

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Digitale Medien im Deutschunterricht reflektieren*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



<b>Vorwort</b> .....	5
<b>Digitale Spiele – sinnvoller oder gefährlicher Zeitvertreib?</b> .....	6
Didaktische Vorbemerkungen .....	6
Unterrichtsverlauf .....	6
Schreibformen und Lernzielkontrollen .....	9
Projekte .....	9
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder .....	10
<b>Cybermobbing – Ursachen, Folgen und Maßnahmen</b> .....	15
Didaktische Vorbemerkungen .....	15
Unterrichtsverlauf .....	15
Schreibformen und Lernzielkontrollen .....	18
Projekte .....	19
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder .....	20
<b>Kommunikation in sozialen Netzwerken – Vorteile und Gefahren</b> .....	25
Didaktische Vorbemerkungen .....	25
Unterrichtsverlauf .....	25
Schreibformen und Lernzielkontrollen .....	28
Projekte .....	29
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder .....	30
<b>Handyverbot an Schulen – Sinn oder Unsinn?</b> .....	43
Didaktische Vorbemerkungen .....	43
Unterrichtsverlauf .....	43
Schreibformen und Lernzielkontrollen .....	45
Projekte .....	45
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder .....	46
<b>Das Smartphone – Fluch oder Segen?</b> .....	48
Didaktische Vorbemerkungen .....	48
Unterrichtsverlauf .....	49
Schreibformen und Lernzielkontrollen .....	52
Projekte .....	52
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder .....	53
<b>Informationsbeschaffung im Internet – Möglichkeiten und Tipps</b> .....	63
Didaktische Vorbemerkungen .....	63
Unterrichtsverlauf .....	63
Schreibformen und Lernzielkontrollen .....	66
Projekte .....	67
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder .....	68
<b>YouTube – Vor- und Nachteile</b> .....	76
Didaktische Vorbemerkungen .....	76
Unterrichtsverlauf .....	76
Schreibformen und Lernzielkontrollen .....	78
Projekte .....	79
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder .....	81

<b>Distanzunterricht – eine sinnvolle Ergänzung zum Präsenzunterricht</b> .....	84
Didaktische Vorbemerkungen.....	84
Unterrichtsverlauf .....	84
Schreibformen und Lernzielkontrollen.....	89
Projekte.....	89
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder .....	91

Die Digitalisierung hat den Alltag der Menschen im 21. Jahrhundert, insbesondere ihre Arbeits-, Lern- und Kommunikationsweise, tiefgreifend verändert. Damit gehen viele Chancen, aber auch neue Herausforderungen und Risiken einher. Wie immer, wenn eine bahnbrechend neue Technologie oder eine völlig neue wissenschaftliche Entwicklung das Leben der Menschen revolutioniert, melden sich Pessimist\*innen, die verhängnisvolle Konsequenzen wittern, und Optimist\*innen, die darin einen Segen für die Menschheit erwarten. Nicht anders in den Schulen: Der Einzug der neuen Technologie in den Unterricht wird von vielen Pädagog\*innen und Didaktiker\*innen als demokratisches Medium par excellence und Schlüssel zur Optimierung des Lernens betrachtet. Medienkompetenz sei inzwischen zu einer Schlüsselqualifikation für das spätere Leben geworden. Andere Fachleute sehen aber eher die Probleme und Gefahren der neuen Medien, lehnen vor allem das Internet als Verführung Jugendlicher, die in Abhängigkeit geraten können, und als Quelle von Fehlinformationen, Ablenkung und menschlichen Abgründen ab.

