

Onlinespiele



9 – 10 Jahre

Handreichung für Lehrkräfte

- Informationen
- Arbeitsblätter
- Lösungen

DURCHBLICKT! www.durch-blickt.de

© Drobot Dean - stock.adobe.com

Onlinespiele

Handreichung für Lehrkräfte

-  **9 – 10** Jahre
 **Dauer:** 90 min



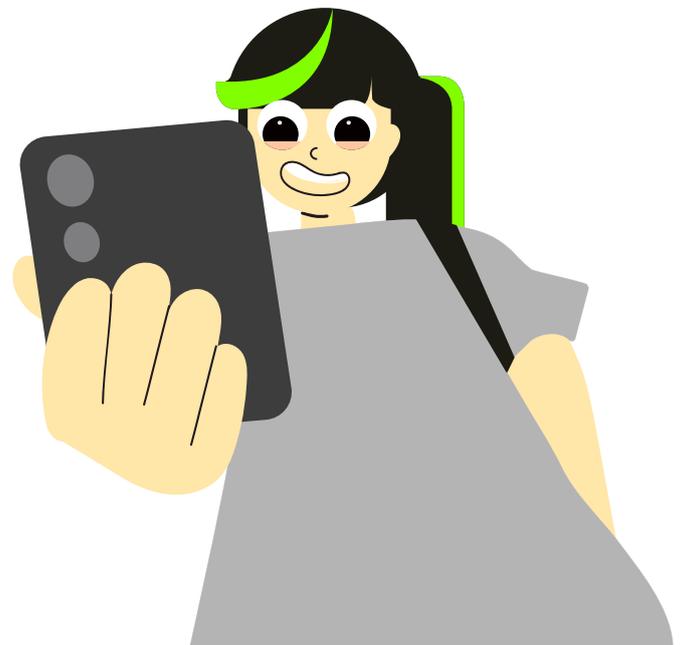
Die verwendeten Online Materialien/Tools sind DSGVO-konform.

Allgemeine Kurzbeschreibung des Themas

In dieser fächerübergreifenden Unterrichtseinheit werden die Schülerinnen und Schüler für das Thema „Onlinespiele“ sensibilisiert. Sie sollen erkennen, dass das Spielen selbst nichts Verwerfliches ist, aber dass es unheimlich fesselnd sein kann. Daher ist es wichtig, das eigene Spielverhalten unter die Lupe zu nehmen und die „Tricks“ der Handyspiele zu kennen – letztendlich, um selbstbestimmt handeln zu können. Die Lernenden erkennen, dass Onlinespiele die Nutzerinnen und Nutzer an sich binden wollen und dass das Spielverhalten problematisch werden kann, wenn andere Aufgaben und Interessen zurückgestellt werden. Bei einer Onlinerecherche lernen sie, Suchanfragen entsprechend ihres Informationsbedarfs zu stellen. Eine kleine Präsentation am Ende der Unterrichtseinheit rundet die erworbenen Kompetenzen ab.

Ziel dieser Einheit ist es,

- die Bedeutung des Spielens für Menschen allen Alters bewusst zu machen.
- Chancen und Risiken des Onlinespielens bewusst zu machen.
- Bewusstsein über die Verlockungen des Smartphones zu schaffen.
- das Suchtpotenzial zu erkennen.
- die Relevanz digitaler Medien für den eigenen Alltag richtig einzuschätzen.
- die positiven Seiten des (Online)Spielens zu erkennen.
- Informationen zu recherchieren, aufzubereiten und zu präsentieren.





SCHULFÄCHER	BEZUG ZUM BILDUNGSPLAN
Sachunterricht	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leben in einer Welt mit Medien ▪ Bewertung der eigenen Mediennutzung, Beurteilung der eigenen Beeinflussbarkeit ▪ Kriterien eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien
Biologie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bewegung – körperlich aktiv sein ▪ Gesundheitsförderung und -fürsorge ▪ Schutz- und Vorbeugemaßnahmen zum Erhalt der Gesundheit ▪ Förderung der Gesundheitskompetenz
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Leseverstehen ▪ Informationen aus einem Text entnehmen und zusammenfassen ▪ die eigene Meinung vertreten und begründen ▪ Präsentieren
Ethik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ eigenes oder fremdes Mediennutzungsverhalten beschreiben und reflektieren ▪ mögliche Auswirkung des eigenen Mediennutzungsverhalten auf das Selbst und auf das Miteinander ▪ Vergleich digitales (Spiel-)Erleben mit analogem (Spiel-)Erleben ▪ Chancen und Risiken digitaler Mediennutzung
Sport	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Körperwahrnehmung zur Gesunderhaltung
Mathematik (fakultativ)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Erhebung und Aufbereitung von Daten ▪ Darstellung von Daten in einem Diagramm



KMK-Kompetenzen

- 🔍 Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen
- 🛡️ Suchtgefahren meiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- 💬 Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren
- 📱 Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen
- 🕒 Wirkung von Medien in der digitalen Welt (z. B. Computerspiele) analysieren und konstruktiv damit umgehen

Schwerpunkt der Einheit nach den 7 Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz:

Operative Fähigkeiten:

verstanden als die Fähigkeit, mit digitalen Endgeräten und digitale Medien umgehen zu können (z. B. einen PC, ein Tablet oder eine Suchmaschine zu bedienen)

