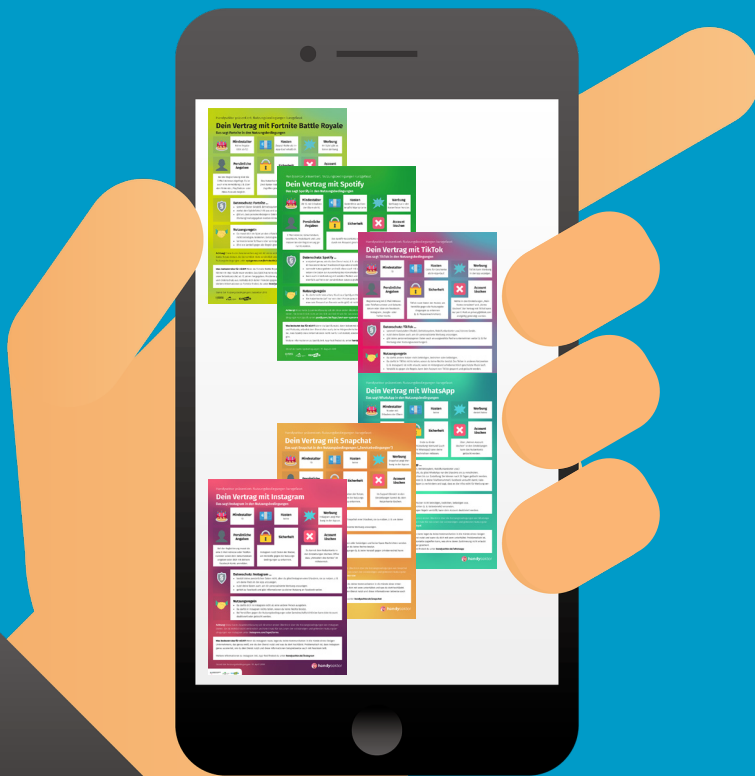




# AGB?! Durchblicken bei Nutzungsbedingungen

Unterrichtseinheit zu Verträgen mit Apps und digitalen Spielen



In Zusammenarbeit mit:



### Sachinformationen: AGB?! Durchblicken bei Nutzungsbedingungen

Neue Apps zu entdecken und auszuprobieren, gehört für viele Jugendliche zum Alltag. Oftmals werden Apps heruntergeladen, wenige Minuten oder Tage getestet und verbleiben dann ungenutzt auf dem Smartphone. Dass mit jeder App einer Reihe von wichtigen Regeln – eine Art Vertrag mit den Herstellerinnen und Hersteller – zugestimmt wird, ist vielen Schülerinnen und Schülern nicht bewusst. Dabei enthalten diese Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) häufig relevante Informationen, denen die Schülerinnen und Schüler eigentlich nicht ungefragt zustimmen würden, beispielsweise wenn es um Datensicherheit oder Nutzungsrechte von Bildern geht. Über diese Inhalte und deren Relevanz zu informieren, ist daher zentraler Bestandteil, wenn die Medienkompetenz von jungen Smartphone-Nutzerinnen und Nutzern geschult werden soll. Dass AGB in der Regel sehr lang und darüber hinaus meist sehr komplex formuliert oder nur auf Englisch verfügbar sind, stellt ein weiteres Hindernis für Jugendliche dar. Mit den Kurz-AGB von Klicksafe und Handysektor können Jugendliche die AGB beliebter Dienste einfach und auf die wichtigsten Punkte heruntergebrochen kennenlernen. In der Unterrichtseinheit werden sie zudem befähigt, sich selbst kritisch mit genutzten Diensten und deren AGB auseinanderzusetzen. Mit einfachen Tipps und Tricks können sich Schülerinnen und Schüler auch nach dem Unterricht die wichtigsten Informationen aus den AGB selbst genutzter Apps erschließen.

