



### Schwerpunkte des Workshops in der Übersicht

- Das Thema „digitale Spiele“ differenziert betrachten und Herausforderungen kennen lernen
- Kontroverse Sichtweisen zu digitalen Spielen heraus arbeiten
- Einen eigenen Standpunkt zum Thema entwickeln
- Digitale Spiele als Handlungsfeld der Medienscoutsarbeit kennen lernen

### Aufbau

Dauer	Schwerpunkt / Thema	Methode	Material	Variante / Materialvariante	Kompetenzorientierte Zuordnung /Kompetenzen
20 Min.	<p>Ankommen, Begrüßung „Was ist in der Zwischenzeit in den Medienscout-Teams passiert, konnten Ideen und Anregungen des letzten WS bereits umgesetzt werden bzw. wo wurden dabei evtl. Schwierigkeiten festgestellt?“</p> <p>Überblick über den Tag</p> <p>Vorstellen der Materialien zum Thema „digitale Spiele“, die die Medienscouts in ihrer Arbeit an den Schulen einsetzen können</p>	<p>Gesprächsrunde im Plenum</p> <p>Tagesverlauf hängt im Plenum und eventuell in den anderen genutzten Räumen aus</p> <p>Tagesverlauf wird über Folie und Beamer gemeinsam besprochen</p> <p>Die Materialien werden als PDF-Versionen über den Beamer eingeblendet und die Inhalte sowie Einsatzmöglichkeiten, z.B. der Einsatz von Arbeitsblättern bei Medientrainings, kurz erläutert</p>	<p>Tagesverlauf als Ausdruck, Kreppband</p> <p>Folien Beamer</p> <p>Klicksafe-Lehrerhandbuch „Knowhow für junge User“, Kapitel 3.4, 3.5, 3.6 (Seiten 86-111)</p>	<p>Liegt das Klicksafe-Handbuch allen Schulgruppen vor, kann man die Materialien auch ohne Beamer besprechen</p>	<p>Die TN tauschen sich über ihre Arbeit an den Schulen aus und lernen den Arbeitsstand der anderen kennen. Dabei klären sie offene Fragen</p> <p>Die TN wissen, was sie in diesem WS erwartet</p>
60 Min.	Einführung ins Thema „digitale	Präsentation	Folien	Zum Einstieg:	Die TN kommen ins Thema und

# 3.1 SEITE 2

## WORKSHOP DIGITALE SPIELE EINTÄGIG



	<p>Spiele“, in der grundlegende Zahlen zur Computerspielnutzung und positive wie problematische Funktionen und Nutzungsweisen angesprochen werden.</p> <p>So wird ein inhaltlicher Überblick über die Handlungsfelder des Workshoptages gegeben, z.B. „Entwicklung digitale Spiele – von Pong bis heute“.</p> <p>Beispiele von indizierten Spielen aus den 80er Jahren, Überblick über verschiedene, auch mobile, Spielekonsolen, Onlinespiele sowie problematische Browsergames</p> <p>Gruppenzugehörigkeiten bei Games-Communities (Gruppennamen mit eindeutig rassistischem, oder nationalsozialistischem Hintergrund)</p> <p>Einteilungen der USK, Spielebewertungen, verschiedene Spielegenres</p> <p>Beispiele für öffentliche Diskussionen zum Thema: „Gewalt und Sucht bei digitalen Spielen“</p> <p>Gamescom und E-Sport, Eltern-LAN als Beispiel für praktische Medienscout-Arbeit</p> <p>Entwicklungen und Trends, z.B. <i>Infinity, Wonderbook</i> oder <i>Oculus</i>.</p>		<p>Beamer Charts aus der aktuellen JIM-Studie.</p> <p>Links:</p> <p><a href="http://www.usk.de">www.usk.de</a></p> <p><a href="http://www.spieleratgeber-nrw.de">www.spieleratgeber-nrw.de</a></p> <p><a href="http://www.spielbar.de">www.spielbar.de</a></p> <p><a href="http://www.zavatar.de">www.zavatar.de</a></p>	<p>Abfrage oder Aufstellung „Ich spiele regelmäßig mit PC, Konsole oder Smartphone“</p> <p>Die TN können ihren Favoriten kurz benennen</p> <p>Die TN werden gebeten, ihre Lieblingsspiele zu nennen. Daraus entsteht eine Sammlung von Karteikarten an einer Stellwand, die für alle während des WS sichtbar bleibt.</p> <p>Es können eigene alte Spielekonsolen, wie z.B. ein Gameboy gezeigt werden.</p> <p>Zum Thema kann auch das klicksafe-Quiz „Bist Du ein Computerspiel Experte?“ gespielt werden (online unter <a href="http://www.klicksafe.de">www.klicksafe.de</a>; hier lässt sich auch eine Offline-Version</p>	<p>stellen einen persönlichen Bezug dazu her</p> <p>Neben typischen Anwendungsmöglichkeiten werden erste Aspekte einer kritischen Nutzungsweise evtl. auch aus dem eigenen Alltag erkannt</p>
--	--	--	--	---	---



				herunterladen)  Die TN können immer wieder aktivierend eingebunden werden und ihre Meinung und Erfahrung zu den vorgestellten Inhalten beisteuern	
20 Min.		<b>Pause</b>			
20 Min.	<p>„Games – Sucht, Gewalt und viele Probleme?“</p> <p>Hinweis an die Gruppen, dass prinzipiell alle in der Lage sein sollten, die Ergebnisse nachher den anderen vorzustellen</p>	<p>Die Aufgaben werden kurz im Plenum vorgestellt und mögliche Fragen geklärt</p> <p>Einteilung in schulgemischte Gruppen, hierzu sind dann z.B. entsprechende Lose zu benutzen; wünschenswert wäre, wenn in jeder Gruppe mindestens eine Gamerin/ ein Gamer wäre</p> <p>Verteilen der Gruppenaufgaben</p>	<p>Folien Beamer</p> <p>AB D.3</p> <p>AB 3.3</p>	<p>Die AB liegen den TN vor und werden ohne Folien und Beamer besprochen</p> <p>Gruppenarbeit in Schulteams</p>	
60 Min.	<p>Gruppenarbeit und Vorbereitung Anbringen der Flipcharts im Plenumsraum</p>	<p>Gruppenarbeit zu den AB Die TN können Aufgaben in ihren Gruppen noch weiter verteilen, die Ergebnisse werden auf Flipcharts notiert und im Plenum aufgehängt (Parcours)</p>	<p>Internetzugang, Rechner/ Laptops/ Tablets</p> <p>Flipcharts, Stifte</p> <p>Drucker</p> <p>Stellwände, Nadeln</p>	<p>Die Flipcharts werden ansprechend mit zum jeweiligen Thema passenden Symbolen, Figuren, Überschriften etc. gestaltet (eventuell Druckerzugang,</p>	<p>Die TN setzen sich kritisch mit dem Thema auseinander, lernen andere Perspektiven kennen und bereiten die Ergebnisse für die anderen auf</p>

