



SCHAFFEN VON SICHEREN RÄUMEN

Interaktives digitales Board

Inhaltsverzeichnis

- 1. Was ist das?**
- 2. Wozu brauchen wir es?**
- 3. Wie funktioniert es?**
- 4. Coole Funktionen**
- 5. Auswertung**

Was ist das?

Ein digitaler Bildschirm in Ihrer Schule

 Kleine Tipps

 Videos, Zitate, Quizze

 Alles über Gaming-Balance und Wohlbefinden

Wozu brauchen wir es?

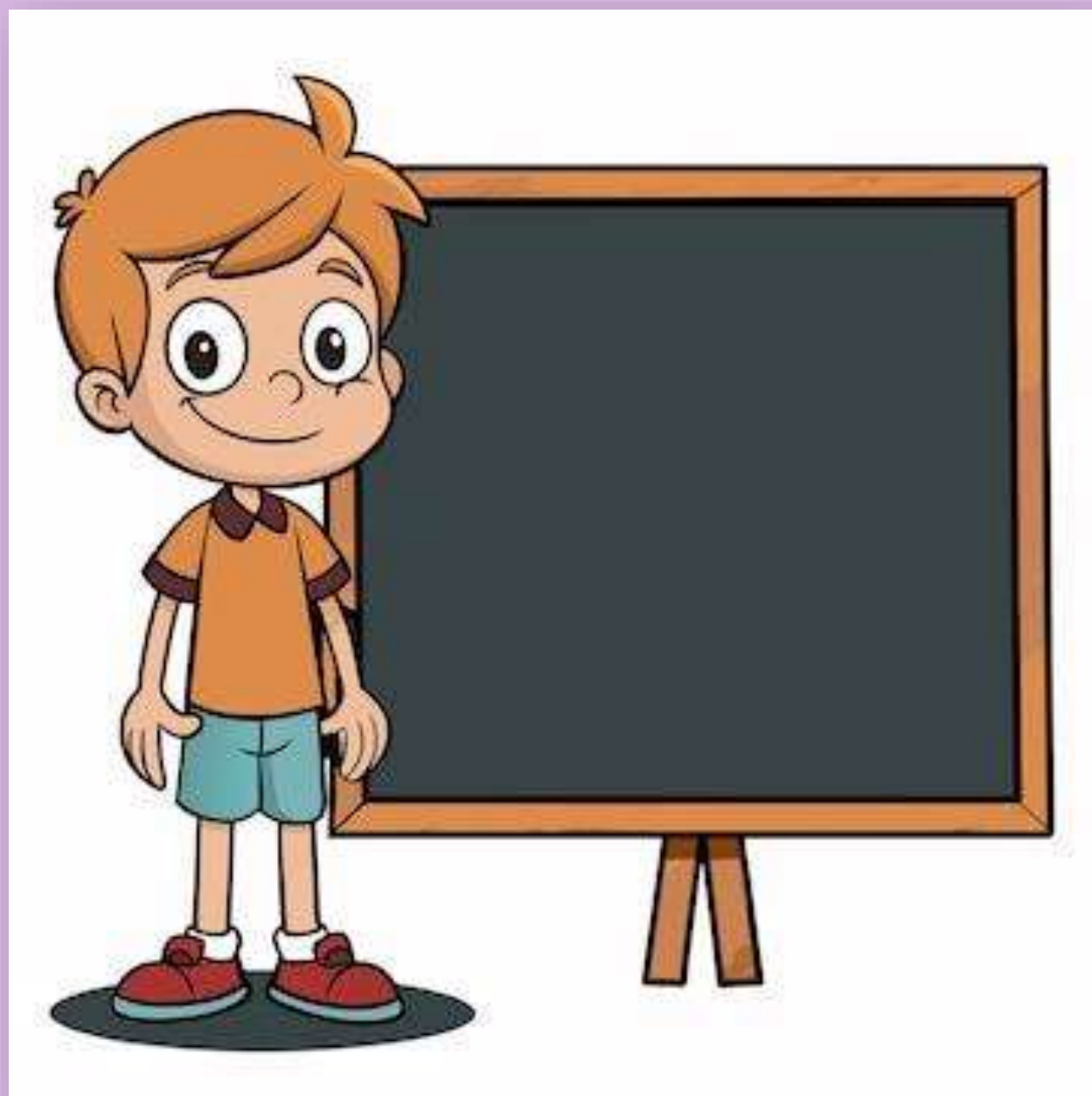
**Der digitale Bildschirm unterstützt
Dich dabei, Instrumente zu nutzen
für ein digitales Gleichgewicht.**

