

Alles nur ein Spiel?

Chancen und Risiken digitaler Spiele erkennen und einschätzen

Materialien zur Umsetzung einer Unterrichtseinheit in der Klassenstufe 3 und 4 mit Ablaufplan, didaktischen Hinweisen, Aufgabenstellungen, Kopiervorlagen und Hintergrundinformationen zur Vorbereitung einer Doppelstunde.

Diese Unterrichtseinheit enthält Arbeitsblätter für die Schülerinnen und Schüler, die sich zum sukzessiven Aufbau eines individuellen Medienportfolios und zur Reflexion des Unterrichts in der Lerngruppe eignen.



Überblick

„Auch wenn älteren Kindern und Jugendlichen größere Freiräume bei Auswahl und Nutzung von Computerspielen eingeräumt werden sollten: Eltern sollten sich über die Spiele informieren, die ihr Kind spielt. Es ist wichtig, hin und wieder auch beim Spiel eines Kindes dabei zu sein.“

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

Titel	Alles nur ein Spiel? Chancen und Risiken digitaler Spiele erkennen und einschätzen
Jahrgangsstufe	Klassenstufe 3 und 4
Lehrplanbezug	Ethik, Jg. 3/4: 4.3 Mit Medien kritisch umgehen Heimat- und Sachunterricht, Jg.3/4: 1.2 Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft, 4 4.3 Fakten und Fiktion Deutsch, Jg. 3/4: 2.1 Über Leseerfahrungen verfügen
Thema	Digitale Spiele werden nicht nur auf dem Computer gespielt. Auch Spielekonsolen, das Internet oder Apps bieten zahlreiche Angebote. Damit verändert sich ihre Reichweite zusehends. Digitale Spiele üben auf Kinder und Jugendliche eine hohe Anziehungskraft aus. Ihre virtuellen Welten bestehen aus verrückten Landschaften, tollen Sounds und coolen Helden. Sie tauchen ein und werden häufig schnell Teil dieser Welt. Um die Chancen und Risiken, die in der Nutzung von digitalen Spielen liegen, zu erkennen, ist es notwendig, dass Kinder und Jugendliche ihr eigenes Spielverhalten reflektieren und sich über die Gefährdungen bewusst werden, die oftmals mit der übermäßigen Nutzung zusammenhängen.
Kompetenzen	Siehe Seite 6
Zeitbedarf	Das Material ist für eine Doppelstunde konzipiert. Bei Bedarf kann die Unterrichtseinheit jedoch zeitlich verlängert werden (siehe Seite 6).
Sozialform	Einzelarbeit, Unterrichtsgespräch
Materialien	Kopie der Arbeitsblätter: »E1 Arbeitsblatt: Spielekompass«, »E2 Arbeitsblatt: digitale Spiele«, »E3 Arbeitsblatt: Pro & Kontra«, »E4 Portfolio: Pro & Kontra«, »E5 Portfolio: Gelernt ist gelernt«, »E6 Portfolio: Merkblatt«; zudem: Pinnwand oder Magnete, Scheren
Urkunden	Zur Dokumentation der Teilnahme an dieser Unterrichtseinheit bzw. allen Modulen für die Jahrgangsstufe können die Schülerinnen und Schüler eine Urkunde erhalten. Die Urkunden können im Klassensatz unter www.medienfuehrerschein.bayern kostenlos bestellt werden. Nutzen Sie zum Bedrucken die Eingabemaske mit Serien-druckfunktion. Sie ist online verfügbar.

Einleitung

„Für viele Generationen war das Kino der Gipfel der kommerziellen Unterhaltung. Aber die nach 1970 Geborenen sehen das anders: Für sie sind es das Internet und Computerspiele. Games sind einfach näher dran an unserer Zeit als Hollywood.“ **Joseph Olin, Präsident der Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS)**

Digitale Spiele, egal ob am Computer, an der Spielekonsole, im Internet oder als App, sind ein lukrativer Markt. Die Themen und Inhalte digitaler Spiele sprechen ein breites Publikum an. Aus diesem Grund ist es wichtig, Kinder frühzeitig für das Thema zu sensibilisieren. Die Problematik von gewalthaltigen Spielen und deren mögliche Wirkungen stehen bei der Zielgruppe der Dritt- bzw. Viertklässler noch nicht im Vordergrund. Dennoch gilt: Eine bereits in der Grundschule einsetzende Sensibilisierung – für die negativen, aber auch für die positiven Seiten des Mediums – ist der beste Schutz für die Zukunft!

Die Schülerinnen und Schüler sind wahrscheinlich bisher vor allem mit vergleichsweise harmloser, oder im besten Fall sogar mit pädagogisch wertvoller Spiele- und Lernsoftware in Kontakt gekommen. Vermutlich verbinden sie mit digitalen Spielen primär positive Erfahrungen. Nicht zuletzt, weil das Spielen an sich eine wichtige Form sozialen Handelns und menschlichen Lernens darstellt. Deshalb werden sich die Kinder freuen, dass eine ihrer Freizeitbeschäftigungen im Unterricht Thema ist. Diese Motivation der Klasse ist die beste Voraussetzung, das Thema digitale Spiele, inklusive aller Chancen und Risiken, durchzunehmen.

Ziel der Unterrichtseinheit ist eine sachliche Diskussion über, und eine kritische Auseinandersetzung mit den digitalen Spielwelten von Grundschulkindern. Die öffentliche Diskussion, die von vielen (teils tendenziösen) Forschungsergebnissen, Tatsachenbehauptungen, Meinungen und gesellschaftspolitischen Positionen bestimmt wird, spielt dabei nur am Rande eine Rolle. Im Mittelpunkt der Unterrichtseinheit stehen vielmehr die Schülerinnen und Schüler und ihr Wissen und ihre Erfahrungen mit Games. Ausgangspunkt für diesen Ansatz ist folgende Tatsache: Digitale Spiele sind eine wichtige Sozialisationsinstanz im Medienensemble jüngerer Kinder.

Laut der KIM-Studie 2016 [1] gehört für gut ein Fünftel aller sechs- bis 13-jährigen Kinder die Nutzung digitaler Spiele zu den liebsten Freizeitaktivitäten. Rund 60 Prozent der Kinder spielen mindestens einmal pro Woche auf dem Computer, den Konsolen oder im Internet, 22 Prozent tun dies täglich. Jungen spielen dabei lieber, häufiger und länger. Rund 41 Prozent der Befragten spielen 30-60 Minuten an einem

Spielwelt



Initiative Klicksafe

Klicksafe ist eine Sensibilisierungskampagne zur Förderung der Medienkompetenz im Umgang mit dem Internet und den neuen Medien im Auftrag der Europäischen Kommission. Aktionsfelder des Projektes sind Inhalte und Qualifikation, Kampagnen und Marketing sowie die bundesweite Vernetzung mit Partnern und Akteuren.

www.klicksafe.de

Ziel

Nutzung

normalen Tag, 37 Prozent sogar länger als eine Stunde. 34 Prozent der Jungen und Mädchen im Alter von Sechs bis 13 Jahren nutzen die Möglichkeit, regelmäßig mit dem Handy beziehungsweise dem Smartphone zu spielen. Mit dem Alter der Kinder steigt die Nutzungszeit von digitalen Spielen – vor allem bei den Jungen. Außerdem kann es aus medienpädagogischer und jugendschutzrechtlicher Sicht problematisch sein, wenn Kinder mit ungeeigneten Spielen in Kontakt kommen oder die Kostenfallen, die in digitalen Spielen lauern können, nicht abschätzen können.