Bestimmen der Alltagsrelevanz:

verstanden als die Fähigkeit zu entscheiden, ob die gefundenen Informationen für die eigene Lebenslage und das eigene gesundheitsbezogene Anliegen nützlich sind

Weitere Informationen zu den 7 Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz finden Sie im Exkurs und unter www.durch-blickt.de



Sozialform

- Plenum
- Gruppenarbeit
- 2er Gruppen
- Einzelarbeit



Link zur Einheit

- Startervideo, TaskCards und weitere Informationen unter www.durch-blickt.de



Kursmaterial (Lehrkraft)

- Tablet oder Laptop zur Ergebnissammlung (idealerweise an Beamer angeschlossen)
- Beamer, Dokumentenkamera
- Arbeitsblätter
- Erwartungshorizont
- Möglichkeit Video zu zeigen



Kursmaterial (Lernende)

- Arbeitsblätter
- Schulheft für Notizen
- Tablet oder Smartphone für die digitalen Aufgaben (fakultativ)



Klasse(n) Meditationen und Achtsamkeitsübungen

7Mind@School bietet viele Übungen. Reinschauen und entspannen! Weitere Informationen unter www.durch-blickt.de



Online Material und Werkzeuge in der Einheit

- www.zumpad.zum.de
- www.taskcards.de (fakultativ)



Unterrichtsvorbereitung

- Video testen
- Arbeitsblätter ausdrucken (Arbeitsblatt 4 evtl. auf DIN A3 ausgedruckt)
- evtl. Schulgeräte besorgen



Ablauf

Einstieg in das Thema

Erarbeitung 1

Reflexion 1

Erarbeitung 2

Vertiefung

Erarbeitung 3

Transfer

Erarbeitung 4

Reflexion 2

Startervideo zur Einheit

Ganz schön verspielt!

Wir spielen – fast alle, fast immer, fast überall

Digitale vs. analoge Spiele

Warum schaffen es die Spiele, uns so zu fesseln?

Aufbau von Spielen untersuchen

Die Tricks der Spiele

Präsentation: Unsere Lieblingsonlinespiele

Abschlussrunde



ZIEL UND FRAGESTELLUNG



METHODIK



MEDIUM

 Einstieg Was hast du im Video gesehen?	Sammeln der Antworten im Plenum (Fragen und offene Antworten)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video
 Erarbeitung 1 Mögliche Fragen für die Besprechung von Arbeitsblatt 1: <ul style="list-style-type: none"> ▪ „Ganz schön verspielt“ – Trifft das auch auf euch zu? ▪ Wie lange spielt ihr ungefähr an einem Tag? ▪ Was sind die Lieblingsspiele der Klasse? 	Einzelarbeit (Arbeitsblatt) Besprechung der Ergebnisse im Plenum)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 1
 Reflexion 1 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Welche Bedeutung hat das Spielen für dich? ▪ Kennt ihr auch Erwachsene, die spielen? ▪ Warum spielen wir? 	Plenum: Fragengeleitetes Unterrichtsgespräch	<ul style="list-style-type: none"> ▪ evtl. Notizen/Stichwörter an die Tafel
 Erarbeitung 2 Schauen wir uns nun einmal die Onlinespiele genauer an! <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wie findet ihr Onlinespiele? ▪ Wer spielt gelegentlich mit Smartphone, Tablet, Computer, Konsole (online)? Mit wem? Wann? ▪ Was unterscheidet digitale Spiele von nicht-digitalen Spielen? 	Brainstorming im Plenum	–
 Vertiefung <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kennt ihr das, dass man sich komplett in der Onlinewelt verliert? ▪ Woran liegt das, dass Onlinespiele uns manchmal soviel mehr fesseln als zum Beispiel Brett- oder Kartenspiele? 	2er Gruppen (Arbeitsblatt) Plenum: Sammeln der Ergebnisse	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 2 ▪ Anhang 1 (Lösungen)



