

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form






Auszug aus:

Sicher digital unterwegs: Online-Gaming

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorwort und Hinweise	4		
Online-Gaming – Das weiß ich schon darüber	6		Im Online-Spiel mit anderen sprechen ... 18
Online-Gaming – Was ist das?	7		Benimmregeln
In-App-Käufe	9		Ist das Cybermobbing?
 Altersangemessene Spiele (USK)	10		Cybermobbing
Altersangemessene Inhalte	11		Spielsucht
Andere Userinnen und User – Mit wem spiele ich da eigentlich?	13		Regeln für das Online-Gaming
Freundschaft beim Online-Gaming	14		Werbung und Algorithmus
 Falsche und richtige Freundinnen und Freunde	15		Was ist Datenschutz?
Aussagen zur Freundschaft	17		Daten im Internet weitergeben
			Sicherheit beim Online-Gaming



Digitales Zusatzmaterial:

- alle Arbeitsblätter als veränderbare Word-Dateien
- Lösungen
- Extras:
 - Das habe ich gelernt
 - Fachbegriffe zum Thema Online-Gaming
 - Urkunden

Online-Gaming ist heutzutage für viele Kinder nicht mehr aus ihrem Alltag wegzudenken. Sie könnten stundenlang vor dem Online-Spiel sitzen und die Neugier über den Fortgang eines Spiels oder die Freude bei einem Sieg oder Aufstieg in ein neues Level reizt die Kinder sehr. Online-Spiele sind aber nicht nur Teil der Freizeit der Kinder. Das Thema Online-Gaming ist längst in den Grundschulen angekommen – sei es als Thema auf dem Schulhof, als Lernspiel oder auch als Teil des Bildungsauftrags der Schulen rund um digitale Inhalte und deren Nutzen und Gefahren.

Dieses Heft unterstützt Sie dabei, die Kinder bei aller Begeisterung für das Online-Gaming rund um das Thema zu sensibilisieren und Wissen zu vermitteln. Ziel ist es, die Kinder fit für einen kompetenten, reflektierten Umgang zu machen, damit sie sich sicher in der digitalen Welt bewegen.

Mithilfe dieses Heftes gehen die Kinder vielfältigen Fragen rund um das Thema auf die Spur: Was ist eigentlich Online-Gaming? Was sind In-App-Käufe? Gibt es bestimmte Spiele, die ich nicht spielen sollte? Spiele ich immer nur mit Freundinnen und Freunden? Was sind richtige Freundinnen und Freunde? Auf was muss ich beim Online-Gaming achten? Gibt es Gefahren oder bestimmte Benimmregeln?

Themen wie Cybermobbing, Spielsucht und Datenschutz werden aufgegriffen und kindgerecht erklärt, sodass das Online-Gaming weiterhin Spaß macht und in einem sicheren Rahmen ablaufen kann.

Hinweise zum Aufbau und Einsatz dieses Themenheftes

Dieses Themenheft bietet Ihnen unterschiedliche Materialien für die 3. und 4. Klasse zum Thema Online-Gaming. Jedes Arbeitsblatt steht für sich, sodass Sie das Material unabhängig und individuell nach den Bedürfnissen Ihrer Klasse einsetzen können.

Auf den jeweiligen Arbeitsblättern müssen die Kinder zum Teil Wissen aus unterschiedlichen Fächern anwenden, sodass das vernetzte Lernen ganz natürlich gefördert wird.



Aufgaben, die mit einem Stern versehen sind, kennzeichnen anspruchsvollere Arbeitsaufträge. Diese können zur qualitativen Niveaudifferenzierung eingesetzt werden.

Außerdem enthält dieses Themenheft Arbeitsblätter mit besonderen Schwerpunkten, die Sie an folgenden Symbolen erkennen:



Projekt:

Hier werden die Kinder selbst aktiv.



Spiel:

Hier erwartet die Grundschulkindern ein Spiel.



