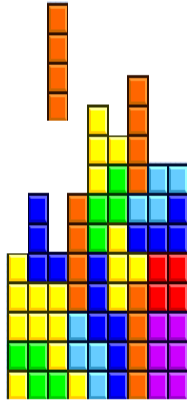


Kritisch-reflektierter Umgang mit Computerspielen

S. Tabor

Megina-Gymnasium, Mayen

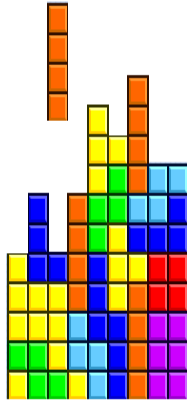


Kritisch-reflektierter Umgang mit Computerspielen

3-4 Stunden

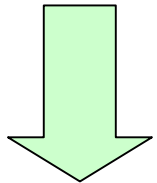
Anhand einer kleinen Reihe im Rahmen des Informatik-Unterrichts soll gezeigt werden, wie man sich den sehr unterschiedlichen Aspekten von Computerspielen im Unterricht nähern kann.

Nicht nur Informatik-
Unterricht...

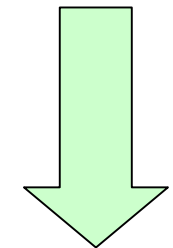


Unterschiedliche Aspekte von Computerspielen können sein:

Vorlauf

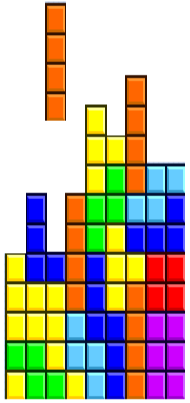


- Spieleprogrammierung
- Technische Entwicklung von Spielen
- Klassifizieren von Spielen
- Auswirkungen
 - Risiken, Gefahren
 - Anzeichen, Hilfen



Umgang

Fallen

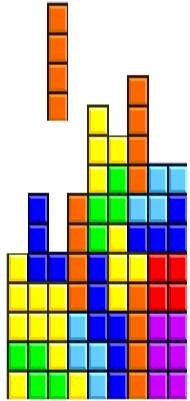


- Moralisierend

- Lehrkraft im Thema nicht bewandert

- Schüler zum Teil persönlich betroffen

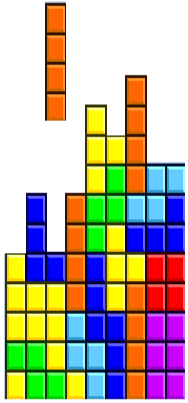
Fallen



■ Moralisierend

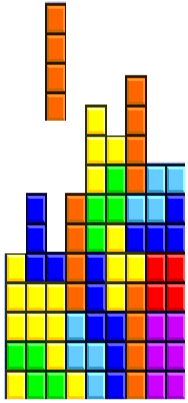
- In neutralen Kontext einbetten
- Ergebnisoffen
- Eigenverantwortlichkeit

Fallen



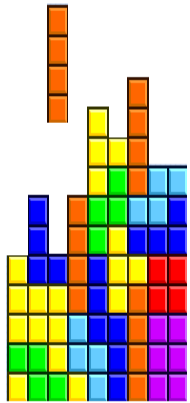
- Lehrkraft im Thema nicht bewandert
 - Offensiv damit umgehen
 - Partner einbinden

Fallen



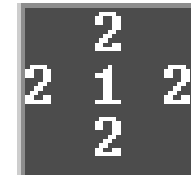
- Schüler zum Teil persönlich betroffen
 - Sensibler Umgang
 - ansprechen

