

COMPUTERSPIELE IN DER GRUNDSCHULE

3. und 4. Klasse

Unterrichtseinheiten für die
3. und 4. Klasse zum Thema
„Computerspiele“ im Rahmen
der Initiative „Medienpass NRW“.

Marco Fileccia, Torben Kohring, Marcus Lüpke,
Jens Wiemken unter Mitarbeit von
Prof. Dr. Johannes Fromme und Markus Sindermann.

Impressum

Herausgeber:

Dieses Unterrichtsmaterial wird im Rahmen der Initiative „Medienpass NRW“ gemeinsam herausgegeben von:



Die Landesregierung NRW

- Ministerin für Bundesangelegenheiten,
Europa und Medien
- Ministerium für Schule
und Weiterbildung
- Ministerium für Familie, Kinder,
Jugend, Kultur und Sport



**Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)**



Medienberatung NRW

Anschrift:

Ministerin für Bundesangelegenheiten,
Europa und Medien
Stadttor 1
40190 Düsseldorf

Autoren:

Marco Fileccia, Prof. Dr. Johannes Fromme,
Torben Kohring, Marcus Lüpke, Jens Wiemken

Gestaltung und Illustration:

Fritjof Wild, serviervorschlag.de, Düsseldorf

Januar 2013

Stand der Internet-Links 30.09.2012

Die Autoren

Marco Fileccia ist Lehrer am Elsa-Brändström-Gymnasium in Oberhausen. Er ist Referent der Initiative Eltern&Medien der Landesanstalt für Medien NRW und Autor zahlreicher Veröffentlichungen zum Thema digitale Medien, u.a. für die EU-Initiative Klicksafe.

Dr. Johannes Fromme ist seit 2002 Professor für Medien- und Erwachsenenbildung an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg, dort Mit-Initiator des BA- und des MA-Studiengangs „Medienbildung“, wissenschaftlicher Leiter des Audiovisuellen Medienzentrums und Mitglied der Studiengangsleitung des berufsbegleitenden Masterprogramms „Erwachsenenbildung“. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen in den Bereichen Medienpädagogik und Medienbildung, Wandel der Mediensozialisation und Medienkulturen sowie Digital Game Studies.

Torben Kohring ist studierter Pädagoge und Projektleiter des Spieleratgebers-NRW. Er ist für die Entwicklung und Koordination von medienpädagogischen Praxisprojekten im Bereich der schulischen und außerschulischen Medienbildung beim ComputerProjekt Köln zuständig und als Jugendschutzsachverständiger für das Land NRW bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) tätig.

Marcus Lüpke, studierter Diplomsportlehrer und Biologe, unterrichtet seit 14 Jahren als Lehrer und arbeitet zurzeit an einer niedersächsischen Grund- und Hauptschule. Er ist zudem freier Journalist, Herausgeber des Buches „Gewaltprävention 2.0: Digitale Herausforderungen“ und Fachreferent. Als medienpädagogischer Berater des Landes Niedersachsen arbeitet er an verschiedenen Projekten zum Thema Medienerziehung in der Schule mit.

Jens Wiemken ist studierter Diplom-Pädagoge und seit 1989 als freier Medienpädagoge bundesweit tätig. Er erhielt 2009 den Dieter Baake-Preis für das Computerspielprojekt „Hardliner“. Neben seiner praktischen Arbeit mit Kindern, Eltern und Lehrern zu aktuellen Medien entwickelt er Konzepte für die schulische und außerschulische Medienbildung. Er ist als Jugendschutzsachverständiger für das Land Niedersachsen bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) tätig.

INHALT

Intro	02
Hintergrundwissen zu Computerspielen	
Wer spielt wie viel?	03
Wie haben sich Computerspiele entwickelt?	05
Welche ökonomische Bedeutung haben Computerspiele heute?	06
Welche Technik wird zum Spielen genutzt?	07
Wie kann man Computerspiele kategorisieren?	08
Was fasziniert viele Kinder und Jugendliche an Computerspielen?	09
Welche Heldenfiguren gibt es in Computerspielen?	11
Was ist Computerspielsucht und welche Folgen treten auf?	12
Wie lange dürfen Kinder am Computer spielen?	14
Wie wirkt die dargestellte Gewalt in Computerspielen?	15
Welche gesetzlichen Alterskennzeichen gibt es?	16
Was lernt man beim Computerspielen?	17
Welche Werbeformen gibt es in Computerspielen?	19
Wie können Kostenfallen in Computerspielen aussehen?	20
Wie können weiterführende pädagogische Angebote mit Computerspielen aussehen?	21
Literaturverzeichnis	22
Linkverzeichnis	24

LIEBE LEHRERINNEN UND LEHRER,

Computerspiele sind mittlerweile unbestreitbar ein Teil der Alltagskultur. Für viele Kinder und Jugendliche ist das Spielen von Computerspielen eine regelmäßige Freizeitbeschäftigung oder gar Hobby geworden und auch viele Erwachsene verbringen einen Teil ihrer Freizeit in virtuellen Spielwelten. Man begegnet Computerspielen im Kino und in der Fernsehwerbung zur besten Sendezeit. Die Studie „Kinder+Medien, Computer+Internet“ (KIM) untersucht regelmäßig und repräsentativ die Mediennutzung von Kindern (6- bis 13-Jährige). Die Zahlen belegen: Immer mehr Kinder spielen mehrmals in der Woche am Computer oder der Konsole, und im Grundschulbereich geben mittlerweile zwei Drittel der Schülerinnen und Schüler an, sich für das Thema Computerspiele zu interessieren. Durch den Umgang der Kinder mit dem Medium werden Computerspiele zu einem wichtigen pädagogischen Thema und somit auch relevant für den Unterricht in der Grundschule.

Mit dieser Unterrichtseinheit geben wir Ihnen praxisbezogene Hilfen für den Unterricht, um das Thema Computerspiele in der Grundschule ausgewogen und altersgerecht behandeln zu können. Die Orientierung an den bestehenden Lehrplänen ermöglicht Ihnen eine Integration in Ihren Fachunterricht. Darüber hinaus erhalten Sie einen kurzen Abriss der historischen und kulturellen Bedeutung von Computerspielen und lernen die wichtigsten Genres sowie die gesetzlichen Regelungen zum Jugendmedienschutz in Deutschland kennen. Auch die Fragen, was an Computerspielen fasziniert und welche Risiken aus dieser Faszination erwachsen können, werden beantwortet.

Wir empfehlen Ihnen, sich über das theoretische Wissen hinaus auch praktisch mit Computerspielen auseinanderzusetzen, sei es gemeinsam mit den eigenen Kindern, bei Freunden oder in einem pädagogisch begleiteten Workshop. Denn mit eigenem Handlungswissen lässt sich das Thema Computerspiele in allen Bereichen überzeugend vermitteln.

HINTERGRUNDWISSEN ZU COMPUTERSPIELEN

WER SPIELT WIE VIEL?

Dass Freizeit von Kindern auch Medienzeit ist, stellte schon 1997 der Medienpädagoge Dieter Baacke fest. Und dies gilt heute mehr denn je, wie Studien und Alltagserfahrungen zeigen. Eine besondere Rolle in der medialen Freizeit spielen die Computerspiele, in deren Welten sich viele Grundmuster herkömmlicher und klassischer Kinderspiele wiederfinden lassen: Es wird erobert, aufgebaut, geordnet und es werden Abenteuer erlebt.

65 Prozent der 6- bis 13-Jährigen haben im Jahr 2010 angegeben, sich für das Thema Computerspiele zu interessieren. Dies schlägt sich auch im Gerätebesitz nieder: 65 Prozent der Jungen und 48 Prozent der Mädchen sind im Besitz einer stationären Spielekonsole (wie Playstation, Wii oder Xbox u.ä.), 49 Prozent der Jungen und 39 Prozent der Mädchen verfügen über eine tragbare Spielekonsole. Schon in diesem Alter liegen die Jungen beim Interesse für das Thema Computerspiele aber deutlich vor den Mädchen.

Mit zunehmendem Alter nimmt auch die Nutzungsdauer von Computerspielen zu. Sie erhöht sich merklich mit dem Beginn der Pubertät; mit 6 Jahren spielen 20 Prozent der Kinder mehr als 60 Minuten, mit 12 bis 13 Jahren sind es bereits 45 Prozent. Die Nutzungsdauer steigt nicht konstant an, sondern nimmt ab dem 13. Lebensjahr wieder ab, vielleicht weil andere Dinge im Leben der Jugendlichen wie Ausbildung, Partnerwahl etc. bedeutsamer werden.

Bei den Jungen im Alter von 6 bis 13 Jahren haben die Computerspiele mittlerweile den Fernseher in der Rangliste der liebsten Freizeitaktivitäten deutlich überholt, bei den Mädchen rangiert das Thema auf Platz 4 der Gesamtnennungen. Unangefochten auf den ersten beiden Plätzen stehen bei beiden Geschlechtern seit Jahren „draußen spielen“ und „mit Freunden treffen“. Somit sind Computerspiele für Kinder in diesem Alter wichtig, aber nicht das Wichtigste.

30 Prozent der Kinder geben an, dass sie in der Regel alleine spielen, 33 Prozent spielen lieber mit Freunden gemeinsam. 33 Prozent der Kinder nennen Computerspiele als Medium der Wahl, wenn sie „Spaß haben wollen“. Nach den Angaben der Eltern innerhalb der KIM-Studie spielen Kinder im Grundschulalter im Schnitt 36 Minuten am Tag, was auch die „Wenigspieler“ und extreme „Vielspieler“ umfasst.



Gerade bei den ersten Erfahrungen mit dem PC nehmen Computerspiele bei Grundschulkindern eine besondere Rolle ein. 71 Prozent der Jungen und 54 Prozent der Mädchen geben an, dass sie den heimischen PC für Computerspiele nutzen. Dies ist bei beiden Geschlechtern die Hauptnennung. Der Zugang zum Medium Computer erfolgt also nicht zuletzt über das Spielen. Im Rahmen der Medienerziehung muss es darum gehen, diese durch das Spiel ausgelöste Motivation aufzugreifen, weiterzuentwickeln und Kindern zu ermöglichen, den PC verantwortungsvoll und sinngerichtet zu nutzen.

Bei der Nennung der Lieblingsspiele werden Spiele aus verschiedenen Genres (s. u.) genannt. Sportspiele (Fifa), Rennspiele (Mario Kart) oder auch Jump&Runs (Super Mario) stehen bei den Kindern hoch im Kurs. Alle von den befragten Kindern in der KIM-Studie genannten Spiele weisen eine Altersfreigabe auf, die für Grundschülerinnen und Grundschüler geeignet ist.

Weiterführende Informationen im Netz:

KIM-Studie 2010 – Kinder + Medien, Computer + Internet: <http://www.mpfs.de/?id=192> (30.09.2012).

WIE HABEN SICH COMPUTERSPIELE ENTWICKELT?

Ihren historischen Ursprung haben Computerspiele in kommerziellen Simulationen in den 1960er-Jahren, die z. B. das Verhalten von Käufern simulierten. Populär wurden Computerspiele – oder hier besser noch: Videospiele – in den 1970er-Jahren durch die auch heute noch in Spielhallen vorhandenen Arcade-Automaten. Diese wurden damals noch zahlreich an beliebten Treffpunkten wie Kinos oder Cafés aufgestellt und die Spielerinnen und Spieler durften sich gegen den Einwurf von Münzen bei entsprechender Leistung in die Highscore-Liste des Gerätes eintragen. Die Spiele Space Invaders und Pac-Man zählen zu den erfolgreichsten Spielen dieser Ära und sind zu Klassikern der Computerspiel-Geschichte geworden.

In den 1980er-Jahren wurden Computerspiele für den heimischen Bereich populär. Als Medium dienten einerseits die sich verbreitenden Heim-PCs, andererseits wurden erste Konsolen entwickelt, die sich an den Fernseher anschließen ließen und in den ersten Ausführungen bewegte Strichgrafiken wie das Spiel Pong, das zuvor bereits als Arcade-Spiel sehr erfolgreich war, auf dem Fernsehbildschirm darstellten.

Die 1990er-Jahre waren der Durchbruch der tragbaren Spielkonsolen. Das Spiel Tetris wurde zu einem der meistverkauften Spiele aller Zeiten. Die Grafik entwickelte sich von der 2D-Grafik zu aufwändigen 3D-Grafiken weiter. Internet und Netzwerktechnik erlaubten es erstmals, mehrere Computer miteinander zu verbinden, um mit mehreren Spielerinnen und Spielern ein Spiel gemeinsam zu erleben.

Seit der Jahrtausendwende sind Computerspiele zu einem Massenmarkt geworden, dessen Produkte sich an immer breitere Käuferschichten richten. Computerspiele werden zunehmend auch unter ökonomischen oder kulturellen Gesichtspunkten diskutiert. Das mobile Spielen gewinnt nicht zuletzt durch die technische Entwicklung im Handybereich eine immer größere Bedeutung. Die seit Jahren unveränderte Steuerung auf dem PC und den Konsolen wird durch immer neue Formen wie Bewegungssteuerung oder Spezialcontroller (Mikrofone, Gitarren, etc.) erweitert.

Weiterführende Informationen im Netz:

Geschichte der Computerspiele auf spielbar.de: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/> (30.09.2012).

WELCHE ÖKONOMISCHE BEDEUTUNG HABEN COMPUTERSPIELE HEUTE?

Computerspiele stehen im marktwirtschaftlichen Wettstreit mit anderen medialen Produkten wie Filmen oder Musik – und die Veröffentlichung eines Spiels muss sich für den Hersteller ökonomisch rentieren, der Umsatz mit dem Spiel muss also alle Kosten der Entwicklung und Veröffentlichung deutlich übersteigen. Je höher die Produktionskosten, desto mehr Exemplare müssen von einem Spiel verkauft werden, um in die Gewinnzone zu kommen. Bei mittlerweile zweistelligen Millionenbeträgen, die die Produktion eines Vollpreis-Computerspiels kostet, wächst auch der Druck auf die Publisher (Verleger) der Computerspiele. Der Analyst M2 Research beziffert die durchschnittlichen Kosten eines Spiels für mehrere Spiele-Plattformen (wie PC, Xbox, Playstation, Wii etc.) auf einen Betrag zwischen 18 und 28 Millionen Dollar, wobei größere Spiele sogar oft über 40 Millionen Dollar in der Entwicklung kosten, kleinere Spiele für eine Plattform können mit 10 Millionen Dollar zu Buche schlagen.

Im Gegensatz zu analogen Medien können digitale Medien wie Computerspiele ohne Qualitätsverlust kopiert werden. Um diese Kopien zu vermeiden, setzt die Industrie mit unterschiedlichem Erfolg auf verschiedene Kopierschutzmechanismen. Je länger dieser Schutz nach der Veröffentlichung einer Umgehung standhält, desto größer schätzen die Publisher die Chancen auf einen kommerziellen Erfolg ein.

Den größten wirtschaftlichen Erfolg erzielen aus diesem Grund mittlerweile Spiele, die ausschließlich online gespielt werden können. Diese setzen oftmals ein monatliches Abonnement voraus, damit auf den Servern des Herstellers gespielt werden darf.

Ein Gegenentwurf zum Abomodell sind sogenannte Free-To-Play-Spiele, die erst einmal kostenlos angeboten werden, für deren vollen Funktionsumfang oder besondere Spielverbesserungen der Spieler jedoch später im Spiel zahlen muss. Viele Onlinespiele werden mittlerweile innerhalb der Sozialen Netzwerke angeboten, was die bisherigen Nutzergruppen erweitert und auch Nicht-Spieler immer wieder mit Computerspielen in Berührung bringt.

Weiterführende Informationen im Netz:

Jörg Müller-Lietzkow, *Zwischen Rentabilität und Kulturmedium – Digitale Spiele – Weit mehr als eine rational-ökonomische Rentabilitätsrechnung* (Seite 112 -114): <http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf> (30.09.2012).



WELCHE TECHNIK WIRD ZUM SPIELEN GENUTZT?

Der Personal Computer (PC) ist gerade im Grundschulalter eine beliebte Spieleplattform. In fast jedem deutschen Haushalt ist mittlerweile ein PC vorhanden, den die Kinder und Erwachsenen zum Spielen nutzen können. Einfache Online-Spiele (z. B. Browser Spiele, s. u.) benötigen vergleichsweise wenig Computerleistung, aufwändige Spiele hingegen stellen oft hohe Hardware-Anforderungen (an die Rechenleistung oder Grafikkarten etc.).

Sollen Spiele im Unterricht nicht nur theoretisch besprochen, sondern auch praktisch gespielt werden, sollte man sich vorher über die Ausstattung der vorhandenen Rechner informieren. Für die vorliegenden Unterrichtseinheiten sind bewusst Online-Spiele ausgewählt worden, die keine eigenständige Installation oder Erweiterung benötigen und von Schulrechnern ohne Probleme gemeistert werden können.

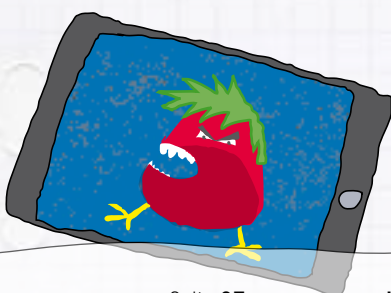
Tragbare Konsolen (wie Nintendo 3DS oder Playstation Vita) sind gerade bei Kindern und jüngeren Jugendlichen besonders beliebt. Mit diesen Geräten der aktuellen Generation ist auch das Surfen im Internet oder der Konsum von Filmen und Musik möglich. Tragbare Konsolen bieten den Vorteil eines integrierten Bildschirms, sodass keine zusätzlichen Geräte nötig sind. Zudem begünstigt der Akku-Betrieb dieser Geräte einen mobilen Einsatz. Für den Einsatz im Schulunterricht ist jedoch die Größe des Bildschirms nachteilig, der ein längeres gemeinsames Arbeiten von mehreren Schülerinnen und Schülern vor der Konsole so gut wie ausschließt.

Neben den tragbaren Konsolen gewinnen auch Handys in Form von Smartphones als Plattformen für digitale Spiele an Bedeutung. Mit der weiteren Verbreitung von Smartphones auch bei Kindern und Jugendlichen wird das Handy auch in dieser Altersgruppe in Zukunft noch mehr Gewicht bekommen. Bisher überwiegen in diesem Bereich noch „Spiele für zwischendurch“ (so genannte „Casual Games“) ohne hohe Komplexität. Eine immer leistungsfähigere Technik ermöglicht auch auf Smartphones immer umfangreichere Spielwelten.

