



DIGITALE SPIELE

Einen verantwortungsvollen Umgang mit Gaming entwickeln.

Lernreise aus der Unterrichtsreihe »Selbstbestimmt im Netz«

Liebe Lehrperson,

wir freuen uns über Ihr Interesse an der Lernreise »Digitale Spiele« aus der Unterrichtsreihe »Selbstbestimmt im Netz« der Heinrich-Böll-Stiftung. Die Reihe besteht aus drei in sich geschlossenen Lernreisen zu den Themen Digitale Spiele, Fake News und Datenspuren. Das gesamte Unterrichtsmaterial steht [HIER](#) kostenfrei zum Download zur Verfügung. Es soll die Schüler:innen dabei unterstützen, sich mündig und bewusst im Internet zu bewegen. Eingangs finden Sie Informationen dazu, für welche Lernkontexte das Material vorgesehen ist, und anschließend, wie Sie es konkret im Unterricht einsetzen können.

Wir wünschen zahlreiche neue Erkenntnisse und viel Spaß bei der Verwendung des Materials!

Digitale Spiele: Rahmeninformationen

Format und Dauer:

Lernreise mit Rollenspiel als Hauptformat
90 Minuten (+ optional 15 Minuten)

Zielgruppe:

Schüler:innen aller Schularten ab 15 Jahren
(mit mindestens C1-Deutschkenntnissen)

Bestandteile:

1 x Leitfaden für die Lehrperson
(Abschnitt: S. 1 – 16)

1 x Arbeitsvorlagen für Schüler:innen
(Anhang: S. A1 – A8)

Benötigte Materialien:

- Arbeitsvorlagen Seiten A1 – A8
(1 x pro 5 Schüler:innen ausgedruckt)
- Technische Ausstattung: keine notwendig.
Falls vorhanden und gewünscht, können
Handys für die eigenständige Recherche der
Schüler:innen während der Rollenspielphase
genutzt werden.

Durchführung:

Das Material ist so konzipiert, dass Sie es mit
nur wenig Vorbereitung und ohne technische
Ausstattung (mit Ausnahme eines Druckers für
die Arbeitsvorlagen) einsetzen können.

Schritt 1: Lesen Sie die Unterrichtsbeschrei-
bung der Unterrichtseinheit durch. Passt der
Ablauf für Ihre Lerngruppe, wollen Sie Anpas-
sungen vornehmen? (Dauer: ca. 30 Minuten)

Schritt 2: Entscheiden Sie über den für Sie
passenden Einsatz der Arbeitsvorlagen. Sie
können alle Materialien ausdrucken (einseitig,
da mitunter eine Schere zum Einsatz kommt).
Sollten die Schüler:innen jedoch ein digita-
les Endgerät (PC oder Tablet) zur Verfügung
haben, könnten sie auch direkt im PDF mit den
aktiven Links arbeiten und ihre Notizen in die
Textfelder eingeben.

Kompetenzerwerb:

Die Schüler:innen...

- ... reflektieren ihren persönlichen Bezug zum
Thema digitale Spiele.
- ... lernen relevante Fakten zum Thema digitale
Spiele kennen.
- ... lernen verschiedene Perspektiven auf das
Thema kennen und diskutieren sie.
- ... reflektieren eigene Erkenntnisse und Erfah-
rungen während der Lernreise.

Curriculare Einbindung:

Die Unterrichtseinheit ermöglicht einen Kom-
petenzaufbau bei Schülerinnen und Schülern
gemäß den Vorgaben der „Strategie Bildung
in der digitalen Welt“ der Kultusministerkonfe-
renz. Insbesondere zwei Kompetenzbereiche
werden durch die vorliegende Unterrichtsein-
heit gefördert:

1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren

- Risiken und Gefahren in digitalen Um-
gebungen kennen, reflektieren und be-
rücksichtigen
- Strategien zum Schutz entwickeln und
anwenden

2. Medien analysieren und bewerten

- Gestaltungsmittel von digitalen Medien-
angeboten kennen und bewerten
- Interessengeleitete Setzung, Verbreitung
und Dominanz von Themen in digitalen
Umgebungen erkennen und beurteilen
- Wirkungen von Medien in der digitalen
Welt (z.B. mediale Konstrukte, Stars,
Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellun-
gen) analysieren und konstruktiv damit
umgehen

Eine Umsetzung der Unterrichtseinheit emp-
fiehlt sich somit insbesondere für die Fächer
Deutsch, Wirtschaft, Politik & Gesellschaft
sowie Ethik und Philosophie, Religion, Informa-
tik und verwandte Lernangebote.

