

Thema Computerspiele im Unterricht

Ideen aus Gruppenarbeiten

verbal reflexiv + schriftlich reflexiv

Umfrage: In der Klasse wird eine Umfrage zum Thema „Spiele“ durchgeführt. Es werden Fragen wie „Spielst du regelmäßig?“, „Was ist dein Lieblingsgenre?“ etc. gestellt. Die Ergebnisse werden mit einem Balkendiagramm dargestellt und besprochen.

Musik: Thema ist die musikalische Untermalung von Computerspielen. Es werden Querverbindungen zum Musikunterricht hergestellt. Bekannte Musik aus Computerspielen wird vorgespielt, die Schüler/-innen sollen erraten, zu welchem Computerspiel die Musik gehört. Musik aus Computerspielen wird analysiert.

Briefkasten: Jede/r Schüler/in schreibt ein Statement bzw. die Antwort auf eine Frage zum Thema Spiel auf einen Zettel und wirft ihn in eine Kiste. Frage könnte z.B. sein: „Wenn du in deinem Leben nur noch ein Spiel spielen könntest, welches wäre das?“

Argumentation: Schüler/-innen werden aufgefordert, über das Thema Computerspiel zu sprechen, z.B. zu argumentieren, warum sie gerne (oder nicht gerne) Computerspiele spielen oder warum gerade dieses eine Spiel besonders für sie ist. Schüler/-innen sollen so üben, die eigene Meinung auszudrücken und zu argumentieren.

Spiele vorstellen: Jede/r Schüler/-in präsentiert das eigene Lieblingsspiel (digital oder Brettspiel). Sie nennen jedoch nicht den Namen des Spiels, sondern umschreiben es. Die anderen Schüler/-innen müssen erraten, um was für ein Spiel es sich hier handelt.

Gefahren darstellen: Unterricht zu Gefahren in Computerspielen, z.B. Cybermobbing

Zeitungsartikel: Schüler/-innen verfassen zu bestimmten realen Fällen (in Bezug auf Computerspiele) Zeitungsartikel, Rezensionen, Leserbriefe. Variante: Schüler/-innen verfassen Zeitungsartikel zu Geschehnissen in Computerspielen (z.B. über die Taten des eigenen Spielcharakters).

Gruppenpuzzle: Schüler/-innen werden in Gruppen aufgeteilt, es werden mehrere kurze Texte ausgeteilt. Es gibt z.B. vier Gruppen, die jeweils einen Text lesen. Danach werden die Inhalte ausgetauscht, indem die Schüler/-innen die Gruppen wechseln und sich die Inhalte gegenseitig erzählen. Am Ende sollten alle alles wissen. Diese Übung kann mit einem Thema zu Computerspielen durchgeführt werden.

Exkursion: Die BuPP wird besucht. Die Klasse nimmt an einem Workshop teil und besucht anschließend ein Spielegeschäft, um weiter über das Thema zu reden.

praktisch indirekt

Spielinhalte in der realen Welt: Spielinhalte werden in Bezug auf das reale Leben hinterfragt: Was wäre wenn, die Spielinhalte und -handlungen in der realen Welt stattfinden würden? Themen können hier sein: Stereotype, Rollenverteilung, Realitätsverlust (soziales Umfeld wird vernachlässigt) etc.

Sicherheit: Das Thema Sicherheit im Netz wird über Computerspiele zum Unterrichtsthema. Ausgangspunkt könnte z.B. die Problematik sein, dass viele Kinder und Jugendliche Livestreams im Internet (z.B. via YouTube) veröffentlichen. Hier werden unter Umständen auch private Informationen weitergegeben (z.B. „Ich bin alleine zu Hause“ – „Das ist meine Adresse...“). Fragen für den Unterricht: Was sind sensible Daten? Was darf man machen? (z.B. nicht Lohnzettel posten...) Was ist ein sicheres Passwort? (Tricks: Wie merke ich mir das Passwort? Was muss ich beachten?)

Nachahmung: Was passiert, wenn Computerspieler/-innen bestimmte „Moves“ aus dem Spiel in der Realität nachahmen? Einerseits könnte dies förderlich sein, z.B. können Taktiken in der Realität ausprobiert werden (z.B. FIFA - Fußballspiel). Andererseits birgt dies auch Gefahren, wie z.B. Mutproben, Grenzen austesten, Nachahmung (z.B. Autorennen, vermeintlich „coole“ Handlungen in Spielen). Ein relevantes Thema ist hier auch die Altersfreigabe. Hat das Kind schon die Reife? Kann es schon die Spielinhalte reflektieren oder besteht die Gefahr, dass es sie einfach nachahmt, weil es den Unterschied zwischen Realität und Fantasie noch nicht so beurteilen kann?

Sportunterricht: Hier können moderiert eigene Grenzen ausgetestet werden – in einem sicheren Rahmen – oder Übungen zum gegenseitigen Vertrauen durchgeführt werden. Dabei können Bezüge zu Computerspielinhalten hergestellt werden.

Kritisches Medienbewusstsein (allgemein) fördern!

Digitale Spielwelt vs. Realität: Vergleiche werden Ausgangspunkt für Diskussionen

Schaubild: Die Jugendlichen werden dort abgeholt, wo sie in ihrer Erfahrung sind. Brainstorming: Was sind eure Lieblingscomputerspiele? Warum spielt ihr/Warum nicht? Was sind Vorteile und Nachteile von Computerspielen? Rollenwechsel: Was sind Vorteile/Nachteile aus eurer Sicht? Was aus der Sicht von Eltern, von Lehrpersonen?

Sport: Spielregeln werden in FIFA gelernt und wiederholt.

praktisch direkt

Festlegen von Spielzeiten: Problem, das sich beim Einsatz im schulischen Unterricht ergeben könnte: Sobald die Schüler/-innen ein Computerspiel zur Verfügung haben, spielen sie und lassen sich schwierig wieder davon wegbekommen. (Gruppe hat dies bei der Gruppenarbeit am eigenen Leib erlebt.) Daher ist es wichtig, klare Spielzeiten festzulegen und den Computer/die Konsole erst dann aufzudrehen, wenn tatsächlich „Spielzeit“ angesagt ist.

Tutoring-System: Schüler/-innen, die ein Computerspiel schon sehr gut beherrschen, erklären jenen, die dieses noch nicht kennen, wie es funktioniert. So hat jede/-r ein Erfolgserlebnis und übt sich in sozialer Kompetenz und das Gruppengefüge wird gestärkt.

Minecraft:

Minecraft zeichnet sich dadurch aus, dass jede/-r es schnell erlernen kann und vor allem schnell Erfolgserlebnisse hat. Koordination und räumliches Denken wird gefördert.

Historisches Bauwerk nachbauen: In einem geeigneten Computerspiel, z.B. Minecraft, wird ein historisches Bauwerk nachgebaut und ein Referat dazu gehalten. (→ Hier empfiehlt es sich, sich auf kleinere Sachen zu konzentrieren.)

Man schlägt Blöcke weg und dadurch verändert sich die Umgebung. Es werden Übungen durchgeführt, wie: „Schlage ein Loch, das dreimal tiefer ist als du“. So wird das räumliche Vorstellungsvermögen geschult.

Minecraft in Geometrie: Es wird ein Plan/eine Zeichnung in 2D angefertigt. Die Umsetzung erfolgt in Minecraft in 3D.

Schüler/-innen werden aufgefordert, in Minecraft bestimmte Formen zu bauen, z.B. ein rechtwinkeliges Dreieck, einen bestimmten Winkel, eine Pyramide etc.