

BWB-4.2 Weiterentwicklung der Professionskompetenz
LVL: Kuhn Clara

Stundenplanung inkl. Fokus Medien

Thema: Social Media

Name	Johannes Baischer
Matrikelnummer	12127340
E-Mail-Adresse	Johannes.Baischer@stud.plus.ac.at
Unterrichtsfächer	Informatik-Mathematik
LV-Gruppe	Gruppe E

Datum der Abgabe: 19.01.2024

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	III
HAUPTTEIL	1
THEMA MIT LEHRPLANBEZUG	1
BESCHREIBUNG DES THEMAS	1
BEZUG AUF LEHRPLANINHALTE	1
ANGESTREBTE KOMPETENZEN	3
LERNAUSGANGSLAGE	4
AUSGANGSLAGE LERNENDE	4
AUSGANGSLAGE LEHRPERSON	4
WEITERE RAHMENBEDINGUNGEN	5
BEDEUTUNG FÜR DIE PLANUNG	5
SACHANALYSE	6
INHALTLICHE VORAUSSETZUNGEN	6
FACHINHALT	6
EINGRENZUNG DES INHALTS, VERNETZUNG UND SCHWIERIGKEITEN	7
DIDAKTISCHE ANALYSE	8
BEGRÜNDUNG UND RELEVANZ DES THEMAS	8
VORAUSGEHENDE LERNENDENVORSTELLUNGEN	9
LISTE DER LERNZIELE	9
DIDAKTISCHE STRUKTURIERUNG INKL. BEGRÜNDUNG DER METHODE	10
VORSTELLUNG DER METHODE	10
BEGRÜNDUNG DER METHODE	11
ERGEBNISSICHERUNG	11
PLANUNGSAalternativen	11
VERLAUFSPLANUNG	12
EINORDNUNG INS SCHULJAHR	12
RASTERPLANUNG	12
1. EINHEIT	13
2. – 4. EINHEIT	14
FEINPLANUNG	16
AUSFÜHRUNG DER RASTERPLANUNG	16
REFLEXION	19
ZUSAMMENFASSUNG	20

ABBILDUNGSVERZEICHNIS	21
LITERATURVERZEICHNIS	21
ANHANG	I
A1 – ORGANIGRAMM FIRMA	i
A2 – QUARTALSPLANUNG	ii
A3 – VERTRAG ZWISCHEN ABTEILUNGEN	iv
A4 – SZENARIO 1	v
A5 – SZENARIO 2	vi
A6 – SZENARIO 3	viii
A7 – SZENARIO 4	x
A8 – AUSWERTUNG DIAGRAMME	xii

Vorwort

Die verfasste Stundenplanung wurde an der Universität Salzburg im Kontext einer zum Unterrichtspraktikum parallel laufenden Lehrveranstaltung verfasst. Ziel ist es, die erstellten Planungen, Materialien sowie die gehalten Unterrichtseinheiten gemeinsam zu reflektieren und Schritte für die Weiterentwicklung der eigenen Professionskompetenz zu gehen. Ein besonderer Fokus liegt auf der Nutzung neuer Medien im Unterricht, hier verwendet wurde das interaktive Kollaborationstool „Figma“.

(Unterrichtspraktikum, Stundenplanung, Weiterentwicklung der Professionskompetenz, Figma)

Hauptteil

Thema mit Lehrplanbezug

Thema, Lehrplan, Sach-, Selbst-, Sozial-, Methodenkompetenz

Beschreibung des Themas

Thema der Planung ist eine Demystifizierung des Themas Social Media mit Bezug auf Datenschutz, Wahrnehmung, Selbstbild und Businessmodellen. Auch wenn sich die Jugendlichen gerade erst im rechtlichen Mindestalter für die Anmeldung bei allen bekannten Sozial Media Apps befinden, ist es kein Geheimnis, dass sie schon über Jahre genutzt werden. Ziel ist es, den Vorhang zu heben und die Apparaturen und Geschäftsmodelle zu durchleuchten, um einen reflektierten Umgang mit Sozialen Netzwerken zu erlauben. Dafür wechseln die Lernenden die Seite von der Nutzung hin zur Entwicklung einer solchen (wenn auch fiktiven) App, um die Anreize und Entscheidungen der dahinterstehenden Firmen zu entdecken und zu hinterfragen.

Bezug auf Lehrplaninhalte

Der Lehrplan zu Digitale Grundbildung lässt nach wie vor sehr viel Raum für Interpretation. Die Schüler:innen der vierten Klassen verfügen bereits über alle wichtigen Grundkenntnisse zur Handhabung digitaler Geräte und Tools, soll heißen man kann von den klassischen Themen wie Textverarbeitung oder Tabellenkalkulation ein wenig Abstand nehmen. Hier kann man die Lernenden am besten abholen, indem man für sie relevante Themen bespricht. Ich habe mich dazu entschieden das Thema Social Media aus der Sichtweise einer App bzw. dazugehörigen Firma zu durchleuchten. Folgende markierte Stellen im Lehrplan werden damit abgedeckt:

Kompetenzbereich Orientierung: gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) die Grenzen und Möglichkeiten von Künstlicher Intelligenz reflektieren.
- (G) euphorische und kulturpessimistische Haltungen gegenüber Technologie- und Medienwandel wahrnehmen und ihnen argumentativ begegnen.
- (I) die Normativität von digitalen Technologien (zB Filterblase) und Medieninhalten (zB Stereotype, Klischees) erkennen und diese kreativ durchbrechen.

Anwendungsbereiche

- Mobilität (zB selbstfahrende Fahrzeuge)
- Gesundheit (zB vernetzte Daten, automatische Assistenzsysteme)

Kompetenzbereich Information: mit Daten, Informationen und Informationssystemen verantwortungsvoll umgehen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) Datensicherungen und -wiederherstellungen ausführen.
- (G) Gefahren der Erhebung, Auswertung und Verknüpfung von Nutzerdaten im Sinne von Fahrlässigkeit, Missbrauch und Überwachung erklären und sich dazu verantwortungsvoll verhalten.
- (I) Informationen und Inhalte aktualisieren, verbessern sowie zielgruppen-, medienformat- und anwendungsgerecht aufbereiten und inhaltlich, organisatorisch und sprachlich in bestehende Wissensorganisationsformate einbinden.

Kompetenzbereich Kommunikation: Kommunizieren und Kooperieren unter Nutzung informatischer, medialer Systeme

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) die Funktion von Protokollen bei der Übertragung von Daten über Netzwerke und das Internet darstellen.
- (G) ein Verständnis für die Konstruktion von Medienwirklichkeit durch die Erhebung und Analyse von Informationen und Daten bzw. die Mechanismen der Bild-, Ton- oder Datenmanipulation entwickeln.
- (G) bei der Auswahl von Social Media bedenken, welchen Einfluss die Interessen von Unternehmen auf das eigene Welt- und Selbstbild haben.
- (I) verantwortungsvoll in digitalen Medien kommunizieren und unter Berücksichtigung des Urheberrechts und des Rechts am eigenen Bild Daten austauschen.

Anwendungsbereiche

- Phänomen der viralen Verbreitung von Inhalten und entsprechende Handlungsmöglichkeiten
- Datenschutzrechtliche Rechtsgrundlagen (DSGVO und DSGVO)

Kompetenzbereich Produktion: Inhalte digital erstellen und veröffentlichen, Algorithmen entwerfen und Programmieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) Programme entwerfen und iterativ entwickeln, die Kontrollstrukturen kombinieren, einschließlich verschachtelter Schleifen und zusammengesetzter Konditionale.
- (G) Möglichkeiten verschiedener Darstellungsformen von Inhalten erproben und deren Einfluss auf die Wahrnehmung des Inhalts hinterfragen.
- (I) mit bereitgestellten Medien und Software-Applikationen zielgerichtet und kreativ gestaltend kooperieren.
- (I) einfache Programme oder Webanwendungen mit geeigneten Werkzeugen erstellen, um ein bestimmtes Problem zu lösen oder eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen.