Agenda:

01 Einstieg ins Thema

(05 min) S. 3

02 Positionierung zum Thema

(10 min) S. 4

03 (optional) Fragerunde zu digitalen Spielen

(15 min) S. 5

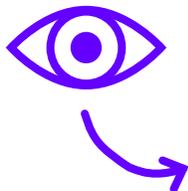
04 Rollenspiel: Digitale Spiele an der Schule

(60 min) S. 7

05 Reflexion und Abschluss

(15 min) S. 16

Blick ins Material
der Schüler:innen.



**Titelblatt:
Einführung
in den
Kontext**

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A1.

DIGITALE SPIELE



Format und Dauer:

Rollenspiel: Digitale Spiele und Schule (55 min)

Kontext und Spieleinleitung:

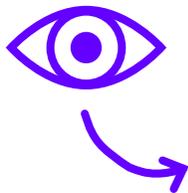
Digitale Spiele in der Schule? Das mag in Deutschland wie ein Widerspruch klingen, aber in vielen Schulen in Norwegen, Schweden, China und den USA¹ gehören digitale Spiele zum Schulalltag. Inspiriert von diesen Entwicklungen beschäftigt sich nun auch Eure Schule mit der Frage, ob und wie digitale Spiele in den Schulalltag eingebunden werden sollen.

Als ersten Schritt hat Eure Schulleitung eine Gruppe aus Expertinnen und Experten in die Schule eingeladen, damit diese ihre Meinungen zu digitalen Spielen teilen können. Sollen digitale Spiele an Eurer Schule eine Rolle spielen? Wenn ja, warum und in welchem Rahmen? Als Schulfach, als Wahlfach, als AG am Nachmittag? Wenn nein, warum nicht?

Als zweiten Schritt bittet Euch Eure Schulleitung um konkrete Vorschläge zur Frage, welche Rolle digitale Spiele an Eurer Schulen spielen könnten. Jetzt ist Eure persönliche Meinung gefragt. Einigt Euch als Gruppe auf einen Vorschlag und begründet Eure Meinung. Beachtet dabei auch die Argumente der Expertinnen und Experten aus Eurem Rollenspiel und füllt die beigefügte Vorlage aus.

¹ E-Sport im Klassenzimmer – eine Initiative von ZEIT für die Schule und ESL (2021): ZEIT für die Schule, ogyde/9kag.

Blick ins Material
der Schüler:innen.



Spiel- anleitung

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A2.

Spielanleitung: Los gehts!

Phase 1:

15
min

Vorbereitung Rollenspiel

Jede:r von Euch bekommt eine Rollenspielkarte mit einer darauf vorbereiteten Perspektive sowie weiterführenden Links für die eigenständige Recherche. **Lest Euch Eure Rollenspielkarte durch, verinnerlicht die Perspektive Eurer Rolle und vertieft Euer Wissen zu den Argumenten anhand der Recherchetipps.** Schreibt Euch ggf. Gedanken und Argumente auf ein Blatt.

Phase 2:

15
min

Durchführung Rollenspiel

Geht jetzt in die Rollenspielphase. **Nehmt wie Schauspieler:innen Eure Rolle ein und nennt die Perspektive Eurer Person.** Sprecht dabei aus der Ich-Perspektive. Ein Beispiel: „Hallo, mein Name ist Güzin, ich bin Spieleforscherin und freue mich an der heutigen Diskussion teilzunehmen. Meine Ansicht zum Thema ist ...“. Nehmt Euch Zeit, eine **abwechslungsreiche Diskussion zu führen und die Perspektive aller Rollenkarten zu hören.** Und nicht vergessen: Reagiert und argumentiert in dieser Phase aus der Perspektive Eurer Rolle und nicht aus Eurer persönlichen Wahrnehmung heraus – wie ein:e Schauspieler:in.



Phase 3:

15
min

Erarbeitung Vorschlag

Jetzt ist das Rollenspiel vorbei, und Ihr verlasst die Perspektive Eurer Rolle. **Formuliert nun basierend auf Euren eigenen Meinungen einen Vorschlag dazu, welche Bedeutung digitale Spiele an Eurer Schule haben sollten.** Nutzt dafür die Vorlage „Digitale Spiele an unserer Schule – Unser Vorschlag“. Gerne könnt ihr dazu Argumente aus der Rollenspielphase in Euren Vorschlag einfließen lassen.

