Informatik und Medienbildung 7

PRAXISLEITFADEN FÜR LEHRKRÄFTE IN BADEN-WÜRTTEMBERG



7

SPARKS 4 SCHOOL FOUNDATION

In Zusammenarbeit mit: SAP klicksafe HOPP FOUNDATION for computer literacy & informatics

Titel:

Informatik und Medienbildung 7

Praxisleitfaden für Lehrkräfte in Baden-Württemberg

> Version vom 02.11.2026 – Nächste Version wird am 11.01.2027 veröffentlicht.

Ziel dieses Praxisleitfadens:

Lehrkräften eine strukturierte Umsetzung des neuen Fachs ermöglichen (auch ohne Vorerfahrung).

Kooperationspartner:

- Hopp Foundation for Computer Literacy & Informatics gGmbH
- EU-Initiative klicksafe
- SAP SE

Herausgeber:

sparks4school Foundation gGmbH
Landfried Komplex – Gebäude C
Bergheimer Straße 147
69115 Heidelberg
info@sparks4school.org
sparks4school.org

Projektverantwortlicher und Ansprechpartner:

Sébastien Elbracht
ium@sparks4school.org

Lizenzhinweis:

Dieses Werk steht – soweit nicht anders angegeben – unter der Lizenz CC BY-NC 4.0 International (Namensnennung – nicht-kommerziell).

Die Materialien dürfen frei genutzt, geteilt und angepasst werden, solange die Quelle genannt wird.

Einzelne Inhalte enthalten Werke Dritter; dort sind Lizenz und Quelle separat angegeben.

Ausdrücklich gestattet ist die Nutzung in Schulen und Bildungseinrichtungen, auch in freier Trägerschaft, sowie in Fortbildungsangeboten für Lehrkräfte.

Haftung:

Das Unterrichtsmaterial ist ausschließlich für Lehrkräfte und Lehrkräfteausbildung bestimmt. Es dient diesen als Hilfsmittel. Für den Einsatz im Unterricht tragen die Lehrkräfte die alleinige Verantwortung. Alle Inhalte wurden sorgfältig erstellt. Eine Haftung der sparks4school Foundation gGmbH wird ausdrücklich ausgeschlossen.

Wichtiger Hinweis zum Bildungsplan und Praxisleitfaden

Dieses Material orientiert sich am Bildungsplan für das Fach „Informatik und Medienbildung“ in der Anhörungsfassung vom 21. September 2026 vom Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg (bildungsplaene-bw.de/,Lde/ANHOERUNG). Es ist eine Anhörungsfassung; wir erwarten, dass sie in ähnlicher Form final umgesetzt wird.

Mit Veröffentlichung des endgültigen Bildungsplans können Inhalte und Struktur angepasst oder durch verbindliche Vorgaben ersetzt werden. Wir werden dementsprechend in unserem Newsletter (sparks4school.org/newsletter/) und auf unserer Webseite (sparks4school.org/ium) darauf hinweisen.

Inhaltsverzeichnis

Wichtiger Hinweis zum Bildungsplan und Praxisleitfaden 3
Informationen und Hinweise 6
Wer wir sind 6
Was ist im Schuljahr 26/27 neu? 7
FAQ 8
Differenzierung 10
Rechtsrahmen für Lehrkräfte 12
Handyregelung 12
Kommunikation mit den SuS 13
Kommunikation mit den Eltern 13
Notengebung 15
Bildungsplan 15
Unterrichtsorganisation 15
Ausstattung 15
Wettbewerbe und Projektwochen im SJ 26/27 16
Auswahl außerschulischer Angebote für SuS 16
Förderung, Fortbildung und Weiterqualifizierung 17
Stoffverteilungsplan Schuljahr 26-27 18
Stunde 1: Ankommen & Einchecken 21
Stunde 2: Monetarisierung eines Videospiels analysieren 26
Stunde 3: Videospiele aus verschiedenen Perspektiven 32
Stunde 4: Wiederholung Codierung und eigene Codierungsvorschrift entwerfen 47
Stunde 5: Die ASCII-Codierung 53
Stunde 6: Codierung von Bildern/Rastergrafiken 59
Stunde 7: Datenmengen 68
Stunde 8-15: Programmieren mit Snap! Schule 74
Puzzle 1: Bauhaus – Werte, Datentypen und Ausdrücke 77
Puzzle 2: Interaktives Malprogramm – Verzweigungen 83
Puzzle 3: Fang die Maus – Schleifen mit Bedingung 89
Puzzle 4: Farb-Töne – Codieren und Decodieren 96
Puzzle 5: Schießbude – Zählschleife und Schleife mit Bedingung 103
Puzzle 6: Gefangen im Irrgarten – Ein eigenes Spiel 110

Abschlussprojekt Algorithmen: Freies Programmieren in Snap! 116
Einführung Netzwerke – eventuell nachzuholen aus Klassenstufe 6 118
Stunde 16: Perfekt oder real? Schönheitsideale in sozialen Medien..... 119
Stunde 17: Geschlechterrollen und Schönheitsideale in Medien 133
Stunde 18: Sag mir, was du kaufst! Einflussnahme im digitalen Raum..... 143
Stunde 19: Falschinformationen und vertrauenswürdige Quellen 153
Stunde 20: Vertrauenswürdigkeit von Quellen bewerten..... 175
Stunde 21: Behauptungen im Internet überprüfen..... 197
Stunde 22: Umgang mit Deepfakes..... 212
Stunde 23: Manipulation von Medien 232
Stunde 24: Codiert oder verschlüsselt?..... 242
Stunde 25: Wer kann mitlesen? Transport- und Ende-zu-Ende-Verschlüsselung 249
Stunde 26: Das Caesar-Verfahren 256
Stunde 27: Angriffe auf das Caesar-Verfahren..... 262
Pufferstunde: Wir erfinden ein Minispiel 269
Pufferstunde: Du bist, was du postest 273

Informationen und Hinweise

Dieser Praxisleitfaden wird fortlaufend aktualisiert. In dieser Version bieten wir Ihnen 27 Einzelstunden für die Klassenstufe 7 an. Sobald die Endfassung des Bildungsplans vorliegt, passen wir dieses Dokument an. Gleiches gilt für Ihr Feedback: Schreiben Sie uns, wenn eine Einheit für Sie nicht funktioniert oder Sie einen alternativen Vorschlag für uns haben!

Zum 11.01.2027 wird eine neue Version veröffentlicht.

Newsletter für neues Material von sparks4school:
sparks4school.org/newsletter

Ansprechpartner bei Fragen & Feedback:
Sébastien Elbracht:
ium@sparks4school.org

Praxisleitfäden für die 5-7. Klassenstufe:
sparks4school.org/ium

Wer wir sind

Hopp Foundation for Computer Literacy & Informatics gGmbH

Gemeinnützige Bildungsorganisation, die Schulen bei der Umsetzung digitaler Konzepte und Unterrichtsformate unterstützt. Weitere Informationen: hopp-foundation.de

EU-Initiative klicksafe

klicksafe ist das deutsche Awareness Centre im Digital Europe Programme (DIGITAL) der Europäischen Union und wird von der Medienanstalt Rheinland-Pfalz (Koordination) in Kooperation mit der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz (BzKJ) umgesetzt. Weitere Informationen: klicksafe.de

SAP Young Thinkers

Bildungsprogramm der SAP SE für Informatische Bildung. Weitere Informationen: pages.community.sap.com/topics/young-thinkers

sparks4school Foundation gGmbH

Gemeinnützige Bildungsorganisation, die gemeinsam mit Lehrkräften innovative Module für den Unterricht entwickelt und die Projektleitung dieses Praxisleitfadens innehat. Weitere Informationen: sparks4school.org

Was ist im Schuljahr 26/27 neu?

Der zukünftige Bildungsplan für Informatik und Medienbildung (2027/2028) ersetzt den bisherigen Aufbaukurs Informatik 7 (Bildungsplan 2016). Wir orientieren uns am Bildungsplan vom Kultusministerium, der seit dem 21. September 2026 als Anhörungsfassung vorliegt und ab dem Schuljahr 27/28 gelten soll. Wir gehen davon aus, dass sich dessen Inhalte nicht mehr wesentlich von der endgültigen Fassung unterscheiden werden.

