

Workshop „Rollenwechsel“ - Auseinandersetzung mit Computerspielen

Zielgruppe: SchülerInnen der 5. - 12. Klasse

Zeitaufwand: ca. 3 h

Spiele: je nach Altersstufe

Ziele

- ⇒ **Sensibilisierung für das Thema Jugendmedienschutz**
 - Kennenlernen der Arbeitsweise von USK und PEGI
 - vertraut machen mit den USK-Alterseinstufungen und deren Bedeutung
 - Unterscheidung Alterseinstufungen PEGI und USK
 - Verantwortung sich selbst und anderen gegenüber im Rahmen der eigenen Mediennutzung

- ⇒ **Medienkompetenzerwerb – kritisch-reflexive Medienbewertung**
 - intensive Auseinandersetzung mit Gewaltdarstellungen in Computerspielen durch die Einnahme verschiedener Rollen (USK-Gutachter, PEGI-Gutachter, heranwachsender Spieler und Eltern)
 - Änderung des Blickwinkels durch eine kritische Betrachtung des Medieninhalts unter Einbezug verschiedener Belange
 - Entwicklung von 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 * Inhalt und Zeitplan erklären	Plenum Tafelbild	Tafel, Kreide, Namensschilder
20 min.	* thematische Annäherung * Was ist bekannt?	* die Ausdrücke werden in die Mitte des Stuhlkreises gelegt und jeder TN darf sich ein Bild aussuchen * der Reihe nach stellen die TN das ausgesuchte Spiel vor und sagen a) ob es bekannt ist und woher b) es selbst gespielt wird oder wurde c) eine persönliche Einschätzung zum Spiel	"Computerspiel-Wäscheleine" Stuhlkreis	Ausdrücke verschiedener Computer-, Konsolen-, Onlinespielen
20 min.	*Einführung ins Thema *Erfassen von Vorwissen und Erfahrungen mit Computer-Konsolen-, und Onlinespielen	* TN erzählen über a) Faszination und/oder Ablehnung b) Vorkenntnisse Jugendmedienschutz: z.B. Bedeutung der Alterseinstufungen c) Genrewissen	Brainstorming im Plenum (ggf. werden erste Kommentare an der Tafel mitgeschrieben)	Tafel, Kreide
10 min	Pause			
20 min.	*Vorbereitung auf die Gruppenaufgaben und Sensibilisierung für die Thematik durch Wissensvermittlung	* der Jugendmedienschutz in Deutschland wird vorgestellt a)die Arbeit von USK und PEGI (Gemeinsamkeiten & Unterschiede) b)Bedeutung der Kennzeichen c) Genrekunde	Vortrag mit Gruppendiskussion	
10 min.	*Festigung des Erlernten	* TN füllen Arbeitsblatt zu USK- Kennzeichen	Einzelarbeit	Arbeitsblatt

		aus		
20 min.	*Vorbereitung auf die Spielphase und Sensibilisierung für die Thematik durch Wissensvermittlung	* 2 Gruppen a) USK b) PEGI Gruppe 1: Welche USK Kennzeichen gibt es und welche Kriterien liegen diesen zugrunde? Gruppe 2: Was bedeutet PEGI? Wo wird der PEGI eingesetzt? Welche Kennzeichen gibt es und welche Kriterien liegen diesen zugrunde?	Alternativ zum Vortrag: Gruppenarbeit Internetrecherche	Plakate, Stifte, Computer, Internetzugang
10 min.	*Auswertung und Festigung des Erlernten	1. Worin besteht der Unterschied zwischen beiden Kennzeichnungssystemen? 2. Welches Kennzeichnungssystem findet ihr besser? Und warum? 3. Versetzt euch in die Lage von Eltern – Was meint ihr ob und wie diese Kennzeichnungen verstanden werden? Worin bestehen die Schwierigkeiten?	Gruppendiskussion	
20 min.	* Festigung des Erlernten *"Rollenwechsel"	*Einteilung in 4 Gruppen a)USK- Gutachter b)PEGI- Gutachter c)ELTERN d)HERANWACHSENDE *Gruppenspezifische Auseinandersetzung mit der jeweiligen Perspektive Spielen in Gruppen	Spielphase 1 Gruppenarbeit	Spiele & dazugehörige Technik: - Sims - FIFA - Blur ...
10 min.	Pause			
20 min.	* Festigung des Erlernten *"Rollenwechsel"	* Spiele werden in der jeweiligen "Rolle" (siehe 4 Gruppen) eingestuft	Spielphase 2 Gruppenarbeit	Verschiedenfarbiges Papier, Kleband o.

Autorin: Judith Hoffmeier

		(+Begründung)	Tafelbild oder Flipchart entwerfen	Magnete
40 min.	* Vorstellung und Auswertung der Spielphase bzw. Gruppenarbeit	*TN reflektieren die Spielphase und stellen ihre Ergebnisse vor	Plenum und Gruppendiskussion Tafelbild bzw. Flipchart	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"	