Phase 4:

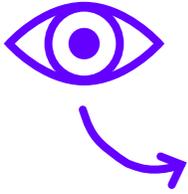
10
min

Vorstellung Eurer Vorschläge

Jetzt ist es an der Zeit, Eurer Klasse Euren Vorschlag zu präsentieren. **Stellt Eure Überlegungen vor.** Geht dabei auch auf folgende Fragen ein: Was waren für Euch neue Erkenntnisse aus den Argumenten der Rollenspielphase? Bei welchen Aspekten Eures Vorschlags habt Ihr besonders viel diskutiert?

Digitale Spiele | Arbeitsvorlage | Durchführung Rollenspiel

A2



**Rollenspiel-
karte 1:
Therapeut**

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A3.

Rolle 1:

Therapeut für Online- Spielsucht

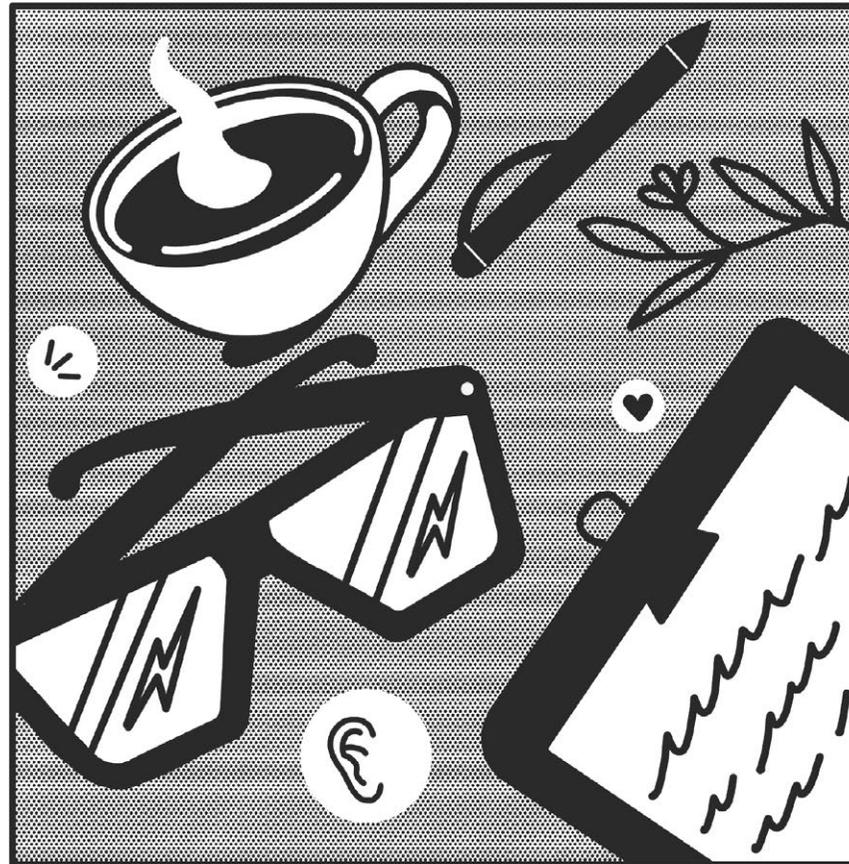
Hallo, mein Name ist Malik.

Ich berate Menschen, die unter Spielsucht leiden, insbesondere unter Online-Spielsucht. Eine Person ist online-spielsüchtig, wenn sie keine Kontrolle über das eigene Spielverhalten hat. Sie vernachlässigt andere Tätigkeiten (wie Schlafen oder Freunde sehen) zugunsten des digitalen Spielens und hört auch dann nicht auf zu spielen, wenn negative Konsequenzen auftreten wie schlechte Noten oder der Verlust der Ausbildungsstelle. Schätzungen zufolge sind in Deutschland etwa 15 Prozent¹ der minderjährigen Spieler:innen sogenannte Risiko-Gamer, das heißt, sie sind in Gefahr, online-spielsüchtig zu werden, und haben schon jetzt Einschränkungen in ihrer Lebensqualität durch digitales Spielen. Oft sind sie sich dessen gar nicht bewusst.

Zu mir ist noch nie jemand gekommen, weil die Person süchtig war nach Mensch-ärgere-dich-nicht oder dem Spiel Uno. Und das ist natürlich kein Zufall. Hinter Online-Spielen steckt eine riesige Industrie, die mit psychologischem und technischem Fachwissen versucht, Spieler:innen so lange wie möglich im Spiel zu halten. Ein Beispiel ist der Trick der Spielschleife:

¹ DAK-Gesundheit (2019): Computerspielsucht, DAK-Gesundheit, ogyde/ds4d.

forsa (2019): Geld für Games – wenn Computerspiel zum Glücksspiel wird, ogyde/a4vw.