# 3.1 SEITE 4

## WORKSHOP DIGITALE SPIELE EINTÄGIG



			Kreppband	sonst „Eigenkreationen“)  Es lassen sich auch verschiedene Medien zur Präsentation der Gruppenergebnisse nutzen, siehe AB D.8	
60 Min.	<b>Pause</b>			Es können bereits jetzt, falls es die räumliche Aufteilung zulässt, Spiele-Inseln vorbereitet werden	
60 Min.	Präsentation der Ergebnisse  Wird die Methode „One stay, four stray“ eingesetzt, sollte diese noch erläutert werden  In diesem Fall: Austeilen des Laufzettels/ der Checkliste	„One stay, four stray“ mit Wechsel der Präsentierenden  Ein akustisches Signal hilft, den Stationswechsel einzuleiten	AB 3.5	Werden analoge und digitale Präsentationsmöglichkeiten genutzt, können diese auch innerhalb des Plenums verwendet werden (siehe AB D.8). Mit Hilfe des Dozentenrechners und des Beamer werden die digitalen Ergebnisse anschließend präsentiert. Eventuell muss hier dann eine Pause eingefügt werden.	Die TN lernen, Inhalte anderen vorzustellen und auf Nachfragen zu reagieren
20 Min.	<b>Pause</b>				
10 Min.	Vorstellen der sich anschließenden	Die Themen, Thesen und der Ablauf	Folien, Beamer	Die Themen können	

# 3.1 SEITE 5

## WORKSHOP DIGITALE SPIELE EINTÄGIG

	„Talkshow-Runde“. In der Talkshow werden charakteristische und plakative Äußerungen zum Thema in einem Stuhlkreis exemplarisch vor dem Plenum kontrovers besprochen. Das Plenum ist dabei angehalten sich einzubringen und Fragen zu stellen	werden kurz im Plenum vorgestellt	Thesen über Beamer einblenden	auch ausschließlich im Plenum besprochen und diskutiert werden  Zeit hierfür ca. 30 - 45 Minuten	
20 Min.	Zuteilung der verschiedenen Themen/ Thesen auf die Gruppen  Vorbereiten in den Schulteams auf die Pro - Contra – Talkshow	Gruppenarbeit in den Schulgruppen  Zuweisen von verschiedenen Rollen innerhalb der Gruppen  Erarbeitung von Pro- und Contra Argumenten, abhängig von der zugeteilten Rolle, die auf Karteikarten stichwortartig festgehalten werden  Währenddessen sollte ein Stuhlkreis im Plenum aufgebaut werden	AB 3.6 Karteikarten, Stifte	Die Themen/ Thesen können durch die TN noch ergänzt werden	Die TN sammeln Argumente für die unterschiedlichen Positionen und lernen, eine andere Perspektive einzunehmen
45 Min.	„Games-Talk“ – die Talkshow zum Thema digitale Spiele	Plenum, Stuhlkreis der Diskutierenden  Die Gruppen diskutieren die ihnen zugewiesenen Thesen vor dem Plenum  Moderation durch die Referentin/ den Referenten  Durch Fragen kann das Plenum aufgefordert werden, sich an der Diskussion zu beteiligen	Je nach Raumgröße: Mikrofon für die Diskutierenden, Audioanlage	Die Moderation kann auch durch eine/ einen TN durchgeführt werden  Die Thesen können über Laptop und Beamer im Hintergrund angezeigt werden	Die TN sprechen vor dem Plenum und trainieren, sich argumentativ miteinander auseinander zu setzen  Gleichzeitig erkennen sie die teilweise plakativen Argumentationsstrukturen öffentlicher Diskussionen, und lernen diese kritisch zu bewerten
10 Min.	<b>Umbau-Pause</b>	Umbau zurück in die gewohnte Sitzweise im Plenum			



30 Min.	Anregungen für die Schule, hier können z.B. Anregungen gegeben werden, ein Eltern-LAN anzubieten, eine „Games-AG“ einzurichten, ein „Let’s Play“-Video zu gestalten, ein SuS-LAN zu organisieren, einen Elternabend gemeinsam mit externen Referentinnen und Referenten oder einen Ausflug zur Gamescom anzubieten	Input erfolgt im Plenum	Folien, Beamer	Die TN können aus dem Plenum heraus eigene Ideen beisteuern	Die TN erhalten konkrete Vorschläge, sich mit dem Thema kreativ im schulischen Alltag weiter zu beschäftigen
20 Min.	<b>Pause</b>	Aufbau der Spielestationen		Die TN bauen (ihre) Spielekonsolen auf	
60 Min.	Spieleinheit  Zur Vorbereitung siehe unten: Organisation/ Technische Vorbereitung WS Computerspiele	An verschiedenen Spielestationen können die TN eigene Spiele vorstellen oder neue Spiele kennenlernen.  Besonders die Lehrenden/ Pädagoginnen und Pädagogen können durch die Schülerinnen und Schüler an neue Spielerfahrungen herangeführt werden	Verschiedene Spieleinseln die im Raum verteilt und mit Spielekonsolen, Fernseher, Beamer, Spielekonsolen ausgestattet sind	AB 3.4 Laufzettel Spielestationen  Hierzu kann auch noch darüber gesprochen werden, was ein Spiel interessant macht bzw. wie Kriterien für eine Spielbewertung aussehen können;  bei <a href="http://www.spieleratgeber-nrw.de">www.spieleratgeber-nrw.de</a> können Spielbesprechungen z.B. gemeinsam im Plenum über den Beamer eingesehen werden	Die TN lernen neue Spiele kennen oder stellen ihnen bekannte Spiele vor, spielerischer Ausklang aus dem Tag
20 Min.	Tagesrückblick, Auswertung	Gespräch Plenum	Blitzlicht		Die TN reflektieren das

# 3.1 SEITE 7

## WORKSHOP DIGITALE SPIELE EINTÄGIG



	<p>Wie kann es an den Schulen weitergehen, gibt es konkrete Vorhaben oder Ideen?</p> <p>Falls sich der WS „Smartphones“ anschließt, sollten die Inhalte unter Organisation/ Technische Vorbereitung WS Smartphones angesprochen werden</p>				Tagesgeschehen
Im Anschluss	Sichern der Tagesergebnisse				

## Organisation und technische Vorbereitung WS digitale Spiele

### Technische Vorbereitung WS digitale Spiele

Die (optionale) Spieleinheit erfordert, mehrere Spielmöglichkeiten für die TN zu schaffen. Dazu sind nach Möglichkeit unterschiedliche Konsolen bzw. Endgeräte mit zu bringen.

- Die Referentinnen und Referenten können, falls sie über einen entsprechenden „Pool“ an Geräten verfügen, diese mitbringen.
- Es können außerdem TN gebeten werden, eigene Konsolen mitzubringen. Im besten Fall wird zum Abschluss des vorhergegangenen WS darauf hingewiesen. Möglich ist aber auch, die TN bzw. die Schulen und Pädagoginnen und Pädagogen per E-Mail oder telefonisch zu kontaktieren und nachzufragen, wer eine eigene Konsole zur Verfügung stellen möchte.  
Eine weitere Erinnerungsmail kurz vor der Veranstaltung zu schreiben, ist hierbei häufig sinnvoll.
- Verlängerungskabel, Mehrfachstecker und Fernseher bzw. Beamer sollten für diese Einheit eingeplant und die Bereitstellung mit der veranstaltenden Schule abgesprochen werden.
- Die vorgestellten Spiele müssen den Richtlinien der USK bzw. dem Alter der TN entsprechen.
- Sollte sich die Bereitstellung verschiedener Konsolen als zu kompliziert bzw. als undurchführbar erweisen, kann die Spieleinheit auch zeitlich verkürzt werden. Dann wäre es möglich, über den Dozentenrechner ein Online- bzw. Browsergame von einer/einem TN vorspielen zu lassen. Dazu wäre ein eigener Zugang oder ein Zugang von einer/einem TN erforderlich und die damit verbundenen Einwilligung, eine Spielrunde live vor dem Plenum vor zu spielen.
- Außerdem können, sollten genügend Rechner/Laptops/Tablets zur Verfügung stehen und ein stabiler Internetzugang vorhanden sein, mehrere Browsergames gespielt werden. Die Zugänge müssten dann davor angelegt und die Nutzungsmöglichkeit über den Internetzugang der Schule sichergestellt werden (Vorgespräch mit Administratorinnen und Administratoren erforderlich). Hierbei wären auf eventuell entstehende Kosten durch „In-game-Käufe“ zu achten und die TN entsprechend darüber zu informieren.

