



Unterrichtseinheit
**„Prävention durch Wissen –
Klassifizierung von digitalen Spielen“**

Material für Lehrkräfte/Schulsozialarbeit
ab Klasse 7

Jan Kötter für GAMESHIFT NRW

INHALT

| | |
|----|--|
| 4 | Kurzüberblick über die Unterrichtseinheit |
| 5 | Einleitung der Unterrichtseinheit |
| 6 | Kompetenzerwartungen/Lernziele |
| 8 | Anschluss an den Kernlehrplan sowie Medienkompetenzrahmen NRW |
| 10 | Zusammenfassung der Unterrichtseinheit |
| 11 | Kurzablauf der Einzelstunden |
| 13 | Lösungen + Anschluss an Schulsozialarbeit |
| 14 | Detaillierte Abläufe der Stunden inkl. Hinweisen für die Lehrkraft |
| 24 | Weiterführende Quellen |

Hinweis zur Entstehung dieser Unterrichtseinheit:

Diese Unterrichtseinheit wurde von Jan Kötter 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
UND EINLEITUNG**

**2) KOMPETENZ-
ERWARTUNGEN**

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



KURZÜBERBLICK

Thema

Prävention durch Wissen – Klassifizierung von digitalen Spielen

Fächer

Projektbezogen / Informatik / Sowi / Deutsch

Schulform

Sekundarstufe

Klassen

ab Klasse 7

Umfang

6–8 Stunden mit Möglichkeit zur Vertiefung

Kurzbeschreibung/Relevanz des Themas

Die Welt der digitalen Spiele ist vielfältig und faszinierend, aber auch herausfordernd. Für Eltern, Lehrkräfte und Jugendliche ist es wichtig, ein fundiertes Verständnis für diese Spiele zu entwickeln.

Dies hilft nicht nur, den Spaß und die Vorteile dieser Spiele zu genießen, sondern auch, mögliche Risiken zu erkennen und präventiv zu handeln. In dieser Unterrichtseinheit werden wir verschiedene Arten von digitalen Spielen klassifizieren, ihre Auswirkungen untersuchen und Strategien zur Prävention problematischen Spielverhaltens besprechen.

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.

EINLEITUNG

der Unterrichtseinheit

In einer Zeit, in der digitale Medien einen immer größeren Raum im Alltag von Kindern und Jugendlichen einnehmen, ist es von entscheidender Bedeutung, ihnen die notwendigen Werkzeuge an die Hand zu geben, um diese Medien reflektiert und verantwortungsvoll zu nutzen.

Ein zentrales Element dieser Präventionsarbeit ist das Wissen über die Klassifizierung von digitalen Spielen. Das Verstehen und Einordnen von Spielen in verschiedene Kategorien ermöglicht es den Schüler*innen, die spezifischen Merkmale und potenziellen Risiken der verschiedenen Spieltypen zu erkennen. Indem sie lernen, die Unterschiede zwischen Spielgenres, Spielmodi und den damit verbundenen Mechaniken zu verstehen, können sie informierte Entscheidungen treffen und sich vor den negativen Auswirkungen wie Suchtpotenzial oder dem Einfluss problematischer Inhalte besser schützen. Dieses Wissen befähigt sie dazu, Spiele nicht nur nach ihrem Unterhaltungswert, sondern auch nach ihren Auswirkungen auf das eigene Verhalten und Wohlbefinden zu beurteilen.

Diese Unterrichtssequenz ist darüber hinaus besonders flexibel gestaltet. Sie bietet Lehrkräften die Möglichkeit, je nach Schwerpunktsetzung unterschiedliche Kompetenzen in den Fokus zu nehmen. So können beispielsweise Medienkompetenz, Sozialkompetenz oder Kreativität gezielt gefördert werden. Die Stunden lassen sich zudem optimal an die Methodenkompetenz der Schüler*innen anpassen, wodurch eine differenzierte und schülerorientierte Umsetzung ermöglicht wird. Durch diese Flexibilität kann die Unterrichtssequenz den individuellen Bedürfnissen der Schüler gerecht werden und dabei gleichzeitig den präventiven Ansatz von GAMESHIFT NRW stärken.

Insgesamt trägt diese Unterrichtssequenz dazu bei, einen verantwortungsvollen und bewussten Umgang mit digitalen Medien zu fördern und so einen wichtigen Beitrag zur Prävention von Medienmissbrauch zu leisten.

KOMPETENZERWARTUNGEN

(Lernziele pro Unterrichtsstunde)

| Std. | Stundenthema | Kompetenzen | Angaben zu Prävention/Digitaler Gesundheitsförderung (siehe Seite 4) |
|------|--|--|---|
| 1 | Brainstorming und Einführung in die Klassifizierung von Computer- und Handyspielen | Fachkompetenz: Erkennen und Benennen von Spielkategorien / Prinzipien der Kategorisierung Medienkompetenz: Umgang mit digitalen Tools | interaktive Gesundheitskompetenz: Durch die Aufzählung werden erste Ansätze geschaffen, digitale Spiele zu klassifizieren und somit kritische Punkte aufzuzeigen. |
| 2-3 | Erarbeitung von Unterkategorien und Präsentation in einem Museumsgang | Fachkompetenz: Vertiefung des Wissens über Spielkategorien und deren Unterkategorien. Medienkompetenz: Nutzung verschiedener Medienformate zur Präsentation der Ergebnisse. Kommunikationskompetenz: Präsentation und Austausch der Ergebnisse im Museumsgang. Kreativitätskompetenz: Förderung der kreativen Gestaltung und der individuellen Ausdrucksformen bei der Erarbeitung und Präsentation der Ergebnisse. | funktionale und kritische Gesundheitskompetenz: Im Austausch mit den Gruppenpartner*innen, wird ein Aspekt genauer beleuchtet und beim anschließenden Museumsgang, werden die restlichen Aspekte deutlich gemacht. Dies verstärkt den oben beschriebenen Effekt der Klassifizierung. |
| 4 | Herausarbeitung positiver Aspekte des Gamings | Fachkompetenz: Reflexion und Benennung positiver Aspekte des Gamings. Sozialkompetenz: Förderung der Zusammenarbeit und des Austauschs in verschiedenen Sozialformen (Paararbeit, Kleingruppenarbeit, Plenum). | kritische Gesundheitskompetenz: Im Austausch werden nun die verschiedenen Aspekte herangezogen, um positive aber auch negative Aspekte des Gamings aufzuzeigen. Dies führt zu einem differenzierenden Blick auf die Wirkung verschiedener Games. |
| 5 | Herausarbeitung negativer Aspekte des Gamings | Methodenkompetenz: Anwendung der Methode „Think-Pair-Share“ zur strukturierten Ideenfindung und Diskussion. | |
| 6 | Entwicklung von Strategien für einen reflektierten Umgang mit Gaming | Fachkompetenz: Entwicklung und Anwendung von Strategien im Umgang mit den positiven und negativen Aspekten des Gamings. Sozialkompetenz: Förderung der Teamarbeit und des gemeinsamen Entwickelns von Lösungen in der Gruppe. Methodenkompetenz: Kreative Darstellung von Strategien und deren Präsentation. Kommunikationskompetenz: Verbesserung der mündlichen Ausdrucksfähigkeit durch das Präsentieren und Diskutieren von Strategien im Plenum. Reflexionskompetenz: Stärkung der Fähigkeit, das eigene Verhalten zu hinterfragen und bewusste Entscheidungen zu treffen. | interaktive und kritische Gesundheitskompetenz: Die Erkenntnisse der beiden vorangegangenen Stunden führt zu einer kritischen Betrachtung von Gaming, die im Idealfall in ersten Strategien zur Prävention gegenüber negativen Aspekten führt, aber auch durch positive Aspekte eine Stigmatisierung von Games verhindern soll. |

| Std. | Stundenthema | Kompetenzen | Angaben zu Prävention/Digitaler Gesundheitsförderung (siehe Seite 4) |
|------|--|---|--|
| 7 | Visualisierung der erarbeiteten Aspekte anhand eines eigenen Lieblingsspiels | <p>Fachkompetenz: Anwendung des erworbenen Wissens auf ein konkretes Beispiel.</p> <p>Medienkompetenz: Nutzung verschiedener Medien zur kreativen Darstellung und Präsentation.</p> <p>Sozialkompetenz: Förderung des Feedbackgebens und der konstruktiven Diskussion in der Klasse.</p> <p>Methodenkompetenz: Strukturierung von Informationen und deren visuelle Umsetzung.</p> <p>Kommunikationskompetenz: Verbesserung der Präsentationsfähigkeiten durch die Vorstellung des eigenen Projekts.</p> <p>Reflexionskompetenz: Förderung der Fähigkeit, das eigene Spielverhalten kritisch zu hinterfragen und zu visualisieren.</p> | <p>kritische Gesundheitskompetenz: Nachdem ein fundiertes Wissen aufgebaut wurde, wird nun ein Beispiel aus der Lebensrealität der Lernenden herangezogen, um das eigene Konsumverhalten zu verdeutlichen. Dazu soll extra ein selbst gespieltes Spiel herangezogen werden, da dieses leichter zu erarbeiten ist, aber eben auch eine direkte Prävention bzw. Intervention erfolgen kann.</p> |

Anschluss an

KERNLEHRPLAN NRW

Der aktuelle schulische Umgang mit digitalen Spielen zeigt, dass diese trotz ihres großen Potenzials und ihrer Nähe zur Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen noch nicht ausreichend in den Kernlehrplänen berücksichtigt werden. Zwar gibt es den Medienkompetenzrahmen NRW, der als verbindlicher Rahmen für die Förderung von Medienkompetenz in allen Schulformen dient, doch konkrete Verbindungen zu digitalen Spielen in den einzelnen Fächern sind bisher nur ansatzweise zu finden.

