



Homo Ludens – Eine Unterrichtssequenz für Kl. 7/8

von Nelia Stark und Christel Zeile-Elsner
und bei Doppelstunde 3A: Marilia Camargo und Dr. Simon Schäfer

ibK

- 3.2.1(1) ... sich mit Fragen nach Identität, Selbstbild, Fremdwahrnehmung und Rollenzuschreibung im sozialen Zusammenleben (z.B. Familie, Peergroup, soziale Netzwerke) auseinandersetzen
- 3.2.1(3) ... Hintergründe krisenhafter Situationen (z.B. Versagensangst, Leistungsdruck, ... Sucht) und Strategien zu deren Bewältigung Entfalten
- 3.2.2(3) ... Ursachen von Konflikten analysieren und Perspektiven für konstruktive Lösungen aufzeigen
- 3.2.5(2) ... Begründungen christlicher Freiheit (z.B. verlorener Sohn, ...) darstellen

pbK

- 2.2(4) ... den Geltungsanspruch biblischer und theologischer Texte erläutern und sie in Beziehung zum eigenen Leben und zur gesellschaftlichen Wirklichkeit setzen

Leitperspektiven

Medienbildung; Prävention und Gesundheitsförderung

1. Doppelstunde: Homo ludens (Eryk und sein Avatar)

Phase	Verlauf	Sozialform	Medien
Einstieg 20'	<p>1. TA: Homo ludens – der Mensch entwickelt seine Fähigkeiten, indem er spielt (nach Johan Huizinga) Habt ihr eine Idee, was damit ausgedrückt werden soll? → Würdet ihr das für euch bestätigen?</p> <p>2. Welche Spiele spielt ihr gerne? → Warum gerade diese? <i>Austausch in Murrelgruppen, dann Sichern an Tafel:</i></p> <p>TA: Bedeutung von Spielen: Unterhaltung, Spaß, Wettkampf, Erfolg, Gemeinschaft, Gefühle ausleben, die man im echten Leben nicht ausleben kann, ...</p> <p>3. Ihr habt unterschiedliche Spiele genannt, darunter auch Computerspiele. Gibt es Unterschiede zu analogen Spielen in dem, was sie euch geben? → Worin besteht nach eurer Meinung/Erfahrung der besondere Kick beim Gaming?</p> <p><i>Ggf. TA ergänzen</i></p>	<p>UG</p> <p>Murrelgruppen</p> <p>UG</p>	Tafel
Erarbeitung 50'	<p>1. <i>Meinungslinie (SuS positionieren sich):</i> TA/Gegenüberliegende Wände: Computerspiele hindern am richtigen Leben ----- helfen zum richtigen Leben</p> <p><i>Einige SuS begründen ihre Positionierung.</i></p>	Meinungslinie	Tafel

	<p>2. Wir schauen uns jetzt einen Film an, in dem ein Computerspiel eine wichtige Rolle spielt. Ob es die Hauptfigur namens Eryk am Leben hindert oder ihm zu leben hilft, ist hier eine spannende Frage.</p> <p><i>Film „Polska Warrior“ anschauen, anschl. Verständnisfragen.¹</i></p> <p>3. (A) Film nacherzählen in Erzählkette oder (B) Handlung auf AB 1.1 vervollständigen und mit Lösungsvorschlag vergleichen lassen oder im Plenum besprechen</p> <p>4. [Nur falls genug Zeit vorhanden: Wir haben vorhin darüber gesprochen, ob das Gaming am Leben hindert oder es fördert. Wir versuchen im Blick auf Eryk eine erste Antwort - wie seht ihr das: Wird Eryk durch sein Gaming am Leben gehindert oder fördert es ihn?]</p>	<p>Film- betrachtung</p> <p>UG</p> <p>SV oder EA/PA</p> <p>UG</p>	<p>Film (26min)</p> <p>AB 1.1 auf DIN A3</p>
<p>Vertiefung 20'</p>	<p>1. Der Film heißt wie Eryks Avatar „Polska Warrior“ – übersetzt: „Der polnische Krieger“. Dieser Avatar spielt also eine entscheidende Rolle. Wir schauen deshalb mal genauer hin: Was erfahren wir über Eryk, was über seinen Avatar?</p> <p><i>SuS charakterisieren beide Figuren auf AB 1.2</i></p> <p><i>Vorstellung der Ergebnisse</i></p> <p>2. Was steckt eurer Vermutung nach hinter Eryks Auswahl dieses Avatars – eines Kriegers? → Könnte er auch mit einer Figur, die so aussieht wie er selbst, in dem Spiel Goldhunter erfolgreich sein?</p>	<p>EA/PA</p> <p>SV</p> <p>UG</p>	<p>AB 1.2</p>

