

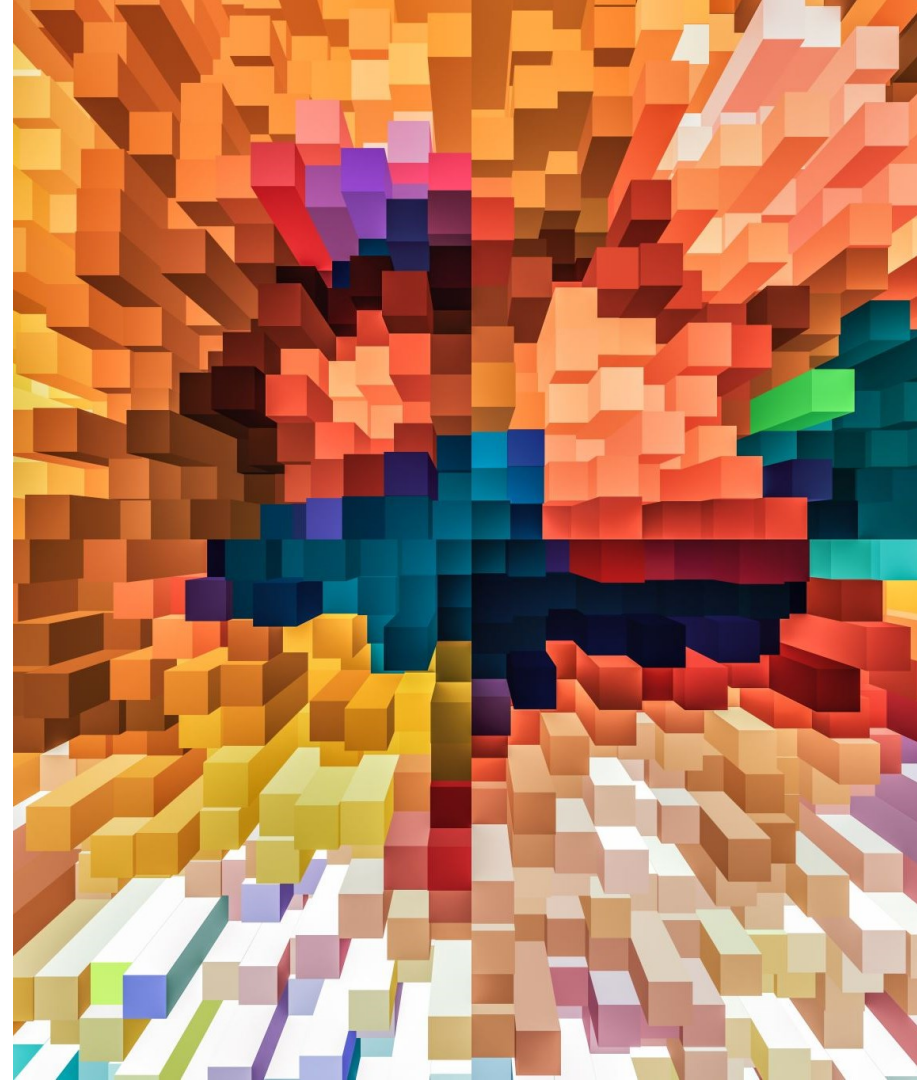
# Methodenset zur partizipativen Überprüfung und Weiterentwicklung von jugendgerechten AGB

Dieses Methodenset ist entstanden im Projekt „Jugendgerechte AGB“, das die FSM und das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis gefördert von der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz im Zeitraum 01.10.2023 bis 15.11.2023 umgesetzt haben.

