

FÜR LEHRKRÄFTE

3. – 6.
Klasse

Arbeitsmaterialien zu den Lernmodulen

MITREDEN UND MITMACHEN – SELBST AKTIV WERDEN

- 2.1 E-Mail – Post für dich
- 2.2 Chatten und Texten – WhatsApp und mehr
- 2.3 Soziale Medien – TikTok, Instagram und mehr
- 2.4 Online-Spiele – sicher spielen im Internet**





INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG	3
Didaktische Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer	3
ARBEITSBLÄTTER	4
Einführung	4
Diskussions- und Reflexionsaufgabe:	5
a) Welche Arten (Genres) von Spielen gibt es?	5
b) Immer und überall spielen?	6
Kosten und Kostenfallen	7
Weitere Gefahren: Chats, Werbung, Viren	8
Immer und überall spielen	9
Probier dein Wissen aus: Werde ein Spielekritiker 	10
SCHLUSSWORT	12
Elternbrief	12
IMPRESSUM	13

Zum Lernmodul:
www.internet-abc.de/lm-2-4



EINLEITUNG



Übersicht und Aufbau

Das Thema „Online-Spiele – sicher spielen im Internet“ kann anhand des interaktiven, vertonten Online-Moduls (www.internet-abc.de/lernmodule) an PC oder Tablet erarbeitet werden.

Die Arbeitsblätter wiederholen die Inhalte der Onlineübungen oder gehen darüber hinaus und ermöglichen so eine erneute Auseinandersetzung mit Fachbegriffen und Erklärungen. Die Kinder können die Arbeitsblätter parallel zur Bearbeitung des Onlinemoduls ausfüllen oder im Nachgang zur Festigung und Fortführung der Inhalte bearbeiten.



Einsatz im Unterricht



Das Lernmodul ist geeignet für Schülerinnen und Schüler der Klassen 3 bis 6. Innerhalb des Moduls gibt es Zusatzaufgaben (**Symbol +**) für die etwas schnelleren oder fortgeschrittenen Kinder.

Am Ende des Moduls besteht die Möglichkeit, das Erlernte auszuprobieren. Hierzu hält das Modul eine Abschlussübung („**Probier dein Wissen aus!**“ 💡) bereit. Diese Aufgabe eignet sich besonders als vertiefende Übung – auch für Zuhause. Der zeitliche Aufwand für die Bearbeitung des gesamten Moduls wird auf zwei Unterrichtsstunden geschätzt.



Lernziele & Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler ...

- kennen verschiedene Online-Spiele bzw. Spiele-Genres,
- wissen, welche Tücken und Gefahren Online-Spiele bergen können,
- kennen typische Kostenfallen, wie zum Beispiel In-App-Käufe,
- verstehen das System und den Nutzen von Alterskennzeichnungen,
- werden für ein maßvolles Spielen sensibilisiert und reflektieren den Stellenwert von Spielen,
- werden zu kritischem Beurteilen angeregt.



Projektablauf

Vor der Beschäftigung mit den einzelnen Aufgaben erhalten alle Schülerinnen und Schüler eine Einführung in das Thema, um den Lernstoff einordnen zu können. Dazu steht im Online-Modul eine vertonte Slideshow (**Kapitel 1 Einführung**) zur Verfügung. Anschließend werden die interaktiven Aufgaben des Online-Moduls bearbeitet. Ergänzend können die Arbeitsblätter eingesetzt werden.



Zum Onlinekapitel

ARBEITSBLÄTTER

a) Wörtersuche

„Benutze das Lernmodul, um die passenden Wörter in die Lücken zu schreiben.“



1. In die _____ kommt die Adresse der Internetseite, die du aufrufen möchtest, zum Beispiel www.internet-abc.de. Puh, die Spielerunde war schwierig. Ich war richtig vertieft. Ja, ich liebe _____! Das sind Spiele, die eine Verbindung mit dem _____ benötigen. Es gibt sie für den großen Computer, für das Smartphone, das _____ oder eine Konsole.



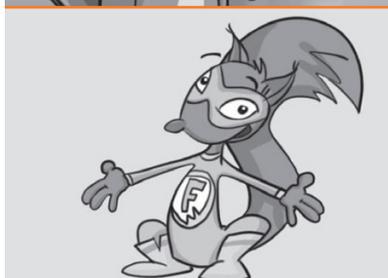
2. Spielen macht Spaß! Im Spiel kannst du in Rollen schlüpfen und jemand ganz anderes sein: _____, Supermodel oder Fußballstar. Es ist klasse, in eine andere _____ einzutauchen! Am liebsten möchte ich den ganzen Tag spielen. Aber man kann ja nicht nur vor dem Bildschirm kleben!



