



Kofinanziert von der
Europäischen Union



**GAMING
DISORDERS**

5. Einbindung der Eltern und Erziehungsberechtigten

Aktivität 2: Online-Webinar für Eltern



Inhaltsverzeichnis

1. Ziele
2. Wie viel tägliche Spielzeit ist zu viel?
3. Wann man sich Sorgen machen sollte, ob ein Kind von einer Spielsucht bedroht ist
4. Wie man die Kinder einbezieht
5. Wie frei sind wir eigentlich bei der Entscheidung, was wir tun?
6. Bewertung der Aktivität

1. Ziele

Sitzungsziele und Bedeutung des Themas

Unsere Ziele sind:

Reflexionen darüber, wie viel Videospiele „normal“ ist und wie man dieses Thema mit den eigenen Kindern angehen kann.

Relevante Indikatoren für Spielstörungen beurteilen und reflektieren.

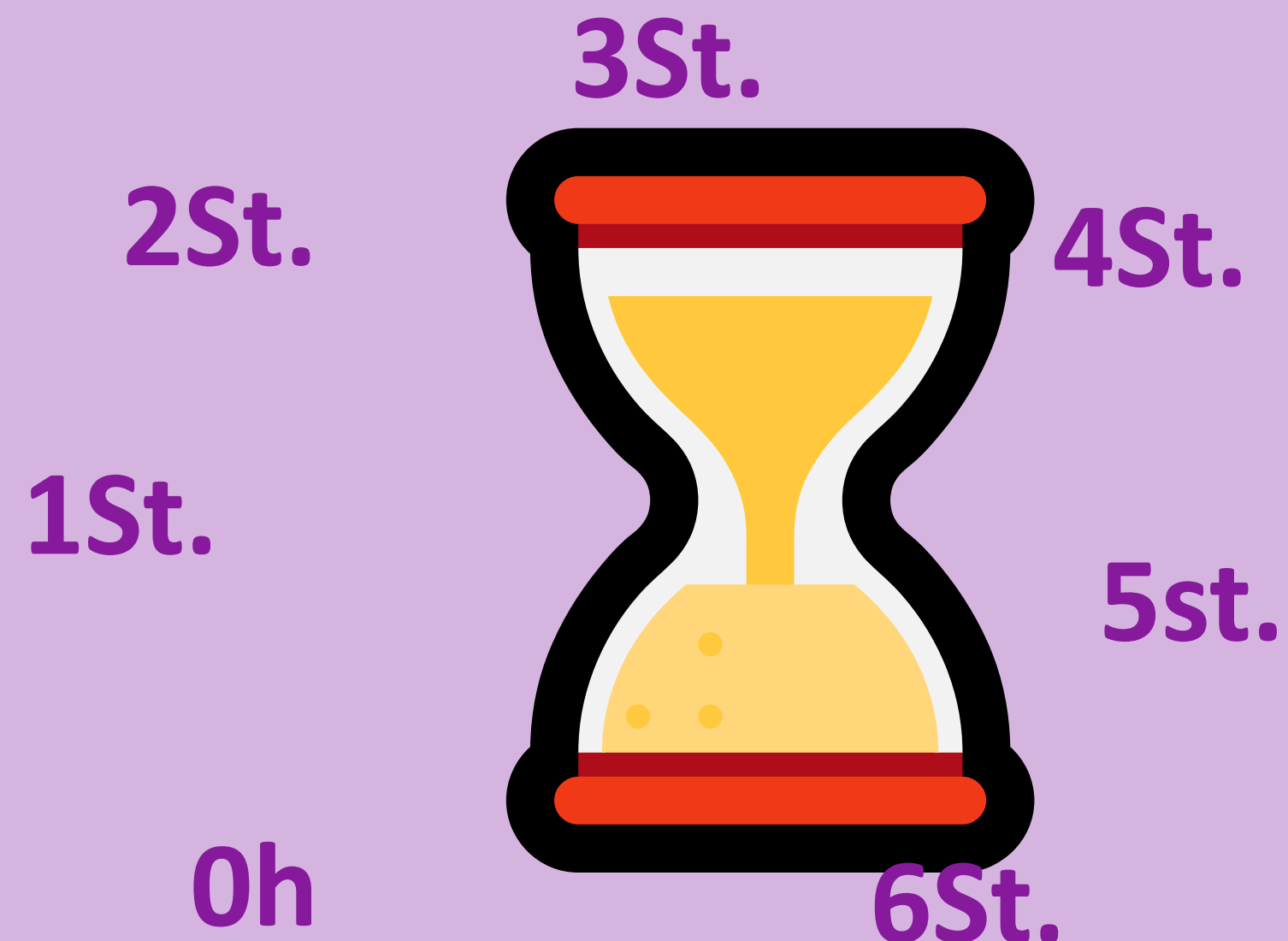
Entwickeln Sie Kommunikationsstrategien und reflektieren Sie die psychologische Dimension der Spielsucht.

