



MEDIENBILDUNG IN DER GRUNDSCHULE

## **Ich kann spielen! Du auch? – Kompetenzerwerb mit digitalen Spielen**

Gesundheitsförderung durch  
Medienkompetenzentwicklung  
in der vierten Klasse

## **von**

Prof. Roland Rosenstock

Anja Schweiger

Ines Sura

Laura Schmid

Stefanie Krauel

Birgit Hofmann

Jana Maurer-Trautmann

## **Unter Mitarbeit von**

Eva Schwarz

### **Förderer**

Techniker Krankenkasse  
Bramfelder Straße 140, 22305 Hamburg  
Telefon 040 - 6909-2706, Fax 040-6909-82706  
[www.tk.de](http://www.tk.de)

### **Ansprechpartner**

Prof. Roland Rosenstock  
[roland.rosenstock@uni-greifswald.de](mailto:roland.rosenstock@uni-greifswald.de)  
Anja Schweiger  
[schweiger@medienzentrum-greifswald.de](mailto:schweiger@medienzentrum-greifswald.de)

### **Bezugsadresse**

Medienzentrum Greifswald e.V.  
Lange Straße 14, 17489 Greifswald  
Telefon 03834 – 4125446, Mobil 0176 – 23560116  
[kontakt@medienzentrum-greifswald.de](mailto:kontakt@medienzentrum-greifswald.de)

### **Gestaltung und Illustration**

Gestaltungsbüro Franka Pannwitz, Greifswald  
[www.linguafranka.de](http://www.linguafranka.de)

### **Druck**

Druckhaus Panzig  
Inh. Thomas Panzig  
USt.-Id.-Nr.: DE 137599979  
Studentenberg 1a, 17489 Greifswald  
Telefon 03834 – 595240, Fax 03834 – 595259  
[www.druckhaus-panzig.de](http://www.druckhaus-panzig.de)

---

### **3. Auflage Erprobungsfassung**

Stand Januar 2019  
2.000 Exemplare

© 2019

**Konzeption in der Erprobungsfassung** Entwickelt durch das Medienzentrum Greifswald e.V. sowie Universität Greifswald, Lehrstuhl für Religions- und Medienpädagogik mit Unterstützung durch die Techniker Krankenkasse



UNIVERSITÄT GREIFSWALD  
Wissen lockt. Seit 1456



## Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

herzlich willkommen im Modul *Ich kann spielen! Du auch? – Kompetenzerwerb mit digitalen Spielen*.

Gesundheitsförderung und digitale Spiele – wie passt das zusammen? Einerseits wird immer wieder vor dem Sucht- und Gewaltpotenzial digitaler Medien im Allgemeinen und von Computerspielen im Besonderen gewarnt. Andererseits gehört Spielen zum Alltag der Kinder und bietet ihnen wertvolle Lern- und Erfahrungsräume. Auf Seiten der Kinder verhilft eine fundierte und frühzeitige Medienkompetenz-Förderung zu einem sachgerechten, selbstbestimmten und gesunden Umgang mit der digitalen Vielfalt. Analoges und digitales Spielen hält für Kinder Erlebniswelten bereit, in denen sie sich wichtige Kompetenzen aneignen können. So wirkt sich spielerisches Agieren positiv auf die Entwicklung motorischer, kognitiver, persönlicher und sozialer Kompetenzen aus. Analoge und digitale Spielräume halten wichtige Erprobungs-, Experimentier-, und Gestaltungsräume bereit. In diesen können Kinder die Welt erforschen, Neues entdecken, Altes erproben und damit verbundene Handlungsmöglichkeiten ausprobieren und verstetigen. Digitale Spiele erweitern die pädagogischen Möglichkeiten, um neben Medienkompetenz weitere entwicklungsbezogene Kompetenzen auszubilden. Sie eignen sich u.a. für das Schulen motorischer Fähigkeiten und des strategischen Denkens. Spiele dienen der Aneignung von Wissen, der Unterhaltung, der Entspannung und der Entwicklung von Teamfähigkeit. Um dieses Potenzial zu erkennen und auszuschöpfen, ist eine dem Alter entsprechende pädagogische Begleitung notwendig.

In diesem Modul setzen sich die Kinder intensiv mit ihrem Spielverhalten auseinander. Sie analysieren Chancen und Risiken des digitalen Spielens und beschäftigen sich in diesem Zusammenhang mit Themen wie der gesetzlichen Altersfreigabe, der individuellen Faszination für Spiele, den Wirkungen von Spielen oder auch der Spieldauer. Beim Erstellen eines persönlichen Stellvertreters im Spiel, des sogenannten *Avatars*, machen sie sich ihre eigene Identität im wirklichen Leben bewusst. Ausgewählte Formen des *Creative Gaming* führen sie schließlich zu einem kreativen bewegungsfördernden Umgang mit Computerspielen.

Vor dem Hintergrund des kompetenzorientierten Lernens wird den Schülerinnen und Schülern zu Beginn des Moduls die Möglichkeit eingeräumt, ihren eigenen Kompetenzbaum zu gestalten (siehe *Basismodul*, Baustein 1, *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). Dadurch werden die Schülerinnen und Schüler entlang der neu erworbenen Kompetenzen und noch zu bearbeitenden Fragen Schritt für Schritt zur Auseinandersetzung mit ihrem Gesundheits- und Medienbewusstsein gebracht. Diese Methode wird in jedem Baustein ausgeführt und zeigt am Ende den Lernfortschritt der Kinder.

Wir wünschen Ihnen viel Freude bei der Umsetzung!

### Schon gewusst?

Mit *Computerspielen*, *digitalen Spielen*, *Videospielen* oder mit *Bildschirmspielen* kann jedes Spiel, welches von einem Computer gestützt gespielt werden kann, gemeint sein. Damit sind in diesem Modul auch alle möglichen Plattformen eingeschlossen, angefangen bei *PC-Spielen* und *Konsolen-Spielen* bis hin zu sogenannten *Mobile-Games*, die auf dem *Smartphone* oder *Tablet* gespielt werden. Eine einheitliche Definition davon, was *Computerspiele* eigentlich sind, gibt es nicht, da sich die Definition mit jedem neuen Computerspiel, das auf den Markt kommt, verändert. [Vgl. Fritz, *Computerspiele*, 2003.]

# Übersicht

<b>0</b>	<b>Basismodul</b>
<b>1</b>	<b>Elternveranstaltung   Ausgewogen (digital) spielen ist OK!</b>
<b>2</b>	<b>Spiele als Teil unseres Lebens – meine, deine, unsere Spielebiografie</b>
<b>3</b>	<b>Wieviel spielen ist zu viel? Chancen und Risiken digitaler Spiele</b>
<b>4</b>	<b>Von wegen ab 6</b>
<b>5</b>	<b>Mein Avatar und ich – wer bin ich und wie sehen mich andere?</b>
<b>6</b>	<b>Wir entspannen kreativ – Creative Gaming</b>
<b>7</b>	<b>Eltern- und Abschlussveranstaltung   Unsere Games Convention</b>
<b>8</b>	<b>Literatur und Linktipps</b>
	<b>Materialkiste</b>

# Inhalt Modul

## Ich kann spielen! Du auch?

<b>Baustein 1</b>	Elternveranstaltung   Ausgewogen (digital) spielen ist OK!	6
<b>Baustein 2</b>	Meine, deine, unsere Spielebiografie	8
<b>Baustein 3</b>	Wieviel spielen ist zu viel?	10
<b>Baustein 4</b>	Von wegen ab 6	12
<b>Baustein 5</b>	Mein Avatar und ich	14
<b>Baustein 6</b>	Wir entspannen kreativ – Creative Gaming	16
<b>Baustein 7</b>	Eltern- und Abschlussveranstaltung   Unsere Games Con.	18

### Materialkiste 19

<b>Baustein 1</b>	Vorlage für einen Elternbrief	20
<b>Baustein 1</b>	Einverständniserklärung	21
<b>Baustein 2</b>	Arbeitsblatt <i>Spielen als Teil meines Lebens</i>	22
<b>Baustein 2</b>	Tafelbild <i>Unsere Spiele</i>	23
<b>Baustein 2</b>	Tafelbild <i>Unsere Spiele: Sticker</i>	24
<b>Baustein 2</b>	Arbeitsblatt 1 von 2 <i>Meine Spielzeit</i>	25
<b>Baustein 2</b>	Arbeitsblatt 2 von 2 <i>Meine Spielzeit</i>	26
<b>Baustein 3</b>	Arbeitsblatt <i>Computerspiele können gut und schlecht sein</i>	27
<b>Baustein 3</b>	Erwartungshorizont <i>Chancen und Risiken von Computerspielen</i>	28
<b>Baustein 3</b>	Arbeitsblatt <i>Ich schaue genauer hin</i>	29
<b>Baustein 3</b>	Arbeitsblatt <i>Einschätzung der Beiträge der Anderen</i>	30
<b>Baustein 4</b>	Arbeitsblatt <i>Mein liebstes Computerspiel</i>	31
<b>Baustein 4</b>	Kopiervorlage <i>Altersfreigabe der USK</i>	32
<b>Baustein 4</b>	Arbeitsblatt 1 von 2 <i>Ist das spielbar?</i>	37
<b>Baustein 4</b>	Arbeitsblatt 2 von 2 <i>Ist das spielbar?</i>	38
<b>Baustein 5</b>	Arbeitsblatt <i>Mein Avatar und ich</i>	39
<b>Baustein 5</b>	Arbeitsblatt <i>Museumsrundgang</i>	40
<b>Baustein 7</b>	Mein Feedback zum Modul	41
<b>Baustein 8</b>	Literatur und Linktipps	42

### Folgende Materialien finden Sie im Basismodul

<b>Baustein 1</b>	Mein Kompetenzbaum	6
<b>Baustein 2</b>	Mein Medientagebuch	8
<b>Baustein 11</b>	Feedbackregeln	53

## Elternveranstaltung

# Ausgewogen (digital) spielen ist OK!

Das Erlernen eines reflektierten Spielverhaltens und der Erwerb von Kompetenzen sind individuelle Prozesse, bei denen Kinder die Unterstützung von Pädagoginnen und Pädagogen, aber auch von ihren Eltern benötigen. Eine Elternveranstaltung zu Beginn des Moduls *Ich kann spielen! Du auch? Kompetenzerwerb mit digitalen Spielen* sensibilisiert die Eltern für das Thema *Digitale Spiele*, informiert sie über deren gesunde Nutzung und gibt ihnen Orientierung in Fragen der Medienerziehung. Medienpädagogische Arbeit kann als effektive Präventionsmöglichkeit zur Vermeidung von gesundheitlichen Schäden veranschaulicht werden. Gemeinsam können Handlungsmöglichkeiten zur Medienerziehung erarbeitet, altersgerechte Spielangebote und Aktivitäten besprochen und problematische Zusammenhänge wie exzessives Spielen und gewalthaltige Inhalte thematisiert werden. Nutzen Sie die Veranstaltung, um den Eltern der Schülerinnen und Schüler einen Überblick über das Modul *Ich kann spielen! Du auch? Kompetenzerwerb mit digitalen Spielen*, das geplante Vorgehen, die Modulbausteine sowie über die Arbeitsweise mit dem *Medientagebuch* (siehe *Basismodul*, Baustein 3: *Mein Medientagebuch*) zu geben. Mit interaktiven Methoden gestalten Sie die Elternveranstaltung attraktiv und anregend.

