

Online-Glücksspiel & Mikrotransaktionen

Unterrichtsplan 1

Titel	Stimmungsschwankungen und Glücksspiel: Lehren aus Carlos' Geschichte
Altersgruppe	14–16 Jahre alt
Zeitraumen	45-50 Minuten
Lernziel	Anhand eines nachvollziehbaren Szenarios untersuchen die Schüler die emotionalen Folgen von Gewinnen und Verlusten beim Glücksspiel. Sie reflektieren, wie Suchtverhalten Beziehungen und das psychische Wohlbefinden beeinträchtigen kann und erarbeiten gesunde Bewältigungsstrategien, einschließlich der Wichtigkeit, bei Bedarf Hilfe zu suchen. Die Unterrichtseinheit führt außerdem in glücksspielähnliche Elemente digitaler Spiele ein (z. B. Lootboxen, Mikrotransaktionen) und beleuchtet kognitive Verzerrungen wie die Illusion der Kontrolle und das Verfolgen von Verlusten.
Lernziele	• Die Studierenden werden Stimmungsschwankungen im Zusammenhang mit Glücksspielverhalten erkennen. • Die Studierenden werden die emotionalen und sozialen Folgen der Sucht bewerten. • Die Studierenden werden geeignete Strategien zur Inanspruchnahme von Hilfe identifizieren und diskutieren. • Die Studierenden werden gängige Glücksspielmechanismen und überzeugende Gestaltungselemente verstehen. • Die Studierenden werden kognitive Verzerrungen erkennen, die zu anhaltendem riskantem Verhalten beitragen.
Benötigte Werkzeuge/Materialien	• Gedruckter oder projizierter Comicstrip: „Gewinne etwas, verliere dich selbst“ • Gedruckte Diskussionsfragen und Entscheidungshilfe • Stifte, Haftnotizen, A4-Papier • Optional: Whiteboard oder Flipchart

Detaillierte Anweisungen	Vorbereitung (5 - 10 Minuten) Beginnen Sie mit einer Klassendiskussion: „Ist Ihnen schon einmal aufgefallen, wie sich die Stimmung von Menschen drastisch verändern kann, wenn es um Geld geht – zum Beispiel, wenn sie gewinnen oder verlieren?“ Zeigen Sie die Comic-Panels von Carlos' Geschichte. Fragen Sie die Schüler: „Was glaubt ihr, was Carlos in den einzelnen Panels fühlt?“ Stellen Sie eine Verbindung zu ihren eigenen emotionalen Höhen und Tiefen im Alltag her. Erläutern Sie kurz die Spielmechaniken und überzeugenden Gestaltungselemente, die häufig in Spielen vorkommen – wie Lootboxen, Mikrotransaktionen, auffällige Belohnungsanimationen oder Beinahe-Treffer. Fragen Sie: - „Warum könnten solche Funktionen bei jemandem das Gefühl von Begeisterung oder Kontrolle auslösen, selbst wenn dies nicht der Fall ist?“ - „Wie könnten sie ähnliche emotionale Höhen und Tiefen wie beim Glücksspiel auslösen?“ Das heutige Ziel gemeinsam definieren: „Wir werden uns ansehen, wie sich Glücksspiel auf die Emotionen auswirkt – und was zu tun ist, wenn diese Emotionen uns oder anderen schaden.“ Erkundung / Untersuchung (5 - 10 Minuten) Lassen Sie die Schüler sich in Zweiergruppen zusammenfinden. Fragen Sie: „Was sind die Ursachen für Carlos' Stimmungsschwankungen?“ und „Wie wirken sich seine Reaktionen auf andere aus?“ Bitten Sie die Teilnehmenden, Antworten zu sammeln und zwei bis drei Folgen von emotionalen Höhen und Tiefen im Zusammenhang mit Glücksspiel aufzuschreiben. Anschließend sammeln sie die Ideen gemeinsam an der Tafel unter „Auswirkungen auf sich selbst“ und „Auswirkungen auf andere“. Dies hilft, emotionale Muster und Folgen von Suchtverhalten zu erkennen.
Detaillierte Anweisungen	Hauptaufgabe / Erstellung (20 Minuten) Teilen Sie die Schüler in kleine Gruppen ein (3–4 Personen pro Gruppe). Jede Gruppe erhält die Diskussionsfrage: „Wie kann Carlos am besten damit umgehen?“ a) Legen Sie eine Pause vom Wetten ein und sprechen Sie mit jemandem darüber, wie es ihn beeinflusst. b) Weiter wetten und versuchen, seine Emotionen besser zu kontrollieren c) Setzen Sie nur kleine Beträge, damit die Stimmungsschwankungen nicht so stark ausfallen. Sie müssen eine Antwort auswählen und diese in einem Mini-Poster oder Rollenspiel begründen. Sie können Carlos' Geschichte umschreiben, um einen gesünderen Weg aufzuzeigen, oder darstellen, wie ein Freund Carlos

	unterstützen könnte. Fördern Sie die Kreativität – verwenden Sie Sprechblasen, Emojis oder kurze Texte. Dies ermöglicht die emotionale Verarbeitung durch Erzählung und aktives Lernen. Bieten Sie optionale Formate an, wie zum Beispiel das Zeichnen eines kurzen Comics, das Schreiben eines Ratgeberbriefs an Carlos oder das Aufnehmen einer Audionachricht, um unterschiedliche Lernpräferenzen zu berücksichtigen. Austausch und Feedback von Gleichaltrigen (10-15 Minuten) Die Gruppen präsentieren ihre Poster oder Aufführungen. Im Anschluss daran nutzen die Mitschüler ein einfaches Feedback-Formular: • „Eine Sache, die mir gefallen hat...“ • „Eine Sache, die verbessert werden könnte...“ • „Eine Sache, die Carlos als Nächstes tun könnte...“ Dies fördert Empathie, verstärkt das Lernen durch Beispiele von Gleichaltrigen und regt zu einem reflektierenden Dialog an. Reflexion & Abschluss (5-10 Minuten) Bitten Sie die Schüler, einzeln einen „3-2-1“-Abgangstest auszufüllen: • 3 Dinge, die Carlos getan oder gefühlt hat • 2 Folgen des Glücksspiels, die besonders auffielen • Eine Sache, die sie tun könnten, wenn ein Freund sich wie Carlos fühlen würde Sammeln Sie die Antworten anonym. Heben Sie kurz Themen wie „Hilfe suchen“, „Mit vertrauten Erwachsenen sprechen“ oder „Risikoverhalten einstellen“ hervor. Schließen Sie mit der Botschaft ab: „Es ist normal, sich nach einem Verlust schlecht zu fühlen – aber wenn es Ihre Beziehungen oder Ihr Selbstwertgefühl beeinträchtigt, ist es Zeit, sich Hilfe zu suchen.“
Link zur DigRight- App	DigRight- App können Schüler weitere Geschichten und Bewältigungsstrategien entdecken.
Tipps zur Inklusion/Anpassung	Nutzen Sie visuelle Hilfsmittel, Rollenspiele und offene Antwortmöglichkeiten, um unterschiedlichen Lernbedürfnissen gerecht zu werden. Ermöglichen Sie schriftliche oder mündliche Reflexion. Stellen Sie Comic-Panels mit einfachen Bildunterschriften für Schüler bereit, die visuelle Unterstützung oder sprachliche Hilfestellungen benötigen.

