

**Elternabend
Digital unterwegs –
aber sicher!**



GAMESHIFT
NRW



Agenda

Was euch heute erwartet...

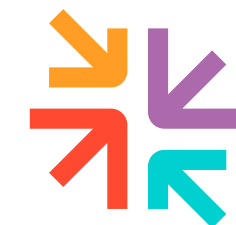
- Zum Projekt GAMESHIFT NRW
- Daten & pädagogische Einbettung digitaler Mediennutzung
- Games & Social Media: Wer nutzt was warum?
- Gerätesicherheit & Medienerziehung zuhause: Beispiele & Tipps!

GAMESHIFT NRW

Unser Projekt im Schnelldurchlauf:
Gefahren durch Gaming & Social Media vorbeugen

Das sind unsere Themen...

- Vorbeugung und Unterstützung, um gefährliche Auswirkungen **exzessiver Mediennutzung** (Gaming & Social Media) zu reduzieren
- Schaffen von Bewusstsein u.a. bei Eltern für **süchtig machende Elemente** in neuen Technologien
- Haltungsentwicklung bei Eltern, sodass sie **sicher und sensibel** zwischen Chancen und Risiken abwägen können
- Verständnis statt Verbote!



GAMESHIFT
NRW



ZUHAUSE

- Materialien für Eltern/ Bezugspersonen auf unserer Website www.gameshift.nrw
- digitale und analoge Veranstaltungen



SCHULE

- Materialien für Lehrkräfte und Schulsozialarbeit
- Kurze E-Learning-Einheiten ab Ende 2024
- Zweitägige GameDays ab Anfang 2025
- Eigenes Serious Game mit passenden Materialien



FREIZEIT

- Enge Zusammenarbeit mit Bildungsverwaltung und außerschulischen Partner*innen
- Netzwerkarbeit
- Präsenz auf Konferenzen und Fachveranstaltungen

LOS GENT'S!

ZAHLEN & FAKTEN

Wie digital ist unser Alltag?

Aktuelle Entwicklung: digitale Mediennutzung

- 51 % der Kinder zwischen 6 - 13 Jahren haben ein **eigenes Mobiltelefon**
- mit ca. 12-13 Jahren sind nahezu alle Kinder (96%) mit einem **Smartphone** ausgestattet
- durchschnittliche Nutzung des Smartphones **am Tag 120 Minuten**
- hier besteht **kein Unterschied** zwischen Mädchen und Jungen
- **Digitale Spiele und Social Media** nehmen einen großen Bereich der Freizeitgestaltung ein
- Bereits im **Grundschulalter** (6-12 Jahre) sind digitale Spiele bei vielen Kindern fester Bestandteil des Alltags: 60% spielen regelmäßig, knapp ein Viertel sogar täglich
- mehr als die Hälfte der Kinder nutzen **WhatsApp** täglich, 20% nutzen **TikTok** und 10% nutzen bereits täglich **Instagram**

Quelle:

[KIM-Studie \(Kindheit, Internet, Medien\)](#),

1.219 Kinder, 6-13 Jahre befragt

[JIM-Studie \(Jugend, Information, Medien\)](#),

1.200 Jugendliche, 12-19 Jahre befragt

Aktuelle Entwicklung nach Geschlecht

- laut Studienlage tendieren Jungen eher zum Gaming, Mädchen eher zur Nutzung von Social Media Angeboten
- Wenn Mädchen gamen, dann sind das eher Spiele wie „Die Sims“, „Candy Crush“ und „Minecraft“
- Jungen nennen „FIFA“, „Minecraft“ und „Fortnite“ häufiger
- im Social Media Bereich: WhatsApp, Instagram, TikTok, Snapchat und Spotify häufiger von Mädchen zu den wichtigsten Apps gezählt
- bei Jungen spielt YouTube eine größere Rolle

“Mädchen und Jungen zeigen teilweise unterschiedliche Vorlieben bei der Gestaltung ihrer Freizeit. Während Mädchen ein stärkeres Interesse an sozialen und kreativen Tätigkeiten haben, präferieren Jungen im Vergleich eher sportliche Aktivitäten und digitale Spiele.”

CRASHKURS PÄDAGOGIK

Bedürfnisse des Menschen
und was digitale Medien damit zu tun haben...

Grundbedürfnisse

Gesundheit

alle Kinder brauchen z.B. Nahrung, Schlaf, Bewegung

Sicherheit

Zuhause, Grundversorgung, Schutz vor Gewalt etc.

Zugehörigkeit

ein fester Platz innerhalb einer Gruppe

Wertschätzung

Lob, Anerkennung durch Andere

Selbstverwirklichung

z.B. Talententfaltung

(Grundbedürfnisse frei nach Maslow)

Bedürfnisse unserer Kinder

- im Laufe der Entwicklung zwischen Grundschule und weiterführender Schule bleibt zwar das Grundgerüst der Bedürfnisse bestehen, die **Mittel der Bedürfnisregulierung und -befriedigung ändern sich**
- Das hängt auch mit mehr **Freiheit und Selbstständigkeit** zusammen
- An die Stelle der Familie und dann Freund*innen tritt zunehmend der **digitale Medienkonsum als Antwort auf Bedürfnisse** – auch hierüber werden soziale Abläufe abgewickelt



Was hat das mit Gaming zu tun?

Für Eltern wichtig zu wissen:

- **Gründe für die Nutzung digitaler Medien sind ganz unterschiedlich** - Nutzung reguliert ganz verschiedene Bedürfnisse
- **Austausch und Begleitung** bei der digitalen Mediennutzung sind **notwendig** - Regeln können je nach Kind anders ausfallen
- **Dialog ohne erhobenen Zeigefinger** sollte die Ausgangslage sein

GAMING & SOCIAL MEDIA

Nutzer*innentypen
und wie wir sie begleiten können...

CASUAL GAMES

Dein Kind ...

- spielt gelegentlich Spiele, vor allem auf dem Smartphone.
- hat Spaß am Spielen.
- spielt, um Freund*innen zu treffen und dazu zugehören.
- stellt den Sieg bzw. Erfolg nicht in den Fokus.
- hat Angst vor Ausgrenzung, wenn es nicht spielt.

Typische Games: Roblox, Mario Kart, Genshin Impact, Among Us, Hay Day, Brawl Stars, Subway Surfers

[Mehr erfahren →](#)

SOCIAL GAMES

Dein Kind ...

- verbringt viel Zeit mit Spielen.
- spielt, um neue Freundschaften zu schließen und Teil einer Community zu werden.
- lebt sich im Spiel aus und identifiziert sich mit der Geschichte und den Charakteren im Spiel.
- weiß nicht, ob die Online-Kontakte echt sind.

Typische Games: Minecraft, World of Warcraft, The Legend Of Zelda, Hogwarts Legacy, Final Fantasy, Sims, Animal Crossing

[Mehr erfahren →](#)

COMPETITIVE GAMES

Dein Kind ...

- spielt oft mehrere Stunden am Tag, um Strategien oder Techniken zu perfektionieren.
- spielt strategisch und präzise, es stellt den Sieg in den Fokus.
- möchte Anerkennung für die Spielleistung bekommen.
- vernachlässigt seinen Alltag durch den zeitlichen Fokus aufs Spiel.

Typische Plattformen: Rocket League, League of Legends, Fortnite, EA SPORTS FC™ (FIFA), Valorant, Super Smash Bros, Grand Theft Auto (GTA)

[Mehr erfahren →](#)

SOCIAL MEDIA

Dein Kind ...

- verbringt regelmäßig Zeit auf verschiedenen Social Media Plattformen.
- nutzt Social Media für Selbstdarstellung und Anerkennung.
- nutzt Social Media, um dazu zugehören und Influencer*innen zu folgen.
- hat wenig bildschirmfreie Zeit und vergleicht sich mit anderen.

Typische Plattformen: TikTok, Instagram, Snapchat, YouTube, WhatsApp

[Mehr erfahren →](#)

Medienerziehung zuhause

WIE LANGE NUTZT DEIN KIND DIGITALE MEDIEN?

Mein Kind spielt eher in kurzen Sessions und vor allem, um sich zu entspannen oder Wartezeiten zu überbrücken.

Mein Kind spielt oft mehrere Stunden am Tag, um Strategien oder Techniken zu perfektionieren.


SOCIAL
GAMER*IN

Mein Kind verbringt regelmäßig Zeit auf verschiedenen Social Media Plattformen.

WIE NUTZT DEIN KIND DIGITALE MEDIEN?

Mein Kind spielt hauptsächlich wettbewerbsorientierte Games, die viel Präzision und Strategie benötigen.

Mein Kind nutzt Social Media Plattformen hauptsächlich für Zerstreuung und Inspiration.

Mein Kind spielt hauptsächlich einfache, leicht zugängliche Games, die keine lange Einarbeitung brauchen.

Mein Kind spielt hauptsächlich Games, die eher kooperativ und wenig wettbewerbsorientiert sind.

Mein Kind spielt hauptsächlich Games wie Minecraft, Word of Warcraft, The Legend Of Zelda, Hogwarts Legacy, Final Fantasy, Sims, Animal Crossing.

Mein Kind spielt hauptsächlich Mobile Games auf dem Smartphone wie Roblox, Mario Kart, Genshin Impact, Among Us, Hay Day, Brawl Stars, Subway Surfers.

Mein Kind spielt hauptsächlich Games am Computer wie Rocket League, League of Legends, Fortnite, EA SPORTS FC™ (FIFA), Super Smash Bros, Grand Theft Auto (GTA).

Mein Kind nutzt hauptsächlich Social Media Plattformen wie TikTok, Instagram, Snapchat, YouTube, WhatsApp.

- Zuordnung zum Gamer*in-Typ ganz spielerisch!
- auf unserer Homepage findest du dieses Memory-Spiel

TYP: Competitive Gamer*in

Situation:

Kind soll zum Essen kommen. Es wird immer wieder gerufen, es kommt aber nicht direkt und spielt stattdessen am PC ein Game. Es gibt Streit mit den Eltern und die Mutter fordert, dass das Spiel direkt beendet wird und droht Spielverbot für den kommenden Tag an.

