

---

# best-practice-kompass

## computer spiele im unterricht

<b>Einleitung</b>	
Computerspiele im Unterricht .....	04
<b>Basiswissen für Lehrer</b>	
1. Was ist ein Computerspiel? Definition, Analyse und Kategorisierung .....	08
2. Welche gesellschaftlich-kulturelle Bedeutung haben Computerspiele? .....	12
3. Welche ökonomische Bedeutung haben Computerspiele? .....	14
4. Wer spielt was? Daten über Nutzer, Nutzungsweisen, Spielvorlieben .....	16
5. Welches Verhältnis entwickeln SpielerInnen zu den Spielen? .....	18
6. Was wissen wir über kulturelle Praxen im Kontext von Computerspielen .....	20
7. Was lernt man bei Computerspielen? .....	22
8. Welche Bedeutung und Wirkung hat Gewalt in Computerspielen? .....	24
9. Was bedeutet exzessives Spielen? .....	26
10. Welche Rolle spielt Werbung im Bereich der Computerspiele? .....	28
<b>Kernlehrplananalyse</b> .....	30
<b>Materialfinder</b>	
Sortierung nach Fächern .....	32
Sortierung nach Schulform und Alter .....	34
Sortierung nach Themen .....	36
<b>Unterrichtsmaterialien</b> .....	38–129
<b>Ideen aus der Zukunftswerkstatt</b> .....	131
<b>Impressum</b> .....	138

## Vorwort

Computerspiele und virtuelle Welten sind aus dem Alltag vieler Kinder und Jugendlicher nicht mehr wegzudenken. Für Kinder ist die Nutzung von Computerspielen die am häufigsten ausgeübte Tätigkeit am Computer. Die Hälfte der Jugendlichen, die Computerspiele nutzen, spielen täglich und es findet somit eine starke Einbettung in den Alltag statt. Fakt ist: Computerspiele und virtuelle Welten sind für viele Kinder und Jugendliche ein fester Bestandteil ihrer Lebenswirklichkeit.

Diese Medienalltagswirklichkeit macht vor dem Lebensbereich Schule nicht halt. Kinder und Jugendliche werden häufig in ihrer Computer (spiel)nutzung allein gelassen, sodass sich Schule zunehmend mit diesem Thema auseinandersetzen sollte. Um Heranwachsenden das Einnehmen einer differenzierenden Perspektive zum Thema Computerspiele zu ermöglichen und zugleich eine kritisch-reflektierende Spielnutzung zu fördern, sollte eine Beachtung sowohl der Chancen als auch der Problemlagen erfolgen. Die Schlüsselfrage hierbei ist, in welcher Form diese Auseinandersetzung sinnvoll erfolgen kann und unter (medien)pädagogisch-didaktischen Gesichtspunkten erfolgen sollte.

Vor diesem Hintergrund hat die LfM eine Expertise erstellen lassen, die einerseits didaktische Materialien recherchiert und andererseits mögliche curriculare Anknüpfungspunkte aufzeigt. Ziel dieser Expertise war es, fachliches Lernen zu ermöglichen und zugleich die Reflexion von Schülern über Computerspiele und virtuelle Welten sowie deren Nutzung zu fördern. Die ausführliche Expertise steht unter [www.lfm-nrw.de](http://www.lfm-nrw.de) zum Download bereit.

Der hier vorliegende Best-Practice-Kompass beinhaltet die Kernelemente dieser Expertise. Insbesondere die vielfältigen didaktischen Materialien – darunter Arbeitsblätter, Unterrichtseinheiten und Projektideen –, die Kernlehrplananalyse sowie grundlegende Informationen zu verschiedenen Aspekten des Themas sind hierin für eine Nutzung in der Schulpraxis aufbereitet worden. Lehrer sollen eine praktische Hilfe erhalten und eine verständliche, wenngleich kurze, Einführung in das Thema Computerspiele bekommen, die den Facettenreichtum des Themas demonstriert und auf eine Beschäftigung Lust machen soll. Zudem sollen die Leser nützliche und anwendbare Materialien dazu an die Hand bekommen – um die neuen Erkenntnisse auch erfolgreich in die Praxis zu übertragen.

Der Kompass bietet verschiedene Möglichkeiten, die insgesamt 91 Datenblätter mit Unterrichtsmaterialien zu nutzen: Es befinden sich in den zehn Einführungskapiteln kurze Schnellverweise, die direkt die zum Thema passenden Materialien angeben. Zudem enthält die Handreichung einen Materialfinder, mit dem die Sammlung nach den Suchkriterien Unterrichtsfach, Schulform, Klassenstufe und Thema schnell und auf einen Blick durchsucht werden kann. Zusätzlich gibt es diesen Finder auch auf dem beiliegenden Poster.

Abschließend ein Wort zur Gestaltung: Virtuelle Welten von Computerspielen sind – grafisch gesehen – nichts anderes als Räume. Ihre Grundform ist der Pixel, eine einfache und wiederkehrende Struktur, die fast symbolisch für unser digitales Zeitalter geworden ist. In der Gestaltung dieser Publikation begegnen dem Leser die Pixel ständig wieder – und zeigen ihm anschaulich, wie eng virtuelle und wirkliche Welten beieinander liegen.



Dr. Jürgen Brautmeier

**Direktor der Landesanstalt für Medien NRW (LfM)**

# COMPUTERSPIELE IM UNTERRICHT

Die virtuellen Welten von Computer- und Konsolenspielen sind aus dem Leben von Kindern und Jugendlichen im 21. Jahrhundert nicht mehr wegzudenken. Computer- und Internetnutzung sind inzwischen an das Fernsehen als meistverwendetes Medium herangerückt oder haben mitunter gleichgezogen – laut aktuellen Studien sind je nach Alter und Geschlecht an jedem Wochentag zwischen einer und zwei Stunden für das digitale Spielen allein oder mit anderen reserviert. Neben der zeitlichen Dimension haben Computerspiele auch als boomender Wirtschaftszweig mit Milliardenumsätzen oder als Thema vielfältiger gesellschaftlicher Debatten von so genannter „Onlinesucht“ bis zu den viel zitierten „Killerspielen“ eine kaum zu ignorierende Bedeutung.

Diese Realität macht vor der Schule nicht halt. Gerade wenn Kinder zuhause immer stärker Computerspiele nutzen, sollten ihre Lehrerinnen und Lehrer auf eine Auseinandersetzung damit vorbereitet sein. Aber wie viel wissen diese überhaupt schon über das Thema? Und noch viel wichtiger: Gibt es praxisnahe und erprobte Materialien? Die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) hat eine Expertise anfertigen lassen, die Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht untersucht hat. Einschätzungen von LehrerInnen und SchülerInnen halfen dabei. So ergänzten sich die Meinungen beider Gruppen zumindest in zwei Aspekten stimmig: Lehrer- wie Schülerschaft erkennt das Potenzial des Themas, sieht aber eine Versorgung mit Informationen und Arbeitsmaterialien dafür als essenziell wichtig und derzeit leider unzureichend.

Das Ziel des Projekts ist, sinnvolle Formen für eine schulische Auseinandersetzung mit dem Thema aufzuzeigen. Dabei sollte es nicht um die Verwendung von Computerspielen als Lehr- und Lernmittel gehen, sondern um die Möglichkeiten, sie im Fachunterricht als Betrachtungsgegenstand mit dem Ziel der Medienbildung zu behandeln. Die Autorengruppe aus Wissenschaftlern und Lehrern hat dafür ein mehrstufiges Vorgehen entwickelt, an dessen Anfang die Generierung von Grundwissen über verschiedene Aspekte des digitalen Spielens stand. Orientiert an insgesamt zehn Fragen, die bei der Definition von Computerspielen beginnen und bei aktuellen Diskussionspunkten wie etwa Werbung oder Gewalt in Spielen enden, wird ein breiter Einstieg ins Thema möglich gemacht. Die hier vorliegende Publikation präsentiert in ihrem ersten Teil Hintergrundwissen zu diesen zehn Fragestellungen, formuliert mögliche Fragen für den Unterricht und verweist auf Links zur weiterführenden Beschäftigung mit den einzelnen, hier nur angerissenen, Aspekten.

## Integration in den Unterricht

Ein zweiter Schritt des Projekts betrifft eine wesentliche Kernfrage: Wohin gehört das Thema überhaupt fachlich, wo lässt es sich integrieren? Das Projektteam hat die für Nordrhein-Westfalen vorliegenden Kernlehrpläne exemplarisch daraufhin überprüft, ob es curriculare Anknüpfungspunkte für die Thematisierung von Computerspielen im Fachunterricht gibt. Das Ergebnis: Durch die Kompetenzorientierung der neuen Lehrpläne und die damit einhergehende stärkere Alltagsorientierung der Lernziele sind die Spielräume für das Aufgreifen neuer Ideen größer geworden. Gerade wo es um die Ausbildung methodischer oder persönlicher Kompetenzen geht, kommt den jeweiligen Inhalten und Gegenständen eher eine exemplarische Bedeutung zu, so dass LehrerInnen ihre Themen freier wählen können.

Gleichwohl ist bei der Überprüfung der Kernlehrpläne deutlich geworden, dass einige Fächer eine größere Nähe zum Thema Computerspiele aufweisen als andere. Vor allem die modernen Sprachen bieten sich an, weil es hier um die Entwicklung von Kompetenzen geht, die den Umgang mit verschiedenen Texten, Textsorten und auch medialen Formaten betreffen. Daneben sind auch die musischen Fächer wie Kunst und Musik in besonderer Weise geeignet, da ihre Inhalte in Computerspielen immer eine wichtige Rolle spielen. Und natürlich lassen sich Computerspiele und ihre weitreichenden Implikationen in jeglichen gesellschaftskundlichen Fächern von Politik bis Ethik diskutieren.

# COMPUTERSPIELE IM UNTERRICHT

## Vielfältige Materialsammlung

Der nächste und entscheidende Schritt des Projekts war dann die systematische Suche nach didaktischen Materialien und praktischen Konzepten, die auf Computerspiele und virtuelle Welten bezogene Inhalte fachspezifisch aufbereiten. Dafür durchsuchte das Projektteam sowohl einschlägige pädagogische Zeitschriften als auch das deutschsprachige Internet nach online verfügbaren Materialien. Auch nach Verweisen auf an anderen Stellen erhältliche Unterlagen, wie etwa Sammelbände, Projektberichte oder Multimedia-CDs, wurde gefahndet. Ein kurzer Ausflug in den englischen Sprachraum förderte ebenfalls eine Reihe von Treffern zutage. In Gesamtheit ergaben die Funde eine umfassende Sammlung, die allein 420 Seiten ausmachen würde – eine einzigartige Fundgrube von Beispielen, Anregungen und Unterrichtshilfen.

Für den hier vorliegenden Best Practice-Kompass wurde das Material gesichtet und gefiltert, sodass insgesamt 91 Materialien übrig bleiben, die die Autoren den LehrerInnen für den Unterricht empfehlen. Für eine direkte Einordnung enthalten die jeweiligen Kurzbeschreibungen einerseits verschiedene Kategorisierungen von Schulform, Fach und Klassenstufe, andererseits auch eine genaue Zuordnung zu den Kernlehrplänen der jeweiligen Fächer.

## Das Ziel des Projekts

Als weitere Vorbemerkung sei hier noch der Hinweis gegeben, dass der Begriff Computerspiele aus Gründen der Einfachheit innerhalb dieser Publikation sowohl für Spiele am PC als auch für Konsolenspiele am Fernseher verwendet wird – der technische wie formale Unterschied zwischen diesen beiden Formen ist für die Untersuchung der Unterrichtsmaterialien nicht von Belang.

So hat der hier vorliegende Best Practice-Kompass, gemäß den Erkenntnissen und Forderungen der fertiggestellten Expertise, zwei Absichten. Zum ersten sollen Lehrer und Lehrerinnen eine allgemein verständliche, wenn auch nur als kurzen Abriss zu sehende, Einführung in das Thema Computerspiele bekommen, die die Relevanz des Themas demonstriert und auf eine Beschäftigung Lust machen soll. Und zum zweiten sollen die Leser nützliche und anwendbare Materialien dazu an die Hand bekommen – um die neuen Erkenntnisse auch erfolgreich in die Praxis zu übertragen.

Um diese insgesamt 91 Datenblätter mit Unterrichtsmaterialien komfortabel zu nutzen, bietet der Kompass verschiedene Möglichkeiten. So befinden sich in den zehn Einführungskapiteln kurze „Quick-Links“ die direkt die zum Thema passenden Materialien mit einer fortlaufenden Nummerierung angeben. Wer eine direkte Übersicht möchte, findet ab Seite 32 drei doppelseitige Materialfinder, mit denen die Sammlung nach den Suchkriterien „Unterrichtsfach“, „Schulform“, „Klassenstufe“ und „Thema“ schnell und auf einen Blick durchsucht werden kann. Zusätzlich gibt es diese Finder auch auf der Rückseite des beiliegenden Posters, für noch mehr Übersicht – ob im Lehrerzimmer oder Büro.

---

01 WAS IST EIN COMPUTERSPIEL?  
DEFINITION, ANALYSE UND  
KATEGORISIERUNG



## Welche Spielegenres gibt es?

Wer über Computerspiele reden möchte, sollte einen Ego-Shooter von einem Rollenspiel unterscheiden können. Die verschiedenen Genres zu kennen, ist allein schon aus medienpädagogischer Sicht sinnvoll. Schließlich ist die Kategorisierung von Computerspielen nur möglich, indem man ihre Charakteristika und Spielelemente von außen analysiert. Geschieht dies, ist schon ein wichtiges Ziel der Medienkompetenz erreicht: die reflexive Auseinandersetzung mit dem Medium.

In der Praxis ist die Klassifizierung von Spielgattungen nicht ganz einfach. Die Vielfalt von Spielen ist riesig und fast jedes Spielemagazin und fast jeder Ratgeber verwendet ein anderes System, um sie zu unterteilen. Grundsätzlich gilt: Anders als etwa beim Filmgenre, lassen sich Computerspiele nicht zwingend an ihrer Geschichte einordnen. Wichtiger ist meist das zugrunde liegende Spielprinzip. Zum Einstieg ins Thema bietet sich exemplarisch eine Einteilung in fünf Genres an:

### Actionspiele

Grundsätzlich muss der Spieler in Actionspielen, ob als Spielfigur oder Fahr- oder Flugzeug, den Spielablauf unbeschadet überstehen. Viele verschiedene Untergenres lassen sich hier unterscheiden. So kommt es bei Jump 'n' Run genannten Geschicklichkeitsspielen auf das Ausweichen und geschickte Manövrieren zum Kompletieren eines Levels an, bei Kampfsportspielen (so genannten Beat 'em Ups) auf das schnelle Kombinieren von Attacken auf den Gegner. Beim komplexen Themenfeld der Shooter unterscheidet man die Untergenres anhand der Spielerperspektive. So ist bei Third-Person-Shootern die gesamte Spielfigur zu sehen und kann durch den virtuellen Raum bewegt werden. So genannte Ego-Shooter, wie etwa das bekannte *Counter-Strike*, zeigen dem Spieler nur das eigene Gesichtsfeld, meist angezeigt durch die ins Bild ragende eigene Waffe.

### Rollenspiele

Im Rollenspiel dreht sich alles um den vom Spieler selbst erschaffenen Spielcharakter, den er durch komplexe virtuelle Welten steuert. Seine Fähigkeiten müssen im Spiel ausgebaut werden, je mehr Aufgaben er löst und Erfahrungen er sammelt, umso stärker wird er. Auch kann er durch das Finden oder Kaufen von besonderen Gegenständen immer mehr individualisiert werden. Besonders Online-Rollenspiele mit persistenten, also jederzeit erreichbaren, virtuellen Spielwelten, in denen sich ständig Zigtausende von Charakteren tummeln, üben eine große Faszination auf die Spieler aus. Das mit Abstand beliebteste Spiel dieser Art ist *World of Warcraft*, kurz: *WoW*.

### Strategiespiele

Strategiespiele bieten komplexe Spielwelten, die es zu entwickeln oder zu beherrschen gilt. Grundsätzlich unterscheidet man zwei Spieltypen: Bei rundenbasierten Spielen kämpfen die Spieler Zug um Zug wie beim Schach, während bei Echtzeit-Spielen alle Teilnehmer gleichzeitig aktiv sein können. Strategiespiele lassen sich ebenso gut gegen computergesteuerte wie menschliche Gegner vis-à-vis oder im Internet spielen. Besonders populäre Strategiespiele sind zum Beispiel *Starcraft II*, bei dem verschiedene intergalaktische Völker gegeneinander kämpfen, oder das historische Aufbauspiel *Anno 1701*, bei dem Siedlungen gebaut und entwickelt werden.

### Simulationen und Sportspiele

Realität auf dem Bildschirm: Vom Fußball bis zum Städtebau gibt es nahezu alle Sportarten und Berufsfelder auch als Computerspiel. Der Spieler baut, managt und koordiniert komplexe Systeme unter wirtschaftlichen, organisatorischen oder sozialen Gesichtspunkten. So wird in der meistverkauften Spielereihe *Die Sims* schlichtweg das alltägliche Leben der Spielfiguren simuliert, während beim beliebten *Bundesliga Manager* die Geschicke des Lieblingsvereins gesteuert werden müssen. Eher actionlastig sind reine Sportspiele, bei denen die Spieler oft auch im Multiplayer-Modus gegeneinander antreten können.

### Denkspiele und Gesellschaftsspiele

Quiz- und Denkspiele erobern nicht nur PC und Konsole, sondern auch die kleinen Handheld-Geräte wie das Nintendo DS. Besonders beliebt sind etwa *Dr. Kawashima's Gehirnjogging*, *Mind Quiz* und der Klassiker Tetris. Unter den Begriff Gesellschaftsspiele lassen sich zum Beispiel Musikspiele wie *SingStar* und *Guitar Hero* fassen, für die an die Konsole anstelle des Gamepads Mikrofone für Karaoke oder Musikinstrumente angeschlossen werden. Und mit den intelligenten Controllern der Konsole Wii lassen sich Tennisschläger oder Bowlingkugeln für ein interaktives und geselliges Spielerlebnis simulieren.

## Weiterführende Fragen – Formale Aspekte

Mit formalen Aspekten sind die spezifischen Darstellungsweisen gemeint, die ein Medium auszeichnen – wie beim Computerspiel etwa seine Interaktivität. Für die Behandlung dieser formalen Aspekte im Unterricht eignen sich verschiedene Fragen, die alle auf die Ausbildung von kritischer Medienkompetenz und reflexiver Medienbildung abzielen. Im Folgenden sollen nur einige Fragen exemplarisch kurz angerissen werden und zu einer weiteren Beschäftigung – auch im Unterricht – ermutigen.

### Welche Bedeutung hat die Spielerspektive?

Ein besonderes formales Merkmal etwa von Ego-Shootern ist die subjektive Kameraperspektive, die für einen hohen Grad des audiovisuellen Eintauchens des Spielers – die sogenannte Immersion – verantwortlich ist. Die dadurch ermöglichte hohe Identifikation des Spielers mit der Spielfigur ist auch der Grund für eine meist hohe Altersfreigabe der gewalthaltigen Ego-Shooter. So erlauben andere Spielerspektiven wie die Third-Person-Perspektive oder eine isometrische Draufsicht eine viel größere Distanz zum Spielgeschehen.

### Wie bekommt das Geschehen eine Bedeutung für den Spieler?

Während Spiele in den 90er-Jahren oft einen hohen narratologischen – also erzählerischen – Anteil hatten, tritt dieser Ansatz in aktuellen Spielen oftmals in den Hintergrund. In Spielen wie *Die Sims* wird auf eine Hintergrundgeschichte völlig verzichtet. Auch bei den Spielen der *Grand Theft Auto*-Reihe wird die spielerische Freiheit eines so genannten Open World Games betont. Bei diesen eher ludologischen – also spielbetonten – Ansätzen wird die Motivation durch die Eigeninitiative der Spielenden erreicht.

Mehr zum Thema:  
[www.gametheory.ch/index.jsp?positionId=16186](http://www.gametheory.ch/index.jsp?positionId=16186)

### Gibt es Ähnlichkeiten in der Dramaturgie von Spielen und Büchern oder Filmen?

In vielen Computerspielen finden sich Grundformen aus Erzählungen und der Literatur: Nicht nur Fantasy-Rollenspiele beziehen ihre Motive aus alten Sagen und Heldenepen, die klassische Bewältigung von Konflikten und Krisen durch einen Helden ist ein seit Jahrhunderten bekanntes Thema. Der Kern dieser Heldenreise ist immer die Entwicklung des Protagonisten, der auf seiner Reise immer wieder Zwischenprüfungen ablegen muss, um schließlich gestärkt dem Bösen gegenüberzutreten.

Mehr zum Thema:  
[www.byte42.de/index.php/eine-seite/referenz/](http://www.byte42.de/index.php/eine-seite/referenz/)

## Weiterführende Fragen – Inhaltliche Aspekte

Mit der Betrachtung von inhaltlichen Aspekten eines Computerspiels lassen sich oft Rückschlüsse über seine Verankerung in der Gesellschaft ziehen. Eine genaue Analyse kann auch ein erster Schritt in Richtung einer Gesellschaftsanalyse des jeweiligen Herkunftslands und einer Gesellschaftskritik sein. Damit können gesellschaftliche und kulturelle Denkmuster erfasst werden – von politischen Einstellungen bis zu Geschlechterrollen.

### Wie ist der kulturelle und soziale Kontext des Spiels?

Oft lohnt sich ein Blick auf die Feindbilder, die gerade bei Action- oder Strategiespielen propagiert werden – und die je nach Herkunftsland variieren können. So haben in westlichen Spielen beispielsweise Terroristen die bis dahin aktuellen Gegner aus dem Ostblock abgelöst. Oft lassen Spiele es nicht zu, dass die Position der Gegenseite gespielt wird. Die US-Armee entwickelte mit *America's Army* sogar ein eigenes Actionspiel zu Rekrutierungszwecken. Aber nicht nur zur politischen Positionierung können Spiele dienen, auch zum Transport von Gesellschaftskritik, wie sie stellenweise bei *Die Sims* oder der *GTA*-Reihe aufblitzt.

### Gibt es medienkonvergente Aspekte?

Die Grenzen zwischen den Medien werden immer unschärfer. Computerspiele sind selten für sich allein stehende Produkte, sondern sind eingebettet in einen Kontext anderer Medien. Das betrifft sowohl ihre Form, wenn etwa Spiele mit gefilmten Zwischensequenzen ausgestattet oder Spielfiguren von bekannten Schauspielern synchronisiert werden, aber auch die Vermarktung, in der die Spiele einen einzelnen Medienbaustein darstellen, der mit anderen verknüpft werden kann. So gab es schon lange das „Spiel zum Film“; aber inzwischen genauso den „Film zum Spiel“; wie es die erfolgreichen *Tomb Raider*-Verfilmungen zeigten. Beim Mega-Blockbuster *Avatar* erschien das Computerspiel sogar zwei Wochen vor der Kinopremiere.

**Welche Figuren gibt es in Computerspielen?**

Stereotypen und Rollenklischees lassen sich in vielen Spielen finden. Neben den meist männlichen Helden, die ihre Probleme oftmals ausschließlich mit Gewalt lösen, gibt es Freunde und Helfer aus beiden Geschlechtern. Hilfsbedürftige und zu rettende Figuren sind meist weiblich, während böse Gegenspieler größtenteils männlichen Geschlechts sind. Damit stehen

*Mehr zum Thema:*  
<http://snp.bpb.de/referate/schind.htm>

Computerspiele meist noch im Gegensatz zum längst vollzogenen Wandel des weiblichen Rollenbildes etwa in der Literatur und im Film.

*Passende Unterrichtsmaterialien:*

- |  |  |
|--|--|
| <p>01. Dok. 03.01<br/>Learning World History with Civilization III – Kl. 6–12</p> <hr/> <p>02. Dok. 03.02<br/>Learning World History with Civilization III – Kl. 5–8</p> <hr/> <p>03. Dok. 05<br/>Educational Potential of Europa Universalis II</p> <hr/> <p>04. Dok. 08<br/>Teacher’s Guide for SimCity 3000</p> <hr/> <p>05. Dok. 09<br/>Playing to Learn. Video Games in the Classroom</p> <hr/> <p>07. Dok. 20.02<br/>Play in Motion</p> <hr/> <p>09. Dok. 28<br/>Computerspiele – nur zum Spaß?</p> <hr/> <p>17. Dok. 45.01<br/>Computerspiele – Elemente und Genres</p> <hr/> <p>18. Dok. 45.02<br/>Die Welt der Computerspiele</p> <hr/> <p>25. Dok. 47<br/>Computerspiele unter der Lupe</p> <hr/> <p>26. Dok. 49.01<br/>Bewertung von Computerspielen</p> <hr/> <p>27. Dok. 49.02<br/>Unterschiedliche Kategorien von Computerspielen</p> <hr/> <p>33. Dok. 52.05<br/>Wer ist Lara Croft?</p> <hr/> <p>35. Dok. 54<br/>Das Adventure Torins Passage</p> <hr/> <p>36. Dok. 55<br/>Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod – Spieletest</p> <hr/> <p>39. Dok. 59<br/>Digitale Medienwelten Jugendlicher II</p> <hr/> <p>41. Dok. 60.03<br/>Digitale Spielwelten – Die Regeln eines Spiels beschreiben</p> <hr/> <p>42. Dok. 60.04<br/>Digitale Spielwelten – Figuren und Handlungen analysieren</p> <hr/> <p>43. Dok. 60.05<br/>Digitale Spielwelten – Eigenschaften und Wirkungen eines Spiels erkennen.</p> <hr/> <p>44. Dok. 60.06<br/>Digitale Spielwelten – Vergleich von Film und Spiel</p> | <p>45. Dok. 60.07<br/>Digitale Spielwelten – Vergleich zweier Spiele</p> <hr/> <p>50. Dok. 60.13<br/>Digitale Spielwelten – Zuordnung zu Spielgenres.</p> <hr/> <p>52. Dok. 60.15<br/>Digitale Spielwelten – Rezeptionsstrategien</p> <hr/> <p>59. Dok. 67<br/>Wii-Konsole im Sportunterricht</p> <hr/> <p>63. Dok. 71.02<br/>Onlinespiele: Browsergames und Glücksspiele</p> <hr/> <p>64. Dok. 71.03<br/>Onlinespiele: Counterstrike und World of Warcraft (WoW)</p> <hr/> <p>66. Dok. 73.01<br/>Counterstrike &amp; Co. – Computerspiel-Genres</p> <hr/> <p>68. Dok. 74<br/>Moderne Abenteuer oder Fantasie-Killer?</p> <hr/> <p>69. Dok. 75<br/>Musikspiele am Computer</p> <hr/> <p>74. Dok. 87<br/>Simulation der Entwicklung eines Computerspiels</p> <hr/> <p>77. Dok. 90<br/>Computerspiele beschreiben und bewerten</p> <hr/> <p>79. Dok. 92<br/>Wir spielen Super Mario Land in der Sporthalle</p> <hr/> <p>84. Dok. 97<br/>Computerspiele beurteilen: Was wird gespielt?</p> <hr/> <p>86. Dok. 99<br/>Wir bauen eine Stadt</p> <hr/> <p>88. Dok. 100.02<br/>Virtuelle Welten: Faszination Computerspiel</p> <hr/> <p>90. Dok. 101<br/>Inhaltsanalyse von Bildschirmspielen</p> <hr/> <p>91. Dok. 102<br/>Kids test Computergames in Class</p> |
|--|--|

## 02 WELCHE GESELLSCHAFTLICH- KULTURELLE BEDEUTUNG HABEN COMPUTERSPIELE?

## Sozialisation durch Spiele

Zur kollektiven Erinnerung einer Generation gehören auch mediale Erfahrungen, die für ihr Aufwachsen prägend oder wichtig waren. Längst ist die erste Generation, die mit den neuen, computerbasierten Medien aufgewachsen ist, erwachsen geworden. Die etwas Älteren erinnern sich an Meilensteine der Computerspielgeschichte wie *Pong* oder *Space Invaders*, etwas Jüngere lernten *Monkey Island* oder *Doom* kennen. Und auch Spiele wie *Counter-Strike* und *World of Warcraft* werden ihre jeweilige Generation prägen. Die derzeitige Öffentlichkeit setzt sich jedoch noch stark aus Angehörigen der Buch- und der Film- und Fernsehgeneration zusammen, die diese Erfahrungen kaum oder nur sehr einseitig wahrnimmt. Die bekannte „Killerspiel“-Debatte ebenso wie die Diskussion um eine „Onlinespielsucht“ zeigt dies deutlich.

## Weiterführende Fragen – Gesellschaftliche Bedeutung

Im Vergleich zur Literatur ist das Medium Computerspiel jung, gerade mal 50 Jahre alt. Da in ihm aber eine inhaltlich-künstlerische Komponente mit einem rasanten technischen Fortschritt vereint wird, konnte es eine höchst dynamische Entwicklung durchlaufen. Die Betrachtung seiner Entstehungsgeschichte im Rahmen einer reflexiven Medienkunde bietet interessante Erkenntnisse.

### Sind Computerspiele Kulturgüter?

Im August 2008 wurde der deutsche Computerspieleentwicklerverband G.A.M.E. in den deutschen Kulturrat aufgenommen, was einer Anerkennung des Computerspiels als Kulturgut gleichkommt. Damit trägt der Kulturrat der stetig steigenden Bedeutung des Mediums Rechnung – wenn auch diese Entscheidung Diskussionen auslöste. In anderen Ländern ist die Stellung von Spielen gefestigter, was sich etwa an der Tatsache festmachen lässt, dass die US-amerikanische Nationalbibliothek die zehn wichtigsten Computerspiele der Welt definierte und somit als Kulturgut ausweist.

### Wie sieht die Geschichte der Computerspiele aus?

Schon in den 50er-Jahren erfanden amerikanische Wissenschaftler und Studenten die Vorläufer der ersten Videospiele – meist an Großrechnern und mit abenteuerlichen Ausgabegeräten, wie etwa einem Oszillographen. Das erste kommerziell erfolgreiche Videospiel war das Tennisspiel *Pong*, das auf einem so genannten Arcade-Automaten lief. In den 70ern verließen die Spiele dann die Spielhallen und waren auf Videospiel-Konsolen auch zu Hause am Fernseher

spielbar. Erste Heimcomputer wie der Commodore 64 oder später der Commodore Amiga liefen den Konsolen in den 80er-Jahren dann den Rang ab. Wiederum zehn Jahre später hatte sich der Markt geteilt. Einerseits war – dank des Mediums CD-Rom und einer guten Vernetzbarkeit – der PC in den Fokus der Spieler gerückt. Andererseits kamen leistungsstarke Konsolen auf den Markt, ergänzt durch mobile Geräte wie den Gameboy. Heute sind sowohl leistungsstarke Gaming-PCs, aber auch moderne Konsolen wie die X-Box 360, die Playstation 3 oder die Nintendo Wii im Einsatz. Große Bedeutung hat das vernetzte Spielen im Internet erlangt. Außerdem ist eine „eSport“ genannte Szene mit professionellen Spielern, echten Ligastrukturen und nationalen sowie internationalen Meisterschaften entstanden.

### Welche Meilensteine oder Klassiker gibt es in der Entwicklungsgeschichte?

Unter anderem haben die folgenden Spiele entscheidend zur Weiterentwicklung von Computerspielen beigetragen:

- *Donkey Kong* (1981). Der erste als Mensch identifizierbare Spielheld, der später als Super Mario zur Ikone von Nintendo wurde.
- *Maniac Mansion* (1987). Grafik-Adventurespiel, das erfolgreich die Maussteuerung einführte. Bis dahin mussten in Adventures mit der Tastatur Befehle eingegeben werden.
- *DOOM* (1993). Als erster erfolgreicher Ego-Shooter ermöglichte es auch eine Vernetzung von zwei PCs via Nullmodem-Kabel.
- *Command & Conquer* (1995). Das erste erfolgreiche Echtzeitstrategiespiel.
- *Tomb Raider* (1996). Die erste erfolgreiche weibliche Heldin in einem Computerspiel wurde zu einer Ikone der 90er-Jahre.
- *Counter-Strike* (1999). Erste Modifikation eines Vollpreisspiels, die berühmter geworden ist als das Originalspiel. Über Jahre das beliebteste Online-Spiel und Bestandteil der „Killerspiel“-Diskussion.
- *Die Sims* (2000). Die bis heute kommerziell erfolgreichste Spielserie – auch weil Mädchen und Frauen sich als Spieler angesprochen fühlen.
- *World of Warcraft* (2004). Das erste Online-Spiel mit Millionen von Spielern löste aufgrund der hohen Verweildauer in den Online-Welten die Diskussion über Computerspielsucht aus.
- *Mafia Wars* (2008). Als erstes erfolgreiches Social Game ist es in der Community Facebook kostenlos spielbar.

Mehr zum Thema:  
[www.darktiger.org/home/files/share/SPI/presentation\\_geschichte\\_der\\_computerspiele.pdf](http://www.darktiger.org/home/files/share/SPI/presentation_geschichte_der_computerspiele.pdf)

### Passende Unterrichtsmaterialien:

- 05. Dok. 09  
[Playing to Learn. Video Games in the Classroom](#)
- 08. Dok. 26  
[Computerspiele historischen Inhalts auf dem Prüfstand](#)
- 11. Dok. 30  
[Computerspiele als Medium im Religionsunterricht](#)
- 16. Dok. 44  
[Computerspiele als Literatur](#)
- 31. Dok. 52.02  
[Lara Croft – Kultfigur und Vermarktungsstrategie](#)
- 76. Dok. 89  
[Interkulturelles Lernen mit Games](#)
- 86. Dok. 99  
[Wir bauen eine Stadt](#)
- 90. Dok. 101  
[Inhaltsanalyse von Bildschirmspielen](#)

### 03 WELCHE ÖKONOMISCHE BEDEUTUNG HABEN COMPUTERSPIELE?



## Massenmarkt Computerspiele

Ein modernes Computerspiel steht ökonomisch gesehen einem Hollywood-Kinofilm in nichts nach. So verzeichnen Produktionen wie das aufwändige Rennspiel *Gran Turismo 5* geschätzte Kosten von 60 Mio. Dollar, der Taktik-Shooter *Call of Duty: Modern Warfare 2* soll rund 50 Mio. Dollar gekostet haben. Dem gegenüber steht ein vielfacher Umsatz. So erzielte das Spiel *GTA IV* nach nur einer Woche Verkaufszahlen von rund 500 Mio. Dollar. Dabei gilt der Markt als sehr schnelllebig und dynamisch, die Gewinne müssen schnell eingefahren werden. Darum werden neue Titel oft mit massiven Werbekampagnen begleitet, die oft schon lange Zeit vor dem Verkaufsstart lanciert werden. Neben den eigentlichen Verkäufen hat die Spieleindustrie eine weitere ökonomische Dimension: sie dient als Technologietreiber. Die immer stärkere Rechenleistung und neuesten Grafikkarten, die jedes Jahr herauskommen, werden hauptsächlich zum Spielen gebraucht. Die meisten anderen Anwendungen funktionieren auch auf mehrere Jahre alten Rechnern.

### Weiterführende Fragen – Wirtschaftliche Bedeutung

Computerspiele als Massenware unterliegen vielfältigen Marketingstrategien und sind als digitales Gut anfällig für illegale Vervielfältigung. Für eine kritische Medienrezeption ist daher einerseits die Betrachtung von Spielen als Ware oder zahlungspflichtige Dienstleistung innerhalb eines ausgeklügelten Vermarktungssystems interessant, andererseits bieten sich aber auch Urheberrechtsfragen zur Diskussion an.

#### Was bedeutet Raubkopie?

Raubkopien sind illegal hergestellte Kopien einer Software. Denn stark vereinfacht gilt für Computerspiele: Software ist urheberrechtlich geschützt. Wer ein Spiel kauft, erwirbt damit „nur“ das Nutzungsrecht – er darf es damit zwar spielen, aber nicht kopieren. Anders als bei Filmen oder Musik ist bei Software grundsätzlich verboten, sich eine „Privatkopie“ anzufertigen. Wer Spiele privat oder über Tauschbörsen im Internet austauscht, begeht damit ein Vergehen, das nicht mehr als Kavaliersdelikt gehandelt, sondern zunehmend mit hohen Geldstrafen geahndet wird. Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) geht als Vertreter der Entertainmentbranche gegen Raubkopierer vor. Besonders unter Jugendlichen ist ihre Kampagne „Hart aber

gerecht“, die auch mit Kinospots beworben wurde, umstritten. Auch deshalb bietet sie einen guten Ausgangspunkt für Diskussionen in der Klasse.

Mehr zum Thema:  
[www.hartabergerecht.de/hart-aber-gerecht](http://www.hartabergerecht.de/hart-aber-gerecht)

#### Was bedeutet Freeware und Shareware?

Für Software gibt es neben Vollversionen noch weitere Lizenzmodelle. Neben der Vergabe des Nutzungsrechts durch den Kauf des Datenträgers ist etwa auch der Service einer Software erwerbbar. Dies gilt etwa bei Online-Rollenspielen, die man per Monatsgebühr zeitlich begrenzt spielen darf. Daneben gibt es aber auch so genannte Freeware, die ein Entwickler kostenlos zur Verfügung stellt – nicht zu verwechseln mit freier Software, bei der die Nutzer selbst auch Veränderungen vornehmen dürfen. Manchmal ist eine Software auch für den privaten Gebrauch kostenlos und für den kommerziellen Einsatz zu bezahlen, wie etwa die Anti-Virensoftware *AntiVir* von Avira. Eine weitere spezielle Form der Freeware ist das Lizenzmodell des „Open Source“, bei dem neben der Software selbst auch der Quellcode offengelegt wird, was eine Weiterentwicklung der Software durch die Nutzer nicht nur ermöglicht, sondern sogar beabsichtigt. Ein berühmtes Beispiel dafür ist das Office-Paket *Open Office*. Hinter dem Begriff „Shareware“ verbirgt sich die Idee, eine Software zunächst zu testen und danach zu kaufen – oft mittels einer so genannten 30-Tage-Version.

#### Welches wirtschaftliche Konzept steckt hinter Free-to-Play?

Ein neues Phänomen auf dem Spielmarkt sind die teilweise sehr aufwändig und professionell erstellten Free-to-Play-Spiele. Das Spielen etwa von *Runes of Magic* ist erst einmal kostenlos. Jedoch gilt das nur für die Basisvariante des Spiels, bei dem teilweise nicht alle Level spielbar sind. Noch erfolgreicher ist das Konzept, dass man sich als SpielerIn bestimmte Ausrüstung wie Waffen oder Schutzkleidung kaufen muss. Dafür wird oft eine eigene Währung eingeführt, so etwa „Diamanten“, die per Kreditkarte gekauft werden müssen. Diese Umrechnung erschwert den Überblick über das eigene Vermögen. Auch viele so genannte „Social Games“ funktionieren nach diesem Prinzip. Das wohl erfolgreichste dürfte das Spiel *FarmVille* der Firma Zynga auf Facebook sein, bei dem eine Farm bewirtschaftet werden muss. Auch hier gibt es bestimmte Tiere oder Gegenstände nur gegen Bezahlung mit realem Geld.

#### Passende Unterrichtsmaterialien:

- 49. Dok. 60.11  
Digitale Spielwelten – Podiumsdiskussion: Wirkung von Spielen
- 51. Dok. 60.14  
Digitale Spielwelten – Wie entstehen Computerspiele?
- 54. Dok. 62  
Geistiges Eigentum
- 67. Dok. 73.04  
Counterstrike & Co. – Immer im Recht
- 74. Dok. 87  
Simulation der Entwicklung eines Computerspiels

## 04 WER SPIELT WAS? DATEN ÜBER NUTZER, NUTZUNGSWEISEN, SPIELVORLIEBEN



## Spielen ist (noch) Jungensache

Die seit 1998 jährlich durchgeführten KIM- und JIM-Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (mpfs) messen auf verlässlicher Datenbasis das Verhalten von jungen Mediennutzern. Bei der für [www.mpfs.de/index.php?id=172](http://www.mpfs.de/index.php?id=172) *Mehr zum Thema:* Schulzwecke relevanten JIM-Studie werden bundesweit 12- bis 19-Jährige nach ihren Gewohnheiten befragt. Laut Studie von 2009 spielten offline am PC 36% der Jungen und 23% der Mädchen. Offline an der Konsole waren es bei den Jungen 39% und bei den Mädchen 19%. Mehr noch als offline wird online gespielt. So waren es bei den männlichen Spielern 47%, die alleine Online-Spiele spielten, gemeinsam mit anderen sogar 58%. Mädchen spielten hier mit 27% alleine und 22% gemeinsam mit anderen deutlich weniger.

## Weiterführende Fragen – Zusammenfassung aus der JIM-STUDIE

Die Daten aus den Studien sind frei zugänglich und bieten pädagogische Anknüpfungspunkte. So können sie für Vergleiche in der Klasse oder Schule herangezogen werden und bieten im Rahmen einer eigenen Umfrage interessante Diskussionsimpulse.

### Welche Genres werden gespielt?

Wie zu erwarten, gibt es signifikante Unterschiede zwischen den Vorlieben von Jungen und Mädchen. So lautet die Rangliste der beliebtesten Genres von Jungen in 2009: 1. Shooter- und Actionspiele (41%), 2. Strategiespiele (29%) und 3. Fußball-Spiele (25%). Mädchen präferieren hingegen Strategiespiele (44%) vor Denk- und Geschicklichkeitsspielen (20%) und Karaoke-Spielen (15%). Die beliebtesten Spiele von Mädchen in 2009 waren daher *Die Sims* (40%), das Karaoke-Spiel *Singstar* (14%) und das Kartenspiel *Solitär* (7%). Jungen bevorzugten hingegen das Fußballspiel *FIFA* (21%) vor dem Autorennspiel *Need for Speed* und dem Ego-Shooter *Counter-Strike* (jeweils 14%).

### Werden nicht altersgemäße Spiele gespielt?

Insgesamt bejahten fast zwei Drittel der Jugendlichen (65%) diese Frage. Im Hinblick auf die USK-Altersfreigabe der Spiele waren sich ganze 82% der Jungen bewusst, dass sie für (einige) genutzte Spiele zu jung waren. Bei den Mädchen verfügten 38% über Erfahrungen mit nicht altersgemäßen Spielen. Die Spieler erhalten diese Software meistens von

Freunden. Ab 14 Jahren gibt es hier keine deutlichen Unterschiede nach Altersgruppen. Auch bei der Schulform sind die Unterschiede eher gering. So haben in der Hauptschule 72% der Jugendlichen schon einmal nicht altersgemäße Spiele gespielt, an der Realschule und am Gymnasium sind es 63% bzw. 62%.

### Wie unterscheiden sich die Spielweisen von Mädchen und Jungen?

Im Allgemeinen bevorzugen Jungen eher kompetitive Spiele mit Konkurrenzsituationen, während Mädchen kooperative Spiele präferieren. Als Erklärungsmuster dienen zum einen die geschlechtsspezifischen Sozialisierungen zu wettbewerbsorientierten Jungen und sozial orientierten Mädchen, zum anderen aber auch verschiedene Herangehensweisen, die mit geschlechtsspezifischen Denkstilen assoziiert werden. Mädchen analysieren zunächst ein Problem vollständig und entwickeln eine Lösung, Jungen probieren schneller aus und nutzen sequentielle Strategien aus Versuch und Irrtum. So wollen Mädchen eher Darstellerinnen sehen, mit denen sie sich identifizieren können und sie wollen die Geschichten mit einem sinnvollen Ende auflösen. Der Tod eines Endgegners erscheint in diesem Zusammenhang für Jungen ausreichend, für Mädchen nicht.

### Wie viele Stunden spielen Kinder und Jugendliche?

Die durchschnittliche tägliche Nutzungsdauer für Spiele – seien es Computer-, Konsolen- oder Online-Spiele – beziffert die JIM-Studie auf 79 Minuten an Wochentagen. Jungen spielen mit 98 Minuten eine Dreiviertelstunde länger als Mädchen (53 Min.). Im Altersverlauf zeigen die Ab-14-Jährigen kaum Unterschiede (14–15 Jahre: 86 Min., 16–17 Jahre: 80 Min., 18–19 Jahre: 83 Min.), die Jüngsten spielen mit 69 Minuten etwas weniger. Jugendliche mit geringerer formaler Bildung weisen mit 112 Minuten allerdings eine deutlich intensivere Nutzung auf (Realschule: 82 Min., Gymnasium: 63 Min.). Am Wochenende spielen die Jugendlichen durchschnittlich 16 Minuten länger, allerdings sind es vor allem die Jungen (+22 Min.), Mädchen verwenden samstags und sonntags mit zusätzlichen 5 Minuten nur unwesentlich mehr Zeit mit Spielen als unter der Woche.

### Passende Unterrichtsmaterialien:

- 03. Dok. 05  
Educational Potential of Europa Universalis II

---

- 09. Dok. 28  
Computerspiele – nur zum Spaß?

---

- 10. Dok. 29  
Die Lara Croft ist viel cooler als der SuperMario

---

- 11. Dok. 30  
Computerspiele als Medium im Religionsunterricht

---

- 14. Dok. 41  
BenX – Kino & Curriculum

---

- 38. Dok. 58  
Digitale Medienwelten Jugendlicher I

---

- 53. Dok. 60.16  
Digitale Spielwelten – Vorkenntnisse, Vorlieben, Spielerfahrungen

---

- 60. Dok. 68  
JAM – Lernmodul Computerspiele

---

- 62. Dok. 71.01  
Unterrichtssreihe „Computerspiele“

---

- 66. Dok. 73.01  
Counterstrike & Co. – Computerspiel-Genres

---

- 87. Dok. 100.01  
Virtuelle Welten: Mediennutzung im Alltag

## 05 WELCHES VERHÄLTNIS ENTWICKELN SPIELERINNEN ZU DEN SPIELEN?

## Eintauchen in die Spielewelt

Ganz ähnlich wie andere Medien werden auch Computerspiele subjektiv und emotional erlebt. In der Medienforschung gibt es verschiedene Konzepte, mit denen dieses subjektive Erleben analysierbar gemacht werden soll. Wichtig ist der Begriff der Immersion, das Eintauchen in virtuelle Welten, das durch bestimmte technische und psychische Faktoren unterstützt wird. Auch das Konzept des so genannten Flow-Erlebens spielt eine große Rolle. Der Flow ist die ausgewogene Balance von Anforderungen des Spiels und Kompetenz des Spielers, die den Akteur im Spiel hält, indem das Spielgeschehen weder zu schwierig noch zu einfach für ihn wird. Ebenfalls verwendet werden die Theorien der Identifikation und der parasozialen Beziehung. Diese untersuchen die Phänomene der Beziehungsbildung zu fiktiven Personen, was auch in der Fernsehforschung von Bedeutung ist.