<b>Dauer:</b> 1,5 Stunden	
<b>Für diesen Baustein benötigen Sie:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Beamer</li> <li>▪ PC/Laptop</li> <li>▪ (interaktive) Tafel oder Whiteboard</li> <li>▪ Ggf. Lautsprecher, ggf. Internetzugang</li> <li>▪ Moderationskarten</li> <li>▪ Beispiele für digitale Spiele, die Ihre Schülerinnen und Schüler bevorzugen, wie z. B.             <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anno 2205 (USK 6)</li> <li>▪ Minecraft (USK 6)</li> <li>▪ Die Sims 4 (USK 6)</li> <li>▪ Clash of Clans (Playstore-Einstufung USK 6)</li> <li>▪ FiFa (USK 0)</li> <li>▪ Super Mario (USK 0)</li> <li>▪ Mario Kart (USK 6)</li> </ul> </li> <li>▪ Liste mit den benötigten Apps auf den Smartphones der Kinder</li> <li>▪ Informationsmaterialien zum Thema (<i>Linkliste</i> in der <i>Materialkiste</i>, Seite 42 f.)</li> <li>▪ <i>Elternbrief</i> (<i>Materialkiste</i>, Seite 20)</li> <li>▪ <i>Einverständniserklärung</i> (<i>Materialkiste</i>, Seite 21)</li> </ul>	

### Vorbereitung

#### Einladen der Eltern

Um die Eltern zu erreichen und Ihnen mitzuteilen, was sie erwartet, eignet sich ein *Elternbrief*, mit dem sie angesprochen und eingeladen werden. Viele Eltern sind über E-Mail zu erreichen. Nutzen Sie diesen schnellen digitalen Kommunikationsweg auch für sich. In der *Materialkiste* finden Sie ein Beispiel für einen *Elternbrief* (siehe *Materialkiste*, Seite 20).

#### Einholen der Einverständniserklärung zu Veröffentlichungen

Um die Rechte des Kindes zu wahren, sind Einverständniserklärungen der Erziehungsberechtigten notwendig (Vorlage siehe *Materialkiste*, Seite 21).

### Schon gewusst?

Sieben von zehn Kindern zählen zu den regelmäßigen Spielern (mind. einmal pro Woche). Genutzt werden neben (Offline-)Computerspielen auch die weiteren digitalen Spielmöglichkeiten – Konsolen-, Online-, Tablet- und Handyspiele. Nur ein Fünftel aller Sechs- bis 13-Jährigen spielt nie digitale Spiele (vgl. *KIM-2016. Kindheit, Internet, Medien. Basisstudie zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*, S. 53 f.).

#### Unterstützungsbedarf

Der Modulablauf steht, die Zuständigkeiten sind geklärt. Die beteiligten Fachkolleginnen und Fachkollegen sowie externe Expertinnen und Experten sind informiert. Besteht weiterer Unterstützungsbedarf? Kann dieser durch die Mobilisierung der Eltern gedeckt werden? Besonders notwendig wird Hilfe durch Eltern und Kolleginnen bzw. Kollegen während des Abschlussbausteins.

## Mögliche Kosten

Portokosten *Elternbrief*, Anschaffung/Ausleihe Technik, Raummiete, Catering, Aufwandsentschädigung/Honorarkosten für externe Referentinnen bzw. Referenten

## Ablauf

### Begrüßung und Vorstellung der Durchführenden

#### Einstieg: Sensibilisierung

Als Gesprächsimpuls dienen Fragen nach der Spielebiografie der Eltern. *Welche Spiele haben Ihr Leben begleitet? Welche haben Sie besonders fasziniert? Warum? Was war das Besondere daran? Welche Spiele begleiten Sie heute? Woher nehmen Computerspiele ihre Faszinationskraft?* Wenn Sie die Erfahrung gemacht haben, dass die Eltern eher zögernd auf Gesprächsimpulse reagieren, bietet sich an dieser Stelle eine Abfrage mit Moderationskarten in verschiedenen Farben an, auf denen die Eltern jeweils die Namen der Spiele notieren. Einen Gesprächsanlass bieten dann besonders häufig genannte Spiele.

#### Vertiefung der Thematik

Informieren Sie die Eltern in einem Vortrag über Chancen und Risiken digitaler Spiele und die Bedeutung der Alterskennzeichen bei Spielen, geben Sie Tipps für *gute* Spiele und Empfehlungen zu Fragen nach der Spieldauer sowie Beratungsangeboten für Eltern. Informationsmaterial finden Sie in der *Linkliste* (siehe *Materialkiste*, Seite 42 f.).

#### Methodisch-didaktische Anregung

Wenn es Ihre Umstände zulassen, ist es ratsam, den Eltern eine Spielzeit einzuräumen. Viele Eltern hatten noch nicht die Gelegenheit, die Computerspiele ihrer Kinder selbst und außerhalb alltäglicher Verpflichtungen zu spielen. Ausprobieren hilft, die Faszinationskraft zu verstehen und Barrieren abzubauen.

#### Vorstellen des Moduls

- Überblick über die Bausteine des Moduls
- Informationen zur Abschlussveranstaltung
- (siehe Baustein 7 – *Unsere Games Convention*)
- Benötigte Materialien

Von Vorteil ist es, wenn jedes Kind ein eigenes Smartphone oder Tablet zum Testen von Spiele-Apps benutzen kann. Dabei leisten auch abgelegte Geräte der Eltern oder älterer Geschwister gute Dienste. Selbstverständlich können auch Arbeitsgruppen gebildet werden, um keinem Kind das Gefühl zu vermitteln, dass es ein Smartphone/ Tablet besitzen muss. Je nach Auswahl der Bausteine sollten darauf ein aktueller

Virenschutz und einige kostenlose Spiele-Apps installiert sein. Benötigt werden auf jeden Fall *Candy Crush* und *Puh* sowie Apps zur Entspannung für die *VR-Brillen* (siehe Baustein 6). Ist es nicht möglich, dass jedes Kind ein eigenes Gerät benutzt, arbeiten die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen zusammen. Für Baustein 5 werden Bastelmaterialien für die Spielfiguren in Lebensgröße gebraucht: große Pappen, Stoffe und Stoffreste, Verpackungen, Hüte, Wolle, leere und gewendete Kaffeetüten für Glitzereffekte und alles, was man sonst noch für phantasievolles Gestalten verwenden kann. In Baustein 6 benötigt jedes Kind einen Pizzakarton oder andere stärkere Pappe. Regen Sie für das *Real-Life-Game* im gleichen Baustein an, dass Obst, Möhren und verpackte gesunde Lebensmittel mitgegeben werden.

Finden Sie gemeinsam einen praktikablen Weg, wie die Schülerinnen und Schüler ihr Lieblings-Computerspiel mit in die Schule bringen können. Die Kinder müssen das Spiel dort nicht spielen können, es soll lediglich ein Eindruck vermittelt werden. Dazu reichen das Cover oder einige ausgedruckte Screenshots. Die Schülerinnen und Schüler sollten die USK-Alterskennzeichnung ihres Spiels kennen. Da sie anschließend zu Spiele-App-Testern werden, ist zu klären, wie die zu testenden Apps auf die Geräte der Schülerinnen und Schüler kommen. *Bekommen die Kinder die Zugangsdaten für den App-Store oder werden die Spiele zuvor zu Hause von den Eltern installiert?* Bitten Sie die Eltern, in Vorbereitung auf die Arbeit an diesem Modul die reibungslose Übertragung von aufgenommenen Daten vom Gerät auf einen Computer/ein Laptop zu testen.

#### Wie jetzt AppStore?

*AppStore* ist ein Kofferwort aus der englischen Kurzform für *application* und *store* und bezeichnet eine internetbasierte Vertriebsplattform für Anwendungssoftware, die auf mobilen Geräten genutzt wird. Auf das Angebot kann üblicherweise mittels einer eigenen App-Store-Software auf einem Mobilgerät oder über eine Website zugegriffen werden. Über eine Suche, Vorschläge, Topcharts oder eine Auswahl von Kategorien können Apps gefunden werden.

#### Vereinbarungen, Einverständniserklärungen und Verabschiedung ■

## Spielen als Teil unseres Lebens

# Meine, deine, unsere Spielbiografie

Spiele in all ihren Formen nehmen in der Lebenswelt der Kinder viel Raum ein. Für die kindliche Entwicklung und das Aneignen von (Lebens-)Kompetenzen ist das Spielen unabdingbar. Damit sind Spiele unverzichtbarer Lebensbegleiter. In diesem Baustein lernen die Schülerinnen und Schüler über das Ranking ihrer Lieblingsspiele das eigene Gefühlsleben im Zusammenhang mit Spielen kennen. Zunächst spielt vor allem eine Rolle, wie viel Zeit die Klasse und der Einzelne mit digitalen Spielen verbringt – ein Impuls für die Reflexion des eigenen Spielverhaltens. Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit der Bedeutung digitaler Spiele für ihre Freizeitgestaltung und analysieren in diesem Zusammenhang Umfang und Art des Computerspielekonsums in ihrem Alltag. Erkunden Sie mit den Schülerinnen und Schülern die Vielfalt der Spielformen und finden Sie gemeinsam eine eigene Definition für den Begriff *digitale Spiele* – eine Grundlage für die folgenden Modulbausteine. Schülerinnen und Schüler, die bisher keine Erfahrungen mit digitalen Spielen gemacht haben, können sich mit ihren bevorzugten analogen Spielen auseinandersetzen. Die unterschiedlichen Spielerfahrungen sind sehr wertvoll. Sie ermöglichen u. a. perspektivenreiche Diskussionen, das Kennenlernen verschiedener Sichtweisen, das Anregen von Reflexionsprozessen oder auch das Einordnen eigener Spielerlebnisse.

**Dauer:** 2 Stunden



**Für diesen Baustein benötigen Sie:**



- *Mein Medientagebuch* (*Basismodul*, Baustein 2)
- Vorschlag für ein Tafelbild *Unsere Spiele* (*Materialkiste*, Seite 23 und 24)
- Arbeitsblatt *Spielen als Teil meines Lebens* (*Materialkiste*, Seite 22)
- Arbeitsblatt *Meine Spielzeit – Wie spielen wir? Wie spiele ich?* (*Materialkiste*, Seite 25 bis 26)
- Arbeitsblatt *Computerspiele können gut und schlecht sein, weil ...* (*Materialkiste*, Seite 27)
- Moderationskarten
- Tafel und Magneten

### Schon gewusst?

Laut der *KIM-Studie 2016* zählt für 43% der 6- bis 13-Jährigen das Spielen an Computer, Konsole oder im Internet zu den beliebtesten Freizeitaktivitäten (13% Mädchen; 30% Jungen, vgl. *KIM-Studie*, S. 13).

### Ablauf

#### Einstieg: Spielen als Teil meines Lebens

Die Schülerinnen und Schüler tragen zusammen, womit und was sie gerne spielen. Gefragt sind nicht nur digitale, sondern alle Spiele, die zum Lebensalltag der Kinder gehören. Stellen Sie Moderationskarten zur Verfügung, auf denen jedes Kind Spiele notiert, die es dann an der Tafel oder der Moderationswand anbringt. Finden Sie gemeinsam Kategorien für die Spiele: *An welchen Orten kann es gespielt werden (drinnen, draußen, im Auto ...)? Wie viele Menschen spielen zusammen (allein, mit Freunden, mit der Familie, mit der Klasse ...)? Spielt man es auf einem Gerät (ja/nein)?* Das Tafelbild *Unsere Spiele* gibt Ihnen Anregungen für eine Kategorisierung (siehe *Materialkiste*, Seite 23) Manche Spiele lassen sich auf diese Weise mehreren Kategorien zuordnen. Aus dem Gespräch darüber, welche die Kinder für das Spiel besonders wichtig finden, ergeben sich Diskussionen über Spielformen und deren Bedeutung im Alltag der Kinder.

Die Kinder suchen sich drei Spiele von der Tafel aus, auf die sie in ihrem Leben auf gar keinen Fall verzichten möchten, und übertragen diese auf das Arbeitsblatt *Spielen als Teil meines Lebens* (siehe *Materialkiste*, Seite 22). Jedes Kind vergibt für die eigenen drei Spielvorlieben den ersten, zweiten und dritten Platz und beantwortet die dazugehörigen Fragen.