Hintergrund:

Ein Match / eine Runde kann nicht direkt beendet werden, sonst verliert evtl. das ganze Team. Bei besonders guten Spieler*innen: Man könnte in der Rangliste absteigen --> der Spielabbruch hat also Konsequenzen! Ein*e Competitive Gamer*in spielt für den Erfolg und um die eigene Leistung zu steigern.

Verletzte Bedürfnisse des Kindes:

Selbstverwirklichung (Statusverlust, Leistungsabfall), Anerkennung der Leistung im Hobby durch die Eltern, Zugehörigkeit: Kind erzielt schlechtes Ergebnis für die Gruppe

TYP: Casual Gamer*in

Situation:

Kind fährt auf Klassenfahrt: Mitnahme vom Handy verboten! Das führt zu großem Streit in der Familie: Das Kind will, dass Eltern in seinem Auftrag in einem Game etwas spielen – diese lehnen das ab!

Hintergrund:

Am WE der Klassenfahrt sollte das Kind für ein Game eine Challenge spielen/Aufgaben erledigen und Punkte für die ganze Gruppe sammeln. Diese Challenges sind oft nicht frei anspielbar, sondern werden im Spielverlauf zeitlich festgelegt.

Ein*e Casual Gamer*in spielt in erster Linie, um zur Gruppe zu gehören. Das Smartphone ist ein Sprachrohr zur Peer (hohe Nutzungszeiten!)

Verletzte Bedürfnisse: WAS MEINT IHR?

TYP: Social Gamer*in

Situation:

Kind liebt Rollenspiele, digital und analog. Es kleidet sich gern passend, styled sich aufwändig, was oft viel Zeit und auch Taschengeld frisst. Zudem sind nicht alle Outfits wirklich Straßentauglich - Streit mit den Eltern, diese verbieten die Verkleidung und Make-up.

Hintergrund:

Social Gamer*innen spielen, um in einer Community Gleichgesinnte zu finden. Sie suchen die Identifikation mit einer Person oder einer Spielwelt und ggf. auch den Austausch innerhalb der Gruppe. Das Spielen und das Eintauchen in Rolle und Spielwelt sind für sie möglicherweise ein Ersatz analoger Bindungen.

Verletzte Bedürfnisse: WAS MEINT IHR?

TYP: Social Media Nutzer*in

Situation:

Kind ist ständig am Handy, immer online nebenbei, legt das Gerät selten beiseite. Auch im Gespräch oder beim Einkaufen film das Kind oder spricht in die Kamera. Mutter nimmt schließlich Smartphone weg und schließt es bis nach dem Abendessen ein.

Hintergrund:

Social Media Nutzer*innen finden in digitalen Communities Gleichgesinnte und Bewunderung. Das Like unter einem Beitrag ist Ausdruck von Akzeptanz und überträgt sich dann auch in analoge Gruppen: Viele Likes, viele Follower*innen führen auch z.B. in der Schulklasse zu höherer Beliebtheit. Gleichzeitig besteht immer die FOMO (Fear of missing out) - die Sorge, etwas zu verpassen oder zu einer Gruppe nicht dazu zu gehören - was im digitalen Raum noch schneller passieren kann als im analogen.

Verletzte Bedürfnisse: WAS MEINT IHR?

GERÄTE- UND APP- SICHERHEIT

Kenne deine Geräte und Medien!

Nutzungsverhalten und Tracking

Selbstversuch:

Schau dir auf deinem Handy die Nutzungsdauer / Nutzerstatistik der vergangenen Tage an.

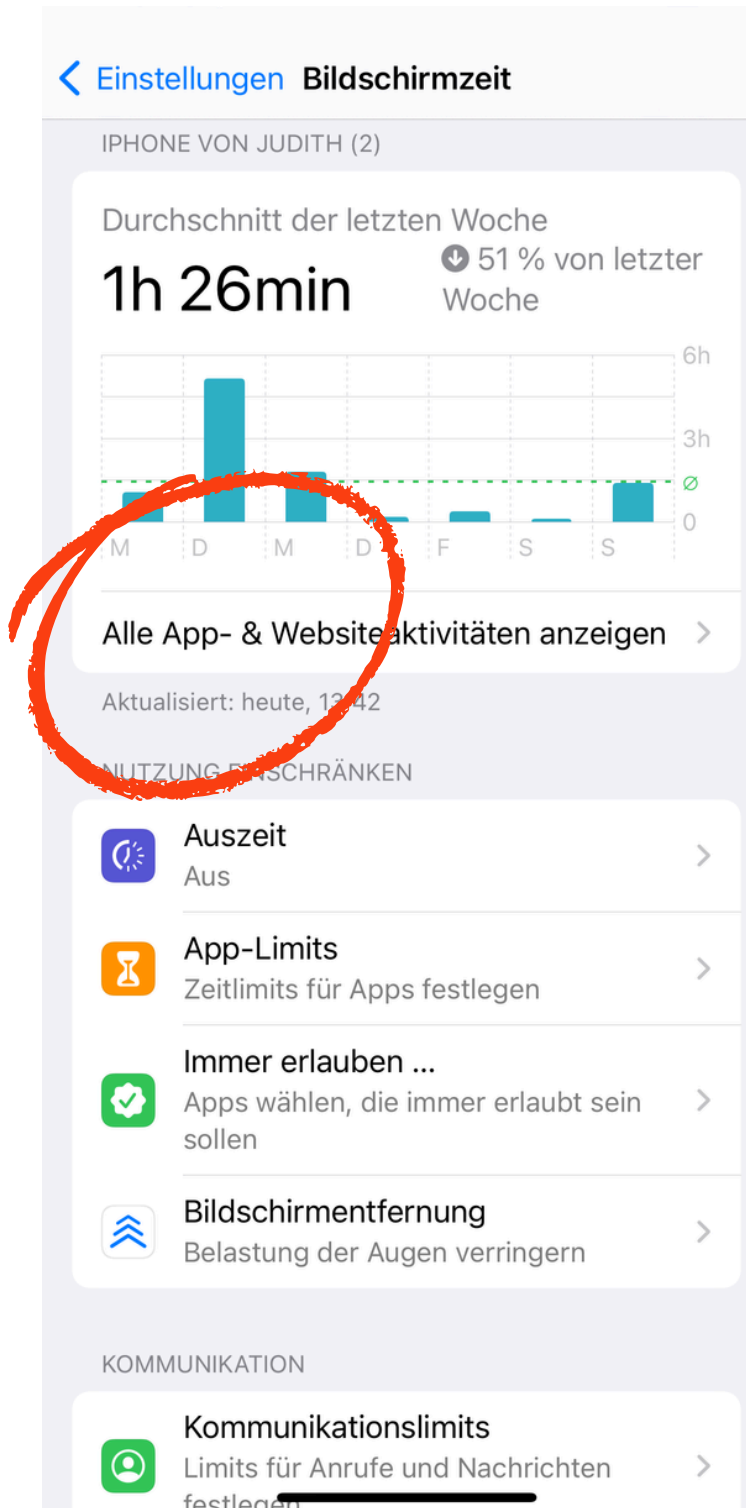
- Bei iOS findest du das unter Einstellungen - Bildschirmzeit - App- und Websiteaktivitäten
- Bei Android unter Digital Wellbeing

Nimm dir 10 Minuten!

