

MS, Sek I/II:
Medienbildung/ICT + Medien, Gestaltung, Kunst, Individuum + Gemeinschaft

Games

Warum macht «Gamen» so viel Spass?

14:37 Minuten

Zusammenfassung

Wenn Computerspiele zum Unterrichtsthema gemacht werden, besteht die Gefahr, dass man sich in eine Diskussion um die Gewaltwirkung von Computer- und Konsolenspielen verstrickt. Das führt in der Regel nicht sehr weit, da die Argumente und Gegenargumente bereits feststehen und beide Seiten keine gültige und wissenschaftlich abgesicherte Basis für sich beanspruchen können.

Die folgende Unterrichtseinheit möchte daher eine emotional geführte Debatte vermeiden und sich dem Thema aus einer offenen und verstehenden Perspektive nähern. Es geht um die Gründe, warum Computergames bei vielen Schülerinnen und Schülern so gut ankommen. Ausgangspunkt der Unterrichtssequenz ist das Erleben von *Selbstwirksamkeit* beim Spiel. Auf diese Thematik wird auch explizit im Film «Games» eingegangen.

Ohne das reale Leben und das virtuelle Leben gegeneinander auszuspielen, ist es eine weitere Intention, Aktivitäten kennen zu lernen, die im Alltag als selbstwirksam erlebt werden.

Didaktik

Die Unterrichtseinheit dient als Einblick in die Lebens- und Medienwelten der Schüler/-innen für die Lehrpersonen. Sie ist auf Schüler/-innen der MS, der Sek I und Sek II zugeschnitten.

Sie knüpft an folgenden Film an:

- «Games»

Lernziele

Lektion 1: Gründe fürs Gamen

1. Die Schüler/-innen tauschen sich über ihre individuellen Gründe für die Spielnutzung aus.
2. Sie erfahren, dass das Erleben von Selbstwirksamkeit eine wichtige Motivation für das Spielen darstellt.

Lektion 2: Selbstwirksamkeit im Computergame

1. Die Schüler/-innen reflektieren, in welchen Spielsituationen Selbstwirksamkeit erlebt wird und welche Faktoren dafür verantwortlich sind.

Lektion 3: Selbstwirksame Tätigkeiten im Spiel

1. Die Schüler/-innen reflektieren, mit welchem Spielgenus sie die grösste Selbstwirksamkeit erleben.
2. Sie reflektieren, welche Tätigkeiten und Handlungen besonders selbstwirksam sind.

Lektion 4: Was uns Spass macht: Selbstwirksamkeit im Alltag

1. Die Schüler/-innen werden sich darüber bewusst, dass man Selbstwirksamkeit nicht nur im Computerspiel, sondern auch im realen Leben erfahren kann.

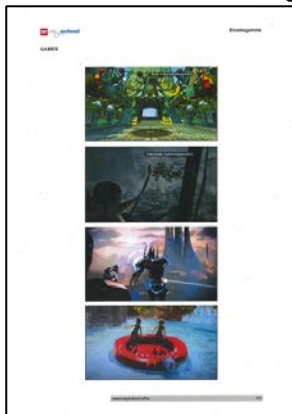
Warum macht Gamen so viel Spass?

Lektion 5: Die Präsentation der Selbstwirksamkeitsporträts

1. Die Schüler/-innen lernen ein Spektrum von selbstwirksamen Alltags- und Freizeitaktivitäten kennen.
2. Sie können ihre Stärken zeigen und von den Mitschülerinnen und Mitschülern Anerkennung bekommen.
3. Sie lernen sich als Klassengemeinschaft aus einer anderen Perspektive kennen.

Lektion 1 Gründe fürs «Gamen»

Einführung



001-Folie-Einstieg

Die Lehrperson zeigt Standbilder verschiedener Bildschirmspiele (**001-Folie-Einstieg**, stummer Impuls). Die Schüler/-innen äussern sich frei dazu.

