

Genuss oder Sucht? Konsum von Alkohol, Nikotin & Co. und die Folgen

Welche Funktionen haben Genussmittel im privaten Leben und in der Gesellschaft? Wann wird ein Genussmittel zum Suchtmittel und was bedeutet das? Mit diesen und weiteren Fragen setzen sich die SuS auseinander, definieren die Grenze zwischen Sucht und Genuss und beschäftigen sich mit der Wirkungsweise der verschiedenen „Drogen“ im Körper. Dazu reflektieren die SuS auch ihr eigenes Konsumverhalten und erstellen eine Online-Umfrage.

Auf einen Blick:

Klassenstufe:

Ab Klasse 9

Fachbereich:

Rechnen, Tüfteln, Forschen;
Land und Leute

Fach:

Biologie, Chemie, NaWi, Ethik,
Sozialkunde

Themen:

Drogen, Sucht, Konsum, menschliches
Nervensystem

Vorkenntnisse:

Keine

Medien und Materialien:

PC/Smartphone/Tablet mit Internetzugang

Zeitbedarf in Schulstunden:

5-6

Kosten:

Keine

Medienkompetenzen:

-  Präsentieren,  Produzieren,
-  Reflektieren



Tipps für Lehrkräfte zur Unterrichtsvorbereitung:

Klassenumfragen erstellen mit SurveyMonkey

Der kostenlose Basic-Tarif der Software **SurveyMonkey** beinhaltet das Erstellen und Verwalten von Umfragen, einen E-Mail-Support sowie einen Pool unterschiedlicher Umfragevorlagen und vorformulierter Fragen. Die Anzahl an Umfragen ist unbegrenzt, allerdings sind nur maximal zehn Fragen pro Umfrage möglich. Es ist nur ein kostenloser Account erforderlich, auf den alle SuS Zugriff haben. Die erstellten Umfragen können beispielsweise per Link oder QR-Code geteilt werden. Die Teilnahme an der Befragung über die App erfordert einen Internetzugang; mit der kostenlosen App-Erweiterung SurveyMonkey Anywhere ist dies allerdings auch offline möglich.
DigiBitS-Webcode: 42548

Digitale Collagen erstellen

Digitale Collagen eignen sich sowohl zur Annäherung an ein Thema als auch zur Zusammenfassung des Lerngegenstands. Dafür steht spezielle Software zur Verfügung: Unter **FotoCollagen.de** können Collagen einfach per Drag-and-Drop erstellt, in unterschiedlichen Formaten gespeichert und in sozialen Netzwerken geteilt werden. Die Programme **Turbocollage** und **PicCollage** sind als kostenlose Apps und als Desktop-Anwendungen verfügbar. Mit PicCollage lassen sich Collagen auch gemeinsam bearbeiten. Das umfangreiche Programm **Adobe Spark** bietet unter anderem Design-Vorlagen, die Möglichkeit Fotos zu korrigieren und Textbausteine einzufügen. Übersicht und Links unter dem *DigiBitS-Webcode: 42549*

Auch mit den meisten Bildbearbeitungsprogrammen lassen sich Collagen erstellen. Dies bietet sich insbesondere für geübtere Anwender*innen an. Ein kostenloses und leistungsstarkes Bildbearbeitungsprogramm ist **Gimp**.
DigiBitS-Webcode: 42296 und *42297*. **Pixlr** ist eine Bildbearbeitungssoftware, die online genutzt werden kann. *DigiBitS-Webcode: 42547*

Präsentation mit Prezi

Die Präsentationssoftware **Prezi** fördert einen besonders kreativen und dialogorientierten Einsatz. Der Schwerpunkt liegt auf visuellen Informationen, erzählten Zusammenhängen und Interaktion mit dem Publikum. Für SuS, Student*innen und Lehrkräfte gibt es die kostenfreie Standardversion. *DigiBitS-Webcode: 42150*

Unterrichtsgestaltung

Thema	Methode und Inhalt	Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial, Tipps
Einstieg: Begriffsklärungen und Erfahrungsaustausch <i>1.-2. Schulstunde</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming im Plenum mit Unterscheidung körperlicher und geistiger Abhängigkeit: Wie definiert ihr Sucht und Abhängigkeit? • Sammlung von Suchtmitteln in einer Tabelle mit der Zuordnung illegal/legal, hart/weich: Welche Suchtmittel kennt ihr? • Welche Erfahrungen habt ihr selbst gemacht oder im Bekanntenkreis beobachtet? 	Mindmaps erstellen Die Methode kann analog an der Tafel oder digital mithilfe einer Mindmap-Software umgesetzt werden, etwa mit der Open Source Software FreeMind , mit Mindmeister , WiseMapping oder auf Mind-Map-online.de . Übersicht und Links unter dem <i>DigiBitS-Webcode: 42103</i> Mediensucht Im Zusammenhang mit den Antworten der SuS können auch Denkanstöße zum Thema Mediensucht gegeben werden. Quellen dazu finden Sie unter dem <i>DigiBitS-Webcode: 42550</i>