Einige Lehrkräfte setzen bereits innovative Ansätze um, wie beispielsweise die Analyse und Erarbeitung von Geschichten in narrativen Spielen. Diese Methoden zeigen, dass digitale Spiele als kreatives und motivierendes Medium dienen können, um Schüler*Innen aktiv in den Lernprozess einzubeziehen. Gerade narrative Spiele bieten vielfältige Möglichkeiten, um literarische und erzählerische Strukturen zu untersuchen, moralische Dilemmata zu diskutieren oder komplexe Themen aufzugreifen. Jedoch bleibt das Medium digitale Spiele insgesamt im Unterricht stark unterrepräsentiert. Dies ist bedauerlich, da digitale Spiele durch ihre interaktive Natur und ihre hohe Akzeptanz in der Zielgruppe ein enormes Potenzial bieten, die Motivation und das Engagement der Schüler*Innen zu fördern. Sie ermöglichen es, spielerisches Lernen mit praxisnahen Erfahrungen zu verbinden und bieten Zugänge zu Themen, die auf anderen Wegen schwerer zu vermitteln sind.

Die hier vorgestellte Unterrichtseinheit schließt diese Lücke, indem sie digitale Spiele systematisch in den Unterricht integriert und deren vielfältige Einsatzmöglichkeiten aufzeigt. Sie ermöglicht es, die Kompetenzen der Schüler*Innen im Umgang mit digitalen Medien zu fördern und gleichzeitig den curricularen Anforderungen gerecht zu werden. Durch die Auseinandersetzung mit digitalen Spielen im Kontext von Genre, Narration, Ethik und

gesellschaftlichen Fragen können wichtige Lernziele erreicht und die Medienkompetenz der Schüler*innen gestärkt werden. Dies zeigt, dass digitale Spiele nicht nur als Freizeitbeschäftigung, sondern auch als wertvolles pädagogisches Werkzeug im Schulkontext genutzt werden können.

Kompetenzbereiche

MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW

<https://medienkompetenzrahmen.nrw>

Bedienen und Anwenden

Die Schüler*innen lernen, digitale Tools und Geräte wie Tablets, Laptops und Präsentationssoftware effektiv und zielgerichtet einzusetzen. Dies umfasst sowohl die technische Bedienung als auch die reflektierte Nutzung von Medien, etwa bei der Erstellung von Präsentationen oder Videos.

Informieren und Recherchieren

Die Schüler*innen üben sich in der zielgerichteten Informationssuche und -auswahl, indem sie relevante Informationen zu ihren Lieblingsspielen oder zu verschiedenen Aspekten des Gamings recherchieren und diese kritisch bewerten. Dies fördert ihre Fähigkeit, sich in der digitalen Informationsflut zurechtzufinden.

Kommunizieren und Kooperieren

In den verschiedenen Gruppenarbeiten und Diskussionen innerhalb der Unterrichtsreihe trainieren die Schüler*innen ihre Kommunikations- und Kooperationsfähigkeiten. Sie lernen, Medien zur Zusammenarbeit zu nutzen und konstruktiv Feedback zu geben sowie zu empfangen.

Produzieren und Präsentieren

Durch die Erstellung von kreativen Produkten wie Plakaten, Videos oder digitalen Präsentationen setzen die Schüler*innen mediale Gestaltungsmöglichkeiten ein und lernen, ihre Ergebnisse überzeugend zu präsentieren. Dies stärkt ihre kreative Ausdrucksfähigkeit sowie ihre Fähigkeit zur mediengestützten Präsentation.

Analysieren und Reflektieren

Die Schüler*innen analysieren die positiven und negativen Aspekte des Gamings und reflektieren über ihre eigenen Mediengewohnheiten. Diese Auseinandersetzung zielt darauf ab, ein selbstbestimmtes und verantwortungsvolles Medienverhalten zu entwickeln, was ein zentraler Bestandteil des Medienkompetenzrahmens NRW ist.

Problemlösen und Modellieren

Die Entwicklung von Strategien für einen reflektierten Umgang mit den Herausforderungen des Gamings fördert die Problemlösekompetenz der Schüler*innen. Sie lernen, digitale Herausforderungen zu erkennen und darauf basierend Lösungen zu entwickeln.

ZUSAMMENFASSUNG

der Unterrichtseinheit

Methoden

In dieser Unterrichtsreihe kommen verschiedene methodische Ansätze zum Einsatz, die das selbstständige und kooperative Lernen der Schüler*innen fördern. Zu den Hauptmethoden zählen Brainstorming, um Vorwissen und Ideen zu sammeln sowie das Think-Pair-Share-Verfahren, das den Austausch und die Reflexion über Themen vertieft. Darüber hinaus werden Gruppenarbeiten genutzt, um gemeinsam Unterkategorien und Strategien zu erarbeiten, und ein Museumsgang, der die Ergebnisse der Gruppen in einer interaktiven Weise präsentiert. Kreative Methoden wie die Erstellung von Plakaten, Videos oder Infografiken unterstützen die Visualisierung der erarbeiteten Inhalte. Abschließend wird eine Feedbackrunde integriert, um die Reflexionsfähigkeit zu fördern.

Material

Für die Durchführung der Unterrichtsreihe werden unterschiedliche Materialien benötigt, die den verschiedenen Methoden angepasst sind. Dazu gehören Papier, Stifte und kreative Bastelmaterialien für die Erstellung von Plakaten oder anderen visuellen Darstellungen. Zudem sind digitale Tools wie Präsentationssoftware (PowerPoint, Prezi) und Videoaufnahmegeräte (z.B. Tablets, Smartphones) hilfreich, um die Inhalte multimedial aufbereiten zu können. Zusätzlich werden Tafel oder Smartboard sowie Marker für die gemeinsame Sammlung von Ideen und Ergebnissen benötigt.

Benötigte Technik

Technisch unterstützt wird die Reihe durch digitale Abfragetools wie Oncoo, die für interaktive Abstimmungen und Brainstorming-Aktivitäten genutzt werden. Ein Smartboard oder eine Tafel ist notwendig für die Visualisierung von Ideen und Ergebnissen im Unterrichtsgespräch. Für die Erstellung und Präsentation der Ergebnisse der Gruppenarbeiten werden Laptops oder Tablets mit Präsentationssoftware benötigt. Zudem sollten Beamer und Lautsprecher für die Vorführung von Videos oder digitalen Präsentationen zur Verfügung stehen.

To-Dos vor dem Einsatz

Vor dem Einsatz der Unterrichtsreihe sollten einige organisatorische Aufgaben erledigt werden. Dazu zählt die Sicherstellung, dass alle notwendigen Materialien (Papier, Stifte, kreative Materialien) und technische Geräte (Laptops, Tablets, Beamer) verfügbar sind und funktionsfähig bleiben. Es ist sinnvoll, die Schüler*innen vorab in die Nutzung digitaler Abfragetools wie Oncoo einzuweisen. Auch sollte die Gruppeneinteilung für die Partner- und Gruppenarbeiten vorbereitet werden. Schließlich ist es wichtig, den zeitlichen Ablauf der Stunden zu planen und mögliche technische Probleme im Vorfeld zu bedenken.

4) KURZABLAUF DER EINZELSTUNDEN



KURZABLAUF

der einzelnen Unterrichtsstunden

| Stundenthema | Inhalt | Methode | Medium/Arbeitsmaterial | Dauer |
|--|--|--|--|-------|
| 1: Wie viele verschiedene Arten von Spielen gibt es? – Gemeinsam entdecken wir die Welt der digitalen Spiele. | Sammeln und Kategorisieren von Spielarten auf Basis der Erfahrung der Schüler*innen | Brainstorming, Unterrichtsgespräch | <u>Klassifizierung von digitalen Spielen (S. 16–18)</u> , Tafel/Smartboard, digitales Abfragetool (z.B. Oncoo) | 45 |
| 2-3: Welche Kategorien passen zu deinen Lieblingsspielen? – Wir erstellen coole Spielkategorien! | Erarbeitung von Unterkategorien und Beispielen für eine gewählte Spielkategorie | Gruppenarbeit, Museumsgang | <u>Klassifizierung von digitalen Spielen (S. 16–18)</u> , Papier, Stifte, digitale Tools (für Videos, Präsentationen), Plakate | 45–90 |
| 4: Was macht Spielen so toll? – Finde heraus, warum digitale Spiele so viel Spaß machen! | Identifikation und Diskussion positiver Aspekte des Gamings | Think-Pair-Share, Plenumsgespräch | <u>Klassifizierung von digitalen Spielen (S. 16–18)</u> , Papier, Stifte, digitales Abfragetool | 45 |
| 5: Wo kann Spielen auch schwierig sein? – Erkenne die Schattenseiten digitaler Spiele. | Identifikation und Diskussion negativer Aspekte des Gamings | Think-Pair-Share, Plenumsgespräch | <u>Klassifizierung von digitalen Spielen (S. 16–18)</u> , Papier, Stifte, digitales Abfragetool | 45 |
| 6: Wie können wir besser mit Spielen umgehen? – Entwickle deine eigenen Tipps und Tricks fürs Gaming. | Entwicklung von Strategien für einen reflektierten Umgang mit positiven und negativen Aspekten des Gamings | Gruppenarbeit, Präsentation, Plenumsgespräch | <u>Klassifizierung von digitalen Spielen (S. 16–18)</u> , Papier, Stifte, digitale Tools (für Videos, Präsentationen, Plakate), kreative Materialien | 45 |
| 7-8: Was macht dein Lieblingsspiel besonders? – Zeig uns, warum dein Lieblingsspiel so genial ist! | Anwendung aller erarbeiteten Aspekte auf ein eigenes Lieblingsspiel und visuelle Darstellung | Einzelarbeit, Präsentation, Feedbackrunde | <u>Klassifizierung von digitalen Spielen (S. 16–18)</u> , Papier, Stifte, digitale Tools (für Videos, Präsentationen), kreative Materialien | 45–90 |

LÖSUNGEN

Erwartungshorizont

Stunde 1: Wie viele verschiedene Arten von Spielen gibt es?