Gerade für Pädagogen ist der Fakt interessant, dass sich die SpielerInnen aus einer intrinsischen Motivation heraus mit den Spielen beschäftigen – also einer Idealbedingung für Lernprozesse. Ein besseres Verständnis der Mechanismen, die bei Spielen die Entwicklung und Aufrechterhaltung von Flow und Immersion fördern, könnte in Übertragung auf pädagogische Kontexte durchaus hilfreich für Schule und Unterricht sein.

## Weiterführende Fragen – Motivation und Flow

Angesichts der Immersionskraft mancher Spiele ist die reflexive Betrachtung des eigenen Verhaltens als SpielerIn schwierig. Hier kann eine Aufdeckung der persönlichen Spielhistorie und der Beziehungen zu den „eigenen“ Spielen zu wertvollen Selbsterfahrungen verhelfen.

### Was macht ein Spiel attraktiv?

Grundsätzlich sind Computerspiele für Kinder und Jugendliche unterhaltsam, bringen Spaß und ermöglichen dank Mehrspieler-Optionen und Vernetzbarkeit gemeinschaftliche Erlebnisse. Darüber hinaus ist gerade bei Kindern ein wichtiger Faktor, dass Spiele das Gefühl von Kompetenz vermitteln. In einer undurchschaubaren und oft unbeeinflussbaren gesellschaftlichen Realität sehen sich Kinder und Jugendliche oft als kontrolliert und machtlos. In Computerspielen können sie ihre Selbstwirksamkeit spüren und Erfolgserlebnisse haben. Die Spiele haben oft eine Kompensationsfunktion.

Um zu erklären, was jungen Spielern bei der Auswahl passender Spiele wichtig ist, hat der Medienforscher Jürgen Fritz das Modell der „Landkarte der Bildschirmspiele“ entwickelt. Auf dieser Karte mit den drei Eckpunkten Denken, Action und Geschichten

lässt sich jedes Spiel einordnen. So sind die Motivationspotenziale unterschiedlich. Manche Spiele fordern planvolles, strategisches Denken, andere reaktionsschnelles Handeln in Stresssituationen und dritte bieten eine faszinierende Story, die zu einem guten Ende geführt werden muss.

Mehr zum Thema:  
<http://snp.bpb.de/referate/fritzwel.htm>

### Wie kommt es zu einem Flow-Erlebnis?

Nicht nur beim Computerspielen, auch bei vielen anderen Handlungen kann es zu einem Flow kommen, so etwa beim Spielen eines Musikinstruments oder beim Sport. Wichtig ist der Zustand ständiger Herausforderung, kombiniert mit den dafür nötigen Fähigkeiten. Folgende Faktoren begünstigen beim Computerspiel ein Flow-Erlebnis: So muss die Geschichte des Spiels für den Spieler annehmbar und seine Steuerung logisch sein. Dann muss der Schwierigkeitsgrad die richtige Balance zwischen Frustration und Motivation bieten und die Belohnungen müssen so erstrebenswert sein, dass sie den Spieler motivieren, nach einer geschafften Herausforderung auch die nächste Frustration auf sich zu nehmen. Abträglich sind dagegen eine zu kurze Spieldauer und eine Distanz zum Spiel.

Mehr zum Thema:  
[www.bpb.de/themen/8GADVU,5,0,Zwischen\\_Frust\\_und\\_flow.html](http://www.bpb.de/themen/8GADVU,5,0,Zwischen_Frust_und_flow.html)

### Passende Unterrichtsmaterialien:

- 03. Dok. 05  
Educational Potential of Europa Universalis II

---

- 09. Dok. 28  
Computerspiele – nur zum Spaß?

---

- 23. Dok. 45.10  
Medienpädagogisches Fotoprojekt

---

- 25. Dok. 47  
Computerspiele unter der Lupe

---

- 26. Dok. 49.01  
Bewertung von Computerspielen

---

- 27. Dok. 49.02  
Unterschiedliche Kategorien von Computerspielen

---

- 28. Dok. 49.03  
Welche Auswirkungen hat das Computerspiel?

---

- 35. Dok. 54  
Das Adventure Torins Passage

---

- 36. Dok. 55  
Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod – Spielertest

---

- 39. Dok. 59  
Digitale Medienwelten Jugendlicher II

---

- 40. Dok. 60.02  
Digitale Spielwelten – Interaktionsregeln und Rezeptionsstrategien

---

- 43. Dok. 60.05  
Digitale Spielwelten – Eigenschaften und Wirkungen eines Spiels erkennen.

---

- 45. Dok. 60.07  
Digitale Spielwelten – Vergleich zweier Spiele

---

- 52. Dok. 60.15  
Digitale Spielwelten – Rezeptionsstrategien

---

- 53. Dok. 60.16  
Digitale Spielwelten – Vorkenntnisse, Vorlieben, Spielerfahrungen

---

- 61. Dok. 70  
„Kleine Fluchten – Umgang mit Medien“

---

- 64. Dok. 71.03  
Onlinespiele: Counterstrike und World of Warcraft (WOW)

---

- 72. Dok. 81  
Level 4 – Die Stadt der Kinder

---

- 80. Dok. 93  
„Spielzone“ in der Mittelstufe

---

- 81. Dok. 94  
Unterrichtsvorschlag „Level 4 – Die Stadt der Kinder“

---

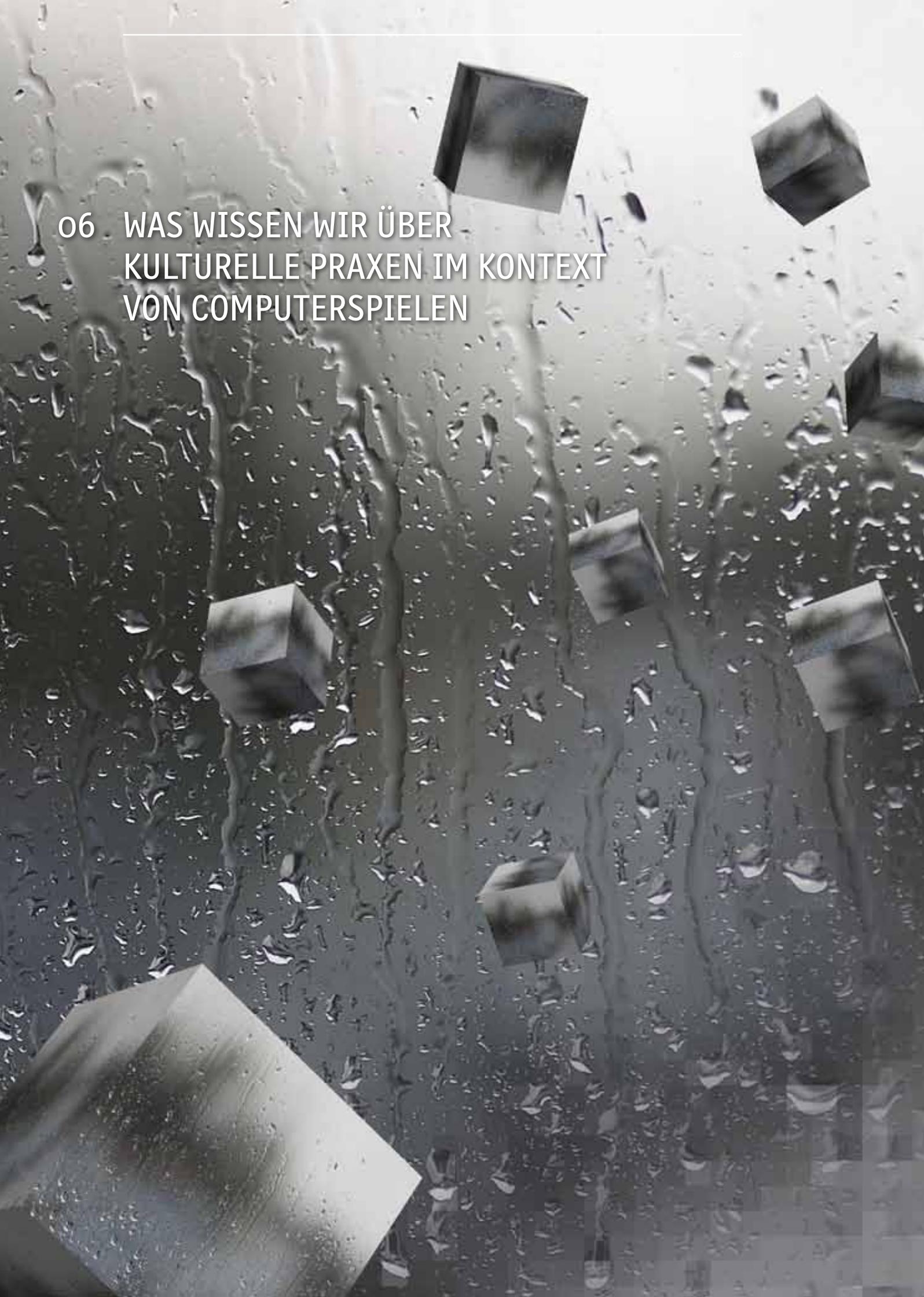
- 82. Dok. 95  
Verzichten – abgeben – helfen

---

- 88. Dok. 100.02  
Virtuelle Welten: Faszination Computerspiel

---

- 89. Dok. 100.03  
Virtuelle Welten: Die LAN-Party



06 WAS WISSEN WIR ÜBER  
KULTURELLE PRAXEN IM KONTEXT  
VON COMPUTERSPIELEN

## Die Kultur der Spielenden

Häufig bilden die „Gamer“ informelle, hoch kommunikative Gemeinschaften, die auch kreativ-produktive Praxen entwickeln. Schon früh verabredeten sich Jungen zum gemeinsamen Gameboy- oder Konsolenspiel, später dann zu privaten Netzwerk-Spielen in Wohnzimmern oder Kellerräumen, bevor sie dann ab dem 16. Lebensjahr zu den großen offiziellen LAN-Partys, bei denen oft hunderte Rechner vernetzt werden, Eintritt bekommen. Viele SpielerInnen engagieren sich auf Fanseiten ihrer Lieblingsspiele im Internet oder verfassen Beiträge in Blogs und Foren. Mittels Editoren greifen sie in Spiele ein und gestalten das Aussehen eigener Level oder Maps selber.

Eine immer größere Zahl von SpielerInnen und Gruppen betrachten das Spiel als kreative Spielweise, aus dem sie Elemente herauslösen und in andere Kontexte bringen – etwa in selbst erstellten Filmen oder anderen Medienformen. Dieses Zueignen von Computerspielen wird von der Industrie nicht immer gern gesehen, ist aber fester Bestandteil einer von der Fachliteratur so genannten partizipativen Medienkultur. Interessant in pädagogischer Hinsicht ist, dass mit diesen neuen, aktiven Medienkulturen ein zentrales Ziel medienpädagogischer Arbeit weitgehend ohne pädagogische Beteiligung umgesetzt wird, nämlich die Gestaltung und Produktion eigener Medieninhalte, des so genannten „user generated contents“. Zu bedenken ist hierbei jedoch, dass nur ein Teil der Nutzer an diesen medialen Praxen partizipiert.

## Weiterführende Fragen – Spielekulturen

Für ein tieferes Verständnis der Computerspiel-szene ist nicht nur die Annahme des Spiels als Bestandteil zumindest der Jugendkultur, sondern auch des Spielens als Sportart förderlich. Und wer um die kreativen Möglichkeiten und Dimensionen der digitalen Welten und ihrer Nutzer weiß, kann sie unter Umständen nutzbringend in den Unterricht integrieren.

### Was bedeuten die Begriffe eSport und Clan?

Mit dem Aufkommen von Netzwerken und Multiplayer-Spielen im Internet wurde auch der sportliche Wettkampf im Computerspielen immer reizvoller – der sogenannte eSport war geboren. Heute gibt es hauptberufliche Spieler, so genannte ProGamer, die mit dem Spielen auf nationalen und internationalen Meisterschaften ihren Lebensunterhalt verdienen. Organisiert in Ligen und oftmals mit Sponsorenverträgen ausgestattet, haben einige dieser Spieler regelrechten Star-Status in ihrer Szene. In Deutschland ist der eSport bislang noch nicht vom

Deutschen Olympischen Sportbund als Sportart anerkannt, in anderen Ländern wie Süd-Korea hingegen schon. Wichtige Turniere in den beliebtesten Spielen, dem Shooter *Counter-Strike* und dem Echtzeitstrategiespiel *Warcraft 3*, werden dort zur besten Sendezeit im Fernsehen übertragen.

Einige Spiele müssen von kooperierenden Teams bestritten werden, dies sich im eSport als „Clan“ bezeichnen. Dies kann über eine Liga-Organisation laufen, um einen hohen Rang in der Liga-Liste zu erhalten und sich somit als Clan einen Namen zu machen. Es gibt allerdings auch Clans, die ihr Spiel nicht so ernst sehen und hauptsächlich Spaß haben wollen, die so genannten Fun-Clans.

### Was machen Modder?

„Mod“ ist die Kurzform für „Modification“ also eine Veränderung oder Ergänzung eines Computerspiels, typischerweise eines Levels. Als Ursprung für die heute sehr lebendige Modder-Szene gilt die Veröffentlichung des Quellcodes des Ego-Shooters *Quake*, den der Hersteller absichtlich ins Netz stellte. Schnell bildete sich eine Mod-Community von Spielern, die das Spiel mit ihren eigenen Ideen ergänzte. So ist auch das bekannte *Counter-Strike* tatsächlich eine Modifikation, die ein kanadischer Student aus dem Actionspiel *Half-Life* entwickelte. Heutige Modder nutzen Editoren, die oft direkt von den Spieleentwicklern mitgeliefert werden, und erstellen eigene Level oder Karten – etwa die ihres Heimatortes.

### Was sind Machinimas und Fan-Stories?

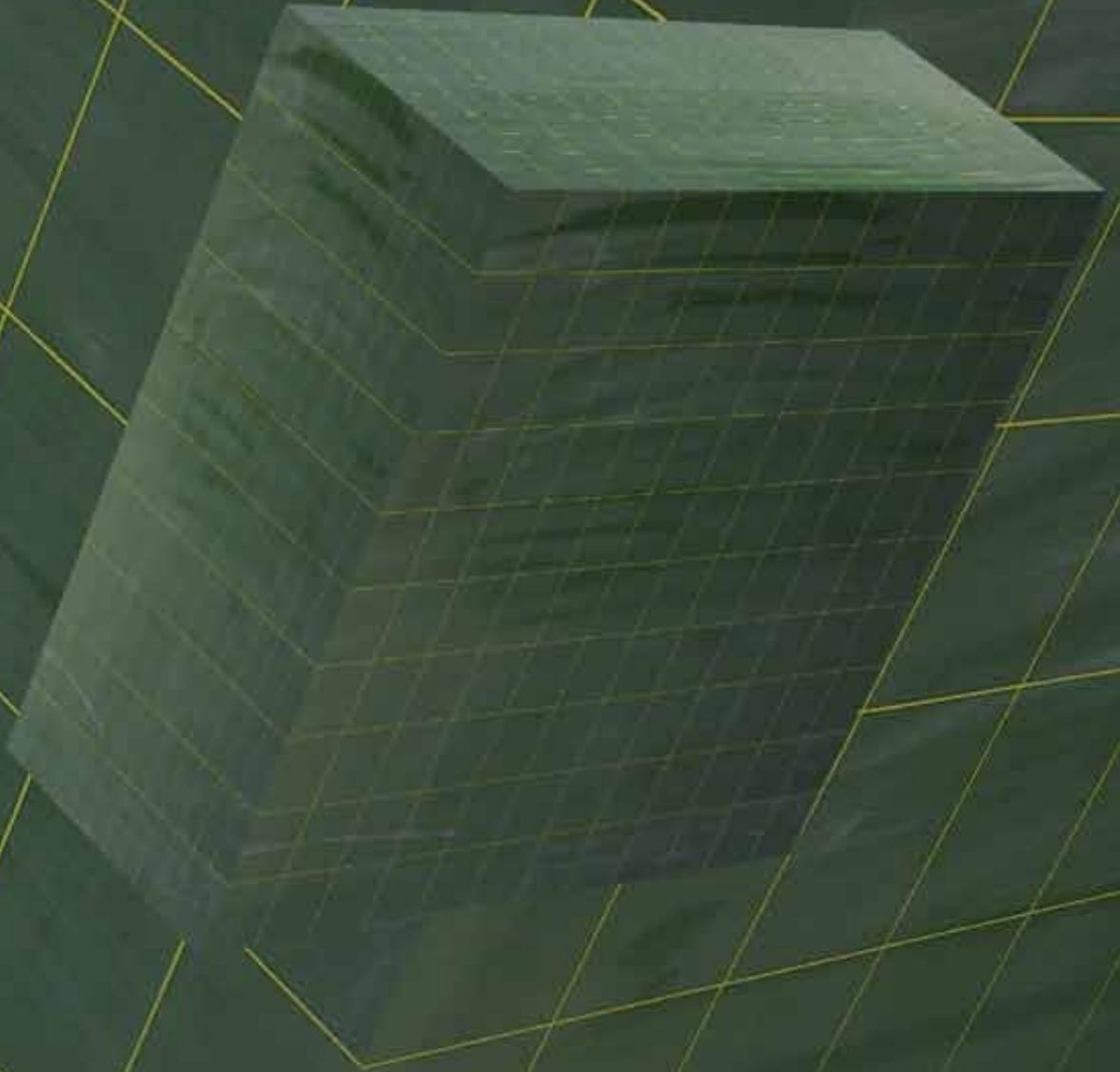
Machinimas sind von Fans erstellte Filme, die auf aufgenommenen Szenen eines Spiels beruhen. Einige werden von Spielern aufgenommen, die damit eine besonders gute Spielperformance oder das komplette Bewältigen eines Levels in sehr kurzer Spielzeit beweisen wollen. Neben diesen so genannten „Speedruns“ gibt es aber auch Machinimas, die einen eher künstlerischen Anspruch haben. Sie haben eigene Dramaturgien, werden mit Musik oder Dialogen unterlegt und bilden eigenständige, manchmal satirische Filme. Andere SpielerInnen modifizieren ihre Lieblingsspiele nur im Kopf, indem sie die Geschichten weiter schreiben, oder neue Abenteuer ihrer Helden entwerfen. Diese so genannten Fan-Stories, zum Beispiel über die *Tomb Raider*-Heldin Lara Croft, werden auf eigenen Websites gesammelt und veröffentlicht.

Mehr zum Thema:  
[www.tombraidergirl.de/fanfiction](http://www.tombraidergirl.de/fanfiction)

### Passende Unterrichtsmaterialien:

18. Dok. 45.02  
Die Welt der Computerspiele
31. Dok. 52.02  
Lara Croft – Kultfigur und Vermarktungsstrategie
32. Dok. 52.04  
Lara Croft – Von der Story zum Computerspiel
51. Dok. 60.14  
Digitale Spielwelten – Wie entstehen Computerspiele?
57. Dok. 65  
Grundlagen von Multimedia
58. Dok. 66  
New game console makes it to the UK
61. Dok. 70  
„Kleine Fluchten – Umgang mit Medien“
68. Dok. 74  
Moderne Abenteuer oder Fantasie-Killer?
72. Dok. 81  
Level 4 – Die Stadt der Kinder
76. Dok. 89  
Interkulturelles Lernen mit Games
79. Dok. 92  
Wir spielen Super Mario Land in der Sporthalle
81. Dok. 94  
Unterrichtsvorschlag „Level 4 – Die Stadt der Kinder“
85. Dok. 98  
Wie baue ich mir ein Computerspiel?
89. Dok. 100.03  
Virtuelle Welten: Die LAN-Party

## 07 WAS LERNT MAN BEI COMPUTERSPIELEN?



## Motivation für den Unterricht

Computerspiele sind immersive Lernumgebungen. Schließlich muss der Spielende bei jedem Spiel erst lernen und verstehen, welche Spielzüge und Spielstrategien erforderlich sind. Permanent müssen so genannte kognitive Landkarten erstellt werden, damit die Spielfigur beim nächsten Durchqueren des Levels nicht in die gleiche Falle tappt. In Rollen- und Strategiespielen oder Wirtschaftssimulationen müssen komplexe, miteinander verbundene Parameter erfasst, Entscheidungen gefällt und dafür die Konsequenzen übernommen werden. Mit einer nur seriellen Informationsaufnahme scheitert man in den meisten Spielen, erforderlich ist die parallele Verarbeitung unterschiedlicher Arten und Ebenen von Informationen. Auch die Steuerung über das Interface und die Rückmeldungen des Systems zum Spielstatus wollen richtig gedeutet werden. Insofern kommen in komplexen Computerspielen heute zunehmend didaktische Prinzipien zum Einsatz, die SpielerInnen bei der Erschließung der Spiel- und Regelstruktur unterstützen.

In Computerspielen wird also gelernt, jedoch nicht vordergründig, sondern eher versteckt, nach einem unbeabsichtigten „geheimen Lehrplan“. Das Lernen funktioniert hier induktiv und informell, was es vom schulischen Lernen unterscheidet. Diese Motivationskraft wollen sich so genannte „Serious Games“ zu Nutze machen, in denen SchülerInnen sich einen ernsthaften Hintergrund spielerisch erarbeiten sollen. Mit kommerziellen Spielen mit Millionen-Budget können diese aber optisch wie spielerisch nicht konkurrieren. Schnell entdecken die SchülerInnen hier auch den pädagogischen Zeigefinger.

Inwieweit sich dennoch Lernerfolge einstellen, ist nicht einheitlich belegt. Eine ähnliche Hoffnung auf positive Lerneffekte gibt es bei dem Versuch, Spielgeräte wie die Handheld-Konsole Nintendo DS in den Unterricht zu integrieren.

## Weiterführende Fragen – Lerneffekte

Wohl kaum ein anderer Bereich der Computerspiele wird unter Pädagogen so kontrovers diskutiert wie das Lernen in und an Computerspielen. Kein Wunder, berührt er doch die ureigene Domäne der LehrerInnen. Zum Verständnis der Materie lohnt ein Blick auf die diversen Lerneffekte, die Spiele haben können.

### Was kann man in Computerspielen lernen?

Verschiedene Medienforscher nennen folgende Fähigkeiten, die mit Computerspielen erlernt werden können:

- **Sensomotorik/Visuelle Fähigkeiten/Geschicklichkeit/Reaktion/Hand-Auge-Koordination.** Viele Spiele erfordern einen hohen Grad an Geschicklichkeit bei der Steuerung, bei Spielen wie etwa *Wii Sports* sogar mit dem ganzen Körper.
- **Kombinationsfähigkeit/Taktik.** Strategiespiele wie die *Anno*-Reihe fordern umsichtige Planung vieler Faktoren.
- **Improvisation/Einfallskraft.** Jump´n´Run-Spiele wie *Super Mario* fordern kreative Lösungsmöglichkeiten zum Vorwärtstreten.
- **Schöpferisches Denken.** Etwa in Rollenspielen wie *World of Warcraft* kann man seine Charaktere frei nach eigenen Vorstellungen entwerfen.
- **Antizipatorisches Denken.** Die Frage „Was passiert bei welcher Handlung?“ ist etwa in Sport-Simulationen wie der *FIFA*-Reihe wichtig.
- **Algorithmisches Denken.** „Was passiert in welcher Reihenfolge?“ kann Teil des Lernens in Ego-Shootern wie *Counter-Strike* sein, um erfolgreich die Mission zu erfüllen.
- **Konzentrationsfähigkeit.** Fast alle Spiele erfordern eine hohe Konzentration, vom schnellen Actionspiel bis zu Denkspielen wie *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf*.
- **Stressbewältigung/Stressresistenz.** Gerade in Action-Spielen passieren viele Dinge gleichzeitig und man muss in Situationen sekundenschnell mit einer Vielzahl von Aktionen reagieren, so in *Call of Duty 4*.
- **Ausdauer/Beharrlichkeit/Ehrgeiz/Geduld.** In Fun-Spielen wie *Wii Sports Resort* bedarf es zahlreicher Versuche und einiger Übung, um erfolgreich sein zu können.
- **Frustrationsbewältigung/Aggressionsabbau/Entspannung.** Dieses zusätzliche Argument wird vielfach von SchülerInnen angeführt.

### Welche ungewollten Lerneffekte können Computerspiele haben?

Neben diesen Fähigkeiten lernen SpielerInnen auch andere Dinge in Computerspielen, die teilweise unausgesprochen und manchmal auch ungewollt sind. Problematisch sind in vielen Computerspielen vor allem die Gender-Frage und der Gewalt-Aspekt. So sind in vielen Spielen die Rollenangebote an Mädchen von Klischees im Sinne des traditionellen Rollenmusters geprägt: die schöne, aber schwache Frau muss vom Mann beschützt werden. Andere Spielformen existieren in der weiblichen Form erst gar nicht, so gibt es beispielsweise keine Frauen-Fußball-Simulation. Die Gewaltfrage in diesem Zusammenhang ist davon geprägt, dass in vielen Spielen gewalttätige Konfliktlösungsstrategien erfolgreich sind. Der Gegner wird eliminiert und das Problem ist gelöst. Außerdem ist die Gewalt oft ohne Konsequenzen, sowohl strafrechtlich als auch körperlich.

### Passende Unterrichtsmaterialien:

01. Dok.03.01  
[Learning World History with Civilization III – Kl. 6–12](#)
02. Dok. 03.02  
[Learning World History with Civilization III – Kl. 5–8](#)
04. Dok. 08  
[Teacher’s Guide for SimCity 3000](#)
05. Dok. 09  
[Playing to Learn. Video Games in the Classroom](#)
06. Dok. 20.01  
[Twisted Forces](#)
07. Dok. 20.02  
[Play in Motion](#)
08. Dok. 26  
[Computerspiele historischen Inhalts auf dem Prüfstand](#)
11. Dok. 30  
[Computerspiele als Medium im Religionsunterricht](#)
12. Dok. 38  
[Computerspiele und Mathe?](#)
22. Dok. 45.09  
[Spielend lernen.](#)
36. Dok. 55  
[Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod – Spieletest](#)
55. Dok. 63.01  
[Was man mit Computerspielen lernen kann.](#)
59. Dok. 67  
[Wii-Konsole im Sportunterricht](#)
91. Dok. 102  
[Kids test Computergames in Class](#)

## 08 WELCHE BEDEUTUNG UND WIRKUNG HAT GEWALT IN COMPUTERSPIELEN?



## Die Killerspiel-Frage

Das Thema Gewalt im Spiel wird in der oft hoch emotionalen öffentlichen Diskussion zumeist auf eine einzelne Frage zugespitzt: „Können solche Modelle heranwachsende NutzerInnen zur Nachahmung des medial Vermittelten anregen?“ Schließlich wird Gewalt bei Computerspielen nicht nur audiovisuell dargestellt, sondern interaktiv erlebbar. Daher wird in der öffentlichen Diskussion die Auffassung vertreten, in diesen virtuellen Welten werde das Töten trainiert. Diese „Killerspiel“-Diskussion, aber auch die wissenschaftliche Beschäftigung mit Gewalt in Computerspielen führt zu einer zunehmenden Spannung zwischen zwei Generationen: Die ältere sieht mehrheitlich Risiken und fordert mehr Kontrollen, während sich eine jüngere unverstanden fühlt und den Eindruck gewinnt, dass Ältere ohne hinreichende Medienkenntnis über die Köpfe der Jüngeren hinweg agieren.

Allerdings können auch innerhalb der jüngeren Generation nicht alle nachvollziehen, weshalb einige Jugendliche, in der Hauptsache männliche Teenager, von Ego-Shootern wie *Counter-Strike*, *Call of Duty* oder *Half Life* so fasziniert sind. Computerspielern haftet auch in den Augen jüngerer NichtspielerInnen oft das Etikett „Gewaltspieler“ an. Eine Beschäftigung mit „Gewalt“ in Computerspielen erscheint angesichts der kontrovers geführten Diskussion als unabdingbar.

## Weiterführende Fragen – Gewalt im Spiel

Eine Auseinandersetzung mit dem Gewaltthema und den Thesen, Methoden und Ergebnissen der Medienwirkungsforschung erlaubt es, nicht nur die Argumente der geführten Debatte zu reflektieren, sondern auch, sich mit den Verfahren der Wissenschaft auseinanderzusetzen.

### Welche Formen von Gewalt gibt es in Computerspielen?

Gewalt hat auch beim Computerspiel die unterschiedlichsten Facetten. Würden strafrechtliche Gesichtspunkte in die virtuellen Spielwelten übertragen werden, wäre schon der Sprung der niedlichen Comic-Figur *Super Mario* auf den Kopf seines Gegners eine Gewalthandlung. Ganz offensichtliche Gewaltdarstellungen finden sich natürlich in Kriegsspielen wie *Call of Duty* oder *Medal of Honor* oder in kompetitiv orientierten Abschusspielen wie etwa *Quake* oder *Counter-Strike*. Auch Spiele aus dem Gangster-Milieu wie *Grand Theft Auto*, kurz *GTA*, oder *Mafia*, ermöglichen vielfältige Gewalttätigkeiten, die die Spielfigur [Mehr zum Thema: www.jugendschutz.net/gewalt/Gewaltspiele/index.html](http://www.jugendschutz.net/gewalt/Gewaltspiele/index.html) begehen kann – aber nicht zwingend muss. Bei Prügelspielen, sogenannten Beat'em' Ups, wie *Tekken* oder *Virtua Fighter* ist Gewalt hingegen ein unabdingbarer Teil des Gameplays.

Weniger offensichtlich, enthalten aber auch Wirtschaftssimulationen wie *Rollercoaster Tycoon* oder *SimCity* Formen von struktureller Gewalt.

### Welche Instanzen zur Inhaltskontrolle von Spielen gibt es?

Zwei wesentliche Stellen sind in Deutschland maßgeblich mit Jugendschutz und Alterskontrolle befasst: die USK und die BPjM. Das europäische PEGI-Siegel ist ebenfalls oft auf Softwareverpackungen zu finden, hat aber für Deutschland nur informierenden Charakter.

- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): Seit der Novellierung des Jugendschutzgesetzes im Jahr 2003 ist die USK in Deutschland für die Alterskennzeichnung von Computerspielen zuständig. Auf Gutachterbasis in Zusammenarbeit mit den obersten Landesjugendbehörden vergibt sie eine von fünf Alterskennzeichnungen, die auf jeder Spielepackung abgedruckt werden müssen und die für die Verkäufer verpflichtend sind.

[Mehr zum Thema: www.usk.de](http://www.usk.de)

- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM): Als deutsche Bundesoberbehörde für medialen Jugendschutz ist die BPjM für die Prüfung von jugendgefährdenden Spielen und ihre eventuelle Aufnahme auf die so genannte Index-Liste zuständig. Indizierte Titel dürfen nicht an Jugendliche verkauft oder weitergegeben werden.

[Mehr zum Thema: www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)

- Pan European Game Information (PEGI): Als europaweites Einstufungssystem ergänzt die PEGI-Norm die USK. Oftmals finden sich beide Alterskennzeichnungen auf den Spielepackungen. Mitunter unterscheiden sich die USK- und PEGI-Altersangaben. Die USK-Angaben sind jedoch in Deutschland gesetzlich bindend.

[Mehr zum Thema: www.pegi.info.de](http://www.pegi.info.de)

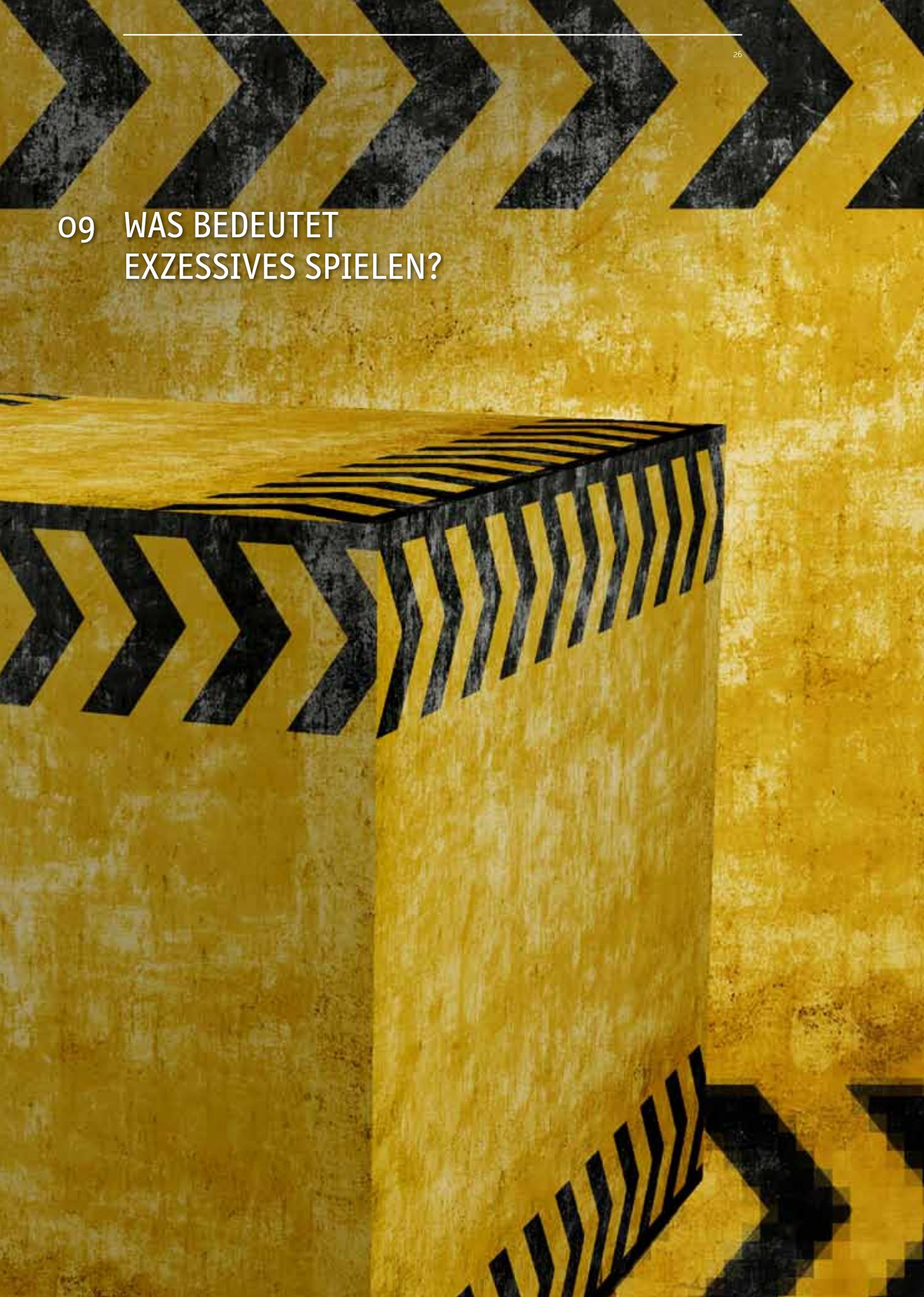
### Welche Thesen zur Gewaltwirkung kennt die Medienwirkungsforschung?

Die Wissenschaft untersucht schon seit Beginn der Spieleentwicklung in den 70er- und 80er-Jahren die potenzielle Gewaltwirkung – mit uneindeutigen Ergebnissen. So ist die Stimulustheorie, die besagt, dass ein Spieler nach dem Konsum von Gewaltspielen selbst zum Gewalttäter wird, faktisch nicht nachweisbar. Auch die entgegengesetzte Katharsistheorie, die besagt, dass gewalthaltige Spiele beim Spieler Gewaltimpulse abbauen, ist ebenso haltlos. Einigkeit herrscht nur in der Erkenntnis, dass es keine einfache, monokausale Erklärung gibt. Bei aggressiven Verhaltensweisen greifen genetische, neurobiologische, psychodynamische, biografische und soziologische Faktoren ineinander. Computerspiele schaffen kurzfristig keine neuen Einstellungen und Handlungsbereitschaften, können aber für Personen mit entsprechenden Dispositionen im Sozialverhalten Wechselwirkungen befördern.

### Passende Unterrichtsmaterialien:

- 09. Dok. 28  
Computerspiele – nur zum Spaß?
- 13. Dok. 40  
Der Amoklauf von Emsdetten
- 14. Dok. 41  
BenX – Kino & Curriculum
- 15. Dok. 43  
„Bloodpatch“ – Texte über Gewalt an der Schule
- 19. Dok. 45.05  
Gewalttätig durch Computerspielen?
- 21. Dok. 45.08  
Gewalt in Computerspielen
- 23. Dok. 45.10  
Medienpädagogisches Fotoprojekt
- 24. Dok. 46  
Computerspiele und Gewalt – Unterrichtsideen zum Jugendschutz
- 28. Dok. 49.03  
Welche Auswirkungen hat das Computerspiel?
- 34. Dok. 53  
Was man nicht begreift, darüber muss man wenigstens reden!
- 37. Dok. 57  
Die Eliza-Protokolle
- 46. Dok. 60.08  
Digitale Spielwelten – Alters-einstufung einarbeiten
- 48. Dok. 60.10  
Digitale Spielwelten – Killerspiele?
- 49. Dok. 60.11  
Digitale Spielwelten – Podiumsdiskussion: Wirkung von Spielen
- 55. Dok. 63.01  
Was man mit Computerspielen lernen kann.
- 56. Dok. 63.02  
Kriegsspiele und Politik
- 60. Dok. 68  
JAM – Lernmodul Computerspiele
- 61. Dok. 70  
„Kleine Fluchten – Umgang mit Medien“
- 62. Dok. 71.01  
Unterrichtsreihe „Computerspiele“
- 65. Dok. 72  
Krieg in Kinderköpfen
- 67. Dok. 73.04  
Counterstrike & Co. – Immer im Recht
- 68. Dok. 74  
Moderne Abenteuer oder Fantasie-Killer?
- 71. Dok. 79  
Podcast zum Thema Computerspiele
- 73. Dok. 84  
Verbot von Gewaltspielen?
- 74. Dok. 87  
Simulation der Entwicklung eines Computerspiels
- 75. Dok. 88  
Soll Rene Counter-Strike spielen?

# 09 WAS BEDEUTET EXZESSIVES SPIELEN?



## Die Sucht-Debatte

Gerade im Zusammenhang mit dem Online-Rollenspiel *World of Warcraft* hat ein weiterer Begriff die öffentliche Diskussion über Computerspiele stark geprägt: Spielsucht. Dabei hatte die American Psychiatric Association die Klassifizierung einer exzessiven Nutzung von Internet- und Computerspielen als Sucht im Jahr 2007 abgelehnt – eine Entscheidung, die auch für deutsche Suchtexperten richtungweisend war.

Grundsätzlich ist es sinnvoll und erforderlich, den Suchtbegriff als solchen zu hinterfragen, um überhaupt angemessen über mögliche „krankhafte“ Formen des Computerspielens reden zu können. Denn nicht jedes intensive Spielen führt zu exzessivem Spielen, das von den Spielenden selbst als problematisch empfunden wird. Dennoch lohnt ein medienkritischer Blick auf die Spiele und ihre Bindungsmechanismen ebenso wie ein gesellschaftskritischer auf unsere heutige Lebens- und Leistungswelt, die aus „Spielzeit“ oftmals „verschwendete Zeit“ macht.

## Weiterführende Fragen – Spielabhängigkeit

Bevor das Spielen bestimmter Computerspiele grundsätzlich kritisiert wird, gilt es, einen Blick auf die Merkmale von Abhängigkeit ganz allgemein, aber auch auf die Wirkungsweisen von bestimmten Spielen zu werfen. In schwächeren oder stärkeren Ausprägungen hat wahrscheinlich fast jeder Schüler Erfahrungen zum Thema – die sich für eine Bestandsaufnahme und anschließende Diskussion eignen.

### Wie kann man Sucht definieren?

Die Weltgesundheitsorganisation WHO ersetzte den veralteten Begriff der Sucht durch den Terminus „Abhängigkeit“ und stellt zu ihrer Definition einen Katalog mit sechs Kriterien zur Verfügung. Wenn innerhalb eines Jahres drei oder mehr Kriterien auf einen Patienten zutreffen, kann diese Diagnose gestellt werden. Dazu zählen Wiederholungszwang, Kontrollverlust, Entzugserscheinungen sowie Toleranzbildung kombiniert mit Dosissteigerung. Außerdem fallen fünfens eine Interessenabsorption und Zentrierung auf die „Droge“ sowie sechstens somatische, psychische oder soziale Schädigungen darunter.

Mehr dazu:  
[www.gamestar.de/specials/reports/1461102/spielen\\_als\\_sucht.html](http://www.gamestar.de/specials/reports/1461102/spielen_als_sucht.html)

### Welche Bindungskräfte wirken bei Computerspielen?

Online-Rollenspiele laufen rund um die Uhr, ihre so genannten persistenten Spielwelten sind immer erreichbar. Dazu kommt, dass es kein Ende des Spiels gibt und sich die Charaktere beständig weiterentwickeln können. So werden Spieler auch permanent für ihr Spielen mit mehr Erfahrungspunkten, virtuellem Geld oder wertvollen Gegenständen belohnt. Menschen mit bestimmten Vorveranlagungen, wie zum Beispiel Störungen der Impulskontrolle oder fehlenden Erfolgserlebnissen, können so zur ausufernden Beschäftigung verführt werden – schließlich wird man im wirklichen Leben nicht jede Viertelstunde für etwas belohnt. Weitere Grundbedürfnisse, die Computerspiele ansprechen, sind:

- **Bestimmtheit:** SpielerInnen erschaffen eine „kontrollierte Unbestimmtheit“, die dem Wunsch nach dem Wissen, was als Nächstes kommt, nahe kommt. SpielerInnen können sich auch bei aller Ungewissheit auf die Spielregeln verlassen.
- **Kompetenz:** Spiele geben das Gefühl der Kontrolle und des Erfolgs. Dank eines einstellbaren Schwierigkeitsgrades sind sie fast immer lösbar und vermitteln so ein Gefühl von Kompetenz.
- **Affiliation:** SpielerInnen spielen gemeinsam und bilden in Spielen Gemeinschaften, die sie verstehen und verstärken. Andere Menschen bestätigen, dass sie in Ordnung sind.

Das Erkennen der und das Wissen um die hohe Bindungskraft von Spielen kann dazu beitragen, einen bewussten Umgang auch mit besonders faszinierenden virtuellen Spielwelten zu entwickeln.

### Wie kann eine Abhängigkeit erkannt und vermieden werden?

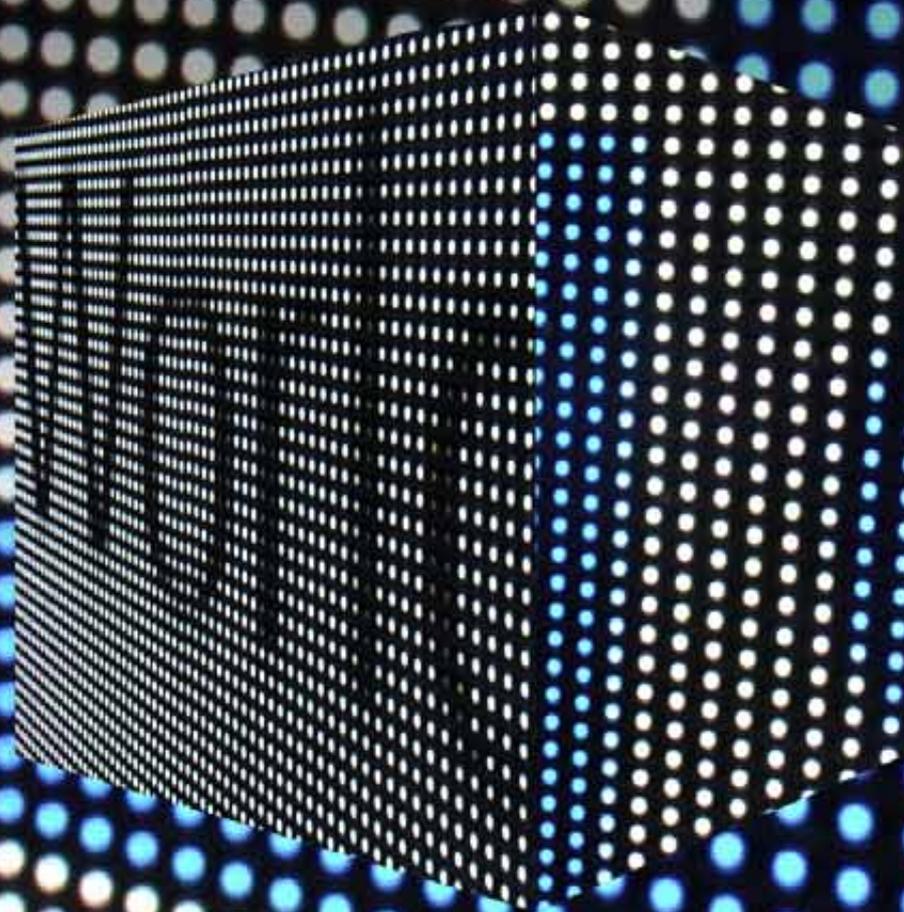
Computerspielabhängigkeit wird von Nichtspielern oft an der Dauer des Spiels festgemacht. Allerdings muss nach Expertenmeinung eine erhebliche Zeit aufgebracht werden, bevor man von Spielabhängigkeit reden kann. So wird ein über mindestens 12 Monate andauernder Spielkonsum „in einer von der Norm abweichenden Form und über das Maß hinaus“ genannt. Wenn Kinder und Jugendliche also nach Neuerscheinen eines lang erwarteten Computerspiels ein paar Wochen intensiv spielen, kann noch nicht von Abhängigkeit gesprochen werden. Die Experten sind sich darüber einig, dass Spielverhalten erst dann als krankhaft einzuschätzen ist, wenn weitere Faktoren hinzukommen. Etwa, wenn sich schulische Leistungen verschlechtern, die SpielerInnen Freunde vernachlässigen oder sie das Spiel nicht mehr alleine beenden können. Auch körperliche Symptome wie Unruhe und Nervosität, wenn eine längere Zeit nicht gespielt wurde, sollten Erziehungsberechtigte alarmieren.