Notizen _____

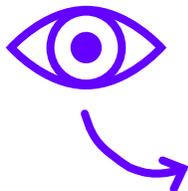
Dabei werden den Spielenden Ziele gesetzt, die immer ein bisschen außerhalb dessen liegen, was sie bereits erreicht haben. Spielende sollen in ein Gedankenmuster kommen, das sie immer weiter treibt: „Ich brauche nur noch diese eine Waffe oder dieses eine Gadget, und dann stehe ich besser da und schaffe die nächste Runde, das nächste Ziel“ – und dann spielen sie mit dieser Motivation immer, immer weiter. Das Grundprinzip der Spielentwicklung ist stets das gleiche, und darin liegt die Suchtgefahr: Digitale Spiele wollen die Bildschirmzeit ihrer Nutzerinnen und Nutzer immer weiter steigern, denn damit verdienen die herstellenden Firmen ihr Geld. Sehr viel Geld. Aus diesem Grund werden digitale Spiele so konzipiert, dass es nur einen Klick braucht, damit ein Spiel weitergeht – weshalb es viel Willens- und Entscheidungskraft braucht, mit dem Spielen aufzuhören.

Diese Mechanismen der digitalen Spieleindustrie sollten Jugendliche kennen. Daher finde ich es sehr wichtig, dass dieser Aspekt von digitalen Spielen eine Rolle in der Schule spielt. Schülerinnen und Schüler sollen lernen, wie sie selbstbestimmt mit ihrer Bildschirmzeit umgehen und trotzdem Spaß am Spielen haben können.

Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Tricks der Games Branche + Tagespiegel
- Continuity + Computerspiele
- Suchtgefahr + Computerspiele



**Rollenspiel-
karte 2:
Spieleent-
wicklerin**

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A4.

Rolle 2:

Spiele- entwicklerin

Hallo, ich heiße Alia.

Ich habe Informatik studiert und arbeite an der Weiterentwicklung von digitalen Spielen. Ich finde, dass digitale Spiele absolut in die Schule gehören, genauso wie Filme oder Bücher. Schließlich sind sie ein wichtiger Bestandteil im Leben von Kindern und Jugendlichen und ein Kulturgut.

Es gibt so viele Vorteile von digitalen Spielen: Sie steigern die Leistungsfähigkeit des Gehirns, die Teamfähigkeit, das räumliche Vorstellungsvermögen, die Kreativität, die Reaktions-schnelligkeit, die Fähigkeit zu fokussieren und taktisch zu handeln. Das sind alles super wichtige Fähigkeiten, die junge Menschen brauchen. Daher sollte Gaming auf jeden Fall Teil der Schule sein. Daneben gibt es noch einen wirtschaftlichen Grund: Die Gamesbranche ist eine der zukunftsträchtigsten Branchen überhaupt. Viele der heutigen Schülerinnen und Schüler könnten mal in der Gamesbranche arbeiten, sei es als Designer, Illustratorin, Informatikerin, Psychologe oder auch im Marketing oder Vertrieb.

Es gibt natürlich auch eine andere Seite von digitalen Spielen, die Schülerinnen und Schüler verstehen sollten: Das eigentliche Spiel in der Branche heißt Geld verdienen. Ich nehme mal meine Tätigkeit als Beispiel. Ich analysiere den ganzen Tag lang Datensätze, um bis ins kleinste Detail zu verstehen, an welchen schwierigen Stellen Spielende aufhören zu spielen. Mein



Notizen _____

Ziel ist es, schwierige Stellen so zu gestalten, dass Spielende bei Herausforderungen nicht aufhören, sondern In-Game-Käufe tätigen, um weiterzukommen. Es gibt natürlich viele andere Tricks, die angewendet werden, damit Leute so lange wie möglich unsere Spiele zocken. Aber ich finde das ist auch okay. Diese Art Manipulation gibt es doch in jeder Branche. Chips werden auch so hergestellt, dass sie beim Essen das Belohnungszentrum im Gehirn aktivieren, damit Leute nicht aufhören können, sie zu essen.

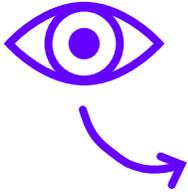
Es wäre sicher sinnvoll, darüber auch in der Schule zu sprechen, damit Schülerinnen und Schüler verstehen, wie die Branche so tickt. So als eine Art kritisches Grundwissen, um danach verantwortungsvoll Spaß beim Spielen haben zu können.

Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Tagesspiegel + Spiel heißt Geld
- In-Game-Käufe + Gefahren
- Suchtpotenzial + Gaming

Notizen _____



Rollenspielkarte 3: Gamer

Die entsprechende Druckvorlage finden Sie im Anhang auf S. A5.