¹ Der Film ist mit deutschen Untertiteln beim Katholischen Filmwerk verfügbar. Mit englischen Untertiteln findet man ihn auch im Internet: <https://vimeo.com/232894263> oder: <https://www.youtube.com/watch?v=nZz1fif5nvk> (Letzter Zugriff: 23.04.22)

	<p><i>Optionaler Impuls (ggf. Tafel/Folie):</i> „Ein Avatar verbirgt (wie eine Maske) etwas von seinem Spieler, er verrät aber auch etwas über ihn.“ Was haltet ihr von dieser These? → Stimmt sie im Hinblick auf Eryk?</p>		Tafel
Bündelung 5min	<p>Nach dem, was wir heute erarbeitet und besprochen haben, schauen wir nochmals auf die These vom Anfang: Homo ludens – der Mensch entwickelt seine Fähigkeiten, indem er spielt. Kann man dieser Aussage am Beispiel des Films zustimmen? Formuliert eure Antwort, indem ihr folgenden Satz vervollständigt: TA: Aus Sicht des Films „Polska Warrior“ stimmt diese Aussage/stimmt diese Aussage nicht, weil... <i>Einige SuS tragen ihr Ergebnis vor.</i></p>	EA SV/UG	Tafel
HA	Schau dir den Film noch einmal an und notiere, welche Vorstellungen und Wünsche Herr Kaminski in Bezug auf seinen Sohn Eryk hat.		Link zum Film

Weitere mögliche Beobachtungsaufträge (dazu müssten ggf. zusätzliche Unterrichtsstunden konzipiert werden):

1. Notiere Beispiele im Film, die Eryk bloßstellen bzw. demütigen.
(Hausarbeit in der Männergesellschaft, Schwimmlehrerin, die Umkleidekabintentür öffnet; Befehlston: Pfeifen und Anrede mit Nachname; Kinder auf der Brücke: „Nerd“, „Trottel/Sucker“; Kumpan des Vaters: „Hast du überhaupt die Muskeln?“; Vater macht Pfannkuchen-Bewegung am Moped nach und lacht; ...); Notiere demgegenüber Szenen, in denen Eryk Wertschätzung erfährt.
2. In dem Film werden einige Kontraste, aber auch Parallelen geschickt inszeniert, z.B. der unerschrockene Sprung des Avatars von der Klippe und sein erfolgreiches Tauchen nach der Krone ↔ das Hinabgestoßen-Werden Eryks im Schwimmbad und sein Scheitern beim Tauchen nach dem Ring. Notiere weitere Parallelen und Kontraste. Achte auch darauf, wie diese filmisch umgesetzt werden.
3. Untersuche die Szene im Schwimmbad min 13:15-14:17/22 im Blick auf die Kameraeinstellungen und die Kameraperspektive. Erkläre, welchen Eindruck die jeweilige Einstellung/Perspektive bei den Zuschauer*innen bewirken soll.

