So spielt unsere Klasse

Die Schülerinnen und Schüler nutzen einfache statistische Verfahren, um das Spielverhalten der Klasse zu erforschen und anschließend ihren persönlichen Umgang mit Spielen einzuordnen.

45-90 Minuten

Material

- Arbeitsblatt „Wie spielen wir?“
- Arbeitsblatt „Wie spiele ich?“
- interaktive Übung **"Wie spielt ihr?"** (nur im Bereich „Gruppenarbeit“ nutzbar)
- **KIM-Studie**

Bitte laden Sie sich **hier** die App Unterricht Medienplanet herunter. Die interaktive Übung "Unsere Spiele" finden Sie dort unter Gaming.

Vorbereitung

Wenn Ihre Schülerinnen und Schüler im Vorfeld bereits ein Medientagebuch bearbeitet haben, können die Einträge aus dem Bereich Gaming in dieser Lerneinheit herangezogen werden. Bitten Sie die Kinder, ihre analogen Medientagebücher mitzubringen – oder bereiten Sie die Klassen-Auswertung der digitalen Medientagebücher aus der Kreativ-App Medienplanet mithilfe des Klassenportals vor.

Motivationsidee

Es ist spannend für Kinder, sich mit Gleichaltrigen zu vergleichen. Welche Spiele und wie lange spielen andere Kinder in Deutschland? Die repräsentative KIM-Studie gibt darüber Auskunft. Auf der Website **www.mpfs.de** finden Sie aktuelle und ältere Studien zur Mediennutzung von 6- bis 13-Jährigen. Dort können Sie sich auch Diagramme zum Spielverhalten und anderen Themenbereichen herunterladen, die Sie den Kindern bei Interesse zeigen können. Nutzen Sie diese zum Beispiel, um die Interpretation eines Balkendiagramms zu üben. Einfache Diagramme verstehen Kinder zwar meist intuitiv – zur Einführung der Lerneinheit kann ein kurzer Exkurs zu verschiedenen Diagrammtypen jedoch sinnvoll sein.

Durchführung

In dieser Lerneinheit geht es um einfache Statistiken. Nutzen Sie das Arbeitsblatt „Wie spielen wir?“ oder die interaktive Medienplanet-Übung „Wie spielt ihr?“ (nur im Bereich „Gruppenarbeit“ verfügbar), um das Spielverhalten der Klasse in Diagrammen darzustellen. Zur Gewinnung der Daten für die Statistik kann die Klasse zum Beispiel Handzeichen geben, die Auswertung der Medientagebücher nutzen oder in Kleingruppen die verschiedenen Antworten mittels Strichlisten erfragen.

Die Schülerinnen und Schüler tragen alle Werte in die Lückentexte ein. Danach werden die Daten als Diagramme visualisiert: auf dem Arbeitsblatt müssen die Kinder die Balken selbst einzeichnen – in der App Unterricht Medienplanet werden die Diagramme automatisch aus den Werten erzeugt, die die Kinder in der interaktiven Übung eingetragen haben.

Anschließend bekommen die Kinder wieder Gelegenheit, ihr eigenes Spielverhalten einzuschätzen und mit den Daten der Klasse bzw. den Informationen aus der KIM-Studie zu vergleichen. Dabei hilft das Arbeitsblatt „Wie spiele ich?“.

Gefördert durch die Techniker Krankenkasse

Auswertung / Reflexion

Schauen Sie sich gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern die erstellten Diagramme der Klasse an. Stoßen Sie durch verschiedene Fragen die Reflexion über die gewonnenen Daten an, zum Beispiel:

- Welche Erkenntnisse zum Spielverhalten der Klasse haben wir gewonnen?
- Welche Werte fallen uns besonders auf?
- Welche Antworten überraschen uns?
- Welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede finden wir zu den Daten der Kinder aus der KIM-Studie?
- Was denken die Kinder: Wie würden die Werte bei Erwachsenen aussehen?
- Sind Diagramme eine geeignete und verständliche Methode zur Darstellung von Zahlenwerten?
- Wie schätzen die Kinder ihr ganz persönliches Spielverhalten nach der Lerneinheit ein?

Der zweite Teil der Lerneinheit – die Selbsteinschätzung der Schülerinnen und Schüler mit dem Arbeitsblatt „Wie spiele ich?“ – legt einen großen Wert auf die Reflexion gesundheitlicher Aspekte im Umgang mit digitalen Spielen. Lenken Sie die Auswertung bewusst auch auf diese Themen: Kann man zu viel spielen? Gibt es Spielewelten oder -situationen, die uns überfordern oder ängstigen? Lösen Spiele manchmal Stress aus? Achten Sie bei der Reflexion dieser Themen auf eine vertrauensvolle Atmosphäre und eine sensible Moderation, die sich an den individuellen Bedürfnissen der Kinder orientiert.

Notizen

Gefördert durch die Techniker Krankenkasse

MEDIENPLANET

Wie spielen wir?

© Medienzentrum Greifswald e.V.

Zähl in deiner Klasse nach: Wer spielt digitale Spiele, womit, wie lange und mit wem? Schreibe die Zahlen in den Lückentext und mache aus den Ergebnissen ein Balkendiagramm.

Wir sind ..... Kinder.

Davon spielen ..... Kinder digitale Spiele.

Von den Kindern, die digitale Spiele spielen,

sind ..... Mädchen und ..... Jungen.

Konsole .....

Smartphone .....

PC .....

TV .....

Online .....

Wir sind ..... Kinder. Es spielen ..... Kinder al-

lein. Es spielen ..... Kinder lieber mit Freunden.

Es spielen ..... Kinder lieber mit der Familie.

Es fühlen sich ..... Kinder manchmal von

digitalen Spielen gestresst.

Gefördert durch die Techniker Krankenkasse

MEDIENPLANET

medien zentrum GREIFSWALD

© Medienzentrum Greifswald e.V.

Wie spiele ich?

Vergleiche mit deiner Klasse. Ergänze und kreuze die Antworten an, die auf dich zutreffen!

Mit digitalen Spielen verbringe ich täglich

..... Minuten, das ist

- [ ] mehr
- [ ] weniger

als die meisten.

Ich spiele an folgenden Geräten:

.....

.....

.....

.....

Ich spiele meistens

- [ ] allein
- [ ] mit Freunden
- [ ] in der Familie

Ich fühle mich von digitalen Spielen

- [ ] nie
- [ ] manchmal
- [ ] oft

gestresst.

Denke über die Fragen in Ruhe nach. Schreibe deine Gedanken auf.

Hast du das Gefühl

- [ ] zu lange
- [ ] zu viel
- [ ] oft

zu spielen oder ist es

- [ ] genau richtig.

Was hast du von digitalen Spielen gelernt?

.....

.....

.....

Wie fühlst du dich beim Spielen?

.....

.....

Hattest du schon einmal Angst beim Spielen? Wann? Warum?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Hast du schon digitale Spiele gespielt, für die du eigentlich zu jung warst?

- [ ] ja
- [ ] nein

Gefördert durch die Techniker Krankenkasse