

Beschreibung der Unterrichtseinheit

„Macht Belohnung süchtig? – Sucht in ihrer Vielfalt“

Die vorliegende Unterrichtseinheit zum Thema „Macht Belohnung süchtig? – Sucht in ihrer Vielfalt“ gliedert sich in drei Doppelstunden, die im Folgenden chronologisch beschrieben werden und in Tabelle 1 in thematischer Reihenfolge sowie im Anhang 1 in detaillierter Form dargestellt sind.

Stunde	Thema
1. DS	Die Verknüpfung von Belohnungssystem und Sucht unter besonderer Berücksichtigung der Onlinesucht mit dem Ziel der Selbstreflexion der eigenen Mediennutzung
2. DS	Die Produktion einer digitalen Präsentation unter besonderer Berücksichtigung der Kriterien zur digitalen Gestaltung
3. DS	Präsentation und Diskussion der entwickelten Ergebnisse in Hinblick auf die Reflexion der eigenen Mediennutzung

Tab. 1 Themenübersicht der Doppelstunden

Nach der Begrüßung erfolgt ein Einstieg mittels einer Videosequenz, die eine Frau vor und während eines Bungee-Sprungs zeigt (kixande, 2009). Vor dem Sprung zeigt die Frau ein ängstliches Verhalten und nach dem Sprung eine glückliche Reaktion, die sich durch freudiges und erleichterndes Lachen kennzeichnet. Die Schüler*innen sollen dieses Verhalten beschreiben und die Reaktion erklären. Den Schüler*innen ist das Reiz-Reaktion-Schema sowie die Funktionsweise von Hormonen und der Ablauf bei Stress bereits bekannt. Vermutlich werden die Schüler*innen ihre Begründung auf das Glücksgefühl zurückführen und gegebenenfalls den Begriff Dopamin nennen. Mit dieser Erkenntnis beschreiben die Schüler*innen einen Bestandteil des Belohnungssystems. Sie erhalten ein Arbeitsblatt zum Einfluss des Belohnungssystems (siehe Anhang 2). Die Bearbeitung erfolgt in Einzelarbeit, anschließend werden die Ergebnisse im Plenum besprochen und am Whiteboard gesichert. Die Grafik auf dem Arbeitsblatt beschreibt die Dopamin-Ausschüttung bei unterschiedlichen Personen, unter anderem bei alkoholsüchtigen Personen mit und ohne Alkoholkonsum. Folglich können die Schüler*innen ableiten, dass suchterkrankte Personen ihren Suchtmittelreiz benötigen, um eine „normale“ Dopaminausschüttung zu haben und demnach ein zufriedenstellendes Wohlbefinden zu erfahren. Im Folgenden sollen die Schüler*innen mit dem bereits bekannten Computerprogramm „Mentimeter“ und der darin enthaltenen Funktion der Wordcloud die Frage „Welche weiteren Süchte kennt ihr?“ beantworten. Abbildung 1 zeigt

ein beispielhaftes Ergebnis.



Abb. 1. Beispielhafte Mentimeter Wordcloud zu verschiedenen Süchten

Falls primär stoffgebundene Substanzen genannt werden, lenkt die Lehrkraft die Schüler*innen zu Verhaltensweisen, die süchtig machen können. Anschließend findet eine Sicherungsphase statt, wobei Süchte in stoffgebundene und stoffungebundene unterteilt und definiert werden.

Aufgrund der aktuellen Covid-19 Situation ist das Thema Digitalisierung für den Großteil der Menschen deutlich präsenter geworden. Insbesondere die Schüler*innen waren durch das Homeschooling zwangsläufig auf das Internet angewiesen. Zudem führten Phasen von Lockdown und Isolation zu einer erhöhten Onlinenutzung (Norddeutscher Rundfunk, 2020). Aus diesen Gründen wird in der vorliegenden Unterrichtseinheit zum Thema Sucht insbesondere die Onlinesucht hervorgehoben. Die Schüler*innen erhalten einen QR-Code zu einer Microsoft Forms Umfrage, in der es um ihren persönlichen Onlinekonsum geht (siehe Anhang 3). Die Ergebnisse der Umfrage werden auf dem Whiteboard angezeigt und sollen von den Schüler*innen beschrieben werden. Beispielhafte Ergebnisse sind der Abbildung 2 zu entnehmen