Mehr dazu:  
[www.suchthilfe-mw.de/vermittlung/vermittlung3/allgemeines.php](http://www.suchthilfe-mw.de/vermittlung/vermittlung3/allgemeines.php)

### Passende Unterrichtsmaterialien:

09. Dok. 28  
Computerspiele – nur zum Spaß?
20. Dok. 45.06  
Lost in Game. Computerspielen – eine Sucht?
23. Dok. 45.10  
Medienpädagogisches Fotoprojekt
29. Dok. 50.01  
Computerspiele zwischen Spaß und Sucht
30. Dok. 51  
Second Life – Spiel oder Flucht vor der Realität
31. Dok. 52.02  
Lara Croft – Kultfigur und Vermarktungsstrategie
37. Dok. 57  
Die Eliza-Protokolle
39. Dok. 59  
Digitale Medienwelten Jugendlicher II
47. Dok. 60.09  
Digitale Spielwelten – Gefährliches Spiel?
61. Dok. 70  
„Kleine Fluchten – Umgang mit Medien“
62. Dok. 71.01  
Unterrichtreihe „Computerspiele“
63. Dok. 71.02  
Onlinespiele: Browsergames und Glücksspiele
64. Dok. 71.03  
Onlinespiele: Counterstrike und World of Warcraft (WoW)
68. Dok. 74  
Moderne Abenteuer oder Fantasie-Killer?
70. Dok. 78  
Baustein I – Onlinesucht
78. Dok. 91  
Arbeit und Gesundheit next
80. Dok. 93  
„Spielzone“ in der Mittelstufe
82. Dok. 95  
Verzichten – abgeben – helfen
83. Dok. 96  
Virtuelle Realitäten: Ein Leben mit Bits und Bytes

# 10 WELCHE ROLLE SPIELT WERBUNG IM BEREICH DER COMPUTERSPIELE?



## Vorsicht, Werbung

Das Computerspiel als Massenmedium erreicht nicht nur in hohen Auflagen seine Käufer, sondern auch enorm zielgenau: Wer ein Autorennspiel kauft, interessiert sich mit hoher Wahrscheinlichkeit für Autos. Eine ideale Bühne also für Werbung. Das sogenannte In-Game-Advertising (IGA) platziert innerhalb des Spielgeschehens an strategisch günstigen Stellen Werbeanzeigen. Zum Beispiel kann beim Autorennspiel genau wie bei Fußballspielen Bandenwerbung geschaltet werden, was den Spielen auch zusätzlichen Realismus verleiht. Aber auch innerhalb von Abenteuer- oder Actionspielen können Anzeigen so platziert werden, dass der Spieler sie garantiert wahrnimmt. Eine Fortführung ist das so genannte Dynamic IGA, das bei online gespielten Spielen auch eine [Mehr zum Thema: www.zeit.de/online/2008/35/Werbung\\_in\\_games](http://www.zeit.de/online/2008/35/Werbung_in_games) aktuelle und noch mehr auf den Nutzer zugeschnittene Einblendung von Werbotschaften ermöglicht. Neben der Anzeigenwerbung gibt es auch vielfältige Möglichkeiten von Product Placement in Spielen, etwa beim Autorennspiel, in dem Fahrzeuge bestimmter Hersteller „Probe gefahren“ werden können. Manche Unternehmen lassen sogar eigene „Ad-Games“ programmieren. So gibt es durchaus erfolgreiche Spiele mit LEGO-Figuren wie etwa *LEGO Star Wars*. Auch das immens bekannte kostenlose *Moorhuhn*-Spiel ist ein Ad-Game, kreiert im Auftrag eines Whisky-Herstellers. Derzeit gibt es in Deutschland kein Gesetz, das die Dauer und Häufigkeit von Werbung in Spielen reguliert.

## Weiterführende Fragen – Werbung Erkennen

Gerade junge Spieler sind, wie die pädagogische Entwicklungs- und Medienwirkungsforschung zeigt, oft noch nicht in der Lage, zwischen Werbung und Spielinhalt zu unterscheiden. Aus medienpädagogischer Sicht gilt es daher, Kinder und Jugendliche für das Thema zu sensibilisieren und ihnen beizubringen, Kaufappelle zu erkennen und kritisch zu hinterfragen.

### Was ist virales Marketing?

Eine moderne Werbeform, die auf digitaler Kommunikation beruht, ist virales Marketing. Es beruht auf der Kernidee, dass die Zielgruppe selbst für die Verbreitung der Botschaft sorgt. Dafür werden die Werbotschaften in originelle, meist witzige oder skurrile Videos verpackt und auf einschlägigen Kanälen, wie etwa der Videoplattform YouTube, veröffentlicht. Nach einem medialen Anstoß verselbständigen sich im Idealfall die Verlinkungen auf die Message ohne Zutun des Werbenden. Ganz aktuell ist das Konzept „Pay with a tweet.“ Hier erhalten die Kunden Produkte, wenn sie im Austausch bei Facebook oder Twitter dafür Werbung machen, indem sie Mitteilungen an ihre Kontakte versenden.

### Welche rechtlichen Grenzen gibt es beim In-Game-Advertising?

Das Problem der Werbung in Spielen ist ähnlich wie bei Fernseh- oder Kinowerbung die Trennung zwischen redaktionellen und werblichen Inhalten. Im Unterschied zum Fernsehen gibt es hier aber noch keine Kennzeichnungspflicht oder normierte Formate, an denen Werbung erkennbar wäre. Was jedoch auch für Software gilt, ist das Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb (UWG), das die Grenzen für Werbung definiert und beispielsweise festlegt, dass es keine „Verschleierung des Werbecharakters“ geben darf.

*Mehr zum Thema:*  
[www.telemedicus.info/article/314-Rechtliche-Grenzen-von-Werbung-in-computerspielen.html](http://www.telemedicus.info/article/314-Rechtliche-Grenzen-von-Werbung-in-computerspielen.html)

### Wie soll man mit Werbung im Spiel umgehen?

In erster Linie sollten SchülerInnen dazu befähigt werden, versteckte oder beiläufig platzierte Werbung überhaupt zu erkennen. Sie müssen einschätzen können, wann sie sachlich informiert oder unterhalten, und wann in ihrem Konsumverhalten beeinflusst werden. Ein Training mit einem Arbeitsauftrag, etwa innerhalb eines bestimmten Spiels Schleichwerbung zu finden, kann hier die Sinne auch in diesem Aspekt kritischer Medienrezeption stärken.

*Mehr zum Thema:*  
[www.mediasmart.de](http://www.mediasmart.de)  
[www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de)

*Passende Unterrichtsmaterialien:*

09. Dok. 28  
 Computerspiele – nur zum Spaß?

Neben dem Interesse für das Thema ist ein grundsätzliches Verständnis der Materie „Computerspiele und virtuelle Welten“ schon der wichtigste Schritt für einen erfolgreichen Einsatz im Unterricht. Denn die Legitimierung des Themas, seine curriculare Integration, ist – so das vorweggenommene Fazit der weiteren Projektphase – mit den nordrhein-westfälischen Kernlehrplänen für eine Vielzahl von Fächern möglich. Das ist das Ergebnis einer quantitativen und qualitativen Analyse der Kernlehrpläne von Nordrhein-Westfalen für alle Fächer und Schulformen.

Hilfreich für das Ergebnis sind die starke Kompetenzorientierung der neuen Lehrpläne und die damit einhergehende stärkere Alltagsorientierung der Lernziele. Sie geben den LehrerInnen nicht mehr den Weg zu einem Ziel vor, sondern lassen Freiräume, die kreativ gefüllt werden können. Natürlich passt dennoch nicht jedes Computerspiel und jeder Interneteinsatz zu jedem fachlichen Unterrichtsinhalt. Die situativ passende Einbindung in die Schulstunde oder die Projektwoche bleibt der Entscheidung der LehrerInnen überlassen.

## Exemplarische Ergebnisse

Die Auswertung der Kernlehrpläne ergab vielfältige Einsatz- und Thematisierungsmöglichkeiten von Computerspielen im Unterricht. Es hat sich gezeigt, dass mit diesen Medien zum Beispiel alltagsuntypische Situationen ausprobiert werden können. Oder sie dienen als Anschauungsobjekte zum Beispiel für eine Werbeanalyse oder als Diskussionsgrundlage zur Abhängigkeitsproblematik. Sie können für Experimente wie etwa zu medienbezogenen Reaktionsgeschwindigkeiten in der Neurobiologie benutzt werden oder helfen, schwierige und abstrakte Themen wie etwa moralische Dilemma-Situationen anschaulich zu gestalten.

Explizit als Reflexionsgegenstand von Unterricht können Computerspiele außerdem folgende Aspekte der Kernlehrpläne – sortiert nach Fächern – berühren:

### Deutsch

Innerhalb der für alle Schulformen geforderten Kompetenz „Umgang mit Sachtexten und Medien“ ist das Ziel, „zwischen Wirklichkeit und virtuellen Welten in Medien unterscheiden zu lernen“. Dabei sind Computerspiele ausdrücklich erwähnt.

### Englisch und Französisch

Die Kernlehrpläne beider Fächer zielen auf „interkulturelle Kompetenzen“. Ein Vergleich von Spielkulturen und Freizeitgestaltung Jugendlicher verschiedener Länder im Vergleich zur eigenen können dafür die Grundlage bilden. Ganz abgesehen von der Möglichkeit, Spiele auf Englisch oder Französisch zu spielen – oder die von Anglizismen durchsetzte „Gamer-Sprache“ zu untersuchen.

### Mathematik

Auffällig ist in den Kernlehrplänen, dass sie immer wieder auf einen außermathematischen Verwendungsbereich verweisen. Mathematik soll als Funktionsgrundlage vielfältigster Lebensbereiche verstanden werden. Computerspiele, die von ihrer Produktion und informatischen Herkunft her auf mathematischen Regeln beruhen und deren Spielschemata mathematischen Regeln (Algorithmen) gehorchen, sind davon ein wichtiger Teil.

### Sport

Eine der prominentesten Forderungen an den Sportunterricht ist laut Kernlehrplänen der Erwerb sozialer Kompetenzen. Hierbei steht weniger der Wettbewerb im Vordergrund, sondern eher die Gewaltprävention und Entwicklung sozialer Fähigkeiten. Diese sind prinzipiell übertragbar auf das Spiel gegeneinander am Computer. Zur Reflexion bietet sich die Frage nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden von Sport und eSport am Computer an.

### Naturwissenschaften Biologie, Chemie und Physik

Ausdrücklich genannt werden in den Lehrplänen „Medien“, die dabei helfen können, nicht mögliche oder schlicht zu gefährliche Experimente oder Sachverhalte darzustellen und zu veranschaulichen. Reflexiv können verschiedenste Darstellungen naturwissenschaftlicher Zusammenhänge in Spielen diskutiert werden, etwa der Abhängigkeitsaspekt in Biologie oder die Aufhebung von physikalischen Grundgesetzen.

### Erdkunde

Als zentrale Kompetenz des Faches wird die „raumbegreifende Handlungskompetenz“ gefordert. Es geht darum, Räume als Systeme zu verstehen, die man unter Umständen auch selbst gestalten kann. Viele Computerspiele bieten mit Szenarien und Karten genau diese Möglichkeiten – idealtypisch in Aufbau-Strategie-Simulationsspielen wie etwa *SimCity*. Dies erlaubt auch eine Reflexion über die Realitätsnähe von Computerspielen.

### Geschichte

Die Entwicklung eines „reflektierten Geschichts- bewusstseins“ ist wichtigster Auftrag des Geschichtsunterrichts. Die Betrachtung von Computerspielen mit historischem Kontext ermöglicht dies, etwa durch Analysen der Darstellungen auf Authentizität oder Plausibilität. Auch ist eine Reflexion darüber möglich, warum Spiele in dieser Weise produziert wurden oder was ein Laie über historische Zusammenhänge lernt.

### Politik/Wirtschaft

Ein besonderes Augenmerk wird auf die Entwicklung politischer Mündigkeit in einer demokratischen Ordnung bei Jugendlichen gelegt. Viele Computerspiele missachten dieses Gesellschaftsverständnis und stellen – oft gewaltbetonte – Parallelgesellschaften dar, die von dem Recht des Stärkeren und nicht von demokratischen Entscheidungsfindungsprozessen geprägt sind. Eine Reflexion über den Einfluss und die Wirkung dieser Spiele wird dem Kompetenzanspruch des Faches in besonderer Weise gerecht.









# > SUCHE NACH THEMENBEREICHEN UND FRAGESTELLUNGEN

Nr.	Dok #	Titel	1. Was ist ein Computerspiel? Definition, Analyse und Kategorisierung	2. Welche gesellschaftlich-kulturelle Bedeutung haben Computerspiele?	3. Welche ökonomische Bedeutung haben Computerspiele?	4. Wer spielt was? Daten über Nutzer, Nutzungsweisen, Spielvorlieben	5. Welches Verhältnis entwickeln SpielerInnen zu den Spielen?	6. Was wissen wir über kulturelle Praxen im Kontext von Computerspielen	7. Was lernt man bei Computerspielen?	8. Welche Bedeutung und Wirkung hat Gewalt in Computerspielen?	9. Was bedeutet exzessives Spielen?	10. Welche Rolle spielt Werbung im Bereich der Computerspiele?
01.	Dok.03.01	Learning World History with Civilization III – Kl. 6–12										
02.	Dok. 03.02	Learning World History with Civilization III – Kl. 5–8										
03.	Dok. 05	Educational Potential of Europa Universalis II										
04.	Dok. 08	Teacher’s Guide for SimCity 3000										
05.	Dok. 09	Playing to Learn. Video Games in the Classroom										
06.	Dok. 20.01	Twisted Forces										
07.	Dok. 20.02	Play in Motion										
08.	Dok. 26	Computerspiele historischen Inhalts auf dem Prüfstand										
09.	Dok. 28	Computerspiele – nur zum Spaß?										
10.	Dok. 29	Die Lara Croft ist viel cooler als der SuperMario										
11.	Dok. 30	Computerspiele als Medium im Religionsunterricht										
12.	Dok. 38	Computerspiele und Mathe?										
13.	Dok. 40	Der Amoklauf von Emsdetten										
14.	Dok. 41	BenX – Kino & Curriculum										
15.	Dok. 43	„Bloodpatch“ – Texte über Gewalt an der Schule										
16.	Dok. 44	Computerspiele als Literatur										
17.	Dok. 45.01	Computerspiele – Elemente und Genres										
18.	Dok. 45.02	Die Welt der Computerspiele										
19.	Dok. 45.05	Gewalttätig durch Computerspielen?										
20.	Dok. 45.06	Lost in Game. Computerspielen – eine Sucht?										
21.	Dok. 45.08	Gewalt in Computerspielen										
22.	Dok. 45.09	Spielend lernen										
23.	Dok. 45.10	Medienpädagogisches Fotoprojekt										
24.	Dok. 46	Computerspiele und Gewalt – Unterrichtsideen zum Jugendschutz										
25.	Dok. 47	Computerspiele unter der Lupe										
26.	Dok. 49.01	Bewertung von Computerspielen										
27.	Dok. 49.02	Unterschiedliche Kategorien von Computerspielen										
28.	Dok. 49.03	Welche Auswirkungen hat das Computerspiel?										
29.	Dok. 50.01	Computerspiele zwischen Spaß und Sucht										
30.	Dok. 51	Second Life – Spiel oder Flucht vor der Realität										
31.	Dok. 52.02	Lara Croft – Kultfigur und Vermarktungsstrategie										
32.	Dok. 52.04	Lara Croft – Von der Story zum Computerspiel										
33.	Dok. 52.05	Wer ist Lara Croft?										
34.	Dok. 53	Was man nicht begreift, darüber muss man wenigstens reden!										
35.	Dok. 54	Das Adventure Torins Passage										
36.	Dok. 55	Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod – Spieletest										
37.	Dok. 57	Die Eliza-Protokolle										
38.	Dok. 58	Digitale Medienwelten Jugendlicher I										
39.	Dok. 59	Digitale Medienwelten Jugendlicher II										
40.	Dok. 60.02	Digitale Spielwelten – Interaktionsregeln und Rezeptionsstrategien										
41.	Dok. 60.03	Digitale Spielwelten – Die Regeln eines Spiels beschreiben										
42.	Dok. 60.04	Digitale Spielwelten – Figuren und Handlungen analysieren										
43.	Dok. 60.05	Digitale Spielwelten – Eigenschaften u. Wirkungen eines Spiels erkennen.										
44.	Dok. 60.06	Digitale Spielwelten – Vergleich von Film und Spiel										
45.	Dok. 60.07	Digitale Spielwelten – Vergleich zweier Spiele										

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nr.	Dok #	Titel	1. Was ist ein Computerspiel? Definition, Analyse und Kategorisierung	2. Welche gesellschaftlich-kulturelle Bedeutung haben Computerspiele?	3. Welche ökonomische Bedeutung haben Computerspiele?	4. Wer spielt was? Daten über Nutzer, Nutzungsweisen, Spielvorlieben	5. Welches Verhältnis entwickeln Spieler:Innen zu den Spielen?	6. Was wissen wir über kulturelle Praxen im Kontext von Computerspielen?	7. Was lernt man bei Computerspielen?	8. Welche Bedeutung und Wirkung hat Gewalt in Computerspielen?	9. Was bedeutet exzessives Spielen?	10. Welche Rolle spielt Werbung im Bereich der Computerspiele?
46.	Dok. 60.08	Digitale Spielwelten – Alterseinstufung einarbeiten										
47.	Dok. 60.09	Digitale Spielwelten – Gefährliches Spiel?										
48.	Dok. 60.10	Digitale Spielwelten – Killerspiele?										
49.	Dok. 60.11	Digitale Spielwelten – Podiumsdiskussion: Wirkung von Spielen										
50.	Dok. 60.13	Digitale Spielwelten – Zuordnung zu Spielgenres										
51.	Dok. 60.14	Digitale Spielwelten – Wie entstehen Computerspiele?										
52.	Dok. 60.15	Digitale Spielwelten – Rezeptionsstrategien										
53.	Dok. 60.16	Digitale Spielwelten – Vorkenntnisse, Vorlieben, Spielerfahrungen										
54.	Dok. 62	Geistiges Eigentum										
55.	Dok. 63.01	Was man mit Computerspielen lernen kann										
56.	Dok. 63.02	Kriegsspiele und Politik										
57.	Dok. 65	Grundlagen von Multimedia										
58.	Dok. 66	New game console makes it to the UK										
59.	Dok. 67	Wii-Konsole im Sportunterricht										
60.	Dok. 68	JAM – Lernmodul Computerspiele										
61.	Dok. 70	„Kleine Fluchten – Umgang mit Medien“										
62.	Dok. 71.01	Unterrichtsreihe „Computerspiele“										
63.	Dok. 71.02	Onlinespiele: Browsergames und Glücksspiele										
64.	Dok. 71.03	Onlinespiele: Counterstrike und World of Warcraft (WoW)										
65.	Dok. 72	Krieg in Kinderköpfen										
66.	Dok. 73.01	Counterstrike & Co. – Computerspiel-Genres										
67.	Dok. 73.04	Counterstrike & Co. – Immer im Recht										
68.	Dok. 74	Moderne Abenteuer oder Fantasie-Killer?										
69.	Dok. 75	Musikspiele am Computer										
70.	Dok. 78	Baustein I – Onlinesucht										
71.	Dok. 79	Podcast zum Thema Computerspiele										
72.	Dok. 81	Level 4 – Die Stadt der Kinder										
73.	Dok. 84	Verbot von Gewaltspielen?										
74.	Dok. 87	Simulation der Entwicklung eines Computerspiels										
75.	Dok. 88	Soll Rene Counter-Strike spielen?										
76.	Dok. 89	Interkulturelles Lernen mit Games										
77.	Dok. 90	Computerspiele beschreiben und bewerten										
78.	Dok. 91	Arbeit und Gesundheit next										
79.	Dok. 92	Wir spielen Super Mario Land in der Sporthalle										
80.	Dok. 93	„Spielzone“ in der Mittelstufe										
81.	Dok. 94	Unterrichtsvorschlag „Level 4 – Die Stadt der Kinder“										
82.	Dok. 95	Verzichten – abgeben – helfen										
83.	Dok. 96	Virtuelle Realitäten: Ein Leben mit Bits und Bytes										
84.	Dok. 97	Computerspiele beurteilen: Was wird gespielt?										
85.	Dok. 98	Wie baue ich mir ein Computerspiel?										
86.	Dok. 99	Wir bauen eine Stadt										
87.	Dok. 100.01	Virtuelle Welten: Mediennutzung im Alltag										
88.	Dok. 100.02	Virtuelle Welten: Faszination Computerspiel										
89.	Dok. 100.03	Virtuelle Welten: Die LAN-Party										
90.	Dok. 101	Inhaltsanalyse von Bildschirmspielen										
91.	Dok. 102	Kids test Computergames in Class										

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Auf den folgenden 91 Seiten sind die Ergebnisse der Materialrecherche in Form von Datenblättern in möglichst vergleichbarer Form dargestellt. Zu Beginn befinden sich einige empfehlenswerte Funde aus dem englischsprachigen Ausland, das Gros machen aber die Ergebnisse aus dem Inland aus.

Am Kopf der Seite finden Sie immer eine Zuordnung zu den zehn Themengebieten, damit direkt eine Einordnung stattfinden kann. Neben den wichtigen Angaben zu empfohlener Klassenstufe, Schulform und dem Unterrichtsfach gibt es eine Kurzbeschreibung und eine Quellenangabe. Meist ist ein Internet-Link angegeben, der direkt zum Download, einer Bestellmöglichkeit oder weiteren Informationen führt.

Außerdem sind die Materialien exemplarisch den jeweiligen Kernlehrplänen der passenden Fächer zugeordnet. Die mit den Materialien erreichbaren Lernziele sind zitiert, um Ihnen als Benutzer eine Argumentationshilfe an die Hand zu geben.

## Learning World History with Civilization III – Kl. 6–12

Themenbereich:



**Originaltitel** Replaying History: Learning World History through Playing *Civilization III* – Unterrichtskonzept für Klasse 6–12

**Träger** Thirteen-WNET, CPB (Corporation For Public Broadcasting), Cisco Foundation, GE Foundation  
**Autor** Kurt D. Squire  
**Quelle (Medium)** Dissertation  
**Zugang** <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/appendix-a.pdf>

**Kurzbeschreibung**

Das Unterrichtskonzept *The Global Age – World History from 1450–1770* entstand im Kontext des Projektes *Replaying History: Learning World History through Playing Civilization III*.

- für zehn Unterrichtseinheiten je 50 Minuten für Klasse 6–12
- Schüler lernen durch *Civilization III* etwas über die Zeitspanne von 1450–1770
- deckt sich mit Themen des Lehrplans der USA
- Tagesziele und -aufgaben werden detailliert aufgegriffen
- spezielle Einführung in *Civilization III* für die Zielgruppe, Tagebuchvorlagen sowie Karten im Anhang

**Klassenstufe** 6–12  
**Schultyp** High School  
**Unterrichtsfach** Geschichte

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Schüler lernen die Zeitspanne von 1450–1770 kennen
- sie können sich für Spanier, Osmanen, Mali oder Azteken als Volk entscheiden, Gegner sind 15 andere Zivilisationen
- dabei werden Kenntnisse dieser Epoche in Form von physischen und politischen Grenzen, technologischen Fortschritten und globalen Handelsbeziehungen angeeignet
- parallel werden Karten und Zeitstrahlen angefertigt, die Wachstum und Ausbreitung des gesteuerten Volkes aufzeigen und gleichzeitig das Gespielte reflektieren
- final werden die Ergebnisse von geschichtlichen Fragestellungen den Klassenkameraden mit Hilfe von Flipcharts zur Diskussion und Nachbesprechung präsentiert

**Zu erwartende Lernziele**

- Kenntnis der wesentlichen Imperien und Herrscher der betreffenden Ära sowie ihrer physischen, kulturellen und politischen Beziehungen
- Identifizierung und Erklärung der globalen Handelsbeziehungen, die sich in dieser Epoche entwickelten
- Analyse der wichtigsten Handelsrouten moderner Zivilisationen sowie der Rohstoffe
- Kenntnis des Militärwesens und seiner Auswirkungen auf Gebiete
- Identifizierung von kausalen Zusammenhängen und Mechanismen, die noch heute Bedeutung haben

**Anmerkungen**

- Das Spiel wird vorwiegend mediendidaktisch eingesetzt, weil die Schwerpunkte der Unterrichtseinheit auf im Spiel vermittelten Lerninhalten liegen.  
 Im Konzept sind jedoch Ansätze von reflexiven Aspekten beinhaltet, so etwa die Frage an die Schüler „What is surprising about the game so far?“ (Squire: 6) Es ist davon auszugehen, dass weitere Fragen zum Spiel gestellt werden, dennoch überwiegt der Fokus auf dem mediendidaktischen Einsatz des Spiels.
- Dieser Ansatz bringt dennoch ein sehr hohes medienpädagogisches Potenzial mit sich, das durch Adaption der thematischen Schwerpunkte relativ problemlos umsetzbar ist.
- Die Unterrichtseinheiten bieten konkrete Ansätze für zeitliche Einteilungen.

## Learning World History with Civilization III – Kl. 5–8

Themenbereich:



**Originaltitel** Replaying History: Learning World History through Playing *Civilization III* – Unterrichtskonzept für Klasse 5–8

**Träger** Thirteen-WNET, CPB (Corporation For Public Broadcasting), Cisco Foundation, GE Foundation

**Autor** Kurt D. Squire

**Quelle (Medium)** Dissertation

**Zugang** <http://website.education.wisc.edu/kdsquire/appendix-b.pdf>

### Kurzbeschreibung

Das Unterrichtskonzept *The Birth of Civilizations* entstand im Kontext des Projektes *Replaying History: Learning World History through Playing Civilization III*.

- für zehn Unterrichtseinheiten je 50 Minuten für Klasse 5–8
- Schüler lernen durch *Civilization III* etwas über die alten griechischen, römischen, ägyptischen, babylonischen, indischen und chinesischen Zivilisationen
- deckt sich mit Themen des Lehrplans der USA
- Tagesziele und -aufgaben werden detailliert aufgegriffen
- spezielle Einführung in *Civilization III* für die Zielgruppe, Tagebuchvorlagen sowie Karten im Anhang

**Klassenstufe** 5–8  
**Schultyp** High School  
**Unterrichtsfach** Geschichte

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Schüler lernen durch *Civilization III* etwas über die alten griechischen, römischen, ägyptischen, babylonischen, indischen und chinesischen Zivilisationen
- Erkunden der physischen, kulturellen und politischen Beziehungen, um zu erlernen, wie die geografischen Gegebenheiten diese frühen Zivilisationen prägten
- Erkennen der Relevanz der technologischen Errungenschaften dieser frühen Zeit auch für die heutige Zeit
- parallel werden Karten und Zeitstrahlen angefertigt, die das Wachstum und die Ausbreitung des gesteuerten Volkes aufzeigen und gleichzeitig das Gespielte reflektieren
- final werden die Ergebnisse von geschichtlichen Fragestellungen den Klassenkameraden mit Hilfe von Flipcharts zur Diskussion und Nachbesprechung präsentiert

### Zu erwartende Lernziele

- Benennung der frühen Zivilisationen inkl. der Einordnung auf der Karte und Erklärung der Gründe der Ausbreitung
- Beschreibung von physischen, kulturellen und politischen Beziehungen
- Erklärung der frühen technologischen Entwicklungen
- Analyse der Wichtigkeit von Handel, Beschreibung von natürlichen Ressourcen sowie die Beschreibung von finanziellen Netzwerken
- Analyse der Entwicklung von Streitwagen und Kriegsführung der asiatischen Völker
- Einordnung von strategischen Ressourcen und deren Auswirkungen auf die historische Entwicklung
- Identifizierung von kausalen Zusammenhängen und Mechanismen, die noch heute Bedeutung haben

### Anmerkungen

- Das Spiel wird vorwiegend mediendidaktisch eingesetzt, weil die Schwerpunkte der Unterrichtseinheit auf im Spiel vermittelten Lerninhalten liegen. Im Konzept sind jedoch Ansätze von reflexiven Aspekten beinhaltet. Es ist davon auszugehen, dass weitere Fragen zum Spiel gestellt werden, dennoch überwiegt der Fokus auf dem mediendidaktischen Einsatz des Spiels.
- Dieser Ansatz bringt dennoch ein sehr hohes medienpädagogisches Potential mit sich, das durch Adaption der thematischen Schwerpunkte relativ problemlos umsetzbar ist.
- Die Unterrichtseinheiten bieten konkrete Ansätze für zeitliche Einteilungen.

## Educational Potential of Europa Universalis II

Themenbereich:



**Originaltitel** Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games: *Europa Universalis II*

**Träger** IT-University Kopenhagen  
**Autor** Simon Egenfeldt-Nielsen  
**Quelle (Medium)** Dissertation  
**Zugang** <http://education.ucf.edu/insttech/docs/egenfeldt.pdf>

**Kurzbeschreibung**

- Dissertation zu einem durchgeführten Projekt mit dem Computerspiel *Europa Universalis II*
- durchgeführt in einer weiterführenden Schule in einem dänischen Vorort
- 2,5 Monate andauernder Geschichtskurs mit 2 High-School-Klassen und einer Kontrollgruppe
- die Lehrer wurden lediglich dahingehend instruiert, dass das primär didaktische Ziel in der Benutzung des Spiels im Projekt darin besteht, Geschichte für Schüler zugänglicher zu machen

**Klassenstufe** 15–19 Jahre  
**Schultyp** High School  
**Unterrichtsfach** Geschichte, Geografie, Englisch, Dänisch, Medien

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- 2,5 Monate andauernder Geschichtskurs mit 2 High-School Klassen und einer Kontrollgruppe in Dänemark
- 72 Schüler im Alter von 15–19 Jahren, beide Geschlechter verteilt
- mittlere und obere Klassen in einem Vorort
- kennen sich mit dem Computer aus
- Thematisierung des europäischen Mittelalters (1419–1719)
- Kontrollgruppe beschäftigte sich mit vergleichbarem historischem Material, während die Experimentalgruppe das Computerspiel spielte
- die Lehrer wurden lediglich dahingehend instruiert, dass das primär didaktische Ziel in der Benutzung des Spiels im Projekt darin besteht, Geschichte für Schüler zugänglicher zu machen
- parallel zum Spielbetrieb (Interaktion) wurde diskutiert und Erfahrungen ausgetauscht
- das Spiel lieferte Ansätze und Beispiele für abstraktere Lehrkonzepte
- der Lehrer konnte im Verlauf des Projektes auf die Erfahrungen aus dem Spiel zurückgreifen und Schlüsselfakten detaillierter behandeln

**Festgestellte Barrieren**

- Bildungssetting (Zeit, Raum, Erwartungen, Technik)
- Vorbereitungsphase (Material, Installation, Spielkenntnisse, Kombination von Lehrmethoden)
- das Spiel erlernen (Tutorial, freies vs. reguliertes Spielen, Kompetenzlücken, Hausarbeiten)
- Reflektionsmöglichkeiten (Savegames, Diskussionen, Karten, etc.)
- Rolle des Lehrers (Spiel-Kenntnisse, Vorbereitung, zeitgemäße Literatur, Leistungsbereitschaft, Einstellung)

**Faktoren für die Anerkennung von Computerspielen im Lehrkontext:**

- Spielposition, Verstehen des (Geschichts-)Wissens, Spielbalance (tief, sozial) vs. Lernen
- Transferproblem
- unterschiedlicher Kontext, Geschichtsverstehen, Hintergrundinformationen, Abhandlung durch den Lehrer
- Fächerübergreifend (Geschichte, Geografie, Englisch, Dänisch, Medien)
- Ergebnisse der Studie:
  - > beide Gruppen lernten die gleiche Stoffmenge
  - > Probleme, bei den Schülern ein Geschichtsverständnis aufzubauen
  - > einige Schüler hatten Probleme beim Aufbau von Verknüpfungen des Wissens aus dem Spiel und der Historie
  - > Verständnisaufbau ist erst mit einer fundierten Spielerfahrung möglich

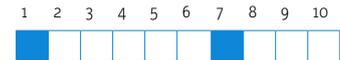
**Anmerkungen**

- In diesem Projekt sind Bezüge zu den Fragestellungen 1, 4 und 5 zu erkennen. Parallel zur thematischen Besprechung des Spielinhaltes wurden Spielerfahrungen ausgetauscht und es wurde über Nutzungsdaten reflektiert.
- Die Gruppendiskussion wurde als überwiegende Methode der Artikulation genutzt.



## Teacher's Guide for SimCity 3000

Themenbereich:

**Originaltitel** Teacher's Guide: An Educational Companion for *SimCity 3000*

**Träger** Electronic Arts  
**Autor** Margy Kuntz  
**Quelle (Medium)** Handbuch  
**Zugang**  
 Handbuch:

[http://simcity3000unlimited.ea.com/us/simexchange/downloads/teachers/SC3K\\_TG\\_RTf.zip](http://simcity3000unlimited.ea.com/us/simexchange/downloads/teachers/SC3K_TG_RTf.zip)

**Projektseite:** <http://simcity3000unlimited.ea.com/us/guide/tips/teachers/index.phtml>

**Kurzbeschreibung**

- *SimCity 3000* wird im Handbuch als unterrichtsbegleitendes Spiel beschrieben, welches im Spiel erlangtes Wissen direkt auf den Unterricht adaptiert nutzen lässt
- Handbuch entstand 2001 in den USA
- Ziel der Integration ist die unterstützende Entwicklung von reflexivem Verhalten gegenüber Spielen
- 3 Hauptbereiche im Handbuch für Unterrichtsgestaltung

**Klassenstufe** ab 6  
**Unterrichtsfach** Geschichte, Geografie, Englisch

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Schüler lernen, die Rolle eines Bürgermeisters zu übernehmen und dementsprechend Aufgaben zu lösen:
  - Stadtmanagement
  - Bau von Gebäuden
  - Landschaftsnutzung und -gestaltung
  - Erforschen der Zusammenhänge von Industrie, Handel und Bevölkerung
  - Vergleich von verschiedenen Stadtgliederungen
  - Zusammenhänge von technologischer Entwicklung und Umweltbelastungen
  - Erhalt von Sicherheit in der Bevölkerung
  - Erkennen der wechselseitigen Abhängigkeit von Steuern und Stadtmanagement
  - Beurteilung von Kosten und Gewinn der Massenverkehrsmittel
  - Lernen von Gesetzen und Verordnungen
- Ziel der Integration ist die unterstützende Entwicklung von reflexivem Verhalten der Schüler gegenüber Computerspielen
- 3 Hauptbereiche im Handbuch für Unterrichtsgestaltung
- Lehren mit *SimCity 3000*
- genereller Überblick zum Spiel
- Beschreibung der Integration in den Unterricht
  - technische Beschreibung
  - grobe Stundenplanung
  - 3 Simulationseinheiten/ Beispielszenarien mit Zielformulierung, Aktivitätsbeschreibung, Erweiterungsmöglichkeiten
  - Themen: Stadtplanung und -aufbau, Dienstleistungen, Stadtverwaltung und -management
  - Referenzblätter
  - demografische und wirtschaftliche Daten zu 5 Städten

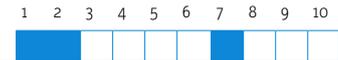
**Anmerkungen**

- Das hier beschriebene Konzept für eine Integration der Simulation *SimCity 3000* in den Unterricht ist gut durchdacht und umsetzbar, eine reflexive Auseinandersetzung mit dem Spiel wird jedoch nur in geringem Maße erkennbar.



# Playing to Learn. Video Games in the Classroom

Themenbereich:

**Autor**

David Hutchison

**Quelle (Medium)**

Hutchison (2007)

**Zugang**

Hutchison, David (2007):

[Playing to Learn.](#)[Video Games in the Classroom.](#)[Westport: Teachers Ideas Press.](#)**Kurzbeschreibung**

– Dieses Buch versucht, die Brücke zwischen zwei sich vermeintlich ausschließenden Welten – der Pädagogik und der Bildschirmspiele – zu schlagen. Der Autor betrachtet Spiele als Ausdruck kultureller Praxen und gibt ihnen in diesem Buch Raum, sie in den pädagogischen Diskurs zu überführen. Daher wurden in diesem Buch Settings gesammelt, in denen Spiele als Teil des Unterrichts im Fokus des Interesses stehen.

– Im Buch gibt es kurze Einführungen in das Thema der Unterrichtsstunde (bspw. „Alternative Geschichte“) und betreffende Spiele (bspw. *Freedom Fighters*). Vor dem Hintergrund der Einführung wird eine konkrete Aufgabe formuliert, die die Schüler zu bearbeiten haben. Anschließend werden Vorschläge für Diskussionen geliefert, in denen sich die Klasse einerseits über die Thematik oder andererseits konkret über das Spiel austauschen soll. Letztlich werden kurz Klassenstufe und Fach benannt, in denen die Einheit stattfinden sollte.

**Klassenstufe**

4–12

**Unterrichtsfach**

Fächerübergreifend

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**Bericht Konzept Durchführung Unterrichtsmaterialien Evaluierung **Kategorisierung – Ansatz**Medien als Lernhelfer Medien als Reflexionsgegenstand **Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

– Das Buch stellt verschiedene Ansätze für den Einsatz von verschiedenen Bildschirmspielen im Unterricht vor. Dabei kommen sowohl mediendidaktische als auch medienpädagogische Ansätze zum Einsatz – mit einer Fülle und Vielfalt von vorgestellten Ideen.

– Die vorgestellten Settings zielen auf die Auseinandersetzung mit Spielen im Unterricht ab. Dabei werden die Spiele selbst als Lernhelfer und als Reflexionsgegenstand eingesetzt.

– Das Buch ist als Inspirationsquelle zu verstehen, in der die Themen des Unterrichts auf (lediglich) max. vier Seiten vorgestellt werden. Ob man bspw. das Fehlen eines Zeitplans als Kritikpunkt aufnehmen kann, sei dahingestellt. Es kann gleichermaßen kontrovers diskutiert werden, in wie weit es sinnvoll ist, Pädagogen, die sich auf die mediale Unterstützung ihrer Unterrichtseinheit einlassen möchten, in der neuen Form des Lehrens allein zu lassen.

**Anmerkungen**

– Es handelt sich bei diesem Buch um eine Inspirationsquelle für den mediendidaktischen und auch -pädagogischen Einsatz von Computerspielen im Unterricht. So lässt sich schon von der Lektüre der ersten Beispiele ableiten, dass die gelieferten Anregungen zwar nur sehr knapp vorgestellt werden, aber über erhebliches Potenzial verfügen. Schon durch ein kurzes Brainstorming können zahlreiche Erweiterungen zu den Übungen entwickelt bzw. gefunden werden.

## Twisted Forces

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

## Träger

MathScience Innovation Center

## Autor

Beth Kappus, Frank Gulla,  
MathScience Innovation Center  
Physical Science Team

## Quelle (Medium)

Ning: Video games as learning tools

## Zugang

Projektseite  
[http://www.mathinscience.info/  
public/twisted\\_forces/twisted\\_  
forces\\_lesson\\_plan.htm](http://www.mathinscience.info/public/twisted_forces/twisted_forces_lesson_plan.htm)

## Kurzbeschreibung

- Das Verständnis für physikalische Kräfte und Bewegungen bzw. die Newtonschen Gesetze soll mit Hilfe eines GameBoy-Spiels und praktischem Ausprobieren an Objekten (Kreisel, Pinball-Spiel) geweckt werden.
- Die Schüler sollen auf dem Gameboy Advance das Spiel *Wario Ware Twisted* spielen, das ähnlich wie das mechanische Pinball-Spiel zu bedienen ist. Der Lehrer soll darauf eingehen, dass in der Spielekonsole ein piezoelektrischer Kreisel eingebaut ist, der Kraft in elektrische Spannung umwandelt, und dass so das Spiel gesteuert wird.

## Klassenstufe

4

## Schultyp

Grundschule

## Unterrichtsfach

Physik, Mathematik

## Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

## Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input checked="" type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input type="checkbox"/>

## Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

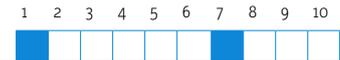
- Zu Beginn der Unterrichtsstunde soll der Lehrer den Schülern anhand eines großen Kreisels das Prinzip der Rotationskraft zeigen. Mit der Power-Point-Präsentation sollen die Newtonschen Gesetze anschaulich eingeführt werden.
- Danach sollen die Schüler sich anhand eines handlichen Pinball-Spiels mit der Wirkung von (mechanischer) Kraft und Bewegung auseinandersetzen.
- Im Folgenden sollen die Schüler auf dem Gameboy Advance das Spiel *Wario Ware Twisted* spielen, das ähnlich wie das mechanische Pinball-Spiel zu bedienen ist. Der Lehrer soll darauf eingehen, dass in dem Gerät ein piezoelektrischer Kreisel eingebaut ist, der Kraft in elektrische Spannung umwandelt, und dass so das Spiel gesteuert wird. Interdisziplinär kann hier laut Konzept eine Brücke zum Biologie-Unterricht geschlagen werden, da dieses Prinzip Gehörschnecke und Gleichgewichtsorgan ähnelt.
- Als Hausaufgabe sollen die Schüler an einem selbst ausgewählten Spielzeug die Newtonschen Gesetze erklären. Zusätzlich werden in der Quelle zwei weitere kleine Experimente mit einer CD vorgeschlagen.

## Anmerkungen

- Es wird mit den Schülern über den technischen Aufbau der Konsole diskutiert. Hier besteht Potenzial, das Konzept im reflexiven Bereich auszubauen.

## Play in Motion

Themenbereich:



## Träger

Quelle (Medium)

## Zugang

MathScience Innovation Center

[www.mathscience.info](http://www.mathscience.info)

Projektseite:

[http://www.mathinscience.info/public/play\\_in\\_motion/play\\_in\\_motion\\_lesson\\_plan.htm](http://www.mathinscience.info/public/play_in_motion/play_in_motion_lesson_plan.htm)

## Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- In dieser Übung geht es um zentrale Begriffe der Physik: Bewegung, Kraft und Energie. Sie werden im bzw. mittels des Spiels simuliert, so dass verallgemeinerte Aussagen auf die Realität übertragen werden können.
- Von den zehn Themenbereichen wird der siebte (Lernen) tangiert. Aber auch der Gegenstand selbst (hier die Software) gerät ins Blickfeld. Insgesamt überzeugt dieses Konzept durch seine aufwändig durchgeplanten Anweisungen, die vor allem Lehrern mit nicht so ausgeprägten Kenntnissen im Bereich Computerspiele helfen können. Dazu gehört auch, dass die Pädagogen durch das Menü geführt werden, um zum eigentlichen Spiel zu gelangen.

## Kurzbeschreibung

– In diesem Projekt werden konkrete Unterrichtseinheiten für den Physik-Unterricht geplant. Im Zentrum dieser Unterrichtseinheiten stehen physikalische Grundbegriffe wie Kraft, Bewegung, Energie, die sowohl in der Realität als auch mittels des Spiels *Katamari Damacy* untersucht und kontrastiert werden. Anhand beider Beobachtungen werden letztlich Ableitungen vorgenommen, die Rückschlüsse auf die Eigenschaften der drei Grundbegriffe in der Realität haben.

– Das Konzept ist stark strukturiert und verständlich in folgende Schritte aufgeteilt:

- > Grundsätzliches
- > Klasse/Fach
- > (Zwischen-) Ziele der Unterrichtseinheiten
- > Zeitfahrplan
- > Material für die Klasse und Schüler
- > "State and National Correlations"
- > Instructional Strategies
- > Umsetzung
- > Zusammenfassung
- > Erweiterungen

## Klassenstufe

1

## Schultyp

Grundschule

## Unterrichtsfach

Physik

## Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| Bericht                | <input type="checkbox"/>            |
| Konzept                | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Durchführung           | <input type="checkbox"/>            |
| Unterrichtsmaterialien | <input type="checkbox"/>            |
| Evaluierung            | <input type="checkbox"/>            |

## Kategorisierung – Ansatz

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| Medien als Lernhelfer           | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Medien als Reflexionsgegenstand | <input type="checkbox"/>            |



## Computerspiele historischen Inhalts auf dem Prüfstand

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Spielend lernen – Computerspiele historischen Inhalts auf dem Prüfstand

**Autor** Michael Erber (Katharinen-Gymnasium Ingolstadt)  
**Quelle (Medium)** Computer und Unterricht 36/1999  
**Zugang** Zeitschrift

**Kurzbeschreibung**

- Unterrichtsprojekt mit Vergleich von Spiel-Darstellungen und Realität an verschiedenen Spielen (*Caesar III*, *Imperialismus II* und *Red Baron 3-D*)
- Zu Beginn skizziert der Autor den Begründungszusammenhang (viele „historische“ Spiele), die Schüler sollen selbstständig Fehler, Klischees und Verkürzungen in diesen Spielen finden.
- Es handelte sich um eine Projektarbeit mit SchülerInnen der Jahrgänge 10 und 11 und der Autor erläutert die Organisation des Projekts (Spielvorschläge der Schüler bspw.)
- Zum Schluss fasst der Autor die Ergebnisse kurz zusammen, so etwa die große Sorgfalt der Erarbeitungen und die inhaltlichen Ergebnisse.
- Der Beitrag wird ergänzt um die Schülerbeiträge zu den Spielen *Caesar III*, *Age of Empires* und *Imperialismus II*, sowie *Titanic–Adventure Out of Time* und *Red Baron 3-D*.