Anwendungsbereiche

- Dokumentation von Programmen
- Projektplanung inklusive Aufgabenverteilung und Zeitplan
- (Graphische) Notationen, Pseudocode
- Ästhetische und technische Kompetenzen von Medienkulturen in Projekten

Kompetenzbereich Handeln: Angebote und Handlungsmöglichkeiten in einer von Digitalisierung geprägten Welt einschätzen und verantwortungsvoll nutzen

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) Abstraktionsebenen und Interaktionen zwischen Anwendungssoftware, Systemsoftware und Hardwareschichten **vergleichen**.
- (T) Software zur **Verschlüsselung von Daten** einsetzen.
- (G) aufzeigen, **wie digitale Kommunikation** zu zivilgesellschaftlicher Partizipation und Engagement genutzt wird.
- (I) reflektieren, inwieweit technische Konfigurationen Optionen einschränken und lenken. Sie können Vorkehrungen für ihre Eigenständigkeit und informationelle Selbstbestimmung im Kontext von digitaler Vernetzung treffen.

Anwendungsbereiche

- **Wichtigste technische Mittel zum Schutz vor Betrug und Missbrauch**
- **Wichtigste rechtliche und politische Aspekte von Konsumentenrecht**

Erweiterungsbereich: Die Inhalte des Erweiterungsbereichs werden unter Berücksichtigung der Bildungs- und Lehraufgabe sowie der Didaktischen Grundsätze schulautonom festgelegt.“

Abbildung 1 Ausschnitte Lehrplan

Angestrebte Kompetenzen

Der Lehrplan für Digitale Grundbildung beschreibt zur Einordnung der Themen ein zweidimensionales Modell, wodurch die Inhalte aufgrund ihrer *zentralen fachlichen Konzepte* und eines *Kompetenzbereichs* kategorisiert werden können. Als relevantes Beispiel für die Planung könnte man eine Diskussion über den Begriff „Filterblasen“ einordnen als *Kommunikation zu Gesellschaftlichen Wechselwirkungen* (G/K). Eine solche Gliederung hilft bei der Planung und Auswahl von Themen insofern, dass eine gewisse Abdeckung aller Kompetenzbereiche und Konzepte gefordert und somit überprüft werden kann. Fällt also bei der Kodierung bspw. einer Jahresplanung auf, dass ein gewisser Kompetenzbereich kaum oder gar nicht abgedeckt wird, so kann man darauf reagieren und Themen dementsprechend anpassen (z.B. mehr Diskussionsrunden, mehr Handlungsphasen etc.). (BGBl. II Nr. 185/2012/idF 267/2022)

Zentrale Fachliche Konzepte

T ... Strukturen und Funktionen digitaler informatischer und medialer Systeme und Werkzeuge	G ... Gesellschaftliche Wechselwirkungen	I ... Interaktion in Form von Nutzung, Handlung und Subjektivierung
--	---	--

Kompetenzmodell und Kompetenzbereiche

O ... Orientierung	Inf ... Information	K ... Kommunikation	P ... Produktion	H ... Handeln
---------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------------------	----------------------

Lernausgangslage

Anthropologische (physisch, psychisch) und soziokulturelle Lernvoraussetzungen, Konsequenzen daraus

Ausgangslage Lernende

Wir befinden uns am Bundesgymnasium bzw. Bundesrealgymnasium in Seekirchen am Wallersee. Die Schule unterrichtet Kinder und Jugendliche von der 1. bis zur 8. Klasse, mit Beginn der 3. Klasse wählen die Schüler:innen zusätzlich ihren persönlichen Themenschwerpunkt aus. Bei der betreffenden Klasse handelt es sich um die 4m, wobei dieses „m“ für den Zweig media:kreativ steht. In voller Klassenstärke sitzen hier 29 Schüler:innen mit den eigenen Laptops vor einem. Aus den Vorbesprechungen mit der Begleitlehrperson ging hervor, dass es sich bei der Klasse um eine sehr aufgeweckte, eher störungsanfällige Truppe handelt. Das Leistungsniveau ist durch den selbst gewählten Schwerpunkt besonders auch in Digitaler Grundbildung dennoch sehr hoch. Vor dem geplanten Themenblock beschäftigten sie sich damit, Erklärvideos zu einem selbst gewählten Thema zu Filmen, zu erstellen und zu bearbeiten. Da die Aufmerksamkeitsspanne in der Klasse nicht sehr hoch ist, neigt die Begleitlehrperson dazu, auf Projektarbeiten auszuweichen, an denen sie auch mit einem gewissen Lautstärkepegel gut arbeiten können.

Ausgangslage Lehrperson

Als Lehrperson hatte ich zum Zeitpunkt der geplanten Stunde noch wenig bis gar keine Erfahrung im Unterrichten. Dementsprechend genau waren alle Schritte theoretisch durchdacht, in der Durchführung aber durchaus noch sehr holprig. Fachlich ist das gewählte Thema für meinen Bildungsstand nicht sehr fordernd, dadurch liegt der eigene Fokus eher auch den Aspekten des Classroom-Managements. Die Durchführung eines Planspiels ist hier auch für mich eine Premiere, es kann also sein dass die gesamte Durchführung währenddessen adaptiert und an die Schüler:innen angepasst wird. Technisch bin ich für den Unterricht bestens ausgestattet, auch die Räumlichkeiten und die Schule sind zu diesem Zeitpunkt bereits bekannt.

Weitere Rahmenbedingungen

Zur Auswahl stehen an der Schule das Langform-Gymnasium mit einer zusätzlichen Fremdsprache (genannt sprache:kreativ) und der Umstieg ins Realgymnasium mit Schwerpunkt kreative Medien (genannt media:kreativ). Als Lehrperson steht einem die übliche technische Ausstattung in den Klassen zur Verfügung (Lehrer-PC inkl. Beamer) sowie eine kleine Anzahl an Computerräumen, welche aber teilweise in der Teilnehmerzahl auf die halbe Klassenstärke beschränkt sind. Diese finden vor allem in den ersten Klasse Anwendung, zu einem Zeitpunkt, an dem sie noch nicht mit den eigenen digitalen Endgeräten ausgestattet sind. Für den Zweig media:kreativ steht zusätzlich noch ein Audio-Video-Labor zur Verfügung, in welchem Tonaufnahmen, Podcasts und sonstige Multimediainhalte produziert werden können.

Bedeutung für die Planung

Die Idee und die Art der Durchführung der Unterrichtseinheiten ist hier rein von den Lernenden-Voraussetzungen ausgegangen. Ziel war es die Schüler:innen des media:kreativ Zweigs inhaltlich zu fordern und die Intuition für Social Media App zu schärfen. Den Lernenden hierfür eine zuvor unbekannte Methode vorzusetzen ist mit dem angemessenen Alter sehr gut zu begründen, gleichzeitig ist das Thema selbst auch die Altersgruppe zugeschnitten.

Sachanalyse

Fachliche und fachwissenschaftliche Grundlagen

Inhaltliche Voraussetzungen

Viele der Themen im Unterrichtsfach Digitale Grundbildung können sehr gesondert und unabhängig von allen anderen Themen behandelt werden. Es wird also inhaltlich kein Vorwissen von den Schüler:innen und Schülern gefordert. Der Begriff „Sozial Media“ ist ohnehin fast ausnahmslos allen geläufig, er lässt sich aber auch bei der thematischen Einführung der Methode sehr leicht selbst erschließen. Je nachdem, welche inhaltlichen Schwerpunkte man setzen möchte, kann es vorkommen, dass gewisse Begriffe oder Konzepte im Vorhinein abgeklärt werden müssen, bei denen für die Planung ausgewählten Themen ist das jedoch nicht der Fall.