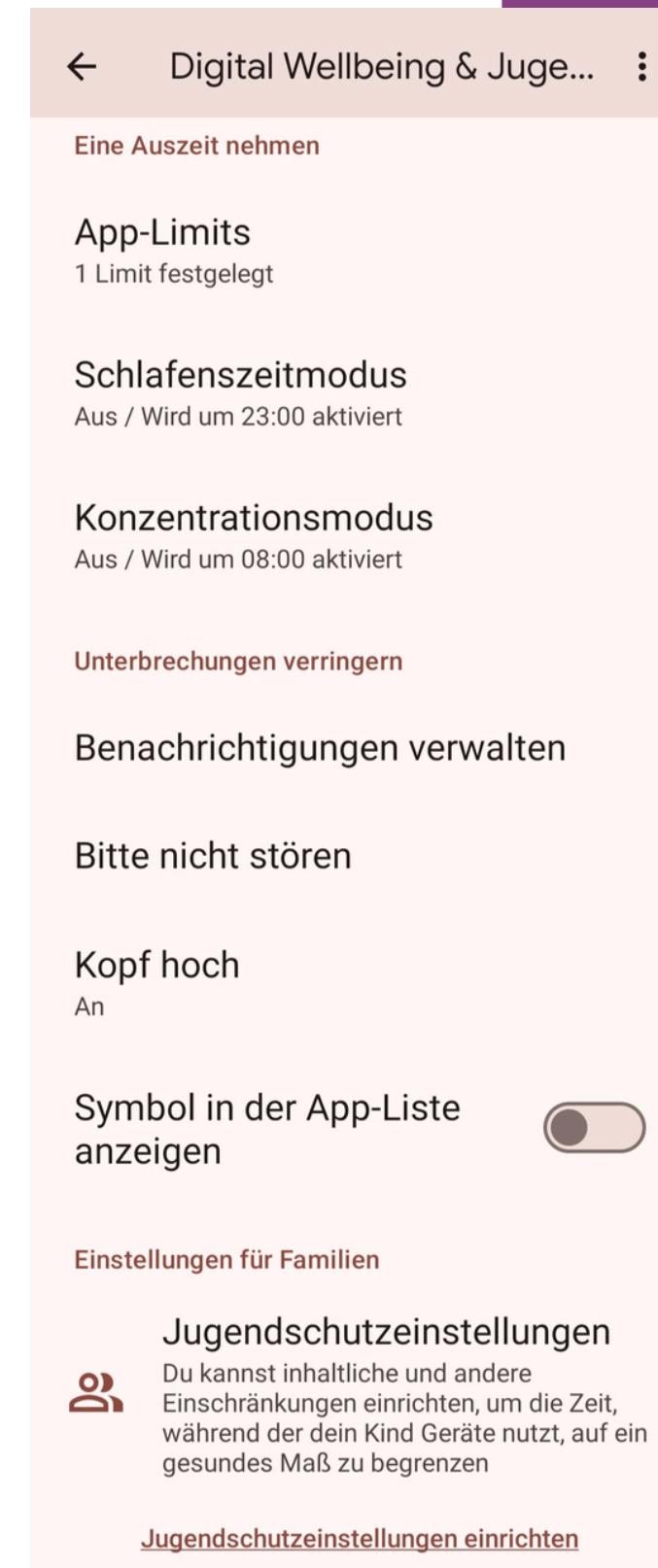
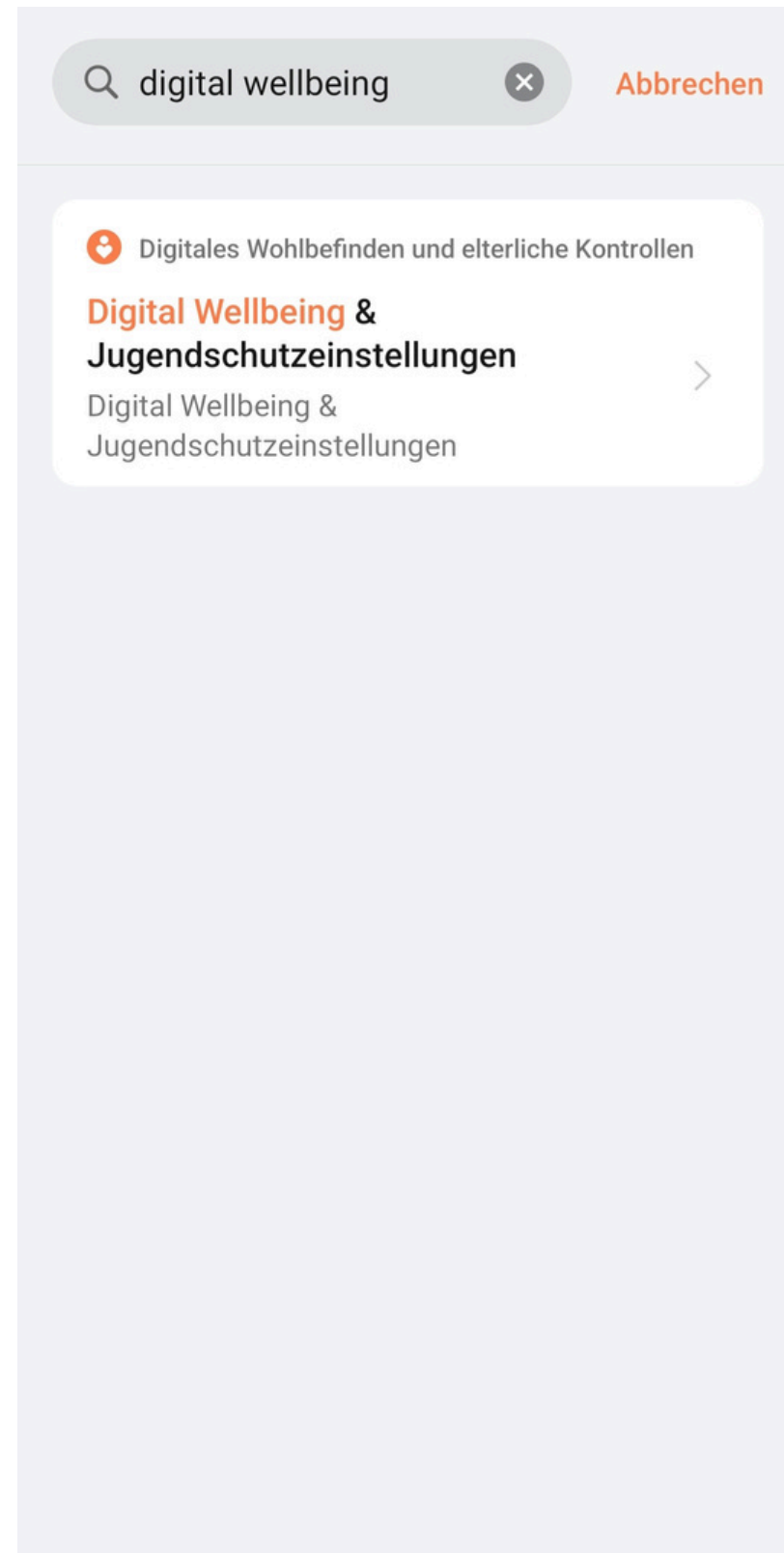
Fragen an dich:

- Was fällt dir auf? Verwundert sich etwas?
- In dieser Einstellung kannst du auch “Nutzung einschränken” - kennst du diese Funktionen, bzw. hast du das alles eingestellt?

Nutzungsverhalten und Tracking



Nutzungsverhalten und Tracking



Jugendschutzeinstellungen einrichten

Sie können jetzt für dieses Gerät und das Google-Konto Ihres Kindes oder Teenagers altersgerechte Altersfreigaben, Datenschutzeinstellungen und Regeln für die Bildschirmzeit auswählen.



[Los gehts](#)

MEDIENBEGLEITUNG ZUHAUSE

Was du als Begleitung deines Kindes tun kannst!?

Zunächst einmal...

- **Du bist mit deinen Fragen nicht allein!**
- Digitale Mediennutzung ist eine große Herausforderung unserer Zeit
- Beinahe jede Frage, die du dir stellst, hat sich bereits jemand vor dir gestellt!
- Darum gibt es bereits viele Wegweiser und Hilfestellungen.



Vorbereitung auf Nutzung

- **Geräteeinstellung** vornehmen
- Das eigene Handy in den **Einstellungen** überprüfen, **Nutzung** reflektieren
- Auf die gleiche Weise das **Kindergerät** prüfen
- ACHTUNG beim Weitergeben eines zuvor genutzten Gerätes: Auf **Werkseinstellung** zurücksetzen!!
- **Sicherheitseinstellungen** lassen sich auch innerhalb einzelner **Social Media Anwendungen** und Games vornehmen

Wichtige Einstellungen

Im Gerät:

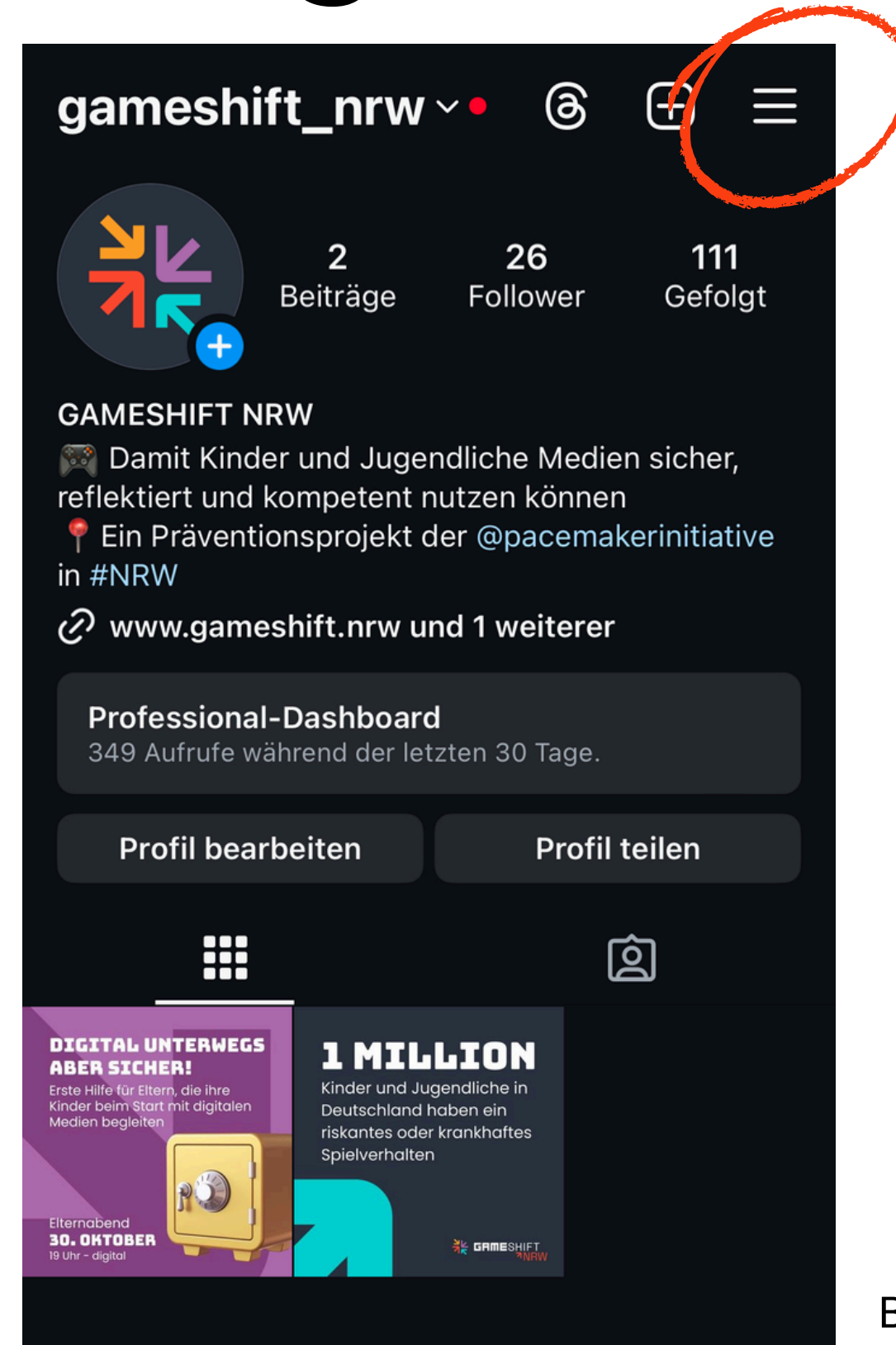
- Zeitlimits festlegen
- Auszeiten einplanen
- Kommunikationslimits festlegen

