

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Ein kritischer Blick auf Cookies, WhatsApp, Captchas & Co.*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



E.1.6

Informatik, Mensch und Gesellschaft – Unterrichtseinheit

**Ein kritischer Blick auf Cookies, WhatsApp, Captchas & Co.**

Ein Beitrag von Jara Mäglik und Jan Mäglik



Nahzu jede Schülerin und jeder Schüler nutzt digitale Medien sowie verschiedene Apps und ist ständig online, ohne über Risiken und Möglichkeiten zu verfügen. In dieser Unterrichtseinheit sollen Schüler/innen von Konzepten wie Cookies, Captchas, WhatsApp, Captchas und Co. herangehrt werden, um sie kritisch betrachten zu lassen. (Übersicht über die Reflexion und die kritische Stellungnahme zu Plattformen, die oft unreflexiv akzeptiert werden.)

**KOMPETENZPROFIL**

**Klassenstufe:** 1-10

**Thema:** 1-6 Informationskompetenz

**Lernziele:** Die Lernziele sind: 1. Verfügen über Cookies und deren Nutzen, 2. bei Cookies, Captchas und Co. Risiken für und Vorteile sowie Nutzen und Gefahren abzuwägen, 3. eigenen Herangehensweisen über Risiken, Chancen, Möglichkeiten und Gefahren, 4. präventive Maßnahmen zu ergreifen.

**Kompetenzen:** Argumentieren, Kommunizieren und Kooperieren, Darstellen und Interpretieren

**Thematische Bereiche:** Cookies, Captchas, WhatsApp, Captchas, Captchas

## E.I.6

Informatik, Mensch und Gesellschaft – Unterrichtseinheit

# Ein kritischer Blick auf *Cookies*, *WhatsApp*, *Captchas* & Co.

Ein Beitrag von Jana Matjak und Jan Matjak



© We Are/DigitalVision

Nahezu jede Schülerin und jeder Schüler nutzt digitale Medien sowie verschiedene Apps und ist ständig online, ohne über fundiertes Hintergrundwissen zu verfügen. In dieser Unterrichtseinheit sollen mithilfe von *Concept Cartoons* einige Aspekte aus der digitalen Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler, wie *Cookies*, *Captchas*, das *Darknet*, *Instagram*, *WhatsApp* und *Bitcoins*, herausgegriffen, untersucht sowie kritisch beleuchtet werden. Übergeordnetes Ziel sind vor allem die Reflexion und die kritische Stellungnahme zu Phänomenen, die oft ungefragt akzeptiert werden.

---

### KOMPETENZPROFIL

<b>Klassenstufe:</b>	7–9
<b>Dauer:</b>	7–8 Unterrichtsstunden
<b>Lernziele:</b>	Die Lernenden ... 1. reflektieren <i>Cookies</i> und deren Nutzen, 2. beschreiben, was ein <i>Captcha</i> und das <i>Darknet</i> ist und ordnen deren Nutzen und Gefahren ein, 3. erwerben Hintergrundwissen über Fotofilter, <i>WhatsApp</i> -Kommunikation und <i>Bitcoins</i> , 4. präsentieren ihr erarbeitetes Thema.
<b>Kompetenzen:</b>	Argumentieren, Kommunizieren und Kooperieren, Darstellen und Interpretieren
<b>Thematische Bereiche:</b>	<i>Captcha</i> , <i>Cookies</i> , Fotofilter, <i>Instant-Messaging</i> , <i>Deep Web</i> , Kryptowährung

---



## Was Sie zum Thema wissen sollten?

Diese Einheit basiert auf der Methode der *Concept Cartoons*. Sollten Sie selbst diese Methode noch nicht so gut kennen oder Ihre Kenntnisse auffrischen wollen, können Sie hierfür die als Download zur Verfügung stehende *PowerPoint*-Datei *Concept Cartoons-Lehrerinformation.pptx* nutzen.

## Wie kann die Erarbeitung des Themas im Unterricht erfolgen?

### Vorbereitung

- Projektionsmöglichkeit (Dokumentenkamera/Beamer) bereithalten.
- Internetzugang im Klassenraum sicherstellen.
- Ausreichend Laptops/PCs bereitstellen (mindestens 1 Gerät pro Gruppe).