Beurteilung, Bewertung & Reflexion

Formative Bewertung

Formative Bewertung durch Beobachtung der Teilnahme an Diskussionen und Gruppenarbeiten. Nutzen Sie die „3-2-1“-Exit-Tickets, um das individuelle Verständnis zu überprüfen.

Peer-Feedback

Ermutigen Sie die Teilnehmenden, während des Austauschs Feedback zu geben, und achten Sie dabei auf respektvolle und konstruktive Kommentare. Beurteilen Sie die emotionale Kompetenz und die Fähigkeit, Unterstützungsstrategien vorzuschlagen.

Beobachtungsinstrumente (Checkliste, Bewertungsraster)

Erstellen Sie eine einfache Beobachtungscheckliste zur Überwachung:

- Teilnahme an Gruppendiskussionen
- Fähigkeit, die Folgen des Glücksspiels zu erkennen
- Achtsamkeit bei der Auswahl von Bewältigungsstrategien
- Empathie in Reaktionen und Feedback

Beispiel-Checkliste:

Name des/der Studierenden:			
Kriterien	Ja	Etwas	Noch nicht
Identifizierte emotionale Auswirkungen			
Eine positive Bewältigungsstrategie vorgeschlagen			
hat sich respektvoll an der Gruppenarbeit beteiligt			

Bewertungskriterien (für Gruppenaufgaben):

Gruppe	Kriterien	Ausgezeichnet (3)	Zufriedenstellung (2)	Benötigt Unterstützung (1)
	Klare Botschaft zum Umgang mit Problemen	✓	⚠	✗
	Kreative Präsentation	✓	⚠	✗
	Teamzusammenarbeit	✓	⚠	✗

Reflexionsanregungen für Studierende	• „Welche Gefühle hat diese Geschichte in Ihnen ausgelöst?“ • „Was würdest du Carlos sagen, wenn er dein Freund wäre?“ • „Wann sollte Ihrer Meinung nach jemand um Hilfe bitten?“ • „Was ist Ihnen bei der Zusammenarbeit in Ihrer Gruppe aufgefallen?“
Vorlagen für Peer- /Selbstbewertung	Kurze Checkliste: • Ich habe an der Gruppenaufgabe teilgenommen. • Ich habe mir die Ideen anderer angehört. • Ich habe bei der Entwicklung einer Lösung für Carlos mitgeholfen. • Ich kann erklären, warum es wichtig ist, um Hilfe zu bitten.
Hinweise für Lehrkräfte	Achten Sie auf emotionale Reaktionen – manche Schüler könnten sich persönlich damit identifizieren. Schaffen Sie eine sichere und respektvolle Atmosphäre zum Austausch. Seien Sie bereit, Schüler an die Schulpsychologen zu verweisen, falls tieferliegende Probleme auftreten. Berücksichtigen Sie unterschiedliche Reifegrade und passen Sie den Detaillierungsgrad Ihrer Erklärungen zu Glücksspielmechanismen entsprechend an. Ergänzen Sie Ihre Ausführungen um Hinweise zur Erläuterung von glücksspielähnlichen Spielmechaniken und überzeugenden Merkmalen.

Unterrichtsplan 2

Titel	Wenn ein Skin mehr kostet als gedacht: Liams Geschichte
Altersgruppe	13–14 Jahre alt
Zeitraumen	45-50 Minuten
Lernziel	Anhand von Liams Geschichte werden die Studierenden die emotionalen, sozialen und ethischen Folgen der Kaufsucht in Videospielen untersuchen. Sie werden ihr Ausgabeverhalten reflektieren, <i>manipulatives Spieldesign analysieren</i> und Strategien zur Förderung gesunder digitaler Gewohnheiten und verantwortungsvoller Entscheidungsfindung diskutieren.
Lernziele	• Beschreiben und erklären Sie Anzeichen für süchtiges Ausgabeverhalten in Spielen. • Die emotionalen und finanziellen Auswirkungen auf sich selbst und andere verstehen • Verantwortungsvolle Strategien für Ausgaben, Kommunikation und Unterstützung vorschlagen
Benötigte Werkzeuge/Materialien	• Gedruckter oder projizierter Comicstrip: „Liams Geschichte: Eine Haut zu viel“ (Die Lehrkraft wählt ein Bild aus der DigRight -App aus, das das Thema der Unterrichtsstunde veranschaulicht) • Anregungen für Gruppendiskussionen • Papier, Marker, Haftnotizen • Optional: Whiteboard oder Flipchart für gemeinsames Feedback
Detaillierte Anweisungen	Vorbereitung (5 - 10 Minuten) Beginnen Sie mit der Frage: „<i>Warum verlocken manche Spiele so sehr dazu, Geld auszugeben?</i>“ Zeigen oder beschreiben Sie Beispiele für Spiele, die Mikrotransaktionen fördern (Gacha- Systeme, kosmetische Skins, Lootboxen, Battle Passes). Heben Sie Liams emotionalen Umschwung von Begeisterung zu Panik oder Schuldgefühlen hervor. Definieren Sie gemeinsam das heutige Ziel: „<i>Wir werden untersuchen, wie In-Game-Käufe außer Kontrolle geraten können – und was wir dagegen tun können.</i>“

	Erkundung / Untersuchung (5 - 10 Minuten) Die Schüler sollen sich in Zweiergruppen zusammenschließen, um Liams Handlungen zu analysieren. Leitfragen: – „Was hat Liam dazu gebracht, immer weiter Geld auszugeben?“ – „Welche Konsequenzen hat das für Liam und seine Familie?“ – „Wie könnten die Spieledesigner Liam dazu gebracht haben, mehr Geld auszugeben? Welche Mechanismen oder psychologischen Tricks wurden eingesetzt?“ (Beispiel: FOMO, zeitlich begrenzte Angebote, Belohnungsschleifen, sozialer Vergleich, aufwendige Animationen) Liste der Paare: – Ein emotionaler Effekt – Eine finanzielle/soziale Folge Die Lehrerin sammelt Antworten unter den Kategorien „Liams Gefühle“ und „Konsequenzen für andere“.
Detaillierte Anweisungen	Hauptaufgabe / Erstellung (20 Minuten) Die Schüler bilden Gruppen von 3–4 Personen. Anstatt aus vorgegebenen Optionen auszuwählen, erarbeiten die Gruppen gemeinsam ihre eigene Antwort auf die Frage: „Was sollte Liam als Nächstes tun?“ Sie entwerfen: – Ein Mini-Poster, – Eine Fortsetzung des Comics, oder – Ein kurzer Sketch. Fördern Sie emotionale Tiefe, Realismus und klare Argumentation. Schlagen Sie vor, Gedankenblasen, innere Monologe oder Darstellungen des spielmechanischen Drucks einzubauen. Fügen Sie eine optionale konstruktivistische Erweiterung hinzu: „Wenn Liams jüngerer Cousin ihn um Rat fragt, was sollte er sagen?“ Gruppen integrieren Ratschläge in ihr Produkt. Austausch und Feedback von Gleichaltrigen (10-15 Minuten) Jede Gruppe präsentiert ihre Präsentation. Die anderen Gruppenmitglieder geben Feedback mithilfe folgender Methoden: – Eine Sache hat mir gefallen... – Eine Sache, die verbessert werden muss...