Änderungen zum Aufbaukurs Informatik 7

Bereich	Was sich ändert
Rechner und Netze	**Entfällt in Klasse 7.** Aufbau von Netzen, Client-Server-Kommunikation und der Vergleich von Speicherorten stehen jetzt in den Klassen 5 und 6. Hatte Ihre Klassenstufe das in Klasse 6 nicht, lohnt es sich diese Themen nachzuholen. Siehe dazu das Kapitel „Einführung Netzwerke“ in diesem Leitfaden.
Daten und Codierung: Binärsystem	**Vereinfacht.** Es wird nicht mehr als Stellenwertsystem erklärt, und Dezimal- und Binärzahlen werden nicht mehr ineinander umgerechnet. Bitfolgen bleiben als Codierung.
Algorithmen	**Verschlankt und anders geschnitten.** Variablen als änderbaren Wertespeicher, Flussdiagramme und Struktogramme entfallen.
Informationsgesellschaft und Datensicherheit	**Nur noch der kryptographische Teil:** Gründe für Verschlüsselung, das Caesar-Verfahren und Angriffe darauf. Personenbezogene Daten, Recht am eigenen Bild und Urheberrecht liegen jetzt in den Klassen 5 und 6.
Gaming und Manipulation durch Medien	**Neu.** Videospiele und ihre Geschäftsmodelle, Schönheitsideale in sozialen Medien, Werbung und Einflussnahme, Falschinformationen und Deepfakes.
Manipulation von Medien	**Neu.** Medienprodukte in ihrer Wirkung verändern und selbst erstellen.

FAQ

Wie arbeite ich am besten mit den Dokumenten?

Wir veröffentlichen zwei Versionen: Ein bearbeitbares Dokument, falls Sie sich an unserem Material flexibel bedienen möchten und ein PDF mit festem Layout.

Was ist, wenn ich das neue Fach IuM in Doppelstunden unterrichte?

Das Material ist für ein ganzes Schuljahr mit einer Wochenstunde ausgelegt, lässt sich aber flexibel anpassen – egal ob Sie IuM einstündig über das ganze Schuljahr oder in Doppelstunden in einem Halbjahr unterrichten.

Gibt es Hausaufgaben?

Da es sich um ein einstündiges Fach handelt, sind kaum Hausaufgaben vorgesehen. Optionale Hausaufgaben werden in verschiedenen Stunden genannt.

Wie drucke ich am besten dieses Dokument?

Am einfachsten geht dies mit der PDF-Version auf unserer Webseite. Sollten Sie Änderungen für Ihren eigenen Unterricht einbauen, achten Sie beim Bearbeiten darauf, die Seitenumbrüche richtig zu setzen, damit die Arbeitsblätter intakt bleiben.

Wie kann ich das Material für alle verbessern?

Schicken Sie uns gerne Änderungen und Verbesserungsvorschläge per E-Mail an ium@sparks4school.org

Was für ein Heft nutzen die SuS im IuM-Unterricht?

Wir empfehlen ein (digitales) Portfolio, in dem die SuS ihre Arbeitsergebnisse, Reflexionen und Lernfortschritte dokumentieren. So zum Beispiel die Arbeitsblätter der Programmieranteile mit Snap! Schule. Es kann analog als kleines Ringbuch geführt und über mehrere Schuljahre hinweg fortgesetzt werden. So entsteht eine Übersicht über bereits behandelte Inhalte. Das erleichtert die Umsetzung der Leitperspektive Leben und Lernen in der digitalen Welt (LDW) im gesamten Kollegium.

Sie haben konkrete Fragen?
Schreiben Sie uns gerne:
ium@sparks4school.org

Was sind die Leitperspektiven und wo finde ich sie im Material?

Der Bildungsplan Baden-Württemberg verankert sechs fächerübergreifende Leitperspektiven. Drei davon sind allgemein und damit jedem Fach aufgetragen: Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), Bildung für Toleranz und Akzeptanz von Vielfalt (BTV) sowie Prävention und Gesundheitsförderung (PG). Drei sind themenspezifisch und stehen einzelnen Fächern näher: Berufliche Orientierung (BO), Leben und Lernen in der digitalen Welt (LDW) und Verbraucherbildung (VB).

In der Tabelle am Anfang jeder Stunde finden Sie dafür das Feld „Bezug zu den Leitperspektiven“. Dort steht der Verankerungsbegriff des Bildungsplans im Wortlaut, dahinter in Klammern das Kürzel der Leitperspektive und die Nummer des Begriffs.

Die Leitperspektive Leben und Lernen in der digitalen Welt (LDW) führen wir dort bewusst nicht auf. Informatik und Medienbildung ist für sie das Leitfach.

Leitfach heißt aber nicht, dass IuM diese Aufgabe allein trägt. Das Anwenderwissen – etwa der Umgang mit Text-verarbeitung, Präsentations-programmen oder Lern-plattformen – gehört in alle Fächer und wird dort geübt, wo es gebraucht wird. In IuM geht es nicht nur um die Bedienung von Software, sondern ausdrücklich um das informatische Fach-wissen dahinter und um die gesell-schaftliche Perspektive: Wie funktionieren digitale Systeme, und was bedeuten sie für uns als Einzelne und als Gesellschaft?

Differenzierung

Der Bildungsplan erscheint in zwei Fassungen: für das Gymnasium ohne Niveaustufen und für die übrigen Schularten der Sekundarstufe I mit drei Anforderungsniveaus — dem grundlegenden (G), dem mittleren (M) und dem erweiterten Niveau (E). Zur Zuordnung von Niveaustufen zur Schulart: https://www.service-bw.de/zufi/lebenslagen/5001562

Die Stunden dieses Praxisleitfadens sind durchgehend auf Niveau E (Gymnasium und gymnasiales Niveau der Gemeinschaftsschule) angelegt. In Klasse 7 führt der Bildungsplan der Sekundarstufe I fünf der 31 Teilkompetenzen nur in M und E Niveau. Auf Niveau G entfallen deshalb einzelne Stunden ganz; andere unterscheiden sich im Anspruch. Dies betrifft die folgenden Stunden.

Wo sich die Niveaus unterscheiden

Stunde	So ist die Stunde angelegt (Niveau E)	Auf Niveau G und M genügt	Ideen zur Umsetzung
Stunde 4: Wiederholung Codierung und eigene Codierungs-vorschrift entwerfen	eine Codierungsvorschrift entwerfen und die Bedeutung der Umkehrbarkeit begründen (in E und M gleich)	**G: entfällt.** Die Stunde trägt nur diese eine Kompetenz.	Nochmals die Inhalte aus der 6. Klassenstufe wiederholen
Stunde 7: Datenmengen	den Zusammenhang von Datenmenge und Ressourcenverbrauch an einem Alltagsbeispiel beschreiben und **kritisch reflektieren**	**M:** beschreiben **G:** nur die Dezimalpräfixe Kilo bis Tera verwenden	M: Im Lehrergespräch anpassen. G: Letzte Aufgabe streichen
Puzzle 1: Bauhaus, Puzzle 3: Fang die Maus	Übergabe und Rückgabe von Werten identifizieren und den Einfluss übergebener Werte analysieren (in E und M gleich)	**G: entfällt.**	Puzzle bleiben. Es entfallen nur die Aufgaben dazu.
Puzzle 3, 5 und 6	Codeabschnitte analysieren und deren **Ablauf darstellen** (zum Beispiel den Bewegungsverlauf einer Figur)	**G und M:** Ablauf und Wirkung beschreiben	Puzzle bleiben. Es entfallen nur die Aufgaben dazu.

Stunde	So ist die Stunde angelegt (Niveau E)	Auf Niveau G und M genügt	Ideen zur Umsetzung
Puzzle 1: Bauhaus, Puzzle 4: Farb-Töne	den Datentyp von Werten **und Ausdrücken identifizieren**	**M:** Werte und Ausdrücke zuordnen **G:** nur Werte zuordnen	M: Puzzle bleiben. Es entfallen nur die Aufgaben dazu. G: Dafür müsste das Puzzle stark angepasst werden.
Puzzle 2, 5, 6 und Abschlussprojekt	Grundbausteine **zielorientiert** verwenden, um Algorithmen zu implementieren (in E und M gleich)	**G:** einfache Algorithmen implementieren	G: Bei Bewertung der SuS-Projekte anders bewerten.
Stunde 25: Wer kann mitlesen? Transport- und Ende-zu-Ende-Verschlüsselung	**beide** Konzepte beschreiben	**G und M:** nur die Ende-zu-Ende-Verschlüsselung	G und M: Runde 2 des Rollenspiels nur kurz zeigen
Stunde 26: Das Caesar-Verfahren	das Verfahren **beschreiben** und händisch durchführen (in E und M gleich)	**G:** händisch durchführen	G: Aufgabe 4 (beschreiben) entfällt
Stunde 27: Angriffe auf das Caesar-Verfahren	Brute Force **und Häufigkeitsanalyse** beschreiben, durchführen und die Sicherheit bewerten	**M:** Brute Force beschreiben, durchführen, bewerten **G:** Brute Force durchführen und bewerten	G und M: „Angriff 2“ nur am Beamer zeigen
Stunde 27: Angriffe auf das Caesar-Verfahren	die allgemeine monoalphabetische Substitution beschreiben (in E und M gleich)	**G: entfällt.**	G: Merkkasten und Aufgabe 4 entfallen

Rückmeldungen von verschiedenen Schulformen nehmen wir gerne auf: ium@sparks4school.org

Rechtsrahmen für Lehrkräfte

Datenschutz (DSGVO & Schulgesetz, EU AI Act)

Beim Einsatz digitaler Werkzeuge, Apps und KI-Anwendungen sind datenschutz- und schulrechtliche Vorgaben einzuhalten. Datenschutzrechtlich verantwortlich ist die Schule; ob ein Werkzeug eingesetzt werden darf, entscheiden Schulleitung und Schulträger im Rahmen der jeweils geltenden Vorgaben Ihres Bundeslandes. Bitte klären Sie das vor dem Einsatz.