„Beim Spielen verliere ich
das Zeitgefühl...“

„Ich bin vor
Prüfungen immer
gestresst.“

„Ich wünsche mir
einen gesunden
Umgang mit
Bildschirmmedien.“

Wie funktioniert es?

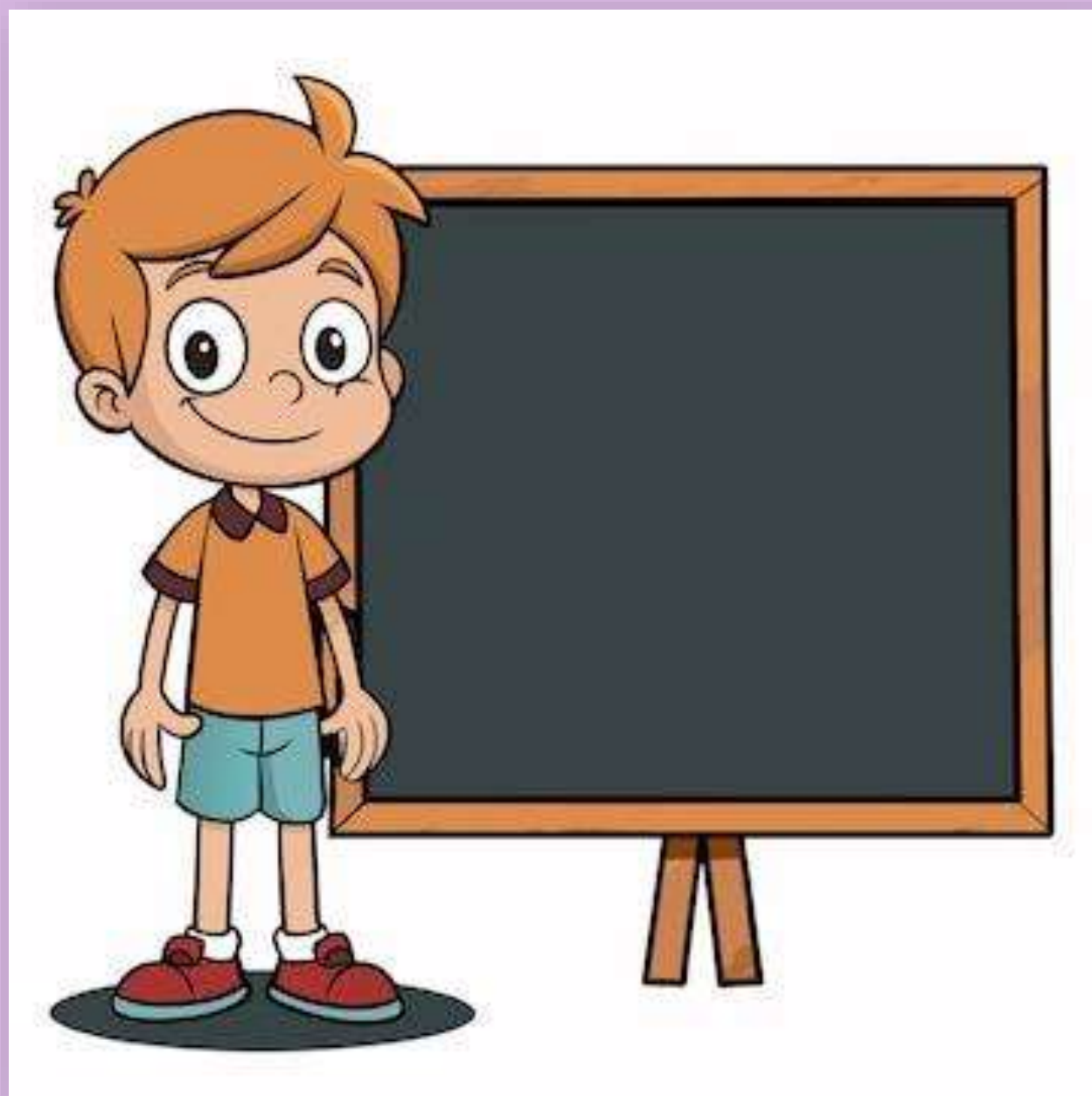


https://www.freepik.com/premium-vector/cartoon-boy-standing-front-blackboard-with-picture-boy-standing-front-it_203602698.htm

3 Schritte:

- Wähle ein Thema 🎯
- Ansehen, lesen oder spielen
- Probiert die Strategien im echten Leben aus ✨

Cooler Funktionen



https://www.freepik.com/premium-vector/cartoon-boy-standing-front-blackboard-with-picture-boy-standing-front-it_203602698.htm

 Kurze
Videos

Wellness-
Tipps

 Gesunde
Spielge-
wohnheiten

 Schnellumfragen

 Teile
deine Ideen

Wie kann man es verwenden?



Vor Prüfungen
(Tipps zur
Beruhigung)



Nach der Schule
(Entspannungstipps
)



Spielsitzungen
(Erinnerungen an
das Guthaben)



„Immer wenn Sie einen schnelle Auszeit, Neustart brauchen!“

Dein Raum. Deine Balance!

Schau dir
das Board an


Teilt eure
Ideen 

Bleib im
Gleichgewicht


Aktivitätsbewertung

Bewertungsformular



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 der Europäischen Union (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA übernehmen dafür die Verantwortung.



Aktivität Nr. 3: Interaktives digitales Board