**Klassenstufe** 10 / 11  
**Schultyp** Gymnasium  
**Unterrichtsfach** Geschichte

**Zuordnung Kernlehrplan**

Gymnasium Geschichte

Im Grunde passen alle Inhaltsfelder: Ziel soll sein, sich kritisch mit historischen Klischees und Fehlern in Computerspielen zu beschäftigen. Es kommt darauf an, welche Epoche etc. behandelt wird.

Beispiel anhand des im Text genannten Spiels *Commandos* (USK ab 16!):

**10. Inhaltsfeld (Jahrgangsstufen 7-9):**

Nationalsozialismus und Zweiter Weltkrieg

**Schwerpunkte:**

- Das nationalsozialistische Herrschaftssystem; Individuen und Gruppen zwischen Anpassung und Widerstand
- Entrechtung, Verfolgung und Ermordung europäischer Juden, Sinti und Roma, Andersdenkender zwischen 1933 und 1945
- Vernichtungskrieg
- Flucht und Vertreibung im europäischen Kontext

Beispiel anhand des im Text genannten Spiels *Age of Empires II: The Age of Kings*

**5. Inhaltsfeld (Jahrgangsstufen 7-9):**

Was Menschen im Mittelalter voneinander wussten

**Schwerpunkte:**

Weltvorstellungen und geographische Kenntnisse in Asien (u.a. Arabien) und Europa, Formen kulturellen Austauschs weltweit.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input checked="" type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input checked="" type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die SchülerInnen sollen mit diesem Projekt selbstständig Kriterien erarbeiten, inwieweit die Darstellungen in Spielen mit historischem Setting realitätsnah sind.
- Der Autor arbeitet in Form einer Projektarbeit jahrgangsstufenübergreifend. Leider ist der Zeitbedarf nicht angegeben, er dürfte aber vermutlich hoch gewesen sein (Projektwoche?).
- Die Ergebnisse sind in Form von Schülerbeiträgen dokumentiert und ermuntern zu dieser Form der Auseinandersetzung mit Geschichte und Computerspielen, auch wenn der Negativ-Ansatz („Was ist historisch falsch in den Spielen?“) gewählt wurde.
- Nebenbei erlernen die SchülerInnen die Beurteilung von Spielen.

**Anmerkung**

Die verwendeten Spiele sind veraltet.



## Computerspiele – nur zum Spaß?

Themenbereich:



**Originaltitel** Computerspiele – nur zum Spaß? Skizze eines fächerübergreifenden Pilotprojekts

**Autor** Torsten Hinze, Ines Lurz, Jörg Wagner (Sekundarschule „Carl Schorlemme“ und Landesinstitut für Lehrerfortbildung, Halle)

**Quelle (Medium)** Log In 20 (200), Heft 5  
**Zugang** Zeitschrift

**Kurzbeschreibung**

- Im Rahmen eines einwöchigen Projekts als SEMIK MedienBausteine wurde eine Woche zum Thema Computerspiele durchgeführt.
- Zu Beginn werden die Rahmenbedingungen und die Ziele erläutert (Genrekunde, Spielebewertung, eigene Ansprüche, Spielen+Lernen) sowie die Fächerzuordnungen und die nicht-fachlichen Zielsetzungen (bspw. Kooperationsfähigkeit etc.).
- Die Ziele der einzelnen Fächer Kunst und Musik, Deutsch, Englisch, Biologie und Sozialkunde werden erläutert und ihre Zusammenarbeit klargestellt.
- Die AutorInnen erläutern den Ablauf in Form von Tagesbeschreibungen, unter anderem mit den Themen Spielebeurteilung, Genres, Herstellung von Spielfiguren, Lernprogramme, Sucht, Wirkung von Computerspielen.
- Am 1. Tag sollen die SchülerInnen nach einer Einführung Spiele kennenlernen und zunächst subjektiv beurteilen. Am 2. Tag steht Genrekunde, Spielen im Netzwerk, die Beurteilung von Spielen und das Produkt einer Wandzeitung auf dem Plan des Projekts. Der dritte Tag beginnt mit der kritischen Bewertung, dem folgt die kreative Gestaltung bspw. von Spielfiguren. Tag 4 dient dem Thema „Edutainment“ und Lernprogrammen, Tag 5 einer Talkshow zum Thema „Du bist ja computergeil!“ und der kritischen Auseinandersetzung mit der Mediennutzung. Am letzten Tag wird die Wirkung von Computerspielen bearbeitet und eigene kleine Computerspiele werden mit Hilfe von Game Creation Systems und Klik&Play erstellt.

**Klassenstufe** 9  
**Schultyp** Sekundarschule  
**Unterrichtsfach** Kunst, Musik, Deutsch, Englisch, Sozialkunde, Biologie

**Zuordnung Kernlehrplan**

Kunst (Gesamtschule)

**Phänomenbereich I: Bild**

Im Phänomenbereich I werden alle Bilder und Bildsorten zusammengefasst, die auf der zweidimensionalen Ebene sichtbar werden und mit Hilfe unterschiedlicher Materialien und Techniken zur Realisierung kommen: Fotos, Digitalfotos und Videofilme, Digitale Bilder, Multimedia und CD-Rom.

**Phänomenbereich III: Objekt/Installation**

Im Phänomenbereich III werden alle Formen von Objekten und Installationen zusammengefasst, die auf der mehrdimensionalen Ebene sichtbar werden, in unterschiedlichen Funktionszusammenhängen stehen und meist in der Verbindung verschiedener Materialien zur Realisierung kommen: Spielobjekte und Designobjekte.

**Musik (Gesamtschule)****Jahrgangsstufen 9/10: Mensch und Medien**

Medienkonsum; [...] Reale und virtuelle Welten; Mediatisierte Freizeit; Mediensucht – Medienlust. [...] Beobachtung des Medienkonsums; Umgang mit Medien; Der Computer als Instrument; Blick hinter die Kulissen.

**Deutsch (Gymnasium)****Jahrgangsstufe 9:**

Sie verfügen über die notwendigen Hintergrundinformationen, die Fachterminologie und die Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte ([...] medien spezifische Formen kennen: z. B. Print- und Online-Zeitungen, Infotainment, Hypertexte, Werbekommunikation, Film).

**Englisch (Gymnasium)****Leseverstehen (Kompetenzerwartung am Ende der Jahrgangsstufe 9)**

Sie können Sach- und Gebrauchstexten, Texten der öffentlichen Kommunikation wesentliche Punkte entnehmen sowie Einzelinformationen in den Kontext der Gesamtaussage einordnen.

**Biologie (Gymnasium)****Inhaltsfeld: Kommunikation und Regulation (Jahrgangsstufen 7-9)**

Bau und Funktion des Nervensystems mit ZNS im Zusammenhang mit Sinnesorgan und Effektor, [...] Fachlicher Kontext: Erkennen und reagieren; Signale: senden, empfangen und verarbeiten.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input checked="" type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input checked="" type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

– Wie kann ich das Thema Computerspiele in seiner Vielfalt und mit verschiedenen Ansätzen / Blickwinkeln in der Schule bearbeiten?

**Anmerkungen**

- Dieser umfassende Ansatz kann als Paradebeispiel für die Vielfältigkeit der Möglichkeiten und des vielfältigen Fächereinsatzes des Themas Computerspiele gelten.
- Auch hier wird aber kein Einsatz im „normalen“ Fachunterricht gewählt, sondern eine Projektwoche mit entsprechenden zeitlichen Ressourcen.



## Die Lara Croft ist viel cooler als der SuperMario

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			X						

**Autor**

Sabrina Kästner

**Quelle (Medium)**

Religion heute 2/1999

**Zugang**

Zeitschrift

**Kurzbeschreibung**

- Die Autorin beschreibt die Fortführung einer Unterrichtseinheit zum Thema Helden, begonnen beim biblischen Helden Simon und Michael Schumacher als Sport-Held, mit dem Thema digitale Helden.
- Sie analysiert erstaunliche Parallelen, die die SchülerInnen zwischen realen (als solche bezeichneten) Helden und der Darstellung von Helden in Computerspielen erarbeiteten.
- Diese Parallelen werden fachlich und auf Religion bezogen sehr detailliert erläutert:
  - > der Auftrag zu Beginn
  - > übernatürliche Kräfte von einer „Macht“ verliehen
  - > Waffen zur Verfügung, trotzdem ist eigene Stärke und Strategie wichtig
  - > starke Polarisierung von gut und böse
  - > gutes Aussehen der Helden, hässliche Bösewichter
  - > die Feinde müssen unter Einsatz des eigenen Lebens bekämpft werden.
- Ergänzt wird der Artikel um ein Fazit der SchülerInnen und um Hinweise der Autorin unter der Überschrift „Was sollte beachtet werden?“. Darin enthalten sind viele sehr praktische Tipps zur Umsetzung.
- Zum Schluss finden sich noch eine Kurzcharakteristik von Spielen wie *Legend of Zelda*, *Super Mario* und *Tomb Raider*; ein Verlaufsplan und Materialien sowie ein Beispiel eines selbst gestalteten Comics eines Schülers.

**Klassenstufe**

6

**Schultyp**

Gymnasium

**Unterrichtsfach**

Religion

**Zuordnung Kernlehrplan**

Katholische Religion (Gesamtschule)

**(1) Korrelativer Bereich (Jahrgangsstufen 5-6):**

Suche nach Sinn – Gott, der tragende Grund

**Lebensweltliche Bezüge****Sinnfrage**

- Suche nach Identität und Akzeptanz
- Frage nach dem Woher und Wohin
- Lebensvorstellungen und Zukunftsentwürfe
- Frage nach Gott
- Wandel der Gottesbilder

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| Bericht                | <input type="checkbox"/>            |
| Konzept                | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Durchführung           | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Unterrichtsmaterialien | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Evaluierung            | <input type="checkbox"/>            |

**Kategorisierung – Ansatz**

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| Medien als Lernhelfer           | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Medien als Reflexionsgegenstand | <input checked="" type="checkbox"/> |

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Wie kann ich den Zugang Computerspiele für das Thema Helden im Religionsunterricht einsetzen?
- Welche Ähnlichkeiten gibt es zwischen biblischen und Computerspiel-„Helden“?

**Anmerkungen**

- Obwohl aus dem Jahre 1999, kann dieser Artikel wohl zeitlos genannt werden. Die Darstellung von Helden in Computerspielen hat sich nicht geändert, zum Teil sind die erwähnten Helden (Lara Croft und Super-Mario) immer noch als Protagonisten in Spielen zu finden. Auch die praktischen Hinweise der Autorin sind sehr hilfreich für eine mögliche Umsetzung im eigenen Unterricht.



## Computerspiele als Medium im Religionsunterricht

Themenbereich:



**Originaltitel** Computerspiele im Religionsunterricht – Rahmenbedingungen, Ziele und Methoden für den Einsatz eines neuen Mediums

**Autor** Klaus-Dieter Köhler-Goigofski /  
Christopher P. Scholtz (Seminar  
Fachbereich Ev. Theologie,  
Goethe-Universität Frankfurt)

**Quelle (Medium)** Theo-Weg, Zeitschrift für Religions-  
pädagogik 5 (2006).

**Zugang** Zeitschrift

### Kurzbeschreibung

- Neben einer Einleitung, Sachanalyse und religionspädagogischen Einordnung werden insbesondere didaktische und methodische Überlegungen angestellt, wie Computerspiele im Religionsunterricht eingesetzt werden können.
- Anhand von vier Schwerpunkten: a) Thema Computerspiele, mit Software, b) Thema Computerspiele ohne Software, c) Computerspiele als Medium, mit Software und d) Computerspiele als Medium ohne Software, werden Unterrichtsideen für den Religionsunterricht skizziert.
- Einige Beispiele sind als Seminararbeiten von Studierenden entstanden, die als Skizze, aber nicht als Entwürfe enthalten sind.
- Um die konkrete Unterrichtsplanung (unter „Methoden“) im Sinne eines Austauschs zu strukturieren, schlagen die Autoren ein Raster mit sieben Kategorien vor: 1. Inhalt, 2. Umsetzung, 3. Handlungsoptionen, 4. Anforderungen an Spieler, 5. Zeitstruktur, 6. Spielgefühl, 7. Geschehen vor, neben und ohne Monitor.

**Klassenstufe** 5–9  
**Schultyp** Gesamtschule  
**Unterrichtsfach** Religion

### Zuordnung Kernlehrplan

Katholische Religion (Gesamtschule)

Der Aufsatz vermittelt eher ein generelles Plädoyer für den Einsatz von Computerspielen im Unterricht. Der Aspekt der Religion wird eher sekundär behandelt. Vorherrschend ist die Bezugnahme auf die Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler.

### Lebensweltliche Bezüge

Im Religionsunterricht geht es vor allem darum, sich mit den religiösen Grundfragen, wie sie sich aus den verschiedenen Bereichen der heutigen pluralen Lebenswelt ergeben, auseinanderzusetzen. Er kann auf der Basis der christlichen Botschaft Anstöße zur Reflexion anthropologischer und sozialer Grundfragen geben und aus der christlichen Ethik begründete Handlungsmöglichkeiten zum Umgang mit ihnen anbieten. In einem so verstandenen pädagogischen Dialog mit der lebensweltlichen Wirklichkeit sind Lehrende und Lernende kritisch Befragte und Befragende zugleich.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input checked="" type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input checked="" type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

– Verschiedene Fragestellungen (Sachanalyse mit Vielfalt der Spiele, Spielpraxis, Vielfalt der Spielenden, Gewalt im Spiel, Religionspädagogische Einordnung, Didaktik und Methoden) rund um den Einsatz von Computerspielen im Religionsunterricht.

### Anmerkungen

– Die Autoren liefern eine sehr analytische Betrachtung und viele Begründungszusammenhänge zur Umsetzung des Themas Computerspiele im Religionsunterricht.



## Computerspiele und Mathe?

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

<b>Autor</b>	Paul Schmitt-Wiemann (Lehrer Gesamtschule Wulfen)
<b>Quelle (Medium)</b>	Computer + Unterricht, 11 (2001) 42, S. 48-51
<b>Zugang</b>	Zeitschrift

**Kurzbeschreibung**

- Der Autor beschreibt, wie am Beispiel der Spiele *Age of Empires II* und *Die Siedler III* mathematische Kompetenzen (bspw. Gleichungen) erworben werden.
- Er formuliert die Lernziele, die sich aus der Beschäftigung mit den o.a. Spielen im Fach Mathematik ergeben können, so etwa die Fähigkeit, Datenmaterial auszuwerten.
- Der Autor erläutert die zugrunde liegenden mathematischen Systeme der Gleichungen und Algorithmen dieser Spiele und die Möglichkeiten der Analyse im Unterricht.
- Ein Kasten skizziert die Rahmenbedingungen (Stufe 8, als Projektarbeit im Umfang von insgesamt 20 Unterrichtsstunden, Software)
- Die Vorbereitung wird ebenso beschrieben wie der Verlauf des Projekts und wesentliche Aspekte wie Inventur und das Erkennen von Interdependenzen.
- Das Projekt wurde abgeschlossen mit einer Simulation der gewonnenen Daten in der Mathematik-Software *Dynasys* und einer Präsentation.
- In einem Kasten findet sich eine kurze Auswertung in Form eines Bewertungsvergleichs der Spiele *Die Siedler II*, *Age of Empires*, *Anno 1602* und *Earth 2150*.

<b>Klassenstufe</b>	8
<b>Schultyp</b>	Gesamtschule
<b>Unterrichtsfach</b>	Mathematik

**Zuordnung Kernlehrplan****Mathematik****Kompetenzerwartungen am Ende der Jahrgangsstufe 8**

Alle genannten Kompetenzerwartungen treffen zu, da eine mathematische Analyse des Spiels alle genannten Bereiche betrifft.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input checked="" type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Wie können Simulationen und Strategiespiele zum Erwerb mathematischer Kompetenzen eingesetzt werden?
- Der Autor erläutert dies am Beispiel einer Analyse der Ressourcen in verschiedenen Spielen, wobei die Datenerhebung, das Erkennen der Algorithmen und die Analyse und Präsentation im Vordergrund stehen.

**Anmerkungen**

- Ein hervorragendes Beispiel, wie Mathematik-Unterricht im Vordergrund steht und Computerspiele als motivierendes Mittel eingesetzt werden.

## Der Amoklauf von Emsdetten

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Träger****Quelle (Medium)****Zugang**

SchoolScout

Unterrichtsmaterialien

Bestellnr.: 22094,

1,90 €,

0,95 € für Abonnenten

[http://www.school-scout.de/22094/der-amoklauf-von-](http://www.school-scout.de/22094/der-amoklauf-von-emsdetten)[emsdetten](http://www.school-scout.de/22094/der-amoklauf-von-emsdetten)**Hauptschule/Realschule****Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie beschaffen Informationen, werten sie aus und geben sie weiter.
- Sie verarbeiten Informationen zu kürzeren, thematisch begrenzten Redebeiträgen und präsentieren diese mediengestützt.
- Sie tragen einen eigenen Standpunkt vor und können ihn begründen.

**Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese weitgehend frei vor.
- Sie unterstützen den Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten und beobachten diese Gespräche.

**Kurzbeschreibung**

- Zunächst sollen die SchülerInnen die Thesen eines Interviews zum Amoklauf zusammenfassen.
- Sie sollen die Ursachen benennen, die für Taten wie in Emsdetten verantwortlich gemacht werden.
- Sie sollen über die möglichen und diskutierten Folgen der so genannten „Ego-Shooter“ diskutieren. Eigene Erfahrungen und Einstellungen sollen mit eingebracht werden.
- Abschließend sollen die SchülerInnen darüber diskutieren, ob ein Verbot dieser Spiele für das Ziel der Vermeidung von Straftaten sinnvoll ist.

**Klassenstufe****Schultyp****Unterrichtsfach**

8/9

Allgemeinbildende Schulen

Deutsch

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Zuordnung Kernlehrplan****Gymnasium****Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie äußern Gedanken, Empfindungen, Wünsche und Forderungen, strukturiert, situationsangemessen, adressatenbezogen.

**Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen****(Jahrgangsstufe 9)**

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben komplexe Vorgänge in ihren Zusammenhängen.

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

Die SchülerInnen sollen lernen, dass Gewalt im Fernsehen und in Computerspielen durchaus eine äußere Ursache sein kann, aber letztendlich der Tat ein multikausales Gefüge zugrunde liegt.

## BenX – Kino &amp; Curriculum

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Träger Institut für Kino und Filmkultur  
 Quelle (Medium) Internetseite  
 Zugang [http://www.film-kultur.de/glob/kc\\_2008\\_benx.pdf](http://www.film-kultur.de/glob/kc_2008_benx.pdf)

**Kurzbeschreibung**

- Innerhalb der Beschäftigung mit diesem Film über Autismus, exzessives Online-Rollenspiel und Mobbing werden auch Fragen zur Nutzung von Computerspielen aufgeworfen. Aufgabe- und Fragestellungen sind unter anderem:
  - Hast du schon einmal von „Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“ gehört? Was ist das Besondere an diesen Spielen? Welche MMORPG-Spiele kennst du? Hat der Film dich auf das Spiel, das es wirklich gibt, neugierig gemacht? Diskutiert, ob es sich dabei um Werbung handelt.
  - Ab welchem Alter wird *Archlord* von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) empfohlen? Die SchülerInnen sollen sich auf der USK-Website über die fünf Altersgrenzen informieren. Wie werden dort Spiele, die ab 12 Jahren freigegeben sind, beschrieben.
  - Diskutiert die Altersfreigaben.
- Weitere methodische Anregungen: Untersuchung der Spiel- und Freizeitgewohnheiten: Einsatz und Auswertung eines Computerspiels

Klassenstufe 8 (9/10)  
 Schultyp Hauptschule  
 (denkbar: Realschule)  
 Unterrichtsfach Religion (Ethik)

**Zuordnung Kernlehrplan****Ev. Religion****Thematischer Schwerpunkt (Jahrgangsstufe 7/8)**

Die Botschaft Gottes für die Welt als Angebot für Entdeckungen in einer neuen Welt. Beispiele von Ungleichbehandlung, Verletzung der Menschenwürde im Alltagsleben und in den Medien.

**Kath. Religion****Kategoriale Zugänge**

Begegnen – Wahrnehmen – Bearbeiten – Erproben – Handeln  
 Thematische Anforderungen (Jahrgangsstufe 7/8) Gültigkeit von Werten und Normen

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

– Die SchülerInnen sollen Fähigkeiten entwickeln, um sich „vernünftig“ und selbstbestimmt mit elektronischen Medien auseinanderzusetzen und mit ihnen umzugehen.

## „Bloodpatch“ – Texte über Gewalt an der Schule

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** „Bloodpatch“ – Keiner hat was gesehen – Texte über Gewalt an der Schule

<b>Träger</b>	cbt-Verlag
<b>Autor</b>	Sabine Thomas
<b>Quelle (Medium)</b>	Reiner Engelmann (Hg.). Keiner hat was gesehen. Texte über Gewalt an der Schule. cbt/cbj Verlag, München 2007
<b>Zugang</b>	<a href="http://www.randomhouse.de/content/attachment/webarticle/engelmann_keiner_12397.pdf">http://www.randomhouse.de/ content/attachment/webarticle/ engelmann_keiner_12397.pdf</a>

**Kurzbeschreibung**

- Im Rahmen der Unterrichtshilfen zu den Texten über Gewalt an Schulen wird auch die Fragestellung „Haben gewalttätige PC-Spiele einen schlechten Einfluss?“ behandelt.
- Die angewandten Methoden sind Meinungsbarometer, Diskussion in der Klasse, Internetrecherche und erneutes Meinungsbarometer in der Klasse.

<b>Klassenstufe</b>	6–9
<b>Schultyp</b>	Gymnasium
<b>Unterrichtsfach</b>	Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan**

Deutsch (Gymnasium)

**Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie äußern Gedanken, Empfindungen, Wünsche und Forderungen, strukturiert, situationsangemessen, adressatenbezogen.

**Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben komplexe Vorgänge in ihren Zusammenhängen.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Ist durch Informationen und Gespräche mit SchülerInnen eine Meinungsänderung bei ihnen möglich?



**Originaltitel** Computerspiele als Literatur – Schüler der 11. Klasse erfahren und analysieren Computerspiele im Deutschunterricht

**Autor** Tilman Kayser  
**Quelle (Medium)** Schriftliche Hausarbeit im Rahmen der zweiten Staatsprüfung für das Lehramt für die Sekundarstufe II  
**Zugang** <http://www.usk.de/docs/CaL.pdf>

#### Kurzbeschreibung

- Die Unterrichtsreihe führt die SchülerInnen von der deutschen Literatur nach 1945 zu narrativen Computerspielen. Sie sollen dazu die Erzählstrukturen von Computerspielen analysieren. Spiele sollen nacherzählt werden.
- Anhand einer Kategorisierung von Spielen sollen Inhalte Kategorien zugeordnet werden.
- Zum Abschluss der Reihe hat der Autor der Einheit mit den SchülerInnen verschiedene bis zu 30 Jahre alte Systeme ausprobiert. Die SchülerInnen erfahren an Originalgeräten, wie sich die Computerspiele und die in ihnen erzählten Geschichten entwickelt haben. Die Geschichte der Spiele soll so als ein Stück Kulturschicht vermittelt werden.

**Klassenstufe** 10 / 11  
**Schultyp** Gymnasium  
**Unterrichtsfach** Deutsch

#### Zuordnung Kernlehrplan

Deutsch (Gymnasium)

#### Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)

- Sie verstehen komplexe Sachtexte.
- Sie untersuchen die Informationsvermittlung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei die medienkritische Position.
- Sie verfügen über die notwendigen Hintergrundinformationen, die Fachterminologie und die Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht   
Konzept   
Durchführung   
Unterrichtsmaterialien   
Evaluierung

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer   
Medien als Reflexionsgegenstand

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Das Konzept geht davon aus, dass Computerspiele narrative Entitäten sind. Germanistik wird vom Autor als Medienwissenschaft verstanden, welche mit einem erweiterten Text- und Literaturbegriff einhergeht. Analyse von Computerspielen wird in der 11. Klasse angesiedelt, da der Autor davon ausgeht, dass diese Schüler schon grundlegende Methoden zur Text- und Medienanalyse kennen gelernt haben und über ausreichend Englischkenntnisse verfügen.
- Literatur und Spiel sollen mit den Methoden der Textanalyse und mit einer vertiefenden Beschäftigung von Computerspielen als Literatur mit Methoden der Literaturinterpretation als vergleichbare Kunstformen vor Augen geführt werden.
- Die SchülerInnen sollen einen kognitiven Zugang zu Computerspielen erhalten.

## Computerspiele – Elemente und Genres

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Aufgabe A. Computerspiele – Elemente und Genres. Computerspiele – Faszination, Gefahren, Hintergründe – ON DVD Bildungsmedien für den Unterricht, Medien und Gesellschaft

**Autor** medienblau, Leipzig 2009  
**Quelle (Medium)** DVD, Schullizenz 98 €  
**Zugang** [http://medienblau.de/dvd\\_details\\_23.php](http://medienblau.de/dvd_details_23.php)

### Kurzbeschreibung

- Die in der Reihe Medien und Gesellschaft erschienene DVD basiert lt. Hersteller auf dem „ON! Modul-Konzept“, das „kontroverse Wachmacher, Informationen, Arbeitsmaterialien und vor allem Flexibilität“ bieten soll. Die Module eignen sich im Verlauf einer thematischen Unterrichtseinheit.
- Neben einer Reportage befinden sich auf der DVD grafisch animierte „Erklärfilme“, die über die Themen Genres, Motivation und Faszination, Sucht, Gewalt und Jugendmedienschutz informieren.
- Arbeitsmaterialien für den Unterricht liegen einmal für die Klassen 6–8 und einmal für die Klassen 9–12 vor.
- Zu Beginn soll mit einer Tabelle an der Tafel festgehalten werden, welche Spielelemente die SchülerInnen für wichtig erachten. Die Elemente sollen ihrer Bedeutung nach geordnet werden. In einem Auswertungsgespräch sollen weitere wichtige Aspekte für die persönliche Wahl eines Computerspiels benannt werden.
- Die SchülerInnen erarbeiten sich anhand eines Arbeitsblattes einen Überblick über die Entwicklung der Computerspiele. Zur Vertiefung kann auch die Seite des Computerspielmuseums im Internet besucht werden.
- Mittels eines Arbeitsblattes und eines Erklärfilms sollen die SchülerInnen das Thema „Elemente und Genres“ erarbeiten. Die Ergebnisse werden im Plenum verglichen.
- In Partnerarbeit erstellen die SchülerInnen einen Steckbrief für ein Computerspiel ihrer Wahl. Nach der Zuordnung zu einem Genre soll das Spiel in den drei Elementen „Regeln“, „Präsentation“ und „Geschichte“ beschrieben werden.
- Während der abschließenden Präsentation der Ergebnisse in Form einer kleinen Ausstellung sollen sich die SchülerInnen vor den Steckbrief des Spieles stellen, das sie am liebsten spielen, und sich dazu äußern, warum.

**Klassenstufe** 9–12  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen/Gymnasium  
**Unterrichtsfach** Politik/Deutsch

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Politik

#### 13. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft. Bedeutung von Formen und Möglichkeiten in der Kommunikation sowie Information in Politik und Gesellschaft.

#### Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 9)

– Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben komplexe Vorgänge in ihren Zusammenhängen.

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die Arbeitsmaterialien und die Projektvorschläge sollen zum handlungsorientierten Lernen und zur inhaltlichen Reflexion anregen und Lernziele festlegen.
- Die „Erklärfilme“ sollen Zusammenhänge darstellen, Lernziele vermitteln/wiederholen, Lernprozesse visuell unterstützen und Grundlagen vermitteln und auffrischen.

#### Anmerkung

Der Bereich „Ego-Shooter“ bei den Genres ist etwas problematisch. Zum einen werden dort indizierte Spiele erwähnt, zum anderen wird gesagt, dass nur 8% des Gesamtumsatzes der Spieleindustrie in Deutschland durch den Verkauf von Ego-Shootern erzielt wird. Dies täuscht etwas über die hohe Beliebtheit von Ego-Shootern hinweg, die durchaus zu problematisieren ist.

## Die Welt der Computerspiele

Themenbereich:



**Originaltitel** Aufgabe A. Die Welt der Computerspiele. Computerspiele – Faszination, Gefahren, Hintergründe – ON DVD Bildungsmedien für den Unterricht, Medien und Gesellschaft

**Autor** medienblau, Leipzig 2009  
**Quelle (Medium)** DVD, Schullizenz 98 €  
**Zugang** [http://medienblau.de/dvd\\_details\\_23.php](http://medienblau.de/dvd_details_23.php)

### Kurzbeschreibung

- Die in der Reihe Medien und Gesellschaft erschienene DVD basiert lt. Hersteller auf dem „ON! Modul-Konzept“, das „kontroverse Wachmacher, Informationen, Arbeitsmaterialien und vor allem Flexibilität“ bieten soll. Die Module eignen sich im Verlauf einer thematischen Unterrichtseinheit.
- Neben einer Reportage befinden sich auf der DVD grafisch animierte „Erklärfilme“, die über die Themen Genres, Motivation und Faszination, Sucht, Gewalt und Jugendmedienschutz informieren.
- Arbeitsmaterialien für den Unterricht liegen einmal für die Klassen 6–8 und einmal für die Klassen 9–12 vor.
- Zu Beginn sollten durch eine „Blitzlicht-Runde“ die Meinungen der SchülerInnen zu Computerspielen abgefragt werden und welche Spielvorlieben sie haben. Dazu sollte auch die Lehrkraft Stellung beziehen. Die genannten Spiele werden auf der Tafel notiert.
- Anschließend sehen sich die SchülerInnen einen Erklärfilm zum Thema Genres an und bearbeiten das entsprechende Arbeitsblatt.
- Nach der Bearbeitung des Arbeitsblattes sollen die SchülerInnen die an der Tafel stehenden Spieletitel den verschiedenen Genres zuordnen.
- Als Weiterführung der Einheit sollen die SchülerInnen in Einzel- oder Partnerarbeit auf der Basis eines Arbeitsblattes eine eigene kleine Spielidee erfinden.
- Die Ideen sollen im Plenum vorgestellt werden und die ganze Klasse soll über die beste Spielidee abstimmen.

**Klassenstufe** 6–8  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Politik/Deutsch

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Politik

#### 5. Inhaltsfeld (Klassen 5–6)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel moderner Gesellschaften.

#### Gymnasium Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufen 7/8)

- Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.

#### Realschule Deutsch

#### Aufgabentyp Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sprechakte gestalten und reflektieren z.B.
  - a) in Gruppengesprächen
  - b) in Streitgesprächen (auch als Rollenspiel)
  - c) in Interviews

#### Gymnasium Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien (Jahrgangsstufe 5/6)

- Sie gestalten Geschichten nach, formulieren sie um, produzieren Texte mithilfe vorgegebener Textteile.

#### Hauptschule/Realschule Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 5/6)

- Sie verfassen Texte nach Textmustern, entwickeln fremde Texte weiter, schreiben sie um und verfremden sie.

#### Hauptschule/Realschule

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie experimentieren mit Texten und Medien.

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die „Erklärfilme“ sollen Zusammenhänge darstellen, Lernziele vermitteln/wiederholen, Lernprozesse visuell unterstützen und Grundlagen vermitteln und auffrischen.
- Die Arbeitsmaterialien und die Projektvorschläge sollen zum handlungsorientierten Lernen und zur inhaltlichen Reflexion anregen und Lernziele festlegen.
- Die SchülerInnen sollen die Elemente und Genres von Computerspielen kennenlernen und sich darüber Gedanken machen, was für sie ein gutes Computerspiel ausmacht.

## Gewalttätig durch Computerspielen?

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							8		

**Originaltitel** Aufgabe C. Gewalttätig durch Computerspielen? Computerspiele – Faszination, Gefahren, Hintergründe – ON DVD Bildungsmedien für den Unterricht, Medien und Gesellschaft

**Autor** medienblau, Leipzig 2009  
**Quelle (Medium)** DVD, Schullizenz 98 €  
**Zugang** [http://medienblau.de/dvd\\_details\\_23.php](http://medienblau.de/dvd_details_23.php)

### Kurzbeschreibung

- Die in der Reihe Medien und Gesellschaft erschienene DVD basiert lt. Hersteller auf dem „ON! Modul-Konzept“, das „kontroverse Wachmacher, Informationen, Arbeitsmaterialien und vor allem Flexibilität“ bieten soll. Die Module eignen sich im Verlauf einer thematischen Unterrichtseinheit.
- Neben einer Reportage befinden sich auf der DVD grafisch animierte „Erklärfilme“, die über die Themen Genres, Motivation und Faszination, Sucht, Gewalt und Jugendmedienschutz informieren.
- Arbeitsmaterialien für den Unterricht liegen einmal für die Klassen 6–8 und einmal für die Klassen 9–12 vor.
- Zur Einführung in die Einheit legt die Lehrkraft eine mitgelieferte Folie „Meldung“ auf, die eine kurze Nachrichtenmeldung ohne Überschrift zu dem Amoklauf eines Schülers in Emsdetten zeigt. Die SchülerInnen sollen versuchen, eine Überschrift zu finden und dann diese Überschrift in eine Frage umzuformulieren. Die erarbeitete Frage soll den Rahmen für die Unterrichtseinheit bilden und als Leitfrage für eine anschließende Podiumsdiskussion dienen.
- Es soll der Erklärfilm 4 auf der DVD gezeigt werden. Die SchülerInnen sollen ein Arbeitsblatt bearbeiten, in dem es um die Wirkung von Mediengewalt geht. Die Ergebnisse sollen im Plenum verglichen werden.
- Die SchülerInnen sollen eine Standpunkt-Liste zum Thema in Partnerarbeit anhand eines Arbeitsblattes erarbeiten.
- Die so entstandenen Pro- und Contra-Listen sollen für eine abschließende Podiumsdiskussion zum „Verbot von Killerspielen“ dienen.

**Klassenstufe** 9–12  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen/Gymnasien  
**Unterrichtsfach** Politik/Deutsch

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Politik

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

### Gymnasium Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 9)

- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Gesprächen.
- Sie leiten, moderieren und beobachten Gespräche.
- Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise; sie setzen Redestrategien ein; sie bewerten Gesprächs- und Argumentationsstrategien und erarbeiten Kompromisse.

### Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die Arbeitsmaterialien und die Projektvorschläge sollen zum handlungsorientierten Lernen und zur inhaltlichen Reflexion anregen und Lernziele festlegen.
- Die „Erklärfilme“ sollen Zusammenhänge darstellen, Lernziele vermitteln/wiederholen, Lernprozesse visuell unterstützen und Grundlagen vermitteln und auffrischen.
- Die SchülerInnen sollen lernen, eine medienkritische Position einzunehmen.



# Lost in Game. Computerspielen – eine Sucht?

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Aufgabe C. Lost in Game. Computerspielen – eine Sucht? Computerspiele – Faszination, Gefahren, Hintergründe – ON DVD Bildungsmedien für den Unterricht, Medien und Gesellschaft

**Autor** medienblau, Leipzig 2009  
**Quelle (Medium)** DVD, Schullizenz 98 €  
**Zugang** [http://medienblau.de/dvd\\_details\\_23.php](http://medienblau.de/dvd_details_23.php)

## Kurzbeschreibung

- Die in der Reihe Medien und Gesellschaft erschienene DVD basiert lt. Hersteller auf dem „ON! Modul-Konzept“, das „kontroverse Wachmacher, Informationen, Arbeitsmaterialien und vor allem Flexibilität“ bieten soll. Die Module eignen sich im Verlauf einer thematischen Unterrichtseinheit.
- Neben einer Reportage befinden sich auf der DVD grafisch animierte „Erklärfilme“, die über die Themen Genres, Motivation und Faszination, Sucht, Gewalt und Jugendmedienschutz informieren.
- Arbeitsmaterialien für den Unterricht liegen einmal für die Klassen 6–8 und einmal für die Klassen 9–12 vor.
- Die SchülerInnen sollen eine Woche lang ihre Computerzeiten und ihre Zeiten für andere Hobbys auf einem Arbeitsblatt festhalten.
- Zu Beginn der Einheit sollen die SchülerInnen ihre Ergebnisse in eine Tabelle auf der Tafel eintragen. Sie sollen einschätzen, ob insgesamt viel oder wenig Zeit auf die jeweiligen Bereiche aufgewendet worden sind.
- Die SchülerInnen sollen dann in Partnerarbeit ein Arbeitsblatt zum Thema „Chancen und Gefahren von Computerspielen“ bearbeiten. Die Ergebnisse sollen im Plenum gesammelt werden.
- Die Lehrkraft soll den Aspekt von zu langem Spielen herausgreifen und die SchülerInnen fragen, ob sie denken, dass es so etwas wie eine Computerspielsucht gibt und wenn ja, welche Kriterien sie dafür anlegen würden. Ab wann würden die SchülerInnen, von einer Sucht sprechen?
- Im Anschluss daran soll der Erklärfilm zum Thema gezeigt werden und die SchülerInnen ein Arbeitsblatt mit Lückentext dazu bearbeiten.
- Mit dem Satz „Was könnt ihr also machen, damit es gar nicht so weit kommt?“ aus dem Film soll in eine Gruppenarbeit übergeleitet werden. Die Kleingruppen sollen überlegen, wie man sich selbst vor einer Computerspielsucht schützen kann.
- Zum Abschluss sehen sich die SchülerInnen die Reportage auf der DVD an und erhalten die Aufgabe, sich zu einem von der Lehrkraft vergebenen Thema die wichtigsten Informationen zu notieren.

**Klassenstufe** 6–8  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Politik/Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan**  
 Politik

## 5. Inhaltsfeld (Klassen 5–6)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel moderner Gesellschaften. Umgang mit Konflikten im Alltag.

## 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

### Gymnasium Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 5/6)

– Sie erfassen Inhalte und Wirkungsweisen medial vermittelter jugendspezifischer Texte.

#### Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)

– Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.

– Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

### Hauptschule/Realschule

#### Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)

– Sie setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander und erarbeiten Kompromisse.

### Gymnasium Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt Zuhören (Jahrgangsstufe 9)

– Sie verstehen umfangreiche gesprochene Texte, sichern sie mithilfe geeigneter Schreibformen.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

– Die „Erklärfilme“ sollen Zusammenhänge darstellen, Lernziele vermitteln/wiederholen, Lernprozesse visuell unterstützen und Grundlagen vermitteln und auffrischen.

– Die Arbeitsmaterialien und die Projektvorschläge sollen zum handlungsorientierten Lernen und zur inhaltlichen Reflexion anregen und Lernziele festlegen.

– Die Reportage soll Lernprozesse initiieren, Motivation zur Auseinandersetzung schaffen und bei SchülerInnen durch Lebensweltbezug Interesse schaffen.

– Die SchülerInnen sollen sensibilisiert werden bzgl. exzessivem Spiel und Computerspiel-Abhängigkeit.

## Gewalt in Computerspielen

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
							8		

**Originaltitel** Aufgabe D. Gewalt in Computerspielen. Computerspiele – Faszination, Gefahren, Hintergründe – ON DVD Bildungsmedien für den Unterricht, Medien und Gesellschaft

**Autor** medienblau, Leipzig 2009  
**Quelle (Medium)** DVD, Schullizenz 98 €  
**Zugang** [http://medienblau.de/dvd\\_details\\_23.php](http://medienblau.de/dvd_details_23.php)

### Kurzbeschreibung

- Die in der Reihe Medien und Gesellschaft erschienene DVD basiert lt. Hersteller auf dem „ON! Modul-Konzept“, das „kontroverse Wachmacher, Informationen, Arbeitsmaterialien und vor allem Flexibilität“ bieten soll. Die Module eignen sich im Verlauf einer thematischen Unterrichtseinheit.
- Neben einer Reportage befinden sich auf der DVD grafisch animierte „Erklärfilme“, die über die Themen Genres, Motivation und Faszination, Sucht, Gewalt und Jugendmedienschutz informieren.
- Arbeitsmaterialien für den Unterricht liegen einmal für die Klassen 6–8 und einmal für die Klassen 9–12 vor.
- Zu Beginn sollen die SchülerInnen mittels eines Arbeitsblattes zur Fragestellung „Wo fängt Gewalt an?“ erkennen, dass es gleiche, aber auch unterschiedliche Ansichten unter ihnen gibt, was Gewalt ist und was nicht. Über Streitfälle soll diskutiert werden.
- Die Lehrkraft erläutert die verschiedenen Formen von Gewalt und stellt diese vor. Die auf dem Arbeitsblatt genannten Beispiele sollen den Formen von Gewalt zugeordnet werden.
- Im Plenum soll besprochen werden, ob es sich bei einigen Beispielen zu Gewalt in Computerspielen auch um Gewalt handelt. Ein Erklärfilm greift die Frage auf.
- Die SchülerInnen sollen zunächst einzeln Fragen zu Gewalt in Computerspielen auf dem Arbeitsblatt bearbeiten. In Partnerarbeit vergleichen sie die Ergebnisse und setzen sich zusammen mit dem Sinn und den Problemen der Altersfreigabe von Computerspielen auseinander.
- Abschließend sollen sich die SchülerInnen im Plenum dazu äußern, für wie sinnvoll sie die gesetzlichen Regelungen halten.

**Klassenstufe** 6–8  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Politik/Deutsch/Ev. Religion

### Zuordnung Kernlehrplan

Politik

#### 5. Inhaltsfeld (Klassen 5–6)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel moderner Gesellschaften. Umgang mit Konflikten im Alltag.

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

### Realschule Deutsch

#### Aufgabentyp Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sprechakte gestalten und reflektieren z.B.
  - a) in Gruppengesprächen
  - b) in Streitgesprächen (auch als Rollenspiel)
  - c) in Interviews

### Gymnasium Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.
- Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

### Ev. Religion

#### Thematischer Schwerpunkt (Jahrgangsstufe 7/8)

Die Botschaft Gottes für die Welt als Angebot für Entdeckungen in einer neuen Welt. Beispiele von Ungleichbehandlung, Verletzung der Menschenwürde im Alltagsleben und in den Medien.

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die „Erklärfilme“ sollen Zusammenhänge darstellen, Lernziele vermitteln/wiederholen, Lernprozesse visuell unterstützen und Grundlagen vermitteln und auffrischen.
- Die Arbeitsmaterialien und die Projektvorschläge sollen zum handlungsorientierten Lernen und zur inhaltlichen Reflexion anregen und Lernziele festlegen.

## Spielend lernen.

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
						7			

**Originaltitel** Aufgabe E. Spielend lernen. Computerspiele – Faszination, Gefahren, Hintergründe – ON DVD Bildungsmedien für den Unterricht, Medien und Gesellschaft

**Autor** medienblau, Leipzig 2009  
**Quelle (Medium)** DVD, Schullizenz 98 €  
**Zugang** [http://medienblau.de/dvd\\_details\\_23.php](http://medienblau.de/dvd_details_23.php)

### Kurzbeschreibung

- Die in der Reihe Medien und Gesellschaft erschienene DVD basiert lt. Hersteller auf dem „ON! Modul-Konzept“, das „kontroverse Wachmacher, Informationen, Arbeitsmaterialien und vor allem Flexibilität“ bieten soll. Die Module eignen sich im Verlauf einer thematischen Unterrichtseinheit.
- Neben einer Reportage befinden sich auf der DVD grafisch animierte „Erklärfilme“, die über die Themen Genres, Motivation und Faszination, Sucht, Gewalt und Jugendmedienschutz informieren.
- Arbeitsmaterialien für den Unterricht liegen einmal für die Klassen 6–8 und einmal für die Klassen 9–12 vor.
- Zu Beginn sollen sich die SchülerInnen spontan zu der Frage nach dem Lerneffekt bei Computerspielen äußern und ihren Standpunkt erklären. Als Einstieg dient eine Folie.
- Die SchülerInnen sollen in Partnerarbeit ein frei verfügbares Lernspiel (*Food-Force* oder *Luka und das geheimnisvolle Silberpferd* oder *Luka und der verborgene Schatz*) spielen und gleichzeitig eine Beurteilung erarbeiten.
- Die Gruppen, die dasselbe Spiel gespielt haben, vergleichen ihre Ergebnisse und tauschen sich über die Lerneffekte des Spiels aus.
- Zum Abschluss stellen die Gruppen ihre Ergebnisse im Plenum vor und sollen eine Empfehlung aussprechen. Hierbei unterstreichen die Autoren, dass die SchülerInnen wirklich darüber sprechen, was sie über den Sachverhalt durch das Spiel gelernt haben.

**Klassenstufe** 6–8  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Politik/Deutsch

### Zuordnung Kernlehrplan

Politik

#### 13. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft. Politische und soziale Auswirkungen neuer Medien.

### Gymnasium Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.
- Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

### Realschule Deutsch

#### Aufgabentyp Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sprechakte gestalten und reflektieren z.B.
  - a) in Gruppengesprächen
  - b) in Streitgesprächen (auch als Rollenspiel)
  - c) in Interviews

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

- Bericht
- Konzept
- Durchführung
- Unterrichtsmaterialien
- Evaluierung

#### Kategorisierung – Ansatz

- Medien als Lernhelfer
- Medien als Reflexionsgegenstand

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die Arbeitsmaterialien und die Projektvorschläge sollen zum handlungsorientierten Lernen und zur inhaltlichen Reflexion anregen und Lernziele festlegen.

#### Anmerkung

Mit Lernspielen sind hier die Spiele gemeint, die inzwischen unter dem Begriff „Serious Games“ laufen.