Der Unterricht sollte deshalb darauf abzielen, auf der einen Seite die Kinder und Jugendlichen zur Aufgeschlossenheit gegenüber digitalen Medien zu erziehen. Die Lernenden müssen somit zu einer kreativen Nutzung der Chancen der Digitalisierung aller Lebensbereiche angehalten werden. Gleichzeitig müssen sie aber auch in die Lage versetzt werden, die neuen Medien kritisch zu bewerten und deren Risiken und Probleme zu erkennen. Das Ziel, Schüler\*innen zu einer intelligenten und kritischen Nutzung der neuen Medien zu befähigen, hat inzwischen Einzug gehalten in die Bildungspläne aller Bundesländer und Schularten, weil die Schüler\*innen auf eine Welt vorbereitet werden müssen, in der Digitalisierung alle Lebensbereiche vom beruflichen bis zum privaten Leben zunehmend bestimmt und umgestaltet.

Das vorliegende Buch enthält deshalb Vorschläge für eine kritische Auseinandersetzung mit acht Themen, in denen digitale Medien, ihre Vorzüge, aber auch ihre Probleme und Gefahren, im Mittelpunkt des Unterrichts stehen.<sup>1</sup> Jedes Thema kann – entweder eingebettet in weitere Themen dieses Buches oder unabhängig von den anderen Themen – in einer Doppelstunde des Deutschunterrichts der Sekundarstufe I behandelt werden. Didaktische Vorbemerkungen, die jeweils mit der Aufzählung der wichtigsten Lernziele enden, informieren über die Thematik jeder Doppelstunde und deren Bedeutung für die Schüler\*innen. Es folgen variantenreiche und in vielen Fällen schüler\*innenzentrierte Vorschläge zur Gestaltung des Unterrichts, wobei die Lehrkraft immer wieder die Wahl zwischen unterschiedlichen methodischen Varianten zur Erreichung des Stundenziels erhält. In jede der vorgestellten Doppelstunden wird mindestens eine Phase eingebettet, die mithilfe eines digitalen Mediums durchgeführt wird. Um die Unterrichtsvorbereitung der Lehrkräfte zu erleichtern, enthält jedes der acht Kapitel alle zur Durchführung der Doppelstunden nötigen Sekundärtexte, Tafelbilder, Abbildungen und Arbeitsblätter als Kopiervorlagen. Ergänzt werden die Beschreibungen der Unterrichtsstunden durch Vorschläge, wie die Schüler\*innen das Erlernte in unterschiedlichen motivierenden Schreibformen anwenden können und wie die Lehrkräfte das erworbene Wissen ihrer Schüler\*innen in Lernzielkontrollen überprüfen können. Dabei werden sowohl die Schreibformen als auch die Lernzielkontrollen in natürliche Schreibsituationen eingebettet. Am Ende jeder Doppelstundenbeschreibung bekommen die Benutzer\*innen des Buches noch mehrere Ideen für fakultativ durchführbare handlungsorientierte Projekte, welche die Selbsttätigkeit der Schüler\*innen fördern und zur Anwendung ihrer Kenntnisse und Einsichten in Form eines vorzeigbaren konkreten Ergebnisses führen. Durch die gemeinsame Arbeit an einem Projekt erhalten die Schüler\*innen die Möglichkeit, nach ihrem Interesse, ihrem individuellen Lerntempo und mit selbst gewählten Methoden bestimmte Inhalte zu erarbeiten. Sie lernen dabei, sich selbst zu organisieren und in einem Team zu arbeiten, und erfahren nach der Fertigstellung ihres „Produkts“ eine Selbstbestätigung.

<sup>1</sup> Nützliche Anregungen für einen Unterricht, der ausschließlich mithilfe digitaler Medien erfolgt, findet man in folgendem Buch: Blume, Bob: 33 Ideen digitale Medien. Augsburg 2021.



## Didaktische Vorbemerkungen

Im Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen nehmen digitale Spiele auf Smartphones, Konsolen, Tablets oder PCs einen nicht unerheblichen Platz ein. Die Spielgenres sind unter anderem Puzzles, Aufbaustrategiespiele, Simulatoren, Jump'n'Runs oder Shooter, die fast alle online durchgeführt werden können und über die sich die Spieler\*innen in Internet-Foren informieren und in den Foren mit anderen Spieler\*innen diskutieren können. Spieler\*innen, die online vernetzt sind, können gegen viele andere Gegner\*innen spielen oder sich mit anderen Spieler\*innen im Spiel austauschen.

