Chancen und Risiken digitaler Spiele

Die Schülerinnen und Schüler stellen positive und negative Aspekte digitaler Spiele gegenüber. Dabei lernen sie die Potenziale digitaler Spiele kennen und werden gleichzeitig für problematische Aspekte und Gesundheitsrisiken sensibilisiert.

Ziel dieser Lerneinheit ist es, einen möglichst objektiven Blick auf digitale Spiele zu werfen. Wenn Erwachsene die Nutzung digitaler Spiele durch Heranwachsende diskutieren, stehen oftmals negative Aspekte im Fokus: etwa vermutete Ablenkung, Stress oder Aggressionspotenziale. Diese einseitige Perspektive wird der Vielfalt des Gamings nicht gerecht und ignoriert die Tatsache, dass digitale Spiele als Kulturgut in der Mitte der – auch erwachsenen – Gesellschaft angekommen sind.

45-90 Minuten

Material

- Arbeitsblatt „Digitale Spiele können gut und schlecht sein“
- Interaktive Übung **„Welcher Gamer-Typ bin ich?“** (nur im Bereich „Einzelarbeit“ verfügbar)
- Interaktive Übung „**Digitale Spiele können gut und schlecht sein”**

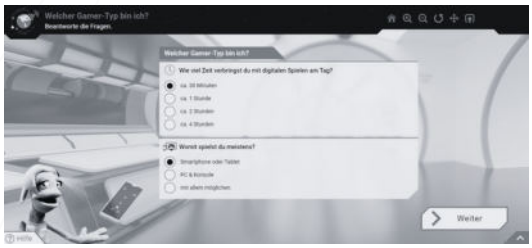
Bitte laden Sie sich **hier** die App Unterricht Medienplanet herunter. Die interaktiven Übungen "Welcher Gamer-Typ bin ich?" und "Digitale Spiele können gut und schlecht sein" finden Sie dort unter Gaming.

Motivationsidee

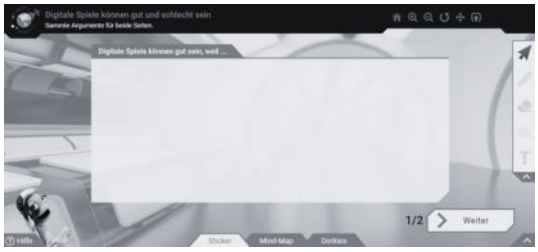
„Gibt es in euren Familien manchmal Streit über digitale Spiele? Erwachsene behaupten ja oft, dass Games ungesund sind. Heute wollen wir einmal gemeinsam schauen, welche guten und schlechten Seiten die Spiele haben können.“

Durchführung

Zum Einstieg bearbeiten die Schülerinnen und Schüler die interaktive Übung „Welcher Gamer-Typ bin ich?“ in der App Unterricht Medienplanet (nur im Bereich „Einzelarbeit“ verfügbar). Dadurch werden die Kinder aktiviert, sich mit ihren Bedürfnissen und der Motivation, mit der sie sich digitalen Spielen zuwenden, auseinanderzusetzen.



Geben Sie den Kindern anschließend die Gelegenheit, sich über ihre „Gamer-Typen“ auszutauschen. Erkennen sie sich in der Auswertung wieder? Welche Punkte der Abfrage sind ihnen besonders wichtig? Notieren Sie sich ggf. relevante Aussagen für die Lerneinheit.



Als nächste Übung sammeln die Schülerinnen und Schüler Argumente zu den Chancen und Risiken digitaler Spiele: Was finden wir gut an digitalen Spielen? Welche negativen Punkte fallen uns ein? In der interaktiven Übung oder auf dem gleichnamigen Arbeitsblatt „Digitale Spiele können gut und schlecht sein“ notieren die Kinder ihre Gedanken. Sollten ihnen keine oder nur wenige Argumente einfallen, können die Kinder die Stichpunkte auf der zweiten Seite des Arbeitsblattes zur Unterstützung nutzen.

Gefördert durch die Techniker Krankenkasse

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe möglichst in Zweierteams oder Kleingruppen bearbeiten, damit verschiedene Erfahrungen und Perspektiven diskutiert werden können. Eine andere Variante ist es, die Klasse in zwei Gruppen zu teilen, sodass jede Gruppe zunächst nur über „Pro“ oder „Contra“ nachdenkt und die Argumente dann in der Diskussion austauscht. Die wichtigsten Argumente beider Gruppen können dann beispielsweise über die interaktive Tafel in der Übung „Digitale Spiele können gut und schlecht sein“ gesammelt werden.

Die Lerneinheit eignet sich gut als Übung für einfache Argumentationsketten mit These, Argument und Begründung bzw. Beispiel, die die Kinder in der weiterführenden Schule systematisch lernen.

