

Unterrichtsverlaufsplan

Doppelstunde 1: Technologiekonzerne

Leitfrage – Doppelstunde 1

Wie entsteht die Macht großer Technologiekonzerne und welche Folgen hat das für die User von sozialen Medien?

Anschluss an den Bildungsplan

Der Unterrichtsentwurf orientiert sich am Gemeinsamen Bildungsplan der Sekundarstufe I des Landes Baden-Württemberg. Die Einheit wurde fächerübergreifend konzipiert und greift im Verlauf Teilkompetenzen der Fächer Deutsch, Ethik, Gemeinschaftskunde sowie Wirtschaft / Berufs- und Studienorientierung (WBS) auf. Darüber hinaus bietet die Einheit Anknüpfungspunkte für das neue Pflichtfach Informatik und Medienbildung und orientiert sich an den fächerübergreifenden Leitperspektiven – insbesondere Medienbildung (MB), Prävention und Gesundheitsförderung (PG) sowie Verbraucherbildung (VB).

Unterrichtsablauf – Doppelstunde 1

Die Unterrichtseinheit umfasst vier Schulstunden und verbindet Kompetenzen verschiedener Fächer unter einer fächerübergreifenden Perspektive. Die erste Doppelstunde bildet den Ausgangspunkt dieses Vorhabens: Die SuS werden in das Thema eingeführt, sammeln Spielerfahrung mit THE FEED und nehmen im Rahmen eines fiktiven Praktikums die Perspektive eines großen Technologiekonzerns ein. Die gesammelten Spieleindrücke bilden im Folgenden die Basis für die Arbeitsaufträge der Einheit.

Die zweite Stunde knüpft daran an und lässt die SuS über den Konzern im Spiel reflektieren. Anschließend werden die gesammelten Eindrücke und Spielreflexionen mit fachlichen Inhalten verknüpft. Die SuS lernen die grundlegende Funktionsweise von sozialen Medien bzw. deren Geschäftsmodell kennen und setzen sich selbst mit einer kritischen Perspektive dazu auseinander.

Lernziele – Doppelstunde 1: Die SuS können...

- ... das primäre Ziel von Unternehmen bzw. Konzernen erklären. (AB 1, F1)
- ... konkrete Beispiele zur Erfüllung des primären ökonomischen Ziels nennen. (AB 1, F2 und F3)
- ... erläutern, wie Social-Media-Konzerne ihre User beeinflussen können. (AB 1, F5)
- ... verschiedene Lebensaspekte der User nennen, die von Social-Media-Konzernen beeinflusst werden. (AB 1, F5)
- ... die Handlungsspielräume der User von Social-Media-Plattformen bei Wettbewerb und Monopol vergleichen. (AB 2)
- ... erklären, weshalb ein Element der Wettbewerbspolitik (z. B. Kartellverbot, Fusionskontrolle) insbesondere bei großen Social-Media-Konzernen relevant ist. (AB 2)

Material und technische Vorbereitung

- Digitale Endgeräte für alle SuS (alternativ reicht auch ein Gerät für jeweils zwei SuS) mit Zugang zum Spiel THE FEED
- Smartboard (optional: Tafel)
- AB 1 + Musterlösung
- AB 2 + Musterlösung
- optional als HA: MEIN FEED Social-Media-Journal, S. 18 („Konzern-Tracking“)

Lebenswelt-, Gegenwarts- und Problembezug der Unterrichtseinheit

Lebensweltbezug: Social Media (z. B. TikTok, Instagram) gehört für die heutige Jugend ganz selbstverständlich zum Alltag. Dabei ist den wenigsten bewusst, dass die Inhalte, die sie tagtäglich rezipieren, von Algorithmen ausgewählt werden, welche ihr Verhalten genau beobachten und auswerten. Die Einheit macht diesen unsichtbaren, aber sehr präsenten Teil ihrer Lebenswelt zum subjektiv bedeutsamen Unterrichtsthema.

