglieder, Tochtergesellschaften oder verbundene Unternehmen der eigenen Unternehmensgruppe weiterzugeben.

## ! Fun Fact: Wusstest du, dass ...

... Younes Zarou (@youneszarou) mit rund 48,7 Millionen Follower:innen der TikTok-Influencer aus Deutschland mit der größten Reichweite ist?<sup>4</sup>

Younes kommt aus Frankfurt am Main und teilt seit August 2019 experimentelle Videoschnitte auf TikTok.<sup>5</sup> Seine Videos gingen viral, als er anfing zu zeigen, wie er seine Bildtechnik mit Hilfe von Alltagsgegenständen erzeugt.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Tokfluence (2024): Top 100 TikTok influencers from Germany, Tokfluence, ogy.de/2fe8.

<sup>5</sup> Wikipedia-Autoren (2024): Younes Zarou, Wikipedia, ogy.de/lp4w.

<sup>6</sup> Younes Zarou über seinen krassten TikTok-Erfolg | deep und deutlich. Eine NDR Talk Show (2020): YouTube, ogy.de/l5ad.

# 2 DATEN SPUREN

DATENWERT



## Missbrauch von Daten zu Geschäftszwecken

*Eine Einzelhandelskette in den USA geriet in die Schlagzeilen, weil sie die spezifischen Kaufmuster ihrer Kund:innen speicherte und analysierte. Aus den bei Kreditkartenzahlungen anfallenden Informationen wurden Kundenprofile erstellt. In einem Fall ließ sich ablesen, dass eine Kundin offenbar schwanger war. Dabei handelte es sich um ein minderjähriges Mädchen, das noch zu Hause wohnte. Es bekam fortan entsprechende Werbung zugeschickt, wodurch auch der Vater von der Schwangerschaft erfuhr. Er beschwerte sich empört bei dem Unternehmen, was für große Medienaufmerksamkeit sorgte.<sup>1</sup>*

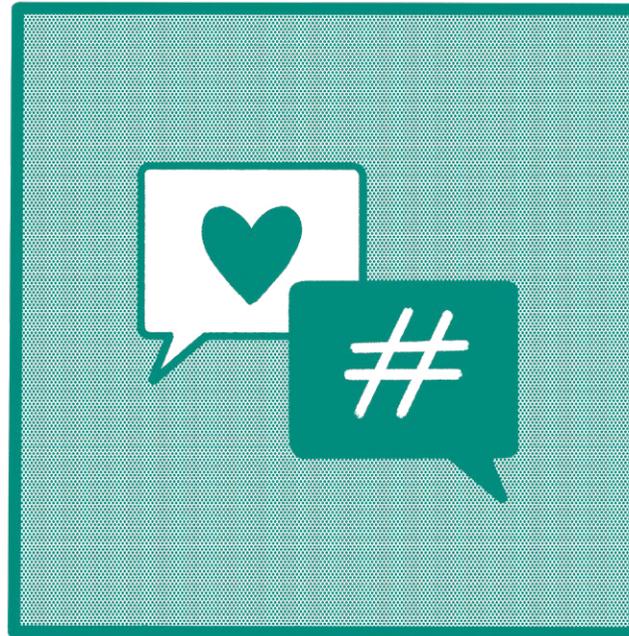
### Arbeitsauftrag:

Lest den oben stehenden Artikel aufmerksam und diskutiert folgende Fragen in Partner:innenarbeit:

1. Was ist im Text mit „spezifischen Kaufmustern“ gemeint und was könnten in diesem Fall Beispiele dafür sein?
2. Weshalb war der Vater so empört?

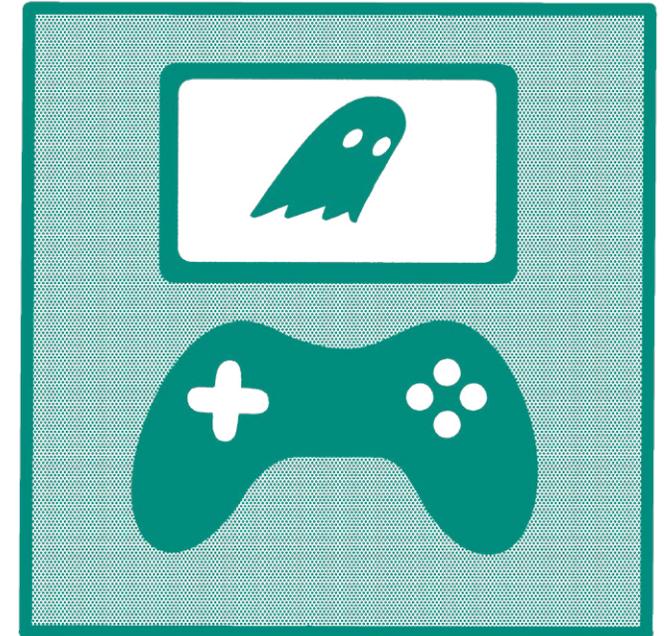
<sup>1</sup> Hill, K. (2012). How Target Figured Out A Teen Girl Was Pregnant Before Her Father Did, Forbes. [ogyde/zit0](https://www.forbes.com/2012/01/09/target-pregnant-teen.html).

## Wissenskarten: Welche Art von Daten werden gesammelt und warum?



### Wissenskarte: Soziale Medien

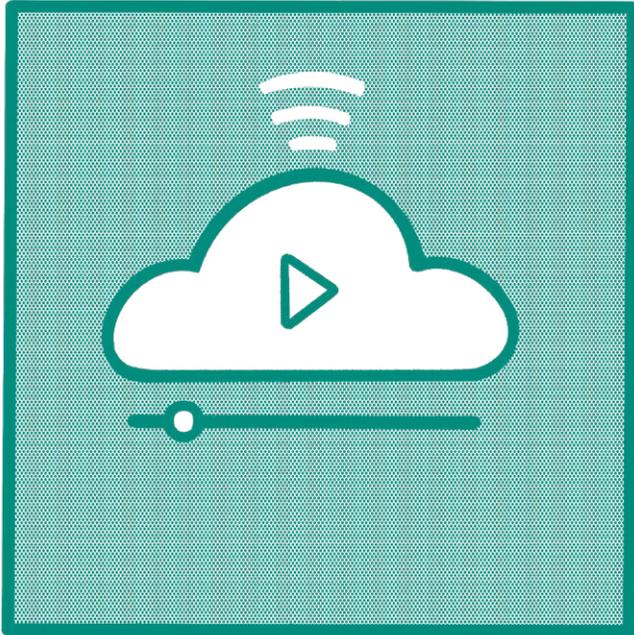
*TikTok analysiert, welche Videos von Benutzer:innen angesehen werden, um gezielt Werbung zu schalten, durch die sich das Unternehmen finanziert. Hervorzuheben ist, dass ein Teil dieser Werbung von Influencer:innen selbst gemacht wird, die von TikTok am Umsatz beteiligt werden.*



### Wissenskarte: Gaming

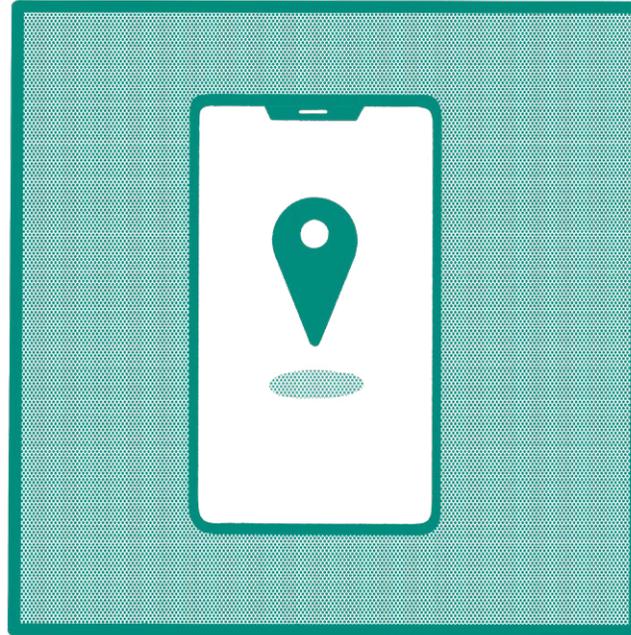
*Fortnite analysiert, wie viele andere Videospiele auch, die In-Game-Käufe und die Spielzeit der Benutzer:innen. Diese Daten werden genutzt, um neue Features zu entwickeln und gezielte Werbung zu schalten. Zudem können Daten über das Spielverhalten an Drittanbieter:innen verkauft werden, die sie für Marketingzwecke nutzen.*





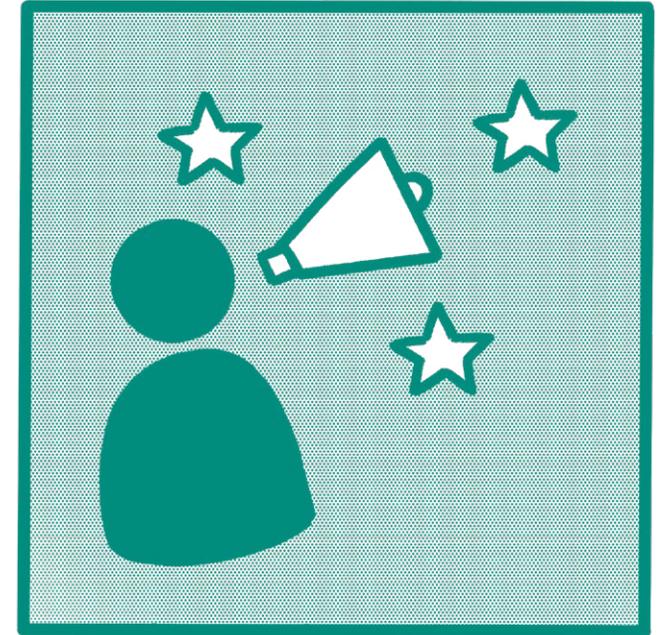
### Wissenskarte: Streaming-Dienste

*Spotify verwendet Daten über das Hörverhalten, um personalisierte Playlists und Empfehlungen zu erstellen, die auch für gezielte Werbung genutzt werden. Netflix nutzt ähnliche Daten, um Filme und Serien vorzuschlagen und neue Inhalte zu produzieren, die den Vorlieben der Personen entsprechen.*



### Wissenskarte: Apps und Mobile Services

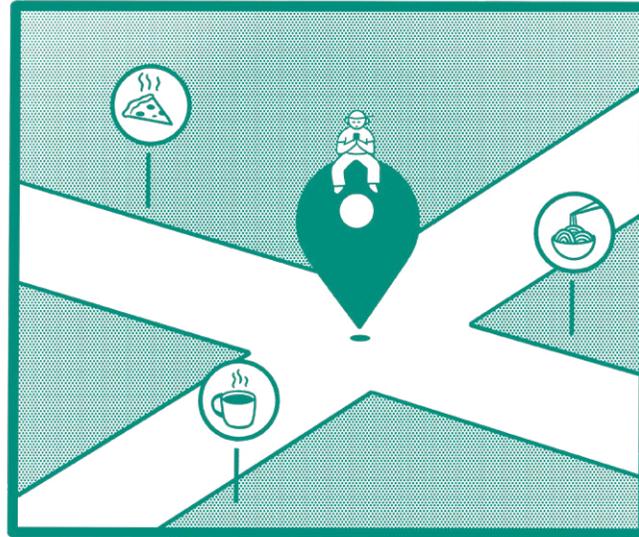
*Kostenlose Apps sammeln Daten über die Aktivitäten und Standorte der Nutzer:innen, die dann an Werbetreibende verkauft werden. Beispielsweise tracken Kartendienste wie Google Maps den Standort von Benutzer:innen, um gezielt Werbung von Geschäften im Umfeld zu schalten.*



### Wissenskarte: Influencer:innen Marketing

*Influencer:innen nutzen Daten über ihre Follower:innen, wie Alter, Geschlecht und Interessen, um Unternehmen gezielte Werbemöglichkeiten für ihre Produkte und Marken anzubieten. Markenanbieter:innen bezahlen Influencer:innen dafür, Produkte zu bewerben, weil die Empfehlungen oft gut bei der Zielgruppe ankommen und zu höheren Verkaufszahlen führen.*

# Diskussionskarten: Statements zum Thema kritisch hinterfragen

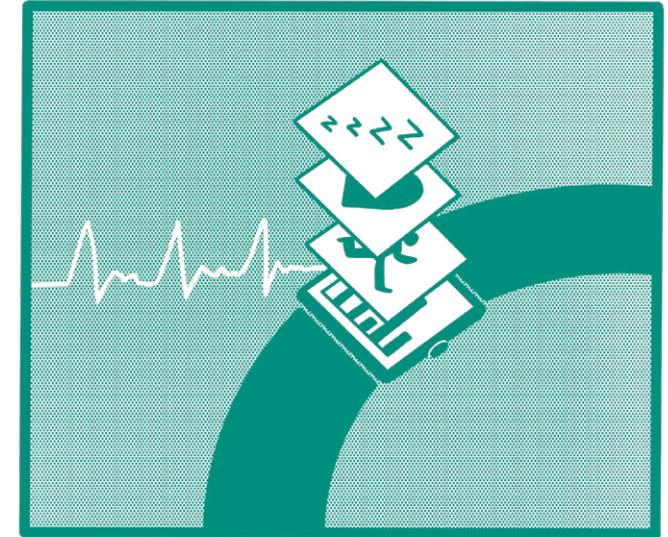


## 1. Standort- informationen

*Kartendienste wie Google Maps können Euch nach Standortfreigabe Tipps für Restaurants und Geschäfte in der Nähe geben. Diskutiert die positiven und negativen Aspekte dieser Verwendung Eurer Daten!*

### Arbeitsauftrag

Diskutiert das folgende Thema in Eurer Gruppe! Bestimmt am Ende der Diskussion eine redeführende Person, die das Ergebnis Eurer Diskussion kurz der Klasse vorstellt!



