

## Spiele am Bildschirm – Faszination mit Folgen?

Ob zu Hause, in der Schule oder unterwegs – viele Jugendliche beschäftigen sich täglich mit Online-Spielen. Bei einem Großteil von ihnen sind die digitalen Games ein Zeitvertreib unter vielen. Mit pädagogisch sinnvoll gestaltet Spielen können die Jugendlichen dabei sogar strategisches Denken und Koordinationsfähigkeit trainieren. Bedenklich aber wird es, wenn sie sich kaum von ihren Bildschirmen trennen und die Online-Spiele ihren Alltag nahezu vollständig bestimmen. Werden die Online-Games immer intensiver und länger genutzt, ist die Grenze zur Online-Spielsucht schnell überschritten.



Studie „Medien-sucht während der Corona-Pandemie“, <https://bit.ly/3q2t2C7>

Gerade in Zeiten der Coronapandemie mit Maßnahmen wie Social Distancing und Online-Unterricht haben digitale Medien einen besonderen Stellenwert eingenommen. Wenn andere Freizeitbeschäftigungen an der frischen Luft oder in Vereinen wegfallen müssen, liegt es nahe, dass Kinder und Jugendliche auf digitale Medien zurückgreifen, um mit Gleichgesinnten in Kontakt zu bleiben, sich abzulenken und Spaß zu haben. Eine Untersuchung der DAK Krankenversicherung zeigte, dass die Nutzungsdauer von Online-Spielen und Social Media bei Kindern und Jugendlichen während der Pandemie um rund 30 Prozent unter der Woche und fast 13 Prozent am Wochenende anstieg. Die DAK-Studie ergab auch, dass der Anteil der Spielsüchtigen zwischen 2019 und 2021 von 2,7 auf 4,1 Prozent zunahm.



Prävalenz der Internetabhängigkeit (PINTA) – Bericht an das Bundesministerium für Gesundheit, <https://bit.ly/3w51FuJ>

Schülerinnen und Schüler sind offensichtlich besonders empfänglich für Spielsucht, was ihre Entwicklung nachhaltig gefährdet. Deshalb ist es das Anliegen der Deutschen Gesetzlichen Unfallversicherung (DGUV), schon in frühem Alter einer Suchtentwicklung und den damit verbundenen sozialen und gesundheitlichen Folgeschäden entgegenzuwirken. Die DGUV verfolgt das Ziel, das Gesundheitsverhalten, -erleben und die Gesundheitseinstellung zu fördern, und befasst sich im Rahmen ihres Präventionsauftrags mit Suchtgefährdungen wie der Spielsucht. Diese Unterrichtsmaterialien vermitteln Schülerinnen und Schülern daher, welche Risiken von einer intensiven Online-Spielnutzung ausgehen und was Online-Spielsucht bedeutet.

Die Unterrichtsmaterialien richten sich vor allem an die 7. bis 9. Klasse. Sie lassen sich in den Fächern Deutsch, Gemeinschaftskunde sowie Sozialkunde/Wirtschaftslehre, aber auch in Religion und Ethik einsetzen. Außerdem eignen sie sich für Projekte zum Themenkreis Medienbildung.

### Impressum

DGUV Lernen und Gesundheit, Online-Spielsucht, März 2022

**Herausgeber:** Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung (DGUV), Glinkastraße 40, 10117 Berlin

**Chefredaktion:** Andreas Baader (V.i.S.d.P.), DGUV, Sankt Augustin

**Redaktion:** Karen Guckes-Kühl, Universum Verlag GmbH, Wiesbaden,

[www.universum.de](http://www.universum.de)

**E-Mail Redaktion:** [info@dguv-lug.de](mailto:info@dguv-lug.de)

**Text:** Dr. Klaus Wölfling, Mainz



Internet-hinweis



Arbeitsblätter



Arbeitsauftrag



Präsentation



Video



Didaktisch-methodischer Hinweis



Lehrmaterialien






Distanzunterricht


**Tabellarische Verlaufsplanung**

Thema der Stunde: **Online-Spiele: Alles im Griff?**

Geplante Zeit: 90 Minuten

Vorplanung/nötige Möglichkeit zur Visualisierung schaffen (Whiteboard, Beamer), Plakate und Stifte bereithalten