Bei aktuellen Spielen kann häufig offline und online gespielt werden. Das Problem-potenzial von digitalen Spielen hat sich seit der verstärkten Onlineorientierung grundlegend verändert: Neben dem Gewaltaspekt verschiedener Spielegenres ist auch die Suchtproblematik ein viel diskutiertes Thema. Denn die Onlinefunktionen führen

„Fragen Sie Ihr Kind, welche Computerspiele es besonders mag. Spielen Sie auch einmal ein Spiel mit. Sie werden feststellen, dass Computerspielen Spaß macht und sehr faszinierend sein kann. Erstellen Sie gemeinsam mit Ihrem Kind verbindliche Regeln zum Umgang mit Computerspielen.“

Birgit Kimmel, Initiative Klicksafe

dazu, dass oft mit zahlreichen Gleichgesinnten gespielt wird und dadurch eine exzessive Nutzung begünstigt wird. Denn die Onlinewelten stehen nie still und entziehen sich der Kontrolle der Spielenden, wenn sie nicht dabei sind. Anreize zum Weitermachen sind sowohl durch die Spielstruktur als auch durch die Sozialität im Spiel – insbesondere durch Kommunikations-Features – gegeben. Beispielsweise wird der Spielende belohnt, wenn er Kontakt zu anderen aufnimmt.

Kosten **Auch können die Spielenden** online häufig kostenpflichtige Zusatzinhalte, wie virtuelle Güter oder Zusatzmodule kaufen. Für den Kauf muss der Spielende teilweise reales Geld in die virtuelle Währung des Spiels eintauschen. Mit dieser Spielwährung kann er dann die Zusatzinhalte erwerben. So sind die eigentlichen Kosten schwer zu durchschauen. Dieses Geschäftsmodell ist allen voran bei sogenannten Free-to-play-Spielen weit verbreitet. Dabei handelt es sich häufig um ein kostenloses Spiel. Für einen schnelleren Spielerfolg werden allerdings oftmals kostenpflichtige Zusatzinhalte benötigt.

Hintergründe **Es bietet sich an**, bei den Schülerinnen und Schülern nachzufragen: Welche digitalen Spiele werden von den Schülerinnen und Schülern gespielt? Was spielen sie online bzw. offline? Sind sie während des Spiels schon einmal auf unangenehme Inhalte gestoßen? Wissen sie, dass nicht nur die Spielenden etwas mit dem Spiel, sondern auch das Spiel etwas mit den Spielenden macht? Ist ihnen bewusst, dass sie ihren Medienkonsum steuern sollten?

Im Unterricht **Das vorliegende Unterrichtsmaterial** ist so angelegt, dass es sich in einer Doppelstunde realisieren lässt. Inhaltlich orientiert sich die Unterrichtseinheit am Lehrplan der bayerischen Grundschule der Klassenstufe 3 und 4. Darüber hinaus finden Sie weiteres vertiefendes Material, das zur Planung des Unterrichts hinzugezogen werden kann.

Anleitung

Kompetenzen

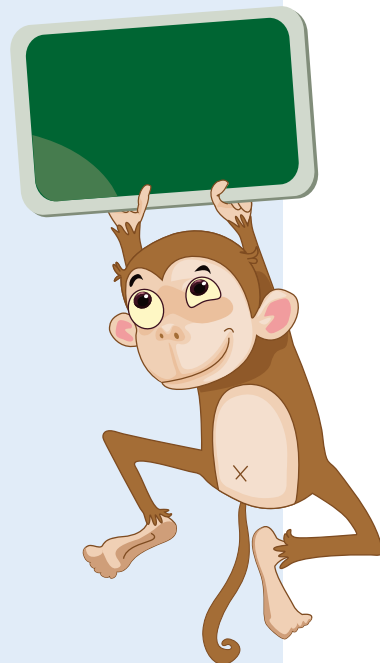
Ablauf des Unterrichts

Tafelbild: Mein Spielekompass

Tafelbild: Computerspiele

Tafelbild: Pro & Kontra

Unterrichtsverlauf



Alle weiteren Materialien, die Sie zur Durchführung der Unterrichtseinheit verwenden können, sowie Hinweise auf Materialien für Eltern finden Sie im Internet unter: www.medienfuehrerschein.bayern.

Kompetenzen

„Der Umgang mit Medien umfasst [dabei] wesentlich mehr als die Zuwendung zu massenmedialen Inhalten wie Fernsehen, Musik oder Printmedien. Im Zuge einer fortschreitenden Mediatisierung von Alltagskommunikation gehören dazu Tätigkeiten wie Kommunizieren, Spielen und Produzieren sowie die Veröffentlichung eigener Werke.“

Bernd Schorb/Ulrike Theunert [2]

Grobziel: Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre Erfahrungen mit digitalen Spielen und setzen sich in einer Arbeitsphase über einen praktischen Austausch mit der Faszination dieser Spiele auseinander, um dann in einer kritische Diskussion Regeln für den kompetenten Umgang zu erarbeiten.

Fach- und Methodenkompetenz

Fach- und Methodenkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » analysieren Computerspiele, die sie kennen, im Hinblick auf Helden, Ziel des Spiels und eventuelle Schwierigkeiten und Hindernisse, um typische Komponenten eines Computerspiels zu erkennen.
- » nehmen die Chancen und Risiken von Computerspielen bewusst wahr.

Sozial-kommunikative Kompetenz

Sozial-kommunikative Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » tauschen sich in der Gruppe auf respektvolle Weise über ihre persönlichen Vorlieben bezüglich Computerspielen aus und akzeptieren dabei die Meinung der anderen Gruppenmitglieder.
- » diskutieren über Vor- und Nachteile von Computerspielen, und halten dabei zentrale Diskussionsregeln/Gesprächsregeln ein, um auf reflektierte Weise ihre Meinungen auszutauschen.

Personale Kompetenz

Personale Kompetenz

Die Schülerinnen und Schüler

- » machen sich ihre Spielgewohnheiten (Spielgeräte, Spielorte, Spielzeiten) durch den Einsatz eines „Spielekompass“ bewusst, um ihren persönlichen Spielekonsum gezielt zu steuern.
- » wenden zur gezielten Steuerung ihrer Spielgewohnheiten und ihres Spielekonsums sinnvolle Regeln an, die sie in der Gruppe selbst aufgestellt und reflektiert haben.

Der Lehrplan in den Fächern Ethik, Heimat- und Sachunterricht sowie Deutsch der 3. und 4. Jahrgangsstufe sieht die Auseinandersetzung mit digitalen Spielen, Identifikationsfiguren in den Medien sowie Konsumverhalten vor.

Ablauf des Unterrichts

Die folgende Unterrichtseinheit bildet einen Entwurf für eine Doppelstunde. Erfahrungen haben gezeigt, dass die Schülerinnen und Schüler bei der Beschreibung der Lieblingsspiele (Aufgabe 2.1) oftmals ein großes Mitteilungsbedürfnis haben. In diesem Fall bietet es sich an, die Unterrichtseinheit um eine weitere Unterrichts- oder Doppelstunde zu erweitern.

Die Vorbereitung der Unterrichtseinheit erfordert nicht unbedingt viel Zeit. Es ist aber empfehlenswert, einmal selbst zu spielen. Dabei ist es fast egal, welches digitale Spiel Sie wählen. Sie sollten aber die virtuelle Welt einmal selbst erleben, um so vielleicht sogar die Faszination des Spielens nachempfinden zu können.

Für einen motivierenden Einstieg in das Thema „Digitale Spiele“ können Sie zu Beginn der Unterrichtseinheit einen Film-Clip einspielen. Dieser stimmt die Schülerinnen und Schüler auf das Unterrichtsthema ein und macht Lust auf eine vertiefende Auseinandersetzung. Der Film-Clip des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus steht auf der Website des Medienführerscheins Bayern, auf der Plattform mebis sowie auf dem digitalen Angebot mein.medienfuehrerschein.bayern (Code: GS25F01) kostenlos zur Verfügung.

Tipp: In der zugehörigen Medienführerschein Werkstatt auf mebis werden die Inhalte speziell für den Einsatz im digitalen Unterricht aufbereitet. Darin enthalten ist auch das digitale Element „Datenschutz-Parcours“ (Code: GS25F01).

