

Workshop Computerspiele - Faszination & Risiken

Zielgruppe: SchülerInnen der 5.- 12. Klasse

Zeitaufwand: ca. 3 h

Spiele: je nach Altersstufe

bspw.: Fifa (Xbox, PS3), Sims 3 (PC), Prof. Layton (Nintendo DS), Drakensang (PC)

⇒ **Medienwissen: Sensibilisierung für Faszinationskraft und Risiken des Computerspielens**

- Aufzeigen verschiedener Facetten der Faszinationskraft
- Zusammentragen möglicher Kriterien für übermäßigen Konsum
- bewusste Wahrnehmung der Risikopotenziale
- mögliche Gefahren einschätzen können
- Verantwortung sich selbst und anderen gegenüber im Rahmen der eigenen Mediennutzung

⇒ **kritisch-reflexive Medienbewertung**

- intensive Auseinandersetzung mit Faszinationskraft und Risiken durch die Einnahme verschiedener Rollen (Heranwachsende, Nicht-SpielerInnen, Eltern, Lehrende)
- Selbstbeobachtung - eigene Faszinationskriterien aufstellen und Spielkonsum kritisch einschätzen lernen
- Änderung des Blickwinkels durch eine kritische Betrachtung des Medieninhalts unter Einbezug verschiedener Einflüsse (Faszination und Risiken liegen nah beieinander)
- Entwicklung einer Distanz zum Medieninhalt

⇒ **Ausbau der sozialen Kompetenzen**

- Beteiligung an der Gruppenarbeit, Aushandlungsprozesse kommunikativ gestalten
- Akzeptanz gegensätzlicher Meinungen
- Entwicklung eines Verständnisses für die Belange anderer
- Kooperation
- respektvolles Verhalten und Handeln

Strukturplan:

Zeit	Ziele	Inhalt	Methode	Material
10 min.	* gegenseitiges Kennenlernen * Ablauf kennenlernen	* Begrüßung * Vorstellung TN & ReferentInnen mit Namen * Inhalt und Zeitplan erklären	Plenum Tafelbild	Tafel, Kreide, Namensschilder
15 min.	* TN lernen ihr Computerspielhandeln untereinander kennen * ReferentInnen lernen TN kennen	* ReferentIn liest Sätze vor -> Schüler müssen sich je nach „Ja“, „Nein“ oder „Weiß nicht“ in eine andere Ecke des Raumes stellen	„räumliches Stimmungsbild“	* Vorbereitete Sätze siehe unter 1. * 3 verschiedenfarbige Blätter mit „Ja“, „Nein“ u. „Weiß nicht“
15 min.	* kritische Auseinandersetzung & reflektieren des eigenen Medienhandelns	*TN erarbeiten und beschreiben a)Faszinationskriterien b)Gefahrenpotenziale	Brainstorming in Gruppenarbeit Gedanken auf kleinen Zetteln notieren	Weiße Zettel, Klebeband o. Magnete
10 min	Pause			
15 min.	* Auswertung und Wissensvermittlung (ergänzend)	* TN stellen in den Gruppen ihre Ergebnisse vor * ReferentInnen strukturieren und ergänzen die Ergebnisse	Plenum	Tafel, Weißer Zettel, Klebeband o. Magnete
30 min.	* Faszinationskriterien und Risikopotenziale in Spielen erkennen * Reflexion & Festigung des Erlernten	* TN spielen verschiedene Spiele im Hinblick auf Faszination und Risikopotenziale → Arbeitsauftrag: Welche Kriterien fallen ihnen auf? Wie werden die verschiedenen Spiele auf ihr Suchtpotenzial bzw. ihre Faszinationskraft eingeschätzt?	Spielphase 1 Gruppenarbeit	Spiele & dazugehörige Technik: - Sims - FIFA - Blur ...
10				

min.	Pause			
30 min.	* Faszinationskriterien und Risikopotenziale in Spielen erkennen * Reflexion & Festigung des Erlernten → Zusammenhang zwischen Faszination und Risiken herstellen	* TN sollen konkret aufschreiben, welche Kriterien ihnen auffallen und beginnen Kategorien zu bilden	Spielphase 2 Gruppenarbeit Tafelbild oder Plakat entwerfen	Verschiedenfarbiges Papier, Klebeband o. Magnete
30 min.	* Vorstellung und Auswertung der Spielphase bzw. Gruppenarbeit	*TN reflektieren die Spielphase und stellen ihre Ergebnisse vor	Plenum und Gruppendiskussion Tafelbild bzw. Plakat	Tafel, Kreide, Magnete, ...
10 min.	* Auswertung des Workshop (Feedback für TN und ReferentInnen)	* jeder TN und die ReferentInnen geben ein kurzes Feedback zur Veranstaltung → welche Inhalte und Methoden in Mülleimer (negativ) und welche werden im Rucksack mitgenommen (positiv)	Plenum Feedback mgl. mit "Mülleimer & Rucksack"	

Zu 1. Fragen für "räumliches Stimmungsbild"

- Ich spiele mehrmals pro Woche Computerspiele.
- Computerspiele müssen Spaß machen.
- Ich spiele täglich Computerspiele.
- Nach dem Spielen fühle ich mich besser/ erholt.
- Nach dem Spielen fühle ich mich müde.
- Ich spiele mit Freunden zusammen Computerspiele.
- Ich spiele online mit anderen Menschen Computerspiele.
- Wenn ich im Spiel versage, fühle ich mich frustriert.
- Ich spiele mit meinen Eltern und/ oder Geschwistern Computerspiele.
- Wenn ich spiele vergesse ich die Zeit.
- Es macht Spaß im Spiel besser zu werden.

Faszinationskriterien *(unvollständige Liste)*

- Spaß
- Herausforderung
- Teamplay/ Miteinander spielen
- Wettkampf
- Interaktivität
- Erfolgserlebnisse
- Grafik und Gestaltung des Spiels
- Story des Spiels *(ist spannend, gruselig, immer wieder neu, fantasievoll, realitätsnah, ...)*
- Spielfiguren *(bieten Vorbilder, sind aus anderen Medien bekannt und beliebt, sind Helden bzw. Anti- Helden, ...)*
- ...

Suchtpotenziale *(unvollständige Liste)*

- Herausforderung
- Wettkampf (besser sein als andere)
- offene Spielwelten
- persistente Spielwelten
- Teamplay/ Multiplayermodi
- schnelle Erfolge im Spiel
- leichter Einstieg
- ...