Thema	Methode und Inhalt	Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial, Tipps
<p>Darstellung & gesellschaftliche Rolle von Genussmitteln</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Werbeanalyse: SuS sammeln Werbung für Alkohol und Zigaretten in den Medien und im öffentlichen Raum (Anzeigen, Videos, Plakate) und präsentieren diese in einer (digitalen) Collage. • Dazu werden die folgenden Fragen beantwortet: <ul style="list-style-type: none"> - Wie werden Suchtmittel in den Medien und im öffentlichen Raum dargestellt? - Welche gesellschaftliche Bedeutung lässt sich aus den Darstellungen herleiten? - Welcher persönliche Wert wird den Suchtmitteln in den Darstellungen zugeschrieben? 	<p>Collage</p> <p>Die Collagetechnik kann analog oder digital umgesetzt werden. Hilfreiche Tipps und Tools zum Entwerfen digitaler Collagen und zu Bildbearbeitungsprogrammen finden Sie im Infokasten „Digitale Collagen erstellen“ zu Beginn dieser Unterrichtseinheit.</p>
<p>Funktion von Suchtmitteln erkennen</p> <p>3.-4. Schulstunde</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Einteilung der SuS in vier gleich große Gruppen, beispielsweise mit selbst erstellten Molekülbild-Losen (Ethanol, Nikotin, Saccharose, Koffein) • Jede Gruppe erhält einen „Wer bin ich“-Steckbrief über das Suchtmittel auf ihrem Los und versucht zu erraten, um welchen Stoff es sich handelt. Anschließend wird im Plenum geraten. 	<p>„Wer bin ich“-Steckbriefe</p> <p>Die Vorlagen finden Sie unter dem DigiBitS-Webcode: 42553</p>
<p>Konsumverhalten im sozialen Umfeld untersuchen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • SuS erstellen in ihren Gruppen einen Fragebogen zu der jeweiligen Droge und formulieren Hypothesen. • Mögliche Forschungsfragen: <ul style="list-style-type: none"> - Welches Konsumverhalten für Genussmittel haben Menschen in meinem Umfeld? - Ergeben sich daraus Handlungsmuster, die auf eine Sucht schließen lassen? • Durchführung der Umfrage mit mindestens 20 Versuchspersonen insgesamt pro Gruppe (Hausaufgabe) 	<p>Online-Umfrage</p> <p>Die Umfrage kann mit der Software SurveyMonkey erfolgen. Für die Lehrkraft besteht hier die Möglichkeit, alle Ergebnisse direkt einzusehen. DigiBitS-Webcode: 42548</p> <p>Studien zum Drogenkonsum</p> <p>Zur Entwicklung der Hypothesen können vergleichend die Studien der Europäischen Beobachtungsstelle für Drogen und Drogensucht, der Drogenbeauftragten der Bundesregierung und der Bundeszentrale für politische Bildung hinzugezogen werden. DigiBitS-Webcode: 42551</p>
<p><i>Parallele Hausaufgabe (optional):</i></p> <p>Eigenes Genussverhalten reflektieren</p>	<ul style="list-style-type: none"> • SuS verzichten für einen festgelegten Zeitraum auf ein häufiges Konsumgut (neben klassischen Genussmitteln kommen hier auch beispielsweise Medienkonsum u. ä. in Frage) und dokumentieren ihre Gedanken und Gefühle. 	<p>Verzichtstagebuch</p> <p>Die Dokumentation der persönlichen Erfahrungen kann analog mithilfe von Notizen oder auch digital in Form von Videos oder Sprachmemos erfolgen.</p> <p>Unterrichtseinheit „Always on“ von klicksafe und Handysektor: Tagebuch und Fragebogen zum „Handyfasten“ auf den Seiten 25 und 26. Zugriff unter dem DigiBitS-Webcode: 42552</p> <p>Allgemeine Hinweise zur Tagebuchmethode im Methodenpool der Uni Köln. methodenpool.uni-koeln.de/download/tagebuch-methode.pdf</p> <p>Handreichung zur „Stärkung der Lebenskompetenzen als Basis für Sucht-, Gewalt- und Suizidprävention in Kindergarten und Schule“ des Schulamts Bozen. Die Unterrichtseinheit „Genießen – Verzichten“ enthält Hinweise für das Führen und Gestalten eines Genuss- sowie eines Verzichtstagebuchs (S. 82-83). DigiBitS-Webcode: 42557</p>



