

Thema:
Computerspiele in der Schule
 (Neue multifunktionale Medien)

Zielgruppe: 7. – 12. Klasse

Zielsetzung: Im Workshop setzen sich die Schüler aktiv und kreativ mit dem Thema Computerspiele auseinander. Dabei reflektieren sie ihr eigenes Nutzungsverhalten, lernen die Vielfalt und historische Entwicklung von Computerspielen kennen, beschäftigen sich mit deren Lernpotenzialen, aber auch mit Problemfeldern wie Gewaltverherrlichung und Jugendmedienschutz. Im Zentrum des Workshops stehen kreative Nutzungsmöglichkeiten im Bereich der Computerspiele. So gestalten die Teilnehmer bspw. ihre eigenen Avatare, mit denen sie anschließend eine kurze Bildergeschichte erzählen. An den letzten beiden Tagen entwickeln die Jugendlichen mit Hilfe der kostenfreien Software „Kodu Game Lab“ ein eigenes Computerspiel. Dabei erarbeiten sie in Kleingruppen ein Spielkonzept (Spielziel, Perspektive, Steuerung, Grafik, Sound etc.) und setzen es im Rahmen ihrer Möglichkeiten um. Der Workshop fördert damit Kompetenzen in den Bereichen Mediennutzung und Mediengestaltung. Zudem trägt er (im Sinne einer längerfristigen generellen Zielsetzung handlungsorientierter Medienpädagogik) dazu bei, soziale, kommunikative und Lernkompetenzen auszuprägen.

1. TAG:

- je 6 Unterrichtsstunden -

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wer ist wer? Welche Möglichkeiten des Computers nutzen die Teilnehmer? Seit wann spielen sie Computerspiele? Was fasziniert sie daran?	Vorstellungsrunde: Die Teilnehmer sitzen im Kreis. Jeder kommt an die Reihe und nennt seinen Namen, seine Lieblingsaktivität am Computer und seine Lieblingsfreizeitbeschäftigung. Optional kann auch das momentan favorisierte Computerspiel genannt werden. Der Medienpädagoge stellt sich selbst, sein Lieblingsspiel und die TLM vor.	30 min
Wer ist wer? Wie aufmerksam und konzentriert können die Schüler zuhören?	„Ich programmiere ein Spiel“ (Variante des Kennlernspiels „Reise zum Mond“): Die Teilnehmer müssen herausfinden, welche Elemente ein fiktives Spiel beinhalten darf. Alle Elemente teilen eine bestimmte Eigenschaft (Farbe, Anfangsbuchstabe etc.), die zunächst nur dem Medienpädagogen bekannt ist, der das Spiel anleitet.	15 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
<p>Welche Vorlieben und Abneigungen haben die Schüler in Bezug auf Computerspiele? Haben sie Lieblingsspiele? Wie lange nutzen sie Computer- oder Konsolenspiele in ihrer Freizeit? Wie unterscheiden sie sich darin von Mitschülern?</p>	<p>Computerspiele-Steckbrief: In Form eines Partnerinterviews werden mit Hilfe eines Arbeitsblattes computerspielspezifische Interessen abgefragt. Dabei setzen sich die Schüler mit ihren eigenen Vorlieben und denen der anderen auseinander. Anschließend stellen die Schüler sich gegenseitig vor. Die Steckbriefe dienen als Diskussionsgrundlage und werden als Ausgangspunkt für das gesamte Projekt im Klassenzimmer angebracht.</p>	<p>45 min</p>
<p>Wie oft nutzen Jugendliche in Deutschland Computerspiele und welche besonders? Lassen sich Parallelen zur eigenen Nutzung herstellen? Wo liegen Gemeinsamkeiten und Unterschiede?</p>	<p>JIM-Studie und Vergleich mit Klasse: Der Medienpädagoge stellt Auszüge der aktuellen JIM-Studie vor, insbesondere Ergebnisse zu Nutzung und Vorlieben im Bereich Computerspiele. Die Schüler stellen Vergleiche zur eigenen Person und zur eigenen Klasse her und suchen ggf. nach Erklärungen für Abweichungen.</p>	<p>30 min</p>
<p>Seit wann gibt es Computerspiele? Wie wurden sie zu einem bedeutenden Industriezweig? Wie haben sich Technik und Spiele im Laufe der Zeit verändert? Sind die Spiele ansprechender geworden? Warum (nicht)?</p>	<p>Geschichte und Entwicklung: Ein Überblick über die Geschichte von Computerspielen führt den Schülern vor Augen, dass Computerspiele keine so neue, aber eine sich rasant entwickelnde Kunstform darstellen. Dazu bekommen die Teilnehmer in kleinen Gruppen Screenshots ausgewählter Titel der Videospiele-Geschichte und stellen Vermutungen über Inhalt, Name und Erscheinungsjahr des jeweiligen Spieles an. Im Anschluss präsentieren sie ihr Spiel und versuchen eine zeitliche Einordnung. So entsteht an der Tafel ein Zeitstrahl, der exemplarisch den großen Sprung von Pong (1972) zu Call of Duty (2010) nachstellt. Der Medienpädagoge unterstützt die Schüler, stellt Nachfragen oder ergänzt Informationen und hilft bei der Datierung. Möglich wäre an dieser Stelle auch ein kurzer Blick auf subkulturelle Phänomene wie eSports, Clans, Mods und Machinima.</p>	<p>45 min</p>
<p>Welche Computerspielgenres gibt es? Worin unterscheiden sie sich? Was spricht die Schüler an, was nicht und warum? Welche Erfahrungen haben die Schüler mit den jeweiligen Genres?</p>	<p>Genre-Überblick: Unter Rückgriff auf das Vorwissen der Schüler soll das große Spektrum von Computerspielen vorgestellt und systematisiert werden. Eine PowerPoint-Präsentation mit Screenshots und Spielszenen typischer Vertreter lenkt den Blick auf markante Merkmale der jeweiligen Genres. Die Schüler berichten von ihren Erfahrungen mit den besprochenen bzw. ähnlichen Titeln und begründen ihre Einstellung zum entsprechenden Spieltyp. Der Medienpädagoge leitet das Gespräch und regt an</p>	<p>45 min</p>

