Daten als Kapital - Wie verdienen Social-Media-Unternehmen Geld

Unterrichtsvorschlag für die Fächer: Gemeinschaftskunde/Sozialkunde/Politik, Wirtschaft, Medienbildung, ...

Unterrichtsthema	Daten als Kapital Wie verdienen Social-Media-Unternehmen Geld
Zielgruppe	9 bis 11 Klasse (ggf. In Abhängigkeit von Schulform)
Fach	u.a. Gemeinschaftskunde, Sozialkunde, Politik, Wirtschaft, Medienbildung, ...
Gruppengröße	normale Klassenstärke +/- 25
(Hilfreiches) Vorwissen	Nutzungserfahrungen mit Social Media Grundkenntnisse zu Werbestrategien von Unternehmen
Lernziele nach DataPro Curriculum	A1 - Daten als Online-Währung: Die meisten kostenlosen Internetdienste werden von gewinnorientierten Unternehmen angeboten; man bezahlt gewissermaßen mit seinen Daten. A1 - Geschäftsmodelle von Online-Diensten verstehen: Unternehmen können mit personenbezogenen und aggregierten Daten Geld verdienen, insbesondere durch (gezielte) Werbung oder durch die Verbesserung von Dienstleistungen, z. B. verbesserte Steuerung von Besucherströmen. Viele kostenlose Kommunikationsdienste (soziale Medien) werden u.a. durch den Verkauf von Nutzerdaten an andere Dienste finanziert. A3 - Kritische Analyse: Sich bewusst machen, dass viele digitale Plattformen psychologische Taktiken wie Nudging, Gamification und kognitive Verzerrungen einsetzen, um das Nutzerverhalten zu beeinflussen.
Mögliche Lernziele - nach *Bildungsplan Baden-Württemberg*	**Leitperspektive Medienbildung:** „Ziel von Medienbildung ist es, Kinder und Jugendliche so zu stärken, dass sie den neuen Anforderungen so-wie den Herausforderungen dieser Mediengesellschaft selbstbewusst und mit dafür erforderlichen Fähigkeiten begegnen können. Dazu gehören eine sinnvolle,

	reflektierte und verantwortungsbewusste Nutzung der Medien sowie eine überlegte Auswahl aus der Medienvielfalt in Schule und Alltag. **Basiskurs – Medienbildung (M-Niveau):** Mediengesellschaft: (1) die persönliche Motivation bezüglich des eigenen Medienverhaltens beschreiben und die eigene Nutzung darstellen; (3) die Wirkung von Medien an Beispielen beschreiben und ihre Empfindungen dazu äußern: z. B. (manipulative) Wirkung von Bildern und Musik, Gestaltung von Text und Bild in der Werbung. **Gemeinschaftskunde (Sek1 - M-Niveau):** 3.1.1.2 Leben in der Medienwelt: (1) Chancen (Information, Kommunikation, Unterhaltung) und Risiken (Verletzung von Persönlichkeitsrechten, Sucht) der eigenen Internetnutzung erläutern; (2) rechtliche Regelungen zum Schutz der personenbezogenen Daten beschreiben (Datenschutz, Recht am eigenen Wort und Bild) **WBS (Sek1 - M-Niveau):** 3.1.1.1 Konsument: (7) Marktversagen (z. B. bei negativen externen Effekten, Informationsasymmetrien) erklären; (9) Instrumente der Verbraucherpolitik (Verbraucherinformation, -bildung, -schutz) beurteilen
Unterichtsdauer	1 Doppelstunde
Technische Voraussetzungen	Beamer Tablets mit Tastatur o.ä. für SuS
Medien von DataPro	PowerPoint-Folien - individuell erweiterbar - zur Strukturierung der Unterrichtseinheit (vgl. Ablaufplan) http://yourls.ph-freiburg.de/dataproppkap DataPro Conversational Agent zur sicheren selbständigen Recherche der SuS https://yourls.ph-freiburg.de/dataproki Arbeitsblatt zu Geschäftsmodellen der Datenwirtschaft https://yourls.ph-freiburg.de/dataproabkap
Medien sonstige	Viele hilfreiche Informationen und Materialien finden sich bei digital courage (https://digitalcourage.de/) Landeszentrale für Politische Bildung NRW stellt im Band Erlebnisraum Europa (S. 93ff) verschiedene Arbeitsblätter zur Verfügung https://www.politische-bildung.nrw/fileadmin/imperia/md/content/pdf-publikationen/Erlebnisraum_EU_2021_web_03.pdf

(Maximaler) Ablaufplan	**Einstieg**: Schüler reflektieren eigene Praxis mit ‚kostenlosen' Plattformen, insbesondere Social-Media – Vorwissen aktivieren **Lehrer-Schüler-Gespräch:** zu zentralen Aspekten des Themas: Wert von Daten, Macht der Daten, Umsatzentwicklung Werbung im Internet **Erarbeitung 1**: Einzel-/Partner-/Gruppen Arbeit: Arbeitsblatt zu Geschäftsmodellen der Datenwirtschaft Vertiefung am Beispiel TiKTok **Erarbeitung 2:** Partnerarbeit: Erstellen eines Quiz mit Hilfe des DataPro KI Assistenten **Lehrer-Schüler-Gespräch:** zur DSGVO **Erarbeitung 3:** Einzelarbeit: Recherche mit Hilfe des DataPro KI Assistenten zur Verbesserung des eigenen Datenschutz **Abschluss/Sicherung:** SuS berichten im Plenum, welche Schutzmaßnahmen sie direkt umsetzen möchten (ggf. Wiederaufnahme von Äußerungen während Einstieg) **Puffer/Lernkontrolle:** Kahoot zu Geschäftsmodellen und Datenschutz

DataPro Syllabi

Daten als Kapital

Workpackage 2

Institution	Pädagogische Hochschule Freiburg
Project	DataPro
Dissemination level	public
Date of submission	May 2025
Main Authors	Bernd Remmele

Co-funded by the European Union

Disclaimer
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.