### Methodisch-didaktischer Kommentar

<b>Lernziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS lernen die Bedeutung und Relevanz von AGB kennen</li> <li>- SuS beschäftigen sich mit AGB von Diensten aus der eigenen Lebenswelt</li> <li>- SuS lernen problematische Inhalte von AGB kennen und können diese reflektieren</li> <li>- SuS lernen wie AGB schnell eingeschätzt werden können</li> </ul>
<b>Zeit</b>	45 – 60 Min
<b>Methoden</b>	Gruppenarbeit in der STEX bzw. Gruppenpuzzle Methode geführte Diskussion
<b>Material</b>	Für einen Klassensatz (bis ca. 30 SuS): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Klassensatz „Nutzungsbedingungen kurzgefasst“, d. h. je 5-10 Ausfertigungen pro Dienst für die Gruppenarbeit. Zu bestellen auf <a href="http://www.klicksafe.de/bestellung/">www.klicksafe.de/bestellung/</a>.</li> <li>- Ausgedruckte AGB eines beliebigen Angebots z .B. von Snapchat (<a href="https://www.snap.com/de-DE/terms/">https://www.snap.com/de-DE/terms/</a>)</li> <li>- Alternativ: Computer/ Tablets oder Smartphones für SuS, mit denen diese selbst nach AGB genutzter oder beliebter Dienste suchen können</li> <li>- Arbeitsblatt für alle SuS</li> <li>- Tafel und Kreide oder Alternative dazu</li> <li>- Gruppentische</li> <li>- Schreibmaterial für SuS</li> </ul>

### Einstieg

Sprechen Sie anhand eines einfachen Beispiels über den Sinn und Zweck von Nutzungsbedingungen. Dabei muss das Wort Nutzungsbedingungen noch nicht fallen.

Ein/e Bekannte/r, Nachbar/in oder Klassenkamerad/in möchte euer nagelneues Fahrrad für eine Woche ausleihen.

**Welche Regeln – Nutzungsbedingungen – würdet ihr dafür aufstellen?**

Sammeln Sie gemeinsam an der Tafel Regeln für die Nutzung des Fahrrads, sogenannte „Nutzungsbedingungen“ oder „Geschäftsbedingungen“. Diese stellen dann eine Art Vertrag mit der Person, die das Rad ausleihen möchte, dar. Beispiele:

- Nicht kaputtmachen
- Nicht durch den Dreck fahren
- Nur von jemandem fahren lassen, der Fahrradfahren kann
- Wenn nicht benötigt: Abschließen, damit es nicht geklaut wird
- Mietpreis pro Tag? Oder andere Gegenleistung als Dank?
- Nicht vor anderen behaupten, es wäre das eigene Fahrrad
- Wenn Person sich nicht daran hält, folgen Konsequenzen
- Wenn die Person, an die das Rad geliehen wird, nicht mit den Bedingungen einverstanden ist, kann sie das Rad nicht ausleihen.

Schreiben Sie zur Verdeutlichung „AGB“ über die Sammlung an die Tafel.

Fragen Sie die Klasse, wer schon einmal das Wort AGB, Allgemeine Geschäftsbedingungen oder Nutzungsbedingungen gehört hat. Lassen Sie die SuS erklären, in welchem Zusammenhang sie davon gehört haben. Ebenso wie im Beispiel mit dem Fahrrad benötigen wir Nutzungsbedingungen für viele andere Dienstleistungen, die wir alltäglich nutzen, auch bei Diensten im Internet. Stellen Sie dar, dass wahrscheinlich allen im Raum bereits Nutzungsbedingungen begegnet sind und sie diesen mehr oder weniger bewusst zugestimmt haben (z. B. alle WhatsApp-, Instagram-, Snapchat- Nutzerinnen und Nutzer).

Zeigen Sie den SuS eine AGB eines Dienstes, den die SuS gerne nutzen oder geben Sie kurz die Möglichkeit, selbst AGB zu recherchieren (an Schul-PCs oder an eigenen Geräten).

### So finden Sie AGB im Netz

Durch eine Online-Suche nach folgenden Kombinationen lassen sich AGB leicht finden.

- „AGB + App-Name“
- „Nutzungsbedingungen + App-Name“
- „Terms of Service + App-Name“

**AGB mit einfachen Direktlinks**

- Snapchat: <https://www.snap.com/de-DE/terms/>
- TikTok: <https://www.tiktok.com/de/terms-of-use>

# AGB?! Durchblicken bei Nutzungsbedingungen

## Unterrichtseinheit zu Verträgen mit Apps und digitalen Spielen

Sprechen Sie im Anschluss an die Recherche darüber, was den SuS beim ersten Blick in die AGB auffällt. Häufige Nennungen sind: lang, kompliziert, meist nicht auf Deutsch.