Die Lehrperson kündigt an, dass es in der bevorstehenden Unterrichtseinheit um Computergames geht und dass zunächst erarbeitet werden soll, warum so viele Menschen gerne «gamen».

Die Schüler/-innen erhalten folgende Aufgabe: *«Jede/r überlegt für sich, welche Gründe es sind, warum ihr gerne oder nicht gerne Bildschirmspiele spielt. Haltet eure Gedanken schriftlich fest.»*

(10 min)

Umfrage an der Schule zum Thema «Gründe fürs Gamen»

Die Gedanken der Schüler/-innen werden zu diesem Zeitpunkt noch nicht ausgewertet. Stattdessen erhalten sie gleich folgenden Auftrag: *«Bildet 2er-Teams und befragt eure Mitschüler/-innen (mindestens 5 Personen) in der Pause, weshalb sie gerne Games spielen.»*

Alternativ kann die Umfrage auch als Videoumfrage mit dem Handy produziert und anschliessend im Plenum gesichtet werden.

Die Ergebnisse der Umfrage werden gemeinsam im Plenum ausgewertet. Eine Rangliste der am häufigsten genannten Gründe wird an der Tafel erstellt. Die Gedanken der Schüler/-innen zur eigenen Spielmotivation werden ergänzend in das Tafelbild eingebunden.

Bei der Auswertung der Ergebnisse im Plenum ist es wichtig, dass sich die Lehrperson mit ihrer persönlichen Position zu Games und deren Nutzung zurückhält und nicht vorschnell bewertet.

(30-35 min)

Warum macht Gamen so viel Spass?

Lektion 2 Selbstwirksamkeit im Spiel

Filmsichtung und Aufgabe

Der Film «Games» wird gezeigt.

Die Schüler/-innen haben Gelegenheit, sich frei zum Film zu äussern.

Filmausschnitt 3:30 – 4:06 wird erneut angeschaut:

Marc Bodmer, ein Kenner der Gameszene, erklärt, warum Gamer/-innen aus seiner Sicht gerne spielen. Er nennt u. a. den Begriff «Selbstwirksamkeit».

Aufgabe: «Schaut euch den Abschnitt an und recherchiert anschliessend in 4er-Gruppen den Begriff Selbstwirksamkeit im Internet. Entwickelt jeweils ein Plakat: Selbstwirksamkeit im Game kann man erleben, wenn ...»

- ...
- ...
- ...

(20 min)

Ergänzend kann den Schüler/-innen die Aufgabe gestellt werden, die Aussagen des Plakats mit entsprechenden Game-Standbildern (Internetrecherche → Ausdruck → auf Plakat kleben) zu belegen. Auf diese Weise bekommen alle Beteiligten einen Eindruck von den Spielpräferenzen der Schüler/-innen, da die Standbilder vermutlich gezielt nach Spielnamen gesucht werden.

Erstellung von Plakaten zum Thema Selbstwirksamkeit

Zum Thema Selbstwirksamkeit liefert der Film folgende Gedanken: «Etwas bewirken können, Macht, Kontrolle, alles im Griff haben, klare Regeln im Spiel im Gegensatz zum Alltag»
Die Schüler/-innen recherchieren zusätzlich Aspekte wie: *sich als kompetent erleben, Anerkennung für sein Können bekommen ...*

Die erstellten Plakate werden im Klassenzimmer ausgestellt und die Schüler/-innen können sich einen Überblick über die Arbeit der anderen Gruppen verschaffen.

(15-20 min)

Auswertungsgespräch

Die Lehrperson moderiert das Auswertungsgespräch und fragt ggf. nach, inwiefern die ausgewählten Standbilder Momente der Selbstwirksamkeit abbilden. Folgende Fragen können bei Bedarf in das Gespräch eingebracht werden:

- Weshalb ist das Gefühl der Selbstwirksamkeit so wichtig?
- Inwieweit kannst du in der Situation Macht erleben?
- Wo und wie bekommst du Anerkennung beim Spiel?
- Wieso sind Regeln so entscheidend?

