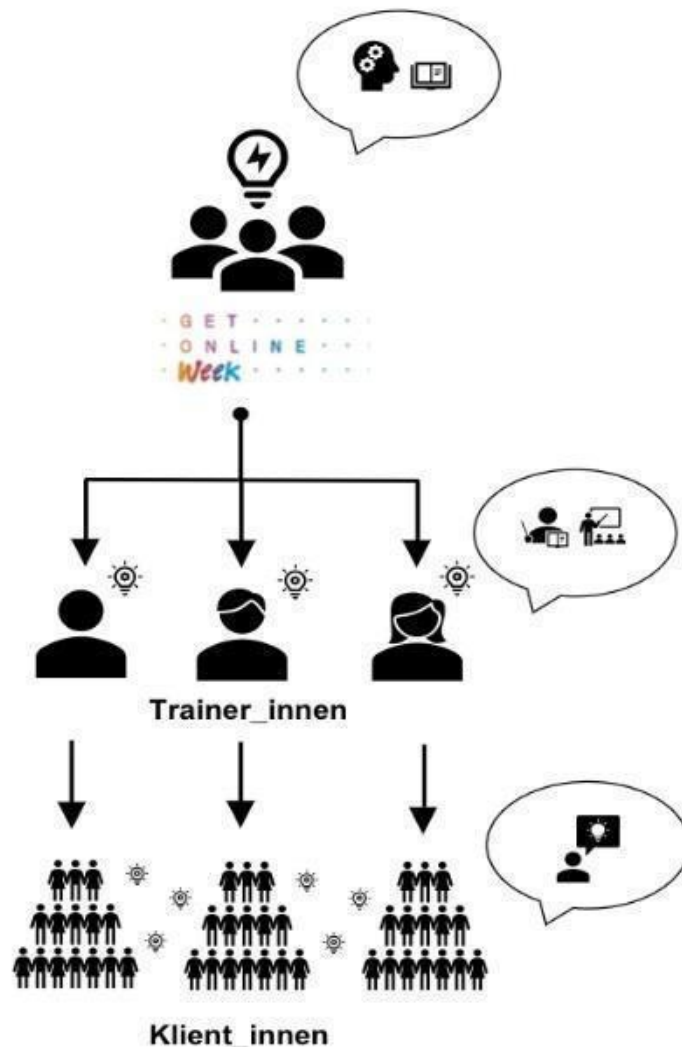


Train The Trainer- Dokument zu der Thematik: **#Aufgepasst! Gefahren im Online-Gaming - Wir zeigen Euch eine Alternative mit der App “Draw Your Game”**



Inhaltsverzeichnis

1 Überblick über die Kurseinheit	3
1 Einleitung	4
3 Zielsetzung der Unterrichtseinheit	4
4 Begründung der Thematik	4
5 Ablaufplan	5
5 Ablaufplan in tabellarischer Übersicht	7
7 Didaktisch-methodischer Kommentar/Überlegungen verwendete Sozial- und Interaktionsformen	8
8 Verschiedene Tools	9
9 Literaturbezug	9
10 Weiterführende Links und Literatur	9
Anhang A – Anleitung zur Installation der App „Draw Your Game“	10
Anhang B – Anleitung für die App „Draw Your Game“	11
Anhang C – Möglicher Aufbau eines Plakates (s. S. 6, Schritt 5.)	17
Anhang D – Mögliche inhaltliche Aspekte für die Plakatgestaltung zu Chancen und Risiken im Online-Gaming (s. S.6, Schritt 5.)	18
Anhang E – Mögliche kindgerechte Aspekte zur Plakatgestaltung in Bezug auf Chancen im Spiel „Draw Your Game“ (s. S.6, Schritt 6)	19
Anhang F - Empfehlungen und Anregungen für Kinder und Familien	20
Anhang G – Teilnahmeurkunde	21

1 Überblick über die Kurseinheit

Benötigte technische Ausstattung:	Tablets, die App „Draw Your Game“, (ggf. Beamer)
Dauer des Kurses:	Ca. 60-90 Minuten
Ziele:	Selbstreflektiertes Medienverhalten in Bezug auf einen bewussten Umgang mit dem Online Gaming, Reflexion von Gefahren und Chancen, Entwicklung eines eigenen Jump N Run Spiels
Vorkenntnisse:	Technische Kompetenz (Basiswissen über die Bedienung von Tablets und der App „Draw Your Game“)
Material:	Weiße Plakate und bunte Stifte (Farbe: rot, blau, schwarz und grün)
Kompetenz-/Wissensgewinn:	Förderung der Selbstreflexion, Kreativität, Medienkompetenzen, Kognition und motorische Fähigkeiten

1 Einleitung

In dieser Unterrichtsreihe wird das Thema des Online-Gamings mit Kindern im Grundschulalter behandelt. Der Fokus liegt auf der Gestaltung eines eigenen Jump n Run Spiels, welches Anreize zu einer altersgerechten Alternative zu gewalttätigen Spielen darstellen und sowohl die Fähigkeiten der Kreativität und Kognition, als auch motorische Fähigkeiten fördern soll (eine Anleitung für das Spiel sowie des Downloads dieser App befindet sich im Anhang A, S.10 und Anhang B, S.11). Darüber hinaus sollen die Kinder die Chancen und Gefahren von Online-Gaming kennenlernen und somit eine kritische Eigenreflexion auf das eigene Medienverhalten entwickeln.