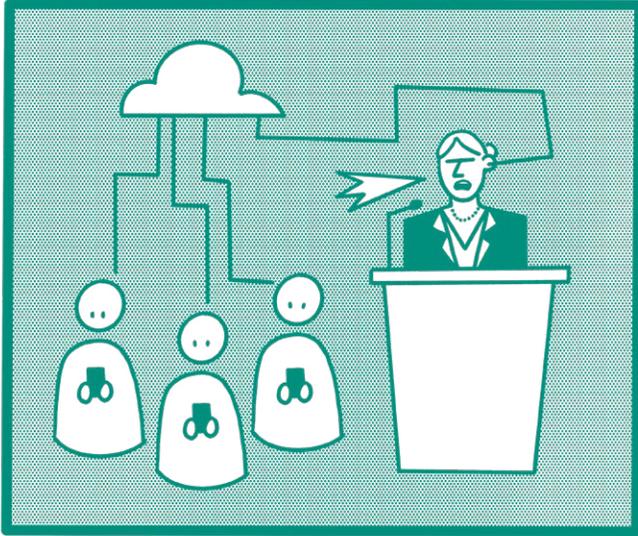
## 2. Gesundheits- daten sammeln

*Geräte wie Smartwatches können zunehmend besser Daten um die persönliche Gesundheit ihrer Benutzer:innen auslesen, z.B. Fitness, Blutwerte, Stresslevel, Schlaf usw. Welche Vorteile und Gefahren seht Ihr in dieser technischen Entwicklung?*

### Arbeitsauftrag

Diskutiert das folgende Thema in Eurer Gruppe! Bestimmt am Ende der Diskussion eine redeführende Person, die das Ergebnis Eurer Diskussion kurz der Klasse vorstellt!





### 3. Daten zu Wahlkampfzwecken

Die Sammlung von Daten durch Parteien ist mittlerweile ein wichtiger Teil von Wahlkämpfen, um Wahlberechtigte zu erreichen. Um welche Daten könnte es hier Eurer Meinung nach gehen und inwiefern ist diese Entwicklung kritisch zu betrachten?

#### Arbeitsauftrag

Diskutiert das folgende Thema in Eurer Gruppe! Bestimmt am Ende der Diskussion eine redeführende Person, die das Ergebnis Eurer Diskussion kurz der Klasse vorstellt!

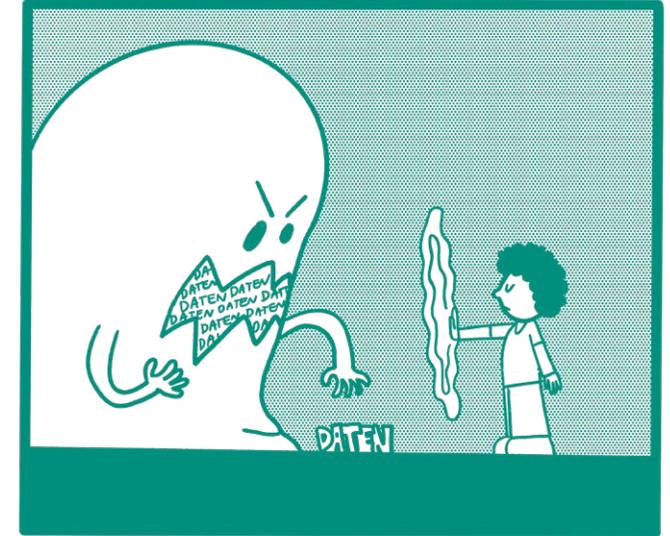


### 4. Schüler:innen-daten sammeln

Auch Schulen sammeln in schulinternen Datenbanken zunehmend und längerfristig Daten über Schüler:innen, z.B. bezüglich Lernverhalten, Noten, Sozialverhalten usw. Wie könnten solche Daten Eurer Meinung nach positiv eingesetzt werden bzw. ab wann findet Ihr die Sammlung bedenklich?

#### Arbeitsauftrag

Diskutiert das folgende Thema in Eurer Gruppe! Bestimmt am Ende der Diskussion eine redeführende Person, die das Ergebnis Eurer Diskussion kurz der Klasse vorstellt!



### 5. Grenzen von Datennutzung

Ab wann geht Eurer Meinung nach die Sammlung und der Verkauf von Daten zu weit und welche Art von einschränkenden Gesetzen sollte es geben?

#### Arbeitsauftrag

Diskutiert das folgende Thema in Eurer Gruppe! Bestimmt am Ende der Diskussion eine redeführende Person, die das Ergebnis Eurer Diskussion kurz der Klasse vorstellt!











## 2. Daten sind das neue Gold!



Personenbezogene Daten, Videoanalysen, Klickverhalten, Werbung – you get it.

Jetzt aber die Preisfrage: Welche Nutzer:innendaten sind denn nun am meisten wert und wie viel Geld verdienen Unternehmen tatsächlich an ihnen?

Schätz' mal!

Ausgelesene Daten	Schätzung: Wert für den Verkauf: Geschätztes Ranking (1 – 5)	Auflösung: Wert für den Verkauf: Tatsächliches Ranking (1 – 5)	Auflösung: Geldwert in Dollar
Geschlecht			
Alter			
Krankenakte			
Bankkartendetails			
Sozialversicherungsnummer			

## ? Welche Daten sind am wertvollsten?

Erstelle ein geschätztes Ranking der Daten in der ersten Tabellenspalte im Hinblick darauf, wie wertvoll sie für Unternehmen sein könnten, bzw. von welcher Art von Daten Du denkst, dass sie zu mehr Einnahmen als andere führen.

Ordne dazu die Zahlen 1 – 5 den freien Feldern der zweiten Tabellenspalte zu, wobei 1 für die wertvollste Art von Daten und 5 für die am wenigsten wertvollen Daten steht.

### Hinweis:

Die Auflösungswerte für die rechten beiden Spalten Deiner Tabelle, also das tatsächliche Ranking, sowie die dazu gehörenden Geldwerte erfährst Du im Anschluss von Deiner Lehrperson.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Quelle der Infos in der Tabelle: Invisibly (2021). How Much is Your Data Worth? The Complete Breakdown for 2024. invisibly.de Blog. ogy.de/jcb0.

### 3. Deine Daten, deren Money?



Hier geht's jetzt ganz konkret um Dich: Wie viel Geld verdient Dein Lieblings-Social-Media-Dienst an Dir und Deinen Daten? Erst schätzen, dann ausrechnen!

3... 2... 1... GO!

1

Welche der folgenden Plattformen nutzt Du am meisten?

- Instagram
- TikTok
- Snapchat
- X (ehem. Twitter)
- Facebook
- YouTube

2

Wie viel, schätzt Du, verdient das oben ausgewählte Unternehmen jährlich an Deinen Daten?

---

---

3

Wie lange nutzt Du diesen Dienst täglich? Verwende die nebenstehende Anleitung.

---

---

#### Anleitung für Android-Smartphones:

1. Öffne die Einstellungen auf Deinem Smartphone.
2. Tippe auf Digital Wellbeing oder eine ähnliche Option wie Digitales Wohlbefinden oder Digital Balance.
3. Hier kannst Du die gesamte Nutzungszeit Deines Handys und die Bildschirmzeit jeder App nachschauen.
4. Tippe auf das Diagramm, um eine wöchentliche Übersicht zu sehen.
5. Du kannst auch sehen, wie oft Du Dein Handy am Tag entsperrst.
6. Zusätzlich kannst Du Einstellungen vornehmen, um die Nutzungszeit einzelner Apps zu begrenzen und diese Limits mit einer PIN zu schützen.

#### Anleitung für iPhones:

1. Öffne die Einstellungen auf Deinem iPhone.
2. Tippe auf Bildschirmzeit.
3. Falls die Bildschirmzeit deaktiviert ist, aktiviere sie, indem Du auf Bildschirmzeit aktivieren tippst.
4. Nun siehst Du die durchschnittliche tägliche Nutzung Deines iPhones.
5. Klicke auf Alle Aktivitäten anzeigen, um die am häufigsten genutzten Apps und die am meisten besuchten Webseiten zu sehen.

4

Wie viel verdient dieser Dienst jährlich an Dir? Berechne den Betrag mit Hilfe der Tabelle hinter dem QR-Code.

---

---

---

---

---



ogy.de/gr1v

5

Optional: Wie viel verdient der Dienst an allen Schüler:innen in Deinem Bundesland, ausgehend von deinen eigenen Werten?

---

---

---

---

---



ogy.de/8abn

# 4. Erinnern und reflektieren!



*Glückwunsch, Du hast die Lernreise geschafft! Jetzt lehne Dich zurück und überleg Dir noch mal, was hängen geblieben ist. Was war interessant? Was war überraschend? Inwiefern hat sich Deine eigene Sicht auf das Thema verändert? Und was denkst Du, sollten andere Menschen über den Wert ihrer persönlichen Daten wissen?*

**1** Was war für Dich die größte Erkenntnis dieser Unterrichtseinheit?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**2** Was würdest Du gerne über den Wert von Daten an andere weitergeben? Nenne ein paar Beispiele!

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**3** Hat sich Deine Perspektive zu sozialen Medien verändert?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Four columns of horizontal lines for writing, separated by vertical dotted lines.



# DIGITALE SPIELE

## Einen verantwortungsvollen Umgang mit Gaming entwickeln.

Lernreise aus der Unterrichtsreihe »Selbstbestimmt im Netz«

*Liebe Lehrperson,*

*wir freuen uns über Ihr Interesse an der Lernreise »Digitale Spiele« aus der Unterrichtsreihe »Selbstbestimmt im Netz« der Heinrich-Böll-Stiftung. Die Reihe besteht aus drei in sich geschlossenen Lernreisen zu den Themen Digitale Spiele, Fake News und Datenspuren. Das gesamte Unterrichtsmaterial steht [HIER](#) kostenfrei zum Download zur Verfügung. Es soll die Schüler:innen dabei unterstützen, sich mündig und bewusst im Internet zu bewegen. Eingangs finden Sie Informationen dazu, für welche Lernkontexte das Material vorgesehen ist, und anschließend, wie Sie es konkret im Unterricht einsetzen können.*

*Wir wünschen zahlreiche neue Erkenntnisse und viel Spaß bei der Verwendung des Materials!*

# Digitale Spiele: Rahmeninformationen

## Format und Dauer:

Lernreise mit Rollenspiel als Hauptformat  
90 Minuten (+ optional 15 Minuten)

## Zielgruppe:

Schüler:innen aller Schularten ab 15 Jahren  
(mit mindestens C1-Deutschkenntnissen)

## Bestandteile:

1 x Leitfaden für die Lehrperson  
(Abschnitt: S. 1 – 16)

1 x Arbeitsvorlagen für Schüler:innen  
(Anhang: S. A1 – A8)

## Benötigte Materialien:

- Arbeitsvorlagen Seiten A1 – A8  
(1 x pro 5 Schüler:innen ausgedruckt)
- Technische Ausstattung: keine notwendig.  
Falls vorhanden und gewünscht, können  
Handys für die eigenständige Recherche der  
Schüler:innen während der Rollenspielphase  
genutzt werden.