Bei vielen älteren Spielerinnen und Spielern stehen die sogenannten stationären Konsolen hoch im Kurs. Damit sind Spielgeräte gemeint, die mit einem Fernseher verbunden werden und in der Regel an einem festen Platz in der Wohnung stehen; bekannt sind Wii, Xbox oder Playstation.

Weiterführende Informationen im Netz:

Technikübersicht auf [klicksafe.de](http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/plattformen/): <http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/plattformen/> (30.09.2012).



WIE KANN MAN COMPUTERSPIELE KATEGORISIEREN?

Computerspielerinnen und -spieler wählen ihre Spiele nach persönlichen Vorlieben aus und spielen nicht per se Computerspiele. Ähnlich wie bei Literatur oder bei Filmen kann man Computerspiele in verschiedene Genres unterteilen.

Die Informationsplattform spielbar.de der Bundeszentrale für politische Bildung unterteilt in ihrem Leitfaden für Lehrkräfte die Genres folgendermaßen:

Denk- & Geschicklichkeitsspiele:

Zur Lösung sind vor allem Kombinationsgabe und Konzentrationsfähigkeit gefordert. Außerdem werden nicht selten Ausdauer und Frustrationstoleranz verlangt.

Actionspiele:

Gefragt sind in erster Linie Reaktionsschnelligkeit und Geschicklichkeit. Zum Genre zählen beispielsweise Jump 'n' Runs oder Kampfspiele wie Ego-Shooter.

Strategiespiele & Simulationen:

Kennzeichnend für Strategiespiele sind langfristig angelegte und komplexe Herausforderungen. Charakteristisch für Simulationen ist ihr hoher Realitätsanspruch.

Adventures & Rollenspiele:

Bei Adventures wird die Handlung durch das Lösen von Rätseln und Aufgaben bestimmt. Bei Rollenspielen steht die Weiterentwicklung des Spielcharakters im Vordergrund.

Sport- & Rennspiele:

Kaum eine Sportart ist nicht vertreten. Der Wettbewerbscharakter ist typisch. Unterschiede zwischen den Spielen ergeben sich in puncto Realitätsanspruch.

Weiterführende Informationen im Netz:

Genreübersicht auf spielbar.de: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/genres-spielweisen/> (30.09.2012).

Genreübersicht auf dem Spieleratgeber-NRW: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=3> (30.09.2012).

Genreübericht in der Infobroschüre „Mit Medien leben: gewusst wie! – Computerspiele – Wissenswertes für Kinder, Jugendliche und Erwachsene“ http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/product_info.php?products_id=43 (30.09.2012).

WAS FASZINIERT VIELE KINDER UND JUGENDLICHE AN COMPUTERSPIELEN?

Für Außenstehende ist es oft nur schwer nachvollziehbar, warum Kinder und Jugendliche sich zu Computerspielen hingezogen fühlen. Fachleute haben verschiedene Faszinationsgründe identifiziert:

Ein Faszinationsgrund kann das gemeinsame Spielen sein, welches heutzutage auch über das Internet möglich ist. Kinder und Jugendliche messen sich miteinander und vergleichen ihr Können in einem spielerischen Rahmen oder spielen kooperativ zusammen und lösen gemeinsam Aufgaben. Durch integrierte Kommunikationsmöglichkeiten (wie Sprach- und Textchat) können sich Spielerinnen und Spieler untereinander austauschen, Taktiken besprechen und sich über das Spiel hinaus vernetzen.

Ebenfalls kann die Präsentation des Spiels auf Kinder und Jugendliche eine faszinierende Wirkung ausüben. Während Computerspiele früher eher schlicht waren, haben in der heutigen Zeit die akustischen und visuellen Reize stark zugenommen. Die Darstellung scheint in vielen Spielen nahezu wirklichkeitsgetreu, wodurch die Atmosphäre der Spielwelt realistischer und somit faszinierender wird.

Die Möglichkeit der Interaktion mit der Spielwelt, also die Interaktivität, stellt einen weiteren Faszinationsgrund dar. Während die Handlung in Romanen und Spielfilmen vorgegeben ist und fertige Lösungen präsentiert, ist das Geschehen innerhalb eines Computerspiels interaktiv, und mögliche Lösungen müssen selbst erarbeitet werden. Die Spielerin oder der Spieler kann die Spielfigur steuern und selbst Entscheidungen treffen, auf die innerhalb kürzester Zeit eine Reaktion erfolgt.

Der „Flow“ innerhalb eines Spiels beschreibt das Phänomen, dass der Spielende innerhalb des Spiels in seinen Kompetenzen bestätigt wird und laufend positive Rückmeldungen durch das Spiel erfährt. Dadurch können Spielerinnen und Spieler in die Spielwelt „eintauchen“ und für eine gewisse Zeit ihre reale Umwelt vergessen. Auf verschiedene Weisen schaffen es Computerspiele, dass sie den Spielenden weder unter- noch überfordern (vgl. Csikszentmihalyi 1993, S. 11).

Einen weiteren Faszinationsgrund kann die simulierte Lebenserfahrung (vgl. Klimmt, 2006) darstellen. In Computerspielen werden Themen behandelt, die Kinder und Jugendliche auch in ihrem sonstigen Alltag interessieren. Beispielsweise können Fußballfans ihrer Lieblingsmannschaft virtuell zur Meisterschaft verhelfen. Dadurch wird das Spiel zu einer simulierten Lebenserfahrung, bei der eine direkte Verbindung zwischen Spielthema und Lebenswelt der Nutzerinnen und Nutzer entsteht.

Ebenso übt die Möglichkeit, Kontrolle über eine Spielfigur zu übernehmen, also Selbstwirksamkeit (ebd.) beim Spielen zu erleben, eine Faszination auf Kinder und Jugendliche aus. Das Hineinschlüpfen in eine andere Rolle und das Verkörpern einer heroischen Persönlichkeit innerhalb der virtuellen Welt kann Kinder und Jugendliche begeistern und ihnen Glücksmomente verschaffen.

“Crossmediales Marketing“ bedeutet, dass den Konsumenten Inhalte über mehrere Medien verteilt angeboten werden. Zum Beispiel gibt es zur Romanfigur Harry Potter neben den Büchern auch Filme und Computerspiele. Fans der Figur können die Abenteuer ihres Helden visuell im Film erleben oder interaktiv im Computerspiel nachspielen.

Weiterführende Informationen im Netz:

Artikel „Das Faszinierende an Video- und Computerspielen“ auf dem Internet-ABC:

<http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-faszination.php> (30.09.2012).

WELCHE HELDENFIGUREN GIBT ES IN COMPUTERSPIELEN?

In Computern können fantastische Welten entstehen, in denen die Gesetze der Realität außer Kraft gesetzt werden. So sind bei Kindern etwa die comichaften Helden des Mario-Universums besonders beliebt. Hier gewinnt immer das Gute gegen das Böse und die positiven Motive der Helden sind dabei klar erkennbar. Dabei ist es gar nicht einfach, die Emotionen und Motive einer Spielfigur zu vermitteln, denn die Figur ist ohne das Zutun der Spielerinnen und Spieler erst einmal ein seelenloses digitales Geschöpf. Innere Dialoge werden oftmals durch den Rückgriff auf kurze Filme transportiert. In Internetspielen wird in der Regel auf einen ausgefeilten Hintergrund der Spielfigur komplett verzichtet oder dieser lediglich angedeutet. Die Spielerinnen und Spieler haben diese Motivlage zu akzeptieren oder mit ihrer eigenen Phantasie zu füllen.

Optisch sind die Protagonisten/Figuren in Computerspielen in der Regel stereotyp als Gut und Böse dargestellt. Die Helden sind dabei in der Regel bunt, gut gelaunt und „nett“, während ihre Gegner düsterer gestaltet sind und oftmals versuchen, die Herrschaft über die Spielwelt an sich zu reißen. Ambivalent handelnde Figuren, deren Handeln nicht auf Anhieb zu durchschauen ist oder sich im Spielverlauf sogar wandelt, treten eher in Spielen für Jugendliche und Erwachsene auf.

In der Geschichte der Computerspiele dominieren bisher die männlichen Helden das Geschehen auf dem Bildschirm. Die Rollen innerhalb des Spieles sind dabei in der Regel klischeehaft verteilt, auch in der Spieleserie „Mario“ rettet der männliche Held die „Prinzessin“. Ob dies an einer männlich geprägten Industrie liegt oder an einem vornehmlich männlichen Zielpublikum, ist nicht abschließend zu beantworten. Natürlich gibt es auch Heldinnen, die allerdings oft ein klischeehaftes weibliches Erscheinungsbild aufweisen.

Je nach Genre und dessen inhaltlicher Ausrichtung sind die Helden eher an einer konflikthafte Lösung (z. B. Shooter, Action-Adventures) oder einer konfliktvermeidenden Lösung (z. B. Adventures, Denk- und Geschicklichkeitsspiele) interessiert.



WAS IST COMPUTERSPIELSUCHT UND WELCHE FOLGEN TRETEN AUF?

Eltern und Erwachsene stehen dem Freizeitverhalten ihrer Kinder in Bezug auf Computerspiele häufig kritisch gegenüber und sind besorgt. Sie bemängeln den hohen Zeitaufwand, den Kinder und Jugendliche in ihr Hobby investieren. Bei einigen Kindern und Jugendlichen nimmt das Spielen einen so hohen Stellenwert ein, dass sie sich nur noch schwer und möglicherweise unter der Androhung von Strafe davon lösen können. Dadurch kann sich eine gefährliche Spirale für Nutzerinnen und Nutzer entwickeln: Wenn der Alltag mit Problemen, Konflikten und Frustrationen gefüllt ist, können besonders Kinder und Jugendliche die virtuelle Welt, in der sie schnelle Erfolge und Respekt erfahren, als Fluchtpunkt nutzen. Dadurch verstärken sich die alltäglichen Probleme, wofür wiederum die Flucht in die virtuelle Welt die einzige Lösung zu sein scheint. Kindern und Jugendlichen sollte aus präventiven Gründen dieser Wirkungsmechanismus früh verdeutlicht werden. Mit dem Wechsel von der Grundschule in die weiterführende Schule findet auch ein autarkeres Medienhandeln statt, auf das die Kinder vorbereitet sein sollten. Eltern von Grundschulkindern haben im Hinblick auf den Medienkonsum ihrer Kinder unterschiedliche Vorstellungen, die sich auch auf die Wahrnehmung der Kinder von „mehr“, „wenig“ oder „zu viel“ übertragen. Bei der Thematisierung von Medienzeiten ist es daher wichtig, Stigmatisierungen einzelner Kinder zu vermeiden.

Vor allem Online-Rollenspiele wie „World of Warcraft“ (geläufige Abk. WoW) mit einer USK-Freigabe ab 12 Jahren, die rund um die Uhr zugängliche, sogenannte „persistente“ Spielwelten bieten, stehen mit exzessiven Spielzeiten oder Computerspielsucht in Zusammenhang. Mittlerweile gibt es zahlreiche ähnlich funktionierende Spiele, bei denen keine monatlichen Abgebühren entstehen und die daher auch für Kinder ohne größere Hindernisse zugänglich sind.

Durch eine ausgeklügelte Aufgaben- und Belohnungsstruktur werden Spielerinnen und Spieler in der Spielwelt gehalten und können darüber die Dauer der Spielzeit schnell vergessen. Ebenso lernen Spielerinnen und Spieler neue Bekanntschaften im virtuellen Raum kennen, mit denen sie gemeinsam spielen und an deren Spielzeiten sie sich orientieren und länger spielen, um mithalten zu können.

Jede Spielerin und jeder Spieler erfährt die Bindungsfaktoren und deren Wirkung unterschiedlich. Letztlich können jedoch das Erkennen der und das Wissen um die hohe Bindungskraft dazu beitragen, bei den Betroffenen einerseits, aber auch bei Pädagoginnen und Pädagogen andererseits ein Problembewusstsein zu entwickeln.



Ob es sich bei der Computerspielsucht wirklich um ein eigenständiges Krankheitsbild handelt, ist umstritten. So ist sie von der Weltgesundheitsorganisation (WHO) in ihrer „Internationalen statistischen Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (ICD, engl.: International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems)“ international nicht als Suchtkrankheit gemäß ICD-10 anerkannt. Experten wie Fengler sehen eine mögliche Ursache für ein allgemein mediengebundenes Suchtverhalten in der Flucht vor Einsamkeit, innerer Leere und Problemen. Intensiver Medienkonsum dient „als Narkotikum gegen Weltschmerz, Langeweile und emotionale Verletzung“ (Fengler 2002, S.511). Auch für Bakker, den Gründer der ersten europäischen Klinik für Computerspielabhängige, sind diese Patienten keine „Süchtigen“. Seiner Ansicht nach ist es eher ein soziales als ein psychologisches Problem, bei dem die meisten Menschen unter sozialer Isolierung und der Unfähigkeit zum aktiven Aufbau sozialer Kontakte leiden (Maguire 2008). Präventiv wirke, wenn Spielerinnen und Spieler in ein funktionierendes soziales Umfeld eingebunden sind.

Folgende Kriterien werden in der Wissenschaft als Indikatoren für besorgniserregendes Spielverhalten genannt (vgl. Grüsser et al. 2006):

Es findet eine Einengung des Denkens und Verhaltens statt, die Gedanken drehen sich nur noch um das Computerspiel, die Betroffenen sind nicht mehr in der Lage, sich mit anderen Themen intensiv auseinanderzusetzen. Damit einher geht ein Kontrollverlust, so können auch selbstgesetzte Spielzeiten nicht mehr eingehalten werden. Das Auftreten von Entzugserscheinungen wird nicht von allen Wissenschaftlern angeführt, jedoch korrelieren diese mit einer auftretenden Toleranzentwicklung, d.h. die Spielerinnen und Spieler müssen immer länger spielen, um zufrieden zu sein und sich alleine vom Spiel lösen zu können. Mit zunehmender Dauer können die betroffenen Spielerinnen und Spieler nicht mehr die von ihnen verlangten Leistungen in der Schule erbringen, die Folgen sind dann negative soziale Konsequenzen wie Streit mit den Eltern, schlechte Noten oder die Nichtversetzung in die nächste Jahrgangsstufe.

Weiterführende Informationen im Netz:

Informationen zur Computerspielsucht beim Internet-ABC: <http://www.internet-abc.de/eltern/spielsucht.php> (30.09.2012).

Studie der Landesanstalt für Medien NRW: <http://www.lfm-nrw.de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-66-68.html> (30.09.2012).

WIE LANGE DÜRFEN KINDER AM COMPUTER SPIELEN?

Viele Eltern wünschen sich von Experten genaue Angaben im Sinne einer pädagogischen Empfehlung zu den Spielzeiten ihrer Kinder. Doch einheitliche Zeiten für alle Kinder und Jugendlichen kann es natürlich nicht geben. Viele Zahlen, die auf Flyern, Webseiten und in Büchern zu lesen sind, sind nicht durch empirische Untersuchungen belegt. Die Angaben können lediglich als Richtwerte verstanden werden, die auf der Erfahrung und dem pädagogischen Wissen der Autoren beruhen.

Die EU-Initiative „klicksafe“ z. B. nennt zur Orientierung folgende Zeitangaben:

4–6 Jahre ca. 20–30 Minuten am Tag in Begleitung der Eltern

7–10 Jahre ca. 45 Minuten am Tag

11–13 Jahre ca. 60 Minuten am Tag

Viele Medienpädagoginnen und Medienpädagogen empfehlen statt eines täglichen Minuten- oder Stundenkontos die Einrichtung eines Wochenbudgets, sodass sich Kinder und Jugendliche ihre Spielzeit selbst einteilen können und über die Motive ihres Medienkonsums (Lieblingsserie, Langeweile, etc.) nachdenken müssen.

Doch ebenso wichtig ist eine darüber hinausgehende Auseinandersetzung mit dem Thema Computerspiele. Eltern (und Pädagoginnen und Pädagogen) sollten mit ihren Kindern in Austausch treten, sich genau anschauen, was die Kinder spielen und die Spielzeit gegebenenfalls kontrollieren bzw. anpassen. Wichtiger als das genaue Einhalten von Minutenkontingenten ist es allerdings, die Motive zu verdeutlichen („Warum spiele ich eigentlich?“), Alternativen aufzuzeigen („Was soll ich denn sonst machen?“) oder andere Erziehungsinstanzen wie beispielsweise die Schule einzubinden.

WIE WIRKT DIE DARGESTELLTE GEWALT IN COMPUTERSPIELEN?

Gewalt wird in Computerspielen nicht nur grafisch und akustisch dargestellt, sondern interaktiv erlebbar gemacht. Ein einfacher Ursache-Wirkungs-Zusammenhang zwischen der Nutzung von Gewaltspielen und dem Ausüben von Gewalt konnte in der Medienwirkungsforschung bisher nicht nachgewiesen werden. Vielmehr geht aus den unterschiedlichen Studien hervor, dass menschliches Verhalten nicht monokausal erklärbar ist, jedoch verschiedene Einflüsse wie biografische, soziologische, genetische und neurobiologische Faktoren in Kombination mit einer exzessiven Nutzung gewalthaltiger Computerspiele durchaus negative Folgen nach sich ziehen können (vgl. Hartmann 2006).

Der Blick auf die in Spielen dargestellte Gewalt ist für den außenstehenden Betrachter dabei immer ein anderer als der des bzw. der aktiv Spielenden. Für den Spielenden sind in der Regel Spannung und Nervenkitzel ausschlaggebend für die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele, da er dort gefahrlos in eine andere Rolle schlüpfen kann, die ihm im normalen Leben nicht zur Verfügung steht und nach anderen Regeln funktioniert als die Realität.

Es ist daher notwendig, sich mit Kindern frühzeitig über ihre Spiele (nicht nur die digitalen) auseinanderzusetzen. Wichtig innerhalb des Spielprozesses ist es, dass die Rahmung des Spiels, das heißt der Raum der Spielvereinbarung, nicht verlassen wird und dem Spielenden jederzeit klar ist, dass es sich um ein Spiel handelt. Die Fähigkeit, genau diese Grenzen wahrzunehmen und sich daran zu halten, wird von der Wissenschaft als Rahmungskompetenz bezeichnet (Fritz 1997, S. 30).

Insofern liegt es nahe, das Verhältnis von Spiel und Nicht-Spiel und damit von virtueller und realer Welt bereits in der Grundschule durch die vorliegenden Unterrichtseinheiten aufzugreifen und zu thematisieren, um genau diese Rahmungskompetenz bereits im Grundschulalter auszubilden und zu stärken.

