Projektorientierter Förderunterricht der Klasse 6c zum Thema
„Computerspiele - warum denn nicht?“

Rückblick auf den Spiele-Nachmittag vom 18.11.09 im Helmholtz-Gymnasium.

16.00 Uhr Erdkunderaum

Im Zuschauerraum sitzen neben den Schülern und Schülerinnen der Klasse 6c auch 16 Elternteile, darunter 2 Väter.

Moderation: *Lina und Moritz*

Liebe Eltern, Hallo Freunde,
herzlich willkommen zu unserem Spielenachmittag unter dem Motto „Computerspiele – warum denn nicht?
Normalerweise gibt es wegen Computer- und Videospielen oft „dicke Luft“ zu Hause und viel Stress mit den Eltern, vor allem dann, wenn in der Schule die Leistungen plötzlich sinken.
Heute wollen wir das Thema von der unterhaltsamen Seite angehen und im gemeinsamen Spiel herausfinden, ob Computerspiele auch Ihnen, liebe Eltern, gefallen könnten.
Warum Sie, liebe Eltern, mit ihren Eltern also unseren Großeltern keine Probleme mit Computerspielen hatten, erklärt uns Atche.

Die Geschichte der Computerspiele ist tatsächlich erst 50 Jahre jung und begann eigentlich mit den Versuchen bekannte Spiele, wie z.B. das Damespiel auf den Computer umzusetzen. Das 1958 von William Higinbotham konstruierte Telespiel „Tennis for two“ zählt zu den ersten Computerspielen. Die Konsole war so groß wie ein Glascontainer und das Spielfeld ein kleines Oszilloskop.
Kostengünstige elektronische Spielgeräte konnten erst in den 70-ger Jahren produziert werden, nachdem die Entwicklung der Logikchips, die Verknüpfung von Fernsehen und Computertechnologie ermöglichten. Das Spiel „Pong“ von Nolan Bushnell war der Auslöser für die rasante Entwicklung von Videospielen für den Heimanwender. Firmen wie Atari und Megavox zählen zu den Pionieren auf diesem Gebiet. Nun ging es eigentlich nur noch um die Weiterentwicklung von den Eingabegeräten (*Controller*) der Konsolen. Die ersten Tastencontroller wurden bald von Joysticks verdrängt und ihre Form lag immer besser in der Hand. Die neusten Entwicklungen sind Ganzkörpercontroller oder *Balance pads*