## Durchführung:

Das Material ist so konzipiert, dass Sie es mit  
nur wenig Vorbereitung und ohne technische  
Ausstattung (mit Ausnahme eines Druckers für  
die Arbeitsvorlagen) einsetzen können.

**Schritt 1:** Lesen Sie die Unterrichtsbeschrei-  
bung der Unterrichtseinheit durch. Passt der  
Ablauf für Ihre Lerngruppe, wollen Sie Anpas-  
sungen vornehmen? (Dauer: ca. 30 Minuten)

**Schritt 2:** Entscheiden Sie über den für Sie  
passenden Einsatz der Arbeitsvorlagen. Sie  
können alle Materialien ausdrucken (einseitig,  
da mitunter eine Schere zum Einsatz kommt).  
Sollten die Schüler:innen jedoch ein digita-  
les Endgerät (PC oder Tablet) zur Verfügung  
haben, könnten sie auch direkt im PDF mit den  
aktiven Links arbeiten und ihre Notizen in die  
Textfelder eingeben.

## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen...

- ... reflektieren ihren persönlichen Bezug zum  
Thema digitale Spiele.
- ... lernen relevante Fakten zum Thema digitale  
Spiele kennen.
- ... lernen verschiedene Perspektiven auf das  
Thema kennen und diskutieren sie.
- ... reflektieren eigene Erkenntnisse und Erfah-  
rungen während der Lernreise.

## Curriculare Einbindung:

Die Unterrichtseinheit ermöglicht einen Kom-  
petenzaufbau bei Schülerinnen und Schülern  
gemäß den Vorgaben der „Strategie Bildung  
in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonfe-  
renz. Insbesondere zwei Kompetenzbereiche  
werden durch die vorliegende Unterrichtsein-  
heit gefördert:

### 1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

- Risiken und Gefahren in digitalen Um-  
gebungen kennen, reflektieren und be-  
rücksichtigen
- Strategien zum Schutz entwickeln und  
anwenden

### 2. Medien analysieren und bewerten

- Gestaltungsmittel von digitalen Medien-  
angeboten kennen und bewerten
- Interessengeleitete Setzung, Verbreitung  
und Dominanz von Themen in digitalen  
Umgebungen erkennen und beurteilen
- Wirkungen von Medien in der digitalen  
Welt (z.B. mediale Konstrukte, Stars,  
Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellun-  
gen) analysieren und konstruktiv damit  
umgehen

Eine Umsetzung der Unterrichtseinheit emp-  
fiehl sich somit insbesondere für die Fächer  
Deutsch, Wirtschaft, Politik & Gesellschaft  
sowie Ethik und Philosophie, Religion, Informa-  
tik und verwandte Lernangebote.

## Agenda:

### **01 Einstieg ins Thema**

(05 min)

S. 3

### **02 Positionierung zum Thema**

(10 min)

S. 4

### **03 (optional) Fragerunde zu digitalen Spielen**

(15 min)

S. 5

### **04 Rollenspiel: Digitale Spiele an der Schule**

(60 min)

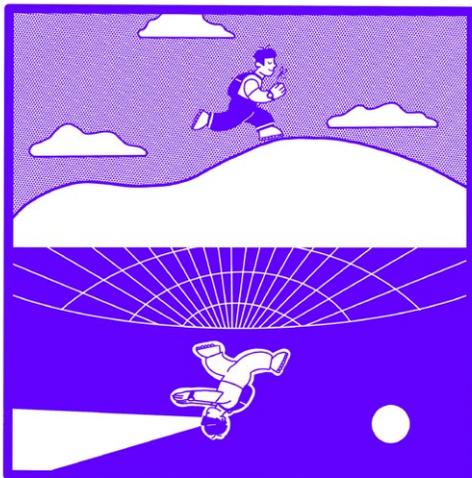
S. 7

### **05 Reflexion und Abschluss**

(15 min)

S. 16

# Einstieg ins Thema



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen erkennen die Relevanz des Themas und erhalten einen Überblick über die Lerneinheit.

## Format:

Plenum

## Material:

–

## Schritt 1: Relevanz des Themas verdeutlichen

Stichpunkte für Moderation der Lehrperson

- Heute beschäftigen wir uns mit etwas, das – laut Statistiken – über die Hälfte von Euch täglich oder zumindest mehrmals die Woche machen.
- Etwas, für das Menschen in Deutschland viel Geld ausgeben und über das viel diskutiert wird. Wir beschäftigen uns mit digitalen Spielen.

## Schritt 2: Diskussion in der Klasse

Die Lehrperson fragt die Schüler:innen, was sie am Thema „Digitale Spiele“ spannend finden, und ergänzt ggf. folgende Punkte:

- Digitale Spiele gehören für viele Menschen zum Alltag, aber werden in der Schule (bisher) kaum thematisiert.
- Digitale Spiele werden kontrovers diskutiert:
  - Argumente gegen digitale Spiele: Digitale Spiele sind Zeitverschwendung und machen süchtig, aggressiv und einsam.
  - Argumente für digitale Spiele: Digitale Spiele sind sinnvolle Beschäftigung und fördern wichtige Kompetenzen wie Reaktionsfähigkeit, Konzentration, Teamfähigkeit oder systemisches Denken.
- Thema heute: Unterschiedlichen Sichtweisen auf digitale Spiele und Eure persönlichen Meinung dazu.

## Tipp #1:

*Erklären Sie kurz den Begriff „digitale Spiele“. Gaming, Computerspiele oder digitale Spiele sind Begriffe, die oftmals als Synonyme verwendet werden. Es gibt keine einheitliche Definition. Für diese Unterrichtseinheit nutzen wir überwiegend den Begriff „digitale Spiele“ und meinen damit das gesamte Spektrum von Computer-, Video- und Handyspielen von Fortnite über Candy Crush bis hin zu Call of Duty und Fifa.*

*Es gibt unterschiedliche Themenfelder und Kategorien digitaler Spiele, wie zum Beispiel Online-Rollenspiele, Sportspiele, Ego-Shooter oder Lernspiele. Für diese Unterrichtseinheit konzentrieren wir uns auf klassische, kommerzielle Unterhaltungsspiele, da diese den größten Teil der gespielten digitalen Spiele in Deutschland ausmachen.*

## Tipp #2:

*Gehen Sie kurz darauf ein, ob es sich bei den Überlegungen, ob digitale Spiele an Ihrer eigenen Schule eine Rolle spielen sollten, um eine rein theoretische Übung handelt oder ob es tatsächlich die Möglichkeit gibt, die Erkenntnisse der Jugendlichen mit der Schulgemeinschaft zu teilen (Vorstellen der Ergebnisse bei Schüler:innenverantwortung oder bei Personen der Schulleitung, Blogbeitrag für die Schulwebsite etc.). Es kann für die Klasse sehr motivierend sein zu wissen, dass ihre erarbeiteten Erkenntnisse in den Schulkurs hineingetragen werden.*

## Schritt 3: Überblick über Ablauf

Stichpunkte für Moderation der Lehrperson

- Einstellung zum Thema digitale Spiele abfragen
- Fakten zu digitalen Spielen diskutieren (z.B. wie viel Prozent der Menschen in Deutschland digitale Spiele spielen; erfolgreichstes Spiel aller Zeiten etc.)
- Rollenspiel durchführen (aus unterschiedlichen Perspektiven soll zur Frage debattiert werden, welche Rolle digitale Spiele in der Schule haben sollten)
- Entwicklung von Vorschlägen, wie und ob digitale Spiele an unserer Schule eine Rolle spielen sollten
- Am Ende: Erkenntnisse reflektieren, die im Laufe der Unterrichtseinheit entwickelt wurden

Eigene Anmerkungen

---



---



---



---



---



---



---



---



---

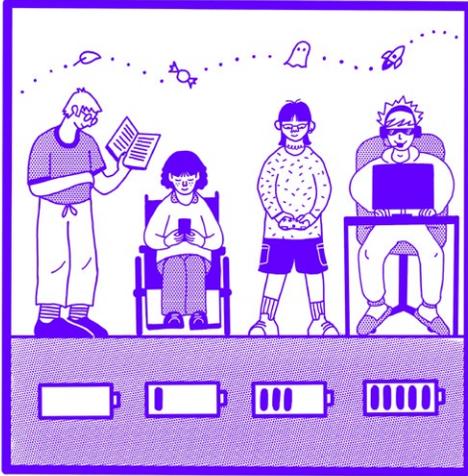


---



---

## Positionierung zum Thema



### Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen reflektieren ihren persönlichen Bezug zum Thema digitale Spiele.

### Format:

Plenum

### Material:

-

### Schritt 1: Aufstellung im Raum

Die Lehrperson bittet die Schüler:innen, sich im Raum zwischen zwei Extrempositionen zu verorten:

1 **Digitale Spiele sind für mich wichtig. Ich spiele jeden Tag.**

2 **Digitale Spiele sind mir völlig egal. Ich spiele nie.**

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Tipp #1:

Am einfachsten geht die Übung, wenn Sie eine imaginäre Linie durch das Klassenzimmer mit den zwei Extrempositionen jeweils am Ende der Linie ziehen. Die Jugendlichen können sich dann entlang der imaginären Linie aufstellen.

»Digitale Spiele sind für mich wichtig. Ich spiele jeden Tag.«

»Digitale Spiele sind mir völlig egal. Ich spiele nie.«

### Schritt 2: Diskussion in der Klasse

Anschließend folgt ein Gespräch in der Klasse.

- Wo stehen die meisten Personen?
- Welche Position gibt es häufig in der Klasse, welche seltener?

Die Lehrperson führt durch das Gespräch, indem sie die Jugendlichen bittet, sich zu ihrer Position zu äußern:

- Warum sind Dir digitale Spiele wichtig? Was macht Dir Spaß daran, und was spielst Du am liebsten?
- Warum sind Dir digitale Spiele egal? Warum spielst Du selten?

### Schritt 3: Reflexion in der Klasse

Die Lehrperson greift dazu die Situation auf und fragt den Informationsstand der Schüler:innen ab. Für die Diskussion können folgende Fragen genutzt werden:

- Was genau mögt Ihr an digitalen Spielen bzw. was nicht?
- Was sind Eurer Meinung nach die Vorteile bzw. Nachteile digitaler Spiele?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

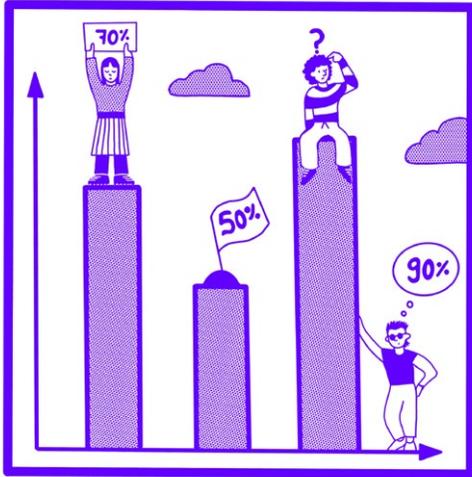
---

---

---

(optional)

# Fragerunde zu digitalen Spielen



**Kompetenzerwerb:**

Die Schüler:innen lernen relevante Fakten zum Thema digitale Spiele kennen.

**Format:**

Plenum

**Material:**

-

**Frage- und Raterunde zu digitalen Spielen**

Die Lehrperson stellt ihrer Klasse Fragen zu unterschiedlichen Aspekten digitaler Spiele. Die Schüler:innen geben einen Tipp ab und diskutieren über die jeweilige Frage. Nach dem Besprechen der unterschiedlichen Vermutungen der Jugendlichen gibt die Lehrperson die richtige Antwort.

