

Handreichung

Teil 1: Wie Apps & Social Media Geld verdienen

Medienkompetenzen

- Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen,
- Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen (z.B. Rezension oder Infografik),
- Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren,
- Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten,
- Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen,
- eigenen Mediengebrauch reflektieren,
- Vorteile und Risiken von Services im Internet analysieren und beurteilen.

Nach: Kultusministerkonferenz (2017), Kompetenzen in der digitalen Welt¹

Bezüge zu Fächern und Inhaltsfeldern

Politik & Gesellschaft

- Unterschiedliche Bedürfnisse, Interessen und Ziele von Akteuren,
- Konflikte: Ursachen und Lösungsmöglichkeiten,
- die Rolle von Medien und ihre Auswirkungen auf Politik und Gesellschaft,
- Chancen und Risiken durch digitale Plattformen und soziale Netzwerke,

Wirtschaft

- Differenzierte Urteilsbildung anhand von wirtschaftlichen Kriterien wie Kosten, Nutzen, Interessen aus verschiedenen Perspektiven (Konsumenten und Produzenten, politische Akteure)²

¹ Kompetenzen in der digitalen Welt: Kompetenzbereiche. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. Dezember 2016. Online unter:

https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html (Stand: 15.06.2022)

² Vgl. z.B. Niedersachsen [Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung \(2020\): Curriculare Vorgaben für allgemein bildende Schulen und berufliche Gymnasien. Gesellschaftslehre.](#)

Deutsch³

- In verschiedenen Medien recherchieren und wesentliche Ergebnisse festhalten

Voraussetzungen

Lernniveau / Altersgruppe: einsetzbar ab Klassenstufe 6/7

Technische Ausstattung

- Mobile Geräte für alle Gruppen / Partner; eigene Geräte nutzbar (BYOD)
- Präsentationstechnik (Beamer o.Ä.)
- Internet für alle Gruppen / Partner

³ [Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung \(2020\): Curriculare Vorgaben für allgemein bildende Schulen und berufliche Gymnasien. Deutsch.](#)

Unterrichtsverlauf

Einstieg	Brainstorming, Plenum
<p><u>Ergebnis:</u> Mindmap</p> <p><u>Materialien:</u> Beamer, Whiteboard, Pinnwand o.Ä</p>	<p>Lehrkraft stellt Fragestellung vor: „Was kosten deine Apps?“</p> <p>LK informiert über den Hintergrund:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wir sind es gewohnt, dass Apps und Internetplattformen kostenlos sind. Dazu gehören einige der am meisten benutzten, zum Beispiel Google, Facebook und Instagram. Viele Millionen Menschen in Deutschland bekommen über kostenlose Apps Neuigkeiten und informieren sich. • Aber es ist aufwändig, Apps zu entwickeln. Wer Apps herausgibt, braucht also Geld. <p>LK fordert SuS auf, über Erfahrungen zu berichten. Beiträge der SuS werden für alle sichtbar notiert. Mögliche Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Apps nutzt ihr? • Was wisst ihr darüber, was sie kosten? • Wer hat schon für das Herunterladen eine App bezahlt? • Wer hat während der Nutzung / während eines Spiels für etwas bezahlt? (z.B. weitere Level, Ausrüstung ...) • Wer hat schon mal Werbung in einer App gesehen? • Wer hat schon einmal Überraschungen erlebt / sich geärgert – z.B. über versteckte Kosten, Werbung?
Arbeitsphase / Versuch	Zuhause oder in Partnerarbeit / Gruppen im Unterricht
<p><u>Ergebnis:</u> (digital) aufbereitet Berichte / Infos (Entwurf)</p>	<p>LK stellt die Aufgabe vor: SuS untersuchen, wie Anbieter beliebter Apps Geld verdienen. Sie erstellen einen Testbericht (Rezension oder Infografik).</p>

<p><u>Materialien:</u> Checkliste Endgeräte für SuS, Netzzugang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zu testende Apps werden festgelegt; Interessen der SuS können einfließen. Es sollten verschiedene Bezahlmodelle berücksichtigt werden, daher sollte Lehrkraft ggf. ergänzend Apps vorgeben. Geeignete Beispiele siehe Hintergrundtext bzw. Materialien • SuS erhalten zur Unterstützung eine Checkliste • SuS sammeln Notizen und ggf. Textausschnitte, Screenshots <p>LK zeigt ggf. die ersten Schritte (Beamer, Whiteboard):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschreibungsseiten von 1-2 genannten Apps im App Store / Play Store aufrufen: Angabe zu Kosten, zum Anbieter • Ggf. Rezensionen: Wird dort über Kosten, Werbung o.Ä. diskutiert?
<p>Vorstellung der Ergebnisse</p>	<p>Plenum, Präsentation</p>
	<p>Die Gruppen stellen ihre zentralen Ergebnisse vor (Bezahlmodell der App, Vor- und Nachteile aus Sicht der Nutzer/-innen).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bezahlmodelle werden für alle sichtbar notiert, Beispiel-Apps werden ihnen zugeordnet • Vor- und Nachteile werden gesammelt und notiert

Bewertung / Abschluss	Diskussion
	<ul style="list-style-type: none"> • Beschreibt: (Wie) merkt man es den untersuchten Apps an, dass die Anbieter Geld verdienen wollen? • Benennt, was ihr an den Apps gut findet und was euch stört. • Bewertet, ob ihr die App sinnvoll findet. Bedenkt dabei die Vor- und Nachteile. <p>LK fordert SuS auf, folgende Szenarien zu diskutieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stellt euch vor, es gäbe keine Werbung in Apps. Stattdessen müssten für die Nutzung von allen Apps Gebühren bezahlt werden. • Benennt mögliche Vor- und Nachteile. • Stellt euch vor, für die App-Anbieter wäre nur noch Werbung wichtig. Bei Google und in sozialen Netzwerken würde Werbung so aussehen wie normale Suchergebnisse und wie normale Postings, damit sie mehr geklickt wird und die Anbieter mehr Geld von den Werbekunden bekommen. • Benennt mögliche Folgen für euch als Nutzer/-innen. • Bewertet, ob ihr die App unter diesen Umständen sinnvoll finden würdet. <p>LK fordert die SuS abschließend auf, mögliche Lösungsansätze zu diskutieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erläutert, wie Anbieter Geld verdienen könnten, ohne (zu große) Nachteile für die Nutzer/-innen. Nutzt dabei Ergebnisse aus euren Recherchen.

Veröffentlichung	Einzel- oder Gruppenarbeit
	Ggf. ergänzen die SuS ihre Ergebnisse und veröffentlichen sie (z.B. Web oder schulinterne Präsentation)