### Vorbereitung

Der Baustein knüpft an den Basisbaustein *Mein Medientagebuch* (siehe *Basismodul*, Baustein 2: *Mein Medientagebuch*) an. Falls es noch nicht im Zusammenhang mit anderen Modulen geschehen ist, sollten die Medientagebücher für diesen Baustein ausgefüllt vorliegen, von Ihnen eingesammelt und ausgewertet sein.

Die erstplatzierten Spiele der Schülerinnen und Schüler werden zum Austauschgegenstand. Geben Sie den Kindern die Möglichkeit, über ihre erste Wahl zu sprechen. *Auf welches Spiel kannst du keineswegs verzichten? Wie lange dauert das Spiel? Mit wem spielst du? Wo spielst du? Spielst du bestimmte Spiele zu bestimmten Zeiten? Wie fühlst du dich beim Spielen und danach? Was ist das Besondere an dem Spiel?*

### Digitale Spiele – Mein, dein, unser Spielverhalten

Auch beim Spielen mit Plastikbausteinen vergisst so manches Kind Zeit und Raum. Während wir Erwachsenen dieses Verhalten als kreativ, konzentriert und der Entwicklung des Kindes dienlich ansehen, vermuten wir schnell eine Suchtgefährdung, wenn es sich von digitalen Spielen ebenso faszinieren lässt. Das Potenzial dafür ist tatsächlich vorhanden, locken doch neue, spannende Level, atemberaubende Grafiken und fesselnde Storys, Siege und Belohnungen Kinder wie Erwachsene immer tiefer in virtuelle Realitäten. Gesund sind digitale Spiele, solange der Spieler und nicht das Spiel Herr über die Spielzeit ist, solange die virtuelle Realität nicht das reale Leben bestimmt und solange Spielfreude nicht in Stress und Angst umschlägt. Kinder benötigen Möglichkeiten, einen kritisch-reflexiven und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Spielen zu erlangen.

Im Verlauf der Einheit werden die Kinder für ein wertfreies realistisches Bild des Spielverhaltens der Klasse sensibilisiert. Sie ordnen sich selbst in dieses Bild ein und finden zu einer Einschätzung ihres ganz persönlichen Umgangs mit digitalen Spielen. Als Grundlage dient die Auswertung des *Medientagebuches*. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler die Ergebnisse der Auswertung schätzen, bevor Sie sie vorstellen.

### Folgende Berechnungen können Sie vom Medientagebuch gestützt anstellen:

- Wieviel Zeit verbringen die Schülerinnen und Schüler der Klasse durchschnittlich mit digitalen Spielen am Tag oder in der Woche?
- Wie viele Mädchen und wie viele Jungs spielen?
- Wieviel Zeit verbringen Mädchen damit und wieviel Jungs?
- Welche Spielplattformen werden anteilig genutzt? (Apps (Tablet oder Smartphone), Computer/Laptop, Konsole, Handhelds (z. B. *Nintendo DS*))
- Wird in der Klasse eher allein oder mit Freunden und der Familie gespielt?
- Fühlen sich viele Schülerinnen und Schüler von Computerspielen regelmäßig gestresst bzw. unter- oder überfordert? Wie äußert sich das?

Die Schätzungen der Kinder sollten für alle sichtbar notiert werden. Die Veranschaulichung der Auswertungsergebnisse des *Medientagebuches* kann durch Tortendiagramme und/oder durch schlichte Ziffern erfolgen. Eine digitale Präsentation unterstützt Ihre Visualisierung.

*Hinweis:* Alternativ können Sie einen Teil der Berechnungen in Verknüpfung mit mathematischen Kompetenzerwartungen auch die Schülerinnen und Schüler anstellen lassen.

Nun benötigen die Kinder ihre Medientagebücher zurück, um sich mit ihrem individuellen Spielverhalten auseinanderzusetzen. Mithilfe des Arbeitsblattes *Meine Spielzeit – Wie spielen wir? Wie spiele ich?* (siehe *Materialkiste*, Seite 25 und 26) setzen sie dieses zu den Auswertungen der Medientagebücher in der Klasse in Beziehung. *Spiele ich mehr oder weniger, als meine Mitschülerinnen und Mitschüler? Wie geht es mir dabei?* Kinder, die nicht digital spielen, können angeregt werden, sich in ähnlicher Weise mit dem analogen Spielen zu beschäftigen. In der Auswertung können die Kinder, die das möchten, ihre Überlegungen vorstellen. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Selbsteinschätzungen der Schülerinnen und Schüler respektiert werden. Verweisen Sie, wenn nötig, auf die *Feedbackregeln* (siehe *Basismodul*, Seite 53).

### Hausaufgabe

Als Hausaufgabe füllen die Schülerinnen und Schüler zu Hause das Arbeitsblatt *Computerspiele können gut und schlecht sein, weil ...* (siehe *Materialkiste*, Seite 27) aus und bringen dieses zum nächsten Baustein mit. Idealerweise versuchen sie es eigenständig. Die Hilfe der Eltern oder Geschwister ist selbstverständlich erlaubt.

### Feedback- und Reflexionszeit

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich passenden Baumblättern beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe *Basismodul*, Baustein 1, *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). ■

## Chancen und Risiken digitaler Spiele

# Wieviel spielen ist zu viel?

Wenn das Kind stundenlang das Smartphone nicht aus der Hand legt oder in ein Computerspiel versunken ist, auf Aufforderungen, Hausaufgaben zu machen oder zum Essen zu kommen, nur zögernd reagiert und begeistert von gewonnenen virtuellen Schlachten erzählt, fragen sich Eltern und Pädagoginnen bzw. Pädagogen immer wieder: *Wie viel Spielzeit ist in Ordnung?* Die Frage nach den Chancen und Risiken digitaler Spiele darauf zu reduzieren, wird jedoch den Chancen nicht gerecht und verstellt den Blick auf andere damit verbundene Gefahren. Indem Kindern bewusst wird, an welchen Stellen Computerspiele gut für sie sind und wo und wann sie ihnen schaden können, erwerben sie schrittweise Kompetenzen, die ihnen ein selbstbestimmtes und ausgewogenes Spielverhalten ermöglichen. Auf dem Weg dorthin benötigen sie die Unterstützung Erwachsener, die auch die entwicklungspsychologischen Voraussetzungen im Blick haben. Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen sollten sich um eine realistische Auseinandersetzung mit dem Thema bemühen, dabei den pädagogischen Wert und die Faszinationskraft digitaler Spiele berücksichtigen und sie als einen möglichen Ausgangspunkt für erfolgreiche Bildungsprozesse betrachten. Digitale Spiele, die auf den ersten Blick rein der Unterhaltung dienen, können auch lehrreich sein, entgegen ihrem verbreiteten schlechten Ruf. Tatsächlich sind die Lernprozesse in Computerspielen weniger offensichtlich, selten an Schulfächern orientiert und deutlich unstrukturierter als in Lernspielen. Im Spiel gewonnene (Er-)Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten werden von den Kindern aber durchaus auf andere Kontexte übertragen. Dennoch gilt es, die Gefahren wie exzessives Spielen und gewalthaltige Inhalte nicht aus dem Blick zu verlieren und Kindern unter pädagogischer Begleitung Wege zu einem gesunden Spielverhalten aufzuzeigen. In diesem Baustein sollen selbst gewählte Vor- und Nachteile des Computerspielens von den Schülerinnen und Schülern medial aufbereitet werden. Damit wird ein kritischer Umgang mit Computerspielen angeregt.

**Dauer:** 1 Projekttag



**Für diesen Baustein benötigen Sie:**



- Hausaufgabe aus Baustein 2 (Arbeitsblatt *Computerspiele können gut und schlecht sein, weil ...*, *Materialkiste*, Seite 27)
- Erwartungshorizont *Chancen und Risiken von Computerspielen* (*Materialkiste*, Seite 28)
- Arbeitsblatt *Ich schaue genauer hin* (*Materialkiste*, Seite 29)
- Arbeitsblatt *Einschätzung der Beiträge der Anderen* (*Materialkiste*, Seite 30)
- Zubehör für *Medienpraktisch*-Bausteine (*Basismodul*, ab Seite 34)

### Ablauf

#### Einstieg: Heute schon entspannt?

Schaffen Sie eine gemütliche Raumatmosphäre und ermöglichen Sie den Schülerinnen und Schülern eine entspannte Sitz- oder Liegeposition. Das Vermeiden von Störfaktoren

und ein abgedunkelter Raum unterstützen eine beruhigende Umgebung. Während dieser Findungsphase kann im Hintergrund leise entspannende Musik zu hören sein. Hat jedes Kind seine Wohlfühlposition eingenommen, spielen Sie passende *Audioclips* (zum Beispiel aus dem Basisbaustein *Zu viel, zu laut zu schnell? – Auf die Dosis kommt es an*, *Basismodul*, Baustein 7, Seite 28) ab, in denen Geräusche der Natur wie Wellenrauschen oder Vogelzitschern zu hören sind. Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, sich darauf mit geschlossenen Augen einzulassen, den Geräuschen zu lauschen, diese auf sich wirken zu lassen und dabei zu versuchen, ganz tief in sich hineinzuschauen. Mit dem Gehörten werden Assoziationen ausgelöst, die die Kinder anschließend in gestalterischer Form ausdrücken. Die Werke können besprochen, im Raum aufgehängt, in ein Portfolio eingefügt oder mit nach Hause genommen werden.

#### Computerspiele können gut und schlecht sein ...

Die Schülerinnen und Schüler sammeln und diskutieren die Vorteile und Nachteile von Computerspielen und nutzen dazu unterstützend das ausgefüllte Arbeitsblatt *Computerspiele können gut und schlecht sein, weil ...* (siehe *Materialkiste*, Seite 27). In der *Materialkiste* finden Sie ein Erwartungsbild mit möglichen Antworten. Die Kinder wählen in Gruppenarbeit jeweils einen Vorteil und einen Nachteil von digitalen Spielen aus und setzen diese kreativ in einem Medienprodukt um. Sie wenden so ihre Kenntnisse und Fähigkeiten aus dem *Basismodul* zielgerichtet an, um die abstrakten Formulierungen des Arbeitsblattes zum eigenen Spielverhalten in Beziehung zu setzen. Günstig ist es, wenn sich jede Gruppe für andere Vor- und Nachteile entscheidet. Eine *Fotostory* oder

ein *Erklär-Legefilm* sind hier ebenso denkbar wie ein kurzer *Hörbeitrag*. Nutzen Sie Vorübungen und Materialien aus dem *Basismodul* (*Medienpraktisch: Ton an!*, Seite 34, *Medienpraktisch: Bitte lächeln!*, Seite 42, *Medienpraktisch: Film ab!*, Seite 46). Beispiele für *Erklär-Legefilme* finden Sie bei den Erklärfilmen von Handysektor unter [www.handysektor.de/mediathek/videos.html](http://www.handysektor.de/mediathek/videos.html).

### Präsentation der Beiträge

Lassen Sie die Kinder einige Minuten über die Arbeit an ihrem Medienprodukt nachdenken. Nutzen Sie dazu das Arbeitsblatt *Ich schaue genauer hin* (siehe *Materialkiste*, Seite 29). Zeigen Sie die Beiträge der Gruppen. Geben Sie sowohl den Autorinnen und Autoren selbst, als auch den Zuhörerinnen und Zuhörern oder Zuschauerinnen und Zuschauern Gelegenheit für ein qualifiziertes Feedback. Auch dafür gibt das Arbeitsblatt *Einschätzung der Beiträge anderer* (siehe *Materialkiste*, Seite 30) Hilfestellung.

### Hausaufgabe

Die Schülerinnen und Schüler bringen ihr liebstes Computerspiel mit. Es kann entweder auf einem Datenträger mit Hülle oder per ausgedrucktem *Screenshot* transportiert werden – je nachdem, welchen Weg Sie auf dem Elternabend abge-

sprochen haben. Es geht in Baustein 4 nicht um das Spielen des Spiels, sondern lediglich darum, einen Eindruck davon zu vermitteln. Wichtig ist, dass die Kinder wissen, mit welcher Altersfreigabe (USK) ihr Lieblingsspiel gekennzeichnet ist (siehe hierzu auch *Baustein 4*) bitte einfügen.