Die Schüler*innen können verschiedene Genres von digitalen Spielen nennen und erste Einteilungen vornehmen. Sie erkennen, dass es viele unterschiedliche Arten von Spielen gibt, die verschiedene Interessen ansprechen.

Stunde 2: Welche Kategorien passen zu deinen Lieblingsspielen?

Die Schüler*innen können ihre Lieblingsspiele passenden Kategorien zuordnen und Unterkategorien erstellen. Sie arbeiten in Gruppen und stellen ihre Ergebnisse kreativ dar, z.B. in Form von Plakaten oder digitalen Präsentationen.

Stunde 3: Was macht Spielen so toll?

Die Schüler*innen identifizieren und diskutieren die positiven Aspekte von digitalen Spielen, wie z.B. das Erleben von Abenteuern, den Aufbau von Teamgeist oder das Trainieren von Fähigkeiten. Sie tauschen ihre Ideen aus und fassen die Vorteile von digitalen Spielen zusammen.

Stunde 4: Wo kann Spielen auch schwierig sein?

Die Schüler*innen setzen sich kritisch mit den negativen Aspekten des Gamings auseinander, wie z.B. Suchtpotenzial, Kosten oder Gewaltdarstellungen. Sie können diese Probleme benennen und Beispiele dafür geben, wo das Spielen problematisch werden kann.

Stunde 5: Wie können wir besser mit Spielen umgehen?

Die Schüler*innen entwickeln Strategien für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Spielen. Sie erarbeiten Tipps, wie man die positiven Aspekte des Gamings genießen kann, ohne den negativen zu verfallen, und präsentieren diese in kreativen Formaten.

Stunde 6: Was macht dein Lieblingsspiel besonders?

Die Schüler*innen wenden das Gelernte auf ihr eigenes Lieblingsspiel an und erstellen eine kreative Darstellung, die die besonderen Merkmale des Spiels, sowie positive und negative Aspekte zeigt. Sie präsentieren ihre Arbeit und reflektieren die Inhalte.

SCHULSOZIALARBEIT

Anschlussfähigkeit

Prävention und Aufklärung: Die Unterrichtseinheit thematisiert sowohl die positiven als auch die negativen Aspekte von digitalen Spielen, einschließlich der potenziellen Risiken wie Suchtgefahr, exzessiver Mediennutzung und der Auseinandersetzung mit problematischen Inhalten. Diese Themen sind zentral für die präventive Arbeit der Schulsozialarbeit, die darauf abzielt, Schüler*innen über Risiken aufzuklären und sie in der Entwicklung eines gesunden Medienkonsums zu unterstützen.

Förderung der Medienkompetenz: Durch die Vermittlung von Medienkompetenz in der Unterrichtseinheit wird ein wichtiger Beitrag zur Arbeit der Schulsozialarbeit geleistet. Medienkompetenz ist eine Schlüsselqualifikation, die Schüler*innen hilft, kritisch mit digitalen Medien umzugehen und sich in der digitalen Welt sicher zu bewegen – ein Anliegen, das Schulsozialarbeiter*innen häufig in ihrer Arbeit begleiten.

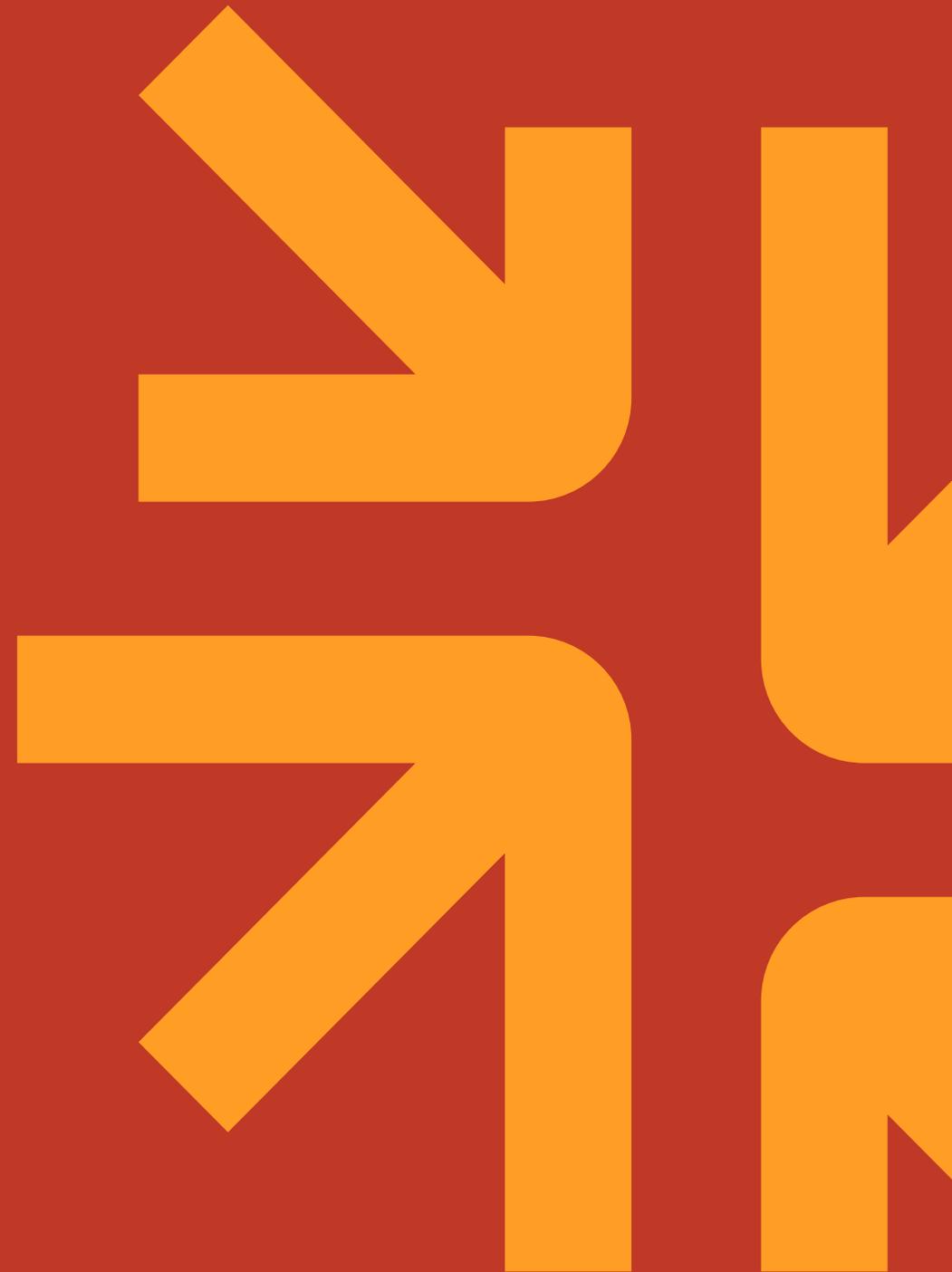
Reflexion und Selbstwahrnehmung: Die Einheit fordert die Schüler*innen dazu auf, ihr eigenes Spielverhalten zu reflektieren und zu hinterfragen. Diese Selbstreflexion ist ein wichtiger Schritt, um problematische Verhaltensmuster zu erkennen und zu ändern, was in enger Zusammenarbeit mit der Schulsozialarbeit weiter vertieft werden kann.

Förderung sozialer Kompetenzen: Die Unterrichtseinheit legt einen starken Fokus auf Zusammenarbeit, Kommunikation und den respektvollen Umgang mit verschiedenen Meinungen. Diese sozialen Kompetenzen sind auch Kernaspekte der Schulsozialarbeit, die darauf abzielt, ein positives Klassen- und Schulklima zu fördern und Konflikte zu bearbeiten.

Unterstützung individueller Schüler*innen: Schulsozialarbeiter*innen können die Erkenntnisse aus der Unterrichtseinheit nutzen, um einzelne Schüler*innen gezielt zu unterstützen, die möglicherweise Schwierigkeiten im Umgang mit digitalen Spielen haben. Dies kann durch Beratungsgespräche, spezifische Förderprogramme oder durch die Zusammenarbeit mit Eltern geschehen.