2. Wie viel tägliche Spielzeit ist zu viel?

Wie viel Zeit sollte man täglich „normalerweise“ mit Spielen verbringen ...

... und wann beginnt eine Sucht?

Was
denken
Sie?



Wie viel
Zeit spielst
du
täglich?

Nun ja, es ist schwierig, klare Grenzen der allgemeinen Akzeptanz anzugeben ...

... ein eher häufiger Vorschlag ist folgender:



0-2 Stunden: Mäßige Nutzung

Bis zu 2 Stunden gelten im Allgemeinen als moderat und für die meisten Kinder gut zu bewältigen, insbesondere wenn sie mit anderen Aktivitäten ausgeglichen werden.



3-4 Std.: Zur Verwendung

3-4 Stunden können problematisch werden, wenn sie anfangen, wichtige Aktivitäten wie Hausaufgaben, Zeit mit der Familie, körperliche Aktivität oder Schlaf zu ersetzen.



5 Stunden und mehr: Hochrisikonutzung

Fünf bis sechs Stunden oder mehr pro Tag können auf ein Suchtrisiko hindeuten, insbesondere wenn das Spielen die täglichen Pflichten, die psychische oder physische Gesundheit beeinträchtigt.

Nicht vergessen: **Mehr als 40 Stunden pro Woche** Gaming – das entspricht einem Vollzeitjob.

Einige Punkte zum Nachdenken:

Was als „normale“,
„viele“ oder „zu viel“
tägliche Spielzeit gilt,
lässt sich nicht leicht
bestimmen und ist oft
sehr individuell!

Einige Punkte zum Nachdenken:

Neben der
„Quantität“ ist
auch die „Qualität“
der Spielzeit von
großer
Bedeutung ...

**Einige Punkte zum
Nachdenken:**

... sowie inwieweit
soziale
Interaktionen und
Aktivitäten in der
analogen Welt
aufrechterhalten
werden!

Echte Spielsucht ist selten!

Nicht jedes Kind, das gerne Videospiele spielt, entwickelt eine Spielsucht. Sie betrifft nur einen kleinen Teil und braucht in der Regel lange, um sich zu einer ausgewachsenen Sucht zu entwickeln. Eltern haben dadurch ausreichend Zeit, um gegenzusteuern.

**Im
Allgemeinen
lautet die gute
Nachricht:**

**Es ist jedoch
wichtig,
mögliche
Anzeichen zu
kennen:**

Als Eltern im Zeitalter allgegenwärtiger Technologie und schädlicher sozialer Medien müssen wir auf vieles achten und – in vielen Fällen – noch viel lernen. Im nächsten Kapitel finden Sie hilfreiche Tipps, wie Sie Spielsucht vorbeugen können, bevor sie sich entwickelt!

3. Wann sollte man sich Sorgen machen, ob ein Kind von einer Spielsucht bedroht ist ?

Übung:

- Bitte füllen Sie das Formular in Papierform, digital oder online

https://docs.google.com/forms/d/19hikFlomOvO6Cj_xMO2DmMhLKCIHYPH0zRPR9VHnJ7A/preview aus.

