

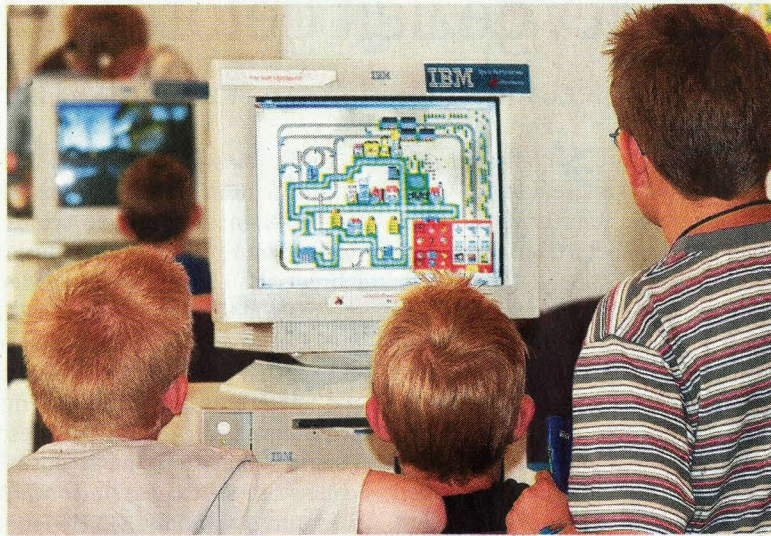
„Erst nachdenken, dann klicken“ – Schüler wollen mehr über die Gefahren von Computerspielen wissen

Landesmedienzentrum informiert auf der Bildungsmesse Learntec über Computerspiele im Unterricht

KARLSRUHE. In den Medien ist es ruhig geworden um das Thema Computerspiele und den Einfluss, den sie auf Jugendliche haben können. Anders in den Schulen: Schüler wollen von ihren Lehrern immer häufiger wissen, was an Computerspielen eigentlich so gefährlich und schädlich sein soll. Das Landesmedienzentrum (LMZ) Baden-Württemberg hat den Lehrkräften deshalb ein umfangreiches Materialpaket zusammengestellt. „Computerspiele sind ein aktuelles Thema, aber bisher gab es kaum Unterrichtsmaterial dazu“, erklärt Ingrid Bounin. Sie leitet beim LMZ das Projekt „Medien aber sicher“.

Computerspiel als Vorbild für Lernsoftware

In dem Materialpaket sind neben aktuellen Informationen und Meinungen rund um die Computerspiel-Debatte auch komplette Unterrichtseinheiten enthalten. „Zum Beispiel zur Alterskennzeichnung. Es wird vorgestellt, warum es diese Kontrolle gibt, wie dort gearbeitet wird und worin die Gefahren bestehen, wenn die Beschränkung ignoriert wird“, erklärt Bounin. Hauptziel sei es, die Schüler zum Nachdenken anzuregen: „Wir wollen dass sie erst nachdenken und dann klicken“, so Bounin.



Damit Schüler und Lehrer die Qualität und Gefahr von Computerspielen unterscheiden können, hat das LMZ Material im Internet eingestellt. FOTO: DPA

Mit Erfolg. Mehrfach hat sie festgestellt, dass die Jugendlichen offen seien für die Grenzen, die ihnen gesetzt würden. Nicht allein, wenn es um das viel diskutierte Hauptthema Gewalt geht. Diskriminierung und Überforderung sind weitere Kriterien, auf die die Spiele überprüft werden. „Schnelligkeit etwa kann Jugendliche leicht überfordern“, sagt Bounin. Ein rasantes Spiel, bei dem der Spieler stets den kompletten Bildschirm im Blick haben, schnell reagieren und viele Bildwechsel aufnehmen müsse, sei meistens nicht für 10-Jährige geeig-

net. „Das ist eher etwas für 16-Jährige“, sagt die Projektleiterin.

Auf Bildungsmesse auch über Gefahren informieren

Auf der internationalen Messe für Bildungs- und Informationstechnologie Learntec in Karlsruhe werden LMZ-Mitarbeiter über dieses Thema informieren. Denn über eines müsse man sich klar sein, betont Bounin: Die meisten Anregungen für Lernsoftware kämen aus dem Bereich der Unterhaltungssoftware. „Um einen Lernfluss zu

erzeugen, der die Schüler mitzieht, orientieren sich die Hersteller oft an Abenteuerspielen, in denen ebenfalls Aufgaben erledigt werden müssen“, sagt sie. Deshalb müsse das Lernmaterial den gleichen Prüfungen unterzogen werden wie die Computerspiele. Pauschale Kriterien, um zu entscheiden, ob ein Computerspiel gut oder schlecht ist, gebe es nicht. „Das kommt ganz auf das Genre an“, sagt die Projektleiterin. Auf den Internetseiten des LMZ hat das Team zu jeder Spielgattung die passenden Kriterien zusammengefasst.

Damit die Schüler selbst testen können, wie viel Zeit sie mit Computerspielen zubringen und welche Auswirkungen das haben kann, hat das LMZ den Unterrichtsmaterialien einen Suchtcheck hinzugefügt. „Da kann man sehen, ob man schon süchtig ist oder auf dem besten Weg dorthin“, sagt Bounin. (sfa)

MEHR ZUM THEMA

Informationen zum Programm und den Ausstellern auf der Learntec in Karlsruhe gibt es auf:
www.learntec.de

Material des Landesmedienzentrums zu Computerspielen:
www.mediaculture-online.de/Computerspiele.1292.0.html