### Vorbereiten des nächsten Workshops

Zur Vorbereitung des WS „Smartphones“ sollte folgendes mit eingeplant werden:

Soll die „Präsentation der Gruppenergebnisse“ im WS Smartphones mit unterschiedlichen Medien umgesetzt werden und/oder solle es die Möglichkeit für die TN geben, selber die kreativen Möglichkeiten des Smartphones auszuprobieren, sollten folgende Vorbereitungen bedacht werden:

- Sicher stellen, dass das Internet nach Möglichkeit „frei“, also ohne Sperren nutzbar ist und z.B. auch Java etc. zur Verfügung steht.
- Alle notwendigen Passwörter und Gastzugänge vorhanden sind.
- Auch der Dozentenrechner nach Möglichkeit eine Internetanbindung hat.
- Klären, ob ein W-LAN zur Verfügung steht und ob die TN sich mit ihren Smartphones hier anmelden dürfen.



Als „Hausaufgaben“ können zur Vorbereitung auf den *WS Smartphones* folgende Anregungen gegeben werden:

- Soll mit einer Twitterwall gearbeitet werden, benötigen zumindest einige der TN aus den Schulteams einen Twitteraccount. Es kann hier auch die Anregung gegeben werden, sich einen Account anzulegen.
- Wenn QR-Codes erstellt werden sollen, sollten sich die TN einen Scanner als App installieren (Sicherheitshinweis: der Scanner sollte die gescannten Websites nicht sofort aufrufen, sondern erst die URL anzeigen).
- Bei der Auswahl an Apps, mit denen man Bilder bearbeiten kann, müssen im Vorfeld die weiteren Nutzungsrechte an den Bildern geklärt werden. Hier sollte auch (wie bei allen anderen Angeboten) darauf geachtet werden, dass nach Möglichkeit keine In-App-Käufe möglich sind bzw. sollten die TN über eine entsprechend sichere Nutzung informiert werden.
- Für Ergebnisse, die auf Smartphones erstellt werden, sollten zur Übertragung die entsprechenden Kabel verwendet werden. Die TN können aufgefordert werden, ihr Kabel mit zu bringen.
- Eine Erinnerung per E-Mail an die Schulteams bzw. die begleitenden Pädagoginnen und Pädagogen einige Zeit vor dem WS ist hier sinnvoll.

## Organisation

Kreis / Stadt:																					
Datum und Ort:																					
Anzahl der TN:																					
Koordination & Kontakt:																					
Ansprechperson vor Ort & Kontakt:																					
Team & Kontakte:																					
Sicherung der Arbeitsergebnisse:	Während des WS können Fotos von den TN, den Arbeitsprozessen, den Arbeitsergebnissen, den Präsentationen usw. erstellt werden. Zum Abschluss des WS gilt es zu klären, wer diese Sicherung der Ergebnisse/die Dokumentation an das Projektbüro weiterleitet und wer diese Inhalte sichert. Das kann auch die Aufgabe der Koordination, der Stadt oder des Kreises sein, sofern diese beim WS anwesend waren. Die Übernahme durch das Medienscout-Team wäre eine weitere Möglichkeit.																				
Räume:	Großer Gruppenraum, entweder darin mehrere Inseln für Gruppenarbeiten und die Spielestationen mit Laptops/ Tablets mit Internetanschluss oder genügend Plätze in einem EDV-Raum oder mehreren EDV-Räumen.																				
Arbeitsblätter:	<table border="0"> <thead> <tr> <th><b>Arbeitsblatt</b></th> <th><b>Anzahl</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AB D.3</td> <td>ausreichend für TN</td> </tr> <tr> <td>AB D.8</td> <td>1x für Referentin/ Referent</td> </tr> <tr> <td>AB 3.3</td> <td>jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe vorliegen haben</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Wenn Methode „One Stay – Four Stray“ gewählt wird:</td> </tr> <tr> <td>AB 3.5</td> <td>1x pro Teilnehmer/in</td> </tr> <tr> <td>AB 3.6</td> <td>jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe und des einleitenden Textes vorliegen haben</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Bei Bedarf</td> </tr> <tr> <td>AB 3.4</td> <td>1x pro Teilnehmer/in</td> </tr> <tr> <td>Klicksafe-Lehrerhandbuch „Knowhow für junge User“, Kapitel 3.4, 3.5, 3.6 (Seiten 86-111)</td> <td>1 x als PDF-Dokument/ online für Referentin/ Referent oder für jede Schulgruppe 1 Exemplar</td> </tr> </tbody> </table>	<b>Arbeitsblatt</b>	<b>Anzahl</b>	AB D.3	ausreichend für TN	AB D.8	1x für Referentin/ Referent	AB 3.3	jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe vorliegen haben	Wenn Methode „One Stay – Four Stray“ gewählt wird:		AB 3.5	1x pro Teilnehmer/in	AB 3.6	jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe und des einleitenden Textes vorliegen haben	Bei Bedarf		AB 3.4	1x pro Teilnehmer/in	Klicksafe-Lehrerhandbuch „Knowhow für junge User“, Kapitel 3.4, 3.5, 3.6 (Seiten 86-111)	1 x als PDF-Dokument/ online für Referentin/ Referent oder für jede Schulgruppe 1 Exemplar
<b>Arbeitsblatt</b>	<b>Anzahl</b>																				
AB D.3	ausreichend für TN																				
AB D.8	1x für Referentin/ Referent																				
AB 3.3	jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe vorliegen haben																				
Wenn Methode „One Stay – Four Stray“ gewählt wird:																					
AB 3.5	1x pro Teilnehmer/in																				
AB 3.6	jede Gruppe soll mindestens 1 Exemplar ihrer Gruppenaufgabe und des einleitenden Textes vorliegen haben																				
Bei Bedarf																					
AB 3.4	1x pro Teilnehmer/in																				
Klicksafe-Lehrerhandbuch „Knowhow für junge User“, Kapitel 3.4, 3.5, 3.6 (Seiten 86-111)	1 x als PDF-Dokument/ online für Referentin/ Referent oder für jede Schulgruppe 1 Exemplar																				

Material:

Folien (liegen nicht als Vorlage vor):

Ablauf des Tages

Input: digitale Spiele

Vorstellen der Diskussionsgrundlagen zur Talkshow

Thesen der Talkshow

Anregungen für die Arbeit in Schulen

Links zu

[www.usk.de](http://www.usk.de),

[www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de),

[www.spielbar.de](http://www.spielbar.de),

[www.zavatar.de](http://www.zavatar.de)

Quiz auf [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

KIM- und JIM-Studie ([www.mpfs.de](http://www.mpfs.de))

