

2 Lektionen Games und Selbstwirksamkeit

Bezug zu Lehrplan 21

M1.1	können Verflechtungen und Wechselwirkungen zwischen physischer Umwelt, medialen und virtuellen Lebensräumen erkennen und für das eigene Verhalten einbeziehen (z.B. soziale Netzwerke und ihre Konsequenzen im realen Leben).
M1.2	erkennen, dass Medien und Medienbeiträge auf Individuen unterschiedlich wirken.
M1.1	können Chancen und Risiken der Mediennutzung benennen und Konsequenzen für das eigene Verhalten ziehen.

Einführung

2'	Einstieg: Suchen Sie auf Youtube nach einem Video mit Game Neuerscheinungen (z.B. «beste Spiele Playstation 2018» oder «beliebteste Online-Games»). Spielen Sie den SuS einen Ausschnitt daraus vor.
10'	Aufgabe für die Schüler: «Jede/r überlegt sich, welches die Gründe sind, warum ihre gerne oder nicht gerne Bildschirmspiele spielt. Haltet eure Gedanken schriftlich fest.»
15'	SuS bilden Zweierteams und befragen Mitschüler/Innen, weshalb Sie gerne oder nicht gerne Games spielen. → Die SuS schreiben sich die Gründe auf
10'	Die SuS versuchen möglichst viele der genannten Gründe auf Zettel zu schreiben und diese dann an einer Tafel/Wand in Gruppen zusammenzufassen.
10'	Die meistgenannten Gründe werden im Plenum – wertefrei(!) – diskutiert.
15'	Film «Games» schauen: Video von SRF my School zu Games Link Filmausschnitt 3:30-4:06 nochmals anschauen.
15-20'	Aufgabe: «Schaut euch den Ausschnitt an und recherchiert anschliessend in 4er-Gruppen den Begriff Selbstwirksamkeit im Internet. Entwickelt jeweils ein Plakat: Selbstwirksamkeit im Game kann man erleben, wenn ...» • ... • ... • ... → Die SuS halten das auf einem Plakat fest. (siehe Liste am Ende der Seite)
5-10'	Die SuS erhalten den Auftrag, sich zu überlegen, in welchen Momenten (ausser Computer spielen) im Alltag oder in der Freizeit sie das Gefühl der Selbstwirksamkeit sonst noch spüren.

→ Diese Unterrichtsidee ist eine verkürzte Version der Lektionen auf SRF mySchool ([Link](#))

	Voraussichtlich werden Tätigkeiten genannt, bei denen sich die SuS wohlfühlen bzw. Anerkennung bekommen (z. B. Tanzen, Klettern, Kunststücke vorführen, Motorrad fahren, Fussball oder Theater spielen, Musizieren, Skaten, ...). Alle SuS schreiben zwei solcher Tätigkeiten sowie ihren Namen verdeckt auf einen Zettel. Die Zettel werden von der Lehrperson eingesammelt.
5'	Eine «Glücksfee» zieht anschliessend jeweils Schülerpaare, die ein Team bilden und sich gegenseitig ihre Selbstwirksamkeitssituationen porträtieren dürfen.

Folgende Spielaktivitäten kann die Liste z.B. enthalten:

- Einen Charakter entwickeln und «hochskillen»
- Monster vernichten
- Feinde töten
- Sich gegenseitig unterstützen und beschützen, heilen ...
- Quests lösen
- Durchhalten bis zum Schluss, ein neues Level erreichen
- Möglichst viel zerstören
- Die Welt retten
- Mit der Zeit immer besser und schneller werden
- Gemeinsam mit anderen Spass haben und Strategien der Problemlösung entwickeln
- Möglichst viel aufbauen und organisieren
- Unter hoher Anspannung oder Zeitdruck eine Aufgabe lösen
- Durch langes und intensives Ausknobeln eine komplizierte Aufgabe lösen.

→ Diese Unterrichtsidee ist eine verkürzte Version der Lektionen auf SRF mySchool ([Link](#))