

The illustration features a central white browser window with a blue header and a green footer. The header contains a play button icon, a heart, and a hashtag. The footer contains a cursor, a gear, and a plus sign. A person in a blue hoodie is peeking from the top right. A woman in an orange shirt is sitting on the left, pointing at the screen. A man in a green shirt is standing on the right, holding a purple shopping bag and a coin with a Euro symbol. A person icon is on the left side of the browser window.

Bist Du sicher?

Das Game für digitalen Verbraucherschutz

Herausgeber:

klicksafe

Medienanstalt Rheinland-Pfalz

Turmstraße 10

D-67059 Ludwigshafen

info@klicksafe.de

www.klicksafe.de

In Kooperation mit:

Verbraucherzentrale

Rheinland-Pfalz e.V.

Seppel-Glückert-Passage 10

D-55116 Mainz

info@vz-rlp.de

www.verbraucherzentrale-rlp.de

Autorinnen: Stefanie Rack und Ruth Preywisch

Gestaltung: Annette Lehmann und Designgruppe Fanz & Neumayer



verbraucherzentrale

Rheinland-Pfalz



Rheinland-Pfalz

MINISTERIUM FÜR
FAMILIE, FRAUEN, KULTUR
UND INTEGRATION

Inhalt und Durchführungshinweise:

Das Set enthält Fragen zu vier Themenbereichen aus dem Verbraucherschutz im digitalen Alltag:

Online-Shopping

Cybercrime

Apps und Games

Social Media

Neben reinen Wissensfragen gibt es Aktionskarten, die die Spieler*innen gemeinsam in der Gruppe absolvieren. Hierfür gibt es keine Punkte.

Zeit: 45–90 Minuten.

Altersempfehlung: 12–16 Jahre

Gruppengröße: bis acht Personen.

Für eine Schulklasse müssen mehrere Sets bestellt werden. Spielen mehrere Gruppen gleichzeitig, kann es im Raum lauter werden.

Bestellung: www.klicksafe.de/mmvsdpkj

Sonstiges Material:

Zur Lösung einiger Aktionsaufgaben benötigen Sie:

- ein digitales Gerät und Internetzugang pro Gruppe
- Stifte und Papier

Ein Glossar zu den gefetteten Begriffen findet sich unter www.klicksafe.de/bistdusicher

Vorbereitung: Falls Sie mit mehr als acht Personen spielen, teilen Sie die Gruppe in Untergruppen mit maximal acht Spieler*innen. Jede Untergruppe erhält ein Spielset mit Anleitung.

Spielregeln:

1 Sortiert die Karten in zwei Stapel: Fragekarten auf den einen, Aktionskarten auf den anderen.

Bei den Fragekarten gibt es „Richtig oder falsch?“-Fragen und Multiple-Choice-Fragen zu vier Themenbereichen. Achtet darauf, sie gut durchzumischen. Ihr beantwortet sie jeweils einzeln.

Die Aktionskarten bearbeitet ihr als Gruppe gemeinsam.

2 Wer als Nächste*r Geburtstag hat, zieht die erste Karte vom Fragenstapel, liest die Frage vor und beantwortet sie.

Wird die Frage richtig beantwortet, legt die Person die Karte vor sich ab. Ist sie falsch, wird die Karte zur Seite gelegt.

Die nächste Person macht danach mit der nächsten Karte weiter, bis jede Person eine Fragenkarte gespielt hat.

Danach ist eine Karte vom Aktionskartenstapel an der Reihe.

Hier geht es darum, eine Aufgabe als Gruppe zu lösen.

Deshalb gibt es auch keine Punkte. Für eine Aktion habt ihr maximal 10 Minuten Zeit, behaltet das am besten im Auge.

Nach der Aktionskarte beantwortet wieder jede*r eine Fragenkarte und danach alle zusammen eine Aktionskarte.

3 Am Ende zählt jede*r seine Punkte zusammen und wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Tipp: Falls ihr Begriffe nicht kennt, schaut ins Glossar unter www.klicksafe.de/bistdusicher Dort findet ihr Erklärungen für alle gefetteten Begriffe auf den Karten.