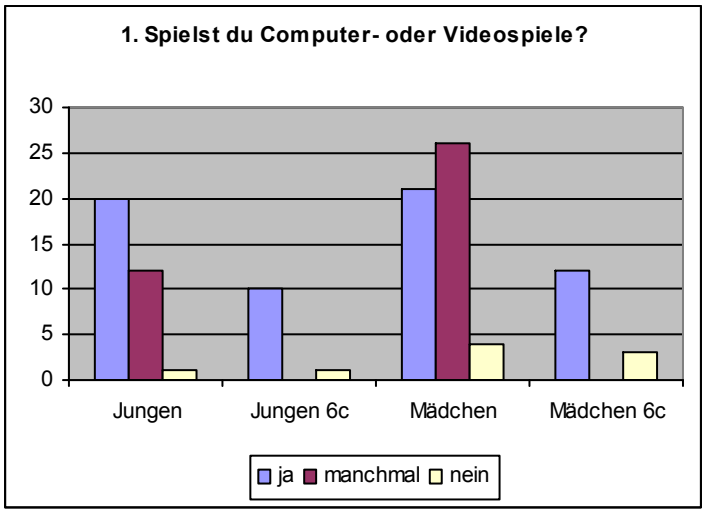
Moderation

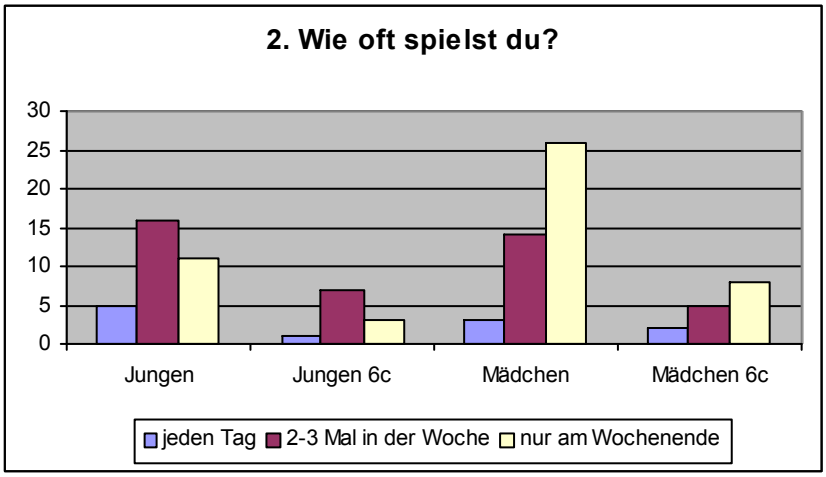
Für uns dagegen sind Computer- und andere Konsolenspiele ein Teil unseres Alltags. Sie gehören einfach dazu. Deshalb wollten wir es genauer wissen, wie unsere Gleichaltrigen und Sie, liebe Eltern, zu der sich rasant entwickelnden Sparte der Videospiele stehen. Die interessantesten Ergebnisse aus unserer Befragung zu Computerspielen haben für Sie Melina und Aileen vorbereitet

Auswertung der Umfrageergebnisse

(*als Power Point Präsentation auf dem Spielenachmittag)*

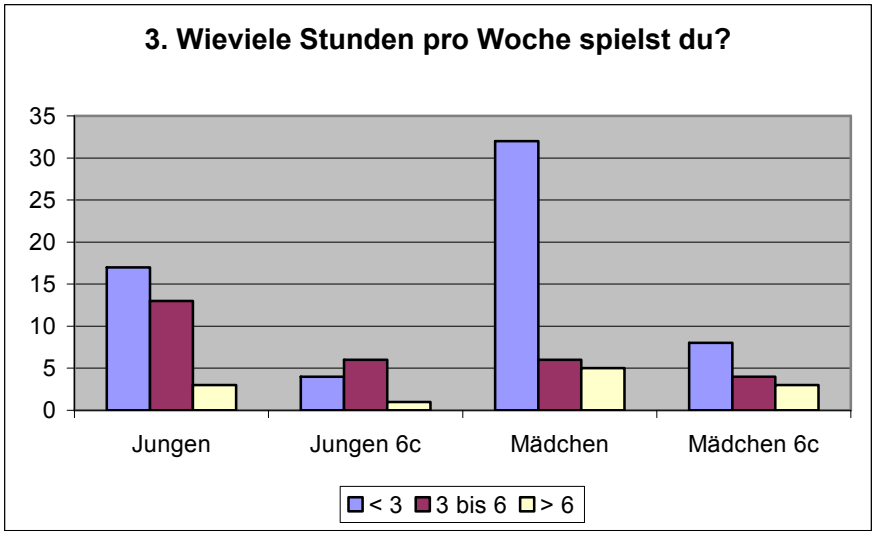
An unserer Umfrage zu Computerspielen haben sich 51 Mädchen und 31 Jungen von insgesamt 143 Schülern und Schülerinnen der Jahrgangsstufe 6 unserer Schule beteiligt. Leider waren viele Kinder in dieser Zeit an der Grippe erkrankt





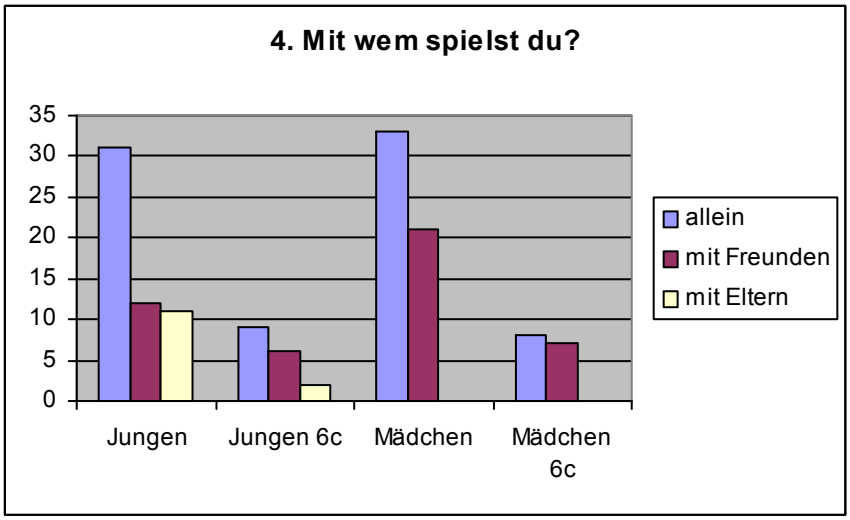
Während das Spielen von Computerspielen bei den Jungen ein fester Bestandteil ihrer Freizeit ist, spielen die Mädchen nur manchmal, am häufigsten jedoch am Wochenende. Nur wenige Kinder greifen jeden Tag zu Computerspielen.
Es wird nicht so viel in der Woche gespielt, wie es oft behauptet wird.