Phase 1: Sensibilisierung und Motivation

Zum Einstieg in das Thema „Digitale Spiele“ diskutieren die Schülerinnen und Schüler ihre Spielerfahrungen und halten diese zusammen mit ihrem Spielverhalten in einem Portfolio fest. Eine kritische Reflexion des Spielkonsums schließt diese Phase ab.

Vorbereitung: »Information: Genrekunde«, »Information: Spielgeräte«

- 1.1 Beginnen Sie die Unterrichtseinheit mit einer Diskussion über aktuelle Spiele, Spielgeräte, Altersfreigaben und Nutzungszeiten. Nutzen Sie dazu die von zu Hause mitgebrachten Materialien und halten Sie die genannten Spiele gemäß den Genres (siehe Hintergrundmaterial) in einer Wortwolke an der Tafel fest.

Ergebnissicherung: Tafelbild als Wortwolke

- 1.2 Nach diesem Einstieg halten die Kinder mithilfe des Arbeitsblattes »E1/Arbeitsblatt: Spielekompass« strukturiert ihre persönliche Medienerfahrung fest. Dies erfolgt in Einzelarbeit.

Ergebnissicherung: Arbeitsblatt

- 1.3 Werten Sie jetzt die im Arbeitsblatt »E1/Arbeitsblatt: Mein Spielekompass« festgehaltenen Daten aus und dokumentieren Sie, was, wie viel, womit, mit wem, wo und wann die Schülerinnen und Schüler spielen.

Ergebnissicherung: »Tafelbild: Mein Spielekompass«

Hinweis: Für das einleitende Unterrichtsgespräch ist es hilfreich, dass die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche digitale Spiele, Bildmaterial, eventuelles Zubehör

Vorbereitung

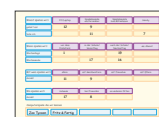
Film-Clip



10`



10`



10`

wie Spielkarten und Informationen mitbringen, auf deren Basis die ganze Welt der digitalen Spiele inklusive der Genres und Altersfreigaben diskutiert werden kann.

Phase 2: Ein digitales Spiel

Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ein Spiel ihrer Wahl aus unterschiedlichen Blickrichtungen, indem sie sich mit den Helden, den Erlebnissen, der Spielaufgabe und eventuellen Schwierigkeiten und Hindernissen auseinandersetzen. Die Ergebnisse fließen in einem Tafelbild zusammen und dienen als Grundlage für eine kritische Diskussion über digitale Spiele.

Vorbereitung: »Information: digitale Spiele«

15'



- 2.1 Die Schülerinnen und Schüler sammeln die Elemente eines digitalen Spiels an einem konkreten Beispiel. Dazu wählen sie einzelne Spiele und arbeiten heraus, wer die Protagonisten sind, welche Aufgaben erfüllt werden müssen, was sie am Bildschirm erleben und welche Hürden sie meistern. Die Ergebnisse notieren sie auf dem Arbeitsblatt »E2/Arbeitsblatt: digitale Spiele«.

Ergebnissicherung: Arbeitsblatt

20'



- 2.2 Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler nach ihren Ergebnissen und halten Sie exemplarische Beispiele an der Tafel fest. Anhand der Ergebnisse wird sichtbar, was den Schülerinnen und Schülern an den Spielen gefällt. Dies kann als Grundlage für eine kritische Diskussion dienen.

Ergebnissicherung: »Tafelbild: digitale Spiele«

Phase 3: Kritische Reflexion

In einer gemeinsamen Pro-und-kontra-Diskussion fassen die Schülerinnen und Schüler zusammen, was ihnen an digitalen Spielen gefällt bzw. nicht gefällt und reflektieren kritisch ihren persönlichen Umgang. In den Fokus der Diskussion rückt die Frage nach Chancen und Risiken von digitalen Spielen: Was ist positiv und was birgt Risiken? Gibt es Konfliktpotenzial im Elternhaus, wenn es um Spielzeiten und -inhalte geht? Wie kann man damit umgehen?

Vorbereitung: »Information: Problembereiche«, »Information: Jugendschutz«

10'



- 3.1 Die Schülerinnen und Schüler erhalten das Arbeitsblatt »E3/Arbeitsblatt: Pro & Kontra« und halten ihre Erfahrungen selbstständig schriftlich fest.

Ergebnissicherung: Arbeitsblatt

- 3.2 Im Anschluss werden die Ergebnisse in der Gruppe ausgewertet und die wichtigsten an der Tafel oder einer Pinnwand festgehalten. Versuchen Sie, auch die Themen der Sensibilisierungsphase mit aufzugreifen und zentrale Regeln für den Umgang mit digitalen Spielen zu erarbeiten. Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren die Ergebnisse auf dem Arbeitsblatt »E4/Arbeitsblatt: Regeln«

Ergebnissicherung: Arbeitsblatt

15'



Zur Dokumentation des Gelernten erhalten die Schülerinnen und Schüler die Arbeitsblätter »E5/Portfolio: Gelernt ist gelernt« und »E6/Portfolio: Merkblatt«.

Tafelbild: Mein Spielekompass

Womit spielen wir?	PC/Laptop	Spielkonsole	Handy Smartphone	Tablet
gehört mir	3	2	7	
gehört mir nicht allein	6	11		3
Wann spielen wir?	vor dem Frühstück	in der Schule/ Vormittag	nach der Schule/ Nachmittag	am Abend
Wochentags	1		19	
Wochenende		17	16	
Mit wem spielen wir?	allein	mit Geschwistern	mit Freunden	mit Eltern
Anzahl	11	9		
Wo spielen wir?	zuhause	bei Freunden	unterwegs	an anderen Orten
Anzahl	17	8		
Digitale Spiele die wir kennen				
Minecraft, FIFA, Angry Birds Go!				

Das Arbeitsblatt „Mein Spielekompass“ dient dazu, einen ersten Eindruck zu bekommen, inwieweit die Schülerinnen und Schüler bereits mit dem Thema „Digitale Spiele“ vertraut sind. Nachdem die Arbeitsblätter in Einzelarbeit ausgefüllt wurden, werden die einzelnen Punkte abgefragt, indem sich die Schülerinnen und Schüler melden und zahlenmäßig in der Tabelle erfasst werden.

Um eine Übersicht über das bereits bekannte Spektrum an digitalen Spielen zu bekommen, fragen Sie die Schülerinnen und Schüler welche Spiele sie kennen und vor allem, welche sie schon gespielt haben.

Sie können das Tafelbild im Gespräch mit den Schülerinnen und Schülern an der Tafel entwickeln oder die Folien- bzw. PowerPoint-Vorlage nutzen. Beides finden Sie im Internet zum Download unter: www.medienfuehrerschein.bayern.

Medienerfahrung

Computerspiele

Weitere Vorlagen

Tafelbild: digitale Spiele

Digitale Spiele

Wer sind die Helden?

- Super Mario _____
- Celestine, Bernard und Zweistein _____
- _____

Was ist das Ziel des Spiels?

- Ich muss einen Schatz finden. _____
- Ich will Champion werden. _____
- Das Buch Mathematica zurückholen. _____

Wie erreichst du das Ziel?

- Ich springe über Bäume. _____
- Ich fahre Autorennen. _____
- Ich löse Rechenaufgaben. _____

Funktioniert alles perfekt?