Die in diesem Leitfaden genannten Angebote sind Anregungen. Wir haben sie nach bestem Wissen ausgewählt, prüfen sie aber nicht rechtlich; Anbieter, Funktionen und Nutzungsbedingungen können sich jederzeit ändern. Die Hinweise ersetzen keine Rechtsberatung, und wir übernehmen keine Haftung für den Einsatz im Unterricht.

Urheberrecht

Bilder, Texte, Musik oder Videos unterliegen dem Urheberrecht. **Sie können unser Material für sich anpassen – beachten Sie dabei unsere CC-Lizenz und achten Sie auf die Rechte Dritter und deren Lizenzen.**

Persönlichkeitsrechte

Fotos oder Videos von Schülerinnen und Schülern (SuS) dürfen nur mit Einwilligung veröffentlicht oder weiterverarbeitet werden. Themen wie Cybermobbing, Deepfakes oder Social Media bieten sinnvolle Anlässe, diese Rechte auch im IuM Unterricht zu behandeln.

Weiterführende Informationen
Einsatz digitaler Medien im Unterricht: km.baden-wuerttemberg.de/de/schule/digitalisierung/digitaler-unterricht

Handyregelung

Das Kultusministerium hat im Dezember 2025 eine Schulgesetzänderung (§ 23 Absatz 2b) zu Handyregeln verabschiedet. Seit Beginn des Schuljahres 2026/2027 müssen Schulen über eine gültige Regelung zum Umgang mit mobilen Endgeräten verfügen. Weitere Informationen, inklusive Musterformulierungen und Elternbrief sind hier zu finden: km.baden-wuerttemberg.de/de/schule/schulartuebergreifend/handyregeln-an-schulen

Ein Verbot für private Smartphones im Unterricht, mit Ausnahmen für den pädagogisch fundierten Einsatz und die **Vermittlung von Medienkompetenz in allen Fächern** scheint hier das Ergebnis einer langen medialen Debatte zu sein. Kombiniert mit einer vertieften Auseinandersetzung zur Medien- und Informationsgesellschaft in IuM. Für den Prozess zur Erstellung der Nutzungsordnung ist es wichtig die Perspektiven der Schulgemeinschaft, also auch die der SuS, miteinzubeziehen. Damit kann auch die Bereitschaft steigen, sich auch tatsächlich an die Regeln zu halten.

Zum Schuljahr 26/27 wurde angekündigt die Handyregelung erneut zu überarbeiten. Wir updaten an dieser Stelle das Material, sobald Details feststehen.

Was ist für den Unterricht wichtig zu beachten?

- **Es lohnt sich, die Debatte um das Smartphoneverbot im Unterricht aufzugreifen**.
- Ein verantwortungsbewusster Umgang mit dem Smartphone muss gelernt werden. **Es lohnt sich, das Smartphone von Zeit zu Zeit in den Unterricht einzubinden**.

Kommunikation mit den SuS

Die digitale Welt ist für viele SuS (und auch für uns Erwachsene) überfordernd und unübersichtlich. Umso wichtiger ist es, dass wir als Schule und Sie als Lehrkraft eine offene Gesprächsatmosphäre schaffen:

- **Offenheit zeigen**: Auch wenn Sie persönlich nicht nachvollziehen können, warum die Jugendlichen ein bestimmtes Spiel spielen, einen Influencer spannend finden oder Stunden in sozialen Netzwerken verbringen – zeigen Sie Interesse.
- **Ernst nehmen**: Hören Sie zu und signalisieren Sie, dass die Erfahrungen Ihrer SuS im Netz wichtig sind.
- **Externe Angebote für SuS aufzeigen**: klicksafe.de bietet kostenfreie Materialien, die als Flyer, Poster oder Broschüren für Klassenzimmer bestellt werden können. Es gibt weitere wichtige Ansprechpartner wie JUUUPORT

Das Fach „Informatik und Medienbildung“ ist möglicherweise für SuS mit Vorurteilen und Klischees verbunden. Informatik wird vor allem in den höheren Klassenstufen auf „am Computer sitzen und tippen“, auf das Programmieren, reduziert und als ein Fach „für Jungs“ wahrgenommen. Solche Bilder gilt es aufzugreifen und durch positive, vielfältige Beispiele aufzubrechen. Dazu eignen sich z.B. Plakate von Informatikerinnen, die hier bestellt werden können: gi.de/persoenlichkeiten

Auch im Bereich Medienbildung gibt es Missverständnisse: Manche SuS sind überzeugt, bereits alles zu können, weil sie YouTube bedienen. Dabei ist wichtig zu verdeutlichen, dass Medienbildung viel umfassender ist: Medien sind nicht nur digital, sondern schließen Bücher, Zeitschriften oder andere analoge Formen ein.

Kommunikation mit den Eltern

Medien werden vor allem zu Hause und in der Freizeit benutzt. Wichtig ist es die Eltern mitzunehmen, insbesondere im Kontext der Medienbildung. Als mögliche Kommunikation haben wir auf der folgenden Seite für Sie einen Elternbrief als Vorlage. In diesem Praxisleitfaden wird es immer wieder Themen geben, bei denen es wichtig ist, gleichzeitig mit den Eltern zu kommunizieren. Dafür verlinken wir auf externe Angebote und geben passend Tipps.

Auch in Klassenstufe 7 sollte dies fortgesetzt werden:

- Fast alle SuS besitzen zu diesem Zeitpunkt ein eigenes Smartphone
- Viele sind auf sozialen Medien und fast alle verwenden Instant-Messenger wie WhatsApp.
- Viele SuS spielen auf ihrem Handy Videospiele.
- Ein Großteil verwendet KI-Chatbots wie ChatGPT.

Möglichkeiten für die Schule / Klasse:

- Durchführung von Elternabenden zur Medienerziehung
- Gespräche der Eltern über Themen wie Videospiele und Cybermobbing
- Ermutigung der Eltern, mit den Kindern offen über Mediennutzung zu sprechen und für einen Ansprechpartner zu sorgen

Elterninformation zum Schuljahr 26/27 in „Informatik und Medienbildung“

Liebe Eltern und Erziehungsberechtigte der Klassenstufe 7,

das Fach **IuM – Informatik und Medienbildung** begleitet Ihr Kind auch in diesem Schuljahr weiter. Während die Medienbildung weiterhin ein fester Bestandteil des Unterrichts bleibt, rücken nun zunehmend informatische Inhalte in den Vordergrund. Die reflektierte Nutzung von (digitalen) Medien bleibt jedoch relevant, gerade wenn die Kinder nicht altersgerechte Inhalte sehen oder digitale Gewalt erleben müssen. Wir möchten Sie ermutigen, Ihr Kind weiterhin in den digitalen Welten zu unterstützen. Gerade jetzt, da die Kinder digitale Medien noch intensiver nutzen. Greifen Sie gerne auch auf externe Angebote wie **klicksafe.de** zurück, die spezielle Angebote für Eltern bereithalten.

Wichtig bleibt, dass Ihr Kind immer eine Ansprechperson hat, mit der es Erlebnisse aus der digitalen Welt teilen kann. Dies kann ein Elternteil, ein älteres Geschwisterkind oder ein nahestehender Verwandter sein. Gerade Jungs fällt dies schwer und sie brauchen dabei besonders Unterstützung.

Nutzen Sie außerdem die Angebote an unserer Schule, z.B.:

- Medien-AGs und Projekte,
- weiterführende Informatikkurse,
- Medienscouts und geschulte Ansprechpersonen bei Medienthemen (z. B. Schulsozialpädagoginnen und -pädagogen).

Wir freuen uns, gemeinsam mit Ihnen weiterhin Ihr Kind in der digitalen Welt zu unterstützen.

Mit freundlichen Grüßen

Weitere Angebote

- Mediensucht bei Kindern und Jugendlichen: klicksafe.de/materialien/always-on-mediensucht-bei-kindern-und-jugendlichen
- Gemeinsamer Mediennutzungsvertrag für Eltern und Kinder: mediennutzungsvertrag.de
- Mediengutscheine für abgesprochene Nutzung: klicksafe.de/printmaterialien/mediengutscheine
- Familienchecklisten für einzelne soziale Netzwerke, z.B.: TikTok klicksafe.de/printmaterialien/tiktok-familien-checkliste

Notengebung

Das Fach „Informatik und Medienbildung“ (IuM) ist versetzungsrelevant.

