

## Informationsblatt zum Moodle-Kurs „Online-Spiele“

Download unter: <https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/praxishilfen/moodle/>

- Der Moodle-Kurs „Online-Spiele“ wurde für die Jahrgänge 3 und 4 der Grundschule erstellt.
- Der Kurs kann sowohl für sich alleine stehend eingesetzt werden als auch in eine Unterrichtseinheit zum Thema Internet integriert werden.
- Entsprechend der Unterrichtsanforderungen muss der Kurs gegebenenfalls abgeändert, erweitert oder gekürzt werden. Hierzu werden Kenntnisse für die Erstellung von Kursen bei Moodle vorausgesetzt.
- Die [Erklärvideos](#) beim Internet-ABC dienen als Ergänzung dieser Kenntnisse in Bezug auf die konkrete Anwendung des Kurses „Online-Spiele“:

### Verschiedene Einsatzszenarien im Unterricht

Einsatzszenarien sind immer abhängig von der jeweiligen Ausstattung der Schule bzw. der Klasse. Bei einer Ausstattung mit einem Endgeräte für je ein bis zwei Kinder kann der Kurs mit allen Schülerinnen und Schülern gleichzeitig bearbeitet werden. Das Lernmodul eignet sich für die Bearbeitung in Einzelarbeit. Die Aktivitäten sollten eher in Partner- oder Gruppenarbeit bearbeitet werden. Hier können sich die Kinder gegenseitig helfen und zusammen Ideen finden.

Wird das Thema „Online-Spiele“ in eine Unterrichtsreihe zum Thema Spiele integriert, kann auch gut mit weniger Geräten in der Klasse gearbeitet werden. Die Bearbeitung des Moodle-Kurses kann dann im Rahmen eines Arbeitsplans oder als Lern-Station in der Klasse erfolgen. Auch denkbar ist die Bearbeitung des Moodle-Kurses zuhause oder im offenen Ganztage. Hier sollten die Schülerinnen und Schüler schon etwas Routine im Umgang mit der Lernplattform der Schule haben.

Empfehlenswert ist, immer wieder gemeinsam im Klassenverband zu Stundenbeginn oder am Ende der Unterrichtsstunde über die Inhalte des Kurses zu sprechen und Arbeitsergebnisse zu betrachten.

Auch über (negative) Erfahrungen mit Online-Spielen kann im Klassenplenum und im Forum gesprochen werden. Hier ist es wichtig, behutsam vorzugehen und niemanden zu verurteilen. Gemeinsam kann überlegt werden, wie man sich vor schlechten Erfahrungen in Online-Spielen schützen kann (z. B. sich erst über ein Spiel informieren, bevor es gespielt wird).

## Mögliche Unterrichtsstruktur für den Moodle-Kurs "Online-Spiele"

1. Einführung in die Unterrichtsreihe Computerspiele:
  - Welche Computerspiele spielst du?
  - Wie häufig spielst du?
2. Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten im eigenen Tempo das Lernmodul.  
Hinweis: Die Aufgabe aus dem Lernmodul (PDF-Datei „Spielekritiker“) ist in dem Moodle-Kurs eine Datenbank-Aktivität.
3. Im Anschluss an das Lernmodul kann das Quiz bearbeitet werden (wird freigeschaltet, wenn die Aktivität Lernmodul abgehakt wird).
4. Alle weiteren Aktivitäten im Kurs können die Schülerinnen und Schüler unabhängig von einer Reihenfolge auswählen und in Einzel- oder in Partnerarbeit bearbeiten.
5. Wenn alle Kinder an der Umfrage teilgenommen haben, wird diese im Klassenverband betrachtet und besprochen.
6. Die Linktipps können als Zusatzangebote genutzt werden

## Hinweise zu der Umfrage

Die in der Umfrage aufgeführten Online-Spiele sind aus einer Liste von Spielerzahlen bei Wikipedia übernommen:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_der\\_erfolgreichsten\\_Computerspiele#Nach\\_Spielerzahlen\\_in\\_Online-Spielen](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_erfolgreichsten_Computerspiele#Nach_Spielerzahlen_in_Online-Spielen)

Hier sind auch Spiele dabei, die in Deutschland eine Altersfreigabe ab 12 Jahren haben (Roblox, Fortnite, League of Legends, Word of Warcraft). Ob sie von den Kindern gespielt werden, kann die anonyme Umfrage zeigen (in vielen Fällen trifft dies zu). Ziel ist hierbei nicht darum, die Kinder neugierig auf diese Spiele zu machen.