- Das Spiel stürzt manchmal ab und dann fange ich wieder von vorne an. _____
- Die Aufgaben sind zu schwer. _____

- Ergebnissicherung** **Übertragen Sie exemplarische Ergebnisse** der Schülerinnen und Schüler aus dem Arbeitsblatt »E2/Arbeitsblatt: digitale Spiele«. Werten Sie zunächst den Arbeitsprozess aus und fordern Sie die Schülerinnen und Schüler auf, einzelne Antworten noch einmal zu kommentieren. Lassen Sie sich die einzelnen Komponenten genau beschreiben. Was gefällt ihnen an den Helden? Was genau müssen sie tun, um im Spielverlauf weiter zu kommen? Worin genau besteht die Aufgabe oder das Ziel des Spiels? Interessant ist die Frage nach eventuellen „Ärgernissen“. Bleiben sie an einem Level hängen und kommen nicht weiter? Gibt es Spielsituationen, die sie nicht verstehen? Stürzt der Rechner ab?
- Komponenten** **Fragen Sie abschließend** nach einem Grund für die Gruppierung der Antworten, um den Schülerinnen und Schülern bewusst zu machen, dass es sich dabei um die wesentlichen Komponenten handelt, die ein digitales Spiel ausmachen.
- Jugendschutz** **Benutzen Sie die Hintergrundinformation**, um sich im Vorfeld mit gängigen und gern gespielten Spielen der Altersgruppe vertraut zu machen. Informieren Sie sich zu jugendschutzrelevanten Fragen und spielen Sie selbst einmal.
- Weitere Vorlagen** **Sie können das Tafelbild** im Gespräch mit den Schülerinnen und Schülern an der Tafel entwickeln oder die Folien- bzw. PowerPoint-Vorlage nutzen. Beides finden Sie im Internet zum Download unter: www.medienfuehrerschein.bayern.

Tafelbild: Pro & Kontra

<p>Pro</p> <ul style="list-style-type: none"> o machen Spaß o super Figuren o knifflige Aufgabe 	<p>Kontra</p> <ul style="list-style-type: none"> o man vergißt die Zeit o man kommt oft nicht weiter o _____
<p>Regel</p> <ul style="list-style-type: none"> o Spiele nur Spiele, die für dein Alter geeignet sind. 	<p>Regel</p> <ul style="list-style-type: none"> o Sprich mit deinen Eltern über deine Spielwünsche.
<p>Regel</p> <ul style="list-style-type: none"> o Informiere dich mit deinen Eltern zu „guten“ Spielen. 	<p>Regel</p> <ul style="list-style-type: none"> o Vereinbare Spielzeiten mit deinen Eltern.

Sammeln Sie die Antworten der Kinder und fassen Sie die wesentlichen Punkte im Tafelbild zusammen. Leiten Sie dann ausgehend vom Ergebnis dazu über, Regeln im Umgang mit digitalen Spielen zu entwickeln:

- » Spiele nur Spiele, die für dein Alter geeignet sind.
- » Sprich mit deinen Eltern über deine Spielwünsche.
- » Informieren dich mit deinen Eltern zu „guten“ Spielen.
- » Vereinbare Spielzeiten mit deinen Eltern.
- » Wenn dir an einem Spiel etwas nicht gefällt, sprich mit deinen Eltern darüber.

Ausreichend Informationen zu digitalen Spielen sowie Spieleempfehlungen und Altersangaben finden Sie im Hintergrundmaterial.

Sie können das Tafelbild im Gespräch mit den Schülerinnen und Schülern an der Tafel entwickeln oder die Folien- bzw. PowerPoint-Vorlage nutzen. Beides finden Sie im Internet zum Download unter: www.medienfuehrerschein.bayern.

Spielregeln

Empfehlungen

Weitere Vorlagen

* Wenn Sie den Schülerinnen und Schüler mehr Zeit für die Beschreibung und Auseinandersetzung mit digitalen Spielen einräumen möchten, bietet es sich an, die 3. Phase der Unterrichtseinheit auf eine weitere Unterrichtsstunde zu verlegen.

Unterrichtsverlauf

Zeit	Inhalt	Kommentar	Sozialform	Medien/Material
10'	1.1 Einstieg und Motivation Aufnahme der Vorerfahrungen „digitale Spiele“	digitale Spiele, Zubehör etc. von zu Hause mitbringen	Unterrichtsgespräch	
10'	1.2 Dokumentation Festhalten der Medienerfahrungen im Portfolio		Einzelarbeit	E1
10'	1.3 Diskussion und Ergebnissicherung Auswertung des Portfolios		Diskussion	TB: Mein Spielekompass
15'	2.1 Erarbeitung „Ein digitales Spiel“* Erarbeitung der zentralen Elemente eines digitalen Spiels	Wer sind die Protagonisten? Welche Aufgabe muss erfüllt werden? Was erlebt man? Funktioniert alles?	Einzelarbeit	E2
20'	2.2 Ergebnissicherung Ermittlung der einzelnen Komponenten, die ein digitales Spiel ausmachen	Fassen Sie die wesentlichen Komponenten zusammen.	Unterrichtsgespräch	TB: digitale Spiele
10'	3.1 Erarbeitung „Pro & Kontra“ Erarbeitung der Chancen und Risiken von digitalen Spielen		Einzelarbeit	E3
15'	3.2 Diskussion und Dokumentation Abschlussdiskussion und Dokumentation des Gelernten	Geben Sie der Diskussion von Problemen bei der Nutzung zu Hause ausreichend Raum.	Unterrichtsgespräch	E4, E5, E6, TB: Pro & Kontra

Hintergrund

Information: Genrekunde

Information: Spielgeräte

Information: digitale Spiele

Information: Problembereiche

Information: Jugendschutz



Information: Genrekunde

Als Detektiv knifflige Fälle lösen, eine Fußballmannschaft managen, Autorennen temporeich meistern, märchenhafte Abenteuer erleben oder sich einfach nur geschickt durch Comicwelten bewegen? Die Computerspielandschaft ist vielfältig und verändert sich ständig.

Die Genres der digitalen Spiele geben eine Orientierung auf dem Spielemarkt. Sie unterscheiden Spiele z. B. nach Themen, Spielinhalten oder Spieleraufgaben. Zunehmend entstehen auch Genre-Mischformen. Nicht alle Genres sind für Kinder im Grundschulalter geeignet.

Besonders beliebt bei Kindern im Grundschulalter sind folgende Genres:

- Jump'n Run** » **Jump'n Run**
Hier wird die Spielfigur in einer oft bunten Comicwelt von Level zu Level geführt. Sie muss dabei hüpfen, springen, laufen, rennen, immer wieder Hindernisse überwinden, verschiedene Gegenstände einsammeln und Gegnern ausweichen. Geschicklichkeit und Tempo sind gefragt.
- Simulation** » **Simulation**
Diese Spiele geben die Möglichkeit, die Realität virtuell nachzuvollziehen. Zivile Simulationen aus Geschichte und Lebenswelt der Menschen oder die Abbildung komplexer technischer Abläufe sind typische Spielinhalte dieses Genres.
- Sportspiel** » **Sportspiel**
Echte Sportarten werden realitätsnah nachgestellt. Ob Fußball, olympische Disziplinen oder Formel-1-Rennen: Spiele dieses Genres werden TV-ähnlich präsentiert, die Hauptfiguren sind immer wieder Stars der echten Sportwelt und das gemeinsame Spiel mehrerer Spieler steht dabei oft im Vordergrund.
- Klassisches Adventure** » **Klassisches Adventure**
Man nennt sie auch die Romane der digitalen Spiele: Mit viel Spielspaß und ganz individueller Zeiteinteilung werden Rätsel und Logikpuzzles gelöst, Gegenstände aus dem Inventar kombiniert, Informationen gesammelt und gemeinsam mit vielen virtuellen Figuren Abenteuer bestanden.
- Denkspiel** » **Denkspiel**
Ohne Zeitdruck kann hier das Gehirn trainiert werden. Probleme lösen, Kombinationsaufgaben bewältigen, Rätsel knacken, vielleicht etwas Geschicklichkeit einbringen – es sind oft kleinere Spiele, die dieses Genre ausmachen.

Ungeeignet für Kinder im Grundschulalter sind Spiele vor allem folgender Genres: Shooter und Action Adventure.



Information: Spielgeräte

Die Geschichte der Computerspiele begann bereits 1946. Schrittweise ging die Entwicklung weiter, aber erst Anfang der 70er-Jahre wurde mit PONG* der wichtigste Schritt in die alltagspopuläre Herstellung von Computerspielen getan.