Die meisten Kinder und vor allem Mädchen verbringen weniger als 3 Stunden in der Woche mit Videospielen. Es gibt aber auch in fast jeder Klasse Kinder, die mehr als 6 Stunden in die virtuelle Welt eintauchen. Da die Computerspiele am PC oder an einer geeigneten Konsole meistens gespielt werden, kann beim Spielen nur eine Person aktiv beteiligt sein. Freunde können oft nur zuschauen.

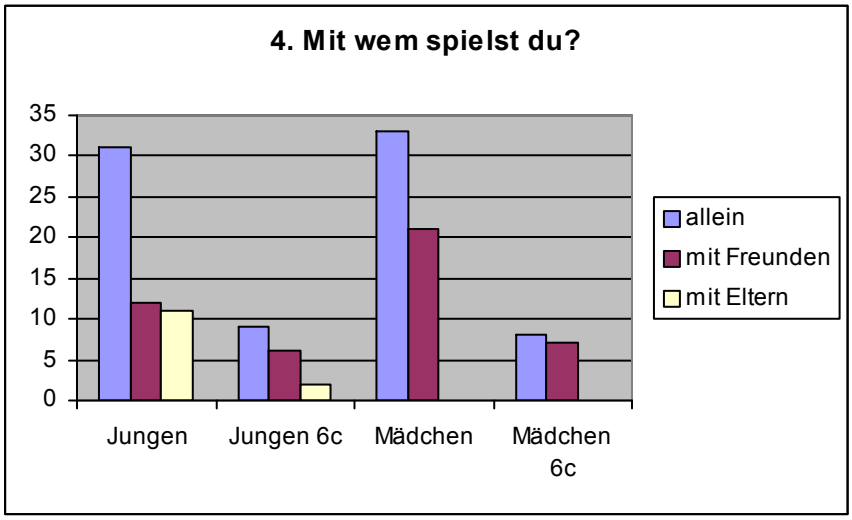


Die meisten Kinder und vor allem Mädchen verbringen weniger als 3 Stunden in der Woche mit Videospielen.

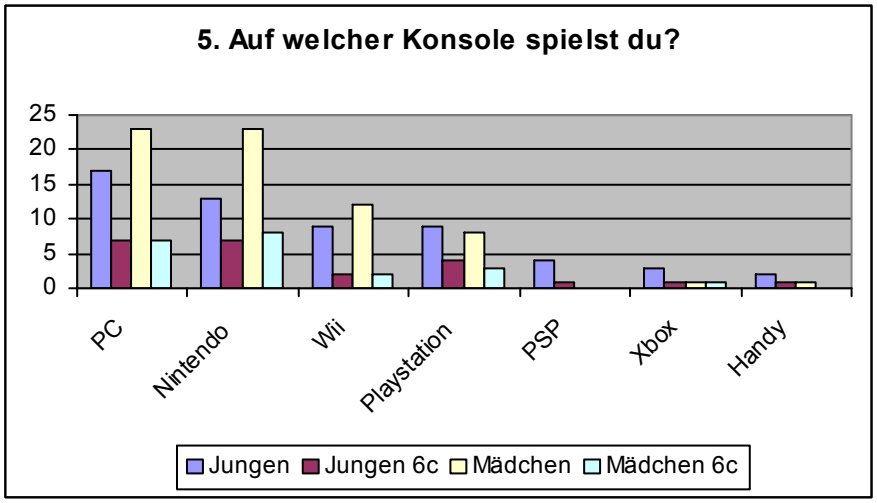
Es gibt aber auch in fast jeder Klasse Kinder, die mehr als 6 Stunden in die virtuelle Welt eintauchen. Da die Computerspiele am PC oder an einer geeigneten Konsole meistens gespielt werden, kann beim Spielen nur eine Person aktiv beteiligt sein. Freunde können oft nur zuschauen. Mit dem Nintendo DS, welches überwiegend von Mädchen benutzt wird, können auch zwei oder mehr Spieler gleichzeitig an einem Spiel Spaß haben. Dies gilt auch für die Play Station und die Wii-Konsolen, die mit Körperkontroller arbeiten. Insbesondere die Spiele für die Wii-Konsole werden zunehmend auch in den Familien gespielt.

