

Unterrichtseinheit
**„Dark Patterns in Social Media
und Games“**

Material für Lehrkräfte/Schulsozialarbeit
Klassen 6–7

Kevin Matiszent für GAMESHIFT NRW

INHALT

4	Kurzüberblick über die Unterrichtseinheit
5	Kompetenzerwartungen/Lernziele
6	Anschluss an den Kernlehrplan sowie Medienkompetenzrahmen NRW
7–9	Kurzablauf der Einzelstunden
10–11	Lösungen + Anschluss an Schulsozialarbeit
12–25	Unterrichtsmaterial für Lehrkraft und Schüler*innen <ul style="list-style-type: none"> • Spielanleitung „Alle, die...“ • Übungsanleitung „Zufrieden“ • Zusammenfassung: Dark Patterns in digitalen Medien • Fragenkatalog zur Plenumsreflexion „Dark Patterns“ • CheatSheet: Storytelling • CheatSheet Twinery (Twine) für Workshopleitende • CheatSheet: Interaktive Story in PowerPoint durch Folienverlinkungen • Arbeitsblatt: Dark Patterns und Textadventures in Twine oder PowerPoint • Was sind XP?

Hinweis zur Entstehung dieser Unterrichtseinheit:

Diese Unterrichtseinheit wurde von Kevin Matiszent im Auftrag der Pacemaker Initiative während eines Writer's Room für das Projekt GAMESHIFT NRW entwickelt. Sie steht Lehrkräften kostenlos unter der CC BY 4.0-Lizenz zur Verfügung.

1) KURZÜBERBLICK

**2) KOMPETENZ-
ERWARTUNGEN**

**3) ANSCHLUSS AN
KERNLEHRPLAN &
MEDIENKOMPETENZ-
RAHMEN NRW**



KURZÜBERBLICK

Thema

Dark Patterns in Social Media und Games

Fächer

Primär: Ethik, GEWI, Informatik Sekundär: Deutsch / Kunst

Schulform

Offen

Klassen

6-7

Umfang

6 Unterrichtsstunden

Kurzbeschreibung/Relevanz des Themas

Erlebe mit deinen Schülerinnen und Schülern einen spannenden Projekttag, der aufdeckt, wie soziale Medien und Computerspiele durch gezielte Belohnungssysteme unser Verhalten beeinflussen. Gemeinsam erkundet ihr, wie Dopamin unser Gehirn steuert, wo uns digitale Belohnungen begegnen und welche Auswirkungen das auf uns hat. Der Tag stärkt die Medienkompetenz und hilft, digitale Verführungen bewusst zu erkennen und kritisch zu hinterfragen.

Hinweis Gesundheitskompetenz

Bei GAMESHIFT NRW geht es um Prävention von problematischer/exzessiver Mediennutzung, mit Fokus auf süchtigmachende Elementen und problematische Inhalte bei Games und Social Media. Unser präventiver Ansatz bedeutet einerseits Medienkompetenz und andererseits digitale Gesundheitskompetenz zu fördern. Die Grundlage für Medienkompetenz bildet dabei der Medienkompetenzrahmen NRW. Bei der digitalen Gesundheitskompetenz orientieren wir uns an dem 2023 veröffentlichten Studienbericht "Digitale Gesundheitskompetenz und Schule" von BARMER in Zusammenarbeit mit der TU München und der Hochschule Fulda.

KOMPETENZERWARTUNGEN

(Lernziele pro Unterrichtsstunde)

Stunde	Stundenthema	Kompetenzen	Angaben zu Prävention/Digitaler Gesundheitsförderung (siehe Seite 4)
1	Einstieg und Hinführung Reflexionsansätze	Selbstwahrnehmung Selbstreflexion	Bestimmung der Relevanz Teilen Erstellen und Teilen
2	Vertiefung Selbstreflexion Input Vertiefung in Kleingruppenarbeit	Selbstreflexion Emotionale Intelligenz Medienkompetenz Soziale Kompetenz	Bestimmung der Relevanz Bewertung der Qualität Suchen und Finden Navigationale Fähigkeiten Erstellen und Teilen
3	Reflexionsphasen Storytelling Medienproduktion	Selbstreflexion Prävention Gesundheitsförderung Medienkompetenz Emotionale Intelligenz Soziale Kompetenz	Operative Fähigkeiten Navigationale Fähigkeiten Erstellen und Teilen Bestimmung der Relevanz
4	Medienproduktion	Medienkompetenz	Bestimmung der Relevanz Erstellen und Teilen Operative Fähigkeiten
5	Medienproduktion Testen und Spielen in Kleingruppen	Medienkompetenz Emotionale Intelligenz Soziale Kompetenz Problemlösungsfähigkeit	Operative Fähigkeiten Navigationale Fähigkeiten Erstellen und Teilen Bewertung der Qualität Bestimmung der Relevanz
6	Auswertung Feedback für Medienproduktion Feedback	Medienkompetenz Emotionale Intelligenz Soziale Kompetenz Resilienz	Operative Fähigkeiten Navigationale Fähigkeiten Erstellen und Teilen Bewertung der Qualität Bestimmung der Relevanz

KERNLEHRPLAN NRW

Persönlichkeitsentwicklung, digitale Bildung, Interdisziplinäres Lernen, mündliche und schriftliche Kommunikation, Soziale Kompetenzen, Medien und Gesellschaft, Grundlager der Informatik, Datenschutz und Sicherheit, Persönliche Werte und Ethik, Kreativer Ausdruck, Mediengestaltung, Selbstwahrnehmung und Verantwortung, Gesundheit und Wohlbefinden, Resilienz

Kompetenzbereiche

MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

<https://medienkompetenzrahmen.nrw>

Medienkompetenz:

- Die Schüler*innen verstehen, was Dark Patterns sind und wie sie in digitalen Medien und Spielen verwendet werden.
- Die Schüler*innen können Beispiele für Dark Patterns in sozialen Medien und Spielen identifizieren und deren Auswirkungen beschreiben.

Methodische Kompetenzen:

Bedienen und Anwenden:

- Die Schüler*innen können digitale Werkzeuge wie Twinery oder PowerPoint zur Erstellung interaktiver Geschichten bedienen.

Informieren und Recherchieren:

- Die Schüler*innen sind in der Lage, gezielt nach Informationen zu Dark Patterns und digitalen Belohnungen zu suchen und relevante Treffer auszuwählen.
- Die Schüler*innen können die Qualität und Glaubwürdigkeit der gefundenen Informationen bewerten.

Produzieren und Präsentieren:

- Die Schüler*innen können eigenständig digitale oder analoge Projekte erstellen, die ihre Erkenntnisse und Reflexionen darstellen.
- Die Schüler*innen sind in der Lage, ihre Ergebnisse klar und strukturiert im Plenum zu präsentieren.