Gefördert durch:



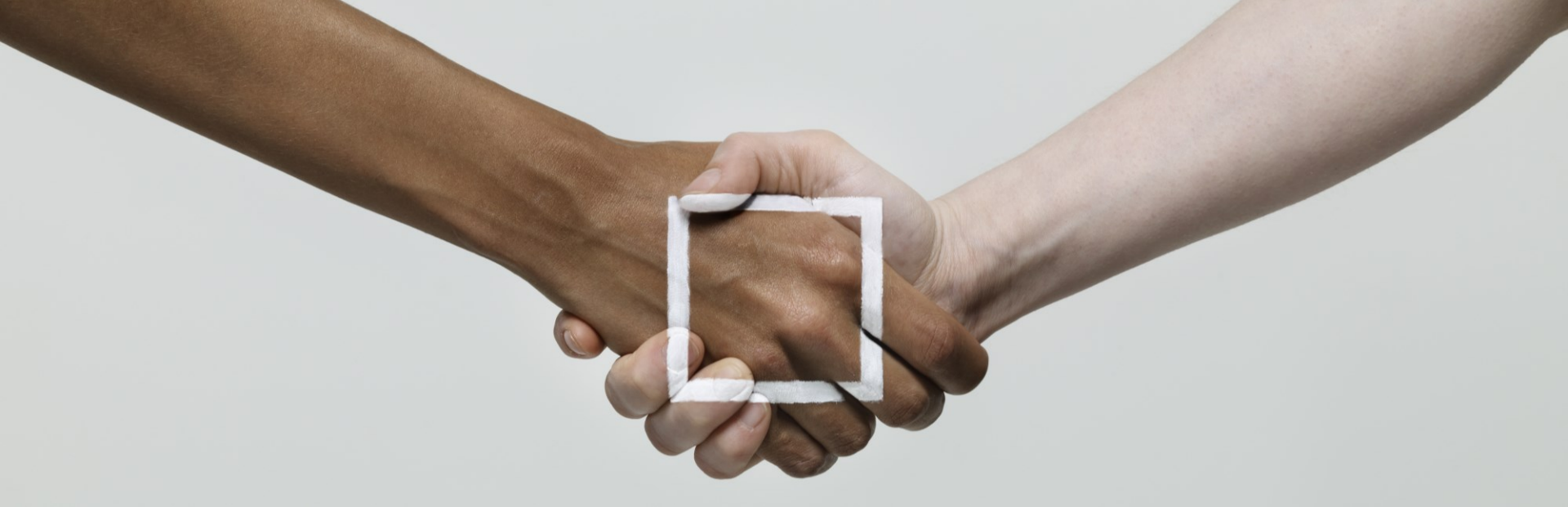
Bundeszentrale  
für Kinder- und  
Jugendmedienschutz



# Wie Jugendliche an der Gestaltung von AGB beteiligt werden können

Im Folgenden werden Methoden zum Einsatz in Workshops mit Jugendlichen vorgestellt. Sie zielen darauf die Vorschläge Jugendlicher zur Optimierung von jugendgerechten AGB zu eruieren. Um das Verständnis, den Umgang und die Verbesserungsvorschläge für die Gestaltung von AGB zu thematisieren, wurden Zugänge auf drei Ebenen in pädagogisch praktische Methoden überführt:

- a) **Verträge und Vereinbarungen in der Lebenswelt Jugendlicher:** Was sind AGB aus der Sicht Jugendlicher und wie gehen sie damit um?
- b) **Nutzungsgewohnheiten beim Suchen von Informationen:** Wie informieren sich die Jugendlichen über die Apps und was bereitet ihnen Schwierigkeiten?
- c) **Wunschscenario zu jugendgerechten AGB:** Wie wünschen sich die Jugendlichen die Aufbereitung wichtiger Informationen?



## Methode I: Verträge im Alltag

# Methode I: Verträge im Alltag

**Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmenden werden in Zweiergruppen aufgeteilt und bekommen ca. 10 Minuten Zeit einen Text zu lesen, der den Alltag einer Hauptfigur beschreibt. In den Zweiergruppen sollen die Teilnehmenden Textstellen identifizieren, in denen die Hauptfigur (unbewusst) einen Vertrag eingeht. Im Anschluss wird der Text laut vorgelesen und die Teilnehmenden zeigen (durch Meldung, Geräusche etc.) auf, wenn identifizierte Textstellen vorlesen werden.