Auswertung / Reflexion

Geben Sie den Schülerinnen und Schülern im Anschluss noch einmal die Gelegenheit, von ihren positiven und negativen Spielerfahrungen zu erzählen. Greifen Sie dabei die gesammelten Argumente der Kinder auf. Die Kinder sollen angeregt werden, ihre ganz individuellen Bedürfnisse zu reflektieren und bewusste Entscheidungen zu treffen, welche Spiele sie nutzen möchten und welche sie ablehnen. Das Ziel ist es, dass die Kinder einschätzen können, welche Spiele ihnen in welchem Umfang guttun und welche nicht.

Bei der Thematisierung problematischer Erfahrungen können auch sehr sensible Themen wie Hate Speech, Cybermobbing oder Cybergrooming in digitalen Spielen zur Sprache kommen. Nehmen Sie entsprechende Aussagen unbedingt ernst und gehen Sie einfühlsam auf diese Themen ein. Planen Sie, wenn möglich, eine zusätzliche Unterrichtseinheit zu diesen Themen und holen Sie sich ggf. Unterstützung von Fachleuten, die die Kinder – und bestenfalls auch die Eltern – dazu aufklären.

Notizen

Gefördert durch die Techniker Krankenkasse

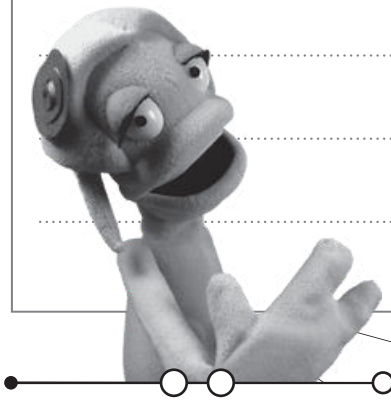
MEDIENPLANET

medien zentrum GREIFSWALD

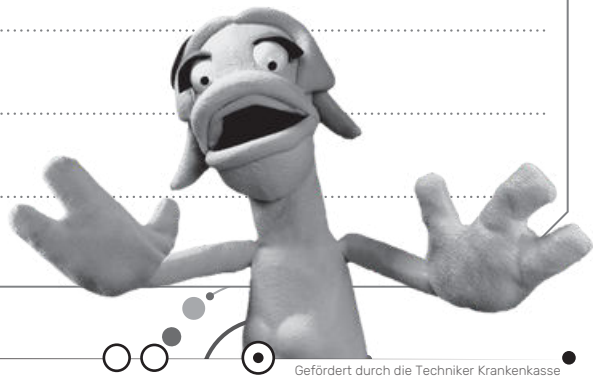
© Medienzentrum Greifswald e.V.

Digitale Spiele können gut und schlecht sein

Digitale Spiele können gut sein, weil …



Digitale Spiele können schlecht sein, weil …



Gefördert durch die Techniker Krankenkasse

MEDIENPLANET

medien zentrum GREIFSWALD

© Medienzentrum Greifswald e.V.

Chancen und Risiken von digitalen Spielen

Digitale Spiele können gut sein, weil …

… sie Spaß machen.

… man etwas tun und aktiv sein muss.

… sie so abwechslungsreich sind.

… man so tun kann, als ob.

… man jemand anders sein kann.

… man Dinge lernt, die man nur dort kann.

… man ein bisschen Lesen übt.

… man manchmal auch Englisch lernt.

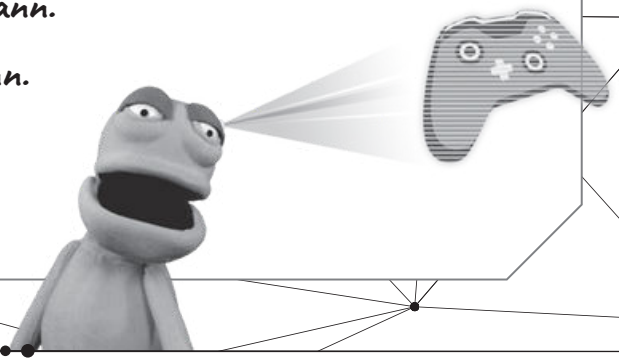
… man lernt, mit anderen zusammenzuarbeiten.

… man Freunde treffen kann.

… man damit abschalten kann.

… und sich entspannen kann.

…



Digitale Spiele können schlecht sein, weil …

… sie viel Zeit kosten.

… man sich wenig bewegt.

… man vergisst, Hausaufgaben zu machen.

… man süchtig werden kann.

… man die richtige Welt ganz vergisst.

… manche Spiele voll mit Gewalt sind.

… sie Angst machen können.

… sie wütend machen können.

… die doch Geld kosten.

… es auch Betrüger gibt.

… man manchmal zu viele Daten von sich angeben muss.

… man seine Freunde nicht mehr so oft sieht.

… sie dumm machen.

…

Gefördert durch die Techniker Krankenkasse