



Kofinanziert von der  
Europäischen Union



**GAMING**  
**DISORDERS**

MAßGESCHNEIDERTE INTERVENTIONEN

Schulung zu maßgeschneiderten Gaming-Bildungsworkshops



Escola Profissional de Cortegaça  
OVAR FORMA - Ensino e Formação Lda.

# Tisch von Inhalt

**1. Ziele**

**2. Vorteile**

**3. Fallstudien**

**4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends**

**5. Andere Ressourcen**

# 1. Ziele

# Maßgeschneiderte Gaming-Schulungsworkshops

## Was ist das?

Die Aktivität „Individuelle Gaming-Bildungsworkshops“ umfasst eine Reihe von Workshops, die auf die Interessen, Erfahrungen und Bedürfnisse der Schüler im Bereich Videospiele zugeschnitten sind. Diese Workshops behandeln wichtige Themen wie die Verwaltung der Spielzeit, den Umgang mit sozialem Spieldruck, die Auswirkungen beim Wettstreit in Spielen auf das emotionale Wohlbefinden und die Vereinbarkeit von Spielen mit anderen Aspekten des Lebens wie Schlaf, Lernen und Familienbeziehungen.

Die Workshops sind interaktiv und partizipativ gestaltet und kombinieren praktische Aktivitäten, Diskussionen, Multimedia-Ressourcen und persönliche Reflexionen. Das Hauptziel besteht darin, den Schülern praktische Werkzeuge an die Hand zu geben, die ihnen helfen, fundierte Entscheidungen über ihre Beziehung zu Videospiele zu treffen und so gesündere und nachhaltigere digitale Gewohnheiten zu fördern.



# 1.Ziele

## Ziele

Sensibilisierung für die Risiken und Vorteile des Spielens

- Denken Sie über die Auswirkungen des Spielens auf das tägliche Leben nach.
- Erkennen Sie Anzeichen einer ungesunden Beziehung zu Videospiele.
- Erkennen Sie die Vorteile des bewussten Spielens.

Förderung emotionaler und sozialer Kompetenzen

- Erkennen und steuern Sie Emotionen im Zusammenhang mit Spielen.
- Fördern Sie Empathie durch Rollenspiele.
- Ermöglichen Sie eine offene Kommunikation über Gaming.

Fördern von gesunder und nachhaltiger Gewohnheiten.

- Bringen Sie Strategien zur Verwaltung der Spielzeit bei.
- Fördern Sie aktive Pausen und Selbstfürsorge.
- Fördern Sie eine bewusste Auswahl von Videospieelinhalten.

## 2. Vorteile

## 2. Vorteile

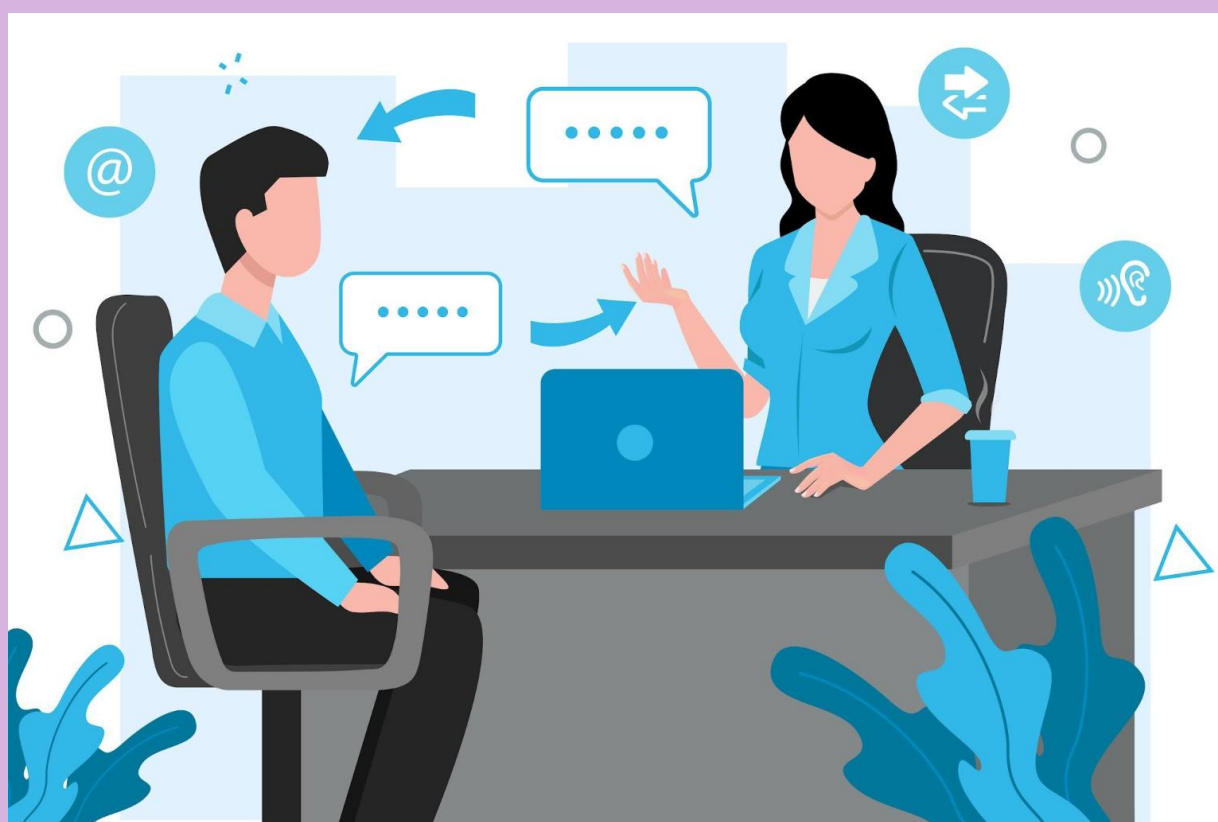
### Personalisiertes Lernen und gesteigerte

### Motivation

Personalisierte Workshops ermöglichen es, Inhalte auf die Interessen, Fähigkeiten und Wissensstände der Teilnehmenden zuzuschneiden. Durch die Konzentration auf die Arten von Spielen, die Ihnen Spaß machen und die Themen, die Sie interessieren, wird ein sinnvolleres und motivierenderes Lernen erreicht. Diese Personalisierung führt zu einer größeren Beteiligung an der Aktivität und zu einem effektiveren Lernen.