## Medienpädagogisches Fotoprojekt

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Medienpädagogisches Fotoprojekt. Computerspiele – Faszination, Gefahren, Hintergründe – ON DVD Bildungsmedien für den Unterricht, Medien und Gesellschaft

**Autor** medienblau, Leipzig 2009  
**Quelle (Medium)** DVD, Schullizenz 98 €  
**Zugang** [http://medienblau.de/dvd\\_details\\_23.php](http://medienblau.de/dvd_details_23.php)

### Kurzbeschreibung

- Die in der Reihe Medien und Gesellschaft erschienene DVD basiert lt. Hersteller auf dem „ON! Modul-Konzept“, das „kontroverse Wachmacher, Informationen, Arbeitsmaterialien und vor allem Flexibilität“ bieten soll. Die Module eignen sich im Verlauf einer thematischen Unterrichtseinheit.
- Neben einer Reportage befinden sich auf der DVD grafisch animierte „Erklärfilme“, die über die Themen Genres, Motivation und Faszination, Sucht, Gewalt und Jugendmedienschutz informieren.
- Arbeitsmaterialien für den Unterricht liegen einmal für die Klassen 6–8 und einmal für die Klassen 9–12 vor.
- Das Fotoprojekt umfasst fünf Unterrichtsstunden. Die Ergebnisse des Projekts sollen in einer Ausstellung präsentiert werden.
- In der ersten Stunde soll ein Film gezeigt und der Ablauf des Projektes festgelegt werden. Die SchülerInnen werden in Kleingruppen aufgeteilt.
- In der zweiten Stunde soll im Gespräch mit allen SchülerInnen herausgefunden werden, ob alle hinsichtlich digitaler Fotografie Vorkenntnisse besitzen und wie die Ausstattung der SchülerInnen ist. Infos von der DVD ergänzen dieses Wissen. In Kleingruppen sollen die SchülerInnen dann Ideen zu ihrem Fotoprojekt entwickeln. Danach sollen sie ihre Fotoidee skizzieren.
- In der dritten Phase sollen die Kleingruppen Fotos zu dem Thema „Computerspiele – Faszination und Gefahr“ anfertigen. Aus den Ergebnissen sollen sie ihr bestes Foto auswählen.
- Die SchülerInnen sollen die Fotos mit Bildbearbeitungsprogrammen nachbearbeiten und ausdrucken. Eine Feedbackmöglichkeit für Betrachter (z. Bsp.: Pinwand) soll eingerichtet werden.
- Jede Gruppe stellt ihr Foto vor und erläutert, wo und warum sie diese Aufnahmen gemacht haben. Die MitschülerInnen sammeln ihre Eindrücke zu den einzelnen Bildern.
- Die Ausstellung soll angekündigt und in der Schule oder einem anderen öffentlichen Ort stattfinden. Nach der Ausstellung können die auf den Pinwänden von den Besuchern geschriebenen Eindrücke in der Klasse diskutiert werden.

**Klassenstufe** ab 6  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen/  
 Gymnasien  
**Unterrichtsfach** Politik/Deutsch

### Zuordnung Kernlehrplan

Politik

#### 1. Inhaltsfeld (Klassen 5–6)

Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie. Beziehungen zwischen Politik und Lebenswelt: Lebenssituationen von Kindern und

Jugendlichen in Familie, Schule und Stadt. Formen politischer Beteiligung, Rechte und Pflichten von Kindern und Jugendlichen.

#### 5. Inhaltsfeld (Klassen 5–6)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel moderner Gesellschaften. Umgang mit Konflikten im Alltag.

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

### Gymnasium Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien (Jahrgangsstufe 5/6)

– Sie gestalten Geschichten nach, formulieren sie um, produzieren Texte mithilfe vorgegebener Textteile.

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien (Jahrgangsstufe 7/8)

– Sie verändern Texte unter Verwendung akustischer, optischer und szenischer Elemente.

– Sie präsentieren ihre Ergebnisse in medial geeigneter Form.

### Hauptschule/Realschule Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 5/6)

– Sie verfassen Texte nach Textmustern, entwickeln fremde Texte weiter, schreiben sie um und verfremden sie.

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 7/8)

– Sie experimentieren mit Texten und Medien.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

– Die Arbeitsmaterialien und die Projektvorschläge sollen zum handlungsorientierten Lernen und zur inhaltlichen Reflexion anregen und Lernziele festlegen.

– Die „Erklärfilme“ sollen Zusammenhänge darstellen, Lernziele vermitteln/wiederholen, Lernprozesse visuell unterstützen und Grundlagen vermitteln und auffrischen.

– Das Projekt soll Motivation zur Auseinandersetzung und durch Lebensweltbezug Interesse schaffen.

– Die SchülerInnen sollen sich mit den Meinungen/Einstellungen anderer auseinandersetzen.

# Computerspiele und Gewalt – Unterrichtsideen zum Jugendschutz

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Träger**

Verbraucherzentrale  
Bundesverband

**Autor**

Jens Wiemken

**Quelle (Medium)**

Internet, PDF-Datei

**Zugang**

[http://www.verbraucherbildung.de/projekt01/media/pdf/UE\\_Computerspiele\\_%20und\\_Gewalt\\_Wiemkens\\_0108.pdf](http://www.verbraucherbildung.de/projekt01/media/pdf/UE_Computerspiele_%20und_Gewalt_Wiemkens_0108.pdf)

**Kurzbeschreibung**

Für Klassen 8–10:

Die SchülerInnen sollen unterschiedliche Formen von Gewalt, die nicht nur in Computerspielen anzutreffen sind, benennen und mit ihnen bekannten Beispielen belegen. Befindlichkeitsabfragen zu eigenen Gewalterfahrungen in den Medien aus dem häuslichen und Freundes-Umfeld sollen die Sammlung der Gewaltformen und -darstellungen ergänzen. Anhand einer eigenen Altersklassifizierung sollen sie ausgesuchte Freeware-Spiele einer Altersprüfung unterziehen.

Für Klasse 12:

Die SchülerInnen sollen sich durch eine gezielte Internetrecherche einen Überblick über Ergebnisse der Medienwirkungsforschung verschaffen und diese mit den Prüfkriterien der USK und BPjM abgleichen. In einer Diskussion sollen sie die Argumentationen überprüfen.

**Klassenstufe**

8–10 (12)

**Schultyp**

Allgemeinbildende Schulen

**Unterrichtsfach**

Politik/Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan**

Politik

**5. Inhaltsfeld (Klassen 5–6)**

Identität und Lebensgestaltung im Wandel moderner Gesellschaften.

Umgang mit Konflikten im Alltag.

**12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)**

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft.

Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

**Gymnasium Deutsch****Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 9)**

– Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Gesprächen.

Sie leiten, moderieren und beobachten Gespräche.

– Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise; sie setzen Redestrategien ein; sie bewerten Gesprächs- und Argumentationsstrategien und erarbeiten Kompromisse.

**Realschule Deutsch****Aufgabentyp Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)**

– Sprechakte gestalten und reflektieren z.B.

a) in Gruppengesprächen

b) in Streitgesprächen (auch als Rollenspiel)

c) in Interviews

**Hauptschule Deutsch****Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)**

– Sie setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander und erarbeiten Kompromisse.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

– Die SchülerInnen sollen sich zum einen spielerisch (ab Klasse 8) und recherchierend (ab Klasse 12) mit dem Thema „Wirkung von Gewalt in Computerspielen“ auseinandersetzen und die Arbeit der Prüfgremien USK und BPjM kennenlernen und problematisieren.

– Es gilt, ethisch-moralische Einstellungen der SchülerInnen gesellschaftlich anerkannten ethisch-moralischen Grundwerten gegenüberzustellen und sie dazu zu bewegen, Jugendschutzbestimmungen anzuerkennen und mitzutragen.

## Computerspiele unter der Lupe

Themenbereich:



**Originaltitel** Computerspiele unter der Lupe: Eine Schülerstudie im Fächerverbund EWG

**Träger** Landesakademie für Fortbildung und Personalentwicklung an Schulen, Baden-Württemberg

**Autor** Stefanie Plieger

**Quelle (Medium)** Internetseite der Landesakademie für Fortbildung und Personalentwicklung an Schulen

**Zugang** [http://lehrerfortbildung-bw.de/faecher/ewg/nm/medienerziehung/bsp\\_5\\_6/](http://lehrerfortbildung-bw.de/faecher/ewg/nm/medienerziehung/bsp_5_6/)

**Kurzbeschreibung**

- Die SchülerInnen dokumentieren zunächst ihre Computernutzung und vergleichen diese mit anderen. Im Anschluss verschaffen sie sich einen Überblick über Spielarten und gesetzliche Rahmenbedingungen. Sie stellen ausgewählte Spiele und Fremdbewertungen zu diesen vor und nehmen eigene Bewertungen vor.
- Zum Abschluss kann eine Hitliste von Spielen erstellt werden und nach einiger Zeit kann die Computernutzung der SchülerInnen noch einmal erhoben und mit der ersten verglichen werden, um eine Reflexion des eigenen Verhaltens anzustoßen.

**Klassenstufe** 5–6

**Schultyp** Realschule

**Unterrichtsfach** Politik/Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan**

Realschule Deutsch

**Aufgabentyp Gespräche führen****(Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sprechakte gestalten und reflektieren z.B.
  - a) in Gruppengesprächen
  - b) in Streitgesprächen (auch als Rollenspiel)
  - c) in Interviews

**Hauptschule/Realschule****Aufgabenschwerpunkt produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien (Jahrgangsstufe 5/6)**

- Sie gestalten Geschichten nach, formulieren sie um, produzieren Texte mithilfe vorgegebener Textteile.

**Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien****(Jahrgangsstufe 9)**

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

- Bericht
- Konzept
- Durchführung
- Unterrichtsmaterialien
- Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

- Medien als Lernhelfer
- Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die SchülerInnen sollen in die Lage versetzt werden, selbst über Sinn und Wert von Computerspielen zu entscheiden. Darüber hinaus sollen Anreize gegeben werden, den Computer alternativ zum Spielen lustbringend zu nutzen.
- Sie sollen eigene Mediengewohnheiten hinterfragen.

## Bewertung von Computerspielen

Themenbereich:



**Originaltitel** Eine Bewertung zu einem Computerspiel schreiben. Computerspiele – Ideen zum Umgang mit Computerspielen im Unterricht

**Träger**

Cornelsen

**Autor**

Ute Fenske

**Quelle (Medium)**

Materialien zu aktuellen Themen bei Cornelsen

0,80 € (im Einzelbezug)

0,00 € (im Basisabo)

0,00 € (im Komplettabo)

**Zugang**<http://www.cornelsen.de/>[lehrkraefte/akd/1.c.1926268.de](http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1926268.de)**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- SchülerInnen sollen lernen, eigene Spielentscheidungen und -vorlieben zu begründen und zu verstehen.
- Sie sollen eine kritische Beschreibung erstellen.

**Kurzbeschreibung**

- Das Arbeitsblatt knüpft an bekannte Lerngegenstände des Faches Deutsch an: Buchkritiken schreiben, Beschreibungen verfassen. Den SchülerInnen wird hier Gelegenheit gegeben, sich mit einem Spiel schriftlich auseinanderzusetzen. Die SchülerInnen sollten dafür alle bereits mindestens ein Computerspiel praktisch kennen gelernt haben.
- Sie sollen anhand des Aufgabenblattes eine persönliche Bewertung zu einem Spiel schreiben und den Spielablauf beschreiben.
- Die Bewertungen sollen in einer Mappe im Klassenzimmer gesammelt werden, damit sich MitschülerInnen Anregungen holen können.

**Klassenstufe**

7–8

**Schultyp**

Allgemeinbildende Schulen

**Unterrichtsfach**

Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie äußern Gedanken, Empfindungen, Wünsche und Forderungen, strukturiert, situationsangemessen, adressatenbezogen. (Hauptschule: Sie tragen einen eigenen Standpunkt vor und können ihn begründen.)

**Aufgabenschwerpunkt Texte schreiben (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie setzen sich argumentativ mit einem Sachverhalt auseinander.
- Sie gestalten appellative Texte zu aktuellen Themen und verwenden dabei verschiedene Präsentationstechniken.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| Bericht                | <input type="checkbox"/>            |
| Konzept                | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Durchführung           | <input type="checkbox"/>            |
| Unterrichtsmaterialien | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Evaluierung            | <input type="checkbox"/>            |

**Kategorisierung – Ansatz**

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| Medien als Lernhelfer           | <input type="checkbox"/>            |
| Medien als Reflexionsgegenstand | <input checked="" type="checkbox"/> |

## Unterschiedliche Kategorien von Computerspielen

Themenbereich:



**Originaltitel** Unterschiedliche Kategorien von Computerspielen. Computerspiele – Ideen zum Umgang mit Computerspielen im Unterricht

**Träger** Cornelsen  
**Autor** Ute Fenske  
**Quelle (Medium)** Materialien zu aktuellen Themen bei Cornelsen  
 0,80 € (im Einzelbezug)  
 0,00 € (im Basisabo)  
 0,00 € (im Komplettabo)  
**Zugang** <http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/i.c.1926268.de>

### Kurzbeschreibung

- Die SchülerInnen lernen verschiedene Kategorien von Computerspielen kennen und unterscheiden. Der Fragebogen soll für eine Umfrage genutzt werden, kann aber auch dazu dienen, den Schülerinnen und Schülern ihre eigenen Vorlieben bei Computerspielen zu verdeutlichen.
- Die SchülerInnen sollen sich im Internet auf der Seite [www. spielbar.de](http://www.spielbar.de) und auch mittels anderer Quellen über Kategorien von Computerspielen informieren.
- Sie sollen jede Kategorie mit einem Spiel-Beispiel und mit einem Merkmal ergänzen.
- Die SchülerInnen sollen überlegen, welche Kategorien sie noch kennen, und sie sollen begründen, ob es sinnvoll ist, Computerspiele in Kategorien aufzuteilen.
- Vorgegebene Aussagen sollen einer Kategorie zugeordnet werden und es sollen eigene Aussagen entwickelt werden, die zu je einer Kategorie passen.
- Nach einem „Kategorien-Quiz“ unter den MitschülerInnen soll ein Fragebogen entwickelt werden, um festzustellen, welche Kategorien bevorzugt werden.
- Zum Schluss sollen die SchülerInnen anhand eines Arbeitsauftrages erarbeiten, was für ein Computerspieltyp sie sind.

**Klassenstufe** 7–8  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Deutsch

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie äußern Gedanken, Empfindungen, Wünsche und Forderungen, strukturiert, situationsangemessen, adressatenbezogen.  
 (Hauptschule: Sie tragen einen eigenen Standpunkt vor und können ihn begründen.)

#### Aufgabenschwerpunkt Lesetechniken und -strategien

##### (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie nutzen selbstständig Bücher und Medien zur Informationsentnahme und Recherche, ordnen die Informationen und halten sie fest; sie berücksichtigen dabei zunehmend fachübergreifende Aspekte.

### Hauptschule/Realschule

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie experimentieren mit Texten und Medien.

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Computerspiele erfreuen sich bei Kindern und Jugendlichen großer Beliebtheit. Nicht immer werden Computerspiele genutzt, die Erwachsene als pädagogisch wertvoll beurteilen.
- SchülerInnen sollen lernen, eigene Spielentscheidungen und -vorlieben zu begründen und zu verstehen.
- Sie sollen Gattungen und die Notwendigkeit einer Einteilung erkennen und einen Fragebogen erstellen.

## Welche Auswirkungen hat das Computerspiel?

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Welche Auswirkungen hat das Computerspiel.  
Computerspiele – Ideen zum Umgang mit Computerspielen  
im Unterricht

**Träger**

Cornelsen

**Autor**

Ute Fenske

**Quelle (Medium)**Materialien zu aktuellen Themen  
bei Cornelsen

1,30 € (im Einzelbezug)

0,00 € (im Basisabo)

0,00 € (im Komplettabo)

**Zugang**<http://www.cornelsen.de/>[lehrkraefte/akd/1.c.1926268.de](http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1926268.de)**Kurzbeschreibung**

- Das Arbeitsblatt bietet Anlässe, mit den SchülerInnen eine Diskussion über Vorurteile und Urteile im Umgang mit Computerspielen zu führen. Dabei werden den Jugendlichen geläufige Begriffe, wie zum Beispiel LAN-Party, erläutert. Die SchülerInnen lernen, dass der Medienkonsum mit dem Jugendschutzgesetz staatlicher Einflussnahme unterliegt.
- Das Arbeitsblatt stellt zunächst Contra-Thesen vor. Diese Thesen sollen in der Klasse diskutiert werden.
- Die SchülerInnen sollen Argumente sammeln, die für oder gegen das Spielen von Computerspielen sprechen.
- Es soll eine Pro- und Contra-Diskussion geführt werden.
- Danach sollen sich die SchülerInnen anhand eines Artikels über eine LAN-Party zu LAN-Partys äußern.
- Die SchülerInnen sollen sich über die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien informieren. Sie sollen sich anhand eines Arbeitsblattes und über Suchaufträge im Internet erarbeiten, was „jugendgefährdend“ ist.
- Abschließend sollen sie darüber diskutieren, wie man mit Computerspielen umgehen soll, in denen Gewalt vorkommt.

**Klassenstufe** 8–10**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen**Unterrichtsfach** Deutsch**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie beschaffen Informationen, werten sie aus und geben sie weiter.
- Sie verarbeiten Informationen zu kürzeren, thematisch begrenzten Redebeiträgen und präsentieren diese mediengestützt. Sie tragen einen eigenen Standpunkt vor und können ihn begründen.
- Sie setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander und erarbeiten Kompromisse.

**Realschule****Aufgabentyp Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sprechakte gestalten und reflektieren z.B.
  - in Gruppengesprächen
  - in Streitgesprächen (auch als Rollenspiel)
  - in Interviews

**Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten (Gymnasium: und moderieren) und beobachten diese Gespräche.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| Bericht                | <input type="checkbox"/>            |
| Konzept                | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Durchführung           | <input type="checkbox"/>            |
| Unterrichtsmaterialien | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Evaluierung            | <input type="checkbox"/>            |
| Sonstiges:             |                                     |

**Kategorisierung – Ansatz:**

- |                                  |                                     |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| Medien als Lernhelfer:           | <input type="checkbox"/>            |
| Medien als Reflexionsgegenstand: | <input checked="" type="checkbox"/> |

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung:**

- Computerspiele erfreuen sich bei Kindern und Jugendlichen großer Beliebtheit. Nicht immer werden Spiele genutzt, die Erwachsene als pädagogisch wertvoll beurteilen.
- SchülerInnen sollen sich über Wirkungstheorien informieren und die unterschiedlichen Standpunkte kennenlernen.
- Sie sollen lernen, dass es staatliche Regelungen gibt.

## Computerspiele zwischen Spaß und Sucht

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Materialblätter M1, M2, M3 und M4.

\*Computerspiele zwischen Spaß und Sucht

**Träger** Cornelsen  
**Autor** Dr. Sabine Schröder  
**Quelle (Medium)** Materialien zu aktuellen Themen bei Cornelsen  
 1,30 € (im Einzelbezug)  
 0,00 € (im Basisabo)  
 0,00 € (im Komplettabo)  
<http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1922378.de>

**Zugang****Kurzbeschreibung**

- Die SchülerInnen sollen sich über Meinungsäußerungen im Internet zu der Fragestellung „Sind Computerspiele gefährlich?“ eine eigene Meinung bilden und diese begründen.
- Anhand von zwei Texten zum Thema „Gibt es eine Computerspielsucht?“ sollen die SchülerInnen erklären, was eine Spielsucht kennzeichnet und wie man feststellen kann, ob jemand süchtig ist. Sie sollen recherchieren, welche Rolle das Belohnungssystem im Gehirn bei der Entstehung einer Sucht spielt. Durch Austausch mit dem Nachbarn sollen sie ihr Spielverhalten analysieren und gemeinsam in der Klasse Regeln aufstellen, die ein süchtiges Verhalten verhindern sollen, ohne den Spaß am Computerspiel zu verderben.
- Anhand eines Interviews zum Thema „Rollenspiel als Sucht“ sollen die SchülerInnen beschreiben, was der besondere Reiz an Rollenspielen ist, aber auch worin die erhöhte Gefahr besteht. Es wird eine Therapiemethode vorgestellt, die versucht, die positiven Elemente des Rollenspiels zu nutzen. Die SchülerInnen sollen eine Pro- und Contra-Diskussion führen und darüber diskutieren, ob man, solange keine Gefahr besteht, aussteigen muss.
- Ein Interview mit einem eSport-Event-Organisator stellt die kommerzielle Sicht dar. Die SchülerInnen sollen zusammentragen, welche Erfahrungen es in ihrer Klasse und im Freundeskreis mit Gaming Events und eSport gibt. Sie sollen im Internet recherchieren, welche besonderen Reize mit der internationalen Austragung von Wettkämpfen verbunden sind, und zum eSport Stellung beziehen.
- Stelle ein eigenes Interview für einen Computerspiel-Wettkämpfer zusammen: Was interessiert dich? Was würdest du kritisch nachfragen?

**Klassenstufe** 8–11  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Ethik/Philosophie  
 (denkbar: Deutsch)

**Zuordnung Kernlehrplan****Philosophie/Ethik**

Lehrwerksbezug: Abenteuer Mensch sein 2. Kapitel 5: „Medien: ein Spiegel der Wirklichkeit?“ S. 112–125 (Klasse 7/8)

Abenteuer Mensch sein 3. S. 108 (Klasse 9/10).

Praktische Philosophie 3. S. 184 (Klasse 9/10).

**Deutsch****Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

**Deutsch Gymnasium****Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Gesprächen.
- Sie leiten, moderieren und beobachten Gespräche.
- Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise; sie setzen Redestrategien ein; sie bewerten Gesprächs- und Argumentationsstrategien und erarbeiten Kompromisse.

**Deutsch Haupt-/ Realschule****Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese weitgehend frei vor.
- Sie unterstützen den Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten und beobachten diese Gespräche.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz:**

Medien als Lernhelfer:	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand:	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung:**

Die SchülerInnen:

- setzen sich mit verschiedenen Statements zum Thema „Computerspiel“ kritisch auseinander.
- reflektieren ihr eigenes Spiel- und Suchtverhalten.
- können wichtige Suchtmerkmale (Verhalten und Gehirn) bei der Computerspielsucht beschreiben.
- wissen, dass unser Belohnungssystem im Gehirn großen Anteil daran hat, welches Verhalten wir lernen.
- bewerten bislang erprobte Therapieansätze bei Computerspielsucht.

## Second Life – Spiel oder Flucht vor der Realität

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** *Second Life*. Ein zweites Leben als Spiel oder Flucht vor der Realität.

<b>Träger</b>	Cornelsen
<b>Autor</b>	Yana Pesotska
<b>Quelle (Medium)</b>	Materialien zu aktuellen Themen bei Cornelsen 1,30 € (im Einzelbezug) 0,00 € (im Basisabo) 0,00 € (im Komplettabo)
<b>Zugang</b>	<a href="http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1922267.de">http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1922267.de</a>

### Kurzbeschreibung

- Es wird nicht nur *Second Life* sondern auch die russische Plattform *SecondRussia* behandelt.
- Die Auseinandersetzung mit der Problematik des virtuellen Lebens bietet viele Sprechanlässe und trägt zur Entwicklung der Medienkompetenz bei.
- Die Arbeitsblätter beinhalten einen Lesetext sowie Aufgaben zur Entwicklung der Lesekompetenz, des Seh-/Hörverstehens und des Sprechens sowie Mediationsaufgaben.
- Didaktische Fachinfos bieten Darstellung der Aufgabeninhalte, Hintergrundinformationen und Schlüssel zu den Übungen.
- Die komplette Einheit (bis auf einen Fragebogen) ist in russischer Sprache.

<b>Klassenstufe</b>	10–13
<b>Schultyp</b>	Allgemeinbildende Schulen
<b>Unterrichtsfach</b>	Russisch

### Zuordnung Kernlehrplan

Sprechen: an Gesprächen teilnehmen, Lesekompetenz

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung:

- Die SchülerInnen sollen sich im Russisch-Unterricht mit der Gefahr der Abhängigkeit bei zu langer Verweildauer in virtuellen Welten auseinandersetzen.

## Lara Croft – Kultfigur und Vermarktungsstrategie

Themenbereich:



**Originaltitel:** Lara Croft – Kultfigur und Vermarktungsstrategie.  
Von der Computerspielheldin zum Filmstar: Die besondere Karriere der Lara Croft

<b>Träger</b>	Cornelsen
<b>Autor</b>	Ute Fenske
<b>Quelle (Medium)</b>	Materialien zu aktuellen Themen bei Cornelsen (26.02.2009) 0,80 € (im Einzelbezug) 0,00 € (im Basisabo) 0,00 € (im Komplettabo) <a href="http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1926266.de">http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1926266.de</a>
<b>Zugang</b>	

### Kurzbeschreibung

- Für die Fans ist Lara Croft Kultfigur, für Firmen wie Prada jugendnahe Vermarktungsstrategie. Beiden Phänomen soll hier nachgespürt werden.
- Die SchülerInnen sollen herausfinden, was eine Kultfigur ist bzw. was sie ausmacht.
- Nachdem sie Webseiten zu Lara Croft angeschaut haben, sollen sie Vorschläge für eigene Websites zu Lara Croft machen.
- Die Werbewirkung und Marketingstrategien zu Medien sollen erarbeitet werden.
- Abschließend sollen die SchülerInnen selbst dazu Stellung beziehen.

<b>Klassenstufe</b>	9–10
<b>Schultyp</b>	Allgemeinbildende Schulen
<b>Unterrichtsfach</b>	Deutsch

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 9)

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben komplexe Vorgänge in ihren Zusammenhängen.

#### Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie untersuchen die Informationsvermittlung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei die medienkritische Position.
- Sie verfügen über die notwendigen Hintergrundinformationen, die Fachterminologie und die Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

### Gymnasium

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie verändern Texte unter Verwendung akustischer, optischer und szenischer Elemente.
- Sie präsentieren ihre Ergebnisse in medial geeigneter Form.

### Hauptschule/Realschule

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie experimentieren mit Texten und Medien.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| Bericht                | <input type="checkbox"/>            |
| Konzept                | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Durchführung           | <input type="checkbox"/>            |
| Unterrichtsmaterialien | <input type="checkbox"/>            |
| Evaluierung            | <input type="checkbox"/>            |

### Kategorisierung – Ansatz

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| Medien als Lernhelfer:          | <input type="checkbox"/>            |
| Medien als Reflexionsgegenstand | <input checked="" type="checkbox"/> |

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- SchülerInnen sollen durch die Hinterfragung des Begriffes „Kultfigur“ erkennen, welche Marketingstrategien hinsichtlich erfolgreicher Medienfiguren greifen.
- Sie sollen Marketingstrategien erkennen und Stellung zu Merchandising beziehen.

## Lara Croft – Von der Story zum Computerspiel

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Lara Croft – Von der Story zum Computerspiel.

Von der Computerspielheldin zum Filmstar: Die besondere Karriere der Lara Croft

**Träger**

Cornelsen

**Autor**

Ute Fenske

**Quelle (Medium)**

Materialien zu aktuellen Themen bei Cornelsen

0,80 € (im Einzelbezug)

0,00 € (im Basisabo)

0,00 € (im Komplettabo)

**Zugang**<http://www.cornelsen.de/>[lehrkraefte/akd/1.c.1926266.de](http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1926266.de)**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

- Bericht
- Konzept
- Durchführung
- Unterrichtsmaterialien
- Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

- Medien als Lernhelfer
- Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- SchülerInnen sollen Crossmedialität erkennenlernen.
- Sie sollen Einblick in die Produktion eines Computerspiels und in den Aufbau einer Spielfigur erhalten.

**Kurzbeschreibung**

- Hintergrundberichte zur Entstehung der ersten Folge von *Tomb Raider*, ein Interview mit dem Operations Manager der Entwicklungsfirma Core Design und Ausschnitte aus einem Storyboard sollen die SchülerInnen dazu anregen, eigene Missionen für ein Computerspiel zu schreiben.
- Es wird dazu eine Fansite empfohlen, auf der Hobby-Autoren Geschichten über Lara veröffentlichen.
- Die SchülerInnen sollen ein eigenes kurzes Storyboard zu ihrer Lara Croft-Mission erstellen.

**Klassenstufe**

9–10

**Schultyp**

Allgemeinbildende Schulen

**Unterrichtsfach**

Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

**Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie verfassen in Anlehnung an literarische Vorlagen eigene Texte und nutzen die Umgestaltung von Texten als Mittel zu einem vertieften Verständnis thematischer Zusammenhänge. (Gymnasium/Realschule: Sie arbeiten gestaltend mit Texten.)

## Wer ist Lara Croft?

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Wer ist Lara Croft? Von der Computerspielheldin zum Filmstar: Die besondere Karriere der Lara Croft

**Träger** Cornelsen  
**Autor** Ute Fenske  
**Quelle (Medium)** Materialien zu aktuellen Themen bei Cornelsen  
 0,80 € (im Einzelbezug)  
 0,00 € (im Basisabo)  
 0,00 € (im Komplettabo)  
**Zugang** <http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1926266.de>

**Kurzbeschreibung**

- Wesentliche Merkmale der Computerspielfigur Lara Croft sollen beschrieben werden. Dabei wird auch der Frage nachgegangen, ob die Gestaltung der Figur sexistisch ist.
- Die SchülerInnen sollen dazu zunächst die Figur Lara Croft beschreiben.
- Sie sollen die Biographie, die durch die Spiele angewachsen ist, weiterschreiben.
- Lara Croft soll mit der Figur des Indiana Jones verglichen werden.
- Die SchülerInnen sollen selbst eine weibliche Computerspielfigur entwickeln.

**Klassenstufe** 9–10  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Hauptschule****Aufgabenschwerpunkt Texte schreiben (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie verfassen argumentative Texte.
- Sie nutzen Formen appellativen Schreibens bewusst und situationsangemessen.
- (Gymnasium (9): Sie verfassen unter Beachtung unterschiedlicher Formen schriftlicher Erörterung argumentative Texte).

**Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie verfassen in Anlehnung an literarische Vorlagen eigene Texte und nutzen die Umgestaltung von Texten als Mittel zu einem vertieften Verständnis thematischer Zusammenhänge.  
(Gymnasium/ Realschule: Sie arbeiten gestaltend mit Texten.)

**Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben komplexe Vorgänge in ihren Zusammenhängen.

**(Hauptschule/Realschule (9/10))**

- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen. Sie leiten und beobachten diese Gespräche.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- SchülerInnen sollen sich mit der Entwicklung von Computerspielcharakteren auseinandersetzen.
- Sie sollen erkennen, dass keine Figur zufällig entwickelt wird, sondern immer einen bestimmten Zweck erfüllt.

## Was man nicht begreift, darüber muss man wenigstens reden!

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Träger	Cornelsen
Autor	Ute Fenske
Quelle (Medium)	Materialien zu aktuellen Themen bei Cornelsen 1,30 € (im Einzelbezug) 0,00 € (im Basisabo) 0,00 € (im Komplettabo)
Zugang	<a href="http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1926368.de">http://www.cornelsen.de/ lehrkraefte/akd/1.c.1926368.de</a>

### Kurzbeschreibung

- Der Amoklauf von Winnenden wird unter verschiedenen Aspekten in den deutschen Tageszeitungen kommentiert: Schuld tragen die Medien, Schuld trägt der Staat. Schuld trägt die Schule, Schuld trägt die Polizei, Schuld tragen der Mörder und seine Eltern, Computerspiele und Waffen. In Experteninterviews wird ein differenzierteres Bild gezeichnet: Patentrezepte gibt es keine und auch keine einfachen Erklärungen.
- Didaktische Fachinfos geben eine kurze Einführung in die Thematik und die Arbeitsblätter.
- Im Rahmen der Arbeit mit dem Arbeitsblatt „Der Amoklauf von Winnenden: Analysen, Erklärungsversuche und Expertenmeinungen“ werden auch Pro- und Contra-Argumente hinsichtlich der Wirkung von „Killerspielen“ gesammelt.

Klassenstufe	7–12
Schultyp	Allgemeinbildende Schulen
Unterrichtsfach	Politik

### Zuordnung Kernlehrplan

#### 13. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft. Politische und soziale Auswirkungen neuer Medien.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen erkennen, dass solche Gewalttaten nicht monokausal angelegt sind, sondern vielfältige Gründe haben können.
- Die SchülerInnen sollen eine eigene Stellung beziehen.
- Auch Schule kann einen „Nährboden“ für solche Gewalttaten bieten.

## Das Adventure Torins Passage

Themenbereich:

**Autor**

Thomas Hoffmann und Oliver Lüth

**Quelle (Medium)**

Thomas Hoffmann und Oliver

Lüth. 2007. Adventure:  
Zwischen Erzählung und Spiel  
– Transformationsprozesse in  
Schülertexten zu  
„Torins Passage“.

Tönning: Der Andere Verlag.

**Zugang**

[http://www.netzspannung.org/  
learning/swimming/torin/](http://www.netzspannung.org/learning/swimming/torin/)

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kurzbeschreibung**

- Die SchülerInnen sollen das Adventure *Torins Passage* spielen. Um es zu einem Schreib- und Gestaltungsanlass für die Klasse werden zu lassen, genügt es, dass die SchülerInnen spielerische Erfahrungen mit dem ersten Kapitel des Spiels sammeln können.
- Die Spielerfahrungen regen zum Austausch an und bieten Anreiz, darüber zu schreiben. Eine erste Schreibaufgabe kann lauten: „Was hast du gesehen, gehört, erlebt? Ordne deine Gedanken. Schreibe auf, was dir wichtig ist.“
- In der Offenheit dieser Schreibaufgabe können sich die SchülerInnen eines Eindrucks und Standpunkts vergewissern. Sie lässt Spielraum, so dass verschiedene Schreibhaltungen und Textsorten erprobt werden können (z. B. Spielanleitung, Reflexion der Genrestruktur, Charakterisierung der Figuren, Erlebnisbericht über Spielerfahrungen, ein Kommentar zum Spiel).
- Eine weitere Möglichkeit, das Spiel zu strukturieren, wurde vor allem in den Klassen 5 und 6 angewendet, ist aber auch für die Grundschule gut geeignet: Die SchülerInnen erhalten die Erzählkarten der Oberwelt und setzen sie zu einem Flowchart zusammen. Dazugehörige Aufgabe: Ordne die Erzählkarten so an, dass die Welt so entsteht, wie du sie im Spiel wahrgenommen hast.

**Klassenstufe**

5–7

**Schultyp**

Förderschule/Hauptschule

**Unterrichtsfach**

Deutsch

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die Übergangserfahrungen, die die SchülerInnen beim Spielen des Adventures machen, setzen ein Potenzial frei, das erst beim Schreiben und Gestalten neue Form gewinnt und dann an den Produkten sichtbar wird: als besonderes Engagement beim Schreiben, als Flexibilität im Denken und Gestalten, als erweitertes Verständnis sowohl der virtuellen als auch der „realen“ Welt, als Zeichen von Freiheit in der Wahl der Inhalte und Formen.

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Texte schreiben (Jahrgangsstufe 5/6)**

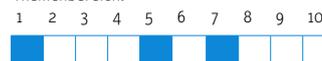
- Sie formulieren zu vorgegebenen Situationen eigene Meinungen und begründen sie.
- Sie verfassen einfache appellative Texte.

**Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 5/6)**

- Sie verfassen Texte nach Textmustern, entwickeln fremde Texte weiter, schreiben sie um und verfremden sie.

## Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod – Spieletest

Themenbereich:

**Autor**

Tobias Hübner

**Quelle (Medium)**

Internet, PDF-Datei

**Zugang**

<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/padagogische-praxis/lehrkraefte/>

**Kategorisierung – Ansatz**Medien als Lernhelfer Medien als Reflexionsgegenstand **Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die SchülerInnen sollen durch die Lektüre von Testberichten zur kritischen Auseinandersetzung mit Computerspielmagazinen angeregt werden.
- Die SchülerInnen sollten anhand eines selbst erstellten Kriterienkatalogs zunächst eine möglichst objektive Spielbeschreibung und anschließend eine subjektive Bewertung des Spiels verfassen.

**Kurzbeschreibung**

- In der ersten Stunde sollen die SchülerInnen zunächst überlegen, was für sie an einem Computerspiel wichtig ist. In einem zweiten Schritt sollen sich die SchülerInnen in die Lage eines Erziehungsberechtigten versetzen und überlegen, worauf sie achten würden, wenn sie ihrem eigenen Kind ein Computerspiel kaufen würden. Anschließend sollen die SchülerInnen überlegen, worin der Nutzen bzw. die Gefahr von Computerspielen besteht.
- In der zweiten Stunde sollen die SchülerInnen professionelle Spieletests analysieren. Anschließend sollten die SchülerInnen die entsprechenden Aufgaben bearbeiten und der Klasse am Ende der Stunde vorstellen.
- In der letzten (Doppel-)Stunde testen die SchülerInnen in Kleingruppen die Lernsoftware (hier: *Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod*, es können aber auch andere Spiele so getestet werden) und verfassen sowohl eine Beschreibung als auch eine Bewertung der Software. Der so entstandene Spieletest kann anschließend auf der Seite [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de) veröffentlicht werden.

**Klassenstufe**

8

**Schultyp**

Gymnasium

**Unterrichtsfach**

Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie untersuchen und bewerten Sachtexte, Bilder und diskontinuierliche Texte im Hinblick auf Intention, Funktion und Wirkung.
- Sie untersuchen Texte audiovisueller Medien im Hinblick auf ihre Intention.
- Sie reflektieren und bewerten deren Inhalte, Gestaltungs- und Wirkungsweisen.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**Bericht Konzept Durchführung Unterrichtsmaterialien Evaluierung

## Die Eliza-Protokolle

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Autor**

Matthias Kleimann

**Quelle (Medium)**

Internet

**Zugang**<http://medienstudie.twoday.net>**Kurzbeschreibung**

– Generell geht es in „Die Eliza-Protokolle“ um die Abhängigkeit von Medienformaten wie Computerspielen, aber auch Fernsehen oder Chatrooms.

– Auszüge und Fragen im Beitrag „Computerspiel“:

Kapitel 3:

Die SchülerInnen führen Interviews, wobei der Inhalt mitgeschrieben wird oder sie benutzen Aufnahmegeräte. Das Thema könnte „Sucht und Abhängigkeit“ sein. Einerseits kann über „Computerspielsucht“ und inwieweit sich SchülerInnen sich selbst für computerspielsüchtig halten, gesprochen werden, aber auch über andere Abhängigkeiten. (Mögliche Fragen: Was für eine Rolle spielt der Aspekt, dass man in dem Computerspiel so mächtig sein kann? Im Computerspiel gibt es verschiedene Level, so dass fast jeder bereits als Anfänger Erfolg haben kann. Für jeden Erfolg gibt es Punkte, neue Waffen, neue Figuren und vielleicht sogar ein Lob vom Computer. Was ist der Unterschied zum realen Leben? Kann man von Computerspielen süchtig werden? Was spricht dafür, was spricht dagegen?)

Kapitel 5:

Protokoll eines Gesprächs zwischen ELIZA und Mario über das Spielen von Gewaltcomputerspielen. Die SchülerInnen teilen sich in zwei Gruppen auf und diskutieren über Sinn, Unsinn und Gefahren. (Fragen: Was können negative Wirkungen des Spielens von Gewaltspielen sein? Welche Genres gibt es? Was ist der Unterschied zwischen Cowboy- und Indianer-Spielen und dem Spielen von Ego-Shootern gegen seine Freunde?)

**Klassenstufe**

8–9

**Schultyp**

Gymnasium

**Unterrichtsfach**

Deutsch

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

– Freizeitmediennutzung soll analysiert, reflektiert und kritisch hinterfragt werden.

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Zuhören (Jahrgangsstufe 9)**

– Sie verstehen umfangreiche gesprochene Texte, sichern sie mithilfe geeigneter Schreibformen.

**Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 9)**

– Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Gesprächen.  
 – Sie leiten, moderieren und beobachten Gespräche.  
 – Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise; sie setzen Redestrategien ein; sie bewerten Gesprächs- und Argumentationsstrategien und erarbeiten Kompromisse.

## Digitale Medienwelten Jugendlicher I

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Träger	Institut Spielraum, Fachhochschule Köln
Autor	Institut Spielraum
Quelle (Medium)	Internet
Zugang	<a href="http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/digitalemedienwelten/digitale_medienwelten_jugendlicher_i.pdf">http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/digitalemedienwelten/digitale_medienwelten_jugendlicher_i.pdf</a>

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kurzbeschreibung**

Im ersten Teil der Unterrichtsreihe *Digitale Medienwelten Jugendlicher* steht die eigene Mediennutzung der SchülerInnen im Vordergrund. Sie werden im Klassenverband eine kleine Untersuchung zu ihren eigenen Nutzungsgewohnheiten durchführen. Ergänzend hierzu sollen die SchülerInnen in einem Mediennutzungsprotokoll über einen Tag festhalten, wann sie, wie lange, welche Medien nutzen. Zum Abschluss wird abgestimmt, ob ein medienfreies Wochenende durchgeführt werden soll und wie es zu gestalten ist.

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

– Die SchülerInnen reflektieren ihr eigenes Medienverhalten und erarbeiten in Arbeitsgruppen Möglichkeiten, anderen ihre Motive für die Mediennutzung zu verdeutlichen.

Klassenstufe	Ab 5
Schultyp	(Gesamtschule) Gymnasium
Unterrichtsfach	Deutsch/Politik (Sozialkunde)

**Zuordnung Kernlehrplan**

## Politik

**1. Inhaltsfeld (Klassen 5/6)**

Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie. Beziehungen zwischen Politik und Lebenswelt: Lebenssituationen von Kindern und Jugendlichen in Familie, Schule und Stadt. Formen politischer Beteiligung, Rechte und Pflichten von Kindern und Jugendlichen.

**5. Inhaltsfeld (Klassen 5/6)**

Identität und Lebensgestaltung im Wandel moderner Gesellschaften. Umgang mit Konflikten im Alltag.

## Deutsch

**Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 5/6)**

Sie informieren anschaulich und verständlich über Sachverhalte oder über Arbeitsergebnisse.

**Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 5/6)**

Sie entnehmen Sachtexten Informationen und nutzen sie für die Klärung von Sachverhalten. Sie erfassen Inhalte und Wirkungsweisen medial vermittelter jugendspezifischer Texte.

## Digitale Medienwelten Jugendlicher II

Themenbereich:



<b>Träger</b>	Institut Spielraum, Fachhochschule Köln
<b>Autor</b>	Institut Spielraum
<b>Quelle (Medium)</b>	Internet
<b>Zugang</b>	<a href="http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/digitalemedienwelten/digitale_medienwelten_jugendlicher_ii.pdf">http://www1.fh-koeln.de/imperia/md/content/www_spielraum/spielraum/materialien/module/digitalemedienwelten/digitale_medienwelten_jugendlicher_ii.pdf</a>

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kurzbeschreibung**

In dieser Unterrichtsreihe sammeln die SchülerInnen die von Eltern formulierten Sorgen und Argumente gegen einen zu ausgeprägten Medienkonsum bei ihren Kindern. Als Vorbereitung auf eine konstruktive Auseinandersetzung überlegen sich die SchülerInnen, wie sie (ihren) Eltern einen Einblick in ihre Medien- und Spielwelten geben können, um den Sorgen entgegenzuwirken und mit ihnen ins Gespräch zu kommen.

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

– Die SchülerInnen reflektieren ihr eigenes Medienverhalten und erarbeiten in Arbeitsgruppen Möglichkeiten, anderen ihre Motive für die Mediennutzung zu verdeutlichen.

<b>Klassenstufe</b>	Ab 5
<b>Schultyp</b>	(Gesamtschule) Gymnasium
<b>Unterrichtsfach</b>	Deutsch, Politik (Sozialkunde)

**Zuordnung Kernlehrplan****Politik****1. Inhaltsfeld (Klassen 5/6)**

Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie. Beziehungen zwischen Politik und Lebenswelt: Lebenssituationen von Kindern und Jugendlichen in Familie, Schule und Stadt. Formen politischer Beteiligung, Rechte und Pflichten von Kindern und Jugendlichen.

**5. Inhaltsfeld (Klassen 5/6)**

Identität und Lebensgestaltung im Wandel moderner Gesellschaften. Umgang mit Konflikten im Alltag.

**Deutsch****Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 5/6)**

– Sie informieren anschaulich und verständlich über Sachverhalte oder über Arbeitsergebnisse.

**Aufgabenschwerpunkt Zuhören (Jahrgangsstufe 5/6)**

– Sie hören aufmerksam zu und reagieren sach-, situations- und adressatenbezogen auf andere.  
– Sie machen sich Notizen, um Gehörtes festzuhalten.

## Digitale Spielwelten – Interaktionsregeln und Rezeptionsstrategien

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Modul Ethik/ Identität M1 und M2. Interaktionsregeln und Rezeptionsstrategien analysieren. Kurzstatement – Spielertypen. Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

**Träger** Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)

**Autor** Luna Park 64  
Medien Konzepte Projekte GmbH

**Quelle (Medium)** DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)

**Zugang** <http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622>

### Kurzbeschreibung

- Zu Beginn der Einheit können unterschiedliche Materialien der DVD gezeigt werden.
- Die SchülerInnen sollen in Partnerarbeit je zwei Spiele auf Interaktionsregeln und erfolgreiche Rezeptionstrategien hin analysieren.
- Es wird angeraten, die Spiele mehrfach von verschiedenen SchülerInnen analysieren zu lassen.
- In einem zweiten Schritt sollen die unterschiedlichsten Rezeptionserfahrungen in einer Kleingruppe diskutiert und eine Selbstbeschreibung versucht werden.
- Die Ergebnisse sollen in der Klasse diskutiert werden.
- Alternativ kann ein Spieltagebuch geführt werden.