Fotoapparat zur Dokumentation

Internetzugang mit Passwörtern

Rechner/Laptops/Tablets

Fernseher

Beamer

Spielekonsolen mit Verbindungskabeln, Verlängerungskabeln,  
Mehrfachstecker

Mikrofon, Nutzung einer Audioanlage

Druckerzugang

USB-Sticks für digitale Arbeitsergebnisse

Tagesverlauf als Ausdruck

Kreppband

Flipchart, Flipchartpapier

Stellwände

Eddings

Stifte

Karteikarten

Stecknadeln

Papier

# 3.2

## DIGITALE SPIELE 2. TAG



Dauer	Thema	Kurzbeschreibung und Methode	Material	Ziele
60 Min.	Digitale Spiele in der Schule	Input und Diskussion Beispiele für die Arbeit mit Digitalen Spielen in der Schule		Die TN lernen Beispiele aus der Praxis für die Arbeit mit digitalen Spielen kennen und diskutieren sie vor dem Hintergrund der eigenen Umsetzungsmöglichkeiten
90 Min.	Online-Peer-Beratung	Input Übung zum 4-Folien-Modell der Peer- Beratung	siehe Querthema B „Beratungskompetenz“	Die TN lernen das Konzept der Peer-Beratung kennen und üben praktisch eine Antwortmöglichkeit auf eine E-Mail-Anfrage auf Grundlage des 4-Folien-Modells
60 Min.	Beispiele und Theorie der Peer-to-Peer Projekte	Input	siehe Querthema B „Beratungskompetenz“	Die TN lernen Beispiele der Peer-Beratung in Theorie und Praxis kennen
60 Min.	<b>Pause</b>			
90 Min.	Soziales Lernen		siehe Querthema C „Soziales Lernen“	



### Arbeitsblätter zu den Stationen

1. Digitale Spiele & Gewalt - Wirkungstheorien
2. Digitale Spiele & Gewalt – Faszination Gewalt
3. Digitale Spiele & Sucht
4. Faszination digitale Spiele
5. Nutzungsdauer von digitalen Spielen
6. Alterskennzeichnung
7. Gefahren und Kosten bei Onlinespielen
8. Empfehlenswerte digitale Spiele
9. Genres
10. Digitale Spiele und Urheberrecht

**GRUPPE 1**

**THEMA:** Digitale Spiele & Gewalt – Machen digitale Spiele gewalttätig?

**EURE AUFGABE****Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)**

Ihr braucht dafür: pro Gruppe 1 Rechner, Stifte und Block

Links: siehe unten

**Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der/die Referent/in nicht anders vorgibt-**

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

**HINTERGRUND**

Julian Meyer (7. Klasse) spielt sehr gerne „Battlefield V“, ein Spiel, bei dem es darum geht, als Soldat im Zweiten Weltkrieg zu kämpfen. Seiner Mutter hat Julian nichts davon erzählt, denn das Spiel ist eigentlich erst ab 16 Jahren freigegeben und sie würde es daher mit Sicherheit nicht erlauben. Eines Tages erwischt Frau Meyer Julian jedoch beim Spielen und reagiert sehr verärgert:

„So etwas kommt mir nicht ins Haus, Julian!“, herrscht sie ihn an. „Das ist kein Spiel, wenn man Menschen tötet ... auch nicht am Computer.“ Sie nimmt die Disc wutentbrannt aus dem Laufwerk und verabschiedet sich mit den Worten: „Das Spiel ist beschlagnahmt. So etwas gehört eh auf den Index. Oder reicht es etwa nicht, was damals in Erfurt passiert ist?!“

Julian hat wenig Hoffnung, dass er sein Spiel zurückbekommen wird, aber vor allem ärgert ihn, dass seine Mutter wieder das alte „Amok-Argument“ gebracht hat. „Ein Spiel macht doch einen Menschen nicht zu einem Amokläufer“, denkt sich Julian. „Und mich ganz bestimmt nicht. Ist doch nur Spaß.“ Julian will allerdings nichts unversucht lassen. Er wird sich auf jeden Fall noch einmal richtig zu dem Thema informieren. Vielleicht lässt sich seine Mutter ja überzeugen und Julian bekommt sein Spiel doch noch zurück?!



### 1. Arbeitsauftrag (Zeitrahmen bitte beim Referenten erfragen):

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

- ▶ Welche Wirkungstheorien gibt es?
- ▶ Was sind die grundlegenden Aussagen dieser Theorien?
- ▶ Welche dieser Theorien gilt als widerlegt?
- ▶ Zu welchem Ergebnis kommen die meisten der Untersuchungen?
- ▶ Welche kurzzeitigen Folgen von gewalthaltigen digitalen Spielen gibt es?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?

Ist das Spielen von Gewaltspielen wirklich harmloser Spaß oder haben Kritikerinnen und Kritiker Recht, dass viele Gewalttaten tatsächlich auf den Konsum von Mediengewalt zurückzuführen sind?

#### Links:

klicksafe.de zur Wirkung von Gewaltspielen:

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/gewalt/wie-wirkt-gewalt-in-digitalen-spielen/>

#### Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

Wenn ihr noch Zeit übrig habt (und nur dann!), findet ihr unter „Weitere Quellen“ noch zusätzliche Materialien, die ihr euch noch anschauen könnt.

**Weitere Quellen:**

1. Zusammenfassung des aktuellen kommunikationswissenschaftlichen und medienpsychologischen Forschungsstands zur Fragestellung, ob Computerspiele gewalttätig machen:  
[http://www.spielbar.de/system/files/dokument\\_pdf/hartmann\\_machen\\_computerspiele\\_gewaltaetig.pdf](http://www.spielbar.de/system/files/dokument_pdf/hartmann_machen_computerspiele_gewaltaetig.pdf)
2. Bundeszentrale für politische Bildung zur Fragestellung, ob digitale Spiele gewalttätig machen:  
[http://www.bpb.de/themen/CUVT39,0,0,Einstieg%3A\\_Machen\\_Computerspiele\\_gewaltt%20tig.html](http://www.bpb.de/themen/CUVT39,0,0,Einstieg%3A_Machen_Computerspiele_gewaltt%20tig.html)
3. Studienbericht im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend zum Thema „Medien und Gewalt“. Zusammenfassung der Forschungsbefunde von 2004-2009:  
<http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Medien-und-Gewalt-Befunde-der-ForschungKurzfassung,property=pdf,bereich=bmfsfj,rwb=true.pdf>



**GRUPPE 2**

**THEMA:** Digitale Spiele & Gewalt – Warum ist Gewalt in digitalen Spielen so faszinierend?

**EURE AUFGABE****Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitrahmen bitte beim Referenten erfragen)**

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

**Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-**

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

**HINTERGRUND**

Patrick Engler (10. Klasse) spielt sehr gerne „Far Cry 5“, ein Spiel, bei dem man als Sheriff-Deputy in einem fiktiven US-amerikanischen Landstrich gegen eine Sekte kämpft.