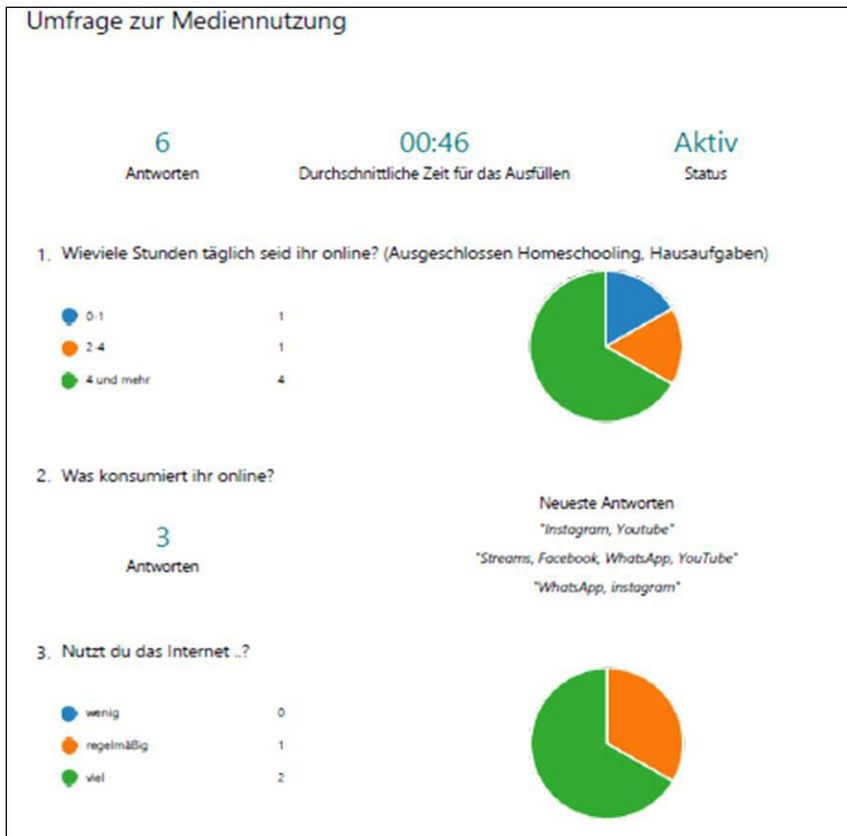


Abb. 2. Beispielhafte Umfrageergebnisse zur Mediennutzung

Auf Basis der Antworten lassen sich mindestens zwei Bereiche der Onlinesucht erfassen, der Social-Media Bereich und das Gaming. Die Ergebnisse dienen zunächst der Auseinandersetzung mit dem eigenen Nutzungsverhalten und im zweiten Schritt als Grundlage für die nächste Erarbeitungsphase. In diesem Abschnitt sollen sich Schüler*innen in Gruppenarbeit mit dem Ursprung, der Ausprägung und den Auswirkungen von Sucht im Allgemeinen und der Onlinesucht befassen. Dazu sollen die Schüler*innen eine digitale Präsentation erstellen. Die Präsentation soll mit der Software Canva erstellt werden. Um den Schüler*innen die Funktionsmöglichkeiten des Tools näher zu bringen, sollen sie unter der Fragestellung „Was muss ich bei einer digitalen Präsentationsgestaltung beachten?“ brainstormen. Für die Ergebnissicherung erstellt die Lehrkraft bei Canva eine Checkliste (siehe Abb. 3). Die Bearbeitung wird auf das Whiteboard übertragen, sodass die Lehrkraft den Schüler*innen grundlegende Funktions- und Gestaltungsmöglichkeiten von Canva aufzeigen und mögliche Fragen umgehend beantworten kann. Die erstellte Checkliste können die Schüler*innen für ihre jetzigen und zukünftigen Arbeiten von digitalen Präsentationen nutzen.