**Klassenstufe** Ab 9–10

**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen

**Unterrichtsfach** (Ethik, Philosophie, Religion)  
Politik (Gesellschaft, Geschichte)

### Zuordnung Kernlehrplan

Politik

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

- Bericht
- Konzept
- Durchführung
- Unterrichtsmaterialien
- Evaluierung
- Sonstiges:

### Kategorisierung – Ansatz

- Medien als Lernhelfer
- Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Inhaltsbereiche Rezipientenrolle/Selbstbezug.



## Digitale Spielwelten – Die Regeln eines Spiels beschreiben

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Modul Regeln M1. Die Regeln eines Spiels beschreiben.  
Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

<b>Träger</b>	Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)
<b>Autor</b>	Luna Park 64 Medien Konzepte Projekte GmbH
<b>Quelle (Medium)</b>	DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)
<b>Zugang</b>	<a href="http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&amp;s=1622">http://www.lpr-hessen.de/default. asp?m=101&amp;s=1622</a>

### Kurzbeschreibung

- Die SchülerInnen sollen sich mit den mitgelieferten Spielen (Demo-Versionen) und den Materialien vertraut machen.
- Sie sollen in Partner- oder Kleingruppenarbeit ein Handbuch zu einem der Spiele für ihre MitschülerInnen entwickeln.
- Alternativ kann anhand einer Vorlage ein Steckbrief erarbeitet werden.
- Zum Schluss sollen die SchülerInnen noch einen Kommentar zu ihrem Spieleindruck in Form eines Statements abgeben.

<b>Klassenstufe</b>	Ab 9–10
<b>Schultyp</b>	Allgemeinbildende Schulen
<b>Unterrichtsfach</b>	Deutsch (Mathematik, Informatik)

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 9/10)

- Sie verfassen in Anlehnung an literarische Vorlagen eigene Texte und nutzen die Umgestaltung von Texten als Mittel zu einem vertieften Verständnis thematischer Zusammenhänge. (Gymnasium: Sie arbeiten gestaltend mit Texten.)

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Inhaltsbereich Spielregeln und Spielmechanik.



## Digitale Spielwelten – Figuren und Handlungen analysieren

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Modul Symbol M1. Figuren und Handlungen analysieren. Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

**Träger** Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)

**Autor** Luna Park 64  
Medien Konzepte Projekte GmbH

**Quelle (Medium)** DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)

**Zugang** <http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622>

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Inhalte und Darstellungen der Computerspiele sollen zur Thematisierung politischer, kultureller und ästhetischer Fragestellungen nutzen.
- Inhaltsbereich Symbolwelt.

### Anmerkung

Idee für die Durchführung ist nicht vorhanden.

### Kurzbeschreibung

- Einige Komponenten der Symbolwelten von *World of Warcraft* und *Lego Star Wars* sollen mithilfe ausgewählter erzähltheoretischer Analysekatogorien (aus Martinez/Scheffel. 2003. Einführung in die Erzähltheorie) beschrieben werden.
- Die unterschiedlichen Analysekatogorien sollen im Unterricht nacheinander und einzeln eingeführt und erarbeitet werden.

**Klassenstufe** Ab 9–10

**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen

**Unterrichtsfach** Deutsch (Kunst)

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie untersuchen die Informationsvermittlung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei die medienkritische Position.
- Sie verfügen über die notwendigen Hintergrundinformationen, die Fachterminologie und die Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

- Bericht
- Konzept
- Durchführung
- Unterrichtsmaterialien
- Evaluierung

### Kategorisierung – Ansatz

- Medien als Lernhelfer
- Medien als Reflexionsgegenstand

## Digitale Spielwelten – Eigenschaften und Wirkungen eines Spiels erkennen

Themenbereich:



**Originaltitel** Modul Regeln M2. Eigenschaften und Wirkungen eines Spiels erkennen. Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

**Träger** Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)

**Autor** Luna Park 64  
Medien Konzepte Projekte GmbH

**Quelle (Medium)** DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)

**Zugang** <http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622>

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht

Konzept

Durchführung

Unterrichtsmaterialien

Evaluierung

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer

Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Inhaltsbereich Spielregeln und Spielmechanik.

### Kurzbeschreibung

- Zur Vorbereitung dient die mitgelieferte Vorlage „Spielregeln – Spiellogik“. Bei der Arbeit mit einem 10. Schuljahr sollte auf den Bereich Spiellogik verzichtet werden.
- Die SchülerInnen sollen zu einem Spiel ihrer Wahl ein Spiel-Protokoll schreiben. Dabei kommt es darauf an, die Eigenschaften eines Spiels besonders hervorzuheben und Spielwirkungen wahrzunehmen und zu beschreiben.
- In einer Vorstellungsrunde sollen einerseits die Regeln des Spiels erläutert wie auch die Wirkungen des Spiels auf die SpielerInnen geschildert werden.

**Klassenstufe** Ab 10–11

**Schultyp** (Allgemeinbildende Schulen)  
Gymnasium

**Unterrichtsfach** Mathematik (Informatik)  
(denkbar: Deutsch)

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Mathematik

#### Argumentieren/Kommunizieren

SchülerInnen erläutern mathematische Zusammenhänge und Einsichten mit eigenen Worten.

#### Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 9/10)

Sie verfassen in Anlehnung an literarische Vorlagen eigene Texte und nutzen die Umgestaltung von Texten als Mittel zu einem vertieften Verständnis thematischer Zusammenhänge. (Gymnasium: Sie arbeiten gestaltend mit Texten.)

## Digitale Spielwelten – Vergleich von Film und Spiel

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Modul Symbol M2. Vergleich von Film und Spiel.  
Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

**Träger** Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)  
**Autor** Luna Park 64 Medien Konzepte Projekte GmbH  
**Quelle (Medium)** DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)  
**Zugang** <http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622>

### Kurzbeschreibung

- Die SchülerInnen erarbeiten sich die Vorlage „Figuren- und Handlungsanalyse, Analyseleitfaden“.
- In Kleingruppen sollen sie eine Figurenaufstellung und eine Handlungsanalyse für den Film „Die dunkle Bedrohung“ erstellen und eine Beschreibung der Welt anlegen. (Als Strukturierungshilfe dient die Tabelle „Handlungsräume in Film und Spiel“)
- Die Ergebnisse sollen in Form eines Referats vorgestellt oder in die Tabelle eingetragen werden.
- Auf der Grundlage des Referats kann ein Vergleich mit dem Spiel *Lego Star Wars* durchgeführt werden.

**Klassenstufe** Ab 9–10  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Deutsch (Kunst)

### Zuordnung Kernlehrplan Gymnasium

#### Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

#### Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 9)

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben komplexe Vorgänge in ihren Zusammenhängen.

### Hauptschule/Realschule

#### Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese weitgehend frei vor.
- Sie unterstützen den Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten und beobachten diese Gespräche.

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

- Bericht   
Konzept   
Durchführung   
Unterrichtsmaterialien   
Evaluierung

#### Kategorisierung – Ansatz

- Medien als Lernhelfer   
Medien als Reflexionsgegenstand

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- In einer Auseinandersetzung mit den Figuren von *World of Warcraft* oder der Handlung von *Lego Star Wars* sollen die SchülerInnen einige Aspekte der Spielfiguren genauer betrachten lernen.
- Problematisch wird es, wenn SchülerInnen sich sehr mit dem Spiel identifizieren, deshalb wird der Fokus auf *Lego Star Wars* gelenkt, weil die Figuren durch Legofiguren dargestellt werden und damit charakteristische Eigenschaften fehlen, welche die Figuren in den Köpfen der SpielerInnen zu Personen machen.
- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Darüber hinaus lassen sich auch Inhalte und Darstellungen der Computerspiele zur Thematisierung politischer, kultureller und ästhetischer Fragestellungen nutzen.
- Inhaltsbereich Symbolwelt.

## Digitale Spielwelten – Vergleich zweier Spiele

Themenbereich:



**Originaltitel** Modul Symbol M2. Vergleich zweier Spiele.  
Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

**Träger** Hessische Landesanstalt  
für privaten Rundfunk und  
neue Medien (LPR)

**Autor** Luna Park 64  
Medien Konzepte Projekte GmbH

**Quelle (Medium)** DVD (für die medienpädagogische  
Fortbildung von LehrerInnen)

**Zugang** <http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622>

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer   
Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Durch den Vergleich zweier Spiele sollen die unterschiedlichen Spieltypen, aber auch die unterschiedlichen Voraussetzungen, die an SpielerInnen gestellt werden, deutlich werden.
- Inhaltsbereich Symbolwelt.

### Kurzbeschreibung

- Vor dem Vergleich von zwei Spielen sollen die SchülerInnen die kleinen Filme „Meinung zum Spiel“ und „Einführung in das Spiel“ auf der DVD anschauen.
- Die Autoren haben für die unterschiedlichen Klassenstufen mehrere Textauszüge aus Dietrich Dörners Beitrag „Die Logik des Misslingens“ herausgesucht. Diese sollen von der Lehrkraft je nach Leistungsniveau und Zeit unterschiedlich kombiniert werden.
- Für den Vergleich werden die Spiele *Anno 1701* und *FIFA 07*, welche sich auf der DVD befinden, empfohlen, da sie den gesellschaftlichen Teilsystemen Ökonomie und Sport entsprechen.
- Die SchülerInnen sollen während des Vergleichs Fragen beantworten wie „Wie schätzen Sie die Anforderungen an einen Spieler ein?“ oder „Was schätzen die Spieler an *Anno 1701* und *FIFA 07* besonders?“
- Sie sollen anhand der Lektüre eines Abschnittes von Dörner beschreiben, inwiefern das Spielen von Strategiespielen komplexe Denkprozesse unterstützen kann und wie diese Spiele herausfordern können.

**Klassenstufe** Ab 10–11

**Schultyp** (Allgemeinbildende Schulen)  
Gymnasium

**Unterrichtsfach** (Ethik, Philosophie, Religion)  
Politik (Gesellschaft, Geschichte)

### Zuordnung Kernlehrplan

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft.  
Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht   
Konzept   
Durchführung   
Unterrichtsmaterialien   
Evaluierung



## Digitale Spielwelten – Alterseinstufung einarbeiten

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Modul Symbol M3. Alterseinstufung einarbeiten.  
Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

**Träger** Hessische Landesanstalt  
für privaten Rundfunk und  
neue Medien (LPR)

**Autor** Luna Park 64  
Medien Konzepte Projekte GmbH

**Quelle (Medium)** DVD (für die medienpädagogische  
Fortbildung von LehrerInnen)

**Zugang** [http://www.lpr-hessen.de/default.  
asp?m=101&s=1622](http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622)

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht

Konzept

Durchführung

Unterrichtsmaterialien

Evaluierung

Sonstiges:

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer

Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Speziell hier sollen die SchülerInnen versuchen, ohne vorher die USK-Einschätzung zu kennen, eine differenzierte Argumentation zur Frage der Altersfreigabe zu entwickeln.
- Inhaltsbereich Symbolwelt.

### Kurzbeschreibung

- Zu Beginn der Einheit soll ein Film über die Arbeit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) gezeigt werden.
- Die SchülerInnen sollen mit Hilfe von Vorlagen die unterschiedlichen Anforderungen, die an ComputerspieltesterInnen und die PrüferInnen gestellt werden, beschreiben.
- In Partnerarbeit soll das Spiel *Lego Star Wars* getestet und mit Hilfe einer Vorlage ein Bericht erstellt werden.
- Die Berichte sollen in der Klasse ausgetauscht und von MitschülerInnen gelesen werden. Abschließend sollen alle über eine Altersfreigabe entscheiden.
- Bei SchülerInnen der 10. Klassen wird darauf hingewiesen, dass es sich hier anbieten würde, die Arbeit der USK in einem Rollenspiel nachspielen zu lassen.

**Klassenstufe** Ab 9–10

**Schultyp** (Allgemeinbildende Schulen)  
Gesamtschule, Gymnasium

**Unterrichtsfach** (Ethik, Philosophie, Religion)  
Politik (Gesellschaft, Geschichte)

### Zuordnung Kernlehrplan

Ev. Religion

#### Thematischer Schwerpunkt (Jahrgangsstufe 7/8)

Die Botschaft Gottes für die Welt als Angebot für Entdeckungen in einer neuen Welt. Beispiele von Ungleichbehandlung, Verletzung der Menschenwürde im Alltagsleben und in den Medien.

#### Politik

##### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft.  
Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

##### 13. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft. Politische und soziale Auswirkungen neuer Medien.



## Digitale Spielwelten – Gefährliches Spiel?

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Modul Ethik/ Identität M3. Gefährliches Spiel? Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

<b>Träger</b>	Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)
<b>Autor</b>	Luna Park 64 Medien Konzepte Projekte GmbH
<b>Quelle (Medium)</b>	DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)
<b>Zugang</b>	<a href="http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&amp;s=1622">http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&amp;s=1622</a>

### Kurzbeschreibung

- Zu Beginn der Einheit sollen Ausschnitte zu Online-Rollenspielen und Sucht aus dem Film „Game Over“ gezeigt werden.
- Die SchülerInnen sollen anschließend in Vierergruppen ein Cluster zu den beiden in dem Film gezeigten Jugendlichen, die ein problematisches Spielverhalten zeigen, erstellen.
- Die SchülerInnen sollen kurz zusammenfassen, welche sozialen Aspekte ihnen im Zusammenhang mit dem Spielverhalten der Jugendlichen besonders relevant erscheinen.

<b>Klassenstufe</b>	Ab 11 (denkbar: 10)
<b>Schultyp</b>	Gymnasium
<b>Unterrichtsfach</b>	(Ethik, Philosophie, Religion) Politik (Gesellschaft, Geschichte)

### Zuordnung Kernlehrplan

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft.  
Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Inhaltsbereiche Rezipientenrolle/Selbstbezug.

## Digitale Spielwelten – Killerspiele?

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Modul Ethik/ Identität M3. Killerspiele? Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

<b>Träger</b>	Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)
<b>Autor</b>	Luna Park 64 Medien Konzepte Projekte GmbH
<b>Quelle (Medium)</b>	DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)
<b>Zugang</b>	<a href="http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&amp;s=1622">http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&amp;s=1622</a>

### Anmerkung

Das Spiel *Quake 4* erhielt in Deutschland eine USK-Altersfreigabe ab 16 Jahren. Es fehlt leider ein Hinweis in dem Material, dass dieses Modul erst für SchülerInnen ab 16 Jahren zu benutzen ist. Gut ist das differenzierte und nicht zu einseitig geprägte Bild.

### Kurzbeschreibung

- Zu Beginn der Einheit sollte von den SchülerInnen das auf der DVD enthaltene Material zum Spiel *Quake 4* analysiert werden.
- Die SchülerInnen sollen den Film „Egoshooter“ anschauen.
- Anhand der Spielanalyse und des Films sollen die SchülerInnen eine differenzierte Einschätzung entwickeln.

<b>Klassenstufe</b>	Ab 11 (auch 10, wenn alle SchülerInnen min. 16 Jahre alt)
<b>Schultyp</b>	Gymnasium
<b>Unterrichtsfach</b>	(Ethik, Philosophie, Religion) Politik (Gesellschaft, Geschichte)

### Zuordnung Kernlehrplan

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft.  
Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Inhaltsbereiche Rezipientenrolle/Selbstbezug.

## Digitale Spielwelten – Podiumsdiskussion: Wirkung von Spielen

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Modul Ethik/ Identität M3. Podiumsdiskussion: Psychische und soziale Wirkungen von Computerspielen. Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

**Träger** Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)

**Autor** Luna Park 64

**Quelle (Medium)** Medien Konzepte Projekte GmbH  
DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)

**Zugang** <http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622>

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

- Bericht
- Konzept
- Durchführung
- Unterrichtsmaterialien
- Evaluierung

### Kategorisierung – Ansatz

- Medien als Lernhelfer
- Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Inhaltsbereiche Rezipientenrolle/Selbstbezug.

### Kurzbeschreibung

- Für die Vorbereitung einer Podiumsdiskussion zu den Auswirkungen von Computerspielen sollen die unterschiedlichen Statements aus den Filmen „Game Over“ bzw. „Egoshoooter“ gezeigt werden.
- Die SchülerInnen sollen sich Notizen zu den Statements machen.
- Sie sollen im Anschluss ihre eigenen Statements zu einer bestimmten Rolle eines in der Diskussion Beteiligten (Spielentwickler, Spieler, USK-Prüfer usw.) schreiben.
- In einer Diskussionsrunde sollen sie mittels ihrer Statements über die die psychischen und sozialen Auswirkungen von Computerspielen diskutieren.
- SchülerInnen, welche die Entwickler- oder Produzentenrolle einnehmen, können noch einen Film über die Entstehung von Computerspielen anschauen.

**Klassenstufe** Ab 10  
**Schultyp** Gymnasium  
**Unterrichtsfach** (Ethik, Philosophie) Religion/  
Politik (Gesellschaft, Geschichte)

### Zuordnung Kernlehrplan

Ev. Religion

#### Thematischer Schwerpunkt (Jahrgangsstufe 7/8)

Die Botschaft Gottes für die Welt als Angebot für Entdeckungen in einer neuen Welt. Beispiele von Ungleichbehandlung, Verletzung der Menschenwürde im Alltagsleben und in den Medien.

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

#### Politik

#### 13. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft. Politische und soziale Auswirkungen neuer Medien.

## Digitale Spielwelten – Zuordnung zu Spielgenres

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Modul Symbol M3. Zuordnung zu Spielgenres. Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

**Träger** Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)

**Autor** Luna Park 64  
Medien Konzepte Projekte GmbH

**Quelle (Medium)** DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)

**Zugang** <http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622>

### Kurzbeschreibung

- Zur Einführung des Themas „Genres“ können die mitgelieferten Text-Bild-Seiten „Genres der Computer- und Videospiele“ präsentiert und diskutiert werden.
- Die SchülerInnen sollen versuchen, einige Spiele mit Hilfe der Vorlage „Genres der Computerspiele“ zu analysieren und einem Genre zuzuordnen.

**Klassenstufe** Ab 10–11

**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen,  
Gymnasium

**Unterrichtsfach** Deutsch

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

#### Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 9)

- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Gesprächen.
- Sie leiten, moderieren und beobachten Gespräche.
- Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise; sie setzen Redestrategien ein; sie bewerten Gesprächs- und Argumentationsstrategien und erarbeiten Kompromisse.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht

Konzept

Durchführung

Unterrichtsmaterialien

Evaluierung

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer

Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Sie sollen Computerspiele einzelnen Genres zuordnen können. Eine Genrezuordnung macht deutlich, welche soziokulturellen und historischen Bezüge mit einem Spiel eröffnet werden.
- Inhaltsbereiche Spielregeln und Spielmechanik sowie Symbolwelt.

## Digitale Spielwelten – Wie entstehen Computerspiele?

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Modulübergreifende Unterrichtsidee. Wie entstehen Computerspiele? Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

<b>Träger</b>	Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)
<b>Autor</b>	Luna Park 64 Medien Konzepte Projekte GmbH
<b>Quelle (Medium)</b>	DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)
<b>Zugang</b>	<a href="http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&amp;s=1622">http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&amp;s=1622</a>

### Kurzbeschreibung

- Zu Beginn sollte der Film „Wie entstehen Computerspiele?“ (vielleicht ergänzt durch den Film „Egoshooter“ oder Ausschnitte aus „Game Over“) gezeigt werden.
- Die SchülerInnen sollen anhand eines **Arbeitsauftrags** erarbeiten, welche Anforderungen Entwickler und Produzenten bewältigen müssen.
- Sie sollen eine **Spielskizze** entwickeln und dieser ein **Genre** zuordnen.
- Bei der Vorstellung des Ergebnisses vor der Klasse sollen die möglichen Probleme der Produktion und der **technisch-ästhetischen Gestaltung** diskutiert werden.

<b>Klassenstufe</b>	Ab 9–10
<b>Schultyp</b>	Allgemeinbildende Schulen
<b>Unterrichtsfach</b>	Kunst (denkbar: Deutsch)

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

#### Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 9)

- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Gesprächen.
- Sie leiten, moderieren und beobachten Gespräche.
- Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise; sie setzen Redestrategien ein; sie bewerten Gesprächs- und Argumentationsstrategien und erarbeiten Kompromisse.

### Realschule

#### Aufgabentyp Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sprechakte gestalten und reflektieren z.B.
- in Gruppengesprächen
  - in Streitgesprächen (auch als Rollenspiel)
  - in Interviews

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Darüber hinaus lassen sich auch Inhalte und Darstellungen der Computerspiele zur Thematisierung ästhetischer Fragestellungen nutzen. Es können zudem auch Fragen beruflicher Perspektiven in der Spieleindustrie aufgegriffen werden.
- Inhaltsbereiche Spielregeln und Spielmechanik sowie Symbolwelt.



**Originaltitel** Modulübergreifende Unterrichtsidee. Erfahrungen mit Computer- und Videospiele und Rezeptionsstrategien. Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

**Träger** Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)

**Autor** Luna Park 64  
Medien Konzepte Projekte GmbH

**Quelle (Medium)** DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)

**Zugang** <http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622>

#### Kurzbeschreibung

- Im Stadium der Auseinandersetzung können die Beschreibungen von persönlichen Rezeptionsstrategien wichtig sein, die SchülerInnen bereits erworben haben. Wie in Programmen zur Leseförderung können solche Strategien bewusst gemacht und trainiert werden.
- Die SchülerInnen sollen nach einer Phase der Selbstbeobachtung zu Hause oder auch gemeinsam im Unterricht eine Liste der eigenen Rezeptionsstrategien erstellen.

**Klassenstufe** Ab 9–10

**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen

**Unterrichtsfach** Fächerübergreifend  
(denkbar: Deutsch)

#### Zuordnung Kernlehrplan

Deutsch

##### Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

##### Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 9)

Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben komplexe Vorgänge in ihren Zusammenhängen.

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht

Konzept

Durchführung

Unterrichtsmaterialien

Evaluierung

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer

Medien als Reflexionsgegenstand

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Sie sollen nach Möglichkeit auf bestimmte Verhaltensmuster/ Rezeptionsstrategien aufmerksam gemacht werden und diese problematisieren oder bewusst einsetzen lernen.
- Inhaltsbereich Rezipientenrolle/Selbstbezug.



## Digitale Spielwelten – Vorkenntnisse, Vorlieben, Spielerfahrungen

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Modulübergreifende Unterrichtsidee. Vorkenntnisse, Vorlieben, Spielerfahrungen. Digitale Spielwelten. Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

**Träger** Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR)

**Autor** Luna Park 64  
Medien Konzepte Projekte GmbH

**Quelle (Medium)** DVD (für die medienpädagogische Fortbildung von LehrerInnen)

**Zugang** <http://www.lpr-hessen.de/default.asp?m=101&s=1622>

### Kurzbeschreibung

- In einem Unterrichtsgespräch oder über einen Fragebogen soll versucht werden, vor einer unterrichtlichen Arbeit mit Computerspielen zunächst die SchülerInnen zu befragen, welche Spiele sie kennen und welche sie bereits gespielt haben.
- Die Angaben sollen dann entweder von den SchülerInnen nach Übereinstimmungen und Unterschieden ausgewertet oder von der Lehrkraft zusammengefasst werden.
- Die Schwerpunktsetzung im Unterricht dürfte von einer solchen Vorbefragung abhängen, weil möglicherweise ein differenzierter Einstieg in die Arbeit mit dem Thema gewählt werden muss, wenn die Erfahrungen der SchülerInnen sehr unterschiedlich sind.
- Am Ende der Einheit kann anhand eines Fragebogens erhoben werden, welche Aspekte der unterrichtlichen Erarbeitung besonders „gut ankamen“ und welche nicht.

**Klassenstufe** Ab 9–10

**Schultyp** (Allgemeinbildende Schulen)  
Gymnasium

**Unterrichtsfach** Fächerübergreifend  
(denkbar: Politik)

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Politik

#### 1. Inhaltsfeld (Klassen 5–6)

Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie. Beziehungen zwischen Politik und Lebenswelt: Lebenssituationen von Kindern und Jugendlichen in Familie, Schule und Stadt. Formen politischer Beteiligung, Rechte und Pflichten von Kindern und Jugendlichen.

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht

Konzept

Durchführung

Unterrichtsmaterialien

Evaluierung

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer

Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen zu einem kompetenten, reflektierten und sozial verantwortlichen Umgang mit Computerspielen befähigt werden.
- Inhaltsbereich Rezipientenrolle/Selbstbezug.

### Anmerkung

Sehr gute Vorbereitung einer Unterrichtsreihe zum Thema Computerspiele. Wichtig ist auch, dass aus Sicht der SchülerInnen und der Lehrkraft bewertet wird, welche Aspekte der Unterrichtseinheit für gut befunden wurden.

## Geistiges Eigentum

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Geistiges Eigentum – aus: Gesellschaftliche Dimensionen der Informatik im Schulunterricht (informatica didactica 8 (2008))

**Autor** Jochen Koubek, Constanze Kurz  
**Quelle (Medium)** Internet  
**Zugang** <http://www.informatica-didactica.de/cmsmadesimple/index.php?page=KoubekKurz2008#Unterrichtseinheiten>

Auf dem Didaktik-Server der Humboldt-Universität zu Berlin sind unter der Adresse [http://ddi.informatik.hu-berlin.de/material\\_ueberblick.html](http://ddi.informatik.hu-berlin.de/material_ueberblick.html) die Entwürfe zu den Unterrichtseinheiten archiviert.

**Kurzbeschreibung**

- In einem gelenkten Rollenspiel übernehmen SchülerInnen die Rollen einer Interessengruppe, vom Autor über den Verleger und Verwerter bis zu privaten und öffentlichen Rezipienten. Jede Interessengruppe sollte ihre Vorstellungen über den Umgang mit Werken vertreten und geeignete Maßnahmen zur Durchsetzung vorschlagen. Die Lehrkraft lenkt das Spiel, tritt als Ideen- und Impulsgeber auf und ist dafür verantwortlich, das Spiel innerhalb der gewünschten Bahnen zu halten. Die Ergebnisse des Spiels werden in den folgenden Stunden ausgewertet. Insgesamt umfasst die Einheit zum geistigen Eigentum acht Unterrichtsstunden.
- Der Spagat zwischen Simulation und Reduktion setzt Hintergrundwissen zu den Positionen der einzelnen Interessengruppen voraus, um im richtigen Moment mit den nötigen Impulsen die Ideen der Schüler zu verstärken oder zu bremsen. Es ist daher methodisch anzusiedeln zwischen lehrerzentriertem Unterrichtsgespräch und handlungsorientiertem Projekt.

**Klassenstufe** 5–7 (8–10)  
**Schultyp** Gymnasium  
**Unterrichtsfach** Informatik (denkbar: Deutsch)

**Zuordnung Kernlehrplan****Informatik**

Informatik, Mensch und Gesellschaft – geistiges Eigentum (Urheberrecht)

**Deutsch****Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 5/6)**

- Sie entnehmen Sachtexten Informationen und nutzen sie für die Klärung von Sachverhalten.

**Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie untersuchen und bewerten Sachtexte, Bilder und diskontinuierliche Texte im Hinblick auf Intention, Funktion und Wirkung.
- Sie untersuchen Texte audiovisueller Medien im Hinblick auf ihre Intention.
- Sie reflektieren und bewerten deren Inhalte, Gestaltungs- und Wirkungsweisen.

**Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 5/6)**

- Sie vereinbaren Gesprächsregeln und Standards für die Gesprächsführung und achten auf deren Einhaltung.

**Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.
- Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die SchülerInnen sollen die durch eine komplexe Durchmischung unterschiedlicher Interessen geprägte Auseinandersetzung um die Wissensordnung der Informationsgesellschaft verstehen lernen.



## Was man mit Computerspielen lernen kann.

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Was man mit Computerspielen lernen kann. Zweites Modul der Reihe „Gewalt in Computerspielen“

**Autor** Matthias Bopp  
**Quelle (Medium)** Buch  
**Zugang** Matthias Bopp.  
Gewalt in Computerspielen.  
Eine Unterrichtseinheit  
mit Klasse 10-13.  
In: Das Lehrerhandbuch,  
September 2004. Raabe-Verlag

### Kurzbeschreibung

- Es sollen anhand des Materials von Lehrerseite her Vorinformationen gegeben werden über Theorien der Medienwirkungsforschung, über verschiedene „Lerninhalte“ und das Phänomen des trägern Wissens.
- Mit diesem Vorwissen soll die Klasse einige konkrete Computerspiele analysieren und überlegen, was hier jeweils gelernt und was davon vielleicht in die reale Welt übertragen werden könnte. Die Spiele sollen durch die SchülerInnen selbst vorgestellt werden.

**Klassenstufe** 8–10  
**Schultyp** Realschule/Gymnasium  
**Unterrichtsfach** Politik (Ethik)

### Zuordnung Kernlehrplan

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft.  
Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht   
Konzept   
Durchführung   
Unterrichtsmaterialien   
Evaluierung

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer   
Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Durch die Darstellung und Arbeit mit Medienwirkungstheorien und deren Anwendung auf konkrete Computerspiele soll deutlich gemacht werden, was an Computerspielen überhaupt „gelernt“ werden kann und (mittels einer Lerntransferanalyse) wann eine Übertragung dieses Wissens und Könnens in die reale Welt wahrscheinlich ist.



**Originaltitel** Kriegsspiele und Politik. Drittes Modul der Reihe „Gewalt in Computerspielen“

**Autor** Matthias Bopp  
**Quelle (Medium)** Buch  
**Zugang** Matthias Bopp.  
Gewalt in Computerspielen.  
Eine Unterrichtseinheit mit  
Klasse 10-13.  
In: Das Lehrerhandbuch,  
September 2004. Raabe-Verlag

#### Anmerkung

Es werden hier Ego-Shooter behandelt. Von daher sollte auf das Alter der SchülerInnen geachtet werden. Wenn das Spiel gespielt werden soll, müssen die SchülerInnen mindestens 16 Jahre alt sein.

#### Kurzbeschreibung

– Anhand des Online-Kriegsspiels *America's Army* soll auf die subtilen formalen Aspekte des Spiels eingegangen werden, die Gewalt verharmlosen und Identifikationsmöglichkeiten des Spielers manipulieren, ebenso wie auf die These der Spielmacher, dass „Spiel und Wirklichkeit, zumindest im militärischen Bereich zusammenwachsen“. Der ideologische Subtext dieses Spiels ist für viele Spieler nicht leicht erkennbar.

– Zum Vergleich kann das Spiel *Special Force* hinzugezogen werden. Dieses Spiel ist offensichtlich ideologisch motiviert und soll erzieherisch wirken. Von hier aus kann dann auf *America's Army* und ähnliche Spiele kritisch rückgeschlossen werden.

**Klassenstufe** 10  
**Schultyp** (Realschule) Gymnasium  
**Unterrichtsfach** Politik (Ethik)

#### Zuordnung Kernlehrplan

##### 13. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft. Politische und soziale Auswirkungen neuer Medien. Bedeutung von Formen und Möglichkeiten in der Kommunikation sowie Information in Politik und Gesellschaft.

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht   
Konzept   
Durchführung   
Unterrichtsmaterialien   
Evaluierung

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer   
Medien als Reflexionsgegenstand

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

SchülerInnen sollen sensibilisiert werden hinsichtlich Transfereffekten bei ihrer emotionalen Einstellung zu medialer Berichterstattung über Gewalt.

## Grundlagen von Multimedia

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

<b>Autor</b>	Günther Käberich
<b>Quelle (Medium)</b>	Internet, PDF
<b>Zugang</b>	<a href="http://www.philipp-reis-schule.de/download/unterricht/projekte/informatik/multimedia.pdf">http://www.philipp-reis-schule.de/download/unterricht/projekte/informatik/multimedia.pdf</a>

**Kurzbeschreibung**

- Zum Einstieg soll ein Film zum Thema Multimedia den SchülerInnen verdeutlichen, wie Multimedia auch in die Schule Einzug hält.
- Durch eine mitgelieferte Powerpoint-Präsentation wird der Begriff Multimedia präzisiert.
- Nach einer ersten Einführung in ein Autorensystem sollen die SchülerInnen erste kleine Projekte erstellen.
- Nach einer weiteren Vertiefung sollen die SchülerInnen einen Flyer in eine multimediale Internetwerbung umgestalten.
- Als abschließendes Projekt sollen die SchülerInnen ein interaktives Quiz erstellen.

<b>Klassenstufe</b>	9–10
<b>Schultyp</b>	Realschule/Gymnasium
<b>Unterrichtsfach</b>	Informatik

**Zuordnung Kernlehrplan**

Grundlagen von Multimedia

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input checked="" type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die SchülerInnen erhalten einen Überblick über die Grundlagen multimedialer Programme und der dahinter verborgenen Programmstrukturen. Diese Unterrichtseinheit kann auch als Vorbereitung auf einen Programmierkurs gesehen werden, da grundlegende Begriffe und Strukturen aus dem Bereich der Programmierung erarbeitet werden können.
- Durch die Kombination unterschiedlichster Datenformate (Texte, Bilder, Grafiken, Videos, Animationen) und der Beschäftigung mit diesen ist ein Zuwachs an medialen Kenntnissen in dieser Unterrichtseinheit gegeben. Die SchülerInnen begeben sich im Verlaufe der praktischen Arbeit in eine Autorenrolle und gewinnen dabei tiefere Einblicke in mediale Zusammenhänge.
- Durch die Erfahrung, dass hinter multimedialen Programmen verständliche Grundstrukturen verborgen sind, verändert sich die gefühlsmäßige Distanz zu solchen Produkten. Moderne Computerspiele, die auch zu den Multimediaprodukten gezählt werden können, können in einem anderen Licht betrachtet werden und verlieren vielleicht den „Mythos des Geheimnisvollen“.

## New game console makes it to the UK

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Autor**

Jan Weyers

**Quelle (Medium)**

Cornelsen

Im Einzelbezug: 1,30 €

Basisabo: 0,00 €

Komplettabo: 0,00 €

**Zugang**<http://www.cornelsen.de/>[lehrkraefte/akd/1.c.1923668.de](http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1923668.de)**Anmerkung**

Dieses Modul lässt sich auch bei Neuerscheinungen anderer Konsolen oder Computerspiele benutzen.

**Kurzbeschreibung**

- Nach dem Lesen einer kurzen Meldung der BBC zur Einführung der Spielkonsole Playstation 3 werden den SchülerInnen Vokabeln für diese Einheit präsentiert, darunter viele Vokabeln, die speziell den Computerspielbereich betreffen.
- Die SchülerInnen sollen auf dem Arbeitsblatt Fragen zum Text beantworten.
- In einer weiterführenden Diskussion geht es um die Fragen: Magst du Konsolenspiele? Wenn nein, warum nicht, wenn ja, warum? Hast du eine zu Hause? Findest du den Preis für die Playstation 3 zu hoch? Würdest du am Erscheinungstag Schlange stehen, um so ein Gerät schnell zu bekommen?

**Klassenstufe**

9

**Schultyp**

(Gesamtschule) Gymnasium

**Unterrichtsfach**

Englisch

**Zuordnung Kernlehrplan****Anforderungen am Ende der Sek. I (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie können sich in Englisch verständigen und diese Fähigkeit für persönliche Lebensgestaltung im Alltag einsetzen.
- Sie können Informationsangebote nutzen. Sie können sich an einem Gespräch bzw. an einer Diskussion über Themen allgemeiner Bedeutung beteiligen.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| Bericht                | <input type="checkbox"/>            |
| Konzept                | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Durchführung           | <input type="checkbox"/>            |
| Unterrichtsmaterialien | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Evaluierung            | <input type="checkbox"/>            |

**Kategorisierung – Ansatz**

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| Medien als Lernhelfer           | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Medien als Reflexionsgegenstand | <input checked="" type="checkbox"/> |

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Spielkonsolen sind für SchülerInnen so alltäglich wie etwa die Tagesschau für LehrerInnen. Das Material soll dazu anhalten, eine kritische Unterrichtsstunde zum Englischbuch *EG 2000 Band 5* abzuhalten.
- Sie sollen sich kritisch mit Neuerscheinungen auf dem Markt auseinandersetzen.

## Wii-Konsole im Sportunterricht

Themenbereich:



**Originaltitel** Integration der Wii-Konsole in den Sportunterricht

<b>Träger</b>	Spieleratgeber NRW
<b>Autor</b>	Marcus Lüpke
<b>Quelle (Medium)</b>	Internet
<b>Zugang</b>	<a href="http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2410">http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2410</a>

#### Kurzbeschreibung

- An drei Projekttagen wurde die Wii-Konsole mit Bewegungssteuerung im Sportunterricht einer 10. Klasse eingesetzt.
- Es gab die Projekteinheiten:
  - „Sport mit der Wii-Fit“  
(Schwerpunkt: Muskelübungen und Yoga-Training)
  - „Baseball virtuell und real.“

<b>Klassenstufe</b>	10
<b>Schultyp</b>	Gymnasium
<b>Unterrichtsfach</b>	Sport

#### Zuordnung Kernlehrplan

##### Anknüpfungspunkte sind:

- Die Spannung im Spiel erhalten – Spielideen unterschiedlicher Spiele erfahren
- Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele
- Wissen erwerben und Sport begreifen

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input checked="" type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input type="checkbox"/>
Evaluierung	<input checked="" type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input checked="" type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Fitness, Gesundheit und Ernährung
- Rückengesundheit
- Yoga und Entspannung
- Funktionelle Trainingsübungen
- Vergleich zwischen realer und virtueller Sportart. Wo liegt der Gewinn und wo das Defizit von virtuellen Sportspielen?

## JAM – Lernmodul Computerspiele

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Träger**

ecmc Europäisches Zentrum  
für Medienkompetenz GmbH / im  
Auftrag der Landesanstalt für  
Medien NRW (LFM)

**Quelle (Medium)**

Internet, PDF

**Zugang**

[http://www.projekt-jam.de/  
teedrei/fileadmin/ws\\_projekt\\_  
jam/Medien/Pdf/lernmodule/  
Lernmodul\\_Computerspiel\\_  
Teil2.pdf](http://www.projekt-jam.de/teedrei/fileadmin/ws_projekt_jam/Medien/Pdf/lernmodule/Lernmodul_Computerspiel_Teil2.pdf)

**Kurzbeschreibung**

- Die SchülerInnen erforschen mithilfe der Forschungsmethode „Leitfadeninterview“ die Nutzung und den Stellenwert von Computerspielen bei Jugendlichen.
- In Teil 1 wird der medien- und sozialwissenschaftliche Hintergrund von Computerspielen anhand einer kleinen Medienkunde, Nutzungsdaten und einer Beschreibung der lebensweltlichen Bedeutung für Jugendliche dargestellt. Daran anschließend wird der Forschungsprozess auf der Grundlage einer gewählten Forschungsfrage „Wie nutzen Jugendliche Computerspiele und wie erleben sie die Computerspielwelten?“ mithilfe von sechs Leitfragen im Detail beschrieben. Literaturangaben und weitere Informationen runden den Teil 1 ab.
- Teil 2 setzt die Grundlagen von Teil 1 didaktisch in Form eines Unterrichtsleitfadens um. Der Forschungsprozess mit den sechs Leitfragen wird auf sechs Doppelstunden abgebildet. Für jede Woche werden Lernziele, Hintergrund sowie Durchführung einer Doppelstunde mitsamt Arbeitsblättern, Folien, didaktischen Hinweisen und Materialien beschrieben.
- Zum Schluss wird ein Exkurs zum Thema „Gewaltspiele“ empfohlen.

**Klassenstufe**

8–9

**Schultyp**

Hauptschule

**Unterrichtsfach**

Deutsch (Politik Gesamtschule)

**Zuordnung Kernlehrplan****Deutsch****Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie beschaffen Informationen, werten sie aus und geben sie weiter.
- Sie verarbeiten Informationen zu kürzeren, thematisch begrenzten Redebeiträgen und präsentieren diese mediengestützt.

**Aufgabenschwerpunkt Zuhören (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie hören aufmerksam zu, verfolgen zusammenhängende, mündliche Darstellungen und klären durch Fragen ihr Verständnis.
- Sie formulieren Stichwörter oder Sätze, um das Verständnis von gesprochenen Texten zu sichern und den Inhalt wiedergeben zu können.

**Aufgabenschwerpunkt Zuhören (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie verfolgen konzentriert längere Redebeiträge und mündliche Darstellungen und reagieren sach-, situations- und adressenbezogen auf andere.
- Sie sichern umfangreiche Texte mithilfe geeigneter Schreibformen.

**Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

**Politik / Gesamtschule****12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)**

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

Mit vereinfachten wissenschaftlichen Methoden sollen SchülerInnen ihr eigenes Medienhandeln beobachten oder das Mediennutzungsverhalten in ihrem sozialen Umfeld analysieren. Dabei entwickeln sie grundlegende methodische, fachliche und soziale Kompetenzen.



## „Kleine Fluchten – Umgang mit Medien“

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Träger****Quelle (Medium)****Zugang**

Klett-Verlag

deutsch.punkt 3, Deutschbuch

für die 7. Klasse, 24,95 €

<http://www.klett.de/sixcms/list.php?page=titelfamilie&titelfamilie=deutsch.punkt/Gym&modul=produktdetail&ibn=3-12-313903-4>

**Kurzbeschreibung**

- Die Unterrichtsreihe beginnt mit der Betrachtung der Spielverpackungen (Text-Bild-Kombination). Die SchülerInnen sollen an dieser Stelle Spiele klassifizieren und Altersangaben diskutieren.
- Die SchülerInnen sollen dann eine Spielrezension zu einem 2004 erschienenen Sportspiel aus dem Magazin „ComputerBild Spiele“, die sich an Erwachsene richtet, für jugendliche Spieler umschreiben.
- Anhand eines Auszugs aus dem Jugendbuch „Die Stadt der Kinder“ von Andreas Schlüter sollen die SchülerInnen „Spielesucht“ thematisieren. Der Experte Dr. Mark Griffith stellt sieben Fragen zum Spielverhalten. Die Klasse soll nun anhand der Fragen sieben Tipps gegen Spieleabhängigkeit formulieren. Zudem finden sich zwei Berichte von Spielern wieder, die zur Diskussion auffordern sollen.
- Rollenleitbilder in Spielen werden mit den Verpackungen von *Harry Potter*, *Die Sims 2*, *Die Siedler*, *Myst IV* und noch einem Screenshot aus den *Sims* besprochen. In Gruppen sollen die SchülerInnen eigene Figuren entwerfen, mit denen sich Mädchen identifizieren können. Ein Artikel von Florian Rötzer (*Computerspiele – oft nichts für Mädchen*, Telepolis, 16.12.2000, <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/4/4495/1.html>) soll zusammengefasst werden und auf ein abschließendes Streitgespräch vorbereiten.
- Die Reihe schließt mit der Aufforderung zu verschiedenen Aufträgen und Projekten (einen Artikel über Spiele für die Schülerzeitung verfassen, Spieleabende durchführen, Ausstellung über Spiele veranstalten und ein eigenes Spiel entwickeln).

**Klassenstufe**

7

**Schultyp**Gymnasium  
(Realschule und Gesamtschule)**Unterrichtsfach**

Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufen 7/8)**

- Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.
- Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

**Aufgabenschwerpunkt Lesetechniken und -strategien (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie nutzen selbstständig Bücher und Medien zur Informationsentnahme und Recherche, ordnen die Informationen und halten sie fest; sie berücksichtigen dabei zunehmend fachübergreifende Aspekte.

**Aufgabenschwerpunkt produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie verändern Texte unter Verwendung akustischer, optischer und szenischer Elemente.
- Sie präsentieren ihre Ergebnisse in medial geeigneter Form.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- SchülerInnen sollen Themen wie Alterseinstufung bei Spielen, Geschlechterbilder und Computerspielsucht behandeln.



## Unterrichtsreihe „Computerspiele“

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Unterrichtsreihe „Computerspiele“:  
Klicksafe Handbuch „Know How für junge User“

**Träger** Klicksafe.de  
**Autor** Marco Fileccia  
**Quelle (Medium)** Klicksafe Lehrerhandbuch, 15 €  
oder als PDF  
kostenlos downloadbar  
**Zugang** <https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/lehrerhandbuch/lehrerhandbuch4294.html>

**Kurzbeschreibung**

- In der ersten Unterrichtseinheit reflektieren die SchülerInnen über ihren eigenen Spielkonsum, indem sie in Partnerarbeit eigene Vorlieben thematisieren.
- In der zweiten Einheit hinterfragen sie in einer Wochenstudie kritisch ihren Computerspielkonsum, der in einer Tabelle erfasst und ausgewertet wird.
- Alternativ können sie in der zweiten Einheit anhand der „Killerspieldebatte“ mit der Methode Pro- und Contra-Diskussion über Gewalt in Computerspielen nachdenken und sprechen.

**Klassenstufe** 9  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Gesprächen.
- Sie leiten (Gymnasium: moderieren) und beobachten Gespräche.
- Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise; sie setzen Redestrategien ein; sie bewerten Gesprächs- und Argumentationsstrategien und erarbeiten Kompromisse.

**Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie untersuchen die Informationsvermittlung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei die medienkritische Position.
- Sie verfügen über die notwendigen Hintergrundinformationen, die Fachterminologie und die Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
Konzept   
Durchführung   
Unterrichtsmaterialien   
Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
Medien als Reflexionsgegenstand

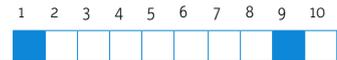
**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die SchülerInnen sollen darüber nachdenken, warum sie Computerspiele gut finden und wenn nicht, warum nicht.
- Ihnen sollen Alternativen zu Spielvorlieben aufgezeigt werden.
- Die SchülerInnen sollen über Gewalt in Computerspielen reflektieren.