Interdisziplinäre Zusammenarbeit: Die Einheit bietet Anknüpfungspunkte für eine enge Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften und Schulsozialarbeiter*innen. Gemeinsam können sie auf die individuellen Bedürfnisse der Schüler*innen eingehen, Präventionsmaßnahmen entwickeln und langfristige Unterstützungsstrategien erarbeiten.

**5) DETAILLIERTE
STUNDENABLÄUFE
INKL. MATERIAL**



ABLAUF STUNDE 1

Wie viele verschiedene Arten von digitalen Spielen gibt es? Gemeinsam entdecken wir die Welt der digitalen Spiele

Stundenziel:

Die Schüler*innen sammeln auf Basis ihrer eigenen Erfahrungen mit digitalen Spielen unterschiedliche Kategorien. Im Unterrichtsgespräch werden diese gesammelt, sortiert und in groben Kategorien zusammengefasst.

Begrüßung und Vorstellung des Themas:

Einführung in die Unterrichtseinheit: „Heute starten wir eine Reihe von Stunden, in denen wir uns mit Computer- und Handyspielen beschäftigen. Wir wollen herausfinden, welche Arten von Spielen es gibt, welche Vor- und Nachteile sie haben und wie wir verantwortungsvoll mit ihnen umgehen können.“

Ziel der Stunde: Gemeinsam herausfinden, welche unterschiedlichen Arten von Spielen es gibt und wie wir sie kategorisieren können.

Einstieg:

Kurzes Gespräch über die Bedeutung von Spielen in ihrem Alltag: „Wie viele von euch spielen regelmäßig Computerspiele oder Handyspiele (digitale Spiele)?“ (Handzeichen)

„Was ist das erste Spiel, das euch in den Sinn kommt, wenn ihr an ein Computerspiel oder Handyspiel (digitale Spiele) denkt?“

Brainstorming:

Aktivitätsbeschreibung: Die Schüler*innen werden gebeten, spontan verschiedene Arten von Spielen zu nennen, die sie kennen oder gerne spielen.

Die Lehrkraft notiert die genannten Spiele und Arten auf der Tafel oder einem Smartboard.

Anleitung: „Denkt an alle Spiele, die ihr schon mal gespielt habt oder die ihr kennt. Welche Arten von Spielen gibt es? Was unterscheidet sie? Nennt einfach alles, was euch einfällt.“

„Überlegt dabei an die Geräte, auf denen ihr spielt, wie die Spiele aufgebaut sind, wie viele Leute gleichzeitig spielen können, was das Ziel im Spiel ist, und welche Themen oder Geschichten die Spiele haben.“

Kategorisierung der gesammelten Ideen:

Sammeln und Sortieren: Die Lehrkraft moderiert das Gespräch und beginnt, die genannten Spiele und Spielarten in grobe Kategorien zu sortieren.

Beispiele für Kategorien können sein: Action, Abenteuer, Sport, Multiplayer, Lernspiele, Simulation, etc.

Diskussion: Gemeinsam mit den Schüler*innen wird erarbeitet, welche Kategorien sinnvoll erscheinen und warum. Es wird darüber diskutiert, welche Aspekte wichtig sind, um Spiele zu klassifizieren (z.B. Genre, Zielgruppe, Plattform, etc.).

Zusammenfassung:

Die Lehrkraft fasst die Kategorien, auf die sich die Klasse geeinigt hat, noch einmal zusammen. Hinweis darauf, dass diese grobe Einteilung in den nächsten Stunden vertieft und ergänzt wird.

Ausblick:

Kurzer Ausblick auf die nächste Stunde, in der die Schüler*innengruppen eine detailliertere Klassifizierung erarbeiten werden.

Hausaufgabe (optional):

Die Schüler*innen sollen zu Hause über ein von ihnen gespieltes Spiel nachdenken und aufschreiben, in welche der heute besprochenen Kategorien es passt und warum.

Materialien:

- Tafel oder Smartboard, Stifte und Notizbuch für die Schüler (optional)

Abgewandeltes Vorgehen:

Anstatt eines gemeinsamen Brainstormings könnten die Schüler*innen individuell oder in Zweiergruppen eine Liste von Spielen erstellen, die sie kennen. Anschließend könnten diese Listen zusammengetragen und kategorisiert werden. Eine digitale Pinnwand oder ein Tool wie Taskcards könnte genutzt werden, um die Ergebnisse kollaborativ zu sammeln.

ZUSATZINFORMATIONEN STUNDE 1

Auflistung möglicher Spielkategorien zur Klassifizierung mit kurzer Erläuterung und Beispiel

Für diese Stunden ist ein fundiertes Wissen über digitale Spiele hilfreich. Damit man einen guten Überblick hat, habe ich alle Kategorien und Unterkategorien aufgelistet, um einen Überblick zu geben. Diese Kategorien sind nicht vollständig und sicherlich durch die Schüler*innen zu erweitern. Auch müssen nicht alle Kategorien erarbeitet werden. So kann es je nach Erfahrungen und Alter der Lerngruppen schon bei der Sammlung zu Unterschieden kommen.

1. Genre

- **Action:** Spiele, bei denen schnelle Reflexe und Hand-Auge-Koordination im Vordergrund stehen.
 - Shooter: Fokus auf Schießen, z.B. „Call of Duty“.
 - Plattform: Springen und Laufen über verschiedene Ebenen, z.B. „Super Mario“.
 - Fighting: Kampfspiele mit Fokus auf Nahkampf, z.B. „Street Fighter“.
- **Adventure:** Spiele, die auf Erkundung und Rätsellösung basieren.
 - Point-and-Click: Die Spieler*innen klicken auf Objekte, um Rätsel zu lösen, z.B. „Monkey Island“.
 - Visual Novel: Textbasierte Spiele mit Entscheidungsfindung, z.B. „Phoenix Wright“.
- **RPG (Role-Playing Game):** Spiele, in denen die Spieler*innen eine Rolle übernehmen und Charaktere entwickeln.
 - JRPG: Japanische Rollenspiele, oft mit rundenbasierten Kämpfen, z.B. „Final Fantasy“.
 - Western RPG: Rollenspiele aus dem Westen, oft mit offener Welt, z.B. „The Witcher“.
- **Simulation:** Spiele, die reale oder fiktive Szenarien simulieren.
 - Lebenssimulation: Simuliert das tägliche Leben, z.B. „The Sims“.
 - Fahrzeugsimulation: Fokus auf Fahrzeugsteuerung, z.B. „Flight Simulator“.
- **Sport:** Spiele, die reale oder fantasievolle Sportarten nachbilden.
 - Fußball: Fokus auf Fußballspiele, z.B. „FIFA“.
 - Rennspiele: Fokus auf Rennen, z.B. „Gran Turismo“.

- **Strategie:** Spiele, die taktisches Denken erfordern.
 - Echtzeitstrategie: Strategie in Echtzeit, z.B. „StarCraft“.
 - Rundenstrategie: Züge werden abwechselnd gemacht, z.B. „Civilization“.

2. Plattform

- **PC:** Spiele, die auf Computern gespielt werden.
 - Steam: Digitale Plattform für PC-Spiele.
 - MMORPG: Massive Multiplayer Online Role-Playing Games, z.B. „World of Warcraft“. (mittlerweile auch auf Konsolen)
- **Konsole:** Spiele für spezialisierte Spielsysteme wie PlayStation oder Xbox.
 - PlayStation: Exklusivtitel wie „Uncharted“.
 - Xbox: Exklusivtitel wie „Halo“.
- **Mobile:** Spiele für Smartphones und Tablets.
 - Casual Games: Einfache, leicht zugängliche Spiele, z.B. „Candy Crush“.
 - Gacha Games: Spiele mit zufallsbasiertem Belohnungssystem, z.B. „Genshin Impact“.
- **Browser:** Spiele, die direkt im Webbrowser gespielt werden.
 - Social Games: Spiele, die in sozialen Netzwerken eingebettet sind, z.B. „FarmVille“.
 - MMORPG: Browser-basierte Online-Rollenspiele, z.B. „RuneScape“.

3. Spielmodus

- **Singleplayer:** Spiele, die von eine*r Spieler*in allein gespielt werden.
 - Story-driven: Fokus auf eine narrative Erfahrung, z.B. „The Last of Us“.
 - Open World: Offene, frei erkundbare Welt, z.B. „Skyrim“.
- **Multiplayer:** Spiele, die von mehreren Spieler*innen gleichzeitig gespielt werden.
 - Koop: Zusammenarbeit zwischen Spieler*innen, z.B. „Overcooked“.
 - PvP (Player vs. Player): Spieler*innen kämpfen gegeneinander, z.B. „Fortnite“.
- **Massively Multiplayer Online (MMO):** Spiele mit vielen Spieler*innen in einer persistenten Welt.
 - MMORPG: Rollenspiele, z.B. „World of Warcraft“.
 - MMOFPS: First-Person-Shooter, z.B. „PlanetSide 2“.

