

27.06.2024 | Unterrichtsvorschlag

Kein Stress bei Online-Käufen! (Variante für Fortgeschrittene)

Grundschule

Die Schüler*innen tauschen Erfahrungen mit In-App-Käufen und Online-Werbung aus. Sie untersuchen und diskutieren gemeinsam anhand von Beispielen, wie Shops und Apps mit bestimmten Anreizen ("Nudging") das Kaufverhalten beeinflussen. Mithilfe von Vorlagen und Tipps gestalten sie ein Design eines "fairen" Shops, der Käufer*innen hilft und sie nicht unter Druck setzt.

Gehört zu:

Thema des Monats: [Sofort kaufen, später nachdenken?](#)

Kompetenzen und Ziele

Die Schüler*innen...

- beschreiben, wie eigene Konsumwünsche durch Werbung beeinflusst werden,
- recherchieren fragengeleitet in Online-Medien (Apps und Shops),
- nutzen Medien zum Gestalten eigener Beiträge,
- setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein,
- nutzen Layouts in Präsentationssoftware für eigene Arbeiten,
- bewerten Medienbeiträge kritisch (Information, Werbung und "Nudging"-Elemente in Apps und Online-Plattformen).

Umsetzung

Die Leitfragen der Unterrichtseinheit lauten:

- Was sind Besonderheiten beim Einkaufen im Internet und in Apps?
- Worauf sollte man beim Einkaufen im Internet und in Apps achten, um nicht zu viel Geld auszugeben

Vorbemerkung

Der Unterrichtsvorschlag kann an andere Themen angepasst werden. In der vorliegenden Form liegt der Schwerpunkt darauf, Konsumwünsche zu reflektieren und die realen Kosten und "Verkaufstricks" von Shops und Apps zu erkennen.

Alternativ kann umweltschonender Konsum thematisiert werden. Dabei können Angaben wie Umweltsiegel in Online-Shops untersucht werden. Infos und Materialien dazu enthält das Thema Siegel und Produktinfos – Wie kaufe ich nachhaltig ein? [<http://www.umwelt-im-unterricht.de//wochenthemem/siegel-und-produktinfos-wie-kaufe-ich-nachhaltig-ein>]

Im Unterrichtsvorschlag geht es nicht um Grundlagen des Umgangs mit Geld. Es bietet sich jedoch an, den Vorschlag mit dem Thema Geld beziehungsweise Taschengeld zu verknüpfen. Dazu liegen zahlreiche Unterrichtsmaterialien vor (siehe Links in den Erweiterungsvorschlägen).

Einstieg

Die Lehrkraft kündigt das Thema "Einkaufen im Internet und in Apps" an und nennt die Leitfragen.

Sie erläutert im Plenum kurz die Problematik:

- In Internet gibt es fast alles zu kaufen, und oft wird damit geworben, dass die Produkte sehr schnell geliefert werden.
- Auch in vielen Apps gibt es etwas zu kaufen. Zum Beispiel Ausrüstung in Spielen, die man dann sofort einsetzen kann.
- Das hat Vorteile, aber auch Nachteile.

Die Lehrkraft fordert die Schüler*innen im Plenum auf, von eigenen Erfahrungen zu berichten. Für die Diskussion werden die unten aufgeführten Fragen und Beispiele verwendet.

Zur Einordnung: Bereits im Grundschulalter hat die Mehrheit der Schüler*innen relevante Erfahrungen. Sehr viele Spiele- und andere Apps, die sich an Kinder richten, bieten In-App-Käufe an. Außerdem kennen Kinder Online-Werbung, die sehr häufig gezielt in digitalen Angeboten eingeblendet wird, die überwiegend von Kindern genutzt werden. Dazu gehören Spiele-Apps und Video-Streams. Darüber hinaus suchen viele Kinder gemeinsam mit Eltern in Online-Shops Produkte aus.

