

# VIRTUELLE SPIELEWELTEN



netz gänger

25.10.2017

HANNAH SCHUBERT, NEELE WIRTH

# ABLAUF DES TUTORIUMS

1. Kennenlernspiel
2. Computerspiele: Unsere Spielgewohnheiten
3. Riskanter Gebrauch von PC und Internet

Übung A Merkmale von riskantem PC und Internetgebrauch erkennen (Film)

Übung B Was kann ich tun, wenn jemand riskantes Verhalten im Umgang mit PC und Internet zeigt?

4. Zeitmanagement

Übung A Wochenplan

Übung B Mein Wunschtage

Übung C Mein schöner Wochentag

5. Meine Stärken

6. Abschluss des Tutoriums

## Stationäre Konsolen



## Computer



## Handy



## Tragbare Konsolen



# WICHTIGSTE INHALTE

- Spielerisches Kennenlernen der Gefahren und Grenzen von Computerspielen
- Erkennen von Suchtanzeichen und Umgang damit (Selbsteinschätzung)
- Bewusstmachen von eigenen Stärken
- Erarbeiten eines Zeitmanagements
  - Berücksichtigung von Pflichten

# ERFAHRUNGEN

- Modul ist veraltet → muss aktualisiert werden
- Interesse der Schüler am Thema
  - Gute Mitarbeit
  - Eigene Erfahrung
- Vorteilhafte Gruppeneinteilung und Größe
- Spaß an Zusammenarbeit mit jüngeren Schülern