### Benötigte Dateien

- Präsentation als roter Faden durch die Einheit (PPTX): *Unterrichtspräsentation.pptx* (**ZM 1**)
- Präsentationsvorlage für Ergebnispräsentationen (PPTX): *VortragSchüler.pptx* (**ZM 2**)
- ggf. Lehrerhandreichung für Hintergrundwissen über *Concept Cartoons* (PPTX): *ConceptCartoon\_Lehrerinformation.pptx*

### Einstieg

Der Einstieg in die Unterrichtseinheit knüpft an die Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler an und soll deren Interesse wecken. Dazu können Sie – je nach technischer Ausstattung – die Bilder von **M 1** z. B. via Dokumentenkamera oder anhand der *PowerPoint*-Präsentation **ZM 1** (Folien 1–6) via Beamer projizieren. Teilen Sie **M 2** aus und leiten Sie mündlich oder anhand der Folien 7–12 aus **ZM 1** zu den Aufgaben des Arbeitsblatts über, in denen Argumente dafür gesammelt werden, warum es sinnvoll ist, sich mit den Hintergründen der digitalen Welt zu befassen. Sammeln Sie die Argumente und Ergebnisse anschließend in einer kurzen Diskussion im Plenum.

### Erarbeitung, Ergebnissicherung, Übung

Im Anschluss folgt eine arbeitsteilige Gruppenarbeit zu den Themen von Folie 13 (**ZM 1**): *Cookies*, *Captcha*, *Fotofilter*, *WhatsApp*, *Bitcoins* und *Darknet*. Ordnen Sie die Klasse in sechs Gruppen ein. Bestenfalls projizieren Sie Folie 13 und lassen Lernenden die Gruppen selbst interessensgeleitet bilden. Gehen Sie den Ablauf der Gruppenarbeit kurz durch (siehe Folie 14, **ZM 1**). Teilen Sie nun die Arbeitsblätter **M 3a–M 8a** aus. Anhand der dort dargestellten *Concept Cartoons* zu ihrem Thema sollen die Lernenden ihr Fachgebiet kennenlernen und innerhalb ihrer Gruppe diskutieren. Darauf aufbauend beschäftigen sie sich jeweils mit einem Informationstext und beantworten Leitfragen dazu. Verteilen Sie hierfür nach der Gruppendiskussionsrunde die Informationstexte **M 3b–M 8b**. Die Lösungsvorschläge sollten von Ihnen zum Abgleich bereitgehalten werden. Zur Unterstützung des Zeitmanagements finden die Lernenden auf ihren Arbeitsblättern Hinweise zu weiterführendem Wissen, das von den schnellen Gruppen differenzierend zusätzlich erworben werden kann. Sind alle Gruppen fertig, besprechen Sie kurz anhand von Folie 15, wie die Präsentation gegliedert werden soll. Als Unterstützung dienen den Gruppen bei Bedarf der allgemeine, standardisierte Leitfaden **M 9** sowie die Blankovorlage der *PowerPoint*-Präsentation *VortragSchüler.pptx* (**ZM 2**). Während der Vorträge können die Schülerinnen und Schüler die Ergebnisse der Gruppen sichern (**M 9**).

## Auf einen Blick

- Beamer/Dokumentenkamera
- PC/Laptop/Tablet pro Gruppe



### Einstieg

<b>Thema:</b>	Digitale Phänomene
<b>M 1</b>	<b>Rund um die digitale Welt</b>
<b>M 2</b>	<b>Immer online, aber offline im Wissen?</b>
<b>Benötigt:</b>	<b><i>Unterrichtspräsentation.pptx (ZM 1)</i></b>



### Erarbeitung und Übung

<b>Thema:</b>	Gruppenarbeit zu verschiedenen „Elementen“ der digitalen Welt
<b>M 3a</b>	<b><i>Cookies – nervig oder wichtig?</i></b>
<b>M 3b</b>	<b>Information: <i>Cookies</i></b>
<b>M 4a</b>	<b><i>Captcha – Beweise, dass du kein Roboter bist.</i></b>
<b>M 4b</b>	<b>Information: <i>Captcha</i></b>
<b>M 5a</b>	<b>Filter – Schöner aussehen!</b>
<b>M5b</b>	<b>Information: Filter bei Fotos</b>
<b>M 6a</b>	<b>Was passiert mit meiner <i>WhatsApp</i>-Nachricht?</b>
<b>M 6b</b>	<b>Information: <i>WhatsApp</i> – Wege der Kommunikation</b>
<b>M 7a</b>	<b>Was kann ich mit <i>Bitcoins</i> kaufen?</b>
<b>M 7b</b>	<b>Information: Kryptowährung</b>
<b>M 8a</b>	<b>Wo ist das <i>Darknet</i>?</b>
<b>M 8b</b>	<b>Information: Das <i>Darknet</i> als Ort für Illegales?</b>

