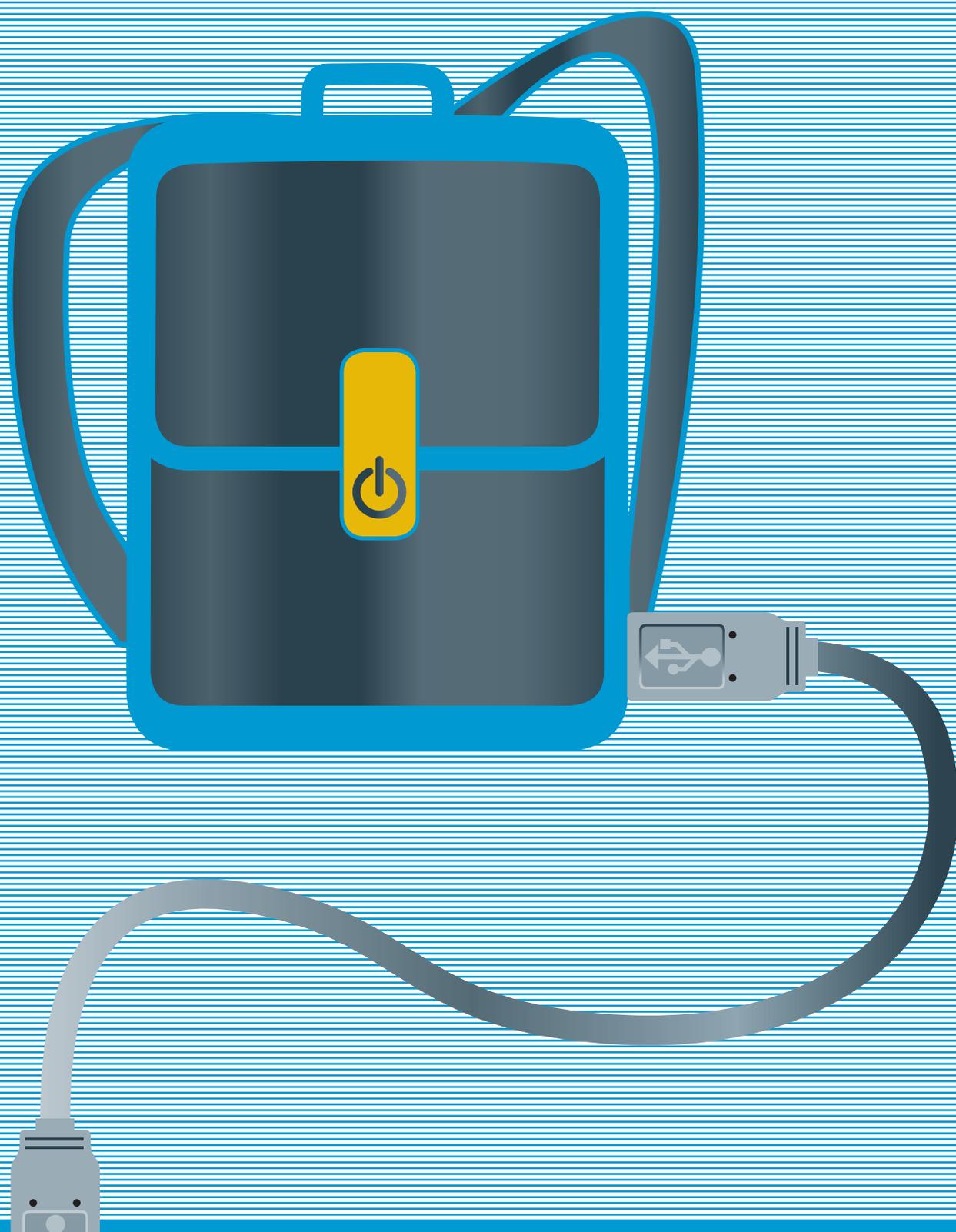


Vernetzte **www.**Welten

VIER UNTERRICHTSEINHEITEN ZUR MEDIENKOMPETENZFÖRDERUNG
FÜR DIE KLASSENSTUFEN 6 UND 7



::// INHALTSVERZEICHNIS

1. Einführung	2
2. Zielgruppe und Einsatzort	3
3. Durchführung des Programms.....	3
4. Programmaufbau	3
4.1 Aufbau der Unterrichtseinheiten.....	3
4.2 Materialien	4
4.3 Aufbau des Downloadbereiches.....	5
A Internet.....	6
B Kommunikation 2.0	11
C Computerspiele.....	17
D Glücksspiel	24

1 ::// EINFÜHRUNG

Vernetzte www.Welten ist ein Unterrichtsprogramm zur Förderung von Medienkompetenz für Schüler¹ der sechsten und siebten Klassenstufe. Methodisch zielt das Programm gleichermaßen auf Selbstreflexion und gegenseitigen Austausch ab: Einerseits soll die Lehrkraft einen Einblick in die Medienwelten ihrer Schüler gewinnen, indem sie interessiert nachfragt, auf welche Art die Schüler welche Medien nutzen. Andererseits regt sie durch die Nachfrage die Selbstreflexion der Schüler an. Diese Herangehensweise soll den Weg für kritische Reflexion und Verständnis des (in der Regel) unterschiedlichen Umgangs mit Medien bahnen.

Medien, z.B. das Internet, sind heute aus dem Leben von Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Speziell das sogenannte Web 2.0 macht vielfältige Angebote wie Soziale Netzwerke (z.B. schülerVZ, studiVZ, MySpace), Videoplattformen (z.B. YouTube), Instant Messenger (z.B. ICQ, MSN) oder Blogs, Foren und Wikis, deren Nutzung mittlerweile fest in den Alltag von Jugendlichen integriert ist. Gerade das Web 2.0 bedient diejenigen Bedürfnisse von Jugendlichen, die den höchsten Stellenwert in deren Lebens- und Entwicklungsphase einnehmen: Kommunikation, Selbstdarstellung, Partizipation, Vernetzung und Beziehungspflege.

Das Anliegen dieses Unterrichtsprogramms ist, Jugendliche einerseits dahingehend zu unterstützen und zu fördern, die Potenziale des Web 2.0 für die eigenen Bedürfnisse kompetent und verantwortungsvoll nutzen zu können (vgl. auch [1]), sie andererseits aber auch für die Risiken zu sensibilisieren.

Computerspiele sind unter Jugendlichen ebenfalls ein Thema von großer Bedeutung, verbringen diese doch einen erheblichen Anteil ihrer Freizeit damit. Das Computerspielen – auch das zeitweilig exzessive Spielen – scheint ein für Jugendliche typisches Verhalten zu sein und ist nicht grundsätzlich als etwas Negatives oder Gefährliches anzusehen. Probleme treten hier insbesondere dann auf, wenn das Computerspielen die ausschließliche Freizeitbeschäftigung von Jugendlichen darstellt oder Funktionen erfüllt, die über das Spiel selbst hinausgehen (z.B. die Bewältigung von realen Lebensproblemen). Daher ist ein weiteres Ziel des Programms, Jugendliche anzuregen, ihr eigenes Spielverhalten kritisch zu reflektieren und entsprechendes Wissen zu erwerben, das diese Reflexion erst möglich macht.

Eine neue mediale Gefahrenquelle, die gerade bei Jugendlichen zunehmend an Bedeutung gewinnt, ist das Glücksspiel im Internet. Glücksspiele sind im Internet permanent verfügbar, werden zudem stark beworben und können dort aufgrund mangelnder Möglichkeiten der Alterskontrolle auch von minderjährigen Jugendlichen uneingeschränkt gespielt werden. Gerade Glücksspiele im Internet erfüllen viele Risikomerkmale, die sowohl besonders attraktiv für Jugendliche als auch besonders suchtgefährdend sind. Dieses Unterrichtsprogramm soll dazu beitragen, dass die Schüler Glücksspiele von anderen Spielangeboten unterscheiden lernen und um ihre Gefährlichkeit sowie suchtfördernde Spielmerkmale wissen. Weiterhin lernen die Schüler, dass sich verschiedene Süchte (Internetsucht, Computerspielsucht, Glücksspielsucht) in ihrer Grundstruktur ähneln und anhand welcher Warnzeichen eine Suchtproblematik erkannt werden kann.

Grundlage des Programms Vernetzte www.Welten bilden aktuelle wissenschaftliche Erkenntnisse bezüglich der Mediennutzung Jugendlicher. Die Inhalte wurden von einem interdisziplinären Team erarbeitet.

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Personenbezogene Aussagen gelten jedoch stets für Frauen und Männer gleichermaßen.

[1] Heranwachsen mit dem Social Web. Zur Rolle von Web 2.0 - Angeboten im Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Kurzfassung des Endberichts für die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM). 2009. Verfügbar unter: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/367

[2] JIM 2011 – Jugend, Information, (Multi-)Media – Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Stuttgart, November 2009.

2 :// ZIELGRUPPE UND EINSATZORT

Vernetzte www.Welten wurde speziell für den Einsatz an Schulen entwickelt, da Medienerziehung inzwischen zu einer bedeutsamen schulischen Aufgabe geworden ist. Das Programm versteht sich als primärpräventives Programm, das der Entstehung von Risikoverhaltensweisen vorbeugen soll. Zielgruppen der Unterrichtsmaterialien sind daher die sechsten und siebten Klassenstufen.

3 :// DURCHFÜHRUNG DES PROGRAMMS

Das Programm umfasst vier Unterrichtseinheiten, die die Themen Internet, Kommunikation, Computerspiele und Glücksspiel behandeln.

Die Lehrkraft führt mithilfe einer PDF-Präsentation durch das Programm. Daher werden zur Durchführung Laptop und Beamer benötigt. Die Präsentation ist aufgrund des PDF-Formats unabhängig vom Betriebssystem auf jedem Rechner darstellbar.

Lehrkräfte, die nicht über oben genannte Technik verfügen, können relevante Inhalte alternativ über einen Overheadprojektor zeigen.

Grundsätzlich ist das Programm interaktiv angelegt, die Schüler erarbeiten sich die Inhalte weitgehend selbstständig. Die Lehrkraft fungiert häufig als Moderator, sie leitet die Klasse also an und strukturiert Diskussionsrunden, hält sich aber während der einzelnen Aktivitäten eher im Hintergrund.

Folgende Reihenfolge der Unterrichtseinheiten wird empfohlen:

-  A – Internet
-  B – Kommunikation 2.0
-  C – Computerspiele
-  D – Glücksspiel

4 :// PROGRAMMAUFBAU

Das Programm Vernetzte www.Welten beinhaltet vier Unterrichtseinheiten. Jeder Einheit ist in diesem Lehrkrafthandbuch ein eigenes Kapitel gewidmet. Die zur Durchführung der Unterrichtseinheiten nötigen PDF-Präsentationen und Arbeitsmaterialien (Arbeitsblätter, Kopiervorlagen) sowie wichtige Hintergrundinformationen, ein Glossar, eine Einführungsfolie sowie ein Deckblatt für das Arbeitsheft der Schüler befinden sich zum Download auf der Webseite des Projektes: www.vernetzewelten.ift-nord.de.