Computerspiele mit einer Freigabe ab 12, ab 16 oder ab 18 Jahren gehören nicht in die Hände von Kindern. Die drastische Darstellung von Gewalt kann Kinder in ihrer Entwicklung beeinträchtigen und z. B. Alpträume auslösen, da sie ihre Rahmungskompetenz noch nicht so weit entwickelt haben wie ältere Jugendliche oder Erwachsene, um das Gesehene als reines Medienerebnis richtig einordnen und verarbeiten zu können. Der Jugendschutz im Bereich der Computerspiele setzt hier deutlich Altersgrenzen, die die mediale Erfahrung des jeweiligen Alters und den Grad der Persönlichkeitsentwicklung berücksichtigen.

Weiterführende Informationen im Netz:

Metastudie „Medien und Gewalt – Befunde der Forschung 2004–2009“ Kurzfassung:

<http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Medien-und-Gewalt-Befunde-der-Forschung-Kurzfassung,property=pdf,bereich=bmfsfj,rwb=true.pdf> (02.03.2012).

WELCHE GESETZLICHEN ALTERSKENNZEICHEN GIBT ES?

In Deutschland ist die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) seit 2003 für die Alterskennzeichnung von Computer- und Videospiele zuständig.

Die Alterseinstufung durch die USK ist für die Spielehersteller verpflichtend und erfolgt in einer der fünf Alterskennzeichnungen „keine Altersbeschränkung“, „ab 6 Jahren“, „ab 12 Jahren“, „ab 16 Jahren“ oder „ab 18 Jahren“.



Diese Kategorien beziehen sich auf problematische Inhalte wie Gewalt, sexuelle Darstellung, Drogengebrauch oder -missbrauch und Sprache oder andere, sagen aber nichts über deren pädagogische Altersempfehlung aus.

Die Alterseinstufungen müssen in einer vorgegebenen Größe auf die Verpackung und auf den Datenträger gedruckt werden und deutlich erkennbar sein. Kindern dürfen Spiele mit einer für sie ungeeigneten Alterskennzeichnung nicht zugänglich gemacht werden (Eltern haben hier allerdings durch ihr „Erziehungsprivileg“ besondere Rechte und dürfen diese Alterskennzeichnung beispielsweise ignorieren). Im schulischen Alltag bedeutet dies, dass beim Einsatz von Computerspielen die Alterskennzeichen der zu verwendenden Spiele immer geprüft werden müssen. Spiele können in der Datenbank der USK unter <http://www.usk.de> überprüft werden.

Das europäische Pendant zur USK ist die Pan European Game Information (PEGI), bei der es die Alterseinstufungen „+3“, „+7“, „+12“, „+16“ und „+18“ gibt. Im Gegensatz zur USK ist diese Alterseinstufung in Deutschland nicht verpflichtend für den Einzelhandel. Oftmals finden sich auf deutschen Verpackungen sowohl das USK- als auch das PEGI-Kennzeichen. Viele Spiele werden nicht nur für den deutschen, sondern auch den österreichischen und schweizerischen Markt produziert und verpackt. In letztgenannten Ländern gilt die europäische PEGI-Norm.

In Deutschland ist ausschließlich das USK-Kennzeichen auf der Verpackung gesetzlich maßgeblich!

Zudem prüft die USK seit 2012 auch Online-Spiele, die nicht auf einem Datenträger in Deutschland erscheinen. Die Prüfung von Online-Spielen ist derzeit allerdings nicht verpflichtend, sondern freiwillig, da viele Online-Spiele nicht in Deutschland produziert werden und nicht auf deutschen Servern liegen. Die dynamische Natur von Webseiten lässt außerdem eine einmalige dauerhafte Einschätzung der Inhalte nicht zu. So kann eine Webseite, die eine Freigabe ab 12 Jahren bekommen hat, durch die Erweiterung von Inhalten binnen kürzester Zeit eine höhere Freigabe von ab 16 oder sogar ab 18 Jahren erfordern.



WAS LERNT MAN BEIM COMPUTERSPIELEN?

Kinder lernen in der Regel früh, erst durch Beobachtung, später durch Ausprobieren, einen Computer zu bedienen. Computerspiele bieten einen Anreiz, Fähigkeiten und Fertigkeiten spielerisch auszubilden.

Doch auch über dieses Anwenderwissen hinaus werden Fähigkeiten bei den Spielerinnen und Spielern gefördert. Diese Fähigkeiten sind von Genre zu Genre unterschiedlich und dementsprechend vielfältig. Lernen muss man dabei jedes Spiel neu, viele erworbene Fähigkeiten sind an ein bestimmtes Spiel gebunden und nicht oder nur teilweise auf andere Tätigkeiten übertragbar.

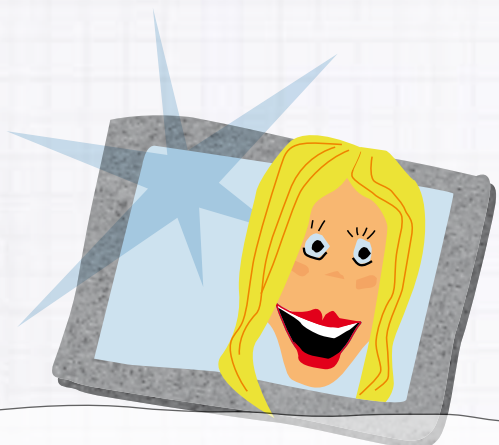
Ob mit Maus und Tastatur oder mit dem Gamepad gesteuert wird, für die Verknüpfung der Eingabe mit dem Geschehen auf dem Bildschirm benötigen Spieler und Spielerinnen eine gute Auge-Hand-Koordination und gutes Reaktionsvermögen, um blitzschnell auf das Geschehen auf dem Bildschirm reagieren zu können. Um sich in komplexen 3D-Welten ohne Probleme zurechtfinden und fortbewegen zu können, wird eine gute räumliche Vorstellungskraft benötigt.

Einige Genres beinhalten umfangreiche Rätsel, die durch logisches Denken gelöst werden müssen, damit das Spielgeschehen voranschreitet. Permanent müssen in Computerspielen die verschiedenen Parameter des Spiels zueinander in Beziehung gesetzt und darauf aufbauend strategische Entscheidungen getroffen werden.

Viele Spiele beinhalten heute Mehrspielermodi. Spielen die Spieler dabei nicht nur gegeneinander, sondern auch miteinander, werden von ihnen kommunikative Fähigkeiten gefordert. Die Kommunikation kann dabei schriftlich im Chat oder gesprochen per Headset stattfinden.

Computerspiele können viele parallele Anforderungen an den Spieler und die Spielerin stellen. Ohne Aufmerksamkeit und Konzentration kann das Spielziel nicht erreicht werden.

„Serious Games“ wollen Wissen quasi „nebenbei“ vermitteln (vgl. auch Fromme et al. 2010). Als „Serious Games“ (übersetzt: ernsthafte Spiele; sinngemäß: Spiele mit einer bildenden Absicht) werden Spiele bezeichnet, deren eigentliches Ziel es ist, dem Spieler ein Wissens- bzw. Themengebiet näherzubringen.



Den Spielerinnen und Spielern sollen der ernsthafte Hintergrund und die vielen im Spiel enthaltenen Informationen erst einmal gar nicht auffallen. Das Spiel soll von ihnen lediglich als Spiel, weniger als Lerninhalt wahrgenommen werden. Wirklich belastbare wissenschaftliche Ergebnisse zum Lernerfolg durch die Beschäftigung mit Serious Games liegen bisher noch nicht vor. Daneben gibt es zahlreiche Ansätze und Konzepte, die sich das Potenzial von Computerspielen für die Vermittlung pädagogischer Inhalte nutzbar machen wollen, wie z. B. Edu-tainment, E-Learning und (Digital) Game-Based Learning (vgl. auch Vollbrecht 2008).

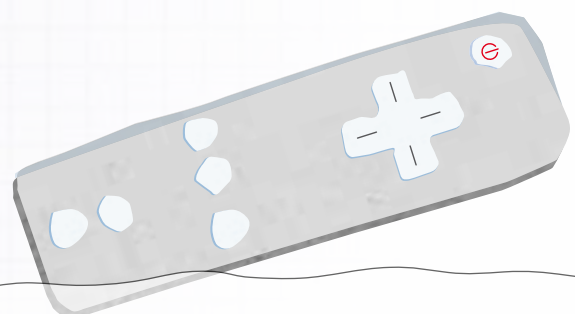
Für die Ausbildung von Medienkompetenz ist es notwendig, dass sich Kinder und Jugendliche mit der Wirkung von Computerspielen auseinandersetzen und dadurch Chancen und Risiken dieses Mediums verstehen lernen.

Auch auf der kulturellen, künstlerischen und technischen Ebene gibt es viele Aspekte, die sich als Gegenstand von Unterricht behandeln lassen.

Weiterführende Informationen im Netz:

Studie des JFF – Institut für Medienpädagogik „Kompetenzpotentiale populärer Computerspiele“:

http://www.jff.de/index.php?BEITRAG_ID=2023 (30.09.2012).



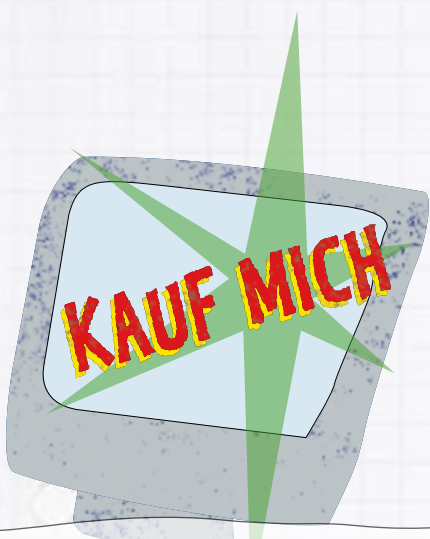
WELCHE WERBEFORMEN GIBT ES IN COMPUTERSPIELEN?

Computerspiele sind in den letzten Jahren durch ihre werbeattraktive junge Zielgruppe immer stärker in den Fokus der Werbeindustrie getreten. Mit der zunehmenden Verbreitung von Spielen über das Internet haben Spieleportale, auf denen Spieler aus zahlreichen Spielen ihre Favoriten wählen können, an Bedeutung gewonnen. Auf diesen Portalen ist es gerade für Kinder nicht immer ersichtlich, bei was es sich um Werbung handelt, zumal diese in den seltenen Fällen als solche gekennzeichnet ist. Neben herkömmlicher Produktwerbung verweisen die Spieleportale auch immer wieder auf andere Spiele und Portale. Gerade Kinder können über diese Werbeflächen schnell von einer als unbedenklich identifizierten Seite auf Seiten mit Erwachseneninhalten springen. Die in den Unterrichtseinheiten behandelten Spieleseiten sind pädagogische Portale, auf denen sich allerdings auch Links zu kommerziellen Seiten mit Werbung finden.

In Browserspielen gibt es ähnlich wie auf anderen Seiten Werbebanner bzw. Werbeflächen, überlagernde Werbeeinblendungen oder sogar Werbevideos. Hier gibt es oft die Möglichkeit, Werbung durch sogenannte Premium-Accounts abzuschalten. Dafür muss der Nutzer eine monatliche Summe zahlen. So genannte In-Game Werbung ist eine spezifische Werbeform innerhalb von Computerspielen. Dabei handelt es sich um Werbung, die innerhalb einer Spielwelt als Teil der Spielwelt erscheint. Sie ist nicht so augenscheinlich wie beispielsweise Fernsehwerbung, die gekennzeichnet werden muss, sondern oft unterschwellig im jeweiligen Spielgeschehen verankert. Im Fußballspiel gibt es zum Beispiel Bandenwerbung, die während der gesamten Spielzeit im Hintergrund zu sehen ist, und auch bei einem Autorennen ist Werbung oft am Rand der Strecke zu finden. Aber auch die Auswahl von Autos bzw. bestimmten Autotypen im Spiel dient oft der Werbung. Gerade Kinder nehmen diese Art der Werbung oft nicht als solche wahr und sollten frühzeitig für diese Sonderform sensibilisiert werden.

Weiterführende Informationen im Netz:

Studie „Werbung in Computerspielen: Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz“: <http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Forschung/Zusammenfassung-Band-70-Werbung-in-Computerspielen.pdf> (30.09.2012).

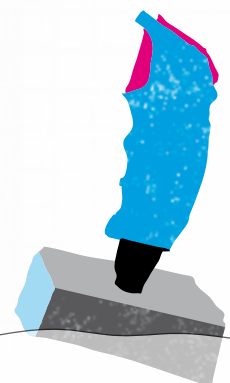


WIE KÖNNEN KOSTENFALLEN IN COMPUTERSPIELEN AUSSEHEN?

Während man vor einigen Jahren einen Datenträger kaufte und sämtliche Spielinhalte zur Verfügung standen, gibt es heute bei fast jedem Titel zusätzliche, oftmals kostenpflichtige, Inhalte zum Download aus dem Internet. So stehen Extra-Level, verbesserte Waffen, neue Musik oder schnellere Autos zur Verfügung, um dem Spieler oder der Spielerin einen Vorteil zu verschaffen oder um das Spielaussehen zu verändern. Meist werden diese zusätzlichen Inhalte für eine systemeigene Währung angeboten, die der Spieler vorher gegen reales Geld eintauscht. Durch diesen Währungsumtausch wird es schwieriger, den Überblick über die Ausgaben in Euro zu behalten. Durch das Investieren vieler kleiner Beträge können gerade jüngere Spielerinnen und Spieler schnell den Überblick über die Gesamtsumme verlieren. Oft stehen den Spielerinnen und Spielern die unterschiedlichsten Bezahlungsmöglichkeiten zur Verfügung. Neben den klassischen Bezahlmethoden wie Bankeinzug oder Kreditkarte können Spielerinnen und Spieler auch oft direkt über das Handy bezahlen. Da auch ältere Grundschulkinder mittlerweile im Besitz eines Handys sind, kann es in der Beratungssituation mit Eltern notwendig sein, diese auf die mögliche Kostenfalle hinzuweisen. Eine Lösung ist die Sperrung von Bezahldiensten auf der entsprechenden Handynummer über den Mobilfunkanbieter.

Weiterführende Informationen im Netz:

Artikel „Was kostet die virtuelle Welt“ auf dem Spieleratgeber-NRW: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=3113> (30.09.2012).



WIE KÖNNEN WEITERFÜHRENDE PÄDAGOGISCHE ANGEBOTE MIT COMPUTERSPIELEN AUSSEHEN?

Die Unterrichtsmodule sind so angelegt, dass sie mit wenig Aufwand auch zu umfangreicheren Projekten erweitert werden können. So können die einzelnen Module innerhalb einer Projektwoche zu einem größeren Projekt verbunden werden, in dem auch umfangreichere Spielzeiten möglich sind.

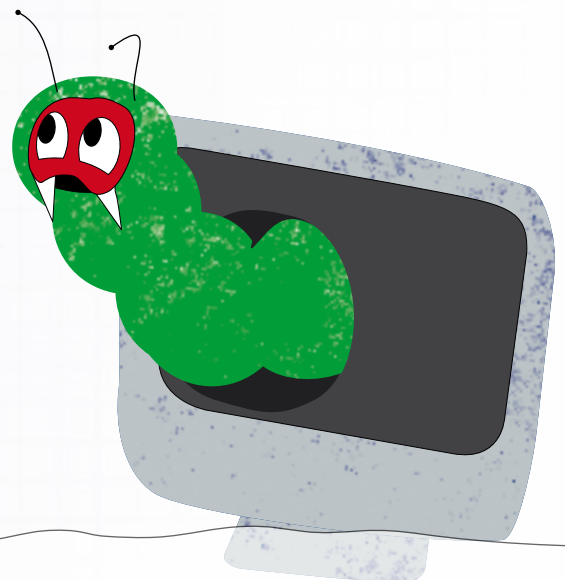
Freie Träger der Kinder- und Jugendhilfe bieten medienpädagogische Aktionen mit Computerspielen an. Diese Aktionen sind in der Regel als kurze Projekte etwa innerhalb einer Projektwoche durchführbar, immer mehr Projekte werden jedoch auch als nachhaltige, langfristig angelegte Angebote, zum Beispiel für den Offenen Ganzttag, konzipiert und durchgeführt. Die Initiative Medienpass NRW berät Sie bei der Suche nach Kooperationspartnern. Sie erreichen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Medienberatung NRW per E-Mail an medienpass@nrw.de und montags bis freitags telefonisch von 9 bis 12 Uhr und 13 bis 15.30 Uhr unter der Rufnummer 01801-666555 (3,0 Cent pro Minute aus dem Festnetz, maximal 42 Cent / Minute aus dem Mobilfunknetz).

Eine gute Anregung über die schulischen Einsatzmöglichkeiten von Computerspielen bietet der Best-Practice-Kompass „Computerspiele im Unterricht“ der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Er thematisiert den Einsatz von Spielen in der Mittelstufe, jedoch lassen sich viele Ansätze mit etwas Phantasie variiert oder verschlankt auch in der Grundschule umsetzen.

Weiterführende Informationen im Netz:

Best-Practice-Kompass – Computerspiele im Unterricht. Kostenlose Bestellung und Download:

http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/product_info.php?products_id=184



LITERATURVERZEICHNIS:

Csikszentmihalyi, Mihaly (1992): Flow. Das Geheimnis des Glücks. Stuttgart: Klett-Cotta.

Dörr, Dieter / Klimmt, Christoph / Daschmann, Gregor (Hrsg.) (2011): Werbung in Computerspielen: Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz. Berlin: Vistas. Online: <http://www.lfm-nrw.de/de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-70.html> (30.09.2012).

Fileccia, Marco / Fromme, Johannes / Wiemken, Jens (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht (LfM-Dokumentation; Band 39). Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Online: http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/downloadproducts/LfM_Dokumentation_39_Online_Computerspiele.pdf (30.09.2012).

Fritz, Jürgen / Lampert, Claudia / Schmidt, Jan-Hinrik, Witting, Tanja (Hrsg.) (2011): Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern: Gefordert, gefördert, gefährdet. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen. Online: <http://www.lfm-nrw.de/de/forschung/schriftenreihe-medienforschung/band-66-68.html> (30.09.2012).

Fromme, Johannes / Biermann, Ralf / Unger, Alexander (2010): „Serious Games“ oder „taking games seriously“? In: Hugger, Kai-Uwe/Walber, Markus (Hrsg.): Digitale Lernwelten. Wiesbaden: VS-Verlag. S. 35-54.

Fengler, Jörg (2002): Handbuch der Suchtbehandlung. Ecomed Medizin.

Gebel, Christa / Gurt, Michael / Wagner, Ulrike (2005): Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. In: Arbeitsgemeinschaft Betriebliche Weiterbildungsforschung e.V. (Hrsg.): E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. Berlin: QUEM-report, Heft 92, S. 241-376.