**Tipp #1:**

Es gibt zwei Publikationen, die jährlich aktuelle Zahlen und Fakten zu digitalen Spielen und Medienkonsum von Jugendlichen in Deutschland veröffentlichen: Der Jahresreport der deutschen Games-Branche und die JIM-Studie. Nutzen Sie gerne diese Publikationen, um jedes Jahr die aktuellen Antworten auf die folgenden Fragen in Erfahrung zu bringen.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Frage 1:**

**Wie viel Prozent der deutschen Bevölkerung spielen digitale Spiele in ihrer Freizeit?**

**Antwort:** In Deutschland spielen etwa 60% der Menschen im Alter von 6 bis 69 Jahren in ihrer Freizeit digitale Spiele. Im Vergleich: Fußballspielen zählt für 29 % der Menschen in Deutschland zu ihrer regelmäßigen Freizeitbeschäftigung.<sup>1</sup>

1 Game – Verband der deutschen Gamebranche e.V. (2023): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, S. 11, ogy.de/my7z.

Statista (2024): Umfrage in Deutschland zu den beliebtesten Sportarten bis 2023, Statista, ogy.de/v62w.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Frage 2:**

**Wie viel Prozent der Menschen, die digitale Spiele spielen, sind Frauen?**

**Antwort:** Laut Jahresbericht 2023 des Verbands der deutschen Games-Branche sind rund die Hälfte der Menschen, die digitale Spiele spielen, Frauen: nämlich rund 48 Prozent. Interessant: Mit rund 82 Prozent findet die große Mehrheit der Spielerinnen das Frauenbild in digitalen Spielen weder angemessen noch zeitgemäß. Mit 52 Prozent sind etwa die Hälfte der Männer, die spielen, auch dieser Meinung.<sup>2</sup>

2 Game – Verband der deutschen Gamebranche e.V. (2023): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, S. 10, ogy.de/my7z.  
Männer und Frauen finden Frauenbild in Videospiele diskriminierend (2019): ZEIT ONLINE, ogy.de/xkl7.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Frage 3:

**Welches Durchschnittsalter haben Menschen, die digitale Spiele spielen?**

**Antwort:** Im Jahr 2024 waren Spieler:innen in Deutschland im Durchschnitt 38,2 Jahre alt. Interessant: Die Zahl der Spieler:innen über 50 Jahren wächst stetig, und damit steigt auch das Durchschnittsalter jedes Jahr. Im Jahr 2014 lag das Durchschnittsalter noch bei 31 Jahren. In der Gruppe der 50- bis 69-Jährigen ist der Anteil an Spieler:innen digitaler Spiele am höchsten. Rund 78 Prozent der Gamer:innen in Deutschland sind volljährig.<sup>3</sup>

3 Game – Verband der deutschen Gamebranche e.V. (2023): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, S. 10, [ogy.de/my7z](https://www.ogy.de/my7z).  
Statista (2024): Durchschnittsalter der Computerspieler in Deutschland bis 2024, Statista, [ogy.de/yie1](https://www.statista.com/deutschland).

#### Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Frage 4:

**Wie viel Umsatz wird in Deutschland mit digitalen Spielen gemacht?**

**Antwort:** Im Jahr 2022 wurden in Deutschland 9,9 Milliarden Euro mit digitalen Spielen erwirtschaftet. Der Umsatz der Games-Branche wächst seit Jahren kontinuierlich. Im Jahr 2021 waren es 9,7 Milliarden Euro und 2020 waren es 8,3 Milliarden Euro. Digitale Spiele sind ein schnell wachsender Markt. Die Ausgaben für digitale Spiele sind von 23 Euro pro Monat im Jahr 2022 auf 26 Euro pro Monat im Jahr 2023 gestiegen. Das sind Ergebnisse einer repräsentativen Umfrage des Digitalverbands Bitkom.<sup>4</sup>

4 Game – Verband der deutschen Gamebranche e.V. (2023): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, S. 17, [ogy.de/my7z](https://www.ogy.de/my7z).  
Bitkom e.V. (2023): Ausgaben für Video- und Computerspiele steigen, Bitkom e.V., [ogy.de/4599](https://www.bitkom.org/4599).

#### Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Frage 5:

**Wie häufig spielen Jugendliche zwischen 12 und 19 Jahren in Deutschland digitale Spiele?**

**Antwort:**

- 72 Prozent der Jugendlichen spielen täglich oder mehrmals in der Woche
- 14 Prozent spielen mindestens einmal in 2 Wochen
- 15 Prozent spielen einmal im Monat, seltener oder nie

Die durchschnittliche Spieldauer von Jugendlichen in Deutschland lag im Jahr 2020 laut eigener Angaben an Werktagen bei 121 Minuten und am Wochenende bei 145 Minuten täglich.<sup>5</sup>

5 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2023): JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien, S. 49, [ogy.de/i3dv](https://www.ogy.de/i3dv).

#### Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Frage 6:

**Was war in Deutschland das beliebteste kostenpflichtige Spiel des Jahres 2023? Was ist das erfolgreichste digitale Spiel aller Zeiten laut Umsatzzahlen?**

**Antwort:** In Deutschland war 2023 das meistverkaufte digitale Spiel EA SPORTS FIFA 23 gefolgt von Pokémon Legenden: Arceus und Elden Ring. Das bisher meistverkaufte Videospiel der Welt (Stand Februar 2024) ist mit 300 Millionen Verkäufen das Spiel Minecraft. Diese Zahlen beziehen sich nur auf kostenpflichtige Spiele; kostenlose Spiele können gegebenenfalls höhere Nutzungszahlen haben, sind aber nicht Teil dieser Statistiken.<sup>6</sup>

6 Game – Verband der deutschen Gamebranche e.V. (2023): Jahresreport der deutschen Games-Branche 2023, S. 13, [ogy.de/my7z](https://www.ogy.de/my7z).  
Statista (2024): Weltweit meistverkaufte Videospiele bis Februar 2024, Statista, [ogy.de/gur7](https://www.ogy.de/gur7).

#### Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Rollenspiel: Digitale Spiele an der Schule



## Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen lernen verschiedene Perspektiven auf das Thema kennen und diskutieren sie.

## Format:

Gruppenarbeit mit Spielanleitung

## Material:

Arbeitsvorlagen S. A1 – A8  
(einseitig ausgedruckt  
1 x pro 5 Schüler:innen)

## Schritt 1: Einteilung der Gruppen und Erklärung Spielablauf (05 min)

Die Schüler:innen bilden Gruppen von fünf Personen. Sie bekommen den Auftrag, mittels Diskussion folgende Frage zu beantworten:

## ? Wie sollen digitale Spiele in Schulen eingesetzt werden?

Die Diskussion führen die Jugendlichen anhand eines Rollenspiels. Damit lernen sie verschiedene Argumente und Perspektiven auf das Thema „Digitale Spiele an der Schule“ kennen.

Anschließend erarbeitet jede Gruppe einen konkreten Vorschlag für die Einbindung digitaler Spiele an der eigenen Schule. Den Vorschlag erarbeiten die Jugendlichen basierend auf ihrer eigenen Meinung und unter Einbeziehung der Argumente aus dem Rollenspiel.

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Schritt 2: Durchführung des Spiels (55 min)

Das Spiel besteht aus vier Phasen (individuelle Vorbereitung, Rollenspiel, Erarbeitung eines Vorschlags und Vorstellung der Vorschläge in der Klasse – siehe Spielanleitung S. 9).

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Tipp #1:

*Falls es die Möglichkeit gibt, dass die Vorschläge der Schüler:innen an andere Personen der Schule (Medienvertreter:innen, Schülersprecher:innen etc.) weitergeleitet oder die Erkenntnisse einer anderen Klasse vorgestellt werden können, dann betonen Sie dies gerne in Schritt 1. Im Optimalfall wissen alle Schüler:innen vor Beginn der Spielphase, ob und wie sie ihre Vorschläge weitertragen können.*

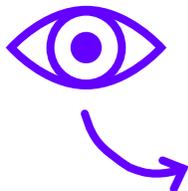
## Tipp #2:

*In der Durchführungsphase des Spiels ist es erfahrungsgemäß wichtig, auf die Zeit zu achten und dafür zu sorgen, dass die Schülerinnen und Schüler rechtzeitig in die nächste Spielphase wechseln. Nutzen Sie daher ein akustisches Signal oder eine andere für alle hörbare Form, um den Wechsel in die nächste Spielphase zu signalisieren.*

## Tipp #3:

*In der ersten Spielphase ist es optional möglich, dass die Schüler:innen ihre eigenen Handys oder andere internetfähige Endgeräte für die weiterführende Recherche nutzen. Entscheiden Sie einfach passend zu Ihrer individuellen Situation, ob die Einbindung einer Internetrecherche sinnvoll ist oder nicht. Das Spiel funktioniert auch ohne vertiefende Recherche.*

Blick ins Material  
der Schüler:innen.



**Titelblatt:  
Einführung  
in den  
Kontext**

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A1.

# DIGITALE SPIELE



## Format und Dauer:

*Rollenspiel: Digitale Spiele und Schule (55 min)*

## Kontext und Spieleinleitung:

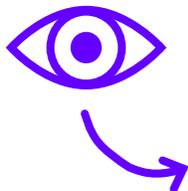
*Digitale Spiele in der Schule? Das mag in Deutschland wie ein Widerspruch klingen, aber in vielen Schulen in Norwegen, Schweden, China und den USA<sup>1</sup> gehören digitale Spiele zum Schulalltag. Inspiriert von diesen Entwicklungen beschäftigt sich nun auch Eure Schule mit der Frage, ob und wie digitale Spiele in den Schulalltag eingebunden werden sollen.*

*Als ersten Schritt hat Eure Schulleitung eine Gruppe aus Expertinnen und Experten in die Schule eingeladen, damit diese ihre Meinungen zu digitalen Spielen teilen können. Sollen digitale Spiele an Eurer Schule eine Rolle spielen? Wenn ja, warum und in welchem Rahmen? Als Schulfach, als Wahlfach, als AG am Nachmittag? Wenn nein, warum nicht?*

*Als zweiten Schritt bittet Euch Eure Schulleitung um konkrete Vorschläge zur Frage, welche Rolle digitale Spiele an Eurer Schulen spielen könnten. Jetzt ist Eure persönliche Meinung gefragt. Einigt Euch als Gruppe auf einen Vorschlag und begründet Eure Meinung. Beachtet dabei auch die Argumente der Expertinnen und Experten aus Eurem Rollenspiel und füllt die beigefügte Vorlage aus.*

<sup>1</sup> E-Sport im Klassenzimmer – eine Initiative von ZEIT für die Schule und ESL (2021): ZEIT für die Schule, ogyde/9kag.

Blick ins Material  
der Schüler:innen.



## Spiel- anleitung

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A2.

## Spielanleitung: Los gehts!

Phase 1:

15  
min

## Vorbereitung Rollenspiel

Jede:r von Euch bekommt eine Rollenspielkarte mit einer darauf vorbereiteten Perspektive sowie weiterführenden Links für die eigenständige Recherche. **Lest Euch Eure Rollenspielkarte durch, verinnerlicht die Perspektive Eurer Rolle und vertieft Euer Wissen zu den Argumenten anhand der Recherchetipps.** Schreibt Euch ggf. Gedanken und Argumente auf ein Blatt.

Phase 2:

15  
min

## Durchführung Rollenspiel

Geht jetzt in die Rollenspielphase. **Nehmt wie Schauspieler:innen Eure Rolle ein und nennt die Perspektive Eurer Person.** Sprecht dabei aus der Ich-Perspektive. Ein Beispiel: „Hallo, mein Name ist Güzin, ich bin Spieleforscherin und freue mich an der heutigen Diskussion teilzunehmen. Meine Ansicht zum Thema ist ...“. Nehmt Euch Zeit, eine **abwechslungsreiche Diskussion zu führen und die Perspektive aller Rollenkarten zu hören.** Und nicht vergessen: Reagiert und argumentiert in dieser Phase aus der Perspektive Eurer Rolle und nicht aus Eurer persönlichen Wahrnehmung heraus – wie ein:e Schauspieler:in.



