

■ **Schul- und Unterrichtsentwicklung**

Computerspiele als Chance für die Pädagogik nutzen

Nach dem Amoklauf in Emsdetten war sie wieder in aller Munde, die Diskussion um die „Computerspiele“. „Killerspiele“ müssen als verstärkendes Element in engem Zusammenhang mit der Gewaltbereitschaft gegen Mitschüler, Lehrer und andere Menschen gesehen werden. Solche gewaltverherrlichenden und gewaltverstärkenden Computerspiele haben natürlich im Klassenzimmer nichts zu suchen. Doch verlieren Sie nicht aus dem Blick, dass Computerspiele ein wesentlicher **Bestandteil der Lebenswelt der Jugendlichen** im 21. Jahrhunderts sind.

Kritische Medienerziehung als Aufgabe der Schule

Besser als Computerspiele zu ignorieren ist es, sie in der Schule zu thematisieren und sich gemeinsam mit den Schülern kritisch mit ihnen auseinanderzusetzen. Die Notwendigkeit, Schüler zum kritischen Konsum von Computerspielen zu erziehen, stellt sich nämlich als Gemeinschaftsaufgabe von Schule und Elternhaus.

Lassen Sie deshalb Computerspiele zum Inhalt z. B. einer AG-Computer oder einer Medien-AG Ihrer Schule werden.

Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- Entwickeln Sie gemeinsam mit den Schülern Kriterien, um ein Computerspiel zu bewerten.
- Veröffentlichen Sie Ergebnisse in der schuleigenen Schülerzeitung

Lassen Sie die Schüler einen Artikel über ein Computerspiel für die Schulwebseiten schreiben

Wie Ihre Lehrer dazu beitragen müssen

Gestalten Sie dazu einen Bewertungsbogen, z. B. mit dem Titel „Spielebewertung“. Oder Sie entwickeln einen „Vergleichsbogen“. Ihre Schüler vergleichen dann „Echte Fakten“ und „Spielfakten“. In einem anderen Fall bereiten Sie eine Klassenpunktliste vor. Arbeiten Sie auch einmal mit Screenshots aus dem jeweiligen Spiel und beschreiben Sie damit Spielstationen. Dies eignet sich beispielsweise im Spiel „LUKA und das Silberpferd – Gewaltprävention am PC“, herausgegeben vom Landeskriminalamt (LKA).

So setzen Sie es konkret um:

Installieren Sie die Computerspiele auf Schulcomputern. Die Schüler spielen dann gemeinsam über das Schulnetzwerk. Oder: Sie installieren das Spiel auf den Einzelplatzrechnern und schreiben einen Klassenwettbewerb aus, z. B. im Hanse-Spiel: „Wer kann bis zur 4. Std. am meisten Salz anhäufen?“

Setzen Sie Computerspiele zur Förderung ein

Das Angebot an Computerspielen reicht weit über den Bereich der so genannten Ballerspiele hinaus. In vielen Spielen werden vernetztes Denken und Teamfähigkeit gefordert und gefördert. **Setzen** Sie deshalb Computerspiele konstruktiv im Sinne **gemeinsamen und sinnvollen Lernens ein**. Möglichkeiten gibt es viele, einige Beispiele stellen wir Ihnen hier vor:

Spiel: Die Hanse (USK frei ohne Altersbeschränkung)

Fachbezug: Geschichte, Erdkunde

(Wirtschaftssimulation, Strategiespiel)

Kurzbeschreibung: Versuchen Sie als Kaufmann des Hansebundes, neue Handelswege zu entdecken, verteidigen Sie Hab und Gut gegen Piraten und tauschen Ihre Waren geschickt mit anderen Kaufleuten. Versuchen Sie, parallel zum Spielgeschehen eine Familie zu gründen und Bürgermeister von Lübeck zu werden.

Info: www.ascaron.de

Das Spiel „Die Hanse“ setzen Ihre Lehrer am besten im Rahmen des Geschichtsunterrichts ein. Die Schüler bearbeiten Karten, um die Handelswege zu erschließen, und überprüfen, ob das Spiel den wirklichen Angaben in den Geschichtsbüchern aus dieser Zeit entspricht. Im Spiel Bürgermeister zu werden, zu handeln, Schiffe zu beladen, Salz zu nutzen und Konto-

re zu erstellen ergänzt den Unterricht in sehr motivierender Weise.

Spiel: Singstar (USK frei ohne Altersbeschränkung)

Fachbezug: Musik (Singspiel)

Kurzbeschreibung: Treten Sie gemeinsam mit Schülern ein in die Welt der Superstars. Singen Sie gemeinsam mit Ihren Schülern aktuelle Songs bekannter Interpreten um die Wette. Mit Mikrofonen bestückt, singt man, was die Stimme hergibt. Am Ende wird verglichen wer die Töne am besten traf.

Info: www.singstar.de

Vielleicht kennen Sie dieses Spiel als Partyspiel und kämen nicht auf die Idee, es in der Schule einzusetzen. Doch wenn Sie erleben, wie z. B. schüchterne Mädchen mit Hilfe des Spiels Selbstbewusstsein tanken, werden Sie Ihre Meinung ändern. Auch im Rahmen der Berufsvorbereitung lässt es sich nutzen: Schalten Sie einige Spielrunden vor ein Bewerbungstraining. Die Jugendlichen treten dann viel sicherer auf.

Weitere Spieleempfehlungen finden Sie im Exklusivbereich für Abonnenten unter www.schule-management.de

Beachten Sie die Bewertung der Selbstkontroll-Instanz

Auf jeder Spiele-CD finden Sie die Bewertung dieser Unterhaltungssoftware durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK / www.usk.de). Die mitgelieferte Altersfreigabeempfehlung auf einer Plakette bietet eine gute Orientierungsmöglichkeit. Die Farbe hilft Ihnen zu entscheiden, ob Sie ein Computerspiel für eine bestimmte Schulstufe zulassen können. Nutzen Sie die von der USK-Empfehlung abgeleitete Checkliste zur Auswahl von Computerspielen als Ausgangspunkt für die Arbeit mit Ihren Schülern.

Checkliste: Finger weg von solchen Computerspielen

USK- Empfehlung: Das Computerspiel ist nicht geeignet für Kinder unter 12 Jahren, wenn es folgende Merkmale hat:

- | | |
|---|--------------------------|
| Die Spieldaufgaben können nur mit kampfbetonten Mitteln gelöst werden. | <input type="checkbox"/> |
| Das Spielkonzept setzt auf Technikfaszination (historische Militärgerätschaft oder Science-Fiction-Welt) | <input type="checkbox"/> |
| Das Spielkonzept setzt auf die Motivation, tapfere Rollen in komplexen Sagen und Mythenwelten zu spielen. | <input type="checkbox"/> |

Autor: Marcus Lüpke, Leiter der Medien-AG der Alfred-Teves-Hauptschule Gifhorn