

Vorwort für die Lehrkraft

Dieser Koffer beschäftigt sich mit den Themen Werbung, Influencer, In-App-Käufen und Lootboxen. Er ist nach dem Baukastenprinzip aufgebaut und bietet verschiedene Unterrichtsstunden, die einerseits als komplette Einheit verwendet werden können, andererseits aber auch einzeln herausgegriffen und bearbeitet werden können. Einige wenige Stunden empfehlen wir jedoch zusammenhängend zu verwenden, diese sind in der folgenden Stundenübersicht mit Fußnoten gekennzeichnet.

Das Thema des Koffers ist aktuell und soll, sowohl präventiv als auch aktiv an den Umgang mit Werbung von den Kindern ansetzen. In dem Material des Koffers befindet sich ebenfalls ein Glossar, welches Begriffe für die Lehrkraft genauer erläutert.

Dieses Projekt entstand in Kooperation der Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein und der Europa-Universität Flensburg. Das entworfene Material ist geistiges Eigentum von Celina Schmill, Fiona Sophie Kober, Lotta Vieth und Marvin Kropp.

Stundenübersicht

Stunde	Thema
1	Einführung in das Thema Werbung und Erhebung der Präkonzepte
2	Werbung Früher und Heute
3	Ziel von Werbung
4	Tricks von Werbung
5	Wirkung von Werbung ¹
6	Der Beruf des Influencers
7	Influencer-Marketing ²
8	In-App-Käufe
9	Lootboxen: Definition und Funktion
10	Lootboxen und In-App-Käufe einfach erklärt (Podcastaufnahme) ³
11-16	Entwerfen und Durchführen eines Planspiels

¹ Aufbauend auf Stunde 4

² Aufbauend auf Stunde 6

³ Aufbauend auf Stunde 8 und 9

Glossar

Begriff	Erklärung
Social Media	Übersetzt: „soziale Medien“, sind Apps und Webseiten, wo Menschen miteinander kommunizieren. Die Kommunikation kann über das Teilen von Bildern und Videos, Kommentaren oder Chatnachrichten erfolgen. Apps, die zu Social Media gehören, sind z.B. TikTok, Instagram und YouTube
TikTok	TikTok ist eine App, auf der man kurze Videos anschauen und selbst drehen kann. Die Videos gibt es in vielfältiger Form: Musikvideos, Tanzvideos, lustige Clips, Tipps, Gesprächsaufnahmen etc. In der App kann man ebenfalls anderen Personen folgen und Videos kommentieren.
Instagram	Instagram ist eine App auf der Menschen Fotos und Videos teilen. Man kann selbst welche hochladen oder sich welche von anderen Leuten anschauen. In der App gibt es Funktionen, wie Chatfunktionen, Kommentare, Personen folgen usw.
Influencer	Influencer sind Menschen, die auf Social Media Plattformen viele Follower (Personen, die ihnen folgen) haben. Sie zeigen häufig Dinge aus ihrem Leben und verdienen ihr Geld überwiegend durch Werbung, die sie auf ihrem Account teilen. Firmen bezahlen sie dann dafür, dass sie ihr Produkt zeigen, verwenden oder vorstellen. Immer mehr Menschen schauen sich diese Beiträge an und lassen sich davon inspirieren/beeinflussen und kaufen die vom Influencer beworbenen Produkte.
In-App-Käufe	In-App-Käufe sind Käufe, die innerhalb von Apps getätigt werden. In Apps (vor allem bei Spielen) werden häufig Extras angeboten, um neue Charaktere, mehr Spiel-Währung, mehr Leben o.ä. zu erhalten. Diese können dann über Echtgeldkäufe erworben werden.
Lootboxen	Lootboxen sind virtuelle Kisten in Videospielen, die zufällige Belohnungen enthalten, wie z. B. neue Outfits, Waffen oder andere Spielgegenstände. Man kann sie oft durch Spielen verdienen, aber auch mit echtem Geld kaufen. Der Clou: Man weiß vorher nicht genau, was drin ist – es ist wie eine Überraschungstüte! Lootboxen können problematisch sein, weil sie an Glücksspiel erinnern können und häufig über einen Algorithmus funktionieren.

Unterrichtsstunde 1 – Übersicht

Thema: Einführung in das Thema und Präkonzepte erheben

Stundenziel: Die Kinder erlangen eine grobe Vorstellung davon, wie vielfältig Werbung ist.