4. Geschäftsmodell

- **Einmaliger Kauf:** Die Spieler*innen kaufen das Spiel und besitzen es dauerhaft.
 - Premium: Vollpreis für das gesamte Spiel, z.B. „The Witcher 3“.
 - Budget: Günstigere, oft kleinere Spiele, z.B. „Indie-Titel“.
- **Free-to-Play:** Spiele, die kostenlos gespielt werden können, aber In-Game-Käufe enthalten.
 - Mikrotransaktionen: Kauf von In-Game-Items oder Währung, z.B. „Fortnite“.
 - Battle Pass: Saisonal erwerbbarer Inhalt und Belohnungen, z.B. „Fortnite Battle Pass“.
- **Abonnement:** Die Spieler*innen zahlen eine monatliche Gebühr, um Zugang zu einem Spiel oder einer Spielebibliothek zu erhalten.
 - Game Pass: Zugriff auf eine Vielzahl von Spielen, z.B. „Xbox Game Pass“.
 - MMO-Abonnement: Monatliche Gebühr für Zugang zu einem MMO, z.B. „World of Warcraft“.
- **Freemium:** Grundlegende Spielinhalte sind kostenlos, zusätzliche Inhalte kostenpflichtig.
 - In-App-Käufe: Kauf zusätzlicher Inhalte oder Upgrades, z.B. „Clash of Clans“.

5. Zielgruppe

- **Kinder:** Spiele, die speziell für jüngere Kinder entwickelt wurden.
 - Bildungsspiele: Lernspiele, z.B. „Sesamstraße ABCs“.
 - Familienspiele: Spiele, die von der ganzen Familie gespielt werden können, z.B. „Mario Kart“.
- **Teenager:** Spiele, die oft komplexere Themen und Mechaniken haben.
 - Action-Adventure: Spiele mit einer Mischung aus Action und Abenteuer, z.B. „Spider-Man“.
 - Sportsimulation: Realistische Sportsimulationen, z.B. „FIFA“.
- **Erwachsene:** Spiele, die komplexere Themen und Inhalte behandeln.
 - Horror: Gruselige Spiele, die oft Gewalt enthalten, z.B. „Resident Evil“.
 - Strategie: Komplexe Strategie-Spiele, z.B. „Crusader Kings“.
- **Casual:** Spiele für Spieler*innen, die gelegentlich spielen.
 - Puzzle: Einfache, aber unterhaltsame Spiele, z.B. „Tetris“.
 - Social Games: Spiele, die soziale Interaktionen fördern, z.B. „Words with Friends“.

6. Spielzeit

- **Kurz:** Spiele, die in kurzer Zeit abgeschlossen werden können (weniger als 5 Stunden).
 - Casual Games: Spiele für kurze Sitzungen, z.B. „Angry Birds“.
 - Interactive Fiction: Kurze narrative Erlebnisse, z.B. „Gone Home“.
- **Mittel:** Spiele, die zwischen 5 und 20 Stunden dauern.
 - Story-driven Games: Narrative Spiele, z.B. „The Last of Us“.
 - Indie Games: Oft kürzere, aber intensive Spiele, z.B. „Celeste“.
- **Lang:** Spiele, die mehr als 20 Stunden dauern.
 - Open World: Spiele mit einer großen, offenen Welt, z.B. „Red Dead Redemption 2“.
 - RPG: Rollenspiele, die viele Stunden in Anspruch nehmen, z.B. „Persona 5“.
- **Unbegrenzt:** Spiele ohne klares Ende, die potenziell unendlich gespielt werden können.
 - MMORPG: Spiele mit ständigem Content-Update, z.B. „Final Fantasy XIV“.
 - Sandbox: Spiele mit offenen Enden und kreativen Möglichkeiten, z.B. „Minecraft“.

7. Spielmechanik

- **Rundenbasiert:** Spieler*innen machen abwechselnd Züge.
 - Taktische RPGs: Spiele mit rundenbasierten Kämpfen, z.B. „Fire Emblem“.
 - Kartenspiele: Spiele mit rundenbasierten Mechaniken, z.B. „Hearthstone“.
- **Echtzeit:** Aktionen finden in Echtzeit statt, ohne Unterbrechungen.
 - Actionspiele: Echtzeit-Kämpfe und Reaktionen, z.B. „Devil May Cry“.
 - RTS (Real-Time Strategy): Echtzeitstrategie, z.B. „Age of Empires“.
- **Physik-basiert:** Mechaniken basieren auf realen physikalischen Gesetzen.
 - Plattformspele: Sprungmechaniken, die auf Physik basieren, z.B. „LittleBigPlanet“.
 - Puzzle: Physikbasierte Rätsel, z.B. „Portal“.
- **Point-and-Click:** Spieler*innen klicken auf Objekte, um Aktionen auszuführen.
 - Adventure: Spiele, die durch Klicken gesteuert werden, z.B. „The Secret of Monkey Island“.
 - Puzzle: Rätselspiele mit Point-and-Click-Steuerung, z.B. „Machinarium“.

- 8. Grafikstil
- Realistisch: Grafik, die versucht, die Realität so genau wie möglich

8. Grafikstil

- **Realistisch:** Grafik, die versucht, die Realität so genau wie möglich darzustellen.
 - Fotorealismus: Extrem detaillierte und realistische Grafik, z.B. „The Last of Us Part II“.
 - High-Definition: Realistische Grafik in hoher Auflösung, z.B. „Assassin’s Creed“.
- **Stilisierte:** Grafik, die absichtlich von der Realität abweicht, um einen bestimmten Stil zu erreichen.
 - Cel-Shading: Cartoon-ähnliche Grafik, z.B. „The Legend of Zelda: Wind Waker“.
 - Pixel-Art: Retro-Grafik im Stil von alten 8- oder 16-Bit-Spielen, z.B. „Stardew Valley“.
- **Abstrakt:** Grafik, die nicht versucht, realistisch zu sein und oft experimentell ist.
 - Minimalistisch: Einfaches Design mit wenigen Details, z.B. „Thomas Was Alone“.
 - Surrealistisch: Grafik, die Traumwelten oder Fantasie darstellt, z.B. „Journey“.
- **2D:** Flache Grafik ohne Tiefenwirkung.
 - Side-Scroller: Spiele, die von der Seite gezeigt werden, z.B. „Hollow Knight“.
 - Top-Down: Draufsicht, z.B. „The Binding of Isaac“.
- **3D:** Grafik, die Tiefe und Volumen darstellt.
 - Open World: 3D-Welten, die frei erkundet werden können, z.B. „The Witcher 3“.
 - VR (Virtual Reality): Spiele, die mit VR-Headsets gespielt werden, z.B. „Beat Saber“.

ABLAUF STUNDE 2

Welche Kategorien passen zu deinen Lieblingsspielen? Wir erstellen Spielkategorien!

Stundenziel:

Die Schüler*innen vertiefen ihr Wissen über eine ausgewählte Spielkategorie, indem sie Unterkategorien erarbeiten und entsprechende Spielebeispiele sammeln. Anschließend stellen sie ihre Ergebnisse in einem kreativen Format dar und präsentieren diese in einem Museumsgang.

Einleitung:

Rückblick auf die erste Stunde: Kurze Wiederholung der Ergebnisse aus der ersten Stunde: „Welche Spielkategorien haben wir bisher identifiziert?“

Vorstellung des Ziels für die heutige Stunde: „Heute wollen wir in Gruppen arbeiten, um eine Kategorie genauer zu untersuchen, Unterkategorien zu identifizieren und Beispiele zu sammeln. Anschließend werdet ihr eure Ergebnisse auf kreative Weise präsentieren.“

Gruppeneinteilung: Die Schüler*innen werden in Gruppen eingeteilt, je nach Größe der Klasse (idealerweise 4-5 Schüler pro Gruppe).

Jede Gruppe wählt oder erhält eine der Spielkategorien, die in der ersten Stunde identifiziert wurden.

Gruppenarbeit:

Erarbeitung der Unterkategorien

Aufgabenstellung: Jede Gruppe sammelt Unterkategorien für ihre zugewiesene Spielkategorie. Dies könnte z.B. so aussehen:

Beispiel: Wenn die Gruppe die Kategorie „Actionspiele“ untersucht, könnten Unterkategorien „Shooter“, „Fighting Games“, „Plattformspiele“ usw. sein. Die Gruppen sammeln dazu passende Spielebeispiele für jede Unterkategorie.

Kreative Präsentation:

Die Gruppen entscheiden selbst, in welchem Format sie ihre Ergebnisse präsentieren möchten. Kann aber je nach Lerngruppen auch festgelegt werden. Zur Auswahl stehen:

- Plakat: Klassische Darstellung auf einem Poster mit Texten und Bildern.
- Video: Ein kurzes Erklärvideo, das die Unterkategorien und Beispiele zeigt.

- Digitale Präsentation: Eine PowerPoint oder Prezi-Präsentation mit den Ergebnissen.
- Andere kreative Ideen: Die Gruppen können auch alternative kreative Methoden wählen, wie z.B. eine Collage, ein Mindmap-Poster, eine Webseite etc.

Rollenverteilung: Die Gruppen teilen die Aufgaben untereinander auf (z.B. Recherche, Gestaltung, Präsentation).

Lehrkraftunterstützung: Die Lehrkraft steht als Berater zur Verfügung, gibt Hilfestellung bei Fragen und stellt Materialien bereit (Papier, Stifte, Tablets/Laptops, etc.).

Museumsgang: Präsentation der Ergebnisse

Vorbereitung: Die Gruppen bereiten ihre Präsentationen vor und hängen Plakate auf oder stellen Laptops/Beamer für Videos und digitale Präsentationen bereit.