2. Doppelstunde: „Die Kaminskis sind Champions“ (Eryk und sein Vater)

Phase	Verlauf	Sozialform	Medien
Einstieg 7-10'	<p>1. TA „Die Kaminskis sind Champions ... Mein Sohn schwimmt bald an all diesen niederländischen Kids vorbei...“</p> <p>Welche Vorstellungen und Wünsche des Vaters zeigen sich in diesen beiden Sätzen?</p> <p>TA optional: <i>Der Vater</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>will von seinem Sohn und den Kumpanen als siegreicher Kämpfer wahrgenommen werden (Wettrennen auf den Mopeds auf dem Heimweg von der Arbeit, Siegerfoto, Pokal, goldfarbenes Moped)</i> - <i>hat Minderwertigkeitsgefühle in Holland (?)</i> - <i>hat Sorge um seinen Sohn (Wird er in Holland sein Leben meistern, wird er Erfolg haben?)</i> - <i>hegt den Wunsch, auf Eryk stolz zu sein</i> - ... <p>2. Wie geht es Eryk mit diesen Vorstellungen und Wünschen des Vaters? (Welche Gefühle und welches Verhalten rufen solche Sätze bei ihm hervor?) Nennt Beispiele aus dem Film.</p> <p><i>(Einerseits will er dem nachkommen, andererseits setzt es ihn unter Druck und ruft Versagensängste hervor.)</i></p>	UG	Tafel
Erarbeitung 1 15-20'	<p>1. Wir schauen uns nochmal eine Schlüsselszene an, die den weiteren Verlauf der Geschichte stark beeinflusst: „First Player“ ca. 11:27-11:49 (stoppen, bevor der Vater spricht!)</p> <p>→ Eryk ist First Player geworden, wie Laura stolz verrät. Auf dem AB 2.1 sind 2 Möglichkeiten entworfen, wie der Vater reagieren könnte. Überlegt euch, welche Folgen die jeweilige Reaktion hätte.</p>	Film- betrachtung PA	Film- ausschnitt AB 2.1

	<p><i>Schnellere SuS könnten hier oder während der Vertiefung das Zusatzmaterial 2.1b bearbeiten.</i></p> <p><i>Besprechung der Ergebnisse</i></p> <p>2. Liebt der Vater seinen Sohn eigentlich? Wenn ja, (1) wo wird das angedeutet? <i>(Er streicht ihm beim Heimkommen über den Kopf und sagt „He, Kleiner!; Er verteidigt ihn vor seinen Kumpanen; Er macht sich um ihn Sorgen; Er tritt für seine Rechte gegenüber der Schwimmlehrerin ein; ...)</i></p> <p>(2) weiß Eryk, dass sein Vater ihn liebt? <i>(Vielleicht, aber er hat Angst, diese Liebe zu verlieren. Oder er denkt, dass er sie gewinnen muss.)</i></p>	SV/UG	[AB 2.1b]
Vertiefung1 15-20'	<p>1. Eryk verhält sich nicht nach den Idealvorstellungen des Vaters. Was würde sich umgekehrt Eryk von seinem Vater wünschen? → <i>Erste Vorschläge im UG (z.B., dass er sich Zeit für ihn nimmt, ihn nicht unter Druck setzt, sich für sein Hobby interessiert, ...)</i></p> <p>2. Eryk traut sich nicht, seinem Vater zu sagen, was er sich von ihm wünscht. Laura rät ihm, seinem Vater einen Brief zu schreiben, in dem er seine Wünsche und Bedürfnisse formuliert. <i>(Alternativ könnte auch in PA ein Streitgespräch Eryks mit dem Vater geschrieben und in verteilten Rollen vorgetragen werden.)</i></p> <p><i>[Ggf. AB 2.1b für schnellere SuS]</i></p> <p><i>Präsentation der Ergebnisse</i></p>	<p>UG</p> <p>EA / (PA)</p> <p>SV</p>	Heft

Für den weiteren Verlauf der Unterrichtsstunde stehen im Folgenden zwei Alternativen zur Auswahl:

SuS erzählen z.B. von Verwandten/Bekanntem, Luther, ...

4. Ich stelle mal eine These auf:

TA: Wer sich so von Gott angesprochen fühlt (*erfährt*), sieht auch andere Menschen mit anderen Augen.

Diskussion der These

(In dem UG sollte angesprochen werden, dass die Perspektive sich ändern kann, wenn man bedenkt, dass diese Zusage auch anderen gegenüber gilt; es sollte diskutiert werden, ob sich das Verhalten anderen gegenüber ändert, wenn man die Erfahrung des Angenommenseins gemacht hat.)