	- Eine hilfreiche Idee, die Liam nutzen könnte... - Eine neue Idee, die ich von dieser Gruppe gelernt habe, war... Dies vertieft das reflektierende und kollaborative Denken. Reflexion & Abschluss (5-10 Minuten) Die Studierenden füllen einen 3-2-1-Abschlusszettel aus: • 3 Dinge, die Liam fühlte oder tat • 2 Folgen seines Handelns • Eine Sache, die sie ihm persönlich raten würden Die Kernbotschaft sollte wie folgt verstärkt werden: <i>„Man verliert leicht den Überblick über die Ausgaben – aber sie zu verheimlichen, macht die Sache nicht besser. Um Unterstützung zu bitten, ist ein Zeichen von Stärke.“</i>
Link zur DigRight- App	DigRight -App können Schüler Geschichten, Herausforderungen und Tools für digitales Wohlbefinden entdecken.
Tipps zur Inklusion/Anpassung	Nutzen Sie visuelle Hilfsmittel und Gruppenformate, um Sprachlernende und Schüler mit emotionalen Herausforderungen zu unterstützen. Geben Sie zurückhaltenden Schülern verschiedene Rollen (Schreiber, Künstler, Beobachter). Ermöglichen Sie zeichnerische oder mündliche Beiträge.
Beurteilung, Bewertung & Reflexion	Beobachtung von Zusammenarbeit und kritischem Denken während der Diskussionen. Peer-Feedback mit Fokus auf Empathie und logischem Denken. Feedback-Karten zum individuellen Verständnis.

Beobachtungsinstrumente (Checkliste, Bewertungsraster)

Beobachtungscheckliste:

- Teilnahme an Diskussionen
- Fähigkeit, emotionale und finanzielle Konsequenzen zu erkennen
- Verständnis der Manipulation von Spieldesign
- Qualität der vorgeschlagenen Strategien

Rubrik

Gruppe	Kriterien	Ausgezeichnet (3)	Zufriedenstellend (2)	Benötigt Unterstützung (1)

	Relevanz und Empathie	✓	⚠	✗
	Kreative Präsentation	✓	⚠	✗
	Teamzusammenarbeit	✓	⚠	✗
Reflexionsanregungen für Studierende	• Was hätte Liam deiner Meinung nach anders machen sollen? • Wie würdest du dich an seiner Stelle fühlen? • Wann sollte man um Hilfe bitten? • Welchen Rat sollte Liam einer jüngeren Person geben, die sich in der gleichen Situation befindet?			
Vorlagen für Peer-/Selbstbewertung	Kurze Checkliste: • „Eines der Dinge, die mir meine Gruppe verständlich gemacht hat, war...“ • „Eine neue Strategie für verantwortungsvolles Spielen, die ich heute gelernt habe...“ • „Eine meiner Ideen, die meiner Gruppe geholfen hat, war...“			
Hinweise für Lehrkräfte	Achten Sie auf Schüler, die sich möglicherweise persönlich angesprochen fühlen oder finanzielle Probleme offenbaren. Bieten Sie ihnen Unterstützung an und empfehlen Sie gegebenenfalls die Schulberatung. Achten Sie dabei auf einen verständnisvollen, nicht wertenden Ton.			

Unterrichtsplan 3

Titel	Digitale Ausgaben und Ehrlichkeit verstehen
Altersgruppe	12-14 Jahre alt
Zeitraumen	45-50 Minuten
Lernziel	Die Studierenden werden die Gründe für Unehrlichkeit im Zusammenhang mit digitalen Ausgaben und der Aufnahme von Krediten für Online-Einkäufe untersuchen. Sie werden die emotionalen und sozialen Folgen dieser Verhaltensweisen verstehen und Strategien entwickeln, um Ehrlichkeit und verantwortungsvolle Finanzgewohnheiten im digitalen Kontext zu fördern.
Lernziele	• Nennen Sie häufige Gründe, warum junge Menschen über digitale Ausgaben lügen oder sich heimlich Geld leihen; • Die emotionalen und sozialen Auswirkungen von Unehrlichkeit bei digitalen Käufen erkennen; • Entwickeln Sie persönliche oder Gruppenstrategien, um ehrliche Kommunikation und verantwortungsvolles Ausgeben zu fördern.
Benötigte Werkzeuge/Materialien	• Projektor oder Leinwand für Video; • Szenarien aus der DigRight -App, der Website oder dem EduKit; • Arbeitsblatt zur Reflexion; • Stifte/Bleistifte; • Flipchartpapier oder Whiteboard; • Haftnotizen oder Karteikarten.
Detaillierte Anweisungen	Vorbereitung (5 - 10 Minuten) Bitten Sie die Schüler zunächst, an Situationen zu denken, in denen jemand aus ihrem Bekanntenkreis möglicherweise Ausgaben verheimlicht oder sich Geld geliehen hat, ohne die Wahrheit zu sagen. Zeigen Sie ihnen den Comicstrip aus der DigRight -App oder -Website, der einen Jugendlichen darstellt, der über digitale Käufe lügt. Stellen Sie den Schülern anschließend folgende Fragen: – „Warum sollte jemand über seine Online-Ausgaben lügen?“ – „Welche Gefühle könnten dazu führen, dass man sich heimlich Geld leiht?“

	Dies hilft, Vorwissen zu aktivieren und einen sicheren Raum für offene Diskussionen zu schaffen. Erkundung / Untersuchung (5 - 10 Minuten) In Kleingruppen erarbeiten die Schülerinnen und Schüler Gründe, warum jemand digitale Ausgaben verheimlichen oder darüber lügen könnte. Sie werden dazu angehalten, Faktoren wie Gruppenzwang, Angst vor Bestrafung oder Sucht zu berücksichtigen. Anschließend diskutieren sie mögliche Folgen von Unehrlichkeit, darunter Vertrauensverlust und finanzielle Probleme. Die Gruppen tauschen ihre Ideen aus, wodurch die Klasse ein gemeinsames Verständnis für die Komplexität des Themas entwickelt. Fragen, die beim Ideenaustausch gestellt werden sollten: – Welche Designmerkmale von Spielen/Apps könnten es erschweren, ehrlich zu sein? – Glauben Sie, dass die Spiele darauf ausgelegt sind, Menschen zum Geldausgeben zu verleiten? Wie? – Ist es moralisch vertretbar, Sucht zu monetarisieren?
Detaillierte Anweisungen	Hauptaufgabe / Erstellung (20 Minuten) Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten einzeln oder in Zweiergruppen ein kurzes Rollenspiel oder einen Sketch, der eine Situation mit unredlichem Umgang mit digitalen Ausgaben darstellt und zeigt, wie diese durch offene Kommunikation gelöst werden kann. Sie sollen sowohl das Problem als auch eine positive Lösung aufzeigen. Alternativ können sie Poster oder digitale Botschaften erstellen, die Ehrlichkeit und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien fördern und Tipps zum Bitten um Hilfe oder zum Umgang mit Impulskäufen geben. Austausch und Feedback von Gleichaltrigen (10-15 Minuten) Die Schüler präsentieren ihre Rollenspiele oder Poster der Klasse. Nach jeder Präsentation geben die Mitschüler Feedback anhand von Anregungen wie: – „Was war die Hauptaussage?“ – „Wie realistisch erschien die Lösung?“ – „Welchen Rat würden Sie noch hinzufügen?“ Diese Interaktion unter Gleichaltrigen vertieft das Verständnis und stärkt die Kommunikationsfähigkeit. Reflexion & Abschluss (5-10 Minuten)

