


# Moderationshilfe zur Station „Entscheidungssprünge“



A, B oder C – weißt du es ?

eine Initiative von 

## Lösung zu Frage 1



### Hintergrund:

Bei jedem Besuch einer Internetseite wird vom Browser ein bzw. mehrere Cookies gesetzt. Ein Cookie ist eine kleine Datei, die verschiedene Informationen über den Besuch der Internetseite speichert und dafür sorgt, dass die Website den Nutzer wiedererkennt. Manchmal speichert ein Cookie Daten für längere Zeit. Diese Speicherung kann jederzeit im Browser gelöscht werden.

### Tipp:

Im Kindermedienmagazin SCROLLER „Datenschutz“ (Ausgabe 03) finden Sie in der Beilage für Pädagogische Fachkräfte einen methodisch-didaktischen Impuls, wie Sie das Thema Cookies mit Ihrer Lerngruppe weiterführend besprechen können.

## Lösung zu Frage 2



### Hintergrund:

WhatsApp und Instagram gehören zu Facebook Inc., Snapchat ist ein noch eigenständiger Instant-Messenger-Dienst aus den USA, über den Fotos und Videos an Kontakte gesendet werden. Die Nachricht wird dem Empfänger jeweils nur für kurze Zeit angezeigt und soll sich danach selbst "zerstören". Diese "Selbstzerstörung" lässt sich jedoch umgehen, sodass auch über Snapchat versendete Bilder und Videos erhalten bleiben und weiter geteilt werden können.

### Tipp:

Nutzen Sie das Kindermedienmagazin SCROLLER „Soziale Netzwerke“ und die Beilage für pädagogische Fachkräfte um z. B. anhand des methodisch-didaktischen Impulses „Netzwerk-Ranking“ mit der Lerngruppe ihre Nutzungsgewohnheiten in den sozialen Netzwerken gemeinsam zu diskutieren.

## Lösung zu Frage 3



### Hintergrund:

Phishing (englisches Kunstwort von fishing: Angeln) ist ein Versuch über gefälschte E-Mails und/oder Webseiten an persönliche Daten eines Nutzers zu kommen. Mit diesem Identitätsdiebstahl wird beispielsweise versucht, Konten zu plündern bzw. Zahlungen zu erreichen, deren Gegenwert (Produkt oder Dienstleistung) nie eingelöst wird. Die Betrüger gehen inzwischen sehr professionell vor, sodass man heute viel genauer hinschauen muss, um Phishing zu erkennen.

### Tipp:

Im Kindermedienmagazin SCROLLER „Datenschutz“ (Ausgabe 03) finden Sie in der Beilage für Pädagogische Fachkräfte methodisch-didaktische Impulse, wie Sie das Thema Daten und Sicherheit mit Ihrer Lerngruppe weiterführend besprechen können.



## Lösung zu Frage 4



### Hintergrund:

Laut den Nutzungsbedingungen von YouTube akzeptieren Nutzer, die Videos online schauen, die geltenden Bestimmungen automatisch. Dafür müssen Sie jeweils im eigenen Land das rechtlich erforderliche Alter für den Abschluss eines bindenden Vertrags mit YouTube haben. Für die aktive Nutzung von YouTube über einen eigenen Account wird ein Google-Konto benötigt. Dieses darf in Deutschland erst mit einem Mindestalter von 16 Jahren erstellt werden.

### Tipp:

Im Kindermedienmagazin SCROLLER „Soziale Netzwerke“ (Ausgabe 02) und in der Beilage für pädagogische Fachkräfte finden Sie Anregungen, wie Sie gemeinsam mit Ihrer Lerngruppe in das Thema „YouTube“ aus verschiedenen Perspektiven besprechen und kreativ werden können.