Einstiegspunkte



■ Spieleprogrammierung

- Konsolenprogramme
- Grafikbasierte Programme
- Softwareprojekt
- Grafik

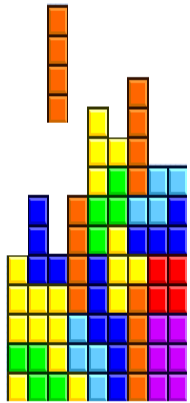


Großes Glück

10 Punkte

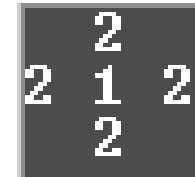


Einstiegspunkte



■ Spieleprogrammierung

- Konsolenprogramme
- Grafikbasierte Programme
- Softwareprojekt
- Grafik

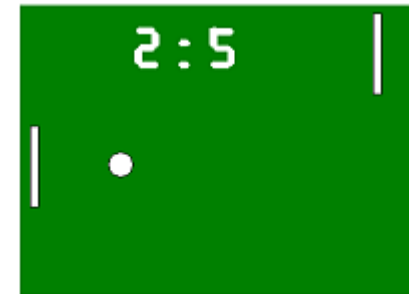


Großes Glück

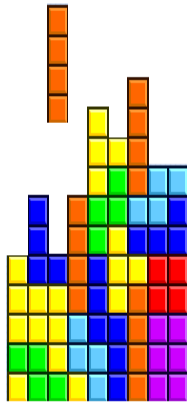
10 Punkte

■ Fallbeispiele

■ Aktuelle Ereignisse



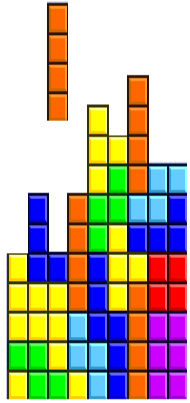
Spieleprogrammierung



Hieran anknüpfend:

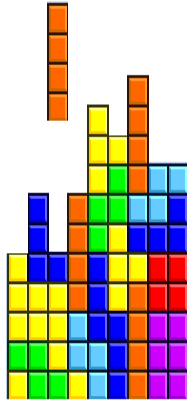
- Entwicklung der Computerspiele
 - Technisch nur ausgereifter?
 - Vernetzter
 - Interaktiver
 - Realistischer
 - Komplexer
 - Genre vermischender

Klassifizierung



- Man muss über Genres reden
 - Welche Genres gibt es?
 - Welche Spiele gehören in welche Genres
 - Ist eine Zuordnung immer eindeutig möglich?

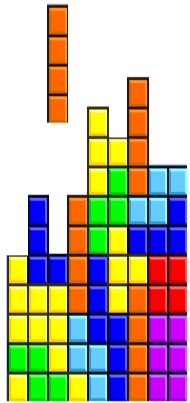
- Material der Verbraucherzentrale
 - Jens Wiemken:
„Was wird da eigentlich gespielt?
Schüler beurteilen Computerspiele“



Klassifizierungsdurchgänge

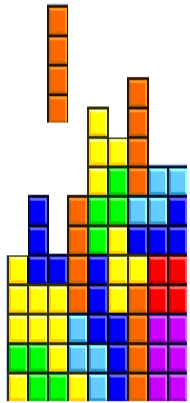
- Vorschlag einer Genre-Einteilung
- Verknüpfung mit Spielphasen (z.B. Online-Spiele)
- Erkennen der Unzulänglichkeit der Klassen
- Verfeinern oder Austauschen der Genre-Einteilung