- Anschließend vergleichen wir die Einzel- und Gesamtergebnisse und diskutieren dies innerhalb der Gruppe:
 - Wenn Sie Ihre Werte durch eine Linie verbinden, befinden sich die eher links oder rechts in der Liste?
 - Sind manche Gegenstände wichtiger als andere? Welche?
 - Wo lägen Ihre Grenzen beim Handeln?
 - Würden Sie professionelle Hilfe in Anspruch nehmen?
 - Würden Sie auch die Schule Ihres Kindes einbeziehen? Warum? Warum nicht?

4. Wie können die Kinder einbezogen werden?

Bevor Sie Kinder wegen ihrer möglichen Spielsucht konfrontieren oder tadeln, beachten Sie bitte Folgendes: ...

- Füllen Sie die Checkliste (Anhang) zu Ihrem eigenen Online-Verhalten aus ... die Ergebnisse tragen oft dazu bei, das Bewusstsein für dieses Problem zu schärfen und das eigene Verhalten in die richtige Perspektive zu rücken!
- Bedenken Sie, dass die Nutzung digitaler Medien und Online-Aktivitäten heutzutage fast schon normal sind und die Maßstäbe und Grenzen für die Online-Zeit sich wahrscheinlich von denen Ihrer eigenen Jugend unterscheiden! Dies kann Ihnen auch helfen, die Sichtweise Ihrer Kinder besser zu verstehen!
- Besprechen Sie das Problem mit Ihren Kindern (und anderen Familienmitgliedern, Freunden usw.) und versuchen Sie gemeinsam, Lösungen zu finden, die für alle akzeptabel sind! Dadurch wird das Gefühl der Mitbestimmung gestärkt und die Erfolgsaussichten deutlich erhöht!

Da die richtige Kommunikation eine sehr wichtige Rolle spielt ...

... bitte beachten Sie, dass junge Leute **es nicht mögen**, wenn ihre Eltern ...



Sie erkennen nicht an, wie hilfreich Videospiele sind, und führen das Gespräch stattdessen so, als ob Videospiele an sich „schlecht“ wären!



Die Tatsache, dass ihnen Videospiele wichtig sind, minimieren oder ignorieren!



Sich darauf konzentrieren, dass die Zeit, die mit Spielen verbracht wird, auch für Schularbeiten genutzt werden könnte, anstatt auch an andere Interessen zu denken, die ihnen Spaß machen könnten.



Statt nach Lösungen zu suchen oder einen Kompromiss zu finden, verbieten sie das Spielen, ohne zu erkennen, dass dies sie von ihren Freunden abschneiden kann.

Da die richtige Kommunikation eine sehr wichtige Rolle spielt ...

... bitte beachten Sie, dass junge Leute es **begrüßen würden** , wenn ihre Eltern ...



Beginnen Sie damit, herauszufinden, welche Erfahrungen und Kenntnisse sie haben, anstatt anzunehmen, dass Gaming generell „schlecht“ ist!



Fragen Sie sie, was ihnen am Spielen gefällt und was sie davon haben, und zeigen Sie Interesse an dem, was sie zu sagen haben!



erkennen, dass Gaming eine soziale Aktivität ist, die sie mit ihren Freunden unternehmen!



Überlegen Sie, wie Sie das Spielen geselliger gestalten können, wenn Sie sich Sorgen machen, weil Ihr Kind viel Zeit alleine mit Spielen verbringt!



Versuchen Sie herauszufinden, was sonst noch der Grund für ihr exzessives Spielen sein könnte, anstatt anzunehmen, dass das Spielen das Problem ist!



Sucht nach einem Kompromiss!

5. Aber wie frei sind wir eigentlich bei der Entscheidung, was wir tun?

In der Psychologie gibt es eine lange Debatte darüber, wie bewusst wir uns unseres Verhaltens sind und folglich, wie viel Verantwortung wir dafür tragen...