## Lösung zu Frage 5



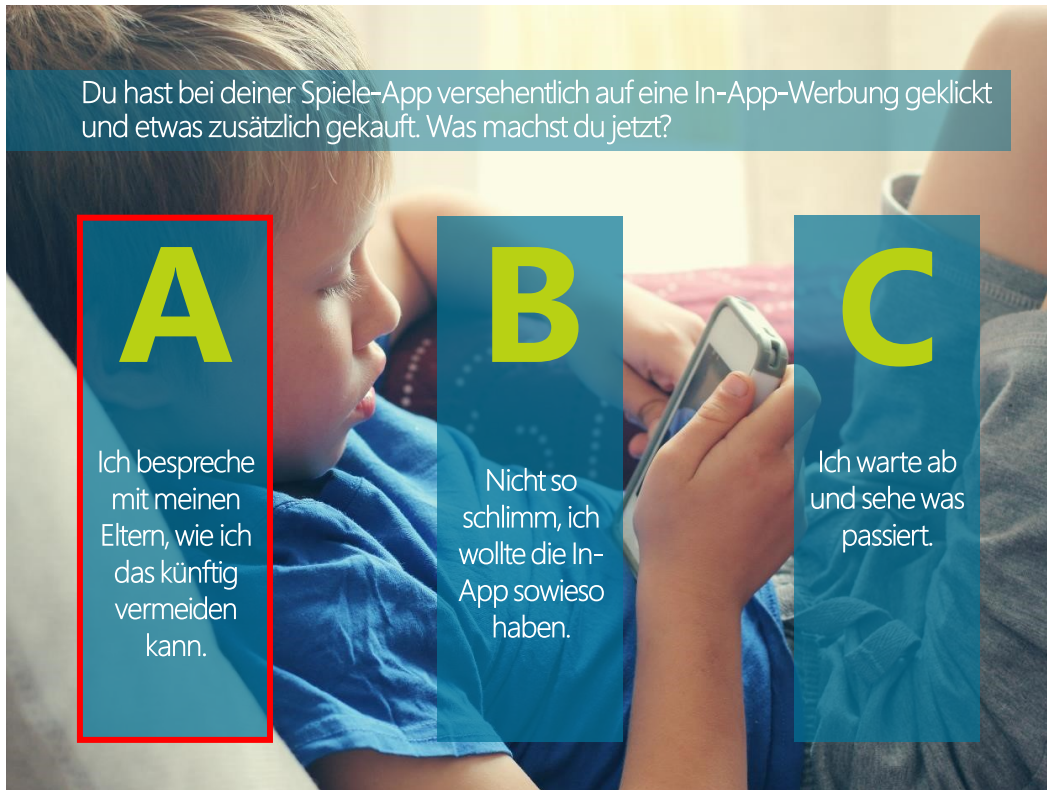
### Hintergrund:

Bitcoin ist eine neue Form von Geld und zählt zu den sogenannten Kryptowährungen. Bitcoin nutzt Peer-To-Peer-Technologie, um unabhängig von Regierungs- und Bankkontrollen zu sein. Allerdings ist auch bei Bitcoin die Privatsphäre nicht automatisch gut geschützt. Die Internet-Währung ist inzwischen im realen Leben zu finden: Bitcoin ist an speziellen Börsen zu kaufen sowie zu verkaufen. Diverse Online-Händler und auch erste Läden akzeptieren Bitcoins als Zahlungsmittel. Allerdings wird das System Bitcoin sehr kontrovers diskutiert, unter anderem aufgrund seines enorm hohen Energieverbrauchs.

### Tipp:

Im Kindermedienmagazin SCROLLER „Wünschen, Teilen, Kaufen“ findet sich als erste Sensibilisierung für Kinder eine Übersicht über die derzeit gängigsten Zahlungsmethoden.

## Lösung zu Frage 6



Du hast bei deiner Spiele-App versehentlich auf eine In-App-Werbung geklickt und etwas zusätzlich gekauft. Was machst du jetzt?

**A**

Ich bespreche mit meinen Eltern, wie ich das künftig vermeiden kann.

**B**

Nicht so schlimm, ich wollte die In-App sowieso haben.

**C**

Ich warte ab und sehe was passiert.