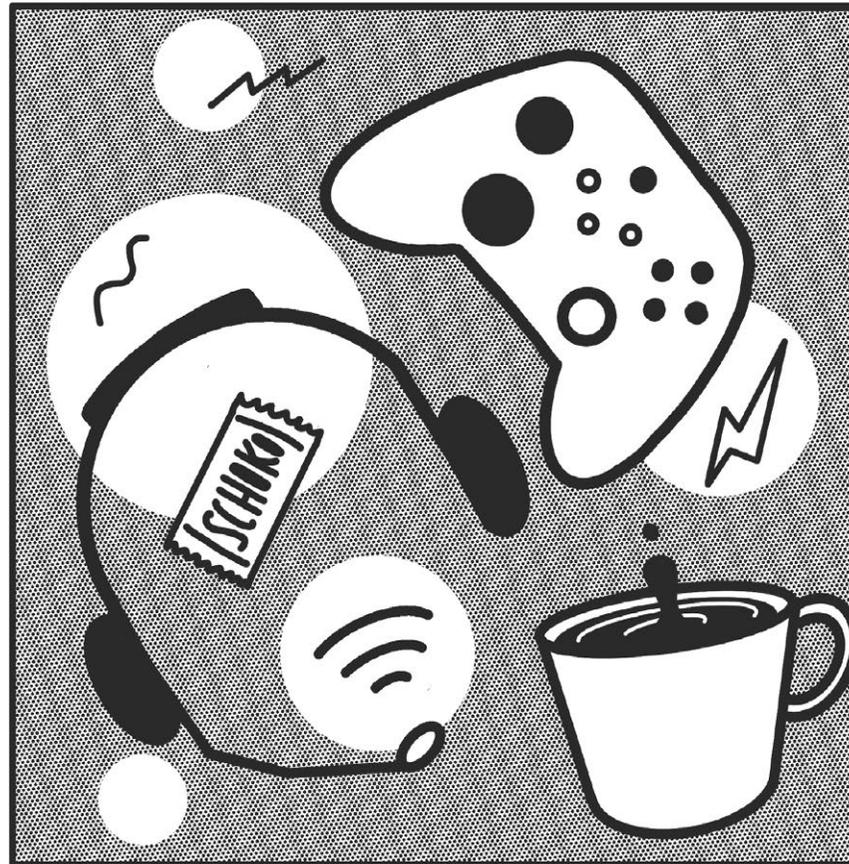
Rolle 3:

Gamer

Hallo, mein Name ist Felix.

Digitale Spiele sind für mich ein Hobby wie Klavierspielen oder Fußball. Ich finde es faszinierend am Gaming, dass ich immer besser werden kann, je mehr ich ausprobieren und übe. Gaming ist für mich viel spannender als Lesen oder Fußball, wahrscheinlich weil mehr Adrenalin ausgeschüttet wird. Ich spiele vor allem Spiele mit anderen. Dabei gefällt mir, dass ich Freunde finden oder treffen kann. Wir verabreden uns auch zu Wettkämpfen. Ich spiele vor allem Shooter-Spiele, hier geht es um Teamkoordination, Treffgenauigkeit, schnelle Reaktionen und „Game Knowledge“. Ich bin überzeugt, dass ich durch die Spiele richtig viel lerne, weil es im Grunde ja immer darum geht, Probleme zu lösen, einen Überblick zu bekommen, das System des Spiels zu verstehen, viele Dinge gleichzeitig im Blick zu haben und Entscheidungen zu treffen. Das sind alles richtig wichtige Dinge, die ich durch die Games gelernt habe.

Mich nervt ehrlich gesagt, dass Computerspiele so einen schlechten Ruf haben. Wenn ich vier Stunden am Tag Fußball spielen würde, fänden das wahrscheinlich alle ganz toll. Aber wenn ich vier Stunden am Tag zocke, ist das ein Problem und gibt Stress zuhause. Ich glaube, viele Leute haben eigentlich überhaupt keine Ahnung, was digitale Spiele sind und was Leute wie ich beim Spielen machen und lernen. Und wenn Leuten dann diskutieren, ob Menschen durch die Gewalt in Computerspielen abstumpfen und Spiel und



Notizen _____

Realität nicht unterscheiden können, finde ich das einfach lächerlich.