## 2. Vorteile



### Entwicklung fachübergreifender Kompetenzen

Durch Debatten, Rollenspiele und Gruppendynamik verbessern die Teilnehmenden wichtige Fähigkeiten wie Kommunikation, Entscheidungsfindung, Problemlösung und Teamarbeit. Darüber hinaus fördern die Workshops kritisches Denken und Argumentationsfähigkeiten und bereiten die Schüler so auf reale Situationen vor.

## 2. Vorteile

### Überlegungen zu den Auswirkungen des Gamings

Videospiele sind nicht nur eine Form der Unterhaltung, sondern beeinflussen auch Gewohnheiten, Emotionen und soziale Beziehungen. Individuelle Gaming-Education-Workshops helfen den Teilnehmenden, die Auswirkungen des Spielens auf ihr digitales Wohlbefinden zu analysieren und fördern eine bewußtere und ausgewogenere Sicht auf die Nutzung des Spiels.



## 2. Vorteile



### Praktische Anwendung im Klassenzimmer und darüber hinaus

Die in den Workshops erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten können in anderen Bildungs- und persönlichen Bereichen angewendet werden. Die Teilnehmenden lernen nicht nur etwas über Videospiele, sondern erwerben auch Werkzeuge zur kritischen Analyse digitaler Inhalte, zur Verbesserung ihrer Selbstwahrnehmung und zur Entwicklung von Strategien für einen gesunden Umgang mit Technologie.

## 2. Vorteile

### Inklusion und Anpassungsfähigkeit

Das flexible Design dieser Workshops ermöglicht die Einbeziehung von Teilnehmenden mit unterschiedlichen Lernstilen und Wissensständen über Videospiele. Darüber hinaus können sie an unterschiedliche Bildungskontexte und Altersgruppen angepasst werden, sodass die Erfahrung für alle zugänglich ist.



# 3. Fallstudien

## 3. Fallstudien

### Debatte und Simulation ethischer Entscheidungen in Videospielen

An einer US-amerikanischen Highschool verwendete ein Ethiklehrer Videospiele wie „The Walking Dead“ und „Papers, Please“, um moralische Dilemmata zu diskutieren.

Die Schüler spielten in Teams und analysierten die Konsequenzen ihrer Entscheidungen im Spiel. Sie organisierten Debatten zu Themen wie Moral, Opferbereitschaft und der Macht individueller Entscheidungen. Dabei mussten die Teilnehmenden ihre Entscheidungen begründen und mögliche Alternativen diskutieren.

Zu den Ergebnissen gehörten verbesserte Argumentations- und kritische Denkfähigkeiten sowie eine Steigerung der Empathie und der Fähigkeit, Probleme aus mehreren Perspektiven zu betrachten. Darüber hinaus erhöhte sich auch die Beteiligung am Unterricht, insbesondere bei introvertierten Schülern.



## 3. Fallstudien

### „SuperBetter“: Videospiele und emotionales Wohlbefinden

Das von der Spieleexpertin Jane McGonigal entwickelte SuperBetter-Programm wurde an einer Universität eingeführt, um die psychische Gesundheit und das Wohlbefinden der Studierenden zu verbessern.

Die Teilnehmenden nutzten die App, um sich persönliche Ziele zu setzen, wie etwa Stressabbau oder die Verbesserung gesunder Gewohnheiten. Videospielmechaniken (Missionen, Belohnungen und Verbündete) wurden eingeführt, um den Prozess spielerisch zu gestalten. Der Fortschritt wurde verfolgt und die Zusammenarbeit zwischen den Schülern gefördert.

Die Ergebnisse waren eine deutliche Reduzierung von Stress und Angst sowie eine gesteigerte Motivation und ein gesteigertes Erfolgserlebnis bei den Teilnehmern.



## 3. Fallstudien

### Classcraft: Gamifizierung des Klassenzimmers

Ein Highschool-Lehrer in Kanada hat Classcraft implementiert, eine Plattform, die das Lernerlebnis in ein Rollenspiel verwandelt, bei dem die Schüler durch das Erfüllen von Lernaufgaben Fortschritte machen.

Die Schüler wählten Avatare und bildeten Teams, um akademische Herausforderungen zu meistern. Für positives Verhalten, Teilnahme und Aufgabenerledigung wurden Punkte vergeben. Die Lehrer konnten die Herausforderungen an das Niveau und den Lernstil jedes Schülers anpassen.

Bei Schülern mit Aufmerksamkeitsproblemen entwickelte sich ein größeres Engagement und eine größere Motivation. Außerdem verbesserte sich die Teamarbeit, wobei sich Fähigkeiten wie Zusammenarbeit und Entscheidungsfindung entwickelten.

## 3. Fallstudien

### Minecraft Education Edition: Geschichts- und Wissenschaftsunterricht

In Schweden nutzten Lehrer die Minecraft Education Edition für den Geschichtsunterricht und Naturwissenschaften für Grund- und Sekundarschüler.



Zu diesem Zweck erstellten sie historische Szenarien (wie das Römische Reich oder den Zweiten Weltkrieg), in denen die Schüler Aufgaben erfüllen mussten, die auf den Lehrplaninhalt abgestimmt waren. In anderen Bereichen wie den Naturwissenschaften entwarfen sie Experimente in Minecraft, um Konzepte wie Elektrizität und Ökologie zu erforschen.

Die Ergebnisse waren eine Steigerung des Interesses und der Wissensspeicherung im Vergleich zu herkömmlichen Methoden sowie die Entwicklung von Problemlösungs- und kritischen Denkfähigkeiten.

# 4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

## 4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

### Spielbasiertes Lernen (GBL)

Der Einsatz von Videospiele als pädagogisches Instrument hat sich als äußerst effektiv erwiesen, um erfahrungsbasiertes Lernen und kritisches Denken zu fördern. In diesen Workshops spielen die Schüler nicht nur Spiele, sondern nehmen auch an interaktiven Aktivitäten wie Debatten, Rollenspielen und der Erstellung von Spielbrettern teil, was die Wissensspeicherung stärkt und aktives Engagement fördert.

## 4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

### Personalisiertes und adaptives Lernen

Personalisierte Workshops ermöglichen die Anpassung der Inhalte an die Bedürfnisse, Interessen und das Niveau jedes einzelnen Schülers. Anstelle eines homogenen Unterrichts werden unterschiedliche Aktivitäten angeboten, die auf Lernstile (visuell, auditiv, kinästhetisch) und Erfahrungsniveau mit Videospiele abgestimmt sind. Dies folgt dem Ansatz der personalisierten Bildung, der durch digitale Plattformen und die Nutzung von Daten vorangetrieben wird, um den Unterricht auf jeden Schüler individuell zuzuschneiden.