Unterrichtsphase	Inhalt	Dauer
Einstieg	Rätsel, um welches Thema es sich handelt. Satz für Satz und nach jedem Satz Pause und Kinder sollen ihre Vermutung aufschreiben.	5-10min
Inhalte	Präkonzepte erheben (per Mindmap in einem Arbeitsblatt zu den Themen: Wo begegnet dir Werbung, Was ist das Ziel von Werbung, Welche Werbung kennst du, das weiß ich außerdem).	10min
Sicherung	Mindmap im Plenum sammeln und die Kinder ihre Mindmap ergänzen lassen.	10min
	Mögliche Arten von Orten, wo Werbung einem begegnet per Bildersammlung an der Tafel sammeln. Falls nicht alle Orte erraten werden, soll die Lehrkraft Tipps und Hilfestellungen geben.	10min
Material	Arbeitsbogen mit Mindmap lamierte Bilder von möglichen Werbeorten	

Unterrichtsstunde 2 – Übersicht

Thema: Werbung Früher und Heute

Stundenziel: Die Kinder erkennen den Unterschied der Werbeformen von Früher zu Heute und nehmen wahr, dass heutzutage der Fokus auf digitaler Werbung liegt.

Unterrichtphase	Inhalt	Dauer
Einstieg	Zeigen eines Werbespots früher und heute.	3min
Inhalte	Besprechen der Unterschiede der Werbungen im Plenum (Leitfragen: Was fällt euch an der Werbung auf, Welche Werbung spricht euch mehr an und warum, Wie haben die Menschen früher Werbung gemacht, als es noch keine Fernseher gab).	10min
	Arbeitsbogen mit Lückentext zu der Geschichte der Werbung und den verschiedenen Werbeformen (inkl. Unterschiede Werbung Früher Heute, sowie Entwicklung der Werbung).	15min
Sicherung	Besprechung und Abgleichen des Arbeitsbogens.	10min
Material	Beispiel Werbung Früher: https://www.youtube.com/watch?v=xhA-uPPGpiM Beispiel Werbung heute: https://www.youtube.com/watch?v=u4hgh9wmhnl Arbeitsbogen mit einem Lückentext + einfach differenziert	

Unterrichtsstunde 3 – Übersicht

Thema: Was ist das Ziel von Werbung?

Stundenziel: Die Kinder verstehen die Intention von Werbung und erkennen die verschiedenen Zwecke, die Werbung verfolgen kann.

Unterrichtphase	Inhalt	Dauer
Einstieg	Bilder, die verschiedene Werbezwecke darstellen, im Raum verteilen (Bildergalerie). Die Kinder sollen sich die Bilder anschauen und sich Notizen dazu machen.	15min
Inhalte	Die Kinder teilen ihre Vermutungen über die Ziele der verschiedenen Werbungen. Die Funktionen der Werbezwecke werden besprochen und von der Lehrkraft angeleitet.	15min
Sicherung	Arbeitsbogen zur Sicherung mit den bereits verwendeten Bildern → Die Kategorien gibt es laminiert als Karten und werden von der Lehrkraft an die Tafel getan. Differenziertes Material: Bilder und fertige Kategorien → sollen verbunden werden.	10min
Material	Bilder zum Anreiz der Intention von Werbung Laminierte Karten der Kategorien Arbeitsbogen + einfach differenziert	

Unterrichtsstunde 4 – Übersicht

Thema: Welche Tricks verwendet Werbung?

Stundenziel: Die Kinder erkennen die Mechanismen und Faktoren, die zum Erreichen des Ziels der Werbung verwendet werden und können diese benennen.

Unterrichtphase	Inhalt	Dauer
Einstieg	Zeigen der eines Werbespots, der sich für die Thematik anbietet. Möglicher Werbespot, der sich anbietet, ist von den Nimm2 Kaubonbons.	15min
Inhalte	Sammlung, was den Kindern aufgefallen ist bei der Werbung „Wieso würdest du dieses Produkt kaufen wollen?“ → Besprechung in Kleingruppen.	10min
	Die Kinder sollen Kategorien bilden zu dem Thema „Welche Faktoren beeinflussen dich in der Werbung?“	10min
	Anschließend Sammlung im Plenum an der Tafel mit laminierten Karten.	10min
Sicherung	Video wird erneut angeschaut und jede Gruppe soll auf eine bestimmte Kategorie achten -> Kinder sollen die spezifischen Merkmale der gezeigten Werbung für ihre Kategorie benennen.	10min
Material	Werbespot, Bsp.: https://www.youtube.com/watch?v=hXE1qriS9Z4 Laminierte Karten der Kategorien	

Unterrichtsstunde 5 – Übersicht

Thema: Wie wirkt Werbung auf uns?