	Bitten Sie die Schüler, ein Reflexionstagebuch oder einen „3-2-1“-Abschlusstest auszufüllen: – 3 Dinge, die sie über Ehrlichkeit und digitale Ausgaben gelernt haben, – 2 Herausforderungen, denen sie bei Ehrlichkeit begegnen könnten, und – 1. Eine Maßnahme, die sie ergreifen werden, um ihr eigenes Ausgabeverhalten zu verbessern. Optional kann eine kurze Gruppendiskussion moderiert werden, in der betont wird, dass Ehrlichkeit Vertrauen schafft und dazu beiträgt, finanzielle und emotionale Probleme zu vermeiden.
Link zur DigRight- App	Nutzen Sie die Module der DigRight -App, die sich auf digitale Entscheidungsfindung und finanzielle Verantwortung konzentrieren, um Lektionen zu Ehrlichkeit und Geldmanagement zu festigen. Verwenden Sie dazu die Illustrationen im Comic-Stil.
Tipps zur Inklusion/Anpassung	Stellen Sie Rollenspielskripte oder Satzanfänge für Schüler bereit, die Unterstützung im Bereich Sprache oder soziale Kompetenzen benötigen. Nutzen Sie visuelle Hilfsmittel und ermöglichen Sie alternative Präsentationsformate; diese finden Sie in der DigRight -App, auf der Website und in EduKit . Fördern Sie gegenseitige Unterstützung und Gruppenarbeit, um das Selbstvertrauen zu stärken.
Beurteilung, Bewertung & Reflexion	Formative Bewertung Formative Beurteilung durch Beobachtung von Gruppendiskussionen und Rollenspielteilnahme. Selbsteinschätzung Selbsteinschätzung mittels Reflexionsjournalen oder Feedback-Formularen. Peer-Feedback bewertet Verständnis und Kommunikationsfähigkeit. Lehrernotizen dokumentieren Engagement und Verständnis.

Beobachtungsinstrumente (Checkliste, Bewertungsraster)

Rubrik

Kriterien	Ausgezeichnet (3)	Zufriedenstellend (2)	Benötigt Unterstützung (1)
Verständnis von Ehrlichkeit und Konsequenzen	Zeigt ein tiefes und klares Verständnis von Ehrlichkeit; erläutert	Zeigt ein klares Verständnis; erläutert die	Zeigt nur teilweises Verständnis; die Erklärung der

	ausführlich die Konsequenzen und deren Auswirkungen auf sich selbst und andere.	Konsequenzen detailliert.	Konsequenzen ist unzureichend oder unklar.
Kreativität und Realismus in Rollenspielen oder Postern	Äußerst kreative Ideen; Szenarien/Plakate sind realistisch und eng mit realen Situationen verbunden.	Kreativ und größtenteils realistisch; guter Bezug zu realen Kontexten.	Etwas Kreativität, aber begrenzter Realismus; die Ideen sind mitunter simpel oder widersprüchlich.
Zusammenarbeit und respektvolle Kommunikation	Arbeitet stets gut mit Kollegen zusammen; kommuniziert respektvoll und leistet einen positiven Beitrag.	In der Regel kooperativ; kommuniziert meist respektvoll.	Manchmal funktioniert die Zusammenarbeit gut; die Kommunikation kann jedoch uneinheitlich sein.
Qualität des Peer-Feedbacks	Das Feedback ist spezifisch, durchdacht und konstruktiv; stets respektvoll.	Das Feedback ist im Allgemeinen klar und konstruktiv; respektvoll.	Das Feedback ist vage oder nur bedingt hilfreich; es mangelt möglicherweise an Klarheit.

Beobachtungsscheckliste :

Name des/der Studierenden:					
Kompetenzbereich	Beobachtete Verhaltensweisen	Ja	Manchmal	NEIN	Kommentare
Teilnahme	Beteiligt sich aktiv an der Tätigkeit; befolgt Anweisungen; trägt zu den Aufgaben bei.				
Empathie	Zeigt Rücksicht auf die Gefühle anderer; hört Gleichaltrigen zu; berücksichtigt unterschiedliche Perspektiven.				
Respektvolle Kommunikation	Spricht höflich; achtet auf die Reihenfolge der Gesprächspartner; vermeidet Unterbrechungen;				

	verwendet eine positive Sprache.				
Zusammenarbeit	Arbeitet kooperativ; hilft Kollegen; teilt Verantwortlichkeiten fair auf.				
Problemlösung	Probiert verschiedene Strategien aus; bleibt ruhig; hilft bei der Lösung von Gruppenproblemen.				
Bewusstsein für die Konsequenzen	Kann die Folgen von Handlungen während Aktivitäten erklären oder erkennen.				

Reflexionsanregungen für Studierende

- Warum ist Ehrlichkeit bei digitalen Ausgaben wichtig?
- Warum fällt es so schwer, in Geldangelegenheiten ehrlich zu sein?
- Wie kann man Freunde unterstützen, die möglicherweise Schwierigkeiten mit digitalen Ausgaben haben?
- Wie kann man ein Spiel, eine App oder eine Website erkennen, die versucht, einen zur Geldausgabe zu verleiten?
- Ist die Besessenheit vom Geldverdienen ein Prozess der Entmenschlichung? (für fortgeschrittene Studierende)

Vorlagen für Peer-/Selbstbewertung

Beispiel einer Checkliste:

- Ich habe meine Ideen klar dargelegt.
- Ich hörte anderen aufmerksam zu.
- Ich habe hilfreiches Feedback gegeben.
- Ich habe etwas Neues über Ehrlichkeit gelernt.

Hinweise für Lehrkräfte

Achten Sie bei Gesprächen über Unehrlichkeit auf Anzeichen von Unbehagen oder Verleugnung. Fördern Sie Offenheit, respektieren Sie aber Grenzen. Seien Sie aufmerksam gegenüber Studierenden, die möglicherweise persönliche Erfahrungen mit finanziellem Stress oder Problemen mit digitalen Ausgaben haben, und bieten Sie bei Bedarf diskrete Unterstützung oder Weitervermittlung an.

ANHANG I – REFLEXIONSTAGEBUCH: DIGITALE AUSGABEN & EHRlichkeit

Name: _____ Datum: _____

1. Was habe ich heute über digitale Ausgaben und Ehrlichkeit gelernt?

(Verfassen Sie 2–3 Sätze, in denen Sie Ihre wichtigsten Erkenntnisse aus der heutigen Lektion zusammenfassen.)

2. Warum sollte jemand über Online-Ausgaben oder -Kredite lügen?

(Nennen Sie 2–3 mögliche Gründe in Ihren eigenen Worten.)

- _____
- _____
- _____

3. Wie wirkt sich Unehrlichkeit beim Geldausgeben auf Beziehungen (Familie, Freunde) aus?

(Erklären Sie, wie andere sich fühlen oder betroffen sein könnten.)