Die öffentliche Meinung zu dieser Art von Spielen ist von einer starken, meist von der älteren beziehungsweise jüngeren Generation abhängigen Kontroverse geprägt: Einerseits werden die Spiele vor allem von älteren Menschen als sinnlose Freizeitbeschäftigung kritisiert oder es wird vor ihren Gefahren gewarnt. Andererseits wird aber auch behauptet, dass die Faszination und hohe Motivation, die von digitalen Spielen ausgeht, bei den jugendlichen Spieler\*innen zu Lerneffekten wie der Förderung logischen Denkens oder kreativer Lösungsstrategien oder der Förderung des sozialen Engagements führen können. Entscheidend ist aber, mit welcher Art von Spielen, wie lange und wie häufig sich die Jugendlichen damit beschäftigen. Im Unterricht sollten Kinder und Jugendliche einen souveränen Umgang mit digitalen Spielen lernen und die Risiken eines exzessiven Spielens erkennen.

Die Schüler\*innen

- vergleichen ihr eigenes digitales Spielverhalten mit den Ergebnissen einer bundesweiten Studie,
- setzen sich mit Vor- und Nachteilen von digitalen Spielen auseinander,
- stellen die erarbeiteten Vor- und Nachteile in einem Rollenspiel dar.

## Unterrichtsverlauf

Einstieg:

Variante 1:

Mit der Methode des Blitzlichts äußert sich der Reihe nach jede\*r Schüler\*in in einem knappen Satz dazu, ob er\*sie seine\*ihre Zeit auch mit Spielen verbringt und welche Spiele er\*sie gegebenenfalls aus welchen Gründen bevorzugt.

Variante 2:

Die Schüler\*innen kommentieren die Abbildung „Bruto schlägt zurück“ oder „Altertümliche Spiele“.

Mögliche Kommentare zu Abbildung „Bruto schlägt zurück“:

- entsetzte Entwickler von Computerspielen
- Grund: Vernichtung eines Kollegen durch eine Figur des Spiels namens Bruto
- Aussage: Brutalität von Computerspielen/Auswirkungen virtueller Welten auf die Realität/Warnung vor Gewaltdarstellung in Computerspielen

Mögliche Kommentare zu Abbildung „Altertümliche Spiele“:

- spielende Kinder von früher (Ergänzung durch die Lehrkraft: Mitte des 19. Jahrhunderts)
- Reifen (Vordergrund links), Drachen (Hintergrund rechts), Armbrust (Vordergrund Mitte)
- Unterschied zu heute: Spiele im Freien
- Gemeinsamkeit zu heute: Freude am Schießen (Gewalt)



### Variante 3:

Bereits vor Beginn der Doppelstunde hat die Lehrkraft drei Behauptungen an der Tafel notiert, zu denen sich die Schüler\*innen spontan äußern werden.

- Behauptung 1: Digitale Spiele machen riesig Spaß und lenken vom Alltag ab.
- Behauptung 2: Digitale Spiele sind Zeitverschwendung.
- Behauptung 3: Digitale Spiele können süchtig oder aggressiv machen.

Jede der drei Einstiegsvarianten weckt das Interesse der Klasse an der Thematik der Doppelstunde.

### Vergleich des Verhaltens der Klasse mit den Ergebnissen einer Studie:

Die Lehrkraft notiert für eine Umfrage innerhalb der Klasse drei Fragen an der Tafel (siehe Tafelbild „Digitale Spiele“). Sie fragt die Schüler\*innen zunächst, auf welchen von ihr genannten Geräten sie digital spielen, wobei die Schüler\*innen durch Heben der Hand antworten:

- Smartphone
- Laptop
- Konsole
- PC
- Tablet

Dann will sie wissen, ob die Schüler\*innen innerhalb eines Tages

- gar nicht
- weniger als 30 Minuten
- bis zu 2 Stunden
- bis zu 4 Stunden
- länger als 4 Stunden

digital spielen.