Patrick's Mutter weiß davon nichts, denn das Spiel ist eigentlich erst ab 18 Jahren freigegeben und sie würde es daher mit Sicherheit nicht erlauben. Eines Tages erwischt Frau Engler Patrick jedoch beim Spielen und reagiert sehr wütend: „So etwas kommt mir nicht ins Haus, Patrick!“, schreit sie ihn an. „Das ist kein Spiel, wenn man Menschen tötet ... auch nicht am Computer.“ Sie nimmt die Disc wutentbrannt aus dem Laufwerk und verabschiedet sich mit den Worten: „So, damit ist jetzt Schluss. Ich verstehe sowieso nicht, was du daran findest. Macht das so viel Spaß, auf andere Leute zu schießen?! Patrick glaubt nicht, dass er sein Spiel zurückbekommen wird, versteht aber auch nicht, was seine Mutter eigentlich hat. „Ist doch nur ein Spiel“, denkt er sich. „Und ja: irgendwie macht das Spaß, im Spiel zu schießen ... aber eben nur im Spiel.“



### 1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!  
Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

- ▶ Womit können gewalthaltige Actionspiele verglichen werden?
- ▶ Welche Spielthemen üben einen Reiz aus?
- ▶ Was ist mit dem „geschützten Raum“ gemeint?
- ▶ Welche Gründe/Motivationen für Gewalt werden genannt?
- ▶ Welche Bedeutung hatte die Indizierungsliste in den 90er Jahren für viele Computerspieler?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?

Gewalthaltige Digitale Spiele sind bei vielen Erwachsenen und Jugendlichen sehr beliebt. Woran liegt das eigentlich? Gibt es Gründe für diese Faszination?

### Links:

klicksafe.de zur Wirkung und Faszination von Gewaltspielen:

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/gewalt/was-fasziniert-an-gewalthaltigen-digitalen-spielen/>

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zu kurz- und langfristigen Folgen von Mediengewalt.

Wolfram Hilpert: Reiz und Risiken virtueller Spiel- und Lebenswelten. Kapitel 5.1: Zur Attraktivität von Gewalt im Computerspiel. Seite 13-14

<https://docplayer.org/1797123-Computerspiele-reiz-und-risiken-virtueller-spiel-und-lebenswelten-wolfram-hilpert-bpjm-1-computerspiele-zur-einfuehrung.html>

# 3.3

 SEITE 7

## WORKSHOP DIGITALE SPIELE

**Tipps für die Bearbeitung:**

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.



# 3.3

SEITE 8      WORKSHOP  
DIGITALE SPIELE

## GRUPPE 3

**THEMA:** Digitale Spiele & Sucht - Machen digitale Spiele süchtig?

## EURE AUFGABE

### Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

### Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

## HINTERGRUND

Ilona Berger macht sich Sorgen: Seit einiger Zeit schon verbringt ihr 15-jähriger Sohn Tobias jeden Tag mehrere Stunden am Computer, um das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ zu spielen. Im Durchschnitt kommt Tobias dabei auf 2,5 Stunden Spielzeit am Tag. Frau Berger findet, dass das eindeutig zu viel ist und will, dass Tobias seine Spielzeit einschränkt. Tobias sieht das ganz anders und argumentiert, dass es doch seine Sache sei, wie er seine Freizeit verbringt und andere Leute dafür den ganzen Tag fernsehen würden. Die Situation wird immer verfahrenener, bis Frau Berger schließlich droht, das nächste Mal einfach „den Stecker zu ziehen“, wenn Tobias länger als eine Stunde am Stück spielt. „So geht das nicht mehr weiter, Tobias!“, sagt sie. „Merkst du nicht, dass du schon fast süchtig nach dem Spielen bist?!“

### 1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten! Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!



## 3.3 SEITE 9 WORKSHOP DIGITALE SPIELE

- ▶ Welche Gefühle wollen Spieler verdrängen?
- ▶ Wann kann Spielerfolg problematisch werden?
- ▶ Welches Verhaltensmuster kann zu Problemen führen?
- ▶ Welchen Druck üben die virtuellen Freunde aus? Führt dies zu weiteren Problemen?
- ▶ Welchen Mechanismus beschreibt die Aussage „Wurst an der Angel-Prinzip“?
- ▶ Welcher Wettstreit kann unter Spielern entbrennen?
- ▶ Wie wird die Nutzung von digitalen Spielen als Sucht eingeordnet?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?
- ▶ Ist Tobias tatsächlich schon süchtig nach „World of Warcraft“, wenn er 2,5 Stunden am Tag spielt? Gibt es so etwas wie „Computerspielsucht“ überhaupt und woran erkennt man eine solche Sucht gegebenenfalls?

### Links:

klicksafe.de zum Thema „exzessives Spielen“:

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele/computerspielsucht/warum-kommt-es-eigentlich-zum-exzessiven-spielen/>

klicksafe.de zum Thema „Computerspielsucht“

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/computerspielsucht/>

### **Tipps für die Bearbeitung:**

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

Wenn ihr noch Zeit übrig habt (und nur dann!), findet ihr unter „Weitere Quellen“ noch zusätzliche Materialien, die ihr euch noch anschauen könnt.

### WEITERE QUELLEN

1. Spieleratgeber NRW zum Thema Computerspielsucht:

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1369>

2. Faz.de zum Thema Computerspielsucht:



# 3.3

SEITE 10

**WORKSHOP**  
DIGITALE SPIELE

<https://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/gesundheit/computerspielsucht-15838852.html>

3. Kurzbericht des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend zum Phänomen „Computerspielsucht“:

<https://www.bmfsfj.de/blob/93466/024bc6c55c3c0bb288a5d98ad18933e4/computerspielsucht-befunde-der-forschung-kurzfassung-data.pdf>



# 3.3

SEITE 11    **WORKSHOP**  
DIGITALE SPIELE

## GRUPPE 4

**THEMA:** Faszination digitale Spiele – Warum machen digitale Spiele eigentlich Spaß?

## EURE AUFGABE

### Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

### Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

## HINTERGRUND

Es ist Wochenende und Bernhard Peters überlegt, ob er mit seinem Sohn Lukas (14 Jahre) nicht einmal wieder etwas unternehmen soll. Als er nach oben geht, findet er Lukas, der gerade „Sims“ spielt. Als er Lukas vorschlägt, am Nachmittag etwas gemeinsam zu machen, winkt dieser ab: „Lass mal Papa, ist gerade so spannend ...“. Herr Peters blickt verwundert auf den Bildschirm, auf dem gerade ein virtuelles Wohnzimmer zu sehen ist ... „Was bitte“, setzt er an, „ist daran so spannend, ein virtuelles Wohnzimmer aufzuräumen?!“ Lukas zuckt nur mit den Schultern...

### 1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!



## 3.3 SEITE 12 WORKSHOP DIGITALE SPIELE

- ▶ Wie heißen laut dem Klicksafe-Artikel die fünf Hauptgründe für die Faszination?
- ▶ Was sind deren Kernaussagen?
- ▶ Welchen biologischen Zweck hat spielen?
- ▶ Was bedeutet das Konzept des „Homo Ludens“?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?
- ▶ Viele Kinder und Jugendliche (aber auch Erwachsene!) wenden viel Zeit für Computerspiele auf und allgemein gelten diese als sehr faszinierend. Was aber genau macht die Faszination von Computer- und Videospiele eigentlich aus? Kannst du als Medienscout Lukas und seinem Vater Bernhard helfen, dieses Phänomen besser zu verstehen?

### Links:

klicksafe.de zur Frage, warum Computerspiele eigentlich so faszinierend sind:

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/faszination/>

### Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

Wenn ihr noch Zeit übrig habt (und nur dann!), findet ihr unter „Weitere Quellen“ noch zusätzliche Materialien, die ihr euch noch anschauen könnt.