Tafel

	<p><i>Kurzer Austausch in Murrelgruppen, dann UG</i></p> <p><i>Ggf. weiterer Impuls: Nachdem er gerettet ist, sagt der Vater zu Eryk: „My champion. My Polska Warrior.“ Wie deutet ihr es, dass er ihn wie den Avatar nennt?</i></p> <ul style="list-style-type: none">- <i>Seine Sicht auf Eryk hat sich verändert: er sieht seine Stärken.</i>- <i>Er anerkennt, dass Eryk ein Gewinner ist (gegensätzlich zu seiner Reaktion, als Eryk First Player wurde).</i>- <i>Er sieht, dass Eryk durch das Computerspiel Mut gewonnen hat.</i>- <i>Er denkt immer noch in dem Muster „Gewinner und Verlierer“.</i> <p><i>(Es bleibt offen, ob Eryk nur deshalb für seinen Vater zum Champion wird, weil er ihn heldenhaft gerettet hat und weil er die Schwimmprüfung besteht. Auf der anderen Seite nennt der Vater Eryk „My Polska Warrior“, was auf ein Wahrnehmen und eine Akzeptanz dessen hinweist, was Eryk interessiert und wichtig ist; auch sitzt Laura bei der Schwimmprüfung bei dem Vater und seinen Kumpanen. Bei früheren Begegnungen hatte der Vater sie nach Hause geschickt bzw. Eryks Laptop zugeklappt, als er Lauras Stimme darin hörte.)</i></p>	UG	
--	---	----	--

3. Doppelstunde Option A: „Ich bin es nicht wert“ - Bedingungslose Annahme

Phase	Verlauf	Sozialform	Medien
Einstieg 10'	<p>Wie Eryk im Film „Polska Warrior“ wünschen sich alle Menschen Anerkennung und Liebe von anderen. Wir kennen das aus unseren eigenen Beziehungen zu unseren Eltern, Lehrer*innen, unserer Klasse oder Freunden. Anerkannt zu werden tut gut! Aber es stellt sich die Frage: Was muss man tun, um das zu verdienen? Und gibt es Situationen, in denen Anerkennung und Liebe verweigert werden sollten?</p> <p>TA: Anerkennung und Liebe – Was muss man dafür tun? In welchen Situationen sollten sie jemand verweigert werden?</p> <p>SuS tauschen sich in Murmelgruppen aus, dann UG</p> <p>In der Bibel gibt es eine sehr bekannte Geschichte, in der es genau um diese Frage geht. SuS raten kurz.</p>	<p>LV</p> <p>Murmel- gruppen UG</p>	Tafel
Erarbeitung 15'	<p>1. L (Erzähler*in) und 4 SuS (Vater / jüngerer Sohn / älterer Sohn / Diener) lesen das Gleichnis in verteilten Rollen vor.</p> <p>2. Um die Erzählung angemessen deuten zu können, muss man zunächst einige Hintergrundinformationen zum Erbrecht, zur Bedeutung des Siegelrings usw. haben: Dazu haben Schülerinnen einer 8. Klasse einen Theologieprofessor befragt. Wir schauen uns diesen Videoausschnitt an und tragen anschließend die Informationen zusammen. Video: min 0:00- 4:50 (https://pt01.lehrerfortbildung-bw.de/w/f2051de8-fc8e-4a37-8ae5-9cb5ad92fd76)</p> <p>UG: Wir tragen kurz zusammen: Welche Hintergrundinformationen zu der Erzählung haben wir von Herrn Rügemeier erhalten?</p>	<p>LV/SV</p> <p>Video- Betrachtung</p> <p>UG</p>	<p>AB A3.1</p> <p>Video Teil 1</p>

15'	<p>3. Herr Rüggemeier sagt, dass der jüngere Sohn, bevor er in die Fremde geht, bereits innerlich auf Distanz zum Vater gegangen ist. Da würden wir gerne wissen, warum. Die Erzählung nennt dafür keine Gründe. Überhaupt ist es typisch für biblische Geschichten, dass die Gefühle und Gedanken der Personen nicht erzählt werden, sondern man sie sich an den entsprechenden Stellen hinzudenken muss. Das machen wir bei der Erzählung jetzt mal, indem wir uns in die Personen hineinversetzen.</p> <p><i>SuS füllen arbeitsteilig Leerstellen der Erzählung (Gedanken des Vaters, des jüngeren und des älteren Sohnes) aus. Anschließend liest L die Erzählung vor und lässt an den jeweiligen Leerstellen SuS ihre Ergebnisse vortragen.</i></p>	EA/PA	AB A3.2.1 -A3.2.3
5'	<p>4. Ihr habt jetzt mögliche Gedanken und Gefühle der Personen in der Geschichte gehört. Könnt ihr alles nachvollziehen, hat euch etwas gefehlt? → Was hat euch an dieser Erzählung am meisten beeindruckt? → Wie würdet ihr den Vater beschreiben? → (Sieht der ältere Bruder das auch so?)</p> <p>5. Stellt euch vor, ihr wärt Zuhörer*innen Jesu gewesen und hättet ihm Fragen zu der Geschichte stellen können. Was hättet ihr ihn gerne gefragt? <i>L sammelt Fragen an der Tafel.</i> TA z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Der übriggebliebene Besitz des Vaters gehört zum Erbe des älteren Sohnes. Ist es nicht unfair, seinem jüngeren Sohn etwas davon zu geben?</i> - <i>Wird der jüngere Sohn für ein schlechtes Verhalten belohnt?</i> - <i>Wieso sagt der jüngere Sohn: „Ich bin vor Gott und vor dir schuldig geworden“?</i> - <i>Wie ging die Geschichte weiter?</i> - ... <p><i>L beantwortet Sachfragen selbst. Fragen zu Leerstellen des Gleichnisses bleiben für die folgende Interpretation der SuS offen.</i></p>	UG	