Gegenwartsbezug: Die Beeinflussung von und der Umgang mit Social Media ist eines der weitreichendsten Themen unserer Zeit. Einzelne Aspekte davon wie Handysucht, Filterblasen oder Falschinformationen werden immer wieder in Medien und Gesellschaft diskutiert. Die Einheit hilft den SuS, die eigene mediale Umwelt verstehen zu lernen, und bietet damit Orientierungshilfe für viele der aktuell medial und politisch diskutierten Themen.

Problemorientierung: Viele SuS kennen die Themen der Einheit aus eigener Erfahrung: Das Gefühl, sein Smartphone nicht einfach wieder weglegen zu können, oder die Beobachtung, dass immer wieder ähnliche Videos vorgeschlagen werden, welche die eigene Meinung stark beeinflussen. Diese Erlebnisse stellen für die SuS – wie für alle Social-Media-User – ungelöste Probleme und Konflikte dar, woraus die Einheit eine zentrale Frage entwickelt, die zum eigenen Nachdenken anregt: Wie funktionieren diese Algorithmen wirklich – und was macht das mit uns?

Phase / Zeit	Inhalt (LK und SuS)	Sozialform	Material	Didaktischer Kommentar und antizipiertes SuS-Verhalten
Einstieg (5 Min.)	LK: eröffnet die Stunde mit einer Fragerunde LK-Impuls: „Nennt Unternehmen, die ihr für weltweit besonders mächtig und einflussreich haltet.“ SuS: nennen ihnen bekannte Unternehmen	UG	–	Leitfrage der Doppelstunde: Wie entsteht die Macht großer Technologiekonzerne und welche Folgen hat das für die User von sozialen Medien? ▪ SuS nennen Unternehmen wie Apple, Amazon, evtl. Meta ▪ SuS verweisen ggf. auf deren Einfluss durch digitale Anwendungen und Apps → LK: Hinleitung zu Konzernen ▪ Optionaler Tipp: „Denkt an internationale Firmen, Anwendungen/ Apps, die ihr tagtäglich benutzt; Dinge, die euch im Alltag immer wieder begegnen“
Hinführung (10 Min.)	LK: erklärt den Fokus der Stunde LK-Impuls: „Wir schauen uns anhand des Spiels THE FEED an, wie Technologiekonzerne arbeiten, wieso sie so mächtig sind und welche Folgen das für die User hat.“ LK: schaut mit den SuS gemeinsam das Intro des Spiels THE FEED und klärt Fragen zum Spiel SuS: stellen Fragen zum Spiel	UG	Smartboard (optional: Tafel)	Typische SuS-Fragen: ▪ Was muss ich in dem Spiel tun? ▪ Wann habe ich gewonnen/verloren? ▪ Was mache ich mit dem Geld, das ich einnehme? ▪ Wieso startet der Timer nicht? ▪ Wann endet das Spiel bzw. die einzelnen Kapitel? Optional (für digital unerfahrene SuS): LK demonstriert den Spielmechanismus, indem sie Kapitel 1 exemplarisch vorspielt