In den Games & Apps:

- z.B Einstellen auf sensible Inhalte
- Ausschalten bzw. Eingrenzen der Chat-Möglichkeit
- Ausschalten von In-App und In-Game Käufen

Jugendschutz- Einstellungen

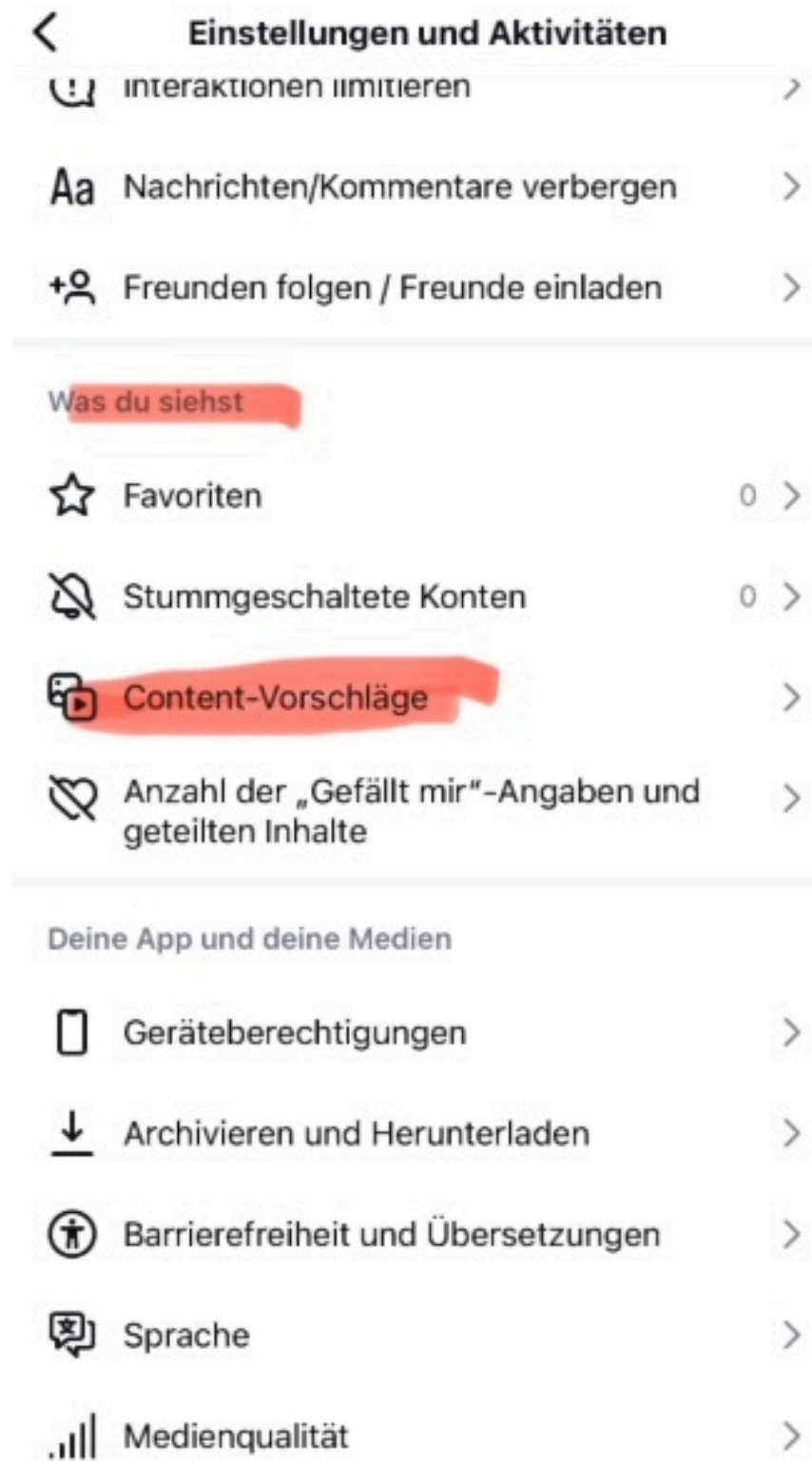
- in Apps und Games unter Einstellungen Beschränkungen selbst vornehmen



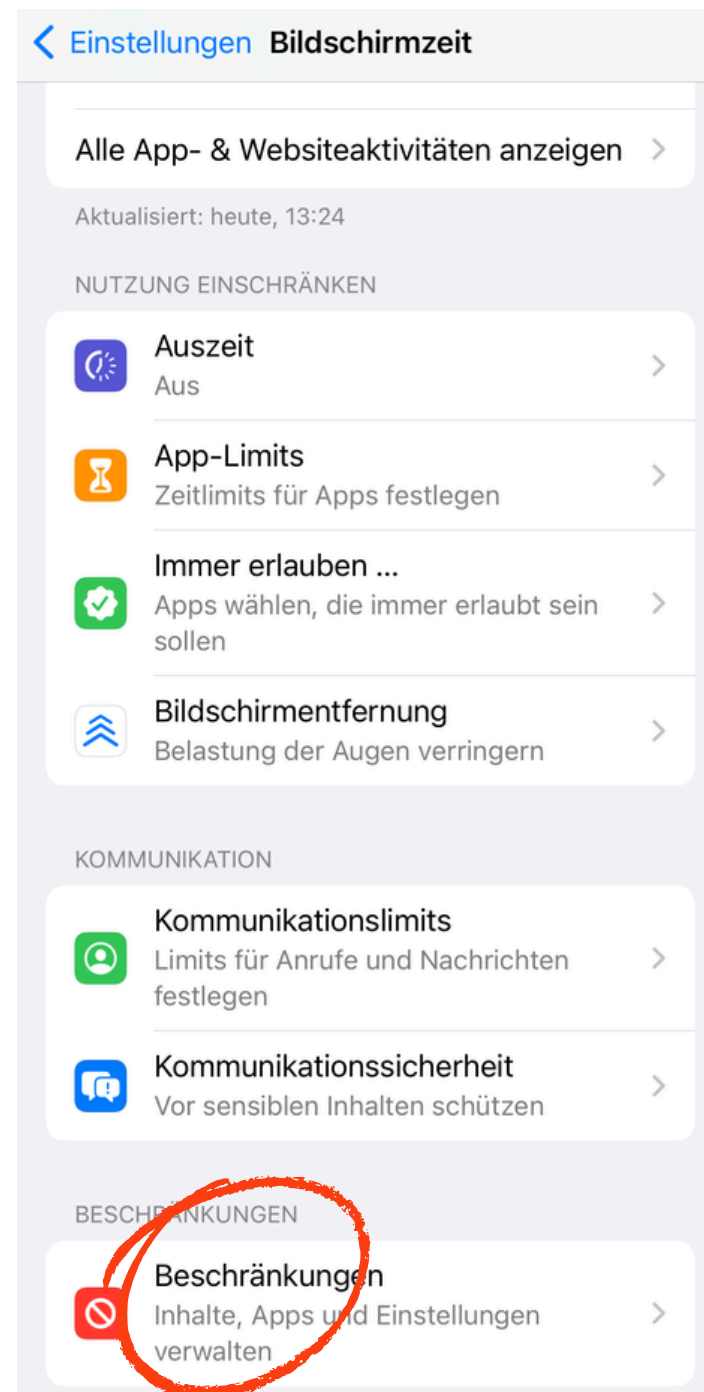
Bildquelle: Screenshot

Jugendschutz- Einstellungen

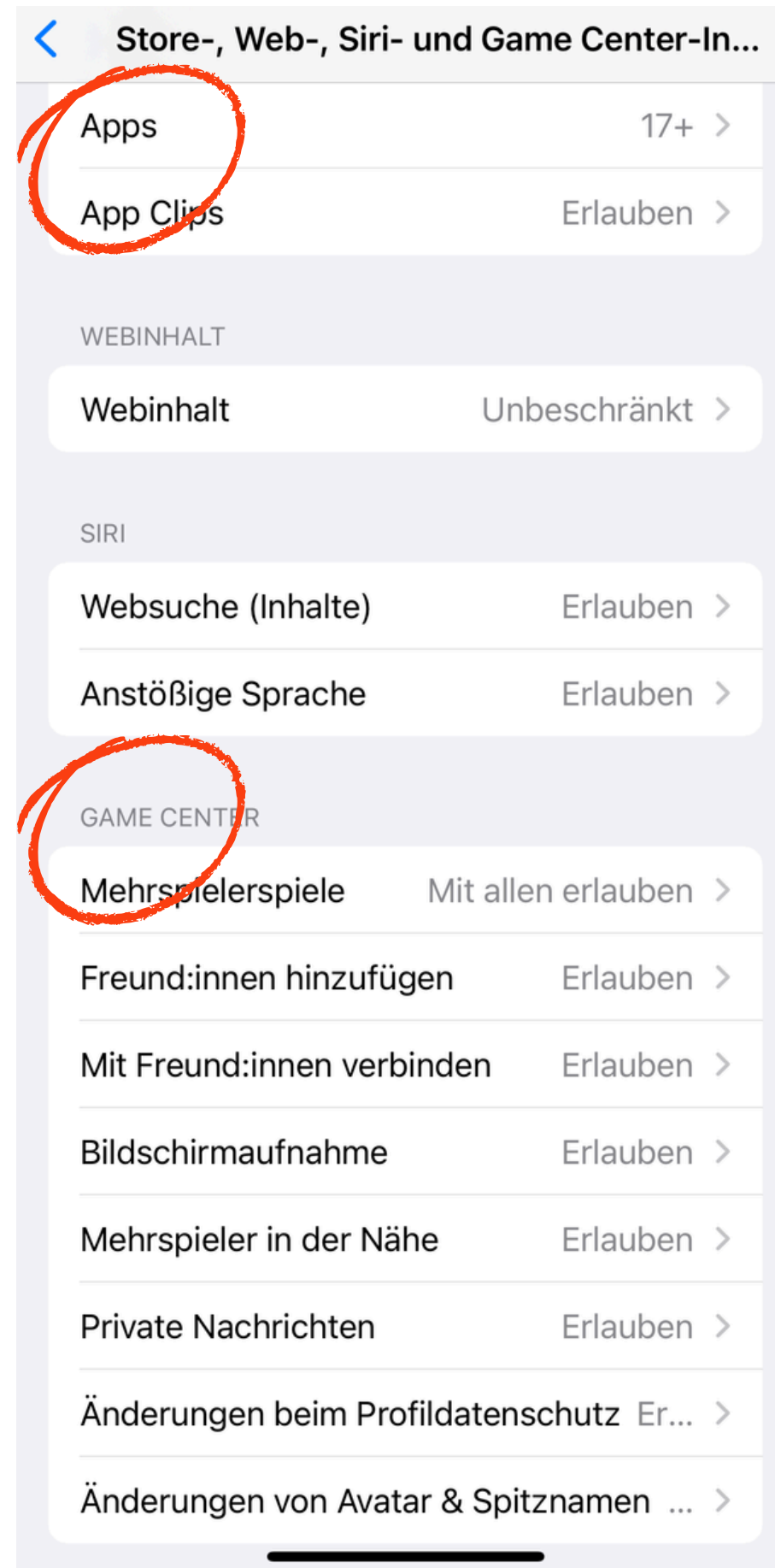
- am Beispiel Instagram sensible Inhalte und konfigurieren