Klassifizierungen

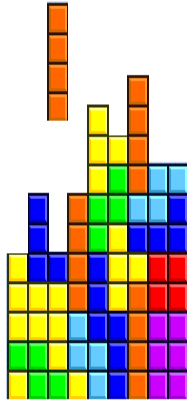


- Köpfchen oder Knöpfchen
 - Zweiwertig
 - Unzureichend

Klassifizierungen

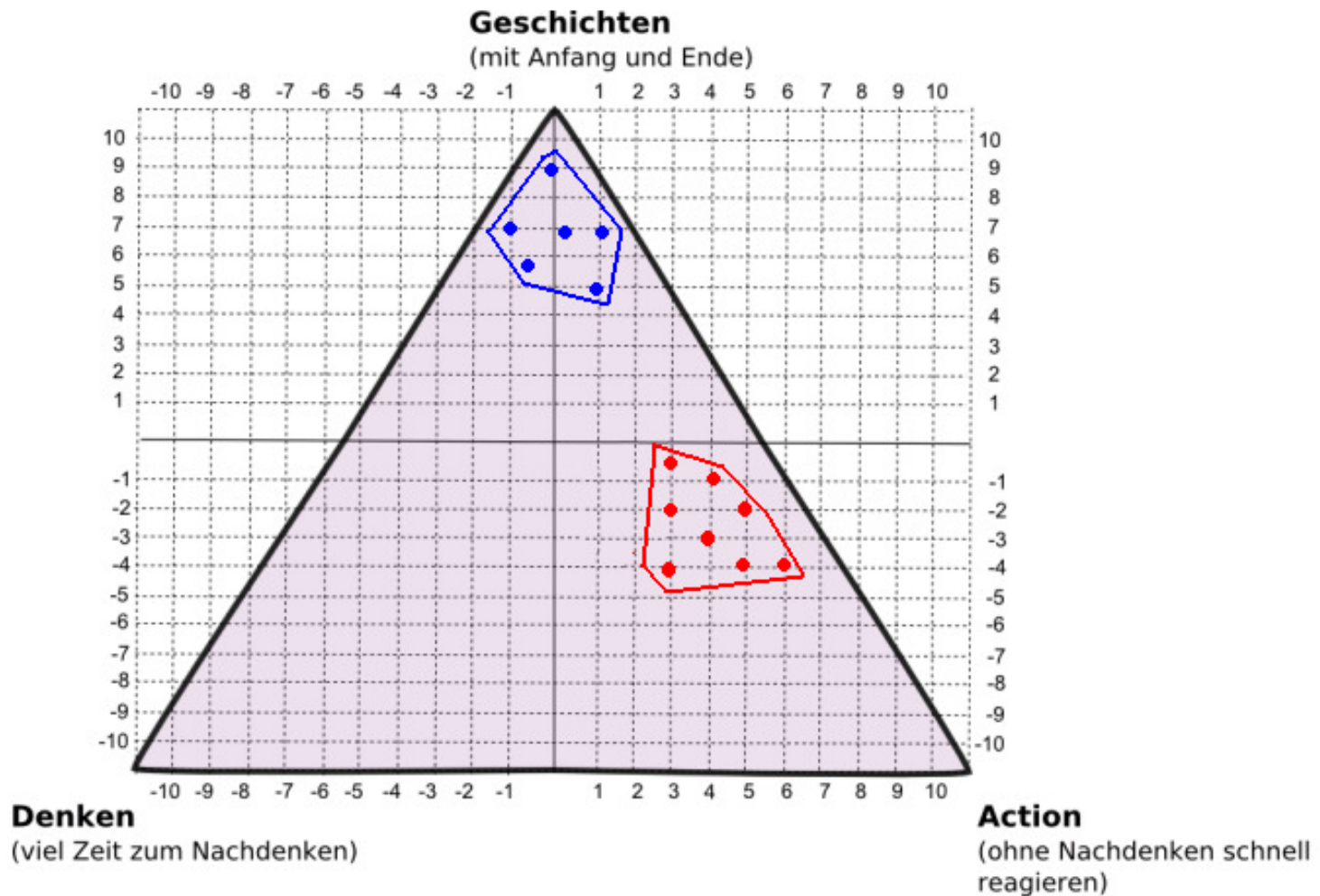


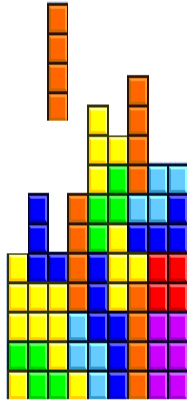
- Fünf Klassen nach Jürgen Fritz
 - Abstrakte Denk- und Geschicklichkeitsspiele (Tetris)
 - Funny Games (Pacman)
 - Spielgeschichten (Adventures)
 - Simulationen (Fifa)
 - Kampfspiele



Klassifizierungen

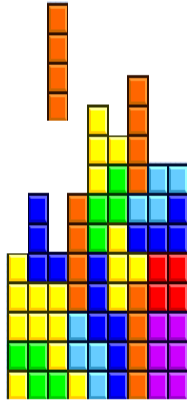
■ Landkarte der Bildschirmspiele





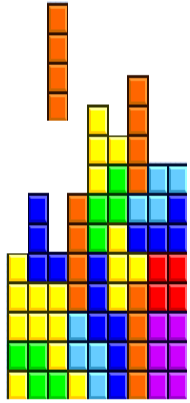
Einstiege in Diskussion

- Aussprechen einer Empfehlung für ein zuletzt eingeordnetes Spiel
- Welche Genres spielt ihr lieber und warum?
- Gibt es bedenkliche und weniger bedenkliche Genres?
- Realitätsverlust durch immer realer wirkende Umsetzungen?
- Provokante Thesen



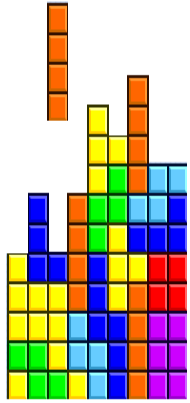
Auswirkungen / Risiken

- Sucht
- Aggressionssteigerung
- Realitätsverlust, Kontrollverlust
- Soziale Isolation
- Körperliche Beeinträchtigung (Wii-Arm, Mangelernährung, Bewegungsmangel)
- Kosten (Gebühren, Merchandising, Ausrüstung)
- ...