#### Wie jetzt Screenshot?

Mit der Druck-Taste wird ein Bildschirmfoto gemacht und in die Zwischenablage kopiert. Mit Strg + V können Sie das Foto z. B. bei Paint einfügen. Wenn Sie die Windows-Taste + Druck benutzen, wird ihr Bildschirmfoto automatisch im Bilder > Bildschirmfotos-Ordner gespeichert.

### Feedback- und Reflexionszeit

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich passenden Baumblättern beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe *Basismodul*, Baustein 1, *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). ■

#### Schon gewusst?

Je nach Perspektive, persönlichem und beruflichem Interesse an Computerspielen bestimmt sich die Wahrnehmung von intensivem, exzessivem oder süchtigem Mediengebrauch (vgl. Kammerl, 2013). Dabei ist nicht jeder Nutzer gefährdet, sondern es müssen bestimmte individuelle Voraussetzungen und Umweltbedingungen erfüllt sein. Deshalb sollte jeder Einzelfall individuell beleuchtet werden. Anzeichen für Suchtgefährdung sind beispielsweise Vereinsamung, Vernachlässigung sozialer Kontakte, mangelnde körperliche Betätigung und Hygiene, falsche Ernährung und Essstörungen sowie ein pathologischer Mediengebrauch allgemein (vgl. Landesstelle für Suchtfragen Mecklenburg-Vorpommern e.V.: *Exzessive Mediennutzung. Ein Handbuch für die Praxis*, S. 22).

#### Ihre Notizen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Von wegen ab 6

Computerspiele, die im Handel erhältlich sind, tragen die Alterskennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), eine freiwillige Einrichtung der Computerspielwirtschaft. Die Altersfreigaben finden sich auf der Verpackung und auf dem Datenträger und sind in Deutschland rechtlich verbindlich. Auch seriöse Online-Shops weisen auf ihren Internetseiten auf die Altersfreigabe hin. Themen wie Altersfreigaben und Jugendschutz werden von Kindern ganz unterschiedlich wahrgenommen. Ein Ignorieren der Altersempfehlung kann zu Einschränkungen der psychischen Gesundheit führen, vor allem, wenn die verstörenden Erfahrungen durch die Nutzung nicht-altersgerechter Spiele nicht aufgefangen werden. In diesem Baustein lernen die Kinder das Verfahren der USK kennen und setzen sich mit der Bedeutung des Jugendmedienschutzes auseinander. Anschließend probieren sich die Schülerinnen und Schüler als Spiele-App-Tester aus. Sie reflektieren so die eigene Nutzung der Spiele, lernen deren Inhalte kennen und bewusster damit umzugehen.

**Dauer:** 2 Stunden



**Für diesen Baustein benötigen Sie:**



- Hausaufgabe aus Baustein 3
- Arbeitsblatt *Mein liebstes Computerspiel* (*Materialkiste*, Seite 31)
- Kopiervorlagen *Alterskennzeichen* (*Materialkiste*, Seite 32 bis 36)
- Smartphones oder Tablets mit installierten Spiele-Apps
- Arbeitsblatt *Ist das spielbar? – Wir testen*, Seite 1 und *Ist das spielbar? – Bewertung der App* Seite 2 (*Materialkiste*, Seite 37 und 38)

### Ablauf

#### Einstieg:

##### **Wie Alterskennzeichen bei der USK entstehen**

Als Einstieg befragen Sie die Schülerinnen und Schüler nach ihrem Wissen über die Alterskennzeichnung von Computerspielen. *Wo findet ihr die Alterskennzeichnung? Ist sie für euch wichtig, wenn ihr euch ein Spiel wünscht? Warum gibt es sie eurer Meinung nach überhaupt?* Erläutern Sie nun die Aufgaben und den Nutzen der USK in Deutschland. Präsentieren Sie beispielsweise den Kurzfilm der USK, welcher die Vorgehensweise des Prüfverfahrens illustriert. Sie finden diesen unter [www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren](http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren). Kommen Sie mit den Schülerinnen und Schülern anschließend noch einmal darüber ins Gespräch, für wie wertvoll sie die Arbeit solcher Jugendschutzeinrichtungen halten. Leitfragen

können sein: *Wovor sollten eurer Meinung nach Kinder und Jugendliche geschützt werden? Welche „schlimmen Dinge“ können in Computerspielen, Filmen oder im Fernsehen vorkommen? Hat euch vielleicht ein Film oder eine Serie schon mal verängstigt, erschreckt oder bekam ihr davon Alpträume? Wie seid ihr damit umgegangen? Wären vielleicht noch mehr Altersstufen sinnvoll oder reichen die bisherigen (0, 6, 12, 16, 18) eurer Meinung nach aus?*

#### Schon gewusst?

Die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* ist eine freiwillige Einrichtung der Computerspielwirtschaft und zuständig für die Prüfung von Computerspielen in Deutschland. Die USK ist sowohl unter dem Jugendschutzgesetz als auch für den Online-Bereich unter dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag als zuständige Selbstkontrolle staatlich anerkannt. Im Bereich des Jugendschutzgesetzes erteilen staatliche Vertreter am Ende eines USK-Verfahrens die Alterskennzeichen. Darüber hinaus vergibt die USK Alterskennzeichen auch innerhalb des internationalen IARC-Systems für Online-Spiele und Apps. Bei den USK-Kennzeichen handelt es sich lediglich um Empfehlungen für Eltern unter Berücksichtigung von Aspekten des Jugendschutzes. Ob ein Computerspiel pädagogisch wertvoll oder spielbar ist, ist damit nicht gesagt. Weitere Informationen und kostenlose Broschüren finden Sie unter [www.usk.de](http://www.usk.de).

#### Alterskennzeichen – Wo stehst du?

Nutzen Sie die Hausaufgabe aus Baustein 3. Die Schülerinnen und Schüler füllen mit Blick auf ihr mitgebrachtes Spiel das Arbeitsblatt *Mein liebstes Computerspiel* aus (siehe *Materialkiste*, Seite 31). Die USK-Kennzeichen wurden von Ihnen groß und mehrfach ausgedruckt. Jedes Kind nimmt sich das passende USK Kennzeichen. Die Auswertung erfolgt mit der Methode *Messe-Besuch*. Vier ausreichend weit entfernte Plätze im Raum bilden die Messestände. Die ersten vier Kin-

der stellen dort gleichzeitig ihre Spiele vor, alle anderen entscheiden, wem sie zuhören möchten. Natürlich dürfen dem Vortragenden auch Fragen zum Spiel und zu seinen Spielgewohnheiten gestellt werden. Die Frage der Alterseinstufung sollten die Kinder vor allem dann in der Gruppe diskutieren, wenn die Einschätzung des Vortragenden von der Alterseinstufung der USK abweicht. Dann räumen die Kinder den Platz und vier andere Schülerinnen oder Schüler besetzen die Messtische. So kommt jedes Kind zu Wort, ohne dass die Auswertung langweilig wird.

### Wir werden Spieltesterinnen und Spieltester

Erstellen Sie gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern einen Kriterienkatalog, um Computerspiele zu bewerten, und sammeln Sie die Antworten an der Tafel. *Worauf achtet ihr beim Spielen? Muss es hübsch aussehen? Sollte man schnell verstehen, wie die Steuerung funktioniert? Ist das Spiel kindgerecht? Kann man von dem Spiel etwas lernen? Ist die Altersfreigabe angemessen? Was kostet das Spiel? Gibt es Kosten, die während des Spielens entstehen? Welche Daten werden vor dem Spielen von dir abgefragt?* Dieser Kriterienkatalog wird nun auf SpieleApps übertragen. Stellen Sie den Kindern mindestens zwei, besser mehrere SpieleApps zur Verfügung, die die Kinder ausprobieren und bewerten können. Zum Elternabend wurde die praktische Vorgehensweise hierzu erläutert.

Wie sich in der praktischen Zusammenarbeit mit dem medienpädagogischen Projekt *Greifswalder Spieltester* herausgestellt hat, eignen sich für eine Gegenüberstellung zwei Beispiele besonders: Als negatives Beispiel, da die App verstärkt auf sogenannte *In-App-Käufe* abzielt, kann *Candy Crush* dienen. Positive Beispiele sind die Entspannungs-App *Pou* und *Tetris*. Jedes Kind sollte mindestens ein Spiel testen. Wenn nötig, können Sie auf das Arbeitsblatt *Ist das spielbar?* (siehe *Materialkiste*, Seite 37 und 38) zurückgreifen.

#### Methodisch-didaktische Anregung

Das Arbeitsblatt ist als Vorschlag anzusehen und der selbst erstellte Kriterienkatalog im Zweifel diesem vorzuziehen.

In der Auswertung wird zu jedem getesteten Spiel ein Testbericht vorgetragen und in der Klasse diskutiert. Unterschiedliche Testergebnisse sollten, wenn es sich nicht um sachliche Fehler handelt, nebeneinander stehen bleiben. Ein besonderer Fokus kann dabei noch einmal auf die Eignung der Spiele für Kinder gelegt werden. Je nach Zeitfenster lohnt es sich, das Konzept auf selbstgewählte weitere SpieleApps auszuweiten und die Ergebnisse anschließend auf *spielbar.de* zu veröffentlichen. Dies ermöglicht den Schülerinnen und Schülern eine Teilhabe an der digitalen Spielekultur und dem dazugehörigen Meinungsbildungsprozess.

#### Wie jetzt *spielbar.de*?

Diese Internetseite ist eine Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele. Sie informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen. Pädagoginnen und Pädagogen, Eltern sowie Spielerinnen und Spieler sind eingeladen, ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen. Ziel ist es, den Austausch zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden zu fördern und pädagogisch Verantwortlichen beim Einstieg in das Thema zu helfen. Die Seite stellt zudem Tipps und Materialien für die alltägliche und pädagogische Praxis bereit.

*Hinweis:* Achten Sie darauf, dass Themen wie *In-App-Käufe*, also Kostenfallen, und *Datenschutz* nicht ausgespart bleiben.

#### Wie jetzt *In-App-Käufe*?

Viele Spiele-Apps, die gratis erworben werden können, bieten Spielverbesserungen, Werbefreiheit oder neue Funktionen gegen Geld. *In-App-Käufe* sind Käufe, die innerhalb einer solchen App stattfinden. Das Gefährliche an *In-App-Käufen* ist, dass die Beträge meist auf den ersten Blick eher niedrig gehalten sind und der Spieler so verleitet wird, öfter zusätzliche Funktionen zu kaufen.

#### Hausaufgabe

Bitten Sie die Kinder, zum Baustein 5 ausgedruckte Screenshots mitzubringen, auf denen ihre Lieblingsspielfigur in einer typischen Haltung und typischen Kleidung gut zu erkennen ist.

#### Feedback- und Reflexionszeit

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich passenden Baumblättern beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe *Basismodul*, Baustein 1, *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6). ■

## Wer bin ich und wie sehen mich andere? Mein Avatar und ich

*Wie will ich aussehen, was würde ich an mir verbessern? Wie möchte ich, dass mich andere sehen? Wäre ich gern mal jemand ganz anderes? Wie verhalte ich mich innerhalb einer Gruppe – bin ich Anführerin/Anführer oder Gruppenmitglied? Wo liegen meine Stärken und Schwächen?* Diese Fragen stellt sich die Spielerin oder der Spieler, bevor der eigene Avatar für ein Computerspiel kreiert wird. Computerspiele eignen sich deshalb besonders, über das Ich im wirklichen Leben nachzudenken. Die selbstgewählte Stellvertreterfigur in Computerspielen, der sogenannte *Avatar*, wird in diesem Baustein genutzt, um Fragen der eigenen Lebensgestaltung und des Handelns innerhalb und außerhalb des Spieles zu behandeln. Selbst gestaltete Avatare sind dabei als ästhetische Ausdrucksform der eigenen Identität zu verstehen. Die Verbindungen zwischen dem Kind und seinem Avatar stehen im Fokus. Letztlich werden die Stellvertreterfiguren in die Realität geholt. Während man sich in der kreativen Computerspiel-Kultur Kostüme näht, nutzen die Kinder in diesem Baustein lebensgroße Pappfiguren, für die sie passende Kleidung und Zubehör entwerfen.