4.1 Aufbau der Unterrichtseinheiten

Die Beschreibung der Unterrichtseinheiten gliedert sich in diesem Lehrkrafthandbuch jeweils in folgende Bereiche:

1. Ziele

Hier werden präzise und konkret formulierte Lernziele genannt, die der Lehrkraft die Überprüfung erleichtern, ob die Ziele erreicht wurden.

2. Material und Vorbereitung

Alles, was für die Durchführung der Unterrichtseinheiten benötigt wird (z. B. Kopiervorlagen, Arbeitsblätter, Arbeitsmittel), ist unter der Überschrift „Material“ aufgelistet. Welche konkreten Vorbereitungen im Vorfeld der Unterrichtseinheit nötig sind, erfährt die Lehrkraft unter dem Abschnitt „Vorbereitung“.

3. Stundenüberblick

Der tabellarische Stundenüberblick dient der schnellen Orientierung über Inhalt und Ablauf der jeweiligen Unterrichtseinheit. Alle Bestandteile (Aktivitäten) der Unterrichtseinheit sind chronologisch geordnet dargestellt. Aufgeführt sind zudem methodische Hinweise und die vorgegebene Sozialform für jeden Bestandteil einer Unterrichtseinheit. Weiterhin wird der geschätzte Zeitbedarf für die einzelnen Aktivitäten angegeben. Allerdings kann die Umsetzung im Klassenverband je nach Leistungs- und Konzentrationsniveau der Schüler von dieser Zeitvorgabe abweichen.

4. Ablauf

Dieser Abschnitt stellt den Ablauf der Unterrichtseinheit detailliert dar. Angegeben ist jeweils, wie lange die Umsetzung der einzelnen Aktivitäten etwa dauern wird, welche Arbeitsmaterialien wie einzusetzen sind und welche Teillernziele durch die einzelnen Aktivitäten erreicht werden sollen. Die Ablaufdarstellung besteht aus den folgenden Komponenten:

- **Aktivitäten**
Eine Unterrichtseinheit besteht aus verschiedenen Einzelaktivitäten. Es sollten keine Einzelaktivitäten aus den Einheiten „herausgepickt“ werden, weil diese aufeinander aufbauen und jeweils unterschiedliche Zielsetzungen verfolgen. Es ist jedoch möglich, die Unterrichteinheiten zeitlich zu strecken und einzelne Aktivitäten auf mehrere Unterrichtstage aufzuteilen. Pausen können je nach Bedarf (bzw. je nach Organisation der Unterrichtszeiten) durchgeführt werden.
- **Abschluss**
Die Abschlussaktivität sorgt für einen positiven Abschluss der Einheit, wiederholt die behandelten Inhalte oder klärt weitere, noch offene Fragen.
- **Falls noch Zeit ist ...**
Unter der Rubrik „Falls noch Zeit ist ...“ findet die Lehrkraft „Kann-Aktivitäten“, die je nach Zeitbudget durchgeführt werden können.

4.2 Materialien

Die für die Umsetzung der Unterrichtseinheiten benötigten Arbeitsmaterialien (Arbeitsblätter, PDF-Präsentationen) befinden sich zum Download auf der Webseite des Projektes: www.vernetzewelten.ift-nord.de. Auch Hintergrundinformationen mit Literaturhinweisen, ein Glossar, eine Einführungsfolie sowie ein Deckblatt für ein Schülerarbeitsheft sind dort abgelegt. Alle Materialien sind farbig gestaltet, können allerdings ohne wesentliche Qualitätsverluste auch schwarz/weiß ausgedruckt und kopiert werden.

Arbeitsblätter

Arbeitsblätter sind mit dem jeweiligen Buchstaben der Einheit gekennzeichnet (A – Internet, B – Kommunikation 2.0, C – Computerspiele, D – Glücksspiel) und pro Einheit fortlaufend durchnummeriert: „C3“ ist also das dritte Arbeitsblatt zur Einheit Computerspiele.

PDF-Präsentation

Die PDF-Präsentation besteht entsprechend der vier Unterrichtseinheiten aus vier Abschnitten und führt durch die Einheiten, indem sie die einzelnen Bestandteile benennt und Arbeitsaufträge, Durchführungshinweise, Beispiele, Grafiken, Lösungen u. Ä. visualisiert. Das Navigieren durch die Präsentation ist einfach und nahezu selbsterklärend. Aufgrund des PDF-Formats ist die Präsentation auf allen PCs/Laptops darstellbar, unabhängig davon, welches Betriebssystem oder welche andere Software benutzt wird. Benötigt wird lediglich ein PDF-Reader, welcher kostenlos im Internet heruntergeladen werden kann.

Einführungsfolie

Die Einführungsfolie stellt schematisch dar, welche Inhalte im Rahmen des Programms behandelt werden und anhand welcher Leitfragen sich den Inhalten genähert wird bzw. diese kritisch hinterfragt werden. Die Einführungsfolie dient der Lehrkraft dazu, die Schüler im Vorfeld auf die vier Unterrichtseinheiten einzustimmen, indem sie diese Folie zu einem geeigneten Zeitpunkt zeigt (Overheadprojektor, Beamer oder Kopie in Klassenstärke) und erläutert, was auf die Schüler zukommen wird. Gegebenenfalls kann sie mit ihrer Klasse diskutieren, warum eine Beschäftigung mit den vorgestellten Themen relevant und nützlich ist.

Deckblatt Arbeitsheft

Da die Schüler während des Programmes einige persönliche Arbeitsblätter bekommen, bietet es sich an, diese in einem eigenen Ordner zu sammeln. Hierzu kann das vorliegende Deckblatt genutzt werden, welches im Downloadbereich heruntergeladen werden kann.

Glossar

Das Glossar erklärt wichtige medienpezifische Fachbegriffe, wodurch weniger medienaffinen Lehrkräften die Durchführung des Programms erleichtert werden soll.

4.3 Aufbau des Downloadbereiches

Auf oberster Ebene des Downloadbereiches befinden sich Unterrichtsmanual, Glossar, Einführungsfolie und das Deckblatt für Schülerarbeitshefte.

Zusätzlich gibt es für jede der vier Unterrichtseinheiten einen Unterordner. In diesem befinden sich:

- PDF-Präsentation der jeweiligen Einheit
- Arbeitsblätter
- Hintergrundinformationen mit weiteren Anregungen und Quellenangaben



Unterrichtseinheit »Internet«

: // ZIELE

Die Schüler sollen ...

- ihr Nutzungsverhalten reflektieren

- lernen, Wahrheitsgehalt und Güte von Online-Informationen kritisch zu hinterfragen

- Wissen zur Informationssuche im Internet erwerben

- begreifen, dass sie als Internetnutzer permanent von Werbung umgeben und Zielgruppe kommerzieller Interessen sind

: // MATERIAL

- Arbeitsblatt A1 „Mein Nutzungsprofil“

- Arbeitsblatt A2 „Mediennutzung Jugendlicher in Deutschland“ (Folienvorlage)

- Arbeitsblatt A3 „Informationen aus dem Internet – Der Englische Setter“

- Arbeitsblatt A4 „Informationen aus dem Internet - Der Englische Setter - Lösungen für die Lehrkraft“

- Arbeitsblatt A5 „Informationen aus dem Internet“

- Arbeitsblatt A6 „Wikis“

- Arbeitsblatt A7 „Werbung im Internet“

- Arbeitsblatt A8 „Kreuzworträtsel“

- Arbeitsblatt A9 „Kreuzworträtsel Lösung“ (Folienvorlage)

- Klebeband

- Große Papierbögen bzw. Flipchart-Papier

- Flipchart-Stifte oder Kreide in unterschiedlichen Farben

: // VORBEREITUNG

- Zeitbedarf: ca. 115 Minuten

- A1, A5 (Seite 1) und A8 in Klassenstärke ausdrucken

- A2, A6 (Seite 5) und A9 über den Beamer bzw. den Overheadprojektor zeigen

- A3 für jede Gruppe kopieren, also ca. fünf- bis sechsmal

- A5 (nur Seite 2) und A6 einmal ausdrucken

- A7 ein- bis zweimal ausdrucken (je nach Gruppenanzahl)

- A4, Klebeband, große Papierbögen / Flipchart-Papier, Stifte oder Kreide in verschiedenen Farben bereithalten

- Beamer und Laptop oder alternativ einen Overheadprojektor bereitstellen

- für Aktivität 4 Beispiele für Werbung im Internet vorbereiten



: // STUNDENÜBERBLICK

ABLAUF	AKTIVITÄT	UNGEFÄHRE ZEITANGABE	METHODISCHER HINWEIS
Aktivität 1	Chatten, Daddeln, Netzwerken – Persönliches Internetnutzungsprofil	20 Min.	Einzelarbeit, Diskussion im Plenum
Aktivität 2	Informationen aus dem Internet – „Der Englische Setter“	40 Min.	Kleingruppenarbeit, Auswertung im Plenum
Aktivität 3	Wikis – Internet zum Mitmachen	15 Min.	Erarbeitung und Diskussion im Plenum
Aktivität 4	Werbung im Internet	25 Min.	Kleingruppenarbeit, Auswertung im Plenum
Abschluss	Kreuzworträtsel	15 Min.	Plenum bzw. Einzelarbeit
Falls noch Zeit ist ...	Blitzlichtrunde	Je nach Bedarf	Plenum

: // ABLAUF DER UNTERRICHTSEINHEIT
» INTERNET «

AKTIVITÄT 1

Zeitbedarf: 20 Minuten

Chatten, Daddeln, Netzwerken –
Persönliches Internetnutzungsprofil

Die Lehrkraft teilt das Arbeitsblatt A1 „Mein Nutzungsprofil“ aus und erklärt, wie dieses zu bearbeiten ist. Die Schüler sollen zunächst überlegen, wie viel Zeit sie an einem normalen Tag im Internet verbringen. Anschließend sollen sie abschätzen, welchen Anteil dieser Online-Zeit sie jeweils für die Bereiche Informationssuche, Kommunikation, Unterhaltung und Computerspiele verwenden. Dies markieren sie auf ihrem Arbeitsblatt, indem sie die Balken der einzelnen Bereiche entsprechend ausmalen. Dazu haben sie etwa fünf Minuten Zeit. Wer fertig ist, klebt sein Profil an die Tafel. Hängen alle Nutzungsprofile, dürfen die Schüler nach vorne kommen, um sich diese anzusehen. Die Lehrkraft fragt, was den Schülern auffällt. Gemeinsam wird herausgearbeitet, wie viel Zeit am Tag die Schüler im Durchschnitt etwa für die einzelnen Bereiche aufwenden. Die Lehrkraft fragt für jeden Nutzungsbereich, welchen Zeitumfang die Schüler als „normale Nutzung“ oder als „ziemlich viel“ ansehen, und ab wann das Nutzungsverhalten nach Meinung der Schüler „kritisch“ wird.