3 Zielsetzung der Unterrichtseinheit

Das zentrale Ziel dieser Unterrichtseinheit ist es, auf Grundlage eines selbst entwickelten Jump N Run Spiels, welches als Alternativangebot zu gewalttätigen Spielen fungiert, Chancen und Gefahren des Online-Gamings kennenzulernen und darauf aufbauend das eigene Medienverhalten zu reflektieren.

4 Begründung der Thematik

Medien werden in der heutigen Gesellschaft stetig präsenter. Gerade bei Kindern und Jugendlichen steigt die Internetnutzung beständig an und dient als Mittel zur Auseinandersetzung mit Entwicklungsaufgaben, bei denen sich die Kinder mit unterschiedlichen Rollen identifizieren. Dabei fungiert die Rollenidentifikation als zentraler Bestandteil der Persönlichkeitsentwicklung. Der Bereich des Online-Gamings dient für viele Kinder als Möglichkeit, fiktive und vor allem visuelle Rollen einzunehmen. Ein Problem entsteht, wenn Kinder eine Verbindung zu gewalttätigen Spielen herstellen und somit für ihr Alter nicht geeignete Rollen einnehmen. Darüber hinaus können Risiken des Online-Gamings durch das Potenzial der Abhängigkeit, sowie durch die Möglichkeit des Kommunikationsaustausches mit anderen Spielern entstehen. Da diese Gefahren den Kindern häufig nicht bewusst sind, ist es daher wichtig, die Kinder früh mit diesen Risiken in Form einer gemeinsamen Auseinandersetzung zu konfrontieren, um einen bewussten Medienumgang zu schaffen (vgl. Petzold, 2011, <https://www.familienhandbuch.de/medien/internet/internetucomputerspielsucht.php>).

5 Ablaufplan

Die Folgenden Anleitungsschritte sind mögliche Vorgaben, die Sie individuell anpassen dürfen.

1. Begrüßung

- Vorstellung der Unterrichtseinheit
- Aufklärung der Rahmenbedingungen (Umgang mit Tablets etc.)
- Aufklärung des Ablaufplans

2. Einführung mit einer Fragerunde über die Unterrichtseinheit des Online-Gamings

- Hierbei händigen Sie jedem Kind eine grüne und eine rote Karte aus
- Die Kinder heben die grüne Karte, wenn sie die gestellte Frage bejahen oder zustimmen. Die rote Karte wird hingegen bei Verneinung aufgezeigt
- Die Fragen, die Sie den Kindern stellen können lauten wie folgt:
 - Wer von euch spielt Spiele an einem Tablet/PC/Laptop/Handy -1 Mal die Woche? 3 Mal die Woche? Jeden Tag?
 - Wer hat schon mal ein Tablet benutzt?
 - Wer hat ein eigenes Tablet zu Hause?
 - Wer hat schon mal ein Spiel auf dem Tablet gespielt?
→ Frage: Welches Spiel?
 - Wer darf das Tablet benutzen, ohne das eure Eltern daneben sitzen?
 - Wer weiß, was ein Jump N Run Spiel ist?

3. Einführung in das Spiel „Draw Your Game“ (Empfehlung: Mittels Beamer zur visuellen Veranschaulichung (Anleitung zur Installierung der App s. Anhang A, S. 10)

3.1 Erklärung der einzelnen Farben und Symbole (s. Anhang B, S.11)

3.2 Durchführung + Praxisphase

4. Reflexion der App „Draw Your Game“ im Stuhlkreis

4.1.1 Mögliche Fragen, die Sie in einer Fragerunde über die Zufriedenheit mit der App stellen können:

- Was hat gut geklappt?
- Was hat nicht so gut geklappt?
- Was hat besonders Spaß gemacht?
- Habt ihr Tipps?

4.1.2 Eine mögliche Frage für die Überleitung zu Gefahren und Chancen des Online-Gamings:

- Welche Online Spiele spielt ihr Zuhause?

5. Thematisierung von Chancen und Gefahren bei Online Spielen

- Sammeln Sie gemeinsam mit den Kindern Chancen und Gefahren auf einem Plakat und besprechen Sie diese (Informationen zu dem Aufbau des Plakats befinden sich im Anhang C, S.17; Informationen über mögliche inhaltliche Aspekte zur tabellarischen Gestaltung der Chancen und Gefahren im Anhang D, S.18).