Wir empfehlen, die Note aus **mündlichen**, **schriftlichen** und **praktischen Leistungen** zu bilden:

- **Mündlich**: z. B. Vorstellung Medientagebuch, Präsentationen, Unterrichtsgespräch
- **Schriftlich**: Abgabe Medientagebuch, Tests/Klausuren
- **Praktisch**: Digitale Produkte, (insbesondere später:) Programmierprojekte

Mögliche Gewichtung

1-1-1 (mündlich–schriftlich–praktisch)

1-1 (mündlich–schriftlich/praktisch kombiniert).

Vorschläge für geeignete Leistungen zur Notenbildung

- **Mündlich**
  - Erläuterung des programmierten Puzzles
- **Schriftlich**
  - Test/Klausur zu Codierung/Decodierung
  - Test/Klausur zu Algorithmen
  - Test/Klausur zu Recherche
- **Praktisch**
  - Programmierprojekt
  - Manipuliertes Produkt

Bildungsplan

Für IuM liegt eine Anhörungsfassung vor. Auf dieser Fassung basiert dieser Praxisleitfaden:

- Bildungsplan Informatik und Medienbildung – Anhörungsfassung vom 21.09.2026

Wir erwarten, dass die Anhörungsfassung ähnlich final umgesetzt wird. Gelten soll der Bildungsplan ab dem SJ 2027/2028.

Unterrichtsorganisation

- Unterricht in voller Klassenstärke, da viele Themen den Klassenverband betreffen und in anderen Fächern ein einheitliches Vorwissen vorausgesetzt werden kann.
- Zwei Lehrkräfte unterrichten im Team-Teaching; hilfsweise wenigstens bei betreuungsintensiven Inhalten.
- Wo es schulorganisatorisch klappt, empfehlen wir in allen Klassenstufen weiterhin Doppelstunden: Sie eignen sich besonders für kreative Arbeitsphasen und sparen Zeit im Computerraum.

Ausstattung

Wir empfehlen ab der Klassenstufe 7 den Unterricht mit Laptops/PCs. Der Unterricht ist aber auch weiterhin mit Tablets möglich. Wir vermerken an jeder Einzelstunde, ob ein vollwertiger Computer Voraussetzung ist.

Wettbewerbe und Projektwochen im SJ 26/27

klicksafe Schulstunde

Regelmäßig stattfindendes, kostenloses Live-Unterrichtsformat von klicksafe für Schulklassen zu aktuellen Themen der Medienkompetenz (z. B. Cybermobbing, Fake News, Künstliche Intelligenz) – mit interaktivem Livestream und anschließender Arbeitsphase. Aktuelle Termine, Themen und Anmeldung: klicksafe.de/klicksafe-schulstunde

Informatik-Biber (9. bis 20. November)

Der Biber-Wettbewerb der Informatik ist ein jährlich im November stattfindender Wettbewerb für SuS und mittlerweile der größte Informatik-Wettbewerb der Welt. Anmeldung der Schule im Vorhinein wichtig. Weitere Informationen auf der Projektseite: bwinf.de/biber

Safer Internet Day (9. Februar 2027)

Jährlich Aktionen/Workshops/Vorträge zu einem Schwerpunktthema der Medienbildung in ganz Deutschland, für Eltern, SuS und Lehrkräfte. Motto 2027: „Mein Bild – Deine Grenze. Stopp sexualisierte Gewalt im Netz“. Weitere Informationen finden Sie hier: klicksafe.de

Auswahl außerschulischer Angebote für SuS

Jugend hackt

Jugend hackt ist ein Bildungsprogramm für technik- und programmierinteressierte Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren. Unter dem Motto „Mit Code die Welt verbessern“ tüfteln die Teilnehmenden gemeinsam mit der Hilfe ehrenamtlicher Mentorinnen und Mentoren an Prototypen, digitalen Werkzeugen und Konzepten für ihre Vision einer besseren Gesellschaft. Dabei stehen immer die Themen unserer Teilnehmenden im Mittelpunkt: jugendhackt.org/

Youth-Panel

Das klicksafe Youth Panel ist der Jugendbeirat von klicksafe und seit 2009 aktiv. Das Youth Panel besteht aus engagierten jungen Menschen im Alter zwischen 13 und 18 Jahren aus ganz Deutschland. Gemeinsam setzen sie sich dafür ein, dass das Internet ein besserer und sicherer Ort für Kinder und Jugendliche wird. Informationen und Anmeldung: klicksafe.de/youthpanel-info

Förderung, Fortbildung und Weiterqualifizierung

Ausstattung und Fortbildung: Hopp Foundation

Die Hopp Foundation fördert öffentliche und gemeinnützige Schulen **in der Metropolregion Rhein-Neckar** bei der Anschaffung von Tablets für SuS und von Technik für den Informatikunterricht, etwa Calliope, Lego Spike Prime, mBots oder Raspberry Pi.

Informationen: hopp-foundation.de/schule/ausstattung

Für Lehrkräfte bietet sie außerdem kostenfreie Fortbildungen an, unter anderem zu Informatik und Medienbildung.

Veranstaltungen: hopp-foundation.de/lehrer

Fortbildungen: SPARKS

sparks4school bietet Fortbildungen zu den Inhalten dieses Praxisleitfadens an. Neue Termine kündigen wir in unserem Newsletter an: sparks4school.org/newsletter

Termine und Anmeldung: events.sparks4school.org

Fortbildungen: ZSL

Das Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung (ZSL) bietet Fortbildungen zu Informatik und Medienbildung an. Gebucht werden sie über LFB-Online: lfb.kultus-bw.de

Ausbildung in Informatik

KOIN – Kontaktstudium Informatik. Die Universität Konstanz qualifiziert Lehrkräfte aller allgemeinbildenden Schularten in einem einjährigen, berufsbegleitenden Kontaktstudium fachwissenschaftlich für das Pflichtfach Informatik und Medienbildung – entwickelt mit Kultusministerium und ZSL, mit Abschlussprüfung und Zertifikat. Seit 2018 haben weit über 1.000 Lehrkräfte teilgenommen.

Informationen: kontaktstudium-informatik.uni-konstanz.de

Zweijahreskurs Informatik. Für Lehrkräfte, die Informatik als Basis- oder Wahlfach unterrichten möchten, bietet das ZSL einen Zweijahreskurs an: zwei Schuljahre mit je zwölf ganztägigen Terminen.

Stoffverteilungsplan Schuljahr 26-27

Unser Vorschlag zur Verteilung über das Schuljahr: Wir planen mit einem Minimalumfang von 27 Stunden.

Wir haben bewusst einige Stunden als Puffer vorgesehen: Üblicherweise kommt es im Laufe des Schuljahres zu Fehlzeiten der Lehrkraft und zu weiterem Unterrichtsausfall, bspw. wegen besonderer Veranstaltungen der Schule.

Des Weiteren gibt es Wettbewerbe, eine Klausur und die SuS benötigen manchmal einfach auch länger als geplant.

Im Kapitel Pufferstunden geben wir Empfehlungen, wie die übrigen Stunden gut gefüllt werden können.

Auch fertige Stunden überarbeiten wir laufend, wenn bessere Ideen, neues Material oder Rückmeldungen dazukommen.

Die Oberthemen des Bildungsplans

	Digitalität und Partizipation — Gaming, Schönheitsideale, Falschinformationen
	Information und Daten — Bit und Byte, Codierung, Datenmengen
	Algorithmen — algorithmische Grundbausteine, Programmieren mit Snap!
	Kommunikation und Sicherheit — Verschlüsselung
	Digitales Arbeiten — Medien gezielt verändern
	Ferien — und bewegliche Ferientage
	Puffer — Wiederholung, Vertiefung, Ausfall

SW	Std.	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
1	1	14.09.26-20.09.26	Ankommen & Einchecken	klicksafe Schulstunde (17.9.)
2	2	21.09.26-27.09.26	Monetarisierung eines Videospiels analysieren	
3	3	28.09.26-04.10.26	Videospiele aus verschiedenen Perspektiven	Optional: Netzwerke aus Klasse 6 nachholen
4	4	05.10.26-11.10.26	Wiederholung Codierung und eigene Codierungsvorschrift	
5	5	12.10.26-18.10.26	Die ASCII-Codierung	
6	6	19.10.26-25.10.26	Codierung von Bildern/Rastergrafiken	
		26.10.26-01.11.26	Herbstferien	
7	7	02.11.26-08.11.26	Datenmengen	
8	–	09.11.26-15.11.26	Puffer	Informatik-Biber
9	–	16.11.26-22.11.26	Puffer	Informatik-Biber
10	8	23.11.26-29.11.26	Programmieren mit Snap! Schule (1 von 8)	
11	9	30.11.26-06.12.26	Programmieren mit Snap! Schule (2 von 8)	