Thema	Methode und Inhalt	Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial, Tipps
5.-6. Schulstunde	<ul style="list-style-type: none"> SuS werten in ihren Gruppen die Ergebnisse der Umfrage aus und bereiten eine Präsentation vor. Hilfreiche Fragen für die Auswertung: <ol style="list-style-type: none"> Was ist besonders auffällig? Was habt ihr erwartet und was nicht? Seht ihr Veränderungsbedarf/ Handlungsbedarf? Vorstellen und Vergleichen der Ergebnisse im Plenum Klassengespräch zur kritischen Hinterfragung der Repräsentativität von Statistik und Erklärbarkeit von Abweichungen 	Ergebnisse festhalten und präsentieren Beispielsweise mit den Präsentationssoftwares MENTimeter oder Prezi . <i>DigiBitS-Webcodes: 42102 und 42150</i>
Abschluss: Genuss oder Sucht?	<ul style="list-style-type: none"> Abschließende Reflexion inkl. Besprechung der Verzichtstagebücher: <ul style="list-style-type: none"> - Was ist eine Gewöhnung, wann spricht man von Sucht? - Was unterscheidet Genuss von Sucht? - Wo ordnet ihr euch selbst ein im Hinblick auf eure Erfahrungen mit dem Verzicht? 	
<i>Optionale Fortsetzung:</i> Legale und illegale Drogen unterscheiden	<ul style="list-style-type: none"> Aufgabe: Erstellt in euren Gruppen ein Quiz über eine illegale Droge (Speed, Cannabis, Heroin, Ecstasy). Haltet dazu die wichtigsten Informationen in einem Handout für eure Mitschüler*innen fest. (Wichtige Inhalte: Name, chemische Eigenschaften, Wirkungsweise, Resorption, Neben- und Wechselwirkungen, Schädigungen, Krankheiten, Symptome) SuS spielen die erstellten Quizze Expert*innengespräche zu den Handouts: Klärung von Fragen und Ergänzungen 	Illegale Drogen Für die Onlinerecherche eignen sich unter anderem die Websites der Drogenbeauftragten der Bundesregierung, des Kinder- und Jugendschutzes und des NDR. www.drogenbeauftragte.de www.jugendschutz.li/legale-drogen.html www.ndr.de/ratgeber Wie wirken Drogen? Eine anschauliche Einführung zur Wirkungsweise von Drogen stellt der Simpleclub auf YouTube zur Verfügung. <i>DigiBitS-Webcode: 42554</i> Handout erstellen Ansprechende digitale Handouts und Plakate können mit Canva , easel.ly , piktochart erstellt werden. <i>DigiBitS-Webcodes: 42199, 42198, 42555</i> Allgemeine Tipps für das Erstellen übersichtlicher Handouts finden Sie unter www.praesentationstipps.de/handout-tipps-aufbau-beispiele-muster Quiz im Klassenzimmer Das österreichische Schulportal schule.at stellt das Quiztool kahoot! vor. Zugriff unter <i>DigiBitS-Webcode: 42167</i>

Weiterführende Links zum Thema:

- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung – drugcom.de www.drugcom.de
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung – ins Netz gehen. www.ins-netz-gehen.de
- Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg - Aktive Teens. Begleitheft für Lehrkräfte und Themenhefte für Schüler*innen. praevention-in-der-schule-bw.de/Lde/Startseite/Unterstuetzungssystem/Aktive+Teens++Medien
- DGUV – Unterrichtseinheit: Sucht hat viele Gesichter. www.dguv-lug.de/sekundarstufe-ii/sucht-und-gewaltpraevention/sucht-hat-viele-gesichter

DigiBitS entwickelt freie Materialien zur Förderung von Medienkompetenzen im Fachunterricht. Die Unterrichtseinheit „Genuss oder Sucht? Konsum von Alkohol, Nikotin & Co. und die Folgen“ wurde in Kooperation mit Biodidaktikerinnen des Projekts MINTegration der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg erstellt. Entdecken Sie weitere Unterrichtseinheiten, Tooltips und Checklisten unter www.digibits.de