

Vorbemerkung

Wichtig!

Der Clip gibt keine Definitionen oder Sachinformationen zum Thema Gaming, sondern beabsichtigt zur Diskussion anzuregen. Die Schülerinnen und Schüler können dem Clip unterschiedliche Positionen entnehmen und sollen Bezugspunkte zu ihrem eigenen Leben erkennen und benennen. Über den Clip hinaus gehende Aspekte des Themas dürfen und sollen dabei thematisiert werden. Es ist zu erwarten und legitim, dass sie Defizite (fehlende Bezüge, Inhalte, etc.) benennen. Auf diese Weise sollen die Schülerinnen und Schüler angeregt werden, Fragen zu stellen, Antworten zu suchen, diese zu gewichten und eine eigene – zu begründende – Meinung zu bilden. Die einzelnen Aufgaben sind als Anregungen zu verstehen und modular flexibel einsetzbar, je nach Klassengröße, Alter und Unterrichtssituation.

Tipp:

Alles, was im Clip gesprochen wird, liegt als Transkription mit Timecode-Hinweisen für das schnellere Auffinden der Text- bzw. Bild-Sequenzen vor. Zu den Materialien zählen außerdem ein Glossar zum Clip sowie eine Linkliste zum Themengebiet Gaming.

Externe Links:

Unser Angebot enthält Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalte wir keinen Einfluss haben. Deshalb können wir für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr übernehmen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.

Hinweis:

Die Inhalte des „WhatsWeb“-Arbeitsmaterials sind urheberrechtlich geschützt. Die Materialien dürfen ausschließlich im pädagogischen Zusammenhang Verwendung finden. Sie sind hierzu eigens als Kopiervorlagen mit der Möglichkeit der Vervielfältigung, des Speicherns und Druckens konzipiert worden. Die Nutzung für kommerzielle Zwecke hingegen ist nicht gestattet.

Kontakte:

Netzwerk Rundfunk und Schule

Schule@hr.de

www.hr.de/hr-at-schule

Wissen und mehr

wissenundmehr@hr.de

Einstieg ins Thema Gaming (AB 1)

Computerspiele gehören für Heranwachsende ganz selbstverständlich zur alltäglichen Lebenswelt (JIM-Studie: <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2016/>). Um einen ersten Eindruck über das Spielverhalten der Schülerinnen und Schüler zu erhalten und um in das Themenfeld „Gaming“ einzusteigen, eignen sich die Fragen aus Arbeitsblatt 1. Computerspiele werden oft subjektiv und emotional erlebt, durch das Fragen nach eigenen Erfahrungen mit Computerspielen entsteht die Möglichkeit, Gaming aus der Spielerperspektive zu erleben und zu einem Austausch innerhalb der Klasse anzuregen. Die Schülerinnen und Schüler werden auf diese Weise darin bestärkt, ihr Wissen und ihre Erfahrungen über Gaming und digitale Spiele zu teilen und offen vertreten zu können, ohne dafür verurteilt zu werden.

Desweiteren erhalten Sie über diese Fragen einen Eindruck davon, ob und in welchem Maße Ihre Schülerinnen und Schüler Gaming praktizieren, welche Spiele gerade en vogue bzw. aktuell sind und welche Rolle Gaming im Alltag ihrer Schülerinnen und Schüler spielt.

Wichtig für die Durchführung dieser Sequenz und für eine vertiefende Auseinandersetzung mit dem Spielverhalten der Schülerinnen und Schüler ist es, dass diese als „Experten“ wertgeschätzt werden, ihre Begeisterung für Gaming ernstgenommen und respektiert wird. Das ist allerdings ausschließlich auf der Basis der Freiwilligkeit möglich, es sollte auf keinen Fall eine Situation entstehen, in der Schülerinnen und Schüler sich zu einer Aussage oder einem Bekenntnis zum Thema Gaming gezwungen sehen.

Weiter besteht die Möglichkeit, am Ende der Unterrichtseinheit „Gaming“ auf die Antworten zu den jeweiligen Fragen von AB 1 gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern noch einmal einzugehen und zu reflektieren, ob und wie sich ihr Blick auf Gaming verändert hat.