Fachinhalt

Social Media, Datenschutz, Selbstbild und Nutzungsverhalten sind alles Themen, die für Jugendliche heutzutage besonders relevant sind. Der Fokus der Unterrichtseinheiten liegt hier auf den Firmen, die hinter den bekannten Plattformen stehen, um zu verstehen, wie sie aufgebaut sind und wo ihr Anreiz darin besteht, diese Plattformen anzubieten. Soziale Netzwerke wurden ursprünglich dazu entwickelt, den auch noch heute augenscheinlich vorhandenen Zweck zu erfüllen, Menschen über Weg und Zeit hinweg zu verbinden. Anders als beispielsweise ein Telefonat funktioniert dies dann ohne 1-zu-1 Gespräch und vor allem asynchron, das bedeutet, die Nutzer:innen müssen nicht alle zur gleichen Zeit an der Interaktion teilnehmen. Geschäftliches Interesse an den Sozialen Netzwerken entstand dann mit dem Fortschritt der digitalen Endgeräte und dem Online-Handel. Immer mehr Menschen verfügen über ein Gerät, mit dem sie binnen Minuten nach dem Eindruck eines Produkts auch schon die Transaktion für dieses abschließen können. Die Werbetreibenden wollten somit die Barriere von der Werbung hin zum Kauf immer weiter einreißen. Werbung in den verschiedenen Social Media Plattformen ist mittlerweile so eng mit dem tatsächlichen Inhalt verbunden, dass sie für das ungeschulte Auge kaum mehr davon zu unterscheiden ist. Dieses Geschäftsmodell wurde dann in weiterer Folge ins Extreme getrieben. Um noch mehr Werbeanzeigen in Käufe umzuwandeln, begannen die Anbieter

der Plattformen nach und nach soziodemografische Daten und Vorlieben über die eigenen Nutzer zu sammeln. Die Idee ist die, dass jeder Nutzer nur eine gewisse Anzahl an Werbeanzeigen sehen kann, sind diese Anzeigen auf die eigenen Vorlieben besser abgestimmt, ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass dann auch wirklich ein Produkt dabei ist, dass man kaufen will. Das Sammeln dieser Daten war in der Anfangszeit höchst unreguliert und kaum transparent. Bis heute hat sich hier rechtlich viel getan, die Aufklärung über dieses Phänomen lässt jedoch noch immer zu wünschen übrig. Umso wichtiger ist es, diese Konzepte mit den Jugendlichen zu besprechen, um ihr Bewusstsein für die freigegebenen Informationen zu stärken. Kirch (2022) geht in ihrem Buch „Soziale Netzwerke – Die Familie von heute“ sehr detailliert auf diese und viele andere Aspekte ein. Vor allem die Kapitel „Die Generation Facebook“ und „Frühere Trends bei Entscheidungs- und Konditionierungsfaktoren“ beschreiben die angesprochenen Punkte sehr genau. Grundsätzlich steht einem sehr frei, welche Aspekte man mit den Schüler:innen genau besprechen will, das Thema Social Media ist hier so breit gestreut, dass es in jedem Fall einer gewissen Schwerpunktsetzung bedarf.

Eingrenzung des Inhalts, Vernetzung und Schwierigkeiten

Per se gibt es bei dem gewählten Thema keine Eingrenzung, da einem auf Seiten des Lehrplans aber auch fachlich keine Grenzen aufgezeigt werden. Eine Einschränkung entsteht also rein durch die individuelle Schwerpunktsetzung und die eigene Bereitschaft, davon abzuweichen. Da es sich um ein sehr schüler:innen-bezogenes Thema handelt, bietet es sich hier an, auf deren Anregungen einzugehen und die Themenauswahl dementsprechend anzupassen. Besonders um Schwierigkeiten wie Desinteresse zu umgehen, bietet sich dieser Ansatz zusätzlich an.

Eine Möglichkeit der Vernetzung zu anderen Themen der Digitalen Grundbildung wäre die technische Seite der Social Media App Entwicklung. Ein großer Teil des Lehrplans für die 4. Klasse ist erste Programmierkonzepte mit einfache Programmiersprachen zu entdecken. Wählt man also eine passende Sprache und Entwicklungsumgebung aus, kann man hier die Lernenden dazu anregen, erste Prototypen der geplanten App selbst zu entwickeln. Figma, das von mir verwendete Tool zur Kommunikation der Theorieinhalte, bietet neben kollaborativen Whiteboards auch die Möglichkeit, genau solche Prototypen und App-Designs zu entwickeln (Melwani & Mulligan, o. D.).

Didaktische Analyse

Begründung des Lerninhalts, Lernendenvorstellungen, Auflistung Lernziele

Begründung und Relevanz des Themas

Die omnipräsente Nutzung von Social Media hat die Art und Weise, wie Jugendliche miteinander interagieren und Informationen teilen, grundlegend verändert. Dieser gesellschaftliche Wandel bringt jedoch auch eine Vielzahl von Herausforderungen mit sich, die besonders für die mentale Gesundheit von Jugendlichen von entscheidender Bedeutung sind.

Die ständige Verfügbarkeit von Social Media Plattformen ermöglicht es Jugendlichen, sich mit Gleichaltrigen zu vernetzen und ihre Identität auszudrücken. Allerdings gehen damit auch Risiken einher, insbesondere im Bereich des Datenschutzes. Jugendliche sind sich oft nicht vollständig bewusst, wie ihre persönlichen Daten auf diesen Plattformen verwendet werden, was potenziell zu Datenschutzverletzungen und missbräuchlicher Nutzung führen kann. Der Schutz persönlicher Informationen ist jedoch nicht nur eine technische Angelegenheit, sondern hat direkte Auswirkungen auf die psychische Gesundheit der Jugendlichen. Apps sind heutzutage darauf ausgelegt, ihre Nutzer so lange wie möglich bei sich zu halten, dafür werden die gesammelten Daten verwendet, um maßgeschneiderte Inhalte anzuzeigen. Der dadurch entstehende exzessive Gebrauch von Social Media Plattformen führt gleichzeitig zu einem ständigen Vergleich mit vermeintlich perfekten Lebensstilen anderer kann zu einem negativen Selbstbild und einer erhöhten Rate von Depressionen und Angstzuständen führen. Soziale Medien bieten eine Plattform für Selbstdarstellung, die oft unrealistische Standards setzt, denen Jugendliche kaum gerecht werden können. Ein tieferes Verständnis für den Umgang mit diesen Plattformen und die Förderung von Medienkompetenz sind daher von entscheidender Bedeutung, um den negativen Einflüssen entgegenzuwirken. (Kirch, 2022, 36–37)

Datenschutz und mentale Gesundheit sind eng miteinander verbunden, es ist daher von großer Bedeutung, Jugendlichen nicht nur die technischen Aspekte des Datenschutzes zu vermitteln, sondern auch ihre Reflexionsfähigkeit im Umgang mit sozialen Medien zu stärken.

Vorausgehende Lernendenvorstellungen

Auch wenn die Schüler:innen in der 4. Klasse erst in das Alter kommen, in dem sie sich laut Richtlinien bei den meisten Social Media Plattformen anmelden dürfen, ist es ein Irrglaube zu denken, dass das eine sehr große Hürde für sie darstellt. Viele von ihnen benutzen bereits eine oder sogar mehrere Apps, manche haben auch schon aktiv gepostet. Dementsprechend besteht bereits ein sehr klares Bild, welches aber vermutlich noch sehr unreflektiert ist. Es liegt nun an der Lehrperson, die gemachten Erfahrungen und Vorkenntnisse in Kontext zu setzen, ohne sie abzuwerten oder zu invalidieren. Das Thema deshalb von der Seite der dahinterstehenden Firmen zu betrachten ist eine gute Möglichkeit, kritische Punkte aufzuzeigen, ohne mit den Vorstellungen von der Nutzerseite in Konflikt zu geraten.

Liste der Lernziele

Schülerinnen und Schüler...