Digitale Spiele in der Schule kann ich mir schon vorstellen, aber es muss gut eingebettet sein. Sonst gibt es ein totales Chaos. Für kreative Sachen könnte es perfekt sein. Ich würde zum Beispiel sehr gerne mit Minecraft Häuser bauen. Wenn ich das, was ich gern in meiner Freizeit mache, auch in der Schule machen könnte, wäre das natürlich cool und würde mich sicher auch motivieren. Ich weiß auch, dass in anderen Ländern schon viel häufiger in der Schule gespielt wird, in Norwegen zum Beispiel gibt es Schulen¹, die Gaming als Schulfach anbieten. Wäre doch nice, wenn das in Deutschland auch passiert.

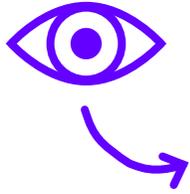
¹ Woytewicz, Daniela (2016): E-Sport wird in Norwegen Schulfach: Dota 2 im Klassenzimmer, Bayerischer Rundfunk, ogyde/cbmn.

Tipps:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Gaming + Vorteile
- Norwegen + ESport + Schule
- ESport + Schule + Vorteile

Notizen _____



**Rollenspiel-
karte 4:
Elternteil
eines
Gamers**

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A6.

Rolle 4:

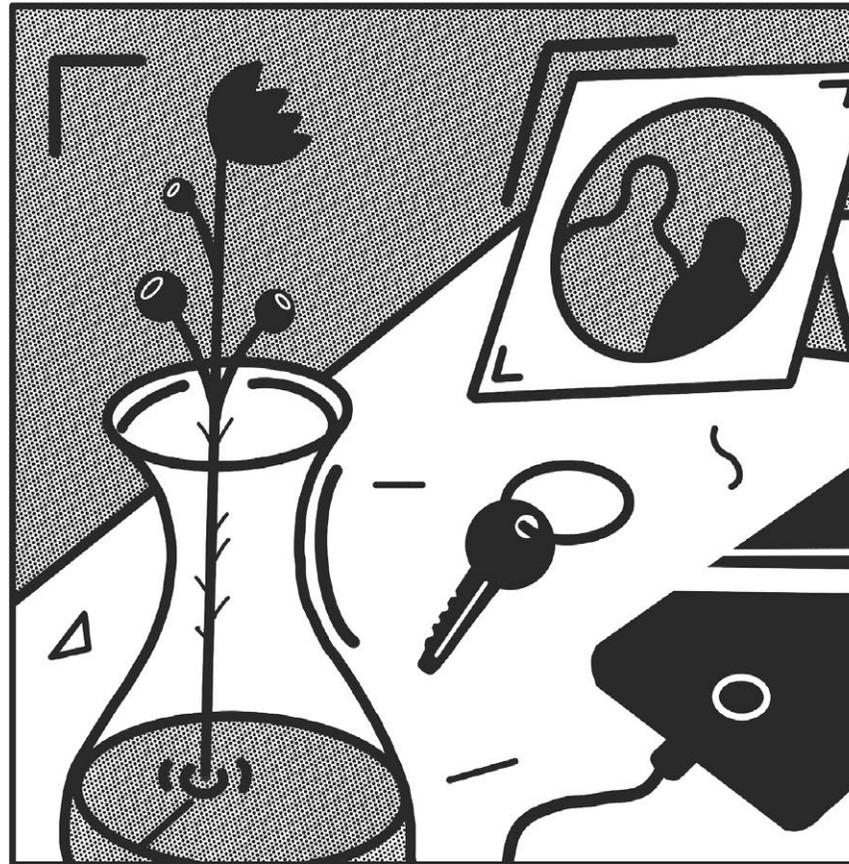
Elternteil eines Gamers

Hallo mein Name ist Sam.

Mich besorgt, dass die digitalen Spiele das Leben meines Sohnes dominieren. Meine Sorge ist, dass er komplett von der Spielwelt bestimmt wird. Ich vermisse, dass er zuhause noch etwas anderes hat, das genauso attraktiv ist wie das Spielen. Ein Buch lesen ist schon nicht mehr drin. Mir kommt seine Freizeitgestaltung durch das Gaming einfach sehr, sehr einseitig vor – das kann nicht gut sein.

Ich sehe natürlich auch, dass das Gaming ihm das Gefühl von Zugehörigkeit gibt. Er hat beim Spielen seine Freunde und bekommt Bestätigung, wenn er etwas gut kann. Das Selbstverständnis, mit dem er online unterwegs ist, gibt ihm viel Freiraum und Selbstbestimmung. Was er aber genau macht, weiß ich nicht. Ich habe manchmal das Gefühl, dass es hauptsächlich darum geht, die Zeit totzuschlagen. Und dass er gar nicht mehr seine körperlichen Bedürfnisse wahrnimmt, zum Beispiel Schlafen oder Essen.