ZUSAMMENFASSUNG

der Unterrichtseinheit

Methoden

- Warm Up
- Gruppenarbeit
- Diskussionen
- Plenum
- Kreatives Arbeiten
- Präsentieren

Materialien

- Moderationskarten
- Magnete/Pins
- Tafel/Pinnwand
- Stifte
- Arbeitsblätter
- XP -Punkte

Benötigte Technik

- Laptops oder PCs/Tablets
- Beamer
- Projektionsfläche
- Internet

To-Dos vor dem Einsatz

- Twine/PPT testen
- um Erfahrungen sammeln
- Materialien bereitlegen
- Stuhlkreis aufbauen

4) KURZABLAUF DER EINZELSTUNDEN



KURZABLAUF

der einzelnen Unterrichtsstunden

Mithilfe der XP können die SuS für verschiedene besondere Einzel- und/oder Gruppenleistungen belohnt werden. Eine Anleitung findest du hier: [Was sind XP? \(S. 24\)](#).

Stunden-thema	Inhalt	Methode	Medium/Arbeitsmaterial	Dauer in Min
1 – Einstieg / Warm Up	Angelehnt an Obstsalat: <ul style="list-style-type: none"> Aktivierung durch Bewegung Hinführung zum Thema 	Warm Up Spiel Aufstellung	<ul style="list-style-type: none"> Stuhlkreis Anleitung (S. 13) 	15
1 – Themen-einstieg	Was macht dich zufrieden? Reflexionsphase zu Glück, Freude, positiven Gefühlen	Präsentation selbstständiges Arbeiten, Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> Pinnwand/Tafel Moderationskarten, Stifte Magnete/Pins Anleitung (S. 13) 	25
1 – Überleitung	Bezugnehmend auf die Firewall: <ol style="list-style-type: none"> Was macht dir Freude? Was macht dich glücklich? Was/Wann ist etwas Belohnung? Was sind digitale Belohnungen für dich? (Likes, Views, Achievements) 	Gespräch, Diskussion	<ul style="list-style-type: none"> Stuhlkreis 	10
2 – Arbeitsphase	Input zu Dark Patterns	Vortrag	<ul style="list-style-type: none"> Digitale Tafel, Laptop, Folie 1 PPT Zusammenfassung DP (S. 14-18) 	10
	Einteilung der Klasse nach Interessen (4 pro Gruppe) <ul style="list-style-type: none"> Games Social Media Eigenständige Ausarbeitung der SuS <ul style="list-style-type: none"> In welchen Spielen begegnen dir Dark Patterns? In welchen Social Media Apps begegnen dir Dark Patterns? Wie machen sich diese bemerkbar? 	Lösen, Mischen Arbeiten in Kleingruppe	<ul style="list-style-type: none"> App „Chooser“ Papier, Stifte 	5 10
	Vorstellung im Plenum (2 Minuten pro Gruppe)	Präsentation		15

3- Plenums-reflexion	Reflexionsgespräch über die eigene Lebenswirklichkeit der SuS	Gespräch Diskussion	<ul style="list-style-type: none"> • Stuhlkreis • <u>Fragenkatalog</u> (S. 18). 	15
3 - Reflexion	Selbstreflexion, um sich über die eigene Manipulation durch Dark Patterns bewusst zu werden	Selbstständiges Arbeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Stifte, Zettel, • Folie 2 d. PowerPoint 	15
3 - Produktion	Wie funktioniert Storytelling?	Input	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Storytelling</u> (S. 19-20) 	5
4 -Einführung	Wie funktioniert Twinery / Powerpointverlinkungen?	Input	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Twinery</u> (S. 21). • <u>PowerPoint</u> (S. 22). 	10
4 - Erarbeitung	Produktion eines eigenen Twinery/PPT Textadventure mit Dark Patterns (finanziell und sozial) (Alternativ analog mit Moderationskarten)	Kleingruppe Kreatives Arbeiten	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Arbeitsblatt</u> (S. 23). 	35
5 - Produktion	Fortführung Medienproduktion	Kleingruppe Kreatives Arbeiten		25
5 - Präsentation	Spielen der Ergebnisse in Kleingruppe	Kleingruppe		30
6 - Auswertung	Rückmeldung an Ersteller*in, Auswertung	Kleingruppe Feedback		20
6 - Feedback und Abschluss		Abfrage, Plenum		10

LÖSUNGEN

Erwartungshorizont

Verwendung von typischen Dark Patterns in der Medienproduktion

- Beispielsweise Misdirection (Ablenkung), Hidden Costs (Versteckte Kosten), Forced Continuity (Erzwungene Kontinuität), Pay2Skip, Pay2Win

Planung deines Textadventures im Team

- Beschreibung der Spielfigur
- Verwendung von Storytellingelementen, bspw. Konflikt, Setting
- Verwendung von Struktur und Entscheidungen
- Einführung
- Entscheidungspunkte
- Folgen der Entscheidungen
- Integration von Dark Patterns
- Lehre

Erstellung in Twine

- Passagen erstellen
- Verlinkungen

Erstellung in PowerPoint

- Folienlayout
- Hyperlinks
- Design

Kreativität und Klarheit sind entscheidend, um das Thema gut zu vermitteln und die Spieler*innen zu involvieren. Versetze dich in die Lage der Spieler*innen, um die bestmögliche Spielerfahrung zu schaffen.

Bewertungskriterien:

- **Teilnahme und Engagement:** Aktive Teilnahme an den Diskussionen und Gruppenarbeiten, Engagement bei der Erstellung der Projekte.
- **Inhaltliche Richtigkeit:** Korrekte Informationen über Dark Patterns
- **Kreativität und Originalität:** Kreative und originelle Gestaltung der „Glücksmauern“, interaktiven Geschichten und Präsentationen.
- **Kommunikationsfähigkeiten:** Klarheit und Verständlichkeit der Präsentationen, Fähigkeit zur konstruktiven Diskussion und Zusammenarbeit.

SCHULSOZIALARBEIT

Anschlussfähigkeit

Förderung der Selbstwahrnehmung und Selbstreflexion:

- Schulsozialarbeiter*innen können die gewonnenen Erkenntnisse der Schüler*innen über ihre eigenen Bedürfnisse und Schutzfaktoren nutzen, um individuelle Unterstützungspläne zu entwickeln.
- Praxis: Einzelgespräche und Gruppenarbeiten, in denen Schüler*innen ihre Erkenntnisse weiter vertiefen und reflektieren können.

Stärkung der Resilienz:

- Die Übungen zur Resilienz und die Reflexion über Schutzfaktoren können in Präventionsprogramme integriert werden, die die Widerstandsfähigkeit der Schüler gegenüber Herausforderungen fördern.
- Praxis: Workshops und Trainings, die auf die Stärkung der persönlichen Resilienz abzielen.