- können Gefahren des fahrlässigen Teilens von Nutzerdaten nennen und wissen wie man diese einschränkt
- können den Begriff „Filterblase“ reflektiert wiedergeben und beschreiben
- können soziale Medien reflektiert auswählen und wissen über deren Einfluss auf die eigene Weltanschauung und das Selbstbild bescheid
- wissen wie sich die AGBs von Social Media Plattformen auf das Recht am eigenen Bild auswirken
- kennen datenschutzrechtliche Rechtsgrundlagen (DSGVO und DSG)
- können zielgerichtete Werkzeuge und graphische Notation für die Gestaltung von Anwendungen verwenden
- können verschiedene Darstellungsarten mit einander vergleichen und deren Einfluss auf die Wahrnehmung reflektieren

Didaktische Strukturierung inkl. Begründung der Methode

Erklärung und Begründung der Methode, Planungsalternativen

Vorstellung der Methode

Um das Thema Social Media auf eine, für die Schüler:innen neue Art anzugehen, habe ich mich entschlossen ein Planspiel zu entwerfen. Die Lernenden werden dazu zu den fiktiven Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern einer Social Media Firma und versuchen gemeinsam, eine App zu planen und zu entwickeln, die den bestmöglichen Erfolg erzielt. Dazu werden sie in Teams (=Abteilungen) zu je 5-6 Schüler:innen eingeteilt und bekommen ein gemeinsames Ziel. Als Abteilungen stehen zur Auswahl: *Finanzen, Marketing, Entwickler, Customer Service* und *Influencer*. Ziel für die Lernenden ist es nun der Firma zu Erfolg zu verhelfen, während sie gleichzeitig versuchen, ihre eigene Abteilung im Vergleich zu allen anderen am besten zu führen. Gespielt wird in vier Planungsrounds, welche die vier Quartale eines Geschäftsjahres darstellen. In jeder Runde legt jede Gruppe eine ausführliche Planung für den nächsten Abschnitt vor, in welcher sie ihre Ziele niederschreiben und erklären, wie sie diese verwirklichen wollen. Nach jeder Runde fasse ich die Ergebnisse zusammen und gebe diese als Feedback wieder an die Schüler:innen zurück. So können sie auf Glücksgriffe weiter aufbauen, während sie versuchen, gemachte Fehler wieder auszubügeln. Gewonnen hat am Ende die Abteilung, welche ihr persönliches Ziel am besten erreicht hat. Grundsätzlich bietet diese Methode sehr viele Möglichkeiten, sehr speziell auf den Leistungsstand und das Maß an Kreativität der einzelnen Schüler:innen einzugehen. „In ihrem Zentrum stehen solche Momente wie Improvisation, Kreativität, Kontroversität, Flexibilität, Spontaneität und nicht zuletzt auch ernsthaftes fachbezogenes Lernen“ (Klippert, 2008, S. 23).

Es steht der Lehrperson frei, verschiedene Anregungen für Ideen zu geben, oder auch Stolpersteine in den Weg zu legen, um zu sehen, wie sie mit Herausforderungen umgehen. Auch die Auswertung der einzelnen Runden bietet viel Spielraum z.B. schlechte aber dennoch sehr durchdachte und kreative Lösungen zu belohnen. Es sei aber dazu gesagt, dass diese Auswertungen je nach Grad der Individualisierung sehr zeitaufwendig werden können (in meinem Fall ca. 1h pro Runde bei einem mittleren Maß an individuellen Bewertungen). Nachdem man die Ergebnisse der Vorrunde rückgemeldet hat, bietet es sich an, einen kurzen theoretischen Input vor die nächste Planungsrounde zu setzen. Das verleiht

jeder Planungsrunde ein gewisses Überthema (Simon, 2021, S. 185), dass alle Abteilungen berücksichtigen sollen. In meinem Fall habe ich die Runden zwei, drei und vier unter die Themen *Business*, *DSGVO* und *Mental Health* gestellt.

Begründung der Methode

Da hier für den Themenblock vier aufeinanderfolgende Einheiten zu Verfügung stehen, ist eine naheliegende Überlegung, eine Methode zu wählen, die sich über den gesamten Zeitraum streckt. Gleichzeitig kann man eine Social Media Firma sehr einfach in verschiedene Abteilungen aufteilen, weshalb dann die Idee kam, diese Teams gegeneinander antreten zu lassen. Der große Vorteil eines Planspiels besteht darin, dass die Lernenden ein relevantes Thema nicht in, teilweise für sie unverständlichen Zusammenhängen, erklärt bekommen, sondern die relevantesten Ideen simulativ und handlungsorientiert selbst entdecken (Simon, 2021, S. 188). Planspiele werden oft im wirtschaftlichen oder im politischen Sektor eingesetzt, mit ein paar eigenen Überlegungen lassen sie sich aber für fast jedes Unterrichtsthema konzipieren.

Ergebnissicherung

Die Ergebnissicherungsphase ergibt sich rein aus der Methode zu Beginn jeder neuen Planungsrunde. Hier werden die Ergebnisse der vorhergehenden Runde präsentiert und damit einhergehend die getroffenen Entscheidungen zu den relevanten Themen noch einmal reflektiert. Es handelt sich hier um eine vergleichsweise sehr effektive Ergebnissicherung, da die Schüler:innen erstens bereits gespannt auf die Ergebnisse warten und zweitens das Lernen aus vergangenen Fehlern essentiell für ihren weiteren Spielerfolg ist.

Planungsalternativen

Alternativ zur Durchführung kann man auch die vorbereiteten theoretischen Einstiege ausweiten auf jeweils eine gesamte Einheit und diese damit eher zu einer Diskussionsrunde umfunktionieren. Auch wäre es möglich, dass Rollenspielelement einer fiktiven Social Media Firma beizubehalten, die entstandenen Abteilungen jedoch nicht zuzuteilen, sondern gemeinsam an einem Konzept für diese Firma zu arbeiten. Hier kann man viel mit Brainstorming-Aktivitäten arbeiten, muss sich jedoch gesondert um eine Form der Ergebnissicherung kümmern.

Verlaufsplanung

Einordnung ins Schuljahr, Grobraster

Einordnung ins Schuljahr

Das Unterrichtsfach Digitale Grundbildung als relativ junges Fach bedient sich zur Zeit dem Status, kaum durchstrukturiert zu sein, weder von Seiten der Gesetzgebung (Lehrplan) noch von Seiten der Lehrbücher. Es liegt also an der Lehrperson, diesen Freiraum kreativ und sinnvoll auszunutzen. Während in den ersten Schulstufen der Fokus auf dem Entwickeln der Kompetenzen an den digitalen Endgeräten liegt, wandelt dieser über die Jahre hin zu gesellschaftskritischeren Themen. Das Thema Social Media bietet sich hier, wenn es nicht schon in der 3. Klasse behandelt wurde, an, da es die Schüler:innen dort abholt, wo sie sich bereits befinden. Die Einordnung ins Schuljahr erfolgt also nach beliebigen und persönlichen Präferenzen.

