

Inhalte für "Informatik - Konsum"

Es wurden 3 Ergebnisse gefunden.

Thema des Monats | Sekundarstufe

13.06.2024

Sofort kaufen, später nachdenken?

Ein neues Handy, die schnellere Konsole, neue Sneaker: Willst du haben? Am besten sofort? Kein Problem! Diese Botschaft vermitteln viele Online-Shops. Mit kleinen "Stupsern" (englisch: Nudging) fordern sie zum Kaufabschluss, und oft bieten sie die Möglichkeit, später zu zahlen. Das kann zu unüberlegten Käufen führen, und viele Jugendliche verschulden sich dabei. Wie können Verbraucher*innen den Überblick behalten? Unterrichtsvorschläge und Arbeitsmaterialien für die Grundschule erscheinen am 27.06.2024.

[mehr lesen](#)

Arbeitsmaterial | Grundschule

27.06.2024

Online-Käufe: Wie sieht ein "fairer" Shop aus? (Variante für Fortgeschrittene)

Die Schüler*innen gestalten in Gruppen- oder Partnerarbeit Ansichten eines Online-Shops. Sie sollen zeigen, wie sich Käufer*innen "fairen" Einkaufen wünschen. Sie verwenden dafür Beispiele, eine Checkliste sowie Vorlagen.

[mehr lesen](#)

Arbeitsmaterial | Grundschule

27.06.2024

Vorlagen: Gestalte deinen Online-Shop! (Variante für Fortgeschrittene)

Die Datei enthält Vorlagen für Shop-Seiten und Texte und Bilder. Sie kann in Präsentationssoftware bearbeitet werden. Mit den Vorlagen gestalten die Schüler*innen Entwürfe für einen eigenen Shop.

[mehr lesen](#)