Grüsser, Sabine M. / Thalemann, Ralf (2006): Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe für Eltern. Bern: Hans Huber Verlag.

Hartmann, Tilo (2006): Gewaltspiele und Aggression – aktuelle Forschung und Implikationen. In: Kaminski, Winfried/Lorber, Martin (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: KoPäd. S. 81-99.

KIM-Studie (2010): Kinder + Medien, Computer + Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-13-Jähriger. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. Online: <http://www.mpfs.de/> (30.09.2012).

Klimmt, Christoph (2006): Computerspielen als Handlung: Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: Halem Verlag.

Kohring, Torben: Was kostet die virtuelle Welt? Online: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=3113> (30.09.2012).

LITERATURVERZEICHNIS:

Kunzik, Michael / Zipfel, Astrid (2005): Medien und Gewalt. Befunde der Forschung seit 1998. Kurzfassung. Online: <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=165440.html> (02.03.2012).

Lampert, Claudia: Das Faszinierende an Video- und Computerspielen. Online: <http://www.internet-abc.de/eltern/spiele-faszination.php> (30.09.2012).

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2010): Best-Practice-Kompass – Computerspiele im Unterricht. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen.

Maguire, Paddy (2008): Compulsive gamers „not addicts“. BBC News. 25. November 2008. Online: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/7746471.stm> (30.09.2012).

Müller-Lietzkow, Jörg (2008): Zwischen Rentabilität und Kulturmedium – Digitale Spiele. Weit mehr als eine rational-ökonomische Rentabilitätsrechnung. In: Zimmermann, Olaf/Geißler, Theo (Hrsg.): Streitfall Computerspiele. Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz. Berlin: Deutscher Kulturrat, S. 112-114. Online: <http://www.kulturrat.de/dokumente/streitfall-computerspiele.pdf> (30.09.2012).

Vollbrecht, Ralf (2008): „Computerspiele als medienpädagogische Herausforderung.“ In: Computerspiele(r) verstehen: Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen. Hrsg. v. Jürgen Fritz. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. S. 236–262.

Vorderer, Peter (2006): Warum sind Computerspiele attraktiv? In: Kaminski, Winfried/Lorber, Martin (Hrsg.): Clash of Realities. Computerspiele und soziale Wirklichkeit. München: KoPäd: S. 55–63.

LINKVERZEICHNIS:

Genreübersicht auf spielbar.de. Online: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/genres-spielweisen/> (30.09.2012)

Genreübersicht auf dem Spieleratgeber-NRW: Online: <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=3> (30.09.2012).

Geschichte der Computerspiele auf spielbar.de. Online: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/> (30.09.2012).

Informationen zur Computerspielsucht beim Internet-ABC. Online: <http://www.internet-abc.de/eltern/spielsucht.php>

Informationen zur Computerspieltechnik auf klicksafe.de. Online: <http://www.klicksafe.de/themen/spielen/computerspiele/plattformen/> (30.09.2012).

COMPUTERSPIELE — EIN MEDIUM WIE JEDES ANDERE?

Unterrichtseinheiten für die
3. und 4. Klasse zum Thema
„Computerspiele“ im Rahmen
der Initiative „Medienpass NRW“.

Marco Fileccia, Torben Kohring, Marcus Lüpke,
Jens Wiemken unter Mitarbeit von
Prof. Dr. Johannes Fromme und Markus Sindermann.

COMPUTERSPIELE – EIN MEDIUM WIE JEDES ANDERE?

Medienpass Kompetenzrahmen

Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Teilkompetenz 1:

Schülerinnen und Schüler beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für ihren Alltag.

Thema

Was macht Computerspiele eigentlich so faszinierend? Gehen Sie gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern dieser Frage nach, indem Sie Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen diesem relativ neuen Medium und dem „alten“ Klassiker Buch analysieren und hinterfragen. Dabei werden Sie zusammen feststellen:

Es gibt viele Gemeinsamkeiten zwischen beiden Medien, doch der Unterschied liegt in der Interaktivität, der Belohnungsstruktur und den Darstellungsmitteln.

Weitere Informationen zu dieser Unterrichtseinheit finden Sie in der Einführung ins Thema Computerspiele in den Kapiteln:

- Wer spielt wie viel?
- Welche ökonomische Bedeutung haben Computerspiele heute?
- Was fasziniert viele Kinder und Jugendliche an Computerspielen?

Altersstufe 3. und 4. Klasse

Zeitumfang 90 bis 135 Minuten

Lehrplanbezug Deutsch

Bereich: Lesen/Schwerpunkt: Mit Texten und Medien umgehen

Die Schülerinnen und Schüler stellen Kinderbücher vor und begründen deren Auswahl.

Sachunterricht

Bereich: Mensch und Gemeinschaft/Schwerpunkt: Zusammenleben in der Klasse, in der Schule, in der Familie

Die Schülerinnen und Schüler versetzen sich in Bedürfnisse, Gefühle und Interessen anderer und argumentieren aus deren Sicht.

Bereich: Zeit und Kultur/Schwerpunkt: Mediennutzung

Die Schülerinnen und Schüler untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler

- nennen und schildern ihren Mitschülerinnen und Mitschülern Bücher und Computerspiele, die sie kennen und gern lesen/spielen.
- bestimmen Merkmale von Büchern und Computerspielen.
- erkennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Büchern und Computerspielen.
- hinterfragen die Gründe für die Faszination von Computerspielen bzw. Büchern.

Didaktisch-Methodischer Kommentar

Fordern Sie Ihre Schülerinnen und Schüler auf, ihr Lieblingsbuch und/oder ihr Lieblingscomputerspiel mitzubringen. Achten Sie darauf, dass beide Medien gleichmäßig vertreten sind. Bei Spielen reicht es, wenn die Kinder die CD-Hüllen oder Cover-Ausdrucke ihrer Spiele dabei haben; die teuren und empfindlichen Datenträger können zu Hause bleiben.

Machen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler darauf aufmerksam, dass nur altersgerechte Bücher bzw. Spiele (UKS-Freigabe ab 0 oder 6 Jahren) mitgebracht werden dürfen.

Mit der Hausaufgabe, das Lieblingsspiel und -buch mitzubringen, werden Erwartungen geweckt. Erwähnen Sie deshalb bitte, dass sich die Schülerinnen und Schüler in dieser Stunde die eigenen Lieblingsmedien gegenseitig vorstellen, aber nicht spielen.

Sollte es eine Schulregel zum Mitbringen eigener Gegenstände (insbesondere von elektronischen Geräten oder Spielen) geben, bitten Sie um eine Ausnahme bei der Schulleitung.

Zum Einstieg in diese Unterrichtseinheit bekommen die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe, in Anlehnung an die Methode „Buchvorstellung“ ihr Buch bzw. ihr Computerspiel vorzustellen. Dafür sollten Sie Ihren Schülerinnen und Schülern Kriterien mit an die Hand geben (vgl. Arbeitsblatt 1). Die bei Büchern üblichen Angaben wie Autor, Seitenzahl etc. entfallen selbstverständlich bei der Präsentation eines Computerspiels. Als Verlag könnte der „Publisher“ gelten, die Firma, die das Computerspiel herausgibt. Große Publisher sind beispielsweise Nintendo oder EA-Games. Anschließend präsentieren die Schülerinnen und Schüler die Ergebnisse in Lerngruppen.

Gehen Sie auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen beiden Medien ein. Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, ob sie in ihrer Geschichte einen Helden oder eine Heldin entdecken konnten. Kinder, die ein Buch vorgestellt haben, werden die Frage meist bejahen. Jugendbücher haben in der Regel eine Hauptfigur, oft einen Vertreter „des Guten“ und einen „Bösewicht“ – und der Leser/die Leserin fiebert mit, wer gewinnt oder verliert. Auch in vielen, aber nicht in allen Computerspielen gibt es eine mehr oder weniger komplexe Rahmengeschichte und einen „Helden“ oder eine „Heldin“. Welche Bedeutung diese Geschichte für den Gesamtverlauf des Spiels hat, hängt von der Art des Spiels ab. In Geschicklichkeitsspielen, bei Sport- und Simulationsspielen spielt die Geschichte eine untergeordnete Rolle, andere Spiele ähneln in Aufbau und Struktur einem Buch. Beiden Medien gemeinsam ist, dass sie eine Phantasiewelt erschaffen, in die Kinder (und Erwachsene) eintauchen können.

Gehen Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern den Unterschieden nach. Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, ob sie in ihrem Medium ins Geschehen „eingreifen“ konnten. Während die Handlung in Büchern vorgegeben ist, kann ein Spieler/eine Spielerin mit Maus, Gamepad oder Tastatur die Figuren steuern oder Gegenstände bewegen – und



damit den Fortgang der Geschichte beeinflussen. Erfüllt er/sie die Aufgabe gut, erreicht er/sie ein bestimmtes Ziel, erwirbt Punkte. Für Erfolg oder Misserfolg wird der Spieler/die Spielerin „belohnt“ oder „bestraft“. Da das Spiel in seinem Schwierigkeitsgrad, zum Beispiel durch „Level“, angepasst werden kann, erhält der Spieler/die Spielerin in der Regel laufend positive Rückmeldungen. Die „Belohnungsstruktur“ und die „Interaktion“ sind typische Merkmale von Computerspielen, die es in Büchern nicht gibt.

Erörtern Sie mit den Schülerinnen und Schülern die Darstellungsmittel. Fordern Sie die Schülerinnen und Schüler, die ein Spiel mitgebracht haben, auf, zu beschreiben, was sie in Computerspielen hören bzw. sehen können. Fragen Sie Schülerinnen und Schüler, die ein Buch mitgebracht haben, wie sie sich ihre Hauptfigur vorstellen. Die Schülerinnen und Schüler werden merken, dass in einem Buch lediglich die Buchstaben der Texte und allenfalls Illustrationen zur Verfügung stehen, der Leser/die Leserin muss sich viel in der Phantasie selbst vorstellen – dafür kann er/sie sich auch die Figuren so ausmalen, wie er/sie möchte. Computerspiele arbeiten dagegen mit akustischen und visuellen Effekten, mit Sound und Grafik.

Ordnen Sie die Merkmale von Büchern bzw. Computerspielen nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden und erarbeiten die typischen Merkmale von Computerspielen (Tafelbild 1). Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler begründen, was sie an einem Buch bzw. einem Spiel fasziniert. Ggf. ergänzen die Schülerinnen und Schüler die Buch-/Spielevorstellung, die sie am Beginn der Stunde erstellt haben.

MÖCHTEN SIE DAS THEMA ETWAS VERTIEFEN, KÖNNEN SIE FOLGENDEN EXKURS ANSCHLIESSEN:

Vertiefen Sie die Diskussion über Merkmale von Büchern und Computerspielen. Teilen Sie den Text 1 aus und lesen Sie die kurze Geschichte „Verkehrte Welt“ vor. Lassen Sie die Kinder begründen, warum Inas Eltern gern spielen. Suchen Sie gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern im Text benannte Gründe für Inas Vorliebe für Bücher und die ihrer Eltern für Computerspiele. Halten Sie die Gründe im Tafelbild fest. Ergänzen Sie das Tafelbild um weitere Punkte, die den Schülerinnen und Schülern beim Vergleich ihrer Buch- bzw. Spielevorstellung auffallen (vgl. Tafelbild 1).

LÖSUNGEN/HILFEN:

Tafelbild 1: Vergleich Computerspiele – Bücher

DAS TRIFFT AUF COMPUTERSPIELE ZU:

- Ich fühle mit dem Helden/der Heldin.
- Ich kann in eine Rolle hineinschlüpfen.
- Ich vergesse den Alltag.
- Ich kann selbst steuern und bestimmen, was passiert.
- Ich muss eine Aufgabe erfüllen.
- Ich bekomme Punkte (=Belohnung), wenn ich gut bin.
- Ich kann hören, wenn etwas Spannendes passiert.

DAS TRIFFT AUF BÜCHER ZU:

- Ich fühle mit dem Helden/der Heldin.
- Ich kann in eine Rolle hineinschlüpfen.
- Ich vergesse den Alltag.
- Ich spinne in meiner Fantasie die Geschichte selbst weiter.

STUNDENVERLAUF

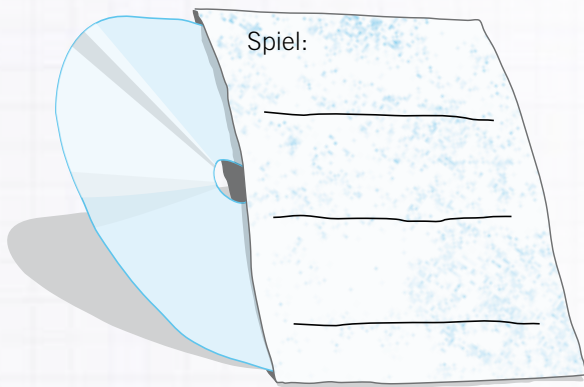
Phase	Interaktion	Methode/ Sozialform	Material
Vorbereitung	Die Schülerinnen und Schüler erhalten die „Hausaufgabe“ ihr Lieblingsbuch und ihr Lieblings-Computerspiel mitzubringen. Nicht vergessen: Es reicht beim Spiel die Hülle, weil nicht gespielt werden soll!	Unterrichtsgespräch	CD-Hüllen
Einstieg 10 min.	Die Lehrerin/der Lehrer erklärt die Methode der Buch- bzw. Computerspiel-Vorstellung.	Unterrichtsgespräch	Arbeitsblatt 1
Erarbeitung 15 min.	Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten eine kurze Vorstellung zu ihrem Buch/Computerspiel.	Einzel-/Partnerarbeit	Arbeitsblatt 1
Sicherung 30 min.	Die Schülerinnen und Schüler stellen sich gegenseitig in kleinen Gruppen ihre Bücher bzw. Computerspiele vor.	Gruppenarbeit	Arbeitsblatt 1
Erarbeitung 20 min.	Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten mit Hilfe des Arbeitsblatts Merkmale von Computerspielen; die Ergebnisse werden an der Tafel festgehalten. Die Lehrerin/der Lehrer greift zurück auf die Buchvorstellungen und bittet die Schülerinnen und Schüler, das Tafelbild anhand der eigenen Erfahrungen zu ergänzen. Die Schülerinnen und Schüler benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Lesen und Computerspiel.	Fragend-Entwickelndes Verfahren Einzelarbeit/Partnerarbeit	Tafelbild 1 Arbeitsblatt 2
Sicherung 15 min	Die Schülerinnen und Schüler begründen, was ihnen an einem Buch bzw. Computerspiel gefällt und überarbeiten ggf. ihre Buchvorstellung vom Beginn der Stunde.	Unterrichtsgespräch	Tafel Arbeitsblatt 1
Exkurs 45 min.	Die Lehrerin/der Lehrer liest die Geschichte „Verkehrte Welt“ vor und stellt die Frage, warum Ina gern liest und ihre Eltern gerne spielen. Die Ergebnisse werden an der Tafel festgehalten.	Vortrag/Unterrichtsgespräch	Text 1

ARBEITSBLATT 1

Ich zeige euch mein Lieblings-Buch und/oder mein Lieblings-Computerspiel

Mein Name _____

Wie heißt dein mitgebrachtes Spiel oder Buch?
Trage den Namen auf dem jeweiligen Titel ein.



Geschrieben hat es die Autorin/der Autor:
Produziert hat es die Computerspielfirma: _____

Es erschien im Jahr: _____

Das muss ich machen: _____

Das ist eine Hauptperson: _____



Gut finde ich: _____



Schlecht finde ich: _____

ARBEITSBLATT 2

Kreuze an, was eher zu einem Buch passt, was eher zu einem Computerspiel passt:

Aussage	Buch	Computerspiel
Ich fühle mit dem Helden/der Heldin.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich kann in eine Rolle hineinschlüpfen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich vergesse den Alltag.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich kann selbst steuern und bestimmen, was passiert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich muss eine Aufgabe erfüllen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich bekomme Punkte, wenn ich gut bin.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich kann hören, wenn etwas Spannendes passiert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ich spinne in meiner Fantasie die Geschichte selbst weiter.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bitte überlege, welche der Aussagen DU für DICH besonders wichtig findest und markiere sie mit einem Textmarker!

TEXT 1

Ina ist das unglücklichste Mädchen der Welt. Ihre Eltern sind Freaks. Computerspiele-Freaks. Ihre Eltern sind großgeworden mit Pacman und Tetris und Space Invaders! Und jetzt meinen Sie, zu einer guten Erziehung gehören Computerspiele. Dabei will Ina gar nicht am Computer spielen. Sie liest viel lieber Bücher. Bücher mit Feen und Pferden, Bücher über Freundschaft und mit spannenden Abenteuern. „All das“, sagt ihre Mutter, „hast du doch auch im Computerspiel! Spiel doch mal Ponyhof 4 – das ist mit Pferden!“ „Oder das Spiel ‚Marco Kart‘ das können wir sogar zusammen spielen!“. „Oh Gott“, denkt Ina. Das ist ungefähr das letzte, zusammen mit anderen spielen zu müssen. Sie versinkt lieber alleine in einer tollen Geschichte und vergisst alles um sich herum, auch die vielen Computer in der Wohnung. Als ob ihre Mutter das geahnt hätte, sagt sie: „Die Grafik von ‚World of Peace‘ ist besser als die Realität, der Sound ist zum Träumen – da kann ich stundenlang den Alltag vergessen. Und meine Heldin ist die rote Nora – die mächtigste Frau in dieser Welt! Die Rote Nora kann dort machen was sie will!“ „Machen, was sie will oder was du willst?“ fragt Ina schnippisch, „Ich will auch machen, was ich will!“ „Jaaaa“ antwortet der Vater: „Aber wenn du wirklich Tierärztin werden willst, dann kannst du in den Spielen schon mal üben!“ Ina verdreht nur die Augen und denkt: „...“

Gebt der Geschichte eine Überschrift!

Was denkt Ina? Bitte erzähle die Geschichte weiter!

Warum liest Ina gern, warum spielen ihre Eltern gern?

WERBUNG UND COMPUTERSPIELE — STRATEGIEN ERKENNEN, MECHANISMEN DURCHSCHAUEN

Unterrichtseinheiten für die
3. und 4. Klasse zum Thema
„Computerspiele“ im Rahmen
der Initiative „Medienpass NRW“.

Marco Fileccia, Torben Kohring, Marcus Lüpke,
Jens Wiemken unter Mitarbeit von
Prof. Dr. Johannes Fromme und Markus Sindermann.