Projektleitfaden Computerspiele

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
	entsprechender Stelle zur Diskussion an. Eine Alternative zur mitunter schwierigen Zuordnung zu einem konkreten Genre ist die Verortung von Spielen in Jürgen Fritz „Landkarte der Bildschirmspiele“. So unterscheiden sich Spiele in ihrer Ausprägung der Dimensionen <i>Denken</i> , <i>Action</i> und <i>Geschichte</i> . Ein abschließender Blick auf innovative Steuerungssysteme wie Sonys PlayStation Move, Microsofts Kinect oder Nintendos Wii verdeutlicht das Bemühen der Industrie, neue Spielergruppen zu erschließen. Liegt in dieser Entwicklung die Zukunft von Computerspielen?	
Was sind Browsergames? Welche Angebote gibt es im Internet? Was kennzeichnet gute Spieleplattformen? Welche Genres finden sich auf den Plattformen wieder? Was ist gut an ausgewählten Spielen, was nicht?	Praxis Browsergames: Um zum Abschluss auch einen praktischen Zugang zu Computerspielen zu schaffen, werden an dieser Stelle zwei Anbieter von Browsergames vorgestellt (www.spielaffe.de, www.vivalagames.com). Dazu bekommen die Schüler in Gruppen den Auftrag, einen typischen Vertreter eines Genres zu finden und anschließend im Plenum kurz vorzustellen. Dabei soll auch die Qualität der Spieleplattform selbst thematisiert werden (Qualität der Spiele, Navigation, Werbung).	45 min
Was wissen die Schüler über die Welt der Computerspiele?	GameQuiz der TLM: Die Schüler spielen abschließend das GameQuiz der TLM (Online- oder Offline-Variante) und erhalten dadurch zusätzliche Informationen zum Thema Computerspiele.	15 min

2. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Welche Vorerfahrungen und Vorlieben bestehen bei den Schülern im Bereich Computerspiele? Was macht den Reiz beliebter Spiele aus? Bieten Computerspiele Vorbilder? Was macht Spielfiguren attraktiv?	Computerspiele-Wäscheleine: Aus einer Sammlung von Bildern zum Thema Computerspiele wählen die Teilnehmer für sie positiv und/oder negativ besetzte Vertreter aus und begründen ihre Wahl. Der Medienpädagoge leitet das Gespräch und stellt Nachfragen. Thematisiert werden soll dabei u. a., was den Reiz bestimmter Computerspiele ausmacht (Struktur, Genre, Identifikationsfigur etc.).	30 min
Was ist ein Avatar? Welche Funktionen erfüllt er? Wie sehe ich mich selbst? Wie möchte ich von anderen gesehen werden?	Avatar-Gestaltung: In Kleinstgruppen gestalten die Schüler am Computer Avatare. Es ist ihnen dabei freigestellt, sich selbst möglichst realistisch nachzustellen oder eine komplett fiktive Figur zu kreieren. Der Medienpädagoge führt die Schüler zuvor in die Bedienung des Programms ein („Starmaker“, „Aion“ oder „Spo-	45 min

Projektleitfaden Computerspiele

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
	re“). Nach Fertigstellung betrachten die Teilnehmer per „Galerierundgang“ die Ergebnisse der anderen und können Kommentare hinterlassen (z. B. ein Attribut, das sie dem Avatar zuschreiben würden). Anschließend kann eine Auswahl der Schülerarbeiten (sowie der zugehörigen Kommentare) im Plenum vorgestellt werden.	
Wie kann man Computerspiele kreativ nutzen? Wie entwickelt man eine Geschichte? Wie strukturiert man sie? Welche Gestaltungsmittel gibt es?	Comic-Gestaltung mit den erstellten Avataren: Die Gruppen bekommen den Auftrag, mit ihren Avataren eine Comic-Geschichte zu erzählen. Dazu werden sie zunächst in die verwendete Software eingeführt (Fraps, Comic Life). Anschließend entwickeln sie einen kurzen Plot, machen die entsprechenden Screenshots und erstellen den Comic in Gruppenarbeit. Die Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt und diskutiert.	60 min
Haben Computerspiele neben ihrem Unterhaltungswert auch Lernpotenziale? Was genau kann man beim Spielen lernen? Können kognitive und motorische Fähigkeiten durch Computerspiele gefördert werden?	Lerneffekte durch Computerspiele: Nachdem die Schüler einen Einblick in kreative Nutzungsmöglichkeiten von Computerspielen bekommen haben, soll an dieser Stelle auf Lernpotenziale des „ganz normalen“ Spielens eingegangen werden. Diskussionsgrundlage ist dabei ein Auszug aus Steven Johnsons „Die neue Intelligenz: Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden“, in dem der Autor mit der These provoziert, dass Spiele ein möglicherweise höheres Lernpotenzial aufweisen als Bücher.	30 min
Warum spielen so viele Menschen Computerspiele? Welche Faktoren ziehen den Spieler ins Geschehen? Warum kann man sich mitunter nur schwer von Computerspielen lösen?	Faszination Computerspiele: Mit den Schülern soll erarbeitet werden, was die Faszination von Computerspielen für eine stetig wachsende Zahl von Nutzern ausmacht. Ausgehend von den Erfahrungen der Teilnehmer sollen Aspekte wie Kompetenzerfahrung, Ästhetik, Belohnung und Flow-Erleben beleuchtet werden.	30 min
Warum Jugendmedienschutz? Welche Maßnahmen und Einrichtungen gibt es? Welche Bewertungskriterien werden angelegt, welche sollten es sein? Wie sinnvoll und wirksam sind Alterskennzeichnungen und Indizierungen?	Jugendmedienschutz – aktuelle Regelung und mögliche Alternativen: Im Unterrichtsgespräch werden bestehende Jugendmedienschutzmaßnahmen und -bestimmungen diskutiert, insbesondere die Arbeit von USK, PEGI und BPjM. Die Schüler positionieren sich zur gängigen Bewertungspraxis, ordnen den fünf Alterskennzeichnungen der USK je ein Spiel zu und stellen Überlegungen zu einem eigenen Kriterienkatalog an. Um den Wandel von Bewertungsmaßstäben zu veranschaulichen, werden Spielszenen des 1982 vorübergehend indizierten und für heutige	30 min

