

Politik und Gesellschaft im Medienkontext

Der Spielekritiker

Jahrgangsstufen: 2 bis 4

Fächerschwerpunkt: Sachunterricht, Deutsch

Hauptintention:

Die Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren anhand von festgelegten Kriterien, wie sie durch die im privaten Bereich gespielten Spielen (analog und digital) beeinflusst werden.

Zu vermittelnde Medienkompetenz:

- K 4 Schützen und sicher agieren
 - 4.3. Gesundheit schützen
 - 4.3.1. Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen
- K 6 Analysieren und Reflektieren
 - 6.1. Medien analysieren und bewerten
 - 6.1.3. Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

Entwicklung der Medienkompetenz laut Fachanforderungen:

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- 4.3.1. angeleitet ihre eigene Mediennutzung beobachten und reflektieren
- 6.1.3. erklären, wie Wirkungen von digitalen Medien ihre eigene Mediennutzung beeinflussen (z. B. digitale Spiele)

Lizenzhinweis

- Diese Unterrichtsidee und die dazugehörigen Materialien stammen aus dem Internet-ABC: <https://www.internet-abc.de/lernmodul-online-spiele/> (letzter Zugriff: 21.01.2025).

Arbeitsphasen

- Die Schülerinnen und Schüler sammeln im Plenum die von ihnen gespielten Spiele.
Die Spiele können nach Altersangabe sortiert werden und Spiele, die für die Jahrgangsstufe nicht geeignet sind, können aus der Auswahl entfernt werden.
- Aus den am häufigsten genannten Spielen (für die Altersgruppe) suchen sich die Schülerinnen und Schüler ein Spiel aus und ordnen sich der entsprechenden Gruppe zu.
- In Einzelarbeit wird der Fragebogen beantwortet; danach Austausch innerhalb der Gruppe.
- Die Gruppen stellen ihr Spiel im Plenum vor, wobei sie vor allem die eigene Mediennutzung und Gefahren einschätzen sollen.
- Die Lehrkraft sollte im nächsten Schritt auf Gefahren wie Sucht, Wutausbrüche, gesundheitliche oder finanzielle Folgen eingehen und Prävention betreiben.

Hinweise zur Durchführung

- Eine weitere Eingrenzung der Spiele kann sinnvoll sein, um die Auswahl zu vereinfachen.
- Die Auswahl der Spiele kann über eine Abstimmung erfolgen oder nach Interesse der Gruppe.
- Die Aufgabe kann sowohl online als auch offline durchgeführt werden.
 - Auch der Fragebogen kann ausgedruckt und handschriftlich ausgefüllt oder online mithilfe eines Onlineformulars ausgefüllt werden.

- Der Fragebogen kann an den inhaltlichen Schwerpunkt der Einheit sowie an die individuelle Lerngruppe angepasst werden.

Mögliche Arbeitsaufträge:

Arbeitsauftrag 1 – Hinführung zum Thema

Welches (digitale) Spiel spielst du regelmäßig?

Schreib dein Spiel an die Tafel/auf ein Kärtchen/auf die Online-Pinnwand. Jeder darf ein Spiel vorschlagen.

Du hast 5 Minuten Zeit.

Arbeitsauftrag 2 – Auswahl des Spiels

Einigt euch auf fünf Spiele und ordne dich einem der Spiele zu.

Du hast 5 Minuten Zeit.

[Die Anzahl der Spiele sollte bei großen Lerngruppen erhöht werden, um eine kleine Gruppengröße zu ermöglichen.]

Arbeitsauftrag 3 – Reflexion des eigenen Spielverhaltens

Beantworte den Fragebogen alleine und sprich im Anschluss mit den anderen Kindern über das Spiel und den Fragebogen.

Du hast 15 Minuten Zeit.

Arbeitsauftrag 4 – Sicherung im Plenum

Stell dein Spiel den anderen Gruppen kurz vor. Beschreibe den anderen bitte, wie sich das Spielen anfühlt und welche Probleme entstehen können.

Du hast 15 Minuten Zeit.

Zugehöriges Material:

- Internet-ABC Modul zu Online-Spielen für Klasse 3-4:
<https://www.internet-abc.de/kinder/lernmodul-online-spiele/>
 - Arbeitsblätter zum Modul:
<https://www.internet-abc.de/lm/module-assets/online-games/download/arbeitsblaetter.pdf>
https://www.internet-abc.de/fileadmin/user_upload/categories/for_teachers/lernmodule/AH_02_Modul_04_WEB_2019.pdf
 - Elternbrief zum Modul:
https://www.internet-abc.de/fileadmin/user_upload/Elternbrief_Online_Spiele.pdf
- <https://www.internet-abc.de/lm/online-spiele/lehrer>
- Internet-ABC Modul zu mehreren Themen, z. B. digitale Spiele, für Klasse 1-2:
<https://www.internet-abc.de/kinder/mein-erstes-internet-abc-online/>
- weitere methodische Anregungen aus dem Internet-ABC:
<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien-onlinespiele/>
- Für die Elternarbeit - Mediennutzungsverträge gemeinsam mit Kindern erstellen:
<https://www.mediennutzungsvertrag.de/>