Digitale Spiele benötigen unterschiedliche Hardwarekomponenten, denn die Spielinhalte, Spielmodi und die Spielart werden von diesen Spielgeräten geprägt. Unterschieden werden Spielgeräte in PC und Laptop, Spielkonsolen sowie Tablets und Smartphones.

Computer (PC/Laptop) sind zunächst in erster Linie als vielfältig nutzbare Arbeitsgeräte entwickelt worden. Ihre multimediale Stärke sowie ihre weite Verbreitung in den Privathaushalten machten sie dann zunehmend interessant für die Computerspielbranche. Spielen am Computer wurde schnell zu einem der vielen Anwendungsgebiete des PCs. Mit dem Computer stehen dem Spielenden alle benötigten Spielkomponenten zur Verfügung: Eingabegeräte, Monitor, Ton, Grafik und nicht zuletzt die Möglichkeit, das Internet für gemeinsame Spielaktionen zu nutzen.

Computer

Spielkonsolen wurden dagegen als spezielle Hardware nur für Spielzwecke entwickelt. Die erste Konsole kam 1964 auf den Markt. Spielkonsolen verfügen mittlerweile über hoch entwickelte Grafik- und Soundsysteme sowie über besondere Interaktionsmöglichkeiten. Spielekonsolen sind internetfähig. Bei stationären Spielekonsolen wird ein Ausgabegerät – der Monitor eines Computers oder der Fernseher benötigt. Die Spielinhalte für Spielkonsolen unterschieden sich kaum von Spielen für Computer.

Spielkonsolen

Für Tablets und Smartphones stehen in den App-Stores viele verschiedene Spiele-Apps zur Auswahl. Die Geräte sind tragbar, so dass die Spiele auch unterwegs genutzt werden können, z. B. um Wartezeiten zu überbrücken.

Tablets & Smartphones

* PONG war das erste populäre Computerspiel.



Information: digitale Spiele

„Games werden immer pompöser, immer größer und vor allem immer realistischer. Durch Zusammenspiel von Animationen und Grafik entstehen Orte, Figuren und ganze Welten, die beinahe schöner wirken, als die Realität selbst.“ [3]

Passende Spieleauswahl

Es ist nicht immer ganz einfach, das passende Spiel für ein Kind zu finden. Einerseits ist der Markt geradezu überflutet von digitalen Spielen, so dass eine Orientierung kaum möglich scheint, andererseits sind die Bedürfnisse der Kinder sehr unterschiedlich. Was Julian zu langweilig erscheint kann Sofia Angst einflößen. Darum ist es wichtig, sich vor dem Kauf oder Download von digitalen Spielen ausreichend zu informieren. Hilfreiche Informationen bieten die folgenden Einrichtungen.

Das Internet-ABC gibt Hilfestellung für Erwachsene und Kinder in Fragen rund um das Internet und digitale Spiele. In der Rubrik „Spiel & Spaß“ kann nach konkreten Spieletiteln gesucht werden und die neuesten Ankündigungen geben Anregungen.
» www.internet-abc.de

TOMMI

Der Deutsche Kindersoftwarepreis TOMMI wird jedes Jahr in den Kategorien „PC-Spiele“, „Konsolenspiele“, „elektronisches Spielzeug“, „Apps“ und „Sonderpreis Kindergarten und Vorschule“ gewählt. Die Nominierung und Wahl gibt einen guten Überblick über aktuelle Kindersoftware.
» www.kindersoftwarepreis.de

Computerspielpreis

Der Deutsche Computerspielpreis wird seit 2008 von den Branchenverbänden BIU e. V. und GAME e. V. gemeinsam mit dem Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur vergeben. Auch hier bietet die Nominierung und Wahl einen guten Überblick über aktuelle Computerspiele.
» www.deutscher-computerspielpreis.de

Klick-Tipps

Klick-Tipps.net bietet eine Datenbank mit kindergerechten Apps an. Zusätzlich wird an jedem ersten Donnerstag des Monats zusammen mit der Stiftung Lesen eine besonders gute App empfohlen.
» www.klick-tipps.net

Spielbar.de

Spielbar.de ist ein Informationsportal auf dem Besprechungen von digitalen Spielen und viele weitere (Fach-)Artikel zum Thema angeboten werden.
» www.spielbar.de

Spieleratgeber NRW

Der Spieleratgeber NRW ist ein pädagogischer Ratgeber zu digitalen Spielen. Er vergibt Beurteilungen inklusive pädagogischer Altersempfehlungen.
» www.spieleratgeber-nrw.de



Information: Problembereiche

Bei digitalen Spielen gibt es einige Charakteristika, die für Kinder und Jugendliche problematisch sein können. Dabei wird die Problematik mancher Spielinhalte oft – und besonders nach so schrecklichen Ereignissen wie den Amokläufen von Winnenden oder Emsdetten – auf das Stichwort „Killerspiele“ verkürzt. Die Debatten zwischen Befürwortern und Gegnern von gewalthaltigen digitalen Spielen sind oftmals sehr emotional geführt.

Aber nicht nur die Gesellschaft, sondern auch die Wissenschaft ist bei dem Thema gespalten. Die einschlägigen Forschungsergebnisse reichen von der Annahme einer direkten Wirkung gewalthaltiger Spiele bis zur Annahme einer Wirkungslosigkeit. Als gesichert kann in dem Zusammenhang nur eine Erkenntnis betrachtet werden: Das Wirkungspotenzial solcher Spiele hängt immer vom Zusammentreffen einer ganzen Reihe von Gegebenheiten und Faktoren ab. Dazu gehören z. B. das soziale Umfeld, vorangegangene Gewalterfahrungen und die Persönlichkeit eines Kindes oder eines Jugendlichen. Schließlich kann auch exzessiver Medienkonsum von problematischen Inhalten eine Mitursache von Gewalt sein – und dabei vor allem als Verstärker schon vorhandener Erfahrungen und Einstellungen wirken.

Auch weitere Charakteristika von digitalen Spielen können für Kinder und Jugendliche, neben dem Spielinhalt, problematisch sein:

Durch die Vernetzung über das Internet hat sich die Spielkultur seit einiger Zeit verändert. Längst wird nicht mehr nur allein vor dem Bildschirm gespielt. Denn es ist genauso wie beim traditionellen Spiel im Kinderzimmer: Richtig Spaß macht auch das virtuelle Spielen erst mit echten Mitspielern. Dies erhöht den Reiz, bei einem Spiel dabei zu bleiben.

Oft sind Chats oder chatähnliche Funktionen in Onlinespielen integriert, die Gefahren bergen können (vgl. Medienführerschein-Modul „Grenzenlose Kommunikation“). Bei einigen digitalen Spielen wird der Spieler regelrecht aufgefordert, mit anderen Spielern Kontakt aufzunehmen, und erhält erst dann zum Beispiel wichtige Punkte oder Boni. Kommunikation und Austausch sind bei solchen Angeboten Teil des Spiels.

Digitale Spiele bieten oft faszinierende Spielwelten, in denen man viel erleben kann. Schneller als man denkt, verrinnt die Zeit, ohne sich dessen bewusst zu werden. Gerade Kinder können leicht in den Geschichten die Zeit vergessen. Bei Onlinespielen stehen zudem die Spielwelten nie still und entziehen sich der Kontrolle des Spielers, wenn er nicht online im Spiel ist. Auch dies verleitet zu übermäßigem Konsum. Zudem sind die Spiele häufig so ausgestaltet, dass der Spieler immer wieder ins Spiel zurückkehren muss, um die Aufgaben lösen zu können.