Phase / Zeit	Inhalt (LK und SuS)	Sozialform	Material	Didaktischer Kommentar und antizipiertes SuS-Verhalten
Erarbeitung 1 (30 Min.)	LK: verteilt die digitalen Endgeräte SuS: spielen die einzelnen Kapitel von THE FEED durch LK: steht für Fragen zur Verfügung und hilft SuS bei Problemen mit dem Spielverständnis SuS-Differenzierung: schnelle SuS können die Kapitel unter Berücksichtigung bestimmter Kriterien wiederholen (maximale Zufriedenheit der Charaktere, Nachverfolgung der Rahmenhandlung)	PA	Digitale Endgeräte (Tablets) App: THE FEED	- SuS sollten in 30 Minuten das gesamte Spiel mit allen Kapiteln abschließen - Ohne Wiederholung der Kapitel fällt es den SuS evtl. schwer, die Geschichte nachzuverfolgen → Option für schnelle SuS: Wiederholung der Kapitel → spezifische Spielerfahrungen werden später relevant → Zufriedenheit der Charaktere: relevant für AB 1, Frage 5 → Rahmenhandlung: relevant für AB 1, Frage 5 und für die zweite Doppelstunde
Erarbeitung 2 (15 Min.)	LK: teilt SuS in Vierergruppen ein und verteilt AB 1 SuS-Gruppen: werten anhand der Fragen von AB 1 ihre Spielerfahrung aus und verschriftlichen, was sie über den Konzern im Spiel herausgefunden haben	GA	AB 1	LZ 1: ... das primäre Ziel von Unternehmen bzw. Konzernen erklären. (AB 1, F1) LZ 2: ... konkrete Beispiele zur Erfüllung des primären ökonomischen Ziels nennen. (AB 1, F2) LZ 3: ... erläutern, wie Social-Media-Konzerne ihre User beeinflussen können. (AB 1, F5) LZ 4: ... verschiedene Lebensaspekte der User nennen, die von Social-Media-Konzernen beeinflusst werden. (AB 1, F5)
Auswertung (5 Min.)	LK: dokumentiert die Gruppenergebnisse der SuS und ergänzt diese um die Musterlösung am Smartboard SuS-Gruppen: präsentieren die Ergebnisse ihrer GA nacheinander	UG	Smartboard oder Tafel AB 1 + Musterlösung	- Die Auswertung gibt den SuS die Möglichkeit, ihre eigenen Ergebnisse zu kontrollieren und bei Bedarf zu ergänzen/korrigieren Achtung: Die Rahmung der Gruppenergebnisse durch die LK ist besonders wichtig, um die vielfältigen Eindrücke der SuS zu strukturieren und mit den Fachinhalten der ML zu verbinden

Phase / Zeit	Inhalt (LK und SuS)	Sozialform	Material	Didaktischer Kommentar und antizipiertes SuS-Verhalten
Sicherung (5 Min.)	LK: rekapituliert, was bisher über Technologiekonzerne gelernt wurde LK: fordert die SuS auf, Slogans für den Konzern zu formulieren SuS: überlegen sich eigene Slogans und vervollständigen ihre Notizen der Auswertungsphase LK: sammelt die besten Slogans am Smartboard SuS: notieren sich ihren favorisierten Slogan auf AB 1	UG	Smartboard (optional: Tafel)	▪ Zusätzliche Pufferzeit für langsamere SuS zur Ergänzung und Korrektur ihrer eigenen Lösungen aus Erarbeitung 2 Potenzielle Slogans: ▪ „Deine Daten sind unsere Macht / unser Geld!“ ▪ „Wir wollen alles über euch wissen!“ ▪ „Wir werden immer größer und reicher!“ → Die Slogans dienen als persönliche Take-home-Message der UE
Vertiefung (15–20 Min.)	LK: verteilt AB 2 und klärt die SuS darüber auf, dass der folgende Textbaustein nur eine von mehreren Perspektiven auf das Thema darstellt SuS: lesen die beiden Kurztex te und entwickeln zwei eigene Forderungen an Technologiekonzerne	PA/UG	AB 2 + Musterlösung	▪ Zur Vermeidung von Beeinflussung und zur Wahrung des Beutelsbacher Konsenses sollte die LK ausdrücklich darauf hinweisen, dass das Manifest eine kritische Perspektive auf Tech-Konzerne darstellt LZ 5: ... die Handlungsspielräume der User von Social-Media-Plattformen bei Wettbewerb und Monopol vergleichen. (AB 2) LZ 6: ... erklären, weshalb ein Element der Wettbewerbspolitik (z. B. Kartellverbot, Fusionskontrolle) insbesondere bei großen Social-Media-Konzernen wichtig ist. (AB 2)
Optional: HA	Übung „Konzern-Tracking“ (MEIN FEED Social-Media-Journal, S. 18)	EA	MEIN FEED Social-Media-Journal	

Herausgeberin

Landesanstalt für Kommunikation (LFK)
Reinsburgstraße 27
70178 Stuttgart

V. i. S. d. P.:

Dr. Wolfgang Kreißig,
Präsident der LFK

CC-Lizenz:

Alle Inhalte sind, soweit nicht anders gekennzeichnet, unter CC BY-NC 4.0 Namensnennung-Nicht kommerziell 4.0 International veröffentlicht. Logos, Marken sowie Inhalte Dritter sind von dieser Lizenz ausgenommen.