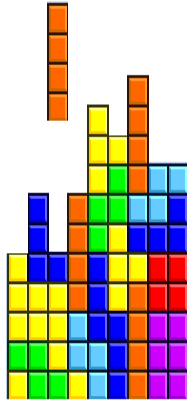
Anzeichen / Signale

- Absinken der schulischen Leistungen
- Zurückziehen aus Familie und Freundeskreis
- Nicht mehr vom Computer lassen können
- Geistige Abwesenheit
- Finanzielle Not
- Müdigkeit
- ...



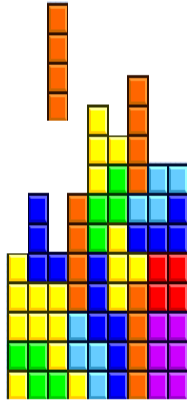
Hilfen

- Gespräch
- Als Betroffener selbst in die Offensive gehen
- Unterstützen
- Alternativen bieten
- Professionelle Hilfe



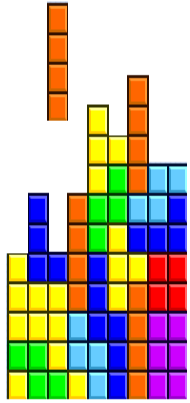
Abschlussdiskussion

- Rollenspiel (Talkrunde zu „Computerspiele sollten verboten werden“)



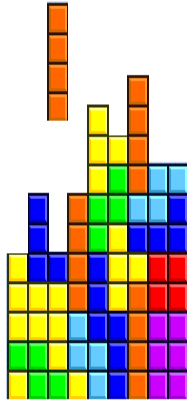
Schüler-Ergebnisse

- Der Reiz geht von der Komplexität aus, nicht von der Gewalt
- Spiele können vorhandene Tendenzen verstärken
- Gewalttaten werden von Individuen begangen, diese können auch von anfällig für Computerspiele sein.
- Die Verantwortung liegt im eigenen Umgang mit den Spielen.



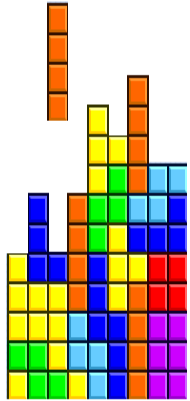
Eigenes Fazit

- Wir können nur aufklären
- Hohe Schüleraktivierung mit regen Beiträgen und lebhaften Diskussionen
- Schüler bringen sich mitunter deutlich anders ein als gewohnt
- Man lernt Schüler auch außerhalb ihrer algorithmischen Fähigkeiten kennen
- Schülern gelingt
 - Umgang mit Klassifizierungen
 - Herausarbeiten der Kernthesen
 - kritisch-reflektierter Umgang



Ausblick

- Fortführen der Unterrichtsversuchsreihe
- Wunsch nach mehr Fundierung
- Von der individuellen, direkten Wirkung hin zur Betrachtung allgemeiner gesellschaftlicher Folgen
- Offene Frage „Leistungsmessung“
- Computerspiele als Lernchance
- Zur Diskussion stellen
 - Anregungen?



Links

- Jens Wiemken: „Was wird da eigentlich gespielt? Schüler beurteilen Computerspiele“ - Unterrichtseinheit mit didaktischen Materialien
http://www.verbraucherbildung.de/projekt01/media/pdf/UE_Klassifizierung_Computerspiele_Wiemken_0108.pdf
- Weiteres Material auf www.verbraucherbildung.de
<http://www.verbraucherbildung.de/projekt01/d/www.verbraucherbildung.de/unterrichtsmaterialien/medienkompetenz/index.html>
- Klassifizierung von Computerspielen in Wikipedia:
[http://de.wikipedia.org/wiki/Genre_\(Computerspiel\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Genre_(Computerspiel))
- Material des hessischen Bildungsservers
<http://lernarchiv.bildung.hessen.de/medien/freizeit/spiele/index.html>
- Ambulanz für Spielsucht an der Uni-Klinik Mainz
<http://www.unimedizin-mainz.de/index.php?id=5377>
(Dort auch online-Selbsttest)
- Mail an den Autor: `slytab@web.de`