Apps & Games am Gerät einschränken



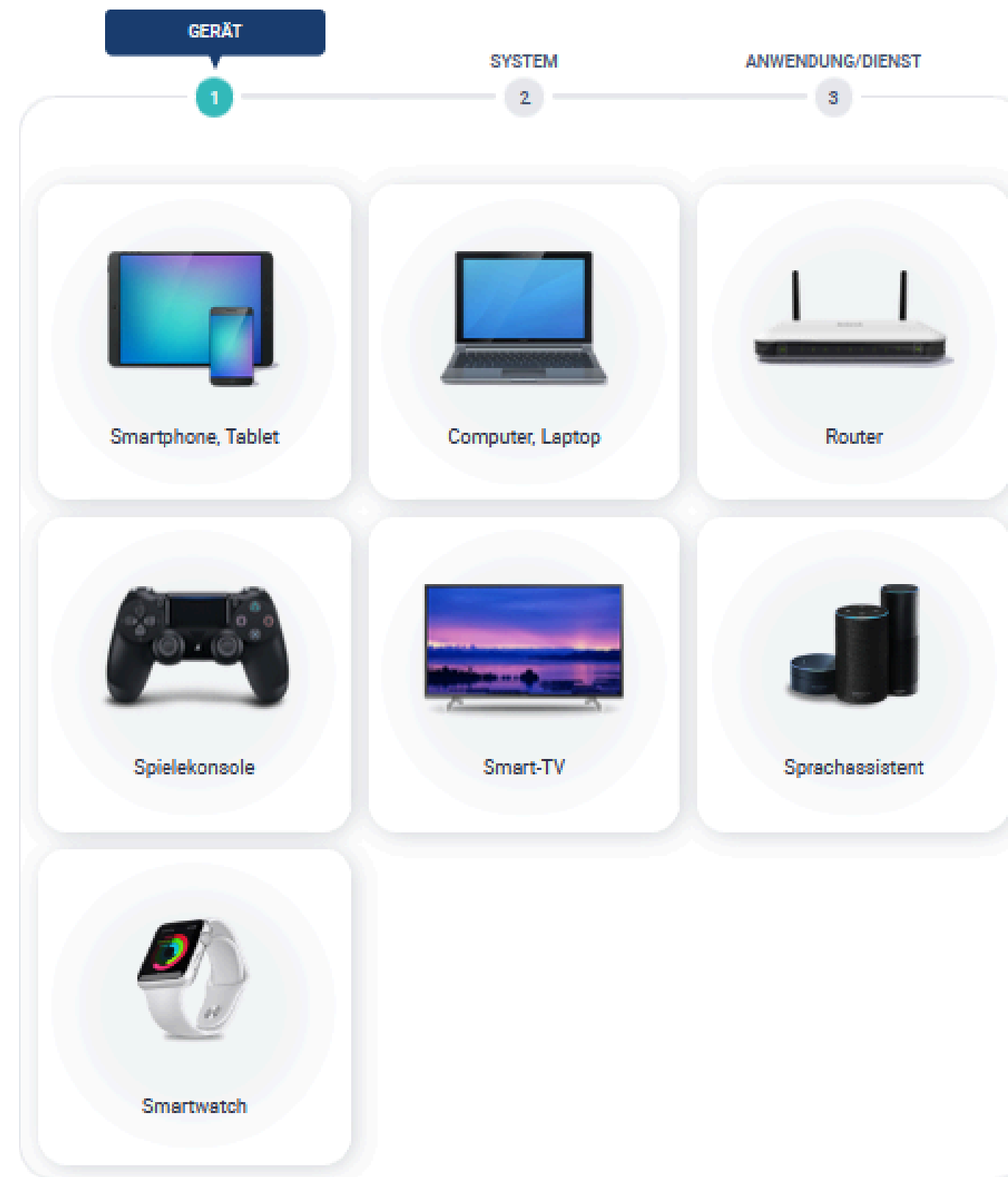
Apps & Games am Gerät einschränken



Jugendschutz- Einstellungen

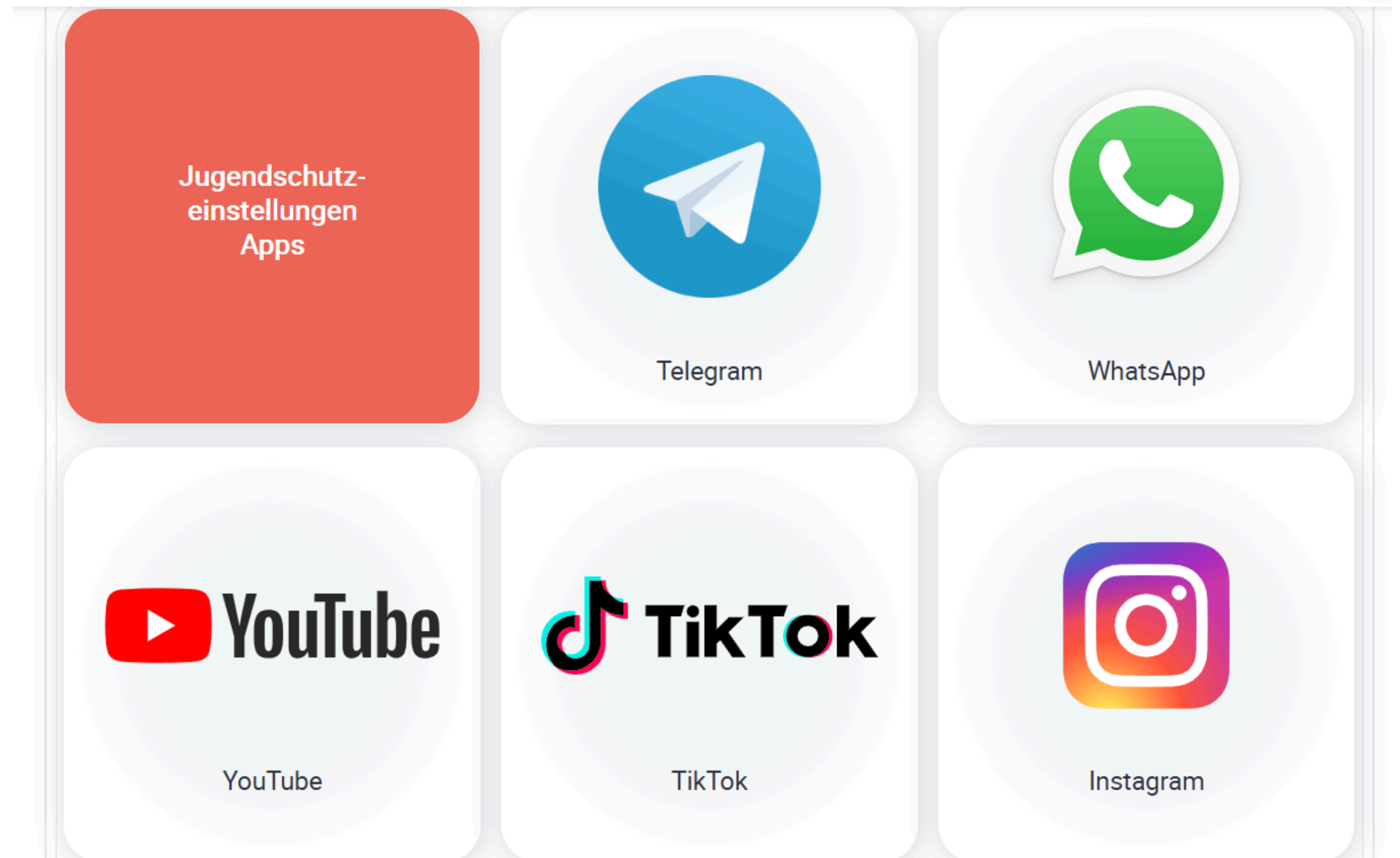


- bei "Medien kindersicher" kannst du Schritt für Schritt eine sichere Geräteeinstellung vornehmen!