Unterrichtsphase	Beschreibung	Sozialform, Methoden	Medien
<b>Einstieg</b>	Eröffnung des Themas mit der Frage „Was ist Online-Spielsucht?“, kurzer SuS-Input und Sammeln der Ideen: Welche Online-Spiele kennen und nutzen die SuS? Anschließend Erläuterung der verschiedenen Spielgenres durch die Lehrkraft (siehe Hintergrundinformationen für die Lehrkraft); danach gemeinsame Zuordnung der von den SuS genutzten Spielen zu den Genres	Plenum, Unterrichtsgespräch  <b>Distanzunterricht:</b> Videokonferenz ggf. mit Chatfunktion	Tafel oder Laptop und Beamer, Hintergrundinformationen für die Lehrkraft, Metaplankarten
<b>Erarbeitung 1</b>	Schülertext 1 austeilen: Klasse je nach Klassengröße in drei bis sechs Gruppen aufteilen: pro Gruppe ein Fallbeispiel; Arbeitsblatt 1 austeilen: problematische Verhaltensweisen mit Blick auf Online-Spielsucht herausarbeiten und Risikokategorien zuordnen;  Gemeinsames Sammeln der problematischen Verhaltensweisen; Auflösen der Fallgeschichten durch die Lehrkraft  Optional, je nach verfügbarer Zeit: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rollenspiel zu Fallbeispiel 2: SuS versuchen „Lena“ zu helfen, damit sie sich kein suchtgefährdendes Verhalten angewöhnt</li> <li>• Fallbeispiel 3 in die Erwachsenenwelt übertragen, Folgeketten besprechen (z. B. Alex' Vater vernachlässigt Arbeit, bekommt Ärger mit seinem Chef, wird gekündigt ...)</li> </ul>	GA  <b>Distanzunterricht:</b> Austausch der Kleingruppen in „Breakout- Sessions“ von Videokonferenztools  Plenum, Lehrervortrag  <b>Distanzunterricht:</b> Sammeln der Antworten über kooperative Lerntools wie ONCOO oder Flinga  GA bzw. eine Gruppe führt Dialog der Klasse vor Moderiertes Unterrichtsgespräch	Schülertext 1, AB 1, Lösungsblatt zu den Arbeitsaufgaben  Tafel, Whiteboard & Beamer  Kooperative Lerntools: <a href="http://www.oncoo.de">www.oncoo.de</a> , <a href="https://flinga.fi/tools">https://flinga.fi/tools</a>


Unterrichtsphase	Beschreibung	Sozialform, Methoden	Medien
<b>Sicherung</b>	<p>Arbeitsblatt 2 austeilen: Diagnosekriterien von Online-Spielsucht kennenlernen; eigenes Online-Spielverhalten reflektieren;</p> <p><b>Wichtig:</b> die eigene Einschätzung dient hier nur als allererste Orientierung; SuS müssen Checkliste nicht schriftlich ausfüllen, ihr Ergebnis nicht zeigen oder laut sagen (Stigmatisierung vermeiden, siehe Hintergrundinformationen für die Lehrkraft);</p> <p>Diagnosekriterien im Plenum besprechen, offene Fragen klären.</p> <p>Zur Orientierung für die Lehrkraft: Höhere Summenwerte können ein Hinweis darauf sein, dass jemand Unterstützung benötigt. Mögliche Bewertung (keine Diagnostik!): 0–2 Pkt.: unproblematisch, 3–4 Pkt.: riskant, einige Problemfelder erkennbar im Alltag, ab 5 Pkt.: problematisch, sehr hohe Ausprägung unter Umständen Hinweis auf eine Online-Spielsucht</p> <p>Schülertext 2 austeilen: Lehrkraft erläutert Hilfsangebote/Anlaufstellen und ergänzt ggf. regionale Hilfsangebote bzw. Angebote der Schule zu dem Thema; bei einem Problemfall sollte Lehrkraft prüfen, ob es zu dem Thema einen Leitfaden an der Schule gibt.</p>	<p>EA</p> <p>Plenum</p> <p>Lehrervortrag</p>	<p>AB 2, Hintergrundinformationen für die Lehrkraft</p> <p>Tafel, Whiteboard oder Beamer</p> <p>Schülertext 2</p>
<b>Erarbeitung 2</b>	<p>Arbeitsblatt 3 austeilen: kurz- und langfristige Vor- und Nachteile des Online-Gamings und einer Aktivität im Freien (z. B. Fußball) erarbeiten und vergleichen; Ideen auf ein Poster übertragen; anschließend Poster im Plenum besprechen</p>	<p>GA, Plenum</p> <p> <b>Distanzunterricht:</b> Austausch der Kleingruppen in „Breakout- Sessions“; kooperatives Bearbeiten des AB 3 mit der Online-Plattform TaskCards : Pinnwandvorlage aus Taskcards kopieren und für die GA zur Verfügung stellen</p>	<p>AB 3, Plakate, Stifte, Lösungsblatt zu den Arbeitsaufgaben; digitale Vorlage für AB 3: <a href="https://bit.ly/3GMaprl">https://bit.ly/3GMaprl</a></p>
<b>Ende</b>	<p>Klären offener Fragen im Plenum und Zusammenfassen der wichtigsten Inhalte der Unterrichtsstunde</p> <p>Arbeitsblatt 4 für Hausaufgabe austeilen: bis zur nächsten Unterrichtsstunde täglich das eigene Online-Spielverhalten protokollieren; Bewusstmachen des eigenen Nutzungsverhaltens und dessen Ursachen; Lehrkraft zeigt dazu das Beispiel aus dem Lösungsblatt</p>	<p>Unterrichtsgespräch, Lehrervortrag</p> <p>Hausaufgabe</p>	<p>Tafel oder Laptop &amp; Beamer</p> <p>AB 4, Lösungsblatt zu den Arbeitsaufgaben</p>