Durchführung des Museumsgangs: Die Schüler*innen gehen im Raum umher und schauen sich die Arbeiten der anderen Gruppen an. Jede Gruppe stellt sich an ihrer Station zur Verfügung, um Fragen zu beantworten und ihre Arbeit zu erklären. Die Lehrkraft moderiert den Ablauf und sorgt dafür, dass alle Gruppen genug Zeit haben, die Präsentationen der anderen anzusehen.

Reflexion und Feedbackrunde

Die Schüler*innen setzen sich in einem Stuhlkreis zusammen und tauschen sich über den Museumsgang aus. Was fanden sie besonders interessant? Was haben sie von den anderen Gruppen gelernt? Wie lief die Zusammenarbeit in den Gruppen? Waren sie zufrieden mit ihrem Ergebnis?

Abschluss:

Zusammenfassung der wichtigsten Erkenntnisse und Ausblick auf die nächste Stunde.

Materialien:

- Tafel oder Smartboard
- Stifte, Papier
- Tablets/Laptops für digitale Arbeiten
- Bastelmaterialien (für Plakate, Collagen, etc.)

ABLAUF STUNDE 3

Was macht Spielen so toll?

Finde heraus, warum digitale Spiele so viel Spaß machen!

Stundenziel: Die Schüler*innen identifizieren und reflektieren eigenständig positive Aspekte des Gamings. Diese werden anschließend in einer strukturierten Austauschphase zusammengeführt und diskutiert.

Einleitung:

Rückblick auf die vorherige Stunde: Kurze Wiederholung der erarbeiteten Spielkategorien und Unterkategorien aus dem Museumsgang.

Einführung in das Thema der Stunde: „Heute wollen wir uns mit den positiven Aspekten des Gamings beschäftigen. Welche Vorteile hat das Spielen für uns?“

Ziel der Stunde: Die Schüler*innen sollen lernen, bewusst die positiven Seiten des Gamings zu erkennen und zu benennen.

Individuelle Arbeitsphase: Sammlung positiver Aspekte

Aufgabenstellung: Die Schüler*innen überlegen sich eigenständig, welche positiven Aspekte des Gamings sie kennen oder selbst erfahren haben. Dies könnten Aspekte wie kognitive Förderung, soziale Interaktionen, Stressabbau, kreative Entfaltung, usw. sein. Jeder Schüler notiert seine Gedanken auf einem Blatt Papier oder in einem digitalen Tool (z.B. in einer Notiz-App oder einem Online-Dokument).

Lehrkraftunterstützung: Die Lehrkraft gibt bei Bedarf Anregungen oder stellt Fragen, die den Denkprozess anregen (z.B. „Welche Fähigkeiten habt ihr durch das Spielen entwickelt?“ oder „Wie hat Gaming euch in eurem Alltag geholfen?“).

Austauschphase: Think-Pair-Share

1. Austausch - Paar (Pair): Die Schüler*innen bilden Paare und tauschen ihre gesammelten positiven Aspekte miteinander aus. Jedes Paar ergänzt gemeinsam ihre Listen, indem sie sich gegenseitig inspirieren und neue Ideen hinzufügen.

2. Austausch - Kleingruppen (Share): Nach dem Austausch in Paaren schließen sich jeweils zwei Paare zu einer Vierergruppe zusammen. In der Vierergruppe werden die gesammelten positiven Aspekte besprochen, verglichen und zu einer gemeinsamen Liste zusammengeführt.

Die Gruppe entscheidet sich für die aus ihrer Sicht wichtigsten positiven Aspekte, die sie später im Plenum vorstellen möchten.

Plenumsphase: Sammlung und Diskussion

Vorstellung der Gruppenarbeiten:

Jede Vierergruppe stellt ihre wichtigsten positiven Aspekte des Gamings im Plenum vor. Die Lehrkraft sammelt diese Aspekte an der Tafel, einem Smartboard oder in einem digitalen Dokument (z.B. einem kollaborativen Online-Dokument).

Gemeinsame Diskussion:

Die Lehrkraft moderiert eine Diskussion über die vorgestellten positiven Aspekte. Fragen könnten sein: „Welche Aspekte erscheinen uns am wichtigsten?“ oder „Welche Aspekte überraschen euch? Warum?“ Es wird darüber nachgedacht, wie diese positiven Aspekte des Gamings im Alltag der Schüler*innen gefördert oder genutzt werden können.

Reflexion und Abschluss

Reflexion: „Wie habt ihr die Diskussion über die positiven Aspekte des Gamings empfunden? Was nehmt ihr daraus für euch mit?“ Die Schüler*innen können ihre wichtigsten Erkenntnisse aufschreiben oder in einer kurzen mündlichen Runde teilen.

Ausblick: Hinweis auf das nächste Thema: „In der nächsten Stunde werden wir uns mit den möglichen Risiken des Gamings beschäftigen und darüber nachdenken, wie wir einen verantwortungsvollen Umgang mit Spielen fördern können.“

Materialien:

- Tafel oder Smartboard, Stifte, Papier, Digitales Abfragetool (optional)

Abgewandeltes Vorgehen: Die positiven Aspekte digitaler Spiele könnten in einem „World Café“-Format diskutiert werden. Die Klasse wird in Gruppen aufgeteilt, die jeweils eine Station mit einem spezifischen Thema (z.B. „Teamarbeit“, „Fähigkeitstraining“, „Abenteuer erleben“) bearbeiten. Nach einer bestimmten Zeit wechseln die Gruppen die Stationen, um die Gedanken der anderen zu ergänzen.

ABLAUF STUNDE 4

Wo kann Spielen auch schwierig sein?

Erkenne die Schattenseiten digitaler Spiele

Stundenziel: Die Schüler*innen identifizieren und reflektieren eigenständig negative Aspekte des Gamings. Diese werden anschließend in einer strukturierten Austauschphase zusammengeführt und diskutiert.

Einleitung:

Rückblick auf die vorherige Stunde: Kurze Wiederholung der positiven Aspekte des Gamings, die in der letzten Stunde erarbeitet wurden.

Einführung in das Thema der Stunde: „Heute wollen wir uns mit den möglichen negativen Aspekten des Gamings beschäftigen. Welche Probleme oder Herausforderungen könnten beim Spielen auftreten?“

Ziel der Stunde: Die Schüler*innen sollen lernen, die negativen Seiten des Gamings zu erkennen und zu benennen, um sich ihrer Auswirkungen bewusst zu werden und mögliche Präventionsstrategien zu entwickeln.

Individuelle Arbeitsphase: Sammlung negativer Aspekte

Aufgabenstellung: Die Schüler*innen überlegen sich eigenständig, welche negativen Aspekte des Gamings sie kennen oder selbst erfahren haben.

Dies könnten Aspekte wie Spielsucht, negative Auswirkungen auf die Gesundheit, soziale Isolation, finanzielle Kosten (z.B. durch Mikrotransaktionen), gewalttätige Inhalte, usw. sein. Jede*r Schüler*in notiert Gedanken auf einem Blatt Papier oder in einem digitalen Tool (z.B. in einer Notiz-App oder einem Online-Dokument).

Lehrkraftunterstützung: Die Lehrkraft gibt bei Bedarf Anregungen oder stellt Fragen, die den Denkprozess anregen (z.B. „Habt ihr schon einmal bemerkt, dass ihr durch das Spielen andere Dinge vernachlässigt?“ oder „Welche negativen Erfahrungen habt ihr oder jemand, den ihr kennt, durch Gaming gemacht?“).

Austauschphase: Think-Pair-Share

1. Austausch – Paar (Pair): Die Schüler*innen bilden Paare und tauschen ihre gesammelten negativen Aspekte miteinander aus. Jedes Paar ergänzt gemeinsam ihre Listen, indem sie sich gegenseitig inspirieren und neue Ideen hinzufügen.

2. Austausch – Kleingruppe (Share): Nach dem Austausch in Paaren schließen sich jeweils zwei Paare zu einer Vierergruppe zusammen. In der Vierergruppe werden die gesammelten negativen Aspekte besprochen, verglichen und zu einer gemeinsamen Liste zusammengeführt. Die Gruppe entscheidet sich für die aus ihrer Sicht wichtigsten negativen Aspekte, die sie später im Plenum vorstellen möchten.

Plenumsphase: Sammlung und Diskussion

Vorstellung der Gruppenarbeiten: Jede Vierergruppe stellt ihre wichtigsten negativen Aspekte des Gamings im Plenum vor. Die Lehrkraft sammelt diese Aspekte an der Tafel, einem Smartboard oder in einem digitalen Dokument (z.B. einem kollaborativen Online-Dokument).
Gemeinsame Diskussion: Die Lehrkraft moderiert eine Diskussion über die vorgestellten negativen Aspekte. Fragen könnten sein: „Welche Aspekte erscheinen uns am schwerwiegendsten?“ oder „Wie können wir uns vor diesen negativen Einflüssen schützen?“ Es wird darüber nachgedacht, wie diese negativen Aspekte im Alltag vermieden oder gemildert werden können und welche Rolle Eltern, Freunde und Schule dabei spielen können.

Reflexion und Abschluss

Reflexion: Kurze Reflexionsrunde: „Wie habt ihr die Diskussion über die negativen Aspekte des Gamings empfunden? Was nehmt ihr daraus für euch mit?“ Die Schüler*innen können ihre wichtigsten Erkenntnisse aufschreiben oder mündlich in der Runde teilen.