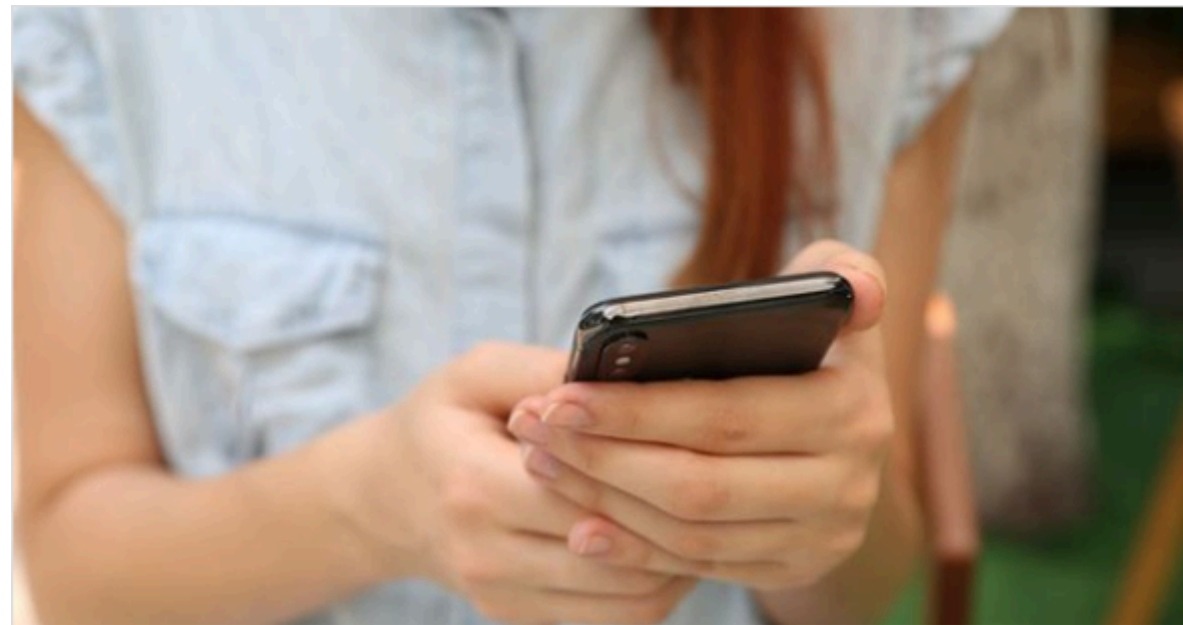
Jugendschutz- Einstellungen

- und auch die Einstellungen innerhalb einzelner Apps und Games selbst sind hier erklärt



Jugendschutz- Einstellungen

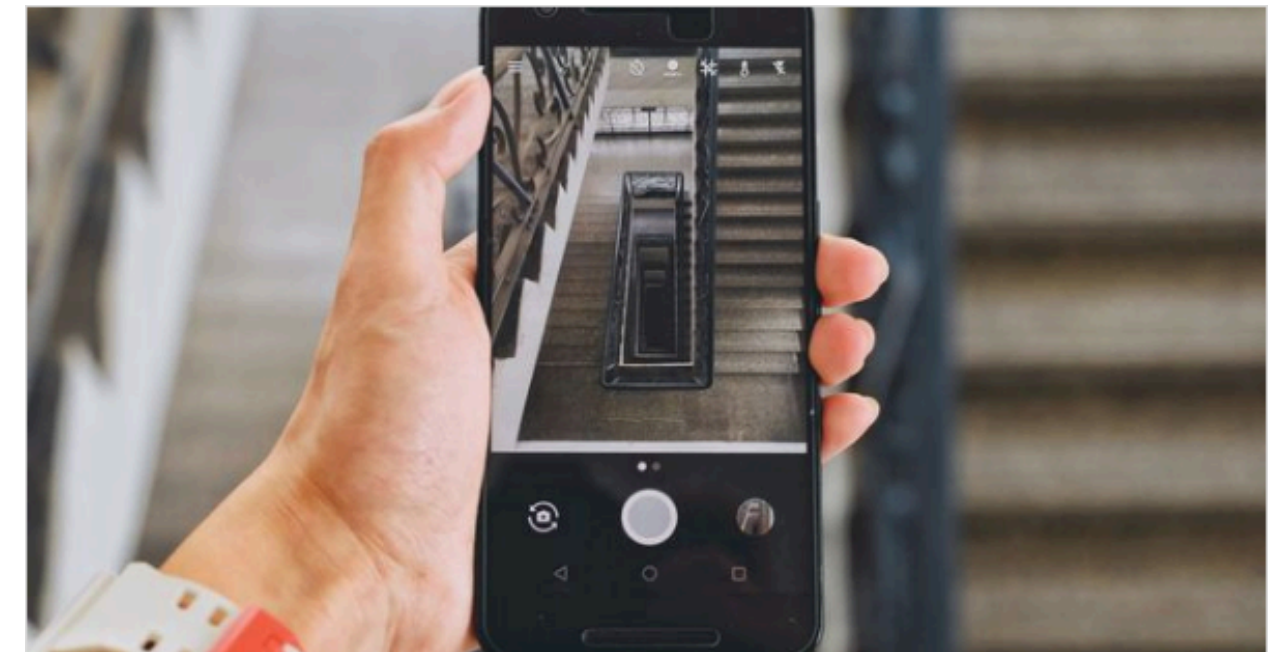
- ähnliches Angebot auf den Seiten von SCHAU HIN!
- Schrittweise Einstellungshilfen für iOS und Android Geräte



Sicherheitseinstellungen für iPhone und iPad – SCHAU HIN!

Ob iPhone oder iPad: Apple-Geräte für Kinder sicher machen – Schritt für Schritt erklärt.

schau-hin.info



Sicherheitseinstellungen für Android – SCHAU HIN!

Android-Smartphones für Kinder sicher machen – Schritt für Schritt erklärt.

schau-hin.info

Bildquelle: Screenshot
SCHAU HIN!

Alterskennzeichen

...und wie du damit arbeiten kannst

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) prüft Games und Apps und vergibt farbige Alterskennzeichen

- Bei analogen Spielhüllen befindet sich auf der Vorderseite eine Alterskennzeichnung und auf der Rückseite gibt es zusätzliche Informationen.
- Auf Plattformen wie Steam oder im Nintendo-Shop stehen sowohl Alterskennzeichen als auch Zusatzinfos nebeneinander.
- **Achtung:** Die Zusatzinfos gibt es erst seit 2023, d.h. ältere Games haben nur die Alterskennzeichnung!
- **Wichtig:** Die Einschätzung von Alterskennzeichen von Online-Games verläuft anders und nicht jedes System (z.B. Apple) hat sich dem Verfahren angeschlossen.
- **Die Kennzeichen berücksichtigen nicht, wie das jeweilige Kind reagiert, wie es entwickelt ist oder welches Bedürfnis hinter der Mediennutzung steckt!**



3 Faktoren der USK

Faktor 1: Altersfreigaben

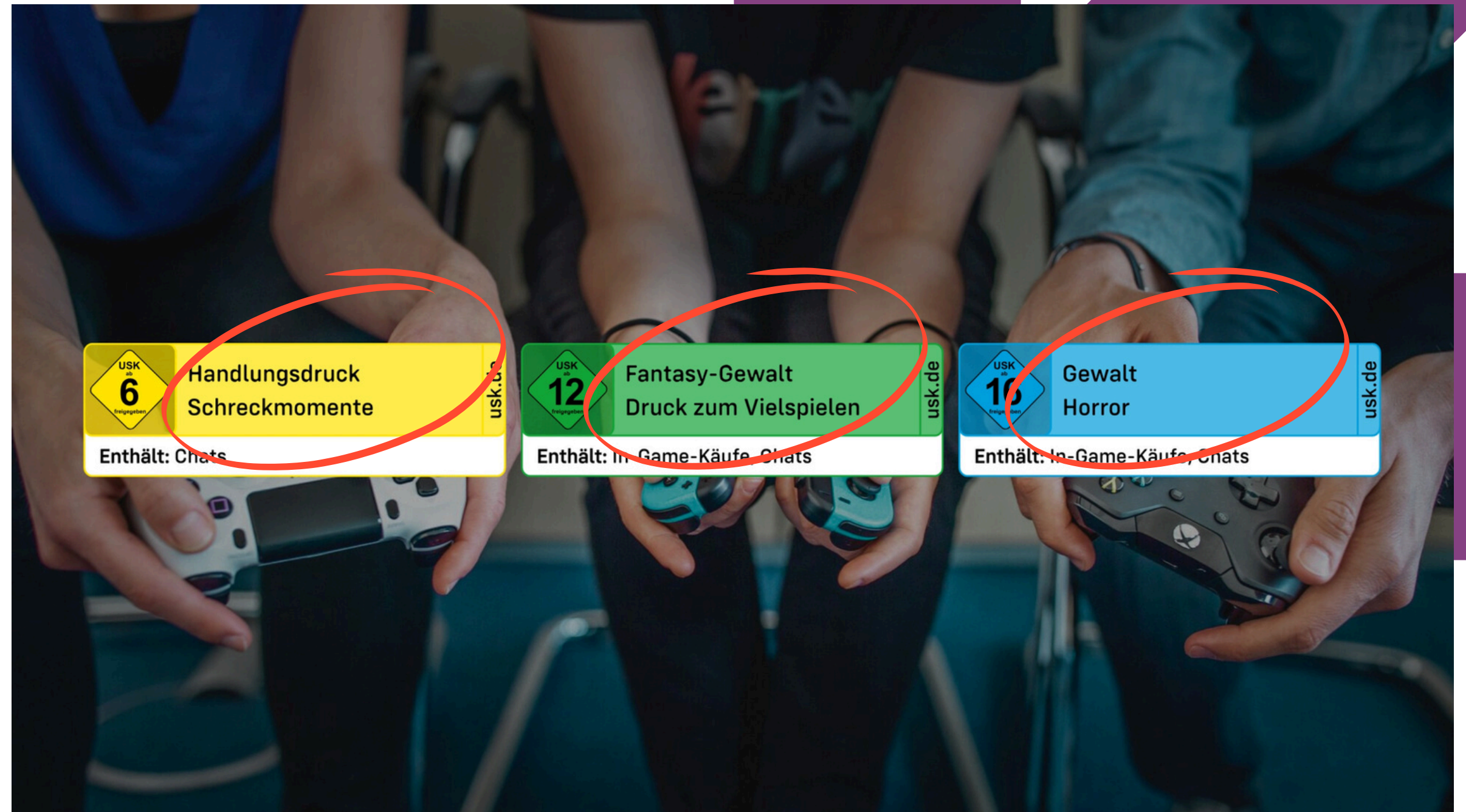
Sie zeigen dir, ab welchem Alter Games aus Sicht des Jugendschutzes unbedenklich gespielt werden können.



