

Unterrichtsverlaufsplan

Doppelstunde 2: Apps und Aufmerksamkeitsökonomie

Leitfrage – Doppelstunde 2

Welche Methoden nutzen Technologiekonzerne, um die Aufmerksamkeit der User zu gewinnen und zu halten?

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 2

Zu Beginn der dritten Stunde lernen die SuS das Konzept der Aufmerksamkeitsökonomie kennen. Anschließend beschäftigen sie sich ausführlicher mit den Tricks, welche von den Technologiekonzernen eingesetzt werden, um die Aufmerksamkeit ihrer User immer effektiver für sich zu gewinnen. Dabei lernen sie auch verschiedene Gefahren und Risiken kennen, die mit den Wirkmechanismen von sozialen Medien einhergehen.

In der abschließenden vierten Stunde der Einheit wird noch einmal ein ausführlicherer Blick auf die Handlung in THE FEED geworfen, um die Auswirkungen dieser Mechanismen auf Elif, Mila, Leo und Vincent zu analysieren und den Charakteren anschließend Ratschläge für ihren Umgang mit sozialen Medien zu geben. Die Einheit wird mit einem Transfer auf das eigene Leben der SuS beendet, indem sie allgemeine Ratschläge für den Umgang mit sozialen Medien formulieren sollen, welche für ihren Freundeskreis oder sie selbst bestimmt sind.

Lernziele – Doppelstunde 2: Die SuS können...

- ... verschiedene Risiken der Nutzung von sozialen Medien benennen (Filterblasen, Desinformation, Manipulation, Suchtverhalten, mentale Gesundheit). (AB 3, A1)
- ... erläutern, weshalb es uns schwerfällt, bei der Nutzung von sozialen Medien Grenzen zu ziehen. (AB 3, A3)
- ... den Einfluss von sozialen Medien auf das Leben der Charaktere in THE FEED erläutern. (AB 4, A2)
- ... die Bedeutung und den Nutzen von sozialen Medien für die Charaktere in THE FEED vergleichen. (AB 4, A2 und A3)
- ... ihren eigenen Umgang mit sozialen Medien kritisch beleuchten und Lösungsmöglichkeiten dazu entwerfen. (persönliche Tipps)

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 3 + Musterlösung
- AB 4 + Musterlösung
- AB 5 + Musterlösung
- optional als HA: MEIN FEED Social-Media-Journal, S. 15 („Traumhandy“)

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 Rückblende und knüpft an die letzte Doppelstunde an LK-Impuls: „Erinnert euch an das Spiel THE FEED. Nennt das zentrale Ziel des Spiels: Was solltet ihr erreichen?“ SuS: nennen ihre Ideen zur Zielsetzung im Spiel LK: leitet zur Leitfrage über LK-Impuls: „Heute schauen wir uns einmal genauer an, welche Tricks die Konzerne benutzen, um dieses Ziel zu erreichen.“	UG	–	Ausgangspunkt der Stunde: ▪ Anknüpfung an letzte Stunde ▪ Zielsetzung in THE FEED: möglichst hohe Nutzungsaktivität Schlussfrage der letzten Stunde: „Warum ist die Aufmerksamkeit der User für die Technologiekonzerne wertvoll?“ Leitfrage der Doppelstunde: Welche Methoden nutzen Technologiekonzerne, um die Aufmerksamkeit der User zu gewinnen und zu halten? ▪ SuS: zentrales Spielziel ist das Hochhalten der Nutzungsaktivität ▪ SuS: die User sollen auf keinen Fall die App schließen
Erarbeitung 1 (25 Min.)	LK: teilt SuS in Zweiergruppen ein und verteilt AB 3 SuS: lesen zunächst die beiden Texte von AB 3 und bearbeiten dann die drei Aufgaben	PA	AB 3	Typische SuS-Fragen: ▪ Fragen zu den zentralen Begriffen ▪ Fragen zu spezifischen Aufmerksamkeitstricks Zentrale Begriffe (im Wortspeicher aufgeführt): Aufmerksamkeitsökonomie, Gewinnmaximierung, Algorithmus, Filterblase, Manipulation, Desinformation, Suchtverhalten, mentale Gesundheit Aufmerksamkeitstricks: Belohnungssysteme, endloses Scrolling, Auto-Play-Dauerschleifen, Lesebestätigungen, verschwindende Nachrichten, Antwort-Streaks LZ 1: ... verschiedene Risiken der Nutzung von sozialen Medien benennen (Filterblasen, Desinformation, Manipulation, Suchtverhalten, mentale Gesundheit). (AB 3, A1) LZ 2: ... erläutern, weshalb es uns schwerfällt, bei der Nutzung von sozialen Medien Grenzen zu ziehen. (AB 3, A3)