Interview:

Hier wird Wissen durch ein fiktives Interview vermittelt.



Rollenspiel:

Die Kinder versetzen sich in die Lage einer anderen Person und spielen eine Rolle.



Kreativwerkstatt:

Hier werden die Kinder kreativ und basteln, malen ...

Hinweis zum Medienkompetenzrahmen

Dieses Heft enthält Aufgabenstellungen, die die Kinder dazu auffordern, verschiedene digitale Medien zu nutzen oder sich mit entsprechenden Inhalten auseinanderzusetzen. Dazu gehören auch Aufgaben, die auf die Recherche und/oder Verwendung von Bildern/Grafiken/Screenshots aus dem Internet abzielen. Wir empfehlen, an geeigneter Stelle das Thema Urheberrecht mit den Kindern zu thematisieren und wie in Ihrer Schule damit umgegangen wird.

Die Aufgaben dieses Heftes zielen auf einen Kompetenzerwerb in der Mediennutzung ab und thematisieren daher das Urheberrecht nicht gesondert.

Zusatzmaterial

Über einen Download erhalten Sie das Zusatzmaterial. Es enthält:

- die Arbeitsblätter dieses Heftes im editierbaren Word-Format, sodass Sie die Arbeitsblätter selbst anpassen können
- die Lösungen zu den Arbeitsblättern (PDF)
- Lernzielkontrolle
- Liste mit wichtigen Fachbegriffen
- Urkunden

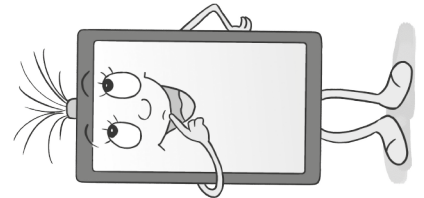
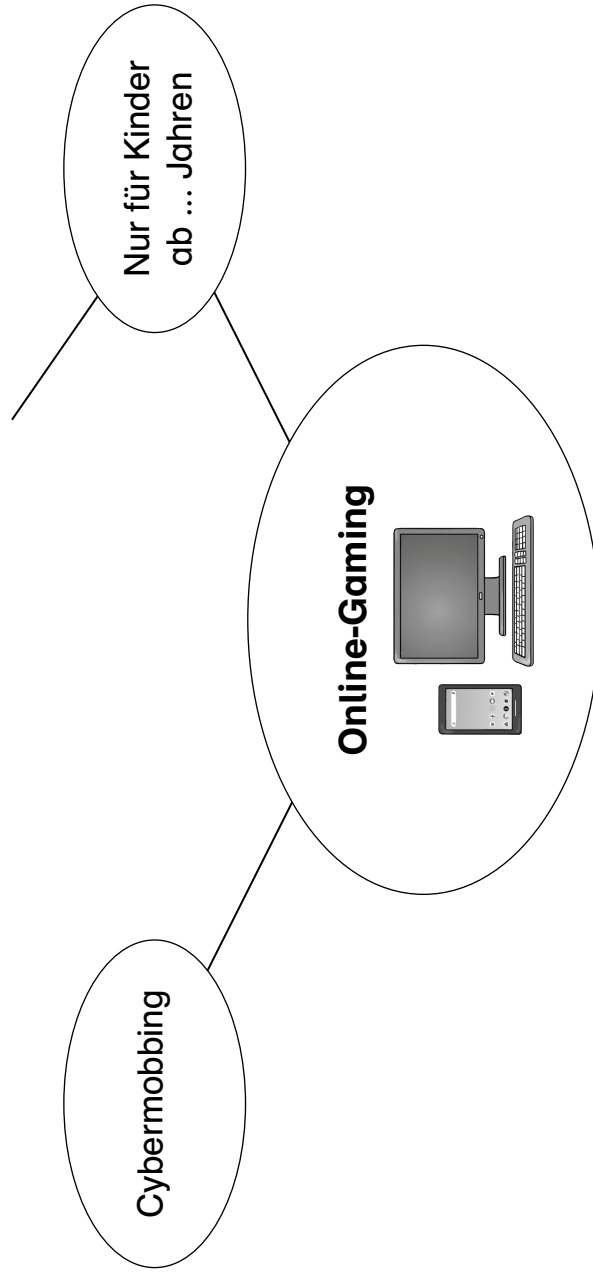
Tipps für die Praxis