4. Was kann ich tun, wenn ich in Versuchung gerate, meine Ausgaben zu verheimlichen oder mir heimlich Geld zu leihen?

(Nennen Sie 1–2 positive Strategien oder Maßnahmen, die Sie ergreifen könnten.)

5. 3-2-1 Exit-Reflexion

- ☒ 3 Dinge, die ich heute gelernt habe:

1. _____
2. _____

3. _____

-  Ich habe noch zwei Fragen:

1. _____

2. _____

-  Eine Sache werde ich ab jetzt anders machen:

1. _____

Unterrichtsplan 4

Titel	Nur noch eine Drehung – Online-Glücksspiele: Lehren aus Noahs Geschichte
Altersgruppe	16–18 Jahre alt
Zeitraumen	45-50 Minuten
Lernziel	Die Studierenden werden kritisch untersuchen, wie Online-Glücksspiele persuasive Gestaltungselemente einsetzen, um die Emotionen und Entscheidungen der Nutzer zu beeinflussen. Sie werden erforschen, wie individuelles Verhalten mit übergeordneten Systemen wie Monetarisierungsmodellen, Plattformdesign und regulatorischen Debatten interagiert, und gemeinsam Strategien und Fragestellungen für eine gesündere digitale Teilhabe und gesellschaftliches Engagement entwickeln.
Lernziele	• Analysieren Sie, wie überzeugende Designstrategien (z. B. variable Belohnungsschleifen, Beinahe-Treffer, Lootboxen) das Spielerverhalten, die Entscheidungsfindung und die Risikobereitschaft beeinflussen. • Bewerten Sie, wie individuelle Entscheidungen mit systemischen Faktoren wie Monetarisierung, Branchenanreizen und Regulierungen für digitales Glücksspiel interagieren. • Reflektieren Sie kritisch über die weiterreichenden gesellschaftlichen und ethischen Implikationen von Glücksspielmechaniken in Spielen (z. B. Gefährdung von Jugendlichen, Gesetzgebung, unternehmerische Verantwortung). • Gemeinsam Strategien oder Vorschläge entwickeln, die sowohl das individuelle Wohlbefinden als auch systemische Veränderungen berücksichtigen.
Benötigte Werkzeuge/Materialien	• Gedruckter oder projizierter Comicstrip: „Nur noch eine Drehung“ • Beispiele für überzeugende Spielmechaniken (Screenshots von Lootboxen, In-App-Popups) • Gedruckte Diskussionsfragen • Stifte, Haftnotizen, A4-Papier • Optional: Artikel zur Regulierung von Lootboxen • Whiteboard oder Flipchart

Detaillierte Anweisungen	Vorbereitung (5 - 7 Minuten) Beginnen Sie mit einer kurzen Frage oder Umfrage: „Wer von euch hat schon mal ein Spiel mit Münzen, Drehungen oder Überraschungsgewinnen gespielt?“ Zeigen Sie den Comic „Nur noch eine Drehung“. Fragen Sie: „Was passiert mit Noah in den einzelnen Bildern? Wie verändert sich seine Stimmung oder sein Verhalten?“ Ermutigen Sie die Schüler, ihre persönlichen Erfahrungen einzubringen. Fragen Sie die Schüler: – „Was möchten Sie bis zum Ende der Stunde über dieses Thema verstehen?“ – „Welche Fragen haben Sie bereits zu solchen Spielen?“ Die Lehrkraft sammelt die Fragen der Schüler an der Tafel und integriert sie in die Lernziele der Unterrichtseinheit. <i>Ziel: Stärkung der Schülerbeteiligung; Gestaltung der Unterrichtseinheit als gemeinsam erarbeiteter Forschungsprozess anstatt als rein lehrerzentrierter Lernprozess.</i>
Detaillierte Anweisungen	Erkundung / Untersuchung (5 - 10 Minuten) In kleinen Gruppen erforschen die Studierenden tiefergehende analytische Fragestellungen: Überzeugendes Design: <i>Welche Spielmechaniken im Comic wurden gezielt entwickelt, um die Spieler zu fesseln? Wie beeinflussen sie Emotionen oder das Denken?</i> Strukturelle/systemische Einflüsse: <i>Wie profitieren Unternehmen von diesen Mechanismen? Warum könnten manche Regierungen eine Regulierung von Lootboxen in Erwägung ziehen?</i> Individuell vs. systemisch: <i>Wo endet die persönliche Wahl und wo beginnt die Manipulation durch das System?</i> Die Gruppen fassen die wichtigsten Punkte zusammen, um sie der Klasse mitzuteilen. Hauptaufgabe / Erstellung (20 Minuten) Die Studierenden wählen zwischen prozessorientierten, anspruchsvollen Forschungsaufgaben (anstatt produktorientierten Aufgaben):

	Option A — Policy Micro-Debatte Mini-Debatte: „Sollten Lootboxen und Glücksspielmechaniken wie echtes Glücksspiel reguliert werden?“ Gruppen bereiten kurze Argumente oder politische Empfehlungen vor. Option B – Kritische Designherausforderung: Die Studierenden überarbeiten ein Merkmal von Noahs Spiel, um das Risiko zu verringern (z. B. die Animation für Beinahe-Treffer entfernen, Ausgabenlimits hinzufügen, den Zeitpunkt der Belohnung ändern). Sie begründen, wie die Änderung die Spieler schützt. Option C — Frage-Antwort-Dialog / Podcast-Plan Die Schüler formulieren 5 Fragen, die sie einem Spieleentwickler / einer Regulierungsbehörde / einem Psychologen / einem jugendlichen Gamer stellen würden, und erklären dann, warum jede Frage wichtig ist. Option D – Systemkartengruppen bilden die Verbindungen zwischen Spielern, Spieleunternehmen, Werbetreibenden, Influencern und Regulierungsbehörden ab. Sie zeigen auf, wo Veränderungen möglich sind.
Detaillierte Anweisungen	Austausch und Feedback von Gleichaltrigen (10 - 15 Minuten) Jede Gruppe präsentiert kurz ihre Ergebnisse. Das Feedback untereinander basiert auf dialogischer Reflexion anstatt auf einfachem „Gefällt mir/Verbessern“: – „Ihre Analyse hat mir geholfen, meine Denkweise zu überdenken...“ – „Eine Frage, die Ihre Arbeit für mich aufgeworfen hat, ist...“ – „Ihre Sichtweise hat meine Annahmen über ... in Frage gestellt.“ Hierbei verlagert sich der Fokus von der Bewertung hin zur gemeinsamen intellektuellen Auseinandersetzung. Reflexion & Abschluss (5 - 10 Minuten) Die Studierenden bearbeiten eine Reflexionsaufgabe höherer Ordnung (bitte eine auswählen): – „Eine Frage, die ich einem Spieleentwickler zu seinen Designentscheidungen stellen würde, lautet...“ – „Wie könnten Änderungen im Spieldesign schädliches Verhalten reduzieren?“ – „Welche Verantwortung sollten Spieler, Unternehmen und Regierungen jeweils tragen?“ – „Wo sollte Ihrer Meinung nach die Grenze zwischen unterhaltsamem Spielspaß und Manipulation verlaufen?“