Die Lehrkraft zeigt den Schülern abschließend das Arbeitsblatt A2 „Mediennutzung Jugendlicher in Deutschland“ (über Beamer bzw. Overheadprojektor), auf dem zu sehen ist, wie im Rahmen der JIM-Studie 2011 befragte Jugendliche ihre Online-Zeit auf die Bereiche Kommunikation, Unterhaltung, Spiel und Informationssuche verteilen.

ZIEL DER AKTIVITÄT 1



Die Schüler sollen ihr Internet-Nutzungsverhalten reflektieren und mit dem anderer vergleichen. Dies soll nicht nur in Bezug auf ihre eigene Klasse, sondern auch auf deutschlandweit erhobene Nutzungsdaten geschehen.

METHODISCHER HINWEIS

Um die Schüler/innen zu motivieren auch wahrheitsgemäß zu antworten, bieten Sie ihnen an, dass die Nutzungsprofile nach der Übung in der Schule bleiben oder auch vernichtet werden können, damit die Information nicht an Dritte (z. B. an die Eltern) gelangt.



AKTIVITÄT 2

Zeitbedarf: 40 Minuten

Informationen aus dem Internet -
„Der Englische Setter“

ZIEL DER AKTIVITÄT 2

Die Schüler sollen lernen, Informationen aus dem Internet generell angemessen kritisch gegenüberzustehen. In dieser Aktivität werden den Schülern Tipps an die Hand gegeben, wie sie Quellen auf ihre Glaubwürdigkeit hin überprüfen können.

Für diese Aktivität werden Kleingruppen à drei bis vier Personen benötigt. Jede Kleingruppe erhält drei verschiedene Ausschnitte aus Webseiten (Arbeitsblatt A3 „Informationen aus dem Internet - Der Englische Setter“). Die Aufgabe für jede Kleingruppe ist, die Ausschnitte zu lesen und im Anschluss das dazugehörige Quiz zu beantworten.

Die Arbeitsergebnisse werden im Plenum besprochen. Die Lehrkraft fragt die Schüler, welcher Webseite sie Glauben schenken, woran sie dies jeweils festmachen und nennt schließlich die richtigen Lösungen (siehe Arbeitsblatt A4 „Informationen aus dem Internet - Der Englische Setter - Lösungen für die Lehrkraft“). Anschließend wird Arbeitsblatt A5 (Seite 1) „Informationen aus dem Internet“ gemeinsam gelesen. Dabei werden die Prüfkriterien anhand der Webseiten zum Englischen Setter besprochen. Anregungen hierzu findet die Lehrkraft auf Arbeitsblatt A5 (Seite 2).

Weitere Unterrichtsvorschläge (optional):

1. Machen Sie gemeinsam mit den Jugendlichen einen Eintrag in einen vorhandenen Wikipedia-Artikel, der in Ihrem räumlichen Erfahrungsumfeld liegt (z. B. zur eigenen Schule oder zum Stadtteil) und beobachten Sie, ob bzw. wie schnell dieser Eintrag freigeschaltet wird. Es bietet sich an, den Inhalt so zu wählen, dass er wahrscheinlich richtig, aber nur schwer überprüfbar ist:

Beispiele: „Die Schule wurde aus mehr als 10000 Backsteinen erbaut“

„Seit der Gründung gab es mehrheitlich Schülerinnen“

„Auf der Wiese vor der Schule wachsen überwiegend Gänseblümchen“

Besprechen Sie, dass dies bei den Lesern des Artikels als scheinbare „Wahrheit“ über die Schule gilt, löschen Sie den Eintrag wieder und beobachten Sie den Lösungsprozess.

2. Lassen Sie Kleingruppen Artikel mit Mischungen aus „wahren“ und erfundenen Fakten über selbstgewählte Themen schreiben. Die Artikel werden einer anderen Gruppe zur Überprüfung gegeben, diese sollen Dichtung und Wahrheit herausfinden.

AKTIVITÄT 3

Zeitbedarf: 15 Minuten

Wikis – Internet zum Mitmachen



ZIEL DER AKTIVITÄT 3

Die Schüler sollen Wissen zu Wikis erwerben. Ihr kritischer Blick auf die Güte von Inhalten eines Wikis soll geschult werden.

Die Lehrkraft verteilt an vier Schüler je eine Seite des Arbeitsblatts A6 „Wikis“. Diese Schüler sollen nacheinander (entsprechend der Nummerierung der Textabschnitte) an die Tafel oder ein Wandplakat (großer Papierbogen/Flipchart-Papier) treten und dort tun, wozu sie in ihrem Text aufgefordert werden (z.B. einen bestimmten Satz anschreiben, Teile des Satzes des Vorgängers durchstreichen und stattdessen eigene Satzteile einfügen



etc.). Der Rest der Klasse beobachtet einfach, was passiert.

Ist der letzte Schüler mit seinem Auftrag fertig und sitzt wieder an seinem Platz, fragt die Lehrkraft die Schüler, ob sie eine Idee haben, was gerade demonstriert wurde.

Die Lehrkraft erklärt den Schülern, dass das Prinzip von Wikipedia modellhaft vorgeführt wurde, das heißt, verschiedene Personen haben gemeinsam einen Inhalt erstellt. Genauso sollen sich die Schüler die Entstehung von Wikipediainhalten vorstellen. Jeder kann dort Inhalte einstellen, etwas zu Texten hinzufügen oder andere Änderungen vornehmen. Anschließend zeigt die Lehrkraft den Schülern die Ansicht des fertigen Wikieintrages in der Präsentation bzw. über den Overheadprojektor (Vorlage: Arbeitsblatt A6, Seite 5).

Die Lehrkraft fragt die Schüler, ob sie glauben, dass die Informationen, die das Ergebnis der Bearbeitungen darstellen, nun richtig sind. Danach fordert sie die Schüler auf, zu diskutieren, ob sie vor dem Hintergrund des jetzt Erfahrenen meinen, dass sie Wikipediainhalten bedingungslos vertrauen können. Mithilfe untenstehender Informationen arbeitet die Lehrkraft heraus, dass Wikipediainhalte sicherlich nützlich sind, um sich einen schnellen Überblick zu bestimmten Themen zu verschaffen, aber auch warum die dort erhaltenen Informationen immer mit anderen Quellen abgeglichen werden sollten.

INFORMATION FÜR DIE LEHRKRAFT



„Ein Wiki (hawaiisch für „schnell“) [...] ist ein System für Webseiten, dessen Inhalte von den Benutzern nicht nur gelesen, sondern auch online direkt im Internetbrowser geändert werden können. [...] Eine bekannte Anwendung ist die Online-Enzyklopädie Wikipedia [...]“ (Quelle: www.wikipedia.org)

Viele Internetnutzer arbeiten so gemeinsam an den Inhalten einer Webseite, z. B. an der von Wikipedia. Die Informationen stehen jedem frei zur Verfügung, es muss kein Geld dafür bezahlt werden. Dabei kann jeder Texte bearbeiten, ergänzen oder löschen. Bestimmte Funktionen verhindern allerdings zerstörerische Aktivitäten innerhalb eines Wiki, also z. B. dass jemand viel Text auf einmal löschen kann.

Achtung: Die Problematik an Wikipedia ist, dass es keine Instanz gibt, die alles, was dort veröffentlicht ist, auf seine Richtigkeit oder Glaubwürdigkeit hin überprüft. Zwar kontrollieren sich die Nutzer selbst, so dass durch mehrere Korrekturgänge viele Beiträge von guter Qualität sind. Man kann allerdings die Informationsgüte betreffend nie sicher sein und sollte die bei Wikipedia eingeholten Informationen möglichst immer mit anderen Quellen abgleichen. Die Güte eines Wikipedia-Artikels lässt sich anhand folgender Merkmale grob einschätzen:

- Mehrere Autoren haben an dem Artikel gearbeitet.
- Einige Aspekte des Artikels wurden bereits diskutiert.
- Die Struktur des Artikels scheint logisch.
- Unter „Literatur“ sind mehrere Quellen (u. a. renommierte Nachschlagewerke) aufgeführt.



AKTIVITÄT 4

Zeitbedarf: 25 Minuten

Werbung im Internet



ZIEL DER AKTIVITÄT 4

Die Schüler sollen wissen, dass sie im Internet permanent von Werbung umgeben sind, die häufig versteckt platziert wird, sodass sie auf den ersten Blick nicht als solche erkennbar ist. Der aufmerksame und kritische Blick für Online-Werbetaktiken soll geschult werden.

Zu Beginn fragt die Lehrkraft die Schüler, ob sie erklären können, was Werbung ist und welche Erfahrungen sie mit Werbung im Internet bereits gemacht haben. Die vorbereiteten Beispiele werden kurz besprochen.

Anschließend teilt die Lehrkraft die Schüler in fünf Gruppen (max. fünf Schüler pro Gruppe) ein. In großen Klassen können je zwei Gruppen unabhängig voneinander an den gleichen Inhalten arbeiten. Jede Gruppe erhält einen Abschnitt des Arbeitsblattes A7 „Werbung im Internet“ und folgenden Arbeitsauftrag:

1. Lest euch die Informationen auf dem Arbeitsblatt gut durch.
2. Fallen euch Beispiele zu der beschriebenen Werbeform ein? (Eventuell lässt sich eines der zum Einstieg besprochenen Beispiele zuordnen.)

Nach der Gruppenarbeitsphase stellen die einzelnen Gruppen ihre bearbeitete Werbeform ggf. mit Beispielen vor. Im Plenum sollen weitere Beispiele genannt werden. Die Schüler sollen von persönlichen Erfahrungen berichten und diskutieren, wie sie als Nutzer die Werbung im Internet empfinden.

Technischer Hinweis

Die Lehrkraft bzw. die Schüler sammeln im Vorfeld Beispiele für Werbung im Internet. Mit der Tastenkombination [ALT] + [DRUCK] kann die Ansicht der entsprechenden Internetseite kopiert werden. Dann kann der Inhalt mit [Strg]+[V] für „Einfügen“ in Word, PowerPoint oder andere Programme eingefügt und ausgedruckt oder über einen Beamer gezeigt werden.

ABSCHLUSS

Zeitbedarf: 15 Minuten



Kreuzworträtsel: Das Kreuzworträtsel (Arbeitsblatt A8) greift die Inhalte der Einheit wieder auf und kann je nach Geschmack oder Bedarf in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit bearbeitet werden. Die Lehrkraft bespricht die richtige Lösung mithilfe der Präsentation bzw. mittels Overheadfolie (Arbeitsblatt A9).

FALLS NOCH ZEIT IST...

Blitzlichtrunde: Die Schüler geben nacheinander ein kurzes Feedback zur Einheit, indem sie so schnell und so kurz wie möglich (Blitzlichtrunde!) sagen, was ihnen gefallen/nicht gefallen hat und was sie sich ganz bestimmt merken werden bzw. was sie für sich persönlich gelernt haben. Das Gesagte kann als Ausgangspunkt für eine weitere Plenumsdiskussion dienen.



Unterrichtseinheit

»Kommunikation 2.0«

: // ZIELE

Die Schüler sollen ...