3. Und es gibt noch weitere Sachen, die du _____ solltest. Zum Beispiel können manche Spiele richtig _____ werden. Oder sie enthalten _____, die nicht kindgerecht daherkommt.



4. Andere Spiele sind wirklich nur für _____. Manchmal weil sie zu schwierig sind, manchmal weil sie Jüngere ängstigen. Oder zu einem Spiel gehört ein Chat, wo du auch von weniger netten _____ angeschrieben werden kannst.



5. Doch wer sich auskennt und weiß, was zu beachten ist, der kann sich hineinstürzen – in die Welt der Online-Spiele!



Zum Onlinekapitel

ARBEITSBLÄTTER

a) Diskussions- und Reflexionsaufgabe

Überlegt zu zweit. Notiert das Wichtigste.

Habt ihr ein Lieblingsspiel?



Was macht euch daran Spaß?



Welche guten Seiten hat dieses Spiel?





Zum Onlinekapitel

ARBEITSBLÄTTER

b) Diskussions- und Reflexionsaufgabe

Überlegt zu zweit. Notiert das Wichtigste.

Smartphone, Tablet oder Spielkonsole lassen sich an jeden Ort mitnehmen. Du kannst überall spielen. Und wenn ein Spiel dann in Fahrt kommt, ist es schwer, sich davon zu lösen. Kennst du das?

Was passiert dann mit dir?



Hast du dann genug Zeit für andere Dinge?



Und was sagen deine Eltern dazu?





Zum Onlinekapitel

ARBEITSBLÄTTER

Was sagst du zu den Aussagen der Kinder?
Schreibe deine Antwort in das Kästchen.



Wenn ein Spiel gratis heruntergeladen werden kann, dann ist es kostenlos.

Deine Meinung:

Ich kaufe in einem Spielzeuggeschäft eine Karte für ein Online-Spiel. So bezahle ich für das Spiel. Danach kann ich das Spiel einfach kostenlos herunterladen.

Deine Meinung:



Ein In-App Kauf pro Monat ist doch kein Problem. Außerdem kann ich so mit den anderen Spielern und Spielerinnen mithalten.

Deine Meinung:

Push-Benachrichtigungen für Spiele sind sehr praktisch. Damit werde ich immer daran erinnert weiterzuspielen.

Deine Meinung:





Zum Onlinekapitel

ARBEITSBLÄTTER

Schreibe eine Checkliste fürs Online-Spielen

Sammele darauf Tipps und Hinweise für das Spielen online. Benutze Kapitel 3 bis 6 des Lernmoduls als Hilfe. Vergleiche die Checklisten in eurer Klasse und kopiere die beste Liste für alle Kinder.

1



2



3



4



5





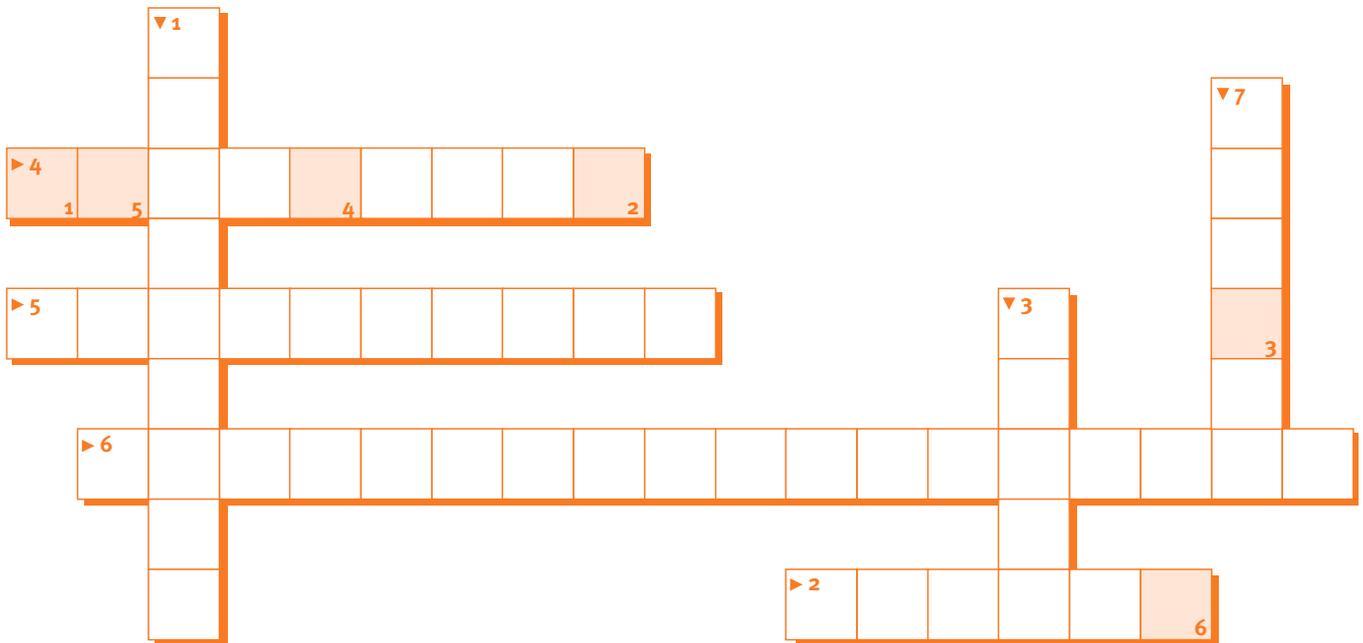
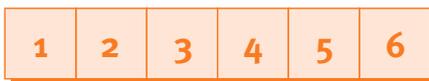
Zum Onlinekapitel