	Diese gehen über das bloße Erinnern hinaus → hin zu kritischem und ethischem Denken.
Link zur DigRight- App	DigRight -App können Schülerinnen und Schüler ausführlichere Geschichten, Tools für digitales Wohlbefinden und Herausforderungen zur Entscheidungsfindung erkunden.
Tipps zur Inklusion/Anpassung	– Geben Sie visuelle Beispiele für überzeugendes Design an. – Bieten Sie verschiedene Formen der Beteiligung an (Debatte, Kartierung, Befragung). – Kulturelle Vielfalt im Spielverhalten anerkennen – Bieten Sie Abmeldeoptionen für sensible Schüler an. – Fortgeschrittenen Wortschatz anhand klarer Beispiele schrittweise vermitteln
Beurteilung, Bewertung & Reflexion	- Formative Bewertung durch Teilnahme und Erkundung - Beobachtung analytischen Denkens - Rückblick auf die Abschlussreflexionen - Peer-Dialog als formative Evidenz

Beobachtungsinstrumente (Checkliste, Bewertungsraster)

Beobachtungsscheckliste:

Name des/der Studierenden:			
Kriterien	Ja	Etwas	Noch nicht
Identifizierte emotionale und verhaltensbezogene Auswirkungen			
Analysierte überzeugende Gestaltungsmerkmale			
Bewertete strukturelle/systemische Einflüsse			
Vorschläge für durchdachte Strategien oder Fragen			
hat sich respektvoll und konstruktiv an der Gruppenarbeit beteiligt.			

Bewertungskriterien (für Gruppenaufgaben):

Gruppe	Kriterien	Ausgezeichnet (3)	Zufriedenstellend (2)	Benötigt Unterstützung (1)
--------	-----------	-------------------	-----------------------	----------------------------

	Klare Botschaft zum Umgang mit / zur Politik / zur Gestaltungsänderung	✓	⚠	✗
	Kreative Präsentation (durchdachte Verknüpfungen)	✓	⚠	✗
	Teamzusammenarbeit und dialogisches Denken	✓	⚠	✗

Reflexionsanregungen für Studierende

- Wie prägen kulturelle oder sozioökonomische Faktoren das Spielerlebnis?
- Wie könnten politische oder gestalterische Änderungen das Risiko verringern und *welche* gestalterische oder politische Änderung würde Noah am meisten helfen?
- Welche ethischen Verantwortlichkeiten sollten Spieleunternehmen haben?

Hinweise für Lehrkräfte

- **Vermeiden Sie es, persönliche Schuldzuweisungen anzudeuten.**
Betonen Sie, dass zwanghaftes Verhalten auf *mächtige, systematisch gesteuerte Systeme zurückzuführen ist*, nicht auf mangelnde Selbstkontrolle.
- **Fördern Sie systemisches Denken.**
Helfen Sie den Schülern zu erkennen, wie Design, Gewinnmodelle und Regulierung mit dem individuellen Verhalten interagieren.
- **Achten Sie auf emotionale Bindungen.**
Manche Schüler haben möglicherweise familiäre oder persönliche Erfahrungen mit Glücksspiel oder finanziellen Problemen.
- **Setzen Sie auf schülergeleitete Forschung.**
Bestätigen und integrieren Sie ihre Fragen; lassen Sie die Klasse die Richtung der Diskussion mitbestimmen.
- **Nutzen Sie Beispiele aus der realen Welt.**
Influencer-Sponsorings, Twitch-Glücksspielstreams, Rechtsstreitigkeiten von Spielefirmen und globale Regulierungen für Lootboxen.
- **Fördern Sie einen respektvollen Dialog in Debatten.**
Heben Sie die Komplexität hervor – es gibt ethische, wirtschaftliche und psychologische Aspekte.

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Bieten Sie weiterführende Lernmöglichkeiten an.
Für leistungsstarke Studierende: Verfassen von Richtlinien, Forschung zur Glücksspielregulierung, überzeugende Designkritik, ethische Designvorschläge. |
|--|--|

Unterrichtsplan 5

Titel	Lucas & FIFA Ultimate Team. Den Kreislauf durchbrechen.
Altersgruppe	14-16 Jahre alt
Zeitraumen	50 Minuten
Lernziel	Die Schülerinnen und Schüler werden verstehen, wie Mikrotransaktionen und Lootboxen in Spielen wie FIFA Ultimate Team süchtig machen können, ähnlich wie Glücksspiel. Sie werden manipulative Designelemente identifizieren, frühe Anzeichen einer digitalen Kaufsucht erkennen und persönliche Strategien entwickeln, um diesen Risiken zu widerstehen. Indem sie Lucas' Erfahrungen mit ihrem eigenen digitalen Leben verknüpfen, werden die Schülerinnen und Schüler befähigt, gesündere Entscheidungen beim Spielen zu treffen.
Lernziele	• Die Studierenden benennen mindestens drei manipulative Merkmale von Mikrotransaktionen. • Die Studierenden erläutern, wie diese Merkmale kognitive Fehler ausnutzen (Kontrollillusion, „Beinahe-Sieg“-Effekt). • Die Studierenden schlagen zwei persönliche Strategien vor, um schädliche Ausgabemuster bei Spielen zu vermeiden.
Benötigte Werkzeuge/Materialien	• Smart-Tisch • Illustriertes Szenario „Lucas & FIFA Ultimate Team“ • Diskussionsfragenbögen • Kollaboratives digitales Board (Padlet/ Jamboard)
Detaillierte Anweisungen	Vorbereitung (5 Minuten) Der Lehrer präsentiert das illustrierte oder kommentierte Lucas & FIFA Ultimate Team Szenario (Der Lehrer wählt ein Bild aus der DigRight App aus, das das Thema der Lektion veranschaulicht) an die Schüler. Dann bitten sie um schnelle Reaktionen: „Beschreibt Lucas' Gefühle, als er die Packungen kaufte.“ „Warum glaubt ihr, hat er es immer wieder versucht?“ Die Lehrkraft verknüpft die Geschichte mit den Lernzielen: Es geht darum zu untersuchen, wie Spiele Spieler zu zwanghaftem Geldausgeben verleiten können. Die Lehrkraft betont, dass es in der Lektion nicht darum geht, die