Apps und Games

Richtig oder falsch?

5 Punkte



Um einen Account für ein Spiel, eine App oder einen Social Media Dienst anlegen zu können, musst du auf jeden Fall deine Wohnadresse angeben.

Falsch. Die Unternehmen brauchen eigentlich nur eine E-Mailadresse und im Fall von Altersbeschränkungen die Angabe eines Geburtsdatums. Pflichtangaben sind meist mit einem Sternchen markiert. Mehr musst und solltest du nicht ausfüllen.

Apps und Games

Richtig oder falsch?

5 Punkte



Minderjährige dürfen auch ohne die Genehmigung ihrer Eltern einen Abo-Vertrag für ein Game oder eine App abschließen.

Falsch. Erst ab 18 darf man **Abo-Verträge** abschließen, ohne dass die Eltern davon wissen müssen. Unter sieben Jahren sind Kinder **geschäftsunfähig**, Vertragsabschlüsse sind deshalb unwirksam. Zwischen sieben und 17 Jahren sind sie beschränkt geschäftsfähig, sie dürfen Abo-Verträge nur mit dem Wissen und der Zustimmung ihrer Eltern abschließen.

Apps und Games

Richtig oder falsch?

10 Punkte



Während der Nutzung von Games oder Apps kann man Ausstattung oder Lootboxen über In-App oder In-Game-Käufe tätigen. Auch wenn es oft nicht so wirkt: Bezahlt wird dabei mit echtem Geld.

Dürfen Minderjährige diese Käufe ohne Genehmigung ihrer Eltern machen?

Richtig, falsch oder es kommt darauf an 😊

Es kommt darauf an! In-App oder In-Game-Käufe von Minderjährigen sind nicht erlaubt, wenn die Eltern ihnen das nicht ausdrücklich erlaubt haben. Das gilt auch dann, wenn die Eltern das Spiel generell erlaubt haben.

Klär deshalb mit deinen Eltern vorab, ob und wenn ja in welcher Höhe du In-App-Käufe tätigen darfst – Stichwort Taschengeldparagraf.

Apps und Games

Multiple Choice

10 Punkte



Ab welchem Alter darf man eine eigene Kreditkarte oder ein Konto bei einem Online-Zahlungsdienstleister wie Paypal haben?

- 1** Ab 14 Jahren
- 2** Ab 16 Jahren
- 3** Ab 18 Jahren
- 4** Ab 20 Jahren

Richtig: 3

Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren sind noch nicht voll geschäftsfähig und dürfen deswegen keine Schulden machen. Bei Kreditkarten oder auch Zahlungsdiensten wie PayPal macht man aber zumindest kurzfristig Schulden, deshalb sind sie unter 18 Jahren nicht erlaubt.

Apps und Games

Multiple Choice

10 Punkte



Wer oder was sind „Dark Patterns“?

- 1 Eine Gruppe „Internettrolle“ aus dem Dark Web
- 2 Manipulative Mechanismen, die euch dazu bringen, länger zu spielen, euch immer wieder mit einer App zu beschäftigen, euch Werbung anzusehen oder Käufe zu tätigen
- 3 So werden dunkle Machenschaften von Internet-Großkonzernen bezeichnet

Richtig: 2

Dark Patterns sollen User dazu bringen, unbewusst für sie nachteilige Entscheidungen zu treffen. Vor allem in Games und Spiele-Apps, die kostenlos heruntergeladen werden können, baut das Spieldesign oft solche Mechanismen ein. So sollst du z. B. auf Werbe- oder Abo-Banner klicken oder endlos scrollen. Dinge, die dir Zeit und/oder Geld rauben.

Apps und Games

Multiple Choice

5 Punkte



Die Bezeichnung „Free-to-play“ bei Games bedeutet:

- 1 Das Spiel ist kostenlos und es sind keine **In-Game-Käufe** möglich.
- 2 Das Spiel ist kostenlos, man bezahlt aber mit Daten, Werbung oder durch **In-Game-Käufe** im Spiel.
- 3 Das Spiel kostet Geld, aber wenn man bezahlt, kann man sofort loslegen.