ZIEL UND FRAGESTELLUNG

METHODIK

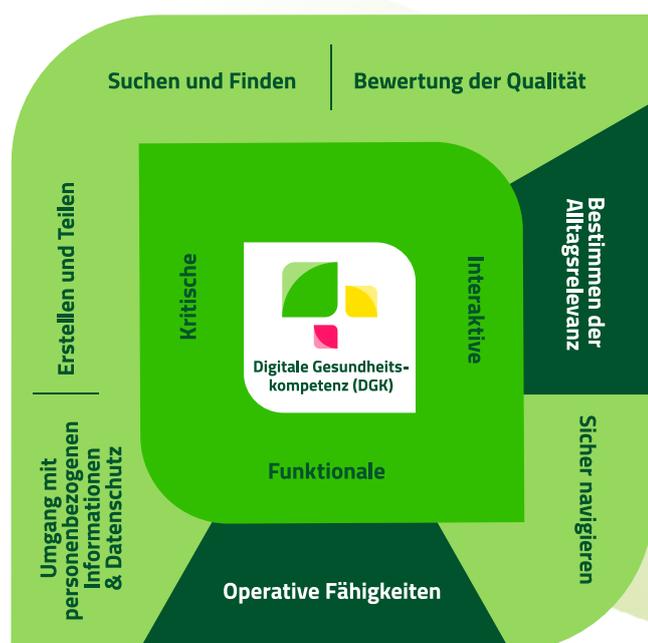
MEDIUM

<p> Erarbeitung 3</p> <p>1. Brainstorming: Spiele werden so programmiert, dass Menschen sich möglichst lange damit beschäftigen. Habt ihr Ideen, wie das funktionieren könnte?</p> <p>2. Arbeitsblatt 3: Untersuchung einzelner Handyspiele auf „Tricks“, anschließend: Praxisphase anhand eines Beispiels</p>	<p>Brainstorming im Plenum</p> <p>Einzelarbeit, alternativ 3er bis 4er Gruppen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 3 ▪ eigene Geräte oder Schulgeräte für die Praxisphase
<p> Transfer</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Warum ist es gut, die Tricks der Spiele zu kennen? ▪ Kann man sich auch gegen diese Tricks wehren? 	<p>Vortrag der Lernenden, Unterrichtsgespräch</p>	<p>–</p>
<p> Erarbeitung 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nun erhält jede und jeder von euch die Gelegenheit, sein bzw. ihr Lieblingsspiel vorzustellen. ▪ Erläuterung des Arbeitsauftrages und der Form der Präsentation <p>Präsentation der Spielvorstellungen (Gallery Walk möglich)</p>	<p>Einzelarbeit</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vortrag/Präsentation im Plenum, evtl. mediengestützt ▪ Feedback durch die Lernenden 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Arbeitsblatt 4 ▪ evtl. Beamer oder Dokumentenkamera
<p> Reflexion 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Was hast du in dieser Einheit gelernt? ▪ Was kannst du davon in deinen Alltag mitnehmen? ▪ Kannst du jetzt die Chancen, aber auch die Risiken der Onlinespiele besser erkennen? ▪ Wie bist du vorgegangen, um die benötigten Informationen zu deinem Spiel zu recherchieren? 	<p>Diskussion im Plenum</p>	<p>–</p>

Über digitale Gesundheitskompetenz

Definition von digitaler Gesundheitskompetenz angelehnt an die HLS-Definition (2012):

Digitale Gesundheitskompetenz basiert auf dem allgemeinen Konzept von Gesundheitskompetenz und umfasst, neben dem Wissen, die Motivation und die Fähigkeiten auch die digitale und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen, relevante Informationen und Dienstleistungen für die Gesundheit in digitaler Form zu finden, zu verstehen, zu beurteilen und anzuwenden. Sie versetzt sie in die Lage, im Alltag in den Bereichen der Krankheitsbewältigung, Krankheitsprävention und Gesundheitsförderung Urteile fällen und Entscheidungen treffen zu können, die ihre Lebensqualität während des gesamten Lebensverlaufs erhalten oder verbessern. Während „Digitalkompetenz“ als die Fähigkeit der angemessenen Nutzung von Medien- und Kommunikationstechnologien beschrieben wird, kann unter „digitaler Gesundheitskompetenz“ die Fähigkeit der angemessenen Nutzung von digitalen Informationstechnologien zur Erschließung und Verarbeitung gesundheitsbezogener Informationen verstanden werden.



Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz

Stufen der Gesundheitskompetenz nach Nutbeam

Sieben Dimensionen der digitalen Gesundheitskompetenz angelehnt an van der Vaart und Drossaert (2017):

- **Operative Fähigkeiten:** verstanden als die Fähigkeit, mit digitalen Endgeräten und digitale Medien umgehen zu können (z. B. einen PC, ein Tablet oder eine Suchmaschine zu bedienen)
- **Suchen und Finden von Gesundheitsinformationen:** verstanden als die Fähigkeit, den gesundheitsbezogenen Informationsbedarf in eine geeignete Suchstrategie zu überführen (z. B. eine Frage zu formulieren, Suchanfragen entsprechend des Informationsbedarfs zu stellen) und die ermittelten Informationen auch zu verstehen
- **Bewertung der Qualität von Gesundheitsinformationen:** verstanden als die Fähigkeit, die Verlässlichkeit und Vertrauenswürdigkeit der ermittelten gesundheitsbezogenen Informationen zu bewerten (z. B. kritische Einschätzung, ob die gefundenen Informationen kommerziellen Charakter haben)
- **Bestimmen der Alltagsrelevanz:** verstanden als die Fähigkeit zu entscheiden, ob die gefundenen Informationen für die eigene Lebenslage und das eigene gesundheitsbezogene Anliegen nützlich sind
- **Sicher im Internet navigieren:** gemeint ist die Fähigkeit, sich im Internet und in digitalen Medien gut zu orientieren (z. B. den Überblick auf einer Website zu behalten)
- **Erstellen und Teilen von Gesundheitsinformationen:** hierunter wird die Fähigkeit verstanden, eigene gesundheitsbezogene Anliegen mittels digitaler Medien (z. B. E-Mail) verständlich und klar zu formulieren
- **Umgang mit personenbezogenen Informationen und Datenschutz:** verstanden als die Fähigkeit, Informationen über sich und andere Personen in digitalen Medien nicht zu teilen und zu entscheiden, wer Zugriff auf die persönlichen Daten und Informationen hat



Einstieg.

Individuelle Antworten der Lernenden

Erarbeitung 1.

Arbeitsblatt 1:

Für die Lehrkraft bietet sich hier die Möglichkeit, sich einen Überblick zu verschaffen, welche Rolle Onlinespiele bereits im Leben der Lernenden spielen. Auch wenn diese bereits groß ist, sollte die Lehrkraft hier darauf verzichten, dies (negativ) zu bewerten.