### WEITERE QUELLEN

1. Artikel von Prof. Dr. Jürgen Fritz zur Faszination von Computerspielen (hier bitte vor allem den Abschnitt „Selbstbezug (dynamischer Funktionskreis)“ lesen)  
<https://www.spielbar.de/neu/2008/05/was-computerspieler-fasziniert-und-motiviert-macht-herrschaft-und-kontrolle-im-computerspiel>





# 3.3

SEITE 13    **WORKSHOP**  
DIGITALE SPIELE

## GRUPPE 5

**THEMA:** Nutzungsdauer von Computerspielen – Wie lange darf man eigentlich am Computer spielen?

### EURE AUFGABE

#### **Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)**

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

#### **Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-**

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

### HINTERGRUND

Erik ist 13 Jahre alt, aber für dieses Alter schon ziemlich erwachsen (wie er findet). Als seine Mutter eines Abends sein Zimmer betritt und den Computer mit den Worten: „So, für heute ist jetzt mal Schluss damit“ ausschalten will, reagiert Erik empört: „Warum denn das, Mama? Ich hab doch gerade mal angefangen ...“ „In deinem Alter“, setzt Frau Schmidt fort, sollte man sowieso nicht länger als 45 Minuten pro Tag am Computer spielen ...“ „WAAAS“, kann Erik nur noch ansetzen, bevor seine Mutter auch schon wieder verschwunden ist ....

#### **1. Arbeitsauftrag:**

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!



## 3.3 SEITE 14 WORKSHOP DIGITALE SPIELE

- ▶ Wieviel Zeit verbringen Kinder laut der KIM-Studie durchschnittlich mit Computerspielen?
- ▶ Gibt es Unterschiede bezüglich des Alters?
- ▶ Wie hoch ist die durchschnittliche Spieldauer bei Jugendlichen laut JIM-Studie?
- ▶ Welche Empfehlung gibt die Klicksafe-Broschüre „Digitale Spiele-Tipps für Eltern“ bezüglich der Spieldauer bei Kindern und Jugendlichen?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?
- ▶ Erik findet, dass länger als 45 Minuten Computerspielen pro Tag für einen 13-jährigen vollkommen okay sind, aber seine Mutter sieht das ganz anders. Was denkst du? Wie viel Zeit dürfen Kinder und Jugendliche mit Computerspielen am Tag verbringen? Lässt sich das überhaupt so einfach sagen oder wovon könnte das abhängen?

### Links:

Klicksafe.de – Broschüre“ Digitale Spiele-Tipps für Eltern“

<https://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/computerspiele-tipps-fuer-eltern/>

KIM-Studie 2016 (Angaben zur Nutzungsdauer finden sich auf den Seiten 53-58, 70ff.):

<https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2016/>

JIM-Studie 2018 (Angaben zur Nutzungsdauer finden sich z. B. im Kapitel Digitale Spiele ab S. 55):

<https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2018/>

### **Tipps für die Bearbeitung:**

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.



# 3.3

SEITE 15    **WORKSHOP**  
DIGITALE SPIELE

## GRUPPE 6

**THEMA:** Alterskennzeichnung – Woran erkennt man, ob ein Computerspiel für eine bestimmte Altersklasse geeignet ist oder nicht?

## EURE AUFGABE

### Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

### Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

## HINTERGRUND

Tim und Simon (beide 15 Jahre) möchten im Kaufhaus das Spiel „Shadow oft the Tomb Raider“ kaufen. Als sie an die Kasse kommen, fragt die Verkäuferin, ob sie denn schon 16 sind und einen Ausweis dabei haben, und zeigt auf das blaue Rechtecksymbol auf der Vorderseite der Packung. „Ach so“, druckst Tim ... „Ne, den hab ich leider Zuhause vergessen.“ „Tut mir leid, Jungs, aber dann kann ich euch das Spiel leider auch nicht verkaufen ...“

### 1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

- ▶ Wie viele Alterskennzeichnungen gibt es bei der USK?
- ▶ Wie bekommt ein Spiel eine Alterskennzeichnung?
- ▶ Was sagt eine Alterskennzeichnung der USK über ein Spiel aus?
- ▶ Welche Spiele bekommen gar keine Alterskennzeichnung der USK?



## 3.3 SEITE 16 WORKSHOP DIGITALE SPIELE

- ▶ Nach welchem System funktioniert die Alterskennzeichnung bei PEGI?
- ▶ Welche Kennzeichen sind in Deutschland gültig?
- ▶ Warum bekommen Spiele in Deutschland eine Alterskennzeichnung?
- ▶ Und wie sieht es bei Online-Spielen und Apps aus?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?
- ▶ Computerspiele werden in Deutschland mit einer gesetzlich vorgeschriebenen Alterskennzeichnung versehen. Worin besteht eigentlich der Sinn einer solchen Kennzeichnung, was bedeuten die einzelnen Symbole auf den Packungen und wie kommt eine solche Alterskennzeichnung zustande?

### Links:

Website der „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (USK):

<http://usk.de/>

Website der „Pan European Game Information“ (PEGI):

<http://www.pegi.info/at/>

klicksafe.de zum Thema Alterskennzeichnungen:

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/rechtliche-aspekte/jugendmedienschutz/usk-welcher-alterskennzeichnungen-von-spielen-gibt-es/#s|usk>

klicksafe.de zum Thema Alterskennzeichnungen von Online-Spielen und Apps:

<https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/rechtliche-aspekte/jugendmedienschutz/iarc-alterskennzeichnung-von-online-spielen-und-apps/>

### **Tipps für die Bearbeitung:**

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.



# 3.3

SEITE 17    **WORKSHOP**  
DIGITALE SPIELE

## GRUPPE 7

**THEMA:** Gefahren und Kosten bei Onlinespielen – Worauf muss man beim Spielen von Onlinespielen achten? Wo drohen (versteckte) Kosten?

## EURE AUFGABE

### Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeiträumen bitte beim Referenten erfragen)

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

### Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

## HINTERGRUND

Als Noé am Monatsende auf seine Handyrechnung schaut, staunt er nicht schlecht: 87,26 Euro steht da (leider auch beim zweiten Hinsehen). „Wie kann das sein“, fragt Noé sich selbst, bis er sieht, dass die Summe sich aus vielen kleinen Beträgen eines Anbieters für Online-Spiele zusammensetzt. Bei diesem hatte Noé in diesem Monat verschiedene Spiele gespielt und dabei auch kleinere „Ingame-Käufe“ getätigt und über seine Mobilfunkrechnung bezahlt. „Verdammt, so viel Geld“, entfährt es ihm ... „Da werde ich wohl mit meinen Eltern reden müssen, ob sie mir aushelfen können ...“

### 1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

# 3.3

 SEITE 18 **WORKSHOP**  
DIGITALE SPIELE

- ▶ Wie schaffen es Spiele-Apps und Browser-Games, dass man ständig bzw. immer wieder in den Spielen „vorbeischaut“?
- ▶ Was sind virtuelle Güter?
- ▶ Warum kaufen sich Spieler diese Güter?
- ▶ Welche Tricks benutzen die Spiele, damit Menschen eher virtuelle Güter kaufen?
- ▶ Welcher Nachteil verbindet sich für Spieler bei nur Online zu spielenden Spielen, die zusätzlich noch an ein Online-Benutzerkonto gebunden sind?
- ▶ Wie kann ich mich vor In-Game-Käufen schützen?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?

Immer mehr Computer- und Videospiele kauft man heute nicht mehr im Laden, sondern lädt sie sich über das Internet herunter bzw. spielt sie – z. T. auch ohne Download – direkt im Internetbrowser. Damit einhergehen auch Geschäftsmodelle, bei denen viele Spiele gegen eine monatliche „Benutzungsgebühr“ bzw. sogar komplett kostenlos gespielt werden dürfen. Damit verbunden sind aber auch Probleme und Gefahren für die Nutzer solcher Spiele.