- ihr Nutzungsverhalten reflektieren
- Möglichkeiten und Grenzen der digitalen Kommunikation erkennen
- Gefahrenpotenziale der digitalen Kommunikation wahrnehmen
- einen sozialverantwortlichen Umgang mit den unterschiedlichen digitalen Kommunikationsformen erlernen
- Wissen zum Datenschutz erwerben

: // MATERIAL

- Arbeitsblatt B1 „Wie steht ihr dazu?“
- Arbeitsblatt B2 „Passt das?“
- Arbeitsblatt B3 „Profile“
- Arbeitsblatt B4 „Tweet-Feedback“
- Anhang: „Profile für die Lehrkraft“ (siehe Downloadbereich)
- Moderationskarten
- Klebeband
- Große Papierbögen bzw. Flipchart-Papier
- Flipchart-Stifte bzw. Kreide in 2 Farben

: // VORBEREITUNG

- Zeitbedarf: ca. 115 Minuten
- B1 einmal ausdrucken
- Arbeitsblatt B2 der Anzahl der Kleingruppen entsprechend kopieren und die Karten jeweils ausschneiden
- Arbeitsblatt B3 einmal ausdrucken (je ein Profil pro Kleingruppe)
- B3 über den Beamer bzw. den Overheadprojektor zeigen
- B4 mehrfach ausdrucken und pro Schüler einen Abschnitt ausschneiden
- Moderationskarten (ca. 25 bis 50 Stück) und Klebeband bereitlegen
- Große Papierbögen / Flipchart-Papier / Flipchart-Stifte bzw. Kreide in 2 Farben für die Aktivität 1 (bzw. Falls noch Zeit ist ...) bereithalten
- Beamer und Laptop oder alternativ einen Overheadprojektor bereitstellen



: // STUNDENÜBERBLICK

ABLAUF	AKTIVITÄT	UNGEFÄHRE ZEITANGABE	METHODISCHER HINWEIS
Aktivität 1	Was tun wir da eigentlich? – Digitale Möglichkeiten sich mitzuteilen	30 Min.	Zurufabfrage, Visualisierung
Aktivität 2	Wie steht ihr dazu?	15 Min.	Soziometrieübung im Klassenraum
Aktivität 3	Passt das? – Kartenspiel zur digitalen Kommunikation	20 Min.	Spiel in Kleingruppen, Auswertung im Plenum
Aktivität 4	Rein privat? – Persönliche Profile in Sozialen Netzwerken	45 Min.	Kleingruppenarbeit, Auswertung im Plenum
Abschluss	Tweet-Feedback	5 Min.	Einzelarbeit ggf. Plenum
Falls noch Zeit ist ...	Regelplakat Soziale Netzwerke	Je nach Bedarf	Gruppenaktivität im Plenum

: // ABLAUF DER UNTERRICHTSEINHEIT
»KOMMUNIKATION 2.0«

AKTIVITÄT 1

Zeitbedarf: 30 Minuten

Was tun wir da eigentlich? –
Digitale Möglichkeiten sich mitzuteilen



ZIEL DER AKTIVITÄT 1

Ziel dieser Aktivität ist, den Austausch und die Reflexion darüber anzuregen, welche Wege der digitalen Kommunikation es gibt, wann und wie diese – auch im Vergleich zu den Mitschülern – genutzt werden. Wissenslücken sollen geschlossen werden.

Die Lehrkraft befragt die Schüler, welche digitalen Kommunikationswege sie kennen, um sich mit anderen auszutauschen, also Informationen zu senden bzw. zu empfangen. Die genannten Kommunikationswege werden untereinander an der Tafel notiert. Für die einzelnen Wege sollen die Schüler die entsprechenden Dienste nennen, die sie bevorzugt nutzen (z. B. Weg=E-Mail, Dienst=T-Online). Möglicherweise ist es für die Schüler auch leichter, über die genutzten Dienste auf die verschiedenen Kommunikationswege zu kommen.

Verständnisfragen sollen geklärt werden, v.a. wenn sich herausstellt, dass nicht jeder Schüler alle Kommunikationswege kennt oder nutzt. Auch wenn scheinbar allen klar ist, was unter einzelnen Kommunikationswegen zu verstehen ist, soll die Lehrkraft mit Fragen wie „Wozu ist das nützlich?“ und „Kann jemand erklären, wie das funktioniert?“ das Gespräch anregen.

Mittlerweile haben Soziale Netzwerke wie SchuelerVZ oder Facebook eine Vielzahl von Kommunikationswegen integriert. Mitglieder können Statusmeldungen veröffentlichen, Chatten, Instant Messages oder Privatnachrichten versenden und vieles mehr. Hier bietet sich eine Diskussion darüber an, mit welcher Motivation die Schüler bestimmte Kommunikationswege auswählen. Dieser Aspekt wird in Aktivität 3 erneut aufgegriffen.



VORSCHLAG TAFELBILD



	Beliebte Kommunikationswege	Beispiele für Dienste
////	Instant Messaging	ICQ, Trillian, Yahoo Messenger, WhatsApp ...
//	E-Mail	GMX, Web.de, T-Online, Yahoo! ...
//	Internettelefonie („Skypen“)	Skype, Ventrilo, Teamspeak ...
/	Chat	Knuddels, Spin, Kwick, Jappy ...
	Videobeitrag	YouTube, MyVideo ...
///	Privatnachricht	...
	Statusmeldung/Funkspruch/Tweet	...
////	SMS/MMS	...
	Forumsbeitrag	...
	Blogbeitrag	...

Nach Abfrage und Austausch wird ein Stimmungsbild darüber erstellt, welche Kommunikationswege die Schüler selbst nutzen. Hierzu markiert jeder Schüler an der Tafel diejenigen Wege, die er persönlich nutzt, mit einem (= nutze ich) bzw. zwei (= nutze ich sehr viel) senkrechten Strich(en). Sofern dies möglich ist, können Mädchen und Jungen ihre Markierungen mit unterschiedlichen Farben setzen, wodurch eventuell Geschlechterunterschiede zutage treten.

AKTIVITÄT 2

Zeitbedarf: 15 Minuten

Wie steht ihr dazu?



Die Schüler stellen sich im Klassenraum (oder bei Platzmangel im Flur) auf und versuchen, sich anhand von Fragen, die die Lehrkraft vorgibt (Arbeitsblatt B1 „Wie steht ihr dazu?“), im Raum zu positionieren. Diese Fragen beziehen sich auf das Nutzungsverhalten digitaler Kommunikationsdienste („Wie viel Zeit verbringt ihr an einem ganz normalen Wochentag online“) oder Meinungen / Einstellungen dazu („Welche tägliche Chatzeit empfindet ihr als normal?“).

Aufgabe der Schüler ist es, sich auf einem Antwortkontinuum der eigenen Meinung bzw. des eigenen Nutzungsverhaltens entsprechend aufzustellen. Dazu ist es notwendig, im Vorfeld zwei Orte im Raum/Flur als Pole eines Antwortkontinuums zu markieren (z. B. stellt die Lehrkraft dort je einen Stuhl auf). Bei Fragen zu Nutzungszeiten werden z. B. ein „0 Stunden“- und ein „mehr als 6 Stunden“-Pol bestimmt. Wenn sich die Schüler aufgestellt haben, kann die Lehrkraft einzelne Schüler fragen, warum sie an welcher Position stehen. Somit können sich die Schüler vergleichen und gegebenenfalls ihren Standpunkt noch einmal korrigieren.

ZIEL DER AKTIVITÄT 2



Die Schüler sollen aus dieser Übung mitnehmen, dass es Unterschiede im Nutzungsverhalten sowie verschiedene Meinungen und Einstellungen dazu in der Klasse gibt. Sie sollen erkennen, wo sie im Vergleich zu anderen stehen und somit ihr Nutzungsverhalten und ihre Meinung, Einstellung, Haltung, Empfindung reflektieren. Darüber hinaus lernen sich die Schüler untereinander besser kennen und kommen über verschiedene Standpunkte zu unterschiedlichen Themen ins Gespräch.



METHODISCHER HINWEIS

Wichtig ist, die Schüler darauf hinzuweisen, dass sie, insbesondere bei Meinungsabfragen, jeweils ihre eigene Meinung vertreten und nicht der Mehrheit oder den Freunden folgen.

Die Lehrkraft sollte allerdings darauf achten, dass sich niemand aufgrund der Frage und seiner Position bloßgestellt fühlt. Gerade Schüler, die sich trauen, Extrempositionen einzunehmen, sollten darin wertgeschätzt werden.

AKTIVITÄT 3

Zeitbedarf: 20 Minuten

Passt das? – Kartenspiel zur digitalen Kommunikation



Für diese Aktivität werden Kleingruppen benötigt. Jede Kleingruppe bekommt zwei Kartestapel (Arbeitsblatt B2 „Passt das?“). Auf den Karten des einen Stapels steht jeweils ein Kommunikationsinhalt („Verabredung zum Fußballspielen“), auf den Karten des anderen Stapels ein möglicher Kommunikationsweg („Chat“).

In jeder Kleingruppe wird von beiden Stapeln je eine Karte aufgedeckt. Gemeinsam soll in der Gruppe diskutiert werden, ob Kommunikationsinhalt und -weg zueinander passen, welche Probleme und welche (besseren) alternativen Kommunikationswege es geben könnte, um den Inhalt zu übermitteln. Besteht eine Einigung darüber, werden die Karten abgelegt, die nächsten zwei Karten gezogen und die Diskussion beginnt von Neuem.

Nach etwa zehn Minuten beginnt die Auswertung der Gruppenarbeit im Plenum. Die Lehrkraft fragt die Schüler, was sie für sich aus der Aktivität ziehen, was die Erkenntnis sein könnte. Herausgearbeitet werden soll, dass Kommunikationsweg und -inhalt zueinander passen sollten und welche Folgen ein falsch gewählter Kommunikationsweg haben kann.

Weiterhin soll gemeinsam überlegt werden, welche Gründe es möglicherweise gibt, bestimmte Kommunikationswege auszuwählen (z. B. flexibler Empfang, d. h. lesen, wenn gerade Zeit ist; Empfänger nicht stören wollen; Angst vor der Reaktion haben; sich selbst präsentieren; Zeit sparen etc.). Hierzu soll ein eigenes oder folgendes Beispiel gemeinsam besprochen werden:

„Henri erreicht ohne Vorankündigung per SMS die Nachricht, dass seine beste Freundin nichts mehr mit ihm zu tun haben will.“

- Kommunikationsinhalt und -weg passen nicht gut zusammen
- Besser wären: ein persönliches Gespräch, ein Telefonanruf etc.
- Mögliche Gründe, diesen Kommunikationsweg zu wählen: Angst vor Henris Reaktion im Gespräch, einem Streit aus dem Weg gehen wollen etc.

Hier ist zu beachten, dass Menschen unterschiedliche Kommunikationswege bevorzugen. Den einzig „richtigen Weg“ gibt es häufig nicht. Wichtig ist, dass der Kommunikationsweg zum Inhalt der Nachricht sowie zu Sender und Empfänger (und zu deren Beziehung) passt.