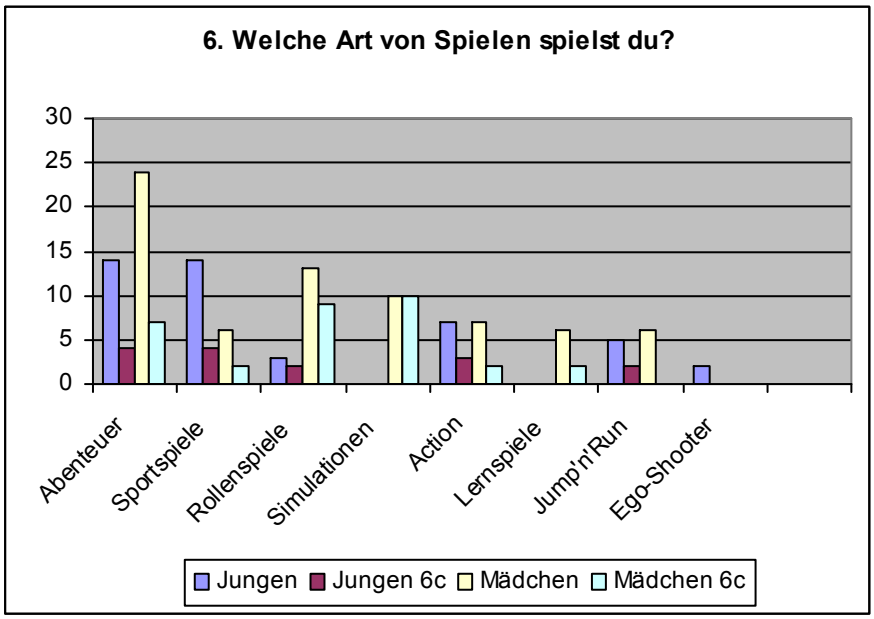


Insbesondere die Spiele für die Wii – Konsole werden zunehmend auch in den Familien gespielt.
Es sind vor allem Väter und Söhne, die gegeneinander in Sportspielen antreten oder ihre Geschicklichkeit in den Jump'n'Run –Spielen auf den Prüfstein stellen.
Mädchen bevorzugen Abenteuer- und Simulationsspiele oder kreieren eine neue virtuelle Welt. Die drei **Sims-**Spiele und **Zoo-Tycoon** gehören zu den meist benannten Spielen **bei den Mädchen.** Zu den **beliebtesten Spielen** der **Jungen** zählen **Eye toy play und Wii –Sport.**