Förderung sozialer Kompetenzen:

- Die Zusammenarbeit und Kommunikation in Gruppen können weiter ausgebaut werden, um soziale Kompetenzen und Teamarbeit zu stärken.
- Praxis: Gruppendynamische Übungen und Teambuilding-Aktivitäten, die auf den im Projekt gemachten Erfahrungen aufbauen.

Medienkompetenz und kritischer Umgang mit digitalen Medien:

- Schulsozialarbeiter*innen können die Erkenntnisse über Dark Patterns und die kritische Nutzung von Medien in präventive Bildungsprogramme einfließen lassen.
- Praxis: Informationsveranstaltungen und Workshops über digitale Medien, Datenschutz und kritischen Medienkonsum.

Problemlösungsfähigkeiten:

- Die Fähigkeit der Schüler*innen, Probleme zu identifizieren und Lösungen zu entwickeln, kann in Konfliktlösungs- und Mediationsprogramme integriert werden.
- Praxis: Trainings zur Konfliktlösung und Mediation, bei denen Schüler*innen lernen, konstruktiv mit Konflikten umzugehen.

Unterstützung bei persönlichen Krisen:

- Die Reflexion über persönliche Schutzfaktoren und das Erkennen von Lücken in der Schutzmauer können genutzt werden, um Schüler*innen in persönlichen Krisen gezielt Unterstützung anzubieten.
- Praxis: Krisenintervention und Beratung, die auf den individuellen Bedürfnissen der Schüler basieren.

Förderung der Partizipation:

- Die Beteiligung der Schüler*innen an der Erstellung und Präsentation von Projekten kann genutzt werden, um ihre Partizipation und Mitbestimmung in schulischen Prozessen zu fördern.
- Praxis: Projekte und Initiativen, bei denen Schüler*innen aktiv in Entscheidungsprozesse einbezogen werden.

Prävention und Gesundheitsförderung:

- Die Auseinandersetzung mit digitalen Belohnungen und deren Auswirkungen kann in Programme zur Gesundheitsförderung und Prävention integriert werden.
- Praxis: Gesundheitsfördernde Maßnahmen und Präventionsprogramme, die auf die Förderung eines gesunden digitalen Lebensstils abzielen

5) ARBEITSMATERIAL



Anleitung für das Spiel „Alle die...“

(angelehnt an Obstsalat)

1. Vorbereitung:

- Die Schülerinnen und Schüler (SuS) sitzen im Stuhlkreis.
- Es gibt einen Stuhl weniger als teilnehmende Personen.

2. Spielbeginn:

- Ein Schüler oder eine Schülerin steht in der Mitte des Kreises.

3. Ablauf:

- Der oder die SuS in der Mitte nennt ein digitales Medium, zum Beispiel ein Endgerät, eine App oder ein Computerspiel.
- Dabei beginnt der Satz mit „Alle die...“ und wird mit einer Nutzung oder Aktivität abgeschlossen, z. B. „Alle die Instagram benutzen“ oder „Alle die Fortnite spielen“.

4. Reaktion:

- Alle SuS, die das genannte digitale Medium verwenden oder die beschriebene Aktivität ausführen, müssen aufstehen und sich einen neuen Platz suchen.
- Die Person in der Mitte versucht ebenfalls, einen Platz zu ergattern.

5. Neuer Durchgang:

- Wer keinen Platz gefunden hat, steht nun in der Mitte und nennt das nächste digitale Medium.
- Das Spiel wird beliebig oft wiederholt.

Anleitung für die Übung „Zufrieden?“

1. Einleitung

- Die SuS überlegen, was sie zufrieden macht.

2. Schlagwörter sammeln

- Die SuS schreiben Schlagwörter zu der Frage „Was macht dich zufrieden?“ auf einzelne Moderationskarten. Beispiele könnten sein: „Haustier“, „Schokolade“, „Schulfrei“.
- Jeder SuS darf beliebig viele Karten beschriften.

3. Erstellung der „Zufriedenheits-Mauer“

- Die Karten werden an eine Tafel oder Pinnwand angepinnt, sodass eine „Mauer“ entsteht, die Zufriedenheit symbolisiert.

4. Veränderung der Mauer

- Einige Karten werden durch die Spielleitung entfernt (z.B. wenn ein Haustier stirbt, ein Hobby wegfällt, etc.).
- Diese fehlenden Karten werden durch „Smartphone“ ersetzt.

5. Diskussion und Reflexionsfragen (2 – 4 Fragen auswählen)

- „Was passiert, wenn das Smartphone alles ersetzt?“
- „Welche Alternativen gibt es?“
- „Wenn etwas wegfällt, wie können wir eigenverantwortlich Ersatz finden?“
- „Was ist der größte Schutz vor Angriffen aus dem Internet und den Medien?“
- „Was sind die Lücken in unserer Mauer?“
- „Wie können diese Lücken gefüllt werden?“
- „Wer kann uns helfen?“
- „Welche Dinge sind besonders wichtig?“
- „Wie kann ich selbst helfen?“

6. Ziel der Übung:

- Die SuS sollen verstehen, dass Zufriedenheit aus vielen unterschiedlichen Quellen kommt und dass der Ersatz von wichtigen Dingen durch digitale Medien kritisch betrachtet werden sollte. Zudem soll das Bewusstsein für die eigene Verantwortung gestärkt werden, Lücken in ihrer Zufriedenheits-Mauer sinnvoll zu füllen.

Zusammenfassung:

Dark Patterns in digitalen Medien

Dark Patterns sind manipulative Designstrategien in digitalen Medien und Spielen, die darauf abzielen, das Verhalten der Nutzer*innen subtil zu beeinflussen und sie zu bestimmten Handlungen zu verleiten, oft ohne, dass diese es bewusst wahrnehmen. Diese Muster können auf verschiedene Bereiche wirken:

1. **Zeit:** Nutzer*innen werden durch Wartezeiten, festgelegte Zeitpläne und wiederholende Aufgaben länger im Spiel oder auf der Plattform gehalten. Belohnungen für bestimmte Aktivitäten motivieren dazu, kontinuierlich aktiv zu bleiben.
2. **Geld:** Nutzer*innen werden dazu verleitet, echtes Geld auszugeben, sei es durch den Kauf von Fantasiewährungen, Pay2Win-Mechanismen, Pay2Skip-Optionen oder durch den Erwerb von Lootboxen mit zufälligen Inhalten. Verknappungstaktiken erhöhen den Druck, schnell zu kaufen.
3. **Sozial:** Soziale Mechanismen wie Bestenlisten, sichtbare Fortschritte und Erfolge sorgen für sozialen Druck und den Drang, sich mit anderen zu messen. Pyramidenschemata und Verpflichtungen innerhalb von Spielen oder sozialen Netzwerken fördern die ständige Interaktion und das Einladen neuer Nutzer*innen.
4. **Psyche:** Nutzer*innen werden durch die Illusion von Kontrolle, subtile Manipulationen und den ständigen Fortschritt im Spiel oder auf der Plattform dazu gebracht, mehr Zeit und Ressourcen zu investieren. Dies verstärkt das Gefühl, das Spiel oder die Plattform nicht aufgeben zu können, da bereits zu viel investiert wurde.