Phase 3:

15  
min

## Erarbeitung Vorschlag

Jetzt ist das Rollenspiel vorbei, und Ihr verlasst die Perspektive Eurer Rolle. **Formuliert nun basierend auf Euren eigenen Meinungen einen Vorschlag dazu, welche Bedeutung digitale Spiele an Eurer Schule haben sollten.** Nutzt dafür die Vorlage „Digitale Spiele an unserer Schule – Unser Vorschlag“. Gerne könnt ihr dazu Argumente aus der Rollenspielphase in Euren Vorschlag einfließen lassen.

Phase 4:

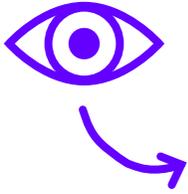
10  
min

## Vorstellung Eurer Vorschläge

Jetzt ist es an der Zeit, Eurer Klasse Euren Vorschlag zu präsentieren. **Stellt Eure Überlegungen vor.** Geht dabei auch auf folgende Fragen ein: Was waren für Euch neue Erkenntnisse aus den Argumenten der Rollenspielphase? Bei welchen Aspekten Eures Vorschlags habt Ihr besonders viel diskutiert?

Digitale Spiele | Arbeitsvorlage | Durchführung Rollenspiel

A2



**Rollenspiel-  
karte 1:  
Therapeut**

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A3.

**Rolle 1:**

# Therapeut für Online- Spielsucht

Hallo, mein Name ist Malik.

Ich berate Menschen, die unter Spielsucht leiden, insbesondere unter Online-Spielsucht. Eine Person ist online-spielsüchtig, wenn sie keine Kontrolle über das eigene Spielverhalten hat. Sie vernachlässigt andere Tätigkeiten (wie Schlafen oder Freunde sehen) zugunsten des digitalen Spielens und hört auch dann nicht auf zu spielen, wenn negative Konsequenzen auftreten wie schlechte Noten oder der Verlust der Ausbildungsstelle. Schätzungen zufolge sind in Deutschland etwa 15 Prozent<sup>1</sup> der minderjährigen Spieler:innen sogenannte Risiko-Gamer, das heißt, sie sind in Gefahr, online-spielsüchtig zu werden, und haben schon jetzt Einschränkungen in ihrer Lebensqualität durch digitales Spielen. Oft sind sie sich dessen gar nicht bewusst.

Zu mir ist noch nie jemand gekommen, weil die Person süchtig war nach Mensch-ärgere-dich-nicht oder dem Spiel Uno. Und das ist natürlich kein Zufall. Hinter Online-Spielen steckt eine riesige Industrie, die mit psychologischem und technischem Fachwissen versucht, Spieler:innen so lange wie möglich im Spiel zu halten. Ein Beispiel ist der Trick der Spielschleife:

<sup>1</sup> DAK-Gesundheit (2019): Computerspielsucht, DAK-Gesundheit, ogyde/ds4d.

forsa (2019): Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird, ogyde/a4vw.



Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

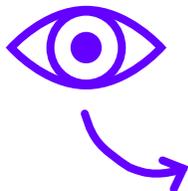
Dabei werden den Spielenden Ziele gesetzt, die immer ein bisschen außerhalb dessen liegen, was sie bereits erreicht haben. Spielende sollen in ein Gedankenmuster kommen, das sie immer weiter treibt: „Ich brauche nur noch diese eine Waffe oder dieses eine Gadget, und dann stehe ich besser da und schaffe die nächste Runde, das nächste Ziel“ – und dann spielen sie mit dieser Motivation immer, immer weiter. Das Grundprinzip der Spielentwicklung ist stets das gleiche, und darin liegt die Suchtgefahr: Digitale Spiele wollen die Bildschirmzeit ihrer Nutzerinnen und Nutzer immer weiter steigern, denn damit verdienen die herstellenden Firmen ihr Geld. Sehr viel Geld. Aus diesem Grund werden digitale Spiele so konzipiert, dass es nur einen Klick braucht, damit ein Spiel weitergeht – weshalb es viel Willens- und Entscheidungskraft braucht, mit dem Spielen aufzuhören.

Diese Mechanismen der digitalen Spieleindustrie sollten Jugendliche kennen. Daher finde ich es sehr wichtig, dass dieser Aspekt von digitalen Spielen eine Rolle in der Schule spielt. Schülerinnen und Schüler sollen lernen, wie sie selbstbestimmt mit ihrer Bildschirmzeit umgehen und trotzdem Spaß am Spielen haben können.

**Tipp:**

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Tricks der Games Branche + Tages-  
spiegel
- Continuity + Computerspiele
- Suchtgefahr + Computerspiele



**Rollenspiel-  
karte 2:  
Spieleent-  
wicklerin**

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A4.

**Rolle 2:**

# Spiele- entwicklerin

Hallo, ich heiße Alia.

Ich habe Informatik studiert und arbeite an der Weiterentwicklung von digitalen Spielen. Ich finde, dass digitale Spiele absolut in die Schule gehören, genauso wie Filme oder Bücher. Schließlich sind sie ein wichtiger Bestandteil im Leben von Kindern und Jugendlichen und ein Kulturgut.

Es gibt so viele Vorteile von digitalen Spielen: Sie steigern die Leistungsfähigkeit des Gehirns, die Teamfähigkeit, das räumliche Vorstellungsvermögen, die Kreativität, die Reaktions-schnelligkeit, die Fähigkeit zu fokussieren und taktisch zu handeln. Das sind alles super wichtige Fähigkeiten, die junge Menschen brauchen. Daher sollte Gaming auf jeden Fall Teil der Schule sein. Daneben gibt es noch einen wirtschaftlichen Grund: Die Gamesbranche ist eine der zukunftsträchtigsten Branchen überhaupt. Viele der heutigen Schülerinnen und Schüler könnten mal in der Gamesbranche arbeiten, sei es als Designer, Illustratorin, Informatikerin, Psychologe oder auch im Marketing oder Vertrieb.

Es gibt natürlich auch eine andere Seite von digitalen Spielen, die Schülerinnen und Schüler verstehen sollten: Das eigentliche Spiel in der Branche heißt Geld verdienen. Ich nehme mal meine Tätigkeit als Beispiel. Ich analysiere den ganzen Tag lang Datensätze, um bis ins kleinste Detail zu verstehen, an welchen schwierigen Stellen Spielende aufhören zu spielen. Mein



Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Ziel ist es, schwierige Stellen so zu gestalten, dass Spielende bei Herausforderungen nicht aufhören, sondern In-Game-Käufe tätigen, um weiterzukommen. Es gibt natürlich viele andere Tricks, die angewendet werden, damit Leute so lange wie möglich unsere Spiele zocken. Aber ich finde das ist auch okay. Diese Art Manipulation gibt es doch in jeder Branche. Chips werden auch so hergestellt, dass sie beim Essen das Belohnungszentrum im Gehirn aktivieren, damit Leute nicht aufhören können, sie zu essen.

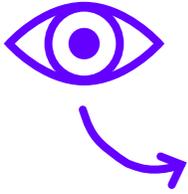
Es wäre sicher sinnvoll, darüber auch in der Schule zu sprechen, damit Schülerinnen und Schüler verstehen, wie die Branche so tickt. So als eine Art kritisches Grundwissen, um danach verantwortungsvoll Spaß beim Spielen haben zu können.

**Tipp:**

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Tagesspiegel + Spiel heißt Geld
- In-Game-Käufe + Gefahren
- Suchtpotenzial + Gaming

Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**Rollenspielkarte 3: Gamer**

Die entsprechende Druckvorlage finden Sie im Anhang auf S. A5.

**Rolle 3:**

# Gamer

Hallo, mein Name ist Felix.

Digitale Spiele sind für mich ein Hobby wie Klavierspielen oder Fußball. Ich finde es faszinierend am Gaming, dass ich immer besser werden kann, je mehr ich ausprobieren und übe. Gaming ist für mich viel spannender als Lesen oder Fußball, wahrscheinlich weil mehr Adrenalin ausgeschüttet wird. Ich spiele vor allem Spiele mit anderen. Dabei gefällt mir, dass ich Freunde finden oder treffen kann. Wir verabreden uns auch zu Wettkämpfen. Ich spiele vor allem Shooter-Spiele, hier geht es um Teamkoordination, Treffgenauigkeit, schnelle Reaktionen und „Game Knowledge“. Ich bin überzeugt, dass ich durch die Spiele richtig viel lerne, weil es im Grunde ja immer darum geht, Probleme zu lösen, einen Überblick zu bekommen, das System des Spiels zu verstehen, viele Dinge gleichzeitig im Blick zu haben und Entscheidungen zu treffen. Das sind alles richtig wichtige Dinge, die ich durch die Games gelernt habe.

Mich nervt ehrlich gesagt, dass Computerspiele so einen schlechten Ruf haben. Wenn ich vier Stunden am Tag Fußball spielen würde, fänden das wahrscheinlich alle ganz toll. Aber wenn ich vier Stunden am Tag zocke, ist das ein Problem und gibt Stress zuhause. Ich glaube, viele Leute haben eigentlich überhaupt keine Ahnung, was digitale Spiele sind und was Leute wie ich beim Spielen machen und lernen. Und wenn Leuten dann diskutieren, ob Menschen durch die Gewalt in Computerspielen abstumpfen und Spiel und



Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Realität nicht unterscheiden können, finde ich das einfach lächerlich.

Digitale Spiele in der Schule kann ich mir schon vorstellen, aber es muss gut eingebettet sein. Sonst gibt es ein totales Chaos. Für kreative Sachen könnte es perfekt sein. Ich würde zum Beispiel sehr gerne mit Minecraft Häuser bauen. Wenn ich das, was ich gern in meiner Freizeit mache, auch in der Schule machen könnte, wäre das natürlich cool und würde mich sicher auch motivieren. Ich weiß auch, dass in anderen Ländern schon viel häufiger in der Schule gespielt wird, in Norwegen zum Beispiel gibt es Schulen<sup>1</sup>, die Gaming als Schulfach anbieten. Wäre doch nice, wenn das in Deutschland auch passiert.

<sup>1</sup> Woytewicz, Daniela (2016): E-Sport wird in Norwegen Schulfach: Dota 2 im Klassenzimmer, Bayerischer Rundfunk, ogyde/cbmn.

### Tipps:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

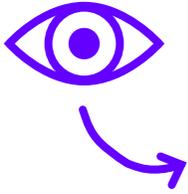
- Gaming + Vorteile
- Norwegen + ESport + Schule
- ESport + Schule + Vorteile

Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**Rollenspiel-  
karte 4:  
Elternteil  
eines  
Gamers**

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A6.

**Rolle 4:**

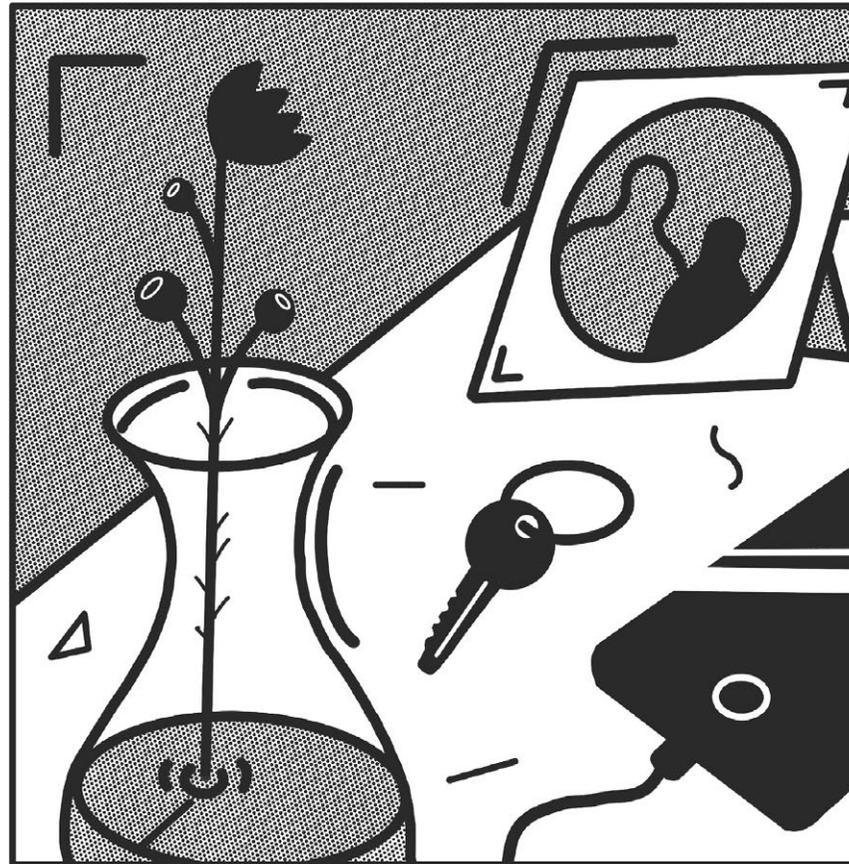
# Elternteil eines Gamers

Hallo mein Name ist Sam.