Schauen wir uns ein Video des Wall Street Journal über den Zusammenhang zwischen Videospiele und Gehirnaktivität an ...

(Vergessen Sie nicht, die Untertitelfunktion für Ihre Sprache zu aktivieren!)



(The Wall Street Journal: So reagiert das Gehirn Ihres Kindes auf Videospiele - https://www.youtube.com/watch?v=fi6596_RUNQ)

Erörtern Sie die folgenden Fragen:

- Was war für Sie neu an dem Video?
- Würde dies Ihre Herangehensweise an dieses Thema im Umgang mit Ihren Kindern verändern, und wenn ja, wie?
- Wo sehen Sie die Grenze zwischen bewusstem (verantwortungsvollem) und unbewusstem (unverantwortlichem) Verhalten, und warum?

6. Bewertung der Aktivität

[https://docs.google.com/forms/d/
1vQJ4jeznXxq9tl347zkT2nKQ9xKY6saDQac0qAo
T3zY/preview](https://docs.google.com/forms/d/1vQJ4jeznXxq9tl347zkT2nKQ9xKY6saDQac0qAoT3zY/preview)





Danke



Gefördert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder der Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA übernehmen dafür die Verantwortung.



Spielbeginn oder Spielende ?

Früherkennung von Spielsucht für Eltern

Bevor Sie beginnen:

- Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei **nicht um einen psychologischen Test handelt** und die Ergebnisse wenig verlässlich sind. Diese Checkliste soll Ihnen lediglich dabei helfen, einige bekannte Indikatoren ¹für Gaming-Störungen im Hinblick auf das Verhalten Ihres Kindes zu betrachten, einen grundlegenden Einblick zu gewinnen und alle Beteiligten zu sensibilisieren!
- Während ein einzelnes Verhalten nicht unbedingt auf eine Spielsucht hinweist, kann eine Kombination anhaltender Anzeichen weitere Maßnahmen erforderlich machen. **Wenden Sie sich in diesem Fall bitte an einen Spezialisten !**
- Beantworten Sie die folgenden Aussagen, inwieweit sie auf Ihr Kind zutreffen. Wählen Sie für jede Aussage einen Wert von 1 (trifft nicht zu) bis 10 (trifft sehr zu). Seien Sie dabei bitte **möglichst ehrlich** – sonst ergibt die Aussage keinen Sinn!
- Alle Daten können anonym eingegeben und vertraulich behandelt werden!

Für mein Kind gilt:	Überhaupt nicht zutreffend							Vollständig anwendbar	Ich weiß nicht
	1	2	3	4	5	6	7		
Bezüglich der täglichen Spielzeit (3 Stunden oder mehr)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ständiges Reden oder Denken über Spiele	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Reduzierte Teilnahme an Hobbys, Sport oder sozialen Aktivitäten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bevorzugung von Online-Gaming-„Freunden“ gegenüber persönlichen Beziehungen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Häufiges Vernachlässigen familiärer Verpflichtungen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Häufiges Vernachlässigen der Hausaufgaben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Auffällige Leistungseinbußen oder mangelndes Interesse an der Schularbeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spielen bis spät in die Nacht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Vernachlässigung grundlegender Bedürfnisse wie Essen, Hygiene oder Sauberkeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Abwehrreaktion oder Wut bei Fragen zu Spielgewohnheiten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lügen über die Zeit, die man mit Spielen verbringt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Frustration oder Wut zeigen, wenn das Spielen unterbrochen/eingeschränkt wird	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kopfschmerzen, Augenbelastung oder andere gesundheitliche Probleme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Emotionale Höhen und Tiefen im Zusammenhang mit Erfolg/Misserfolg beim Spielen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Regelmäßige Konflikte mit Eltern oder Geschwistern über Spielgewohnheiten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Anzeichen von Angst, Depression oder Reizbarkeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Übermäßige Ausgaben für In-Game-Käufe, Abonnements usw.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spielen in unangemessenen Umgebungen (in der Schule, während der Mahlzeiten usw.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Schwierigkeiten, sich nach dem Spielen an Aktivitäten im wirklichen Leben zu beteiligen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rückmeldungen von Freunden, Lehrern usw., dass bei Ihrem Kind möglicherweise ein Risiko für Spielsucht besteht	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¹ Diese Checkliste orientiert sich an der *Internationalen Klassifikation der Krankheiten (ICD-11)* der Weltgesundheitsorganisation und den *Kriterien der American Psychiatric Association (APA) für Internet Gaming Disorder*. Sie ist zudem das Ergebnis der Sekundärforschung des Gaming Disorders-Projekts (<https://gamingdisorders.eu/>). Das vorliegende Dokument wurde vom Projektkonsortium erstellt und soll Pädagogen dabei helfen, potenzielle Risiken von Gaming Disorders zu erkennen. Es ersetzt keine medizinischen oder psychologischen Diagnoseverfahren.