Wirkungsweisen

Wissenschaft



Sozialität

Kommunikation

Zeitfresser

- Zusatzkosten** **Viele digitale Spiele** finanzieren sich über sogenanntes „Itemselling“, also über den Verkauf von zusätzlichen virtuellen Gütern, Spielinhalten und Zusatzmodulen. Für den Kauf müssen Spieler häufig reales Geld in die virtuelle Währung des Spiels eintauschen, wodurch die eigentlichen Kosten der Gegenstände schwerer durchschaubar sind. Die Abrechnung der In-Game-Käufe funktioniert beispielsweise über das Nutzerkonto des Appshops, die Handyrechnung oder Pay-Safe-Karten. Viele Onlinespiele oder Apps werben damit, dass sie kostenlos gespielt werden können. Häufig müssen allerdings Zusatzinhalte gekauft werden, wenn man im Spiel schneller weiterkommen möchte. Inwiefern ein kostenloses Spielen tatsächlich möglich ist und auch Spaß bringt, hängt stark vom jeweiligen Anbieter ab.
- Werbung** **In kostenlosen Light-Versionen** von digitalen Spielen ist besonders häufig Werbung zu finden: als kleine Werbebanner, eingeblendete Bilder oder auch eingespielte Video- oder Audioclips. Kauft man dagegen die kostenpflichtigen Vollversionen, so sind diese meist werbefrei. Die Werbebotschaften können ungeeignete Themen aufgreifen und darstellen. Zum anderen besteht die Gefahr, dass Kinder unbedacht andere digitale Inhalte erwerben und bezahlen. Denn oftmals ist die Werbung besonders für Einheiten der virtuellen Spielwährung oder Zusatzgegenstände nicht so leicht als Werbung erkennbar. So kann es vorkommen, dass bereits durch das Anklicken der Werbung ein In-App-Kauf getätigt wird. Der Anbieter erhält hier beim Klick auf die Werbung die Rufnummer des Nutzers und kann über den Mobilfunkanbieter direkt per Telefonrechnung abrechnen.
- Datenschutz** **Bei Onlinespielen** können etwa Spieldauer und -aktionen, Profilinformationen wie Alter, Geschlecht, Mitspielende erfasst und ausgewertet werden. Diese Daten werden u. U. auch weiterverwertet, um dadurch Profit zu erzielen. Kinder sollten lernen, sensibel mit ihren Daten umzugehen und sollten diese nicht, z. B. für kostenlose Spielwährung, leichtfertig herausgeben. Sind die Daten erst einmal weitergegeben, können sie nicht mehr oder nur schwer zurückgeholt werden. Insbesondere Spiele-Apps greifen z. T. auf Daten wie das Adressbuch oder die Ortungsdaten zu.

Information: Jugendschutz

Bei digitalen Spielen ist ein effektiver Jugendschutz besonders wichtig, weil vielen Eltern persönliche Erfahrungen mit dem Medium fehlen. In Deutschland gibt es für Trägermedien, also für Spiele, die man im Laden kaufen kann, gesetzlich vorgeschriebene Alterskennzeichen. Sie bieten Orientierung, sind aber keine pädagogischen Freibriefe. Ein Spiel „ohne Altersbeschränkung“ muss also für einen 5-Jährigen nicht unbedingt geeignet sein. Die Komplexität des Spiels, die feinmotorischen Anforderungen oder die Reizfülle können ihn überfordern. Ob ein Spiel für ein Kind geeignet ist, sollte man daher von der Altersfreigabe und vom individuellen Entwicklungsstand abhängig machen.

An folgenden Kennzeichnungen kann man sich orientieren:

- » **Freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG:** Spiele mit diesem Kennzeichen enthalten aus der Sicht des Jugendschutzes keine gewalthaltigen Darstellungen und konfrontieren Kinder nicht mit nachhaltig beängstigenden Situationen. Sie sind aber nicht zwangsläufig für jüngere Kinder geeignet, verständlich oder beherrschbar.
- » **Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG:** Die Spiele wirken abstrakt-symbolisch, comicartig oder in anderer Weise unwirklich. Sie können den Spieler möglicherweise in etwas unheimliche Spielräume versetzen und sind aufgrund der Inhalte oder der Geschwindigkeit zu belastend für Kinder unter 6 Jahren.
- » **Freigegeben ab 12 Jahren gemäß § 14 JuSchG:** Solche Spiele enthalten kampfbetonte Grundmuster zur Lösung von Spielaufgaben. Zum Beispiel setzen die Spielkonzepte auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) oder auch auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen- und Mythenwelten zu spielen. Die Gewalt ist aber nicht in alltagsnahe Szenarien eingebunden.
- » **Freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG:** Rasante bewaffnete Action – mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren – beherrscht Spiele mit diesem Siegel. Auch Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungen atmosphärisch nachvollziehen lassen, fallen unter diese Altersfreigabe. Der Grund: Solche Inhalte erfordern eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflexion der interaktiven Beteiligung am Spiel.
- » **Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG:** In allen Spielelementen sind diese Spiele reine Erwachsenenprodukte und dürfen nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Die Inhalte können die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass keine Jugendgefährdung vorliegt.



- Alterskennzeichen** **Die Kennzeichnung der USK** findet man auf der Verpackung und auf dem Datenträger. Hinter dem Kürzel USK verbirgt sich die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Sie wurde von den Jugendministerien der Länder, die die Alterskennzeichnung von Computerspielen verantworten, mit der Kennzeichnung von allen Computer- und Konsolenspielen auf Trägermedien beauftragt. Die Alterskennzeichen regeln die Abgabe für den Handel. Trotz der Anstrengungen des gesetzlichen Jugendmedienschutzes heißt es aber nicht, dass nicht auch jüngere Kinder Spiele nutzen, die nicht für das eigene Alter freigegeben sind. Sie können zum Beispiel über ältere Freunde oder Geschwister, aber auch über ihre Eltern Zugang zu solchen Spielen haben.
- Onlinespiele** **Für den Bereich der Onlinemedien** ist die USK nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) seit 2011 auch anerkannt. Sie kann für Onlinespiele, die nicht auf Datenträgern vertrieben werden, Altersvorgaben machen, die die Zugänglichkeit im Online-Bereich regeln sollen. Die USK berät im Onlinebereich Spieleanbieter auch bei der Gestaltung ihrer Webseite oder bei der Verwendung von technischen Zugangskontrollen und anderen technischen Jugendschutzmaßnahmen, um dadurch das Konfrontationsrisiko mit ungeeigneten Inhalten für Kinder und Jugendliche zu verringern.
- Internet** **Durch die globale Struktur** des Internets wird der nationale Jugendmedienschutz bei digitalen Spielen zunehmend komplizierter und schwerer durchsetzbar, da viele Anbieter im Ausland ansässig sind. Auch hat das Internet die Welt digitaler Spiele und die Spielkultur seit einiger Zeit grundlegend verändert. Ein großer Bereich digitaler Spiele wird mittlerweile online gespielt, wie zum Beispiel Browsergames, oder wird hauptsächlich online vertrieben, wie Spiele-Apps, die online in den Appshops heruntergeladen werden können.
- Apps** **Gesetzlich vorgeschriebene Alterskennzeichen** wie bei Trägermedien gibt es in Appshops nicht. Im Rahmen der „International Age Rating Coalition“ (IARC) können Spieleentwickler ihr Spiel mit Hilfe eines Fragebogens selbst einschätzen. Die Beurteilung wird dann in landesspezifische Altershinweise übersetzt. Die USK kümmert sich in Deutschland um dieses Verfahren. Die Beteiligung an der Initiative ist freiwillig. Viele der großen App-Shops haben sich angeschlossen und bilden die Hinweise, die den USK-Kennzeichen sehr ähnlich sehen, bei den Informationen zur jeweiligen App ab. Die großen Appshops, die sich der Initiative nicht angeschlossen haben, stufen die angebotenen Apps in eigene Alterskategorien ein. Die Inhalte werden in diesem Fall vom Betreiber des Appshops oder vom Anbieter eingeschätzt. Die Alterskategorien weichen somit stark voneinander ab. Auch die zugrundeliegenden Beurteilungskriterien sind nicht identisch. Außerdem sind die Altershinweise keine Empfehlungen unabhängiger pädagogischer Institute.