## Onlinespiele: Browsergames und Glücksspiele

Themenbereich:



**Originaltitel** Unterrichtsreihe „Onlinespiele: Browsergames und Glücksspiele“. Klicksafe Handbuch „Know How für junge User“

**Träger** [Klicksafe.de](http://Klicksafe.de)  
**Autor** Marco Fileccia  
**Quelle (Medium)** Klicksafe Lehrerhandbuch, 15 €  
oder als PDF  
kostenlos downloadbar  
**Zugang** [https://www.klicksafe.de/  
service/schule-und-unterricht/  
lehrerhandbuch/  
lehrerhandbuch4294.html](https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/lehrerhandbuch/lehrerhandbuch4294.html)

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer   
Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen über Onlinespiele reflektieren.
- Sie sollen die Probleme von Onlinespielen erkennen.
- Die Einheit kann als Vorbereitung für etwaige Vertiefungen zu den Themen „Datenschutz“ oder „Spielsucht“ (mit Hinblick auf Online-Pokerspiele) dienen.

### Kurzbeschreibung

- In der ersten Unterrichtseinheit reflektieren die SchülerInnen über Onlinespiele, indem sie diese Spiele spielen.
- In der zweiten Einheit sollen die SchülerInnen mit den Tipps der Seite [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) und durch einen Perspektivenwechsel auf die problematischen Seiten der Onlinespiele hingewiesen werden.
- In der dritten Einheit sollen die Ergebnisse aufbereitet und präsentiert werden.

**Klassenstufe** 9  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Deutsch

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 9)

Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben komplexe Vorgänge in ihren Zusammenhängen.

#### Aufgabenschwerpunkt Zuhören (Jahrgangsstufe 9)

- Sie verstehen umfangreiche gesprochene Texte, sichern sie mithilfe geeigneter Schreibformen.

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben

##### (Jahrgangsstufe 9/10)

- Sie verfassen in Anlehnung an literarische Vorlagen eigene Texte und nutzen die Umgestaltung von Texten als Mittel zu einem vertieften Verständnis thematischer Zusammenhänge. (Gymnasium: Sie arbeiten gestaltend mit Texten.)

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht   
Konzept   
Durchführung   
Unterrichtsmaterialien   
Evaluierung



## Onlinespiele: Counterstrike und World of Warcraft (WoW)

Themenbereich:



**Originaltitel** Unterrichtsreihe „Onlinespiele: *Counterstrike* und *World of Warcraft (WoW)*“. Klicksafe Handbuch „Know How für junge User“

**Träger** [Klicksafe.de](http://klicksafe.de)  
**Autor** Marco Filecchia  
**Quelle (Medium)** Klicksafe Lehrerhandbuch, 15 €  
oder als PDF  
kostenlos downloadbar  
**Zugang** [https://www.klicksafe.de/  
service/schule-und-unterricht/  
lehrerhandbuch/  
lehrerhandbuch4294.html](https://www.klicksafe.de/service/schule-und-unterricht/lehrerhandbuch/lehrerhandbuch4294.html)

### Kurzbeschreibung

- In der ersten Unterrichtseinheit reflektieren die SchülerInnen über das „In-eine-Rolle-schlüpfen“, um ein grundsätzliches Verständnis für den Reiz von Online-Rollenspielen zu entwickeln.
- In der zweiten Einheit sollen sich die SchülerInnen durch die Übernahme von typischen Rollen der Problematik von Online-Rollenspielen bewusst werden.
- In der dritten Reihe sollen die SchülerInnen (durch Hinzuziehung eines Suchtexperten) über Suchtpotenziale reflektieren und über ihren eigenen Bezug dazu nachdenken.

**Klassenstufe** 9  
**Schultyp** (Allgemeinbildende Schulen)  
Gymnasium  
**Unterrichtsfach** Deutsch

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten und beobachten diese Gespräche.

#### Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 9)

- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Gesprächen.
- Sie leiten, moderieren und beobachten Gespräche.
- Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise; sie setzen Redestrategien ein; sie bewerten Gesprächs- und Argumentationsstrategien und erarbeiten Kompromisse.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht   
Konzept   
Durchführung   
Unterrichtsmaterialien   
Evaluierung

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer   
Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen sich der Problematik von exzessivem Online-Rollenspiel und von Übernahme von Rollen bewusst werden.
- Sie sollen mögliche Warnsignale vor dem Auftreten einer Spielabhängigkeit kennenlernen.

## Krieg in Kinderköpfen

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** PROFRI-PE-01: Krieg in Kinderköpfen.

Von virtuellen Welten zur realen Gewalt

<b>Träger</b>	Deutsche Friedensgesellschaft
<b>Autor</b>	Stephan Möhrle und Jürgen Grässlin
<b>Quelle (Medium)</b>	Internet, PDF
<b>Zugang</b>	<a href="http://www.dfg-vk.de/dateien/PROFRI-00-2-Uebersicht-Projekt_einheiten_%28Stand_04-2009_%29.pdf">http://www.dfg-vk.de/dateien/ PROFRI-00-2-Uebersicht-Projekt einheiten_%28 Stand_04-2009_%29.pdf</a>

#### Kurzbeschreibung

– Im Mittelpunkt dieser Projekteinheit steht das entscheidungsoffene Planspiel „Sollen besonders gewaltverherrlichende Computerspiele für Jugendliche unter 18 Jahren verboten werden?“, das über die eigene Recherche und den Aufbau von Argumentationsketten zur Entwicklung einer begründeten Meinung führt. Die kontroverse Diskussion in Pro- und Contra-Gruppen von je drei bis vier SchülerInnen mündet in die Entscheidung der dreiköpfigen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien.

– Die achtstündige Projekteinheit ist im Baukastensystem angelegt, so dass einzelne Sequenzen je nach Bedarf aufgenommen oder weggelassen werden können.

<b>Klassenstufe</b>	8
<b>Schultyp</b>	Gymnasium
<b>Unterrichtsfach</b>	Deutsch (Politik)

#### Zuordnung Kernlehrplan

##### Aufgabenschwerpunkt Lesetechniken und -strategien (Jahrgangsstufe 7/8)

– Sie nutzen selbstständig Bücher und Medien zur Informationsentnahme und Recherche, ordnen die Informationen und halten sie fest; sie berücksichtigen dabei zunehmend fachübergreifende Aspekte.

##### Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 7/8)

– Sie untersuchen und bewerten Sachtexte, Bilder und diskontinuierliche Texte im Hinblick auf Intention, Funktion und Wirkung.  
– Sie untersuchen Texte audiovisueller Medien im Hinblick auf ihre Intention.  
– Sie reflektieren und bewerten deren Inhalte, Gestaltungs- und Wirkungsweisen.

##### Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)

– Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.  
– Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

##### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

##### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

##### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

– Ziel der Projekteinheit ist die Stärkung der Medienkompetenz, das Hinführen zu verantwortungsvolleren Computerspielen (z.B. Aufbauspiele) und zu einer insgesamt sinnvollen Freizeitgestaltung.

## Counterstrike & Co. – Computerspiel-Genres

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Medieninfo Bayern, Praxisbaustein 1  
„Counterstrike & Co.“, „Computerspiele: Genres (3UE)“

**Träger** Staatsinstitut für Schulqualität  
und Bildungsforschung München  
**Autor** ISB-AK „Blickpunkt Hauptschule“;  
Thomas Dittmeyer  
**Quelle (Medium)** Internet  
**Zugang** <http://www.medieninfo.bayern.de/index.asp?MNav=1&2NNav=0&TNav=2&ThID=269&Med=668>

### Kurzbeschreibung

- Referate sollen einen Überblick über die Computerspielwelt liefern. Dazu legen die SchülerInnen mit dem Lehrer fest, welche Aspekte bei einer Vorstellung eines Spiels zu beachten sind. Der Lehrer gibt Regeln für die mitzubringenden Spiele mit.
- Nach der Vorstellung der Referate sollen die verschiedenen Spieltypen anhand vorgegebener Merkmale kategorisiert und inhaltlich bedenkliche Spiele reflektiert werden. Die SchülerInnen sollen dann einschätzen, welche Spiele am liebsten gespielt werden. Diese Einschätzung wird mit den Ergebnissen der aktuellen JIM-Studie verifiziert.

**Klassenstufe** 8–9  
**Schultyp** Hauptschule  
**Unterrichtsfach** Deutsch

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese weitgehend frei vor.
- Sie unterstützen den Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten und beobachten diese Gespräche.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht   
Konzept   
Durchführung   
Unterrichtsmaterialien   
Evaluierung

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer   
Medien als Reflexionsgegenstand

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Im Vordergrund der 1. Unterrichtseinheit stehen die Erarbeitung von Beschreibungskriterien für Computerspiele sowie der Vergleich verschiedener Genres und deren Charakteristika. Ausgehend von den Schülerinteressen und -vorlieben dient diese Unterrichtseinheit als schrittweise Einführung in das Thema „Gewalt in Computerspielen“.
- In der 2. Unterrichtseinheit stellen einige SchülerInnen ihre Computerlieblingsspiele im Referat vor. Dabei sollen die verschiedenen Spieltypen anhand vorgegebener Merkmale kategorisiert werden. Über inhaltlich bedenkliche Computerspiele sollte – sofern keine Vertiefung der Problematik in der 2. und 3. Unterrichtseinheit stattfindet – bereits an dieser Stelle reflektiert werden.

### Anmerkung

In der Phase, in der SchülerInnen Computerspiele in die Schule bringen sollen, wird nichts erwähnt über die Beachtung von Altersfreigaben. Dahingehend sollte aber unbedingt Vorsorge getroffen werden, um dies auch juristisch unbedenklich durchzuführen.

Counterstrike & Co. –  
Immer im Recht

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Medieninfo Bayern, Praxisbaustein 4  
„Counterstrike & Co.“, „Immer im Recht (2UE)“

**Träger** Staatsinstitut für Schulqualität  
und Bildungsforschung München  
**Autor** ISB-AK „Blickpunkt Hauptschule“;  
Thomas Dittmeyer

**Quelle (Medium)** Internet  
**Zugang** <http://www.medieninfo.bayern.de/index.asp?MNav=1&2NNav=0&TNav=2&ThID=269&Med=671>

**Kurzbeschreibung**

- **Fragestellung:** Welche rechtlichen Beschränkungen gibt es bei Computerspielen? Nach Spontanäußerungen der SchülerInnen erarbeiten diese anhand einer Internetrecherche die verschiedenen Freigabekriterien und ergänzen mit diesen ein Arbeitsblatt. Danach sollen die SchülerInnen versuchen, im Unterrichtsgespräch nicht altersgemäße oder illegale Inhalte zu benennen, vor denen die Altersfreigaben schützen sollen.
- **Fragestellung:** Sind Kopien von Computerspielen erlaubt? Die SchülerInnen sollen in Spontanäußerungen Vermutungen über die Gesetzeslage anstellen. Danach sollen sie ein Arbeitsblatt zum Thema Urheberrecht anhand einer Internetrecherche ergänzen. Zur Vertiefung findet abschließend ein Vergleich zwischen geistigem und materiellem Eigentum anhand des Beispiels Geld statt.

**Klassenstufe** 8–9  
**Schultyp** Hauptschule  
**Unterrichtsfach** Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
Konzept   
Durchführung   
Unterrichtsmaterialien   
Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

Die SchülerInnen sollen sich über Computer-Altersbegrenzungen, die Begriffe Indizierung und Verbot sowie deren Sinn kundig machen. Das Thema der Raubkopie und der möglichen strafrechtlichen Folgen wird im zweiten Teil aufgegriffen. Die SchülerInnen sollen durch die Einheit sensibilisiert werden und zu einer im Rahmen der Gesetze stattfindenden Nutzung ermutigt werden.



## Moderne Abenteuer oder Fantasie-Killer?

Themenbereich:



**Originaltitel** Moderne Abenteuer oder Fantasie-Killer?  
Computerspiele in der Diskussion

**Träger** Dr. Josef Raabe Verlags GmbH  
**Autor** Pit Kapetanovic  
**Quelle (Medium)** 19,24 EUR inkl. MwSt. + Versandkosten (Nur von angemeldeten Abonnenten bestellbar)  
**Zugang** Mittels Suchfunktion auf [www.raabe.de](http://www.raabe.de)

**Kurzbeschreibung**

- „Computerspiele machen aggressiv“ sagen die einen. „Sie fördern strategisches Denken und die Koordinationsfähigkeit“ argumentieren die anderen. Sinnvolle Freizeitbeschäftigung oder Auslöser von Gewalt?
- Die Diskussion um virtuelle Spielwelten hat viele Facetten. Diese sollen SchülerInnen im Rahmen dieser Reihe erörtern. Gemeinsam sollen sie einen Medientimer erstellen und diskutieren, wie viel Zeit Jugendliche vor dem Computer verbringen sollten.
- In Gruppenarbeit sollen Strategie- und Quizspiele begutachtet und die Ergebnisse im Plenum präsentiert werden. Am Ende der Reihe erarbeiten die Lernenden selbst ein Konzept für ein Strategiespiel.

**Klassenstufe** 8  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Denkbar: Religion, Deutsch (Ethik/Philosophie)

**Zuordnung Kernlehrplan**

Ev. Religion

**Thematischer Schwerpunkt (Jahrgangsstufe 7/8)**

Die Botschaft Gottes für die Welt als Angebot für Entdeckungen in einer neuen Welt. Beispiele von Ungleichbehandlung, Verletzung der Menschenwürde im Alltagsleben und in den Medien.

**Deutsch / Hauptschule****Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie experimentieren mit Texten und Medien.

**Gymnasium****Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.
- Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.  
(Hauptschule: Sie setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander und erarbeiten Kompromisse.)

**Gymnasium****Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie untersuchen und bewerten Sachtexte, Bilder und diskontinuierliche Texte im Hinblick auf Intention, Funktion und Wirkung.
- Sie untersuchen Texte audiovisueller Medien im Hinblick auf ihre Intention.
- Sie reflektieren und bewerten deren Inhalte, Gestaltungs- und Wirkungsweisen.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

Mit den SchülerInnen sollen folgende Fragestellungen präventiv bearbeitet werden: Warum sind Gewaltspiele bei Jugendlichen beliebt? Was geschieht, wenn sich Rollenspielfantasie und Alltagsrealität vermischen? Ab wann wird Computerspielen zur Sucht?

## Musikspiele am Computer

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Musikspiele am Computer – pädagogische Bewertung und statistische Auswertung einer Umfrage

**Autor**

Tobias Hübner

**Quelle (Medium)**

Internet

**Zugang**

Mittels Suchfunktion auf  
[www.lehrer-online.de](http://www.lehrer-online.de)

#### Kurzbeschreibung

- Die SchülerInnen setzten sich in dieser Unterrichtseinheit mit der Fragestellung auseinander, ob elektronische Musikspiele „pädagogisch wertvoll“ sein können. Dafür bewerten sie Computerspiele, in denen Musik eine zentrale Rolle spielt. Im Mittelpunkt steht dabei ein Fragebogen, der die Lernenden dazu anregen soll, sich genauer mit dieser Sorte Spiel zu beschäftigen.
- Alle für diese Unterrichtseinheit benötigten Spiele lassen sich legal und kostenlos im Internet herunterladen. Die Auswertung des Fragebogens sollte idealerweise mit dem ebenfalls kostenfrei erhältlichen Statistikprogramm *GrafStat* erfolgen.

**Klassenstufe**

Sek I

**Schultyp**

Gymnasium (Gesamtschule)

**Unterrichtsfach**

Musik (denkbar: Deutsch/Politik)

#### Zuordnung Kernlehrplan

##### Spiel – Spielen (Jahrgangsstufe 5/6)

Frage- und Antwortspiele, Klangspiele, Hör-Spiele,  
Spielen als Lebensgestaltung, Wettfeiern, Miteinander/Gegeneinander

##### Mensch und Medien (Jahrgangsstufe 9/10)

Medienkonsum, der Computer als Instrument, Playback,  
reale und virtuelle Welten, Mediensucht

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| Bericht                | <input type="checkbox"/>            |
| Konzept                | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Durchführung           | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Unterrichtsmaterialien | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Evaluierung            | <input type="checkbox"/>            |

#### Kategorisierung – Ansatz

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| Medien als Lernhelfer           | <input type="checkbox"/>            |
| Medien als Reflexionsgegenstand | <input checked="" type="checkbox"/> |

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

##### Fachkompetenz: Die SchülerInnen sollen

- Fragebögen auswerten, eine Statistik erstellen und präsentieren
- Urteilsfähigkeit und Ästhetikbewusstsein in Bezug auf Computerspiele ausbilden
- der Frage nachgehen, ob Musikspiele die klassische Musikalität fördern.

##### Medienkompetenz: Die SchülerInnen sollen

- ihren Medienkonsum kritisch reflektieren
- in einer zunehmend virtuellen Medienwelt über die Realität und Authentizität von Musik nachdenken.

##### Sozialkompetenz: Die SchülerInnen sollen

- arbeitsteilig ihre Ergebnisse auswerten
- Diskussionsverhalten einüben und die Meinung der MitschülerInnen respektieren.

## Baustein I – Onlinesucht

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Baustein I „Onlinesucht“, aus:  
 Unterrichtsbausteine zu „schatten und licht“ 1/2008:  
 Sehnsucht und Ernüchterung. eva Stuttgart

**Träger** eva Stuttgart  
**Autor** Andreas Reinert  
**Quelle (Medium)** Internet, PDF  
**Zugang** [http://www.eva-stuttgart.de/fileadmin/redaktion/pdf/schatten\\_und\\_licht/Unterrichtsentwurf\\_schatten\\_und\\_licht\\_1-2008.pdf](http://www.eva-stuttgart.de/fileadmin/redaktion/pdf/schatten_und_licht/Unterrichtsentwurf_schatten_und_licht_1-2008.pdf)

**Kurzbeschreibung**

- Die SchülerInnen sollen den Text „Bunte Welt voller Mythen, Monster und Geheimnisse. Kevin H. spielt Tag und Nacht“ in „schatten und licht“ 1/2008 lesen und anschließend verschiedene Aufgaben zum Thema „Onlinesucht“ bearbeiten.
- Die SchülerInnen erweitern ihr Vorwissen und bearbeiten eine Aufgabe zum Thema „Anzeichen von Onlinesucht“. Sie sollen anschließend überlegen, wie man „Onlinesüchtigen“ helfen kann.
- Die SchülerInnen informieren sich im Internet mittels einer Linkliste über „Onlinesucht“.
- Abschließend bereiten die SchülerInnen eine Präsentation vor, mit der sie andere Jugendliche informieren sollen.

**Klassenstufe** 7–8  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Religion (denkbar: Deutsch)

**Zuordnung Kernlehrplan**

Ev. Religion

**Thematischer Schwerpunkt (Jahrgangsstufe 9)**

Der Mensch in der Welt auf der Suche nach dem Sinn

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung   
 Sonstiges

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die SchülerInnen sollen sich über drei konkrete Formen der (Sehn-) Sucht-Gefahr informieren und sich damit auseinandersetzen.

## Podcast zum Thema Computerspiele

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Autor**

Quelle (Medium)

Zugang

Mshvildadze

Internet

<http://www.mshvildadze.wordpress.com/2009/06/20/podcasting/>

**Hauptschule****Aufgabenschwerpunkt Gestaltend sprechen/szenisch spielen (Jahrgangsstufe 9/10)**

– Sie setzen sprachgestaltende Mittel in unterschiedlichen Situationen bewusst ein.

**Gymnasium****Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Gesprächen. Sie leiten, moderieren und beobachten Gespräche.
- Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise; sie setzen Redestrategien ein; sie bewerten Gesprächs- und Argumentationsstrategien und erarbeiten Kompromisse.
- Sie vertreten in Rollenspielen ihre eigene Position.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die SchülerInnen sollen zur eigenen Mediennutzung und zu Gewalt in Medien Meinungsbilder sammeln, diese als Podcast aufbereiten und sich so mit dem Medium Podcast auseinandersetzen.

**Kurzbeschreibung**

- Die SchülerInnen befragen sich untereinander zum Thema Computerspiel.
- Sie hören das Interview mit Rainer: <http://www.young-germany.de/deutsch/news-singleview/article/2dabce2e44/podcast-pc-spiele.html>
- Nach der Semantisierungsphase, die einige Übungen beinhaltet, lesen die SchülerInnen einen Artikel über die Spiele im Studium: <http://www.young-germany.de/deutsch/news-singleview/article/9b2353ed65/spielen-fuers-studium.html>
- Nach den Semantisierungsfragen und Erklärungen kann man eine Klassendiskussion veranstalten. Die SchülerInnen verteilen die Rollen Moderator, Politiker und Experten. Der Lehrer kann die Fragestellungen austeilen, die aber nicht unbedingt verbindlich sind. Die SchülerInnen können frei diskutieren.
- Die Pro- und Contra-Diskussion kann aufgenommen und als Podcast veröffentlicht werden, evtl. auf einem vorhandenen Klassenblog.

Klassenstufe

10

Schultyp

Allgemeinbildende Schulen

Unterrichtsfach

Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.



## Level 4 – Die Stadt der Kinder

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Träger** *SchoolScout.de*  
**Autor** Susanne Becker  
**Quelle (Medium)** School-Scout, Bestellnr. 36095  
2,40 €  
2,11 € für Abonnenten  
**Zugang** <http://www.school-scout.de/36095/andreas-schlueter-die-stadt-der-kinder>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

– Die SchülerInnen sollen sich mit Texten auseinandersetzen und anhand eines eigenen Spieles den Text bzw. die Textidee nacherzählen.

**Kurzbeschreibung**

- Im Buch „Level 4 – Die Stadt der Kinder“ von Andreas Schlüter spielt der Held ein Computerspiel, in dem die Erwachsenen verschwinden und die Kinder auf sich allein gestellt sind.
- In den mitgelieferten Arbeitsblättern wird die folgende Aufgabe gestellt, die die SchülerInnen im Rahmen der Lektüre bearbeiten:  
Wähle ein Spiel oder ein Computerspiel aus, das du kennst und das du spannend findest. Erzähle in einem Comic eine Geschichte, in der du Teil dieses Spiels geworden bist.

**Klassenstufe** 6  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Umgang mit literarischen Texten (Jahrgangsstufe 5/6)**

- Sie verstehen kürzere Erzählungen, Jugendbücher und Ausschnitte aus literarischen Ganzschriften.

**Aufgabenschwerpunkt produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien (Jahrgangsstufe 5/6)**

- Sie gestalten Geschichten nach, formulieren sie um, produzieren Texte mithilfe vorgegebener Textteile.  
(Hauptschule/Realschule: Sie verfassen Texte nach Textmustern, entwickeln fremde Texte weiter, schreiben sie um und verfremden sie.)

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
Konzept   
Durchführung   
Unterrichtsmaterialien   
Evaluierung

## Verbot von Gewaltspielen?

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Sollen gewaltdarstellende Computerspiele verboten werden?

**Träger** [SchoolScout.de](http://www.schoolscout.de)  
**Quelle (Medium)** [School-Scout,](http://www.school-scout.de/22095)  
 Bestellnr. 22095  
 1,50 €  
 0,75 € für Abonnenten  
**Zugang** <http://www.school-scout.de/22095/sollen-gewaltdarstellende-computerspiele-verboten->

**Kurzbeschreibung**

- Die SchülerInnen sollen sich darüber informieren, wie die Inhaltskontrolle von Computerspielen in Deutschland bislang geregelt ist und wo praktische Probleme liegen.
- Sie sollen die Argumente für eine Diskussion innerhalb der Klasse über das Verbot der so genannten Killerspiele benutzen.

**Klassenstufe** 7–9  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Religion/Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan**

Ev. Religion

**Thematischer Schwerpunkt (Jahrgangsstufe 7/8)**

Die Botschaft Gottes für die Welt als Angebot für Entdeckungen in einer neuen Welt. Beispiele von Ungleichbehandlung, Verletzung der Menschenwürde im Alltagsleben und in den Medien.

Kath. Religion

**Kategoriale Zugänge****Begegnen – Wahrnehmen – Bearbeiten – Erproben – Handeln**

Thematische Anforderungen (Jahrgangsstufe 7/8) Gültigkeit von Werten und Normen.

Deutsch

**Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

Gymnasium

**Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Gesprächen. Sie leiten, moderieren und beobachten Gespräche.
- Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise; sie setzen Redestrategien ein; sie bewerten Gesprächs- und Argumentationsstrategien und erarbeiten Kompromisse.

Hauptschule

**Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese weitgehend frei vor.
- Sie unterstützen den Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten und beobachten diese Gespräche.

Realschule

**Aufgabentyp Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)**

Sprechakte gestalten und reflektieren z.B.

- in Gruppengesprächen
- in Streitgesprächen (auch als Rollenspiel)
- in Interviews

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

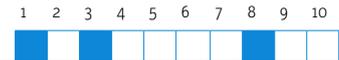
Die SchülerInnen sollen die Diskussion um den Einfluss von Wirkungen von Computerspielen mit Gewaltinhalten erfassen und alle Seiten betrachten.

**Anmerkung**

Lehrern wird eine gute Grundlage für eine differenzierte Diskussion mitgeliefert. Das Material verteuft nicht einseitig Computerspiele, sondern bietet, wenn auch in aller Kürze, eine gute Basis für eine Pro- und Contra-Diskussion.

## Simulation der Entwicklung eines Computerspiels

Themenbereich:

**Autor**

Martina Stawinoga,  
Gesundheitsamt Heinsberg

**Quelle (Medium)**

Spielraum Köln, Internet  
[http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische\\_medienpaedagogik/00562/index.html](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00562/index.html)

**Zugang****Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kurzbeschreibung**

- Anhand von Stellenanzeigen lernen die SchülerInnen Arbeitsfelder und Berufsgruppen der Spieleindustrie kennen. Sie erarbeiten sich unterschiedliche Genres, Faszinationsgründe für virtuelle Welten und Kenntnisse zum Bereich des Jugendmedienschutzes.
- Nach einer Erörterung des Computerspiels als kommerzielles Produkt können die SchülerInnen die zusätzliche Aufgabe bekommen, sich ein eigenes Computerspiel auszudenken und die Entstehung des fertigen Produktes und der Vermarktung durchzuspielen.

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die SchülerInnen sollen anhand von Stellenausschreibungen Anforderungsprofile kennenlernen und zu ihren eigenen schulischen Leistungen in Beziehung setzen.
- Sie sollen als Teil eines Teams arbeiten und im Prozess der Produktentwicklung die Bedeutung von Teamarbeit und die Notwendigkeit strukturierter Arbeitsabläufe kennenlernen.

**Klassenstufe**

Ab 7

**Schultyp**

Allgemeinbildende Schulen

**Unterrichtsfach**

Deutsch (Sozialkunde),  
denkbar:  
Politik/Wirtschaft (Gymnasium)

**Zuordnung Kernlehrplan**

Deutsch/ Hauptschule

**Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie experimentieren mit Texten und Medien.

**Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

Politik/ Wirtschaft:

**Gymnasium: Rahmenvorgaben für die ökonomische Bildung in der Sekundarstufe I**

- Produktion – Technischer Fortschritt – Strukturwandel
- Arbeit und Beruf in einer sich verändernden Industrie-, Dienstleistungs- und Informationsgesellschaft.



## Soll Rene Counter-Strike spielen?

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Soll Rene *Counter-Strike* spielen?

Sinnvoller Umgang mit der Freizeit

**Autor**

Petra Maier

**Quelle (Medium)**

Schulmagazin 5–10, (2008) 5

ISSN 0947-2746

**Zugang**

[http://www.fachportal-paedagogik.de/fis\\_bildung/suche/fis\\_set.html?Fid=828945](http://www.fachportal-paedagogik.de/fis_bildung/suche/fis_set.html?Fid=828945)

**Kurzbeschreibung**

- Anhand einer Fallgeschichte haben SchülerInnen mithilfe der Place-Mat-Methode und einer Diskussionsrunde die Möglichkeit, sich kritisch mit dem viel diskutierten *Counter-Strike* auseinanderzusetzen und zu reflektieren, ob sie in einer ähnlichen Situation mitspielen würden oder nicht.
- Inhalt der Fallgeschichte: Rene und Tobias sind beide 12 Jahre alt und Freunde. Rene besucht Tobias und möchte mit ihm gemeinsam Fahrrad fahren. Tobias möchte aber lieber sein neues Computerspiel *Counter-Strike* spielen. Tobias fordert Rene auf, mit ihm zu spielen.

**Klassenstufe**

6–7

**Schultyp**

Allgemeinbildende Schulen

**Unterrichtsfach**

Deutsch (Fächerübergreifend)

**Zuordnung Kernlehrplan**

Hauptschule/Realschule

**Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander und erarbeiten Kompromisse.

Realschule

**Aufgabentyp Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)**

Sprechakte gestalten und reflektieren z.B.

- in Gruppengesprächen
- in Streitgesprächen (auch als Rollenspiel)
- in Interviews

Gymnasium

**Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.
- Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

- Bericht
- Konzept
- Durchführung
- Unterrichtsmaterialien
- Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

- Medien als Lernhelfer
- Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die SchülerInnen sollen darin unterstützt werden, aus eigener Überzeugung „nein“ zu sagen.

## Interkulturelles Lernen mit Games

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Cultura. Spieleentwicklung – Interkulturelles Lernen mit Games

**Autor** Tim Göttel, Universität Hamburg  
**Quelle (Medium)** Spielraum Köln, Internet  
**Zugang** [http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische\\_medienpaedagogik/00567/index.html](http://www1.fh-koeln.de/spielraum/level3/schulische_medienpaedagogik/00567/index.html)

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die SchülerInnen sollen sich bewusst machen, welche kulturellen Einflüsse ihren eigenen Alltag prägen.
- Anhand eines selbst konzipierten Spiels sollen die SchülerInnen sich mit logischem Denken vertraut machen und den Begriff Variable verstehen und richtig einsetzen.

**Kurzbeschreibung**

- Die SchülerInnen sollen kulturelle Unterschiede und deren Folgen im Alltag deutlich machen.
- Die Ergebnisse ihrer Erarbeitung sollen sie in von ihnen konzipierte Spielszenarien einbringen.
- Nach der Einigung auf ein Spielszenario sollen die SchülerInnen dieses mithilfe der Programmierumgebung *scratch* umsetzen.

**Klassenstufe** 6–10  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Politik (Religion)

**Zuordnung Kernlehrplan**

Politik

**12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)**

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft.  
 Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

Politik/Wirtschaft

**Rahmenvorgaben für die ökonomische Bildung in der Sekundarstufe I**

- Produktion – Technischer Fortschritt – Strukturwandel
- Arbeit und Beruf in einer sich verändernden Industrie-, Dienstleistungs- und Informationsgesellschaft.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

## Computerspiele beschreiben und bewerten

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1									

**Originaltitel** Spielen mit virtuellen Welten – Computerspiele beschreiben und bewerten

**Träger** Cornelsen  
**Autor** Ute Fenske  
**Quelle (Medium)** Materialien zu aktuellen Themen bei Cornelsen  
 0,80 € (im Einzelbezug)  
 0,00 € (im Basisabo)  
 0,00 € (im Komplettabo)  
**Zugang** <http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/akd/1.c.1923464.de>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

Anhand von vier Strategiespielen werden Methoden der Textanalyse und Textproduktion geübt. Die SchülerInnen sollen in einem Beispieltext die wesentlichen Gliederungsaspekte einer Spielbeschreibung herausarbeiten und anschließend in einer eigenen Beschreibung umsetzen.

**Anmerkung**

Die Reflexion der eigenen Spielerfahrung kommt ggfs. etwas zu kurz.

**Kurzbeschreibung**

- Anhand einer Spielbeschreibung des Computerspiels *Age of Empires II* soll der typische Aufbau einer Spielbesprechung nachvollzogen werden.
- Eine eigene Spielbeschreibung zu einem von drei zur Auswahl stehenden Strategiespielen soll in Einzelarbeit erstellt und präsentiert werden. Die MitschülerInnen sollen prüfen, ob der Textaufbau dem einer Spielbeschreibung entspricht.

**Klassenstufe** Ab 7  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan**

Hauptschule/Realschule

**Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie experimentieren mit Texten und Medien.

**Aufgabenschwerpunkt produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie verändern Texte unter Verwendung akustischer, optischer und szenischer Elemente.
- Sie präsentieren ihre Ergebnisse in medial geeigneter Form.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung

## Arbeit und Gesundheit next

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Träger**

Deutsche Gesetzliche  
Unfallversicherung e.V.

**Autor**

Dr. Dagmar Schitty (Redaktion)

**Quelle (Medium)**

Internet

**Zugang**

[http://www.nextline.de/  
files/27/00902209\\_U-Hilfe\\_7-09\\_  
RZ\\_Internet.pdf](http://www.nextline.de/files/27/00902209_U-Hilfe_7-09_RZ_Internet.pdf)

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

Die SchülerInnen sollen

- über die Faszination von Computerspielen reflektieren
- sich darüber klar werden, dass exzessiver Konsum von Computerspielen ungünstige Folgen haben kann
- lernen, wie man Anzeichen für auffälliges Computerspielverhalten erkennt
- überlegen, wie man digitalen Medienkonsum sinnvoll gestalten kann
- das eigene Medienkonsumverhalten unter die Lupe nehmen.

**Kurzbeschreibung**

- Am fiktiven Beispiel von Thorsten wird in einem kurzen Text vorgeführt, welche Schritte in eine „Computerspielsucht“ bei einem exzessiven Onlinespieler aufeinander folgen.
- Auf einen Fragebogen mit vier Fragen zum Text folgt eine Zeittabelle, an welcher SchülerInnen das eigene Medienverhalten über eine Woche beobachten sollen. Die eigene Mediennutzung soll hier reflektiert werden.

**Klassenstufe**

9–10

**Schultyp**

Hauptschule (Berufsschule)

**Unterrichtsfach**

Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese weitgehend frei vor.
- Sie unterstützen den Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten und beobachten diese Gespräche.
- Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

## Wir spielen Super Mario Land in der Sporthalle

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Autor**

Quelle (Medium)

**Zugang**

Bruni Wagner

[www.spielbar.de](http://www.spielbar.de)<http://snp.bpb.de/referate/wagner.htm>**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

– Die SchülerInnen sollen aus der Rolle des „passiven“ Computerspielers in die Welt und Person des aktiven Mario schlüpfen. Sie sollen versuchen, dieses Computerspiel selbstständig in ein Bewegungsspiel umzusetzen, und zwar mit den Mitteln, die ihnen die Sporthalle bietet. Im Rahmen dieses Prozesses analysieren sie ein Computerspiel und sondern umsetzbare Elemente aus ihm heraus.

**Kurzbeschreibung**

- In der ersten Stunde spielen die SchülerInnen das Spiel *Super Mario Land*. Sie sollen Spielmerkmale benennen. Darüber hinaus äußern die SchülerInnen Ideen, wie man diese Aspekte in der Sporthalle umsetzen könnte.
- In der zweiten Stunde erarbeiten die Gruppen je ein „Mini-Mario-Land“. Ihnen stehen bestimmte Großgeräte zur Verfügung, die sie zuerst in einem Plan zusammenstellen und dann aufbauen.
- Die dritte Stunde bietet die Gelegenheit, die Aufbauten der anderen Gruppen aktiv kennen zu lernen und sie kritisch auf ihre „Mario“-Relevanz zu hinterfragen.
- In der vierten Stunde sollen die SchülerInnen ausschließlich mit Klein- und Spielgeräten experimentieren. Sie sammeln Ideen, wie diese Geräte für ihr „Mario“-Spiel genutzt werden können.
- Eine Diskussion in der fünften Stunde regelt die Verteilung der Klein- und Spielgeräte auf die Gruppen. Diese wird dann in einem Plan mit den Großgeräten kombiniert. Dafür erhält jede Gruppe einen Hallenabschnitt, den sie als „ihre Welt“ ausgestalten können.
- In der sechsten Stunde bauen die Gruppen ihre Bahnen auf, spielen darin und entwickeln erste „Mario“-relevante Regeln und Sonderaufgaben.

**Klassenstufe****Schultyp****Unterrichtsfach**

Ab 5

Allgemeinbildende Schulen

Sport

**Zuordnung Kernlehrplan****Anknüpfungspunkte sind:**

- Die Spannung im Spiel erhalten – Spielideen unterschiedlicher Spiele erfahren
- Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

## „Spielzone“ in der Mittelstufe

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Unterrichtsentwurf zum Einsatz von „Spielzone“ für die Mittelstufe

**Autor** Roland Kohn  
**Quelle (Medium)** Internet, PDF  
**Zugang** [http://www.dvd-complett.de/fileadmin/bilder/dvd14\\_spielzone/downloads/3.1.1\\_Unterrichtsentwurf.pdf](http://www.dvd-complett.de/fileadmin/bilder/dvd14_spielzone/downloads/3.1.1_Unterrichtsentwurf.pdf)

**Kurzbeschreibung**

- In der ersten Stunde wird der Film „Spielzone“ von Heide Breidel geschaut. Dabei sollen die SchülerInnen aus der Beobachtung heraus auf die Motive von Computerspielern schließen.
- In der zweiten Stunde wird ein Filmausschnitt mit dem Inhalt „Computersucht“ geschaut, an den sich eine Diskussion um Spieldauer und eine Analyse von Suchtfällen anschließen sollen. Der Lehrer gibt einen Input zum Thema „Spielsucht“.
- Die dritte Stunde hat „Stimmungsregulation durch den Computer“ zum Inhalt. Mittels Selbstbeobachtung und durch vertiefende Lehrerinformation sollen Kleingruppen Ergebnisse erarbeiten.
- In der vierten Stunde werden Alternativen zur Computernutzung aufgezeigt und ein Medienprojekt geplant.

**Klassenstufe** Sek I  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie erkennen das Thema, den Argumentationsgang, die Stilmittel, erschließen Aussageabsichten und beziehen Stellung zu den Aussagen.
- Sie untersuchen mithilfe von Leitfragen Informationsvermittlung, Wirklichkeitsdarstellung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei auch medienkritische Positionen.
- Sie verfügen über die notwendige Fachterminologie und über Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

**Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese weitgehend frei vor.
- Sie unterstützen den Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten und beobachten diese Gespräche.

**Realschule****Aufgabentyp Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)**

Sprechakte gestalten und reflektieren z.B.

- a) in Gruppengesprächen
- b) in Streitgesprächen (auch als Rollenspiel)
- c) in Interviews

**Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.
- Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

**Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Gesprächen. Sie leiten, moderieren und beobachten Gespräche.
- Sie verfügen in Auseinandersetzungen über eine sachbezogene Argumentationsweise; sie setzen Redestrategien ein; sie bewerten Gesprächs- und Argumentationsstrategien und erarbeiten Kompromisse.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input checked="" type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Die Intention des Films „Spielzone“ ist primär eine Weiterentwicklung der medialen und sozialen Kompetenz – in diesem Fall das Wissen um die Suchtpotenziale von Computerspielen sowie das Bewusstwerden der eigenen Selbststeuerungsfähigkeiten.
- Die SchülerInnen vollziehen durch Sichtung des Films nach, wie langandauerndes Computerspielen ihren Alltag, ihre sozialen Beziehungen und die Handlungsmöglichkeiten verändern kann.
- Die SchülerInnen entdecken, dass intensives Spielen am Computer bzw. der Gebrauch anderer Medien die eigene Stimmungslage beeinflussen können.
- Die SchülerInnen erfahren Kriterien, nach denen sie eine potenzielle Suchtgefährdung feststellen können.
- Die SchülerInnen machen sich negative wie positive Wirkungen von Computerspielen, Internetsurfen und Chatten bewusst.
- Die SchülerInnen erleben, dass aktive Medienarbeit neue soziale Erfahrungs- und Begegnungsmöglichkeiten schafft.

**Anmerkung**

Wobei sich durchaus die Frage stellt, was unter „aktiver Medienarbeit“ zu verstehen bzw. ob das Spielen eines Computerspiels nicht auch schon aktiv ist.

# Unterrichtsvorschlag „Level 4 – Die Stadt der Kinder“

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Unterrichtsvorschlag zu Andreas Schlüter:  
Level 4 – Die Stadt der Kinder

**Autor** Sabine Keiner  
**Quelle (Medium)** Internet, PDF  
**Zugang** [http://www.dtv.de/\\_pdf/lehrermodell/70914.pdf](http://www.dtv.de/_pdf/lehrermodell/70914.pdf)

## Kurzbeschreibung

- Zu Beginn sollen die SchülerInnen von dem Titelbild des Buches ausgehen und hier entdecken, dass ein Computer den Rahmen bietet. Dann sollen sie sich mit dem Titel „Level 4 – Die Stadt der Kinder“ auseinandersetzen.
- Im nächsten Schritt erzählen die SchülerInnen von ihren Spielen und von ihren Spielvorlieben.
- Die SchülerInnen sollen einen Handlungsablauf für ein eigenes kleines Computerspiel entwickeln, das zu Titel und Titelbild passt, sollen eventuell Bilder oder kleine Comics malen und stellen anschließend ihre Ideen vor.
- Nun beginnt die Lese-Phase. Danach bieten sich handlungs- und produktionsorientierte Bearbeitung der Lektüre an. Eine Ausstellung in der Klasse sollte das Ziel dieser freien Arbeit sein.

**Klassenstufe** 5–6  
**Schultyp** Realschule/Gymnasium  
**Unterrichtsfach** Deutsch

## Zuordnung Kernlehrplan

### Gymnasium

#### Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 5/6)

- Sie informieren anschaulich und verständlich über Sachverhalte oder über Arbeitsergebnisse.

#### Aufgabenschwerpunkt Umgang mit literarischen Texten

##### (Jahrgangsstufe 5/6)

- Sie verstehen kürzere Erzählungen, Jugendbücher und Ausschnitte aus literarischen Ganzschriften.

### Realschule

#### Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 5/6)

- Sie erzählen eigene Erlebnisse und Erfahrungen sowie Geschichten anschaulich und lebendig.
- Sie tragen zu einem begrenzten Sachthema stichwortgestützt Ergebnisse vor und setzen hierbei in einfacher Weise Medien ein.
- Sie formulieren eigene Meinungen und vertreten sie.

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben

##### (Jahrgangsstufe 5/6)

- Sie verfassen Texte nach Textmustern, entwickeln fremde Texte weiter, schreiben sie um und verfremden sie.

## Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

- Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung

## Kategorisierung – Ansatz

- Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

## Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Das Buch kann unter dem Aspekt der Leseförderung durch Unterhaltungsliteratur behandelt werden. Aber auch die Themen „Computer und Zukunft“ oder „Heutige Kindheit und Computerwelt“ können als thematischer Schwerpunkt gewählt werden.
- SchülerInnen sollen eigene Spielvorlieben benennen.

## Verzichten – abgeben – helfen

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Autor**

Moritz Heger

**Quelle (Medium)**

Internet, PDF

**Zugang**

Mittels Suchfunktion auf  
<http://www.bildung-staerkt-menschen.de>

**Kurzbeschreibung**

Im Rahmen eines sogenannten Fastenwettens sollen sich die SchülerInnen an einen Fastenpaten (in der Regel ein Angehöriger) wenden, der wettet, dass sie es nicht schaffen, eine Woche lang auf etwas zu verzichten. Schaffen sie es doch, bekommen sie vom Paten einen Geldbetrag, den sie für einen gemeinsamen guten Zweck spenden. Worauf die Schülerinnen und Schüler verzichten, bestimmen sie selbst; die Lebens-Mittel(-Punkte), die sie eine Zeit lang beiseite tun, müssen nicht Speisen oder Getränke sein, auch Medien (Computerspiel, TV usw.) sind z. B. möglich. Grundsätzlich basiert die ganze Aktion auf Freiwilligkeit.

**Klassenstufe**

5–6

**Schultyp**

Gesamtschule

**Unterrichtsfach**

Religion

**Zuordnung Kernlehrplan**

Ev. Religion

Thematischer Schwerpunkt (Jahrgangsstufe 5/6)

Der Mensch in der Welt auf der Suche nach dem Sinn

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| Bericht                | <input type="checkbox"/>            |
| Konzept                | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Durchführung           | <input type="checkbox"/>            |
| Unterrichtsmaterialien | <input type="checkbox"/>            |
| Evaluierung            | <input type="checkbox"/>            |

**Kategorisierung – Ansatz**

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| Medien als Lernhelfer           | <input type="checkbox"/>            |
| Medien als Reflexionsgegenstand | <input checked="" type="checkbox"/> |

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

Die SchülerInnen sollen Praktiken des zeitweiligen und partiellen Verzichtens einüben. Es soll in zweifacher Weise sozial eingebettet werden. Es geht um das gemeinsame Verzichten zugunsten von Bedürftigen. Den SchülerInnen soll der Zusammenhang von Verzichten, Teilen und Glück deutlich werden.

## Virtuelle Realitäten: Ein Leben mit Bits und Bytes

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Virtuelle Realitäten:

Ein Leben mit Bits und Bytes –Schulprojekt erlebe it

**Träger**

erlebe it,  
Nachwuchsinitiative von BITKOM

**Quelle (Medium)**

Internet

**Zugang**

Mittels Suchfunktion auf  
[www.lehrer-online.de](http://www.lehrer-online.de)

### Kurzbeschreibung

Die Unterrichtseinheit thematisiert die Entstehung von persönlicher Identität am Beispiel des Online-Spiels *World of Warcraft*. Behandelt werden der Bezug zu anderen Mitspielern in der Gemeinschaft und die Problematik, die durch den Ausstieg aus der Lebenswirklichkeit und das Eintauchen in die virtuelle Welt eines Spiels ausgelöst werden kann. Den SchülerInnen soll verdeutlicht werden, wie ein zunächst positives Gefühl von sozialen Bindungen im virtuellen Raum in Isolation und Frustration im täglichen Leben umschlagen kann.

**Klassenstufe**

Sek I

**Schultyp**

Realschule/Gymnasium

**Unterrichtsfach**

Politik (Ethik/Sozialkunde)

### Zuordnung Kernlehrplan

#### 5. Inhaltsfeld (Klassen 5–6)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel moderner Gesellschaften.  
Umgang mit Konflikten im Alltag.

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft.  
Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

Die SchülerInnen sollen

- Merkmale und Potenziale realer und virtueller Welten im Positiven wie im Negativen erkennen können
- am Beispiel von virtuellen Realitäten die Dimensionen von Identität erkennen können.

## Computerspiele beurteilen: Was wird gespielt?

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Was wird da eigentlich gespielt?

