

04 ONLINESPIELE ZOCKEN: COOLER SPASS ODER GROSSE SUCHTGEFAHR?

4. BIS 8. SCHULJAHR

„Vor Kurzem haben meine Eltern mir verboten, ‚Fortnite‘ zu zocken, aber ich finde, sie übertreiben richtig und verstehen nicht, dass mir das einfach Spaß macht. Ich kann da richtig abtauchen und Luft rauslassen.“ (Leon, 13)

„Ich verstehe die ganze Aufregung nicht. Ich spiele doch auch viel und bin nicht süchtig. Die Kinder müssen doch lernen, damit verantwortungsbewusst umzugehen. Eine Einschränkung meiner Kinder kommt für mich nicht infrage. Und überhaupt, die lernen doch dabei.“ (Ayla, 38 Jahre)

„Meine Tochter zieht sich immer mehr zurück und vernachlässigt alles, auch Schule und Freunde. Ich weiß mir alleine nicht mehr zu helfen. Soll ich ihr irgendeine Zeit-App installieren? Wo bekomme ich Hilfe?“ (Nuri, 42 Jahre)

DAS
LEBEN
IST
(K)EIN
SPIEL



Foto: Anton27 / Shutterstock.com

DAS SIND EURE AUFGABEN:

1. Tauscht euch in der Klasse über die Aussagen im Vorspann aus. Macht ihr ähnliche Erfahrungen?
2. Überlegt in der Klasse: Was könnten die Gründe (Motive) für das Spielen von Onlinespielen sein? Wo liegen mögliche Chancen und Gefahren?
3. Führt eine Umfrage in eurer Klasse oder, wenn möglich, in eurer Schule über die Nutzung von Onlinespielen durch: Was nutzen die Kinder/Jugendlichen in welchem Umfang? Wie schätzen sie die Auswirkungen auf schulische Leistungen, Freundschaften und Familie ein? Begrenzen oder verbieten Eltern die Nutzung? Wie ist die Einschätzung der Lehrkräfte?
4. Teilt euch in Gruppen auf. Wählt in eurer Gruppe eine Art von Onlinespiel (z.B. Ego-Shooter, Strategiespiele, Lernspiele).
 - › Recherchiert zu eurer Art von Onlinespiel mögliche Chancen und Risiken für Kinder und Jugendliche.
 - › Was sagen Expertinnen und Experten über die Nutzung eures ausgewählten Onlinespiels und zu möglichen Präventionsmaßnahmen? Befragt, wenn möglich, z.B. den Medienbeauftragten an eurer

Schule, die örtliche Polizei, Hirnforscherinnen und -forscher, Medienpädagoginnen oder Mitarbeitende von Kinderschutzzentren und Krankenkassen.

5. Stellt eure Ergebnisse in der Klasse vor. Diskutiert, was ihr Leon, Ayla und Nuri raten würdet und wie ihr Einschränkungen z. B. durch Eltern bewertet. Kommt abschließend zu einem begründeten, die Vor- und Nachteile abwiegenden Urteil bezüglich der Leitfrage: „Onlinespiele zocken: cooler Spaß oder große Suchtgefahr?“

DAS SENDET IHR EIN:

1 Video (max. 7 Min.) oder 1 Infobroschüre (12 Seiten, DIN A5)

Hinweis für Lehrkräfte: Bitte melden Sie jedes Projekt in unserem Wettbewerbsportal an. Dort müssen auch die vier Leitfragen des Projektberichts von der Lerngruppe beantwortet werden (max. 1.200 Zeichen pro Frage).

Unter www.schuelerwettbewerb.de/presentationen finden Sie einen Leitfaden zur Gestaltung des Werkstücks.

Der Projektbericht...

...enthält **vier Leitfragen**, die zu jedem Beitrag beantwortet werden sollen. Durch sie erhält die Jury einen Einblick in die Arbeit hinter dem Projektergebnis.