Arbeitsmaterialien

E1 | Arbeitsblatt: Spielekompass

E2 | Arbeitsblatt: digitale Spiele

E3 | Arbeitsblatt: Pro & Kontra

E4 | Arbeitsblatt: Regeln

E5 | Portfolio: Gelernt ist gelernt

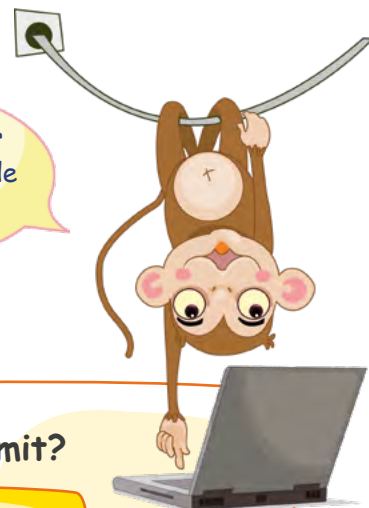
E6 | Portfolio: Merkblatt



Name: _____

Klasse: _____

Kreuze das für dich zutreffende Feld an.



Arbeitsblatt: Spielekompass

Spielgeräte

Hast du schon einmal gespielt? Wenn ja, womit?

Medien	gehört mir	gehört mir nicht allein
PC/Laptop		
Spielekonsole		
Handy/ Smartphone		
Tablet		

Spielzeiten

Wann spielst du?

	vor dem Frühstück	in der Schule/ vormittags	nach der Schule/ nachmittags	am Abend
wochentags				
am Wochenende				

Mitspieler

Mit wem spielst du?

allein mit Geschwistern mit Freunden mit Eltern

Spielorte

Wo spielst du?

zu Hause unterwegs bei Freunden an anderen Orten

Nenne ein Spiel, das du magst!



Alles nur ein Spiel?

Name: _____

Klasse: _____

Beschreibe ein digitales Spiel das du kennst und vielleicht schon gespielt hast.



Arbeitsblatt: digitale Spiele

Name des Spiels?

• _____



Wer sind die Helden?

○ _____

○ _____

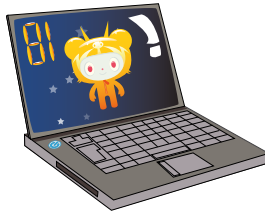
○ _____

Was ist das Ziel des Spiels?

○ _____

○ _____

○ _____



Wie erreichst du das Ziel?

○ _____

○ _____

○ _____

Funktioniert alles perfekt?

○ _____

○ _____

○ _____



Name: _____

Klasse: _____

Wie findest du digitale Spiele? Was macht Spaß? Und was ist nicht so schön?

Arbeitsblatt: Pro & Kontra



Schreib in die Felder jeweils drei Dinge, die dir an digitalen Spielen gefallen und die dir nicht gefallen.

Gut ist, ...

+

- _____
- _____
- _____

Nicht so gut ist, ...

-

- _____
- _____
- _____

Gab es zu Hause wegen Spielen schon einmal Ärger? Schreib kurz auf, warum.

Deine Erfahrung

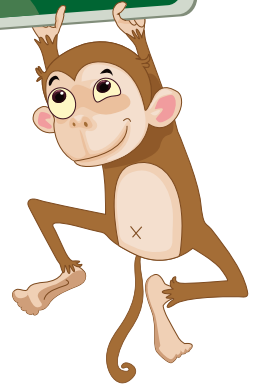
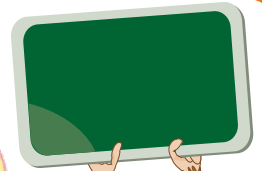


Alles nur ein Spiel?

Name: _____

Klasse: _____

Schreibe die wichtigsten Ergebnisse von der Tafel ab.



Arbeitsblatt: Regeln

Tafelbild:
„Pro & Kontra“

+ Pro	- Kontra

Regel

○ _____

Regel

○ _____

Regel

○ _____



Name: _____

Klasse: _____

Jetzt ist deine
Meinung gefragt: Was
hat dir gefallen? Was
hast du gelernt?



Portfolio: Gelernt ist gelernt

Beurteile dich selbst

	😊	😐	☹️
Das Thema hat mir Spaß gemacht.			
Ich habe gut mitgearbeitet.			
Die Aufgaben sind mir leicht gefallen.			
Ich habe sorgfältig gearbeitet.			
Ich konnte mein Wissen anwenden.			
Ich habe viel Neues gelernt.			
Ich konnte anderen helfen.			

Beachte: Du allein entscheidest, ob andere deine Antworten sehen dürfen oder nicht.

Was hast du gelernt?

Ich habe gelernt:

Ich werde das nächste Mal mehr darauf achten, dass:

Besonders gefallen hat mir:

Weniger gefallen hat mir:



Alles nur ein Spiel?

Name: _____

Klasse: _____

Portfolio: Merkblatt

Nicht nur für Kinder, sondern auch für Jugendliche und Erwachsene gibt es digitale Spiele. Diese gefallen Kindern oft nicht und sind auch nicht für sie geeignet. Deshalb solltest du beim Spielen auf einige Dinge achten:

- 1 Du magst Tiere, treibst Sport oder interessierst dich für Abenteuer? Dann achte bei der Wahl deines Spiels auf den Inhalt.
- 2 Spiele nur Spiele, die dir selbst gefallen. Nur weil deine Freunde bestimmte Spiele gut finden, heißt das noch lange nicht, dass auch du sie magst.
- 3 Spiele mit deinen Eltern, dann verstehen sie deinen Spaß am Spielen besser.
- 4 Sprich mit deinen Eltern, wenn dir ein Spiel Angst macht.
- 5 Erzähle deinen Eltern, wenn du Geld für ein Spiel im Internet bezahlen oder deine persönlichen Daten angeben sollst.

Beim Spielen vergisst man schnell die Zeit. Achte darauf, wie lange du spielst. Noch besser ist es, wenn du mit deinen Eltern Spielzeiten vereinbarst.



Willst du mehr wissen:

- >> www.internet-abc.de: Hier findest du Spieletipps mit einer kurzen Beschreibung. Außerdem gibt es hier schöne Onlinespiele.
- >> www.blinde-kuh.de: In der Spielkiste findest du viele lustige Onlinespiele.
- >> www.fragfinn.de: Auch auf dieser Seite warten einige Onlinespiele auf dich.



Weiterführende Informationen

Projektidee

Links

Quellenangaben



Projektidee

„Wer sich mit jungen Menschen über ihr digitales Spielverhalten unterhält, erfährt in der Regel nicht nur etwas über ihre Spielvorlieben, sondern auch etwas über ihre Themen, Wünsche, Ängste, Werte, Welt- und Menschenbilder als auch sozialen Bezüge [...].“ Prof. Dr. Angela Tillmann [4]

Um das eigene Nutzungsverhalten zu reflektieren, kann es für die Schülerinnen und Schüler hilfreich sein, unterschiedliche Meinungen und Erfahrungen im Umgang mit digitalen Spielen kennenzulernen und sich mit ihnen auseinanderzusetzen. Hierfür bietet es sich an, mit der Klasse eine Umfrage zu erarbeiten und durchzuführen. Als Einstimmung können sich die Kinder mit Umfragen als journalistische Beitragsform beschäftigen. Dafür ist es hilfreich vorab nach kindgerechten Beispielen zu recherchieren z.B. in Sendungen aus dem Kinderfernsehen oder -radio. Die Schülerinnen und Schüler erfahren so anschaulich, dass eine Umfrage ein Stimmungs- oder Meinungsbild schafft.

Umfrage

Bei Umfragen werden möglichst viele unterschiedliche Menschen zu einem Thema befragt. Im ersten Schritt legt die Klasse fest, wer befragt werden soll. Zielgruppe der Umfrage können die Parallelklassen und Lehrkräfte sein, aber auch Eltern (als Hausaufgabe).