ZIEL DER AKTIVITÄT 3

Die Schüler sollen erkennen, dass Internet und Handy eine breite Palette an Kommunikationsdiensten anbieten, die unterschiedliche Kommunikationssituationen strukturieren. Wichtig ist, sich im Vorfeld Gedanken darüber zu machen, was man wie angemessen kommuniziert, also ob Kommunikationsweg und Kommunikationsinhalt zueinander passen bzw. welche Folgen die Wahl eines unangemessenen Kommunikationskanals für Sender und Empfänger haben kann.



AKTIVITÄT 4

Zeitbedarf: 45 Minuten

Rein privat? – Persönliche Profile in Sozialen Netzwerken



Für diese Aktivität finden sich erneut die Kleingruppen aus Aktivität 3 zusammen. Die Lehrkraft teilt die fünf Beispielprofile von Netzwerk-Nutzern (Arbeitsblatt B3 „Profile“) auf die Kleingruppen auf. Jede Kleingruppe erhält mit ihrem Profil einen entsprechenden Arbeitsauftrag, den die Gruppe jeweils gemeinsam bearbeitet.

Im Anschluss an die Gruppenarbeitsphase werden die Ergebnisse im Plenum vorgestellt, ggf. ergänzt und diskutiert. Die Profile, die die Gruppen jeweils bearbeitet haben, werden über Beamer bzw. Overheadprojektor für alle präsentiert. Die Lehrkraft findet im Anhang „Profile: für die Lehrkraft“ wichtige Informationen für die Auswertung dieser Aktivität.

METHODISCHER HINWEIS

In Klassen mit großer Schülerzahl ist zu überlegen, die Profile und die dazugehörigen Fragestellungen im Plenum zu bearbeiten. Während der Diskussion können wichtige Erkenntnisse zum Verhalten in Sozialen Netzwerken auf einem „Regelplakat Soziale Netzwerke“ festgehalten werden (siehe „Falls noch Zeit ist ...“).

Für die Aktivität ist es unerheblich, in welchen Sozialen Netzwerken die Schüler aktiv sind. Die erarbeiteten Verhaltensregeln sind ohne Weiteres auf unterschiedliche Netzwerkanbieter übertragbar. Um das Thema weiter zu vertiefen, bietet es sich an, einen echten Account in einem Netzwerk, welches die Schüler selbst nutzen, anzulegen und online gemeinsam ein positives Beispiel für ein Netzwerkprofil zu gestalten.



ZIEL DER AKTIVITÄT 4

Die Schüler sollen ein Bewusstsein dafür entwickeln, warum ein verantwortungsvoller Umgang mit ihren persönlichen Daten wichtig ist. Thematisiert werden in Bezug auf Netzwerke die Bedeutung von Privatsphäre-Einstellungen (Fotos, persönliche Daten,...), die Außenwirkung von Profilen auf verschiedene Zielgruppen (Freunde, Chef, Lehrkraft,...), Cybermobbing und Kontaktrisiken.



ABSCHLUSS

Zeitbedarf: 5 Minuten

Tweet-Feedback: Die Aufgabe für jeden Schüler ist es, in Form eines Tweets ein Feedback zur Unterrichtseinheit zu geben. Dazu erhält jeder Schüler einen Abschnitt des Arbeitsblattes B4. Da die Länge eines Tweets auf 140 Zeichen begrenzt ist, müssen die Schüler sich kurz fassen und sich auf das Wesentliche beschränken.

Die Zeit zum Schreiben sollte begrenzt werden. Nach der Einzelarbeit werden einige Tweets im Plenum vorgetragen. Das Tweet-Feedback kann unkommentiert stehen gelassen werden.

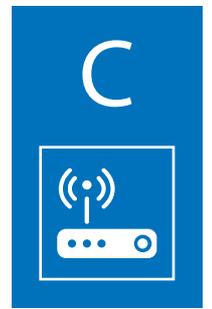
FALLS NOCH ZEIT IST...

Regelplakat Soziale Netzwerke: Aus den Ergebnissen der Gruppenarbeit in Aktivität 5 „Profile“ kann gemeinsam ein Regelplakat zum Thema „Soziale Netzwerke – Mitglied sein? Ja klar! Aber mit Know-how.“ abgeleitet und im Klassenraum aufgehängt werden.

METHODISCHER HINWEIS

Das Thema digitale Kommunikation ist ein sehr breites Feld, welches nicht umfänglich und erschöpfend im Rahmen dieser Unterrichtseinheit, die als Kurzintervention ausgelegt ist, behandelt werden kann. Gern verweisen wir zur weiteren Vertiefung auf sehr gute, kostenlose Materialien der Initiative Klicksafe. Unter <http://www.klicksafe.de/> finden Sie zu den verschiedensten Aspekten der digitalen Kommunikation zahlreiche Informations- und Übungsmaterialien sowie Kurzfilme, welche Sie im Unterricht einsetzen bzw. mit den Schülern anschauen und diskutieren können.

Unterrichtseinheit »Computerspiele«



: // ZIELE

Die Schüler sollen ...

- ihr Nutzungsverhalten reflektieren
- die Faszination von PC- / Konsolen- / Online-Spielen ergründen
- mögliche Gefahren (er)kennen
- Wissen über Computerspielsucht erwerben
- kritisches Denken gegenüber Spielinhalten üben

: // MATERIAL

- Arbeitsblatt C1 „Computerspielgenres“
- Arbeitsblatt C2 „Vorlage für ein Klassenplakat bzw. Tafelbild“
- Arbeitsblatt C3 „USK-Kennzeichnung von Computerspielen“
- Arbeitsblatt C4 „Bello durchgeschüttelt“
- Arbeitsblatt C5 „Bello“
- Arbeitsblatt C6 „Kurzfragebogen Computerspielsucht“
- Arbeitsblatt C7 „E-Mail für mich“
- Arbeitsblatt C8 „Warum spielen wir eigentlich? - Nur so aus Spaß?“
- Klebepunkte bzw. farbige Stifte in zwei unterschiedlichen Farben (Farbe 1 für die Jungen, Farbe 2 für die Mädchen)
- Flipchart-Papier
- Stifte
- Moderationskarten

: // VORBEREITUNG

- Zeitbedarf: ca. 105 Minuten
- C1 in Vorbereitung durchlesen
- nach dem Vorbild von C2 ein großes Klassenplakat bzw. ein Tafelbild gestalten
- C5 über den Beamer bzw. den Overheadprojektor zeigen
- C3, C4, C6 und C7 in Klassenstärke kopieren
- C8 einmal ausdrucken
- ggf. Film für Aktivität 4 auswählen und zum Abspielen einrichten
- Moderationskarten, Klebepunkte (bzw. farbige Stifte), Klebeband, Flipchart-Papier, Stifte in ausreichender Menge bereithalten
- Beamer und Laptop oder alternativ einen Overheadprojektor bereitstellen



: // STUNDENÜBERBLICK

ABLAUF	AKTIVITÄT	UNGEFÄHRE ZEITANGABE	METHODISCHER HINWEIS
Aktivität 1	Spiel ist nicht gleich Spiel – Genrekunde	15 Min.	Diskussion im Plenum, Visualisierung durch Lehrkraft
Aktivität 2	Was und wie lange? – Spielvorlieben und Nutzungszeiten	20 Min.	Klassenplakat, Punktabfrage, Auswertung bzw. Diskussion im Plenum
Aktivität 3	Warum spielen wir eigentlich? – Nur aus Spaß?	20 Min.	Plenum, Visualisierung durch Lehrkraft
Aktivität 4	Zum Spielen viel zu jung? – USK-Kennzeichnung von Computerspielen	15 Min.	Diskussion im Plenum
Aktivität 5	Bello will nur spielen – Computerspielsucht	25 Min.	Einzelarbeit, Auswertung bzw. Diskussion im Plenum
Abschluss	Computerspielsucht – Was kann man tun?	10 Min.	Diskussion im Plenum
Falls noch Zeit ist ...	E-Mail für mich	Je nach Bedarf	Einzelarbeit

: // ABLAUF DER UNTERRICHTSEINHEIT
»COMPUTERSPIELE«

AKTIVITÄT 1

Zeitbedarf: 15 Minuten

Spiel ist nicht gleich Spiel – Genrekunde



ZIEL DER AKTIVITÄT 1

Die Aktivität dient dem Einstieg in das Thema Computerspiele. Gleichzeitig sollen die Schüler unterschiedliche PC-/Konsolen-/Online-Spielgenres kennen und voneinander unterscheiden lernen.

Die Lehrkraft macht sich mit dem nötigen theoretischen Wissen zu den unterschiedlichen Spielgenres vertraut (Arbeitsblatt C1 „Computerspielgenres“) und schreibt diese in Vorbereitung der Stunde an die Tafel. Dann geht sie die einzelnen Genres mit den Schülern durch und lässt diese jeweils einige Spielbeispiele finden. Die Beispiele werden unter die entsprechende Genreüberschrift an die Tafel geschrieben.

Anschließend wird im Plenum diskutiert, ob alle Spiele richtig zugeordnet wurden. Gegebenenfalls wird die Zuordnung korrigiert. (Optional können die Spielnamen auf Moderationskarten geschrieben und somit leicht umgehängt werden.)

Allerdings sind nicht alle Spiele immer eindeutig einem Genre zuzuordnen. In diesen Fällen kann mit den Schülern diskutiert werden, ob ein Spiel z.B. mehr den Strategie- oder den Geschicklichkeitsaspekt betont.



AKTIVITÄT 2

Zeitbedarf: 20 Minuten

Was und wie lange? –
Spielvorlieben und Nutzungszeiten



Die Lehrkraft hängt das von ihr vorbereitete Klassenplakat (Arbeitsblatt C2 „Vorlage für ein Klassenplakat bzw. Tafelbild“) auf. Jeder Schüler bekommt vier Klebepunkte oder einen farbigen Stift. Dabei sollen die Farben der Klebepunkte/Stifte zwischen den Geschlechtern unterschiedlich sein. Anschließend vergeben die Schüler auf dem Klassenplakat entsprechend ihres Nutzungsverhaltens insgesamt vier Punkte:

Zwei Punkte verteilen die Schüler im oberen Teil des Plakats auf die Spielgenres, die sie am liebsten nutzen. Dabei ist es möglich, die Punkte auf zwei unterschiedliche Spielgenres zu verteilen oder beide Punkte an ein ausschließlich genutztes Genre zu vergeben.

Der untere Teil des Klassenplakats bezieht sich auf Nutzungszeiten. Jeder Schüler soll auf beiden Kontinua je einen Punkt platzieren und zwar an der Stelle, die seinem Nutzungsverhalten am ehesten entspricht. Schüler, die nie Computer spielen, setzen ihre untere Markierung bei „gar nicht“, können aber dennoch im oberen Teil ein Lieblingsgenre markieren, sofern sie eines haben.

METHODISCHER HINWEIS

Alternativ zu einem Klassenplakat kann die Punktabfrage auch an der Tafel mit verschiedenfarbiger Kreide durchgeführt werden.