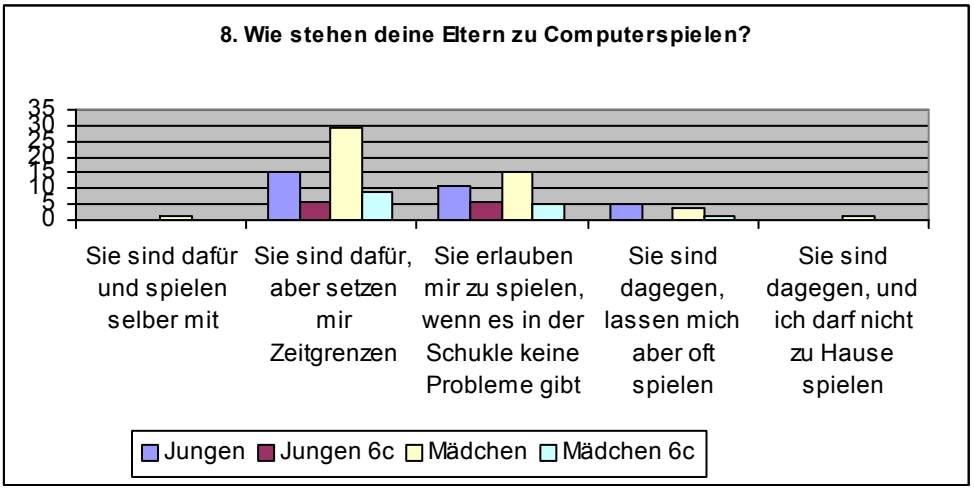


Durchschnittlich besitzt jedes Kind bis zu 10 Computerspiele, einige wenige haben mehr als 20 Spiele und zwei Jungen gaben mehr als 50 Spiele an. Bei den meisten Spielen handelt es sich um Geschenke der Eltern, die auf der anderen Seite den Konsolenspielen einen festen Zeitrahmen setzen und das Spielen oft nur erlauben, wenn es in der Schule keine Probleme gibt. Dies sahen sowohl Kinder als auch Eltern so.