SW	Std.	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
12	10	07.12.26-13.12.26	Programmieren mit Snap! Schule (3 von 8)	
13	11	14.12.26-20.12.26	Programmieren mit Snap! Schule (4 von 8)	
14	–	21.12.26-22.12.26	Puffer	Nur Mo/Di
		23.12.26-10.01.27	Weihnachtsferien	
15	12	11.01.27-17.01.27	Programmieren mit Snap! Schule (5 von 8)	
16	13	18.01.27-24.01.27	Programmieren mit Snap! Schule (6 von 8)	
17	14	25.01.27-31.01.27	Programmieren mit Snap! Schule (7 von 8)	
18	15	01.02.27-07.02.27	Programmieren mit Snap! Schule (8 von 8)	Safer Internet Day (9.2.)
		08.02.27-14.02.27	Bewegliche Ferientage (Fasnacht)	
19	16	15.02.27-21.02.27	Perfekt oder real? Schönheitsideale	
20	17	22.02.27-28.02.27	Geschlechterrollen und Schönheitsideale in Medien	
21	–	01.03.27-07.03.27	Puffer	
22	18	08.03.27-14.03.27	Sag mir, was du kaufst! Einflussnahme	
23	19	15.03.27-21.03.27	Falschinformationen und vertrauenswürdige Quellen	
24	–	22.03.27-23.03.27	Puffer	Nur Mo/Di
		24.03.27-04.04.27	Osterferien	
25	20	05.04.27-11.04.27	Vertrauenswürdigkeit von Quellen bewerten	
26	21	12.04.27-18.04.27	Behauptungen im Internet überprüfen	
27	22	19.04.27-25.04.27	Umgang mit Deepfakes	
28	23	26.04.27-02.05.27	Manipulation von Medien	
29	–	03.05.27-09.05.27	Puffer	6.5. Chr. Himmelfahrt · 7.5. bewegl. Ferientag
30	24	10.05.27-16.05.27	Codiert oder verschlüsselt?	
		17.05.27-30.05.27	Pfingstferien	
31	25	31.05.27-06.06.27	Ende-zu-Ende-Verschlüsselung	
32	26	07.06.27-13.06.27	Das Caesar-Verfahren	

SW	Std.	Zeitraum	Inhalt	Hinweise
33	27	14.06.27-20.06.27	Angriffe auf das Caesar-Verfahren	
34	–	21.06.27-27.06.27	Puffer	
35	–	28.06.27-04.07.27	Puffer	
36	–	05.07.27-11.07.27	Puffer	
37	–	12.07.27-18.07.27	Puffer	
38	–	19.07.27-25.07.27	Puffer	
39	–	26.07.27-28.07.27	Puffer	Nur Mo-Mi
		29.07.27-11.09.27	Sommerferien	

Stunde 1: Ankommen & Einchecken

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zum Bildungsplan	–
Computer oder Tablets benötigt?	Nein
Medien & Material	• 1 Zettel und 1 Stift pro SuS (Schmierpapier genügt) • Hilfsangebote an der Schule – Namen und Erreichbarkeit vorab zusammenstellen • Übersicht der außerschulischen Hilfsangebote (siehe Informationen) – für den Beamer/Smartboard bereitlegen • Notengebung und Ablauf des Schuljahres vorab festlegen (siehe einleitender Informationsteil des Praxisleitfadens)
Lernziele	Die SuS • nennen die Themen des Schuljahres und die Bestandteile der Bewertung im Fach. • beschreiben in einem Satz, was sie zurzeit rund um digitale Medien beschäftigt. • nennen Anlaufstellen an der Schule und außerhalb, an die sie sich bei Problemen wenden können.

Autoren: Sébastien Elbracht – sparks4school

Urheber- und Nutzungsrechte: CC-BY-NC 4.0 International

Zur Rolle von Informatik und Medienbildung in der 7. Klassenstufe

Ab der 7. Klasse macht die Medienbildung einen kleineren Teil des Curriculums aus als in den Klassenstufen 5 und 6. Trotzdem bleibt es wichtig, die alltäglichen – und teils unangenehmen – Themen der Jugendlichen aufzugreifen. Diese Willkommensstunde schlägt deshalb bewusst den Bogen von der Alltagswelt der SuS zu den informatischen, teils sehr theoretischen Themen des Schuljahres.

Damit Informatik nicht zur „Theoriebombe“ wird, braucht sie immer wieder Anknüpfungspunkte an den Alltag der SuS. Der Praxisleitfaden stellt die Themen der Medienbildung und der Informatik-Ethik deshalb nicht als geschlossenen Block ans Ende des Schuljahres, sondern greift sie über das ganze Jahr hinweg immer wieder auf.

Ab der 7. Klasse tritt die reine Prävention in den Hintergrund: Die SuS erleben vieles bereits selbst. Umso wichtiger ist es, dass Sie als Lehrkraft ansprechbar bleiben und bei Bedarf auf weitere Hilfsangebote verweisen. Das Fach Informatik und Medienbildung bietet den Rahmen, um die Themen der SuS aufzugreifen.

Viele SuS wünschen sich ausdrücklich, sich mit Social Media und dem Umgang damit zu beschäftigen (aktuelle Zahlen zum Nutzungsverhalten: mpfs.de/studie/jimplus-2026/). Über das Schuljahr verteilt nimmt dieses Thema ansonsten keinen großen Raum ein – fragen Sie in dieser Stunde deshalb bewusst danach und öffnen Sie diesen Raum.

Auch viele Eltern sind mit diesen Themen überfordert – verlassen Sie sich also nicht darauf, dass zu Hause darüber gesprochen wird. In der repräsentativen Umfrage „Eltern im Fokus 2026“ der Körber-Stiftung (1.004 Eltern von 12- bis 18-Jährigen, März 2026) weiß mehr als die Hälfte (57 %) nicht, wo sie Informationen findet, um ihr Kind bei der Nutzung digitaler Medien zu unterstützen; 28 % können bei KI-Anwendungen nur schlecht helfen, 65 % möchten lernen, Falschinformationen und KI-generierte Bilder zu erkennen. Für viele SuS ist die Schule damit der einzige Ort, an dem diese Themen systematisch angesprochen werden – und für den Elternabend ist die Umfrage ein guter Aufhänger: koerber-stiftung.de/projekte/elternumfrage

Außerschulische Hilfsangebote

Neben den Anlaufstellen an der Schule gibt es bundesweite Angebote, die kostenfrei, vertraulich und in der Regel anonym erreichbar sind

- **Nummer gegen Kummer**: Kinder- und Jugendtelefon 116 111, kostenfrei und anonym, Mo–Sa 14–20 Uhr, dazu eine Online-Beratung per Mail und Chat; für Eltern das Elterntelefon 0800 111 0 550. → nummergegenkummer.de
- **JUUUPORT**: Bundesweite Online-Beratung. Die JUUUPORT-Scouts – ehrenamtlich aktive Jugendliche und junge Erwachsene – beraten Gleichaltrige vertraulich und kostenfrei bei Cybermobbing, Abzocke, Mediensucht oder sexueller Belästigung. Anfrage über das Formular auf der Website. → juuuport.de
- **krisenchat**: Chat-Beratung rund um die Uhr für junge Menschen unter 25 in belastenden Situationen, kostenfrei und von Fachkräften begleitet. → krisenchat.de
- **jugend.support**: Lotsenportal für Probleme im Netz: Man beschreibt sein Problem und wird an die passende Beratungs- oder Meldestelle vermittelt (unter anderem Nummer gegen Kummer, JUUUPORT, jugendschutz.net). → jugend.support
- **jugendschutz.net**: Meldestelle für jugendgefährdende Inhalte im Netz; gemeldete Angebote werden geprüft und die Anbieter zur Löschung aufgefordert. → jugendschutz.net/verstoss-melden
- **klicksafe**: Materialien, Flyer und Poster fürs Klassenzimmer, kostenfrei bestellbar; die Cyber-Mobbing-Erste-Hilfe-App ist als erste Anlaufstelle für Betroffene gedacht. → klicksafe.de
- **Weisser Ring**: Opferhilfe bei Straftaten im Netz – Opfer-Telefon 116 006. → weisser-ring.de

Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
15 Min	Einstieg	**Interaktive Übung zum (erneuten) Kennenlernen der Gruppe und Hinführung zum Thema** **„Wahr oder falsch?“ –** Alle schreiben drei Aussagen über sich auf: zwei stimmen, eine ist erfunden. (1 Minute) In Gruppen von etwa fünf Personen trägt eine Person ihre drei Aussagen mit gleichbleibender Stimme und Mimik vor. Die Gruppe berät sich und rät, welche Aussage die Lüge ist. (je 2 Minuten) Auflösung in der Gruppe, danach kurze Runde im Plenum: Woran habt ihr die Lüge erkannt? Was hat euch getäuscht? **Übergang:** Wenn es schon hier im Raum schwerfällt, eine Lüge zu erkennen – wie schwer ist es dann im Netz, wo Bilder, Videos und Stimmen technisch erzeugt sein können?	Gruppenarbeit	Zettel und Stift pro SuS
15 Min	Erarbeitung	**Themen des Schuljahres:** Die großen Themen des Schuljahres nennen und an der Tafel festhalten. • Gaming und Manipulation durch und von Medien • Grundlagen digitaler Daten • Algorithmische Grundbausteine • Einfache kryptographische Verfahren **Organisatorisches:** Ablauf und Notengebung für das Jahr erklären. Hinweise und Tipps dazu finden sich im einleitenden Informationsteil des Praxisleitfadens.	Lehrkraftvortrag, Plenum	Tafel oder Whiteboard

