

Computerspiele

Grundsätzliches

Wussten Sie, dass Computerspiele eine Reihe von positiven Effekten haben können? Zum Beispiel verbessern sie die Hand-Augen-Koordination und fördern logisches Denkvermögen und Problemlösekompetenzen. Nicht zuletzt dienen sie aber auch dem Erlernen des Umgangs mit dem Medium Computer an sich – auf eine für Kinder und Jugendliche ansprechende Art. Letzteres ist elementar, da in Zukunft kaum eine Berufsgruppe ohne Computerkenntnisse auskommen wird.

So wie das Internet für die Mehrheit der Bevölkerung zu einem Alltagsmedium geworden ist, sind auch Computerspiele für viele Kinder heute eine häufige Freizeitbeschäftigung. Laut einer deutschen Studie von 2010 (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest) nutzen 35 Prozent der 12- bis 19-Jährigen täglich oder mehrmals pro Woche elektronische Spiele. Die *Digital Natives*, die Kinder also, die in diese neue Medienwelt hineingeboren wurden gehen völlig selbstverständlich damit um. Für die meisten Eltern, Lehrpersonen und andere vor 1980 Geborene (die sogenannten *Digital Immigrants*) sind Computerspiele aber eine ziemlich fremde Welt – viele wünschen sich deshalb Orientierungshilfen. Der Stellenwert von Bildschirmspielen in unserer Gesellschaft ist bislang äusserst gering. Wenn von Computerspielen – insbesondere im Zusammenhang mit Bildung – die Rede ist, sei es als Gegenstand von Untersuchungen oder in den Medien, dann liegt zudem der Fokus meist auf den potentiellen negativen Auswirkungen. Diese Umstände führen zu einer grundsätzlich eher abwehrenden Haltung der Erwachsenen.

Den Kindern diese Form von Freizeitbeschäftigung zu verbieten ist aber keine Lösung. Vielmehr ist es die Aufgabe von Eltern und Fachleuten, ihnen einen kritischen Umgang mit den neuen Medien beizubringen. Das ist nur möglich, wenn wir Erwachsenen uns mit der Materie auseinandersetzen – sie kennen und damit umgehen lernen.

Wir können Ihnen z. B. Antworten auf die folgenden Fragen liefern:

- Jump'n'Run, Adventure, Rail shooter – Wie unterscheiden sich die verschiedenen Spielgenres?
- Vom Gamer zum Amokläufer? – Was sind eigentlich „Killerspiele“ und wie stehen sie im Zusammenhang mit realer Gewalt?
- Suchtpotential: Online-Spiele sind anders, weshalb?

Angebot

- Halbtägige Weiterbildung
- Zielgruppenangepasster Inhalt (Kindergarten, Primarschule, Sek I/II etc.)

Möglicher Inhalt

- Möglichkeit selber mit der eigenen Spiellust und dem Suchtpotential in Kontakt zu kommen, durch aktives Kennenlernen und Ausprobieren verschiedener Spiele
- Vorstellen einzelner Spiele und Spielgenres
- Aufklärung über Nutzen und Gefahren
- Spiele im Unterricht – Möglichkeiten und Grenzen von Computerspielen als Lernmedium
- Sinn und Unsinn von expliziten Lernspielen
- Von Briefschach zu Counter-Strike – Gespielt haben wir schon immer...
- PC, Konsole, Gameboy, Handy – Überblick über verschiedene Spielgeräte

Zielgruppe

- Lehrpersonen, Kindergärtnerinnen und Kindergärtner
- Schul- und Elternratsgremien
- Jugendarbeiterinnen und Sozialpädagogen
- Andere *Digital immigrants*

Beratungszentrum infocus GmbH
Grimselstr. 2, CH-4054 Basel
Tel. +41 61 301 71 20, Fax +41 61 301 71 23
infocus@beratungszentrum.com
www.beratungszentrum.com