Richtig: 2

Auch Unternehmen, die Spiele entwickeln, müssen Geld verdienen. Wenn sie nicht von Nutzer*innen bezahlt werden, verdienen sie durch den Verkauf von **Daten** oder **Werbung**. Oft sind die Spiele auch nur am Anfang kostenlos und machen ohne kostenpflichtige zusätzliche Ausstattung nicht lange Spaß.

Apps und Games: Action!

**App-Check – Notwendig
oder Datensammlungerei?**



Schaut euch zusammen drei Apps auf einem Smartphone an und findet heraus, welche **Berechtigungen** sie verlangen, z. B. Zugriff auf Kamera, Standort oder Adressbuch.

Diskutiert dann darüber, ob die Zugriffe wirklich nötig sind, um die App nutzen zu können oder ob das Unternehmen nur Daten sammeln will. Wenn die Berechtigungen unnötig sind, schaut in den Einstellungen eurer Smartphones nach, ob ihr sie verbieten könnt.

Wenn ja, solltet ihr das machen!

Tipp: Es gibt in den Stores oft ähnliche Apps, die weniger Berechtigungen verlangen.

Apps und Games: Action!

In-App-Käufe verhindern



Viele Apps und Games kosten erstmal nichts oder wenig. Will man aber alle Funktionen nutzen oder in einem Game weiterkommen, muss man bezahlen – durch In-App oder In-Game-Käufe. Man kann sie aber deaktivieren. Wer vor jedem Kauf eine Sperre deaktivieren muss, denkt zweimal nach. Findet an euren Geräten heraus, wie man In-App oder In-Game-Käufe deaktivieren kann.

Tipp: Schaut bei iOS unter Bildschirmzeit nach, bei Android unter „Authentifizierungen“ im Playstore-Profil.

Anleitung: <https://t1p.de/in-app-kauf>



Apps und Games: Action!

**Dark Patterns –
Lasst euch nicht täuschen!**



Cookie-Banner, versteckte Werbung, Countdowns beim Online-Shopping oder zusätzliche unerwünschte Produkte im Warenkorb: im Internet begegnen euch an vielen Stellen unternehmensfreundliche Voreinstellungen und manipulative Designs (Dark Patterns), die euch in eine bestimmte Richtung lenken wollen, ohne dass ihr das merkt.

Informiert euch hier:

<https://t1p.de/dark-patterns>

Schaut das Video oder lest den Artikel.

Danach spielt das dazugehörige Spiel:

<https://t1p.de/dark-patterns-spiel>



Online-Shopping

Richtig oder falsch?

10 Punkte



Deine Eltern haben dir online einen gebrauchten Hoodie bei einem Second Hand Portal wie Vinted gekauft. Bezahlt haben sie mit Paypal „Für Freunde und Familie“. Das ist ein sicherer Weg, um das Teil zu bekommen.

Falsch. Das Geld wird dabei direkt auf dem Konto der verkaufenden Person eingezahlt, bevor sie die Ware abgeschickt hat. Deine Eltern können das Geld nicht mehr zurückholen, selbst wenn der Hoodie nie ankommt.

Tipp: Wählt am besten eine andere Methode bei Online-Käufen, wie z. B. bei Paypal „Für Waren und Dienstleistungen“. Hier kann man das Geld bei Nichterhalt der Ware wieder zurückholen.

Online-Shopping

Richtig oder falsch?

5 Punkte



Du hast dir online einen neuen Controller gekauft und dann festgestellt, dass es nicht der richtige war. Du darfst ihn natürlich innerhalb einer bestimmten Frist zurückschicken.

Richtig. Du kannst Online-Käufe mit einer Frist von mindestens 14 Tagen rückgängig machen (widerrufen). Bei vielen Händlern ist die Frist sogar länger.

Beachte:

Das gilt **nicht**, wenn du Ware im Ladengeschäft kaufst.

Online-Shopping

Richtig oder falsch?

