
DGUV Lernen und Gesundheit

Neue Unterrichtsmaterialien für die Sekundarstufe I

Online-Spielsucht

Viele Jugendliche spielen täglich an der Konsole, am PC oder Handy – ein Trend, der sich seit Anfang der Corona-Pandemie noch verstärkt zu haben scheint. Werden die Online-Games immer intensiver genutzt, ist die Grenze zur Online-Spielsucht schnell überschritten.

Mit diesen Unterrichtsmaterialien machen sich Schülerinnen und Schüler das eigene Spielverhalten und die Folgen einer Online-Spielsucht bewusst. Die Jugendlichen analysieren Fallbeispiele auf suchtförderndes Verhalten. Sie hinterfragen ihr Selbstbild im realen Leben sowie in der virtuellen Welt und reflektieren ihre sozialen Beziehungen in beiden Welten. Zudem erfahren sie, an wen sie sich bei Fragen zu Online-Spielsucht oder Problemen wenden können.

Die Unterrichtsmaterialien **Online-Spielsucht** vermitteln folgende Inhalte:

- Problematische Verhaltensweisen und Suchtgefahr erkennen
- Eigenes Online-Spielverhalten reflektieren
- Bewusstmachen der eigenen Charaktereigenschaften in der realen und virtuellen Welt
- Gefahr zur Offline-Vereinsamung erkennen

Diese Unterrichtsmaterialien finden Sie unter www.dguv-lug.de → Webcode lug1003517

DGUV Lernen und Gesundheit

Alle Unterrichtsmaterialien des Schulportals **DGUV Lernen und Gesundheit** sind nach Jahrgangsstufen im allgemeinbildenden und Themen im berufsbildenden Teil gegliedert. Sie enthalten direkt im Unterricht einsetzbare Arbeitsblätter, Präsentationsmaterialien und Schülertexte. Exemplarische Unterrichtsverläufe werden in einem didaktisch-methodischen Kommentar dargestellt, durch Hintergrundinformationen, eine Auflistung der zu erlangenden Kompetenzen und eine Mediensammlung ergänzt.

www.dguv-lug.de Jeden Monat neue Unterrichtsmaterialien! Bleiben Sie informiert und abonnieren Sie unseren Newsletter!

Redaktionelle Ansprechpartnerin: Karen Guckes-Kühl, karen.guckes-kuehl@universum.de,

Tel.: 0611 90 30 230, Universum Verlag GmbH, Taunusstraße 54, 65183 Wiesbaden