## 4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

### Sozio-emotionale Bildung und Entwicklung von Soft Skills

Die in den Workshops eingesetzten Spiele und Dynamiken behandeln Themen wie Entscheidungsfindung, Empathie, Konfliktlösung und Teamarbeit. Diese Verbindung mit sozial-emotionaler Bildung stärkt Schlüsselkompetenzen für das reale Leben und das Berufsleben. Im aktuellen Bildungskontext integrieren immer mehr Bildungssysteme sozial-emotionales Lernen in ihre Programme.

## 4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

### Projektbasiertes Lernen (PBL)

Die Studierenden erhalten Informationen nicht nur passiv, sondern sind Protagonisten des Lernprozesses. Die Struktur der Workshops fördert die Erstellung von Endprodukten (wie argumentative Debatten, Simulationen oder Brettspiele) im Einklang mit dem projektbasierten Lernansatz, der Autonomie und Kreativität bei der Problemlösung betont.

## 4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

### Gamification und intrinsische Motivation

Der Einsatz von Spielmechanismen wie Belohnungen, Herausforderungen und interaktiven Rollen steigert die Motivation und das Engagement der Schüler. Studien in der Neuropädagogik zufolge aktiviert Gamification die Belohnungszentren des Gehirns, was kontinuierliches Lernen fördert und die Demotivation in der Schule verringert.

## 4. Bezug zu Bildungs- und pädagogischen Trends

### Digitale Kompetenzen und digitale Bürgerschaft

In einer Welt, in der digitale Technologien von grundlegender Bedeutung sind, helfen diese Workshops Schülern, eine kritische und gesunde Beziehung zu Videospiele zu entwickeln. Im Einklang mit den von der UNESCO und der Europäischen Kommission geförderten Trends in der digitalen Bildung bereitet diese Aktivität junge Menschen darauf vor, verantwortungsbewusste digitale Bürger zu sein, die ihre Bildschirmzeit verwalten und die Auswirkungen von Videospiele auf die Gesellschaft analysieren können.

# 5. Weitere Ressourcen

# 5. Ressourcen: Debatte und Reflexion im Klassenzimmer

## Debatte und Reflexion: Was ist das?

Die Debatte soll Schülerinnen und Schüler zum kritischen Denken über die Auswirkungen von Gaming auf ihren Alltag anregen und ihnen die Frage aufwerfen, ob sie es moderat oder übermäßig konsumieren. Die Teilnehmenden reflektieren Themen wie die Spieldauer, die emotionalen und sozialen Auswirkungen des Gamings und die Ausgewogenheit mit anderen Aktivitäten.

Link:

[https://drive.google.com/file/d/1CdfJG24\\_xG4tapyi1LXueb1-jINRAeZ0/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1CdfJG24_xG4tapyi1LXueb1-jINRAeZ0/view?usp=drive_link)

### • Discussion Guide

Arguments in favor of moderate gaming	Arguments against moderate gaming
<ol style="list-style-type: none"><li>1. What are the benefits of gaming in developing skills, such as problem solving or teamwork?</li><li>2. How can gaming be a way to socialize and build healthy relationships?</li><li>3. What strategies allow gamers to keep gaming a balanced activity?</li><li>4. Are there examples of video games that promote learning or creativity?</li><li>5. How can video games be a tool to manage stress or emotions?</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. What are the signs that gaming has become excessive or addictive?</li><li>2. How does excessive gaming affect academic performance and physical health?</li><li>3. What impact can gaming have on family and social relationships?</li><li>4. How can competitive video games lead to frustration or anxiety?</li><li>5. What difficulties do people face in setting healthy boundaries when gaming?</li></ol>

# 5. Ressourcen: Brettspiel

## Brettspiel: Was ist das?

Dieses Spiel vermittelt wichtige Konzepte zum Umgang mit digitaler Sucht und erkundet deren positive und negative Auswirkungen. Es fördert die Reflexion und die Entwicklung praktischer Fähigkeiten für einen bewussten und ausgewogenen Umgang mit Technologie.



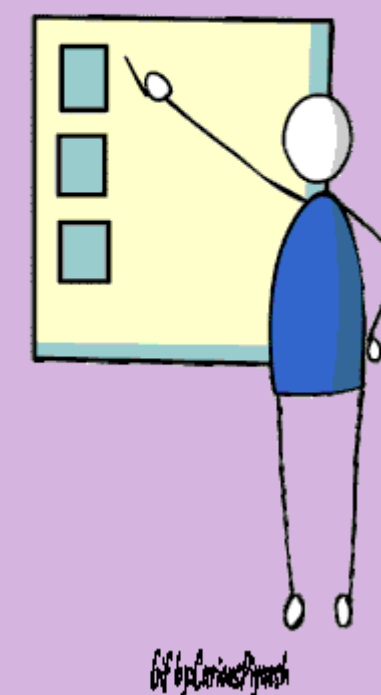
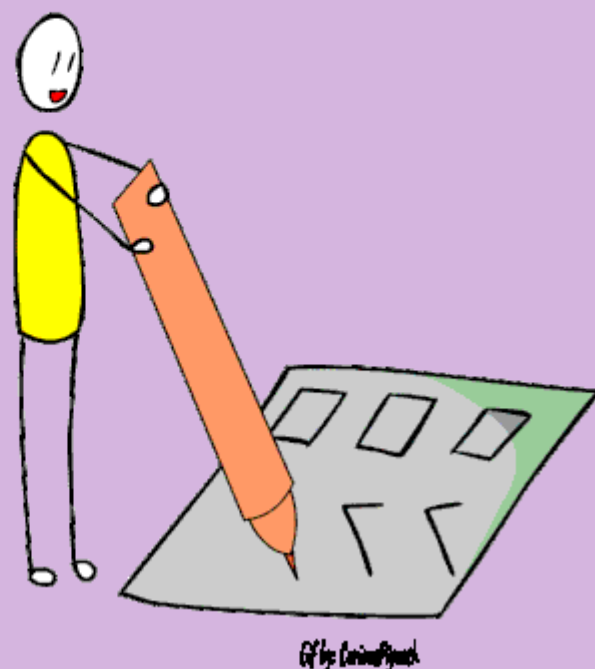
# 5. Ressourcen: Rollenspiel

## Rol Game: Was ist das?

In diesem Rollenspiel geht es darum, die Dynamik und Herausforderungen des Gamings zu erleben und zu erfahren, wie es unseren Alltag beeinflusst. Es soll dabei helfen, Fähigkeiten wie Empathie, Kommunikation und kritisches Denken zu entwickeln.



# 5. Ressourcen: Evaluation



<https://docs.google.com/forms/d/1qOVL-GI9fFqIVBva-mLgpT1oi36-eUFUgAxvktYK0eQ/preview>



# Danke



Kofinanziert von der Europäischen Union

Finanziert 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 dafür verantwortlich gemacht werden.



