



Ablaufplan

## ONLINESUCHT - TRICKS UND FOLGEN (45 MIN)

### Auseinandersetzung mit den Tricks und Folgen von Online-Games und Sozialen Medien

#### Nach der Einheit

- Kennen die Jugendlichen die Tricks und Folgen von Online-Games und Sozialen Medien
- Fand eine Diskussion über die Strategien, Nutzende an Online-Games oder Soziale Medien zu binden, statt
- haben sich die Jugendlichen mit den Auswirkungen und Folgen einer problematischen Internetnutzung auseinandergesetzt
- wurde eine Selbstreflexion zum Thema Internetnutzung angestoßen

Erhöhten Medienkonsum im Klassenverbund zu thematisieren ist eine heikle Angelegenheit. Vor allem, weil Sie als Lehrkraft eine Bewertungsfunktion innehaben. Sollte im Klassenverbund ein hoher Anteil von konsumerfahrenen Jugendlichen sein, empfehlen wir Ihnen, diese Einheit von einer Suchtpräventionsfachkraft durchführen zu lassen!

Sie haben keinen Überblick, wie das Verhalten in Ihrer Klasse ist? Nutzen Sie **SPRINT – Das Umfragetool!**

Zielgruppe: ab ca. 12 Jahren

Weitere Informationen rund um das Thema Onlinewelt finden Sie hier:

[feelok.de/freetoplay-uebersicht/](https://feelok.de/freetoplay-uebersicht/)



[feelok.de/socialmedia-uebersicht/](https://feelok.de/socialmedia-uebersicht/)



Uhrzeit	Dauer	Beschreibung	Material
<b>WUP: Das ist meine Position</b>			
09:00 Uhr	15 min	Mit dem <b>Warm-Up „Das ist meine Position“</b> werden bereits Meinungen, Einstellungen und Positionen zu Online Games und Soziale Medien ausgetauscht.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>WUP „Das ist meine Position“</b></li> <li>• Gegenstände/ Bilder</li> <li>• Variante: Klebezettel/ Klebeband, Stifte</li> </ul>
Eine Sammlung verschiedener Warm-Up-Übungen finden Sie hier: <a href="https://feelok.de/warmup">feelok.de/warmup</a>			



## Diskutieren und Reflektieren

09:15 Uhr 25 min

1. Teilen Sie die Klasse in 2 Gruppen:

Die eine Hälfte der Klasse bildet die Gruppe „Online-Game“, die andere Hälfte die Gruppe „Soziale Medien“.

### Gruppe „Online-Game“:

Die Jugendlichen haben die Aufgabe, ein Internet-Spiel zu entwerfen. Sie diskutieren, wie das Spiel aufgebaut sein muss, damit man mit dem Game beginnt, und auch weiterspielen will, eventuell auch Geld ausgibt.

Die Strategien, die Spielende an das Game binden könnte, werden auf einem Flipchart aufgelistet. Der oder die Gruppen-Sprecher:in trägt das Ergebnis anschließend der Klasse vor.

### Gruppe „Soziale Medien“:

Die Jugendlichen haben die Aufgabe, eine Web-Community wie z.B. Facebook oder Instagram aufzubauen. Sie diskutieren, was die Website/App alles bieten sollte, damit sich Leute einloggen, auf der Seite bleiben oder zumindest häufig zurückkehren.

Die Strategien, die Internetnutzende an die Weg-Community binden könnten, werden auf einem Flipchart gelistet. Der oder die Gruppen-Sprecher:in trägt das Ergebnis anschließend der Klasse vor.

2. Jeder oder jede Schüler:in markiert mit einem Strich oder Klebepunkt (maximal 5 Striche pro Person) die wichtigsten Strategien auf dem Flipchart, die ihn oder sie dazu bringen würden, länger zu spielen oder häufiger die Community zu besuchen.

3. Teilen Sie den Jugendlichen folgendes Arbeitsblatt aus:  
**Onlinesucht - Tricks und Folgen - WORD - PDF**

Die Jugendlichen beantworten in Einzelarbeit die Fragen und reflektieren die Tricks und Folgen der Onlinewelt.

Weitere Transfermethoden finden Sie unter [feelok.de/transfer](https://feelok.de/transfer)

- Flipcharts
- Stifte
- Klebepunkte
- **AB Onlinesucht – Tricks und Folgen**



## Blitzlicht

09:40 Uhr 5 min

Mit dem Blitzlicht erhalten Sie eine umfassende Rückmeldung der Jugendlichen über die inhaltliche Gestaltung der Präventionseinheit:

### Methode Blitzlicht

Weitere Feedback- & Reflexionsübungen finden Sie unter:  
[feelok.de/feedback](https://www.feelok.de/feedback)

- **Methode Blitzlicht**
- Fragenkatalog
- Kleiner Ball

09:45 Uhr Ende

## Follow-up

Möchten Sie tiefer in das Thema Onlinesucht einsteigen, empfehlen wir Ihnen, eine Präventionsfachkraft hinzuzuziehen.

Nutzen Sie weitere Ablaufpläne zum Thema Onlinewelt:  
[feelok.de/ablaufplaene](https://www.feelok.de/ablaufplaene)

Quelle: feelok.de; Kinder- und Jugendring Sachsen-Anhalt e.V. (2014): Juleica. Medienkompetenz: Web 2.0 [https://www.kjr-lsa.de/wp-content/uploads/2019/04/2018\\_03\\_11\\_juleica\\_Medien\\_Kompetenz\\_2.0-Web.pdf](https://www.kjr-lsa.de/wp-content/uploads/2019/04/2018_03_11_juleica_Medien_Kompetenz_2.0-Web.pdf)

Weitere Ablaufpläne auf feelok - Lehrpersonen und Multiplikator:innen  
[www.feel-ok.ch](http://www.feel-ok.ch), [www.feel-ok.at](http://www.feel-ok.at), [www.feelok.de](http://www.feelok.de)

## Berichten Sie uns von Ihren Ergebnissen!

Ihr Feedback ist uns wichtig! Zur bestmöglichen Optimierung unserer Seite freuen wir uns über Ihre Rückmeldungen, Anmerkungen und Wünsche.

[feelok@bw-lv.de](mailto:feelok@bw-lv.de)

