



Kofinanziert von der Europäischen Union



LANGFRISTIGE WIRKUNG UND NACHHALTIGKEIT SCHAFFEN

Von Teilnehmenden durchgeführte Aufklärungskampagne



Inhaltsverzeichnis

- 1. Ziele**
- 2. Schritte der Umsetzung**
- 3. Kampagnen- Entwicklung**
- 4. Kampagnen- Woche**

1. Ziel

Eine schulweite Kampagne zu leiten und zu organisieren , die digitale Ausgewogenheit und psychische Gesundheit fördert und dabei gesunde Spielgewohnheiten und das allgemeine Wohlbefinden betont .

2. Schritte zur Umsetzung

Erste Vorbereitungen (2 Wochen vor der Kampagne)

Lehrer-Schüler -Briefing

- Veranstalten Sie eine Sitzung, um den Zweck der Kampagne, die erwarteten Ergebnisse und die verfügbaren Ressourcen zu erläutern.
- Geben Sie Beispiele erfolgreicher Sensibilisierungskampagnen zur Inspiration weiter.
- Regen Sie ein Brainstorming an, um Ideen für das Kampagnenthema, den Slogan und die Aktivitäten zu entwickeln. Beispielthemen: „Balance ist Macht“, „Pause zum Spielen“ oder „Gesunde Köpfe, glückliche Bildschirme“.

Bilden Sie Schülerausschüsse: Teilen Sie die Schüler in Teams mit bestimmten Rollen ein

- **Designteam:** Erstellen Sie Poster, Infografiken und visuelle Materialien.
- **Veranstalter :** **Planen Sie** Veranstaltungen wie Workshops, Podiumsdiskussionen oder schulweite Herausforderungen.
- **Social Media Manager :** Entwerfen Sie einen Inhaltskalender und verwalten Sie das Online-Engagement.

2. Kampagnenentwicklung

Kampagnenmaterialien erstellen:

- Die Teilnehmenden entwerfen Poster, Banner und digitale Inhalte (GIFs, Memes, Reels) mit Tools wie Canva oder Photoshop.
- Entwickeln Sie Informationsbroschüren mit Tipps für gesundes Spielen und geistiges Wohlbefinden.

Veranstaltungen planen:

- Workshops zu Themen wie „Die Psychologie des Gamings“ oder „Bildschirmzeit verwalten“.
- Von Gleichgesinnten geleitete Sitzungen zum Austausch persönlicher Erfahrungen zum Thema Balance zwischen Gaming und Leben.

Bereiten Sie Social Media-Inhalte vor:

- Entwickeln Sie einen Kampagnen-Hashtag (z. B. #DigitalBalance2024).
- Planen Sie tägliche Beiträge, einschließlich Statistiken, Quiz, Erfahrungsberichten und Wellness-Tipps.

3. Kampagnenwoche

Herausforderungen

Organisieren Sie eine Versammlung oder ein Treffen, um der Schulgemeinschaft das Kampagnenthema und die Aktivitäten vorzustellen.

Veranstalten Sie eine von Schülern geleitete Präsentation, um das Kampagnenthema und die Aktivitäten vorzustellen.

Herausforderungen (Beispiele/Vorschläge)

Posterdesign: Die Teilnehmenden erstellen Poster zum Thema Aufklärung und Prävention von Spielsucht.

Videokampagne: Schüler entwickeln kreative Ideen für Videos zum Thema Gamingsucht.

Infografiken: Die Schüler werden ermutigt, sich mit Computerspielsucht auseinanderzusetzen und Infografiken, Flyer oder Broschüren zum Thema zu erstellen, die unter Gleichaltrigen verteilt werden können.

Verbreitung im Unterricht: Die Teilnehmenden bereiten eine kurze Präsentation zum Thema vor, die im Unterricht vorgetragen werden soll.

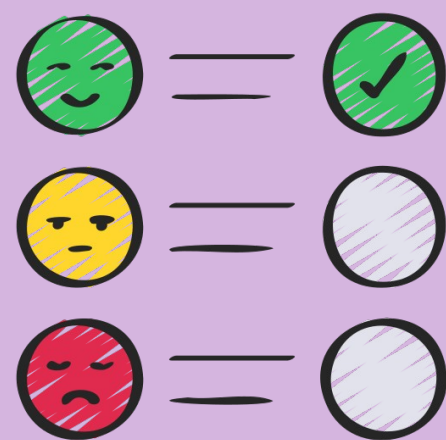
Umfragen und Tests: Schüler erstellen Umfragen und Tests für ihre Mitschüler.

Beispiel: Wer schafft es am längsten, ohne auf sein Handy zu schauen?

Herausforderung „Digitale Entgiftung beim Mittagessen“: Die Schüler bereiten eine persönliche Aktivität vor, die während der Mittagspause durchgeführt werden soll, um die Verwendung von Telefonen zu vermeiden und mehr Raum für körperliche Interaktion zu schaffen.

Social-Media-Kampagne: Schüler erstellen täglich Inhalte, die auf den Social-Media-Plattformen der Schule geteilt werden.