Mich besorgt, dass die digitalen Spiele das Leben meines Sohnes dominieren. Meine Sorge ist, dass er komplett von der Spielwelt bestimmt wird. Ich vermisse, dass er zuhause noch etwas anderes hat, das genauso attraktiv ist wie das Spielen. Ein Buch lesen ist schon nicht mehr drin. Mir kommt seine Freizeitgestaltung durch das Gaming einfach sehr, sehr einseitig vor – das kann nicht gut sein.

Ich sehe natürlich auch, dass das Gaming ihm das Gefühl von Zugehörigkeit gibt. Er hat beim Spielen seine Freunde und bekommt Bestätigung, wenn er etwas gut kann. Das Selbstverständnis, mit dem er online unterwegs ist, gibt ihm viel Freiraum und Selbstbestimmung. Was er aber genau macht, weiß ich nicht. Ich habe manchmal das Gefühl, dass es hauptsächlich darum geht, die Zeit totzuschlagen. Und dass er gar nicht mehr seine körperlichen Bedürfnisse wahrnimmt, zum Beispiel Schlafen oder Essen.

Ich würde mir wünschen, dass es nicht so einen Bruch gibt zwischen Schule und Zuhause, deswegen finde ich schon, dass digitale Spiele in der Schule eine Rolle spielen sollten. Aber nicht in dem Sinne, dass die Jugendlichen in der Schule digitale Spiele einfach nur spielen, sondern eher, dass sie darüber auch kritisch reden und verstehen, was das mit ihrem Leben macht. Gleichzeitig finde ich es wichtig, dass



Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

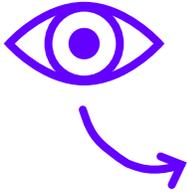
es in der Schule nach wie vor ausreichend Zeit ohne digitale Geräte gibt. Denn zuhause ist dann eh nur noch Computer oder Handy angeschlossen, zumindest für meinen Sohn.

**Tipp:**

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Gaming + Eltern
- Suchtgefahr + Computerspiele
- Gaming + Eltern + Probleme

Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



## Rollenspiel- karte 5: Spiele- forscherin

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A7.

### Rolle 5:

## Spieleforscherin

Hallo, mein Name ist Güzin.

Ich arbeite als Spieleforscherin an einem Institut für Spielforschung und untersuche wissenschaftlich, was Spielen mit Menschen macht.

Erstmal ganz allgemein: Menschen haben einen angeborenen Spieltrieb. Durch Spielen erlernen wir wichtige Fähigkeiten und erhalten Informationen über unsere Umwelt. Daher ist Spielen für Kinder lebenswichtig. Viele Menschen spielen im Laufe ihres Lebens immer weniger. Das ist schade, denn Spielen tut uns in jedem Alter gut. Viele Spiele fördern die Kreativität und erlauben eine Auszeit vom Alltag. Gemeinschaftsspiele stärken außerdem den sozialen Zusammenhalt.

Aus einer wissenschaftlichen Perspektive gesprochen haben wir zwar viele Erkenntnisse über analoge Spiele, aber nur wenig Wissen über die Wirkung digitaler Spiele. Die Erforschung digitaler Spiele ist ein eher junges Forschungsgebiet, und die Forschung ist den neuesten technischen Entwicklungen immer etwas hinterher.

Sollen digitale Spiele in der Schule eine Rolle spielen? Aus Sicht der Wissenschaft wird seit Jahren darüber gestritten, welche Auswirkungen digitale Spiele auf Menschen haben. Es gibt hier bislang noch keine einheitliche wissenschaftliche Meinung. Eine Studie der Ruhr-Universität Bochum<sup>1</sup> kam beispielsweise zu dem Ergebnis, dass regelmäßiges digitales

<sup>1</sup> Schenk, Sabrina; Lech, Robert K. ; Suchan, Boris (2017): Games people play: How video games improve probabilistic learning. in: Behavioural Brain Research, Bd. 335, S. 208–214, doi:10.1016/j.bbr.2017.08.027.



Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Spiele Menschen befähigt, schneller neues Wissen aufzubauen und besser neue Situationen einzuschätzen. Aber es gibt auch Studien, die auf negative Folgen digitaler Spiele hindeuten. Ein Beispiel hierfür ist eine Studie der Universität Ulm<sup>2</sup>. Hier wurden Erkenntnisse gesammelt, die belegen, dass Menschen, die täglich eine Stunde mit digitalen Spielen verbringen, an Hirnvolumen verlieren und schlechter mit ihren Emotionen umgehen können – und das bereits nach sechs Wochen.

Aus wissenschaftlicher Sicht kann ich also nicht eindeutig sagen, ob digitale Spiele generell gut oder schlecht sind. Daher finde ich es so wichtig, dass die Schule ein Ort ist, an dem etwas über die Chancen und Gefahren von digitalen Spielen gelernt wird, damit Jugendliche einen bewussten Umgang entwickeln können. Außerdem wäre es auch wichtig, über Rollenbilder und Vielfalt in digitalen Spielen zu sprechen. Die Rollen von Frauen und Männern sind oft sehr klischeehaft dargestellt. Das ist ein wichtiges Thema für die Schule.

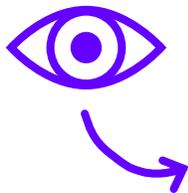
<sup>2</sup> Stang, Daniela (2017): Online-Computerspiele verändern das Gehirn. Auswirkungen von Gaming auf den orbitofrontalen Kortex nachgewiesen, Universität Ulm, ogyde/93f4.

### Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Digitale Spiele + Vorteile
- Digitale Spiele + Nachteile
- Erkenntnisse + Forschung + Gaming

Blick ins Material  
der Schüler:innen.



**Vorlage:  
Unser  
Vorschlag**

Die entsprechen-  
de Druckvorlage  
finden Sie im An-  
hang auf S. A8.



## Digitale Spiele an unserer Schule – Unser Vorschlag



**An unserer Schule  
sollten Digitale  
Spiele...**

... \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Kurze Ausführung der Idee:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**Welche Argumente  
sprechen für  
Eure Idee?**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**Was sollte die Schule  
bei der Umsetzung  
bedenken?**

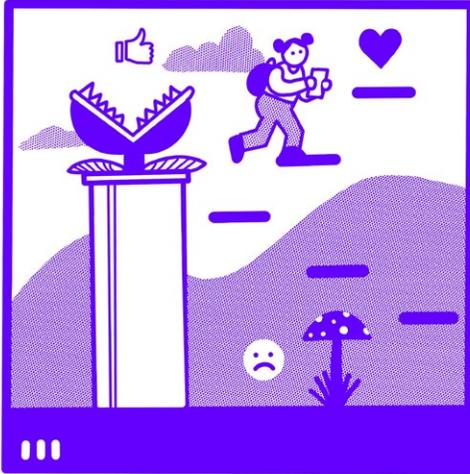
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**Wie sehen die nächsten  
Schritte zur Umsetzung  
Eurer Idee aus?**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# Reflexion und Abschluss



**Kompetenzerwerb:**

Die Schüler:innen reflektieren eigene Erkenntnisse und Erfahrungen während der Lernreise.

**Format:**

Plenum

**Material:**

-

### Schritt 1: Zusammenfassung der wichtigsten Erkenntnisse der Rollenspiel-Phase

Die Lehrperson fasst die wichtigsten Gedanken und Diskussionspunkte aus der Präsentation zusammen.

- Über welche Aspekte wurde besonders viel gesprochen?
- In welche Richtung gehen die Vorschläge der Gruppen? Gibt es eine gemeinsame Grundrichtung, oder unterscheiden sich die Vorschläge stark voneinander?
- In Anlehnung an den Tipp aus der Einleitung: Wie könnte es mit den Vorschlägen weitergehen? Werden die Ideen jemandem aus der Schulleitung, einer anderen Klasse oder dem Medienteam präsentiert?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Schritt 2: Individuelle Reflexion

Die Lehrperson bittet die Schülerinnen und Schüler um eine abschließende Reflexion, indem sie die Antworten zu folgenden Fragen aufschreiben:

- Was war besonders beeindruckend/interessant/neu für mich?
- Wie wirkt sich dies auf meinen Umgang mit digitalen Spielen aus?

### Schritt 3: Gemeinsamer Abschluss in der Klasse

Die Lehrperson fragt nach Eindrücken der individuellen Reflexion und abschließenden Gedanken sowie nach Feedback zur Unterrichtseinheit:

- Was hat Euch an der Unterrichtseinheit gefallen?
- Was hättet Ihr Euch anders gewünscht?

Eigene Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Ihr Feedback ist uns wichtig!

*Sie haben die Lernreise Digitale Spiele in Ihrem Unterricht oder Workshop eingesetzt?*

*Dann freuen wir uns sehr über Ihr Feedback!*

**QR-Code zur Umfrage:**



Link: [ogy.de/klh0](https://ogy.de/klh0)

# Über die Akteur:innen

## Stiftungsverbund der Heinrich-Böll-Stiftung

Der Stiftungsverbund der Heinrich-Böll-Stiftung ist ein Akteur der politischen Bildungsarbeit.

Er besteht aus der Bundesstiftung und ihren regional verankerten Landesstiftungen.

Der Stiftungsverbund hat als Ziel, die politische Urteilskraft der Bürger:innen zu schärfen, zu bürgerschaftlichem Engagement anzuregen und die Teilhabe am politischen Leben zu erleichtern. Zu diesem Zweck entwickelt der Stiftungsverbund gemeinsame Projekte der überregionalen politischen Bildungsarbeit. Mit seinen Bildungsmaterialien will der Stiftungsverbund Menschen bei gesellschaftlichen Transformationsprozessen begleiten und unterstützen. Im Themenfeld Medienmündigkeit und Selbstbestimmtheit im Netz konzentriert er seine Bildungsarbeit dabei auf Jugendliche und junge Erwachsene.

 HEINRICH BÖLL STIFTUNG  
STIFTUNGSVERBUND

## Education Innovation Lab

Das Education Innovation Lab ist ein Think & Do Tank, der sich für eine grundlegende Neugestaltung unserer Bildungssysteme einsetzt.

Unser Ziel ist es, Bildung als Ausgangspunkt für einen globalen, sozialen, ökologischen und wirtschaftlichen Wandel voranzubringen.

Hierfür kreieren wir Formate und Materialien, die Lernende befähigen, komplexe Zusammenhänge zu verstehen, und ihnen ermöglichen, sich zu kritischen Denker:innen und aktiven Gestalter:innen einer humanen und nachhaltigen Zukunft zu entwickeln.

Wir sind davon überzeugt, dass die Neugestaltung der Bildungssysteme Räume braucht, in denen Expert:innen, Lehrpersonen und Schüler:innen sich auf Augenhöhe begegnen können und gemeinsam mögliche Zukünfte des Lernens erkunden und gestalten können.

EDUCATION  
INNOVATION  
LAB

# Impressum

## Unterrichtsreihe Selbstbestimmt im Netz: Lernreise Digitale Spiele

### Herausgegeben von:

Heinrich-Böll-Stiftung e.V.

### Kontakt:

Heinrich-Böll-Stiftung e.V.