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
15 Min	Erarbeitung	**13 Min: Raum für aktuelle Themen:** Alle nennen in einem Satz, was sie zurzeit rund um digitale Medien beschäftigt. Je nach Klasse offen im Plenum oder anonym auf Zetteln, die eingesammelt und optional vorgelesen werden. Die Lehrkraft hält die großen übergreifenden Punkte auf der Tafel/Board fest. **2 Min: Verweis auf Hilfsangebote:** Die Anlaufstellen an der Schule nennen und mit Namen und Erreichbarkeit an der Tafel/Smartboard festhalten (zum Beispiel Vertrauenslehrkraft, Beratungslehrkraft, Schulsozialarbeit). Deutlich machen: Wer mit etwas nicht klarkommt, das im Netz passiert ist, kann sich jederzeit an diese Personen wenden. Ergänzend zwei bis drei außerschulische Angebote nennen und dazuschreiben, zum Beispiel die Nummer gegen Kummer (116 111) und JUUUPORT. Die Übersicht dazu steht im Informationsteil dieser Stunde.	Plenum, Blitzlicht (alternativ anonyme Kartenabfrage)	Tafel oder Whiteboard; optional Zettel für die anonyme Abfrage

Stunde 2: Monetarisierung eines Videospiels analysieren

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zum Bildungsplan	• sich mit psychologischen Aspekten von Gaming (zum Beispiel Motivation, Immersion, Storytelling) auseinandersetzen (Niveau G, M, E) • Monetarisierungsmodelle von digitalen Spielen identifizieren (Niveau G, M, E) • die eigene Nutzung von digitalen Spielen reflektieren (Niveau G, M, E)
Bezug zu den Leitperspektiven	• Qualität der Konsumgüter (VB 6) • Finanzen und Vorsorge (VB 4)
Computer oder Tablets benötigt?	Computer oder Tablet
Medien & Material	• Drucken: Arbeitsblatt „Wichtige Kriterien für ein gutes (Smartphone-)Spiel“ – 1× pro 4er-Gruppe (DIN A3) • Beamer oder Dokumentenkamera • Optional zum Auslegen oder Mitgeben: Flyer „Roblox – Tipps für Jugendliche“ (klicksafe) – 1× pro SuS, kostenlos bestellbar
Lernziele	Die SuS • beschreiben anhand eigener Kriterien, was ein gutes (Smartphone-)Spiel ausmacht. • bewerten ein Spiel kriteriengeleitet mit Sternen und begründen ihre Wertung. • identifizieren Monetarisierungsmodelle und vergleichen sie mit Beispielen aus dem Alltag.

Autoren: Zentrum Medienbildung und Informatik (ZEMBI), Pädagogische Hochschule Luzern
Originalquelle: Lektionsplanung „Gaming“, Zyklus 3, Ausgabe Juli 2024, zembiblog.ch/gaming
Verändert durch: Sébastien Elbracht – sparks4school
Urheber- und Nutzungsrechte: CC BY-NC-SA 4.0 International

Informationen zu Gaming

Bei Jungen ist Gaming **die häufigste Freizeitaktivität** (mpfs.de/app/uploads/2026/07/JIMplus-2026_PDF.pdf) und war bisher kaum Thema in der Schule.

„Funpark Tycoon“ ist ein eigens für den Unterricht entwickeltes, fiktives „Free-to-Play“-Spiel der gemeinnützigen Stiftung Medienpädagogik Bayern (medienfuehrerschein.bayern). Die SuS bauen einen Freizeitpark und begegnen dabei genau den Erlösmodellen und Kostenfallen, um die es in dieser Stunde geht – Erhebung von Spieler- und Nutzerdaten, Werbung und In-Game-Käufe –, die sie nutzen können oder auch nicht. Am Ende erhält jede SuS ein Auswertungs-PDF, in dem die eigenen Einschätzungen und alle im Spiel vorgekommenen Erlösmodelle und Kostenfallen aufgelistet und erklärt sind. Aufgerufen wird das Spiel über mein.medienfuehrerschein.bayern mit dem Code WS24D05; es läuft im Browser und braucht keine Anmeldung und keine Installation.

Zu den Kostenfallen im Spiel gehören solche, die leicht an Benachrichtigungen zu erkennen sind (Lockangebote, Werbung, zeitlich begrenzte und „exklusive“ Angebote, Einladen von Freundinnen und Freunden, In-Game-Währung gegen eine App-Bewertung, Pushnachrichten), und solche, die schwerer zu durchschauen sind (Anreize für höhere Level, Decoy-Effekt, Glücksrad mit nur scheinbar fairen Wahrscheinlichkeiten, VIP-Pass, Vermischung mehrerer Währungen). Die ausführlichen Erklärungen stehen im Auswertungs-PDF.

Beobachtung nutzen: Die Spielphase zeigt viel über das Verhalten der SuS (Kaufentscheidungen, Frust, Gruppendruck). Gerade zu Schuljahresbeginn lohnt es sich, die Klassenlehrkraft oder die Schulsozialarbeit dazu einzuladen: Sie kennen die SuS auch aus anderen Kontexten und können später daran anknüpfen.

Als mögliche Zusatzstunde kann davor oder im Anschluss an das Thema die Pufferstunde „Wir erfinden ein Minispiel“ unterrichtet werden. Alle Pufferstunden sind ganz hinten im Dokument angehängt.

Elternmaterial: Für einen Elternabend oder als Handreichung an die Eltern eignet sich die Infobroschüre „Was spielt mein Kind da eigentlich? Digitale Spiele – Tipps für Eltern“ von klicksafe in Kooperation mit dem Spieleratgeber-NRW. Sie greift die Themen dieser Stunde auf und gibt Tipps für die Medienerziehung. Kostenlos zum Download oder bis zu 25 Exemplare kostenfrei bestellen für den Elternabend. klicksafe.de/materialien/digitale-spiele-tipps-fuer-eltern

Material für die SuS zum Auslegen: Zum Auslegen im Klassenzimmer oder zum Mitgeben eignet sich der Flyer „Roblox – Tipps für Jugendliche“ von klicksafe. Er greift die Kostenfallen dieser Stunde am Beispiel der Spielwährung Robux auf und behandelt zusätzlich exzessives Spielen und den Kontakt mit fremden Personen; zu jedem der drei Bereiche nennt er Hilfsangebote. Kostenlos zum Download, 30 Exemplare sind kostenfrei bestellbar. klicksafe.de/materialien/roblox-flyer

Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
5 Min	Einstieg	Was macht ein Spiel aus? Warum spielen wir eigentlich? Die Lehrkraft sammelt mit der Klasse, wie wichtig den SuS einzelne Kriterien für ein Spiel sind (Mathematikaufgaben lösen, Experiment durchführen, Zaubertrick vorführen, in der Pause Fußball spielen, ein Puzzle allein zusammenbauen, auf dem Smartphone Fotos teilen, …). Die Übersicht „Spielelemente“ dient als Hintergrund.	Unterrichtsgespräch	Projektion „Was ist ein Spiel? – Spielelemente“
5 Min	Erarbeitung 1	In 4er-Gruppen sammeln die SuS Kriterien für ein gutes (Smartphone-)Spiel und tragen sie in die linke Spalte des Arbeitsblatts ein.	Gruppenarbeit (4er)	AB „Wichtige Kriterien …“ Stifte
15 Min	Erarbeitung 2	Die SuS spielen das digitale Element „Funpark Tycoon“ in Einzelarbeit: mein.medienfuehrerschein.bayern, Code WS24D05. Sie entscheiden dabei selbst, ob sie die Angebote im Spiel annehmen oder nicht. Am Ende speichert jede SuS das Auswertungs-PDF von der Webseite– es wird in der Sicherung gebraucht.	Einzelarbeit	1 Gerät pro SuS Auswertungs-PDF
5 Min	Erarbeitung 3	Die SuS vergeben in der Gruppe Sterne (1 bis 5, halbe Sterne möglich) an das Spiel „Funpark Tycoon“ gemäß der erarbeiteten Kriterienliste und ergänzen die Liste, falls wichtige Kriterien fehlen. Wie bewerten sie das Spiel insgesamt?	Gruppenarbeit (4er)	AB „Wichtige Kriterien …“

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
15 Min	Sicherung	Anhand des Auswertungs-PDFs: Welche Erlösmodelle und Kostenfallen sind euch im Spiel begegnet? Welche habt ihr genutzt – und warum? Die SuS sammeln außerdem Beispiele, wofür sie bei Smartphone-, Konsolen- oder Computerspielen schon echtes Geld ausgegeben haben. Warum haben sie dafür Geld ausgegeben? Die Ergebnisse kommen auf die Rückseite des Arbeitsblatts. Optionaler Ausblick: Gibt es Parallelen zu In-Game-Käufen im „richtigen“ Leben?	Unterrichtsgespräch	Auswertungs-PDF AB (Rückseite), Stifte

Was ist ein Spiel? – Spielelemente

1. Regeln

Spiele haben festgelegte Regeln. Diese Regeln begrenzen die Freiheit der Spieler auf bestimmte Handlungen.