ARBEITSBLÄTTER

Löse das Kreuzworträtsel

Kapitel 7 aus dem Lernmodul hilft dir dabei.

1. _____ festlegen! Setze dir ein Zeitlimit zum Spielen!
2. Zeige und erkläre deinen _____ das Spiel.
3. Spiele, bei denen man jederzeit speichern kann, sind gut um eine _____ einzulegen.
4. _____ vereinbaren. Lege mit deinen Eltern fest, wie lange du pro Tag oder Woche spielen darfst.
5. Spielpausen machen. Ununterbrochenes Sitzen vor dem _____ ist ungesund.
6. _____ abstellen. Stelle Aufforderungen zum Weiterspielen ab!
7. Lass dich nicht von Mitspielerinnen und Mitspielern unter _____ setzen.



TIPP

Schau mal mit deinen Eltern auf der Webseite www.mediennutzungsvertrag.de vorbei. Dort könnt ihr gemeinsam für eure ganze Familie Regeln für den Umgang mit digitalen Medien festlegen.





Zum Onlinekapitel

ARBEITSBLÄTTER

Merkzettel



„Diese Fragen können dir helfen, deine Gedanken zur Spielebewertung zu ordnen:“

1. Spielspaß

- Ⓐ Macht das Spiel Spaß und Lust auf mehr?
- Ⓑ Wenn ja: Hält der Spaß auch länger an? Oder wird das Spiel schnell langweilig?
- Ⓒ Was mindert den Spaß an diesem Spiel?
- Ⓓ Wirst du nie/oft/ständig aufgefordert, etwas zu kaufen?
- Ⓔ Ab welchem Alter kann man so richtig Spaß an dem Spiel haben?

2. Bedienung

- Ⓐ Lässt sich das Spiel leicht installieren und starten?
- Ⓑ Kann man das Spiel direkt gut verstehen?
- Ⓒ Ist es leicht zu erlernen, die richtigen Knöpfe zu drücken, um das Spiel zu schaffen?
- Ⓓ Bei komplizierten Spielen: Gibt es eine Übung zu Beginn, die einem alles gut erklärt?

3. Technik

- Ⓐ Funktioniert alles gut?
- Ⓑ Wird das Spiel ab und zu einfach beendet? Oder ruckelt das Bild oft?
- Ⓒ Reagieren die Befehle gut, die du mit Maus, Tastatur oder durch das Tippen mit dem Finger eingibst?



Zum Onlinekapitel

ARBEITSBLÄTTER

Bewertung



Name des Spiels (oder der App):

Daten zum Spiel

- USK-Alterseinstufung (wenn vorhanden): _____
- Gerät (Handy, Computer, Tablet): _____
- Art des Spiels (Genre): _____

Beschreibung des Spiels (Inhalt):

Bewertung des Spiels:

1. Spielspaß: _____
2. Bedienung: _____
3. Technik: _____



ELTERNBRIEF

Liebe Eltern und/oder Erziehungsberechtigte,

Spielen im oder über das Internet macht Spaß, es kann die Kreativität, das strategische Denken und auch die Fähigkeit fördern, Probleme zu lösen. Das gemeinsame Spielen verbindet und man kann in vielen Online-Spielen mit Spielern aus verschiedenen Ländern reden: über einen Chat. Solch ein Chat birgt allerdings auch die Gefahr, dass fremde Menschen mit ihrem Kind Kontakt aufnehmen können. Viele Spiele entfalten zudem eine Sogwirkung, der man sich nur schwer entziehen kann. Sie kosten nicht nur Zeit, sondern oftmals auch Geld, denn diese Spiele sind nur auf den ersten Blick kostenlos: Begehrte Zusatzgegenstände oder bessere Ausstattungen können oft nur durch (nervendes) Vielspielen verdient oder direkt käuflich erworben werden. Gerade junge Kinder durchschauen diese Hintergründe noch nicht. Hinzu kommt zum Beispiel bei mehr oder minder gewalthaltigen Spielen: Kinder spüren oftmals nicht, wann die Spannung oder der Nervenkitzel in Angst oder auch Überforderung umschlägt.