Arbeitsblatt zur Familienreflexion

"Warum es so schwer ist mit dem Spielen aufzuhören"

SCHRITT 1 - Ansehen und reagieren

Nachdem Sie das Video gesehen haben, machen Sie bitte kurze Notizen zu folgenden Fragen:

1. Was hat Sie am meisten überrascht?

2. Welche Teile des Videos haben Sie an Ihr eigenes Kind/Ihre eigene Familie erinnert?

SCHRITT 2 – Reflektieren und Diskutieren

Diskutieren Sie mit anderen Eltern:

1. Warum werden Ihre Kinder wütend, wenn sie aufgefordert werden, mit dem Spielen aufzuhören?

2. Welche Strategien haben Sie bereits ausprobiert, um eine Spielsession zu beenden?

3. Welche haben gut funktioniert? Welche nicht?



Kofinanziert von der Europäischen Union



SCHRITT 3 - WICHTIGE ERKENNTNISSE

Schreiben Sie 1-2 Erkenntnisse auf, die Sie sich von den der heutigen Diskussionen mit nach Hause nehmen möchten:

Tipps des Moderators

- Bei vielen Spielen gibt es keine natürlichen Pausen - wenn man plötzlich aufhört, fühlt es sich an, als würde vom weiteren Ablauf ausgeschlossen werden.
- Kinder sind mit ihren Freunden auch online verbunden - wenn sie das abbrechen müssen, haben sie das Gefühl "eine Party vorzeitig verlassen zu müssen".
- Frustration ist normal, aber ständige Kämpfe in den Spielen können ein Zeichen für ungesunde Spielmuster sein.





Kofinanziert von der Europäischen Union



**GAMING
DISORDERS**

Bewertungsformular

Eltern einbeziehen – Webinar



Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des/der Autors/Autorinnen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese Ansichten verantwortlich gemacht werden.

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, an diesem Evaluationsfragebogen für das Gaming Disorders-Projekt teilzunehmen. Ihr Feedback ist entscheidend, um sicherzustellen, dass die von uns entwickelten Ressourcen und Aktivitäten ihre beabsichtigten Ziele effektiv erreichen.

Ziel dieser Evaluation ist es, einen umfassenden Überblick über die im Projekt verfügbaren Materialien und Aktivitäten zu erhalten. Dabei geht es nicht darum, Ihr Wissen zum Thema Computerspielsucht zu testen. Vielmehr möchten wir Ihre Einschätzung zur Nutzbarkeit und Wirksamkeit der Ressourcen verstehen. Insbesondere bitten wir um Ihre Einschätzung zu folgenden Punkten:

- Die einfache Handhabung der Materialien
- Ob ihre Struktur, Länge und Tiefe mit den Zielen der Aktivität übereinstimmen

Ihre ehrlichen Meinungen und Vorschläge helfen uns, die Materialien zu verfeinern und zu verbessern, um den Bedürfnissen unserer Zielgruppen besser gerecht zu werden. Wir schätzen Ihren Input sehr und freuen uns über Ihre Zeit!