Beschreibung	<p>Installieren Sie in Schulen ein interaktives Display im Wellness-Hub, das Tipps, Zitate und kurze Videoanleitungen zu psychischer Gesundheit, Gaming-Balance und digitalen Wellness-Strategien anzeigt. Schüler können auf verschiedene Themen tippen, um schnellen, zusätzlichen Rat im Umgang mit gamingbedingtem Stress zu erhalten.</p> <p>Schritt 1.</p> <ul style="list-style-type: none">● Forschung & Planung: Sammeln Sie Informationen über die Vorteile von digitalen Boards in Wellness-Hubs mit Fokus auf psychische Gesundheit, Gaming-Balance und digitale Wellness.● Inhaltsplanung: Erstellen Sie eine Liste mit Tipps, Zitaten, Videoanleitungen und interaktiven Funktionen, die Sie auf dem Board haben möchten.● Kostenabschätzung: Recherchieren Sie Preise für interaktive Bildschirme, Softwareentwicklung und Inhaltserstellung. <p>Schritt 2: Genehmigung einholen</p> <ul style="list-style-type: none">● Präsentation an die Schulverwaltung: Erstellen Sie eine professionelle Präsentation, die den Zweck, die Vorteile und die Funktionalität des Boards erklärt.● Wirkung hervorheben: Betonen Sie, wie diese Initiative die psychische Gesundheit der Schüler unterstützt und ihre schulische sowie soziale Leistung verbessert. <p>Schritt 3: Zusammenarbeit</p> <ul style="list-style-type: none">● Beteiligte einbeziehen: Arbeiten Sie mit Schulberatern, IT-Personal und Lehrern zusammen, um Inhalt und
---------------------	---