# Meister der Spielerbalance

## Entdecken, verstehen und finden Sie den Weg zu einem gesunden Gleichgewicht im Umgang mit Videospielen.

Dieses Spiel wurde entwickelt, um wichtige Konzepte zum Umgang mit digitaler Abhängigkeit zu vermitteln und deren positive und negative Auswirkungen zu beleuchten. Es fördert die Reflexion und die Entwicklung praktischer Fähigkeiten für einen bewussten und ausgewogenen Umgang mit Technologie.

### Anweisungen



- Platziere das Spielbrett in der Mitte des Tisches. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Mische die Ereignis-, Herausforderungs-, Bonus- und Aktionskarten und lege sie in die entsprechenden Stapel neben das Spielbrett.
- Die Spieler würfeln abwechselnd und ziehen die entsprechende Anzahl Felder vorwärts. Anschließend ziehen sie eine Karte aus der entsprechenden Kategorie.
- Andere Spieler können Vorschläge oder Anmerkungen zur Antwort des Teilnehmers beisteuern und so dazu beitragen, das Thema Gaming aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten.
- Der erste Spieler, der das Zielfeld erreicht, muss warten, bis die anderen Spieler ihre Züge beendet haben. Sobald alle angekommen sind, findet eine gemeinsame Reflexionsrunde statt.








## BEDEUTUNG DER QUADRATE

---

-  Ziehen Sie eine „Ereigniskarte“.
-  Nimm eine „Herausforderungs“-Karte.
-  Nimm eine „Bonus“-Karte.
-  Ziehe eine „Aktionskarte“.



















Wie viel wissen Sie über die Vorteile und Nachteile von Videospielen? Erfahren Sie hier mehr:

SCAN



## FALL

„Du hast ein neues Lernspiel gefunden. Gehe zwei Felder vorwärts.“



## FALL

„Ein Freund hat dich zum Online-Spielen eingeladen. Tausche den Platz mit dem nächstgelegenen Spieler.“



## FALL

„Ihr Gaming-Team hat einen Preis gewonnen. Würfeln Sie noch einmal.“



## FALL

„Du hast herausgefunden, wie man die Bildschirmzeit begrenzen kann. Tausche den Platz mit einem anderen Spieler.“



## FALL

„Sie haben an einem Workshop zum Thema ausgewogenes Spielen teilgenommen. Würfeln Sie noch einmal.“



## FALL

„Sie haben mehrere Spiele hintereinander verloren und sind frustriert. Beschreiben Sie eine Strategie, um sich vor dem nächsten Spiel zu beruhigen.“



## FALL

„Sie entdecken ein Lernvideospiele, das Ihnen sehr gut gefällt. Wie könnten Sie es in Ihren Alltag integrieren, ohne Ihre Verpflichtungen zu vernachlässigen?“



## FALL

„Ein Freund kritisiert dein Gaming-Hobby und sagt, es sei Zeitverschwendung. Wie würdest du darauf reagieren, um dein Hobby auf ausgewogene Weise zu verteidigen?“



## HERAUSFORDERUNG

Antwort: Wie viel Zeit pro Tag empfehlen Experten für das Spielen von Videospielen?



## HERAUSFORDERUNG

„Absolvieren Sie eine kurze Herausforderung: Nennen Sie zwei Videospiele, die praktische Fähigkeiten vermitteln.“



## HERAUSFORDERUNG

„Sie müssen die Gruppe davon überzeugen, warum ein Videospiele im Bildungsbereich nützlich ist.“



## HERAUSFORDERUNG

„Entwickeln Sie einen Slogan zum Thema verantwortungsbewusstes Spielen.“



## HERAUSFORDERUNG

„Erklärt einen Vorteil und ein Risiko des kompetitiven Gamings.“



## HERAUSFORDERUNG

„Denken Sie an drei Aktivitäten außerhalb des Gamings, die Ihnen Spaß machen oder die Sie gerne einmal ausprobieren würden. Sie haben 30 Sekunden Zeit, um sie zu nennen.“



## HERAUSFORDERUNG

„Überlege dir ein Argument, um einen Freund davon zu überzeugen, nur 30 Minuten am Tag zu spielen.“



## HERAUSFORDERUNG

„Beschreiben Sie, in Anlehnung an die Dynamik von Videospielen, ein „Level“, das einen ausgeglichenen Tag in Ihrem Leben darstellt.“



## BONUS

„Sie haben ein lokales Turnier gewonnen. Gehen Sie zum nächsten Ereignisfeld und bleiben Sie dort.“



## BONUS

„Du hast einem Freund geholfen, ein Level zu bestehen. Gehe 2 Felder vorwärts.“



## BONUS

„Du hast dir einen gesunden Zeitplan fürs Spielen erstellt. Springe zu Feld 19 (falls du möchtest).“



## BONUS

„Du hast Inhalte über Lernspiele erstellt. Gehe drei Felder vorwärts.“



## BONUS

„Sie haben eine Familienaktivität organisiert, um einen Ausgleich zum Spielen zu schaffen. Gehen Sie auf Feld 23.“



## BONUS

„Erklären Sie in 30 Sekunden, wie ein Videospiele positive Werte wie Teamwork oder Kreativität vermitteln kann. Wenn die Gruppe zustimmt, rücken Sie ein Feld vor.“



## BONUS

„Schlagen Sie eine alternative Aktivität zum Spielen von Videospiele vor, die Sie mit Ihrer Familie unternehmen könnten. Wenn alle der Meinung sind, dass dies machbar ist, rücken Sie ein Feld vor.“



## BONUS

„Gib einen hilfreichen Tipp, wie man die Zeit, die man mit Videospiele verbringt, besser einteilen kann. Wenn die Gruppe den Tipp hilfreich findet, rücke ein Feld vor.“



## AKTION

„Du hast vergessen, während des Spiels zu essen. Du verlierst eine Runde.“



## AKTION

„Du hast einen ganzen Tag mit Spielen verschwendet. Gehe zwei Felder zurück.“



## AKTION

„Du hast die ganze Nacht durchgespielt. Du verlierst deinen nächsten Zug.“



## AKTION

„Du hast dir eine Spielkonsole gekauft, anstatt zu lernen. Geh zurück zum nächsten ‚Aktionsfeld‘.“



## AKTION

„Ihre Verbindung ist während eines wichtigen Spiels unterbrochen worden. Bitte rücken Sie zwei Felder zurück.“



## AKTION

„Ein Stromausfall unterbricht dein Lieblingsspiel. Gehe zwei Felder zurück und erzähle, wie du die freie Zeit ohne Videospiele verbringen würdest.“