Abschließend melden sich die Schüler\*innen, die sich jeweils mit folgenden digitalen Spielen beschäftigen:

- Minecraft
- Fortnite
- FIFA
- Call of Duty
- GTA – Grand Theft Auto

Ein\*e Schüler\*in notiert die Ergebnisse (als Ziffern) zu den drei Fragen an der Tafel. Anschließend werden die Ergebnisse der Klasse mit den Ergebnissen einer bundesweiten Studie (siehe Abbildungen „Tägliche Nutzungsdauer von digitalen Spielen“, „Geräte, auf denen gespielt wird“, „Beliebteste Spiele“) verglichen und im Unterrichtsgespräch kurz diskutiert.

### Vor- und Nachteile der digitalen Spiele:

Die Klasse wird in zwei gleich große Teile geteilt. Die Banknachbar\*innen des einen Teils beschäftigen sich mit der Frage, welchen Nutzen man aus digitalen Spielen ziehen kann. Der andere Teil der Klasse geht ebenfalls mit seinen Banknachbar\*innen der Frage nach, welche Risiken digitale Spiele bieten. Dies erfolgt mit der Methode Think-Pair-Share, für die die Paare zehn Minuten Zeit bekommen: Zunächst denkt jede\*r Schüler\*in zwei Minuten über den Nutzen digitaler Spiele nach, um zu einer individuellen Antwort oder Lösung zu kommen. Danach diskutiert er\*sie weitere zwei Minuten mit seinem\*ihrem Partner\*in über seine\*ihre eigenen und dessen\*deren Gedanken. Dadurch erarbeiten sie einen gemeinsamen Standpunkt.

Anschließend tragen je zwei Paare beider Teile ihre Ergebnisse im Klassenverband vor. Die Ergebnisse werden auf einem Blatt notiert und gegebenenfalls von weiteren Paaren noch ergänzt.



Folgende Vorteile digitaler Spiele können genannt und notiert werden:

- Förderung der Konzentrationsfähigkeit, des logischen Denkens, der Reaktionsfähigkeit und des räumlichen Vorstellungsvermögens
- Entspannung vom Alltag
- Abreagieren von Aggressionen
- Unterhaltung durch eine spannende Geschichte
- Möglichkeit des aktiven Eingreifens in eine Handlung
- Schlüpfen in eine fremde Rolle
- Wettbewerb mit anderen Spieler\*innen
- Erfolgserlebnisse durch geschicktes Spielen
- Austausch mit anderen Spieler\*innen (durch Chat-Optionen)
- Gemeinschaftserlebnis (durch „prosoziale Spiele“)

Folgende Nachteile digitaler Spiele können genannt und notiert werden:

- Realitätsverlust durch Abtauchen in virtuelle Welten
- Mangel an Bewegung und sportlichem Ausgleich
- Ermüdung durch ständiges Spielen oder Schlafstörungen
- Verharmlosung von Gewalt
- Förderung aggressiven Verhaltens
- Vereinsamung durch mangelnden Kontakt mit Freunden, Eltern etc.
- hohe Kosten durch Kauf („In-Game-Käufe“) von zusätzlichen Waffen, Figuren etc. (von „free-to-play“-Spielen)
- Gefahr der Abhängigkeit

Jede\*r Schüler\*in schreibt das für ihn überzeugendste Argument heraus.

Ergänzend oder alternativ kann auch die Lektüre von Text „Digitale Spiele – Für und Wider“ zur Erkenntnis von Vor- und Nachteilen der digitalen Spiele führen.