Ausblick: Hinweis auf das nächste Thema: „In der nächsten Stunde werden wir uns damit beschäftigen, wie wir einen verantwortungsvollen und ausgewogenen Umgang mit Gaming finden können, um die positiven Aspekte zu maximieren und die negativen zu minimieren.“

Materialien:

- Tafel oder Smartboard, Stifte, Papier, Digitales Abfragetool (optional)

Abgewandeltes Vorgehen: Statt einer Diskussion könnten die Schüler*innen in einem Rollenspiel Szenarien darstellen, in denen die negativen Aspekte digitaler Spiele auftreten (z.B. Konflikte durch exzessives Spielen). Durch das Nachspielen dieser Situationen wird das Thema greifbarer und die Schüler*innen entwickeln ein tieferes Verständnis für die Problematik.

ABLAUF STUNDE 5

Wie können wir besser mit Spielen umgehen?

Entwickle deine eigenen Tipps und Tricks fürs Gaming.

Stundenziel: Die Schüler*innen entwickeln Strategien, um mit den identifizierten positiven und negativen Aspekten des Gamings reflektiert umzugehen. Sie lernen, wie sie die positiven Aspekte fördern und die negativen minimieren können.

Einleitung:

Rückblick auf die vorherigen Stunden: Kurze Wiederholung der positiven und negativen Aspekte sowie der entwickelten Strategien für einen reflektierten Umgang mit Gaming.

Einführung in das Ziel der Stunde: „Heute wollen wir Strategien entwickeln, die uns helfen, bewusst und verantwortungsvoll mit dem Spielen umzugehen. Wie können wir die positiven Seiten des Gamings nutzen und gleichzeitig die negativen vermeiden?“

Ziel der Stunde: Die Schüler*innen sollen lernen, praktische Strategien für einen ausgewogenen und reflektierten Umgang mit Gaming zu entwickeln.

Brainstorming: Erste Strategien entwickeln

Aufgabenstellung: Die Schüler*innen überlegen sich individuell oder in Kleingruppen erste Strategien, wie sie selbst und andere mit den positiven und negativen Aspekten des Gamings umgehen können. Anregungen durch die Lehrkraft: „Welche Regeln könntet ihr euch selbst setzen?“ oder „Wie könntet ihr andere Aktivitäten mit dem Gaming in Balance halten?“

Sammeln der Ideen: Die Strategien werden an der Tafel, auf einem Smartboard oder in einem digitalen Tool gesammelt.

Gruppenarbeit: Ausarbeitung von Strategien

Gruppenbildung: Die Klasse wird in Kleingruppen aufgeteilt (4-5 Schüler*innen pro Gruppe). Jede Gruppe wählt einen Aspekt des Gamings aus, auf den sie sich konzentrieren möchte (z.B. Umgang mit Spielzeiten, Vermeidung von Suchtverhalten, Förderung sozialer Interaktionen, etc.).

Aufgabe: Die Gruppen erarbeiten konkrete Strategien, die auf ihrem gewählten Aspekt basieren. Sie können z.B. Regeln, Tipps, oder Präventionsmaßnahmen entwickeln. Jede Gruppe überlegt sich, wie diese Strategien in den Alltag integriert werden können und wie sie dabei helfen können, einen reflektierten Umgang mit Gaming zu fördern.

Die Gruppen wählen ein Format, um ihre Strategien zu präsentieren.

Mögliche Formate könnten sein:

- **Plakat oder Infografik:** Visuelle Darstellung der entwickelten Strategien.
- **Kurzfilm oder Video:** Szenen, in denen die Strategien angewendet werden.
- **Checkliste oder Ratgeber:** Ein handlungsorientierter Leitfaden.
- **Rollenspiel:** Eine kurze Aufführung, in der die Strategien in einer Alltagssituation angewendet werden.

Rollenverteilung: Die Gruppen teilen die Aufgaben untereinander auf (z.B. Recherche, Gestaltung, Präsentation).

Präsentation und Diskussion der Strategien

Präsentation: Jede Gruppe stellt ihre erarbeiteten Strategien in der Klasse vor. Die anderen Schüler*innen geben Feedback zu den vorgestellten Strategien.

Diskussion: Gemeinsame Diskussion über die Umsetzbarkeit der Strategien: Welche Strategien erscheinen uns am sinnvollsten? Welche könnten wir selbst anwenden? Es wird darüber gesprochen, welche Herausforderungen es bei der Umsetzung dieser Strategien geben könnte und wie man diesen begegnen kann.

Reflexion und Abschluss

Reflexion: Kurze Reflexionsrunde: „Was habt ihr heute über den Umgang mit Gaming gelernt? Welche Strategien werdet ihr in eurem eigenen Leben ausprobieren?“ Die Schüler*innen können ihre wichtigsten Erkenntnisse schriftlich festhalten oder mündlich in der Runde teilen.

Ausblick: Hinweis auf die nächste Stunde, in der jeder sein eigenes Spiel unter den erlernten Aspekten darstellen soll.

Materialien:

- Papier, Stifte, Digitale Tools (für Videos, Präsentationen, Plakate), Kreative Materialien (für Plakate, Collagen, etc.)

Abgewandeltes Vorgehen: Statt einer Diskussion könnten die Schüler*innen in einem Rollenspiel Szenarien darstellen, in denen die negativen Aspekte digitaler Spiele auftreten (z.B. Konflikte durch exzessives Spielen). Durch das Nachspielen dieser Situationen wird das Thema greifbarer und die Schüler*innen entwickeln ein tieferes Verständnis für die Problematik.

ABLAUF STUNDE 6

Was macht dein Lieblingsspiel besonders?

Zeig uns, warum dein Lieblingsspiel so genial ist!

Stundenziel: Die Schüler*innen wenden die erarbeiteten positiven und negativen Aspekte des Gamings auf ihr eigenes Lieblingsspiel an und visualisieren diese in einer umfassenden Darstellung.

Einleitung: Rückblick auf die vorherigen Stunden: Kurze Wiederholung der positiven und negativen Aspekte sowie der entwickelten Strategien für einen reflektierten Umgang mit Gaming.

Einführung in das Ziel der Stunde: „Heute sollt ihr all das Gelernte auf euer eigenes Lieblingsspiel anwenden und es in einer kreativen Darstellung visualisieren.“

Ziel der Stunde: Die Schüler*innen sollen lernen, das Wissen und die erarbeiteten Strategien konkret auf ein Beispiel anzuwenden und dies visuell ansprechend darzustellen.

Auswahl des eigenen Lieblingsspiels

Aufgabe: Die Schüler*innen wählen ihr persönliches Lieblingsspiel aus, auf das sie die erarbeiteten Aspekte anwenden möchten. Die Auswahl sollte ein Spiel sein, das sie gut kennen und über das sie genug Informationen besitzen.

Visualisierung: Erarbeitung der Darstellung

Die Schüler*innen erstellen eine visuelle Darstellung ihres Lieblingsspiels. Dabei sollen sie alle erarbeiteten Aspekte (Kategorisierung, positive/negative Aspekte, Strategien) einfließen lassen. Sie wählen ein kreatives Format, um ihr Lieblingsspiel zu präsentieren. Mögliche Formate sind:

- **Plakat:** Eine umfassende visuelle Darstellung mit Texten, Bildern und Diagrammen.
- **Infografik:** Eine strukturierte grafische Darstellung der verschiedenen Aspekte.
- **Präsentation:** Eine digitale Präsentation (z.B. PowerPoint, Prezi), die die verschiedenen Punkte aufgreift.
- **Video oder Kurzfilm:** Eine filmische Darstellung, die alle Aspekte zeigt.
- **Kreatives Kunstwerk:** Eine Collage, ein gemaltes Bild oder ein Modell des Spiels, das die wichtigsten Punkte integriert.

Wichtige Punkte, die visualisiert sein sollen:

Spielkategorie: Genre des Spiels und mögliche Subkategorien (z.B. Action-Adventure, Strategie), Plattform (PC, Konsole, Handy, etc.).

Positive Aspekte: Welche positiven Effekte hat das Spiel auf die Spieler*innen? (z.B. kognitive Förderung, soziale Interaktion, Stressabbau). Beispiele, wie diese Aspekte im Spiel erlebbar sind.

Negative Aspekte: Risiken oder Herausforderungen, die das Spiel mit sich bringt (z.B. Suchtpotenzial, gewalttätige Inhalte, hohe Kosten). Beispiele, die diese negativen Aspekte verdeutlichen.

Strategien für den reflektierten Umgang: Welche Strategien können angewendet werden, um die negativen Aspekte zu minimieren und die positiven zu maximieren? Konkrete Tipps, wie man das Spiel verantwortungsvoll genießen kann (z.B. Zeitmanagement, Pausen etc.).

Präsentation der Ergebnisse

Die Schüler*innen stellen ihre Visualisierungen der Klasse vor. Jede Präsentation sollte die erarbeiteten Aspekte deutlich zeigen und auf die gewählten Strategien eingehen. Nach jeder Präsentation geben die Mitschüler*innen Feedback zu den Darstellungen und diskutieren über die präsentierten Strategien. Fragen, die eine Lehrkraft stellen könnte: „Welche Aspekte wurden besonders gut visualisiert?“ oder „Gibt es noch weitere Strategien, die bei diesem Spiel hilfreich wären?“

Reflexion und Abschluss

Abschlussrunde: „Wie hat euch das Arbeiten mit eurem Lieblingsspiel gefallen? Was habt ihr daraus gelernt?“ Die Schüler*innen können ihre Erkenntnisse schriftlich oder mündlich in der Runde teilen.