**Leitfragen:** Wo geht die Hauptfigur einen Vertrag ein?

**Zielgruppe:** ab 12 Jahre

**Gruppengröße:** 15-20 Personen

**Zeitlicher Rahmen:** 20-30 Minuten

**Material- und Technikbedarf:** ausgedruckte Geschichte, Textmarker, Gegenstände, die Geräusche machen

# Methode I: Verträge im Alltag - Beispielgeschichte

**Freitag, der 13. Oktober 2023**

Oh, was war das heute für ein Tag. Erst habe ich meinen Wecker überhört und bin viel zu spät aufgestanden. Ich dachte mir, wenn ich eh zu spät bin, ist alles egal und ich kann mir noch einen Kaffee auf dem Weg zur Schule holen. Ich geh also in das Starbucks, bestelle mir einen Kaffee, bekomme meinen Kaffee und freu mich wie ein kleines Kind auf meinen ersten Schluck ...und dann rempelt mich beim Rausgehen ein anderer Gast an und ich schütte meinen Kaffee (weil ich ja auf die Umwelt achten will und keinen Plastikdeckel nahm) auf mein weißes Shirt. Okay, okay, ich bin ja eine Optimistin und denke mir „Kein Problem, du hast ja noch ein Viertel Kaffee im Cup, es ist nicht alles weg“. Die Reste schlüpfend laufe ich zur Bushaltestelle und sehe schon vom Weiten, dass wahrscheinlich ein oder zwei...vielleicht auch drei Busse ausgefallen sind, denn da standen mindestens 30 Leute an der Haltestelle und warteten genervt auf den Bus. Nach 15Minuten kam der Bus endlich. Ich hatte es tatsächlich geschafft mich in den Bus zu quetschen. Aber entspannt sollte die Busfahrt nicht werden. Ich stand da vor einer Oma, die mir immer wieder mit ihrem Rollator in die Achillessehnen stupste, wenn der Bus stehen blieb oder losfuhr.

Vollgeschwitzt und miesgelaunt kam ich endlich an der Schule an. Ich wollte nur noch meine Freund\*innen sehen und ihnen von meinem schlechten Tagesstart erzählen. Als ich aber das Klassenzimmer betrat, saßen nicht nur alle schon bereits auf ihren Plätzen (was ich ja erwartet hatte, denn der Unterricht hatte bereits angefangen), neeee ey sie ....omg...sie schreiben einen Test...was hatte ich etwa vergessen, dass wir heute einen Test haben? Ja natürlich hatte ich das, es würde ja zum Tag passen.

Der restliche Schultag verlief ganz okay; keine miesen Überraschungen, keine weiteren verschütteten Kaffees.



## Methode II: Mentimeter-Abfrage

# Methode II: Mentimeter-Abfrage

**Kurzbeschreibung:** Den Teilnehmenden werden in der Gruppe Fragen gestellt, die sie mit dem Tool Mentimeter beantworten sollen. Dazu nutzen die Teilnehmenden ihre eigenen vertrauten Smartphones (bring your own device). Weitere Vorteile des Tools sind die Anonymität der Gruppenbefragung sowie die schnelle und unkomplizierte Darstellung der Ergebnisse als Wortwolke.