**Dauer:** 2,5 Stunden +  
2,5 Stunden zum Herstellen der Pappfiguren



**Für diesen Baustein benötigen Sie:**



- Altersgerechte Computerspiele, die eine Auseinandersetzung mit dem Avatar zulassen (Beispiel: *Die Sims 4*; sehr gut geeignet ist die Demoversion von Origin, abrufbar unter [www.origin.com/deu/de-de/store/the-sims/the-sims-4/digital-deluxe-edition](http://www.origin.com/deu/de-de/store/the-sims/the-sims-4/digital-deluxe-edition) letzter Zugriff: 05.11.2018. Hier wird ein Origin-Account benötigt, der über die Schule eingerichtet werden kann.)

- Arbeitsblatt *Mein Avatar und ich* (*Materialkiste*, Seite 39)

- Arbeitsblatt *Museumsrundgang* (*Materialkiste*, Seite 40)

- Computer/Laptop/Notebook/Tablet-PC/Tablet

- Drucker

- Stoffe, Bastelmaterialien, umgedrehte Kaffeetüten, kleine Lebensmittelverpackungen, Hüte usw., ggf. Nähmaschine

chen Avatar. Die Gestaltung ist ein kreativ-künstlerischer Akt. Nachdem der Avatar zur eigenen Zufriedenheit erstellt wurde, machen die Kinder einen Screenshot der erstellten Spielfigur. Bereits bei der Erstellung können Sie Reflexionsprozesse anstoßen: *Wo kann frei gestaltet werden und wo stößt man an Grenzen?*

Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Aufgabe, ihr Screenshot-Foto zu betiteln, es auszudrucken und auf dem Arbeitsblatt *Mein Avatar und ich* (siehe *Materialkiste*, Seite 39) zu kommentieren. Sie beantworten dabei folgende Fragen:

*Wer möchtest du sein? Wer möchtest du nicht sein? Was von dir selbst steckt in deinem Avatar? Was hat eigentlich gar nichts mit dir zu tun?* Die Ergebnisse werden zunächst bei einem Museumsrundgang betrachtet. Geben Sie jedem Avatar und dem dazugehörigen Arbeitsblatt eine Nummer. Bereiten Sie Zettel mit den Zahlen vor, jede sollte zweimal vorhanden sein.

Jede Schülerin und jeder Schüler zieht zwei Zahlen und begutachtet mithilfe des Arbeitsblattes *Museumsrundgang* (siehe *Materialkiste*, Seite 40) die Avatare von zwei Mitschülerinnen oder Mitschülern und den Avatar, der ihr oder ihm am besten gefällt. Am Ende bekommt jede und jeder ein kurzes *Feedback* von zwei anderen Schülerinnen oder Schülern (*Feedbackregeln* siehe *Basismodul*, Seite 53). *Was haltet ihr von dem Avatar? Seht ihr diese Schülerin oder diesen Schüler genauso, wie er sich selbst? Steckt vielleicht noch mehr von ihr oder ihm im eigenen Avatar als sie oder er selbst sieht?*

In einer Abschlussdiskussion werden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Spielwelt und Alltagswelt herausgearbeitet.

### Ablauf

#### Wir gestalten unseren Avatar

Die Schülerinnen und Schüler gestalten mit einem altersgerechten Rollenspiel, z. B. *Die Sims 4*, ihren eigenen persönli-



# Wir entspannen kreativ – Creative Gaming

In diesem Baustein sollen digitale Spiele als eine Möglichkeit erkannt werden, sich kreativ auszudrücken. In Anlehnung an die Prinzipien der Initiative *Creative Gaming* werden die Schülerinnen und Schüler an einen alternativen, künstlerischen und regelbefreiten Umgang mit digitalen Spielen herangeführt. In jüngerer Zeit wurden Computerspiele vermehrt im Bereich der Prävention und Gesundheitsförderung eingesetzt. Der Baustein befasst sich mit digitalen Spielen, die im *Real-Life* umgesetzt werden. Die Kinder werden selbst zu Spielfiguren in einer von ihnen kreierten Welt, finden Spaß an der Bewegung, lösen spannende Aufgaben und stellen so eine Verbindung zwischen dem virtuellen und dem realen Leben her. Am zweiten Tag kehren sie zurück in die digitale Welt und lernen durch eine selbstgestaltete VR-Brille ungewöhnliche Entspannungsübungen kennen. Das Modul kann durch ein Ganztagsangebot für interessierte Schülerinnen und Schüler fortgeführt werden, die ein Computerspiel gestalten, welches Wissensvermittlung zum Thema Gesundheit und Unterhaltung miteinander verbindet.

Dauer: 2 Projektstage



Für diesen Baustein benötigen Sie:



- Gestaltungsmaterialien, wie z. B. starke Pappe, Farbe, Stoffe usw.
- evtl. gesunde Gegenstände (Obst, Gemüse, verpackte Lebensmittel) für das *Real-Life-Game*
- Starke Pappe
- Smartphones und Zugang zum AppStore
- Linsen (Bezugsquelle [Linkliste](#) in der *Materialkiste*, Seite 42)
- Anleitung zum Bau der VR-Brillen (Download unter [medienundbildung.com/projekte/mein-guckkasten](http://medienundbildung.com/projekte/mein-guckkasten))
- Beamer und Laptop

## Ablauf Tag 1

### Gaming mit Bewegung

Erläutern Sie kindgerecht die Idee vom kreativen Spielen mit Spielen. Eine Form des *Creative Gamings* sind die sogenannten *Streetgames*, sportliche Spielideen, die beispielsweise auf der Straße oder auf Marktplätzen umgesetzt werden. Damit können die Kreativität und das Spielwissen der Kinder aktiviert werden. Es entstehen vereinfachte Adaptionen bekannter Computerspiele, die ohne viel Aufwand mit mehreren Teilnehmenden gespielt werden können. Spielen Sie gemeinsam das sogenannte *Streetgame Real-Life-Snake*. In diesem Fall

wird das populäre Retro-Smartphonespiel mit einer Schlange aus Menschen auf einem abgesteckten Feld gespielt. Bestimmen Sie zu Beginn der Runde zwei Schlangenköpfe. Sie benötigen außerdem Punkte, die die Mitspielerinnen und Mitspieler über das Spielfeld verteilt in der Hand halten, beispielsweise in Form von viereckigen Papierkisten. Die Schlangenköpfe versuchen, so viele Punkte wie möglich einzusammeln, müssen aber jeden Punkt zunächst zur Sammelstelle bringen. Mit jedem eingesammelten Punkt verlängert sich die Schlange um ein Kind. Sind alle Punkte vom Spielfeld eingesammelt, gewinnt die längste Schlange.

Im Anschluss können sich die Schülerinnen und Schüler ähnliche kreative Umsetzungen von der Computerspielwelt ins *Real-Life* überlegen und diese umsetzen. Sammeln Sie zunächst in einem Unterrichtsgespräch die Merkmale von *Jump-n'Run*-Spielen an der Tafel. *Was ist das Ziel eines klassischen Jump-n'Run? Welche Dinge können die Spielenden dort einsammeln und auf welche Elemente trifft man dort immer wieder? Worauf muss man achten – gibt es auch Gegenstände oder Figuren, die den Spielenden im Spiel schaden können?*

Dannach wird gemeinsam überlegt, wie die erarbeiteten Merkmale in der Realität umgesetzt werden könnten. Wäre es zum Beispiel möglich, dass einige Kinder als *Gegnerinnen/Gegner* einspringen? Legen Sie Regeln fest, an die sich alle halten müssen, damit bei dieser Art des Spiels niemand verletzt wird und alle Spaß haben. Lassen Sie die Kinder nun beispielsweise Parcours entwerfen, die an die typischen *Jump-n'Run*-Spiele erinnern. Dazu werden Hindernisse aus Pappe und vorhandenen Gegenständen gebastelt, die motivisch und thematisch zu Computerspielen passen.

Teilen Sie die Klasse in zwei Gruppen. Jede Gruppe denkt sich eine solche Umsetzung für die andere Gruppe aus und umgekehrt. Am Ende werden die Spiele natürlich ausprobiert und, wenn möglich, mit der Kamera dokumentiert. Denkbar wäre auch, die Prozedur auf ein *Point-&-Click-Adventure* zu über-

tragen und die Kinder eine eigene Schnitzeljagd ausgestalten zu lassen, z. B. unter dem Thema: *Was tun, um gesund zu bleiben?*

#### Schon gewusst?

*Creative Gaming* hat zum Ziel, mit Spielen zu spielen. Die *Initiative Creative Gaming* arbeitet seit 2007 im Kunst- und Bildungsbereich und hat sich als Pionierin des medienpädagogischen und kreativen Einsatzes von Computerspielen etabliert. Es geht um einen neuen Blick auf die Gameskultur und die vielfältigen Möglichkeiten, die in digitalen Spielen stecken. Mehr Informationen und Beispiele finden sie unter [www.creative-gaming.eu](http://www.creative-gaming.eu).

Für beide Varianten (sowohl für die *Jump-n'-Run*- als auch für die *Point-&-Click-Adventure*-Idee) kann je nach Medien-Affinität der Beteiligten im Anschluss an die Bearbeitung des Moduls eine digitale Version erstellt werden. Mit Programmen wie *Kodu* lassen sich relativ leicht eigene Level erstellen und ein persönliches Computerspiel kreieren. Lassen Sie die Kinder also beispielsweise digital auf die Jagd nach Viren und Bazillen gehen. Ein Download steht unter <https://www.kodugamelab.com> (letzter Zugriff 05.11.2018) bereit. Das Point-&-Click-Adventure findet seine Entsprechung im Entwerfen eines *Text-Adventures*, das sich mit gesundheitsrelevanten Themen auseinandersetzen könnte. Nutzen Sie dazu die Software *Twine*, die unter [twinery.org](http://twinery.org) (letzter Zugriff 05.11.2018) geladen werden kann.

#### Wie jetzt *Jump n'Run* und *Point-&-Click-Adventure*?

Wie Filme und Musik werden auch Computerspiele in Genres eingeteilt. Es gibt dabei sowohl Parallelen zu traditionellen Kategorien, als auch spezifische Genres. Hier wird die Genresystematik der USK übernommen, da diese fortlaufend an aktuelle Entwicklungen des Spielmarktes angepasst wird. In einem *Jump n'Run* steuert demnach der Spieler skurrile Figuren, um hüpfend, springend und rennend verschiedene Plattformen zu erklimmen und Hindernisse zu überwinden. Ein *Point & Click* führt den Spieler von Rätsel zu Rätsel. Logikpuzzles werden gelöst, Gegenstände aus dem Inventar kombiniert (Point & Click), Informationen erworben und Antworten im Dialog gegeben. Für weitere Informationen zu Genres: [www.usk.de/pruefverfahren/genres](http://www.usk.de/pruefverfahren/genres).

Ein entsprechendes Ganztagsangebot wird die Schülerinnen und Schüler sicher begeistern. Programmierkenntnisse sind für beide Vorschläge nicht erforderlich, dafür aber etwas Geduld.