Rasterplanung

Name und Datum: *Johannes Baischer, 7. – 28. November 2023*

Schule / Klasse / Schülerzahl: BG Seekirchen, 4m, 29 SuS

Raumsituation: Eigener Klassenraum, für Klassenstärke angemessen

Sprachniveau: Deutsch als Muttersprache, Österreichischer Dialekt

Thema & Inhalt der Stunde: Sozial Media Firma – Planspiel

1. Einheit

ZEIT	UNTERRICHTSPHASE	KONKRETE INHALTE	LEHRMETHODE und SOZIALFORM	BENÖTIGTE MATERIALIEN / ANMERKUNGEN	Allgemeine / Inhaltliche - KOMPETENZ ¹
20 min	Einstieg	- Begrüßung - Erfassen fehlender SuS - Erklärung Thema Sozial Media Firma - Erklärung Methode „Planspiel“	Organisatorisches Plenum	Figma	G,I/K
5 min	Umbau	- Umsetzen in die Gruppen - Starten der Laptops und Materialien	Gruppenarbeit	- Figma 1x Laptop pro Gruppe	-/-
10 min	Arbeitsphase	- Ausarbeiten Konzept für Sozial Media App - Einführung Figma	Brainstorming Plenum	- Tafel - Figma	G,I/K
10 min	Arbeitsphase	Unterstützte erste Quartalsplanung	Rollenspiel Gruppenarbeit	- Figma 1x Laptop pro Gruppe	G,I/K
5 min	Abgabe	- Abgabe der ersten Quartalsplanungen - Aussicht fürs nächste Mal	Organisatorisch	-	-/-

¹ Legende im Abschnitt **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**

2. – 4. Einheit

ZEIT	UNTERRICHTSPHASE	KONKRETE INHALTE	LEHRME- THODE und SOZIAL- FORM	BENÖTIGTE MATERIALIEN / ANMERKUNGEN	Allgemeine / Inhaltliche - KOMPETENZ
5 min	Umbau	• Umsetzen in die Gruppen • Starten der Laptops und Materialien	Gruppenarbeit	• Figma • 1x Laptop pro Gruppe	-/-/-
15 min	Einstieg	• Begrüßung • Erfassen fehlender SuS • Erklärung des aktuellen Szenarios² • Update über Stand der Abteilungen	Erzählung, Reflexion Plenum	• Figma	G, I/K, P
10 min	Arbeitsphase	• Erarbeiten neuer Strategien • Schreiben der Quartalsplanungen • Absprachen / Verträge mit anderen Teams • Hilfestellungen durch Lehrperson	Rollenspiel Gruppenarbeit	• Figma • 1x Laptop pro Gruppe • Papier für Verträge	G, I/K, P
5 min	Vorstandssitzung	• Treffen mit den Teamchefs zum Anregen zur Kooperation • Nach belieben weitere Hilfestellungen oder Stolpersteine geben	Rollenspiel Diskussion	Papier für Verträge	G, I/K, P

² Materialien zu den Szenarios im Anhang

10 min	Arbeitsphase	• Erarbeiten neuer Strategien • Schreiben der Quartalsplanungen • Absprachen / Verträge mit anderen Teams • Hilfestellungen durch Lehrperson	Rollenspiel Gruppenarbeit	• Figma • 1x Laptop pro Gruppe • Papier für Verträge	<i>G, I/K, P</i>
5 min	Abgabe	• Abgabe der ersten Quartalsplanungen • Aussicht fürs nächste Mal	Organisatorisch	• -	-/-

Feinplanung

Feinplanung der Unterrichtseinheit

Ausführung der Rasterplanung

Die vier geplanten Einheiten ähneln sich vom Aufbau aufgrund der gewählten Methode sehr stark, wobei die erste Einheit als Einleitung ein wenig davon abweicht. Im folgenden werden also nicht die Einheiten, sondern die Phasen in diesen Einheiten genauer beschrieben, jeweils mit Verweis, auf welche Einheit sich bezogen wird, sofern angebracht.

Einstieg

Der Einstieg in den Themenblock und damit die Erklärung der Methode „Planspiel“ ist essentiell für den Erfolg der geplanten Einheiten. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Lernenden im Schulumfeld noch nie mit dieser oder einer ähnlichen Methode zu tun hatten ist sehr groß, umso wichtiger ist es, sich die Zeit zu nehmen die Erwartungen und den Ablauf genau zu erklären. Um Verwirrung zu vermeiden, bietet es sich an, vom inhaltlichen Input zunächst ein wenig Abstand zu halten und das Thema nur sehr oberflächlich anzuschneiden. Es reicht in diesem Fall zu sagen: „Wir entwickeln eine Sozial Media App“. Der große Fokus sollte dann auf der „Gamification“ (Becker & Metz, 2022, S. 29), also dem Ziel im Sinne eines Spiels stehen. Im Vorfeld sollten Gewinnbedingungen (Voting, durch Lehrperson ernannt ...) und eventuell der Preis (Süßigkeiten, Arbeitsplus, Note) festgelegt werden. Hier liegt es an der Lehrperson abzuwägen, ob die extrinsische Motivation zielführend oder sogar notwendig ist, werden die falschen Anreize gesetzt, kann es passieren das man die Schüler:innen in dieser Phase bereits verliert.

Sofern die Gruppen zu diesem Zeitpunkt noch nicht durch die Lehrperson zugeteilt wurden, ist jetzt auch die Zeit für die Gruppenfindung gekommen. Hier bietet es sich an, im Sinne des Planspiels eine starke Gruppenzugehörigkeit zu fördern, da es letztendlich auch ein Wettkampf gegen alle anderen Gruppen ist. Es können dazu Teamfarben, Teamnamen oder besondere Symbole vergeben werden. Auch sollte nun pro Gruppe ein/e Sprecher/in ernannt werden, die einerseits die Verantwortung für Abgaben übernimmt und andererseits als Ansprechperson für die Lehrperson fungiert.

Als letztes sollte der Ablaufrahmen festgelegt werden: *Wie viele Runden wird gespielt, wann ist die Planung abzugeben, über welchen fiktiven Zeitraum erstreckt sich das Spiel...* Es ist damit zu rechnen, dass dieser Rahmen zumindest von einigen falsch verstanden wird, was jedoch nicht sofort ersichtlich ist. Daher empfiehlt es sich, diesen vor jeder Runde kurz zu wiederholen, bei einem Großteil sollten sich spätestens nach der ersten Runde die meisten Fragen von alleine geklärt haben.

Der Einstieg ab der zweiten Einheit beinhaltet auch einen thematischen Teil, den man je nach Schwerpunktsetzung gestalten kann. Für diese Planung hab ich mich für die drei Schwerpunkte *Business*, *DSGVO* und *Mental Health* entschieden (siehe *Anhang*). Hier ist Raum dafür ein kreatives Szenario vorzulesen, oder Verbindungen zur echten Welt herzustellen. Ich habe mich als Praxisbezug für letzteres entschieden und immer wieder mit Statistiken und Berichten von echten Sozial Media Firmen eröffnet. Die Informationen bekommen die Lernenden in einem interaktiven Format bereitgestellt, in dem auch Abstimmungen, Vorschläge oder Ähnliches gepostet werden können. Verwendet habe ich hier *Figma*, ein in der Design und Entwicklungsbranche sehr bekanntes und etabliertes Kollaborationstool (Melwani & Mulligan, o. D.).

Auch zum ersten mal in der zweiten Einheit liegen Ergebnisse aus der Vorrunde vor. Es macht Sinn, diese mit der gesamten Klasse zu besprechen, auch wenn es jeweils nur eine der Abteilungen betrifft. Grund ist der, dass sich die Lernenden so besser orientieren können, ob sie gut unterwegs sind und im besten Fall auch darauf achten, mit welchen anderen Abteilungen es sich lohnt, Kooperationen einzugehen. Die Art der Auswertung ist grundsätzlich frei zu handhaben. In dieser Planung wurde eine Quantifizierung der abgegebenen Planungen vorgenommen und als Balkendiagramm präsentiert. Das ist mit einem gewissen Aufwand und Feingefühl verbunden, hat jedoch den Vorteil, dass die Ergebnisse sehr viel greifbarer werden.

Umbau

Diese Phase befasst sich selbsterklärend mit dem räumlichen Umbauen des Klassenzimmers, um die Gruppenarbeiten zu unterstützen. Ob man hier alle Tische verschiebt, sich die Schüler:innen nur umsetzen oder man den Klassenraum wechselt, bestimmt den Rahmen und Zeitaufwand dieser Phase.

Arbeitsphase

Hier beginnt die eigentliche Gruppenphase, die Lernenden gehen also in die Diskussion mit der eigenen und den anderen Abteilungen über. Grundsätzlich ist hier kein Input von der Lehrperson mehr erforderlich, je nachdem wie sehr man den Schüler:innen jedoch unter die Arme greifen will, kann man sich in die Gespräche einmischen oder Ideen aufbringen.