**Leitfrage:** Was wollen Jugendliche von den Plattformen, die sie nutzen, wissen?

**Zielgruppe:** ab 12 Jahre

**Gruppengröße:** beliebig

**Zeitlicher Rahmen:** 10 Minuten

**Material- und Technikbedarf:** Mentimeter-Zugang bzw. -Lizenz, Smartphones der Teilnehmenden, PC und Beamer





## Methode III: Recherche



# Methode III: Recherche

**Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmenden recherchieren in Kleingruppen Antworten zu vorgegebenen Fragen, die sich auf die AGB der beliebtesten Plattformen Jugendlicher beziehen. Im Anschluss erzählen die Jugendlichen, wie es ihnen ging, was sie herausgefunden haben und welche Recherchewege sie genutzt haben. Mit der Methode kann die Recherchekompetenz Jugendlicher gefördert werden und es werden Herausforderungen sichtbar, die Kinder und Jugendliche bei der Suche nach wichtigen Informationen zu den Plattformen erleben.

**Leitfragen:** Wo suchen Jugendliche nach Informationen? Finden sie die Informationen, die sie suchen?

**Zielgruppe:** ab 12 Jahre

**Gruppengröße:** 15-20 Personen (2-4 Personen pro Kleingruppe)

**Zeitlicher Rahmen:** 45 Minuten

**Material- und Technikbedarf:** Smartphones und/ oder Tablets; vorbereitete Fragen



## Methode IV: Bingo

# Methode IV: Bingo

**Kurzbeschreibung:** Die Teilnehmenden bekommen ein Bingoblatt, auf dem paraphrasierte AGB-Textausschnitte stehe, ausgeteilt. Sie bekommen ca. 5-8 Minuten Zeit, sich die Aussagen durchzulesen und sich so mit dem Bingoblatt vertraut zu machen. Im Anschluss werden die Originaltextausschnitte aus einem AGB-Text aus einer Box gezogen und laut vorgelesen. Die Teilnehmenden markieren daraufhin das Kästchen, welches inhaltlich mit dem Originaltext übereinstimmt. Die Person, die als erste drei Kästchen innerhalb einer Reihe oder einer Spalte markiert hat, ruft Bingo und hat das AGB-Bingo gewonnen.

**Leitfragen:** Verstehen Jugendliche die Formulierung von AGB?

**Zielgruppe:** ab 12 Jahre

**Gruppengröße:** 10-25 Personen

**Zeitlicher Rahmen:** 30-45Minuten

**Material- und Technikbedarf:** Bingoblätter, Zettel mit Originaltextausschnitten, eine Box, Textmarker

# Methode IV: Bingo - Bingosheet & Textausschnitte aus AGB's

<p>Bitte lesen Sie sich diese Nutzungsbedingungen sorgfältig durch. Sie schließen einen Vertrag mit uns, wenn Sie bestätigen, dass Sie diese Nutzungsbedingungen akzeptieren oder wenn Sie die Plattform nutzen</p>	<p>Die zusätzlichen Nutzungsbedingungen für Musik gelten, wenn Sie Inhalte, die Musik enthalten, die aus der Musikbibliothek oder von Ihrem privaten Gerät stammt, auf der Plattform veröffentlichen oder live streamen</p>	<p>Der Feed „Für dich“ ist eine spezielle Funktion von TikTok, die Ihnen mit Hilfe eines Empfehlungssystems Inhalte, Creator*innen und Themen zeigt, die für Sie interessant sein könnten. Bei der Entscheidung, was empfohlen wird, berücksichtigt das System Faktoren wie Likes, Shares, Kommentare, Suchanfragen, Vielfalt der Inhalte und beliebte Videos.</p>
<p>Sie können einige grundlegende Funktionen der Plattform nutzen, ohne ein Konto anzulegen. Auch wenn Sie die Plattform ohne ein Konto nutzen, gelten diese Nutzungsbedingungen und wir werden Ihre personenbezogenen Daten gemäß unserer Datenschutzerklärung verarbeiten.</p>	<p>Sie können die Plattform nur nutzen, wenn Sie 13 Jahre alt oder älter sind. Wir beobachten die Plattform hinsichtlich der Nutzung durch Minderjährige und werden Ihr Konto schließen, wenn wir den begründeten Verdacht haben, dass Sie minderjährig sind.</p>	<p>Direktnachrichten: Sie müssen mindestens 16 Jahre alt sein, um die Direktnachrichtenfunktion nutzen zu können. TikTok LIVE: Sie müssen 18 Jahre oder älter sein, um live zu streamen und die Live-Streaming-Funktionen zu nutzen.</p>
<p>In Ihren Einstellungen auf der Plattform können Sie einschränken, wie andere Nutzer mit Ihren Inhalten interagieren und diese nutzen. Sie sollten sich mit diesen Einstellungen vertraut machen, bevor Sie Inhalte auf der Plattform veröffentlichen.</p>	<p>Wenn Sie auf der Plattform Inhalte über eine Marke oder ein Produkt als Gegenleistung für eine Zahlung oder einen anderen Anreiz veröffentlichen, müssen Sie sich an die Richtlinie zu Markeninhalten halten.</p>	<p>Indem Sie Inhalte erstellen, veröffentlichen oder anderweitig auf der Plattform zur Verfügung stellen, gewähren Sie TikTok eine Lizenz zur Nutzung Ihrer Inhalte, einschließlich der Vervielfältigung (z. B. Kopieren), der Bearbeitung, Umgestaltung oder der Erstellung abgeleiteter Werke (z. B. Übersetzung und/oder Erstellen von Untertiteln), der Aufführung und des öffentlichen Zugänglichmachens Ihrer Inhalte (z. B. diese anzuzeigen, also öffentlich wahrnehmbar zu machen), zum Zweck des Betriebs, der Entwicklung und der Bereitstellung der Plattform – abhängig von Ihren Einstellungen auf der Plattform.</p>