Über die Abfrage nach den Lieblingsspielen können sie Gemeinsamkeiten und Unterschiede (z. B. auch nach Geschlecht) in der Gruppe herausarbeiten oder gemeinsame Spielvorlieben betonen.

Lösungsvorschläge:

Hast du schon einmal darüber nachgedacht, wie lange du am Tag spielst? Schätze die Zeit!

Individuelle Antworten der Lernenden

Hier kann es interessant sein, die Unterschiede an Schultagen und am Wochenende zu thematisieren, wenn sie stark voneinander abweichen, und nach Gründen (freie Zeit, Langeweile, Vorgaben der Eltern usw.) zu fragen.

Laut der KIM-Studie 2020 schätzen Eltern die tägliche Nutzungsdauer durch die 8- bis 9-jährigen Kinder wie folgt ein:

PC-/Laptop-/Tablet-/Konsolen-/Onlinespiele: 25 Min.

Smartphonespiele: 16 Min.

Bei den 10- bis 11-Jährigen nimmt die Nutzungsdauer deutlich zu:

PC-/Laptop-/Tablet-/Konsolen-/Onlinespiele: 33 Min.

Smartphonespiele: 28 Min.



Weitere Informationen zur Studie gibt es unter www.mpfs.de

Gibt es Spiele in eurer Klasse, die besonders beliebt sind? Sammelt eure Lieblingsspiele und stimmt darüber ab: Was sind eure fünf Favoriten?

Individuelle Antworten der Lernenden

Die „angesagten“ Spiele wechseln mitunter recht schnell. Als Lehrkraft kann man sich bei Bedarf beispielsweise über www.spielbar.de (ein Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung) einen Überblick über die angesagten Spiele verschaffen.

Die KIM-Studie 2020 (Link siehe vorige Frage) nennt folgende Lieblingsspiele im Jahr 2020: FIFA, Minecraft, Die Sims, Mario Kart, Super Mario, Fortnite, Pokemon.

Die Lernenden erkennen in dieser Erarbeitungsphase, dass sie selbst regelmäßig und häufig spielen und dass Onlinespiele nur ein Teil ihres Spielrepertoires sind. Sie sollen ihr (analoges/digitales) Spielverhalten reflektieren.

Reflexion 1.

Bei dieser Arbeitsphase steht das Onlinespielen im Mittelpunkt. Dabei soll es nicht darum gehen, diese Art des Spielens zu problematisieren oder zu verdammen, sondern die Schülerinnen und Schüler in ihrer eigenen Wahrnehmung zu bestätigen, dass Onlinespiele (PC, Smartphone usw.) auf viele Menschen (auch Erwachsene) eine große Faszination ausüben.

Welche Bedeutung hat das Spielen für dich? – Vorschläge:

- Es ist wichtig.
- Ich kann mich entspannen.
- Ich kann mich mit anderen dabei austauschen. (analog/digital)
- Ich kann gewinnen/verlieren.
- Wir machen etwas zusammen mit Freundinnen und Freunden.
- Zeitvertreib
- mein Hobby

**Kennt ihr auch Erwachsene, die spielen? – Vorschläge:**

Individuelle Antworten der Lernenden

Vermutlich kennen die Kinder auch Erwachsene, die spielen. Die Kinder sollen erkennen, dass Spielen ein menschliches Bedürfnis ist, unabhängig vom Alter. Erwachsene spielen z. B. gerne Karten, auch Brettspiele, auch an und mit digitalen Medien (FIFA, Spiele FSK 18 usw.).

Warum spielen wir? – Vorschläge:

- zum Zeitvertreib, zum Vergnügen, um uns abzulenken, um abzuschalten
- Wenn wir mit anderen spielen, pflegen wir auch Kontakte und Freundschaften.
- Beim Spielen können wir Dinge ausprobieren und etwas riskieren, ohne uns vor dem Scheitern zu fürchten.
- Bei manchen Spielen schlüpfen wir in neue Rollen.
- Vor allem jüngere Kinder lernen auch durch das (Nach-)Spielen.

Indem die Lernenden die Bedeutung und die Mechanismen des Spielens durchschauen, gewinnen sie an Mündigkeit und können ihr eigenes Spielverhalten hinterfragen, um ihren Alltag effektiver zu gestalten. Nebenbei erkennen sie auch die negativen Seiten des Spielens, die bei Bedarf (möglicherweise auch erst an anderer Stelle) weiter vertieft werden können.

Erarbeitung 2.**Wie findet ihr Onlinespiele? – Vorschläge:**

entspannend, cool, aufregend, interessant, unterhaltsam usw.

Die Meinungen zu diesen Spielen dürften unterschiedlich ausfallen, wobei eine positive Einstellung zu diesen Spielen überwiegen dürfte – viele Kinder in diesem Alter spielen ja bereits regelmäßig

Wer spielt gelegentlich mit dem Smartphone/Tablet/Computer (online)?**Mit wem? Wann? – Vorschläge:**

Auch hier wird sich vermutlich eine Mehrheit der Kinder zum Spielen an/mit digitalen Geräten bekennen. Oft wird allein gespielt, um Langeweile zu überbrücken, in diesem Alter auch noch mit Geschwistern und Eltern, aber auch mit Freundinnen und Freunden – entweder online verbunden oder bei gemeinsamen Treffen.