	<p>Funktionalität abzustimmen.</p> <ul style="list-style-type: none">● Finanzierung suchen: Suchen Sie nach Sponsoren, Zuschüssen oder Schulgebern, um die Kosten zu decken. <p>Schritt 4: Umsetzung</p> <ul style="list-style-type: none">● Kauf und Installation: Kaufen Sie das interaktive Board und richten Sie es im Wellness-Hub ein.● Inhalt entwickeln: Laden Sie ansprechende, altersgerechte Tipps, Videos und Strategien auf das Board hoch.● Funktionalität testen: Stellen Sie sicher, dass das Board reibungslos funktioniert und zuverlässig ist. <p>Schritt 5: Einführung & Feedback</p> <ul style="list-style-type: none">● Einführung bei den Schülern: Organisieren Sie eine Veranstaltung, um den Schülern und dem Personal das Board vorzustellen.● Feedback sammeln: Holen Sie Rückmeldungen von Schülern und Lehrern ein, um Verbesserungen vorzunehmen.
<p>Schritte zur Umsetzung</p>	<p>Schritt 1: Einführung und Vorstellung</p> <ul style="list-style-type: none">● Veranstaltung zur Einführung:<ul style="list-style-type: none">○ Organisieren Sie eine kurze Präsentation oder Demonstration für Schüler, Lehrer und Eltern.○ Erklären Sie den Zweck des Boards, seine Funktionen und wie es die Wellness unterstützt.● Benutzerorientierung:<ul style="list-style-type: none">○ Führen Sie kurze Sitzungen durch, um den Schülern zu zeigen, wie sie das Board navigieren können.



- Geben Sie Beispiele für Szenarien, in denen sie es verwenden könnten, z. B. zur Stressbewältigung vor Prüfungen.

Schritt 2: Inhaltsmanagement

● Regelmäßige Updates:

- Aktualisieren Sie den Inhalt wöchentlich oder monatlich, um ihn ansprechend und relevant zu halten.
- Integrieren Sie aktuelle Themen oder saisonale Wohlfühl-Tipps, z. B. den Umgang mit Bildschirmzeit während der Ferien.

● Interaktive Funktionen:

- Fügen Sie Umfragen, Quizze und Feedback-Formulare hinzu, um die Schüler einzubinden und Einblicke zu sammeln.
- Fügen Sie eine Funktion „Thema vorschlagen“ hinzu, damit Schüler Inhalte anfordern können, die sie hilfreich finden.

● Verschiedene Medien:

- Wechseln Sie zwischen Texttipps, kurzen Videos, Animationen und Grafiken, um die Interaktion zu fördern.

Schritt 3: Integration mit Schulprogrammen

● Koordination mit Wellness-Programmen:

- Verknüpfen Sie die Themen des Boards mit laufenden Kampagnen zur psychischen Gesundheit oder digitalen Kompetenz.



- Bewerben Sie bevorstehende Wellness-Events, Workshops oder die Verfügbarkeit von Beratern über das Board.

- **Zusammenarbeit mit Clubs:**

- Arbeiten Sie mit von Schülern geführten Organisationen zusammen, um Inhalte zu co-kreieren oder interaktive Sitzungen zu Wellness-Themen anzubieten.

Schritt 4: Nutzung überwachen

- **Engagement nachverfolgen:**

- Nutzen Sie eingebaute Analysetools (falls verfügbar), um zu überwachen, wie oft das Board verwendet wird und welche Themen am beliebtesten sind.
- Identifizieren Sie Trends in den Interessen oder Anliegen der Schüler.

- **Feedback-Mechanismus:**

- Bieten Sie eine Möglichkeit für anonymes Feedback, um zu verstehen, wie die Schüler die Nützlichkeit des Boards wahrnehmen.
- Verwenden Sie das Feedback, um den Inhalt und die Funktionen zu verbessern.

Schritt 5: Wartung und Problemlösung

- **Technische Wartung:**

- Planen Sie regelmäßige Wartungstermine, um sicherzustellen, dass das Board reibungslos funktioniert.
- Aktualisieren Sie die Software und beheben Sie etwaige Probleme schnell.



○

- **Inhaltsqualitätssicherung:**

- Überprüfen Sie regelmäßig alle angezeigten Inhalte auf Relevanz, Genauigkeit und Angemessenheit.

Schritt 6: Förderung der Interaktion

- **Anreize zur Nutzung:**

- Starten Sie Herausforderungen oder Mini-Kampagnen, die die Schüler ermutigen, mit dem Board zu interagieren (z. B. „Wellness-Tipp der Woche“).

