Workshop „Computer- versus „Menschenspiele“ - Modul B(mit Bildern und Symbolen)

Dauer: ca. 90 Minuten

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Abschnitte** | **Beschreibung** | **Materialien** | **Zeit/Min.** |
| Einführung allgemein evtl. Wiederholung, Warm up | **Alle, die Spiel** zum Thema Spielen Vorstellung, Rahmen etc.  Ich frage die Kinder: ***Warum*** *ist Spielen für Kinder wichtig?*  *Treffen die Vorteile der „Menschenspiele“ auch auf die Computerspiele zu?*  *Zusatzfrage: Kann man beim Spielen auch was lernen?*  Wir **wiederholen** kurz Modul A. Sofern wir Bilder gemacht haben von der Klasse (während der Reise nach Jerusalem oder dem Filmekucken), könnten wir die reflektieren. | Stuhlkreis oder noch besser U-Form | 15 |
| Einführung zur Methode: Vergleich von echten und virtuellen Spielen | Der erste **einführende Teil** (1. Bildpaar) geschieht **frontal**:  Wir befestigen das erste **Bildpaar** (siehe unten) mit Magneten an die Tafel (oder nutzen die Dokukamera mit Beamer) und reflektieren, welche **Symbole** zu welchem Bild .  Wir gehen **auch** auf die **Qualität** ein. Z.B. beim PC Spiel benutzen wir zwar auch die Augen, aber eben **einseitig**.(deshalb können wir zu diesem Bild zwar das Augensymbol legen, aber eben weiter weg) (Viele Kinder tragen Brille aufgrund zu viel Bildschirmkonsum) | Magnete, Bilder und Symbole und/oder Dokukamera mit Beamer oder Magnete und Tafel oder am Boden im Stuhlkreis bei kleiner Gruppe | 15 |
|  | PAUSE |  | 5 |
|  | Refresher |  | 5 |
| Gruppenarbeit: Vergleich von echten und virtuellen Spielen | Nun haben die Kinder die Spielidee verstanden. Jetzt bilden wir **Kleingruppen**. Jede Gruppe bekommt ein Bild Paar und selbständig ordnen sie die Symbole zu. Die Gruppen verteilen sich im Raum.  Wir kommen ins „**Plenum**“ und jede Gruppe stellt ihr Ergebnis vor. | Viele Symbole und die Bildpaare | 45 |
| Abschluss | Ich frage die Schüler am Ende, wie es ihnen gefallen hat. Jede/r hebt eine Faust, ich zähle bis 3 und die Kinder geben Schulnoten von 1 bis 5 für den Workshop mit ihren Fingern.  Abschließend frage ich, was sie aus dem Workshop gelernt haben.  Verabschiedung |  | 5 |
| Im Folgenden die einzelnen **Bildpaare** mit den jeweiligen inhaltlichen Schwerpunkten:   1. **Ertasten – Controller oder Sand und Wasser:** (2 Bilder) (dieses Bild nehme ich her für die Erklärung des Spiels und nehme es frontal durch)     Themen:  **Sinneseindrücke**  Wie sieht es mit dem **Miteinander** aus? Wie es mit dem Miteinander bei **Onlinespielen aus**, wo mein Spielpartner gar nicht bei mir ist? Kann ich mit dem nach dem Spiel ein Eis essen gehen?  **Augen** vor Bildschirmen werden **einseitig** trainiert.  **G:\_GR-622\Gesundheitsförderung-Prävention\Suchtprävention\PhoneSmart\Eltern\Vortrag\LoL-Samsung-White-Weltmeister-970x500.jpg**  **Ich zeige zusätzlich zum Augenthema dieses Bild (4 von 5 tragen Brillen)**   1. **Tasten und Wasser (Wassergruppe)**     Themen: In Minecraft **spür** ich das **Wasser** nicht. Ich merke auch keine echte Anstrengung wie Schwitzen, Muskeln, Atem etc. Im echten Wasser kann ich echte Freundschaften bilden – bei Minecraft können auch „Freundschaften“ mit Fremden (Erwachsenen) entstehen   1. **Beziehung (mit Pferd) – Miteinander (Pferdgruppe)**     Thema: Wie gestaltet sich die Beziehung mit dem Pferd? Pferd anfassen, streicheln, bürsten, füttern, Reaktion des Pferdes, Empathiefähigkeit etc….   1. **Bewegung, Übergewicht, Flucht aus dem echten Leben (Ballgruppe)**     Themen:  **Übergewicht** mangels Bewegung **Flucht** aus realem Leben (In der virtuellen Welt kann ich meinen echten Körper verstecken und mich als Avatar präsentieren)   1. **Eindrücke von Bildern, Feuer (Feuergruppe)**     Themen: ungeeignete Inhalte, Altersbegrenzung  Bilder und Symbole  40 | | | |