6. Fokus auf das Potential von “Draw Your Game”

- Fordern Sie die Schüler_innen auf, das Spiel zu beurteilen. Dazu können Sie mögliche Fragen stellen:
 - Inwiefern unterscheidet sich das Spiel „Draw Your Game“ zu den Spielen, die ihr normalerweise Zuhause spielt?
 - Was hat „Draw Your Game, was andere Spiele nicht haben?“/ Was ist das Besondere an dieser App?
- Der Fokus soll besonders auf folgender Fragestellung liegen (Die Antworten werden an der Tafel festgehalten):
 - Was könnt ihr mit „Draw Your Game“ lernen?

(Mögliche kindgerechte Aspekte und Antworten für die Tafel in Bezug auf Chancen für das Spiel befinden sich im Anhang E, S.19)

7. Reflexion der Kurseinheit

- Würdet ihr die App wieder spielen?
- Würdet ihr die App euren Freunden/Geschwistern etc. zeigen?
-

8. Aushändigung der Handouts und der Teilnahmeurkunde

- (s. Anhang F, S.20 und Anhang G. S.21)

5 Ablaufplan in tabellarischer Übersicht

Schritt	Zeitangabe	Durchführung
1.	Ca. 2 Minuten	Bildung von 2-3er Gruppen (Pro Gruppe ein Tablet)
2.	Ca. 10 Minuten	Exploration des Spiels „Draw Your Game“
3.	Ca. 15 Minuten	Individuelle Entwicklung eines eigenen Parcours
4.	Ca. 10 Minuten	Entwickelter Parcours in der App anwenden
5.	Ca. 10 Minuten	Reflexion der App „Draw Your Game“ im Stuhlkreis mit Fragerunde. Erfragen Sie die Zufriedenheit der Schüler_innen. Anschließend erfolgt eine Überleitung zu Chancen + Gefahren des Online-Gamings
6.	Ca. 15 Minuten	Thematisierung von Chancen und Gefahren von Online-Gaming (Im Sitzkreis empfohlen) <ol style="list-style-type: none"> 1. Sammeln Sie Chancen und Gefahren auf einem Plakat und besprechen Sie diese (Informationen zu dem Aufbau des Plakats im Anhang C, S.17. Mögliche inhaltliche Aspekte zur Plakatgestaltung und zum Füllen der Tabelle im Anhang D, S.18).

		2. Vertiefung von Unterschieden zu gespielten Spielen der Kinder und Alternativangebot „Draw Your Game“
7.	Ca. 15 Minuten	Fokus wird auf „Draw Your Game“ gerichtet: <ul style="list-style-type: none"> - Herausstellung von Besonderheiten <ul style="list-style-type: none"> o Lernmöglichkeiten durch „Draw Your Game“ erfragen (mögliche kindgerechte Aspekte und Antworten für die Tafel in Bezug auf Chancen für das Spiel befinden sich im Anhang E, S.19)
8.	Ca. 5 Minuten	Reflexion der Unterrichtseinheit, <ul style="list-style-type: none"> - Würdet ihr die App wieder spielen? - Würdet ihr die App euren Freunden, Geschwistern etc. zeigen?
9.	Ca. 2 Minuten	Aushändigung des Handouts für die Eltern (siehe Anhang F, S.20) und der ausgefüllten Teilnahmeurkunde (siehe Anhang G, S.)21

7 Didaktisch-methodischer Kommentar/Überlegungen verwendete Sozial- und Interaktionsformen

- Um eine angenehme Atmosphäre zu schaffen, findet die Einheit zu Beginn im Stuhlkreis statt. Dies ermöglicht einen gesteigerten Beziehungsaufbau, da eventuell. Tische und Sitzordnungen Barrieren bei der Beziehungsgestaltung darstellen können. Gleichzeitig kann für die Fachkraft mittels des Stuhlkreises ein besserer Überblick über die Antworten der Schüler_innen bzw. Teilnehmenden während der zu Beginn durchgeführten Fragerunde entstehen.

- Um den Kindern möglichst viele Erfahrungen mit der App „Draw Your Game“ zu ermöglichen, soll die praktische Erprobungsphase in 2-3er Gruppen mindestens 10 min. lang stattfinden.
- Um in 2-3er Gruppen vernünftig arbeiten zu können, wird die Bildung von Gruppentischen empfohlen.
- Um individuell auf die Kinder eingehen zu können, sollte die Kurseinheit von zwei Kursleitungen abgehalten werden
- Auch für die abschließende Sensibilisierung wird der Stuhlkreis empfohlen. Mithilfe dieser Interaktionsform können angenehme Gespräche und ein gegenseitiger Austausch hervorgerufen werden.

8 Verschiedene Tools

- Fragen für die Fragerunde
- Plakat mit Gefahren und Chancen
- Anleitung zur App „Draw Your Game“
- Handout für Kinder und Eltern

9 Literaturbezug

Fritz, J. (2014). Digitale Spiele. In A. Tillmann, S. Fleischer & K.-U. Hugger (Hrsg.), Handbuch Kinder und Medien (1. Aufl.). (S. 403-418). Wiesbaden: Springer VS.