**Tabellarische Verlaufsplanung**

Thema der Stunde: **Online-Spielsucht und die Folgen**

Geplante Zeit: 90 Minuten

Vorplanung/nötige Möglichkeit zur Visualisierung schaffen (Whiteboard, Beamer), Plakate und Stifte bereithalten

Unterrichtsphase	Beschreibung	Sozialform, Methoden	Medien
<b>Einstieg</b>	Hausaufgaben besprechen (Schwierigkeiten/Probleme, was ist aufgefallen?); gemeinsames Sammeln der wichtigsten Motivationen/Gründe für Online-Spiele	Unterrichtsgespräch	Tafel, Whiteboard oder Beamer
<b>Erarbeitung 1</b>	Schülertext 3 und Arbeitsblatt 5 austeilen: eigene Charaktereigenschaften in den Lebensbereichen Online-Welt, Freundeskreis, Familie und Schule beschreiben; Gruppenarbeit: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausfüllen von AB 5 in EA</li> <li>• Besprechen der Unterschiede der vier Felder in Kleingruppen</li> <li>• Anschließendes Besprechen des Vier-Felder-Schemas im Plenum: Was ist den SuS aufgefallen? Was war schwierig?</li> </ul> Ziel: SuS erkennen Gefahr des Sich-selbst-Verlierens in der Online-Welt  Lehrkraft leitet zum Thema soziale Beziehungen und Gefahr der Offline-Vereinsamung als Folgen der Online-Spielnutzung über	EA, GA, Plenum  <b>Distanzunterricht:</b> kooperatives Bearbeiten des AB 5 mit der Onlineplattform TaskCards : Pinnwandvorlage aus TaskCards kopieren und für die GA zur Verfügung stellen  Kurzer Lehrervortrag	Schülertext 3, AB 5, digitale Vorlage für AB 5: <a href="https://bit.ly/3BjEcGK">https://bit.ly/3BjEcGK</a>
<b>Erarbeitung 2</b>	Arbeitsblatt 6 austeilen: soziale Kontakte in Netzwerkkarte eintragen; Offline- und Online-Bekanschaften unterscheiden; zunächst in EA, dann Ergebnisse dem Sitznachbarn oder der Sitznachbarin vorstellen  Ziel: Gefahr der Offline-Vereinsamung erkennen  Offenes Gespräch über Free-to-play-Games; Fragen, die hier gestellt werden können, sind: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Beispiele für Free-to-play-Spiele oder Glücksspielelemente in Online-Games kennt ihr? Habt ihr diese schon einmal genutzt? Wenn ja, welche?</li> <li>• Sind Free-to-play-Games wirklich kostenfrei?</li> <li>• Womit verdienen die Hersteller ihr Geld? Wofür bezahlt man denn dann trotzdem?</li> <li>• Habt ihr schon etwas von Loot-Boxen gehört? Wozu gibt es diese?</li> </ul>	EA, PA  Unterrichtsgespräch	AB 6  Hintergrundinformationen für die Lehrkraft

Unterrichtsphase	Beschreibung	Sozialform, Methoden	Medien
<b>Erarbeitung 2</b>	Lehrkraft erläutert Zusammenhang von Belohnungssystem im Gehirn und Suchtgefahr	Kurzer Lehrervortrag	Belohnungen im Computerspiel: Was sind die psychologischen Tricks?: <a href="https://webcare.plus/belohnungen-im-computerspiel/">https://webcare.plus/belohnungen-im-computerspiel/</a>
<b>Ende</b>	<p>Klären offener Fragen im Plenum, Zusammenfassen der wichtigsten Inhalte dieser und der vorausgegangenen Unterrichtsstunde</p> <p>Auf Hilfsangebote aus Schülertext 2 hinweisen und Sprechzeiten der Vertrauenslehrkraft der Schule mitteilen</p> <p>Optional als Hausaufgabe: SuS dokumentieren ihre eigenen Ausgaben für Online-Games, um den Überblick über ihr Taschengeld zu behalten</p>	<p>Unterrichtsgespräch</p> <p>Lehrervortrag</p> <p>Hausaufgabe</p>	<p>Tafel, Whiteboard oder Beamer</p> <p>Schülertext 2</p>