Vorstandssitzungen

Diese (optionale) Phase bietet der Lehrperson eine geordnete Möglichkeit, durch die Gruppenarbeit hindurch zu dringen und allen Gruppen geordnet neue Informationen, Szenarien oder Hilfestellungen zukommen zu lassen. Die erwählten Sprecher jeder Gruppe treffen sich an einem vereinbartem Ort mit der Lehrperson („Stand-Up-Meeting“) und besprechen das aktuelle Geschehen. Es ist hier auch Platz für abteilungsübergreifende Diskussionen, Absprachen und Verhandlungen. Fehlt einem also im Unterrichtsgeschehen die Kommunikation zwischen den Gruppen kann ein größerer Fokus auf diese Phase gelegt werden, ist dies alles bereits ein Selbstläufer kann unter Umständen sogar darauf verzichtet werden, um die Arbeitsphase nicht zu unterbrechen.

Abgabe

Je nach abgeklärtem Rahmen ist in dieser Phase Zeit, die ausgearbeiteten Planungen analog abzugeben, oder darauf hinzuweisen dies über das zur Verfügung gestellte Abgabetool bis zum vereinbartem Zeitpunkt zu tun. Die schriftlich ausgearbeiteten Verträge zwischen den Abteilungen sollten spätestens hier bei der Lehrperson eintreffen, da man zu einem späterem Zeitpunkt (auch online nicht) keine Möglichkeit hat abzuklären, ob beide Vertragspartner dem Ausgehandeltem zustimmen. Grundsätzlich ist hier aus noch Zeit, andere organisatorische Dinge mit der Klasse zu besprechen.

Reflexion

Reflexion der gehaltenen Stunde bzw. des Planungsprozesses

Die Planung und Durchführung des Planspiels war auch für mich ein Experiment. Zum einen handelte es sich hier um eine meiner ersten selbst gehaltenen Stunden, zum anderen hatte ich alle Materialien und Regeln dafür zuvor selbst konzipiert. Die einzige Referenz, die ich zu diesem Zeitpunkt hatte, waren die selbst erlebten Planspiele, welche aber in einer wesentlichen höheren Schulstufe stattfanden. Meine eigene Unerfahrenheit am Anfang spiegelte sich dann auch in der ersten Unterrichtseinheit in der Verwirrung der Gesichtern meiner Schüler:innen wieder. Ich nahm bei den Erklärungen zu sehr an, dass die Methode sehr selbsterklärend sei und dass die Lernenden daraufhin sofort nur so vor Ideen platzten. Die erste Stunde und damit das Erarbeiten eines gemeinsamen Konzepts für die Firma, war deshalb nur mäßig aktiv. Ein Freude moment hatte ich dafür umso mehr am Anfang der zweiten Einheit. Hier bekamen sie zum ersten Mal Rückmeldung von mir, zu den Planungen der vorhergehenden Woche, worauf sie sichtlich gespannt warteten. Zum ersten Mal sahen sie hier, dass sich die Ideen und der Umfang der abgegebenen Planungen wirklich auf ihren Erfolg in diesem Spiel auswirkten. Dementsprechend motiviert waren sie dann in dieser Stunde, ihr Bestes zu geben. Ich wurde häufig nach meiner Fachmeinung und nach Tipps gefragt, alle Abteilungen wollten merklich ihr Bestes geben. Auch wenn dadurch der Lautstärkepegel in der Klasse merklich anstieg und der Ordnungsrahmen für mich als unerfahrene Lehrperson etwas beängstigend war, hatten die Schüler:innen hier ein hohes Maß an effektiver Lernzeit.

Grundsätzlich hätte ich mir diese erste Erfahrung kaum besser wünschen können, es sind einige Sachen passiert, die ich als Lehrperson reflektieren kann (besonders Classroom Management), gleichzeitig war die Rückmeldung der Schüler:innen durchweg positiv und sie hatten merklich Spaß am Unterricht. Auch fachlich bin ich mit dem bearbeiteten Umfang und der Tiefe der Themen sehr zufrieden und denke, dass sich die Lernenden einiges mitnehmen konnten in Bezug auf Datenschutz und ihr persönliches Nutzungsverhalten.

Zusammenfassung

Das Thema Social Media ist sehr nahe an der Alltagswelt der Schüler:innen, umso wichtiger ist es, sie bei der Entwicklung einer gesunden und reflektierten Beziehung dazu zu unterstützen. Um nicht in Konflikt mit vorausgehenden Anschauungen zu geraten, wird hier die Methode des Planspiels angewandt. In mehreren Runden konkurrieren die Lernenden in Gruppen gegeneinander, um eine möglichst erfolgreiche Abteilung innerhalb einer Social Media Firma aufzubauen. Die Methode dabei fördert Improvisation, Kreativität, Kontroversität und fachbezogenes Lernen. Die eigenen Ziele stehen dabei nicht immer im Einklang mit denen der anderen Abteilung und schon gar nicht mit den Problemen, die dabei eine Gesellschaft tragen muss. Auf explorative und handlungsorientierte Weise sollen die Schüler:innen so ihr Gespür für die Nutzung dieser Apps sensibilisieren und den Eigenen Umgang damit reflektieren.

Abbildungsverzeichnis

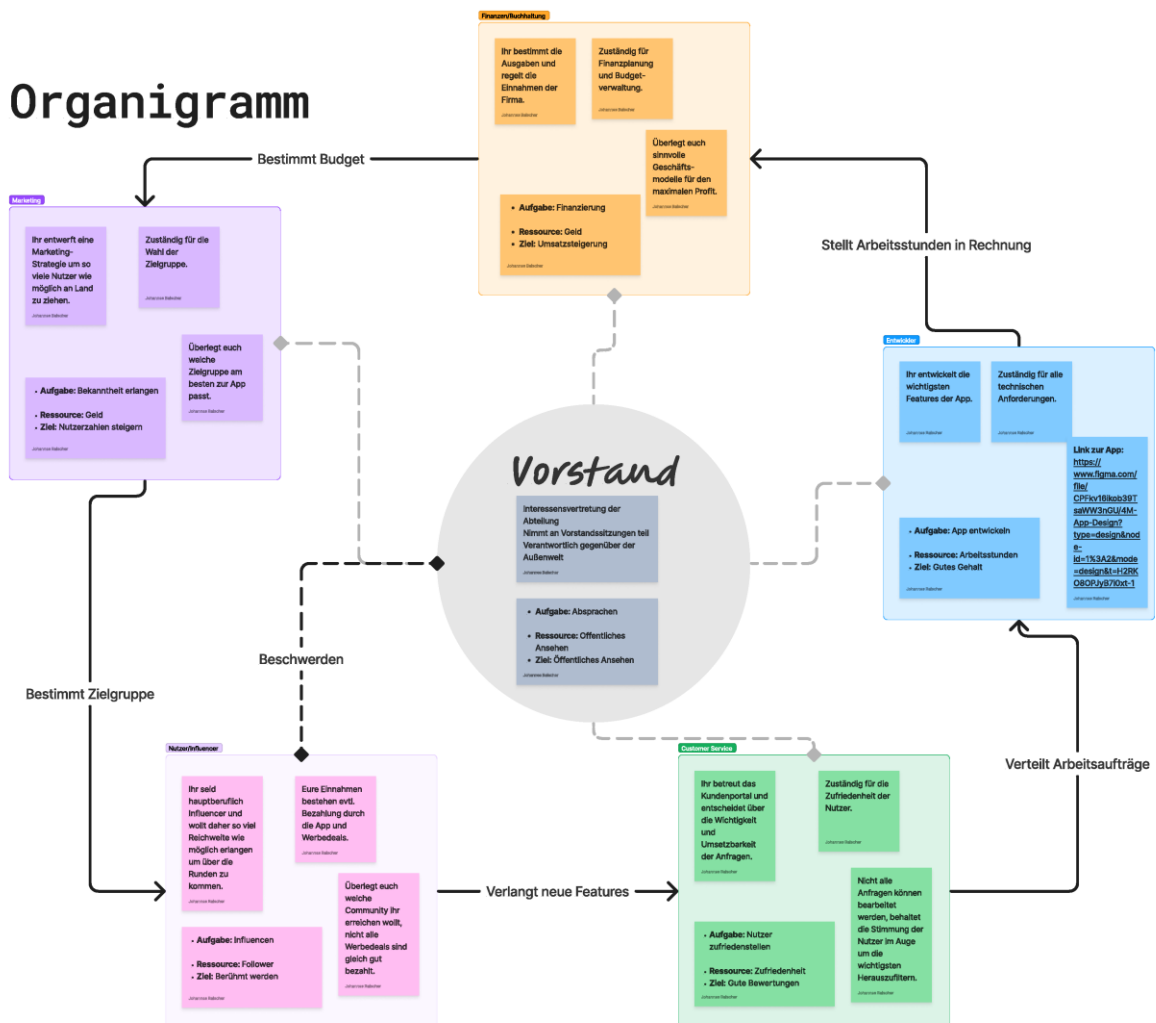
Abbildung 1 Ausschnitte Lehrplan	3
--	---