## AKTION

„Du stellst fest, dass du eine wichtige Aufgabe zugunsten des Spielens vernachlässigt hast. Du verlierst deinen nächsten Zug.“



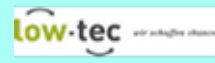
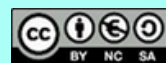
## AKTION

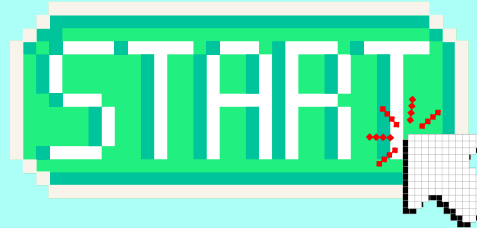
„Teilt der Gruppe eine sinnvolle Begrenzung eurer Spielzeit mit, die ihr einführen könntet. Wenn die Gruppe zustimmt, rückt ihr in eurem nächsten Zug ein Feld weiter vor.“



# ROLLENSPIEL: ÜBER DAS SPIELEN NACHDENKEN

MENU





## TOR DES SPIELS

Bei diesem Rollenspiel geht es darum, in die Dynamik und die Herausforderungen des Gamings einzutauchen und zu verstehen, wie es unseren Alltag beeinflusst. Es wurde entwickelt, um Fähigkeiten wie Empathie, Kommunikation und kritisches Denken zu fördern.

## DAUER

- Jedes Szenario dauert etwa 10 bis 15 Minuten.
- Anschließend führen wir eine Gruppendiskussion, um über die Interaktionen und das Gelernte nachzudenken.



## ANWEISUNGEN

Jeder Teilnehmer übernimmt in dem vorgegebenen Szenario eine Rolle. Betrachten Sie die Situation auf der Karte und versuchen Sie, sie aus der Perspektive Ihrer Figur zu sehen. Verhalten Sie sich und reagieren Sie so, wie es die Figur im wirklichen Leben tun würde.

Der Moderator leitet die Aktivität und sorgt dafür, dass jeder die Möglichkeit hat, seine Gedanken mitzuteilen. Wir werden eine respektvolle und konstruktive Atmosphäre schaffen.



# DAS MARATHON-WOCHENENDE

Du hast an diesem Wochenende über 10 Stunden mit Spielen verbracht, und deine Familie macht sich langsam Sorgen, dass du dir keine Zeit für sie genommen hast.



**SPiELER**

„Wie würden Sie beschreiben, wie Sie Ihre Zeit im Spiel verbracht haben?“



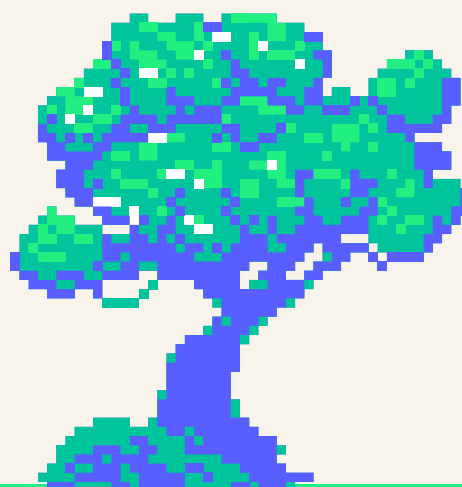
**ELTERN**

„Wie würden Sie das Problem angehen, ohne einen Konflikt zu verursachen?“



**KLEiNER BRUDER**

„Wie würden Sie ausdrücken, dass Sie mehr Zeit miteinander verbringen möchten?“



# Noten in Rot

Deine Noten haben sich deutlich verschlechtert, weil du viel mehr Zeit mit Spielen verbringst, als mit Lernen.



SCHÜLER/IN

„Was sind Ihre aktuellen Prioritäten, und wie würden Sie diese erklären?“



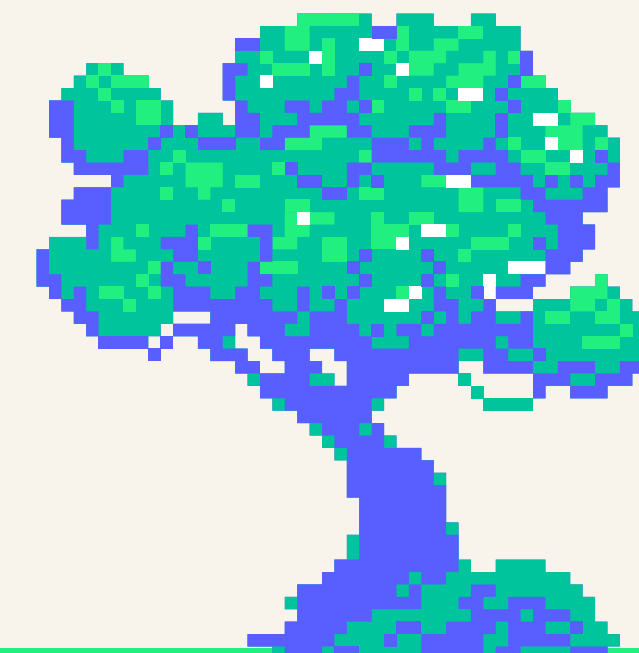
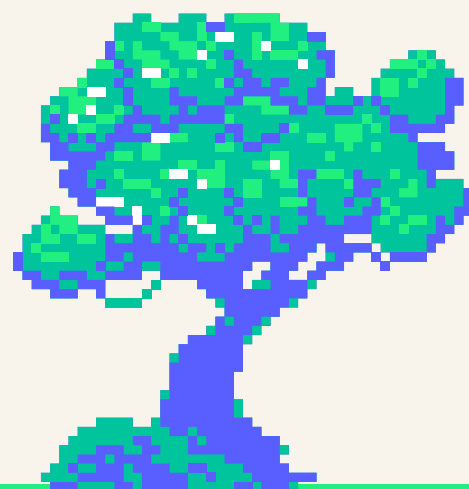
LEHRER

„Welche Tipps haben Sie für ein effektives Zeitmanagement?“



ENGER FREUND

„Welche Art von Unterstützung können Sie anbieten?“



# DAS LETZTE SPIEL

Es ist spät in der Nacht, und du musst früh aufstehen, aber du beschließt, „nur noch eine Partie“ zu spielen. Am nächsten Tag bist du völlig erschöpft.