Der Projektbericht wird ausschließlich **online** ausgefüllt. [Hier](#) können Sie sich anmelden. Nachdem das Projekt angelegt und die Projektdaten ausgefüllt wurden, wird der Projektbericht abgefragt. Hier können Sie die Antworten direkt eintippen oder per Copy + Paste einfügen.

Achtung! Bitte beachten Sie die Begrenzung auf **max. 1200 Zeichen** (inkl. Leerzeichen) pro Frage.*

Die Leitfragen:

1. Arbeitsschritte, Probleme und Lösungen: Nennt eure Arbeitsschritte und schildert kurz, wie ihr vorgegangen seid. Welche Probleme gab es? Welche Lösungen habt ihr gefunden?
2. Lernerfolg und Zufriedenheit: Seid ihr mit eurem Produkt zufrieden? Was habt ihr gelernt?
3. Quellen: Diese Quellen habt ihr benutzt: ...
4. Mitteilung: Das möchten wir der Bundeszentrale noch mitteilen.

Bei Fragen oder Problemen wenden Sie sich an sw@bpb.de oder 0228 - 99 515 561.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülerinnen und Schülern viel Spaß und Erfolg bei der Teilnahme!

Herzliche Grüße



Hans-Georg Lambertz

Leiter des Schülerwettbewerbs zur politischen Bildung

*Diese Begrenzung ist nötig, um eine Vergleichbarkeit bei der Projektbewertung zu gewährleisten.

VIDEO/ FILM

Videos oder Filme stellen Ergebnisse, Aussagen und Ziele eines Projektes in bewegten Bildern und Ton dar.



In Videos und Filmen können Arbeitsergebnisse dokumentiert, szenisch (nach)gespielt und dokumentiert werden.

Um Informationen, Sachverhalte und tatsächliche Ereignisse anschaulich darzustellen eignen sich z. B. Archivaufnahmen, Infografiken sowie Aufnahmen von Originalschauplätzen und realen Personen. Durch gefilmte Interviews – ggf. mit Smartphones („Handyvideos“) - mit Einblendung des Aufnahmeortes und der Umgebungsgeräusche kann sich der Betrachter besser in eine Situation hineinversetzen. Der Moderator oder der Off-Sprecher und sein Text berichten und erläutern die Zusammenhänge.

Es ist auch möglich, Erkenntnisse und Tatsachen in Szenen umzusetzen und als ausgedachte Erzählungen zu verfilmen oder als Theaterstück oder szenischen Darstellung zu spielen. Für die einzelnen Szenen braucht man Schauspielerinnen und Schauspieler, Requisiten und Kostüme und jeweils eine Kulisse. Die Aufführung kann gefilmt und dann als Film präsentiert werden.

Ein Video kann auch Zusammenhänge und Informationen kurz und unterhaltsam erklären und so Interesse an einem Thema wecken. Off-Kommentare, Texte, Bilder und Musik können mit Gestaltungselementen wie Zeichnungen, Comics, Legetechniken, Animationen usw. wechseln.

Die Präsentationsform kann eine Mischung von Elementen der Dokumentation, des Spielfilms und des Erklärvideos miteinander verbinden. Erklärvideos sind kurze Filme, in denen komplexe Inhalte oder Vorgänge knapp und leicht verständlich dargestellt werden. Sie verpacken den Inhalt oft in eine kleine Geschichte (Storytelling) mit kleinen Einspielungen, 3-D-Elementen und Tricktechniken.

Eine Ablaufplanung für die Erstellung des Videos macht das Drehen einfacher.

Für den Schnitt und die Nachbearbeitung auf dem Computer gibt es einfache Software.

UMFANG UND FORMAT:

Dauer max. sieben Minuten.

Das Video/der Film sollte mit allen gängigen Media-Playern problemlos abgespielt werden können.

ZITATE UND QUELLENANGABEN:

Zitate aus anderen Texten müssen gekennzeichnet und mit der genauen Quellenangabe versehen werden. Auch Informationen aus dem Internet unterliegen dem Urheberrecht und dürfen nicht einfach in eigene Arbeiten übertragen werden. Werden Daten von Internetseiten übernommen, muss immer die Quelle angegeben werden, das gilt auch für Bilder, Fotos und Grafiken etc. und die Kopie von Ton- und Filmsequenzen.