	Spieler zu beschuldigen, sondern darum, manipulative Strategien aufzudecken, um die Spieler zu schützen und Spielsucht vorzubeugen. Erkundung / Untersuchung (10 Minuten) Die Lehrerin teilt die Klasse in Gruppen ein und verteilt Karten mit Leitfragen: „Warum glauben die Spieler, dass das nächste Kartenspiel „das Glücksspiel“ sein wird?“ Welche Emotionen löst ein Beinahe-Sieg aus? „Warum ist es gefährlich, immer wieder nur 1 Euro auszugeben?“ Die Schüler diskutieren und notieren ihre Ideen und präsentieren ihre Ergebnisse anschließend der Klasse. Die Lehrkraft leitet die Schüler an, die wichtigsten psychologischen Fallen zusammenzufassen: die Kontrollillusion, den „Beinahe-Erfolgseffekt“ und variable Belohnungen.
Detaillierte Anweisungen	Hauptaufgabe / Erstellung (20 Minuten) Die Lehrkraft stellt den Schülergruppen die Aufgaben vor. Jede Gruppe fungiert als „Spieledetektiv“. Die Gruppen sollen eine Aufgabe lösen, indem sie ein reales Spiel (z. B. FIFA, Fortnite) untersuchen/ analysieren. Dieses Arbeitsblatt dient als Grundlage für die Erstellung des Endprodukts. Arbeitsblatt: 1) Beobachten Sie das Spiel aufmerksam und identifizieren Sie mindestens drei manipulative Elemente. 2) Erläutern Sie, wie manipulative Elemente zu einer Sucht führen können. 3) Entwickeln Sie einen „Überlebensleitfaden für Spieler“ mit Präventionstipps (z. B. Grenzen setzen, Fallstricke erkennen, zum Spaß spielen, nicht um zu gewinnen) in Form eines Posters, einer Infografik, eines Flyers oder einer digitalen Präsentation, ganz nach Wunsch. 4) Präsentieren Sie das fertige Produkt Ihren Kollegen (Galerieführung). Die Präsentationen veranschaulichen Inhalte, die das Bewusstsein schärfen und präventive Maßnahmen fördern. Austausch und Feedback von Gleichaltrigen (10 Minuten) Jede Gruppe präsentiert ihr Produkt, den „Überlebensleitfaden“ (Poster, Infografik, Broschüre). Anschließend analysiert jede Gruppe die Produkte der anderen Gruppen (Galerieführung). Die Schülerinnen und Schüler erkennen Gemeinsamkeiten in den Strategien und werden so in ihrer Überzeugung

	bestärkt, dass Prävention möglich ist und sie selbst die Kontrolle darüber haben. Der Lehrer bittet die Schüler um ein „Exit Ticket 3-2-1“: - 3 manipulative Merkmale, die sie nun erkennen, - 2 Emotionen, auf die man beim Spielen achten sollte, - 1 persönliche Strategie, die ich anwenden werde. Die Lehrerin betont, dass die erstellten Produkte von den Schülerautoren nach dem Unterricht optimiert werden können und dass die Produkte im Klassenzimmer und in Schulräumen ausgestellt werden können, um Fähigkeiten zu entwickeln und ihren Inhalt an andere Schüler weiterzugeben. Reflexion & Abschluss (5 Minuten) kurzen, strukturierten Feedbackbogen (5-minütiger Aufsatz) auszufüllen: – Eine Sache hat mir gefallen... – Eine neue Idee, die ich gelernt habe... – Ein Verbesserungsvorschlag... Die Lehrkraft sammelt die Antworten zur formativen Beurteilung.
Link zur DigRight- App	DigRight -App können Schüler ihre Spielgewohnheiten überwachen, Tipps abrufen und eine Resistenz gegen manipulative Mikrotransaktionen entwickeln.
Tipps zur Inklusion/Anpassung	Im Unterricht nutzen Lehrkraft und Schüler/innen multimediale Ressourcen (Bilder, Geschichten, Arbeitsblätter) aus der DigRight- App, um die Kompetenzentwicklung zu fördern. Die Lehrkraft ermutigt die Schüler/innen, mündliche oder schriftliche Reflexionen ihrer Wahl anzufertigen (um Schüler/innen mit Schwierigkeiten im Ausdruck oder in der emotionalen Intelligenz zu unterstützen). Konkrete Beispiele werden an das Alter und die digitale Kompetenz der Schüler/innen angepasst. In Gruppenarbeiten werden die Rollen (Protokollant/in, Präsentator/in, Illustrator/in) so verteilt, dass sich alle Schüler/innen einbringen können.
Beurteilung, Bewertung & Reflexion	Formative Bewertung Die Lehrkraft setzt formative Bewertungsmethoden ein, die in den gesamten Unterricht und am Ende der Stunde integriert sind. Sie beobachtet die Beteiligung der Schülerinnen und Schüler an Brainstorming-Sitzungen und Gruppenarbeiten. Die erstellten Poster/Leitfäden dokumentieren die Anwendung des Gelernten. Das Feedback der Mitschülerinnen und Mitschüler zeigt den jeweiligen Kenntnisstand. Selbsteinschätzung Das individuelle Exit Ticket ermöglicht persönliche Reflexion. Die Selbsteinschätzung wird betont, damit die Schüler ihre eigenen Strategien erkennen, und die Peer-Bewertung verstärkt das kollektive Lernen.

Beobachtungsinstrumente (Checkliste, Bewertungsraster)

Beobachtungscheckliste:

Name des/der Studierenden:			
Kriterien	Ja	Etwas	Noch nicht
aktiv an Aktivitäten teilgenommen			
Drei manipulative Mechanismen wurden identifiziert.			
Vorgeschlagene positive Strategien			

Bewertungskriterien (für Gruppenaufgaben):

Gruppe	Kriterien	Ausgezeichnet (3)	Zufriedenstellend (2)	Benötigt Unterstützung (1)
	Verständlichkeit der Erklärungen	✓	⚠	✗
	Genauigkeit bei der Erkennung psychologischer Fallen	✓	⚠	✗
	Kreativität und Anwendbarkeit von Strategien	✓	⚠	✗
	Gruppenzusammenarbeit	✓	⚠	✗

Abschlussfrage: Überprüfen Sie, ob die Schüler bestimmte Eigenschaften und Strategien beibehalten haben.

Mithilfe dieser Instrumente können sowohl Kenntnisse als auch Präventionsfähigkeiten beurteilt werden.

Reflexionsanregungen für Studierende

- Wann verspüren Sie die größte Versuchung, Geld für Spiele auszugeben?
- Woran erkennt man, wann „Spaß“ zur Falle wird?
- Was würdest du einem Freund wie Lucas sagen, der sich gefangen fühlt?

Vorlagen für Peer-/Selbstbewertung	Beispiel für eine Checkliste: • Ich kann drei manipulative Designtricks nennen. • Ich kann erklären, wie sie die Spieler austricksen. • Ich kann zwei Schutzstrategien nennen.
Hinweise für Lehrkräfte	Als Moderator achtet die Lehrkraft auf die Gruppen- und Diskussionsdynamik: Manche Schüler verteidigen Mikrotransaktionen möglicherweise als „Spaß“. Im Mittelpunkt der Diskussion steht die bewusste Entscheidung, nicht die moralische Wertung. Die Lehrkraft schenkt Schülern, die Anzeichen von übermäßigem Konsum zeigen, besondere Aufmerksamkeit – ohne Konfrontation, aber mit möglicher Unterstützung im Anschluss. Zurückhaltendere Schüler werden durch die Zuweisung klarer Rollen unterstützt. Beispiele aus beliebten Spielen erhöhen die Relevanz des Unterrichts. Vorbeugen ist besser als Heile.