Schüler beurteilen Computerspiele

**Träger**

Verbraucherzentrale

Bundesverband

**Autor**

Jens Wiemken

**Quelle (Medium)**

Internet, PDF

**Zugang**

[http://verbraucherbildung.de/projekto1/media/pdf/UE\\_Klassifizierung\\_Computerspiele\\_Wiemken\\_0108.pdf](http://verbraucherbildung.de/projekto1/media/pdf/UE_Klassifizierung_Computerspiele_Wiemken_0108.pdf)

### Kurzbeschreibung

- Die SchülerInnen lernen anfangs verschiedene Kategorisierungsmodelle für Genres kennen. Sie sollen dann die unterschiedlichen Genres mit ihnen bekannten Beispielen belegen.
- Sie sollen je eine Beurteilung zu einem Computerspiel erarbeiten, das im Unterricht gespielt worden ist. Mittels eines vorgegebenen Fragebogens erfassen sie dieses Spiel und zeichnen auf der „Landkarte der Bildschirmspiele“ ihre subjektive Meinung ein.
- Abschließend sollen sie sich auf eine gemeinsame Empfehlung einigen und diese formulieren.

**Klassenstufe**

8–10

**Schultyp**

Allgemeinbildende Schulen

**Unterrichtsfach**

Deutsch, Politik (Sozialkunde)

### Zuordnung Kernlehrplan

Deutsch

#### Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.
- Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientierter Umgang mit Texten und Medien (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie verändern Texte unter Verwendung akustischer, optischer und szenischer Elemente.
- Sie präsentieren ihre Ergebnisse in medial geeigneter Form.

Hauptschule/Realschule

#### Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)

Sie setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander und erarbeiten Kompromisse.

#### Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 7/8)

Sie experimentieren mit Texten und Medien.

Politik

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input checked="" type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen sich analytisch und reflexiv mit den verschiedenen Computerspiel-Genres auseinandersetzen.
- Die SchülerInnen sollen die Problematik zwischen objektiver und subjektiver Beurteilung kennenlernen und sich eigener Medienvorlieben und -erwartungen bewusst werden.

## Wie baue ich mir ein Computerspiel?

Themenbereich:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Originaltitel** „Wie baue ich mir ein Computerspiel“ (Kinderuni Wismar)

**Träger** Kooperation Hochschule Wismar/  
Gymnasium Wismar

**Quelle (Medium)** Internet

**Zugang** [http://www.et.hs-wismar.de/  
kinderuni/files/Computerspiel.pdf](http://www.et.hs-wismar.de/kinderuni/files/Computerspiel.pdf)

#### Kurzbeschreibung

– Mit der Programmiersprache *scratch* sollen SchülerInnen eigene kleine Spiele erstellen. Der Lehrer gibt nur Ratschläge für mathematische und physikalische Probleme.

**Klassenstufe** 7

**Schultyp** Gymnasium

**Unterrichtsfach** Mathematik/Physik

#### Zuordnung Kernlehrplan

Mathematik

##### Kompetenzerwartungen am Ende der 6. Klasse:

Problemlösen – Probleme erfassen, erkunden und lösen

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht

Konzept

Durchführung

Unterrichtsmaterialien

Evaluierung

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer

Medien als Reflexionsgegenstand

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

– SchülerInnen sollen die umfangreiche Arbeit der Entwickler und Programmierer einschätzen lernen.

– Mathematische und physikalische Kenntnisse sollen bei der Programmierung eines Spiels angewendet werden.

## Wir bauen eine Stadt

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Autor**

Hans-Peter Franz

**Quelle (Medium)**

Computer & Unterricht Heft 19  
(Computerspiele – Virtuelle  
Welten), August 1995,  
Erhard Friedrich Verlag, Seelze.  
[http://snp.bpb.de/referate/  
franzsim.htm](http://snp.bpb.de/referate/franzsim.htm)

**Zugang****Kurzbeschreibung**

- In der ersten Phase wurde das Spiel *SimCity 2000* gespielt bzw. eine virtuelle Stadt ohne irgendwelche Vorgaben aufgebaut.
- In der zweiten Phase musste jede Gruppe die wesentlichen Daten ihrer Stadt (Stadtgröße, Energieversorgung, öffentliche Gebäude u.a.) dokumentieren. Gleichzeitig wurde aufgeschrieben, welche Probleme bei der Entwicklung der Stadt aufgetreten waren und wie sie gelöst wurden. Die Protokolle wurden ausgewertet.
- In der dritten Phase bekamen die SchülerInnen Auszüge aus dem Buch „Ballungsgebiete in der Krise“ von Frederic Vester zur Verfügung. Sie bekamen den Auftrag, ein Schaubild zu entwerfen, das den Zusammenhang und das Zusammenwirken wesentlicher Faktoren ihrer Stadt im Spiel verdeutlichen sollte.
- In der vierten Phase sollten die SchülerInnen ihre Kenntnisse, die sie durch die Beschäftigung mit Vester gewonnen hatten, auf das Spiel anwenden und das Spiel gezielt beeinflussen.
- In einer Reflexionsphase verdeutlichte der Lehrer, welche Ziele eine Modellbildung hat. Anschließend sollten die SchülerInnen diskutieren, ob es sich bei dem Spiel um ein Modell handelte.

**Klassenstufe**

11 (denkbar: 10)

**Schultyp**

Gymnasium

**Unterrichtsfach**

Politik (Sozialwissenschaften)

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Wie haben sich Städte entwickelt und welche Faktoren waren ausschlaggebend für diese Entwicklung?
- SchülerInnen sollen lernen, wie das System Stadt funktioniert. Dabei sind Modell und „Wirklichkeit“ zwei Zugriffe, um zu Erkenntnissen zu gelangen.

**Anmerkung**Ähnliches lässt sich mit der Freeware *LinCity* umsetzen.<http://lincity-ng.berlios.de/>**Zuordnung Kernlehrplan**

Politik/ Wirtschaft

**Rahmenvorgaben für die ökonomische Bildung in der Sekundarstufe I**

- Produktion – Technischer Fortschritt – Strukturwandel
- Arbeit und Beruf in einer sich verändernden Industrie-, Dienstleistungs- und Informationsgesellschaft.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

- |                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| Bericht                | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Konzept                | <input type="checkbox"/>            |
| Durchführung           | <input type="checkbox"/>            |
| Unterrichtsmaterialien | <input type="checkbox"/>            |
| Evaluierung            | <input checked="" type="checkbox"/> |

**Kategorisierung – Ansatz**

- |                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| Medien als Lernhilfe            | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Medien als Reflexionsgegenstand | <input type="checkbox"/>            |

## Virtuelle Welten: Mediennutzung im Alltag

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Mediennutzung im Alltag. 8. Virtuelle Welten.  
Baustein: Unterricht

**Träger** step 21. Initiative für  
Toleranz und Verantwortung  
**Autor** step 21  
**Quelle (Medium)** step21 Medienbox  
[Zukunft: Identität] und  
Medienbox [Weltbilder: Bilderwel-  
ten]. step21. Hamburg  
137,00 € (zzgl. MwSt + Versand)  
**Zugang** <http://www.step21box.de/>

### Kurzbeschreibung

- Die SchülerInnen sollen ihr Mediennutzungsprofil und eine Rangliste ihrer Freizeitbeschäftigungen anhand eines Arbeitsblattes erstellen.
- In der Auswertungsphase sollen die SchülerInnen ausrechnen, wie viel Zeit sie am Tag mit welchem Medium verbringen und welche Informationen und Inhalte sie aus den Medien erfahren und zu welchem Zweck sie hauptsächlich welche Medien nutzen.
- Es soll ein differenziertes Gesamtergebnis in der Klasse erstellt werden. Darunter auch die Frage „Welche Freizeitbeschäftigungen sind am beliebtesten? Wie viel Prozent der Jugendlichen bevorzugen das Computer-Spielen?“
- Die SchülerInnen sollen Schlussfolgerungen ziehen, hinsichtlich der Bedeutung der Medien in ihrem Alltag und im Alltag von Jugendlichen allgemein. Darüber hinaus können sie je nach Alter und Schultyp an einem Beispiel diskutieren, wie stark die Medien ihr Bild von „Wirklichkeit“ und ihre Wahrnehmung beeinflussen.

**Klassenstufe** ab 5  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Politik (Sozialwissenschaften)

### Zuordnung Kernlehrplan

#### Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.
- Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

### Deutsch Hauptschule/Realschule

#### Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 5/6)

- Sie erzählen eigene Erlebnisse und Erfahrungen sowie Geschichten anschaulich und lebendig.
- Sie tragen zu einem begrenzten Sachthema stichwortgestützt Ergebnisse vor und setzen hierbei in einfacher Weise Medien ein.
- Sie formulieren eigene Meinungen und vertreten sie.

### Deutsch Hauptschule/Realschule

#### Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)

- Sie beschaffen Informationen, werten sie aus und geben sie weiter.
- Sie verarbeiten Informationen zu kürzeren, thematisch begrenzten Redebeiträgen und präsentieren diese mediengestützt.
- Sie tragen einen eigenen Standpunkt vor und können ihn begründen.

### Deutsch Hauptschule/Realschule

#### Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese weitgehend frei vor.
- Sie unterstützen den Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten und beobachten diese Gespräche.

### Politik

#### 12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

#### Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Ansatz

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

#### Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

Die SchülerInnen

- erkunden ihre Mediengewohnheiten und erkennen, welchen Stellenwert Medien in ihrem Alltag haben
- erforschen die Potenziale der medialen Welten und erkennen ihre Grenzen
- analysieren die Differenzen zwischen Realität und Virtualität.

## Virtuelle Welten: Faszination Computerspiel

Themenbereich:



**Originaltitel** Faszination Computerspiel. Virtuelle Welten.  
Baustein: Unterricht

**Träger** step 21. Initiative für  
Toleranz und Verantwortung  
**Autor** step 21  
**Quelle (Medium)** step21 Medienbox  
[Zukunft: Identität] und Medien-  
box [Weltbilder: Bilderwelten].  
step21. Hamburg  
137,00 € (zzgl. MwSt + Versand)  
**Zugang** <http://www.step21box.de/>

**Kurzbeschreibung**

Die fünf- bis achtstündige Einheit untergliedert sich in:

- **Brainstorming:** Die SchülerInnen sollen sich spontan dazu äußern, wie oft und wann sie spielen. An der Tafel sollen die Eigenschaften eines guten und eines schlechten Spiels gesammelt werden.
- **Hypothesenbildung:** Aus den Alltagskenntnissen sollen die Top Ten der Computerspiele aufgestellt werden. Die SchülerInnen sollen Vermutungen formulieren, warum die gewählten Spiele so beliebt sind.
- **Überprüfung durch Spiel:** In Kleingruppen sollen Spiele getestet und ausgewertet werden. Dabei sollen mehrere Genres verteilt werden. Jeder/Jede soll anhand eines Arbeitsblattes zehn Punkte sammeln, die er gut oder schlecht an dem Spiel findet.
- **Schlussfolgerungen:** Die Ergebnisse sollen zusammengetragen werden. Die SchülerInnen sollen Folgerungen ziehen bzgl. der Frage „Was ist an virtuellen Welten faszinierend oder abstoßend?“
- **Spielauswertung:** Die SchülerInnen werten das Spiel mithilfe eines Fragebogens aus und stellen die Ergebnisse im Plenum vor.
- **Rezension:** Es soll eine Beurteilung eines Computerspiels in Form einer Rezension für die Schülerzeitung geschrieben werden.
- Die Arbeitsmaterialien bieten auch eine Kurzvariante mit dem Inhalt „Anders-Spielen“.

**Klassenstufe** ab 5  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Politik (Sozialwissenschaften)

**Zuordnung Kernlehrplan**

Deutsch Gymnasium

**Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 5/6)**  
– Sie informieren anschaulich und verständlich über Sachverhalte oder über Arbeitsergebnisse.

**Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)**  
– Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.  
– Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

Deutsch Hauptschule/Realschule

**Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 5/6)**

- Sie erzählen eigene Erlebnisse und Erfahrungen sowie Geschichten anschaulich und lebendig.
- Sie tragen zu einem begrenzten Sachthema stichwortgestützt Ergebnisse vor und setzen hierbei in einfacher Weise Medien ein.
- Sie formulieren eigene Meinungen und vertreten sie.

**Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie beschaffen Informationen, werten sie aus und geben sie weiter.
- Sie verarbeiten Informationen zu kürzeren, thematisch begrenzten Redebeiträgen und präsentieren diese mediengestützt.
- Sie tragen einen eigenen Standpunkt vor und können ihn begründen.

Deutsch Hauptschule/Realschule

**Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese weitgehend frei vor.
- Sie unterstützen den Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten und beobachten diese Gespräche.

Politik

**12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)**

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Der Schwerpunkt kann darauf gelegt werden, die geforderten Spielfähigkeiten und die psychologischen Anreize, die dem Spielenden geboten werden, herauszuarbeiten. Ebenso können die in den Spielen verwendeten Figuren auf ihre Geschlechterstereotypen hin untersucht werden.
- Die Diskussion über mögliche Auswirkungen des Computerspiels dient angesichts fehlender empirischer Erkenntnisse der Selbstreflexion und dem Erfahrungsaustausch der SchülerInnen.

## Virtuelle Welten: Die LAN-Party

Themenbereich:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Originaltitel** Die große Probe: LAN-Party. Virtuelle Welten.  
Baustein: Unterricht

**Träger** step 21. Initiative für  
Toleranz und Verantwortung  
**Autor** step 21  
**Quelle (Medium)** step21 Medienbox  
[Zukunft: Identität] und  
Medienbox [Weltbilder:  
Bilderwelten]. step21. Hamburg  
137,00 € (zzgl. MwSt + Versand)  
**Zugang** <http://www.step21box.de/>

**Kurzbeschreibung**

- Im Rahmen eines Projektes wird eine LAN-Party durchgeführt.
- Spielauswahl: Die SchülerInnen suchen sich ein möglichst vielen bekanntes Spiel aus, das sie im Netzwerk spielen möchten. (Auch mit kostenlosen Spielen möglich.)
- Spiel und Dokumentation: Eine Gruppe soll das Spielverhalten der anderen filmen.
- Produkt Film: Die SchülerInnen sollen den Film fertig stellen (z.B. im Stil eines Musikvideos).
- Produkt Radiosendung (Podcast): Einige SchülerInnen interviewen die SpielerInnen im Anschluss an ein Spiel über ihre Empfindungen während des Spiels und Gründe für das Ausscheiden.
- Vorstellen der Produkte: Die SchülerInnen präsentieren und analysieren die Produkte.

**Klassenstufe** 5  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Deutsch/Politik  
(Sozialwissenschaften)

**Zuordnung Kernlehrplan**

Deutsch / Gymnasium

**Aufgabenschwerpunkt Bereich Sprechen (Jahrgangsstufe 5/6)**

- Sie informieren anschaulich und verständlich über Sachverhalte oder über Arbeitsergebnisse.

**Aufgabenschwerpunkt Gespräche führen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie beteiligen sich an einem Gespräch konstruktiv, sachbezogen und ergebnisorientiert.
- Sie unterscheiden in strittigen Auseinandersetzungen zwischen sachlichen und personenbezogenen Beiträgen, setzen sich mit Standpunkten anderer sachlich auseinander, respektieren fremde Positionen und erarbeiten Kompromisse.

**Hauptschule/Realschule****Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 5/6)**

- Sie erzählen eigene Erlebnisse und Erfahrungen sowie Geschichten anschaulich und lebendig.
- Sie tragen zu einem begrenzten Sachthema stichwortgestützt Ergebnisse vor und setzen hierbei in einfacher Weise Medien ein.
- Sie formulieren eigene Meinungen und vertreten sie.

**Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie beschaffen Informationen, werten sie aus und geben sie weiter.
- Sie verarbeiten Informationen zu kürzeren, thematisch begrenzten Redebeiträgen und präsentieren diese mediengestützt.
- Sie tragen einen eigenen Standpunkt vor und können ihn begründen.

**Aufgabenschwerpunkt Sprechen (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie berichten über Ereignisse unter Einbeziehung eigener Bewertungen und beschreiben Vorgänge in ihren Zusammenhängen.
- Sie erarbeiten Referate zu begrenzten Themen und tragen diese weitgehend frei vor.
- Sie unterstützen den Vortrag durch Präsentationstechniken und Begleitmedien, die der Intention angemessen sind.
- Sie wägen in strittigen Auseinandersetzungen Argumente sachlich ab, entwickeln den eigenen Standpunkt sprachlich differenziert und unter Beachtung von Argumentationsregeln.
- Sie beteiligen sich mit differenzierten Beiträgen an Diskussionen.
- Sie leiten und beobachten diese Gespräche.

**Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie experimentieren mit Texten und Medien.

**Aufgabenschwerpunkt produktionsorientiertes Schreiben (Jahrgangsstufe 9/10)**

- Sie verfassen in Anlehnung an literarische Vorlagen eigene Texte und nutzen die Umgestaltung von Texten als Mittel zu einem vertieften Verständnis thematischer Zusammenhänge. (Gymnasium: Sie arbeiten gestaltend mit Texten.)

**Politik****12. Inhaltsfeld (Klassen 7–9)**

Identität und Lebensgestaltung im Wandel der modernen Gesellschaft. Personale Identität und persönliche Lebensgestaltung im Spannungsfeld von Selbstverwirklichung und sozialen Erwartungen. Werte und Wertewandel in der Gesellschaft.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht	<input type="checkbox"/>
Konzept	<input checked="" type="checkbox"/>
Durchführung	<input type="checkbox"/>
Unterrichtsmaterialien	<input checked="" type="checkbox"/>
Evaluierung	<input type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer	<input type="checkbox"/>
Medien als Reflexionsgegenstand	<input checked="" type="checkbox"/>

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

Die SchülerInnen

- erkunden ihre Mediengewohnheiten und erkennen, welchen Stellenwert Medien in ihrem Alltag haben
- reflektieren ihre Beziehung zu ihrem Spiel.

## Inhaltsanalyse von Bildschirmspielen

Themenbereich:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

**Originaltitel** Unterrichtseinheiten zur Analyse der Inhalte von Medien (hier speziell: Bildschirmspiele)

**Träger** Bundeszentrale für politische Bildung  
**Autor** Jens Wiemken  
**Quelle (Medium)** Internet, PDF  
**Zugang** <http://byte42.de/material/u1.pdf>

**Kurzbeschreibung**

Die Hintergrundinformationen stellen eine Verbindung zwischen den Archetypen von C.G. Jung und den Untersuchungen der Spielrollen von Johannes Fromme und Melanie Gecius her. Auf Basis des Monomythos-Modells von Joseph Campbell und der Weiterführung von Christopher Vogeler im Storywriting werden Instrumente entwickelt, mit denen SchülerInnen das Grundgerüst von Geschichten, egal ob im Buch oder im narrativen Computerspiel, analysieren können.

- Die SchülerInnen sollen in einer ersten Phase die Inhalte von Computerspielen anhand der Arbeitsmaterialien ausmachen.
- In einer zweiten Phase soll das Diagramm der Abenteuerfahrt mit Elementen aus ihnen bekannten Computerspielen gefüllt werden.
- Die dritte Phase widmet sich den einzelnen Phasen einer Heldenreise, welche ebenfalls mit bekannten Beispielen ausgestattet werden soll.

**Klassenstufe** ab 7/8 Gymnasium,  
ab 9 Realschule  
**Schultyp** Allgemeinbildende Schulen  
**Unterrichtsfach** Deutsch

**Zuordnung Kernlehrplan****Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 7/8)**

- Sie untersuchen und bewerten Sachtexte, Bilder und diskontinuierliche Texte im Hinblick auf Intention, Funktion und Wirkung.
- Sie untersuchen Texte audiovisueller Medien im Hinblick auf ihre Intention.
- Sie reflektieren und bewerten deren Inhalte, Gestaltungs- und Wirkungsweisen.

**Aufgabenschwerpunkt Umgang mit Sachtexten und Medien (Jahrgangsstufe 9)**

- Sie verstehen komplexe Sachtexte (Hauptschule/Realschule: vor allem argumentative Texte, aber auch diskontinuierliche Texte und Bilder).
- Sie untersuchen die Informationsvermittlung und Meinungsbildung in Texten der Massenmedien und berücksichtigen dabei die medienkritische Position.
- Sie verfügen über die notwendigen Hintergrundinformationen, die Fachterminologie und die Methoden zur Untersuchung medial vermittelter Texte.

**Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle**

Bericht   
 Konzept   
 Durchführung   
 Unterrichtsmaterialien   
 Evaluierung

**Kategorisierung – Ansatz**

Medien als Lernhelfer   
 Medien als Reflexionsgegenstand

**Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung**

- Es wird eine Verbindung zwischen den Mediengenerationen geschaffen.
- SchülerInnen erkennen die Deckungsgleichheit von Buch, Film und narrativen Computerspielen.
- Abenteuer folgen einem dramaturgischen Fahrplan, durch dessen Kenntnis auch ein distanzierendes Betrachten einer Geschichte erfolgt.
- SchülerInnen analysieren und reflektieren Alltagsmedien.

## Kids test computer games in class

Themenbereich:



## Träger

Cornelsen

## Autor

Lisa Manthey

## Quelle (Medium)

Materialien zu aktuellen  
Themen bei Cornelsen  
1,30 € (im Einzelbezug)  
0,00 € (im Basisabo)  
0,00 € (im Komplettabo)

## Zugang

[http://www.cornelsen.de/  
lehrkraefte/material/  
1.c.1936330.de](http://www.cornelsen.de/lehrkraefte/material/1.c.1936330.de)

## Kurzbeschreibung

- Das Material baut auf einem Projekt an einer schottischen Grundschule auf, bei dem erprobt wurde, ob sich Computerspielen in den ersten 20 Minuten des Schultages auf mathematische Fähigkeiten auswirkt. Als Quelle dient ein Beitrag von BBC News im Internet.
- Nach der Überprüfung des Textverständnisses sollen sich die SchülerInnen im Unterricht im Partnergespräch darüber austauschen, ob sie sich vorstellen können, dass Computerspiele wirklich mathematische Fähigkeiten verbessern.
- Sie sollen sich ein Computerspiel suchen, von dem sie glauben, dass es in der Schule einsetzbar ist. Dieses Spiel sollen sie vor der Klasse präsentieren und begründen, warum sie sich einen Einsatz in der Schule vorstellen könnten.
- Die SchülerInnen sollen abschließend darüber diskutieren, ob Computerspiele Unterrichtsstunden ersetzen könnten, welche Vor- und Nachteile dies mit sich bringen würde und ob dies in jedem Fach möglich wäre.

## Klassenstufe

10

## Schultyp

Gesamtschule (Gymnasium)

## Unterrichtsfach

Englisch

## Zuordnung Kernlehrplan

Lehrwerksbezug: EG 2000, Band 6, Unit 1 (Ausgabe A)

## Hörverstehen und Leseverstehen: Umgang mit Text und Medien

- Sie können grundlegende Texterschließungsverfahren einsetzen, um die Wirkung von authentischen Texten zu erkunden
- Sie können im Bereich Medienkompetenz die Möglichkeiten des Internets aufgabenbezogen für Recherche, Kommunikation und sprachliches Lernen nutzen.

## Wortschatz

- Die SchülerInnen verfügen über einen ausreichend großen Wortschatz, um sich zu ihrer persönlichen Lebensgestaltung, zu Themenfeldern ihres Interessen- und Erfahrungsbereichs sowie zu Themenfeldern von gesellschaftlicher Bedeutung auch differenzierter äußern zu können.

## Sprechen / zusammenhängendes Sprechen

- Die SchülerInnen können zu Themen ihres Interessen- und Erfahrungsbereichs sowie zu Themen von gesellschaftlicher Bedeutung zusammenhängend sprechen, d.h. beschreiben, darstellen, berichten, erzählen, zusammenfassen und bewerten.

## Kategorisierung – Charakterisierung der Quelle

- Bericht
- Konzept
- Durchführung
- Unterrichtsmaterialien
- Evaluierung

## Kategorisierung – Ansatz

- Medien als Lernhelfer
- Medien als Reflexionsgegenstand

## Kategorisierung – Zielsetzung/Fragestellung

- Die SchülerInnen sollen sich über das Lernen durch Computerspiele bewusst werden.
- Sie sollen Spiele dahingehend überprüfen, ob sie zum Einsatz im Unterricht taugen.



## Vorschläge für Unterrichtseinheiten

Zusätzlich zu den im Rahmen der Studie gefundenen Materialien wurden in einer Zukunftswerkstatt weitere Ideen für den Unterricht gesammelt. In Kleingruppen aus Schülern, Lehrern und Weiterbildnern stellten sich drei Aspekte als besonders interessant und aktuell heraus. Das Ergebnis sind drei Unterrichtseinheiten zu den Themen:

- Abhängigkeit und Belohnung
- Productplacement und Werbung
- Faszination von Gewalt.

Teilweise sind diese Ideen auch schon in der schulischen Praxis erprobt worden. Im Folgenden werden die Einheiten mit möglichen Aufgabenstellungen und Reflexionsansätzen dargestellt – als Inspiration für den eigenen Unterricht.

## 1. Unterrichtsidee – Abhängigkeit und Belohnung

### Klassenstufe 7–8

Die Unterrichtsidee zum Themenbereich Abhängigkeit und Belohnung setzt sich das Ziel, Flow-Erlebnisse zu untersuchen. Diese können bei Spielen mit einem guten Gameplay auftreten, wenn sich eine dynamische Balance zwischen Motivation und Frustration einstellt, bzw. eine Balance zwischen Spielanforderungen und Spielerfähigkeiten. Mit der Flow-Theorie können, so die Annahme, zentrale Mechanismen der Faszination bzw. Belohnung im Bereich digitaler Spiele rekonstruiert werden. Für die Unterrichtseinheit werden drei basale pädagogische Rahmungen formuliert, die eine Lehrkraft motivieren sollen, diese Unterrichtseinheit durchzuführen: Suchtprävention, Sensibilisierung für Computerspielabhängigkeit und Lebensweltorientierung. Für diese Einheit müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- Mehrere Computer mit Internetzugang sind vorhanden
- Schulfilter sollte Flash- und/oder Browser-Spiele zulassen
- Zeitfenster ohne Zeitsignale, d.h. abgekoppelt vom normalen 45 Minuten-Rhythmus
- Mindestens eine Doppelstunde sollte für das Experiment verfügbar sein

Als Methode soll hier die Beobachtung zum Einsatz kommen. Mittels eines Beobachtungs- und eines Fragebogens sollen die SchülerInnen Selbstbeobachtungen und Fremdbeobachtungen durchführen. Dabei soll überprüft werden, ob und wann Anspannungs- oder auch Entspannungsphasen auftreten. Außerdem sollen die Auswirkungen auf das Kommunikationsverhalten – zum Beispiel ob die Spieler sich unterhalten, ob sie elaborierte oder nur kurze Sätze benutzen, ob auch noch andere Gespräche außer über das Spielgeschehen möglich sind – und das Zeitempfinden festgehalten werden. Anschließend sind eine Systematisierung der Beobachtungen und eine Gegenüberstellung der Selbst- und Fremdbeobachtungen vorgesehen.

### Durchführung der Unterrichtseinheit

Wir führen ein Experiment mit Computerspielen durch. Du wirst der Gruppe „SpielerInnen“ oder der Gruppe „BeobachterInnen“ (zwei pro SpielerIn) per Zufall zugeordnet. Unten findest du die Arbeitsaufträge für deine Gruppe.

### Arbeitsaufträge „SpielerInnen“

1. Du darfst ein Computerspiel spielen. Wähle dir von der Website „xyz“.de ein Spiel aus, das du gerne spielst.
2. Bitte sage deinen „BeobachterInnen“, wann jeweils fünf Minuten vorüber sind, natürlich ohne auf die Uhr zu schauen!
3. Fülle direkt nach dem Spiel den Fragebogen dazu aus, welche Teile im Spiel du besonders spannend und welche du eher langweilig fandest.

### Arbeitsaufträge „BeobachterInnen“

1. Du hast einen schwierigen Job, denn du sollst genau beobachten! Teile dir die Aufgaben mit der zweiten Beobachterin/dem zweiten Beobachter auf.
2. Notiere die tatsächliche Zeit, wenn der Spieler/die Spielerin meint, es wären fünf Minuten vergangen.
3. Stelle dem Spieler/der Spielerin zwischendurch leichte Fragen (nach dem Unterricht gestern, nach Hausaufgaben oder zu Sportergebnissen etc.) und auch schwierige (Rechenaufgaben oder Englisch-Vokabeln etc.). Notiere, ob und wie er/sie die Fragen beantwortet (richtig/falsch, mit Zögern, gar nicht usw.). Stelle solche Fragen an verschiedenen Stellen des Spiels (schwierigen und langweiligen), notiere auch dies.
4. [Wenn möglich, misst den Puls des Spielers mit einem elektronischen Blutdruckmessgerät kontinuierlich und notiert, in welchen Spielsituationen er besonders steigt.]
5. Fülle danach den Fragebogen aus.

### Arbeitsaufträge für alle

Nach der Spielphase füllen beide Gruppen den Fragebogen aus. Stellt euch danach gegenseitig die Ergebnisse eurer Erfahrungen und Beobachtungen vor. Diskutiert sie und fasst sie in wenigen Sätzen schriftlich zusammen. Besonders wichtig ist, ob es zwischen Spielern und Beobachtern einen Unterschied gibt.

### Fragebogen

1. Hatte das Spiel ein deutliches Ziel? (z.B. Siegen-Wollen)?
2. Gab es im Spiel eine unmittelbare Rückmeldung an den Spieler?
3. Gab es noch weitere Ziele (z.B. Lernen) im Spiel?
4. Konzentrierte der Spieler sich ganz stark auf sein Tun?
5. War das Spielen spannend/interessant und zwischen Langeweile und Überforderung genau ausbalanciert?
6. Hatte der Spieler das Gefühl der Kontrolle im Spiel?
7. War es einfach zu spielen (müheelos)?
8. Dachte der Spieler an andere Dinge während des Spielens?
9. Hatte der Spieler ein gutes Zeitgefühl?
10. Ging der Spieler ganz im Spiel auf? Dachte er noch über sein Tun nach?

### Bearbeitet danach folgendes Material

Quelle:  
[http://de.wikipedia.org/wiki/Flow\\_\(Psychologie\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Flow_(Psychologie))

### Der Psychologe Mihaly Csikszentmihalyi definiert den Zustand „Flow“ wie folgt

1. Die Aktivität hat deutliche Ziele.
  - a. Die Aktivität hat unmittelbare Rückmeldung.
  - b. Die Tätigkeit hat ihre Zielsetzung bei sich selbst (sie ist autotelisch).
2. Wir sind fähig, uns auf unser Tun zu konzentrieren.
3. Anforderung und Fähigkeit stehen im ausgewogenen Verhältnis, so dass keine Langeweile oder Überforderung entsteht.
4. Wir haben das Gefühl von Kontrolle über unsere Aktivität.
5. Mühelosigkeit
  - a. Unsere Sorgen um uns selbst verschwinden.
6. Unser Gefühl für Zeitabläufe ist verändert.
7. Handlung und Bewusstsein verschmelzen.

Die ersten drei Punkte sind die Voraussetzung für ein Flow-Erlebnis. Die darauffolgenden sind subjektive Erlebnisse beim Flow, wobei diese Bestandteile nicht gemeinsam vorhanden sein müssen. Und grundsätzlich wird verstanden: Flow ist etwas anderes als „fun“ oder „kick“ (Nervenkitzel), also nicht nur eine kurzzeitige, aufgeputschte Erregung; es ist eine länger andauernde Euphorie, die, richtig genutzt, wertvoller ist. Flow kann als Zustand beschrieben werden, in dem Aufmerksamkeit, Motivation und die Umgebung in einer Art produktiver Harmonie zusammentreffen.

### Arbeitsaufträge

1. Kam der Spieler/die Spielerin in den Flow? Begründe deine Meinung!
2. Kennst du das Gefühl „Flow“, so wie es hier vom Psychologen Csikszentmihalyi beschrieben wird? Beschreibe, wann und wo es auftritt!
3. Anscheinend kommt ein Flow-Erlebnis in Computerspielen häufiger vor als beim Vokabellernen. Warum eigentlich? Erörtere diese Frage!

## 2. Unterrichtsidee – Productplacement und Werbung

### Klassenstufe 8–10

Die Unterrichtsidee zum Thema Productplacement und Werbung wurde von der Gruppe eingeordnet in eine übergeordnete Unterrichtsreihe zum Themenbereich Markt der Computerspiele. Curricular orientiert sich diese Reihe an der Thematik „Grundlagen des Wirtschaftens“. Von daher soll diese Reihe (und die genauer ausgearbeitete Einheit) in den Jahrgangsstufen 8 bis 10 im Fach Politik/Wirtschaft behandelt werden. Die Unterrichtsreihe könnte insgesamt aus den folgenden Modulen bestehen:

- Wie entsteht ein Computerspiel?
- Marketing
- Produktion und Distribution
- Erfolgsmessung durch Statistik (Marktdaten).

Das Modul „Marketing“ wurde genauer ausgearbeitet, und zwar in einer explizit handlungsorientierten Art und Weise, um die Motivation und das Interesse der SchülerInnen zu steigern. Inhaltlich sollen dabei nicht nur Marketingstrategien betrachtet, sondern als Rahmenbedingungen auch Marktregulierungen und ethische Fragestellungen reflektiert werden.

### Methode

Als Methode dient das „Gruppenpuzzle“. Dabei werden so genannte Stammgruppen gebildet, die die Aufgabe haben, eine Werbekampagne für ein Computerspiel zu entwickeln. Nach Möglichkeit sollen die Stammgruppen dabei unterschiedliche Medien als Werbeträger auswählen. In jeder Stammgruppe werden „Experten“ für bestimmte Themen- bzw. Aufgabenbereiche ausgewählt. Die Themenschwerpunkte sind in allen Stammgruppen gleich, so dass anschließend die einzelnen SchülerInnen in ihrer Expertenrolle in eine Expertengruppe wechseln, die aus allen ExpertenInnen für den jeweiligen Themenbereich besteht. Hier bekommen sie dann einen entsprechenden einführenden Input zu dem jeweiligen Expertenthema. Außerdem stehen unterschiedlichste Materialien (Werbebeispiele, Texte usw.) für die selbstständige Vertiefung zur Verfügung.

Als mögliche Expertenthemenbereiche werden angesehen: Grundlagen der Werbung, Kundenbindung, Werbestrategien und Marktforschung. Möglicherweise sollte es auch eine Expertengruppe für den Bereich der technischen Skills geben, die für die anschließende Umsetzung benötigt werden. Mit dem neuen Wissen aus den Expertengruppen kehren die SchülerInnen dann in ihre Stammgruppen zurück, wo anschließend mit der Entwicklung und Realisierung der Werbekampagne begonnen wird. Bei Bedarf können sie weiterhin auf den Materialpool zurückgreifen.

### Mögliche Arbeitsaufträge und Materialien

Herzlichen Glückwunsch! Die Kolleginnen/Kollegen in deiner Firma haben ein tolles neues Computerspiel entwickelt. Nun muss dieses Spiel auch verkauft werden. Du sollst das Marketing für das neue Spiel entwerfen.

1. Setzt euch in kleinen Gruppen zusammen und überlegt: Wie könnte das mögliche Spiel aussehen? Ist es ein Action- oder ein Strategiespiel? Wie sieht es aus? Was ist das Spielziel? Wie ist die Umsetzung in Grafik etc.. Beschreibt es möglichst genau!
2. Stellt eure Vorschläge vor und einigt euch auf ein mögliches Spiel. Danach werdet ihr per Zufall in vier (neue) Gruppen verteilt:
  - A. Grundlagen der Werbung
  - B. Kundenbindung
  - C. Werbestrategien
  - D. Marktforschung

### Arbeitsaufträge

1. Gehe danach als „Experte“ in eine neue Gruppe! In der neuen Gruppe findet sich jeweils ein Experte aus A + B + C + D zusammen.
2. Stellt eure Ergebnisse der Reihe nach vor (A beginnt).
3. Diskutiert die Ergebnisse und entwickelt eine gemeinsame Werbestrategie. Skizziert sie möglichst anschaulich in Wort und Bild. Der Aufsichtsratsvorsitzende eures Unternehmens hat sich angekündigt und möchte sich die verschiedenen Vorschläge der (neuen) Gruppen anhören, um danach zu entscheiden, wie das Spiel vermarktet werden soll.

### Arbeitsaufträge für alle Gruppen

1. Erarbeitet zunächst Fragen, die ihr für euer Gruppen-Thema beantworten solltet. Erstellt eine Liste mit mindestens fünf Fragen.
2. Recherchiert dazu im Internet und erarbeitet auch die Beschreibung des Gruppen-Themas (Welche Dinge gehören zu den Grundlagen der Werbung, was ist Kundenbindung? Wie funktionieren Werbestrategien? Wie betreibt man Marktforschung?)
3. Entwickelt und diskutiert danach eine Strategie für das neue Computerspiel. Benutzt vielfältige Materialien und stellt die Ergebnisse möglichst anschaulich in Wort und Bild dar. Bereitet euch darauf vor, diese Ergebnisse anderen zu präsentieren.

Danach sollt ihr die Ergebnisse der verschiedenen Gruppen zusammenführen und eine einheitliche Strategie zur Vermarktung des Computerspiels entwickeln.

## 3. Unterrichtsidee – Faszination von Gewalt

### Klassenstufe Sek. I

#### Kurze Einführung für LehrerInnen

Computerspiele mit Gewaltinhalten sind Bestandteil der alltäglichen Mediennutzung von vielen SchülerInnen im häuslichen Bereich. Man kann versuchen, diese Inhalte aus dem Unterricht bewahrpädagogisch auszublenden, sinnvoller wäre aber ein spielerischer und offener Umgang mit dem Thema Gewalt in Computerspielen, um mit SchülerInnen darüber ins Gespräch zu kommen, ohne deren Spielvorlieben zu kriminalisieren. In der Schule dürfen viele dieser Spiele nicht gespielt werden, da hier die Altersfreigaben der USK bindend sind. Erlaubt ist aber, sich über die Gewaltelemente in den Spielen zu unterhalten. Werden diese aus den Spielen herausgelöst, machen sie geballt an der Tafel einen anderen Eindruck als im Spielkontext. Eine andere Möglichkeit problematische Spielinhalte und -weisen zu reflektieren und alternative Spielideen im Spiel zu entwickeln, wäre ein Spiel von Computerspielen bewusst ohne Gewalteinsetz.

Das Ziel der Unterrichtseinheit zum Thema „Faszination Gewalt“ ist es, SchülerInnen zu einem reflektierteren Umgang mit Gewalt in Medien zu bringen, damit sie der faszinierenden Wirkung von Gewalt nicht einfach erliegen. Die Unterrichtseinheit ist für die Sekundarstufe I ausgelegt und anschlussfähig für die Fächer Religion, Pädagogik, Sozialwissenschaften, Psychologie und auch Philosophie. Die weitere Ausarbeitung der Unterrichtseinheit erfolgt exemplarisch für das Fach ev. Religion.

#### Ressourcen

Die Thematik kann und soll exemplarisch behandelt werden. Vor diesem Hintergrund wird für die Unterrichtseinheit eine Schulstunde mit der (vorherigen) Hausaufgabe, das Strategie-Aufbauspiel *FreeCiv* zu Hause zu spielen, benötigt. Alternativ sind drei Schulstunden anzusetzen, wenn das Computerspiel *FreeCiv* in der Schule gespielt wird. In diesem Fall müssen im Computerraum genügend Computer vorhanden sein, damit die SchülerInnen zumindest immer zu zweit an einem Gerät sitzen können. Das Spiel ist Open Source und hat geringe Hardwareanforderungen, sodass es auch auf älteren Schulcomputern läuft. Es müsste jedoch vorher installiert werden bzw. es müssten Installationsrechte für SchülerInnen vorhanden sein. Das Spiel ist von der USK nicht geprüft worden, würde aber bei einer Prüfung mit hoher Wahrscheinlichkeit wie das ähnliche Spiel *Civilization* mit der Altersfreigabe „ab 6 Jahren“ einzustufen sein.

#### Zuordnung Kernlehrpläne

##### Ev. Religion Gesamtschule

Der thematische Schwerpunkt ist „Gestaltung der Welt in Gerechtigkeit und Frieden“. Die Einheit kann in verschiedenen Jahrgangsstufen im Sinne der Schaffung von Möglichkeiten des persönlichen Engagements in der Friedensfrage und in der Frage der sozialen Gerechtigkeit realisiert werden.

##### Jahrgangsstufen 7/8

– Maßstäbe für friedvolles/friedloses, gerechtes/ungerechtes, würdiges/unwürdiges Verhalten (Grundlagen der Gewissensbildung).

##### Jahrgangsstufen 9/10

– Entwickeln und Reflektieren von Vorstellungen von einem friedlichen, menschenwürdigen und gewaltfreien Zusammenleben in Bibel, Theologie und Gesellschaft.

#### Didaktisch-methodischer Kommentar

Die SchülerInnen sollen über den eigenen Medienkonsum reflektieren. Sie sollen Gewalteinsetz, auch wenn er spielerisch erfolgt, selbst ohne Vorgabe von außen im Abgleich mit Anderen werten lernen und eigene ethische Grenzen im Bereich Konsum von Medien mit Gewaltinhalten festlegen. Sie sollen spielerisch Gewaltfreiheit als eine Methode der Problemlösung erkennen und erfahren. Durch den Austausch mit anderen SchülerInnen erfahren sie, dass gewaltfreies Handeln mitunter auch in virtuellen Umgebungen zum Ziel führen und speziell bei Computerspielen auch Spaß machen kann.

### Arbeitsaufträge im Unterricht

Die Lehrkraft sammelt zunächst mit den SchülerInnen die Gewaltelemente aus den Computerspielen, die sie kennen, gesehen oder schon einmal selbst gespielt haben. Wichtig: Hier dürfen von LehrerInnen-Seite die Gehaltinhalte in den Spielen, welche die SchülerInnen im häuslichen Bereich nutzen, nicht kritisiert oder abwertend kommentiert werden. Dies würde dazu führen, dass keine wahrheitsgemäßen Aussagen gesammelt werden können.

Diese Sammlung soll mit den SchülerInnen an der Tafel nach Brutalitätgrad sortiert werden. Die Lehrkraft übernimmt hier eine moderierende Rolle; die SchülerInnen sollen diese Brutaliätsskala selbstständig erstellen. Danach sollen die SchülerInnen für sich bewerten, bis zu welchem Skalenwert der Brutaliätsskala sie spielen würden. Sie geben ihre Einschätzung anonym ab und die Lehrkraft markiert die Bereiche.

Im Anschluss soll eine kurze Abfrage durchgeführt werden, ob die SchülerInnen schon einmal versucht haben, diese Spiele ohne den Einsatz von Gewalt zu spielen. Die SchülerInnen sollen in Kleingruppen darüber spekulieren und diskutieren, warum man in der Realität ohne Gewalt zurechtkommt und warum in Computerspielen nicht. Sie sollen Gründe benennen, warum es ohne den Einsatz von möglichen Cheatcodes vielleicht gar nicht geht, solche Spiele ohne Gewalt zu spielen. Die Arbeitsgruppen sollen die Ergebnisse im Plenum zusammentragen.

### Arbeitsaufträge im Computerraum/als Hausaufgabe

Nun soll ausprobiert werden, wie sich ein Computerspiel mit Konfliktlösungsmöglichkeiten durch Gewalt spielt, wenn man bewusst auf Gewalt verzichtet. Dazu sollen sich die SchülerInnen das Freeware-Spiel *Freeciv* herunterladen. Eine kurze Einführung zu dem Spiel findet sich im Wiki von *Freeciv* im Internet unter: [http://de.freeciv.wikia.com/wiki/Freeciv\\_Wiki](http://de.freeciv.wikia.com/wiki/Freeciv_Wiki).

In Zweiertteams sollen die SchülerInnen das Spiel gegen Computergegner spielen, ohne Gewalt anzuwenden. Es kann auch ein Wettbewerb in Gang gesetzt werden, wer am längsten ohne Gewaltlösung bestehen bleibt. Zu Beginn der nächsten Stunde werden die Werte in eine Tabelle eingetragen. Gewonnen hat das Spielerteam, das am längsten überlebt. Eine alternative Spielmöglichkeit wäre, das Spiel gegen- oder miteinander im Computerraum im Netzwerk zu spielen.

Im Plenum sollen hinterher die Erlebnisse gesammelt werden. Denkbar wäre, weiterführend einen Vergleich von Gewalt in Computerspielen und in anderen Medien, und zwar zum einen auf der Darstellungs- und zum anderen auf der Wahrnehmungs- und Erlebnisebene, durchzuführen.

## Impressum

### Herausgeber

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)  
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf  
www.lfm-nrw.de

ISBN 978-3-940929-12-92

### Bereich Kommunikation

Verantwortlich Dr. Peter Widlok

### Bereich Medienkompetenz und Bürgermedien

Verantwortlich Mechthild Appelhoff

Redaktion Dr. Meike Isenberg

Text Jens Frantzen, text-appeal.de, Düsseldorf

Gestaltung Fritjof Wild, servivorschlag.de, Düsseldorf

Druck Boerje Halm, Wuppertal

Bildnachweis S. 8 Fritjof Wild  
S. 12 cgTextures.com  
S. 14 cgTextures.com  
S. 16 cgTextures.com  
S. 18 fotolia.com  
S. 20 fotolia.com  
S. 22 Fritjof Wild  
S. 24 Fritjof Wild  
S. 26 fotolia.com  
S. 28 Fritjof Wild

Auflage 1.500 Exemplare

November 2010

Die vorliegende Handreichung basiert auf dem Forschungsbericht  
„Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht“,  
angefertigt von Prof. Dr. Johannes Fromme (Universität Magdeburg),  
Marco Fileccia und Jens Wiemken.

Der ausführliche Bericht ist publiziert und steht  
unter [www.lfm-nrw.de](http://www.lfm-nrw.de) zum Download bereit.