SPiELER/iN

„Wie erklären Sie sich, dass Sie wach geblieben sind?“



MITSCHÜLER/iN

„Was würdest du ihm am nächsten Tag sagen, weil er nicht aufgepasst hat?“



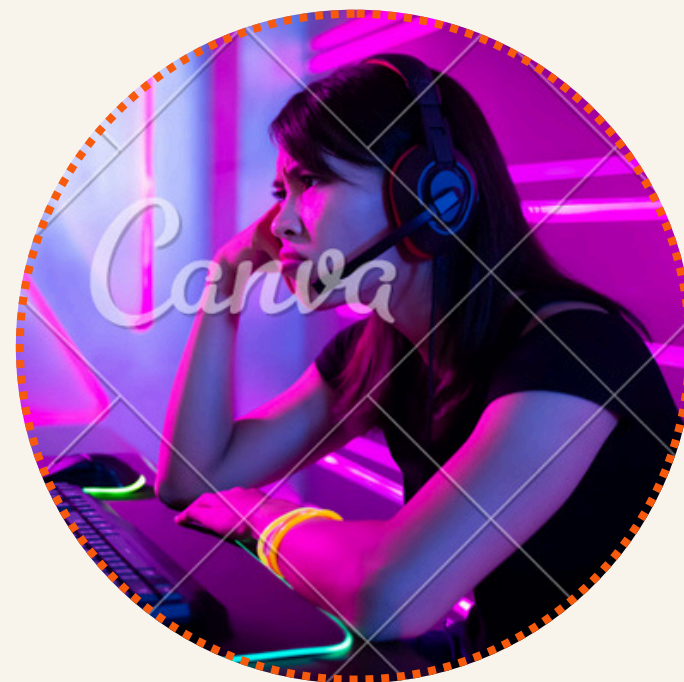
SPORTTRAINER

„Wie würden Sie die Bedeutung von Ruhe hervorheben?“



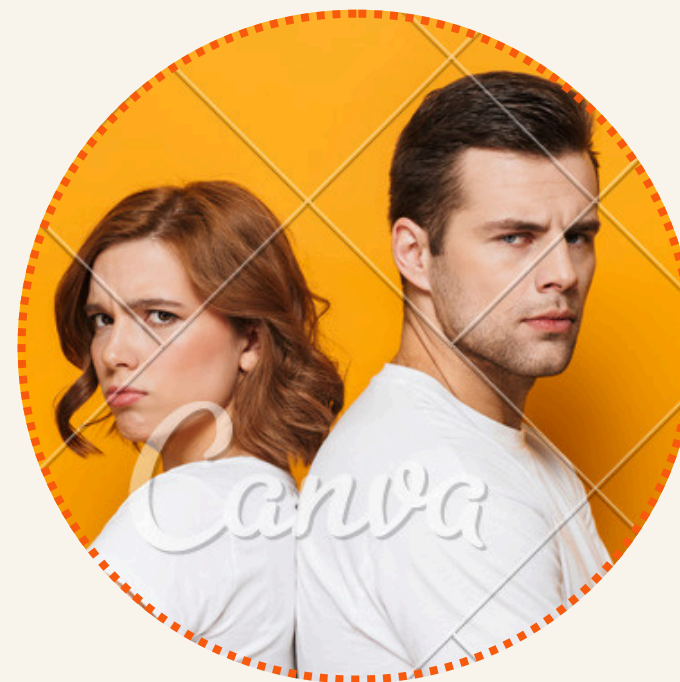
# DAS NICHT EINGEHALTENE VERSPRECHEN

Sie hatten Ihrer Familie versprochen, gemeinsam ohne elektronische Geräte zu Abend zu essen, aber dann waren Sie in ein spannendes Online-Spiel vertieft und haben sich nicht rechtzeitig abgemeldet.



SPIELER/IN

„Wie rechtfertigen Sie Ihre Entscheidung, weiterzuspielen, anstatt zum Abendessen zu gehen?“



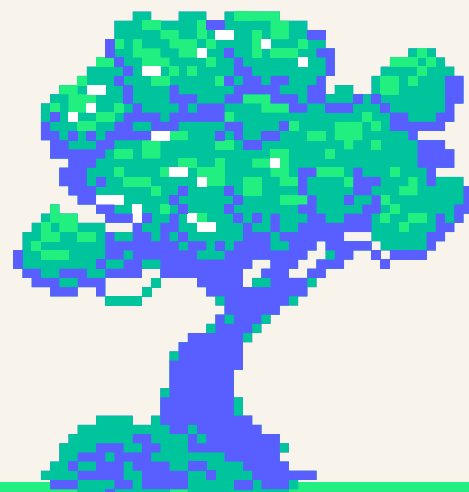
VORFAHR

„Wie würden Sie Ihre Frustration zum Ausdruck bringen und gleichzeitig betonen, wie wichtig familiäres Engagement ist?“



SCHWESTER

„Ermutigen Sie Ihren Bruder oder Ihre Schwester, sich stärker an Familienaktivitäten zu beteiligen.“



# DER UNBESIEGBARE LAUF

Du spielst schon den ganzen Tag, weil du eine Glückssträhne hast, und du denkst, jetzt aufzuhören könnte dein Glück verderben. Aber deine Freunde möchten unbedingt, dass du mit ihnen in den Park kommst.



**SPIELER/IN**

„Wie erklären Sie Ihre Entscheidung, weiterzuspielen, anstatt Zeit mit Ihren Freunden zu verbringen?“



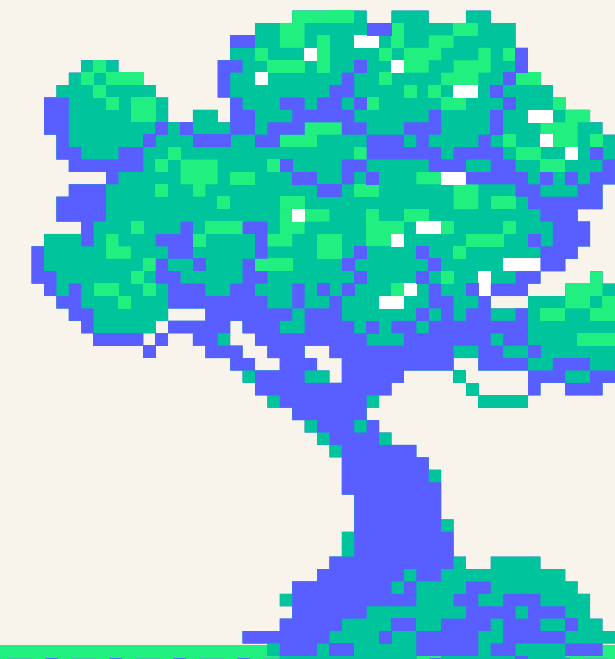
**FREUND/IN**

„Wie würden Sie den Spieler davon überzeugen, an der Outdoor-Aktivität teilzunehmen?“



