

1 > Ich bin Gamer! ...



Einstieg ins Thema Gaming

- > Spielt jemand in der Klasse „Games“? Am Rechner zuhause? Unterwegs auf dem Smartphone? Allein? In der Gruppe?
- > Wer hat Lust, sein „Game“ in der Klasse vorzustellen?
- > Erkläre deinen Mitschülerinnen und Mitschülern, wie das Spiel funktioniert. Wie viel Zeit verbringst du am Tag mit „Gaming“? Was gefällt dir am Spiel? Zur Veranschaulichung helfen dir z.B. Screenshots oder die Komplettlösung einer Quest.

6 > Deine Meinung ist gefragt! ...



Nimm Stellung zum Thema „Gaming“

a > Begründe deine Meinung, indem du Argumente für und gegen das Gaming sammelst. Lege eine Pro-Contra Tabelle an. Diskutiert die Argumente anschließend in der Klasse. Zu welchem Schluss kommt ihr?

Pro

Contra

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

b > Inwiefern kannst du dich mit den im Clip angesprochenen Inhalten identifizieren? Findest du, dass die Darstellung wahrheitsgemäß ist oder werden Gamer deiner Meinung nach hier ganz falsch dargestellt? Begründe deine Meinung!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Pro/Kontra „Gaming“

Organisiere gemeinsam mit deinen Mitschülerinnen und Mitschülern eine Podiumsdiskussion zum Thema Gaming. Im Folgenden sind ein paar mögliche Themen aufgelistet, ihr könnt aber auch eigene Ideen formulieren und entwickeln.

> **Gaming als Chance!**

These: Computer- und Konsolenspiele sind in unserer heutigen Gesellschaft nicht mehr wegzudenken. Durch Computerspiele eignen sich Jugendliche viele Fertigkeiten (Kompetenzen) an, die für das Bestehen in der heutigen Gesellschaft und im späteren Beruf grundlegend sind!

> **Gaming als Verderbnis!**

These: Computerspiele beeinflussen uns und unser Handeln negativ. Sie sind Zeitfresser, die von künstlerischer, sportlicher und sozialer Beschäftigung abhalten. Gaming macht dick, faul, aggressiv und lässt geistig abstumpfen. Die virtuelle Welt der Computerspiele entfremdet vom realen Leben und dient als ein Zufluchtsort, der vom Lösen der eigentlichen persönlichen Probleme abhält.

> **Alles nur ein Spiel?!**

These: Computerspiele sind ein Motivationsmittel für das reale Leben. Durch Gamification sind wir dabei unseren Alltag zu einem riesigen Spielplatz bzw. Spielfeld umzubauen. Dabei ist vieles nur noch unverbindlich, weil das Spiel des Lebens in der Wahrnehmung vieler jederzeit wieder auf null gesetzt werden kann. In der heutigen Multioptionsgesellschaft legt man sich nur noch ungerne auf etwas fest, Verabredungen oder gar Freundschaften werden oft unverbindlich gehalten.



Zunächst müsst ihr die Rollen für die Podiumsdiskussion innerhalb eurer Klasse verteilen, beispielsweise mit Hilfe von Rollenkarten. Im Folgenden seht ihr eine mögliche Rollenverteilung.

Rolle der Pro-Partei/Kontra-Partei:

- Erarbeitet in eurer Gruppe Thesen und Fragen, mit denen ihr die Kontra-Partei/Pro-Partei aus der Reserve locken könnt. Recherchiert dazu Informationen und Hintergründe im Internet, über die Linkliste, im Glossar, in Bibliotheken, in Expertengesprächen, etc. Nutzt dabei auch eure bisherigen Arbeitsergebnisse zum Thema Gaming.
- Wählt zwei bis drei Schülerinnen und Schüler aus, die eure Gruppe in der Diskussionsrunde vertreten. Vergebt weitere Rollen, die anderen bilden das Publikum.



Tipps für Pro-Partei/Kontra-Partei

Redemittel für die Diskutanten:

- Das überzeugt mich nicht.
- Das sehe ich ganz genauso.
- Zu diesem Punkt möchte ich gern Folgendes anmerken ...
- Das ist auch meine Erfahrung, denn ...
- Da bin ich anderer Meinung.
- Dies kann man bei / in ... nachlesen.
- Ich bin da völlig / ganz deiner Meinung
- Ich teile deine Ansicht nicht so ganz, da ...
- Dem möchte ich noch hinzufügen, dass ...
- Ich würde gern noch etwas zu dem Punkt ... etwas sagen.



Rolle des/der Moderators/Moderatorin:

- Begrüße die Diskutanten.
- Beschreibe kurz das Thema der Diskussionsrunde.
- Bitte die einzelnen Diskutanten, sich und ihre Position zum Thema Gaming kurz vorzustellen.
- Berücksichtige Fragen aus dem Publikum.
- Behalte den zeitlichen Rahmen im Blick und achte darauf, dass alle Parteien genügend Redezeit haben.
- Gib der Diskussionen einen roten Faden, fasse Argumente zusammen, ordnen sie, bringen wenn nötig neue Aspekte ein.
- Beende die Podiumsdiskussion.



Tipps für Moderator/Moderatorin

- In unserer Diskussionsrunde wollen wir uns mit dem Thema/ der Frage ... beschäftigen
- Unser heutiges Thema ist ...
- Diesen Aspekt sollten wir vielleicht später / zuerst besprechen.
- XY was ist denn deine Meinung dazu / wie siehst du das?
- Ich möchte noch einmal nachfragen: Was verstehst du unter...? / Du meinst also, dass ...
- Ich denke, das gehört zu einem anderen Punkt / nicht zu diesem Punkt.
- Welche Meinung vertritt das Publikum? Ich frage mal nach ...
- Ich würde die bisherigen Argumente jetzt gern einmal zusammenfassen
- Also, zusammenfassend lässt sich feststellen, dass ...
- Unsere Redezeit ist leider um, wir sollten langsam zum Ende kommen ...
- Ich danke den Teilnehmern und dem Publikum für die engagierte Diskussion.



Rolle des/der Experten/Expertin

Als Experte/Expertin hast du dich mit einem wichtigen Aspekt des Themas vertraut gemacht und kannst dich während der Diskussion mit deinem Fachwissen einbringen.

Rolle des Beobachters/der Beobachterin

Als Beobachter/ Beobachterin dokumentierst du die Podiumsdiskussion. Die Dokumentation kann schriftlich, aber auch mit Audio oder Video erfolgen.

Rolle des Publikums

Auch als Publikum dürft ihr Fragen stellen und euch an der Diskussion beteiligen. Bereitet euch also entsprechend vor!

Für Geübte: Rolle des/der Reporters/Reporterin

Als Reporter oder Reporterin befragst bzw. interviewst du im Anschluss an die Podiumsdiskussion das Publikum, Experten und Kontrahenten und fasst deren Aussagen zu einem Bericht zusammen. Je nach Aufwand könnte der Bericht schriftlich, als Audio oder Video auf eurer Schulhomepage veröffentlicht werden. Je nach Qualität könnte man den Bericht auch als Artikel der Lokalzeitung eurer Stadt oder Region anbieten.