15'	<p>6. Diese Erzählung ist ein Gleichnis, in dem Jesus etwas über Gott und die Menschen verdeutlichen will. Vielleicht hat er Fragen, wie wir sie formuliert haben, in seiner Erzählung bewusst nicht beantwortet, um seine Zuhörer*innen zu einer eigenen Interpretation herauszufordern. Mich interessiert nun eure Deutung: Formuliert, was Jesus eurer Meinung nach mit dem Gleichnis über Gott und die Menschen deutlich machen will. (Überprüft dabei auch die offenen Fragen.)</p> <p><i>SuS notieren ihre Deutung in EA/PA.</i></p> <p><i>Präsentation der Ergebnisse.</i></p>	EA/PA	Heft
Vertiefung 10'	<p>1. Dieses Gleichnis wird oft schon kleinen Kindern als eine schöne Geschichte erzählt. Wir haben aber gemerkt, dass die Reaktion des Vaters auch irritieren kann. Der Bonner Theologieprofessor Dr. Jan Rüggeheimer, den wir bereits im Video gesehen haben, nennt es eine Zumutung auch für ihn als Christen heute. Diesen Videoausschnitt schauen wir uns nun gemeinsam an. Anschließend wollen wir unsere ersten Eindrücke zusammentragen.</p> <p><i>Video: min 4:50-9:45 (https://pt01.lehrerfortbildung-bw.de/w/f2051de8-fc8e-4a37-8ae5-9cb5ad92fd76)</i></p> <p><i>UG: Welche neuen, euch vielleicht überraschenden Aspekte des Gleichnisses hat Prof. Rüggeheimer genannt?</i></p>	Betrachten des Videos	Video Teil 2
15'	<p>2. Herr Rüggeheimer nennt das Gleichnis eine Zumutung und eine positive Herausforderung. Überprüft in der Transkription, was Herr Rüggeheimer damit konkret meint, und vervollständigt die Satzanfänge auf dem Arbeitsblatt in euren eigenen Worten.</p> <p><i>Erarbeitung des AB A3.3b</i></p> <p><i>Besprechung + Ergebnissicherung:</i> <i>Der zentrale Gedanke ist: ... (die voraussetzungslose und bedingungslose Annahme jedes Einzelnen unabhängig von seiner Leistung)</i></p>	UG EA→PA UG	A3.3a Transkript AB A3.3b

	<p>Was Jesus hier sagt, ist eine Zumutung, weil... <i>(wir gewohnt sind, Menschen v.a. deshalb zu lieben bzw. zu akzeptieren, weil sie etwas Besonderes und Herausragendes können oder tun oder sich so verhalten, wie wir es von ihnen erwarten)</i></p> <p>Es ist aber auch eine positive Herausforderung. Christ*innen und die Kirche als ganze sind aufgefordert, ... <i>(sich selbst und andere auch bedingungslos anzunehmen)</i></p> <p>UG: Was heißt das denn konkret? Nennt mal ein Beispiel. (→ Ggf. TA)</p> <p>→ (Das sind tatsächlich konkrete Fälle, in denen Menschen bedingungslos angenommen werden. Schauen wir aber mal noch genauer hin.) In der Praxis fällt es vielen von uns doch sehr schwer, andere Menschen bedingungslos anzunehmen. Was befähigt Menschen dazu (andere so anzunehmen)?</p>		
Puffer	Herr Rüggemeier sagt in dem Interview, dass der Name „Der Verlorene Sohn“ nicht passt. Welche Titel schlägt ihr vor?		