- **Visuelle Attraktivität:**

- Verwenden Sie lebendige visuelle Elemente und dynamische Animationen, um das Board ansprechend zu gestalten.

- **Verknüpfung mit der schulischen Leistung:**

- Heben Sie hervor, wie psychische Gesundheit/ Wohlbefinden und Gaming-Balance die schulische Leistung verbessern können, und verbinden Sie dies mit den Lernzielen.

Schritt 7: Evaluierung und Skalierung

- **Wirkung messen:**

- Verwenden Sie Umfragen, Fokusgruppen und Analytik, um die Wirkung des Boards auf die psychische Gesundheit und digitale Wohlbefinden der Schüler zu bewerten.

- **Ansatz verfeinern:**

- Gehen Sie auf Herausforderungen oder Nutzungslücken ein.



Kofinanziert von der Europäischen Union



Praktische Ressourcen/Tools	<ul style="list-style-type: none"> ● Projektoren, Laptops und Internetverbindung für Präsentationen. ● Schulungsmaterialien.
Beteiligte	<ul style="list-style-type: none"> ● Schulungsleiter ● Psychologen ● Verwaltungspersonal für Eventorganisation und Logistik.
Zielgruppe	<ul style="list-style-type: none"> ● Schullehrer und unterstützendes Personal. ● Pädagogische Psychologen und Berater. ● Verwaltung und Führungsteams.
Evaluierung	<ul style="list-style-type: none"> ● Feedback-Formulare zur Bewertung der Relevanz, Durchführung und Gesamtwirkung der Sitzungen wie angegeben.
Pädagogische Materialien	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vorab-Befragung für Lehrer 2. PowerPoint 3. Vorlage für einen Aktionsplan 4. Fiktive Schülerprofile zu Gaming-Störungen: Eine Checkliste zur frühzeitigen Identifikation von Gaming-Störungen 5. Evaluationsfragebogen
Weiterführende Lektüre	



Was ist Spielsucht?

- **Was ist Spielsucht?**

- *(Bild) Junger Mann spielt an seinem Schreibtisch im Schlafzimmer ein Videospiel.*
- Eine Essstörung
- **Eine Verhaltenssucht**
- Eine körperliche Krankheit
- Ein Trend/eine Modeerscheinung



- **Welcher Neurotransmitter wird im Gehirn besonders aktiviert?**

- *(Bild) Medizinischer Hintergrund: Vitamine, Mineralien*
- Melatonin
- **Dopamin**
- Adrenalin
- Serotonin



- **Woran erkennt man einen Kontrollverlust beim Spielen?**

- *(Bild) Wütender Gamer verliert ein Videospiel*
- Hobbys pflegen
- Staubsaugen
- **Spielen trotz schlechter Noten**
- Zähneputzen täglich



- **Warum sind Teenager besonders gefährdet, spielsüchtig zu werden?**

- *(Bild) Junge vertieft in Videospiele*
- Eltern lassen es zu oft zu.
- Sie haben zu viel Geld.
- **Ihr Gehirn entwickelt sich noch.**
- **Sie haben viel Freizeit.**

- **Welcher der folgenden Faktoren trägt zu exzessivem Spielen bei?**
 - (Bild) Finger durch Hammer verletzt
 - Langeweile
- **Gruppenzwang**
 -
- Unwissenheit
 -
- Gesunde Ernährung
-
- **Ist jemand, der viel spielt, automatisch süchtig?**
 - (Bild) Streamer mit Mikrofon und Gaming-Setup
 - FALSCH
 -
- **Welche psychologischen Folgen hat übermäßiges Spielen?**
 - (Bild) Therapeutin entwirrt einen Wollknäuel im Kopf einer Person
 - Muskelwachstum
 - Kopfschmerzen und Euphorie
 - Depressionen und Angstzustände
 - Muskelverlust und Euphorie
 -
- **Welche körperlichen Folgen kann exzessives Spielen haben?**
- (Bild) Gruppe von Teenagern beim Spielen
 - Mangelnde körperliche Aktivität
 - Muskelwachstum
 - Bewegungsdrang
 - Allergien
 -
- **Kann exzessives Spielen die Schulleistungen beeinträchtigen?**
- (Bild) Langweiliger Schüler umgeben von Schulmaterialien
 - WAHR
 -
- **Welche Aussage ist richtig?**
- (Bild) Wahr oder Falsch
 - Nur Jungen sind spielsüchtig.
 - Nur Mädchen sind spielsüchtig.
 - Gaming hat auch Vorteile