Fragen und Beispiele für die Diskussion:

1. Wer hat die folgenden Situationen schon erlebt? Beschreibt die Situation.

- a. Ich habe in Apps oder Streams Werbung für etwas gesehen, was man online kaufen kann.
- b. Ich bin in einer App (z.B. Spiel) während der Benutzung auf eine Kauffunktion gestoßen (bei Spielen, z.B. für Ausrüstung, zusätzliche Funktionen, "Skins").
- c. Ich habe in einem Online-Shop ein tolles Angebot gesehen (zum Beispiel ein Top-Handy, eine Konsole oder Games, Mode etc.).

2. Beschreibt, was ihr gedacht/gefühl habt. Beschreibt, warum. Zum Beispiel:

- d. Ich hätte das Angebot am liebsten sofort gekauft.
- e. Ich hatte das Gefühl, dass ich schnell entscheiden muss.
- f. Ich habe gedacht, dass es sich um ein besonders gutes Angebot handelt.
- g. Ich habe mich geärgert – zum Beispiel, weil ein Kauf nicht möglich war/meine Eltern es nicht gekauft haben; weil ich es teuer fand; oder weil ich es bekommen hab und es nicht den Erwartungen entsprach.

Als ergänzenden Impuls zeigt die Lehrkraft Screenshots mit Beispielen:

- Online-Shops mit Hinweisen auf verkaufsfördernde Mittel wie Rabatte, zeitlich begrenzte Werbeaktionen ("Flash Sale" o.Ä.)
- In-App-Käufe in Spiele-Apps

Gute Beispiele finden sich in vielen in großen Shop-Plattformen (Mode, Elektronik) oder per Suchmaschine (Stichworte: "Sale nur noch bis", "Sale nur noch heute", "Flash Sale") sowie in Apps bzw. per Suchmaschine (Stichworte "Beispiel In-App-Käufe").

Die Beiträge werden für alle sichtbar notiert.

Die Lehrkraft fasst zusammen und ergänzt grundlegende Zusammenhänge:

Einkaufen in Online-Shops und In-App-Käufe haben Vorteile, aber auch Nachteile.

Vorteile:

- Die Auswahl ist groß, man kann vergleichen und günstige Angebote bekommen.
- Bestellungen kommen oft schnell, In-App-Käufe kann man meistens sofort nutzen.

Nachteile:

- Die große Auswahl in den verschiedenen Shops im Internet ist manchmal unübersichtlich.
- Auch die Angebote in Apps sind manchmal unübersichtlich. Zum Beispiel, weil unklar ist, wie sich der

Kauf zusätzlicher Funktionen o.Ä. auswirkt und ob er sich lohnt.

- Die Unübersichtlichkeit sowie der Zeitdruck bei manchen Angeboten und In-App-Käufen können stressen.

Besonderheiten von Online-Käufen:

- Das Gefühl von Stress beim Einkaufen in Online-Shops und Apps kennen viele Menschen.
- Es kann sogar Absicht sein. Denn manche Shops und Apps arbeiten beim Verkaufen mit "Tricks". Das sind keine bewussten Täuschungen, denn diese sind verboten. Jedoch gibt es oft kleine "Stupser", mit denen Shops uns zu einer Kaufentscheidung bringen wollen. (Zu den gesetzlichen Regeln beim Online-Shopping siehe [Hintergrundtext](#) sowie Infos der [Verbraucherzentralen](#).)

Die Lehrkraft kündigt an, dass es im Unterricht darum geht, Kaufangebote im Internet und in Apps genauer zu untersuchen.

Arbeitsphase

Schritt 1: Ein Beispiel wird gemeinsam untersucht

Die Lehrkraft zeigt im Plenum einen Online-Shop mit entsprechenden Funktionen bzw. Aktionen (per Beamer o.Ä.). Hinweise zur Recherche geeigneter Beispiele siehe oben.

Die Lehrkraft kündigt an, worum es geht: "Wir tun so, als würden wir etwas kaufen wollen: Ein/eine... (Beispielprodukt). Wir versuchen, in diesem Shop ein gutes Angebot zu finden."

Sie fordert die Schüler*innen auf, im Shop auf bestimmte Dinge zu achten. Sie notiert für alle sichtbar die nachfolgenden Möglichkeiten (Tabelle) und nennt jeweils Beispiele. Während des Versuchs werden entsprechende Beobachtungen notiert.