Aktivitätsbewertung



<https://tinyurl.com/248bn53r>



Danke



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 und Meinungen verantwortlich gemacht werden.



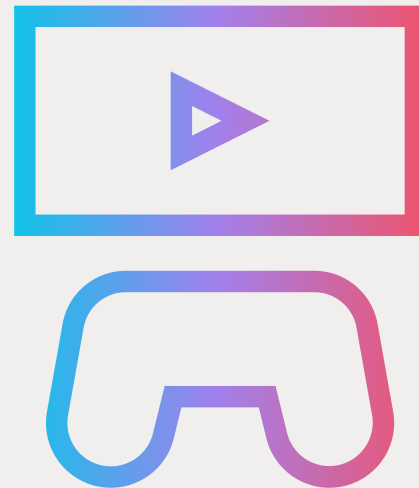
MEHR ÜBER SPIELSUCHT ERFAHREN

 <https://www.facebook.com/gamingdisorders.erasmus/>

 <https://www.instagram.com/gamingdisorders.erasmus/>

<http://www.youtube.com/@GamingDisorders.Erasmus>

 <http://www.gamingdisorders.eu/>



*Sei die Stimme, die eine
gesündere und ausgewogenere
Zukunft für dich und deine
Freunde inspiriert!*

*Entfalten Sie Ihr Talent, um
andere zu inspirieren – entwerfen,
gestalten und gehen Sie mit gutem
Beispiel voran.*

*Machen Sie dieses Schuljahr zu
dem Jahr, in dem SIE etwas
bewirkt haben.*

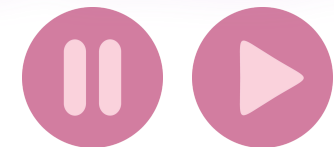


Kofinanziert von der
Europäischen Union



PAUSE, WIEDERGABE, BALANCE

GAMING



SCHULKAMPAGNE!



DD/MM/YYYYY

WERDE TEIL DES TEAMS!

Kontaktieren Sie die verantwortliche Lehrkraft: [Name der Lehrkraft]

Anmeldeschluss: [Datum einfügen]

Auftakttreffen: [Datum einfügen]

Start der Kampagne: [Datum einfügen]



WARUM SOLLTEN SIE BEITRETEN?

Spielen und Online-Aktivitäten können Spaß machen, aber sie sollten nicht unser Leben bestimmen. Es liegt an uns, den Schülern, das Bewusstsein für folgende Themen zu schärfen:

Bildschirmzeit sinnvoll nutzen 🕒

Gesund bleiben beim Spielen 🏃♀️

Mentale Gesundheit und digitale Balance 🧑♂️

Wissen, wann man abschalten sollte 🖱️

IST DAS ETWAS FÜR MICH?

Teil dieser Kampagne zu sein ist nicht nur wichtig – es lohnt sich! Du kannst:

- ✓ Führungsqualitäten entwickeln – Werde eine Führungspersönlichkeit an deiner Schule.
- ✓ Deine Kreativität fördern – Gestalte Plakate, Videos oder Social-Media-Kampagnen.
- ✓ Herausstechen – Füge deinem Lebenslauf eine bedeutende Leistung hinzu.
- ✓ Im Team arbeiten – Arbeite mit deinen Mitschülern zusammen, um etwas zu bewegen.

WORUM GEHT ES HIER?

Die von Schülern organisierte Aufklärungskampagne bietet dir die Möglichkeit, selbst aktiv zu werden und positive Veränderungen in deiner Schule und Gemeinde anzustoßen!

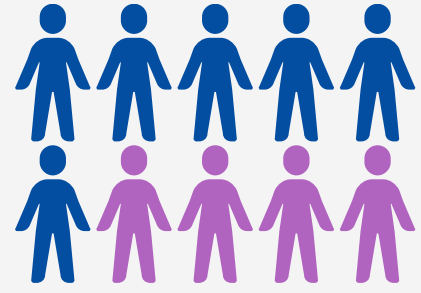
Gemeinsam informieren wir über gesunde Spielgewohnheiten, ein ausgewogenes Verhältnis zur digitalen Welt und die Bedeutung von mentalem und körperlichem Wohlbefinden.



SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER Spielgewohnheiten

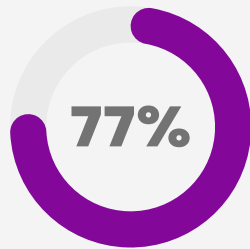
WIR HABEN STUDIERENDE AUS 6 EUROPÄISCHEN LÄNDERN KONTAKTIERT.

286 Studierende aus Deutschland, Österreich, Spanien, Portugal, Irland und Zypern.



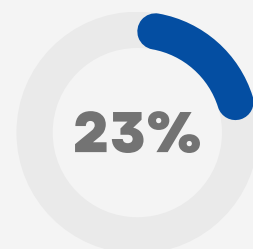
220 Schüler

Spiele täglich
Videospiele.