Sind alle Punkte gesetzt, sieht sich die Klasse das Ergebnis gemeinsam an. Die Lehrkraft leitet die Auswertung und Diskussion durch Fragen wie: Was fällt euch auf? Welche Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen werden deutlich? Findet ihr die durchschnittliche Klassen-Spieldauer von ... Stunden am Wochenende „normal“? Wo liegen auf den Kontinua die Grenzen zwischen „wenig“, „normal“, „eher viel“ und „zu viel“?

Zum Abschluss informiert die Lehrkraft die Schüler darüber, welche Genres die im Rahmen der JIM-Studie 2009 befragten Jugendlichen bevorzugen und wie viel Zeit diese mit Computerspielen verbringen (siehe Infobox). Dazu markiert sie die entsprechenden Genres und Spielzeiten getrennt nach Geschlechtern auf dem Klassenprofil, damit die Schüler ihre Nutzungsdaten mit denen von Jugendlichen aus ganz Deutschland direkt vergleichen können.

ZIEL DER AKTIVITÄT 2



Die Schüler sollen aus dieser Aktivität mitnehmen, dass es unterschiedliches Nutzungsverhalten und unterschiedliche Bewertungen dessen in der Klasse gibt. Außerdem erhalten die Schüler die Möglichkeit, sich nicht nur in Bezug zu ihrer Klasse, sondern auch in Bezug zu Jugendlichen in Deutschland zu vergleichen.



INFORMATION FÜR DIE LEHRKRAFT

Mehr als die Hälfte (60%) der Jugendlichen von 12 bis 19 Jahren spielt wochentags täglich bis zu 2 Stunden Computer- und/oder Konsolenspiele. Der Anteil derer, die überhaupt nicht spielen, liegt bei 21 Prozent, wobei nur 8 Prozent der Jungen, dagegen aber 34 Prozent der Mädchen nie Computer- und/oder Konsolenspiele spielen.

Auch bezüglich der Genrevorlieben zeigen sich deutliche Geschlechterunterschiede: Jungen bevorzugen an erster Stelle Shooter und an zweiter Stelle Sport- und Rennspiele. Die Mädchen spielen mit Vorliebe Strategie- und Simulationsspiele sowie an zweiter Stelle Denk- und Geschicklichkeitsspiele.

Die Spieldauer beträgt bei den Jungen etwa 88 Minuten, bei den Mädchen 53 Minuten pro Wochentag. Am Wochenende verbringen Jungen ca. 38 Minuten, Mädchen nur ca. 12 Minuten mehr Zeit pro Tag mit dem Computerspielen. (Quelle: Jim-Studie, 2011)

AKTIVITÄT 3

Zeitbedarf: 20 Minuten

Warum spielen wir eigentlich? – Nur aus Spaß?



ZIEL DER AKTIVITÄT 3

Den Schülern soll durch diese Aktivität eine Vorstellung davon entwickeln, welche Funktionen das Computerspielen erfüllen kann, welche Motive Menschen zum Spielen bringen und welche Wirkungen das Spielen auf sie haben kann.

Die Lehrkraft geht gemeinsam mit den Schülern die Fallvignetten (Arbeitsblatt C8) durch. Zu jedem Fallbeispiel sollen die Schüler überlegen, welche Spielmotivation in der konkreten Situation vorliegen könnte, welches Spiel oder Genre geeignet wäre, das entsprechende Bedürfnis zu befriedigen und welche Wirkung oder welchen Nutzen das Computerspielen in der entsprechenden Situation haben könnte. Die Ergebnisse werden an der Tafel oder auf einem Flipchart-Papier festgehalten. Anschließend wird die Frage diskutiert, ob Computerspielen in jeder Situation die optimale Lösung ist oder ob es nicht manchmal attraktivere Alternativen gibt.



VORSCHLAG TAFELBILD

Situation	Motivation/ Bedürfnis	Spiel/Genre	Wirkung/ Nutzen
Tom weiß nicht, was er am Wochenende machen soll. Sein bester Freund ist krank. Also spielt er am Computer.	Langeweile	Adventure	Zeitvertreib, Spannung



AKTIVITÄT 4

Zeitbedarf: 15 Minuten

Zum Spielen viel zu jung? –
USK-Kennzeichnung von Computerspielen



Die Lehrkraft leitet die Aktivität mit der Frage ein: „Stellt euch einmal vor, euer älterer Bruder spielt Ego-Shooter und eure kleine Schwester kommt dazu und möchte auch mitspielen. Was haltet ihr davon?“ Die Lehrkraft lenkt die anschließende Diskussion darauf, dass Altersbeschränkungen sinnvoll sein können, auch wenn sie die Spielfreiheit für Jugendliche einschränken. Herausgearbeitet werden soll, dass es negative Konsequenzen für die Spieler haben kann, wenn sie z. B. in Spielen, für die sie zu jung sind, etwas sehen, was sie nicht verarbeiten können, was sie ängstigt und in Gedanken verfolgt.

Anschließend fragt die Lehrkraft, ob die Schüler wissen, woran man erkennt, dass ein Spiel für ein bestimmtes Alter geeignet ist. Wenn die Schüler nicht von selbst auf die USK-Kennzeichnung kommen, zeigt die Lehrkraft die entsprechenden Symbole in der Präsentation. Das Arbeitsblatt C3 „USK-Kennzeichnung von Computerspielen“ wird verteilt und laut vorgelesen. Alternativ können die Kennzeichnungsstufen auch anhand der Präsentation durchgegangen werden. Die Lehrkraft sollte ihren Schülern deutlich machen, dass z. B. „USK 12“ nicht bedeutet, dass das Spiel auch ab diesem Alter empfohlen wird, sondern, dass lediglich davon ausgegangen werden kann, dass es dann nicht mehr schadet.

Fakultativ kann ein Film gezeigt werden, welcher erläutert, wie die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) funktioniert. Hierzu werden folgende Filmbeiträge empfohlen: „Gamescom TV Folge 5: USK & Jugendschutz“ (13min) oder „Der USK-Film. Wie entstehen Alterskennzeichen?“ (2min). Die Filme sind über das Internet frei zugänglich und können unter <http://www.youtube.com/watch?v=gcrYwfolPa8&list=S P96DA9395D98C41BE&index=9&feature=plcp> bzw. über <http://www.youtube.com/watch?v=OwKwGCrnk8> abgerufen werden.

ZIEL DER AKTIVITÄT 4



Die Schüler sollen wissen, dass es verbindliche Alterskennzeichnungen für PC- und Konsolenspiele gibt und deren Sinnhaftigkeit nachvollziehen. Den Schülern soll klar werden, dass das Spielen nicht altersangemessener Spiele durchaus negative (psychische) Konsequenzen für den Spieler haben kann.

AKTIVITÄT 5

Zeitbedarf: 25 Minuten

Bello will nur spielen – Computerspielsucht



Die Lehrkraft teilt jedem Schüler das Arbeitsblatt C4 „Bello durchgeschüttelt“ aus. Darauf sind die Bilder eines Comics in zufälliger Reihenfolge und ohne Text (C4 Seite 1) dargestellt. Die Aufgabe der Schüler ist, die zeitliche Abfolge der Bilder zu bestimmen, indem sie diese von 1 bis 9 durchnummerieren. Die Aufgabe soll zunächst von jedem Schüler einzeln bearbeitet werden, bevor der „richtige“ Comic mit Text (C5 „Bello“) gemeinsam gesichtet (über Beamer bzw. Overheadprojektor) und besprochen wird.

ZIEL DER AKTIVITÄT 5



Die Schüler sollen erkennen, dass das Computerspielen ein Abhängigkeitspotenzial besitzt. An sich oder anderen Personen sollen sie entsprechende Warnzeichen erkennen können.



METHODISCHER HINWEIS

Sollte die Aufgabe für die Schüler in der vorgegebenen Form zu schwierig sein, kann alternativ auch eine Comicvariante mit Text (C4 Seite 2) bearbeitet werden..

Die Lehrkraft erklärt den Schülern anschließend, dass der Comic verdeutlicht, dass übermäßiges Computerspielen zu einer ernsthaften Suchterkrankung führen kann. Die Schüler werden aufgefordert, zu überlegen, woran sie an Bellos Verhalten festmachen würden, dass er sich in seinem Verhalten in Richtung Computerspielsucht bewegt. Allgemeine Warnzeichen (siehe Infobox) für eine übermäßige Computerspielnutzung werden formuliert und an der Tafel festgehalten.



INFORMATION FÜR DIE LEHRKRAFT

Warnzeichen Computerspielsucht (vgl. Arbeitsblatt D5 Einheit Glücksspiel)

Denken und Handeln drehen sich nur noch um das Computerspielen: Das Spielen ist die einzige Freizeitbeschäftigung. Der gesamte Alltag wird auf das Computerspielen ausgerichtet.

Kontrollverlust: Versuche, die Spielzeit zu verringern, scheitern oder werden gar nicht erst unternommen.

Gewöhnung: Es wird mehr und mehr gespielt, d.h. die Dosis wird gesteigert. Es gibt typische Situationen, in denen immer gespielt wird.

Entzugserscheinungen: Nervosität und Reizbarkeit treten auf, wenn nicht gespielt werden kann, wie auch ein heftiges Verlangen, Computerspiele zu spielen.

Negative Folgen: Probleme in persönlichen Beziehungen oder in Schule bzw. Beruf sowie körperliche Beschwerden treten auf.

Zum Abschluss teilt die Lehrkraft den „Kurzfragebogen Computerspielsucht“ (Arbeitsblatt C6) aus, den die Schüler in Einzelarbeit ausfüllen. Anschließend werden im Plenum die Punktwerte, die für Bello ermittelt wurden, verglichen. Die Lehrkraft sagt, dass einzelne Schüler womöglich auch für eine bekannte Person einen kritischen Punktwert erzielt haben, und dass es zum Abschluss der Einheit darum gehen wird, was man gegen die Anzeichen einer Computerspielsucht unternehmen kann.

ABSCHLUSS

Zeitbedarf: 10 Minuten



Computerspielsucht – „Was kann man tun?“: Die Schüler sollen überlegen, an welchen Stellen in Bellos Geschichte sie Möglichkeiten sehen, einzugreifen, um Bello vor einer Computerspielsucht zu bewahren. Wer eine Idee hat, nennt das entsprechende Bild (C5 erneut zeigen) und schildert das mögliche



Vorgehen. Die Klasse darf dann Stellung nehmen, die Idee(n) ergänzen sowie weitere, andere Ideen einbringen. Welche Maßnahmen eignen sich nicht nur für Bello, sondern auch für eine menschliche, ihnen bekannte Person und welche zusätzlichen Maßnahmen können die Schüler für diese nennen?

Die Schüler sollen Ideen entwickeln, was sie tun können, wenn sie feststellen, dass jemand aus ihrem Umfeld zu viel Zeit mit dem Computerspielen verbringt.

FALLS NOCH ZEIT IST...