Was ist nützlich aus Sicht der Käufer*innen? Zum Beispiel...

- Informationen über Eigenschaften und Nutzen des Produkts
- Qualität des Produkts
- Preis des Produkts
- Infos zum Service, z.B. Rücksendung und Reparaturen

Was hilft dem Handel, die Käufer*innen zum Kauf zu bewegen? Zum Beispiel...

- Gute Qualität des Produkts hervorheben
- Günstigen Preis hervorheben
- Service hervorheben

Welche "Tricks" und "Anstupser" helfen beim Verkaufen?

- Preis und Kosten „kleinrechnen“, zum Beispiel: große Preisnachlässe anzeigen ("- 40 %"), Rabatte anbieten ("kaufe 3, zahle 2"), Ratenzahlung oder spätere Zahlung anbieten ("0 Euro in den ersten 3 Monaten"), Versandkosten "verstecken"
- Qualität "übertreiben", zum Beispiel: gute Bewertungen von Käufer*innen zeigen, schlechte verstecken
- "Drängeln", zum Beispiel: "nur noch 3 vorrätig", "Flash-Sale: nur noch 3 Stunden"

Die Lehrkraft fasst die Ergebnisse zusammen und ergänzt sie gegebenenfalls. Sie fasst zusammen:

- Verkäufer*innen und Käufer*innen haben unterschiedliche Interessen.
- Käufer*innen wollen das, was für sie das Beste ist. Zum Beispiel ein Produkt mit bestimmten Eigenschaften oder ein besonders günstiges Produkt.
- Verkäufer*innen wollen verkaufen, denn damit verdienen sie Geld. Weil sie die Shops gestalten, sind sie für das Verkaufen gemacht.

- Wenn Käufer*innen die Shops gestalten könnten, würden sie vielleicht anders aussehen bzw. funktionieren.

Schüler*innen gestalten Shops

Die Schüler*innen erhalten den Auftrag, in Gruppen- oder Partnerarbeit, mithilfe der Materialien [<http://www.umwelt-im-unterricht.de//medien/dateien/online-kaeufe-wie-sieht-ein-fairer-shop-aus-variante-fuer-fortgeschrittene>] Ansichten eines "fairen" Shops bzw. In-App-Käufe zu gestalten. Die Gestaltung soll zeigen, wie ein Shop aus Sicht von Käufer*innen idealerweise aussehen sollte.

Die Materialien enthalten detaillierte Aufträge, eine Checkliste sowie Vorlagen und Tipps für die Gestaltung.

Die Arbeitsphase umfasst folgende Schritte:

- Die Schüler*innen sammeln Beispiele für Ansichten aus Shops bzw. Apps.
- Mithilfe der Checkliste untersuchen sie die Beispiele und sammeln Ideen für die Gestaltung "ihres" Shops.
- Mithilfe von Präsentationssoftware und der Vorlagen erstellen sie eine Ansicht "ihres" Shops.

Abschluss

Die Gruppen stellen ihre Ergebnisse vor. Dies kann in Form einer Präsentation im Plenum oder in Form eines "Galerie-Rundgangs" geschehen, bei dem die Ergebnisse gedruckt in der Klasse ausgehängt werden.

Zum Abschluss werden die Ergebnisse zusammengefasst und bewertet. Dafür kann die Lehrkraft im Plenum folgende Impulse bzw. Fragen nennen:

1. Stellt euch eine Person vor, die online bezahlen kann. Zum Beispiel eine*n Jugendliche*n, dem/der die Eltern ihre Zahlungsdaten gegeben haben. Was könnte der Person in den folgenden Fällen passieren

- Die Person spielt oft sehr spannende Spiele mit In-App-Käufen.
- Die Person sieht viel Werbung und schaut sich Angebote in Online-Shops an.
- Der Person verliert manchmal den Überblick bei komplizierten Sachen.
- Die Person hat nicht viel Geld und muss gut darauf achten, nicht zu viel auszugeben

2. Stellt euch vor, ihr könntet bestimmen, wie die Anbieter Apps und Shops gestalten sollten. Beschreibt, wie ihre Shops aussehen sollten. Begründet.