(5-10 min)

Lektion 3 Selbstwirksamkeit in verschiedenen Spielgenres

Filmsichtung Film «Games» Abschnitt 4:18 – 4:42

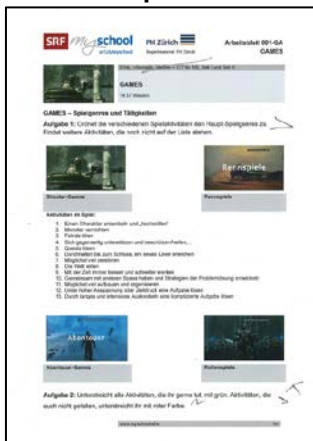
In diesem Filmausschnitt werden die vier Hauptspielgenres vorgestellt: *Rennspiele, Abenteuergames, Rollenspiele, Shootergames.*

Gespräch über die Lieblingsspielgenres der Schüler/-innen

Anhand der Plakate der Schüler/-innen (vgl. Lektion 2) wird ein Gespräch über die Lieblingsspielgenres der Schüler/-innen geführt. Die Standbilder bieten sich an, die abgebildeten Spiele den Hauptgenres zuzuordnen und zu besprechen, warum die Spiele so attraktiv für die Schüler/-innen sind. Mit in das Gespräch aufgenommen werden sollte ggf. das Genre der «Sozialen Spiele». Das sind vorwiegend Spiele, die über soziale Netzwerke vor allem von Mädchen und jungen Frauen gespielt werden (z. B. «Farmville 2»).

(15-20 min)

Identifikation mit genrespezifischen Spielaktivitäten



001-GA

Die Schüler/-innen sollen anschliessend reflektieren, welche Spielaktivitäten für sie selbst die grösste Selbstwirksamkeit eröffnen und in welchen Spielgenres und Spielprinzipien solche Tätigkeiten vor allem enthalten sind.

Eine niederschwellige Variante ist es, den Schüler/-innen eine Liste mit möglichen Aktivitäten zu geben, die sie den Spielgenres zuordnen sollen (**Arbeitsblatt 001-GA**). Die Liste kann nach der Einzelarbeit im Plenum gemeinsam erweitert werden.

Etwas aufwändiger wäre es, vorab die Liste gemeinsam mit den Schüler/-innen zu erarbeiten (+ ca. 10 min).

Noch mehr Zeit wäre einzuplanen, wenn einzelne Schüler/-innen Spiele mitbringen und der Klasse mit der «Selbstwirksamkeitsbrille» vorstellen.

Anschliessend sollen sie einschätzen, wie sehr sie sich selbst mit den Aktivitäten identifizieren.

Folgende Spielaktivitäten kann die Liste enthalten (vgl. Arbeitsblatt):

- Einen Charakter entwickeln und «hochskillen»
- Monster vernichten
- Feinde töten
- Sich gegenseitig unterstützen und beschützen, heilen ...
- Quests lösen
- Durchhalten bis zum Schluss, ein neues Level erreichen
- Möglichst viel zerstören
- Die Welt retten
- Mit der Zeit immer besser und schneller werden
- Gemeinsam mit anderen Spass haben und Strategien der Problemlösung entwickeln
- Möglichst viel aufbauen und organisieren
- Unter hoher Anspannung oder Zeitdruck eine Aufgabe lösen
- Durch langes und intensives Ausknobeln eine komplizierte Aufgabe lösen.

Warum macht Gamen so viel Spass?

Auswertung Bei der Auswertung im Plenum könnte eine genderspezifische Perspektive interessant sein. Wichtig ist, dass der Bezug zum Thema Selbstwirksamkeit hergestellt wird. Wer empfindet bei welchen Tätigkeiten die grösste Selbstwirksamkeit und weshalb?

Hinweis: Die Lehrperson sollte darauf achten, dass bei der Genderfrage keine stereotype Zuschreibung erfolgt, welche die Rollenzuschreibungen weiter festigen.

