



A - Digitale Geschäftsmodelle verstehen- Smart Home Challenge

Unterrichtsentwurf für die Fächer:

Wirtschaft, Medienbildung, Gemeinschaftskunde/Sozialkunde/Politik

Unterrichtsthema	<i>Nach Curriculum Themenblock A- Daten als Kapital</i> • Datenberechtigungen und Datensammlung durch digitale Plattformen • Personalisierte Datenprofile • Geschäftsmodelle digitaler Plattformen und Anbieter: Wie wird aus Daten Geld? • Konzept IoT (Internet of Things/ Internet der Dinge) • Bewusstsein für Datenminimierungsstrategien entwickeln
Zielgruppe	8 bis 12 Klasse (ggf. In Abhängigkeit von Schulform)
Fach	Gemeinschaftskunde, Sozialkunde, Politik, Wirtschaft, Medienbildung
Gruppengröße	normale Klassenstärke +/- 25
Hilfreiches Vorwissen	• Wissen um Datensammlung auf digitalen Plattformen • Nutzungserfahrungen mit Smarten Geräten/ Smart Devices • Verständnis von Konnektivität von Smart Devices (Apps, Bluetooth, WLAN)
Lernziele nach DataPro Curriculum	<i>A1 - Daten als Währung lesen</i> <i>A2 - Sicherheitsrisiken kennen</i> • Insb. <i>Datenminimierung</i>: Kritisches Hinterfragen der Notwendigkeit der Aufbewahrung und Weitergabe personenbezogener Daten <i>A.3 Geschäftsinteressen erkennen und Datenökonomie verstehen</i>
Mögliche Lernziele - nach <i>Bildungsplan Baden-Württemberg</i>	Kompetenzrahmen der KMK 2016 (Basis für Leitfäden der Länder): Leitperspektive Medienbildung: „Ziel von Medienbildung ist es, Kinder und Jugendliche so zu stärken, dass sie den neuen Anforderungen sowie den Herausforderungen dieser Mediengesellschaft selbstbewusst und mit dafür erforderlichen Fähigkeiten begegnen können. Dazu gehören



	eine sinnvolle, reflektierte und verantwortungsbewusste Nutzung von Medien sowie eine überlegte Auswahl aus der Medienvielfalt 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
Unterrichtsdauer	1 Doppelstunde (90min)
Technische Voraussetzungen	• Beamer • Bunte Karteikarten/ Methodenkoffer • Laptops/ Notebooks oder Tablets für SuS
Medien von DataPro	• Auf unserer Website finden Sie unter https://www.datapro.education/datapro-webgames/ ◦ PowerPoint-Folien “A-Digitale Geschäftsmodelle verstehen“- individuell erweiterbar - zur Strukturierung der Unterrichtseinheit (vgl. Ablaufplan) ◦ das zugehörige Arbeitsblatt – individuell abänderbar “DataPro Webgames” • DataPro Conversational Agent zur sicheren selbständigen Recherche der SuS: https://datapro.cyber-geiger.com/ • Webspiel Smart Home Challenge: https://dataprogames.ph-freiburg.de/
Medien sonstige	Viele hilfreiche Informationen und Materialien finden sich bei digital courage (https://digitalcourage.de/) oder klicksafe (https://www.klicksafe.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/publikationen/Erlebnisraum_EU_2021_web_03.pdf
(Maximaler) Ablaufplan	• Einstieg: Brainstorming zur IoT- Karikatur in der Klasse. SuS reflektieren Vernetzung durch smarte Geräte und eigene Praxis mit ‚kostenlosen‘ Plattformen, insbesondere Social-Media • Gruppenaufgabe: Aufgabe 1 des ABs zu Datenberechtigungen digitaler Plattformen. Erst analog, dann komplementiert mit dem Erstellen eines Quiz mit Hilfe des KI-Assistenten “DataPro-Agent” (datenschutzkonformer KI-Chatbot) • Lehrer-Schüler-Gespräch: Flussdiagramm basierend auf Aufgabe 1. erstellen • ggf Erarbeitung: Aufgabenvariante 2 oder 3 des zugehörigen ABs • Lehrer-Schüler-Gespräch: Welche Datentypen haltet ihr für besonders sensibel? Nutzt ihr Smart Devices? Was würdet ihr machen, wenn ihr ein Smart Home hättet? • Sicherung: DataPro-Webgame “Smart Home Challenge” spielen. Lehrkräften wird die vorherige Sichtung des zugehörigen Game Guides empfohlen. • Abschluss: Feedback und Reflexion des Gelernten und Gespielten im Plenum. uS berichten im Plenum, welche Schutzmaßnahmen sie kennengelernt haben und direkt umsetzen möchten (ggf. Wiederaufnahme von Äußerungen während Einstieg)



DataPro Syllabi

Daten als Kapital | Workpackage 2

Institution | Pädagogische Hochschule Freiburg

Project | DataPro
Dissemination level | public
Date of submission | March 2026
Main Authors | Deborah Krzyzowski



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.