## Ablauf Tag 2

### Einstieg: Wir entspannen in virtuellen Realitäten

Bearbeiten Sie das Zukunftsthema der virtuellen Realitäten auf einem erlebnisorientierten Weg. Die Internetseite [medienundbildung.com](http://medienundbildung.com) bietet mit seinem Projekt *Mein Guckkasten* eine kostengünstige Variante, um VR-Brillen mit wenigen Mitteln selbst zu gestalten. Drucken Sie die Anleitung und die Gestaltungsbögen aus, die auf der Seite zum kostenlosen Download bereitstehen. Nun bauen sich die Kinder mit Schere, Kleber und Pappe eine Datenbrille für ein Smartphone. Auf der Seite [www.epic-stuff.de](http://www.epic-stuff.de) können Sie kostengünstig die benötigten Plastiklinsen bestellen. Anregungen für den weiteren Einsatz der Brillen in medienpädagogischen Projekten sowie App-Empfehlungen sind auf der Seite [medienundbildung.com/projekte/maker-labor/mein-guckkasten](http://medienundbildung.com/projekte/maker-labor/mein-guckkasten) zu finden. Virtuelle Realitäten sind nicht nur für Gamerinnen und Gamer interessant, sondern können auch zur Entspannung eingesetzt werden. Ist die Brille fertig gebastelt und kreativ bemalt, können Sie gemeinsam mit den Kindern im *AppStore* nach Apps zum Entspannen oder Meditieren suchen. Solche Apps sind durch Schlagwörter wie *Durovis*, *Dive*, *Cardboard*, *VR* oder *Virtual Reality* gekennzeichnet. Kombinieren Sie anschließend diese Entspannungsmethode mit den selbst erstellten Audiodateien der Kinder (siehe *Basismodul*, Baustein 7, *Zu viel, zu laut, zu schnell? – Auf die Dosis kommt es an!*, Seite 28).

### Feedback- und Reflexionszeit

Am Ende des Bausteins erhalten die Kinder die Möglichkeit, ein zusammenfassendes Feedback zu geben. Exemplarische *Feedbackregeln* finden Sie im *Basismodul*, Seite 53. Anschließend erhalten die Kinder Zeit, um ihren eigenen *Kompetenzbaum* zu „schmücken“, indem sie die Reflexionsfragen auf den farblich passenden Baumblättern beantworten und ankleben oder anpinnen (siehe *Basismodul*, Baustein 1, *Mein Kompetenzbaum*, Seite 6).

Die Kinder betrachten ihren vollständigen Kompetenzbaum und überlegen, ob inzwischen Baumblätter um- oder abgehängt werden können. Gibt es Dinge, die sie zunächst nicht verstanden hatten, inzwischen hat sich dies jedoch geändert? Haben sie im Laufe des Moduls die Dinge erfahren, über die sie mehr wissen wollten? Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich im Plenum über ihre Erfahrungen im Modul aus. Was würden sie wieder genauso machen? Was hat ihnen so gar nicht gefallen? Unterstützend kann das Arbeitsblatt *Mein Feedback zum Modul* (siehe *Materialkiste*, Seite 41) genutzt werden. ■

## Eltern- und Abschlussveranstaltung

# Unsere Games Convention

Sicher haben inzwischen auch die anderen Klassen etwas von den spannenden Aktivitäten rund um das digitale Spielen mitbekommen. Gestalten Sie doch als Abschluss gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern eine kleine *Games Convention* zu einem Fest für die ganze Schule und natürlich für Eltern und Interessierte. Greifen Sie Themen, Inhalte, Methoden, Erkenntnisse usw. aus der Modularbeit auf. Spielen Sie beispielsweise noch einmal *Real-Life-Snake* als Wettbewerb der Klassen oder als Familienwettbewerb. Lassen Sie die mit vielen Ideen entworfenen *Parcours* aufbauen und die *VR-Brillen* ausprobieren. Vielleicht können sogar weitere Brillen vorbereitet und von den Gästen kreativ bemalt werden? Eine *Pappfiguren-Ausstellung* lädt dazu ein, zu erraten, welche Figur wohl dargestellt wurde, und an Spielstationen können generationsübergreifend die Lieblingsspiele gespielt werden. Für Eltern sind sicher auch die während des Moduls entstandenen *Kompetenzbäume* der Kinder interessant. Ein Quiz zum Thema Computerspiele kann interaktiv mit einer *Präsentationssoftware* erstellt werden, und auch die Ergebnisse der *Spieltests* sind es wert, in einem solchen Rahmen vorgestellt zu werden. Geben Sie den Kindern eine Experten- bzw. Expertenrolle, aus der heraus sie die Veranstaltung vorbereiten, durchführen und letztlich auswerten. Die Abschlussmesse bietet zudem einen Rahmen, um über Altersfreigaben für Computerspiele sowie deren Wirkpotentiale zu sprechen.

### Wie jetzt Quiz mit Präsentationssoftware?

Das Quiz wird zunächst vorbereitet, alle Fragen und möglichen Antworten werden schriftlich festgehalten. Erstellen Sie nun in einer Präsentationssoftware, z. B. *PowerPoint*, für jede Frage eine einzelne und zwei weitere Folien: Eine für den Fall, dass die Frage richtig und eine, wenn das Quiz falsch beantwortet wurde. Markieren Sie zuerst die richtige Antwort einer Frage. Wählen Sie nun im *Einfügen*-Reiter *Hyperlink*. Klicken Sie unter *Link zu* den Eintrag *Aktuelles Dokument* an. Nehmen Sie die Folie, die angezeigt werden soll, wenn die Antwort korrekt ist, und bestätigen Sie mit *OK*. Genauso gehen Sie vor, um falsche Antworten zu verlinken. Zusätzlich kann das Quiz mit Musik unterlegt werden. Das Quiz beginnt, wenn Sie die Präsentation starten. ■

### Ihre Notizen



Ich kann spielen! Du auch?

# Materialkiste

# Elternbrief

Absender

---

---

---

Empfänger

---

---

---

Liebe Eltern,

hiermit laden wir Sie herzlich zu unserer nächsten thematischen Elternveranstaltung ein.

Datum

Uhrzeit (von, bis)

Ort

Die Veranstaltung zum Thema: **Ausgewogen (digital) spielen ist OK!** bildet den Auftakt zur Umsetzung des Moduls *Ich kann spielen! Du auch?* – *Kompetenzerwerb mit digitalen Spielen* mit dem Ziel der Gesundheits- und Medienkompetenzförderung ihres Kindes.

Wir haben das Thema gewählt, weil digitale Spiele den Lebensalltag der Kinder wesentlich beeinflussen. Die Intention der Spielerinnen und Spieler können dabei so vielfältig sein, wie die Angebotspalette der Computerspiele selbst: Während einer sich die Zeit vertreiben oder ablenken will, sucht ein anderer Selbstverwirklichung, bevorzugt der eine die Herausforderung und den Wettkampf, nimmt der andere digitale Spiele als kreative Werkzeuge in seinen Dienst. Computerspiele können emotionale, soziale und kognitive Kompetenzen fördern und erweitern den Erlebnis- und Erfahrungsraum Ihrer Kinder. Trotzdem sollten die Risiken wie etwa körperliche, psychische und soziale Negativwirkungen durch eine exzessive Mediennutzung keinesfalls aus dem Blick geraten. Während der Elternveranstaltung werden wir uns mit dem Thema auseinandersetzen und Ihnen einen Überblick über das geplante Modul und unser Vorgehen geben.

Wir freuen uns, Sie zu treffen und uns mit Ihnen auszutauschen!

Mit freundlichen Grüßen

Unterschrift



Bitte trennen Sie den Abschnitt ab und geben Sie ihn Ihrem Kind wieder mit. Vielen Dank!

Name des Kindes:

An der Informationsveranstaltung werde ich/werden wir  teilnehmen.  nicht teilnehmen.

Datum

Unterschrift

# Einverständniserklärung

## zur Verwendung von Daten, Bild- und Tonaufnahmen

Ich erkläre mich damit einverstanden, dass Bilder, Tonaufnahmen und Daten unserer Tochter/unsere Sohn/ von mir/von uns, die im Rahmen der Modul-Veranstaltungen entstanden sind, für die Öffentlichkeitsarbeit der Schule und ausschließlich kontextgebunden verwendet werden dürfen. Sie/er/wir/ich darf/dürfen in der Internetpräsentation oder anderen im Rahmen des Projektes/der Veranstaltung erzeugten Medien abgebildet werden.

---

Name und Alter des Kindes

---

Name des Moduls/der Veranstaltung

Bitte kreuzen Sie das für Sie Zutreffende an.

JA NEIN

### Bild- und Tonaufnahmen:

- Mein Kind/Ich darf im Bild auf der Internetseite der Schule erscheinen. ....  .....
- Mein Kind/Ich darf im Bild auf der Facebookseite der Schule erscheinen. ....  .....
- Mein Kind/Ich darf im Bild auf anderen Medien erscheinen (z. B. auf Präsentationen, Flyern, Plakaten usw.) .....  .....
- Mein Kind/Ich darf gefilmt werden. ....  .....
- Das Video mit meinem Kind/von mir darf intern verwendet werden .....  .....   
(z. B. in Seminaren, Fortbildungen, Workshops etc.).

### Öffentliche Medien/Presse:

- Bildaufnahmen meines Kindes/von mir dürfen in der Presse veröffentlicht werden (z. B. in Tageszeitungen). ..  .....
- Tonaufnahmen von meinem Kind/von mir dürfen veröffentlicht werden. ....  .....
- Videoaufnahmen von meinem Kind/von mir dürfen veröffentlicht werden. ....  .....

### Mein Kind/Ich darf wie folgt in öffentlichen Medien (z. B. in Zeitungsartikeln) erwähnt werden:

---

(z. B. namentlich, nur mit dem Vornamen, nur Initialen ...)

Alle im Projektkontext selbst erzeugten Medien dienen Präsentationszwecken sowie der Darstellung der pädagogischen Arbeit in Seminaren, in Projekten und weiteren Veranstaltungen. **Sie werden nur zu diesen Zwecken verwendet und nicht an Dritte weitergegeben.**

---

Ort, Datum

Unterschrift des Teilnehmenden

---

Ort, Datum

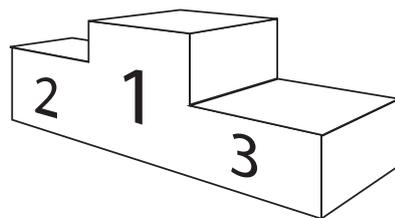
Unterschrift des Erziehungsberechtigten

# Spiele als Teil meines Lebens

## Es gibt ganz unterschiedliche Spiele. Welche Arten von Spielen magst du am liebsten?

An der Tafel findest du verschiedene Spiele. Wähle drei von ihnen aus, auf die du nicht verzichten kannst. Diese drei Spiele bekommen von dir den ersten, den zweiten und den dritten Platz. Trage sie in der entsprechenden Reihenfolge ein und beantworte für jedes Spiel die Fragen, die neben dem Treppchen stehen.

- Was begeistert dich an dem Spiel?
- Mit wem spielst du es?
- Wo spielst du?
- Wie fühlst du dich beim Spielen?
- Wie fühlst du dich nach dem Spielen?
- Wieviel Zeit verbringst du mit dem Spiel?