5 Punkte



Ein Fakeshop ist ein gefälschter Online-Shop, bei dem gekaufte Produkte nie geliefert werden. Stimmt es, dass es um Weihnachten besonders viele davon gibt?

Richtig. Fakeshops sind kurzlebig und Betrüger*innen nutzen es aus, wenn ein Produkt in seriösen Shops gerade nicht verfügbar oder besonders gefragt ist. Nicht nur an Weihnachten, sondern auch bei besonderen Anlässen wie einer Fußball-WM tauchen Fakeshops gehäuft auf.

Hier findet Ihr eine Liste mit Fakeshops:
www.fakeshopfinder.de



Online-Shopping

Multiple Choice

10 Punkte



Welche der genannten digitalen Bezahlmethoden birgt das größte Risiko, beim Online-Einkauf Geld zu verlieren, weil die Ware nie ankommt?

- 1 Vorkasse
- 2 Überweisung auf Rechnung
- 3 Kreditkarte
- 4 Zahlungsdienstleister wie Amazon Pay, Paypal oder Klarna

Richtig: 1

Vorkasse ist die unsicherste Zahlungsmethode. Du bezahlst das Geld, bevor die Ware bei dir angekommen ist und kannst es nicht zurückholen. Bei Online-Käufen solltest du immer nachlesen, ob du dein Geld zurückholen oder erst zahlen kannst, wenn du die Ware erhalten hast (Überweisung). Bekannte Zahlungsdienstleister, aber auch Überweisung auf Rechnung sind sicherere Zahlungsmethoden.

Online-Shopping

Multiple Choice

5 Punkte



Was sollte man tun, wenn man beim Online-Shopping neue Sneaker findet, die viel billiger sind als bei anderen Shops?

- 1** Sofort kaufen, weil es ein gutes Angebot ist.
- 2** Überprüfen, ob die Website vertrauenswürdig ist.
- 3** Den Verkäufer nach einem noch niedrigeren Preis fragen.

Richtig: 2

Das spricht für eine vertrauenswürdige Website:

- **URL** beginnt mit **https://**
- **Schloss-Symbol** an der Adresszeile
- **Impressum, Datenschutzerklärung** und Kontaktinformationen sind vorhanden.
- Sicherheitslogos von externen Prüf-Organisationen wie Trusted Shops
- gute Bewertungen im Internet/keine Warnungen im Internet

Online-Shopping

Multiple Choice

10 Punkte



Ein Fakeshop ist ein gefälschter Online-Shop, bei dem gekaufte Produkte nie geliefert werden. Auf welcher Seite kannst du überprüfen, ob ein Online-Shop echt oder fake ist?

1 www.fakeshop-finder.de

2 www.fakeornot.de

3 www.shopnotrust.org

4 www.shopchecker.com

Richtig: 1

Der Fakeshopfinder der Verbraucherzentralen basiert auf einer Liste von bekannten Fakeshops, die ständig aktualisiert wird. Du kannst dort auch selbst neue Fakeshops melden.

Fakeshop Alarm! Jetzt solltest du misstrauisch werden:

- auffällige Shop-URL
- kein oder falsches Impressum
- Rechtschreibfehler und unprofessioneller Auftritt
- Zahlung nur per Vorkasse
- zu günstige Preise

Online-Shopping: Action!

Sketching



Wer diese Karte vorliest, nimmt sich ein Tablet/Blatt Papier und zeichnet einen der folgenden Begriffe. Die anderen aus der Gruppe müssen ihn erraten.

- **Fakeshop**
- **Bezahlungsmethode**
- **Zahlungsdienstleister**
- Impressum
- Taschengeld
- Elternstress
- **Widerruf**

Tipp: Im Glossar auf www.klicksafe.de/bistdusicher sind die gefetteten Begriffe erklärt!



Online-Shopping: Action!

Widerruf statt Elternstress



Ups, ihr habt online ein Longboard bestellt und eure Eltern wollen die Rechnung nicht zahlen. Damit ihr keinen Ärger bekommt, könnt ihr die Bestellung **widerrufen**. Dafür gibt es Musterbriefe:

<https://t1p.de/widerruf-musterbrief-verbraucherzentrale>

Ergänzt die fehlenden Infos so, als ob ihr den Brief wirklich verschicken würdet.