E-Mail für mich: Die Schüler erhalten das Arbeitsblatt C7 „E-Mail für mich“ und schreiben sich selbst eine „E-Mail“, in der sie zusammenfassen, was sie in den Unterrichtseinheiten Computerspiele, Internet und Kommunikation 2.0 gelernt haben, was neu war, was sie überrascht hat und welche Gedanken sie gerne im Kopf behalten wollen. Anschließend wird die E-Mail gefaltet, zugeklebt und mit dem eigenen Namen versehen. Die Lehrkraft sammelt alle E-Mails ein und teilt sie nach Ablauf eines Monats wieder an die Schüler aus, was sie ihnen auch ankündigt.

METHODISCHER HINWEIS

Diese Aktivität eignet sich auch als Hausaufgabe. Die fertige, verschlossene E-Mail soll in diesem Fall am nächsten Tag bei der Lehrkraft abgegeben werden.

D



Unterrichtseinheit »Glücksspiel«

: // ZIELE

Die Schüler sollen ...

- lernen, welche Spiele als Glücksspiele bezeichnet werden können und wodurch sich Glücksspiele von anderen Spielarten unterscheiden
- Wissen über die Entwicklung und Symptomatik der Glücksspielsucht erwerben
- Spielmerkmale kennen lernen, die die Entwicklung einer Spielsucht begünstigen
- eine realistische Vorstellung über Gewinnwahrscheinlichkeiten entwickeln
- erkennen, dass verschiedene Süchte eine ähnliche Grundstruktur aufweisen

: // MATERIAL

- Arbeitsblatt D1 „Lotto – Spiel mit dem Zufall“
- Arbeitsblatt D2 „Lasses Geschichte“
- Arbeitsblatt D3 „Kurzfragebogen Glücksspielsucht“
- Arbeitsblatt D4 „Risikomerkmale von Glücksspielen“
- Arbeitsblatt D5 „Bello“
- Arbeitsblatt D6 „Internetsucht - Information für Lehrkräfte“
- Arbeitsblatt D7 „Blogquiz Internetsucht“
- Arbeitsblatt D8 „Blogquiz Internetsucht Lösungen“
- Münzen (in halber Klassenstärke)

: // VORBEREITUNG

- Zeitbedarf: ca. 95 Minuten
- D1, D2, D3, D7 in Klassenstärke kopieren
(D7 alternativ über einen Beamer bzw. einen Overheadprojektor zeigen)
- D5 und D8 über den Beamer bzw. den Overheadprojektor zeigen
- D6 durchlesen und für Aktivität 3 nutzen
- D4 einmal ausdrucken und auseinanderschneiden
- Beamer und Laptop oder Overheadprojektor bereitstellen
- Münzen bereitlegen



: // STUNDENÜBERBLICK

ABLAUF	AKTIVITÄT	UNGEFÄHRE ZEITANGABE	METHODISCHER HINWEIS
Aktivität 1	Glücksspiel – Was ist das eigentlich?	20 Min.	Diskussion im Plenum
Aktivität 2	Alles nur Zufall? — Münzwurfübung	25 Min.	Münzwurfübung in 2-er Gruppen, Auswertung im Plenum
Aktivität 3	Glücksspielsucht – Lasses Geschichte	20 Min.	Einzelarbeit, Auswertung und Diskussion im Plenum
Aktivität 4	Was Glücksspiele gefährlich macht	20 Min.	Arbeit im Plenum
Abschluss	Wenn Bello das Glücksspiel entdeckt – Zusammenfassung des Suchtthemas	10 Min.	Diskussion im Plenum
Falls noch Zeit ist ...	Blogquiz Internetsucht	Je nach Bedarf	Je nach Bedarf als Einzelarbeit oder im Plenum über Beamer/ Overheadprojektor

: // ABLAUF DER UNTERRICHTSEINHEIT »GLÜCKSSPIEL«

AKTIVITÄT 1

Zeitbedarf: 20 Minuten

Glücksspiel – Was ist das eigentlich?

Die Lehrkraft fragt die Schüler, welche Spiele sie kennen und notiert diese an der Tafel. Sowohl Online- als auch Offline-Spiele, Gesellschaftsspiele etc. können genannt werden. Nachdem einige Spiele aufgezählt wurden, fragt die Lehrkraft die Schüler, ob sie wissen, was Lotto ist und wie es gespielt wird. Die Schüler sollen überlegen, wodurch sich Lotto von den anderen genannten Spielen (ggf. eines beispielhaft herausgreifen) unterscheidet. Diese Unterschiede werden an der Tafel notiert (z. B.: Geldeinsatz, Teilnahme ab 18 Jahre). Deutlich herausgestellt werden soll, dass Lotto in erster Linie gespielt wird, um Geld zu gewinnen, wohingegen der Spielspaß selbst eine eher untergeordnete Rolle einnimmt. Nun fragt die Lehrkraft die Schüler, ob sie auch andere Spiele kennen, bei denen man in erster Linie spielt, um Geld zu gewinnen. Diese werden ebenfalls an der Tafel notiert. Die Lehrkraft erklärt den Schülern, dass man Spiele um Geld als Glücksspiele bezeichnet. Diese Überschrift hält sie an der Tafel fest.



VORSCHLAG TAFELBILD

Gesellschaftsspiele, Computerspiele	Glücksspiele
<ul style="list-style-type: none"> - Schach - Tischfußball - Activity - Jenga - Mensch ärgere dich nicht - Tabu - Rommé, Mau-Mau - Die Siedler von Catan - Die Sims - World of Warcraft - FIFA - Singstar - ... 	<p>Merkmale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geldeinsatz: um mitzuspielen, muss man einen bestimmten Geldbetrag setzen - Geldverlust oder Geldgewinn - Gründe zu spielen: Hoffnung auf Gewinn, Reiz des Ungewissen (Spielspaß und Unterhaltung eher weniger wichtig) - Zufall: das Spielergebnis ist überwiegend zufällig und nicht beeinflussbar (d. h. unabhängig vom Können des Spielers) - Spielteilnahme erst ab 18 Jahre - wenig aktive Beteiligung des Spielers am Spielverlauf (die Kugel rollt, das Rad dreht ohne Einflussmöglichkeit von außen, der Spieler wartet ab) <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lotto - Rubbellose - Spielautomaten - Poker - Roulette - ...

AKTIVITÄT 2

Zeitbedarf: 25 Minuten

Alles nur Zufall? – Münzwurfübung



Für diese Aktivität werden 2-er Gruppen benötigt. Jede 2-er Gruppe erhält eine Münze. In jeder Gruppe wird diese abwechselnd je zehnmal geworfen. Auf einem Zettel halten die Gruppen für beide Gruppenmitglieder fest, ob „Kopf“ oder „Zahl“ gefallen ist. Die Lehrkraft kann folgende Tabelle an die Tafel zeichnen, um den Schülern eine Möglichkeit der Dokumentation vorzugeben:



VORSCHLAG TAFELBILD

Spieler A	Kopf oder Zahl										?
Spieler B	Kopf oder Zahl										?

Vor dem elften Wurf soll jeder Schüler unter Berücksichtigung der bisherigen Würfe einen Tipp abgeben, was als nächstes fällt.

Die Auswertung der Aktivität erfolgt im Plenum. Die Lehrkraft fragt, wer mit seinem Tipp, was als Nächstes fällt, recht hatte. Anschließend fragt die Lehrkraft, auf welcher



Grundlage die Schüler ihre Tipps abgegeben haben.

Die Lehrkraft erklärt den Schülern, dass es sich beim Münzwurf um ein rein zufälliges Ereignis handelt. Zufall bedeutet, dass etwas unvorhersehbar ist und unbeabsichtigt geschieht. Eigentlich müssten nach dem Gesetz der Wahrscheinlichkeit die beiden möglichen Ereignisse „Kopf“ und „Zahl“ gleich häufig auftreten. Durch Zufall können aber kurzfristig merkwürdige Ergebnisse eintreten (z. B. scheinbare Reihenfolgeeffekte). Mit zunehmender Anzahl von Münzwürfen gleicht sich dies allerdings aus, sodass die Münze im Mittel in gleicher Häufigkeit „Kopf“ und „Zahl“ zeigt.

Die Lehrkraft macht deutlich, dass es sich auch bei der Ziehung von Lottozahlen um Zufallsereignisse handelt und bittet alle Schüler, die jemanden kennen, der regelmäßig oder manchmal Lotto spielt, die Hand zu heben. Direkt danach sollen alle Schüler die Hand heben, die jemanden kennen, der schon einmal richtig viel Geld im Lotto gewonnen hat. (In der Regel werden viele Schüler Lottospieler kennen, aber kaum Personen, die tatsächlich viel gewonnen haben. Dadurch soll deutlich werden, dass die Wahrscheinlichkeit, im Lotto zu gewinnen, eher gering ist.)

Die Lehrkraft weist die Schüler darauf hin, dass es offensichtlich ein sehr seltenes Ereignis ist, dass jemand im Lotto viel Geld gewinnt. Dies ist auch verständlich, da im Gegensatz zum Münzwurf, bei dem es nur zwei mögliche Zufallsereignisse gibt, bei 49 Lottokugeln, von denen 6 nacheinander gezogen werden, sehr viele verschiedene Zufallsergebnisse möglich sind. Daher ist es auch sehr selten, dass jemand zufällig 6 richtige Zahlen tippt.

Anschließend liest die Lehrkraft gemeinsam mit den Schülern Arbeitsblatt D1 „Lotto - Spiel mit dem Zufall“. Zum Abschluss fragt sie die Schüler, welche Informationen für sie neu waren bzw. was sie überrascht hat. Verständnisfragen werden geklärt.

AKTIVITÄT 3

Zeitbedarf: 20 Minuten

Glücksspielsucht – Lasses Geschichte



Die Lehrkraft liest gemeinsam mit den Schülern die Fallgeschichte von Lasse (Arbeitsblatt D2 „Lasses Geschichte“). Anschließend bearbeiten die Schüler in Einzelarbeit einen Kurzfragebogen (Arbeitsblatt D3 „Kurzfragebogen Glücksspielsucht“) zum problematischen Glücksspiel. Dabei sollen sie den Fragebogen aus Lasses Sicht ausfüllen, sich also in seine Situation hinein versetzen. Im Plenum wird anschließend ausgewertet, welche Punktwerte die Schüler für Lasse erreicht haben. Die Lehrkraft erklärt, dass man für Lasse fast alle Fragen mit „ja“ beantworten muss, er also einen hohen Punktwert bekommt und somit als glücksspielsüchtig gelten kann.

ZIEL DER AKTIVITÄT 2



Die Schüler sollen eigene Erfahrungen mit dem Zufall machen und dem Gesetz der Wahrscheinlichkeit am Beispiel der Münze auf die Spur kommen. So entwickeln sie eine realistischere Einschätzung von Gewinnwahrscheinlichkeiten. Wichtig ist, dass die Schüler verstehen, dass Münzen (wie auch Lottokugeln, Spielautomaten, Roulettekugeln etc.) kein Gedächtnis haben und bestimmte Ergebnisse nicht nach scheinbar durchschaubaren Regeln auftreten.