WERBUNG UND COMPUTERSPIELE – STRATEGIEN ERKENNEN, MECHANISMEN DURCHSCHAUEN

Medienpass Kompetenzrahmen

Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Teilkompetenz 1:

Schülerinnen und Schüler beschreiben ihre eigene Mediennutzung und -erfahrungen und erkennen daraus resultierende Chancen und Risiken für den Alltag.

Thema

Durch ihre hohe Reichweite und die aufgrund ihres Alters attraktive Zielgruppe haben Computerspiele mittlerweile auch das Interesse der Werbebranche geweckt. Online-Plattformen für kostenlose Spiele werden oftmals über Werbung finanziert, aber auch In-Game-Werbung wird immer beliebter. Dabei verschwimmen die Grenzen zwischen Spiel und Werbung und gerade jüngere Kinder bis 11 Jahre tun sich dadurch schwer, diese Werbestrategien zu durchschauen.

Ziel dieser Unterrichtseinheit ist es, einen kritischen Umgang mit Werbung im Umfeld von Computerspielen zu fördern und über Werbemechanismen aufzuklären. Weitere Informationen zu dieser Unterrichtseinheit finden Sie in der Einführung ins Thema Computerspiele in den Kapiteln:

- Welche ökonomische Bedeutung haben Computerspiele heute?
- Welche Werbeformen gibt es in Computerspielen?

Altersstufe

3. und 4. Klasse

Zeitumfang

90 bis 135 Minuten

Lehrplanbezug

Deutsch

Bereich: Mit Texten und Medien umgehen/Schwerpunkt: Mit Medien umgehen. Die Schülerinnen und Schüler bewerten Medienbeiträge kritisch und trennen zwischen Information und Werbeträgern.

Sachunterricht

Bereich: Mensch und Gemeinschaft/Schwerpunkt: Interessen und Bedürfnisse. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben, wie eigene Konsumwünsche durch Werbung beeinflusst werden.

Kunst

Bereich: Gestalten mit technisch-visuellen Medien/ Schwerpunkt: Zielgerichtet Gestalten. Die Schülerinnen und Schüler hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler

- benennen Beispiele von Werbung aus ihrem Medienalltag und erkennen Werbung auf einer fiktiven Internet-Seite eines Spieleportals.
- erkennen, dass Werbung kommerziellen Zwecken dient und einen direkten Einfluss auf das eigene Konsumverhalten ausübt.
- reflektieren über Werbemechanismen und entwickeln ein eigenes Beispiel.

Didaktisch-Methodischer Kommentar

Zum Einstieg präsentieren Sie ein Beispiel für eine Kinder-Werbung aus einer Zeitschrift oder Zeitung (oder auch in Form eines kurzen Videos oder Werbeplakats, falls möglich).

Danach sollen die Schülerinnen und Schüler anhand von Beispielen aus ihrem Medienalltag (Radio, Fernsehen, etc.) benennen, welche Werbung sie kennen. Sammeln Sie einige Beispiele an der Tafel und lassen Sie gegebenenfalls erläutern, wofür geworben wird (soweit dies nicht ohnehin als Meldung genannt wird) und verdeutlichen dies.

Leiten Sie zur Frage über, warum für diese Produkte geworben wird. Sicherlich nennen die Schülerinnen und Schüler, dass Werbung etwas verkaufen will. Wenn nicht, nutzen Sie das fragend-entwickelnde Verfahren, um diese Frage zu beantworten. Sie können den Merksatz:

„WERBUNG WILL ETWAS VERKAUFEN!“

als Zusammenfassung an der Tafel notieren.

Gehen Sie auf die Frage ein, wo Kinder in ihrem Alltag Werbung begegnen:

- auf der Straße, wo Plakate, Litfaß-Säulen oder Verkehrsmittel als Werbeträger genutzt werden,
- im Supermarkt, wo Produkte oder Verpackungen als Werbeflächen dienen,
- in allen Massenmedien: in Zeitschriften, Zeitungen, Anzeigebältern, im Fernsehen oder Hörfunk oder im Internet und – nicht zuletzt im Umfeld von Computerspielen.

Fragen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler, ob sie auch schon einmal Werbung im Umfeld eines Computerspiels entdeckt haben. Als Einleitung in die Erarbeitung nutzen Sie das Bild einer fiktiven Spieleseite www.medienpass/spielelefant.de (siehe Vorlage 1) als stummen Impuls. Auf der Vorlage sind vier Werbeanzeigen zu sehen, von denen zwei sehr offensichtlich (als Banner oben und rechts) und zwei weniger offensichtlich sind. Die Schülerinnen und Schüler sollen die Werbung finden und benennen. Markieren Sie die gefundene Werbung für die Schülerinnen und Schüler sichtbar. Wofür wird geworben und warum? Auch hier kann die Antwort nur lauten: Werbung will etwas verkaufen. Gehen Sie im Unterrichtsgespräch darauf ein, warum Werbung sich oft auf Online-Seiten befindet, die Computerspiele kostenlos anbieten. Erklären Sie, dass über Werbung die Produktion von Spielen finanziert wird.

Zur Erarbeitung sollen die Schülerinnen und Schüler über Art, Anordnung und Aussehen der Werbung reflektieren, indem sie eine eigene gestalten. Sie sollen in Partnerarbeit ein eigenes Beispiel für eine Bannerwerbung zeichnen und formulieren. Sie können diese Phase des Arbeitsauftrags mit einer kleinen Geschichte einleiten, etwa dass die Klasse gebeten wurde, Vorschläge für Werbung auf www.medienpass/spielelefant.de zu machen. Dabei können Sie auf das Beispiel/die Beispiele des Einstiegs zurückgreifen.



In Partnerarbeit und mit Hilfe des Arbeitsblattes 1 sollen die Schülerinnen und Schüler sich einen Text und ggf. eine Zeichnung für eine solche Werbung überlegen und gleichzeitig mit dem knappen Platz eines Werbebanners auskommen. Damit sollen sie auch über die Werbe-Mechanismen reflektieren.

Lassen Sie die Erarbeitungen in der Klasse oder auf dem Flur aufhängen und in einem „Museumsgang“ anschauen. Durch das Präsentieren ihrer Ergebnisse gewinnen die Kinder zunehmend Sicherheit, auch Gestaltungen anderer differenziert wahrzunehmen und zu bewerten. So werden die Schülerinnen und Schüler geschult, Werbung im Alltag bewusster zu betrachten, ihre eigentliche Absicht zu verstehen und diese im Idealfall kritischer zu sehen.

Auf dem Arbeitsblatt 1 ist unten Platz gelassen für eine Bewertung: Schülerinnen und Schüler können hier einen Punkt für die Werbung vergeben, die sie am überzeugendsten finden. Nehmen Sie die Werbung mit der besten Bewertung heraus und lassen Sie diskutieren, warum sie besonders erfolgreich wäre.

Daran können Sie die Methoden und Mechanismen von echter Werbung anknüpfen, Leitfragen lauten: Welche Botschaft wird vermittelt? Gibt es einen Slogan, der wiederholt wird? Was wird tatsächlich über das Produkt gesagt? Welche Wie-Wörter (Adjektive) gibt es? Welche Stimmung wird dargestellt? Welche Farben werden eingesetzt? Welche Bilder sind zu sehen? Wie wirken die Bilder? Welche Geräusche gibt es? Wer sagt was zu wem? Ist die Werbung witzig oder ernst? Wer soll angesprochen werden (Zielgruppe)?

Zur Vertiefung können Sie folgenden Exkurs anschließen:

Neben der Bannerwerbung in Computerspielen kommt oftmals so genannte „In-Game-Werbung“ vor. Diese wird, wie der Name schon sagt, „in das Spielgeschehen“ eingebaut. So wird im Spiel Werbung dort eingesetzt, wo man es aus dem realen Leben kennt, beispielsweise als Bandenwerbung in einem Fußball-Computerspiel oder an der Rennstrecke eines Formel-1-Spiels. Aber auch die Produkte selbst (die Automarken, Schuhe oder Trikots bspw.) werden beworben. Ziel der Werbetreibenden ist dabei meist nicht, ein Produkt direkt zu verkaufen. Vielmehr soll das Ansehen, das Image der Marke, positiv beeinflusst werden. Diese Form der Werbung ist für Kinder oft schwierig zu erkennen. Auf Vorlage 2 finden Sie einige Werbebeispiele, die Sie von der ganzen Klasse bearbeiten lassen oder bereits an dieser Stelle als mögliche Binnen-Differenzierung für leistungsstärkere Schülerinnen und Schüler einsetzen können. Mit Hilfe des Arbeitsblattes 2 können Schülerinnen und Schüler – analog zum Arbeitsblatt 1 – ein eigenes Werbebeispiel entwickeln.

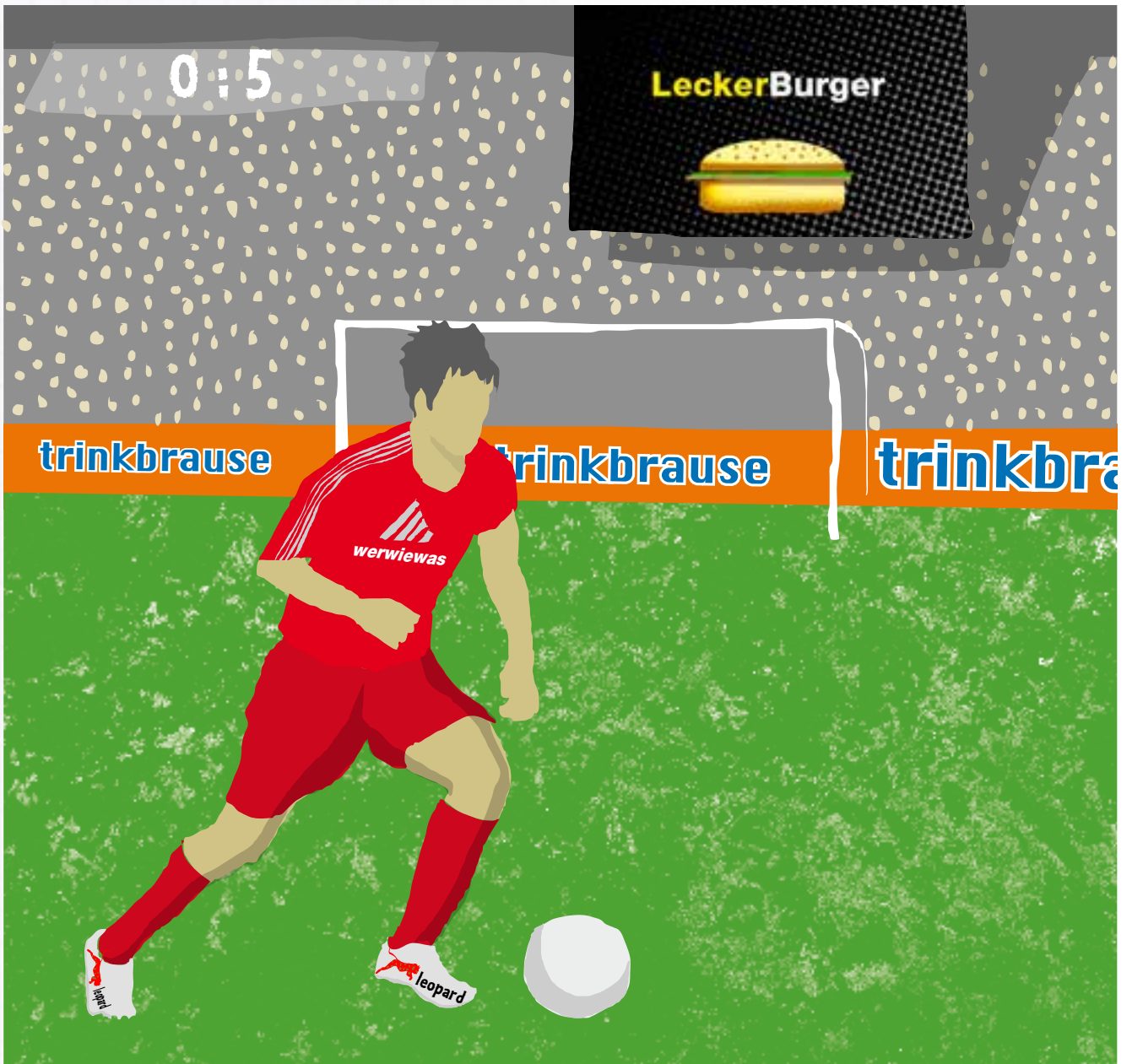
STUNDENVERLAUF

Phase	Interaktion	Methode/ Sozialform	Material
Einstieg 15 min.	<p>Die Lehrerin/der Lehrer präsentiert ein Beispiel für eine an Kinder gerichtete Werbung.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler nennen weitere Beispiele aus ihrem Alltag.</p> <p>Die Lehrerin/der Lehrer notiert die Beispiele an der Tafel.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erläutern die Beispiele (Wofür wird geworben? Was ist wie dargestellt?)</p> <p>Die Klasse diskutiert die Frage, warum es die Werbung gibt. Lehrer notiert nach Schülermeldung den Merksatz „Werbung will etwas verkaufen.“</p>	<p>Unterrichtsgespräch</p> <p>Evtl. Fragend-Entwickelndes Verfahren</p>	Tafel / Flipchart
Erarbeitung 10 min.	<p>Die Lehrerin/der Lehrer zeigt als stummen Impuls die Vorlage, Schülerinnen und Schüler erläutern die (fiktive) Internet-Seite mit Werbung.</p> <p>Schülerinnen und Schüler finden die Werbung auf der Vorlage, die Lehrerin/der Lehrer markiert die „Fundstellen“.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren die Frage, wofür geworben wird und warum (s. Merksatz).</p>	<p>Unterrichtsgespräch</p> <p>Evtl. Fragend-Entwickelndes Verfahren</p>	Vorlage 1
Erarbeitung 45 min.	<p>Die Lehrerin/der Lehrer leitet über mit dem Arbeitsauftrag, die Schülerinnen und Schüler sollten eine Bannerwerbung auf www.medienpass/spielelefant.de entwerfen:</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler zeichnen und formulieren die Werbung auf der Vorlage.</p>	Partnerarbeit	Arbeitsblatt 1
Sicherung 20 min.	<p>Die Schülerinnen und Schüler hängen ihre Erarbeitungen auf und bewerten diese gegenseitig mit der Frage, ob sie persönlich dieses Produkt wegen der Werbung kaufen würden.</p> <p>Die Lehrerin/der Lehrer präsentiert die beste Arbeit und stellt sie zur Diskussion, warum diese Werbung so erfolgreich wäre.</p>	<p>Museumsgang</p> <p>Unterrichtsgespräch</p>	Kleber/ Heftzwecken zum Aufhängen, Klebepunkte (oder Stifte)
Exkurs 45 min.	<p>Die Lehrerin/der Lehrer ergänzt mit dem zweiten Arbeitsblatt den Aspekt „In-Game-Werbung“ und lässt auch dort die Werbung suchen und markiert sie. Die Schülerinnen und Schüler bearbeiten das Arbeitsblatt 2.</p>	<p>Unterrichtsgespräch</p> <p>Evtl. Fragend-Entwickelndes Verfahren</p>	Vorlage 2/ Arbeitsblatt 2

The screenshot shows the homepage of SPIELELEFANT.de. At the top left is the URL 'www.medienpass/SPIELELEFANT.de'. To the right is a cartoon elephant wearing a crown and holding a banana. Below the URL are navigation links: 'Beste Spiele', 'Neue Spiele', 'Alte Spiele', 'Ganz alte Spiele', and 'Langweiler'. A pink box on the right says 'SCHUL-ANGST? Wir helfen!'. A large banner in the middle promotes a 'Handy von FLOKIA' with 'OS 7.4'. Below this are several promotional boxes: 'Noch bessere Spiele' with a star and 'Klicke hier auf den noch besseren Spielepass!'; 'Das Action-Spiel' for 'MURMELN FÜR ANFÄNGER' with 'Nichts für schwache Nerven' and a 'START >' button; 'Werde Mitglied' with a membership card; 'Gesund Essen wie bei Mutti' for 'LeckerBurger' with a burger icon; 'Bewerte Dein Spiel' with thumbs up/down icons; and 'RICHTIGE ACTION!' for 'GAMES FÜR HELDEN' with a game controller and 'Hier bestellen ab 50.- EURO'. At the bottom are links for 'Die Rubrik für Eltern', 'Dein Spielelefant', 'Impressum', 'Gefällt mir', and 'Gefällt mir immer noch'.

Werbung: Schlangst (oben rechts); Handy von Flokia (Mitte); LeckerBurger (links unten); Action Games (rechts unten)

VORLAGE 2



ARBEITSBLATT 1

Aufgabe

1. Ihr dürft nun eure eigene Werbung machen! Zeichnet oder schreibt in die leeren Felder eine Werbung für diese Internetseite.
2. Lasst das Feld „Bewertung“ bitte frei!

www.medienpass/**SPIELELEFANT**.de

Beste Spiele Neue Spiele Alte Spiele Ganz alte Spiele Langweiler

NOCH BESSERE SPIELE
KLICKE HIER AUF DEN NOCH BESSEREN SPIELEPASS!