- Was sollte nicht passieren?
- Was wäre hilfreich aus Sicht der Kund*innen?

3. Überlegt, was ihr bei der Untersuchung der Apps und Shops gesehen habt. Nennt einen Tipp: Worauf sollte man achten, um dort nicht unnötig Geld auszugeben? ("Blitzlicht"-Runde)

Erweiterung

- Es bietet sich an, den Unterrichtsvorschlag mit einer umfassenderen Auseinandersetzung mit dem Thema Geld zu kombinieren. Dazu liegen zahlreiche kostenlose Materialien vor, unter anderem "[Dem Preis auf der Spur](#)" von der Verbraucherzentrale Baden-Württemberg. Im Portal [Verbraucherbildung](#) finden sich weitere von der Verbraucherzentrale empfohlene Materialien.
- Der Unterrichtsvorschlag kann angepasst werden, um umweltschonenden Konsum zu thematisieren. Dabei können zum Beispiel Umweltsiegel in Online-Shops untersucht werden. Infos und Materialien enthält das Thema [Siegel und Produktinfos - Wie kaufe ich nachhaltig ein?](#)

Dieser Unterrichtsvorschlag wurde in den Materialkompass Verbraucherbildung [<https://www.verbraucherbildung.de/materialkompass>] aufgenommen und als "gut" bewertet. Der Materialkompass wird vom Verbraucherzentrale Bundesverband angeboten. Mehr Informationen zur Auszeichnung hier [<https://www.verbraucherbildung.de/materialkompass/unterrichtsmaterial-kein-stress-bei-online-kaeufen>].

Hintergrund | Sekundarstufe | Grundschule

27.06.2024

Buy now, pay later - Kleinkredite als Verschuldungsrisiko für Jugendliche (Kurzfassung)



Bei jüngeren Menschen nehmen Probleme mit Verschuldung zu. Ein Grund sind scheinbar unkomplizierte Finanzierungsangebote, die vor allem im Online-Handel verbreitet sind. Warum sind die Angebote für den Handel und für junge Menschen attraktiv, und wie können Verbraucher*innen sich vor Verschuldung schützen?

[mehr lesen](#)

Foto: u_mevs2b9d3l

[https://pixabay.com/de/users/u_mevs2b9d3l-38986608/] / Pixabay

[<https://pixabay.com/de/photos/finanzen-geld-geschäft-quittungen-8206242/>] / Pixabay

Inhaltslizenz

[<https://pixabay.com/de/service/license-summary/>]

Hintergrund | Sekundarstufe | Grundschule

13.06.2024

Buy now, pay later - Kleinkredite als Verschuldungsrisiko für Jugendliche



Bei jüngeren Menschen nehmen Probleme mit Verschuldung zu. Ein Grund sind scheinbar unkomplizierte Finanzierungsangebote, die vor allem im Online-Handel verbreitet sind. Warum sind die Angebote für den Handel und für junge Menschen attraktiv, und wie können Verbraucher*innen sich vor Verschuldung schützen?

[mehr lesen](#)

Foto: u_mevs2b9d3l

[https://pixabay.com/de/users/u_mevs2b9d3l-38986608/] / Pixabay

[<https://pixabay.com/de/photos/finanzen-geld-geschäft-quittungen-8206242/>] / Pixabay

Inhaltslizenz

[<https://pixabay.com/de/service/license-summary/>]

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](#)

Foto: justynafaliszek

[<https://pixabay.com/de/users/justynafaliszek-11486938/>] / Pixabay.com

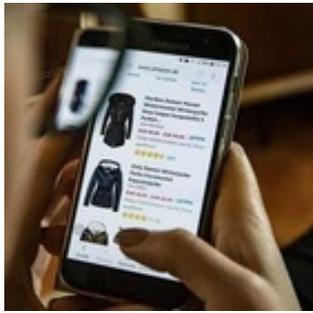
[<https://pixabay.com/de/photos/shopping-einkaufen-mode-tasche-401117/>] / Pixabay-Inhaltslizenz

[<https://pixabay.com/de/service/license-summary/>]

Arbeitsmaterial | Sekundarstufe

13.06.2024

Wie könnte ein fairer Online-Shop aussehen? (Variante für Fortgeschrittene)



Die Schüler*innen recherchieren in Online-Shops und ermitteln bei einer Beobachtung, wie deren Gestaltung das Kaufverhalten beeinflusst. Auf Grundlage der Ergebnisse entwerfen sie Skizzen für einen verbraucher*innenfreundlichen Online-Shop.