**Mein Lieblingsspiel – Platz 1:** Auf welches Spiel könntest du niemals verzichten?

---

---

---

---

**Mein Lieblingsspiel – Platz 2:** Welches Spiel ist dir am zweitwichtigsten?

---

---

---

---

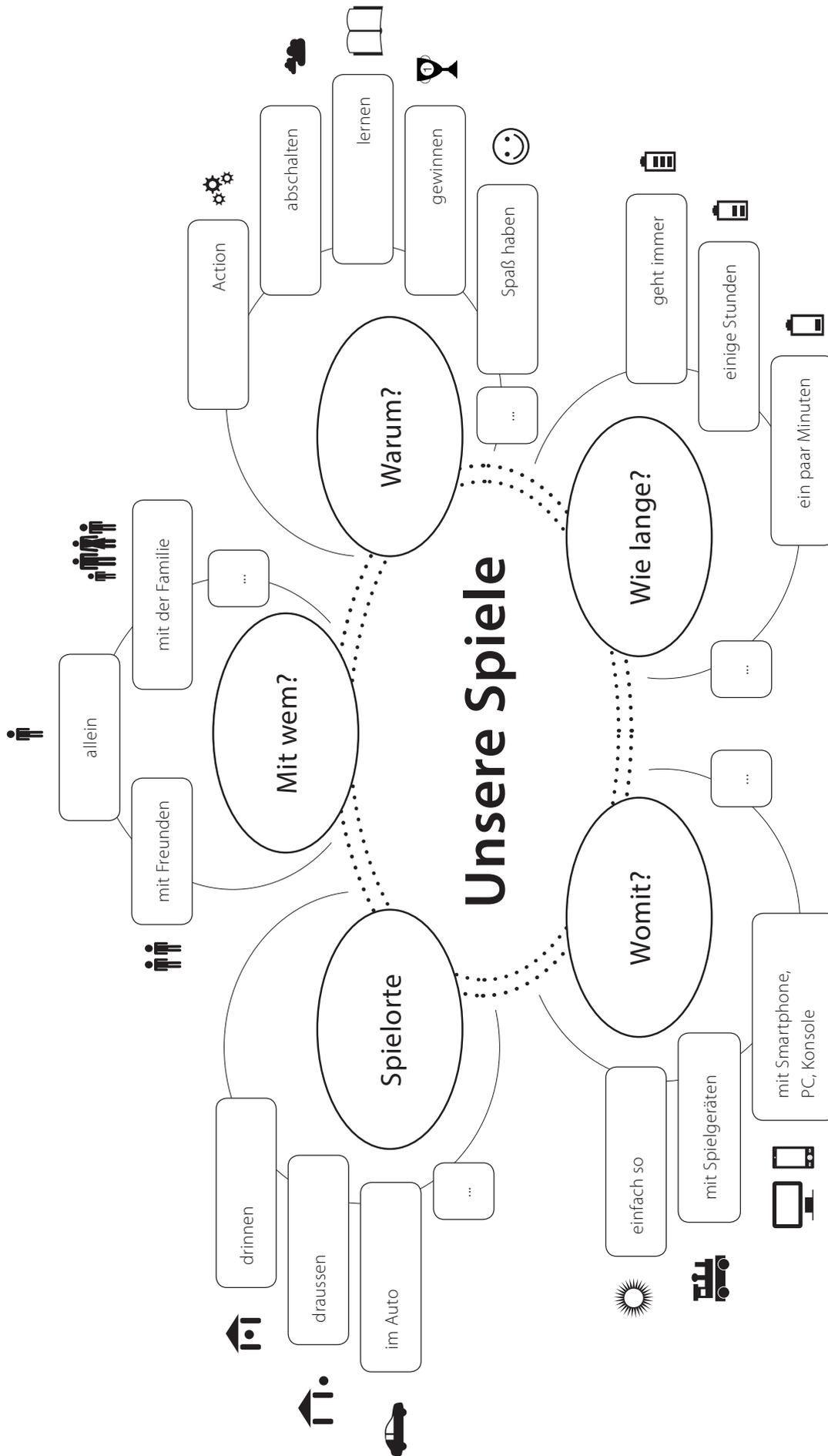
**Mein Lieblingsspiel – Platz 3:** Welches Spiel ist dir am drittwichtigsten?

---

---

---

---



# Tafelbild *Unsere Spiele*: Sticker



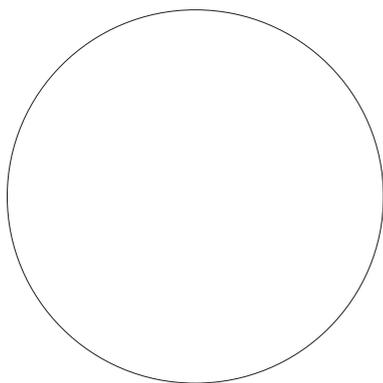
# Meine Spielzeit – Wie spielen wir?

**Wie spielt meine Klasse?** Füge die Ergebnisse an der richtigen Stelle ein.

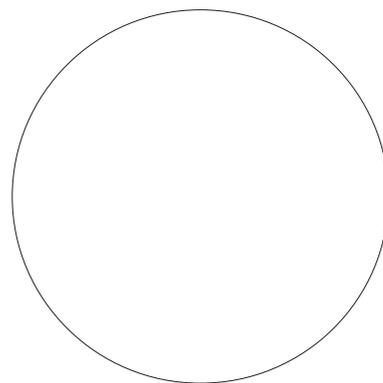
Mit digitalen Spielen verbringt jeder von uns am Tag im Durchschnitt \_\_\_\_\_ Minuten.

Wir sind \_\_\_\_\_ Kinder.

Davon spielen \_\_\_\_\_ Kinder digital, \_\_\_\_\_ Mädchen und \_\_\_\_\_ Jungen.



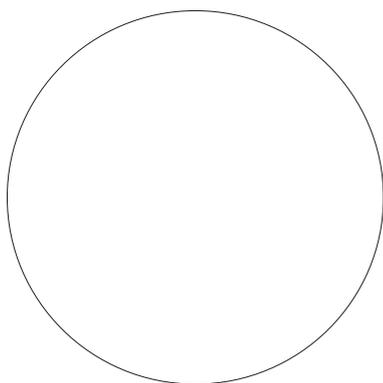
Du kannst die Zahlen auch als **Torten** darstellen.



Mädchen verbringen am Tag \_\_\_\_\_ Minuten mit digitalen Spielen.

Jungen verbringen am Tag \_\_\_\_\_ Minuten mit digitalen Spielen.

**Auf welchen Geräten spielen wir?** Zeichne eine Torte mit den Anteilen und schreibe die Geräte auf die Linien.



---

---

---

---

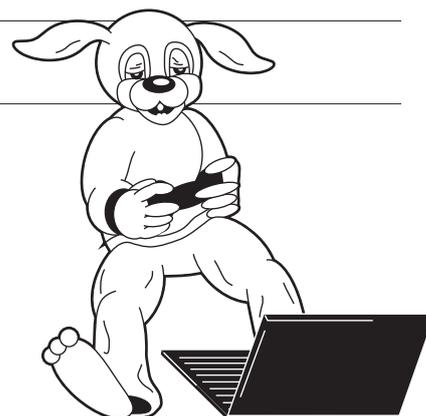
---

---

\_\_\_\_\_ Kinder spielen meist allein.

\_\_\_\_\_ Kinder spielen lieber mit Freunden oder der Familie.

\_\_\_\_\_ Kinder fühlen sich von Computerspielen gestresst.



# Meine Spielzeit – Wie spiele ich?

Vergleiche mit deiner Klasse.

**Ergänze und unterstreiche die Antworten, 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 Computerspielen NIE / MANCHMAL /OFT gestresst.

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

Hast du das Gefühl ZU LANGE / ZU VIEL zu spielen oder ist es GENAU RICHTIG?

---

Was hast du von Computerspielen gelernt?

---

---

---

Sind diese Spiele für dein Alter gedacht und warum?

---

Wie fühlst du dich beim Spielen?

---

---

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

---

---



# Computerspiele können gut und schlecht sein

## Ergänze den Text in den Sprechblasen.

Was denkst du darüber und welche Meinung haben deine Eltern und Geschwister?

Überlege, warum du gern Computerspiele spielst, wann du dich dabei gut und wann du dich unwohl fühlst.

Computerspiele können **gut** sein, weil ...

Computerspiele können **schlecht** sein, weil ...



# Chancen und Risiken von Computerspielen

Computerspiele 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.
- ...

Computerspiele 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.
- ...

# Ich schaue genauer hin

Ich habe an einem Medienprodukt mitgearbeitet. So war das:

## Unser Produkt:

Was für einen Beitrag haben wir gestaltet?

---

Welchen Vorteil und welchen Nachteil wollten wir vorstellen?

---

Welche Mittel haben wir gewählt?

---

## Unser Beitrag:

So hat mir die Arbeit an dem Beitrag gefallen:



weil:

---

Besonders viel Spaß gemacht hat mir dabei ...

---

Gar nicht gefallen hat mir ...

---

... weil:

---

Leicht gefallen ist mir ...

---

Schwer war für mich ...

---

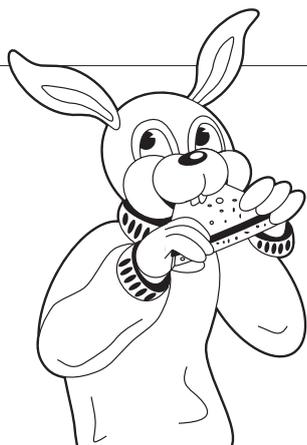
Das würde ich das nächste Mal anders machen:

---

---



# Einschätzung der Beiträge der Anderen



## Sandwich-Methode

Dein Frühstücksbrot besteht aus zwei Scheiben Brot und dem Belag dazwischen. Nur das Brot wäre langweilig. Nur der Belag macht dich nicht satt. Vielleicht wird dir sogar schlecht, wenn du zum Frühstück nur Käse isst. Genauso ist es mit der Bewertung: Sage immer zuerst und zum Schluss etwas, das dir gut gefallen hat. So zeigst du deinen Mitschülerinnen und Mitschülern, dass du ihre Arbeit achtest. Lob ist wichtig, damit man die Freude an einer Sache und den Mut nicht verliert. Dazwischen packst du als Belag Vorschläge, wie der Beitrag noch besser werden könnte, damit sie daraus lernen können.

### Kreuze an!

#### Inhalt

Der Beitrag zeigt mindestens einen Vorteil und einen Nachteil von Computerspielen.



Die Vor- und Nachteile waren klar zu erkennen.



Die Elemente des Beitrages (Texte, Bilder) passen zum Thema.



#### Gestaltung des Beitrages

Die Darstellerinnen und Darsteller – wenn es sie gab – waren überzeugend.



Der Text war gut zu verstehen.



Der Text war sprachlich richtig.



Es war immer das zu sehen und/oder zu hören, was zum Beitrag gehört.



#### Team

Es war zu erkennen, dass jeder in der Gruppe seine Aufgaben hatte.



Keiner musste etwas tun, womit er unzufrieden war.



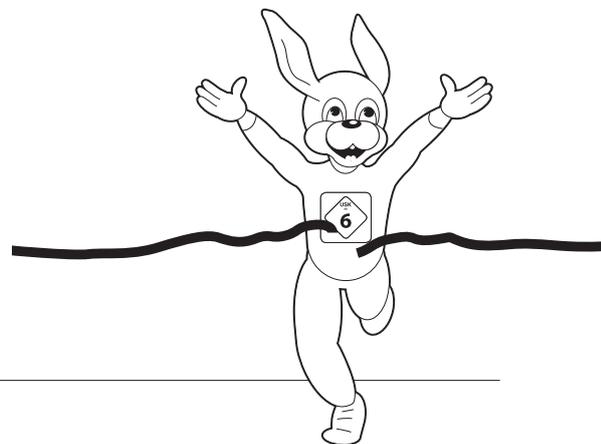
Was ich noch zu dem Beitrag sagen möchte:

---



---

# Mein liebstes Computerspiel



Name des Spiels:

Was ist das Ziel deines Spiels?

Was macht der Spielerin bzw. der Spieler in diesem Spiel?

Wird eine Geschichte im Spiel erzählt? Wenn ja, welche?

Welche Figuren sind besonders wichtig?

Warum magst du dieses Computerspiel so besonders gern? Was gefällt dir am besten?

Kann die Spielerin bzw. der Spieler durch dieses Spiel etwas lernen? Wenn ja, was?



Wie hat die USK dein Lieblingsspiel eingeschätzt?  
Schreibe die Zahl hier hinein.  
Kannst du verstehen, warum die USK sich dafür entschieden hat?

Ist das Spiel deiner Meinung nach für Kinder geeignet oder eher nicht?

Wie alt sollte man deiner Meinung nach wenigstens sein, um es zu spielen? Warum?