Phase / Zeit	Inhalt (LK und SuS)	Sozialform	Material	Didaktischer Kommentar und antizipiertes SuS-Verhalten
Auswertung 1 (10 Min.)	LK: dokumentiert die Ergebnisse der SuS am Smartboard; ergänzt die Ergebnisse bei Bedarf um Teile der Musterlösung LK-Impuls: „Welche Tricks der Konzerne habt ihr gefunden? Könnt ihr erklären, wie genau diese funktionieren bzw. was sie bei euch auslösen?“ Hinweis: SuS sollen die Strategien der Konzerne begründen, um diese wirklich nachzuvollziehen	UG	AB 3 + Muster- lösung Smartboard (optional: Tafel)	<u>Hauptpunkte der Musterlösung, welche genannt werden sollten:</u> A1 – Gefahren: ▪ Offenlegung persönlicher Daten und Datenmissbrauch ▪ Desinformation und Manipulation ▪ mentale Gesundheit und Suchtverhalten A2 – Strategien: ▪ Vorauswahl von Inhalten → wecken Interesse ▪ emotionalisierende Inhalte → wecken Interesse ▪ endloses Scrolling / Auto-Play → erschweren Auswahl ▪ Push-Benachrichtigungen → ziehen User auf die Plattform
Plateau (5 Min.)	LK: moderiert die zweite Spielphase an – Verteilung der Endgeräte, Einteilung in vier Gruppen und Zuweisung der Gruppen zu je einem Charakter (Mila, Elif, Leo, Vincent) LK-Impuls: „Nun schauen wir uns noch einmal im Detail an, wie Elif, Mila, Leo und Vincent in THE FEED von sozialen Medien beeinflusst werden.“ SuS: suchen sich innerhalb ihrer Gruppen einen Partner für die PA	UG	Digitale Endgeräte App: THE FEED	Zentrale Fragen – Helfen den SuS bei der Bearbeitung ▪ Wie nutzt euer Charakter soziale Medien? ▪ Welchen Einfluss haben soziale Medien auf euren Charakter? Hinweis für die SuS: Die SuS sollen ihr zugewiesenes Spielkapitel erneut spielen. Dabei spielen die Spielmechanismen eine untergeordnete Rolle, stattdessen soll der Blick nun verstärkt auf die Charaktere und Rahmenhandlung gerichtet werden. Dafür können die Kapitel gerne auch wiederholt werden; das Scheitern der Spielmission ist nicht relevant
Erarbeitung 2 (20 Min.)	LK: betreut die SuS während der Spielphase SuS: spielen entsprechend ihrem zugewiesenen Charakter zu zweit ausgewählte Kapitel von THE FEED	PA	Digitale Endgeräte App: THE FEED	Aufgabenstellung und Fokus: ▪ Charaktere stehen im Vordergrund ▪ Beobachtungen über die Charaktere, deren Umgang und Erfahrungen mit THE FEED bilden die Basis für die spätere Arbeitsphase (AB 4)

Phase / Zeit	Inhalt (LK und SuS)	Sozialform	Material	Didaktischer Kommentar und antizipiertes SuS-Verhalten
Erarbeitung 3 (15 Min.)	LK: verteilt AB 4 und moderiert die Gruppenarbeit an SuS: finden sich in ihren ursprünglichen Charakter-Gruppen zusammen; bearbeiten gemeinsam die Aufgaben	GA	AB 4 Smartboard Schaubild „Wer ist wer?“	Hinweis: Als visualisierte Hilfestellung kann das digitale Schaubild „Wer ist wer?“ mit den Hauptcharakteren gezeigt werden (Achtung: enthält jedoch Antworten zu A1) LZ 3: ...den Einfluss von sozialen Medien auf das Leben der Charaktere in THE FEED erläutern. (AB 4, A2) LZ 4: ...die Bedeutung und den Nutzen von sozialen Medien für die Charaktere in THE FEED vergleichen. (AB 4, A2 und A3)
Auswertung 2 (5 Min.)	SuS: wählen eine Person aus, welche die Gruppenergebnisse präsentiert LK: notiert die Ergebnisse der SuS am Smartboard (als Ergänzungen auf dem Schaubild „Wer ist wer?“) SuS: ergänzen ihre Notizen um die ML	UG	AB 4 + Musterlösung Smartboard (optional: Tafel)	- die Aufgaben von AB 4 sind offen und kreativ angelegt - die Ratschläge der SuS sollen möglichst differenziert sein und das Für und Wider von sozialen Medien miteinbeziehen
Sicherung und Reflexion (5 Min.)	LK-Impuls: „Fallen euch allgemeine Ratschläge für den Umgang mit sozialen Medien ein, die ihr z. B. auch eurem Freundeskreis raten würdet?“ LK: sammelt die Tipps am Smartboard SuS: bringen Vorschläge und notieren sich ihre liebsten Ratschläge auf AB 4	UG	Smartboard (optional: Tafel)	Potenzielle Ratschläge für die Nutzung von sozialen Medien: „Achte auf die Zeit, die du auf Social-Media-Apps verbringst.“ „Achte darauf, welche persönlichen Daten du teilst.“ „Achte auf dein eigenes Wohlbefinden.“ „Suche dir neben Social Media auf jeden Fall einen Ausgleich.“ Hinweis: Die allgemeinen Tipps können unter die Empfehlungen an die Charaktere geschrieben werden. LZ 5: ...ihren eigenen Umgang mit sozialen Medien kritisch beleuchten und Lösungsmöglichkeiten dazu entwerfen. (persönliche Tipps)

Phase / Zeit	Inhalt (LK und SuS)	Sozialform	Material	Didaktischer Kommentar und antizipiertes SuS-Verhalten
HA: Vertiefung	LK: „Als Hausaufgabe sollt ihr eure eigene Social-Media-App der Zukunft entwerfen. Sucht euch dafür einige Bereiche der Aufgabe heraus und beschreibt, wie eure App aussehen würde“.	PA / UG	AB 5	
Optional: HA	Übung „Traumhandy“ (MEIN FEED Social-Media-Journal, S. 15)		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.