- Gaming kann keine Vorteile haben

- **Was ist ein typisches Entzugssymptom bei Spielsucht?**
 - Gewichtsverlust
 - Gesteigerter Appetit
 - **Schlafprobleme**

- **Was tun bei Spielsucht?**
- *(Bild) Gamer*
 - Freunde dazu motivieren, mehr zu spielen
 - Ignoriere es
 - **Hilfe suchen**
 - Iss mehr



Kofinanziert von der
Europäischen Union



Evaluation Form

Interactive Digital Board



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, diesen Evaluierungsfragebogen für das Projekt „Spielsucht“ auszufüllen. Ihr Feedback ist von entscheidender Bedeutung, um sicherzustellen, dass die von uns entwickelten Ressourcen und Aktivitäten ihre angestrebten Ziele effektiv erreichen.

Ziel dieser Evaluation ist es, einen umfassenden Überblick über die im Projekt verfügbaren Materialien und Aktivitäten zu gewinnen. Es handelt sich dabei nicht um einen Wissenstest zum Thema Spielsucht; vielmehr möchten wir Ihre Einschätzung zur Benutzerfreundlichkeit und Effektivität der Ressourcen erfahren. Konkret bitten wir Sie um Ihre Bewertung folgender Punkte:

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

Ihre ehrlichen Meinungen und Anregungen helfen uns, die Materialien zu verfeinern und zu verbessern, um den Bedürfnissen unserer Zielgruppen noch besser gerecht zu werden. Wir schätzen Ihr Feedback sehr und bedanken uns für Ihre Zeit!

1. Ich habe

- Lehrer
- Student
- Elternteil

2. Aufenthaltsland

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

3. Schule

—

ABSCHNITT 1: AKTIVITÄT

1.1. Entsprach der Inhalt der Aktivität Ihren Erwartungen?

- Ja
- NEIN

1.2. Welche weiteren Inhalte hatten Sie erwartet oder hätten Sie gerne aufgenommen gesehen, die nicht behandelt wurden?

1.3. Schätzen Sie Ihr Verständnis der Aktivitätsstruktur ein.

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

1.4. War die Aktivität klar und logisch organisiert?

- 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 Materials bewerten?

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

1.7. Bewerten Sie die Qualität der präsentierten Beispiele.

- 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 Zielen der Aktivität überein?

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

2.2. Wurden die vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Konzepte im Material ausreichend erklärt?

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

2.3. Hat Ihnen eines der Beispiele/Aktivitäten/Videos/Quizze geholfen, ein besseres Verständnis der Aktivität zu erlangen?

- Ja
- NEIN



Kofinanziert von der Europäischen Union



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

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

2.5. Bewerten Sie den Umfang der im Kurs verwendeten Multimedia-Inhalte (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. Haben Sie Anmerkungen zur Verbesserung der Materialaktivität?





Kofinanziert von der Europäischen Union



ABSCHNITT 3: FEEDBACK UND AUSWIRKUNGEN

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

3.2. Fühlen Sie sich dadurch besser gerüstet, um Herausforderungen im Zusammenhang mit Videospiele in der Schule zu bewältigen?

- Ja
- NEIN

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

ABSCHNITT 4: SCHLUSSBEMERKUNGEN

4.1. Bewerten Sie die Gesamtästhetik der Aktivitätsinhalte und -materialien.

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



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



4.2. Würden Sie die Aktivität und das zugehörige Material aufgrund dieser Erfahrung weiterempfehlen? Warum bzw. 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.