Das Action-Spiel
MURMELN FÜR ANFÄNGER
Nichts für schwache Nerven

Werde Mitglied
Mitglied

Bewerte Dein Spiel

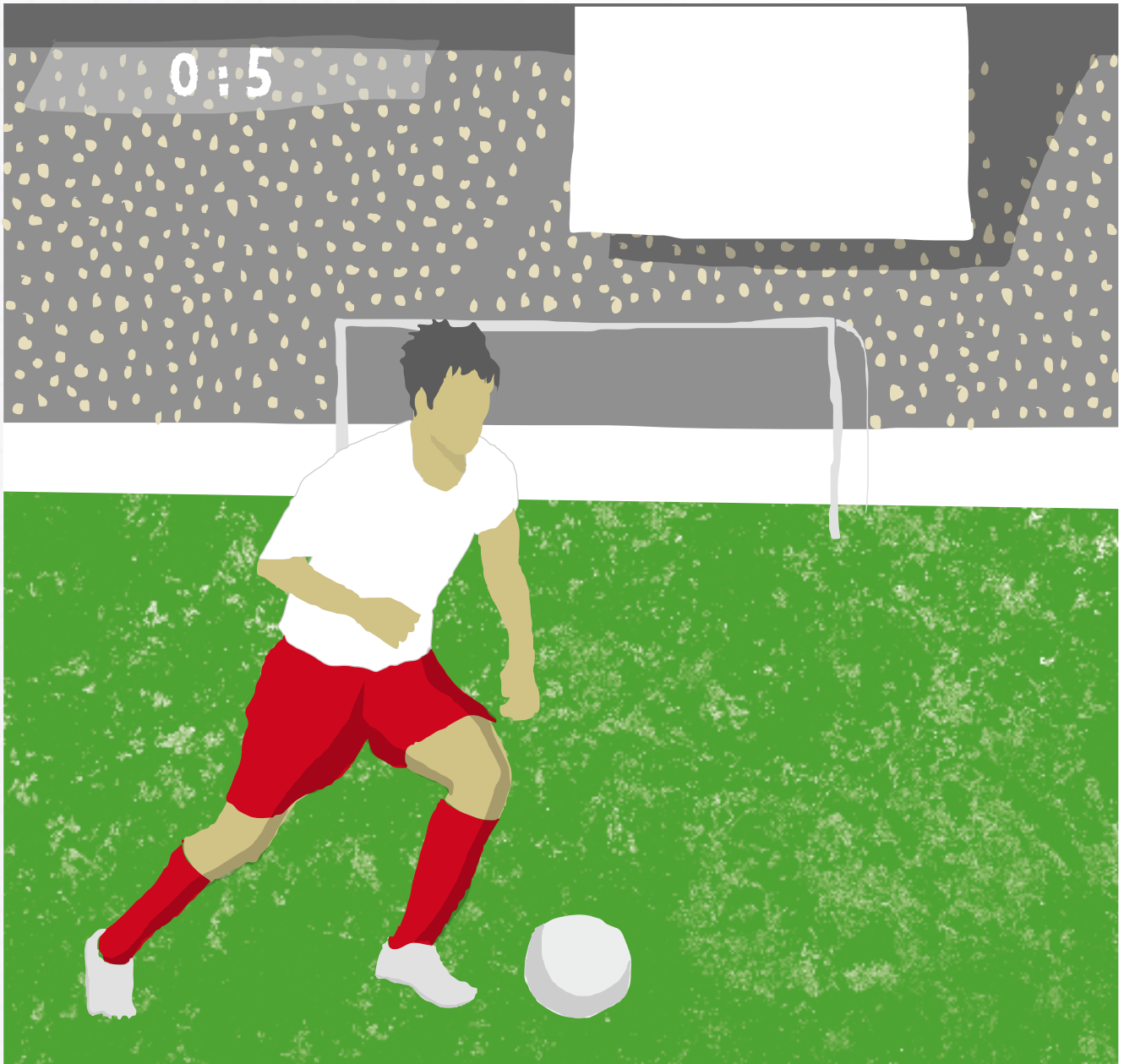
Die Rubrik für Eltern Dein Spieleelefant Impressum Gefällt mir Gefällt mir immer noch

Bewertung

ARBEITSBLATT 2

Aufgabe

1. Ihr dürft nun eure eigene Werbung machen! Zeichnet oder schreibt in die leeren Felder eine Werbung für diese Internetseite.
2. Lasst das Feld „Bewertung“ bitte frei!



Bewertung

„NUR NOCH FÜNF MINUTEN!“ — REGELN FÜR DEN UMGANG MIT COMPUTERSPIELEN

Unterrichtseinheiten für die
3. und 4. Klasse zum Thema
„Computerspiele“ im Rahmen
der Initiative „Medienpass NRW“.

Marco Fileccia, Torben Kohring, Marcus Lüpke,
Jens Wiemken unter Mitarbeit von
Prof. Dr. Johannes Fromme und Markus Sindermann.

„NUR NOCH FÜNF MINUTEN!“ — REGELN FÜR DEN UMGANG MIT COMPUTERSPIELEN

Medienpass Kompetenzrahmen

Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Teilkompetenz 2:

Schülerinnen und Schüler kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.

Thema

Ob Kinofilm oder Buch, ob Fernseher oder Computer: Medien dienen nicht nur der Information und Kommunikation, sondern auch der Unterhaltung und Entspannung. Wir tauchen durch sie in eine andere Welt ab und entfliehen für eine Weile dem Alltag – das ist bei Computer- oder Online-Spielen nicht anders. Doch wann ist die Grenze der Unbedenklichkeit überschritten und ein Kind spielt zu viel? Reflektieren Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern über deren Computerspiel-Gewohnheiten.

Weitere Informationen zu dieser Unterrichtseinheit finden Sie in der Einführung ins Thema Computerspiele in den Kapiteln:

- Was fasziniert viele Kinder und Jugendliche an Computerspielen?
- Was ist Computerspielsucht und welche Folgen treten auf?
- Wie lange dürfen Kinder am Computer spielen?

Altersstufe 3. und 4. Klasse

Zeitumfang 90 Minuten

Lehrplanbezug Sachunterricht

Bereich: Zeit und Kultur/Schwerpunkt: Mediennutzung

Die Schülerinnen und Schüler untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien und begründen Regeln zum sinnvollen Umgang mit ihnen.

Mathematik

Bereich: Daten, Häufigkeiten, Wahrscheinlichkeiten/Schwerpunkt: Daten und Häufigkeiten.

Die Schülerinnen und Schüler sammeln Daten aus der unmittelbaren Lebenswirklichkeit und stellen sie in Diagrammen und Tabellen dar. Sie entnehmen Diagrammen und Tabellen Daten und ziehen sie zur Beantwortung von mathematikbezogenen Fragen heran.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler

- reflektieren und vergleichen ihr eigenes Mediennutzungsverhalten mit anderen.
- erfahren, wie lange innerhalb der Lerngruppe Computerspiele gespielt werden und schätzen dies anhand von vorgegebenen Kriterien ein.
- erkennen, dass das Spielen von Computerspielen viel Zeit in Anspruch nehmen kann.
- erarbeiten Kennzeichen von exzessiver Computerspielnutzung (extremes Fallbeispiel) und erschließen sich alternative Freizeitbeschäftigungen.
- konzipieren Regeln für den Umgang mit Computerspielen.

Didaktisch-Methodischer Kommentar

Um die Schülerinnen und Schüler zur Umfragemethodik hinzzuführen, werden zum Stundenbeginn fiktive Ergebnisse einer erdachten 4. Klasse präsentiert und besprochen.

Fordern Sie die Schülerinnen und Schüler auf, ihr eigenes Spielverhalten „unter die Lupe zu nehmen“ und die geschätzte Spieldauer für einen Tag anzugeben. Vielleicht kommt an dieser Stelle die Frage auf, was für ein Tag denn gemeint ist. Sicherlich gibt es einen Unterschied bei den Spielzeiten an einem normalen Wochentag oder am Wochenende/in den Ferien. Wählen Sie eine der Möglichkeiten aus.

Zwei Schülerinnen und Schüler führen die Umfrage vor der Klasse durch, die Mitschülerinnen und Mitschüler sollen sich bei Nennung der Zeitvorgaben per Handzeichen melden. Die beiden dürfen sich selbstverständlich auch melden und sollten nicht vergessen werden. Danach soll die Klasse mit Hilfe der Vorlage auf dem Arbeitsblatt das Ergebnis von der Tafel in ein Diagramm übertragen.

Die auf diese Weise erhobenen Spielzeiten werden zum Stundenabschluss vergleichend besprochen, um die Frage zu klären, wie viel die Kinder spielen.

Möchten Sie diese Möglichkeit der statistischen Erhebung/Auswertung ausweiten, so können Sie einen Vergleich zwischen Wochentag und Wochenende mit einbeziehen. Interessant ist auch die Frage nach der Uhrzeit des Spielens oder danach, ob die Schülerinnen und Schüler alleine oder mit Freunden spielen.

Leiten Sie danach über zu den problematischen Seiten des exzessiven Spielens und lesen Sie das Fallbeispiel von Heinz vor, vielleicht etwas dramatisch übertrieben, um es lustiger zu machen. Selbstverständlich ist es nicht ganz ernst gemeint, verdeutlicht aber trotzdem das zugrundeliegende Problem. Erarbeiten Sie gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern die Kennzeichen von exzessivem Spiel: Der Protagonist Heinz spielt lieber am Computer anstatt mit der Familie zu essen, nimmt sich keine Zeit mehr für seine Hobbys und Freunde, zieht sich zurück, seine Gedanken kreisen nur noch um das Computerspiel. Dieses Sozialverhalten und die Einengung des Denkens sind typische Kennzeichen von Computerspiel-Sucht. Stellen Sie die Frage nach den Alternativen zum Computerspielen, etwa: „Was würdest du lieber tun, wenn du die Wahl hast?“



Anschließend sollen die Schülerinnen und Schüler die nicht ganz einfache Aufgabe lösen und für Heinz eine Regel für das Spielen am Computer formulieren. In der einfachsten Variante wird das eine Zeit-Einschränkung sein (etwa „Heinz darf am Tag 30 Minuten Computer spielen“), vielleicht auch etwas reflektierter mit einer Unterscheidung von Werktagen und Wochenenden/Feiertagen/Ferienzeiten oder auch mit qualitativen Formulierungen, bspw. „Wenn Heinz ein neues Spiel hat...“ oder „Wenn Heinz langweilig ist...“ oder „Wenn Heinz sonst nichts zu tun hat...“ „Er darf nur altersgerechte Spiele (USK 6) spielen.“. Diese Aufgabe kann sehr individuell gelöst werden und die Diskussion unter den Schülerinnen und Schülern dürfte interessant sein.

Vorschlag zur Binnendifferenzierung:

Schülerinnen und Schüler, die schnell mit den gestellten Aufgaben fertig sind, können einen Dialog zwischen Heinz und Emre entwickeln. Emre ist enttäuscht von Heinz – und will ihn überzeugen, mit zum Fußball zu kommen.

STUNDENVERLAUF

Phase	Interaktion	Methode/ Sozialform	Material
Einstieg 10 min.	Die Lehrerin/der Lehrer gibt den Impuls: „Die Klasse 4a einer anderen Schule hat eine Umfrage gemacht, wie lange Kinder an einem Wochentag Computerspiele spielen!“	Plenum/Sitzkreis	Arbeitsblatt 1
Erarbeitung 10 min.	Die Lehrkraft teilt das Arbeitsblatt aus und lässt es beschreiben und auswerten.	Plenum/Sitzkreis Unterrichtsgespräch	Tafel
Erarbeitung 30 min.	Die Schülerinnen/Schüler erhalten den Arbeitsauftrag herauszufinden, wie lange sie an einem typischen Tag Computerspiele spielen. Sie führen eine Kurzumfrage in der Klasse durch und fragen die Ergebnisse der Klasse ab. Die Schülerinnen und Schüler geben ihre Stimme per Handzeichen ab.	Einzelarbeit- und Plenum	Arbeitsblatt 2
Sicherung 10 min.	Die Schülerinnen und Schüler stellen die Ergebnisse der Klasse in einem Säulendiagramm dar.	Einzelarbeit	Arbeitsblatt 2
Überleitung	Die Lehrerin/der Lehrer leitet über zu einer Problematisierung: „Welche Probleme könnten denn auftreten, wenn wir zu viel spielen?“	Plenum Fragend-Entwickelndes Verfahren	
Einstieg 15 min.	Die Lehrerin/der Lehrer liest das Fallbeispiel „Heinz“ vor. Die Schülerinnen und Schüler benennen und diskutieren mögliche Probleme und die Frage nach den Alternativen in der Freizeitgestaltung. Die Schülerinnen und Schüler nennen eigene Handlungsmöglichkeiten.	Lehrervortrag Unterrichtsgespräch/ Fragend-Entwickelndes Verfahren	Text „Heinz“
Sicherung 15 min.	Die Schülerinnen und Schüler formulieren eine Regel für Heinz auf Grundlage der Diskussion über das Fallbeispiel und der o.a. Problemfelder, beispielsweise: – Zeitbeschränkungen – Altersgerechte Spiele – Alternativen berücksichtigen – Freunde nicht vernachlässigen – ...	Unterrichtsgespräch Fragend-Entwickelndes Verfahren	
Mögliche Hausaufgabe	Arbeitsauftrag: „Malt ein Regelplakat für Heinz!“	Einzelarbeit	
Binnen-differenzierung	Dialog zwischen Heinz und Emre	Einzelarbeit	

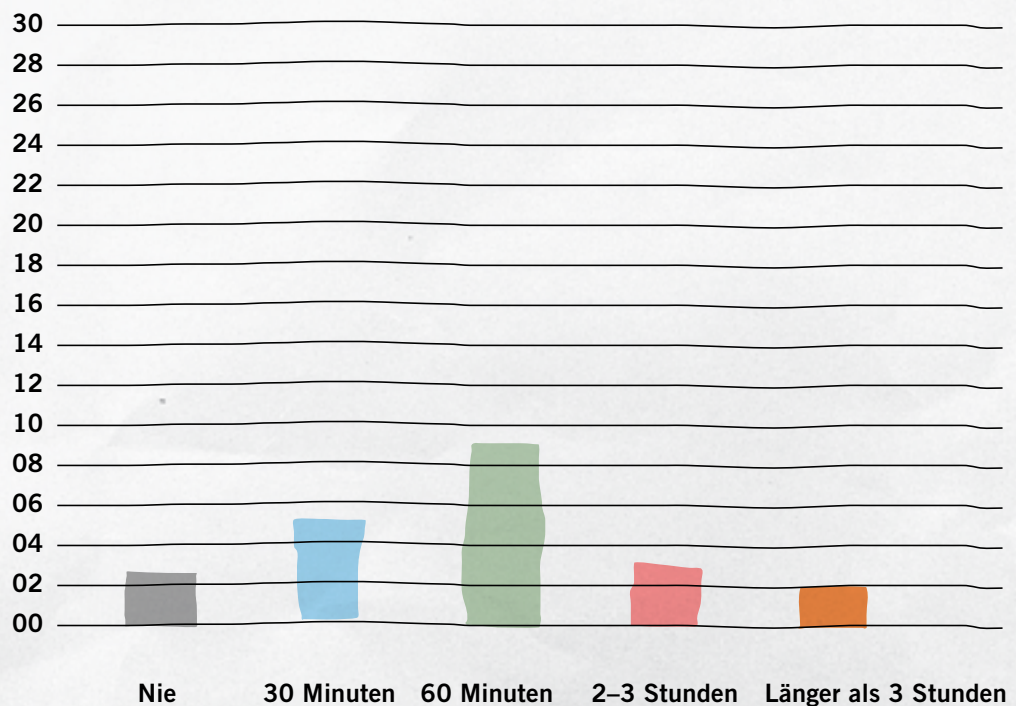
ARBEITSBLATT 1

Die Klasse 4a hat eine Umfrage gemacht, wie lange Kinder an einem Wochentag Computerspiele spielen.

Klasse:

4a

	Nie	30 Minuten	60 Minuten	2-3 Stunden	Länger als 3 Stunden
Anzahl der Kinder	3	5	9	3	2



Aufgaben

1. Führt nun die gleiche Umfrage in eurer Klasse durch!
2. Sammelt die Ergebnisse an der Tafel!

ARBEITSBLATT 2

Aufgabe

Übertrag die Strichliste von der Tafel in die Tabelle.

Klasse: _____

	Nie	30 Minuten	60 Minuten	2-3 Stunden	Länger als 3 Stunden
Anzahl der Kinder					

30					
28					
26					
24					
22					
20					
18					
16					
14					
12					
10					
08					
06					
04					
02					
00					

Welche Informationen über die Spielzeit in deiner Klasse kannst du der Umfrage entnehmen?

FALLBEISPIEL

TEXT

Heinz ist 9, fühlt sich aber älter. 12 oder so. Wenn Heinz von der Schule heimkommt, beginnt für ihn das wahre Leben. Er schaltet den Computer ein und wird eins mit seinem Helden Heinzi. Heinzi kann Drachen besiegen und Prinzessinnen retten, er ist der schnellste Mensch in Fantastien und fast der stärkste. Stärker ist nur Orgowahn, sein böser Endgegner. Aber Heinz ist klüger. „HEINZ!“ Brutal wird er aus dem Computerspiel gerissen „HEINZ!“, klingt die Stimme seiner Mutter von unten. „KOMMST DU JETZT BITTE ZUM ESSEN! ICH HABE DICH SCHON DREIMAL GERUFEN!“ Das klingt nicht gut. Also geht Heinz missmutig und lustlos zum Essen. Er isst schnell. „Möchtest du heute mitkommen zu Tante Gertrud?“ fragt seine Mutter. Tante Gertrud ist Künstlerin und richtig cool und kann ständig neue Flüche und gießt Cola nach, wenn seine Eltern nicht gucken. Aber Heinz will nicht, Heinzi will gespielt werden. Also bleibt Heinz zu Hause und vor seinem Computer. Orgowahn ist hinter ihm her, nur knapp und mit einigen Tricks entkommt er ihm auf die Festung auf dem Hügel. Es regnet und Orgowahn ist irgendwo da draußen... „KLINGELING KLINGELING“ Was ist das? „Hat Orgowahn ein Handy?“ fragt sich Heinz noch, als er merkt, dass es das Telefon ist. „EY ALTER! WO BLEIBST DU? WIR STEHEN HIER OHNE TORWART, DU TROSTPREIS!“. Es ist Emre, sein bester Freund. Schon gestern haben sie ihn genervt und wollten unbedingt ins Freibad...

Was sollte Heinz tun?

Welche Probleme hat er?

Wie würdest du dich entscheiden?

Willst du Heinz helfen?

Bitte formuliere eine Regel für Heinz!

„DAS SIND MEINE LIEBLINGSSPIELE!“ — VORLIEBEN ERKENNEN UND BEGRÜNDEN

Unterrichtseinheiten für die
3. und 4. Klasse zum Thema
„Computerspiele“ im Rahmen
der Initiative „Medienpass NRW“.

Marco Fileccia, Torben Kohring, Marcus Lüpke,
Jens Wiemken unter Mitarbeit von
Prof. Dr. Johannes Fromme und Markus Sindermann.

„DAS SIND MEINE LIEBLINGSSPIELE!“ — VORLIEBEN ERKENNEN UND BEGRÜNDEN

Medienpass Kompetenzrahmen

Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Teilkompetenz 3:

Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.

Thema

Computer- und Onlinespiele gibt es mittlerweile „wie Sand am Meer“. In dieser Unterrichtseinheit erproben die Schülerinnen und Schüler unterschiedliche Spiele und untersuchen, was sie an einem Spiel begeistert und was nicht. Anhand des bei Kindern so beliebten Mediums wird das Beurteilungsvermögen der Schülerinnen und Schüler im Hinblick auf verschiedene Kriterien geschärft und dadurch ein kritischer Blick auf die Spiele gefördert, der über den bloßen Konsum hinausgeht.

Weitere Informationen zu dieser Unterrichtseinheit finden Sie in der Einführung ins Thema Computerspiele in den Kapiteln:

- Was fasziniert viele Kinder und Jugendliche an Computerspielen?
- Wie kann man Computerspiele kategorisieren?