Literaturverzeichnis

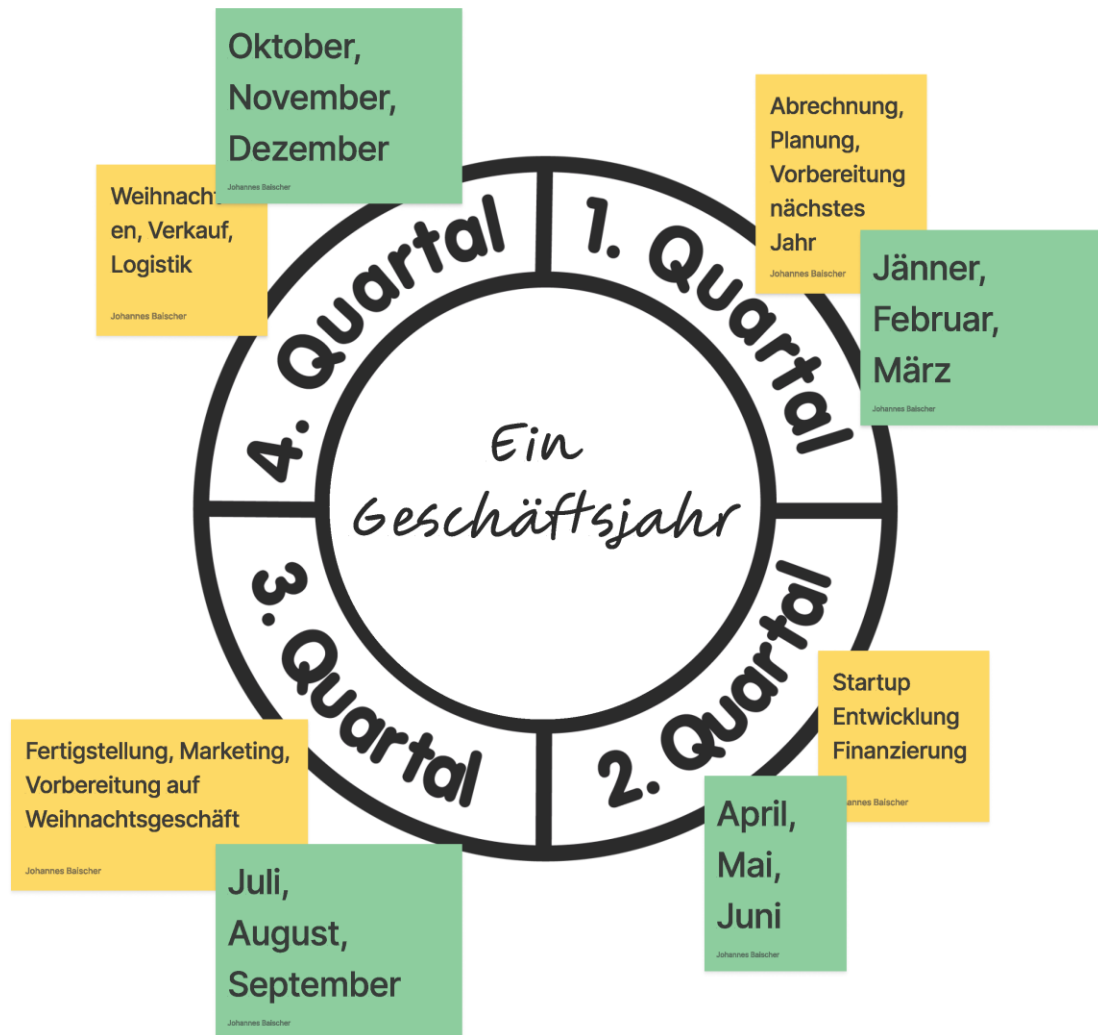
- Becker, W. & Metz, M. (Hrsg.). (2022). *Research. Digitale Lernwelten - Serious Games und Gamification: Didaktik, Anwendungen und Erfahrungen in der Beruflichen Bildung*. Springer VS. <http://www.springer.com/>
- Kirch, V. (2022). *Soziale Netzwerke – Die Familie von heute: Recht und Politik der Regulierung*. Springer.
- Klippert, H. (2008). *Planspiele: 10 Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen* (5., überarb. und aktualisierte Aufl.). *Pädagogik Praxis*. Beltz.
- Melwani, P. & Mulligan, B. (o. D.). *Figma: Das kollaborative Designtool für Benutzeroberflächen*. Figma GmbH. <https://www.figma.com/de/>
- Änderung der Verordnung über die Lehrpläne der Mittelschulen sowie der Verordnung über die Lehrpläne der allgemeinbildenden höheren Schulen idF 267/2022). https://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/BgblAuth/BGBLA_2022_II_267/BGBLA_2022_II_267.html
- Simon, T. (Hrsg.). (2021). *Edition Fachdidaktiken. Demokratie im Sachunterricht – Sachunterricht in der Demokratie: Beiträge zum Verhältnis von Demokratie(lernen) und Sachunterricht(sdidaktik)*. Springer VS.

Anhang

A1 – Organigramm Firma



A2 – Quartalsplanung



Quartalsplanung

Quartal**Teambezeichnung****Beschreibung der Tätigkeit****Seid genau, erklärt eure Ziele und wie
ihr diese erreichen wollt****Anzahl zu verwendende
Ressource**

Beschreibung der Tätigkeit**Seid genau, erklärt eure Ziele und wie
ihr diese erreichen wollt****Anzahl zu verwendende
Ressource**

Beschreibung der Tätigkeit**Seid genau, erklärt eure Ziele und wie
ihr diese erreichen wollt****Anzahl zu verwendende
Ressource**

Unterschrift**Abteilungssprecher**

Name in Blockbuchstaben

A3 – Vertrag zwischen Abteilungen

verfügbar ab Szenario 2

Quartal

Vertrags Text

Seid hier ausführlich, genau und lasst keine Schlupflöcher übrig.

Unterschrift
Auftraggeber

Name in Blockbuchstaben
Teambezeichnung

Unterschrift
Empfänger

Name in Blockbuchstaben
Teambezeichnung



Diese Unterschrift ist **NICHT FREIWILLIG**
Sie dient nur als Empfangsbestätigung.

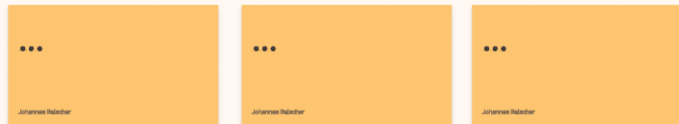
A4 – Szenario 1

Szenario 1 “Startup”

Konzept

Unsere App...