### Ergebnissicherung

<b>M 9</b>	<b>Leitfaden zur Ergebnissicherung und Präsentation</b>
<b>Benötigt:</b>	<b><i>Vortrag_Schülerpräsentation.pptx (ZM 2)</i></b>



### Benötigte Dateien

<b>ZM 1</b>	<b><i>Unterrichtspräsentation.pptx</i></b>
<b>ZM 2</b>	<b><i>Vorlage_Schülerpräsentation.pptx</i></b>



### Ergänzendes Material

***Concept Cartoons-Lehrerinformation.pptx***



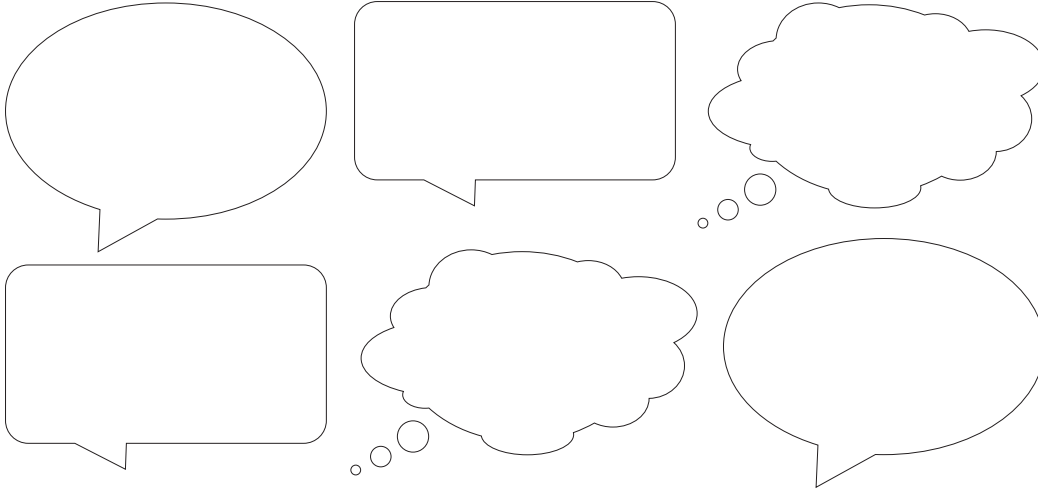
# Immer online, aber offline im Wissen?

M 2



## Aufgabe 1

Was interessiert dich in der digitalen Welt? Notiere in den Sprechblasen, welche Programme, Apps, Dienste und Möglichkeiten der digitalen Welt du regelmäßig nutzt.



## Aufgabe 2

**Sammle Argumente**, warum es sinnvoll ist, Hintergrundwissen über die digitale Welt zu haben.

---

---

---

---

## Aufgabe 3



**Nimm Stellung zu dieser Aussage.**

---

---

---

---

---

---

---

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Ein kritischer Blick auf Cookies, WhatsApp, Captchas & Co.*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



E.1.6

Informatik, Mensch und Gesellschaft – Unterrichtseinheit

**Ein kritischer Blick auf Cookies, WhatsApp, Captchas & Co.**

Ein Beitrag von Jara Mäglik und Jan Mäglik



Nahzu jede Schülerin und jeder Schüler nutzt digitale Medien sowie verschiedene Apps und ist ständig online, ohne über Risiken und Möglichkeiten zu verfügen. In dieser Unterrichtseinheit sollen Schüler/innen von Konzepten wie Cookies, Captchas und WhatsApp, die im digitalen Lebenswelt der Schüler/innen und Lehrer/innen, die Vorteile, Risiken, Herausforderungen und Chancen, die Chancen, Risiken und Chancen, herausgegriffen, untersucht und kritisch betrachtet werden. Überprüftes soll sich vor allem die Reflexion und die kritische Stellungnahme zu Phänomenen, die oft ungefragt akzeptiert werden.

KOMPETENZPROFIL

**Klassenstufe:** 1-10  
**Thema:** 1-6 Informationskunde  
**Lehrpläne:** Die Lernziele ... 1. Verfügbare Cookies und deren Nutzen, 2. bei Cookies, wie ein Cookie auf dem Computer ist und davon davon Nutzen und Gefahren abh. 3. erweiterten Hintergrundwissen über Cookies, including Kommunikation und Daten, 4. praxistaugliche Tools.  
**Kompetenzen:** Argumentieren, Kommunizieren und Kooperieren, Darstellen und Interpretieren  
**Thematische Bereiche:** Captcha, Cookies, Facebook, Instant Messaging, Drop Mail, Kryptowährung