

Name der Fortbildung:	Pc-, Online- und Konsolenspiele
Medienart:	Präsentation / Internet, Handy, social Media
Adressaten:	5. - 10. Klasse
Inhalte:	Entwicklung bis heute, Genrevertreter der Onlinespiele, Konsum- und Kostenfallen, Vor- und Nachteile der Pc- Online- und Konsolenspiele, Klischees und Vorurteile zu Gamern, Computerspielsucht
Erfahrungsstand:	Einstiegsangebot
Teilnehmerzahl:	eine Klasse
Zeitbedarf:	3 Unterrichtsstunden
Org. Bedingungen:	1 Lehrer, 1 Raum
Technik:	Beamer / Whiteboard, Computerlautsprecher
Material:	Schüler brauchen ihre Handys/Smartphones ODER Schulcomputer

Didaktische und methodische Hinweise:

Um den Schülern einen Einblick in die eigene und aktuellen Spielenutzungs-Statistiken zu geben, wird innerhalb des Angebotes eine Online-Umfrage durchgeführt. Dies geschieht entweder mit den eigenen Handys/Smartphones oder an den Schulcomputern.