Stellen Sie die Frage, was man tun kann, wenn man mit einzelnen Aspekten aus den AGB nicht übereinstimmt. Eine Lösung ist es, dann – wie im Beispiel mit dem Fahrrad, wenn sich der Leihende nicht an die Bestimmungen halten will –, den Dienst nicht in Anspruch zu nehmen. Man könnte alternativ einen Dienst wie Instagram nur passiv nutzen und selbst keine Fotos hochladen oder weniger Informationen teilen / Zugriff auf Ortungsdienste verweigern etc.

### Auf Änderungen der AGB hinweisen

Weisen Sie die SuS darauf hin, dass Unternehmen AGB auch hin und wieder ändern. Das geschieht unter anderem auch dann, wenn neue Funktionen dazu kommen. Im Fahrradbeispiel könnte man sagen: Wenn man das Fahrrad wieder verleiht und es jetzt einen Dynamo für das Fahrradlicht hat, könnte man in die eigenen Nutzungsbedingungen aufnehmen „Der Dynamo darf erst ab Beginn der Dunkelheit an den Reifen angebracht werden“. Um auf dem neusten Stand zu bleiben, muss man also immer wieder nachlesen, was sich geändert hat und den Nutzungsbedingungen dann erneut zustimmen (oder diese ablehnen).

## Erarbeitung

Die SuS erarbeiten sich die AGB-Inhalte genutzter Dienste selbständig nach der STEX- Methode (auch als Gruppenpuzzle bekannt). Mehr Informationen zur Methode finden Sie hier:

[https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_if/bs/if/unterrichtsgestaltung/methodenblaetter/gruppenpuzzle.html](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_if/bs/if/unterrichtsgestaltung/methodenblaetter/gruppenpuzzle.html)

Die Methode hat den Vorteil, dass SuS sich Wissen selbstständig erarbeiten und dies später ihren Klassenkameradinnen und Klassenkameraden in Kleingruppen vorstellen. Da erlernte Inhalte einander erklärt werden, findet eine tiefere kognitive Auseinandersetzung damit statt. Stärkere und schwächere SuS können sich in dieser Methode außerdem optimal gegenseitig unterstützen und fördern.

### Vorbereitung der Stunde

Für die Methode kann es hilfreich sein, wenn Sie bereits vor der Stunde Gruppentische bereitstellen und diese vorbereiten. Nummerieren Sie dazu die Tische einfach sichtbar. Legen Sie außerdem auf jedem der Tische einen Satz „Nutzungsbedingungen kurzgefasst“ zu jeweils einem Dienst aus, d. h. bestücken Sie einen Tisch mit Snapchat, einen Tisch mit WhatsApp etc. Damit die SuS nicht gleich zu den Nutzungsbedingungen greifen, legen Sie über den kleinen Stapel ausreichend umgedrehte Arbeitsblätter.



- 1) Die SuS werden zunächst in 6 *Stammgruppen* eingeteilt und gruppenweise an einen Gruppentisch gesetzt. Wenn Sie nicht alle 6 Nutzungsbedingungen thematisieren wollen, gibt es entsprechend weniger Stammgruppen.

## AGB?! Durchblicken bei Nutzungsbedingungen

Unterrichtseinheit zu Verträgen mit Apps und digitalen Spielen

- 2) Jede *Stammgruppe* teilt sich nun auf die anderen Tische auf. Zählen Sie dazu innerhalb der *Stammgruppen* einmal durch und lassen Sie die SuS an die Tische mit ihren Nummern setzen, beispielsweise: Wenn Tom an Tisch 3 sitzt, beim Durchzählen aber die Nummer 1 war, setzt er sich jetzt an den Tisch Nummer 1. Lisa, die an Tisch 3 sitzt und beim Durchzählen die Nummer 3 war, kann sitzenbleiben usw. Es entstehen somit neue Gruppen, das sind die *Expertengruppen*.
- 3) Die *Expertengruppen*, die sich nun zusammengefunden haben, dürfen das Material in der Mitte der Tische (Nutzungsbedingungen kurzgefasst und Arbeitsblätter) nun umdrehen.
- 4) Die *Expertengruppen* beschäftigen sich dann intensiv mit ihrem jeweiligen Dienst und machen sich Notizen zu den Fragen auf ihren Arbeitsblättern.
- 5) Die Expertinnen und Experten kehren nach etwa 20 Minuten in ihre *Stammgruppen* an den Ausgangstisch zurück. Sie bringen die jeweiligen Nutzungsbedingungen mit in ihre *Stammgruppe*. Jeder erhält somit die Chance, die anderen Nutzungsbedingungen anzusehen.
- 6) In der *Stammgruppe* präsentieren sich die SuS gegenseitig ihre Ergebnisse aus den Expertengruppen.