2. Ziel

Ein Spiel hat normalerweise ein Ziel oder eine Aufgabe. Dies kann das Gewinnen eines Wettkampfs, das Lösen eines Problems oder das Erreichen eines bestimmten Punktestands sein.

3. Spiele spielt man oft nicht allein

Spiele beinhalten oft einen Austausch mit anderen Spielern.

4. Freiwilligkeit

Das Spielen ist in der Regel eine freiwillige Aktivität. Die Teilnehmer entscheiden sich bewusst und aus eigenem Antrieb dafür, am Spiel teilzunehmen.

5. Spaß und Vergnügen

Spiele sollen Spaß machen und Unterhaltung bieten.

6. Herausforderungen

Spiele enthalten oft Herausforderungen, die überwunden werden müssen.

7. Erfundene Welten

Viele Spiele finden in erfundenen Welten statt, die von der Realität abweichen.

Wichtige Kriterien für ein gutes (Smartphone-)Spiel

In 4er-Gruppen: Sammelt Kriterien für ein gutes (Smartphone-)Spiel und tragt sie links ein. Die Sterne füllt ihr später aus.

Kriterium	**Anzahl Sterne** (später ausfüllen)
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	

Stunde 3: Videospiele aus verschiedenen Perspektiven

Zeit	45 Minuten (1 Schulstunde)
Bezug zum Bildungsplan	• Unterschiedliche Arten von Akteuren im digitalen Raum identifizieren und deren Interessen beschreiben (Niveau G, M, E) • soziale Aspekte von Gaming (zum Beispiel Zugehörigkeit, Vereinsamung, Gruppendruck, Teamplay) beschreiben (Niveau G, M, E) • die eigene Nutzung von digitalen Spielen reflektieren (Niveau G, M, E)
Bezug zu den Leitperspektiven	• Konfliktbewältigung und Interessenausgleich (BTV 6) • Demokratiefähigkeit (BNE 6)
Computer oder Tablets benötigt?	Nein.
Medien & Material	• Drucken: Rollenkarte „Argumente“ – 1× pro SuS in ihrer Rolle (7 Rollen, DIN A4) • Drucken: Kennzeichnung der Rollen – 1 Satz (7 Kärtchen) pro Diskussionsgruppe, ausschneiden und falten • Projektion: „Ablauf des Rollenspiels (Variante 1)“ inkl. Reflexionsfragen • Beamer oder Dokumentenkamera; Uhr oder Timer; 1 Stift pro SuS
Lernziele	Die SuS • beschreiben die Interessen von sieben Akteuren rund um das Thema Gaming. • vertreten in der Diskussion die Argumente ihrer Rolle und gehen auf Gegenargumente ein. • bewerten anschließend ihr eigenes Gesprächsverhalten und ihre eigene Spielnutzung.
Autoren: Zentrum Medienbildung und Informatik (ZEMBI), Pädagogische Hochschule Luzern **Originalquelle:** Lektionsplanung „Gaming“, Zyklus 3, Ausgabe Juli 2024, zembiblog.ch/gaming **Verändert durch:** Sébastien Elbracht – sparks4school **Urheber- und Nutzungsrechte:** CC BY-NC-SA 4.0 International	

Informationen zum Rollenspiel

In der Stunde diskutieren die SuS anhand sieben Perspektiven das Thema Gaming: Gamer (Schülerin oder Schüler), Nicht-Gamer (Mitschülerin oder Mitschüler), Elternteil, Lehrperson, Suchtexperte/Suchtexpertin, Arzt/Ärztin und Gameentwickler/Gameentwicklerin. Die Stunde arbeitet in zwei Schritten: Zuerst bereiten sich alle SuS mit derselben Rolle gemeinsam vor (Rollengruppen). Danach werden die Gruppen neu gemischt, sodass in jeder Diskussionsgruppe jede der sieben Rollen genau einmal vertreten ist – die Klasse wird also in 7er-Gruppen geteilt.

> Bemerkung zu den Rollen: Je nach Niveau müssen die Argumente im Vorfeld gemeinsam besprochen werden.

Stundenverlaufsplan

Zeit	Phase	Ablauf	Methode & Sozialform	Medien & Material
5 Min	Einstieg	Die Lehrkraft führt in die Aufgabe ein: Die sieben Rollen werden vorgestellt, Ziele und Ablauf gezeigt. Anschließend teilt die Lehrkraft die Rollengruppen ein.	Unterrichtsgespräch	
10 Min	Vorbereitung	Die SuS tauchen in ihrer Rollengruppe in die eigene Rolle ein: Argumente einzeln lesen, in der Gruppe besprechen, evtl. weitere Argumente suchen und notieren. Mögliches Vorgehen in der Gruppe besprechen: „Das stärkste Argument ist …“, „Damit wollen wir starten …“, „Darauf müssen wir aufpassen …“.	Gruppenarbeit (Rollengruppen)	Rollenkarten „Argumente“ Stifte
15 Min	Diskussion / Rollenspiel	Neue Gruppenzusammensetzung: In jeder 7er-Gruppe ist jede Rolle genau einmal vertreten. Die SuS diskutieren in der zugeteilten Rolle miteinander. Sie übernehmen die Argumente der Rolle und können auch eigene passende Argumente verwenden. Es gelten die Diskussionsregeln: ausreden lassen, nicht beleidigen, auf Argumente eingehen, Zeit einhalten.	Gruppenarbeit (7er)	Rollenkarten „Argumente“ Kennzeichnung der Rollen Uhr oder Timer
15 Min	Sicherung	Die SuS beantworten die Reflexionsfragen zunächst in Einzelarbeit: Wie war die Atmosphäre in der Diskussion? Wie gut konntest du deine Argumente einbringen? Wie gut gingst du auf die anderen Argumente ein? Wie war dein Sprechanteil im Vergleich zu den anderen Rollen? Anschließend werden ausgewählte Fragen im Plenum diskutiert. Abschluss: Welche Perspektive hat euch überrascht? Was nehmt ihr davon für eure eigene Spielnutzung mit?	Einzelarbeit, danach Unterrichtsgespräch	Projektion „Ablauf des Rollenspiels“

Ablauf des Rollenspiels für Lehrkraft

Ablauf des Rollenspiels

- Sieben verschiedene Perspektiven / Rollen vorstellen
- Gruppenaufteilung (pro Rolle eine Gruppe)
- In eigene Rolle eintauchen
- Diskussion mit anderen Rollen führen
- Gemeinsam zurückschauen

1. Sieben verschiedene Perspektiven / Rollen

- Gamer (Schülerin oder Schüler)
- Nicht-Gamer (Mitschülerin oder Mitschüler)
- Elternteil
- Arzt / Ärztin
- Lehrperson
- Gameentwickler/Gameentwicklerin
- Suchtexperte/Suchtexpertin

2. Gruppenaufteilung

Die Lehrperson bestimmt die Gruppeneinteilung gemäß ihren Erfahrungen.

3. In eigene Rolle eintauchen

- Argumente der Rolle einzeln lesen
- Argumente in der Gruppe besprechen
- Evtl. weitere Argumente suchen und notieren
- Mögliches Vorgehen in der Gruppe besprechen:
    - Das stärkste Argument ist, …
    - Damit wollen wir starten…
    - Darauf müssen wir aufpassen…

4. Diskussion führen

- Neue Gruppenzusammensetzung
- In jeder Gruppe ist jede Rolle vertreten
- Diskussionsregeln:
    - Ausreden lassen
    - Nicht beleidigen



    - Auf Argumente eingehen
    - Zeit einhalten
- Diskussion starten

5. Gemeinsam zurückschauen

Beantworte die Fragen in Einzelarbeit. Anschließend diskutieren wir die Fragen in der Klasse.

Fragen

- Wie war die Atmosphäre in der Diskussion? offen, gemütlich, gehässig, komisch, …
- Wie gut konntest du deine Argumente einbringen?
- Wie gut gingst du auf die anderen Argumente ein?
- Wie war dein Sprechanteil im Vergleich zu den anderen Rollen?
- Allgemeine Rückmeldung zu dieser Übung.

Argumente – Gamer (Schülerin oder Schüler)

Information

Folgende Argumente helfen dir für die Diskussion. Besprich in deiner Gruppe die Argumente und überlegt euch ein mögliches Vorgehen in der Diskussion. Evtl. findet ihr in der Gruppe weitere Argumente. Schreibe diese auch auf dieses Blatt.