Schumannstr. 8

10117 Berlin

030 285 34-255

bildung@boell.de

[www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz](http://www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz)

### Projektleitung:

Philipp Antony (Heinrich-Böll-Stiftung)

Silke Inselmann (Stiftung Leben & Umwelt,

Heinrich-Böll-Stiftung Niedersachsen)

### Konzeption und inhaltliche Entwicklung:

Sarah Fasbender, Susanne Stövhase,

Nushin Yazdani (Education Innovation Lab)

Philipp Antony, Kezia Babah, Solveig Bartusch,

Julia Hartleb (Heinrich-Böll-Stiftung)

### Gestaltung:

Ari Stöppler, Nushin Yazdani

(Education Innovation Lab)

### Illustration:

José Rojas

### Quellenhinweis:

Alle Links wurden, soweit nicht anders angegeben, zuletzt abgerufen am: 26.11.2024.

## Veröffentlichung:

### Online unter:

[www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz](http://www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz)

### Erscheinungsdatum:

2. aktualisierte und erweiterte Auflage,  
Januar 2025

Teil 2 zur Lernreise „Datenspuren“ wurde für diese aktualisierte Auflage eigens konzipiert und gestaltet.

Die Publikationen der Heinrich-Böll-Stiftung dürfen nicht zu Wahlkampfzwecken verwendet werden.

## Lizenzhinweis:

Die Inhalte dieses Unterrichtsmaterials stehen – soweit keine externen Quellen angegeben – unter der offenen Creative Commons Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)“. Die Lizenz wird erklärt unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>. Lizenz CC BY-SA 4.0.

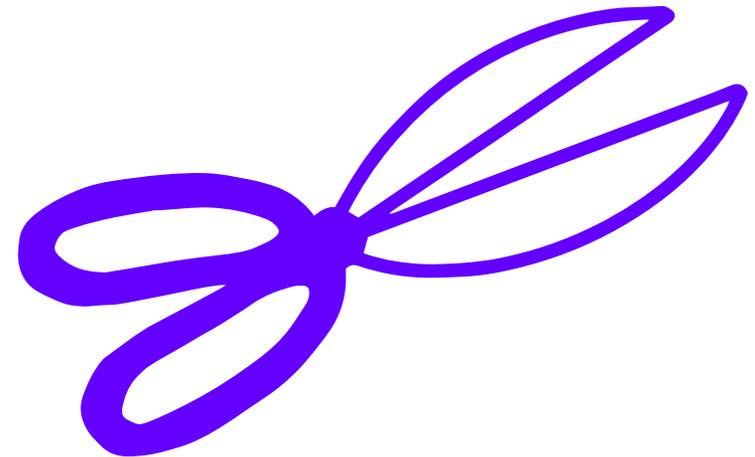
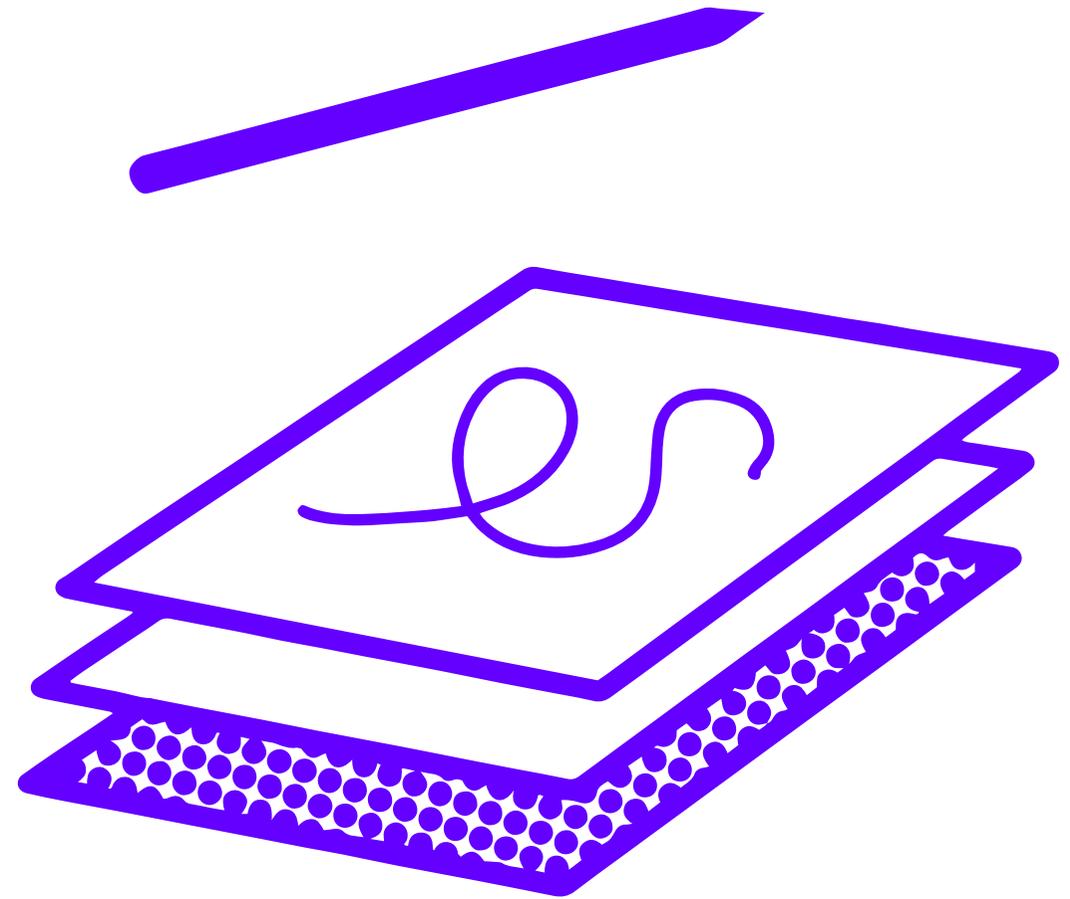
# DIGITALE SPIELE

## Anhang:

### Arbeitsvorlagen für die Schüler:innen

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Arbeitsvorlagen (Seiten A1 – A8) für die Schüler:innen.

Die Materialien können entweder ausgedruckt und verteilt werden (1 x pro 5 Personen) oder (sofern digitale Endgeräte verfügbar sind) als PDF zur Verfügung gestellt werden. In diesem Fall können die Schüler:innen direkt im PDF mit den aktiven Links arbeiten und ihre Notizen in die Textfelder eingeben.



# DIGITALE SPIELE



## Format und Dauer:

*Rollenspiel: Digitale Spiele und Schule (55 min)*

## Kontext und Spieleinleitung:

*Digitale Spiele in der Schule? Das mag in Deutschland wie ein Widerspruch klingen, aber in vielen Schulen in Norwegen, Schweden, China und den USA<sup>1</sup> gehören digitale Spiele zum Schulalltag. Inspiriert von diesen Entwicklungen beschäftigt sich nun auch Eure Schule mit der Frage, ob und wie digitale Spiele in den Schulalltag eingebunden werden sollen.*

*Als ersten Schritt hat Eure Schulleitung eine Gruppe aus Expertinnen und Experten in die Schule eingeladen, damit diese ihre Meinungen zu digitalen Spielen teilen können. Sollen digitale Spiele an Eurer Schule eine Rolle spielen? Wenn ja, warum und in welchem Rahmen? Als Schulfach, als Wahlfach, als AG am Nachmittag? Wenn nein, warum nicht?*

*Als zweiten Schritt bittet Euch Eure Schulleitung um konkrete Vorschläge zur Frage, welche Rolle digitale Spiele an Eurer Schulen spielen könnten. Jetzt ist Eure persönliche Meinung gefragt. Einigt Euch als Gruppe auf einen Vorschlag und begründet Eure Meinung. Beachtet dabei auch die Argumente der Expertinnen und Experten aus Eurem Rollenspiel und füllt die beigefügte Vorlage aus.*

<sup>1</sup> E-Sport im Klassenzimmer – eine Initiative von ZEIT für die Schule und ESL (2021): ZEIT für die Schule, ogyde/9kag.

# Spielanleitung: Los gehts!

## Phase 1:

15  
min

## Vorbereitung Rollenspiel

Jede:r von Euch bekommt eine Rollenspielkarte mit einer darauf vorbereiteten Perspektive sowie weiterführenden Links für die eigenständige Recherche. **Lest Euch Eure Rollenspielkarte durch, verinnerlicht die Perspektive Eurer Rolle und vertieft Euer Wissen zu den Argumenten anhand der Recherchetipps.** Schreibt Euch ggf. Gedanken und Argumente auf ein Blatt.

## Phase 2:

15  
min

## Durchführung Rollenspiel

Geht jetzt in die Rollenspielphase. **Nehmt wie Schauspieler:innen Eure Rolle ein und nennt die Perspektive Eurer Person.** Sprecht dabei aus der Ich-Perspektive. Ein Beispiel: „Hallo, mein Name ist Güzin, ich bin Spieleforscherin und freue mich an der heutigen Diskussion teilzunehmen. Meine Ansicht zum Thema ist ...“. Nehmt Euch Zeit, eine **abwechslungsreiche Diskussion zu führen und die Perspektive aller Rollenkarten zu hören.** Und nicht vergessen: Reagiert und argumentiert in dieser Phase aus der Perspektive Eurer Rolle und nicht aus Eurer persönlichen Wahrnehmung heraus – wie ein:e Schauspieler:in.



## Phase 3:

15  
min

## Erarbeitung Vorschlag

Jetzt ist das Rollenspiel vorbei, und Ihr verlasst die Perspektive Eurer Rolle. **Formuliert nun basierend auf Euren eigenen Meinungen einen Vorschlag dazu, welche Bedeutung digitale Spiele an Eurer Schule haben sollten.** Nutzt dafür die Vorlage „Digitale Spiele an unserer Schule – Unser Vorschlag“. Gerne könnt ihr dazu Argumente aus der Rollenspielphase in Euren Vorschlag einfließen lassen.

## Phase 4:

10  
min

## Vorstellung Eurer Vorschläge

Jetzt ist es an der Zeit, Eurer Klasse Euren Vorschlag zu präsentieren. **Stellt Eure Überlegungen vor.** Geht dabei auch auf folgende Fragen ein: Was waren für Euch neue Erkenntnisse aus den Argumenten der Rollenspielphase? Bei welchen Aspekten Eures Vorschlags habt Ihr besonders viel diskutiert?

Rolle 1:

# Therapeut für Online-Spielsucht

## Hallo, mein Name ist Malik.

Ich berate Menschen, die unter Spielsucht leiden, insbesondere unter Online-Spielsucht. Eine Person ist online-spielsüchtig, wenn sie keine Kontrolle über das eigene Spielverhalten hat. Sie vernachlässigt andere Tätigkeiten (wie Schlafen oder Freunde sehen) zugunsten des digitalen Spielens und hört auch dann nicht auf zu spielen, wenn negative Konsequenzen auftreten wie schlechte Noten oder der Verlust der Ausbildungsstelle. Schätzungen zufolge sind in Deutschland etwa 15 Prozent<sup>1</sup> der minderjährigen Spieler:innen sogenannte Risiko-Gamer, das heißt, sie sind in Gefahr, online-spielsüchtig zu werden, und haben schon jetzt Einschränkungen in ihrer Lebensqualität durch digitales Spielen. Oft sind sie sich dessen gar nicht bewusst.

Zu mir ist noch nie jemand gekommen, weil die Person süchtig war nach Mensch-ärgere-dich-nicht oder dem Spiel Uno. Und das ist natürlich kein Zufall. Hinter Online-Spielen steckt eine riesige Industrie, die mit psychologischem und technischem Fachwissen versucht, Spieler:innen so lange wie möglich im Spiel zu halten. Ein Beispiel ist der Trick der Spielschleife:

<sup>1</sup> DAK-Gesundheit (2019): Computerspielsucht, DAK-Gesundheit, ogy.de/ds4d.

forsa (2019): Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird, ogy.de/a4vw.



Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dabei werden den Spielenden Ziele gesetzt, die immer ein bisschen außerhalb dessen liegen, was sie bereits erreicht haben. Spielende sollen in ein Gedankenmuster kommen, das sie immer weiter treibt: „Ich brauche nur noch diese eine Waffe oder dieses eine Gadget, und dann stehe ich besser da und schaffe die nächste Runde, das nächste Ziel“ – und dann spielen sie mit dieser Motivation immer, immer weiter. Das Grundprinzip der Spielentwicklung ist stets das gleiche, und darin liegt die Suchtgefahr: Digitale Spiele wollen die Bildschirmzeit ihrer Nutzerinnen und Nutzer immer weiter steigern, denn damit verdienen die herstellenden Firmen ihr Geld. Sehr viel Geld. Aus diesem Grund werden digitale Spiele so konzipiert, dass es nur einen Klick braucht, damit ein Spiel weitergeht – weshalb es viel Willens- und Entscheidungskraft braucht, mit dem Spielen aufzuhören.

Diese Mechanismen der digitalen Spieleindustrie sollten Jugendliche kennen. Daher finde ich es sehr wichtig, dass dieser Aspekt von digitalen Spielen eine Rolle in der Schule spielt. Schülerinnen und Schüler sollen lernen, wie sie selbstbestimmt mit ihrer Bildschirmzeit umgehen und trotzdem Spaß am Spielen haben können.

### Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Tricks der Games Branche + Tagespiegel
- Continuity + Computerspiele
- Suchtgefahr + Computerspiele

## Rolle 2:

# Spiele-entwicklerin

### Hallo, ich heiße Alia.

Ich habe Informatik studiert und arbeite an der Weiterentwicklung von digitalen Spielen. Ich finde, dass digitale Spiele absolut in die Schule gehören, genauso wie Filme oder Bücher. Schließlich sind sie ein wichtiger Bestandteil im Leben von Kindern und Jugendlichen und ein Kulturgut.

Es gibt so viele Vorteile von digitalen Spielen: Sie steigern die Leistungsfähigkeit des Gehirns, die Teamfähigkeit, das räumliche Vorstellungsvermögen, die Kreativität, die Reaktions-schnelligkeit, die Fähigkeit zu fokussieren und taktisch zu handeln. Das sind alles super wichtige Fähigkeiten, die junge Menschen brauchen. Daher sollte Gaming auf jeden Fall Teil der Schule sein. Daneben gibt es noch einen wirtschaftlichen Grund: Die Gamesbranche ist eine der zukunftsträchtigsten Branchen überhaupt. Viele der heutigen Schülerinnen und Schüler könnten mal in der Gamesbranche arbeiten, sei es als Designer, Illustratorin, Informatikerin, Psychologe oder auch im Marketing oder Vertrieb.

Es gibt natürlich auch eine andere Seite von digitalen Spielen, die Schülerinnen und Schüler verstehen sollten: Das eigentliche Spiel in der Branche heißt Geld verdienen. Ich nehme mal meine Tätigkeit als Beispiel. Ich analysiere den ganzen Tag lang Datensätze, um bis ins kleinste Detail zu verstehen, an welchen schwierigen Stellen Spielende aufhören zu spielen. Mein



Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ziel ist es, schwierige Stellen so zu gestalten, dass Spielende bei Herausforderungen nicht aufhören, sondern In-Game-Käufe tätigen, um weiterzukommen. Es gibt natürlich viele andere Tricks, die angewendet werden, damit Leute so lange wie möglich unsere Spiele zocken. Aber ich finde das ist auch okay. Diese Art Manipulation gibt es doch in jeder Branche. Chips werden auch so hergestellt, dass sie beim Essen das Belohnungszentrum im Gehirn aktivieren, damit Leute nicht aufhören können, sie zu essen.

Es wäre sicher sinnvoll, darüber auch in der Schule zu sprechen, damit Schülerinnen und Schüler verstehen, wie die Branche so tickt. So als eine Art kritisches Grundwissen, um danach verantwortungsvoll Spaß beim Spielen haben zu können.

### Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Tagesspiegel + Spiel heißt Geld
- In-Game-Käufe + Gefahren
- Suchtpotenzial + Gaming

Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Gamer

## Hallo, mein Name ist Felix.

Digitale Spiele sind für mich ein Hobby wie Klavierspielen oder Fußball. Ich finde es faszinierend am Gaming, dass ich immer besser werden kann, je mehr ich ausprobiere und übe. Gaming ist für mich viel spannender als Lesen oder Fußball, wahrscheinlich weil mehr Adrenalin ausgeschüttet wird. Ich spiele vor allem Spiele mit anderen. Dabei gefällt mir, dass ich Freunde finden oder treffen kann. Wir verabreden uns auch zu Wettkämpfen. Ich spiele vor allem Shooter-Spiele, hier geht es um Teamkoordination, Treffgenauigkeit, schnelle Reaktionen und „Game Knowledge“. Ich bin überzeugt, dass ich durch die Spiele richtig viel lerne, weil es im Grunde ja immer darum geht, Probleme zu lösen, einen Überblick zu bekommen, das System des Spiels zu verstehen, viele Dinge gleichzeitig im Blick zu haben und Entscheidungen zu treffen. Das sind alles richtig wichtige Dinge, die ich durch die Games gelernt habe.

Mich nervt ehrlich gesagt, dass Computerspiele so einen schlechten Ruf haben. Wenn ich vier Stunden am Tag Fußball spielen würde, fänden das wahrscheinlich alle ganz toll. Aber wenn ich vier Stunden am Tag zocke, ist das ein Problem und gibt Stress zuhause. Ich glaube, viele Leute haben eigentlich überhaupt keine Ahnung, was digitale Spiele sind und was Leute wie ich beim Spielen machen und lernen. Und wenn Leuten dann diskutieren, ob Menschen durch die Gewalt in Computerspielen abstumpfen und Spiel und



Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Realität nicht unterscheiden können, finde ich das einfach lächerlich.

Digitale Spiele in der Schule kann ich mir schon vorstellen, aber es muss gut eingebettet sein. Sonst gibt es ein totales Chaos. Für kreative Sachen könnte es perfekt sein. Ich würde zum Beispiel sehr gerne mit Minecraft Häuser bauen. Wenn ich das, was ich gern in meiner Freizeit mache, auch in der Schule machen könnte, wäre das natürlich cool und würde mich sicher auch motivieren. Ich weiß auch, dass in anderen Ländern schon viel häufiger in der Schule gespielt wird, in Norwegen zum Beispiel gibt es Schulen<sup>1</sup>, die Gaming als Schulfach anbieten. Wäre doch nice, wenn das in Deutschland auch passiert.

<sup>1</sup> Woytowicz, Daniela (2016): E-Sport wird in Norwegen Schulfach: Dota 2 im Klassenzimmer, Bayerischer Rundfunk, ogyde/cbmn.

### Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Gaming + Vorteile
- Norwegen + ESport + Schule
- ESport + Schule + Vorteile

Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Rolle 4:

# Elternteil eines Gamers

## Hallo mein Name ist Sam.

Mich besorgt, dass die digitalen Spiele das Leben meines Sohnes dominieren. Meine Sorge ist, dass er komplett von der Spielwelt bestimmt wird. Ich vermisse, dass er zuhause noch etwas anderes hat, das genauso attraktiv ist wie das Spielen. Ein Buch lesen ist schon nicht mehr drin. Mir kommt seine Freizeitgestaltung durch das Gaming einfach sehr, sehr einseitig vor – das kann nicht gut sein.

Ich sehe natürlich auch, dass das Gaming ihm das Gefühl von Zugehörigkeit gibt. Er hat beim Spielen seine Freunde und bekommt Bestätigung, wenn er etwas gut kann. Das Selbstverständnis, mit dem er online unterwegs ist, gibt ihm viel Freiraum und Selbstbestimmung. Was er aber genau macht, weiß ich nicht. Ich habe manchmal das Gefühl, dass es hauptsächlich darum geht, die Zeit totzuschlagen. Und dass er gar nicht mehr seine körperlichen Bedürfnisse wahrnimmt, zum Beispiel Schlafen oder Essen.

Ich würde mir wünschen, dass es nicht so einen Bruch gibt zwischen Schule und Zuhause, deswegen finde ich schon, dass digitale Spiele in der Schule eine Rolle spielen sollten. Aber nicht in dem Sinne, dass die Jugendlichen in der Schule digitale Spiele einfach nur spielen, sondern eher, dass sie darüber auch kritisch reden und verstehen, was das mit ihrem Leben macht. Gleichzeitig finde ich es wichtig, dass



Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

es in der Schule nach wie vor ausreichend Zeit ohne digitale Geräte gibt. Denn zuhause ist dann eh nur noch Computer oder Handy angesagt, zumindest für meinen Sohn.

### Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Gaming + Eltern
- Suchtgefahr + Computerspiele
- Gaming + Eltern + Probleme

Notizen \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Spieleforscherin

## Hallo, mein Name ist Güzin.

Ich arbeite als Spieleforscherin an einem Institut für Spielforschung und untersuche wissenschaftlich, was Spielen mit Menschen macht.

Erstmal ganz allgemein: Menschen haben einen angeborenen Spieltrieb. Durch Spielen erlernen wir wichtige Fähigkeiten und erhalten Informationen über unsere Umwelt. Daher ist Spielen für Kinder lebenswichtig. Viele Menschen spielen im Laufe ihres Lebens immer weniger. Das ist schade, denn Spielen tut uns in jedem Alter gut. Viele Spiele fördern die Kreativität und erlauben eine Auszeit vom Alltag. Gemeinschaftsspiele stärken außerdem den sozialen Zusammenhalt.

Aus einer wissenschaftlichen Perspektive gesprochen haben wir zwar viele Erkenntnisse über analoge Spiele, aber nur wenig Wissen über die Wirkung digitaler Spiele. Die Erforschung digitaler Spiele ist ein eher junges Forschungsgebiet, und die Forschung ist den neuesten technischen Entwicklungen immer etwas hinterher.

Sollen digitale Spiele in der Schule eine Rolle spielen? Aus Sicht der Wissenschaft wird seit Jahren darüber gestritten, welche Auswirkungen digitale Spiele auf Menschen haben. Es gibt hier bislang noch keine einheitliche wissenschaftliche Meinung. Eine Studie der Ruhr-Universität Bochum<sup>1</sup> kam beispielsweise zu dem Ergebnis, dass regelmäßiges digitales

<sup>1</sup> Schenk, Sabrina; Lech, Robert K. ; Suchan, Boris (2017): Games people play: How video games improve probabilistic learning, in: Behavioural Brain Research, Bd. 335, S. 208–214, doi:10.1016/j.bbr.2017.08.027.



Notizen \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Spiele Menschen befähigt, schneller neues Wissen aufzubauen und besser neue Situationen einzuschätzen. Aber es gibt auch Studien, die auf negative Folgen digitaler Spiele hindeuten. Ein Beispiel hierfür ist eine Studie der Universität Ulm<sup>2</sup>. Hier wurden Erkenntnisse gesammelt, die belegen, dass Menschen, die täglich eine Stunde mit digitalen Spielen verbringen, an Hirnvolumen verlieren und schlechter mit ihren Emotionen umgehen können – und das bereits nach sechs Wochen.

Aus wissenschaftlicher Sicht kann ich also nicht eindeutig sagen, ob digitale Spiele generell gut oder schlecht sind. Daher finde ich es so wichtig, dass die Schule ein Ort ist, an dem etwas über die Chancen und Gefahren von digitalen Spielen gelernt wird, damit Jugendliche einen bewussten Umgang entwickeln können. Außerdem wäre es auch wichtig, über Rollenbilder und Vielfalt in digitalen Spielen zu sprechen. Die Rollen von Frauen und Männern sind oft sehr klischeehaft dargestellt. Das ist ein wichtiges Thema für die Schule.

<sup>2</sup> Stang, Daniela (2017): Online-Computerspiele verändern das Gehirn. Auswirkungen von Gaming auf den orbitofrontalen Kortex nachgewiesen, Universität Ulm, ogyde/93f4.

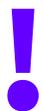
### Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Digitale Spiele + Vorteile
- Digitale Spiele + Nachteile
- Erkenntnisse + Forschung + Gaming



# Digitale Spiele an unserer Schule – Unser Vorschlag



**An unserer Schule sollten Digitale Spiele...**

... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Kurze Ausführung der Idee:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**Welche Argumente sprechen für Eure Idee?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**Was sollte die Schule bei der Umsetzung bedenken?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**Wie sehen die nächsten Schritte zur Umsetzung Eurer Idee aus?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_