**Links:**

klicksafe.de zu (versteckten) Kosten von Computer- und Videospielen:

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele/rechtliche-aspekte/verbraucherschutz/>

Handysektor Artikel zu In-App-Kostenfallen

<https://www.handysektor.de/artikel/in-app-kaeufer-fiese-kostenfalle-in-apps/>

**Tipps für die Bearbeitung:**

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

Wenn ihr noch Zeit übrig habt (und nur dann!), findet ihr unter „Weitere Quellen“ noch zusätzliche Materialien, die ihr euch noch anschauen könnt.



# 3.3

SEITE 19    **WORKSHOP**  
DIGITALE SPIELE

## GRUPPE 8

**THEMA:** Empfehlenswerte Computer- und Videospiele – Gibt es „gute“ Computer- und Videospiele? Wie finde ich solche Spiele?

## EURE AUFGABE

### **Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeiträumen bitte beim Referenten erfragen)**

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

### **Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-**

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

## HINTERGRUND

Weihnachten steht wieder einmal vor der Tür und Herr Schneider ist auf der Suche nach einem passenden Geschenk für seinen zwölfjährigen Sohn Alexander. Alexander spielt sehr gerne Videospiele, aber Herr Schneider ist sich unsicher, ob das das richtige Geschenk für seinen Sohn ist. Zuviel Negatives hat er schon darüber gehört, dass digitale Spiele süchtig, gewalttätig oder dumm machen sollen. Nach längerem Zögern geht Herr Schneider schließlich doch in einem größeren Kaufhaus in die Medienabteilung. Als er schließlich vor dem Regal mit den Spielen angekommen ist, staunt er nicht schlecht: Hunderte von bunten Hüllen stehen da in den Regalen und sehen irgendwie alle gleich aus. Angesichts der Fülle von Spielen wird Herr Schneider wieder unsicher: „Wie finde ich denn jetzt ein gutes Spiel für Alexander?“

### **1. Arbeitsauftrag:**

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!



## 3.3 SEITE 20 WORKSHOP DIGITALE SPIELE

- ▶ Welche Bewertungskriterien verwenden die Beratungs-/Bewertungsportale?
- ▶ Was könnte die Bezeichnung „pädagogische Empfehlung“ bedeuten?
- ▶ Wo kann man sich über empfehlenswerte Spiele informieren?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?
- ▶ Die Auswahl eines „guten“ digitalen Spiels fällt vielen Eltern (und auch Jugendlichen) nicht immer leicht. Woran erkennt man eigentlich, ob ein bestimmtes Spiel „pädagogisch wertvoll“ ist oder nicht? Kann man solche Informationen einfach auf der Packung ablesen?

### Links:

Spielbar (Portal mit Spielebeurteilungen und pädagogischen Empfehlungen):

<http://www.spielbar.de/>

Spieleratgeber NRW (Portal mit Spielebeurteilungen und pädagogischen Empfehlungen):

<http://spieleratgeber-nrw.de/>

Internet ABC – Empfehlenswerte Spiele:

<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-tipps.php>

### Tipps für die Bearbeitung:

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.



# 3.3

SEITE 21    **WORKSHOP**  
DIGITALE SPIELE

## GRUPPE 9

**THEMA:** Genres digitaler Spiele – „Jump ‘n’ Run“, „Adventure“, „Ego-Shooter“: Was wird da eigentlich gespielt?

## EURE AUFGABE

### Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeiträumen bitte beim Referenten erfragen)

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

### Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

## HINTERGRUND

Felix kommt ganz aufgeregt zu seiner Mutter, um ihr über das neueste Spiel für seine Spielekonsole zu berichten: „Das ist total cool, Mama“, führt Felix aus: „Das ist ein ganz neues Jump ‘n’ Run, bei dem ...“ „Jump ‘n’ was?“, entgegnet Felix Mutter. „Ach so, ja ... Also, so ein Spiel wo man rumläuft und hüpfen muss ist das ...“

### 1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

- ▶ Wie viele Genres gibt es laut Klicksafe.de?
- ▶ Was sind die wichtigsten Kennzeichen der Genres?
- ▶ Fallen Euch Beispiele für die verschiedenen Genres ein?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?



## 3.3 SEITE 22 WORKSHOP DIGITALE SPIELE

Die Welt der digitalen Spiele ist für viele Menschen oft nicht einfach zu durchschauen. Daher versuchen wir diese Welt gerne zu ordnen. So wie z .B. bei Filmen, bei denen es ja auch „Western“, „Komödien“ oder „Krimis“ gibt, existieren auch bei Computerspielen die so genannten „Genres“, die die Computer- und Videospiele einteilen und ein wenig ordnen. Aber was verbirgt sich eigentlich genau hinter Begriffen wie „Jump 'n' Run“ oder „Shooter“?

### Links:

klicksafe.de über Computerspielgenres:

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele/genres/>

Spieleratgeber-Nrw.de

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/Beurteilungen.3.de.html>

### **Tipps für die Bearbeitung:**

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.



# 3.3

SEITE 23    **WORKSHOP**  
DIGITALE SPIELE

## GRUPPE 10

**THEMA:** Digitale Spiele und Urheberrecht – Was ist erlaubt, was ist verboten?

## EURE AUFGABE

### Schritt 1: Recherche und Stichpunkte (Zeitraumen bitte beim Referenten erfragen)

Ihr braucht dafür: pro Gruppe mind. 1 Rechner mit Internetanschluss, Stifte und Block

Links: siehe unten

### Schritt 2: Erstellung eines Plakats -wenn es der Referent nicht anders vorgibt-

Ihr braucht dafür: Flipchartpapier, Edding, evtl. Klebestift

## HINTERGRUND

Die zwölfjährige Laura Müller hat sich das digitale Spiel „Die Sims“ gekauft, und dafür über 30 Euro von ihrem gesparten Taschengeld ausgegeben. Als sie Zuhause ist, überlegt sie, dass es wohl das klügste wäre, eine Sicherheitskopie vom Spiel zu machen, falls die Disc einmal kaputt gehen sollte. Als sie gerade mit dem Kopieren anfangen will, kommt ihr Vater herein, sieht die Disc im Laufwerk und fragt Laura, was sie da gerade macht. „Ich mach eine Sicherheitskopie von meinem Spiel, Papa.“ „Oh“, sagt Herr Müller, „ist das nicht verboten?“

### 1. Arbeitsauftrag:

Bitte bearbeitet folgende Themen und beantwortet dabei die Fragen mit eigenen Worten!

Bereitet das Thema so vor, dass eure Mitschülerinnen/Mitschüler es von euch lernen können!

- ▶ Darf eine Privatkopie von einem digitalen Spiel angefertigt werden?
- ▶ Darf ich ein digitales Spiel mit meinem besten Freund tauschen?
- ▶ Wie heißt die Lizenz unter der Spiele ohne Einschränkung weitergegeben werden dürfen?
- ▶ Darf ich von meinen Spielen immer Sicherungskopien machen?



## 3.3 SEITE 24 WORKSHOP DIGITALE SPIELE

- ▶ Darf ich Spiele weiterverkaufen, die ich Online erworben habe?
- ▶ Welche Schlussfolgerung zieht ihr aus euren Recherchen?

