



Arbeitsblatt

ONLINEKONSUM - TRICKS UND FOLGEN

Die Hälfte der Klasse bildet die Gruppe «Online-Game», die andere Hälfte die Gruppe «Soziale Medien».

Diskutieren

1. In der Gruppe «Online-Game» habt ihr die Aufgabe, ein Internet-Spiel zu entwerfen. Ihr diskutiert, wie das Spiel aufgebaut sein muss, damit man mit dem Game beginnt, und auch weiter spielen will, ev. auch Geld ausgibt.

Auf einem Flipchart listet ihr Strategien auf, die die Spieler/-innen an das Game binden könnten. Der Gruppen-Sprecher trägt das Ergebnis anschliessend der Klasse vor.

2. In der Gruppe «Soziale Medien» habt ihr die Aufgabe, eine Web-Community wie z.B. Instagram oder TikTok aufzubauen. Ihr diskutiert, was eure Website alles bieten sollte, damit wer einloggt, auf der Seite bleibt oder mindestens häufig zurückkehrt. Auf einem Flipchart listet ihr Strategien auf, die Internetnutzer/-innen an eure Web-Community binden könnten. Die Gruppen-Sprecherin trägt das Ergebnis anschliessend der Klasse vor.

Bewerten

3. Jeder Schüler und jede Schülerin markiert mit einem Strich (max. 5 Striche pro Kopf) die wichtigsten Strategien auf dem Flipchart, die ihn / sie dazu bringen würden, länger zu spielen oder häufiger die Community-Website zu besuchen.

Reflektieren

4. Du hast diskutiert und dich mit dem Thema auseinandergesetzt: Was muss ein Game oder was sollen soziale Netzwerke bieten, damit du sie intensiv nutzt?

Notiere deine Antwort auf der Rückseite.

5. Lese nun den Artikel «Sie wollen dich» auf

www.feel-ok.ch/webprofi-dich

Falls du weitere Gründe entdeckst, die ev. eine Onlinesucht begünstigen könnten, ergänze deine Antwort.

Folgen und Auswirkungen

6. Internetnutzung ist normal. Onlinesucht ist ein Problem. Warum? Was sind mögliche Folgen und Auswirkungen?

Notiere deine Antwort dazu auf der Rückseite. Wenn du nicht weiter weisst: www.feel-ok.ch/webprofi-folgen