- Das Heft behandelt das Thema Online-Gaming allgemein. Sie müssen sich daher nicht in bestimmten Spielen auskennen. Trotzdem ist es natürlich hilfreich zu wissen, welche Online-Games Ihre Grundschulkinder spielen und worum es in den Spielen geht. So können Sie Erzählungen oder Beispielen der Kinder besser folgen.
- Zum Thema Cybermobbing bietet Internetseiten wie z. B. Cyberhelp.eu grundlegende und kostenlose Informationen.
- Der BDFI (Bundesbeauftragte für den Datenschutz und Informationsfreiheit) bietet kostenlose Pixi-Bücher im Klassensatz an. Lassen sie sich diese einfach über das Kontaktformular auf der Website an die Schule schicken.
- Als Abschluss des Themas könnte eine „Online-Spielestunde“ durchgeführt werden.
- Wer mag, kann am Ende der Unterrichtseinheit aus einzelnen Elementen ein Lapbook oder Infoplakate erstellen lassen.
- Schwächeren Leserinnen und Lesern können Sie ein Partnerkind an die Seite stellen, das vorlesen und auch gegebenenfalls Aufgabenstellungen erklären kann. Sie können die Texte auch auf ein Anybook®-Reader sprechen, so haben die Kinder die Möglichkeit, sich die Texte häufiger anzuhören.



Online Gaming – Das weiß ich schon darüber

1. Was fällt dir zum Thema **Online-Gaming** ein? Erstelle ein Mindmap. 



Online-Gaming – Was ist das? (1)

1. Lies gemeinsam mit einem Partnerkind den Text.

Was ist „Online-Gaming“?

Egal ob „Online-Gaming“, „Online-Spiele“ oder „Internetspiele“. Hinter diesen Namen verbirgt sich meist dasselbe: Es sind Computerspiele, die über das Internet gespielt werden können, egal ob am Smartphone, Computer, Laptop oder Tablet. Die Spiele im Internet können in verschiedene Kategorien eingeteilt werden. So kannst du auch leicht herausfinden, welche Spiele dich besonders interessieren.

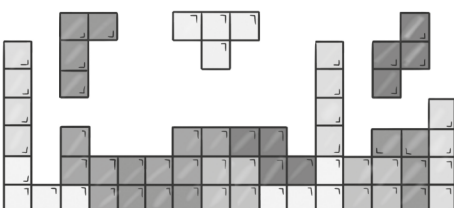
2. Schreibt auf die Linien unter den Kategorien, welche passenden Spiele ihr kennt.



Adventure-Spiele (englisch: adventure = Abenteuer) sind Spiele, bei denen es oft eine schöne Umgebung gibt wie einen Dschungel oder eine unbekannte Welt. Ziel des Spiels ist es, Rätsel zu lösen, Verborgenes zu entdecken, andere Kulturen kennenzulernen und so Geheimnissen auf die Spur zu kommen.



Action-Adventure-Games sind Abenteuerspiele, bei denen noch Action dazukommt. Dabei erlebt eine Hauptfigur (oder mehrere Hauptfiguren) spannende, schnelle Abenteuer. Zum Beispiel muss die Hauptfigur vor etwas davonlaufen.



Arkade-Spiele sind oft Kampfspiele, bei denen man kleine Aufgaben lösen oder in der Umgebung etwas erkunden muss. Es zählen auch Rennspiele und Spiele dazu, bei denen du Bausteine übereinanderstapeln oder wegwischen musst, um Punkte zu erhalten.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Sicher digital unterwegs: Online-Gaming

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