Auch bei digitalen Spielen gilt – wie auch bei Musik oder Literatur – das so genannte Urheberrecht, das regelt, in welchem Umfang und auf welche Weise ein bestimmtes Produkt genutzt werden darf. Im Falle von Laura ist nicht ganz klar, ob die Sicherheitskopie, die sie anfertigen möchte, tatsächlich schon einen Verstoß gegen das Urheberrecht darstellt oder noch erlaubt ist. Warum gibt es so etwas überhaupt? Was ist allgemein bei digitalen Spielen erlaubt und darf Laura in ihrem speziellen Fall ihr Spiel kopieren oder nicht?

### Links:

1) Informationen von klicksafe.de zum Urheberrecht bei Computerspielen:

<https://www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele/rechtliche-aspekte/urheberrecht/>

2) Initiative iRights zum Urheberrecht bei Computerspielen:

<https://irights.info/artikel/lets-play-videos-gebrauchte-spiele-virtuelle-gegenstaende-was-darf-ich-mit-gekauften-games-machen/21268>

### **Tipps für die Bearbeitung:**

Lest euch die Fragen durch und teilt sie unter euch auf. Verabredet dann eine Zeit, wann ihr eure Ergebnisse austauscht.

Bevor ihr im Internet oder in den anderen Materialien nachschaut, überlegt erst einmal, ob ihr die Antwort nicht auch selbst wisst. Ihr könnt sie dann ja überprüfen.

## 3.4

WORKSHOP  
DIGITALE SPIELE

## LAUFZETTEL SPIELESTATIONEN

Station	Spiel	Eigene Bewertung (Schulnoten)	<b>Begründung</b> Ist das Spiel eurer Meinung nach spannend/ abwechslungsreich/ lustig usw./wie ist die Grafik/ die Steuerung/ ist es schwierig zu spielen ...
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			



### Laufzettel Gruppenaufgaben digitale Spiele

<b>Mein Thema</b>	
<b>Mein Name</b>	
<b>Meine Gruppenmitglieder</b>	

Gruppe	Thema	Raum (wenn nötig)	Notizen
<b>1</b>	Digitale Spiele & Gewalt – Wirkungstheorien		
<b>2</b>	Digitale Spiele & Gewalt – Faszination Gewalt		
<b>3</b>	Digitale Spiele & Sucht		
<b>4</b>	Faszination digitale Spiele		
<b>5</b>	Nutzungsdauer von digitalen Spielen		



<b>6</b>	Alterskennzeichnung		
<b>7</b>	Gefahren und Kosten bei Onlinespielen		
<b>8</b>	Empfehlenswerte digitale Spiele		
<b>9</b>	Genres digitale Spiele		
<b>10</b>	Digitale Spiele & Urheberrecht		

**TALKSHOW – Games, was können und bewirken sie wirklich?**

- Das Plenum wird in 6 Gruppen geteilt.
- Jeder Gruppe wird nach dem Zufallsprinzip eine Rolle für die später durchzuführende Talkshow zugeteilt.
- Jede Gruppe erhält die zugehörige Rollenbeschreibung (Eltern, Gamer, Lehrkräfte, Spieleherstellende, Vertretende der Wirtschaft, Kinderärztin/Kinderarzt).
- Die Gruppen haben 20 Minuten um Argumente für die jeweilige Rolle zu sammeln. In dieser Zeit kann schon ein Stuhlkreis im Plenum aufgebaut werden.
- Die Gruppe wählt eine Person, die die Argumente in der Talkshow vertritt.

Variante: Die Gruppenmitglieder können sich während der Talkshow abwechseln. Damit nicht zu viel Unruhe entsteht, sollte die Anzahl der Wechsel vorher festgelegt werden.

- Die Moderation der anschließenden Talkshow erfolgt durch den Referierenden

Variante: Aus dem Plenum werden zwei Moderierende gewählt. Diese können sich während der Vorbereitungsphase der Gruppen auf ihre Moderation vorbereiten und bspw. Fragen an die Beteiligten notieren.

**AUFGABE**

Bereitet euch auf die Talkshow vor.

Sammelt weitere Argumente, Begründungen und Einstellungen, die eure Rolle vorbringen könnte.

Denkt vielleicht auch schon daran, was für Argumente eure Talkshowpartnerinnen oder -partner nennen könnten.

Bestimmt einen Sprecher/eine Sprecherin, die gleich in der Talkshow eure Rolle „spielt“.





### **Rollenblatt Eltern**

Du bist Vater oder Mutter einer vierköpfigen Familie. Neben deinem 13jährigen Sohn hast du noch eine 10jährige Tochter. Dein Sohn verbringt deiner Ansicht nach viel zu viel Zeit mit digitalen Spielen. Du glaubst, dass seine Schulleistungen darunter leiden und er durch die Spiele abgelenkt wird. Es kommt zu Hause immer häufiger zu Streit um die digitalen Spiele. Zu allem Überfluss fängt deine kleine Tochter mittlerweile auch an, sich für digitale Spiele zu begeistern.



### **Rollenblatt Gamer**

Du bist ein begeisterter Gamer und kennst dich im Thema Spiele gut aus. Sie sind dein Hobby Nr.1 für das du sehr viel Zeit investiert. Du spielst die gängigen bekannten Titel, natürlich auch Shooter und die vorzugsweise im Multiplayer. Da darf es dann schon mal etwas deftiger zugehen. Du siehst da auch kein Problem. Ist ja schließlich nicht real. Zuhause gibt es immer wieder mal Ärger wegen der Zeit und der Spiele, die du spielst. Du verstehst die Aufregung darum nicht.



### Rollenblatt Lehrkräfte

Du bist Lehrkraft an einer weiterführenden Schule. Dir fällt zunehmend auf, dass Leistungen der Schülerinnen und Schüler aufgrund von übermäßigem Spielekonsum schlechter werden. Die Eltern scheint es nicht zu interessieren, was und wieviel ihre Kinder spielen. Du selbst findest Spiele nicht grundsätzlich schlecht, schließlich hast du dir selbst früher gerne die Zeit mit Super Mario usw. vertrieben. Aber was heute so auf dem Markt ist...



### **Rollenblatt Spielehersteller**

Du arbeitest bei einem großen Spielehersteller. Ihr bringt regelmäßig sehr erfolgreiche Titel auf den Markt. Die Produktion der Spiele ist sehr aufwändig und teuer und die Kosten müssen durch viele Verkäufe und Online-Multiplayer-Angebote wieder hereingeholt werden. Zudem werden die Gamer immer anspruchsvoller und erwarten immer neue Sensationen, Herausforderungen und Nervenkitzel.

**Rollenblatt Kinderarzt/Kinderärztin**

In deiner Praxis gibt es immer mehr Kinder, die übergewichtig sind und sich nicht richtig bewegen können. Du bist davon überzeugt, dass es mit übermäßigem Konsum von Spielen zu tun hat. Deines Erachtens sollten Kinder besser an der frischen Luft spielen und rumtoben. Digitale Spiele sind deiner Meinung nach unnötig.



### **Rollenblatt Vertretender der Wirtschaft**

Unbestritten ist für dich die enorme wirtschaftliche Bedeutung der Industrie hinter den digitalen Spielen.

Persönlich schwankst du, was deine Ansicht zu digitalen Spielen angeht. Einerseits gibt es immer wieder junge Leute, die aufgrund von digitalen Spielen, ihre Ausbildung vernachlässigen, andererseits gibt es auch einige, die mithilfe von und in digitalen Spielen Team- und Führungsqualitäten erworben haben. Letzteres braucht die Wirtschaft.