3 Faktoren der USK

Faktor 2: Gründe für Altersfreigaben

Zusätzlich zur Altersfreigabe werden wichtige Gründe aufgeführt, die zur Altersfreigabe geführt haben (z.B. Glücksspielthematik)



3 Faktoren der USK

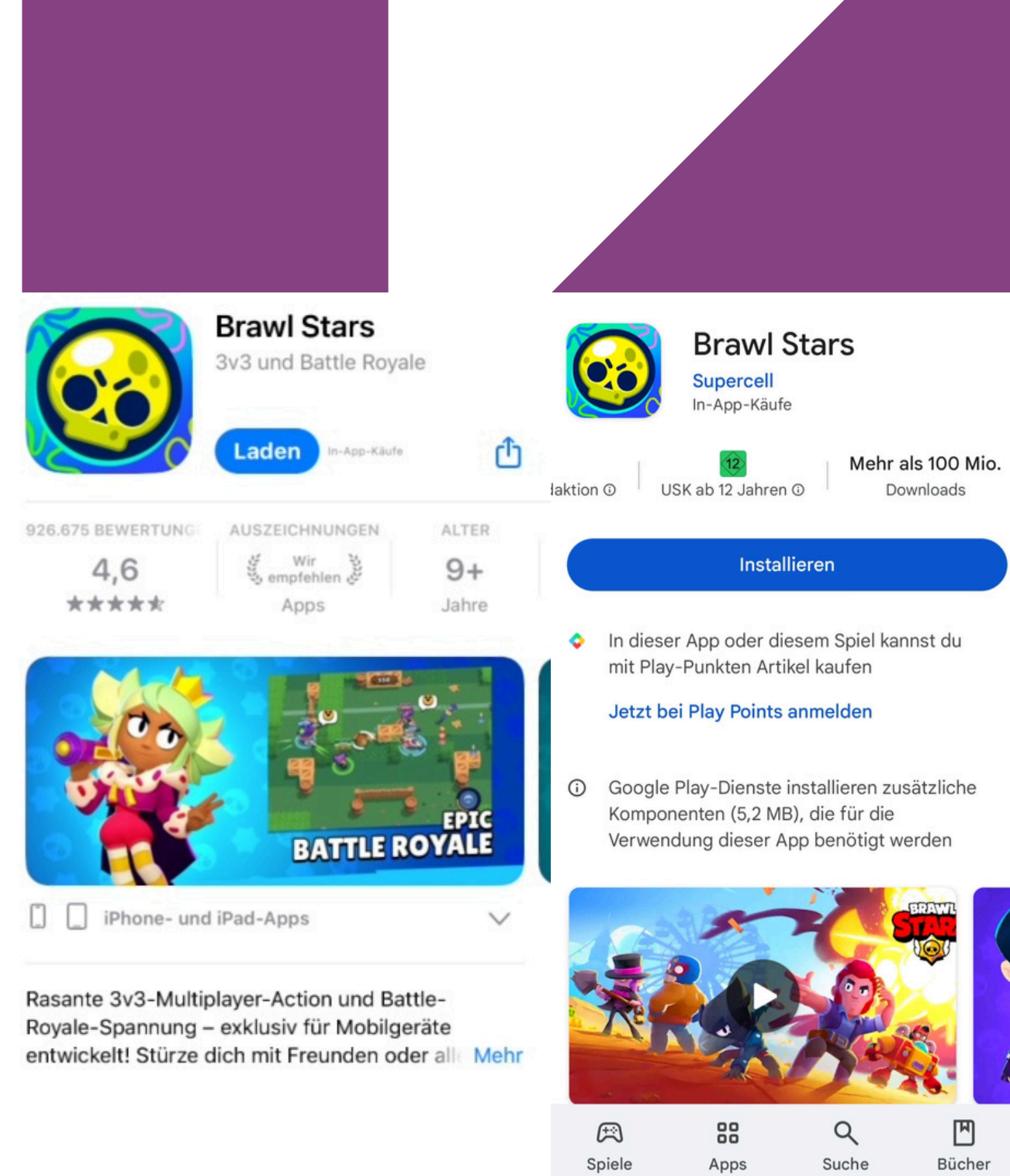
Faktor 3: Zusätzliche Hinweise

Außerdem gibt es zusätzliche Hinweise zu Funktionen im Spiel, z.B. In-Game-Käufe oder Chats



Beispiel "Brawl Stars"

- Laut AGB vom Spielehersteller Supercell Mindestalter von 13 (im Englischen) bzw. 14 Jahren (im Deutschen), Nutzer*innen zwischen 13 und 17 Jahren bzw. 14 und 18 Jahren dürfen das Spiel nur mit dem Einverständnis ihrer Eltern nutzen – allerdings wird die Zustimmung der Eltern bei der Anmeldung nicht aktiv abgefragt.
- **Apple Store / iOS:** „Brawl Stars“ für Kinder 9+ Jahren, da das Spiel selten bzw. schwach ausgeprägte „Zeichentrick – oder Fantasy-Gewalt“ enthält
- **Google Play Store /Android:** „Brawl Stars“ ab 12 Jahren und mit USK Kennezeichen freigegeben.



Bewertungshilfen am Beispiel "Brawl Stars"

- **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): Ab 12**
(getestet im IARC-Verfahren)
 - offizielle und solide Bewertungsgrundlage
- **Spieleratgeber-NRW: Ab 12**
 - ein pädagogischer Ratgeber für digitale Spiele, arbeiten mit Jugendgruppen, die alle Games testen
 - gute Grundlage auch für ein Gespräch auf Augenhöhe zuhause!

Medienerziehung zuhause

- der Spieleratgeber-NRW ist ein pädagogischer Ratgeber für digitale Spiele
- er testet und prüft aktuelle Spiele und ordnet sie ein

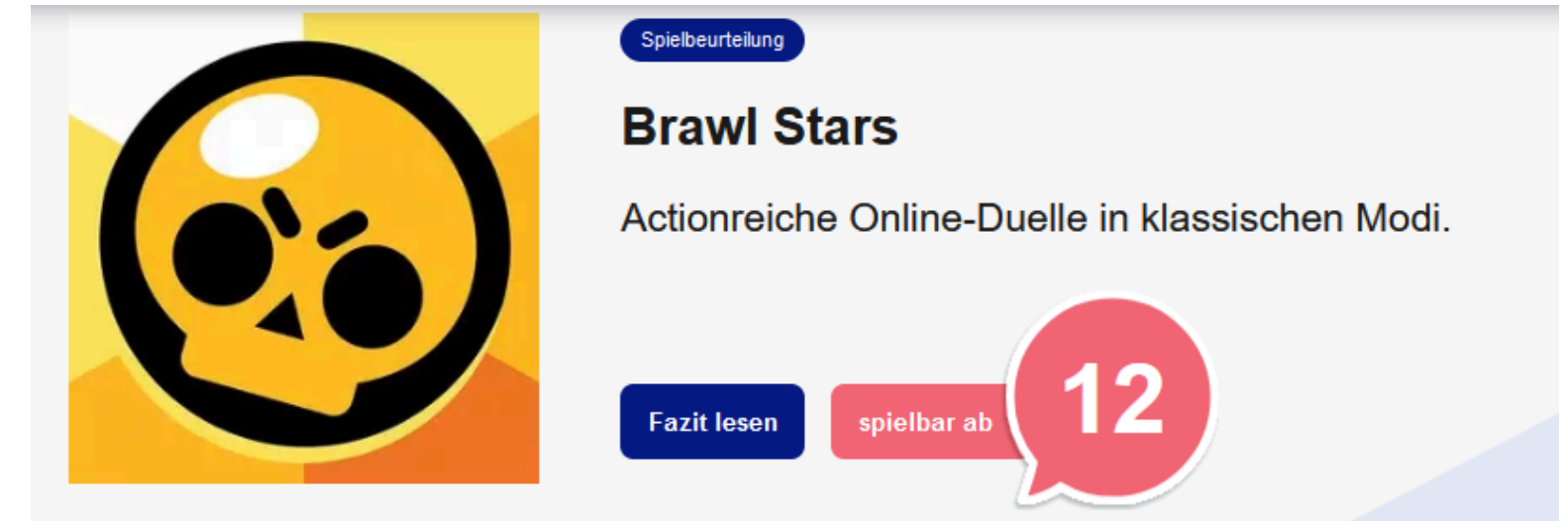
The screenshot shows the website 'Spieleratgeber NRW'. The navigation bar includes 'Spiele', 'Ratgeber', 'Blog', 'Über uns', and a 'Einfache Sprache' button. A search bar contains 'Suchbegriff'. The left sidebar has filters for 'Plattform' (PC, Steam, PlayStation 5, PlayStation 4, Nintendo Switch) and 'Altersempfehlung' (3, 18). The main content area displays game recommendations with their titles and review counts: 'Tell Me Your Story – Erzähl mir deine Geschichte' (6 reviews), 'Mario vs. Donkey Kong' (8 reviews), and 'Princess Peach: Showtime!' (8 reviews). Other game thumbnails are visible at the bottom.

Bildquelle: Screenshot
Spieleratgeber-NRW

Medienerziehung zuhause

- der Spieleratgeber-NRW testet mit Jugendlichen in Spieletestgruppen
- beurteilt und ordnet pädagogisch ein
- gibt am Ende zu jedem Game ein Fazit!

Fazit



Besonders bei Apps, die bei Kindern sehr beliebt sind, scheiden sich die Geister. Eltern sehen das Spiel oft als Zeitverschwendung, was zusätzlich befeuert wird, da ständig das Handy gezückt wird. Außerdem besteht die Gefahr, viel Geld für die Lootboxen-Mechanik auszugeben oder online mit Fremden zu spielen. Auf der anderen Seite ist *Brawl Stars* für die jüngere Zielgruppe jedoch ein lustiger Zeitvertreib. Die App ist kostenlos und die Runden dauern nicht lange. Nichtsdestotrotz sollten Eltern und Kinder Regeln zu Spielzeiten vereinbaren und sich beidseitig daran halten, beispielsweise, dass das Handy am Esstisch weggepackt wird. Auch über Zahlungsmethoden sollte gesprochen werden. Ob das Taschengeld dafür ausgeben werden kann, sollte thematisiert werden, aber auch, dass dies nur in Maßen passieren sollte. Ein guter Vergleich sind hier die oftmals erwähnten Stickerbüchlein, in denen auch nicht klar ist, welche Sticker enthalten sind.