Altersstufe

3. und 4. Klasse

Zeitumfang

135 Minuten

Lehrplanbezug

Fächerübergreifend

Schülerinnen und Schüler lernen, neue Erkenntnisse mit vorhandenen Kenntnissen und Mustern zu vergleichen, um zu neuen Bewertungen und Einschätzungen zu kommen.

Sachunterricht

Bereich: Zeit und Kultur. Schwerpunkt: Mediennutzung

Die Schülerinnen und Schüler untersuchen kritisch Angebote der Unterhaltungs- und Informationsmedien.

Deutsch

Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen.

Schwerpunkt: Mit Medien umgehen

- Die Schülerinnen und Schüler nutzen Angebote in Zeitungen und Zeitschriften, in Hörfunk und Fernsehen, auf Ton- und Bildträgern sowie im Internet und wählen sie begründet aus.
- Die Schülerinnen und Schüler bewerten Medienbeiträge kritisch.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler

- erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Computerspielen.
- erproben und erfahren ein Computerspiel beim gemeinsamen Spielen.
- beurteilen ein Computerspiel anhand einfacher Kriterien.
- begründen ihre Einschätzungen und treffen in einer Kleingruppe eine Entscheidung zur Bewertung.
- präsentieren ihr Ergebnis anderen Schülerinnen und Schülern.

Didaktisch-Methodischer Kommentar

In dieser Stunde geht es um die Beurteilung von Computerspielen anhand einfacher Beurteilungskriterien. Zum Einstieg können Sie ein „Zeugnis“ (Arbeitsblatt 1) und ein Computerspiel als stummen Impuls benutzen, wodurch die Schülerinnen und Schüler schnell zum Kernpunkt einer Beurteilung (= ein Zeugnis) für ein Computerspiel kommen werden. Sie können darauf hinweisen, dass die Schülerinnen und Schüler in dieser Stunde spielen werden und ein Spiel bewerten sollen.

Für den Einsatz von Spielen in der Schule gelten Regeln: So muss die Installation von Software auf Schulcomputern im Vorfeld mit den Verantwortlichen geklärt werden und die Spiele müssen altersgerecht sein. Selbstverständlich dürfen keine illegalen Downloads oder Raubkopien verwendet werden. Deshalb bietet es sich für diese Unterrichtseinheit an, ein Online-Spieleportal zu nutzen. Empfohlen wird das vom Bundesfamilienministerium geförderte und redaktionell und pädagogisch betreute Portal www.blinde-kuh.de und dessen Spielesammlung. Damit kann die Lehrkraft sicher sein, ausschließlich für diese Altersgruppe geeignete Spiele zu finden. Trotzdem gilt: Bitte probieren Sie vorher aus, ob die Spiele auf dem Schul-Computer spielbar sind, damit Sie über Inhalte Bescheid wissen und technische Probleme ausschließen können.

Treffen Sie eine Vorauswahl der Spiele, die im Unterricht gespielt werden sollen. Notieren Sie den Namen des Spiels auf Kärtchen, die die Schülerinnen und Schüler per Zufallsprinzip ziehen. So finden sich schnell Gruppen zu jeweils einem Spiel, das sie nicht interessengeleitet ausgewählt haben und somit objektiver beurteilen können. Haben Sie Kinder ohne Computerspiel-Erfahrungen in der Klasse, bietet es sich an, sie mit spielerfahrenen Mitschülerinnen und Mitschülern zusammenarbeiten zu lassen. In diesem Fall vergeben Sie die Kärtchen mit den Spiele-Namen gezielt. Führen Sie den Schülerinnen und Schüler die Seite www.blinde-kuh.de vor und erklären Sie, wo die Spiele zu finden sind. Eine beispielhafte Auflistung von zehn Spielen finden Sie als Vorlage 2. Bitte überprüfen Sie vorher, ob diese Spiele noch dort zu finden sind!

Nach dem Einstieg erläutern Sie bitte das Stundenziel, einem Computerspiel ein Zeugnis auszustellen. Fragen Sie nach den „Fächern“, also den Bewertungskriterien, nach denen ein Computerspiel bewertet werden sollte. Notieren Sie die Meldungen. Lassen Sie erläutern (und vielleicht diskutieren), warum diese Kriterien für ein Spiel wichtig sind. Mögliche Kriterien sind:

Spaß	Was macht an dem Spiel Spaß?
Spielfigur	Wie gefällt dir die Spielfigur?
Grafik	Wie gut ist die Grafik?
Schwierigkeit	Wie schwierig ist das Spiel?
Spannung	Was macht das Spiel spannend?
Lernen	Kann man etwas lernen?

Die Merkmale „Sound“ oder „Musik“/„Klang“ sind aufgrund der Situation in der Schule



absichtlich weggelassen worden. Können alle Schülerinnen und Schüler mit Kopfhörern arbeiten, wäre es sinnvoll, diesen Punkt zu ergänzen.

Auf dem Arbeitsblatt 1 finden Sie ein „Zeugnis“, mit dem die Schülerinnen und Schüler ihr Computerspiel bewerten können. Ergänzen Sie ggf. die Vorlage um weitere Kriterien aus der Diskussion mit den Schülerinnen und Schülern.

Nun beginnt das Spieletesten: Halten Sie die Schülerinnen und Schüler an, die Spielzeit gerecht aufzuteilen und sich abzuwechseln. Sollte der Wechsel nicht alleine funktionieren, geben Sie jeweils nach einigen Minuten ein akustisches Signal.

Die Schülerinnen und Schüler bewerten danach anhand der Kriterien das Spiel. Die Gruppenmitglieder wechseln sich beim Spielen ab und halten im Anschluss ihre Beobachtungen schriftlich fest. Wenn die Schülerinnen und Schüler in der Gruppe sich nicht auf eine gemeinsame Bewertung einigen können, darf jede Schülerin/jeder Schüler der Gruppe einen eigenen Bewertungsbogen ausfüllen.

Zur Binnendifferenzierung bietet der Bewertungsbogen die Möglichkeit, die Benotung zu begründen. Dabei sollen die Schülerinnen und Schüler erläutern, warum sie für den jeweiligen Beurteilungsbereich eine gute oder schlechte Note verteilt haben.

Danach können Sie den Austausch der Ergebnisse organisieren. Da nicht alle Spiele im Plenum vorgestellt werden können, sollen die Schülerinnen und Schüler sich gegenseitig berichten: In der Sicherungsphase tauschen sich jeweils zwei Gruppen über ihre Ergebnisse aus. Benutzen Sie die Vorlagen „Ohr“ und „Mund“ an der Tafel, um die jeweilige Aktionsphase deutlich zu machen (bspw. Gruppe 1 = Ohr, Gruppe 2 = Mund). Die Schülerinnen und Schüler stellen kurz ihr Spiel und ihre Noten mit einer kurzen Begründung dazu vor. Erklären Sie, dass jede Gruppe fünf Minuten Zeit hat (jeweils fünf Minuten „Ohr“ = Zuhören und fünf Minuten „Mund“ = Vorstellen) und geben Sie nach dieser Zeit ein akustisches Signal für den Wechsel der Gruppen.

Die Arbeitsergebnisse können danach als kleine Ausstellung (vielleicht mit Screenshot des Spiels) im Klassenraum oder Flur veröffentlicht werden. Beabsichtigen Sie, in der nächsten Unterrichtsstunde die Lerneinheit „Vom Rollen- bis zum Sportspiel – unterschiedliche Computerspielgenres und ihre Merkmale“ zu behandeln, können Sie auf die Spielebewertungen der Schülerinnen und Schüler zurückgreifen. Sorgen Sie also bitte dafür, dass sie sichtbar/zugänglich sind.

Einen Screenshot (ein Foto des Bildschirms) erstellen Sie mit der Tastenkombination STRG+ALT und DRUCK auf der Tastatur (auf einigen Tastaturen heißt die STRG-Taste auch CTRL). Es passiert sichtbar nichts, aber das Bild ist jetzt in der Zwischenablage von Windows gespeichert. Öffnen Sie nun ein Bildbearbeitungsprogramm (z. B. Paint) oder eine Textverarbeitung (z. B. Word) und erstellen Sie ein neues leeres Dokument. Dann drücken Sie STRG+V (oder den Befehl „Einfügen“), worauf das Bild von der Zwischenablage in die Datei eingefügt wird und ausgedruckt werden kann.

LÖSUNGEN/HILFEN:

Mögliche Begründungen für die vergebenen Noten:

Spaß

- + Man muss beim Spielen lachen
- + Man merkt nicht, wie die Zeit vergeht
- + Das Spiel ist abwechslungsreich
- Das Spiel ist zu ernst
- Man hat nach dem zweiten Versuch keine Lust mehr
- Das Spiel ist unlogisch
- Das Spiel dauert zu lange

Spielfigur

- + Die Spielfigur ist witzig gestaltet
- + Die Spielfigur bewegt sich realistisch
- + Die Spielfigur ist stark
- Die Spielfigur ist unsympathisch
- Die Spielfigur ist gemein zu anderen
- Die Spielfigur ist schlecht gestaltet

Grafik

- + Das Spiel ist bunt
- + Die Abbildungen sind detailliert
- + Die Grafik passt zum Thema
- Das Spiel ist zu bunt
- Man kann die Figuren schlecht erkennen
- Das Spiel ruckelt

Schwierigkeit

- + Man kann die Schwierigkeit einstellen
- + Man bekommt Lösungshilfen
- + Es ist nie „zu“ schwierig
- Man hat keine Chance weiterzukommen
- Man scheitert und weiß nicht warum
- Das Spiel schummelt

Spannung

- + Man ist vom Spiel gefesselt
- + Man fiebert mit der Spielfigur mit
- + Man schafft es immer „gerade so“
- Die Geschichte ist langweilig
- Das Spiel ist zu einfach
- Man muss immer dasselbe machen

Lernen

- + Man bekommt Fehler erklärt
- + Es gibt Aufgaben, die immer schwieriger werden.
- + Man kann Inhalte, die man aus der Schule kennt, anwenden
- Man muss immer dasselbe machen
- Es wird nicht erklärt, warum man scheitert
- Es gibt falsche oder gar keine Informationen im Spiel

STUNDENVERLAUF

Phase	Interaktion	Methode/ Sozialform	Material
Einstieg 15 min.	<p>Als Stummer Impuls bietet sich ein „Zeugnis“ oder eine „Spielverpackung“ an.</p> <p>Die Lehrerin/der Lehrer notiert an der Tafel das Thema der Stunde: „Wir bewerten ein Computerspiel“.</p> <p>Die Lehrkraft fragt nach Kriterien zur Beurteilung.</p> <p>Schülerinnen und Schüler nennen Kriterien.</p> <p>Die Lehrerin/der Lehrer stellt das Zeugnis vor und einigt sich mit der Klasse evtl. auf Ergänzungen (Leer-Kästchen auf dem Zeugnis) der Vorlage.</p>	<p>Lehrkraft-Vortrag</p> <p>Fragend-Entwickelndes Verfahren</p>	Vorlage 1 und 2
Erarbeitung 45 min.	<p>Die Schülerinnen und Schüler werden in Zweier- oder Dreiergruppen eingeteilt.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler spielen das Spiel im Wechsel oder gemeinsam, ohne eine Beurteilung vorzunehmen</p>	<p>Unterrichtsgespräch</p> <p>Partnerarbeit/ Gruppenarbeit</p>	Vorlage 3
Erarbeitung 30 min.	<p>Die Schülerinnen und Schüler bewerten gemeinsam das Spiel, diskutieren die Ergebnisse und tragen sie als Schulnoten in den Bewertungsbogen ein. Sind sie sich uneins, dürfen sie auch einzeln ein Zeugnis ausstellen.</p>	Partnerarbeit/ Gruppenarbeit	Arbeitsblatt 1 Computer mit Internet-Zugang Online-Portal blinde-kuh.de
Sicherung 45 min.	<p>Die Schülerinnen und Schüler finden sich in Doppel-Gruppen zusammen (Gruppe 1 mit Gruppe 2 bspw.), stellen sich gegenseitig ihr Spiel und ihre Beurteilung vor.</p> <p>Die Lehrerin/der Lehrer gibt die Kärtchen „Mund“ für das Erzählen und „Ohr“ für das Zuhören aus und gibt nach 5 Minuten ein Signal für den Wechsel.</p> <p>Die Ergebnisse werden gemeinsam mit Screenshots der Spiele im Klassenraum aufgehängt.</p>	Gruppenarbeit	Arbeitsblatt 1 Computer mit Internet-Zugang Online-Portal blinde-kuh.de Vorlagen „Mund“ und „Ohr“
Hausaufgabe/ Binnen-differenzierung	<p>Die Schülerinnen und Schüler begründen ihre Bewertungen schriftlich.</p>		Arbeitsblatt 1





VORLAGE 3



Marmeladen-Rennen	Marmeladen-Rennen	Marmeladen-Rennen
Monsters Volleyballspiel	Monsters Volleyballspiel	Monsters Volleyballspiel
tibao	tibao	tibao
Invaders	Invaders	Invaders
Günters Date	Günters Date	Günters Date
Schlittenfahrt	Schlittenfahrt	Schlittenfahrt
Wortmeister	Wortmeister	Wortmeister
Mein Pony	Mein Pony	Mein Pony
Bernds Albtraum	Bernds Albtraum	Bernds Albtraum
Rattes Kniften-Klau	Rattes Kniften-Klau	Rattes Kniften-Klau
ABC-Spiel	ABC-Spiel	ABC-Spiel
Elfmeterschießen	Elfmeterschießen	Elfmeterschießen

SPIELEZEUGNIS

Spielname

Spaß

Grafik

Spannung

Spielfigur

Schwierigkeit

Lernen

Bemerkung

Spiletester

VOM ROLLEN- BIS ZUM SPORTSPIEL — UNTERSCHIEDLICHE COMPUTERSPIELGENRES UND IHRE MERKMALE

Unterrichtseinheiten für die
3. und 4. Klasse zum Thema
„Computerspiele“ im Rahmen
der Initiative „Medienpass NRW“.

Marco Fileccia, Torben Kohring, Marcus Lüpke,
Jens Wiemken unter Mitarbeit von
Prof. Dr. Johannes Fromme und Markus Sindermann.

VOM ROLLEN- BIS ZUM SPORTSPIEL – UNTERSCHIEDLICHE COMPUTERSPIELGENRES UND IHRE MERKMALE

Medienpass Kompetenzrahmen

Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Teilkompetenz 3:

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Vielfalt der Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.

Thema

Rollen-, Gesellschafts-, Sport- oder Lernspiele – das Angebot an Computer- und Onlinespielen ist so vielfältig wie die Vorlieben und Fähigkeiten der Spielerinnen und Spieler. In dieser Unterrichtseinheit lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Computerspiele-Genres kennen und denken über eigene Vorlieben nach.

Weitere Informationen zu dieser Unterrichtseinheit finden Sie in der Einführung ins Thema Computerspiele in den Kapiteln:

- Wie kann man Computerspiele kategorisieren?
- Was fasziniert viele Kinder und Jugendliche an Computerspielen?

Altersstufe 3. und 4. Klasse

Zeitumfang 90 bis 135 Minuten

Lehrplanbezug Deutsch

Bereich: Lesen – mit Texten und Medien umgehen/Schwerpunkt: Mit Medien umgehen
Die Schülerinnen und Schüler bewerten Medienbeiträge kritisch.

Sachunterricht

Bereich: Mensch und Gemeinschaft/Schwerpunkt: Zusammenleben in der Klasse, in der Schule und in der Familie

Die Schülerinnen und Schüler

- erfassen ihre Lebenswelt und können darüber berichten, entwickeln eine achtsame und wertschätzende Haltung sich selbst und anderen gegenüber.
- formulieren eigene Bedürfnisse, Gefühle und Interessen.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler

- lernen unterschiedliche Klassifizierungsmöglichkeiten von Spielen (Spiele-Genres) kennen.
- bilden sich ein Urteil über eigene Genre-Vorlieben und vergleichen sie mit anderen.

Didaktisch-Methodischer Kommentar

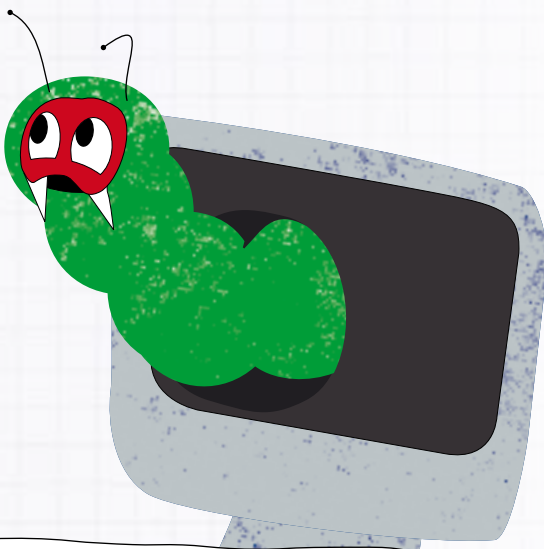
Zum Einstieg sollten Sie die Vielfalt des Computerspiel-Angebots aufzeigen. Sie können dabei auf die Ergebnisse der vorangegangenen Stunde (Spieletests und „Zeugnisse“ für Spiele) zurückgreifen. Wenn Sie diese Unterrichtseinheit nicht durchgeführt haben, können Sie Cover unterschiedlicher Spiele mitbringen.

Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, ob und wie sie diese ganz verschiedenen Spiele in eine Ordnung bringen können. Sicherlich haben die Schülerinnen und Schüler kreative Ideen. So dauern Spiele unterschiedlich lang. Sie richten sich an verschiedene Altersgruppen. Auch in der grafischen Darstellung variieren die Spiele. Vor allem aber unterscheiden sich die Spiele in inhaltlichen und stilistischen Elementen. An diesem Kriterium orientiert sich die übliche Einteilung in „Genres“.

Erläutern Sie den Begriff „Genre“. Das Wort kommt aus dem Französischen und steht für „Gattung“. Es beschreibt eine Klassifikation, so gibt es bei Filmen die Genres „Spielfilm“, „Dokumentation“, „Komödie“ etc.

Gehen Sie nun mit den Schülerinnen und Schülern auf besonders beliebte Genres ein. Dabei können Sie das Arbeitsblatt 1 nutzen. Es bietet Ihnen eine Übersicht, die sich auf begrifflich einfach gehaltene Klassifikationsmuster beschränkt, die auch für Kinder ohne Spielerfahrung verständlich und nachvollziehbar sind (Sportspiele, Rennspiele oder Rollenspiele). Klar sein sollte aber auch: Eine allgemeingültige Unterteilung in Klassifikationen gibt es im Bereich der Computerspiele nicht. Die auf dem Arbeitsblatt dargestellte Liste kann folglich bei Bedarf um Genres ergänzt oder gekürzt werden. Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, den im Arbeitsblatt benannten Genres Eigenschaften zuzuordnen.