Stundenziel: Die Kinder erfahren, wie Werbung ihre Gefühle beeinflusst und dass Emotionen zum Ziel der Werbung beitragen sollen.

Unterrichtphase	Inhalt	Dauer
Einstieg	Zeigen von zwei Werbespots, die im Kontrast zueinander stehen (und am besten schon verwendet wurden), wie der Nimm2 Werbespot und der UNICEF-Werbespot.	5min
Inhalte	Think Pair Share, zu der Frage: Welche Emotionen lösen die Werbungen in euch aus und welche Faktoren beeinflussen das. Tipp: Denkt an die Kategorien der letzten Stunde. Gruppenarbeit mit Emotionskarten und einem zugewiesenen Produkt bzw. Grund → Kinder sollen sich in der Gruppe eine kurze Schauspielsequenz überlegen in denen sie die Emotion ihres Produkts bzw. Grundes rüberbringen / ca. 3-5er Gruppen.	15min 15min
Sicherung	Vorstellung des Schauspiels → die anderen Kinder sollen Emotion erraten und sagen, woran erkennen.	15min
Material	Werbespots, wie: https://www.youtube.com/watch?v=hXE1qriS9Z4 https://www.youtube.com/watch?v=_3Vc8YB1SQ Karten für die Gruppenarbeit mit der zugewiesenen Emotion und eines Produkts	

Unterrichtsstunde 6 – Übersicht

Thema: Der Beruf Influencer

Stundenziel: Die Kinder sind sensibilisiert dafür, dass Influencer ihr Geld unter anderem durch Werbung verdienen und deswegen Produkte vermarkten.

Unterrichtsphase	Inhalt	Dauer
Einstieg	Brainstorming zu Influencern → Lehrkraft passt Erklärung zum Thema an.	10min
Inhalte	Interview Text bei dem unser Influencer eingeführt wird. Dabei sollen Grundzüge des Berufs des Influencers dargestellt. Im Anschluss daran sollen Fragen zum Interview beantwortet und reflektiert werden.	20min
Sicherung	Besprechung des Bogens in Partnerarbeit.	10min
Material	Arbeitsbogen mit einem Interviewtext und dazugehörigen Fragen + Arbeitsbogen einfach differenziert	

Unterrichtsstunde 7 – Übersicht

Thema: Influencer-Marketing

Stundenziel: Den Kindern ist bewusst, dass Influencer Produkte bewerben müssen, um Geld zu verdienen und lernen, dass Influencer nicht nur einen Ratschlag geben.

Unterrichtphase	Inhalt	Dauer
Einstieg	Zeigen des Videos von einem Influencer, der ein Produkt bewirbt.	5min
Inhalte	Reflexionsphase zur Wirkung von Influencern in Gruppen anhand eines Fragenkataloges. Neuer Input → Gruppen sollen die wichtigsten Infos sammeln und so aufbereiten, dass sie das einem Erstklässler vorstellen könnten.	15min 10min
Sicherung	Besprechen und Vortragen der verschiedenen Vorstellungen für Erstklässler.	10min
Material	Video des Influencers, der ein Produkt bewirbt Fragenkatalog für die Gruppenarbeit	

Unterrichtsstunde 8 – Übersicht

Thema: Was sind In-App-Käufe

Stundenziel: Die Kinder können In-App-Käufe erkennen, kennen die Gefahren und verstehen, dass man dort mit echtem Geld zahlt.

Unterrichtphase	Inhalt	Dauer
Einstieg	Viele verschiedene Fotos von In-App-Käufen zeigen im Sitzkreis → die Kinder sollen sagen, was alle Bilder gemeinsam haben (Käufe) und dann sollen zwei Kategorien gebildet werden (Spiel-Währungs Käufe, Echt Geld-Käufe).	10min
Inhalte	Durchführung eines konzipierten Spiels zu In-App-Käufen.	10min
	Geheime Abstimmung, ob sie das echte Geld für höhere Würfelzahlen ausgegeben hätten.	5min
	Herstellung eines Vergleichs zum echten Leben, durch z.B. den Preis von 3 Eiskugeln, die man sich stattdessen hätte kaufen können. Reflektion durch angeleitete Fragen der Lehrkraft: Wer möchte erklären, warum er sich so entschieden hat? Wo seht ihr die Probleme bei In-App-Käufen? Wieso kaufen Leute von echtem Geld die Spielwährung? Problem: kein dauerhafter Mehrwert + echtes Geld schnell ausgegeben	10min
Sicherung	Kurzer Single Choice Test mit Lösungen unten auf dem Kopf	5min
Material	Das Spiel Die Fotos der In-App-Käufe Arbeitsbogen mit Single-Choice-Test	

