



Gruppenarbeit zu (Selbst-)Datenschutz und Privatsphäre

Namen:

Gruppe 6: Geschäftsmodelle und Datenschutz in digitalen Spielen bei Kindern mit besonderem Förderbedarf

Bei dieser Gruppenarbeit geht es um das Thema digitale Spiele und wie deren Geschäftsmodelle und Datenschutzrisiken Kindern und Jugendlichen mit besonderem Förderbedarf nähergebracht werden können.



Besprechen Sie sich kurz in der Gruppe: Worauf sollten Kinder und Jugendliche achten, wenn sie digitale Spiele spielen? Was sollten sie im Hinblick auf den Schutz eigener Daten beachten?



Schauen Sie sich den »Film-Clip: Geschäftsmodelle« an: Darin werden am Beispiel einer Free-to-Play-App verschiedene Geschäftsmodelle erklärt. Das Video thematisiert auch, welche Problemfelder sich für die Gamerinnen und Gamer aus den Geschäftsmodellen ergeben können. Scannen Sie den QR-Code oder klicken Sie [hier](#).



Sprechen Sie gemeinsam über die Geschäftsmodelle, die im Film-Clip vorgestellt werden, und machen Sie sich Notizen: Welche Schwierigkeiten gibt es für Kinder und Jugendliche mit Beeinträchtigungen? Worauf sollten Eltern und Bezugspersonen achten, wenn sich Kinder und Jugendliche kostenlose Spiele herunterladen?



Überlegen Sie in der Gruppe und machen Sie sich Notizen: Wie könnten Sie den Film-Clip zukünftig in Ihrer pädagogischen Arbeit nutzen?



Lesen Sie die Übersicht zum Thema (Selbst-)Datenschutz und Privatsphäre: Scannen Sie den QR-Code oder klicken Sie [hier](#).



Notieren Sie Ihre Top-3-Antworten: Welche Tipps würden Sie Kindern und Jugendlichen in Bezug auf digitale Spiele und Datenschutz mitgeben?