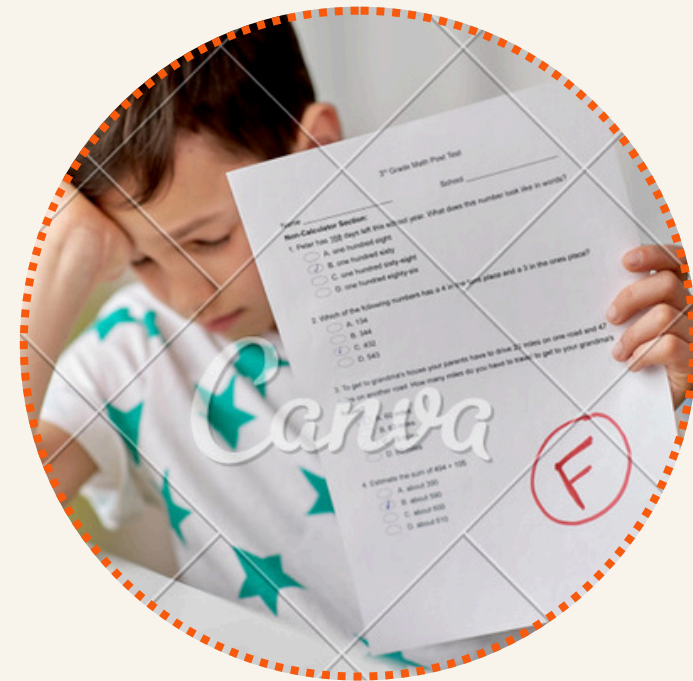
**VERMITTLER/IN**

„Was würden Sie dazu sagen, ein Gleichgewicht zwischen der Nutzung digitaler Medien und dem Aufenthalt im Freien zu finden?“



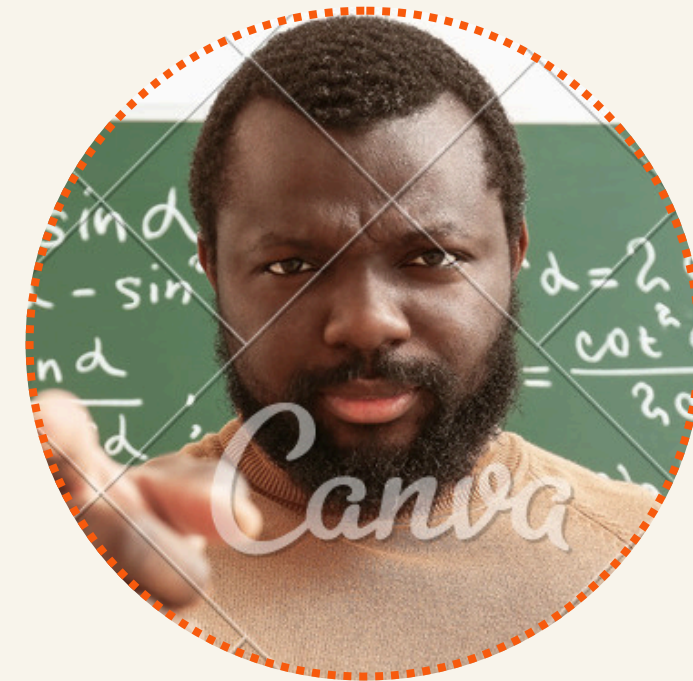
# EIN SCHLECHTES ERGEBNIS

Du hast eine wichtige Prüfung nicht bestanden, weil du stattdessen lieber Spiele gespielt hast, anstatt zu lernen. Deine Lehrer und Eltern sind sehr besorgt.



## SPIELER/IN

„Wie reagierst du auf die Sorgen deiner Eltern und Lehrer bezüglich deines übermäßigen Spielkonsums?“



## LEHRER

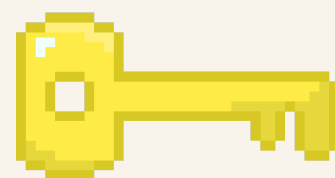
„Wie würden Sie mit dem Schüler sprechen, um ihm zu helfen, seine Organisation und seine schulischen Leistungen zu verbessern?“



## TREUER FREUND

„Welche Tipps oder Unterstützung würden Sie dem Spieler geben, um seine Lernzeit effektiver zu gestalten?“





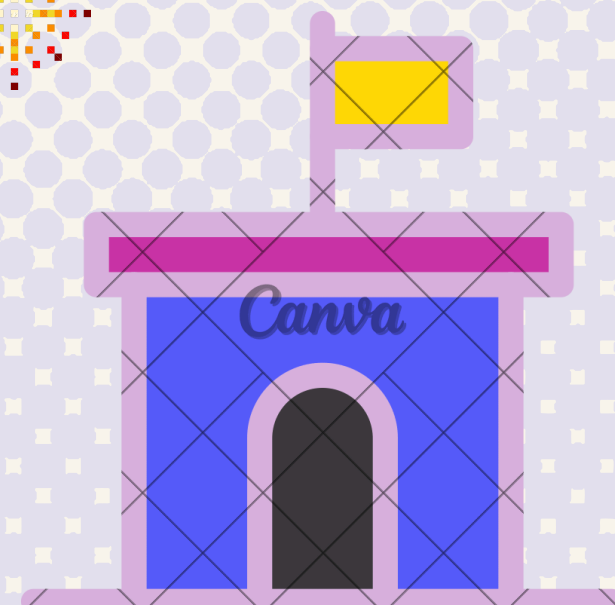
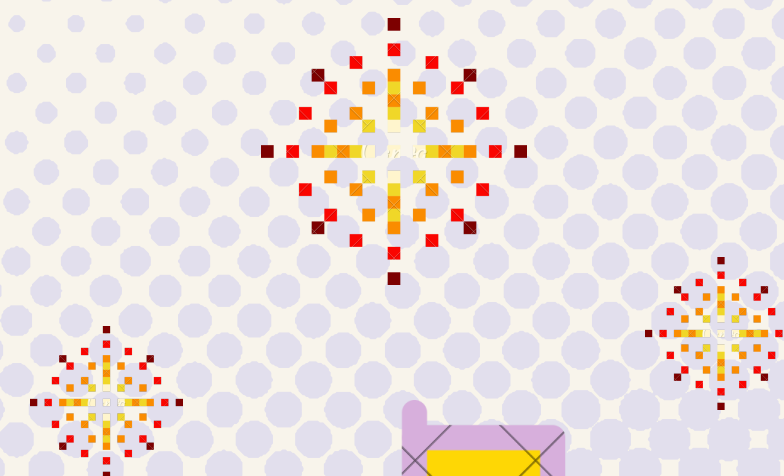
WELCHE EMOTIONEN KAMEN WÄHREND DES SPIELS AUF?