Zielgruppe

In Gruppen überlegen sich die Kinder sinnvolle Fragen. Für Umfragen sind vor allem offene Fragestellungen geeignet, die ausführliche Antworten zulassen. Beispiele sind:

Fragestellungen

- » Was ist dein Lieblingsspiel und warum?
- » Wie oft spielst du in der Woche?
- » An welchem Ort spielst du am liebsten?
- » Was nervt dich am digitalen Spielen?
- » Welche Regeln gibt es bei dir im Umgang mit digitalen Spielen?

Die Fragen werden im Plenum gesammelt und ausgewählt.

Um für die Umfrage ein breites Meinungsbild zu erhalten, ist es möglich, dass die Gruppen auch unterschiedliche Fragen einsetzen. Anschließend überlegt sich die Klasse eine geeignete Form der Ergebnisdokumentation.

Je nach verfügbarer Zeit und Ausstattung ist die Gestaltung eines Plakats bis hin zu Audioaufnahmen denkbar. Auf einem Plakat können die Ergebnisse grafisch veranschaulicht und Bilder sowie Fotos platziert werden. Audioaufnahmen bieten die Möglichkeit, Geräusche und Zitate einzubinden. Bei der Dokumentation achten die Schülerinnen und Schüler auf den Schutz persönlicher Daten der Befragten und wahren die Urheberrechte Dritter.



In einem nächsten Schritt gehen die Kinderreporterinnen und -reporter auf Stimmenfang und dokumentieren die Aussagen. Die Ergebnisse werden anschließend von den Gruppen aufbereitet und im Plenum besprochen und ausgewertet. Beispielsweise im Hinblick auf folgende Aspekte: Was hat euch überrascht? Was nicht?

Durchführung und Auswertung

Links



Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e. V.

Neben der Information über jugendschutzrelevante Medienangebote ist es der Aktion Jugendschutz ein wichtiges Anliegen, medienpädagogische Informationen und Angebote zu entwickeln und so zu einem positiven und konstruktiven Medienumgang bei Kindern und Jugendlichen beizutragen.

» www.bayern.jugendschutz.de, www.elterntalk.de



Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus

Das Staatsministerium unterstützt Erziehende mit Informationen zum verantwortungsvollen Umgang mit Medien, die auf dem Infoportal „mebis – Landesmedienzentrum Bayern“ zu finden sind. Das landesweit tätige Netzwerk der medienpädagogisch-informationstechnischen Beratungslehrkräfte digitale Bildung (mBdB und iBdB) bietet Lehrkräften aller Schularten Information, Beratung und Fortbildung an.

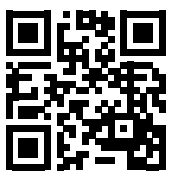
» www.km.bayern.de, www.mebis.bayern.de, www.mebis.bayern.de/infoportal/empfehlung/beratung-digitale-bildung



Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ)

Die Aufgaben der BzKJ sind seit Inkrafttreten der Novelle des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) am 1. Mai 2021 in § 17a JuSchG geregelt und im Vergleich zur vormaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) deutlich erweitert. Dazu zählen u.a. Aufgaben der BPjM sind die Indizierung jugendgefährdender Medien sowie die Förderung wertorientierter Medienerziehung und die Sensibilisierung der Öffentlichkeit für die Belange des Jugendmedienschutzes. Zahlreiche Materialien geben Antworten auf Fragen rund um das Thema „Computerspiele“.

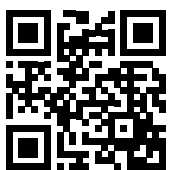
» www.bzkg.de



JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis wurde 1949 gegründet und befasst sich seither in Forschung und pädagogischer Praxis mit dem Medienumgang der heranwachsenden Generation. Der bewusste und kritische Umgang mit Fernsehangeboten wird in zahlreichen Projekten und Materialien thematisiert.

» www.jff.de



Klicksafe

Die Initiative setzt in Deutschland den Auftrag der Europäischen Kommission um, eine kompetente und kritische Nutzung von Internet und neuen Medien zu vermitteln und ein Bewusstsein für problematische Bereiche dieser Angebote zu schaffen. Das Thema „Computerspiele“ wird in zahlreichen Materialien aufgegriffen.

» www.klicksafe.de

Alles nur ein Spiel?

Kommission für Jugendmedienschutz (KJM)

Als zentrale Aufsichtsstelle für den Jugendschutz im privaten Rundfunk und in den Telemedien (Internet) ist die KJM Ansprechpartner für Bürgerinnen und Bürger.

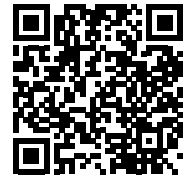
» www.kjm-online.de



Medienpädagogisches Referentennetzwerk Bayern

Bayerische Bildungseinrichtungen finden hier Unterstützung bei der Planung und Durchführung von medienpädagogischen Infoveranstaltungen im Online- und Präsenzformat. Dafür werden ihnen kostenfrei Referentinnen und Referenten vermittelt. Zur Auswahl stehen Elternabende für verschiedene Altersgruppen – drei davon auch in Leichter Sprache.

» www.stiftung-medienpaedagogik-bayern.de



SIN-Studio im Netz e. V.

Die medienpädagogische Facheinrichtung setzt den Schwerpunkt seiner Aktivitäten auf den Bereich „Kinder, Jugendliche und Multimedia“. Die jährlich verliehene Auszeichnung „Pädi – Der pädagogische Interaktiv-Preis“ würdigt pädagogisch wertvolle Multimedia-Produkte und gibt Orientierung in der Spielewelt.

» www.studioimnetz.de



Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Die USK beschäftigt sich mit den wichtigsten Fragen zu Spiel und Gesellschaft und führt zusammen mit den Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) das Verfahren zur Alterskennzeichnung von Computerspielen durch.

» www.usk.de



Quellenangaben

[1] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): KIM-Studie 2016 Kinder + Medien Computer + Internet. Internet: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf [Stand: 20.04.2018]

[2] Bernd Schorb, Ulrike Wagner: Medienkompetenz – Befähigung zur souveränen Lebensführung in einer mediatisierten Gesellschaft. In: Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.), 2013. Internet: https://www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2018/07/medienkompetenzbericht_2013.pdf[Stand: 03.12.2014]

[3] Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle USK (Hrsg.): Wie Alterskennzeichen bei der USK entstehen. Internet: <https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/> [Stand: 25.11.2014]

[4] Tillmann, A. (2017): Identitätsarbeit in der digitalen Spielekultur. In: Digitale-Spielewelten.de (Hrsg.): Digitale Spiele in der Schule. Praxisbeispiele für den Unterricht. Internet: <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2022/09/Broschuere-Digitale-Spielewelten.pdf> [Stand: 20.09.2018]

Das Arbeitsblatt „Mein Spielekompass“ beruht auf dem Medientagebuch von Helliwood media & education

Das Arbeitsblatt „Pro & Kontra“ ist angelehnt an „Knowhow für junge User, Materialien für den Unterricht“. Initiative Klicksafe

Die Beschreibung der Alterskennzeichen auf der Seite „Information: Jugendschutz“ beruht auf den Angaben der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (www.usk.de)

Impressum

Konzeption: Stiftung Medienpädagogik Bayern und Helliwood media & education

Redaktion: Jutta Baumann, Stiftung Medienpädagogik Bayern

Autorinnen und Autoren: Marc Doerfert, Anja Monz, Stefanie Reger

Umsetzung/Aktualisierung: Helliwood media & education, Berlin

Fachliche Unterstützung: Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

Bildnachweis: Titel: dreamstime.com/Noam Armonn;

Illustrationen: Dreamstime.com/dannyphoto80 und eigene

3. überarbeitete Auflage, München 2018



Entwicklung der Materialien finanziert durch die
Stiftung Medienpädagogik Bayern

Copyright: Stiftung Medienpädagogik Bayern

Alle Rechte vorbehalten



Aktualisierung der Materialien gefördert von der
Bayerischen Staatskanzlei

Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung des Herausgebers und der Autoren ausgeschlossen ist.