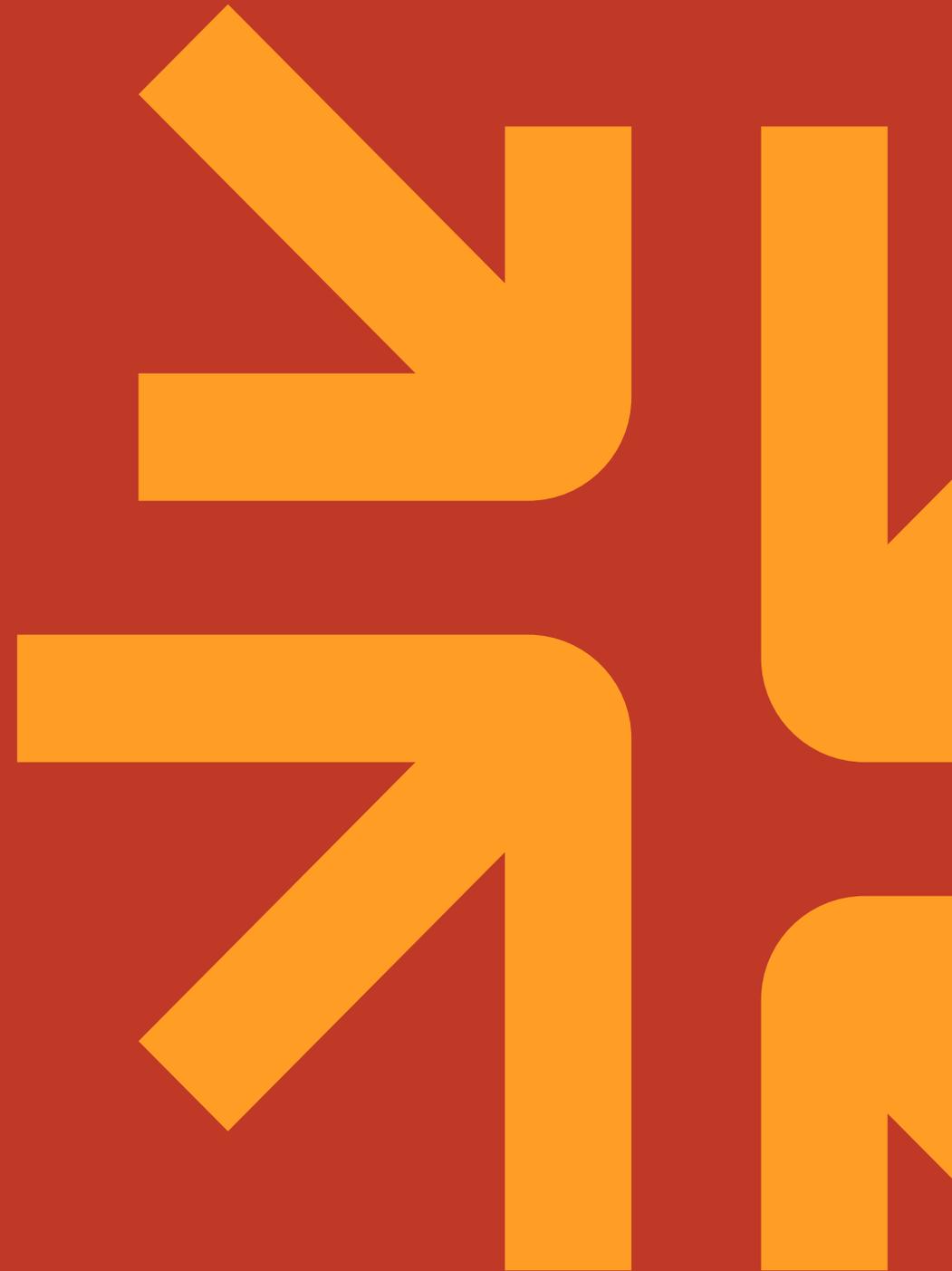
Abschluss der Unterrichtseinheit: Zusammenfassung der gesamten Unterrichtseinheit und Rückblick auf das Gelernte. Eventuelle Verteilung der besten Arbeiten oder digitale Ausstellung der erstellten Werke.

Materialien

- Papier, Stifte, Digitale Tools (für Videos, Präsentationen), Kreative Materialien (für Plakate, Collagen, etc.)

Abgewandeltes Vorgehen: Die Schüler*innen präsentieren ihr Lieblingsspiel in einer Ausstellung, bei der sie auch interaktive Elemente (z.B. kurze Demos oder Quizfragen zu ihrem Spiel) einbauen können. Diese „Gamingmesse“ könnte dann von Mitschüler*innen besucht und bewertet werden. (vor allem für Projektarbeit geeignet.)

6) WEITERFÜHRENDE QUELLEN



WEITERFÜHRENDE QUELLEN

Klicksafe ist eine deutsche Initiative zur Förderung der sicheren Nutzung des Internets und digitaler Medien. Die Website bietet umfassende Informationen, Materialien und Tipps rund um das Thema Online-Sicherheit, Medienkompetenz und den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Inhalten. Sie richtet sich an verschiedene Zielgruppen, darunter Eltern, Lehrkräfte, Jugendliche und Kinder, und deckt Themen wie Datenschutz, Cybermobbing, Fake News, Social Media und vieles mehr ab. Klicksafe unterstützt Nutzer*innen dabei, sicher und bewusst im Internet zu agieren und fördert die Entwicklung von Medienkompetenz in der digitalen Welt. Es gibt dort reichlich Material und auch spannende kurze Quizzeinheiten, die schnell in den Unterricht integriert werden können.

USK ist die verantwortliche Institution in Deutschland für die Altersfreigabe von Computer- und Videospiele. Sie prüft und klassifiziert Spiele und Apps nach ihrem Inhalt, um sicherzustellen, dass sie für die jeweilige Altersgruppe geeignet sind. Die USK vergibt Alterskennzeichnungen, die auf den Verpackungen und in digitalen Stores sichtbar sind, wie zum Beispiel „USK 0“, „USK 12“ oder „USK 18“. Diese Altersfreigaben sollen Eltern und Verbraucher*innen dabei helfen, geeignete Inhalte für Kinder und Jugendliche auszuwählen und den Jugendschutz zu gewährleisten. Man findet dort auch eine Übersicht der Genres und anderer Fachbegriffe bezüglich digitaler Spiele.

Der Medienkompetenzrahmen NRW (MKR NRW) ist ein verbindlicher Orientierungsrahmen für Schulen in Nordrhein-Westfalen, der die Förderung von Medienkompetenz in allen Schulformen und Jahrgangsstufen unterstützt. Er definiert klare Ziele und Kompetenzbereiche, die Schüler*innen im Umgang mit digitalen Medien erreichen sollen. Der Rahmen umfasst sechs Kompetenzbereiche, darunter Informations- und Recherchekompetenz, Kommunikations- und Kooperationskompetenz sowie den sicheren Umgang mit digitalen Medien. Der MKR NRW soll Lehrkräfte dabei unterstützen, Medienbildung systematisch in den Unterricht zu integrieren und die SchülerInnen auf die Herausforderungen der digitalen Welt vorzubereiten. Dort befinden sich auch Ideen und Hinweise für die Umsetzung spezifischer Stunden.

Das Socialnet Lexikon bietet einen umfassenden Überblick über digitale Spiele, ihre Spielformen und Merkmale. Besonders relevant für Lehrkräfte ist der Abschnitt über Serious Games und Educational Games, die speziell für Bildungszwecke entwickelt wurden. Diese Spiele fördern durch spielerische Ansätze Motivation und Lernbereitschaft, bieten intensive Übungsmöglichkeiten und können den Unterricht durch den Einsatz von Game-Based Learning bereichern. Sie eignen sich ideal zur Vermittlung von Wissen und Kompetenzen in modernen Lernumgebungen.

Das Internet ABC erklärt gängige Game-Genres wie Abenteuer, Rätselspiele und Simulationen und stellt deren Anforderungen vor. Lehrkräfte erhalten hier einen Überblick über kinderfreundliche Spiele, die sich für den Einsatz im Unterricht oder zur Förderung von Medienkompetenz eignen. Die Seite bietet zudem wertvolle Hinweise, wie man passende Spiele auswählt, die altersgerecht und pädagogisch wertvoll sind.

Die Spielbar bietet eine Sammlung von Spielen, die speziell auf ihre Eignung für Kinder und Jugendliche geprüft wurden. Lehrkräfte finden hier Rezensionen, Altersempfehlungen und pädagogische Hinweise zu digitalen Spielen. Die Seite hilft dabei, passende Spiele für den Unterricht auszuwählen, die den sicheren Umgang mit Medien fördern und das Lernpotenzial von Spielen im Bildungsbereich aufzeigen.

Der Spieleratgeber NRW bietet eine umfassende Übersicht über digitale Spiele, die auf ihre Eignung für Kinder und Jugendliche geprüft wurden. Sie enthält detaillierte Beschreibungen zu Spielinhalten, pädagogischen Aspekten und Altersempfehlungen. Lehrkräfte können hier gezielt nach Spielen suchen, die sich für den Einsatz im Unterricht eignen, um Medienkompetenz zu fördern und altersgerechtes Spielen zu unterstützen.

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)