[mehr lesen](#)

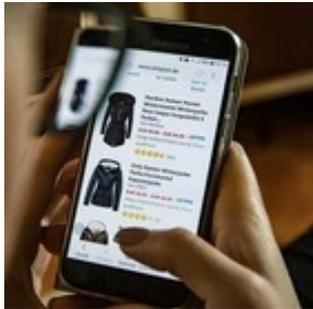
Foto: HutchRock
[https://pixabay.com/de/users/hutchrock-2563315/] / Pixabay
[https://pixabay.com/de/photos/online-shopping-kleidung-handy-2900303/] / Pixabay Inhaltslizenz
[https://pixabay.com/de/service/license-summary/]

Arbeitsmaterial

Sekundarstufe

13.06.2024

Wie könnte ein fairer Online-Shop aussehen? (Basisvariante)



Die Schüler*innen untersuchen einen fiktiven Online-Shop und ermitteln, wie dessen Gestaltung das Kaufverhalten beeinflusst. Auf Grundlage der Ergebnisse entwerfen sie Skizzen für einen verbraucher*innenfreundlichen Online-Shop.

[mehr lesen](#)

Foto: HutchRock
[https://pixabay.com/de/users/hutchrock-2563315/] / Pixabay
[https://pixabay.com/de/photos/online-shopping-kleidung-handy-2900303/] / Pixabay Inhaltslizenz
[https://pixabay.com/de/service/license-summary/]

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](#)

Foto: justynafalisez
[https://pixabay.com/de/users/justynafalisez-11486938/] / Pixabay.com
[https://pixabay.com/de/photos/shopping-einkaufen-mode-tasche-401117/] / Pixabay-Inhaltslizenz
[https://pixabay.com/de/service/license-summary/]

Arbeitsmaterial

Grundschule

27.06.2024

Online-Käufe: Wie sieht ein "fairer" Shop aus? (Basisvariante)

Die Schüler*innen untersuchen in Einzel- oder Partnerarbeit Abbildungen aus einem Online-Shop. Sie bewerten, welche Infos hilfreich sind, um eine gute Kaufentscheidung zu treffen, und welche Angaben „Verkaufstricks“ sind. Sie verwenden dafür eine Checkliste.

[mehr lesen](#)



Foto: justynafaliszek
[<https://pixabay.com/de/users/justynafaliszek-11486938/>] / Pixabay.com
[<https://pixabay.com/de/photos/shopping-einkaufen-mode-tasche-4011117/>] / Pixabay-Inhaltslizenz
[<https://pixabay.com/de/service/license-summary/>]

Material herunterladen

Kein Stress bei Online-Käufen! (Variante für Fortgeschrittene) - GS (PDF - 0 B)

Hintergrund

Buy now, pay later – Kleinkredite als Verschuldungsrisiko für Jugendliche (Kurzfassung) - GS / SK (PDF - 0 B)

Buy now, pay later – Kleinkredite als Verschuldungsrisiko für Jugendliche - GS / SK (PDF - 0 B)

Arbeitsmaterial

TdM_2024_06_Material_GS-Fortgeschritten (DOCX - 7 MB)

TdM_2024_06_Material_SEK-Fortgeschritten (DOCX - 48 KB)

TdM_2024_06_Material_SEK-Basis (DOCX - 7 MB)

TdM_2024_06_Material_GS-Fortgeschritten-Online-Shop-gestalten (- 9 MB)

TdM_2024_06_Material_GS-Basis (DOCX - 7 MB)

Zielgruppe

Grundschule

Fächer

Deutsch | Fächerübergreifend | Politik, SoWi, Gesellschaft | Sachunterricht

Schlagwörter

Einkaufen | Shopping | Geld | nachhaltiger Konsum | Verbraucherrechte | Schulden | Online-Shopping | Lebensstil