Diese Dark Patterns sind darauf ausgelegt, die Nutzer*innen zu binden, ihre Zeit, Geld und Aufmerksamkeit zu maximieren, oft auf Kosten ihres Wohlbefindens und ihrer Entscheidungsfreiheit.

Zeit:

- Wartezeiten: Nutzer*innen werden bewusst durch Verzögerungen aufgehalten, um sie dazu zu bringen, im Spiel zu bleiben oder zusätzliche Funktionen zu kaufen.
- Zeitpläne: Aktivitäten sind oft an festgelegte Zeitpunkte gebunden, um Nutzer*innen regelmäßig zurückzubringen.
- Belohnungen: Spieler*innen erhalten für bestimmte Handlungen Belohnungen, die sie ermutigen, weiterzumachen.
- Wiederholende Aufgaben: Nutzer*innen müssen immer wieder ähnliche Aufgaben erfüllen, was oft monoton ist, aber die Nutzerbindung erhöht.

Geld:

- Fantasiewährung: Nutzer*innen kaufen virtuelle Währungen, deren Wert oft unklar ist, um Käufe innerhalb des Spiels zu tätigen.
- Pay2Win: Spieler*innen können durch den Einsatz von echtem Geld Vorteile erlangen, die ihnen im Spiel einen Wettbewerbsvorteil verschaffen.
- Pay2Skip: Nutzer*innen zahlen, um Wartezeiten oder schwierige Aufgaben zu überspringen.
- Lootboxen: Zufallsbasierte Belohnungen, für die Nutzer*innen echtes Geld ausgeben können, ohne zu wissen, was sie erhalten.
- Verknappung: Begrenzte Verfügbarkeit von Gegenständen oder Angeboten erhöht den Druck auf die Nutzer*innen, schnell zu kaufen.

Sozial:

- Pyramidenschema: Nutzer*innen werden ermutigt, Freunde einzuladen oder anzuwerben, um im Spiel schneller voranzukommen.
- Bestenliste: Ranglisten zeigen den Fortschritt der Spieler*innen an und erzeugen Wettbewerb und sozialen Druck.
- Sichtbare Fortschritte: Erfolge und Fortschritte werden für andere Nutzer*innen sichtbar gemacht, um sozialen Vergleich und Druck zu fördern.

- **Erfolge:** Nutzer*innen werden durch das Erreichen von Meilensteinen motiviert, die oft nur durch kontinuierliches Spielen oder Geldausgeben erreicht werden können.
- **Verpflichtungen:** Soziale Verpflichtungen, wie tägliche Aufgaben oder Teamaktivitäten, binden die Nutzer*innen an das Spiel und die Gemeinschaft

Psyche:

- **Illusion von Kontrolle:** Nutzer*innen glauben, sie hätten mehr Kontrolle über den Spielverlauf als tatsächlich der Fall ist.
- **Manipulationen:** Subtile Tricks beeinflussen das Verhalten der Nutzer*innen, oft ohne, dass diese es bewusst wahrnehmen.
- **Fortschritt:** Nutzer*innen werden motiviert, indem ihnen kontinuierlicher Fortschritt suggeriert wird, auch wenn dieser kaum oder gar nicht vorhanden ist.
- **Investierte Werte:** Je mehr Zeit und Geld Nutzer*innen in ein Spiel investieren, desto schwerer fällt es ihnen, das Spiel zu verlassen, da sie das Gefühl haben, ihre bisherigen Investitionen nicht verlieren zu wollen.

Vergleich: Dark Patterns und Belohnungen

1. Natur der Belohnungen:

- **Belohnungen:** Belohnungen sind positive Verstärkungen, die Nutzer*innen für bestimmte Handlungen erhalten. Sie können ein Gefühl der Zufriedenheit, Freude oder Anerkennung auslösen. Beispielsweise erhält ein*e Spieler*in in einem Videospiel eine neue Fähigkeit, nachdem er eine schwierige Aufgabe gelöst hat, oder ein*e Nutzer*in auf einer Social-Media-Plattform bekommt „Likes“ für einen gut aufgenommenen Beitrag.
- **Dark Patterns:** Dark Patterns nutzen Belohnungen, um Nutzer*innen an die Plattform zu binden, oft jedoch manipulativ und zu ihrem Nachteil. Die Belohnung wird so eingesetzt, dass sie die Nutzer*innen dazu bringt, mehr Zeit, Geld oder Aufmerksamkeit zu investieren, als er eigentlich möchte.

2. Zielsetzung:

- **Belohnungen:** Belohnungen sollen das Verhalten bestärken, das vom Entwickler*innen oder Anbieter*innen gewünscht ist. Dies kann positive Auswirkungen haben, wie die Förderung von Lernfortschritten oder das Erreichen persönlicher Ziele.
- **Dark Patterns:** Dark Patterns sollen den Nutzer*innen so lange wie möglich binden oder ihn zu kostenpflichtigen Aktionen verleiten, ohne dass der eigentliche Wert der Belohnung den Einsatz rechtfertigt. Es geht weniger um den Nutzen für die Nutzer*innen, sondern mehr um den Vorteil für das Unternehmen.

3. Beispiele in der Praxis:

Zeit:

- **Belohnungen:** Spieler*innen erhalten tägliche Login-Boni, um sie regelmäßig zurückzubringen, was ihnen hilft, Fortschritte zu machen.
- **Dark Patterns:** Wartezeiten werden künstlich verlängert, sodass Nutzer*innen entweder mehr Zeit investieren oder Geld ausgeben, um Wartezeiten zu verkürzen (z.B. in *Clash of Clans*).

Geld:

- **Belohnungen:** Nutzer*innen können durch das Erreichen bestimmter Meilensteine kostenfreie In-Game-Items erhalten.
- **Dark Patterns:** Nutzer*innen werden durch Fantasiewährungen oder Lootboxen dazu verleitet, echtes Geld für virtuelle Gegenstände auszugeben, oft ohne die Garantie auf einen tatsächlichen Wert.

Sozial:

- **Belohnungen:** Nutzer*innen erhalten Anerkennung und soziale Bestätigung durch „Likes“ oder Kommentare auf Social-Media-Plattformen.
- **Dark Patterns:** Ranglisten und sichtbare Fortschritte erzeugen sozialen Druck, ständig aktiv zu bleiben, um nicht zurückzufallen.

Psyche:

- **Belohnungen:** Spieler*innen erleben das Gefühl von Fortschritt, indem sie neue Levels oder Fähigkeiten freischalten.
- **Dark Patterns:** Nutzer*innen bekommen die Illusion von Kontrolle, obwohl das System so gestaltet ist, dass es ihre Handlungen unmerklich lenkt, wie z.B. durch manipulierte Schwierigkeitsgrade oder algorithmische Inhalte auf Social Media.