Wenn diese Stunde stärker mit dem Film „Polska Warrior“ verknüpft sein soll, könnte alternativ zur Arbeit mit dem Interview folgendermaßen vorgegangen werden:

1. Der Einstiegsfrage wird – wenn man in der vorausgehenden Unterrichtsstunde Option 1 gewählt hat – die Frage vorgeschaltet, ob der Film ein gutes Ende nimmt.
2. In der Vertiefung arbeiten die SuS an einer Gestaltungsaufgabe, z.B.: „Entwerft ein anderes Ende des Films, in dem die bedingungslose Annahme Eryks deutlich wird.“

3. Doppelstunde Option B: VR - Flucht in eine schönere Welt?

Phase	Verlauf	Sozialform	Medien
<p>Einstieg 15min</p>	<p>1. In dem Film Polska Warrior vermischen sich während einer Szene Eryks virtuelle und reale Welt auf spektakuläre Weise. Wir wollen uns diese Szene nochmal anschauen und darauf achten, wie das geschieht.</p> <p><i>(Verfolgungsszene in Polska Warrior min 18:18-22.22)</i></p> <p>Welche Beobachtungen habt ihr gemacht?</p> <p>TA: Verfolgungsszene im Film „Polska Warrior“:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Die Menschen verwandeln sich in verfeindete Avatare aus dem Spiel „Goldhunter“</i> - <i>Als der Vater in Lebensgefahr ist, verwandeln sich die Avatare zurück in die echten Personen.</i> - ... <p>2. Ggf. Ergänzung der Beobachtungen durch Lektüre des Filmtranskripts ab min 18:18, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Die Dialoge sind gleich wie im Computerspiel (z.B. „Let the game begin.“; „Get them!“; „Polska, attack!“)</i> - ... <p>3. Wir fassen zusammen: Was passiert in dieser Szene?</p> <p><i>(Der Blick auf den kampfbereiten Avatar im Spülwasser hatte Eryk ermutigt, sich aufzulehnen und davonzustürmen. Während der Verfolgung durch den Vater verschwimmen in Eryks Kopf reale und virtuelle Welt. Eryk spricht und handelt wie sein Avatar im Spiel. Dies führt letztlich auch zu dem Unfall des Vaters.</i></p> <p><i>Auch wenn Eryks Sprung in die Tiefe vergleichbar mit der Risikobereitschaft und dem Mut des Avatars am Anfang ist, bildet sich Eryk hier nicht mehr ein, Polska zu sein, sondern er handelt als</i></p>	<p>LV</p> <p>Film- betrachtung UG</p> <p>EA/PA UG</p>	<p>Film</p> <p>Tafel</p> <p>AB B3.1</p>

	<i>er selbst. Er hilft seinem Vater, indem er das Wissen anwendet, das er im realen Schwimmunterricht erworben hat.)</i>		
Erarbeitung 1 30min	<p>1. Habt ihr ähnliche Erfahrungen gemacht, dass man lange ein Spiel spielt, eine Filmserie sieht oder sich in anderer Form in Fantasy-Welten bewegt und anschließend Realität und Fiktion verschwimmen?</p> <p><i>SuS erzählen von ihren Erfahrungen.</i></p> <p>2. Wenn man die Entwicklungen im Computerbereich verfolgt, weiß man, dass sich da gerade eine große Veränderung durch die VR-Technologie anbahnt, die auch den Gaming-Bereich revolutionieren wird. → Kurze Begriffsklärung „VR“</p> <p>Ein Beispiel, was man dabei erleben kann, sehen wir im folgenden Filmausschnitt aus dem Jahr 2017: „<i>Virtual Reality: Technologische Revolution oder nur Spielerei?</i>“ (min 22:04-Ende)²</p> <p>3. Welche Erfahrung machen die Versuchsteilnehmer*innen? → Was ist so faszinierend an VR? → Welche Gefahren werden im Film deutlich?</p> <p><i>Alternativ zur Filmdoku kann auch das AB B3.2 (Ausschnitt aus der Süddeutschen Zeitung) erarbeitet werden.</i></p> <p><i>Sammeln der Ergebnisse an Tafel</i></p> <p>→ Welche weiteren Gefahren fallen euch ein?</p> <p>4. EA/PA</p>	<p>UG</p> <p>LV/UG</p> <p>Film- betrachtung</p> <p>UG</p> <p>EA/PA</p>	<p>Doku VR</p> <p>AB B3.2</p> <p>Tafel</p>

