

Medienkompetenz im Thema Gaming entwickeln

In-Game-Käufe, Altersbeschränkungen & Nutzungszeiten



Kurzbeschreibung:

Der Kurs bereitet das Thema "Gaming" auf und kann von Lehrkräften für den Schulunterricht verwendet werden. Ziel dieses Lernraums ist es, dass Schülerinnen und Schüler über verschiedene Aspekte des digitalen Spielens informiert werden, Kompetenzen entwickeln und auch ihr eigenes Verhalten reflektieren können. Es werden die Themen Altersbeschränkungen, Nutzungszeiten und In-Game-Käufe behandelt.

Dabei arbeitet der Kurs mit Selbstlerneinheiten, Gruppenaufgaben, Gestaltungsaufgaben und multimedialen Lerntools. Außerdem bieten die Lerneinheiten Vertiefungsaufgaben an, die von Lehrkräften bewertet und gegebenenfalls benotet werden können.

Zielgruppe:

Schülerinnen und Schüler und Lehrkräfte der 5. Klasse

Rechte/Lizenz:



Die Texte und Aufgabenstellungen dieser Lerneinheit stehen unter der **Lizenz CC BY 4.0**. Die Inhalte dürfen bearbeitet und die bearbeitete Fassung für den Unterricht genutzt werden, insofern der Urheber des Materials auch benannt wird. Davon abweichende, verwendete Quellen sind innerhalb der Lerneinheit gekennzeichnet.

Urheber & Kontakt:

Adina Bischoff, Agnes Fröhlich und Sonja Kleinhans
Zur Kontaktaufnahme wenden Sie sich bitte an das THILLM.

Art des Inhalts: (Lerneinheit, Selbstlernkurs, begleitender Inhalt, Information, schulübergreifendes Angebot, etc.)

Lern-/ Unterrichtseinheit

Lerneinheit mit Selbstlernanteilen für den Unterricht im Schulfach "Medienbildung und Informatik"

Sonstige Hinweise:

(u.a. zu Lernzeit, notwendige Materialien, Voraussetzungen, etc.)

Am Anfang des Kurses finden Lehrkräfte ausführliche Hinweise und didaktische Anregungen zu allen Einheiten und Aufgaben.

Die Module des Kurses umfassen bis zu drei Unterrichtsstunden.

LINK zum Inhalt (LINK bzw. QR-Code)



<https://kurzlinks.de/g2uc>