Während Belohnungen grundsätzlich ein positives Instrument sein können, um Motivation zu fördern und Nutzer*innen zu ermutigen, können sie in Form von Dark Patterns missbraucht werden, um Nutzer*innen unbemerkt zu manipulieren und auszubeuten. Es ist wichtig, zwischen einer fairen Belohnungsstruktur und einem manipulativen Dark Pattern zu unterscheiden, das primär auf die Maximierung des Profits abzielt, oft zum Nachteil des Nutzers.

Beispiele, da die SuS in der folgenden Aufgabe selber Beispiele sammeln sollen, dient diese Aufstellung zu eigener Veranschaulichung, bzw. zur Unterstützung im nächsten Aufgabenkomplex:

Beispiele für Dark Patterns in Games und sozialen Medien

Zeit:

Wartezeiten:

- **Games:** In "Clash of Clans" müssen Spieler*innen oft Stunden oder sogar Tage warten, bis Gebäude oder Einheiten fertiggestellt sind, es sei denn, sie zahlen, um die Wartezeit zu verkürzen.
- **Social Media:** In Apps wie "TikTok" gibt es bewusst eingebettete Wartezeiten, z.B. beim Laden von Videos oder beim Entsperren von speziellen Funktionen nach einer bestimmten Zeitspanne.

Zeitpläne:

- **Games:** In *Animal Crossing: New Horizons* gibt es tägliche Aufgaben und saisonale Events, die Spieler*innen ermutigen, regelmäßig zu spielen.
- **Social Media:** *Instagram* nutzt "Stories", die nach 24 Stunden verschwinden, um die Nutzer*innen täglich zur App zurückzubringen, um keine Inhalte zu verpassen.

Belohnungen:

- **Games:** In *Fortnite* erhalten Spieler*innen tägliche Belohnungen, wenn sie sich regelmäßig einloggen und spielen.
- **Social Media:** *Snapchat* belohnt Nutzer*innen mit "Snapstreaks", wenn sie mehrere Tage hintereinander Nachrichten mit Freunden austauschen.

Wiederholende Aufgaben:

- **Games:** In *World of Warcraft* müssen Spieler*innen oft wiederholt Quests oder „Daily Quests“ erledigen, um Belohnungen zu erhalten.
- **Social Media:** Auf *Facebook* werden Nutzer*innen dazu ermutigt, regelmäßig an Spielen wie *FarmVille* teilzunehmen, um Fortschritte zu machen.

Geld:

Fantasiewährung:

- **Games:** In *League of Legends* kaufen Spieler*innen "Riot Points", eine Fantasiewährung, um Skins und andere In-Game-Items zu erwerben.
- **Social Media:** In *TikTok* können Nutzer*innen "Coins" kaufen, die sie dann in Geschenke umwandeln, um ihre Lieblings-Creator zu unterstützen.

Pay2Win:

- **Games:** In *Candy Crush Saga* können Spieler*innen spezielle Booster kaufen, die das Spiel erheblich erleichtern und einen Vorteil verschaffen.
- **Social Media:** Auf *Facebook* kann man in einigen Spielen wie *Mafia Wars* durch den Kauf von Items schneller vorankommen als andere Spieler*innen.

Pay2Skip:

- **Games:** In *The Sims – mobil* können Spieler*innen durch den Kauf von Erweiterungspaketen oder Mikrotransaktionen Wartezeiten überspringen und schneller an Ressourcen kommen.
- **Social Media:** Auf *YouTube* können Nutzer durch den Kauf von Premium-Abonnements Werbung überspringen und schneller auf Inhalte zugreifen.

Lootboxen:

- Games: In *Overwatch* können Spieler*innen Lootboxen kaufen, die zufällige Skins, Emotes und andere kosmetische Gegenstände enthalten.
- Social Media: Auf *Instagram* können Influencer*innen gesponserte Inhalte posten, die wie eine „Überraschungsbox“ funktionieren, bei der der tatsächliche Inhalt (z.B. Gewinnspiele) erst später enthüllt wird.

Verknappung:

- Games: In *Fortnite* gibt es regelmäßig limitierte Skins und Items, die nur für kurze Zeit verfügbar sind, um den Kaufdruck zu erhöhen.
- Social Media: Auf *Instagram* nutzen Marken oft limitierte Angebote in ihren Posts, die nur für einen kurzen Zeitraum gelten, um FOMO (Fear of Missing Out) zu erzeugen.

Sozial:

Pyramidenschema:

- Games: In *Mobile Strike* erhalten Spieler Belohnungen, wenn sie Freund*innen zum Spiel einladen und diese aktiv werden.
- Social Media: Apps wie *Clubhouse* nutzten anfangs ein Einladungssystem, das Nutzer dazu motivierte, mehr Leute einzuladen, um den exklusiven Status aufrechtzuerhalten.

Bestenliste:

- Games: In *Call of Duty* gibt es Bestenlisten, die Spieler*innen basierend auf ihrer Leistung rangieren, was den Wettbewerb und den sozialen Druck erhöht.

- **Social Media:** Auf *Strava* gibt es Bestenlisten für Läufer*innen und Radfahrer*innen, die den sozialen Vergleich und den Anreiz zur Verbesserung fördern.

Sichtbare Fortschritte:

- **Games:** In *Minecraft* können Spieler*innen ihre Bauwerke mit anderen teilen und so ihre Fortschritte und Kreativität sichtbar machen.
- **Social Media:** *LinkedIn* zeigt den beruflichen Fortschritt und die Karriereentwicklung der Nutzer*innen für ihre Kontakte sichtbar an, was den Druck erhöht, sich selbst zu verbessern.

Erfolge:

- **Games:** In *Steam* können Spieler*innen verschiedene Errungenschaften freischalten, die für alle sichtbar in ihrem Profil angezeigt werden.
- **Social Media:** Auf *Facebook* werden Nutzer*innen dazu motiviert, Lebensereignisse wie Beförderungen, Jubiläen oder andere Erfolge mit ihrem Netzwerk zu teilen.

Verpflichtungen:

- **Games:** In *World of Warcraft* gibt es Gildenpflichten, die von Spieler*innen regelmäßige Teilnahme an bestimmten Aktivitäten verlangen.
- **Social Media:** Auf *Discord* gibt es in vielen Servern Verpflichtungen für die Mitglieder, wie regelmäßige Teilnahme an Diskussionen oder Veranstaltungen.

Psyche:

Illusion von Kontrolle:

- **Games:** In *Candy Crush Saga* glauben Spieler*innen, dass sie durch geschicktes Spielen den Ausgang eines Levels kontrollieren können, obwohl oft Glück eine größere Rolle spielt.
- **Social Media:** In *Instagram* haben Nutzer*innen das Gefühl, dass sie durch gezielte Hashtags oder Filter die Reichweite ihrer Posts kontrollieren können, obwohl der Algorithmus entscheidet.