² <https://www.youtube.com/watch?v=cwZVVT44uQw> oder: <https://www.srf.ch/play/tv/einstein/video/virtual-reality-technologische-revolution-oder-nur-spielerei?urn=urn:srf:video:417868a4-6a94-446e-819a-b0ee5accfbc4> (Letzter Zugriff: 23.04.2022)

	<p>Formuliert zu zweit (auch aus eurer eigenen Erfahrung) Gründe, welche die Befürchtungen der Expert*innen bestätigen oder ihnen widersprechen.</p> <p><i>Besprechung und Diskussion der Ergebnisse</i></p> <p><i>Möglicher Impuls im Auswertungsgespräch:</i> Durch das Aufsetzen der Brille macht man sich gegenüber der eigentlichen Wirklichkeit blind und liefert sich anderen aus. (Wie) könnte das evtl. auch ausgenutzt werden?</p>	UG	
Vertiefung 10min	<p>1. In der Doku wird auch die Gefahr der Computersucht genannt. Nach aktuellen Studien gibt es in Deutschland über 450 000 computersuchtkranke Kinder und Jugendliche und über 1 Mio, die gefährdet sind, suchtkrank zu werden. Corona hat den Trend verstärkt. Nennt Anzeichen, an denen man erkennt, dass ein Mensch computer- bzw. internetsüchtig ist.</p> <p><i>Ggf. Sammeln an der Tafel</i></p> <p>2. <i>Abgleich mit DAK-/UKE-Studie³:</i> In einer Jugendstudie von 2021 werden folgende Merkmale für krankhafte Mediennutzung genannt: <i>Folie DAK S. 30</i></p> <p><i>SuS kommentieren.</i></p> <p>[<i>Optional: Treffen diese Merkmale auf Eryk in Polska Warrior zu?</i>]</p>	UG	Tafel Folie DAK, S. 30
Erarbeitung 2 15'	<p>Es geht um eine Jugendstudie. Deshalb seid ihr auch Expert*innen. Es ist sehr schwer, sein Nutzungsverhalten in Bezug auf Handy und andere Medien zu verändern. Überlegt zu einzelnen Punkten aus der Studie, welchen Rat ihr Jugendlichen, die dieses Problem haben, geben würdet. (Welche Ideen und Tipps habt ihr?)</p>	GA/PA	Heft/ Plakat/ Folie

³ DAK Gesundheit: Mediensucht während der Corona-Pandemie. Ergebnisse der Längsschnittstudie von 2019 bis 2021 zu Gaming und Social Media mit dem UKE Hamburg, in: <https://www.dak.de/dak/download/studie-mediensucht-ergebnisse-2508664.pdf> (Letzter Zugriff: 23.04.2022)

	<i>GA oder PA: z.B. Erarbeitung eines Flyers</i>		
	<i>Präsentation</i>		

Info für die Lehrkraft (ggf. für weitere Impulse im UG):

Die DAK-Studie schlägt bestimmte maximale Mediennutzungsdauer vor:

<https://www.dak.de/dak/download/studie-mediensucht-ergebnisse-2508664.pdf>, S.32

Tipps zur Verhaltensänderung in der Broschüre für Jugendliche ab S. 24:

[https://cdn.sanity.io/files/72dc0gt7/production/94fa22a3ca15cb2b102a4d7ce5143c4d0619b4b1.pdf?dl=Broschuere_Jugendliche_Gaming-_und_Social-Media-Sucht\(2\).pdf](https://cdn.sanity.io/files/72dc0gt7/production/94fa22a3ca15cb2b102a4d7ce5143c4d0619b4b1.pdf?dl=Broschuere_Jugendliche_Gaming-_und_Social-Media-Sucht(2).pdf) (Letzter Zugriff: 23.04.2022)

- AB Arbeitsblatt
- EA Einzelarbeit
- GA Gruppenarbeit
- L Lehrer*in
- LV Lehrervortrag
- PA Partnerarbeit
- UG Unterrichtsgespräch
- SuS Schülerinnen und Schüler
- SV Schülervortrag