HAT SICH DADURCH IHRE SICHTWEISE AUF DAS GAMING ODER AUF DIE PERSONEN, DIE MIT DIESEN HERAUSFORDERUNGEN KONFRONTIERT SIND, VERÄNDERT?



WAS HABEN SIE DARÜBER HERAUSGEFUNDEN, WIE MAN EIN GLEICHGEWICHT ZWISCHEN GAMING UND ANDEREN LEBENSBEREICHEN FINDET?

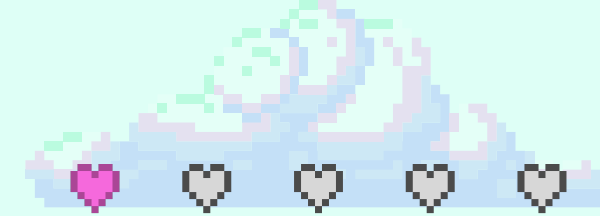




Kofinanziert von der Europäischen Union



GAMING DISORDERS

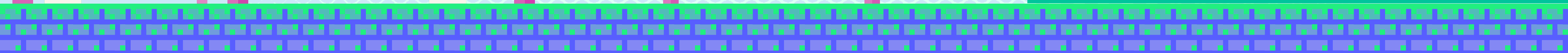
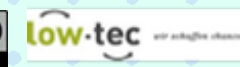


GAME OVER

VIELEN DANK!

WENN SIE MEHR DARÜBER ERFAHREN MÖCHTEN,  
BESUCHEN SIE:  
[WWW.GAMINGDISORDERS.EU](http://WWW.GAMINGDISORDERS.EU)

Dieses Projekt wird von der Europäischen Union finanziert. Die hier geäußerten Gedanken und Meinungen geben ausschließlich die Ansichten des/der Autor(en) wieder und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Die Europäische Union und die EACEA übernehmen keinerlei Verantwortung für die hierin enthaltenen Informationen.





Kofinanziert von der Europäischen Union



**GAMING  
DISORDERS**

Bewertungsformular  
**Maßgeschneiderte  
Workshops zur  
Spielebildung**



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
- Student
- Übergeordnetes Element

### 2. Aufenthaltsland

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

### 3. Schule

---

## ABSCHNITT 1: AKTIVITÄT

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

- Ja
- NEIN



Kofinanziert von der Europäischen Union



**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.**

- 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
- 2
- 3
- 4
- 5 – Ausgezeichnet



Kofinanziert von der Europäischen Union



**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 anzugehen?**

- Ja
- NEIN



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



### 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?

---

---

---

---

*Vielen Dank für Ihr Feedback!*





Kofinanziert von der  
Europäischen Union



**GAMING  
DISORDERS**

**Aktivität**

# Gesundes Gaming oder versteckte Sucht? Debatte und Reflexion im Unterricht



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.

## Beschreibung der Aktivität

Die Debatte soll Schüler zum kritischen Denken über die Auswirkungen von Gaming auf ihren Alltag anregen und ihnen die Frage aufwerfen, ob sie es moderat oder übermäßig konsumieren. Die Teilnehmenden reflektieren Themen wie die Spieldauer, die emotionalen und sozialen Auswirkungen des Gamings und die Ausgewogenheit mit anderen Aktivitäten.

Diese Aktivität ermöglicht es den Schülern außerdem, Argumentationsfähigkeiten, effektive Kommunikationsfähigkeiten und aktives Zuhören zu entwickeln und gleichzeitig in einem respektvollen Umfeld unterschiedliche Perspektiven zu erkunden.

## Vorherige Vorbereitung

Teilen Sie die Schüler zur Durchführung der Aktivität in zwei Teams auf: Ein Team argumentiert, dass Gaming moderat und nützlich sein kann, das andere, dass Gaming dazu neigen kann, unkontrolliert oder exzessiv zu werden. Stellen Sie den Schülern vor Beginn relevantes Einführungsmaterial zur Verfügung, z. B. kurze Artikel, die die Vor- und Nachteile des Gamings analysieren, Studien, die sich mit den Auswirkungen auf Gesundheit und Verhalten befassen, oder Videos, die Erfahrungen von Gamern aus verschiedenen Perspektiven zeigen. So können die Teilnehmenden fundierte Argumente erarbeiten und die Diskussion mit konkreten Daten und Beispielen bereichern.

## Dauer

60-90 Minuten.



## Struktur der Debatte

Einführung	Der Moderator (Lehrer oder Moderator) stellt die Regeln und das Thema der Debatte vor.	
Argumentationsrunden	Jedes Team präsentiert seine Eröffnungsplädoyers	3–5 Minuten pro Team
Runde der Widerlegungen	Jedes Team reagiert auf die Argumente des anderen	3 Minuten pro Team
Fragen aus dem Publikum	Nicht-aktive Teilnehmende können beiden Teams Fragen stellen	10 Minuten
Schlussfolgerungen	Jedes Team fasst seine wichtigsten Punkte zusammen	2 Minuten pro Team

## Regeln der Debatte

- Respektieren Sie die Redezeiten.
- Argumentieren Sie auf der Grundlage von Beweisen und relevanten persönlichen Erfahrungen.
- Hören Sie aktiv zu, ohne zu unterbrechen.
- Bewahren Sie jederzeit einen respektvollen Ton.

## Diskussionsleitfaden

Argumente für moderates Spielen	Argumente gegen moderates Spielen
       	

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.



1. Welche Vorteile bietet Gaming für die Entwicklung von Fähigkeiten wie Problemlösung oder Teamarbeit?
2. Wie kann Gaming eine Möglichkeit sein, Kontakte zu knüpfen und gesunde Beziehungen aufzubauen?
3. Welche Strategien ermöglichen es Spielern, das Spielen als ausgewogene Aktivität zu gestalten?
4. Gibt es Beispiele für Videospiele, die das Lernen oder die Kreativität fördern?
5. Wie können Videospiele ein Mittel zur Stress- oder Emotionsbewältigung sein?

1. Welche Anzeichen deuten darauf hin, dass das Spielen exzessiv oder zur Sucht geworden ist?
2. Wie wirkt sich übermäßiges Spielen auf die schulischen Leistungen und die körperliche Gesundheit aus?
3. Welchen Einfluss kann Gaming auf familiäre und soziale Beziehungen haben?
4. Wie können wettbewerbsorientierte Videospiele zu Frustration oder Angst führen?
5. Welche Schwierigkeiten haben Menschen, beim Spielen gesunde Grenzen zu setzen?