Altersbeschränkungen bei Social Media Anwendungen

WhatsApp, Instagram, Facebook (ein Anbieter!):

Apple Store / iOS: 12+

Play Store / Android: USK 12

laut Hersteller ab 13, keine Altersverifikation

TikTok:

Apple Store / iOS: 12+

Play Store / Android: USK 12

laut Hersteller ab 13

Snapchat:

Apple Store / iOS: 12+

Play Store / Android: USK 12

laut Hersteller ab 13, keine Altersverifikation

Altersbeschränkungen bei Social Media Anwendungen

YouTube:

Apple Store / iOS: 12+

Play Store / Android: USK 12

allerdings nur unter Aufsicht der Eltern unter 18, um aktiv zu teilen google-Konto nötig, das ist ab 18 erlaubt

Twitch: (Live-Streaming und Chat):

Apple Store / iOS: 12+

Play Store / Android: USK 12

laut Hersteller ab 13 nur unter Aufsicht von Eltern bis 18

Discord:

Apple Store / iOS: 17+

Play Store / Android: USK 18









Reden, Hinschauen, Mitmachen!

Besprich die Maßnahmen mit dem Kind!

- Nutzen trotz Altersbeschränkung - nur mit Reden und Hinsehen
- Selbstreflexion (z.B. wie eben durchgeführt)
- auch beim Kind: Nutzung transparent hinterfragen
- Nutzung dokumentieren und gegen andere Hobbies abwägen (“der typische Montag”)
- GAMESHIFT-Nutzungstagebuch kann helfen
- Gesprächsleitfaden
- so kannst du mehr über Bedürfnisse und Gründe fürs Spielen erfahren!

Medienerziehung zuhause

- unsere Materialien bieten verschiedene Möglichkeiten, um ins Gespräch mit deinem Kind zu kommen
- mit dem Nutzungstagebuch könnt ihr eure Mediennutzung dokumentieren

<p>FREITAG</p> <p>Heute habe ich _____ genutzt</p> <p>So lange: _____</p> <p>Weil: _____</p> <p>Danach fühle ich mich so: - _____ +</p> 	<p>SAMSTAG</p> <p>Heute habe ich _____ genutzt</p> <p>So lange: _____</p> <p>Weil: _____</p> <p>Danach fühle ich mich so: - _____ +</p> 	<p>SONNTAG</p> <p>Super, du hast es geschafft! Jetzt weißt du, wie es um deine Mediennutzung steht. Aber wie sieht es bei deinem Kind aus? Heute ist der perfekte Tag, um gemeinsam über eure Nutzungstagebücher zu sprechen!</p> <p>Du weißt nicht wie? Kein Problem! Scanne einfach den QR-Code und beantwortet euch gegenseitig die Fragen!</p> 	<p>MEIN NUTZUNGS-TAGEBUCH</p> <p>Digitale Medien</p> <p>Name: _____</p>  
<p>DONNERSTAG</p> <p>Heute habe ich _____ genutzt</p> <p>So lange: _____</p> <p>Weil: _____</p> <p>Danach fühle ich mich so: - _____ +</p> 	<p>MITTWOCH</p> <p>Heute habe ich _____ genutzt</p> <p>So lange: _____</p> <p>Weil: _____</p> <p>Danach fühle ich mich so: - _____ +</p> 	<p>DIENSTAG</p> <p>Heute habe ich _____ genutzt</p> <p>So lange: _____</p> <p>Weil: _____</p> <p>Danach fühle ich mich so: - _____ +</p> 	<p>MONTAG</p> <p>Heute habe ich _____ genutzt</p> <p>So lange: _____</p> <p>Weil: _____</p> <p>Danach fühle ich mich so: - _____ +</p> 

ABSCHLUSS

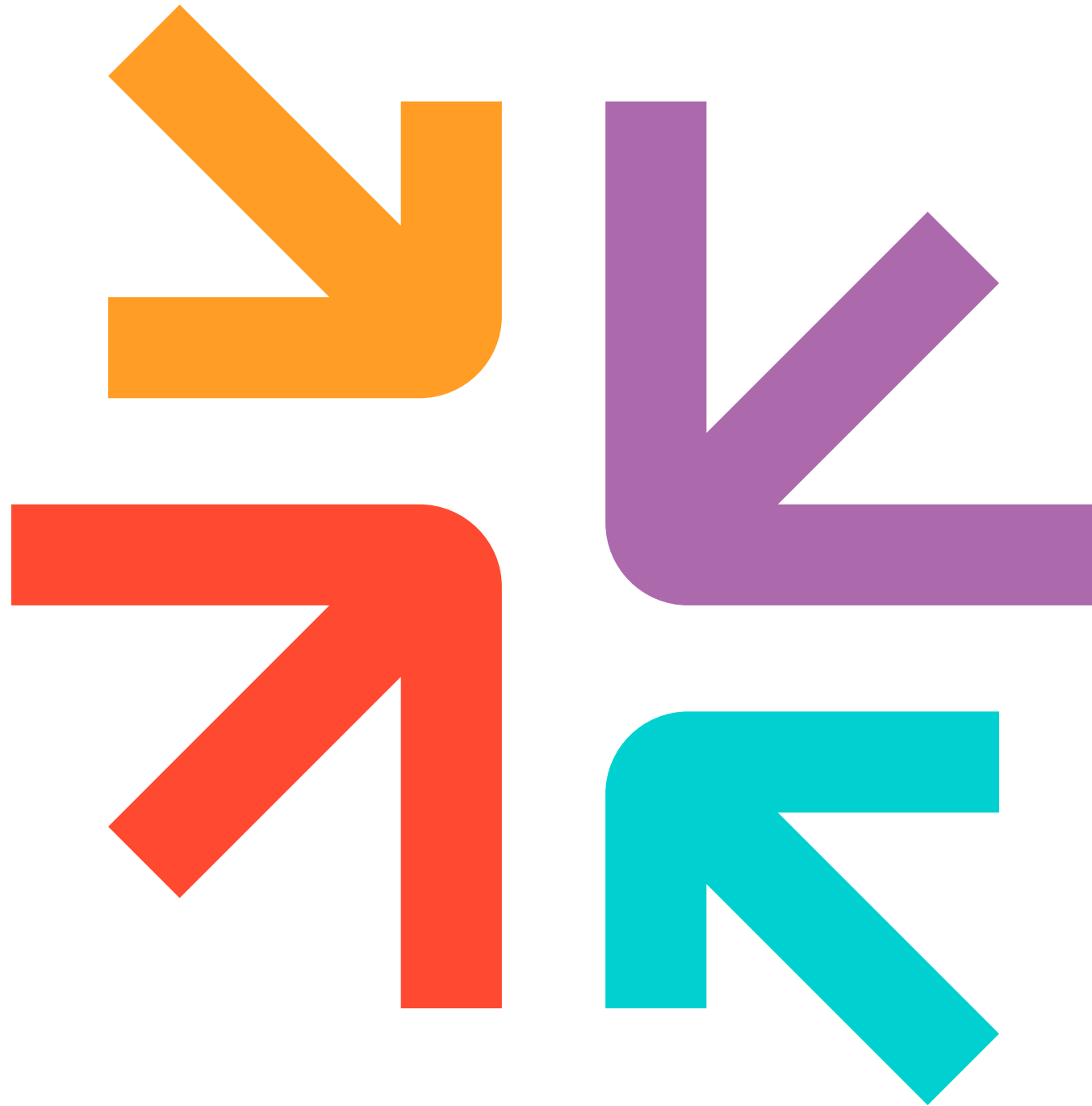
Welche Fragen habt ihr?

Wie gehst du heute nach Hause:

Was hat dir geholfen?

Was hat dich nachdenklich gemacht?

Kontakt



Du hast Interesse daran, dass wir an deine Schule kommen, mit deinem Verein zusammenarbeiten oder hast sonstige Fragen zum Projekt?
Wir freuen uns über deine Nachricht!

 info@gameshift.nrw

 www.gameshift.nrw

 [gameshift_nrw](https://www.instagram.com/gameshift_nrw)

Hilfreiche Links und weitere Infos



GAMESHIFT NRW:
Memory-Spiel für
Gaming-Typen



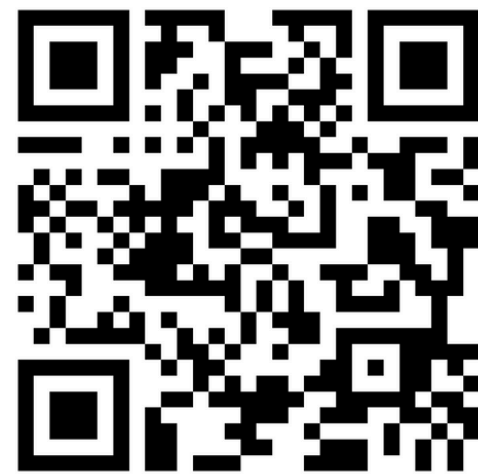
GAMESHIFT NRW:
Nutzungstagebuch &
Gesprächsleitfaden



GAMESHIFT NRW:
Digitale Medien -
aber sicher



Medien kindersicher:
Geräte- und App-
Einstellungen



SCHAU HIN!
Geräte- und App-
Einstellungen



Spieleratgeber-NRW:
Pädagogische
Gamesbewertungen

***Alle Links und die Präsentation
findest du auf:***

***[https://gameshift.nrw/links-
digital-unterwegs-aber-sicher/](https://gameshift.nrw/links-digital-unterwegs-aber-sicher/)***