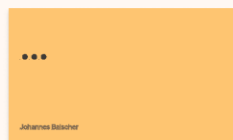
befasst sich mit...



ist vergleichbar
mit...



hat als Zielgruppe...



Startup

Startup

Bringt eure Abteilung in Schwung!



Ideen



Planung



Absprache

A5 – Szenario 2

Szenario 2 “Entwicklung”

Optimierung



Die Startup-Phase ist abgeschlossen und es geht ans eingemachte!

- Welche Features brauchen wir noch?
- Wie finanzieren wir uns?
- Wie erreichen wir am meisten neue Nutzer?
- Welche Fehler gehören sofort ausgebügelt?
- Wessen Hilfe brauche ich um meine Abteilung am besten voranzubringen?

Voraussetzungen

Setzt euch an...



Recherche im Internet



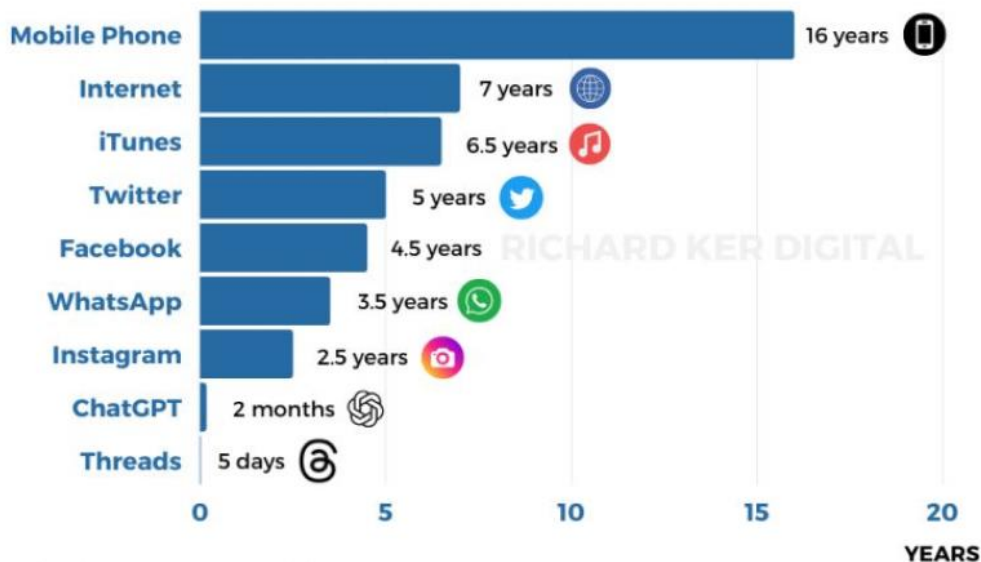
gewinnen von Verbündeten innerhalb der Firma



Aufsetzen von Verträgen



Time it took to reach 100 million users worldwide



Source: UBS / Yahoo Finance / World of Statistics

[f](#) [t](#) @richardker

? Wie viel kostet Influencer Marketing?

Die Kosten für Influencer Marketing variieren stark und hängen von Faktoren wie Reichweite, Engagement-Rate und Plattform ab. Preise können von 100€ für Mikro-Influencer bis zu 50.000€+ für Top-Influencer reichen. Überlege genau, welche Zielgruppe und echtes Engagement du erreichen möchtest.

The Apps sharing your data with third parties



#	App	Purchases	Location	Contact Info	Contacts	User Content	Search History	Browsing History	Identifiers	Usage Data	Diagnostics	Sensitive Info	Financial Info	Health & Fitness	Other Data	% of personal data collected
1	Instagram															79%
2	Facebook															57%
3	LinkedIn															50%
4	Uber Eats															50%
5	Trainline															43%
6	YouTube															43%
7	YouTube Music															43%
8	Deliveroo															36%
9	Duolingo															36%
10	eBay															36%

A6 – Szenario 3

Szenario 3 “DSGVO”

Heiße Phase



Glückwunsch zu 45 Millionen aktiven Nutzern!!!

Die schlechte Nachricht, die EU-Verordnungen sind für große Netzwerke sehr viel strenger:

- AGBs müssen “kindgerecht” formuliert werden
- Illegale Beiträge moderieren
- Nutzerdaten müssen sicher und verschlüsselt sein
- Algorithmus darf sich nicht negativ auf die Psyche auswirken
- Werbung nicht auf Kultur oder Religion zugeschnitten
- Strafe für Verstöße bis zu 6% des Jahresumsatz

Anteil

Wie betrifft das meine Abteilung?



Welche Ressourcen brauchen wir?



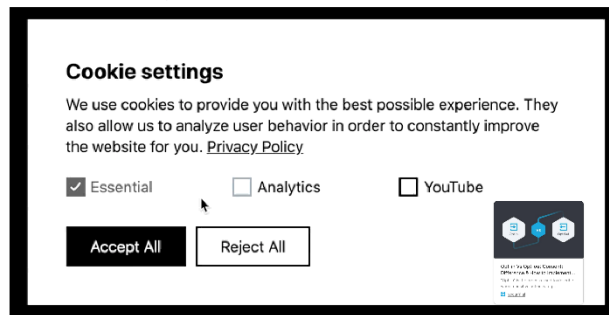
Welche Anforderungen müssen wir an Andere stellen?



Wer könnte dabei behilflich sein?

Was sind die 4 Grundprinzipien des Datenschutzes?

Die Grundprinzipien wie **Zweckbindung**, **Datenminimierung** und **Transparenzgebot** bleiben erhalten. Der Umgang mit personenbezogenen Daten bleibt grundsätzlich verboten, sofern er nicht durch einen Erlaubnistatbestand einer Rechtsvorschrift erlaubt ist (Verbot mit Erlaubnisvorbehalt).



Facebook AGBs

„Du wirst andere Nutzer weder tyrannisieren noch einschüchtern oder schikanieren.“ (24.01.2018)

facebook.com/legal/terms

Snapchat AGBs

„Bitte snappe beispielsweise niemals, während du Auto fährst.“ (24.01.2018)

snap.com/de-DE/terms

Twitter AGBs

„Was Dein ist, bleibt Dein“. (24.01.2018)

twitter.com/de/tos

YouTube AGBs

„Maßgeblich für Ihr Verhältnis zu YouTube soll stets die Englische Sprachfassung sein.“ (24.01.2018)

youtube.com/static

Instagram AGBs

„Du musst mindestens 13 Jahre alt sein, um den Dienst zu nutzen.“ (24.01.2018)

help.instagram.com



Instagram räumt sich eine „nicht-exklusive, gebührenfreie, übertragbare, unterlizenzierbare und weltweite Lizenz ein, **deine Inhalte** [...] zu **hosten**, zu **verwenden**, zu **verbreiten**, zu modifizieren, auszuführen, zu kopieren, **öffentlich vorzuführen** oder anzuzeigen, zu übersetzen und **abgeleitete Werke** davon zu erstellen“ ein. (Stand: Jänner 2022)

• Wir beanspruchen nicht das Eigentum an deinen Inhalten, sondern du gewährst uns eine Lizenz, sie zu nutzen.

<https://help.instagram.com/511064688611754>

A7 – Szenario 4

Szenario 4 “Mental Health”

Verantwortung

Es gibt Vorwürfe der Öffentlichkeit!



- Sorge um Nutzungsverhalten
- Sucht
- Abhängigkeit
- Sensible Inhalte
- Folgen immer weiterer Digitalisierung

Ethik

Wie wollen wir zu dieser Sache stehen?



Können wir uns geringere
Nutzungszeit bei derzeitigen
Kosten leisten?



Ist unser Marketing ausreichen um
das zu überstehen?



Sollen wir überhaupt eine klare
Haltung einnehmen?



A8 – Auswertung Diagramme



A9 – App Design in Figma