### Hintergrund:

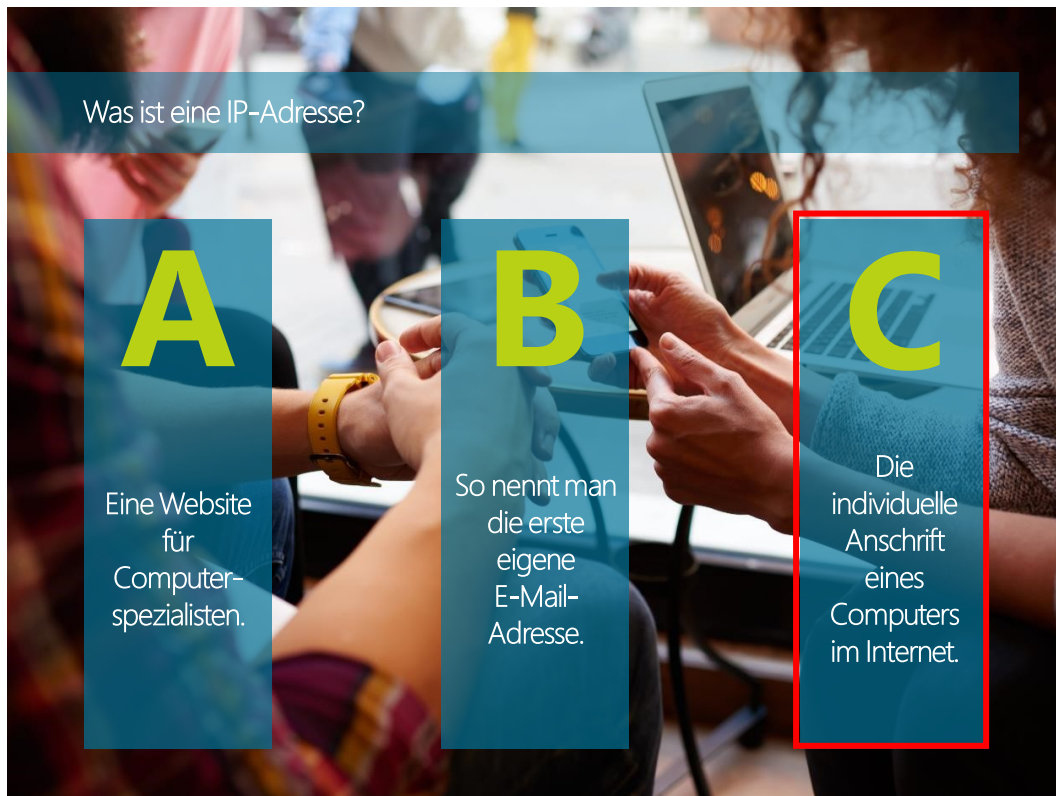
Viele Apps sind kostenfrei oder sehr günstig. Die Hersteller wollen zumeist Neugierde wecken, damit die App ausprobiert wird. Auch weil es inzwischen nicht mehr einfach ist, unter der Vielzahl an Apps sichtbar zu werden. Aber in den kostenfreien Versionen sind häufig In-App-Käufe versteckt. Das heißt, man muss zum Beispiel Gegenstände, die man zum Weiterspielen braucht, kaufen. Bevor man eine Spiele-App herunterlädt, ist es ratsam in der Beschreibung im Store sich zu informieren, ob das Spiel In-App-Käufe verlangt. Insbesondere bei jüngeren Kindern sollte man einen Blick auf Kostenfallen und Werbung in Apps haben.

### Tipp:

Das Themendossier „Digitale Spiele“ auf dem Teachtoday Online-Portal ([www.teachtoday.de/digitalespiele](http://www.teachtoday.de/digitalespiele)) bietet nützliche Informationen rund um das Thema, um Kinder beim Spielen gut zu begleiten.



## Lösung zu Frage 7



### Hintergrund:

Jeder Rechner, Server oder jedes Smartphone besitzt mindestens eine davon: Eine IP-Adresse. Sie basiert auf dem Internetprotokoll (IP) und wird Geräten zugewiesen, die an das Netz angebunden sind. Ähnlich einer Postanschrift werden die Geräte adressierbar und damit erreichbar bzw. eindeutig identifizierbar. Anhand der IP-Adresse entscheiden Router, wo sie die Datenpakete versenden, d. h. wie der Weg der Daten vonstatten geht.

### Tipp:

Auf der Webseite von SCROLLER finden sich verschiedene Formate, die den Weg der Daten für Kinder verständlich und spannend aufbereiten. Unter anderem ein Beitrag der SCROLLER-Kinderreporter, die den größten Internetknotenpunkt Deutschlands, genannt DE-CIX, besucht haben: [www.scroller.de](http://www.scroller.de)