Unterrichtsplan 6

Titel	Das Spiel hinter dem Spiel: Wie man sich nicht manipulieren lässt
Altersgruppe	16-18 Jahre alt
Zeitraumen	50 Minuten
Lernziel	Die Studierenden lernen, manipulative Strategien in Online-Spielen (Mikrotransaktionen, Lootboxen, Beinahe-Treffermechanismen, sozialer Druck) zu erkennen und entwickeln konkrete Wege, diese durch kritisches Denken, Selbstreflexion und Zusammenarbeit zu bekämpfen.
Lernziele	• Entwicklung von kritischem Denken und der Fähigkeit, Medien und digitale Botschaften zu analysieren • Entwicklung persönlicher Verantwortung für den Umgang mit Zeit und Geld im Online-Umfeld • Entwicklung von Kommunikations- und Kooperationsfähigkeiten
Benötigte Werkzeuge/Materialien	• Kurzes YouTube-Video über Lootbox-Mechanismen (3–4 Min., informativ, https://youtu.be/evD67CAe6Co?si=CU2ySGhbkhUdLAz7) • Zugang zu interaktiven Lernplattformen wie Kahoot und Quizizz für schnelle Fragerunden • KI-Anwendung (z. B. ChatGPT oder Copilot) zur Simulation eines Dialogs mit dem „manipulativen Spiel“ • A3-Blätter, farbige Filzstifte, Post-it- Zettel • Smart-Tablet, Smartphone, Tablet oder PC für den Online-Zugriff
Detaillierte Anweisungen	Vorbereitung (5 Minuten) Die Lehrkraft zeigt ein kurzes YouTube-Video, das die Funktionsweise von Lootboxen und Mikrotransaktionen erklärt. Die Schülerinnen und Schüler werden aufgefordert, auf einem Haftzettel zu notieren, welches Gefühl die Spieler ihrer Meinung nach beim Öffnen einer virtuellen Box empfinden. Die Haftzettel werden an die Tafel geklebt. Erkundung / Untersuchung (10 Minuten) Geführte Diskussion: Der Lehrer stellt Fragen wie: „Warum führen Unternehmen solche Mechanismen ein?“

	„Was hat der Spieler davon und was hat das Unternehmen davon?“ Die Schüler werden ermutigt, eigene Ideen einzubringen. Diese Ideen werden an die Tafel geschrieben. Indem die Lehrkraft die Antworten und Ideen der Schüler aufgreift, lehrt sie sie, manipulative Strategien in Online-Spielen zu erkennen: die Illusion der Kontrolle, den „Beinahe-Sieg“-Effekt und „variable Belohnungen“.
Detaillierte Anweisungen	Hauptaufgabe / Erstellung (10 Minuten) Die Lehrkraft teilt die Schüler in Gruppen ein und bittet sie, Fragen an einen KI-Chatbot (z. B. ChatGPT) zu formulieren, um möglichst viele Manipulationstechniken zu identifizieren. Der Chatbot soll die Rolle eines Manipulationsspiels spielen, zum Beispiel: „Verwende verschiedene Techniken, um mich zum Kauf einer weiteren Packung ... zu bewegen?“ Die Schüler beobachten die Antworten und diskutieren kritisch: „Identifizierte Manipulationstechniken.“ Austausch und Feedback von Gleichaltrigen (15 Minuten) Die Lehrkraft teilt die Schüler in Gruppen ein und bittet sie, ein Produkt (Poster, Infografik, Flyer, PowerPoint-Präsentation) zum Thema „Wie erkennt man Manipulation in Spielen?“ (Zeichen, Tricks, Konsequenzen) zu erstellen. Nach Ablauf der Bearbeitungszeit präsentieren die Schüler ihre Ergebnisse (Papierprodukte werden ausgestellt/an die Wände geklebt, digitale Produkte werden mithilfe digitaler Werkzeuge präsentiert). Anschließend besichtigen die Schüler die Poster und Präsentationen der anderen Gruppen, analysieren diese und hinterlassen Anmerkungen mit Feedback und/oder Ergänzungen. Projektmethode (5 Min.) Jede Gruppe entwickelt eine kleine Aufklärungskampagne für ihre Mitschüler (z. B. ein kurzes Video, ein digitales Poster, eine Nachricht in den sozialen Medien). Sie skizzieren die Idee kurz (Wer? Was? Wo? Wie?). Diese Projekte können außerhalb des Unterrichts weiterentwickelt werden. Reflexion & Abschluss (5 Minuten) Die Lehrkraft wendet die „Ampelmethode“ an: Jeder Schüler hebt eine grüne Karte (Ich verstehe und kann es anwenden), eine gelbe Karte (Ich habe noch Fragen) oder eine rote Karte (Ich bin nicht überzeugt). Die Lehrkraft gibt anschließend Erläuterungen.
Link zur Digright -App	DigRight -App können Schüler ihre Spielgewohnheiten überwachen, Tipps abrufen und eine Resistenz gegen manipulative Mikrotransaktionen entwickeln.

Tipps zur Inklusion/Anpassung	○ Schüler mit Schreibschwierigkeiten werden ermutigt, sich durch Zeichnen und Sprechen auszudrücken, und Schüler mit Sprachschwierigkeiten werden ermutigt, sich durch Zeichnen und/oder schriftliche Mitteilungen auszudrücken. ○ Digitale Ressourcen werden über Kurzlinks geteilt, damit sie auch auf Mobiltelefonen abgerufen werden können. ○ Die Lehrkraft wird abstrakte Konzepte anhand von visuellen Beispielen und einfachen Vergleichen erläutern.
Beurteilung, Bewertung & Reflexion	● Kurzes Quiz auf der Plattform (Kahoot/Quizizz) – Überprüfung des Verständnisses der Mechanismen ● Beobachtung der Beteiligung von Schülern an Brainstorming-, Galerie- und KI-Aktivitäten ● Bewertung der Gruppenprodukte (Poster, Flyer, Infografiken, PowerPoint-Präsentationen, Projektideen) ● Selbsteinschätzung mithilfe der „Ampelmethode“
Hinweise für Lehrkräfte	Die Lehrkraft wird die Schüler ermutigen, ihre persönlichen Erfahrungen unvoreingenommen zu schildern und betonen, dass niemand für seine Beiträge verurteilt wird. Der Fokus der Diskussion liegt auf der Erkennung und Prävention von Suchtproblemen, nicht auf einem absoluten Verbot. Die Lehrkraft wird beobachten, inwieweit die Schüler ihre Abhängigkeit von Online-Spielen und Mikrotransaktionen erkennen und wie engagiert und in der Lage sie sind, konkrete Lösungsansätze zu entwickeln.

Haftungsausschluss

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Diese Veröffentlichung [Mitteilung] gibt ausschließlich die Ansichten des Autors wieder, und die Kommission übernimmt keine Verantwortung für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen.

Information

Projekt DigRight – Der richtige Umgang mit Technologie zur Vorbeugung digitaler Süchte

Projekt Nr. 2024-1-PL01-KA220-SCH-000251896

Konsortium



Dieses Dokument wurde unter der Creative-Commons-Lizenz erstellt:

Namensnennung – Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-NC-SA).

Diese Lizenz erlaubt es Nutzern, das Material in beliebigen Medien und Formaten für nichtkommerzielle Zwecke zu verbreiten, zu bearbeiten, anzupassen und darauf aufzubauen, sofern der Urheber genannt wird. Wenn Sie das Material bearbeiten, anpassen oder darauf aufbauen, müssen Sie das veränderte Material unter denselben Bedingungen lizenzieren. CC BY-NC-SA umfasst die folgenden Elemente:

BY: Der Urheber muss genannt werden.

NC: Nur nichtkommerzielle Nutzungen des Werkes sind gestattet.

SA: Anpassungen müssen unter den gleichen Bedingungen weitergegeben werden.