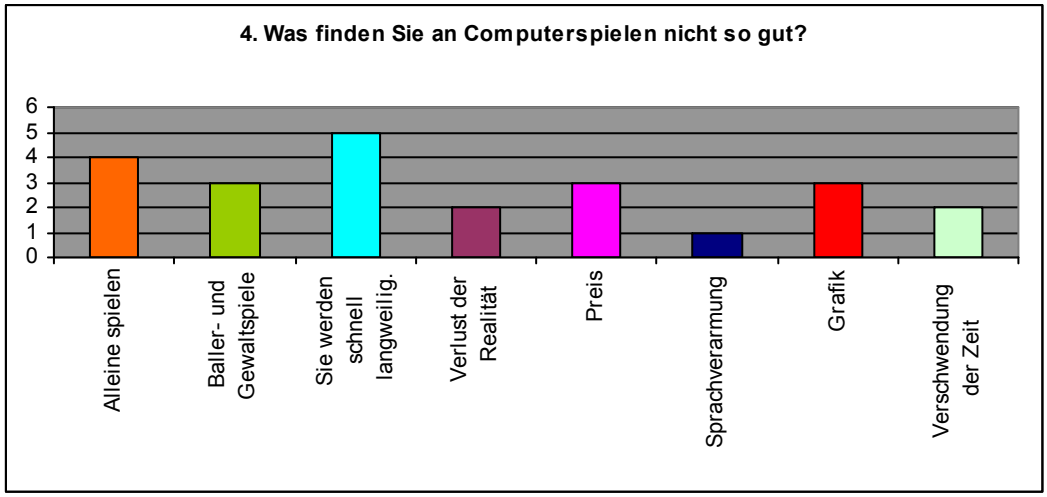


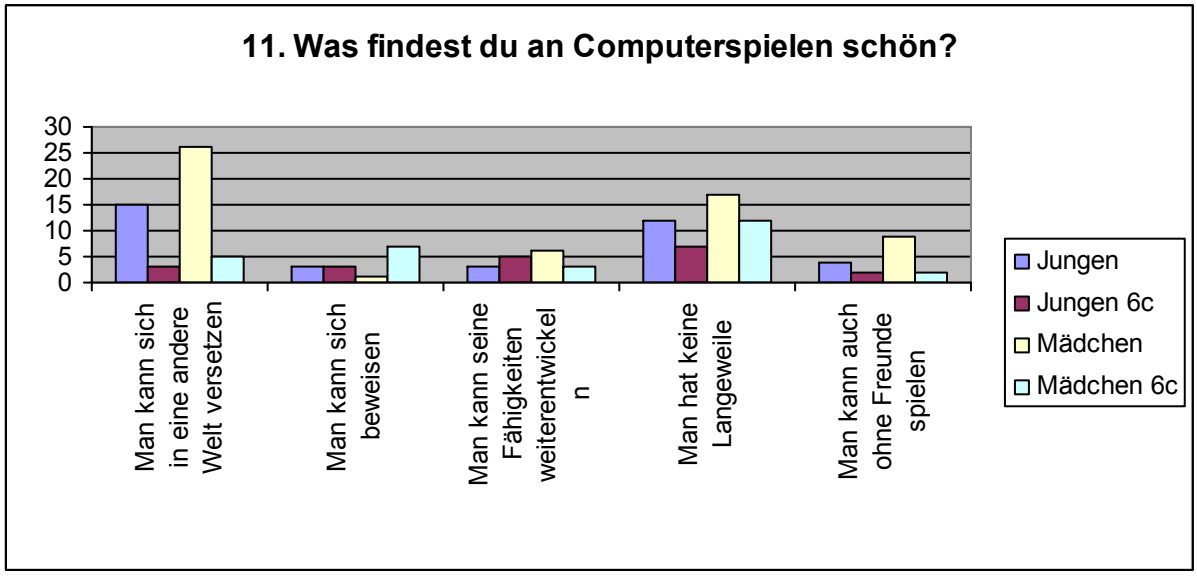


Obwohl die Mehrheit der befragten Eltern das Spielen an PC und Konsolen befürwortete, stuften sie diese Freizeitgestaltung oft doch nur als Zeitvertreib oder sogar Zeitverschwendung ein. Abgelehnt werden mehrheitlich Gewalt- und Ballerspiele. Außerdem zeigten sich sowohl Eltern als auch Schüler wegen der Suchtgefahr besorgt. Daneben spielte auch der Preis eine wichtige Rolle, da die Spiele, auch in der Meinung der Kinder, recht schnell langweilig werden. Auch das Alleinespielen oder wie die Eltern es nennen „Alleinehocken“ gefiel den beiden befragten Gruppen nicht. Doch gerade in diesem Bereich tut sich was auf dem Videomarkt. Von den 24 befragten Eltern gaben 13 an, bis zu 2 Computerspiele zu kennen und 22 probierten sogar welche aus. Von dem Spiel Wii-Sport zeigten sich 11 begeistert. Aber auch „Sing star“ und diverse Wissens- und Ratespiele sind genannt worden.



Was begeistert nun Eltern und Kinder an Computer- und Videospielen? Für die Kinder sind sie ein Mittel der reellen Welt zu entfliehen und damit auch der Langeweile.





Dieses fanden Eltern gerade nicht so gut und befürchteten Realitätsverlust und Vereinsamung. Dagegen waren den Eltern Konzentration, Geschicklichkeit und Wissenserwerb bei den Videospielen wichtig. Spaß, Bewegung und Unterhaltung in der Gruppe, wie es z.B. mit dem „Eye toy play“ möglich ist, begeistert Jung und Alt.

Moderation

Die Eltern befürworten also Computerspiele, wenn der Zeitrahmen eingehalten wird und das Spielen in der Gruppe stattfindet, am besten mit viel Bewegung oder einem Lerneffekt obendrauf. Was sagen aber die Experten aus dem pädagogischen Umfeld dazu? Kevin hat es für uns recherchiert.

Moderne Schulen brauchen moderne Medien

Pädagogen schließen Spielkonsolen nicht mehr aus dem Lernbereich aus, sondern im Gegenteil sie suchen nach Wegen sie in den Unterricht zu integrieren als Konzentrationstraining oder als Übungseinheit. Computerspiele sind heute ein fester Bestandteil der Medienlandschaft, in der sich Jugendliche auskennen. Deshalb untersucht die Wissenschaft die Auswirkung der Videospiele auf das Leistungsvermögen der Kinder.
Bei einem Experiment im Jahre 2008 beobachteten schottische Pädagogen über einen Zeitraum von 9 Wochen 634 Schüler der 6. Jahrgangsstufe an 32 verschiedenen Schulen, während diese täglich im Unterricht 20 – 25 Minuten mit dem Nintendo DS das Spiel „Gehirn-Jogging" spielten.
Jeden Freitag machten die Kinder einen Test, um ihre Leistungen zu messen. Das Ergebnis: der Einsatz dieses Computerspieles steigerte nicht nur die Lernmotivation der Schüler, sondern verbesserte auch die schulischen Leistungen dieser Schüler in Mathematik. Sogar das Sozialverhalten in der Klasse wurde positiv beeinflusst.
Dies bestätigen auch andere europaweite Studien zu Auswirkung von visuellen Spielen auf den Unterricht.
Fazit: Spielkonsolen gehören zu vertrauten Medien, die die Schüler bereits aus ihrer Freizeit kennen und mit Spaß verbinden**.** Darin liegt die Chance dieser Medien für ihren Einsatz in der Schule.