### Hinweis zur Unterstützung der SuS in der Erarbeitungsphase


Thematisieren Sie die Altersbegrenzungen in den AGB!

Häufig sind Schülerinnen und Schüler überrascht, wenn man ihnen das angegebene Mindestalter zur Nutzung nennt, die die Dienste vorgeben. Dies ist für WhatsApp beispielsweise 16 Jahre und bei Instagram 13 Jahre. Die Altersbegrenzung in den AGB dient dem Schutz der Anbieter. In Europa kann die Altersbegrenzung durch die DSGVO zustande kommen. Laut DSGVO dürfen unter 16-Jährige nur mit Einverständnis der Eltern datenverarbeitende Dienste wie z.B. WhatsApp nutzen. Anbieter können aber auch freiwillig höhere Altersfreigaben auswählen. Weisen Sie die SuS auch auf die USK hin, die eine Einschätzung von Apps aufgrund der Inhalte vornehmen. Die USK Freigabe sieht man z. B. auf der jeweiligen App-Seite im Google Play Store.

Halten die SuS diese für sinnvoll und geeignet? Frage: *Warum gibt es in den AGB Altersbegrenzungen? Würdet ihr den Dienst eurem jüngeren Geschwisterkind empfehlen? Begründet eure Entscheidung!*

### Sicherung

- 1) Nach der Vorstellung in den Kleingruppen wird nun in großer Runde über die einzelnen Nutzungsbedingungen diskutiert. Was hat die SuS überrascht? Werden die SuS ihre Nutzung ändern?
- 2) Versuchen Sie die Nutzungsbedingungen mit Magneten an der Tafel in eine Reihenfolge zu bringen. Welchen stimmen die SuS am ehesten zu, welche lehnen Sie eher ab?

	
Finde ich nicht in Ordnung	Finde ich in Ordnung

- 3) Beim Sortieren kann eine Diskussion angeregt werden. Worauf legen SuS mehr wert, worauf weniger? Sprechen Sie auch das Thema Altersfreigabe an: Was halten die SuS von den Altersfreigaben aus den AGB? Ab welchem Alter halten sie die Apps für geeignet für Kinder und Jugendliche? Sie können an dieser Stelle auch auf die USK verweisen (siehe Infokasten).
- 4) Sprechen Sie auch über Möglichkeiten, wie man sich einen Überblick über die AGB anderer Apps verschaffen kann, im Sinne einer übergeordneten Handlungskompetenz. Tipps können sein:
  - In den AGB nach Schlagwörtern suchen über die Tastenkombination „Strg + F“ z. B. nach Kosten, €, \$ oder aber Bilder, Pictures etc.
  - Die AGB der gewünschten App auf Deutsch finden z. B. über eine Suchmaschinensuche „AGB .... deutsch“
  - Kurze Recherche zur App allgemein (findet man negative Artikel z. B. zum Thema Datenschutz)

### Weitere Materialien zum Thema finden Sie hier

Für Grundschul Kinder: Im Material „Durchs Jahr mit klicksafe“ empfiehlt sich das Projekt „Clash of Cats – Augen auf bei Registrierungen im Internet“ <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/durchs-jahr-mit-klicksafe>

## Arbeitsblatt

Lest euch in den Expertengruppen zunächst die Nutzungsbedingungen eures Dienstes durch. Bearbeitet dann die Aufgaben. Ihr könnt euch dazu im Flüsterton austauschen.

1) Was hat dich an den Nutzungsbedingungen überrascht?

---

---

---

2) Was findest du an den Nutzungsbedingungen in Ordnung, was ist nicht okay?

---

---

---

3) Wie gehst du mit den Inhalten in den AGB um, die du problematisch findest? Wirst du etwas an deiner Nutzung ändern?

---

---

---

4) Was würdest du gerne an den Nutzungsbedingungen ändern? Was würdest du hinzufügen/ weglassen?

---

---

---



Du hast noch mehr Fragen zu Klassenchats, deinem Smartphone und deinen Lieblings-Apps?  
Dann schau vorbei bei [www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)!