Tipp: Gebt die Info zu den Musterbriefen an eure Eltern weiter, ihr wisst jetzt vielleicht mehr als sie 😊



Online-Shopping: Action!

Euer Fakeshop



Stellt euch vor, ihr wollt einen **Fakeshop** eröffnen. Erfindet eine URL und ein Impressum, das möglichst glaubwürdig ist. Ihr könnt euch auf eure Fakeshop-Gründung vorbereiten, indem ihr das Video anschaut.

<https://t1p.de/Fakeshop-Video>

Jetzt wisst ihr, auf was ihr bei Online-Shops selbst achten müsst! Spread the word und erkläre es euren Großeltern!



Cybercrime

Richtig oder falsch?

10 Punkte



Beim Phishing streuen Hacker kleine „Köder“ (wie beim Fischen) im Internet in Form von Links zu Seiten mit Schadsoftware. Je öfter auf diese geklickt wird, desto leichter kann sich das Virus auf dem Gerät des Opfers ausbreiten.

Falsch. Beim **Phishing** verschicken Kriminelle Nachrichten mit Links zu gefälschten Seiten, z. B. von Banken. Ihr Ziel: Echte Zugangsdaten zu bekommen. Phishing-Versuche gibt es per E-Mail, über WhatsApp und SMS oder Social-Media-Posts. Sobald dir Absender*innen oder Inhalt einer Nachricht komisch vorkommen, solltest du diese blockieren und/oder löschen.

Cybercrime

Richtig oder falsch?

5 Punkte



Es ist gut, immer dasselbe Passwort mit kleinen Variationen zu verwenden, weil man es dann nicht vergisst.

Falsch. Wenn immer dasselbe Passwort (auch mit Variationen) benutzt wird, ist die Gefahr groß, dass gleich mehrere Accounts **gehackt** werden, wenn das Passwort einmal bekannt ist. Besser ist es, unterschiedliche Passwörter und **Passwortmanager** zum Erstellen und Verwalten zu nutzen.

Cybercrime

Richtig oder falsch?

5 Punkte



Cybercrime ist ein bekanntes Game

Falsch. Der Begriff Cybercrime steht für Straftaten, die mithilfe von Computern oder dem Internet begangen werden. Dazu gehören zum Beispiel **Identitätsdiebstahl, Fakeshops, Hacking, Doxing** oder das Verbreiten von **Ransomware** und **Malware**.

Cybercrime

Multiple Choice

10 Punkte



**Woran erkennt ihr eine Phishing-Nachricht?
(Mehrere Antworten können richtig sein.)**

- 1** Buchstabendreher im Link, z. B. potsbank.de
- 2** Rechtschreibfehler im Text oder fremde Sprache
- 3** Aufforderung, Nutzerdaten zu ändern, Passwörter zu aktualisieren oder **PIN/TAN** im Account einzugeben

Richtig: 1 2 3

Das alles sind Hinweise, dass die E-Mail nicht von einem seriösen Anbieter oder einer Bank kommt. Vor allem Banken kommunizieren nicht per E-Mail oder Nachricht, sondern per Brief.

Cybercrime

Multiple Choice

10 Punkte



Ein Account kann leicht gehackt werden, wenn er nur mit einem Passwort gesichert ist. Die Identifikation über einen zweiten Faktor ist sicherer. Wie nennt man das Verfahren?

- 1 2FA (Zwei-Faktor-Authentifizierung)
- 2 Dhb (Doppelt hält besser)
- 3 2ba1 (zwei besser als eins)

Richtig: 1

Viele Dienste bieten an, dass man bei der Anmeldung zusätzlich einen Code, z. B. per SMS, bekommt. Damit identifiziert man sich über zwei unterschiedliche Systeme und das macht das Verfahren sicherer.

Cybercrime

Multiple Choice

5 Punkte



Jemand hat auf deinen Namen Sachen im Internet bestellt. Du merkst den Identitätsdiebstahl erst, als das Geld von deinem Konto abgebucht wird. Was solltest du jetzt nicht tun?