Gespielt wird, wenn es möglich ist: teilweise sicher auch in der Schule, mit Freundinnen und Freunden vor allem am Nachmittag und an den Wochenenden, in der Familie, eventuell auch am Abend oder im gemeinsamen Urlaub

Was unterscheidet digitale Spiele von nicht-digitalen Spielen? – Vorschläge:

- Viele Spielprinzipien sind gleich, so gibt es beispielsweise viele digitale Versionen von klassischen Brett- oder Kartenspielen.
- Ein großer Unterschied besteht darin, dass ich online gegen reale Gegnerinnen und Gegner oder auch gegen künstliche Intelligenz (KI) / Computer spielen kann – so ist eine Mitspielerin bzw. ein Mitspieler nicht zwingend notwendig.
- Online kann ich auch mit Menschen spielen, die weiter entfernt sind.
- Außerdem gibt es die Möglichkeit, asynchron zu spielen – man muss also nicht gleichzeitig am Rechner/Smartphone sitzen, sondern kann (z. B. beim Schach, beim Scrabble u.a.) auf die Züge der/der anderen reagieren, wenn man selbst Zeit hat.



Mehr Infos zum Spielverhalten in der KIM-Studie 2020 unter www.mpfs.de



Mehr Infos zum Thema „analoge und digitale Spiele“ unter www.gamedev-profi.de

Vertiefung.

Die Lernenden lesen die Texte und markieren, was positive, was negative Seiten des Onlinespielens sind. Dies fassen sie dann in der Tabelle in eigenen Worten zusammen.

Lösungsvorschläge zu Arbeitsblatt 2, Frage 1: siehe Anhang 1

Lösungsvorschläge zu Arbeitsblatt 2, Frage 2:

Gute Seiten von Onlinespielen:

- Man fühlt sich gut beim Spielen!
- Man kann mal so richtig abschalten.
- Es macht Spaß und vertreibt die Langeweile.
- Oft kostenlos und unkompliziert zu spielen (mit Hinweis auf In-App-Käufe / In-Game Purchase).
- Logikspiele und Rätsel fordern das Gehirn.

Schlechte Seiten von Onlinespielen:

- Allein Spielen kann einsam machen.
- Ungeeignete Spiele können Angst machen oder Aggressionen auslösen.
- Man wird dazu verleitet, Geld auszugeben (In-App-Käufe / In-Game Purchase).
- Man bezahlt oft mit persönlichen Daten.
- Zuviel Spielen kann zu schlechten Leistungen in der Schule führen.
- Man schiebt unangenehme Dinge immer wieder auf.

Fragen 3 und 4:

Individuelle Antworten anhand der Ergebnisse aus Fragen 1–2

Abschließend sollen die Lernenden selbst Stellung dazu nehmen, was ihnen am Spielen besonders gut und nicht so gut gefällt, um ihren Alltag zu reflektieren und eventuelle Anpassungen vorzunehmen.

Erarbeitung 3.

Spiele werden so programmiert, dass Menschen sich möglichst lange damit beschäftigen. Habt ihr Ideen, wie das funktionieren könnte? – Vorschläge (nur aus Sicht der Lernenden):

bunte Seiten, laute/bekannte Musik, Geräusche hinterlegt, nie endende Spielwelten, kein Spielziel (es geht immer irgendwie weiter), Belohnungen usw.

Hier sollen die Schülerinnen und Schüler zunächst nur Vermutungen äußern und ggf. ihr Vorwissen einbringen.

Arbeitsblatt 3:

Das Arbeitsblatt 3 soll die Lernenden dazu befähigen, die „Tricks“ der Handyspiele zu durchschauen und die dahinterstehende Absicht zu erkennen, die Spielerinnen und Spieler möglichst lange mit dem eigenen Produkt zu beschäftigen.

Lösungsvorschläge:

Wie schaffen sie es, uns immer wieder mit ihren Spielen zu begeistern?

durch Lob, Belohnung, Geschenke, Machtgefühl, kurze Spiele, bunte Musik oder Landschaften, tolle Spielszenarien, Story usw.

Kennst du weitere Tricks, die bei Onlinespielen eingesetzt werden?

- Man kann oft mit virtuellem Geld bezahlen, das man zunächst geschenkt bekommt; später muss man dann mit realem Geld das virtuelle erwerben, zu Umrechnungskursen, die dazu führen, dass man schnell den Überblick verliert, wieviel man für ein Spiel ausgeben hat.
- Manchmal werden Zusatzangebote für sehr wenig Geld angeboten, bei weiteren Käufen steigt dann der Preis kontinuierlich. (Wenn man lange spielt, ist man oft bereit, auch mehr für ein Spiel auszugeben.)
- Manche Spiele verschicken auch regelmäßig „Erinnerungen“, wenn man längere Zeit inaktiv war. Dann wird man mit Belohnungen oder kurzzeitigen Vergünstigungen gelockt.



Mehr Infos zum Thema
„Tricks bei digitalen
Spielen“ unter
www.heise.de



Praxisphase: Suche dir ein Spiel aus, das du selbst kennst, und untersuche, welche Tricks dabei sind!

Beispiele für Handyspiele: Minecraft, Streichelzoo, FIFA, #Stadtsache usw.

Die KIM-Studie 2020 (Link siehe „Erarbeitung 2“) nennt folgende Lieblingsspiele im Jahr 2020: FIFA, Minecraft, Die Sims, Mario Kart, Super Mario, Fortnite, Pokemon, Hay Day.