Kunczik, M. & Zipfel A. (2010). Gewalttätig durch Medien?. In G. Cleppien & U. Lerche (Hrsg.), Soziale Arbeit und Medien (S. 119-128). Wiesbaden: Springer VS.

Petzold, M. (2011). Internet- und Computerspielsucht – Gefahren, Ursachen, Prävention. Verfügbar unter <https://www.familienhandbuch.de/medien/internet/internetucomputerspielsucht.php> (aufgerufen am 22.06.2020).

Urlen, M. (2018). DJI-Projekt „Apps für Kinder“. Trendanalyse 3. Handlungsorientierte Medienanalyse im digitalen Raum. Ansätze zur Vermittlung von Medienkompetenzen und zur Beurteilung von Kindersoftware. München: Deutsches Jugendinstitut e.V.

Wenzel, J. (2019). Chancen der Digitalisierung in der Beratung. In S. Rietmann, M. Sawatzki & M. Berg (Hrsg.), *Beratung und Digitalisierung. Zwischen Euphorie und Skepsis*, Band 15 (S. 217-228). Wiesbaden: Springer VS.

10 Weiterführende Links und Literatur

<https://www.youtube.com/watch?v=ZnN4b8QEd8A> (Anleitung „Draw Your Game“ – englisch)

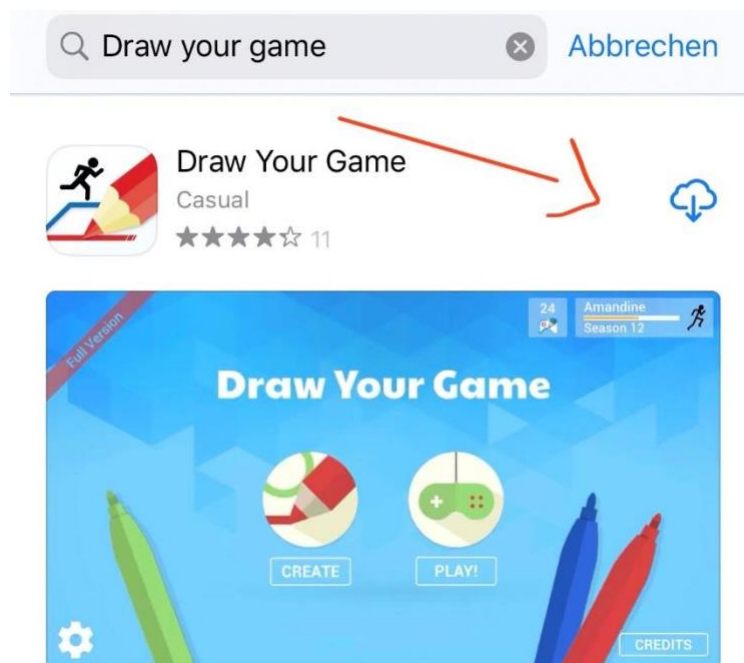
Anhang A – Anleitung zur Installation der App „Draw Your Game“

Schritt 1:



- Öffnen Sie die App „App Store“

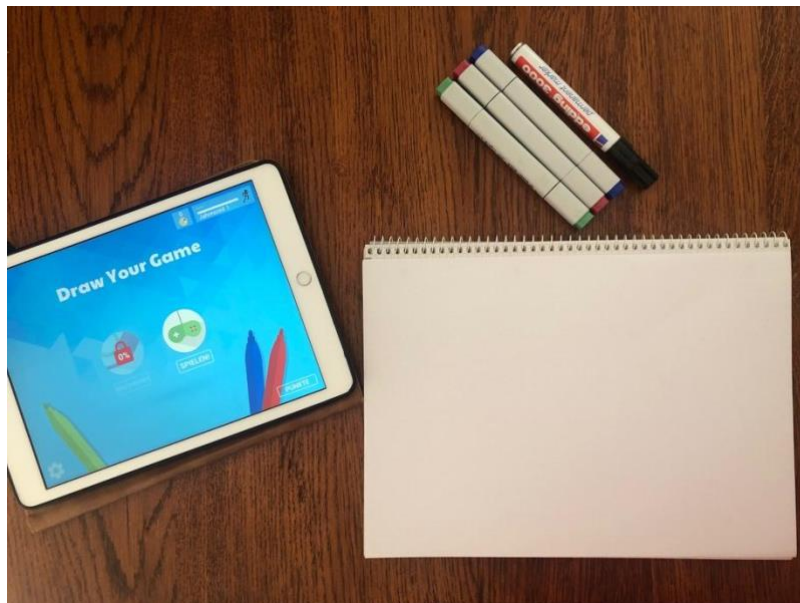
Schritt 2:



- Geben Sie in die Suchzeile den Titel „Draw Your Game“ ein
- Installieren Sie die in der Abbildung gezeigte App mit Hilfe des Symbols, auf das der Pfeil zeigt