Manipulationen:

- **Games:** In *FIFA Ultimate Team* wird Spieler*innen durch sogenannte "Dynamic Difficulty Adjustment" das Gefühl vermittelt, sie hätten die Kontrolle über das Spielgeschehen, obwohl die Schwierigkeit dynamisch angepasst wird.
- **Social Media:** In *Facebook* werden durch den Algorithmus bestimmte Inhalte bevorzugt angezeigt, um die Verweildauer zu erhöhen, während Nutzer*innen glauben, die Inhalte selbst gewählt zu haben.

Fortschritt:

- **Games:** In *The Elder Scrolls Online* wird den Spieler*innen durch Quests und Stufenaufstiege ständig Fortschritt suggeriert, obwohl dieser oft repetitive Aufgaben umfasst.
- **Social Media:** Auf *LinkedIn* suggeriert der „Profil-Stärke-Indikator“ kontinuierlichen Fortschritt, der dazu motiviert, das Profil weiter auszubauen.

Investierte Werte:

- **Games:** In *FarmVille* investieren Spieler*innen Zeit und Geld, um ihre Farm auszubauen, was es schwer macht, das Spiel aufzugeben.
- **Social Media:** Auf *Facebook* investieren Nutzer*innen Zeit in das Aufbauen von sozialen Netzwerken und das Posten von Inhalten, was den Druck erhöht, die Plattform nicht zu verlassen, um die investierte Zeit nicht „zu verlieren“.

Quellen:

<https://usk.de/fuer-familien/ratgeber/>
<https://www.gamestar.de/>
<https://spieleratgeber-nrw.de/>
<https://www.spielbar.de/spiele/>

Fragenkatalog zur Plenumsreflexion „Dark Patterns“ (2 – 4 Fragen auswählen)

- Was machen diese Dark Patterns mit euch?
- Hast du schon einmal das Gefühl gehabt, dass ein Spiel oder eine App dich dazu bringt, mehr Zeit damit zu verbringen, als du eigentlich möchtest?
- Hast du bemerkt, dass Benachrichtigungen oder Belohnungen dich dazu bringen, eine App oder ein Spiel öfter zu nutzen?
- Wie oft siehst du Werbung oder Benachrichtigungen, die dich dazu auffordern, Freund*innen zu einem Spiel oder einer App einzuladen?
- Hast du schon einmal einen „Gefällt mir“-Button oder eine ähnliche Funktion benutzt, nur weil du wusstest, dass deine Freund*innen es sehen würden?
- Hast du jemals echtes Geld für In-App-Käufe oder virtuelle Gegenstände in einem Spiel ausgegeben?
- Wenn ja, hast du das Gefühl, dass du manchmal mehr Geld ausgegeben hast, als du ursprünglich geplant hattest?
- Wie oft siehst du Angebote oder Pop-ups, die dich ermutigen, Geld in einem Spiel oder einer App auszugeben? Hast du schon einmal versehentlich etwas gekauft, weil die Option, echtes Geld auszugeben, nicht klar gekennzeichnet war?

CheatSheet: Storytelling

1. Einführung in Storytelling

- Definition: Storytelling ist die Kunst, Geschichten zu erzählen, die emotional berühren, informieren und inspirieren.
- Zweck: Geschichten helfen, komplexe Informationen verständlich zu machen, eine emotionale Verbindung zu schaffen und Botschaften einprägsam zu vermitteln.

2. Die Elemente einer guten Geschichte

- Charaktere: Protagonisten und Antagonisten, die die Handlung vorantreiben.
- Plot: Die Abfolge von Ereignissen, die die Geschichte strukturieren.
 - Einführung: Vorstellung der Charaktere und Ausgangssituation.
 - Konflikt: Das zentrale Problem oder die Herausforderung.
 - Höhepunkt: Der spannendste Punkt der Geschichte, an dem der Konflikt seinen Höhepunkt erreicht.
 - Lösung: Wie das Problem gelöst wird.
 - Schluss: Abschluss der Geschichte und Reflexion.
- Setting: Der Ort und die Zeit, in der die Geschichte spielt.
- Thema: Die zentrale Botschaft oder das Hauptthema der Geschichte.

3. Techniken des Storytellings

- Show, Don't Tell: „Zeige“ Handlungen und Emotionen, anstatt sie nur zu beschreiben.
- Dialoge: Verwende realistische Dialoge, um Charaktere lebendig wirken zu lassen.
- Sinneswahrnehmungen: Integriere Details, die alle Sinne ansprechen (sehen, hören, riechen, schmecken, fühlen).
- Spannungsaufbau: Baue Spannung auf, indem du Konflikte und Herausforderungen einführst.
- Emotionale Verbindung: Erzeuge Empathie, indem du die Emotionen der Charaktere deutlich machst.

4. Strukturierte Ansätze

- Die Heldenreise (Joseph Campbell):
 - Gewöhnliche Welt: Der*die Held*in lebt in seiner normalen Umgebung.
 - Ruf des Abenteuers: Der*die Held*in wird zu einer Herausforderung gerufen.
 - Weigerung: Der*die Held*in zögert zunächst.
 - Mentor: Der*die Held*in trifft auf einen Mentor, der ihm hilft.
 - Übertreten der ersten Schwelle: Der*die Held*in betritt die unbekannte Welt.
 - Prüfungen, Verbündete, Feinde: Der*die Held*in begegnet Herausforderungen und findet Freunde und Feinde.
 - Nähe der Höhle: Der*die Held*in nähert sich dem gefährlichsten Teil der Reise.
 - Prüfung: Der*die Held*in besteht die größte Prüfung.
 - Belohnung: Der*die Held*in erhält eine Belohnung.
 - Rückweg: Der*die Held*in kehrt in die normale Welt zurück.
 - Wiedergeburt: Der*die Held*in wird transformiert.
 - Rückkehr mit dem Elixier: Der*die Held*in bringt Wissen oder Schätze zurück.
- Pixar-Geschichtenformel:
 - Es war einmal ...
 - Jeden Tag ...
 - Eines Tages ...
 - Deshalb ...
 - Deshalb ...
 - Bis schließlich ...

5. Storytelling in verschiedenen Formaten

Mündlich: Erzählen von Geschichten in Gesprächen, Präsentationen oder Reden.

Schriftlich: Schreiben von Geschichten in Büchern, Artikeln oder Blogs.

Visuell: Erzählen von Geschichten durch Bilder, Comics oder Videos.

Digital: Interaktive Geschichten in Spielen, Apps oder sozialen Medien.