CHECKLISTE:

- Sind alle Arbeitsaufgaben bearbeitet und die Arbeitsergebnisse im Video dargestellt?
- Ist ein Fazit/ eine kritische Stellungnahme/ ein Meinungsbild zum Thema deutlich erkennbar?
- Werden geeignete gestalterische Mittel zur Vermittlung der Arbeitsergebnisse genutzt?
- Wie ist das Verhältnis von Informationsgehalt und Anschaulichkeit durch Ton und Bilder?
- Werden Datenschutz und Urheberrechte eingehalten?
- Sind die Zitate gekennzeichnet und die Informationsquellen angegeben?

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN UND MATERIALIEN:

<https://www.lmz-bw.de/filmbildung/praktische-filmarbeit/> - Tipps zur Filmarbeit vom Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

<http://www.bpb.de/lernen/formate/232220/erklaeerfilme> – Beispiele für Erklärfilme sind auch bei der Bundeszentrale für politische Bildung zu finden.

<https://edulabs.de> - Hilfreiche Ideen, Materialien und Apps für die Arbeit mit Videos

INFOBROSCHÜRE

Die Infobroschüre stellt die Ergebnisse der Projektarbeit in gestalteter (Schrift-) Form übersichtlich und ansprechend einer Adressatengruppe vor.



Das Schlüsselwort ist der Begriff Information. Ziel der Infobroschüre ist es, Leserinnen und Leser eine überprüfbare und möglichst ansprechende Darstellung von Informationen zu präsentieren.

Die Formulierung der Texte orientiert sich an der Sache, über die etwas mitgeteilt werden soll. Überschriften und Abschnitte strukturieren die Inhalte. Der Einsatz von z.B. Infokästen oder Grafiken vermittelt zusätzliches Wissen und lockert die Broschüre auf.

Sinnvoll bebildert ist eine Broschüre dann, wenn die Bilder die Textinformationen informativ ergänzen und einen klaren Bezug zum Text haben.

Die Arbeitsergebnisse sollen sachkundig durch eine eigene Stellungnahme bewertet werden.

UMFANG UND FORMAT:

Zwölf Seiten DIN A5

Die Infobroschüre kann in analoger Form entweder in DIN A4 oder in DIN A5 mit passender Faltung erstellt werden.

Natürlich ist es auch möglich, sie ausschließlich in digitaler Form zu erstellen (und ggf. auf der Schulhomepage zu veröffentlichen). Die digitale Erstellung hat den Vorteil, dass die Informationsbroschüre auch online weitergegeben werden kann.

ZITATE UND QUELLENANGABEN:

Zitate aus anderen Texten müssen gekennzeichnet und mit der genauen Quellenangabe versehen werden. Auch Informationen aus dem Internet unterliegen dem Urheberrecht und dürfen nicht einfach in eigene Arbeiten übertragen werden. Werden Daten von Internetseiten übernommen, muss immer die Quelle angegeben werden, das gilt auch für Bilder, Fotos und Grafiken etc. und die Kopie von Ton- und Filmsequenzen.

CHECKLISTE:

- Sind alle Arbeitsaufgaben bearbeitet und die Arbeitsergebnisse in der Infobroschüre dargestellt?
- Gibt es ein klares strukturiertes und ansprechendes Layout?
- Wie ist das Verhältnis von Informationsgehalt und Anschaulichkeit?
- Werden Datenschutz und Urheberrechte eingehalten?
- Ist ein Fazit/ eine kritische Stellungnahme/ ein Meinungsbild zum Thema deutlich erkennbar?
- Sind die Zitate gekennzeichnet und die Informationsquellen angegeben?

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN UND MATERIALIEN:

Anleitung zur digitalen Erstellung einer bebilderten Informationsbroschüre:

<http://de.wikihow.com/Brosch%C3%BCren-in-Microsoft-Word-erstellen>