

Unterrichtsentwurf Stunde 9:

Thema: Lootboxen, wie funktionieren sie?

Stundenziel: Kinder verstehen, was Lootboxen sind und verstehen das System und die damit verbundene Gefahr dahinter.

Inhaltliche Überlegung und Ablauf:

Die Unterrichtsstunde mit dem Thema „Lootboxen, wie funktionieren sie?“ wird mit dem Ü-Ei-Spiel eingeleitet. Das Spiel bietet neben dem kennenlernen des Lootbox-Prinzips, auch die Möglichkeit eigene Kaufentscheidungen zutreffen. Dadurch wird der perspektivbezogene Themenbereich „Kinder als aktive Konsumenten“ (GDSU, 2013, S. 35f.) der sozialwissenschaftlichen Perspektive: Politik – Wirtschaft – Soziales angewendet. Nachdem die Lehrkraft der Klasse in Gruppen eingeteilt hat und das Spiel erklärt hat, haben die Kinder etwa 10 Minuten Zeit sich mit dem Spiel auseinanderzusetzen. Daraufhin wird im Plenum das Spiel reflektiert (Perspektivrahmen SU, 2019, S. 23). Die Lehrkraft kann dabei die Diskussion mit Fragen wie: „Wie war für euch das Spiel? Fandet ihr es ungerecht oder würdet ihr weitermachen? Hat es sich gelohnt?“

Die Reflexion wird mit den Fragen „Was ist euch aufgefallen? Seht ihr darin irgendwelche Gefahren?“ fortgesetzt und der Weg in Richtung des Themas gefahren an Glücksspiel und Lootboxen geebnet.

Die Ergebnisse werden gemeinsam an der Tafel gesammelt.

Der nächste Arbeitskomplex wird mit der Frage: „Kennt ihr vielleicht das Spielprinzip des Ü-Ei-Spiels aus einem pc-/Handy-Spiel?“ Die Antworten werden erneut im Plenum gesammelt. Falls die Kinder die Frage nicht beantworten können, kann die Lehrkraft den Begriff und das Prinzip hinter Lootboxen erklären und direkt mit den Lootbox-Beispielen aus dem Leben der Kinder (z.B. Clash royal, Hay day oder auch brawl stars) fortfahren. Danach sollen die Kinder die bisher gesammelten Informationen festigen, weshalb sie nun einen Arbeitsbogen bearbeiten sollen. Das Arbeitsblatt ist im single choice verfahren aufgebaut. Um ihre Ergebnisse zu kontrollieren, können die Kinder, wenn sie fertig sind, an die Tafel und ihre Ergebnisse mit den Lösungen vergleichen.

Didaktische Überlegung:

In der eben aufgeführten Unterrichtsstunde wird unter anderem durch das Ü- Ei Spiel und der darauffolgenden Besprechung die Perspektivübergreifenden Denk-, Arbeits- und Handlungsweisen „Evaluieren/Reflektieren" (GDSU, 2013, S. 23) und „Kommunizieren/Mit anderen zusammenarbeiten (ebd., S. 24) angewendet.

Zudem wird durch das Spiel das Interesse und die Neugierde an der Sache fördern, wodurch die DAH „den Sachen interessiert begegnen (GDSU, 2013, S. 25). Des Weiteren wird die sozialwissenschaftliche Perspektive in dieser Unterrichtseinheit angesprochen. Insbesondere der Themenbereich „Kinder als aktive Konsumenten“ (ebd., S. 35f.).

Unterrichtsmaterial:

Für die Unterrichtsstunde wird an Material lediglich ein Arbeitsbogen benötigt. Dieser besteht aus einem Single Choice Test, der zur Sicherung der Stunde gedacht ist.