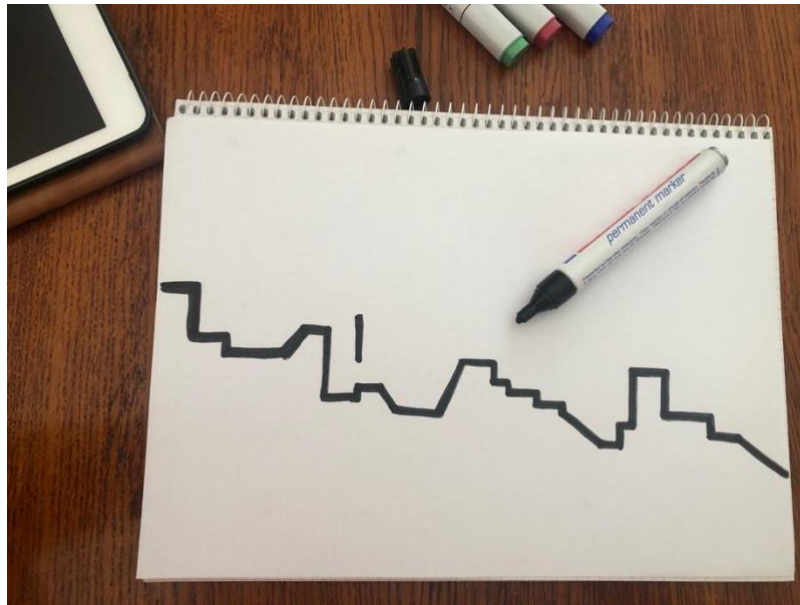
Anhang B – Anleitung für die App „Draw Your Game“

Vorbereitung:



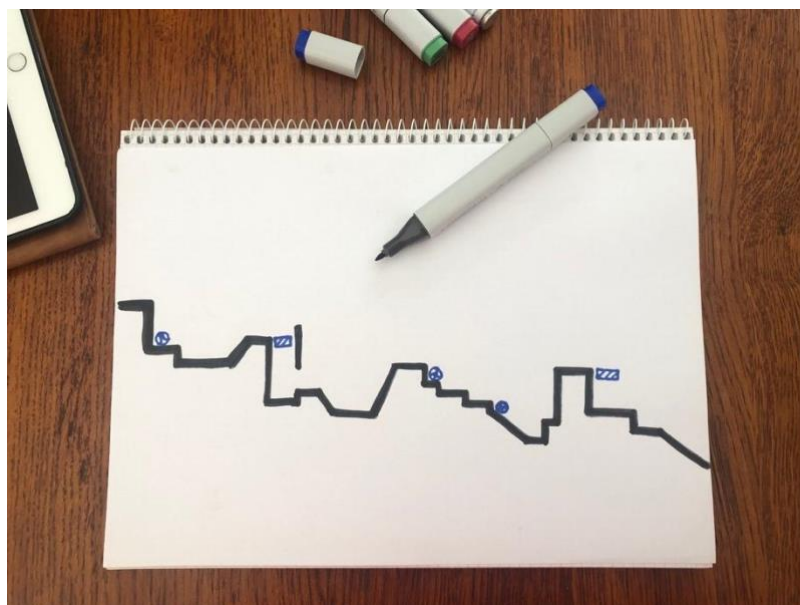
- Für die App benötigen Sie ein Tablet mit Internetverbindung
- Die kostenlose App „Draw Your Game“ aus dem App Store bzw. Google Play Store
- Ein Blatt Papier (am besten Blanko Papier in DIN A4 oder DIN A3)
- Filzstifte in den Farben Schwarz, Blau, Grün und Rot

1. Schritt:



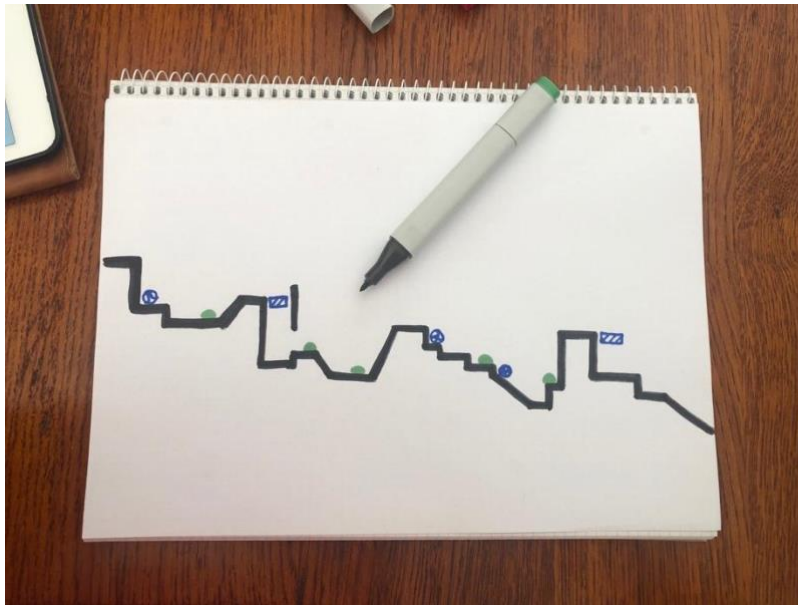
- Zeichnen Sie auf dem Blatt Papier den Fußboden und die Wände des Parcours mit einem schwarzen Strich
- Schräge Linien, Stufen und unterschiedliche Höhen sorgen dabei für einen abwechslungsreichen Parcours