Projektleitfaden Computerspiele

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
	<p>Maßstäbe sehr harmlosen Titels „River Raid“ gezeigt. In der Indizierungs begründung hieß es damals:</p> <p><i>„Jugendliche sollen sich in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineindenken [...]. Hier findet im Kindesalter eine paramilitärische Ausbildung statt [...]. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen [...] zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken [...] und Kopfschmerzen.“</i> (Quelle: http://www.simulationsraum.de/blog/2011/03/31/river-raid-rage/)</p>	
<p>Welche Parteien vertreten welche Interessen in der Debatte um gewalthaltige Spiele? Welche Argumente gibt es für, welche gegen Computerspiele, Indizierung und Altersfreigaben?</p>	<p>Rollenspiel - Talkshow zu Killerspielen: In einer fiktiven Talkshow übernehmen die Schüler verschiedene Rollen (Spieleentwickler, Vielspieler, Eltern, Medienwissenschaftler, Politiker, Moderatoren) und müssen die jeweiligen Interessen in der Diskussion vertreten. In Gruppen bereiten sie dazu Argumente und Thesen vor. Je zwei Vertreter gastieren anschließend in der Talkrunde, die verbleibenden Schüler können sich mit Publikumsbeiträgen und -fragen einbringen.</p>	45 min

3. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
<p>Welche Rolle spielt Musik in Computerspielen? Wie unterstützt Musik bestimmte Stimmungen und Situationen?</p>	<p>Computerspiele-Melodienraten: Die Schüler hören Titelmelodien ausgewählter Computerspiele und erraten diese. Die Methode kann auch als Wettbewerb gestaltet werden. Gemeinsam wird überlegt, welche Funktionen Musik in Computerspielen erfüllt (vgl. Film).</p>	15 min
<p>Welche Altersfreigabe scheint für ein konkretes Spiel angemessen? Gibt es problematische Inhalte? Wie sind die verschiedenen Kriterien zu gewichten?</p>	<p>Spielanalyse und Klassifizierungsversuch (Arbeitsblatt): Auf Grundlage der am Vortag erarbeiteten Bewertungskriterien (vgl. Jugendschutz) unternehmen die Schüler in Kleingruppen den Versuch einer Alterskennzeichnung. Dazu analysieren und bewerten sie ein bereitgestelltes Spiel (z. B. „World of Padman“) hinsichtlich jugendmedienschutzrelevanter Inhalte, aber auch mit Blick auf Aspekte wie Grafik, Perspektive, Sound, Gameplay oder Story. Die Ergebnisse werden präsentiert und diskutiert.</p>	90 min
<p>Wie entsteht ein Computerspiel? Was gilt es dabei zu beachten?</p>	<p>„Kodu“ – Einführung: Der Medienpädagoge gibt eine Einführung in das Freeware-Programm „Kodu Game Lab“, mit dem die Schüler im Anschluss ein eigenes kleines Spiel entwickeln sollen. Schritt für Schritt werden zentrale Funktionen erläutert, die Schüler arbeiten parallel an ihren Rechnern mit.</p>	30 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Worum soll es in dem Spiel gehen? Welchem Genre gehört es an? Welche Elemente sollen enthalten sein? Was ist umsetzbar?	Brainstorming und Konzeptentwicklung: Die Teilnehmer entwickeln in Gruppen eine Spielidee. Dazu entscheiden sie sich für ein bestimmtes Genre und überlegen sich, welche Elemente im Spiel enthalten sein sollen und können. Der Medienpädagoge kann Impulse geben und steht bei Fragen zur Verfügung.	30 min
Welche Spielkonzepte sind entstanden? Sind sie umsetzbar? Gibt es Anregungen der Klasse?	Kurzvorstellung der Spielkonzepte: Die Gruppen stellen ihre Konzepte im Plenum vor. Dabei ist v. a. auf deren Umsetzbarkeit zu achten. Die Klasse kann weitere Impulse und Anregungen geben.	15 min
Wie können die Ideen konkret umgesetzt werden? Müssen Elemente verändert werden?	„Kodu“ – Entwicklung: Die Schüler setzen ihr Konzept mit Hilfe des Programms um. Der Medienpädagoge steht ihnen insbesondere bei technischen Fragen unterstützend zur Seite, hält sich jedoch möglichst im Hintergrund.	90 min

4. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie stellen sich Menschen virtuell dar? Welche Seiten ihrer Persönlichkeit präsentieren sie?	Avatar-Memory: Es werden Bildpaare von Avataren und ihren jeweiligen Schöpfern ausgelegt. Die Teilnehmer müssen (ggf. in Teams) erraten, welcher Avatar zu welcher Person gehört.	15 min
Wie können die Ideen konkret umgesetzt werden? Müssen Elemente verändert werden?	„Kodu“ – Entwicklung: Die einzelnen Gruppen setzen die Entwicklung ihrer Spiele fort.	90 min
Konnten die Ideen umgesetzt werden? Welche Probleme traten auf? Gibt es Potenzial für Verbesserungen? Sind die Teilnehmer mit ihrer Leistung zufrieden?	„Kodu“ – Präsentation der Spiele: Die Gruppen stellen ihre Spiele im Plenum vor, beschreiben den Entwicklungsprozess, bewerten ihre eigene Leistung und beantworten Fragen.	45 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie gelungen sind die Spiele der anderen Gruppen? Was ist gut, was könnte verändert werden?	Spielerests: Die Teilnehmer bekommen die Gelegenheit, die Spiele der anderen Gruppen zu testen. Dabei sollen sie den Entwicklern auf einem Blatt am jeweiligen Arbeitsplatz rückmelden, was funktioniert und wo sie Potenzial für Verbesserungen sehen. Falls es die Zeit erlaubt, können die Schüler die Spiele der anderen Gruppen weiterentwickeln bzw. modifizieren. Denkbar ist auch, dass sie zu dem Spiel einer anderen Gruppe eine Rezension verfassen.	90 min
Was hat den Teilnehmern gefallen, was nicht? Hat sich ihr Blick auf Computerspiele verändert? Inwiefern?	Mülleimer und Rucksack: Die Schüler reflektieren, wie ihnen die Woche gefallen hat: Welche Inhalte und Methoden gehören für sie in den „Mülleimer“ (negativ) und was nehmen sie im „Rucksack“ (positiv) wirklich mit?	30 min

Optional

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Was macht ein erfolgreiches Spielkonzept aus? Welche Elemente müssen dabei bedacht sein?	GameGame: Das GameGame ist ein frei verfügbares Kartenspiel, bei dem die Teilnehmer ein komplettes Spielkonzept entwickeln und dafür einen Vertrieb finden müssen. Mehr Informationen und Spielmaterial unter: http://gamegame.blogs.com/	90 min
Was ist Urheberrecht? Wie weit muss oder darf es gehen? Welche Folgen haben Verstöße für alle Beteiligten? Gibt es Alternativen?	Rollenspiel - Urheberrecht: An die Stelle der Diskussion zum Thema Jugendschutz kann auch ein Rollenspiel zur Problematik des Urheberrechts treten. Dabei übernimmt bspw. die Hälfte der Klasse die Rolle von Raubkopierern, die andere Hälfte die der geschädigten Spieleentwickler. Auch eine Gerichtsverhandlung wäre denkbar.	45 min
Welche Probleme werfen Computerspiele neben gewaltverherrlichenden Inhalten auf?	Gewaltige Probleme jenseits von Gewalt? Wegen des starken Fokus auf Gewalt werden in der Diskussion über Computerspiele andere Problemfelder teils unterbelichtet: Wann kann man bspw. von Computerspiel-Sucht sprechen? Gibt es Kostenfallen? Wie problematisch ist In-Game-Advertising?	45 min

Arbeitsblatt - Bewertung eines Computerspiels

Genre:

Wie heißt das Spiel?

Worum geht es im Spiel?

Ist die Grafik ansprechend? Warum (nicht)?

Ist das Spielprinzip schnell zu verstehen, die Bedienung einfach zu erlernen? Begründe!

Sind in dem Spiel unangemessene Inhalte vorhanden? Wenn ja, welche?

Hat es Spaß gemacht, das Spiel zu spielen? Was findest du gut, was schlecht?