Anschließend sollen die Schülerinnen und Schüler die Spiele, die sie in der vorangegangenen Stunde gespielt haben oder die Sie eingangs benannt haben, in Klassifikationen einteilen. Die Zuordnung ist nicht immer einfach und nicht immer eindeutig. Manchmal kann ein Spiel mehreren Kategorien zugeordnet werden, auch gibt es Mischformen. Hier müssen Sie ggf. etwas Hilfestellung leisten.



Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler nach ihren Genre-Vorlieben. Erläutern Sie, dass diese Vorlieben sehr subjektiv sein können. So ist der eine sehr kreativ und malt gern, der andere spielt gern mit anderen zusammen, einem Dritten ist viel Action wichtig. Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler in Gruppen ein. Bitten Sie die Gruppen, Begründungen zu erarbeiten, warum ihnen ein Genre gefällt oder nicht. Geben Sie den Gruppen dafür eine Vorbereitungszeit von 10 Minuten. Ein Sprecher/eine Sprecherin der Gruppe trägt anschließend das Ergebnis vor der Klasse vor. Sind die Gruppen gleichmäßig besetzt, könnten Sie eine andere methodische Variante (Gruppenpuzzle) wählen und statt vor der Klasse in einer neuen Gruppe präsentieren lassen. Diese neue Gruppe ist jeweils mit einem Genre-Vertreter besetzt.

Exkurs

Schließen Sie eine Reflexion darüber an, warum es unterschiedliche Genre-Angebote gibt. Erklären Sie, dass Computerspiele von Firmen hergestellt werden, die damit Geld verdienen wollen. Erläutern Sie den Begriff der Zielgruppe – eine Gruppe von Verbrauchern, für die ein Spiel produziert wird. Fordern Sie die Kinder auf, ihre eigene Zielgruppe zu beschreiben. Dabei sollen sie Alter und Geschlecht, Hobbys und Vorlieben berücksichtigen.

LÖSUNGEN/HILFEN:

Mögliche Begründungen für die vergebenen Noten:

Spaß

- + Man muss beim Spielen lachen
- + Man merkt nicht, wie die Zeit vergeht
- + Das Spiel ist abwechslungsreich
- Das Spiel ist zu ernst
- Man hat nach dem zweiten Versuch keine Lust mehr
- Das Spiel ist unlogisch
- Das Spiel dauert zu lange

Spielfigur

- + Die Spielfigur ist witzig gestaltet
- + Die Spielfigur bewegt sich realistisch
- + Die Spielfigur ist stark
- Die Spielfigur ist unsympathisch
- Die Spielfigur ist gemein zu anderen
- Die Spielfigur ist schlecht gestaltet

Grafik

- + Das Spiel ist bunt
- + Die Abbildungen sind detailliert
- + Die Grafik passt zum Thema
- Das Spiel ist zu bunt
- Man kann die Figuren schlecht erkennen
- Das Spiel ruckelt

Schwierigkeit

- + Man kann die Schwierigkeit einstellen
- + Man bekommt Lösungshilfen
- + Es ist nie „zu“ schwierig
- Man hat keine Chance weiterzukommen
- Man scheitert und weiß nicht warum
- Das Spiel schummelt

Spannung

- + Man ist vom Spiel gefesselt
- + Man fiebert mit der Spielfigur mit
- + Man schafft es immer „gerade so“
- Die Geschichte ist langweilig
- Das Spiel ist zu einfach
- Man muss immer dasselbe machen

Lernen

- + Man bekommt Fehler erklärt
- + Es gibt Aufgaben, die immer schwieriger werden.
- + Man kann Inhalte, die man aus der Schule kennt, anwenden
- Man muss immer dasselbe machen
- Es wird nicht erklärt, warum man scheitert
- Es gibt falsche oder gar keine Informationen im Spiel


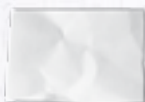
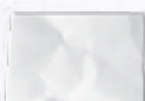
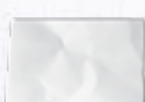
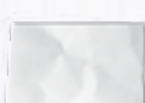
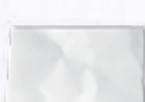
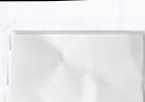
STUNDENVERLAUF

Phase	Interaktion	Methode/ Sozialform	Material
Einstieg 10 min.	Die Lehrerin/der Lehrer fragt, nach welchen Kriterien Spiele „sortiert“ werden können. Die Schülerinnen und Schüler machen Vorschläge (z. B. „Dauer“, „Alterszuordnung“, „Darstellung“ oder auch „Inhalt“ s. Genre).	Fragend- Entwickelndes Verfahren	„Zeugnisse“ der voran- gegangenen Stunde/eigene Spiele Cover
Überleitung 5 min.	Die Lehrerin/der Lehrer führt den Begriff „Genre“ als Klassifikation von Filmen mit Beispielen (Spielfilm, Dokumentation, Komödie etc.) und Computerspielen ein.	Lehrervortrag	
Erarbeitung 30 min.	Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich mit Hilfe von Arbeitsblatt 1 verschiedene typische Genres und ihre Merkmale. Die Schülerinnen und Schüler ordnen die Spiele der vergangenen Unterrichtseinheit bzw. die eingangs genannten Spiele den Genres zu.	Einzelarbeit/ggf. Partnerarbeit	Arbeitsblatt 1
Erarbeitung 20 min.	Die Lehrerin/der Lehrer fragt die Schülerinnen und Schüler nach ihren persönlichen Genre-Vorlieben und notiert das Ergebnis der Klasse an der Tafel.	Einzelarbeit/ Fragend- Entwickelndes Verfahren	Arbeitsblatt 1
Sicherung 25 min.	Die Schülerinnen und Schüler begründen, welche Genres sie bevorzugen. Sie erkennen, dass die Auswahl sehr subjektiv ist. Anschließend erläutern sie ihren Mitschülerinnen und Mitschülern ihre Vorlieben.	Einzelarbeit/Part- nerarbeit Unterrichts- gespräch	
Exkurs 45 min.	Die Schülerinnen und Schüler definieren ihre eigene Zielgruppe.		

VORLAGE 1

Aufgaben

1. Bitte trage den entsprechenden Buchstaben in das passende Feld ein.
2. Kreuze dann an, ob dir dieses Genre gut gefällt oder nicht.
3. Suche dir dein Lieblings-Genre aus und schreibe auf, warum es dir gefällt!
4. Suche dir dein Nicht-Liebings-Genre aus und schreibe auf, warum es dir nicht gefällt!

Gruppe	Buchstabe = Genre	Finde ich gut/ nicht so gut, weil...
Renn- oder Flugspiele		😊 <input type="radio"/> ☹️ <input type="radio"/>
Malspiele		😊 <input type="radio"/> ☹️ <input type="radio"/>
Lernspiele		😊 <input type="radio"/> ☹️ <input type="radio"/>
Familien- oder Gesellschafts- spiele		😊 <input type="radio"/> ☹️ <input type="radio"/>
Lauf- und Springspiele		😊 <input type="radio"/> ☹️ <input type="radio"/>
Rollenspiele		😊 <input type="radio"/> ☹️ <input type="radio"/>
Sportspiele		😊 <input type="radio"/> ☹️ <input type="radio"/>

Die Genres

A bis G

- A** Dass deine Spielfigur gut und genau springt, ist wichtig für den Spielverlauf.
- B** In diesen Spielen zeichnest du oder malst Dinge an.
- C** Du kannst einen Lieblingsverein oder Lieblingssportler übernehmen und Meisterschaften gewinnen.
- D** Alles dreht sich um einen von dir selbst erschaffenen Spielcharakter, den du durch komplizierte Welten steuern musst. Du kannst seine Fähigkeiten im Spiel selbst erweitern, wenn du Aufgaben löst und Erfahrungen sammelst.
- E** Du spielst ein Brettspiel wie „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht“ am Computer.
- F** Du lernst viel, während du Aufgaben löst.
- G** Du kannst Rennautos fahren oder Hubschrauber und Flugzeuge fliegen.

LARA, MARIO & CO. — DARSTELLUNG UND WIRKUNG VON HELDEN IN COMPUTERSPIELEN

Unterrichtseinheiten für die
3. und 4. Klasse zum Thema
„Computerspiele“ im Rahmen
der Initiative „Medienpass NRW“.

Marco Fileccia, Torben Kohring, Marcus Lüpke,
Jens Wiemken unter Mitarbeit von
Prof. Dr. Johannes Fromme und Markus Sindermann.

LARA, MARIO & CO. — DARSTELLUNG UND WIRKUNG VON HELDEN IN COMPUTERSPIELEN

Medienpass Kompetenzrahmen

Analysieren und Reflektieren

Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

Teilkompetenz 4:

Schülerinnen und Schüler beschreiben an ausgewählten Beispielen (z. B. Film oder Werbung) die Wirkung stilistischer Merkmale.

Thema

In Computerspielen lässt sich der Charakter einer Figur oft bereits vom äußeren Erscheinungsbild ableiten. So werden durch Kleidung, Bildsymbole oder Ausrüstungsgegenstände bestimmte Eigenschaften oder Einstellungen angedeutet. In dieser Unterrichtsstunde erarbeiten die Schülerinnen und Schüler Merkmale und Kennzeichen eines Computerspiel-Helden und untersuchen die Wirkung der dabei eingesetzten grafischen Mittel.

Weitere Informationen zu dieser Unterrichtseinheit finden Sie in der Einführung ins Thema Computerspiele im Kapitel:

– Welche Heldenfiguren gibt es in Computerspielen?

Altersstufe

3. und 4. Klasse

Zeitungumfang

90 Minuten

Lehrplanbezug

Kunst

Bereich: Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten/Schwerpunkt: Zielgerichtet gestalten. Die Schülerinnen und Schüler stellen Zusammenhänge zwischen Bildaussagen und Bildmitteln her.

Bereich: Grafisches Gestalten/Schwerpunkt: Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen. Die Schülerinnen und Schüler setzen bei der Gestaltung von Flächen, Oberflächen und Bildern grafische Mittel gezielt ein.

Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler

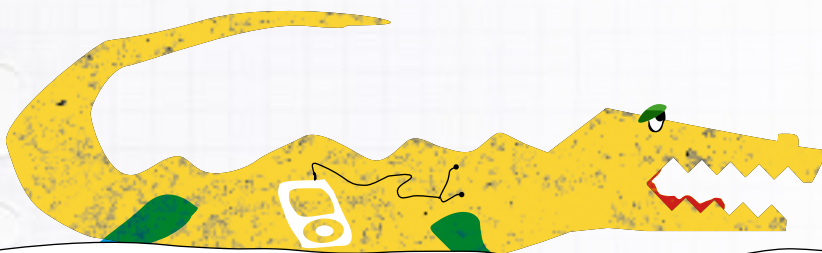
- benennen ihre Computerspiel-Helden.
- analysieren Eigenschaften, die einen (Computerspiel-)Helden oder eine Heldin auszeichnen, und erkennen, wie diese Eigenschaften in einem Computerspiel dargestellt werden.
- entwickeln einen eigenen Computerspiel-Helden und setzen diesen künstlerisch um.
- begründen, was ihnen an ihrem Computerspiel-Helden gefällt und was nicht.

Didaktisch-Methodischer Kommentar

Bitte Sie zum Einstieg die Schülerinnen und Schüler, bekannte Computerspielfiguren und ihre Eigenschaften zu nennen. Grundsätzlich können Helden außergewöhnliche körperliche Eigenschaften haben (Kraft, Schnelligkeit, Ausdauer, Unsterblichkeit, Unverwundbarkeit) oder auch geistige (Intelligenz, Auffassungsgabe, Denkvermögen, aber auch Mut oder Aufopferungsbereitschaft). Dabei müssen Sie zwischen „Helden“ und „Superhelden“ unterscheiden, die meist übermenschliche Fähigkeiten besitzen (Superman oder Spiderman gelten hier als Prototypen) oder außergewöhnliche Mittel zur Verfügung haben (z. B. Batman oder Iron Man). Je nach Ihrem künstlerischen Talent können Sie die Vorschläge der Kinder zeichnerisch umsetzen, ansonsten reicht sicherlich der Anschrieb der Meldungen an der Tafel. Die Schülerinnen und Schüler sollen dann eigene Vorschläge machen, was ein Held wissen oder können müsste und so die Liste um weitere Eigenschaften ergänzen.

Fragen Sie anschließend nach, welche drei Fähigkeiten/Fertigkeiten für jeden Schüler/jede Schülerin persönlich am wichtigsten sind und bitten Sie sie darum, diese drei der Reihe nach (1./ 2./ 3.) auf einem Blatt zu notieren. Danach können die Schülerinnen und Schüler ihre Prioritäten in Partnerarbeit diskutieren.

Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, woran sie merken, ob eine Figur im Computerspiel „gut“ oder „böse“, „klug“ oder „dumm“, „stark“ oder „schwach“ ist. Sicher werden die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass sich aus den Handlungen und Äußerungen der Charakter einer Figur ableiten lässt. Manchmal zeigt bereits das Äußere von Computerspiel-Helden, welche Fähigkeiten sie besitzen. So sind Muskelpakete nicht selten oder eine besondere Kleidung oder Ausrüstung. Hier sollen die Schülerinnen und Schüler nun den Transfer leisten, zu beschreiben, wie besondere Fähigkeiten bildlich auszudrücken sind. Bei „Kraft“ ist dies sicherlich einfach (durch die Darstellung von Muskeln), aber andere Heldenmerkmale sind schwieriger darzustellen. Lassen Sie die stilistischen Merkmale zur Darstellung dieser Eigenschaften nennen. Das ist nicht einfach und bedient oft Klischees.



Hier einige Beispiele, wie bestimmte Eigenschaften von Computerspiel-Helden dargestellt werden:

	Beispiele
Gut	helle Farben, positive Mimik (z. B. Lachen)
Böse	Dunkle Farben, negative Mimik (z. B. Fratze)
Stark	Übergroße Figur, Muskeln, viel Lebensenergie (langer Energiebalken)
Schwach	Kleine Figur, wenig Lebensenergie (kurzer Energiebalken)
Schlau	Brille, Bildungssymbole (z. B. Bücher)
Schnell	Sportsymbole (z. B. Turnschuhe), sportliche Figur, höhere Bildgeschwindigkeit
Unverwundbar	Leuchtet, Schildsymbol

Anschließend dürfen die Schülerinnen und Schüler ihren eigenen „Helden“ zeichnen. Diese Art der Entwicklung eines Computerspiel-Helden gleicht dem Prinzip, wie Computerspiel-Helden oder Avatare in Computerspielen zusammengestellt werden. Die Schülerinnen und Schüler können zwischen zwei Möglichkeiten wählen, einen eigenen Computerspiel-Helden zu erstellen, wodurch eine Binnen-Differenzierung mit Blick auf unterschiedliche kreative Fertigkeiten möglich ist:


1. Malen (oder Verfremdung) einer vorgegebenen Superheldenfigur
2. Malen eines eigenen Computerspiel-Helden

Sollten Sie die Möglichkeit haben, die Zeichnungen über ein Computer-Malprogramm erstellen zu lassen, wäre dies im Sinne der Förderung der Medienkompetenz ideal.

In einem „Galeriegang“ durch das Klassenzimmer werden die Bilder vorgestellt. Die Schülerinnen und Schüler erklären, warum sie ihre Darstellungsform gewählt haben, und beantworten damit die Frage, warum sie bestimmte Computerspiel-Helden gut finden.

Am Ende der Unterrichtseinheit wird es etwas schwieriger:

Die Schülerinnen und Schüler sollen dem Helden ihres Mitschülers oder ihrer Mitschülerin Eigenschaften zuordnen:



- Stark durch Superkräfte**
- männlich**
- verwundbar**
- Mensch**
- gut**
- jung**
- Alleine unterwegs**
- Stark durch Technik**
- weiblich**
- unverwundbar**
- Außerirdischer**
- böse**
- alt**
- Im Team unterwegs**

STUNDENVERLAUF

Phase	Interaktion	Methode/ Sozialform	Material
Einstieg 5 min.	Die Lehrerin/der Lehrer fragt nach, welche Figuren aus Computerspielen bekannt sind. Diese werden ungeordnet an der Tafel gesammelt.	Unterrichtsgespräch	Tafel
Erarbeitung 5 min.	Die Lehrerin/der Lehrer fragt nach, welche Fähigkeiten diese Helden haben. Schülerinnen und Schüler nennen die Fähigkeiten, die als neue Liste ungeordnet notiert werden. Die „Superhelden“ mit übermenschlichen Fähigkeiten werden als solche markiert. Die Schülerinnen und Schüler ergänzen die Liste um wünschenswerte Fähigkeiten eines Computerspiel-Helden.	Fragend-Entwickelndes Verfahren	Tafel
Erarbeitung 10 min.	Die Lehrerin/der Lehrer fragt nach, welche drei Eigenschaften für die Schülerinnen/Schüler persönlich am wichtigsten sind. Die Schülerinnen und Schüler notieren drei und erklären anschließend einem Mitschüler/einer Mitschülerin ihre/seine Entscheidung. Die Klasse diskutiert an einzelnen Beispielen über diese Zusammenstellung.	Fragend-Entwickelndes Verfahren Unterrichtsgespräch	Tafel
Erarbeitung 10 min.	Die Schülerinnen und Schüler erörtern, wie die Eigenschaften in einem Computerspiel grafisch dargestellt werden können.	Fragend-Entwickelndes Verfahren	Tafel
Erarbeitung 40 min.	Die Schülerinnen und Schüler malen ihren eigenen Computerspiel-Helden.	Einzelarbeit	Arbeitsblatt 1 Mal-Utensilien
Sicherung 20 min.	Die Bilder werden in Form einer Galerie aufgehängt, die Klasse geht von Bild zu Bild, die „Künstlerinnen und Künstler“ erklären jeweils „ihren“ Helden. Die Schülerinnen und Schüler ordnen jeweils einem (fremden) Bild Eigenschaften für Computerspiel-Helden zu.	Galeriegang Einzelarbeit	Arbeitsblatt 2 selbst gemalte Bilder Mittel zum Aufhängen
Hausaufgabe	Weiterarbeit an dem Bild		



ARBEITSBLATT 2



Stark durch Superkräfte



Stark durch Technik



Männlich



Weiblich



Verwundbar



Unverwundbar



Mensch



Außerirdischer



Gut



Böse



Jung



Alt



Alleine unterwegs



Im Team unterwegs