Ich würde mir wünschen, dass es nicht so einen Bruch gibt zwischen Schule und Zuhause, deswegen finde ich schon, dass digitale Spiele in der Schule eine Rolle spielen sollten. Aber nicht in dem Sinne, dass die Jugendlichen in der Schule digitale Spiele einfach nur spielen, sondern eher, dass sie darüber auch kritisch reden und verstehen, was das mit ihrem Leben macht. Gleichzeitig finde ich es wichtig, dass



Notizen _____

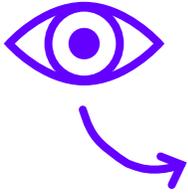
es in der Schule nach wie vor ausreichend Zeit ohne digitale Geräte gibt. Denn zuhause ist dann eh nur noch Computer oder Handy angeschlossen, zumindest für meinen Sohn.

Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Gaming + Eltern
- Suchtgefahr + Computerspiele
- Gaming + Eltern + Probleme

Notizen _____



Rollenspiel- karte 5: Spiele- forscherin

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A7.

Rolle 5:

Spieleforscherin

Hallo, mein Name ist Güzin.

Ich arbeite als Spieleforscherin an einem Institut für Spielforschung und untersuche wissenschaftlich, was Spielen mit Menschen macht.

Erstmal ganz allgemein: Menschen haben einen angeborenen Spieltrieb. Durch Spielen erlernen wir wichtige Fähigkeiten und erhalten Informationen über unsere Umwelt. Daher ist Spielen für Kinder lebenswichtig. Viele Menschen spielen im Laufe ihres Lebens immer weniger. Das ist schade, denn Spielen tut uns in jedem Alter gut. Viele Spiele fördern die Kreativität und erlauben eine Auszeit vom Alltag. Gemeinschaftsspiele stärken außerdem den sozialen Zusammenhalt.

Aus einer wissenschaftlichen Perspektive gesprochen haben wir zwar viele Erkenntnisse über analoge Spiele, aber nur wenig Wissen über die Wirkung digitaler Spiele. Die Erforschung digitaler Spiele ist ein eher junges Forschungsgebiet, und die Forschung ist den neuesten technischen Entwicklungen immer etwas hinterher.

Sollen digitale Spiele in der Schule eine Rolle spielen? Aus Sicht der Wissenschaft wird seit Jahren darüber gestritten, welche Auswirkungen digitale Spiele auf Menschen haben. Es gibt hier bislang noch keine einheitliche wissenschaftliche Meinung. Eine Studie der Ruhr-Universität Bochum¹ kam beispielsweise zu dem Ergebnis, dass regelmäßiges digitales

¹ Schenk, Sabrina; Lech, Robert K. ; Suchan, Boris (2017): Games people play: How video games improve probabilistic learning. in: Behavioural Brain Research, Bd. 335, S. 208–214, doi:10.1016/j.bbr.2017.08.027.



Notizen _____

Spiele Menschen befähigt, schneller neues Wissen aufzubauen und besser neue Situationen einzuschätzen. Aber es gibt auch Studien, die auf negative Folgen digitaler Spiele hindeuten. Ein Beispiel hierfür ist eine Studie der Universität Ulm². Hier wurden Erkenntnisse gesammelt, die belegen, dass Menschen, die täglich eine Stunde mit digitalen Spielen verbringen, an Hirnvolumen verlieren und schlechter mit ihren Emotionen umgehen können – und das bereits nach sechs Wochen.

Aus wissenschaftlicher Sicht kann ich also nicht eindeutig sagen, ob digitale Spiele generell gut oder schlecht sind. Daher finde ich es so wichtig, dass die Schule ein Ort ist, an dem etwas über die Chancen und Gefahren von digitalen Spielen gelernt wird, damit Jugendliche einen bewussten Umgang entwickeln können. Außerdem wäre es auch wichtig, über Rollenbilder und Vielfalt in digitalen Spielen zu sprechen. Die Rollen von Frauen und Männern sind oft sehr klischeehaft dargestellt. Das ist ein wichtiges Thema für die Schule.

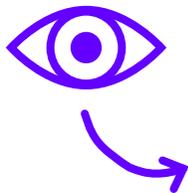
² Stang, Daniela (2017): Online-Computerspiele verändern das Gehirn. Auswirkungen von Gaming auf den orbitofrontalen Kortex nachgewiesen, Universität Ulm, ogyde/93f4.