(10 min)

Lektion 4 Selbstwirksamkeitsporträt: Was uns Spass macht

Filmsichtung **Film «Games» Abschnitt 6:00 – 6:48**

Beim kompensatorischen Typ ergänzen sich das virtuelle und das reale Leben. Er ist vielseitig aufgestellt. Er erlebt Selbstwirksamkeit in beiden Welten. Der kompensatorische Typ erlebt Selbstwirksamkeit vor allem in virtuellen Spielwelten.

Es werden zwei Typen von Spielenden unterschieden.

- a) Der komplementäre Typ
- b) Der kompensatorische Typ

Da sich ein mündiger und emanzipierter Mensch bei zunehmender Mediatisierung der Wirklichkeit in beiden Welten souverän bewegen können sollte, gehört zur zeitgemässen Bildung auch die Kompetenz, Selbstwirksamkeit im realen Leben zu erleben.

(1 min)

Die Schüler/-innen erhalten den Auftrag, sich zu überlegen, in welchen Momenten (ausser Computer spielen) im Alltag oder in der Freizeit sie das Gefühl der Selbstwirksamkeit sonst noch spüren.

Voraussichtlich werden Tätigkeiten genannt, bei denen sich die Schüler/-innen wohlfühlen bzw. Anerkennung bekommen (z. B. Tanzen, Klettern, Kunststücke vorführen, Motorrad fahren, Fussball oder Theater spielen, Musizieren, Skaten, ...).

Alle Schüler/-innen schreiben zwei solcher Tätigkeiten sowie ihren Namen verdeckt auf einen Zettel. Die Zettel werden von der Lehrperson eingesammelt.

(5-10 min)

Eine «Glücksfee» zieht anschliessend jeweils Schülerpaare, die ein Team bilden und sich gegenseitig ihre Selbstwirksamkeitssituationen porträtieren dürfen.

(7 min)

Variante 1 «Das 2-Minuten-Videoporträt»: Eine der beiden Selbstwirksamkeitssituationen auf dem gezogenen Zettel wird im Unterricht nachgestellt und mit Video aufgenommen (z. B. mit der Videokamerafunktion eines Smartphones). Eine Person bedient die Kamera, die andere ist Akteur/-in. Die porträtierte Person berichtet vor laufender Kamera, warum sie bei der Tätigkeit Selbstwirksamkeit spürt. Anschliessend werden die Rollen gewechselt. Die fertigen Videoclips werden im Plenum gezeigt und ggf. im Schulintranet (geschützter, nur für die Schüler/-innen der Klasse zugänglicher Bereich) veröffentlicht.

(20-30 min)

Warum macht Gamen so viel Spass?

Variante 2 «Das Fotoporträt»: Hier sollen sich die Schüler/-innen gegenseitig ihre Selbstwirksamkeitssituation mit einer fünfteiligen Fotoserie dokumentieren. Die Fotos sollen möglichst genau die einzelnen Aspekte der Handlung abbilden. Zusätzlich wird die porträtierte Person befragt, wie sie dabei Selbstwirksamkeit erlebt. Die Fotos werden ausgedruckt und mitsamt den Fragen und Antworten auf einen Selbstwirksamkeitssteckbrief geklebt und im Klassenzimmer ausgehängt.

(25-35 min)

Lektion 5 Die Präsentation der Selbstwirksamkeitsporträts

Die Sichtung und Besprechung der Video- bzw. Fotoporträts im Plenum nimmt eine ganze Lektion in Anspruch. Dieser Schritt ist aber wichtig, damit die Schüler/-innen ein breites Spektrum an potenziellen Selbstwirksamkeitstätigkeiten sehen und ggf. auch sich und die Mitschüler/-innen aus einer anderen Perspektive kennen lernen. Vielleicht entdeckt so manche/r Gamer/-in dabei auch Alternativen, um das schöne Gefühl der Selbstwirksamkeit auch ausserhalb der Games zu erleben.