6. Praktische Tipps für den Workshop

- Brainstorming: Lassen Sie die Teilnehmer*innen Ideen sammeln und diskutieren.
- Übungen: Kurze Schreibübungen oder mündliche Erzählungen, um Techniken zu üben.
- Feedback: Ermutigen Sie die Teilnehmer*innen, sich gegenseitig konstruktives Feedback zu geben.
- Beispiele analysieren: Besprechen Sie bekannte Geschichten und analysieren Sie deren Struktur und Techniken.
- Kreativität fördern: Nutzen Sie kreative Übungen wie „Was wäre wenn?“ oder „Erzähle die Geschichte aus einer anderen Perspektive“.

Quellen:

- [de.wikipedia.org/wiki/Storytelling_\(Methode\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Storytelling_(Methode))
- www.strategisches-storytelling.de/was-ist-storytelling/
- www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/bildungsbereiche-erziehungsfelder/sprache-fremdsprachen-literacy-kommunikation/die-bedeutung-der-narrative-in-der-sozialen-interaktion/

CheatSheet: Twinery (Twine) für Workshopleitende:

Dark Patterns Workshop (Klassenstufen 6–9)

1. Einführung in Twinery

- Twine ist ein Open-Source-Tool zur Erstellung interaktiver, textbasierter Geschichten.
- Twine selbst ist als Tool DSGVO-konform, da es lokal auf deinem Gerät arbeitet.
- Die Server von Twinery werden von der IFTF gehostet und stehen somit auch außerhalb der EU. Dies bedeutet bei der Verwendung von twinery im Browser musst du auf Datensparsamkeit und -schutz achten. Die Daten werden anonymisiert zu Forschungszwecken von der IFTF ausgewertet.
- Es verwendet eine einfache, visuelle Schnittstelle, die es Nutzer*innen ermöglicht, Geschichten zu erstellen und zu verknüpfen.
- Twine funktioniert ohne Installation in der Onlinevariante

2. Installation und Start

- Web-Version: Twine Online
- Desktop-Version: Download für Windows, macOS, und Linux von der Twine-Website.

3. Grundlegende Begriffe

- Passage: Ein einzelner Textabschnitt in der Geschichte.
- Link: Verknüpfungen zwischen Passagen, die durch doppelte eckige Klammern erstellt werden: `[[Linktext|Passagenname]]`.

4. Erstellen einer neuen Geschichte

- a. Neue Geschichte anlegen: Klicke auf „+ Story“.
- b. Passagen hinzufügen: Doppelklicke auf die Startpassage oder klicke auf „+“ um neue Passagen zu erstellen.
- c. Text hinzufügen: Schreibe den Text direkt in das Textfeld der Passage.

5. Verknüpfungen und Navigation

- Link zu einer neuen Passage: `[[Gehe zu Raum 2|Raum2]]`
- Link zu einer existierenden Passage: `[[Zurück zum Start|Start]]`

6. Grundlegende Formatierung

- Fettschrift: `"Text"`
- Kursivschrift: `//Text//`
- Unterstrichen: `__Text__`
- Listen:
 - Ungeordnete Liste: `* Punkt 1`
 - Geordnete Liste: `# Punkt 1`

7. Beispiele für Dark Patterns:

- Misdirection: Nutzer*innen werden abgelenkt, um sie zu einer ungewollten Aktion zu verleiten.
- Forced Continuity: Nach einer kostenlosen Testphase wird automatisch eine kostenpflichtige Mitgliedschaft abgeschlossen.

8. Speichern und Exportieren

- Speichern: Klicke auf „Save to File“ oder benutze die automatische Speicherung im Browser.
- Exportieren: Exportiere die Geschichte als HTML-Datei zum Teilen oder Präsentieren.

9. Nützliche Ressourcen

- Twine Wiki: Twine Documentation
- Beispiele und Vorlagen: Schauen Sie sich Beispielgeschichten und Vorlagen an, um Inspiration zu bekommen.

CheatSheet: Interaktive Story in PowerPoint durch Folienverlinkungen

1. Einführung

PowerPoint kann wie Twine verwendet werden, um interaktive Geschichten zu erstellen. Durch die Verwendung von Folienverlinkungen kannst du Entscheidungen und verschiedene Pfade in deiner Präsentation integrieren.

2. Grundstruktur der Geschichte

- Startfolie: Einführung in die Geschichte und erste Entscheidungsmöglichkeit.
- Entscheidungsfolien: Folien, die Optionen für den Benutzer*innen bieten und zu verschiedenen Pfaden führen.
- Ergebnisfolien: Folgen der getroffenen Entscheidungen.

3. Folienverlinkungen erstellen

- a.Text oder Objekt auswählen: Wähle den Text oder das Objekt aus, das als Link dienen soll.
- b.Link einfügen: Klicke auf "Einfügen" > "Link" oder verwende die Tastenkombination Strg + K (Windows) bzw. Cmd + K (Mac).
- c.Link zu Folie: Wähle „Folien in dieser Präsentation“ und wähle die Ziel-Folie aus, zu der der Link führen soll.

4. Buttons für Verlinkungen

- Button erstellen: Gehe zu „Einfügen“ > „Formen“ und wähle eine Form (z.B. Rechteck) für den Button.
- Button beschriften: Füge Text zum Button hinzu.
- Button verlinken: Klicke auf den Button und folge den Schritten unter „Link einfügen“.

5. Hyperlinks überprüfen und anpassen

- Überprüfen: Führe die Präsentation im „Präsentationsmodus“ aus (F5 oder Shift + F5), um die Links zu testen.
- Anpassen: Bei Bedarf kannst du die Links jederzeit ändern, indem du den Text oder das Objekt auswählst und die Verlinkung bearbeitest.

6. Design-Tipps

- Konsistentes Layout: Verwende ein einheitliches Design für alle Entscheidungs- und Ergebnisfolien.
- Klare Anweisungen: Stelle sicher, dass die Entscheidungsmöglichkeiten klar und einfach zu verstehen sind.
- Visuals und Animationen: Nutze Bilder und Animationen, um die Geschichte lebendiger zu gestalten.

7. Speichern und Teilen

- Speichern: Speichere die Präsentation regelmäßig (Strg + S oder Cmd + S).
- Teilen: Exportiere die Präsentation als PDF oder als PowerPoint-Datei, um sie mit anderen zu teilen.

Arbeitsblatt: Dark Patterns und Textadventures in Twine oder PowerPoint

Einführung

Dark Patterns sind Design-Tricks, die Nutzer*innen dazu bringen sollen, etwas zu tun, das sie eigentlich nicht tun wollen. In diesem Arbeitsblatt lernst du, wie du Dark Patterns erkennst und ein Textadventure in Twine oder PowerPoint erstellst, das diese Muster thematisiert.

Aufgabe 1: Was sind Dark Patterns?

1. Definition: Schreibe eine kurze Erklärung, was Dark Patterns sind.
2. Beispiele: Nenne drei Beispiele für Dark Patterns und beschreibe, wie sie funktionieren.