Vielmehr soll es in Unterrichtsgesprächen darum gehen, zu verstehen, warum manche Spiele USK-Kennzeichnungen erhalten und wovor sie schützen (z. B. Gewaltdarstellungen) – was den Kindern nicht immer bewusst ist.

Schließlich sollen die Kinder für sie geeignete Spiele kennen lernen (Linktipps) und ein Spiel, das ihnen besonders gefällt, vorstellen (Datenbank).

Pädagogische Hinweise zu allen Online-Spielen der Umfrage finden Sie unter:  
<https://www.spieleratgeber-nrw.de/Spielesuche.4579.de.html>

## Exemplarische Einordnung des Themas am Lehrplan NRW für die Grundschule und den Medienkompetenzrahmen NRW

### Lehrplan NRW s

<https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-primarstufe/index.html>

### Deutsch (Kompetenzerwartungen Ende Klasse 4)

Bereich Sprechen und Zuhören

Schwerpunkt: Vor anderen sprechen

- Die Schülerinnen und Schüler tragen Anliegen und den eigenen Standpunkt angemessen vor und begründen diese (*hier auch online über das Forum*)

Bereich Schreiben

Schwerpunkt: Schreibstrategien nutzen und Texte verfassen

- gestalten Texte für die Endfassung einer (digitalen) Veröffentlichung/Präsentation,
- verfassen Texte mit verschiedenen Textfunktionen und individuell bedeutsame Texte (*hier: Spiele-Kritiken schreiben*).

### Sachunterricht (Kompetenzerwartungen Ende Klasse 4)

Bereich Demokratie und Gesellschaft

Schwerpunkt: Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Gesellschaft

- Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Formen von (Cyber-) Mobbing und (Cyber-) Gewalt sowie jugendgefährdende Inhalte und benennen Verhaltensempfehlungen.

Schwerpunkt: Leben in der Medien- und Konsumgesellschaft

- Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Einflussfaktoren auf das Kaufverhalten und beurteilen die eigene Beeinflussbarkeit (u. a. Genderaspekte im Marketing, Dimensionen der Nachhaltigkeit).

## **Medienkompetenzrahmen NRW**

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/>

### **Bereich 5 Analysieren und Reflektieren**

#### **5.4 Selbstregulierte Mediennutzung**

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

### **Weitere Informationen und Arbeitsmaterialien**

#### Für Lehrkräfte und Eltern

Weitere Materialien zum Lernmodul Online-Spiele vom Internet-ABC

<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien-lernmodul-online-spiele/>

Umfassende Informationen zu Online-Spielen für Eltern und Lehrkräfte (mit Datenbank-Suche nach Spielen)

<https://www.internet-abc.de/eltern/spieletipps-lernsoftware/>

<https://www.spieleratgeber-nrw.de>

#### Für Kinder

Internet-ABC-Surfratgeber zum Thema Spiele

<https://www.internet-abc.de/kinder/hobby-freizeit/surfratgeber/spiele/>

Thema Mediensucht beim Internet-ABC

<https://www.internet-abc.de/kinder/mediensucht/>

### **Hinweis: Nutzungsrechte**

Der Verein Internet-ABC gestattet eine Nutzung der Moodle-Kursmaterialien als Vorlage, um diese ganz oder in Teilen zu vervielfältigen und weiterzugeben, jedoch nur für nicht kommerzielle Zwecke. Die Nutzung unterliegt ausdrücklich der Bedingung, dass der Internet-ABC e. V. als Herausgeber der entsprechenden Materialien unter Angabe der Quelle benannt wird. Eine Nutzung über den beschriebenen Umfang hinaus, bedarf der ausdrücklichen und gesonderten Genehmigung des Internet-ABC e. V.

### **Haben Sie Rückfragen?**

Haben Sie weitere Fragen oder Anregungen?

Dann können Sie uns gerne schreiben: [redaktion@internet-abc.de](mailto:redaktion@internet-abc.de)