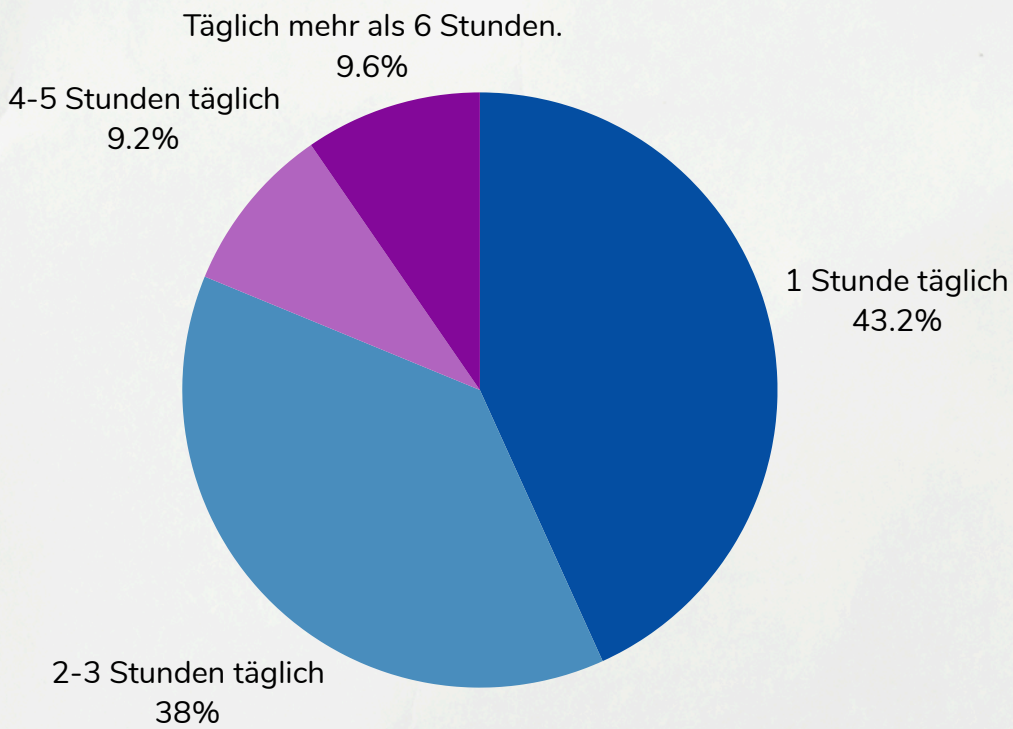


66 Schüler

Spiele
überhaupt
nicht.



- 1 Stunde täglich
- 2-3 Stunden täglich
- 4-5 Stunden täglich
- Täglich mehr als 6 Stunden.



„Spielen beeinträchtigt
mein Studium nicht.“

„Manchmal werde ich
wütend, nachdem ich
verloren habe.“

WUSSTEN SIE?

Ein hoher täglicher Zeitaufwand für Computerspiele bei manchen Schülern (4-6 Stunden) könnte mit reduzierten sozialen Interaktionen außerhalb der Spielumgebung zusammenhängen.

MACH MIT BEI DER
SCHULKAMPAGNE!
**PAUSE, SPIELEN,
BALANCE**



VIDEO WETTBEWERB

DAS SPIEL IST ERÖFFNET!

SENDEN SIE IHR VIDEO
[NAME UND E-MAIL-ADRESSE DES LEHRERS]

THEMA
PRÄVENTION VON SPIELSUCHT



Kofinanziert von der
Europäischen Union



Bewertungsbogen

Von Schülern durchgeführte Aufklärungskampagne



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.



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
- Student
- Übergeordnetes Element

2. Aufenthaltsland

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

3. Schule



Kofinanziert von der
Europäischen Union



ABSCHNITT 1: AKTIVITÄT

1.1. Hat die Aktivität die Inhalte abgedeckt, die Sie erwartet haben?

- Ja
 NEIN

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

1.3. Bewerten Sie Ihr Verständnis der Aktivitätsstruktur.

- 1 – Schlecht
 2
 3
 4
 5 – Ausgezeichnet

1.4. War die Aktivität klar und logisch aufgebaut?

- Ja
 NEIN

1.5. Wie relevant war das Thema?

- 1 – Schlecht
 2
 3
 4
 5 – Ausgezeichnet

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

- 1 – Schlecht
 2
 3
 4
 5 – Ausgezeichnet

1.7. Bewerten Sie die Qualität der präsentierten Beispiele.



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
- 5 – 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
- 5 – Ausgezeichnet

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

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – 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?

- 1 – Schlecht



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.



- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet

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

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

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

- 1 – Schlecht
- 2
- 3
- 4
- 5 – 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. Fühlen Sie sich stärker oder besser gerüstet, um spielbezogene Herausforderungen in der Schule und zu Hause zu bewältigen?

- Ja
- NEIN

3.3. 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
- 5 – Ausgezeichnet

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





Kofinanziert von der Europäischen Union



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.