Argumente / Ansichten

- Durch Gaming verbessere ich meine Fähigkeiten in Problemlösung und Strategie, was mir auch in der Schule hilft.
- Gaming ermöglicht mir, mit Freundinnen und Freunden in etwas zu machen und neue zu finden, was meine sozialen Fähigkeiten stärkt.
- Ich lerne durch Spiele auch Englisch und andere Fächer, indem ich in einer spielerischen Umgebung mit diesen Themen konfrontiert werde.
- Gaming ist für mich ein Weg, Kreativität und Interesse an Technologie zu entwickeln, was später in vielen Berufen wichtig sein kann.
- Ich setze mir Grenzen, um sicherzustellen, dass mein Spielverhalten nicht meine schulischen Leistungen beeinträchtigt.

Weitere Argumente

Argumente – Nicht-Gamer (Mitschülerin oder Mitschüler)

Information

Folgende Argumente helfen dir für die Diskussion. Besprich in deiner Gruppe die Argumente und überlegt euch ein mögliches Vorgehen in der Diskussion. Evtl. findet ihr in der Gruppe weitere Argumente. Schreibe diese auch auf dieses Blatt.

Argumente / Ansichten

- Ich spiele gar nicht und verstehe nicht, wie man so viel Zeit damit verschwenden kann.
- Ich finde Spiele langweilig und mache lieber etwas Echtes: Freundinnen und Freunde treffen, Sport, Musik oder draußen sein.
- In der Pause und im Klassenchat geht es fast nur um Spiele, da kann ich nicht mitreden.
- Wenn ich nicht mitspiele, werde ich manchmal nicht eingeladen oder komisch angeschaut.
- Manchmal frage ich mich trotzdem, ob ich etwas verpasse.

Weitere Argumente

Argumente – Elternteil

Information

Folgende Argumente helfen dir für die Diskussion. Besprich in deiner Gruppe die Argumente und überlegt euch ein mögliches Vorgehen in der Diskussion. Evtl. findet ihr in der Gruppe weitere Argumente. Schreibe diese auch auf dieses Blatt.

Argumente / Ansichten

- Ich mache mir Sorgen, dass zu viel Gamen die körperliche Aktivität verschlechtert und der direkte soziale Kontakt mit Gleichaltrigen weniger wird.
- Ich befürchte, dass die Inhalte einiger Spiele nicht altersgerecht sind und negative Auswirkungen haben könnten.
- Ich sehe den Bildungswert einiger Spiele, möchte aber sicherstellen, dass die Spielzeit angemessen begrenzt ist.
- Wir legen Wert auf Familienzeit und andere Aktivitäten, um ein gesundes Gleichgewicht zu gewährleisten.
- Ich unterstütze die Nutzung von Spielen, die verschiedene Fähigkeiten, wie Sprachen, Kreativität oder schnelle Auffassungsgabe fördern, setze aber klare Regeln für Spielzeiten.

Weitere Argumente

Argumente – Lehrperson

Information

Folgende Argumente helfen dir für die Diskussion. Besprich in deiner Gruppe die Argumente und überlegt euch ein mögliches Vorgehen in der Diskussion. Evtl. findet ihr in der Gruppe weitere Argumente. Schreibe diese auch auf dieses Blatt.

Argumente / Ansichten

- Ich beobachte, dass Schülerinnen und Schüler, die sehr viel spielen, oft Müdigkeit und Konzentrationsschwierigkeiten in der Schule zeigen.
- Ich erkenne das Potenzial von Spielen als Lernwerkzeug, besonders in Bereichen wie Geschichte oder Gestaltungsfächern.
- Ich bin besorgt über die soziale Isolation, also das „Alleinsein“, die durch zu viel Gamen entstehen kann, und die Auswirkungen auf die soziale Entwicklung.
- Ich fördere die Verwendung von pädagogisch wertvollen Spielen im Unterricht, um Engagement und Interesse zu steigern.
- Ich arbeite mit Eltern zusammen, um Bewusstsein für die Auswirkungen von Gamen auf wichtige Fähigkeiten zu schaffen. Diese Fähigkeiten können auch für das Berufsleben sehr wichtig sein.

Weitere Argumente

Argumente – Suchtexperte/Suchtexpertin

Information

Folgende Argumente helfen dir für die Diskussion. Besprich in deiner Gruppe die Argumente und überlegt euch ein mögliches Vorgehen in der Diskussion. Evtl. findet ihr in der Gruppe weitere Argumente. Schreibe diese auch auf dieses Blatt.

Argumente / Ansichten

- Wir sehen eine Zunahme von Fällen, in denen Gamen das tägliche Leben und die Verpflichtungen von Jugendlichen (Freizeit, Familienzeit, …) beeinträchtigt.
- Es ist wichtig, auf ein Gleichgewicht zwischen Gamen und anderen Lebensbereichen zu achten, um Suchtverhalten vorzubeugen.
- Wir empfehlen Eltern und Lehrpersonen, über die Anzeichen einer Spielsucht informiert zu sein und frühzeitig etwas zu machen.
- Gamen kann positive Aspekte haben, aber es ist entscheidend, ein Bewusstsein für die Risiken zu schaffen.
- Wir bieten Unterstützung und Hilfestellungen für Familien, um gesunde Spielgewohnheiten zu fördern und bei Bedarf Hilfe zu suchen.

Weitere Argumente

Argumente – Arzt / Ärztin

Information

Folgende Argumente helfen dir für die Diskussion. Besprich in deiner Gruppe die Argumente und überlegt euch ein mögliches Vorgehen in der Diskussion. Evtl. findet ihr in der Gruppe weitere Argumente. Schreibe diese auch auf dieses Blatt.

Argumente / Ansichten

- Wir beobachten gesundheitliche Probleme wie Augenbelastung, schlechte Haltung und mangelnde körperliche Fitness bei jungen Gamern.
- Wir betonen die Bedeutung von regelmäßigen Pausen und ergonomischen Spielumgebungen (Sitz- und/oder Stehpositionen), um langfristige Gesundheitsschäden zu vermeiden.
- Ich erkenne die Vorteile von Spielen für die kognitive Entwicklung, rate aber zu einer ausgewogenen Routine mit körperlicher Aktivität.
- Wir sehen einen Zusammenhang zwischen übermäßigem Gamen und Schlafstörungen, was die schulische Leistung beeinträchtigen kann.
- Wir arbeiten mit Familien zusammen, um Aufklärung über gesunde Lebensgewohnheiten zu bieten, die Gaming einschließen, aber nicht davon dominiert werden.

Weitere Argumente

Argumente – Gameentwickler/Gameentwicklerin

Information

Folgende Argumente helfen dir für die Diskussion. Besprich in deiner Gruppe die Argumente und überlegt euch ein mögliches Vorgehen in der Diskussion. Evtl. findet ihr in der Gruppe weitere Argumente. Schreibe diese auch auf dieses Blatt.

Argumente / Ansichten

- Wir konzentrieren uns darauf, Spiele zu schaffen, die Bildungsinhalte auf unterhaltsame Weise vermitteln und kritisches Denken fördern.
- Wir planen Funktionen in den Spielen ein, die die Spielenden dazu ermutigen, Pausen zu machen und Spielzeiten zu begrenzen.
- Wir arbeiten an der Schaffung sicherer Online-Umgebungen, um positive soziale Interaktionen zu fördern.
- Wir nehmen Feedback von Spielenden und Eltern ernst, um unsere Spiele weiter zu verbessern und an die Bedürfnisse junger Spielerinnen und Spieler anzupassen.
- Wir glauben, dass Spiele eine wichtige Rolle in der modernen Bildung spielen können und arbeiten daran, das Lernpotenzial von Spielen zu vergrößern.

Weitere Argumente

Kennzeichnung der Rollen

Die Karten ausdrucken, ausschneiden und an der markierten Linie falten. Der Rollenname zeigt dann zu den Mitdiskutierenden, die Erinnerungen zeigen zu dir. Sie sind dafür auf dem Kopf gedruckt. Pro Diskussionsgruppe wird ein Satz mit allen sieben Rollen benötigt.

Viel Spaß!
Überzeuge in der Diskussion!
Bring deine Argumente!
Gehe auf die anderen Argumente ein!

Gamer (Schülerin oder Schüler)

Viel Spaß!
Überzeuge in der Diskussion!
Bring deine Argumente!
Gehe auf die anderen Argumente ein!

Nicht-Gamer (Mitschülerin oder Mitschüler)

Viel Spaß!
Überzeuge in der Diskussion!
Bring deine Argumente!
Gehe auf die anderen Argumente ein!

Elternteil

Lehrperson

Viel Spaß!

Überzeuge in der Diskussion!

Bring deine Argumente!

Gehe auf die anderen Argumente ein!

Suchtexperte/Suchtexpertin

Viel Spaß!

Überzeuge in der Diskussion!

Bring deine Argumente!

Gehe auf die anderen Argumente ein!

Arzt / Ärztin

Viel Spaß!

Überzeuge in der Diskussion!

Bring deine Argumente!

Gehe auf die anderen Argumente ein!

Viel Spaß!

Überzeuge in der Diskussion!

Bring deine Argumente!

Gehe auf die anderen Argumente ein!

Gameentwickler/Gameentwicklerin