Aufgabe 2: Planung deines Textadventures

1. Thema und Ziel: Was soll das Hauptthema deines Textadventures sein? Welche Botschaft möchtest du vermitteln?
2. Hauptcharakter: Wer ist der Hauptcharakter deiner Geschichte? Beschreibe deine Figur kurz..
3. Konflikt: Welches Problem oder welche Herausforderung steht im Mittelpunkt der Geschichte?
4. Setting: Wo und wann spielt deine Geschichte?

Aufgabe 3: Struktur und Entscheidungen

1. Einführung: Schreibe eine kurze Einleitung für deine Geschichte.
2. Entscheidungspunkte: Plane mind. drei Entscheidungspunkte, an denen die Spieler verschiedene Wege wählen können.
3. Folgen der Entscheidungen: Beschreibe die Konsequenzen jeder Entscheidung. Was passiert, wenn sich die Spieler*innen für den einen oder anderen Weg entscheiden?

Aufgabe 4: Integration von Dark Patterns

1. Dark Pattern 1+2: Beschreibe zwei Dark Patterns, die du in deine Geschichte einbauen möchtest. Wie werden sie verwendet?
2. Lehre: Wie können die Spieler*innen durch die Geschichte lernen, Dark Patterns zu erkennen und zu vermeiden?

Aufgabe 5: Erstellung in Twine

1. Passagen erstellen: Erstelle Passagen für die Einleitung, die Entscheidungspunkte und die verschiedenen Folgen.
2. Verlinkungen: Setze Links zwischen den Passagen, um die Entscheidungen und ihre Konsequenzen zu verbinden.
a. Beispiel: `[[Gehe nach links|Raum2]]`
3. Testen: Spiele dein Textadventure durch, um sicherzustellen, dass alle Links und Passagen korrekt funktionieren.

Aufgabe 6: Erstellung in PowerPoint

1. Folienlayout: Erstelle Folien für die Einleitung, die Entscheidungspunkte und die verschiedenen Folgen.
2. Hyperlinks: Füge Hyperlinks zu den Texten oder Buttons hinzu, um zwischen den Folien zu navigieren.
a. Beispiel: Wähle den Text oder Button, klicke auf „Einfügen“ > „Link“ > „Folien in dieser Präsentation“.
3. Design: Gestalte deine Folien ansprechend und klar.
4. Testen: Führe die Präsentation im „Präsentationsmodus“ aus und teste alle Links.

Aufgabe 7: Feedback und Verbesserung

1. Testen lassen: Lass andere dein Textadventure spielen und bitte um Feedback.
2. Verbesserungen: Nutze das Feedback, um dein Textadventure zu verbessern.
3. Reflexion: Was hast du über Dark Patterns und ihre Auswirkungen gelernt? Wie kannst du dieses Wissen in der Zukunft nutzen?

Tipps

- Kreativität: Sei kreativ und habe Spaß beim Erstellen deiner Geschichte!
- Klarheit: Achte darauf, dass die Entscheidungen und ihre Folgen klar und nachvollziehbar sind.
- Empathie: Versuche, dich in die Spieler*innen hineinzuversetzen und ihre Perspektive zu verstehen.

Viel Erfolg und Spaß bei der Erstellung deines Textadventures!

Was sind XP?

Erfahrungspunkte (XP) sind ein Belohnungssystem, das oft in Spielen verwendet wird, um Fortschritt und Leistung der Spieler*innen zu messen. Diese Idee lässt sich auch hervorragend auf den Unterricht übertragen, um die Motivation der Schülerinnen und Schüler (SuS) zu steigern. Hier ist eine einfache Erklärung:

Was sind Erfahrungspunkte (XP)?

- **Definition:** Erfahrungspunkte (XP) sind eine Art von Punkten, die SuS für das Erledigen von Aufgaben, das Teilnehmen an Aktivitäten und das Erbringen von Leistungen erhalten.
- **Ziel:** XP sollen die SuS motivieren, aktiv und engagiert am Unterricht teilzunehmen. Je mehr XP sie sammeln, desto mehr Fortschritt zeigen sie und desto mehr Vorteile können sie sich erkaufen.

Wie funktionieren XP im Unterricht?

1. **Aufgaben und Aktivitäten:** Für verschiedene Unterrichtsaktivitäten, wie das Lösen von Aufgaben, die Teilnahme an Diskussionen oder das Vorstellen von Projekten, erhalten die SuS XP.
2. **Sammlung:** Die gesammelten XP werden dokumentiert und können von den SuS angesammelt werden.
3. **Einlösen:** Die SuS können ihre gesammelten XP nutzen, um sich Vorteile zu erkaufen, die ihnen beim Lernen und Arbeiten helfen. Beispiele für solche Vorteile könnten zusätzliche Zeit für Aufgaben, Zugang zu speziellen Materialien oder vorrangiges Feedback von der Lehrkraft sein.

Beispiel für die Umsetzung

Angenommen, eine Klasse beschäftigt sich mit dem Thema "Dark Patterns in digitalen Medien". Die SuS erhalten XP für verschiedene Aktivitäten:

- **Einstieg/Warm Up:** SuS nehmen an einem spielerischen Einstieg teil und erhalten 5 XP für die Teilnahme.
- **Themeneinstieg:** Kreative Beiträge zum Thema werden mit 10 XP belohnt, besonders gute Ideen mit zusätzlichen 5 XP.
- **Diskussion:** Aktive Teilnahme an der Diskussion bringt 5 XP, besonders tiefgehende Beiträge 5 zusätzliche XP.
- **Arbeitsphase:** Das Erarbeiten und Vorstellen von Projekten bringt 10–20 XP, je nach Qualität und Umfang der Arbeit.

Vorteile, die sich SuS kaufen können

Mit ihren gesammelten XP können die SuS Vorteile erwerben, die ihnen im Unterricht weiterhelfen, wie zum Beispiel:

- **Zusätzliche Zeit:** 5 Minuten extra für eine Aufgabe.
- **Freie Platzwahl:** Zugang gewünschten Räumlichkeiten, während der Gruppenphase.
- **Feedback:** Vorrangige Feedbackrunden zum Arbeitsstand, mit der Lehrkraft.
- **Aufgabentausch:** Möglichkeit, eine Aufgabe mit einem Mitschüler zu tauschen.
- **Team-Joker:** Hilfe von der Lehrkraft für die Gruppe bei einer schwierigen Aufgabe



IMPRESSUM



 www.gameshift.nrw

 info@gameshift.nrw

 [gameshift.nrw](https://www.instagram.com/gameshift.nrw)

GAMESHIFT NRW ist ein Projekt der gemeinnützigen Pacemaker Initiative.

PACEMAKER

WIR GESTALTEN BILDUNG IN DER DIGITALITÄT.

Pacemaker Initiative

getragen durch:

EDUCATION Y Bildung. Gemeinsam. Gestalten.

Eingetragener Gemeinnütziger Verein

Am Wehrhahn 18 - 40211 Düsseldorf

 www.pacemaker-initiative.de

 info@pacemaker-initiative.de

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