Achten Sie auf die Aktualität der Spiele, die teilweise kurzlebig sind!

Anhand eines ihnen bekannten Spiels sollen die Lernenden im Anschluss das neu erworbene Wissen anwenden, indem sie überprüfen, ob auch das von ihnen ausgewählte Spiel entsprechend angelegt ist.

Transfer.

Warum ist es gut, die Tricks der Spiele zu kennen? – Vorschläge:

Absicht: die Kinder möglichst lang mit dem Spiel beschäftigt zu halten, um mit ihnen – letztendlich – Geld zu verdienen.

In dieser Phase kann die Lehrkraft noch einmal darauf hinweisen, dass die Tricks offenbar (die Schülerinnen und Schüler werden vermutlich in „Erarbeitung 3“ ihre bevorzugten Spiele untersucht haben) funktionieren!



Mehr Infos zur Kaufbereitschaft in Spielen unter

www.idw-online.de und

www.frankfurt-university.de

Kann man sich auch gegen diese Tricks wehren?

Wenn hier ein eher medienkritischer Ansatz gewünscht ist, können auch Strategien besprochen werden, diese Tricks zu umgehen.

Vorschläge: ohne Ton spielen, den Bildschirm auf Schwarzweiß-Darstellung umstellen, damit er beim Spielen weniger attraktiv wird, kurze Ruhepausen im Tagesverlauf bewusst nicht zum Onlinespielen nutzen usw. Ebenso könnte mit der Klasse vereinbart werden, einen Tag lang bewusst gar nicht zu spielen, um im Anschluss daran die Wirkung auf die Lernenden zu thematisieren.

In dieser Arbeitsphase erarbeiten sich die Lernenden Strategien zur Selbstüberprüfung und Strukturierung des Alltags.

Erarbeitung 4.

Individuelle Ergebnisse der Lernenden

Um die erforderlichen Informationen zu sammeln, bietet sich eine Online Recherche zu dem gewählten Spiel an. Dazu kann die Seite des Spiels selbst aufgerufen, aber auch Spielbewertungsseiten wie z. B. www.spielbar.de

Mit der Vorstellung ihres Lieblingsonlinespiels haben die Lernenden die Gelegenheit, sich etwas intensiver mit den Vor- und Nachteilen ihres Spiels zu beschäftigen und ihren Mitschülerinnen und Mitschülern Hinweise und Tipps für das Spielen zu geben. Sie üben dabei operative Fähigkeiten am Endgerät.

Zunächst führen sie eine Online Recherche durch und sammeln die benötigten Informationen, um ihr Spiel vorzustellen. Sie rutschen hier also in eine Expertinnen- bzw. Expertenrolle, informieren sich eigenständig und können „ihr“ Spiel erklären und dafür werben; gleichzeitig können – und sollen – sie aber auch die Schwächen des Spiels benennen, beispielsweise Werbeeinblendungen, In-App-Käufe, Zwang, regelmäßig zu spielen, um einen Spielfortschritt (oder Belohnungen) zu erhalten usw. Am Schluss des Arbeitsblatts sollen die Lernenden eine charakteristische Szene aus dem Spiel malen; alternativ (aber weniger fordernd für die Schülerinnen und Schüler) ist das Einfügen von Screenshots des Spiels.

Je nach Arbeitsergebnissen der Lernenden bietet sich entweder der mediengestützte Vortrag an, bei dem die einzelnen Schülerinnen und Schüler ihr Lieblingsspiel anhand ihres Arbeitsblattes vorstellen und, sofern die Voraussetzungen gegeben sind, auch das Onlinespiel.

Um alle Arbeiten der Kinder angemessen zu würdigen, bietet sich hier als Alternative die Methode „Gallery Walk“ an: Die Spielvorstellungen werden (am besten auf DIN A 3) im Klassenzimmer aufgehängt (z. B. auf Stellwänden), so dass eine Art „Museum“ entsteht, durch das sich die Lernenden im Anschluss bewegen, um sich die einzelnen Spielempfehlungen in Ruhe anzuschauen.

Falls gewünscht, können besonders gelungene Werke (oder auch besonders interessante oder attraktive Spiele) mit Klebepunkten „belohnt“ werden – wichtig ist dann darauf zu achten, dass die Schülerinnen und Schüler verstanden haben, was genau sie bewerten sollen: Die Präsentation als solche oder das vorgestellte Spiel (Kriterien dafür siehe Arbeitsblatt 4). Mit verschiedenfarbigen Punkten wäre natürlich auch beides gleichzeitig möglich.

Reflexion 2.

Individuelle Antworten der Lernenden



Arbeitsblatt 1

Onlinespiele



© stenkovald - stock.adobe.com



Ganz schön verspielt!

1. Das Spielen ist ein wichtiger Bestandteil im Leben der Menschen. Nicht nur Kinder spielen, auch viele Erwachsene mögen Brett-, Karten- oder Computer-/Onlinespiele! Was sind deine Lieblingsspiele?

