



Kinder werden bereits sehr früh mit Werbung in unterschiedlichsten Formen konfrontiert, noch **bevor sie in der Lage sind, diese zu erkennen und einzuschätzen**. Als Eltern kennt man das Phänomen z.B. aus dem Supermarkt bei der Kassa, wo sich die Werbung, die sich an Kinder richtet, häuft.

Kinder sind in zahlreichen Medien mit Werbung konfrontiert, die oft so **gut versteckt** ist, dass sie selbst für Erwachsene nicht immer einfach zu erkennen ist. Als Beispiel ist hier die **Produktplatzierung** in *YouTube*-Videos zu nennen.

Viele der Apps, die Kinder nutzen, sind durch Werbung finanziert, weshalb sie „gratis“ angeboten werden können. Da dies auch Apps betrifft, die im schulischen Umfeld (z.B. zum Lernen) genutzt werden, ist es sinnvoll und notwendig, sich auch in der Schule dem Umgang mit Werbung zu widmen.



Was Kinder wissen sollten

Werbung ist immer dazu da, dich oder deine Eltern dazu zu bringen, etwas zu kaufen oder etwas Neues zu nutzen. Überlege dir gut, wofür du dein Taschengeld ausgeben möchtest bzw. was wirklich unbedingt sein muss und worauf du vielleicht doch verzichten kannst. Am besten schläfst du ein paar Tage darüber und überlegst dann nochmals. Nicht immer ist Werbung einfach zu erkennen. So ist es in Spielen zum Beispiel nicht immer klar, was dich zu einem In-App-Kauf verführen möchte. Überlege mit anderen Personen, was im Spiel Werbung ist und was nicht.

➔ Zum Weiterlesen ...

Saferinternet.at – Kommerzialisierung der digitalen Kinderwelten: www.saferinternet.at/news/news-detail/article/kommerzialisierung-der-digitalen-kinderwelten-was-eltern-zu-werbung-und-kostenfallen-im-internet-w/

Saferinternet.at – Online-Werbung: Erkennen statt klicken!:

www.saferinternet.at/news/news-detail/article/online-werbung-erkennen-statt-klicken-527/

digi.komp4	Internet-ABC	Bee Secure	klicksafe	A1 Internet Guide für Kids	Sheeplive	Safer Internet in der Volksschule – 1. Auflage
✓	✓✓	✓		✓✓		✓

Wo ist die Werbung?

ÜBUNG
10

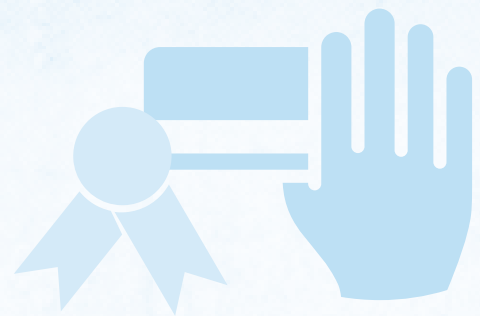
Alter:	ab 8 Jahre
Material:	Übungsblatt „In-App-Käufe“ (S. 38), Papier und Stifte für Plakate
Dauer:	1 Unterrichtseinheit
Digitale Kompetenzen digi.komp4:	1.2. „Ich weiß, dass auch im Internet Geschäfte abgeschlossen werden und damit Risiken verbunden sind.“

Ziele

- Werbung erkennen können
- In-App-Käufe erkennen können
- Ungewollte Kosten vermeiden können

Themen

#Werbung #In-App-Käufe #Kostenfallen



Ablauf

Die Kinder versuchen anhand des Übungsblattes („In-App-Käufe“, S. 38) zu erkennen, wo sich in Handy-Spielen Werbung verstecken kann. Anschließend erstellen sie ein Plakat mit Regeln zum Umgang mit Werbung in Spielen.

Phase 1

Die Kinder kreuzen am Übungsblatt an, wo sie Werbung bzw. eine Überleitung zu einem Kauf, der sie echtes Geld kostet, vermuten.

Phase 2

Nun diskutieren die Kinder gemeinsam in der Klasse folgende Fragen:

- Welche Anzeichen in einem Spiel sollten stutzig machen? Woran lässt sich Werbung erkennen?
- Welche In-App-Käufe tätigen wir?
- Was kann man machen, wenn man sich unsicher ist, ob es sich um Werbung oder einen In-App-Kauf handelt?

Phase 3

Die Schüler/innen erstellen anhand der Ergebnisse aus der Diskussion ein gemeinsames Plakat, auf dem alle wichtigen Hinweise und Regeln für den Umgang mit Werbung in Spielen festgehalten werden.



ÜBUNG
10

Übungsblatt „In-App-Käufe“ zu Übung 10:
„Wo ist die Werbung?“