# Ist das spielbar? – Wir testen

Name der App:

---

Name der Bewerterin/des Bewerters:

---

Allgemeines zur App:

---

---

Worum geht es in diesem Spiel? (Was muss die Spielerin/der Spieler tun?)

---

Publisher (*Herausgeber*):

Kosten (*in Euro*):

USK-Empfehlung:  
(*ab wieviel Jahren*)



Auf welchen Systemen ist die App verfügbar? (iOS, Android, Windows, ...)

---

In-App-Käufe/Werbung (Gibt es die? Wie teuer? Was bringen sie?)

---

Datenschutz (Welche Daten werden vor dem Spiel abgefragt? Womit meldest du dich an?)

---

Spielbar ab einem Alter von etwa

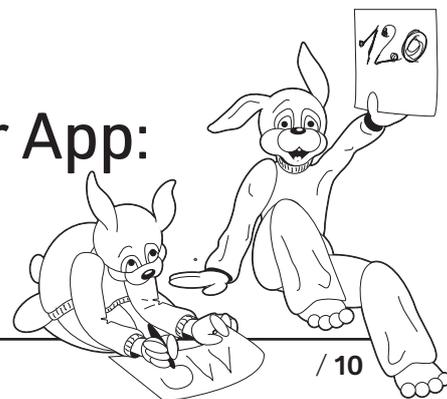
Jahren

---

Angelehnt an die Bewertungskriterien der Greifswalder Spieltester



# Ist das spielbar? – Bewertung der App:



Wie viele Punkte gibst du der App insgesamt? Rechne nach!

## Spielinhalt/-geschichte

<i>Spiespaß</i> – Wie viel Spaß hattest du beim Spielen der App?	/ 10
<i>Charaktere</i> – Wie findest du die Charaktere?	/ 10
<i>Gestaltung der Charaktere</i> – Wie hat dir die Gestaltung der Charaktere gefallen	/ 10
<i>Geschichte und Handlung</i> – Wie verständlich findest du die Haupthandlung?	/ 10
<i>Spielumgebung/-welt</i> – Wie hat dir die Spielwelt gefallen?	/ 10
<i>Tutorial</i> – Wenn es ein Tutorial (Einführung ins Spiel) gab, wie hat dir dieses gefallen?	/ 10
<i>Spannung</i> – Wie spannend findest du dieses Spiel?	/ 10
<i>Abwechslung</i> – Wie abwechslungsreich findest du dieses Spiel?	/ 10
<i>Handlungsmöglichkeiten</i> – Hattest du verschiedene Möglichkeiten zu handeln? Wenn ja, wie findest du diese Möglichkeiten?	/ 10

## Grafik (Bilder des Spiels)

Wie hat dir die <i>Grafik der App</i> gefallen? Hat sie zum Spiel gepasst?	/ 10
--	------

## Sound

<i>Musik und Geräusche</i> – Wie findest du die Musik und die Hintergrundgeräusche in der App? Haben sie zum Spiel gepasst?	/ 10
<i>Dialoge/Stimmen</i> – Wie ansprechend findest du die Dialoge und Stimmen der Charaktere? Haben sie zum Spiel und zu den Figuren gepasst?	/ 10

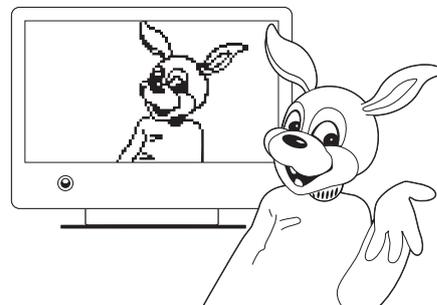
## Schwierigkeit der App

Wie haben dir die <i>Möglichkeiten, den Schwierigkeitsgrad zu verändern</i> , gefallen? Waren die Unterschiede zwischen den einzelnen Schwierigkeitsstufen angemessen?	/ 10
<i>Anforderung/Anspruch</i> – Wie würdest du den Anspruch des Spieles einschätzen? Ist es eher leicht, dieses Spiel zu spielen, oder benötigt man besonderes Wissen?	/ 10

## Steuerung

<i>Bedienung</i> – Wie gut findest du die Bedienung? Kamst du gut damit zurecht?	/ 10
--	------

# Mein Avatar und ich



**Mein Avatar heißt:**

Was würde sie oder er über sich erzählen, wenn er gebeten wird sich vorzustellen? Vielleicht etwas über sein Alter und seine Familie, über das Lieblingsspiel oder den Lieblingsfilm, Hobbys oder die Musik, die sie oder er gern hört?

---

---

---

Das möchte ich  
gern sein

---

---

---

Das möchte ich  
nicht sein

---

---

---

Was von dir selbst steckt  
in deinem Avatar?

---

---

---

Was hat eigentlich  
gar nichts mit dir zu tun?

---

---

---

# Museumsrundgang

Trage zuerst die Nummern der Avatare ein, die du gezogen hast. In die letzte Spalte kommt die Nummer des Avatars, der dir am besten gefällt. In die Kästchen mit den Gesichtern kannst du das Passende schreiben.

	Nr.	Nr.	Nr.
Der Avatar wirkt auf mich ... Finde eine passende Eigenschaft, z. B. freundlich, böse, gutmütig, ernst, launisch ...			
Der Avatar passt zur Schülerin/zum Schüler			

**Welche Eigenschaften deines Mitschülers/deiner Mitschülerin erkennst du wieder?**

sichtbare			
nicht sichtbare			

**Welche Eigenschaften des Avatars sind ganz anders, als du deinen Mitschüler/deine Mitschülerin kennst?**

sichtbare			
nicht sichtbare			
Das ist mir außerdem aufgefallen:			

Wende bei der Auswertung die Sandwich-Methode an und beachte die Feedback-Regeln.

## Mein Feedback zum Modul

### Ich kann spielen! Du auch? – Kompetenzerwerb mit digitalen Spielen

Ich habe mich ausführlich mit dem Thema *Ich kann spielen! Du auch?* – *Kompetenzerwerb mit digitalen Spielen* beschäftigt.

Das Thema war für mich

☺	spannend	☹	langweilig
☺	neu	☹	bekannt
☺	wichtig	☹	unwichtig



Besonders gern habe ich ...

---

---

Das hat mir keinen Spaß gemacht:

---

---

Besonders leicht war für mich ...

---

---

Schwer gefallen ist mir ...

---

---

Ich habe erkannt, dass ...

---

---

Das würde ich wieder so machen:

---

---

Das wünsche ich mir beim nächsten Mal anders:

---

---

# Literatur und Linktipps

(Letzte Zugriffe: 05.11.2018)

## Baustein 1

Fritz, Jürgen/Wolfgang Fehr (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lenwelten. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2003. Online einzusehen unter: [www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63648/definitionen?p=2](http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63648/definitionen?p=2)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2014) KIM-Studie 2014; Kinder. Internet. Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger, Stuttgart  
Abrufbar unter: [www.mpfs.de/studien/kim-studie/2014](http://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2014)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2016) KIM-Studie 2016; Kinder. Internet. Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger, Stuttgart  
Abrufbar unter: [www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM\\_2016\\_Web-PDF.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf)

Broschüre *Elternratgeber* sowie Broschüre *Kinder und Jugendliche schützen* der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) unter: [www.usk.de/usk-broschueren](http://www.usk.de/usk-broschueren)

*Klicksafe*. EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz: Handreichung *Elternabend: Computerspiele*  
[www.klicksafe.de/service/elternarbeit/handreichungen-elternabend/#c10728](http://www.klicksafe.de/service/elternarbeit/handreichungen-elternabend/#c10728)

*Klicksafe*. EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz: Flyer: *Digitale Spiele Tipps für Eltern*  
[www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/computerspiele-tipps-fuer-eltern](http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/computerspiele-tipps-fuer-eltern)

Hintergrundinformationen zum Thema Computerspiele und Tipps zur sicheren Nutzung des Internets gibt es bei der Initiative *saferinternet.at*: [www.saferinternet.at/fuer-eltern](http://www.saferinternet.at/fuer-eltern); [www.saferinternet.at/digitale-spiele](http://www.saferinternet.at/digitale-spiele)

## Baustein 2

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2014) KIM-Studie 2014; Kinder. Internet. Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger, Stuttgart  
Abrufbar unter: [www.mpfs.de/studien/kim-studie/2014](http://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2014)

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2016) KIM-Studie 2016; Kinder. Internet. Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger, Stuttgart  
Abrufbar unter: [www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM\\_2016\\_Web-PDF.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2016/KIM_2016_Web-PDF.pdf)

## Baustein 3

Fitz., J./Lampert, C./Schmidt, J-H./Witting, T. (Hrsg.):  
Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielen: Gefordert, gefördert, gefährdet, Düsseldorf 2011.

Kammerl, Rudolf: Exkurs: Exzessive Mediennutzung, in: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche. Eine Bestandsaufnahme, Berlin 2013, S. 65-70. Online einzusehen unter: <https://www.bmfsfj.de/blob/94296/9ba82610849b8d50ee3117286f96ee56/medienkompetenzfoerderung-fuer-kinder-und-jugendliche-data.pdf>

Landesstelle für Suchtfragen Mecklenburg-Vorpommern e.V. (Hrsg.): Exzessive Mediennutzung. Ein Handbuch für die Praxis. Online einzusehen unter: <https://medienanstalt-mv.de/media/publication/62/attachment-1424106950.pdf>

Informationen zur sicheren Nutzung des Internet unter:  
[www.saferinternet.at/fuer-lehrende](http://www.saferinternet.at/fuer-lehrende)

Informationen zum Thema Sucht und Medienabhängigkeit unter:  
[medienwissen-mv.de/mediensucht.php](http://medienwissen-mv.de/mediensucht.php)

#### **Baustein 4**

- [www.usk.de](http://www.usk.de)
- [www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren](http://www.usk.de/pruefverfahren/pruefverfahren)
- [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)
- [www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2014/Grafiken\\_KIM\\_2014.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2014/Grafiken_KIM_2014.pdf)
- [www.spielbar.de/neu/2014/10/die-greifswalder-spieletester](http://www.spielbar.de/neu/2014/10/die-greifswalder-spieletester)
- [www.handysektor.de/abo-abzocke/detailansicht/article/fiese-kostenfalle-in-apps.html](http://www.handysektor.de/abo-abzocke/detailansicht/article/fiese-kostenfalle-in-apps.html)

#### **Baustein 5**

- [www.bpb.de/gesellschaft/kultur/kulturelle-bildung/60357/mein-avatar-und-ich?p=all](http://www.bpb.de/gesellschaft/kultur/kulturelle-bildung/60357/mein-avatar-und-ich?p=all)
- [www.ics-spawnpoint.de/downloads/Geisler2010-MeinAvatarundich.pdf](http://www.ics-spawnpoint.de/downloads/Geisler2010-MeinAvatarundich.pdf)
- [www.chip.de/downloads/Die-Sims-4-Demo\\_71957527.html](http://www.chip.de/downloads/Die-Sims-4-Demo_71957527.html)

#### **Baustein 6**

Creative Gaming

- [www.creative-gaming.eu/blog/category/creative-gaming-beispiele](http://www.creative-gaming.eu/blog/category/creative-gaming-beispiele)
- [www.creative-gaming.eu](http://www.creative-gaming.eu)
- [www.youtube.com/watch?v=gD9qa\\_pedvE](http://www.youtube.com/watch?v=gD9qa_pedvE)

VR-Brille

- <https://medienundbildung.com/projekte/maker-labor/mein-guckkasten/>
- [www.epic-stuff.de](http://www.epic-stuff.de)

Entwickeln eines eigenen digitalen Spiels

- <https://www.kodugamelab.com>
- [twinery.org](http://twinery.org)
- [www.usk.de/pruefverfahren/genres](http://www.usk.de/pruefverfahren/genres)

#### **Baustein 7**

Beispiele für eine Games-Convention

- [www.e3expo.com](http://www.e3expo.com)
- [www.gamescom.de](http://www.gamescom.de)

