

Unterrichtsentwurf Stunde 8:

Thema: Die Unterrichtsstunde acht beschäftigt sich mit dem Thema „Was sind In-App-Käufe?“

Stundenziel: Stundenziel soll hier sein, dass die Kinder In-App-Käufe erkennen, dessen Gefahr kennen und verstehen, dass in In-App-Käufen mit „echtem“ Geld gezahlt wird.

Inhaltliche Überlegung und Ablauf:

Zum Einstieg werden verschiedene Screenshots von In-App-Käufen im Sitzkreis/Plenum gezeigt. Die Kinder sollen erkennen, was alle Bilder gemeinsam haben. In diesem Fall ist es die „Kauffunktion“. Zusammen sollen zwei Kategorien gebildet werden:

„Spielwährungskäufe“ und „Echtgeldkäufe“.

Nach dem Einstieg spielen die Kinder in Gruppen ein Spiel. Die Anleitung für das Spiel liegt dem Unterrichtsmaterial für die Unterrichtsstunde 8 bei. Im Anschluss an dieses Spiel findet eine geheime Abstimmung statt. Die Frage der Abstimmung lautet: „Würdest du dein „echtes“ Geld in einem Spiel für extra Leben oder extra Gegenstände im Spiel ausgeben? Oder würdest du dir davon eher etwas in deinem echten Leben kaufen? Zum Beispiel 3 Kugeln Eis oder eine Zeitschrift.“ Die Frage kann an die Lebenswelt der Kinder angepasst werden. Die Abstimmung wird durch angeleitete Fragen der Lehrkraft reflektiert. Beispielfragen können sein: „Wer möchte erklären, warum er/sie sich so entschieden hat?“, „Wo siehst du die Probleme bei In-App-Käufen?“, „Wieso kaufen Leute von ‚echtem‘ Geld Spielwährung oder etwas in ihrem Spiel?“. Ziel der Reflexionsrunde soll sein, dass die Kinder erkennen, dass das Ausgeben von „echtem“ Geld in Spielen keinen dauerhaften Mehrwert hat und das „echte“ Geld schneller ausgegeben wird.

Zur Sicherung der Unterrichtsstunde wird ein Single Choice Test geschrieben.

Didaktische Überlegung:

In der eben beschriebenen Unterrichtsstunde wird vor allem der perspektivvernetzende Themenbereich „Medien“ und das Lernen in der digitalen Welt angesprochen (GDSU, 2013, S. 83-86) angesprochen. Zentral sind dabei die Themenfelder „Arbeit und Wirtschaft“ (Fachanforderungen SU, 2019, S. 18) und „Medien“ (Fachanforderungen SU,

2019, S. 27). In dieser Unterrichtsstunde rückt vor allem das Lernen über digitale Medien in den Fokus.

Der Fokus bei den zu erwerbenden Kompetenzen liegt in dieser Unterrichtsstunde auf den Kompetenzbereichen Selbst- und Sozialkompetenz (Fachanforderungen SU, 2019, S. 5). Die Selbstkompetenz wird durch das Wahrnehmen und Reflektieren der eigenen Entscheidungen gefördert, währenddessen die Sozialkompetenz vor allem durch die Fähigkeit gefördert wird, sich in die Lage anderer Menschen und deren Entscheidungen hineinzuversetzen (ebd., S. 5).

Während dieser Unterrichtsstunde werden vor allem die Kompetenzbereiche „Fachwissen“, „Kommunikation“ und „Bewertung“ gefördert (ebd., S. 17).

Unterrichtsmaterial:

Das Unterrichtsmaterial, was für diesen Entwurf der Unterrichtsstunde benötigt wird, beinhaltet die Screenshots aus verschiedenen Spielen, das Spiel und den für die Sicherung benötigte Single Choice Test.