### Rollenspiel:

In einem Rollenspiel übernehmen zwei Schüler\*innen die Position von Mutter und Vater und ein\*e Schüler\*in die Position eines Kindes, das übermäßig viel Zeit mit digitalen Spielen verbringt.

Rollenkarte Mutter:

Deine Tochter/Dein Sohn verbringt mehr als vier Stunden am Tag vor dem Computer beim Spielen von Fortnite. Du stellst sie/ihn zur Rede und möchtest die Zeit auf eine Stunde pro Tag begrenzen.

Rollenkarte Vater:

Deine Tochter/Dein Sohn verbringt mehr als vier Stunden am Tag vor dem Computer beim Spielen von Fortnite. Du weist sie/ihn darauf hin, dass sie/er zu wenig Zeit für ihre/seine Hausaufgaben aufbringt, und forderst sie/ihn auf, öfter draußen mit Freundinnen/Freunden Fußball zu spielen oder mit dem Rad zu fahren.

Rollenkarte Kind:

Du verbringst mehr als vier Stunden am Tag vor dem Computer beim Spielen von Fortnite. Deine Eltern sind darüber sehr besorgt und stellen dich zur Rede. Versuche ihnen klarzumachen, warum du so lange spielst.

Im Anschluss an das Rollenspiel sprechen die daran nicht beteiligten Schüler\*innen über das Verhalten der Personen und beurteilen ihre Argumente.



## Schreibformen und Lernzielkontrollen

### Vorschlag 1:

Die Schüler\*innen verfassen eine Fantasieerzählung zu ihrem Lieblingscomputerspiel. Sie schlüpfen in die Rolle des\*der Helden\*Heldin und erzählen aus dessen\*deren Sicht von seinen\*ihrer Abenteuern, den Gefahren, denen er\*sie ausgesetzt ist, und der Art und Weise, wie er\*sie diese übersteht. Dabei sind aber gewaltsame Lösungen (Töten und Verletzen von anderen Menschen oder Wesen) ausgeschlossen.

### Vorschlag 2:

Die Schüler\*innen verfassen (in Anlehnung an das Rollenspiel der letzten Phase des Unterrichts) einen Dialog zwischen einem Elternteil und einem Kind, in dem unterschiedliche Meinungen zu digitalen Spielen ausgetauscht werden. Am Ende soll es zu einer Lösung in Form eines Kompromisses kommen.

## Projekte

### Vorschlag 1 (digitales Element):

Eine interessierte Gruppe von Schüler\*innen entwickelt zu Hause ein eigenes Spiel, das in der Klasse vorgestellt wird. Die kostenlose Software „Kodu“ ermöglicht auf einfache Weise die Entwicklung eines eigenen digitalen Spiels. Ergebnisse solcher selbst entwickelten Spiele können unter folgender Internetadresse eingesehen werden:

[www.jff.de/games/gameslab-werkstatt-gamedesignkodu-ergebnisse](http://www.jff.de/games/gameslab-werkstatt-gamedesignkodu-ergebnisse)

### Vorschlag 2:

Eine interessierte Gruppe von Schüler\*innen setzt ein digitales Spiel mitsamt seinen Regeln in ein spannendes Brettspiel um, das danach mit anderen Schüler\*innen ausprobiert wird. Diese vergleichen die digitale und analoge Version des Spiels miteinander.

### Info

Ein Brettspiel sollte auf jeden Fall einen Spielplan und Spielfiguren sowie eventuell einen oder mehrere Würfel, Karten (zum Beispiel Ereigniskarten) und Chips enthalten. Die Spielregel muss über die Zahl und das Alter der Spieler\*innen sowie die ungefähre Dauer des Spiels informieren, klar und verständlich formuliert sein und bestimmte Spielsituationen durch Beispiele veranschaulichen. Meist ist die Regel in folgende Abschnitte gegliedert: Bestandteile, Ziel, Beginn, weiterer Verlauf des Spiels, Ende und Gewinner.



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Digitale Medien im Deutschunterricht reflektieren*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

