

<p>Vorwort</p>	<p>Kritische Auseinandersetzung mit Spielen, wobei speziell auf Unterschiede, Vor- und Nachteile sowie Gefahrenquellen klassischer Spiele, Computer- und Onlinespiele sowie von Wett- und Glücksspielen hingewiesen wird. Persönliche Erfahrungen und Reflexion der SchülerInnen sind wesentlich.</p>
<p>Fächerbezug</p>	<p>Deutsch, Informatik, Religion sowie zu allen EDV unterstützenden Fächern</p>
<p>Schulstufe</p>	<p>empfohlen für 8./9. Schulstufe</p>
<p>Kompetenzen siehe Grundsatzterlass Wirtschafts- und Verbraucher/innenbildung BMBF, Juni 2015</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die SchülerInnen verfügen (...) über Grund- und Schlüsselkompetenzen zur Orientierung im und zur Teilhabe am Wirtschaftsleben (...). • Die SchülerInnen reflektieren und relativieren den Einfluss von Medien und Werbung auf das eigene Denken und Handeln. • Die SchülerInnen bedenken die Folgen des eigenen Konsum- und Wirtschaftsverhaltens und können ihrem Entwicklungsalter entsprechend verantwortlich (...) handeln.
<p>Anliegen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bewusste Auseinandersetzung mit den persönlichen Empfindungen und Assoziationen betreffend Sucht und Spielen • Kennenlernen von Fachbegriffen und der Suchtdefinition • Bandbreite an Spielen aufzeigen • Reflektieren der eigenen Erfahrungen mit Spielen und den unterschiedlichen Spielformen • Kritisches Hinterfragen des eigenen Standpunktes und eigener Erfahrungen • Sensibilisieren für die unterschiedlichen Seiten des Spielens (von Spaß, Freude bis hin zu Risiko, Gefahr und Suchtpotential) • Einordnen und Reflektieren des persönlichen Spielverhaltens • Überlegen und Diskutieren von möglichen Lösungsansätzen • „Safer-Gambling“ Regeln bzw. Regeln zum guten Umgang mit (Glücks-)Spielen erarbeiten und schriftlich festhalten

<p>Hintergründe für Lehrkräfte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vom Holzbaustein zu den 3D-Welten
<p>Anschlussthemen</p>	<p>Spezielle Kaufsituationen, Smartphone, Shoppen im Internet, Risiken im Internet, Schulden</p>
<p>Quellen & Links</p>	<p>Österreichische ARGE Suchtvorbeugung: www.suchtvorbeugung.net</p> <p>BuPP.at – Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen www.bupp.at</p> <p>Insitut Suchtprävention pro mente OÖ Hier finden sich aktuelle Studien, Statistiken, Tipps zu Fachliteratur und Fachbeiträgen. www.praevention.at</p> <p>Institut für Jugendkulturforschung, Wien Studie „Nutzung von (Online-)Glücksspielen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Österreich“, 2013 http://jugendkultur.at/glueckspiel-und-jugend (2020-11-25)</p> <p>JIM-Studie 2019 – Jugend, Information, Medien Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland www.mpfs.de/studien/jim-studie/2019 (2020-11-25)</p> <p>klicksafe.de – Eine EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz www.klicksafe.de</p> <p>Arbeiterkammer, Wien Vorsicht, Schnäppchen! Wie die Werbung zum Kaufen verführt, 2018 Kapitel 6 - Welche Verkaufstricks gibt es im Internet? www.arbeiterkammer.at/beratung/konsument/Einkaufund-Recht/Schnaepchen_2018.pdf (2020-11-25)</p> <p>Bleckmann, P. & Leipner I. (2018): Heute mal bildschirmfrei. Das Alternativprogramm für ein entspanntes Familienleben. München: Knaur Verlag.</p>