LINK ZUM LERNMODUL

www.internet-abc.de/lm-2-4



Wir haben uns im Unterricht das Lernmodul „Online-Spiele – sicher spielen im Internet“ des Internet-ABC angeschaut.

Darin werden diese Themen besprochen:

- Welche Arten von Spielen gibt es im Internet?
- Welche Gefahren können in Online-Spielen lauern?
- Warum spielt das Alter beim Spielen am Bildschirm eine wichtige Rolle?



UNSERE EMPFEHLUNGEN

- Lassen Sie sich von Ihrem Kind das Lernmodul „Online-Spiel – sicher spielen im Internet“ zeigen und sprechen Sie mit Ihrem Kind über einzelne Punkte. Welches Genre spielt Ihr Kind am liebsten?
- Testen Sie mit Ihrem Kind sein Lieblingsspiel nach den Kriterien einer Spielebewertung.
- Einen Kriterienkatalog können Sie sich am Ende des Lernmoduls ausdrucken.
- Ihr Kind möchte ein bestimmtes Spiel spielen?
 - Informieren Sie sich vorab über USK-Altersbeschränkungen und PEGI-Empfehlungen.
 - Installieren Sie das Spiel gemeinsam bzw. seien Sie bei der Registrierung immer dabei.
 - Bei jungen Kindern können Sie das Herunterladen von Apps mit einem Passwort kontrollieren. Achten Sie bei Apps auf die Rechte, die Sie dem Hersteller einräumen.

TIPP

Spielen Sie die ersten Runden in einem Online-Spiel oder eine App immer erst gemeinsam mit dem Kind.



Viele Grüße und viel Spaß beim gemeinsamen Spielen.

Ihr/Ihre

LINKS UND WEITERE INFORMATIONEN:

Internet gemeinsam entdecken (Broschüre):

www.internet-abc.de/broschuere-internet-gemeinsam-entdecken

Kinder und das Spielen am Bildschirm:

www.internet-abc.de/computerspiele-kinder

Mediennutzungsvertrag:

www.mediennutzungsvertrag.de

Spieletipps des Internet-ABC:

www.internet-abc.de/eltern/spieletipps



Verein „Internet-ABC e. V.“

Geschäftsstelle und Projektleitung
c/o Landesanstalt für Medien NRW
Postfach 10 34 43
40025 Düsseldorf
Tel.: 0211 / 77 00 7 – 172; – 119
Fax: 0211 / 77 00 7 – 335
E-Mail: internet-abc@medienanstalt-nrw.de

Internet-ABC e. V. – Mitglieder

Landesanstalt für Medien NRW, Vorsitz · Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) · Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM) · Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb) · Bremische Landesmedienanstalt (brema) · Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH) · Medienanstalt Hessen · Niedersächsische Landesmedienanstalt (NLM) · Medienanstalt Rheinland-Pfalz · Landesmedienanstalt Saarland (LMS) · Medienanstalt Sachsen-Anhalt (MSA) · Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM) · Thüringer Landesmedienanstalt (TLM) · Medienanstalt Mecklenburg-Vorpommern (MMV)

Internet-ABC e. V. – Fördermitglieder

Clearingstelle Medienkompetenz der Deutschen Bischofskonferenz · Deutscher Kinderschutzbund Bundesverband e. V. (DKSB) · Evangelische Kirche in Deutschland (EKD) · Initiative D21 e. V. · Stiftung Datenschutz · Stiftung Digitale Chancen

Die Projektplattform Internet-ABC wird vom Verein Internet-ABC e. V. umgesetzt.



UNESCO-Preis

Als erste deutsche Einrichtung hat das Internet-ABC 2011 den angesehenen King Hamad bin Isa Al-Khalifa-Preis der UNESCO für den vorbildlichen Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien in der Bildung erhalten.

Gestaltung

NHD STUDIO
Nadine Hawle
www.nhd-studio.de

Genutztes Bildmaterial

Copyright © 2010-2024 Freepik Company S.L.