1. Ich bin

- Lehrer
- Übergeordnetes Element
- Student

2. Aufenthaltsland

- Österreich
- Zypern
- Irland
- Deutschland
- Portugal
- Spanien

3. Schule



Kofinanziert von der Europäischen Union



ABSCHNITT 1: AKTIVITÄT

1.1. Deckte die Aktivität die Inhalte ab, die Sie erwartet hatten? (Falls ja, fahren Sie mit Frage 3 fort.)

- Ja
 NEIN

1.2. Welches weitere Material, das hier nicht behandelt wurde, haben Sie erwartet oder hätten Sie gerne aufgenommen?

1.3. Bewerten Sie Ihr Verständnis der Aktivitätsstruktur.

- 1 - Schlecht
 2
 3
 4 – Ausgezeichnet

1.4. War die Aktivität klar und logisch aufgebaut?

- Ja
 NEIN

1.5. Wie relevant war das Thema?

- 1 - Schlecht
 2
 3
 4 – Ausgezeichnet

1.6. Wie würden Sie den Umfang des behandelten Stoffs bewerten?

- 1 - Schlecht
 2
 3
 4 – Ausgezeichnet

1.7. Bewerten Sie die Qualität der bereitgestellten Beispiele.





Kofinanziert von der Europäischen Union



- 1 - Schlecht
- 2
- 3
- 4 – Ausgezeichnet

1.8. Was sind die Stärken und Schwächen dieser Aktivität? Bitte erläutern Sie.

ABSCHNITT 2: MATERIALIEN/RESSOURCEN

2.1. Inwieweit stimmten die Ressourcen mit den Aktivitätszielen überein?

- 1 - Schlecht
- 2
- 3
- 4 – Ausgezeichnet

2.2. Wurden die vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Konzepte im Material angemessen erläutert?

- 1 - Schlecht
- 2
- 3
- 4 – Ausgezeichnet

2.3. Haben Ihnen die Beispiele/Aktivitäten/Videos/Quizzes geholfen, die Aktivität besser zu verstehen?

- Ja
- NEIN

2.4. Wie würden Sie die Benutzerfreundlichkeit des präsentierten Materials bewerten?



Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.





Kofinanziert von der Europäischen Union



- 1 - Schlecht
- 2
- 3
- 4 – Ausgezeichnet

2.5. Bewerten Sie den Umfang der im Kurs verwendeten Multimediainhalte (Audio und Video).

- 1 - Schlecht
- 2
- 3
- 4 – Ausgezeichnet

2.6. Bewerten Sie den Beitrag von Multimedia (Audio und Video) zum Verständnis der Aktivität.

- 1 - Schlecht
- 2
- 3
- 4 – Ausgezeichnet

2.7. Möchten Sie Anmerkungen zur Verbesserung des Aktivitätsmaterials machen?

ABSCHNITT 3: FEEDBACK UND AUSWIRKUNGEN

3.1. Welchen Einfluss hatte diese Aktivität auf Ihre Wahrnehmung von Computerspielsucht?

3.2. Hat diese Schulung Ihre Sicht auf Ihre Rolle bei der Unterstützung von Schülern mit spielbezogenen Problemen verändert?



Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.





Kofinanziert von der Europäischen Union



- 1 – Überhaupt nicht
- 2
- 3
- 4
- 5 – Hat meine Perspektive komplett verändert

3.3. Fühlen Sie sich stärker oder besser gerüstet, um spielbezogene Herausforderungen zu Hause zu bewältigen?

- Ja
- NEIN

3.4. Haben Sie Vorschläge zur Verbesserung dieser Schulung in zukünftigen Sitzungen?

ABSCHNITT 4: SCHLUSSBEMERKUNGEN

4.1. Bewerten Sie die allgemeine Ästhetik der Aktivitätsinhalte und -materialien.

- 1 - Schlecht
- 2
- 3
- 4 – Ausgezeichnet

4.2. Würden Sie die Aktivität und das dazugehörige Material aufgrund dieser Erfahrung weiterempfehlen? Warum oder warum nicht?

Vielen Dank für Ihr Feedback!



Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