2. Schritt:



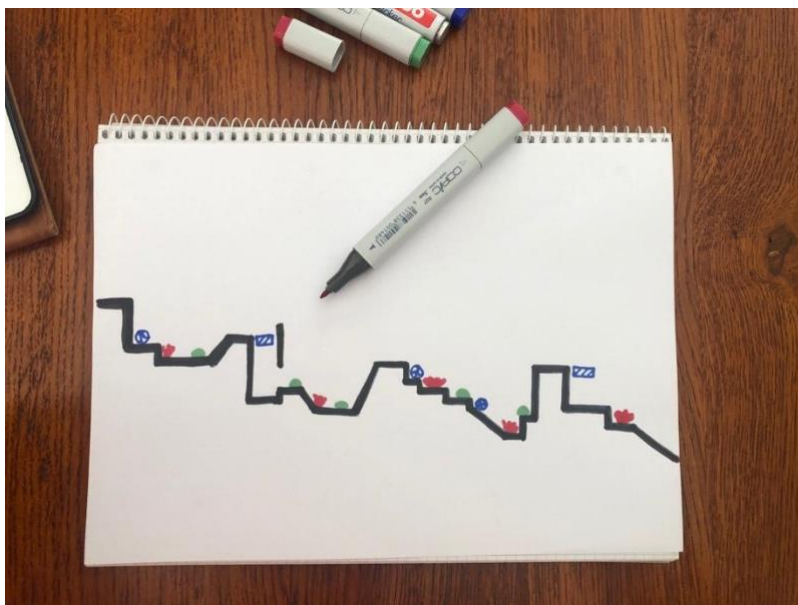
- Zeichnen Sie nun mit einem blauen Stift bewegliche Objekte in den Parcours ein
- Die blau eingezeichneten Elemente können während des Spiels von der Spielfigur bewegt werden

3. Schritt:



- Zeichnen die im nächsten Schritt mit dem grünen Hindernis Trampoline ein
- Diese eignen sich besonders an Stellen, in der die Spielfigur einen großen Höhenunterschied im Parcours überwinden muss

4. Schritt:



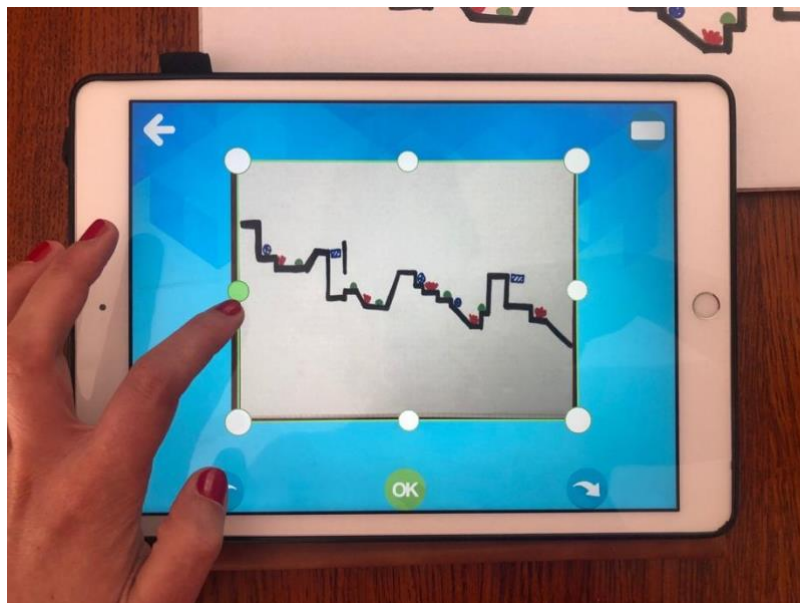
- Mit dem roten Stift können nun gefährliche Hindernisse eingezeichnet werden
- Berührt die Spielfigur die roten Elemente, muss diese wieder am Anfang des Parcours beginnen