Ich spiele sehr gern

Brettspiele.
Kartenspiele.
Spiele in der freien Natur.
Spiele am Smartphone.
Spiele am PC.
weiteres

Ich spiele oft

allein.
mit Eltern und Geschwistern.
mit Freundinnen und Freunden.
mit Bekannten (online).
mit Unbekannten (online).
weiteres

Meine drei Lieblingsspiele sind:

1. _____

2. _____

3. _____



© LIGHTFIELD STUDIOS - stock.adobe.com

2. Hast du schon einmal darüber nachgedacht, wie lange du am Tag spielst? Schätze die Zeit!

Ich spiele am Tag ungefähr _____ Stunden,

am liebsten _____

3. Gibt es Spiele in eurer Klasse, die besonders beliebt sind? Sammelt eure Lieblingsspiele und stimmt darüber ab: Was sind eure fünf Favoriten?



Onlinespiele – Abtauchen in andere Welten!

1. Lies dir die Aussagen zu Onlinespielen durch und markiere die Kästen, die die positiven Seiten des Spielens hervorheben, mit grüner Farbe, und die, die negativen Seiten ansprechen, in rot.

Onlinespiele können das eigene Wohlbefinden steigern – wenn wir spielen, können wir vom Alltag abschalten. Schule und Sorgen eine Zeitlang vergessen.

Manche Onlinespiele dienen vor allem dazu, die Spielenden auszuspionieren. Man spielt oft kostenlos, bezahlt aber mit seinen privaten Daten.

Allein Spielen kann einsam machen – besonders dann, wenn man wegen der Spiele Verabredungen absagt oder andere Hobbys und Aktivitäten aufgibt.

Spiele können auch dazu führen, dass man seine schulischen Leistungen aus dem Blick verliert – man wird also schlechter in der Schule.

Das Spielen am Bildschirm macht einfach Spaß – wenn man auf etwas warten muss, kann man sich damit die Zeit vertreiben, sogar unterwegs – ein Smartphone hat man ja oft dabei!

Mit Quizspielen, Rätseln und anderen Onlinespielen können wir unser Gehirn trainieren, Probleme zu lösen.

Oft sind Handyspiele kostenlos und lassen sich spielen, ohne dass man extra Programme installieren muss.

Manche Spiele sind nicht für Kinder geeignet. Dann können sie Angst machen.

Viele Spiele auf dem Markt bringen Kinder dazu, Geld auszugeben.

Viele Onlinespiele kann man auch mit- oder gegeneinander spielen – zum Beispiel mit Freundinnen und Freunden. Über Chatfunktionen kann man sich unterhalten und gemeinsam die Erfolge feiern.

Manche Menschen spielen, um sich von unangenehmen Aufgaben abzulenken – wenn man Dinge immer wieder aufschiebt, kann das auf lange Sicht zu großen Problemen führen.



2. Fülle die folgende Tabelle aus. Schreib die Sprechblasen nicht ab!



Gute Seiten von Onlinespielen

- Man fühlt sich gut beim Spielen!
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____



Schlechte Seiten von Onlinespielen

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

3. Kennst du aus eigener Erfahrung Spiele, bei denen die positiven oder negativen Seiten zutreffen? Berichte davon!

4. Was findest du selbst besonders gut und besonders schlecht an Onlinespielen?

Besonders gut finde ich,

Besonders schlecht finde ich,



Die Trickkiste der Handyspiele

Viele Onlinespiele sind so gestaltet, dass die Spielerinnen und Spieler möglichst viel Zeit mit ihnen verbringen. Aber wie schaffen es die Spiele, dass wir von manchen Spielen gar nicht mehr so einfach loskommen?

„Super!!“

„Gut gemacht!“

Bei vielen Spielen wird man für seine Leistung gelobt – selbst wenn sie nicht besonders toll war.

Wir fühlen uns gut, wenn wir gelobt werden – deswegen macht das Spielen dann auch viel Spaß!



Belohnungen sind toll, oder? Bei vielen Spielen bekommst du Geschenke, Juwelen oder Münzen, wenn du regelmäßig spielst.

So hast du immer wieder Lust, dich mit diesem Spiel zu beschäftigen.



Ein Königreich regieren, eine erfolgreiche Fußballmannschaft führen, als letzte Person in einem Spiel überleben – das fühlt sich toll an und man bekommt das Gefühl, mächtig und erfolgreich zu sein.

Weil das im Leben oft nicht so einfach ist, gefällt uns das in Spielen umso mehr!

Nicht immer hat man Zeit und Lust, sich in komplizierte Spielewelten einzudenken. Viele Onlinespiele dauern nur wenige Minuten, sodass man häufig das Gefühl hat, dass die Zeit noch für ein kurzes Spiel reicht.

Und für noch eins. Und noch eins. Und noch eins ...



Viele leuchtende Farben, beeindruckende Musik, tolle Landschaften oder Spielarenen – unser Gehirn mag es oft bonbonbunt und abwechslungsreich.

Tolle aufregende Spielszenarien animieren uns zu spielen!

Aufgaben:

1. Schau dir die Tricks der Handyspiele an: Wie schaffen sie es, uns immer wieder mit ihren Spielen zu begeistern? Fasse die Tricks mit eigenen Worten zusammen!
2. Kennst du weitere Tricks, die bei Onlinespielen eingesetzt werden?
3. Suche dir ein Spiel aus, das du selbst kennst, und untersuche, welche Tricks dabei sind! (Praxisphase)



Mein Lieblingsonlinespiel



Name des Spiels: _____

Spielplattform: Smartphone Tablet PC Spielkonsole TV



LET'S PLAY!