## AGB BINGO

Wenn ich TikTok nutze, gehe ich mit TikTok einen Vertrag ein	Es gibt zusätzliche Regeln an die ich mich halten muss, wenn ich Musik auf TikTok verwende	TikTok merkt sich wie ich TikTok nutze und beeinflusst so meinen Feed.
Ich brauche keinen Account um TikTok zu nutzen	Für einen eigenen Account auf TikTok muss ich mindestens 13 Jahre alt sein	Manche Funktionen von TikTok kann ich erst ab 16 Jahren nutzen
Ich muss mich selbst darum kümmern, was in und mit meinem Account passiert	Es gibt zusätzliche Regeln, an die ich mich halten muss, wenn ich auf TikTok für Marken Werbung mache	Wenn ich ein Video bei TikTok hochlade, gebe ich TikTok das Recht mein Video weiterzuverwenden





## Methode V: Wunschszenario

# Methode V (Wunschscenario)

**Kurzbeschreibung:** Kinder und Jugendliche gestalten in Kleingruppen die Seite der AGB nach ihren eigenen Vorstellungen auf einer Flipchart. Dafür bekommen sie Material wie bunte Stifte, Post-Its und Moderationskarten. Sie dürfen kreativ werden und heben die für sie wichtigsten Inhalte nochmal hervor. Die Methode eignet sich gut zum Abschluss eines Workshops.

**Variationsmöglichkeit:** Möchte man die Methode mit digitalen Medien gestalten, könnte auch das Tool Canva genutzt werden, das im Browser kostenlos und ohne Anmeldung genutzt werden kann. Es können unterschiedliche Vorlagen ausgewählt und Grafikelemente, Formen, Textbausteine etc. nach dem Drag&Drop-Prinzip hinzugefügt werden. Die Umsetzung benötigt ggf. mehr Zeit.

# Methode V (Wunschscenario)

## Leitfragen:

- Wo sollte man die AGB finden?
- Wie sollten die AGB aussehen?
- Was sollte in den AGB stehen?

**Zielgruppe:** ab 10 Jahre

**Gruppengröße:** 15-20 Personen (2-4 Personen pro Kleingruppe)

**Zeitlicher Rahmen:** 60 Minuten

**Material- und Technikbedarf:** Flipcharts; Moderationsmaterial wie Stifte, Post-Its; ggf. Tablets