Unterrichtsstunde 9 – Übersicht

Thema: Was sind Lootboxen und wie funktionieren sie

Stundenziel: Kinder verstehen, was Lootboxen sind und verstehen das System und die damit verbundene Gefahr dahinter.

Unterrichtphase	Inhalt	Dauer
Einstieg	Ausgedachtes Spiel zur Verdeutlichung des Systems von Lootboxen.	10min
Inhalte	Reflexion im Plenum: Wie war für euch das Spiel? Fandet ihr es ungerecht? Würdet ihr weitermachen? Hat sich das Spiel gelohnt?	5min
	Anschließend die Frage, ob den Kindern beim Spiel etwas aufgefallen ist und ob sie darin irgendwelche Gefahren sehen?	5min
	Woher kennt ihr Lootboxen?	5min
	Zeigen von Fotos beispielhafter Lootboxen, um die Lootboxen für die Kinder greifbarer zu machen.	5min
Sicherung	Arbeitsblatt mit verschiedenen Fragen zu Lootboxen. Die Lösungen werden hinter die Tafel gehängt zur Selbstkontrolle.	10min
Material	Das Spiel Arbeitsbogen mit Fragen zu Lootboxen + einfach differenzierter Arbeitsbogen als Lückentext	

Unterrichtsstunde 10 – Übersicht

Thema: Lootboxen und In-App-Käufe einfach erklärt

Stundenziel: Die Kinder vertiefen ihr Wissen und erstellen anhand diesem einen Podcast.

Unterrichtsphase	Inhalt	Dauer
Einstieg	Lehrkraft teilt Gruppen in 4er Gruppen ein. Gleichmäßig wird an die eine Hälfte der Klasse das Thema Lootboxen und an die andere Hälfte das Thema In-App-Käufe verteilt.	5-10min
Inhalte	Aufnahme des Podcast ca. 5min länge pro Podcast. Zur Hilfestellung dient ein Erwartungshorizont des Podcasts. Die Lehrkraft gibt Feedback nachdem sie sich zu Hause die Aufnahmen angehört hat und füllt den Feedbackbogen aus, den die Kinder vorher erhalten haben.	30-35min
Material	Feedbackbogen (Erwartungshorizont) an den Podcast	

Unterrichtsstunde 11-15/16 – Übersicht

Thema: Entwerfen und Durchführung eines Planspiels

Stundenziel: Die Kinder vertiefen ihr gesamtes Wissen zu Werbung, vermarkten ihr eigenes Produkt und reflektieren ihre eigenen Kaufentscheidungen.

Unterrichtsphase	Inhalt	Dauer
Einstieg	Gruppeneinteilung der Klasse in 6 Gruppen. Zwei Gruppenkategorien verteilen (3x Brotdose, 3x Feuchtigkeitsserum).	10min
Inhalte	Die Kinder sollen ein Werbeplakat, Werbeslogan, Produktversprechen, Verkaufsstrategie für ihr Produkt erstellen. Durchführung des Planspiels. Die jeweiligen Gruppen in der Hälfte teilen in Käufer und Verkäufer einteilen. Anschließend die Rollen tauschen.	2-3 Schulstunden 1 Schulstunde
Sicherung	Arbeitsbogen mit verschiedenen Fragen und Kategorien zum eigenständigen Reflektieren. Anschließendes Besprechen mit dem Sitznachbarn. Sitzkreis → jedes Kind legt einen oder mehrere Steine auf im Sitzkreis liegende, für sie zutreffende, Kategorien. Die Kategorien geben verschiedene Aspekte an, die einem bei einem Kauf beeinflussen. Kinder, die möchten, können ihre Entscheidung gerne begründen. Abschlussreflexion darüber, was die Kinder aus der Unterrichtseinheit für ihren Alltag mitnehmen können.	20min 10min 10min
Material	Rollenkarte für die Verkäufer Rollenkarte für die Käufer	