Darüber hinaus sollen die Schüler lernen, dass ein Lottogewinn ein sehr seltenes Ereignis ist und neben wenigen Gewinnern hauptsächlich Dritte vom allgemeinen Lottofieber profitieren.



ZIEL DER AKTIVITÄT 3

Die Schüler sollen lernen, dass Glücksspiele süchtig machen können. Ein Suchtverlauf wird exemplarisch beschrieben. Anhand dessen werden mithilfe eines Kurzfragebogens zum problematischen Glücksspiel Kriterien erarbeitet, die auf eine Glücksspielsucht hindeuten.



Die Lehrkraft erklärt, dass alle Fragen Warnzeichen einer möglichen Glücksspielsucht betreffen. Die Schüler werden aufgefordert, in ihren eigenen Worten zu erklären, woran man erkennen kann, dass Lasse eventuell glücksspielsüchtig ist. Die Lehrkraft notiert die genannten Warnzeichen an der Tafel.

Aspekte, die besprochen werden sollten:



VORSCHLAG TAFELBILD

- nichts anderes mehr machen wollen (Glücksspiel wird zum Lebensinhalt)
- an nichts anderes mehr denken können
- immer häufiger und länger spielen
- erfolglose Versuche, aufzuhören
- nervös, kribbelig oder aggressiv sein, wenn nicht gespielt werden kann (Entzugssymptome)
- Ärger mit den Freunden, der Familie, dem Partner aufgrund des Spielens
- einsam werden
- heimlich spielen
- Zunahme der Höhe des Einsatzes und der Risikobereitschaft
- Geldsorgen

METHODISCHER HINWEIS

In Vorbereitung der Aktivität 3 sollte sich die Lehrkraft auf Arbeitsblatt D6 mit den Kriterien einer Verhaltenssucht vertraut machen (z. B. Kontrollverlust & Toleranz). Diese sind dort für die Internetsucht beschrieben, gelten jedoch gleichermaßen für Glücksspiel, Computerspiel und andere Verhaltensweisen mit Suchtpotential.

Das Tafelbild aus Aktivität 3 ist zentraler Bestandteil der Abschlussaktivität und sollte daher wie erarbeitet stehen bleiben.

AKTIVITÄT 4

Zeitbedarf: 20 Minuten

Was Glücksspiele gefährlich macht

D4



ZIEL DER AKTIVITÄT



Durch diese Aktivität sollen die Jugendlichen lernen, dass Glücksspielautomaten potenziell die gefährlichsten Glücksspiele im Hinblick auf eine Suchtentwicklung sind.

Die Lehrkraft erklärt, dass bestimmte Merkmale von Glücksspielen begünstigen, dass man spielsüchtig wird. Einige Glücksspiele sind deshalb mehr, andere weniger gefährlich.

Die Lehrkraft verteilt die sieben Abschnitte des Arbeitsblattes D4 „Risikomerkmale von Glücksspielen“ an verschiedene Schüler. Ein Schüler liest den Text zu einem suchtbegünstigenden Merkmal von Glücksspielen laut vor. Anschließend fragt die Lehrkraft die Klasse, ob das im Text beschriebene Merkmal eher auf das Lottospiel oder das Automatenspiel zutrifft. Gegebenenfalls klärt die Lehrkraft Verständnisfragen. Die Diskussionsergebnisse werden an der Tafel visualisiert (siehe Abbildung).



VORSCHLAG TAFELBILD



	Lottospiel	Automatenspiel
Verfügbarkeit		x
Aktive Beteiligung des Spielers		x
Fast-Gewinne		x
Ton-, Licht- und Farbeffekte des Spiels		x
Rasche Spielabfolge		x
Schnelle Auszahlung		x
Art des Einsatzes		

Ist für das erste Merkmal geklärt, für welches Glücksspiel dies (eher) zutrifft, liest der nächste Schüler seinen Text vor. Es schließt sich erneut obige Diskussion an. So wird verfahren, bis alle sieben Textabschnitte gelesen und diskutiert worden sind.

Zum Schluss stellt die Lehrkraft heraus, dass das Automatenspiel im Hinblick auf eine Suchtentwicklung nicht nur viel gefährlicher als das Lottospiel, sondern dass es von allen Glücksspielen das gefährlichste ist. Von 100 Spielsüchtigen sind etwa 80 durch das Spielen an Automaten süchtig geworden.

ABSCHLUSS

Zeitbedarf: 10 Minuten



Wenn Bello das Glücksspiel entdeckt - Zusammenfassung des Suchtthemas: Die Lehrkraft fordert die Schüler auf, sich an den Comic von Bello, der computerspielsüchtig wird, zu erinnern. Die Lehrkraft kann den Comic bei Bedarf erneut über den Beamer oder den Overheadprojektor zeigen (Arbeitsblatt D5 „Bello“). Die Schüler sollen nun darüber nachdenken, wie sich Bello verhalten würde, wenn er nicht computerspiel- sondern glücksspielsüchtig wäre. Hierzu kann das Tafelbild aus Aktivität 3 genutzt werden.

Nachdem die Schüler erkannt haben, dass die Glücksspiel- und die Computerspielsucht in ihrer Grundstruktur vergleichbar sind, erklärt die Lehrkraft, dass Menschen auch vom Internet abhängig werden können. Es wird geschätzt, dass ungefähr 5 von 100 der Internetnutzer in Deutschland übermäßiges bzw. süchtiges Internetnutzungsverhalten zeigen. Zudem laufen ebenso viele Nutzer Gefahr, süchtig zu werden. Die Lehrkraft erklärt, dass es nicht nur Computerspielsucht und Glücksspielsucht, sondern auch eine Internetabhängigkeit gibt, die an sehr ähnlichen Warnzeichen zu erkennen ist. Sie greift nacheinander die im Tafelbild genannten Aspekte auf und überträgt diese auf die Internetsucht.



ZIEL DER AKTIVITÄT 4

Die Schüler sollen erkennen, dass sich unterschiedliche Süchte (Computerspiel-, Internet- und Glücksspielsucht) in ihrer Grundstruktur ähneln und dass eine Suchtentwicklung jeweils ähnlich verläuft, unabhängig davon, ob es sich um eine substanzgebundene (z.B. Alkoholsucht) oder substanzungebundene (z.B. Glücksspielsucht) Sucht handelt. Weiterhin sollen die Schüler lernen, wie sie Warnzeichen einer möglichen Suchtentwicklung an sich oder anderen erkennen können.



METHODISCHER HINWEIS

Auf dem Arbeitsblatt D6 findet die Lehrkraft Informationen zum Thema Internetsucht, die sie hier nutzen kann.

FALLS NOCH ZEIT IST...



Blogquiz Internetsucht: Das Blogquiz Internetsucht greift den Aspekt „Internetsucht“ noch einmal etwas ausführlicher auf. Die Schüler vertiefen ihr Wissen über entsprechende Warnzeichen bzw. ihre Fähigkeit, diese an sich oder anderen zu erkennen.

Die Schüler bearbeiten das Blogquiz Internetsucht (Arbeitsblatt D7 „Blogquiz Internetsucht“) in Einzelarbeit, wobei die richtigen Lösungen (D8 „Blogquiz Internetsucht Lösungen“) anschließend im Plenum besprochen werden. Alternativ kann diese Aktivität auch von vornherein im Plenum durchgeführt werden. Dazu zeigt die Lehrkraft das Quiz über den Beamer bzw. Overheadprojektor. Die richtigen Lösungen werden jeweils gemeinsam gesucht und ggf. diskutiert.

Vernetzte www.Welten wurde am IFT-Nord in Kooperation mit der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. entwickelt.

Die Materialien wurden auf der Grundlage aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse in einem interdisziplinären Team erarbeitet. Entwicklung, Gestaltung und Druck der Unterrichtsmaterialien Vernetzte www.Welten wurden gefördert aus Mitteln des Ministeriums für Soziales, Gesundheit, Familie und Gleichstellung des Landes Schleswig-Holstein.

Autoren: Maja Hornberger, Birte Walther, Uli Tondorf, Matthis Morgenstern

Gestaltung: DREIZUNULL, Kiel

Comiczeichnungen: Jan Bintakies

Ministerium für Soziales,
Gesundheit, Familie und
Gleichstellung



Fachstelle für Prävention
AKJS
Aktion Kinder- und Jugendschutz
Schleswig-Holstein e. V.



IFT-Nord gGmbH
Harmsstr. 2 | 24114 Kiel
Tel.: 0431-570 29 60
Fax: 0431-570 29 29
medien@ift-nord.de | www.ift-nord.de
© IFT-Nord gGmbH | 2. Auflage 2012

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen, insbesondere die Speicherung in Datenbanken, die Veröffentlichung und jede Form von gewerblicher Nutzung sowie die Weitergabe an Dritte – auch in Teilen oder in überarbeiteter Form – bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des IFT-Nord, Kiel.

Vernetzte www.Welten ist ein Unterrichtsprogramm zur Förderung von Medienkompetenz für Schüler der sechsten und siebten Klassenstufe.

Das Internet ist heute fester Bestandteil des Lebens von Jugendlichen. Speziell das sogenannte Web 2.0 macht vielfältige Angebote, die die aktuellen Bedürfnisse der Lebens- und Entwicklungsphase „Jugend“ bedienen: Kommunikation, Selbstdarstellung, Partizipation, Vernetzung und Beziehungspflege. Daher unterstützt und fördert das Programm Jugendliche dabei, die Potenziale des Web 2.0 kompetent und verantwortungsvoll zu nutzen, sensibilisiert andererseits aber auch für Risiken.

Computerspiele sind unter Jugendlichen ebenfalls ein Thema von großer Bedeutung. Wird das Computerspielen zur ausschließlichen Freizeitbeschäftigung oder erfüllt es Funktionen, die über das Spiel selbst hinausgehen, wird es problematisch. Deshalb regt das Programm Jugendliche an, ihr Computerspielverhalten kritisch zu reflektieren und Wissen zu erwerben, das diese Reflexion erst möglich macht.

Eine neue mediale Gefahrenquelle, die gerade bei Jugendlichen zunehmend an Bedeutung gewinnt, ist das Glücksspiel im Internet. Online-Glücksspiele sind permanent verfügbar, werden stark beworben und können aufgrund mangelnder Möglichkeiten der Alterskontrolle auch von minderjährigen Jugendlichen uneingeschränkt gespielt werden. Aus diesem Grund vermittelt das Programm Wissen zu Glücksspielen und deren Gefährlichkeit. Weiterhin lernen Jugendliche, dass Internetsucht, Computerspielsucht und Glücksspielsucht existieren und anhand welcher Warnzeichen eine Suchtproblematik erkannt werden kann.

Die Unterrichtseinheiten in der Übersicht:

-  Unterrichtseinheit
»Internet«
-  Unterrichtseinheit
»Kommunikation 2.0«
-  Unterrichtseinheit
»Computerspiele«
-  Unterrichtseinheit
»Glücksspiel«