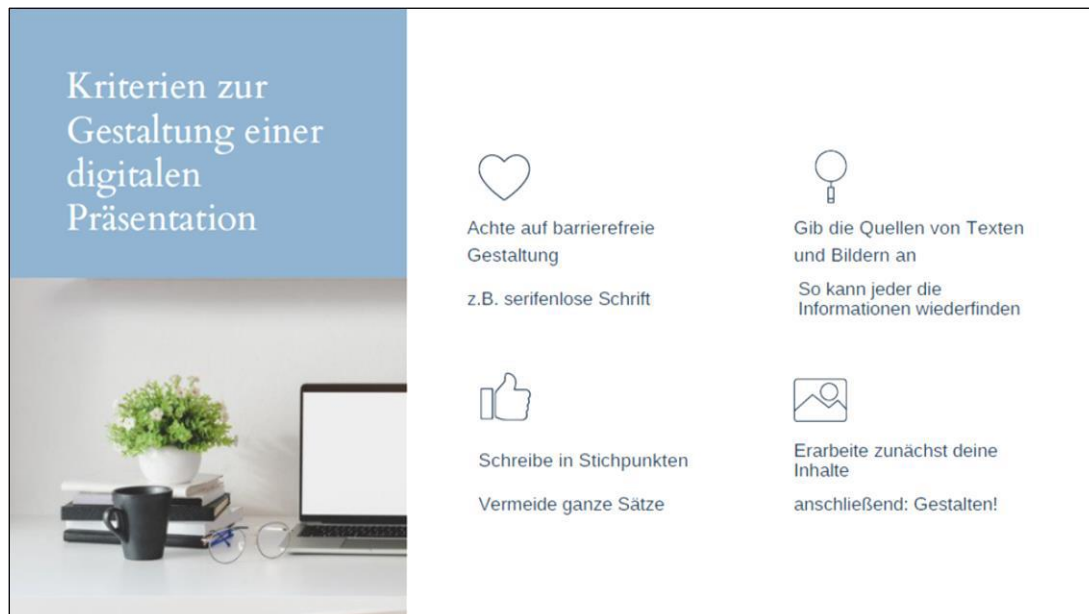


Abb. 3. Beispielhafte Checkliste mit Kriterien zur Gestaltung einer digitalen Präsentation

Die Präsentation soll in einem circa fünf-minütigen Vortrag in der nächsten Doppelstunde präsentiert werden. Folgende Unternehmen der Sucht sollen in Gruppen bearbeitet werden: 1. Social-Media und die Motive 2. Gaming und die Motive 3. Suchtverlauf 4. Ab wann ist man süchtig? 5. Umwelt-Droge-Mensch (Suchtdreieck) 6. Folgen der Sucht (u.a. Entzugerscheinungen) 7. Präventionsmaßnahmen

Die Gruppeneinteilung wird mit dem Online-Dienst „Doodle“ vorgenommen. Die von der Lehrkraft erstellte Umfrage soll von den Schüler*innen als Hausaufgabe erledigt werden.

Zu Beginn der nächsten Doppelstunde werden die Gruppenkonstellationen, die sich aus der Doodle-Umfrage ergeben haben, am Whiteboard gezeigt. Die Schüler*innen finden sich daraufhin in den Gruppen zusammen und beginnen die Internetrecherche und die Gestaltung ihrer Präsentationen. Da die Schüler*innen bereits Erfahrungen mit Internetrecherchen haben, kennen sie die Vorgehensweise für das Erkennen seriöser Quellen und die Arbeitsweise zur Literaturangabe. Unterstützend können sie dennoch auf eine bereits erstellte und im Plenum thematisierte Checkliste zurückgreifen (siehe Anhang 4). Da das Spektrum an Informationen zum Thema Sucht breit gefächert ist, können die Schüler*innen bei Bedarf von der Lehrkraft Material mit unterstützenden Fragestellungen zu ihrem Thema erhalten (siehe Anhang 5). Für die Erstellung der Präsentationen haben die Schüler*innen bis zum Ende der Doppelstunde Zeit. Die Lehrkraft beendet die Stunde, indem sie die Reihenfolge der Präsentationen für die nächste Stunde verkündet.

In der dritten Doppelstunde bekommen die Schüler*innen fünf Minuten Zeit, um sich in den Gruppen zusammen zu finden und final ihre Präsentation zu besprechen. Nacheinander stellen die Schüler*innen ihre Präsentationen vor und erhalten von ihren Mitschüler*innen konstruktives Feedback, so wie die Lernenden es bereits erlernt und häufig praktiziert haben. Bei Bedarf werden die Präsentationen im Plenum nachbearbeitet. Die Hausaufgabe ist es, die Ergebnisse im Klassenordner des Schulservers hochzuladen.

Das vorliegende Unterrichtsgeschehen endet mit dem Einsatz des Quiztools „Plickers“. Die Schüler*innen kennen Plickers bereits aus vorangegangenen Unterrichtseinheiten. Thematisch werden die Inhalte der Präsentationen abgefragt. Die für alle Beteiligten sichtbaren Ergebnisse der einzelnen Fragen werden im Klassenplenum diskutiert und reflektiert.

Literatur

Kixanda (2009, 11. Mai). Nevis Bungy Jump – SCARED [Video]. Youtube.

Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=kJ-sINvmFYA>

Norddeutscher Rundfunk, Anstalt des öffentlichen Rechts (2020). Kinder verbringen deutlich mehr Zeit im Netz.

Verfügbar unter: <https://www.tagesschau.de/inland/mediennutzung-kinder-101.html>