Moderation

Wir Schüler können uns nur noch darauf freuen und hoffen, dass diese Entwicklung schon bald auch in unsere Schule Einzug findet. Vielleicht ist der heutige Spielnachmittag ein erster Schritt in diese Richtung. Aber auch die Hersteller hören solche Expertenstimmen gern. Wie gern, weiß Jannis:

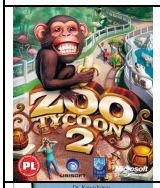
Lernen mittels Videospielen?

Zu diesem Thema wurde **Dr. Bernd Fakesch,** der General Manager Nintendo Deutschland interviewt.
Dr. Fakesch ist der Meinung, dass jeder Mensch ein **homo ludens** also ein spielender Mensch ist. Der Spieltrieb der Menschen hört nicht im Kindesalter auf, sondern besteht weiter d.h. auch Erwachsene spielen gerne.
Spielen und dabei lernen ist mit digitalen Medien für jeden, egal ob jung oder alt einfach zu erreichen, denn Bildung ist ein lebenslanger Prozess, der nicht in Klassenräumen oder in der Schule endet, sondern auch in der Freizeit und im Alter fortgesetzt wird. Und weil geistige und körperliche Fitness für das gesamte Leben wichtig sind, können Videospiele gerade in diesem Bereich wertvolle Dienste leisten.
In Deutschland gibt es im Vergleich zu anderen europäischen Ländern verhältnismäßig wenig Computer- oder Videospieler. Ebenfalls wird die Idee vom lebenslangen Lernen gerade von der älteren Bevölkerung in Deutschland weniger beachtet als z.B. in Japan oder in England.
Dr. Fakesch stellt fest, dass sich in letzten Jahren das „Ansehen" von Computerspielen bei Erziehern und Pädagogen deutlich verbessert hat. Sie haben inzwischen erkannt, dass digitale Lernspiele für Konsolen die bisherigen Lehr- und Lernmittel sinnvoll ergänzen können und den natürlichen Spieltrieb in den Lernprozess einbeziehen.
Der Einsatz von Video- und Computerspielen macht den Schülern Spaß, motiviert sie und ist leicht in den Unterricht einzubinden, wie es zahlreiche Schulprojekte, die Nintendo in Grundschulen unterstützt, gezeigt haben. Dies gilt auch für Erwachsene!
Dr. Fakesch, ist davon überzeugt, dass das gemeinsame Spiel Brücken über die Altersgrenzen hinweg zu bauen vermag und zwischenmenschliche Kontakte bereichern kann.

In diesem Sinne möchte Nintendo sich weiter bei soziokulturellen Projekten engagieren, um so die Hemmschwelle, Videospiele selber auszuprobieren, zu senken.

Moderation

Hallo liebe homo ludens, nun ist es so weit. Wir wollen gleich zusammen spielen. Die Spielassistenten stellen Ihnen kurz die für heute ausgewählten Spiele vor. Danach kann hier und im Raum 0.04 gespielt werden. In den Spielpausen gibt es Erfrischungsgetränke und Gelegenheit zum Austausch.