JOIN THE GAME

Art des Spiels: _____

Man kann: allein spielen. mit einer Freundin oder einem Freund spielen. mit mehreren anderen Spielerinnen und Spielern spielen.

Ein Spiel dauert ungefähr _____ Minuten.

Darum geht es:

Das gefällt mir besonders:

Das gefällt mir nicht so gut:

Die Tricks der Spiele:

Das Spiel kostet: nichts einmalig _____ Euro

Man muss regelmäßig bezahlen.



Kann/Muss man im Spiel mit echtem Geld bezahlen? Ja Nein

Gibt es Werbung im Spiel? Nein Ja Wenig Viel Die Werbung stört beim Spielen.

Kann ich mich mit anderen austauschen, z. B. über einen Chat? Ja Nein

Darauf müssen neue Spielerinnen und Spieler unbedingt achten:

Eine Szene aus dem Spiel:

Mein Tipp für andere Spielerinnen und Spieler:



Anhang 1

Arbeitsblatt 2 – Lösungen

Zu Frage 1:

Onlinespiele können das eigene Wohlbefinden steigern – wenn wir spielen, können wir vom Alltag abschalten. Schule und Sorgen eine Zeitlang vergessen.



Manche Onlinespiele dienen vor allem dazu, die Spielenden auszuspionieren. Man spielt oft kostenlos, bezahlt aber mit seinen privaten Daten.



Allein Spielen kann einsam machen – besonders dann, wenn man wegen der Spiele Verabredungen absagt oder andere Hobbys und Aktivitäten aufgibt.



Spiele können auch dazu führen, dass man seine schulischen Leistungen aus dem Blick verliert – man wird also schlechter in der Schule.



Das Spielen am Bildschirm macht einfach Spaß – wenn man auf etwas warten muss, kann man sich damit die Zeit vertreiben, sogar unterwegs – ein Smartphone hat man ja oft dabei!



Mit Quizspielen, Rätseln und anderen Onlinespielen können wir unser Gehirn trainieren, Probleme zu lösen.



Oft sind Handyspiele kostenlos und lassen sich spielen, ohne dass man extra Programme installieren muss.



Manche Spiele sind nicht für Kinder geeignet. Dann können sie Angst machen.



Viele Spiele auf dem Markt bringen Kinder dazu, Geld auszugeben.



Viele Onlinespiele kann man auch mit- oder gegeneinander spielen – zum Beispiel mit Freundinnen und Freunden. Über Chatfunktionen kann man sich unterhalten und gemeinsam die Erfolge feiern.



Manche Menschen spielen, um sich von unangenehmen Aufgaben abzulenken – wenn man Dinge immer wieder aufschiebt, kann das auf lange Sicht zu großen Problemen führen.



Interessante Links zum Thema „Onlinespiele“

- Infos zum Thema „Kinder und das Spielen am Bildschirm“ für Pädagoginnen, Pädagogen und Eltern unter www.internet-abc.de
- Der Spieleratgeber NRW bietet eine umfangreiche Datenbank mit Spielbeschreibungen und pädagogischen Beurteilungen unter www.spieleratgeber-nrw.de
- Spielere Rezensionen, Ratgeber zur Orientierung im Alltag finden Sie im Glossar unter www.spielbar.de
- „Spielen digital: Was Eltern über Gaming wissen müssen“ unter www.schau-hin.info
- „Gaming: Auch beim Spielen sicher bleiben“ unter www.sicher-im-netz.de

Weitere Informationen und Tipps für Eltern:

- „Was beeinflusst unsere Kinder? Die beliebtesten Online Spiele unter Volksschulkindern“ unter www.saferinternet.at
- „Online-Spiele: Worauf muss ich achten?“ unter www.schau-hin.info



DURCHBLICKT!

Digital in eine gesunde Zukunft.

Impressum

1. Auflage Oktober 2022. Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis §52a UrhG: Weder das Werk, noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt. Fotomechanische oder andere Wiedergabeverfahren nur mit Genehmigung des Verlages.

Auf verschiedenen Seiten dieses Heftes befinden sich Verweise (Links) auf Internetadressen. In diesem Werk sind nach dem MarkenG geschützte Marken und sonstige Kennzeichen für eine bessere Lesbarkeit nicht besonders kenntlich gemacht. Es kann also aus dem Fehlen eines entsprechenden Hinweises nicht geschlossen werden, dass es sich um einen freien Warennamen handelt. Haftungsnotiz: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich die Betreiberinnen und Betreiber verantwortlich. Sollten Sie daher auf kostenpflichtige, illegale oder anstößige Seiten treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail (r.franz@klett-mint.de) davon in Kenntnis zu setzen, damit bei Nachdruck der Nachweis gelöscht wird.

Autoren: Thomas Rudel und Michael Reder

Redaktion und Autorenkoordination: Fabienne Schmaus

Projektkoordination: Ronja Franz, Klett MINT GmbH

Layout und Satz: We are Family GmbH & Co. KG, Stuttgart

Eine Zusammenarbeit der BARMER und der Klett MINT GmbH

© BARMER, Berlin, und Klett MINT GmbH, Stuttgart

Digital in eine gesunde Zukunft.

Wir wollen die Chancen und Potenziale der Digitalisierung für unsere Gesundheit nutzen, indem wir digitale Kompetenz für selbstbestimmte Entscheidungen in allen Gesundheitsfragen vermitteln.