- 1** Strafanzeige bei der Polizei stellen
- 2** Das Konto bei der Bank sperren lassen
- 3** Gar nichts, weil die Bank euch das Geld zurückerstattet

Richtig: 3

Es stimmt zwar, dass die Bank dir das Geld zurückerstattet, weil du Opfer eines Betrugs geworden bist. Doch dabei spielt Zeit eine Rolle. Denn sobald du davon weißt, bist du sofort verpflichtet, Schadensbegrenzung zu betreiben und z. B. dein Konto zu sperren, Passwörter zu ändern und Strafanzeige zu stellen.

Cybercrime: Action!

Passwortwerkstatt



Passwörter, die auf einem Merksatz basieren, sind nur schwer zu knacken. Nehmt dafür die ersten beiden Buchstaben von jedem Wort im Satz, inklusive Satzzeichen/ Zahlen und hängt sie aneinander.

Beispiel: „Ein blaues, kleines Pferd liest Kaffeesatz auf dem Ausflugsdampfer.“ wird auf diese Weise zum Passwort: 1bl,kIPfliKaaudeAu.

Erstellt auf diese Weise drei Passwörter, die mindestens 15 Zeichen lang sind und Großbuchstaben, Sonderzeichen und Zahlen enthalten.

Cybercrime: Action!

Wannacry und Co.



Recherchiert im Internet spektakuläre Fälle von **Datenlecks, IT-Pannen und Hacker-Attacken**. Sucht euch jeweils einen Fall heraus, tauscht euch über die Fälle aus und sammelt Lösungen für solche Attacken anhand der Fallbeispiele.

Cybercrime: Action!

Merk's dir mit Emojis



Wer das liest, stellt einen der untenstehenden Sätze mit Emojis an seinem Smartphone dar. Die anderen aus der Gruppe müssen ihn erraten.

- Im Darknet verkaufen Kriminelle verbotene Dinge wie Waffen oder Drogen.
- Ein sicheres Passwort schützt vor Cyber-Angriffen.
- 1234 ist kein sicheres Passwort.
- Cyber-Kriminelle sperren Rechner, um an Geld zu kommen.

Tipp: Während die anderen auf die Emojis warten, können sie sich auch eigene Sätze zum Thema Cybercrime überlegen, die ihr danach gemeinsam mit Emojis darstellt.

Social Media

Richtig oder falsch?

5 Punkte



Du hinterlegst ein TikTok mit deinem Lieblingsong, den du auf dem Handy gespeichert hast – der ist gerade in den Charts auf Platz 1. Das ist sicher gar kein Problem.

Falsch. So ein erfolgreicher Song wird kaum **lizenzfrei** zur Verfügung stehen. Musik unterliegt dem **Urheberrecht**. Künstler*innen entscheiden unter welchen Bedingungen man ihre Songs verwenden darf. Bei Verstößen kann man abgemahnt werden.

Für private Reels bei TikTok oder Insta gilt: Musik, die von einer Plattform angeboten wird, kann darauf in der Regel problemlos verwendet werden. Achtung: Ein Song von TikTok darf aber nicht automatisch auf Insta verwendet werden.

Social Media

Richtig oder falsch?

5 Punkte



Viele Firmen setzen heute auf „Influencer-Marketing“. Influencer*innen bewerben dabei die Produkte ihrer Auftraggeber auf ihren eigenen Kanälen und bekommen dafür Geld oder Waren. Solche Inhalte müssen nicht mehr als Werbung gekennzeichnet werden.

Falsch. Im **Gesetz zur Werbekennzeichnung** wird das so geregelt: Wer etwas postet und dafür eine Gegenleistung in Form von Geld, Gratis-Waren oder kostenlosen Dienstleistungen erhält, muss das als „Werbung“, „Anzeige“ oder „sponsored“ kennzeichnen.

Social Media

Richtig oder falsch?

5 Punkte



Auf Social Media Plattformen wie TikTok kann man digitales Geld erwerben und damit Dinge auf Partnerplattformen kaufen oder sie einer Tierschutzorganisation spenden.