5. Schritt:



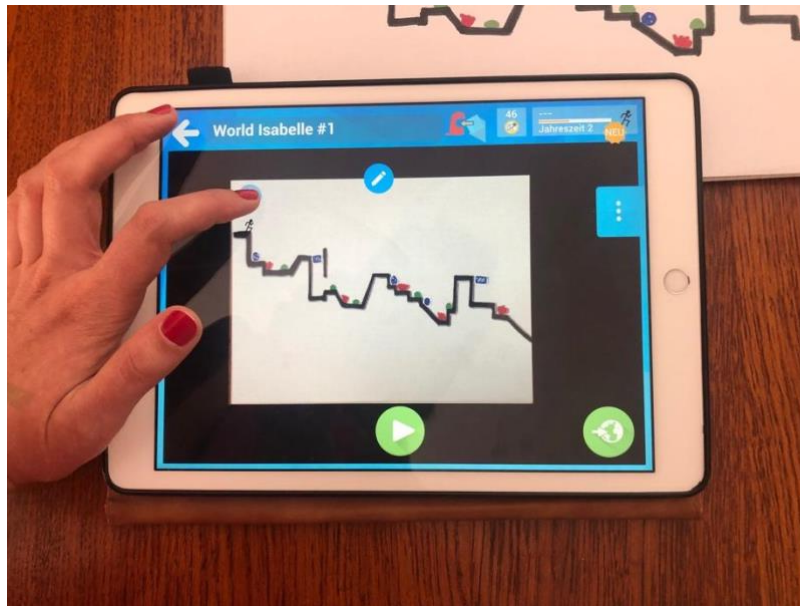
- Fotografieren Sie nun ihren aufgezeichneten Parcours mit Hilfe der Kamerafunktion der App „Draw Your Game“
- Achten Sie darauf, dass Sie das vorliegende Papier möglichst gerade und frontal abfotografieren

6. Schritt:



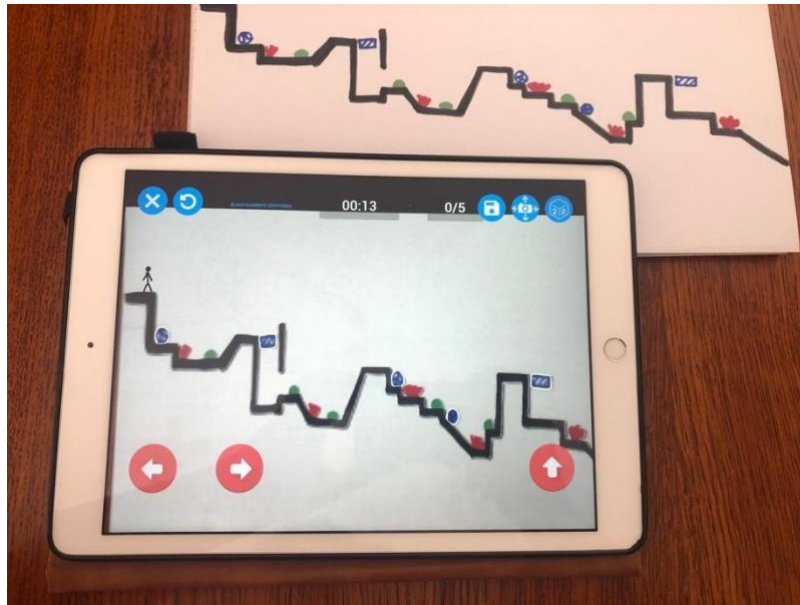
- Der Ausschnitt des abfotografierten Parcours kann nun optimiert werden, sodass Sie mögliche unerwünschte Ränder des Fotos mit Hilfe der seitlichen Regler entfernen können
- Drücken Sie dann auf den weißen Pfeil in der rechten Ecke des Bildschirms

7. Schritt:



- Setzen Sie die nun eingefügte Spielfigur an den Start Ihres Parcours und passen Sie die Größe der Figur dem Parcours an

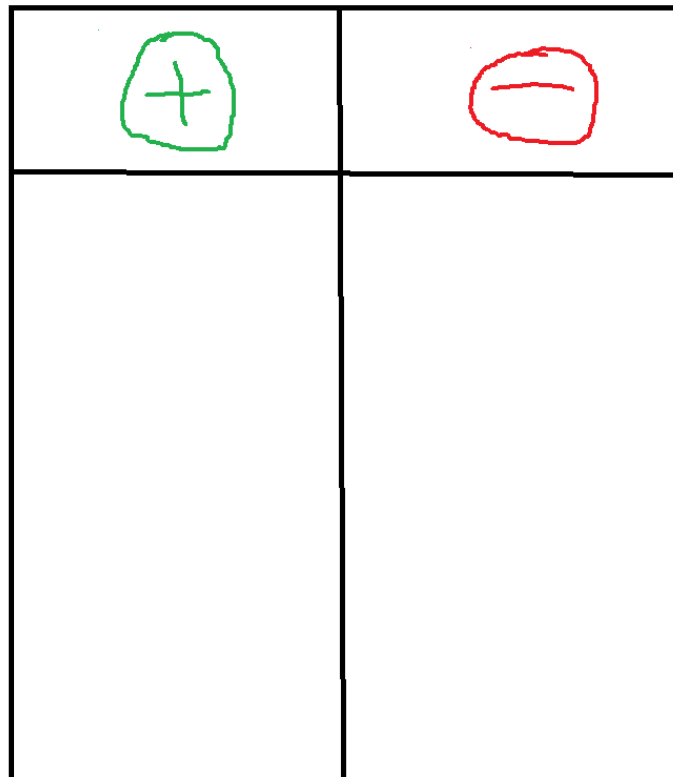
8. Schritt:



- Dann kann es schon losgehen!
- Die Spielfigur können Sie mittels der roten Pfeile am unteren Bildschirm steuern:
- Drücken Sie ...
 - ... → Wenn die Figur in die rechte Richtung laufen soll
 - ... ← Wenn die Figur in die linke Richtung laufen soll
 - ... ↑ Wenn die Figur springen soll

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Anhang C – Möglicher Aufbau eines Plakates (s. S. 6, Schritt 5.)