Vortrags-hintergrund *(Power Point)*	**Spielname**	**Spielart**	**Konsole**	**Beschreibung**	**Dauer einer Partie**	**Meine Bewer-tung**
	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen *(Enes / Viviane)*	Sportspiel	Nintendo DS	Es gibt 16 Charaktere, mit denen man sich in vielen Sportarten beweisen kann.	5 – 10 min.	9 von 10 Punkten (alleine langweilig)
	Neu Super Mario Bros *(Iman / Aileen)*	Jump'n' Run Spiel	Nintendo DS	Die entführte Prinzessin Peach muss gerettet werden.	2 – 3 min	8 von 10 Punkten (nur Rennen)
	Harry Potter und der Halbblutprinz *(Christian)*	Abenteuer-spiel	PC	Der Spieler übernimmt die Rolle von Harry und entscheidet so selbst über den Spielausgang.	ab 15 min	8 von 10 Punkten (auf Dauer monoton)
	Eye toy play *(Michael / Lukas)*	Sportspiel	Playstation Körper-kontroller	Wettkampf in der Gruppe betreiben z.B. beim Bowling	10 – 15 min.	10 von 10 Punkten
	Super smash Bros. Brawl *(Jshua /Josua)*	Multi-player Action-spiel	Nintendo Wii	Mit Hilfe der 36 Charaktere möglichst viele Kämpfe effektvoll gewinnen.	ab 30 sek.	9 von 10 Punkten (alleine langweilig)
	Mario Kart *(Vivian / Annia)*	Rennspiel	Nintendo DS	Es geht um Autorennen, welches gegen die Zeit oder Mitspieler zu gewinnen ist.	2 – 3 min	8 von 10 Punkten (nur Rennen)
	Zoo Tycoon *(Melina/ Daniel)*	Simulations-spiel	PC	Man wählt Startkapital und Fläche und baut seinen Zoo.	Min 15 min	9 von 10 Punkten (Zeit-bedarf)
	Dr.Kawashiwa Gehirnjogging *(Katharina / Celine)*	Lernspiel	Nintendo DS	Enthält viele Konzentrations- und Knobelaufgaben	10 – 15 min	10 von 10 Punkten

Viviane spielt mit ihrem Vater „Mario Kart“

Impressionen vom gemeinsamen Spielerlebnis

Super Smash Bros Brawl haben nur wenige Eltern ausprobiert.

Annia, Vievien und ihre Mutter spielen „Super Mario“

Moderation

Liebe Eltern, der Nachmittag ist beim Spiel und Spaß wie im Fluge vergangen. Welche Eindrücke konnten Sie dabei gewinnen?

„Ich fand den Nachmittag sehr schön. Die Kinder hatten ihn gut vorbereitet. Nur die Spielzeit war zu kurz. Wie man auch schön sehen konnte, gibt es nicht nur Spiele die schlecht für unsere Kinder sind. Es gibt auch viele Spiele, die man mit der Familie oder mit Freunden spielen kann. Dabei kann man viel Spaß haben.“...
(Frau Runkel)

…. " interessant waren die Stellungnahmen der Hersteller, die den pädagogischen Nutzen sowie die positive Beeinflussung von Lernen generell für Kinder und Eltern in den Vordergrund gestellt haben oder den Aspekt ‚Verbindung von Kind/Eltern = gemeinsam spielen'. Eure Umfrage hat doch eher ergeben, dass wenig gemeinsam gespielt wird. Insgesamt steht bei mir der große wirtschaftliche Aspekt der Hersteller im Vordergrund, die für überhöhte Preise ihre angeblich wertvollen Spiele auf den Markt werfen. Jedes Jahr auf´s Neue muss ich gegenüber meinem Kind vertreten, dass ich kein 400 € dafür ausgeben werde. Und ich wundere mich, dass relativ viele Kinder immer die neueste Konsole und das neuste Spiel haben.
Unabhängig vom Thema fand ich die Idee gut, dass die Schüler ein Thema aufbereiten und einem Publikum präsentieren. Das sollte es ruhig öfter geben" *(Frau Funke)*

„Der heutige Nachmittag hat mir sehr gut gefallen. Ich fand toll, was die Kinder da alles auf die Beine gestellt haben. Selbst an ein Babysitterteam wurde gedacht!
Ich konnte zwei für mich neue, völlig unterschiedliche Spiele ausprobieren, die mir beide gut gefallen haben. Fasziniert hat mich auch, wie gut die Kinder sich in diesen Medien auskennen und wie selbstverständlich sie damit umgehen" *(Frau Petschenka)*

... „obwohl ich nach wie vor nicht für PC-Spiele zu begeistern bin, hat mir der Nachmittag in der Schule gut gefallen, vor allem die Einführung in die Thematik.
Aus den Vorträgen der Kinder habe ich noch einiges dazugelernt. Dass die Kinder an das leibliche Wohl ihrer Gäste gedacht haben, fand ich sehr nett" *(Frau Henn)*

(Verantwortlich: J.Bieberstein)