Falsch. Social Media Münzen auf TikTok kann man nur dort ausgeben. Zum Beispiel für virtuelle Geschenke.

Influencer*innen fordern sie häufig in Verbindung mit der Ankündigung von besonderen Aktionen oder Challenges und versuchen so, dich länger in ihrem Content zu halten. Ganz schön schlau, oder?

Social Media

Multiple Choice

5 Punkte



Du hast ein Foto auf einer Party gemacht, auf der all deine Freunde zu sehen sind. Jetzt willst du es in den WhatsApp-Klassenchat stellen. Wen musst du vorher fragen?

- 1** Niemanden
- 2** Alle, die auf dem Bild sind
- 3** Die, die auf dem Foto komisch aussehen

Richtig: 2

Jede Person hat das Recht am eigenen Bild. Das gehört zu den allgemeinen Persönlichkeitsrechten und besagt, dass man selbst bestimmen darf, wo und ob ein Bild von einem selbst veröffentlicht wird. Es wäre natürlich auch einfach nice, ein Bild nicht zu posten auf dem andere nicht so gut getroffen sind.

Social Media

Multiple Choice

5 Punkte



Was bestimmt, welche Inhalte du auf Social Media angezeigt bekommst:

- 1 Algorithmen
- 2 Deine Mutter
- 3 Logarithmen

Richtig: 1

Algorithmen sind mächtige Werkzeuge, die alles auswerten, was sie online über dich finden können. Deine Vorlieben, dein Alter, dein Geschlecht und vieles mehr. Diese Informationen benutzen sie, um dir Content anzuzeigen, der zu dir passt.

Das Problem: man bleibt in seiner **Filterblase**. Außerdem sind **Algorithmen** nicht neutral und können sogar rassistisch oder sexistisch sein. Entkommen können wir ihnen aber kaum. Bei Insta oder TikTok kann man den **Algorithmus** immerhin zurücksetzen.

Social Media

Multiple Choice

10 Punkte



Wo auf TikTok kannst du Einstellungen zum Schutz deiner Daten machen?

- 1 In den **AGB**
- 2 In „Einstellungen und Datenschutz“
- 3 In der **Bio** der/des Datenschutzbeauftragten von TikTok

Richtig: 2

Unter deinem Profil findest du den Menüpunkt „Einstellungen und Datenschutz“, wo du einige Einstellungen zum Schutz deiner Angaben vornehmen kannst. Leider sind diese nicht besonders umfangreich und was TikTok über dich speichert, kannst du nur wenig beeinflussen. In der **Datenschutzrichtlinie** kannst du nachlesen, welche Daten gespeichert werden.

Social Media: Action!

Cheese



Macht ein schönes Gruppenselfie und stellt es in den Klassenchat.

Moment... . Habt ihr Bedenken?

Tauscht euch aus, was ihr dabei beachten müsstet.

Tipp: Schaut euch die klicksafe Infokarte „Zu nackt fürs Internet?“ für Jugendliche an: www.klicksafe.de/materialien/zu-nackt-fuers-internet-fuer-jugendliche



Social Media: Action!

It-Piece



Wählt die Schuhe einer Person aus eurer Gruppe und macht sie bekannt, so dass alle sie haben wollen. Erstellt dazu ein Reel oder macht einen Fashion Shoot. Diskutiert dabei, wie Werbung sein muss, damit ihr das Produkt kaufen wollt. Warum ist Social Advertising, also Werbung auf Social Media, eigentlich so erfolgreich?

Social Media: Action!

Privacy-Detectives



Bildet Paare und recherchiert im Internet und auf Social Media, was ihr über die andere Person findet. Stellt eure Ergebnisse in der Gruppe vor und diskutiert:

- Wo habt ihr die Informationen gefunden?
- War das einfach?
- Welche Infos haben euch überrascht?
- Welche scheinen euch problematisch?

Erstellt eine gemeinsame Liste mit Informationen, die besser nicht im Internet veröffentlicht werden sollten.