Tipp:

Für weiterführende Online-Recherche gib folgende Begriffskombinationen in Deine favorisierte Suchmaschine ein:

- Digitale Spiele + Vorteile
- Digitale Spiele + Nachteile
- Erkenntnisse + Forschung + Gaming

Blick ins Material
der Schüler:innen.



Vorlage:
Unser
Vorschlag

Die entsprechen-
de Druckvorlage
finden Sie im An-
hang auf S. A8.



Digitale Spiele an unserer Schule – Unser Vorschlag



**An unserer Schule
sollten Digitale
Spiele...**

... _____

Kurze Ausführung der Idee:



**Welche Argumente
sprechen für
Eure Idee?**



**Was sollte die Schule
bei der Umsetzung
bedenken?**



**Wie sehen die nächsten
Schritte zur Umsetzung
Eurer Idee aus?**

Über die Akteur:innen

Stiftungsverbund der Heinrich-Böll-Stiftung

Der Stiftungsverbund der Heinrich-Böll-Stiftung ist ein Akteur der politischen Bildungsarbeit.

Er besteht aus der Bundesstiftung und ihren regional verankerten Landesstiftungen.

Der Stiftungsverbund hat als Ziel, die politische Urteilskraft der Bürger:innen zu schärfen, zu bürgerschaftlichem Engagement anzuregen und die Teilhabe am politischen Leben zu erleichtern. Zu diesem Zweck entwickelt der Stiftungsverbund gemeinsame Projekte der überregionalen politischen Bildungsarbeit. Mit seinen Bildungsmaterialien will der Stiftungsverbund Menschen bei gesellschaftlichen Transformationsprozessen begleiten und unterstützen. Im Themenfeld Medienmündigkeit und Selbstbestimmtheit im Netz konzentriert er seine Bildungsarbeit dabei auf Jugendliche und junge Erwachsene.

 HEINRICH BÖLL STIFTUNG
STIFTUNGSVERBUND

Education Innovation Lab

Das Education Innovation Lab ist ein Think & Do Tank, der sich für eine grundlegende Neugestaltung unserer Bildungssysteme einsetzt.

Unser Ziel ist es, Bildung als Ausgangspunkt für einen globalen, sozialen, ökologischen und wirtschaftlichen Wandel voranzubringen.

Hierfür kreieren wir Formate und Materialien, die Lernende befähigen, komplexe Zusammenhänge zu verstehen, und ihnen ermöglichen, sich zu kritischen Denker:innen und aktiven Gestalter:innen einer humanen und nachhaltigen Zukunft zu entwickeln.

Wir sind davon überzeugt, dass die Neugestaltung der Bildungssysteme Räume braucht, in denen Expert:innen, Lehrpersonen und Schüler:innen sich auf Augenhöhe begegnen können und gemeinsam mögliche Zukünfte des Lernens erkunden und gestalten können.

EDUCATION
INNOVATION
LAB

Impressum

Unterrichtsreihe Selbstbestimmt im Netz: Lernreise Digitale Spiele

Herausgegeben von:

Heinrich-Böll-Stiftung e.V.

Kontakt:

Heinrich-Böll-Stiftung e.V.

Schumannstr. 8

10117 Berlin

030 285 34-255

bildung@boell.de

www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz

Projektleitung:

Philipp Antony (Heinrich-Böll-Stiftung)

Silke Inselmann (Stiftung Leben & Umwelt,

Heinrich-Böll-Stiftung Niedersachsen)

Konzeption und inhaltliche Entwicklung:

Sarah Fasbender, Susanne Stövhase,

Nushin Yazdani (Education Innovation Lab)

Philipp Antony, Kezia Babah, Solveig Bartusch,

Julia Hartleb (Heinrich-Böll-Stiftung)

Gestaltung:

Ari Stöppler, Nushin Yazdani

(Education Innovation Lab)

Illustration:

José Rojas

Quellenhinweis:

Alle Links wurden, soweit nicht anders angegeben, zuletzt abgerufen am: 26.11.2024.

Veröffentlichung:

Online unter:

www.boell.de/selbstbestimmt-im-netz

Erscheinungsdatum:

2. aktualisierte und erweiterte Auflage,
Januar 2025

Teil 2 zur Lernreise „Datenspuren“ wurde für diese aktualisierte Auflage eigens konzipiert und gestaltet.

Die Publikationen der Heinrich-Böll-Stiftung dürfen nicht zu Wahlkampfzwecken verwendet werden.

Lizenzhinweis:

Die Inhalte dieses Unterrichtsmaterials stehen – soweit keine externen Quellen angegeben – unter der offenen Creative Commons Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)“. Die Lizenz wird erklärt unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>. Lizenz CC BY-SA 4.0.