- Das Plakat kann in zwei Hälften aufgeteilt werden
- Eine Hälfte beinhaltet die Chancen, die andere Hälfte die Gefahren
- Um eine kindgerechte Visualisierung darzustellen, können für die Aspekte der Chancen ein „+“ und für die Gefahren ein „-“ genutzt werden
- Unterhalb der „+“- und „-“ Symbole, können anschließend die Ideen der Kinder gesammelt werden

Anhang D – Mögliche inhaltliche Aspekte für die Plakatgestaltung zu Chancen und Risiken im Online-Gaming (s. S.6, Schritt 5.)

Gefahren

Abhängigkeit

Datenschutz, Veröffentlichung persönlicher Informationen

Kommunikation mit fremden Personen

Abo-Fallen: Auftretende Werbungen, Versteckte Gebühren

Cybermobbing

Gesundheitliche Aspekte z.B. Bewegungsmangel

Vernachlässigung der sozialen Kontakte

Chancen

Spaßeffect

Vernetzung mit Freunden

Zeitvertreib

Rollenübernahme -
Persönlichkeitsentwicklung

Schulung der Aufmerksamkeit

Schulung des taktischen Geschicks

Kreativität

Anhang E – Mögliche kindgerechte Aspekte zur Plakatgestaltung in Bezug auf Chancen im Spiel „Draw Your Game“ (s. S.6, Schritt 6)

Chancen:

- Spaß
- Selbst einen Parcours malen/zeichnen
- Spielen mit Anderen
- Keine Gewalt und Waffen
- Trainieren der Konzentration
- Trainieren von Geschicklichkeit
- Zeit vertreiben
- Malen/ Zeichnen verbessern

- etc.

Anhang F - Empfehlungen und Anregungen für Kinder und Familien

Tipps

Bereits im Grundschulalter entwickeln die Kinder ein zunehmendes Interesse an das mobile Internet und deren Angebote und Anwendungen.

Wichtig dabei ist, gemeinsam mit ihrem Kind die breiten Angebote des Internets zu entdecken, um geeignete Inhalte, die zu dem Entwicklungsstand Ihres Kindes passen, herauszufiltern.

Dieses Handout soll Ihnen Anregungen für einen altersgerechten Zugriff auf Internetangeboten bieten. Begeben Sie sich gemeinsam mit Ihrem Kind auf Entdeckungsreise und lernen Sie die verschiedenen Angebote des Internets kennen!

Kostenlose Apps für Kinder

Waldfibel / Entdecke den Wald:

Wissenswertes über den Wald und Tiere durch Spiele, Quizze (ab 6 Jahren)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.meiio.waldfibel>

ANTON:

Kostenlose Lern-App für die Schule (ab 6 Jahren)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solocode.anton>

Klavier-Kinder- Musik und Lieder:

Musikinstrumente spielen lernen durch bekannte Lieder (ab 6 Jahren)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.kidspiano.music.songs>

Clever Programmieren:

Grundlagen in Bereich des Programmierens (ab 8 Jahren)

<https://play.google.com/store/apps/details?id=e.carlsen.codingtest>

Internetseiten für Kinder

Kindersuchmaschinen:

www.fragfinn.de
www.blindekuh.de
www.helles-koepfchen.de

Informationen/Nachrichten:

Kinderlexikon:

www.klexikon.zum.de

Nachrichten/ Geschichte/ Musik:

www.kiraka.de

Bilderdatenbank für Kinder:

www.find-das-bild.de

Mobile Nutzung von Inhalten des ZDF-Kinderkanals:

www.zdf.de/kinder

Informationen für die Eltern:

Tipps für Eltern für eine begleitete und sichere Mediennutzung der Kinder:

www.schau-hin.info

Vorstellung und Bewertung von Apps für Kinder:

www.Dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-undtrendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html

Übersicht über Anwendungsbereiche und Möglichkeiten zur Einrichtung von Filterssoftwares:

www.klicksafe.de

Anhang G – Teilnahmeurkunde

TEILNAHMEURKUNDE

Name: _____

Hat an der Unterrichtseinheit „#Aufgepasst – Gefahren im Online Gaming – Wir zeigen Euch eine Alternative mit der App Draw Your Game“ erfolgreich teilgenommen.

Dabei hat _____ durch die App „Draw Your Game“ einen eigenen Parcours entwickelt und gelernt, Gefahren und Chancen im Online Gaming zu erkennen.



VERLIEHEN DURCH
HERR/FRAU: _____

DATUM: _____