Überblick verschaffen und Eindrücke sammeln (AB 2)

Schauen Sie sich den Film gemeinsam mit Ihrer Klasse an. Optional können Sie den Clip kurz anmoderieren und beispielsweise auf etwaige Schimpfwörter aufmerksam machen, oder den Clip zunächst unkommentiert lassen. Alternativ können auch erste Arbeits- und/oder Beobachtungsaufträge erteilt werden.

Die Schülerinnen und Schüler sollen Eindrücke und Assoziationen notieren und so eine erste Einordnung des Themas vornehmen. Die Ergebnisse können im Klassenverband oder in Gruppen als Brainstorming an der Tafel oder in Einzelarbeit ins Arbeitsheft notiert werden. Persönliche Reaktionen wie Begeisterung, Irritation, Verwirrung etc. können ausgetauscht werden. Dies bietet die Möglichkeit, unmittelbare Erfahrungen und Kenntnisse der Schülerinnen und Schüler als Stimmungsbild zu erfassen und in der Klasse zu diskutieren.

Beobachtungsaufträge (AB3)

Im Folgenden sollen die Schülerinnen und Schüler den Clip unter verschiedenen medienkritischen und gesellschaftskritischen Aspekten analysieren. Dies kann je nach Unterrichtssituation in Gruppenarbeit oder Einzelarbeit geschehen. Beispielsweise kann jeweils eine Gruppe einen der im Folgenden aufgelisteten Aspekte bearbeiten.

Durch die Beobachtungsaufträge werden erzählerische Aspekte und das Verhältnis von Form und Inhalt näher beleuchtet und die Kompetenz zur Analyse von modernen Medienformaten (wie z. B. YouTube) gefördert.

- a) **Genre:** Märchen
- b) **Thema:** Gaming
- c) **Sprache:** Fachbegriffe/Alltagssprache aus der Gaming-Szene
- d) **Rollenklischees:** Umkehrung der typischen Rollenverteilung:
Gretel ist die exzessive Gamerin; Hänsel eher zurückhaltend
- e) **Personenanalyse:** Hänsel, Gretel, Vater, Hexe
- f) **Zusatzaufgabe:** Wer ist und was macht Coldmirror (YouTuberin)?

Begriffsschnitzeljagd (AB 4)

Die Schülerinnen und Schüler lernen Begriffe aus dem Bereich Gamespeech kennen und erarbeiten sich (ggf. unter Einbeziehung des Sprechertextes und des Glossars) selbstständig deren Bedeutung bzw. Definition. Die Auseinandersetzung mit den Begrifflichkeiten des Gamings ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, die Beziehung zwischen den sprachlichen Aspekten der digitalen Spielkultur und deren Auswirkungen auf die Alltagssprache zu reflektieren.

Weiterhin fördert die selbstständige Recherche die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler, sich unbekanntes Wissen selbstständig zu erschließen.

Hänsel und Gretel (AB 5 und 6)

Inwiefern können die Schülerinnen und Schüler Parallelen aus dem Verhalten von Hänsel und Gretel im Clip zur ihrer eigenen Lebenssituation ziehen? Können die Schülerinnen und Schüler sich selbst oder andere mit den Charakteren im Clip identifizieren? Wie trennscharf werden Realität und Gamingwelt wahrgenommen?

Die Bewertung des Gaming ist im Clip als ein offener Impuls angelegt und bietet somit den Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit, frei von positiver wie negativer Vorverurteilung das „soziale Phänomen“ Gaming zu betrachten. Dadurch soll den Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit gegeben werden, über deren eigene Beziehung zum Gaming zu reflektieren, die auch dessen Einfluss auf das soziale Umfeld und das eigene Handeln im realen Leben involviert.

Podiumsdiskussion (2x90 Minuten) (AB 7)

Diese Sequenz bietet Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, anhand einer Podiumsdiskussion die verschiedenen inhaltlichen Positionen zum Thema Gaming auszuloten und sich dabei in Rede und Gegenrede zu üben. Sie trägt dazu bei, die Diskussions- und Streitkultur unter den Schülerinnen und Schülern zu fördern und zu festigen. Das Thema der Podiumsdiskussion kann entweder von den Schülerinnen und Schülern gewählt oder von der Lehrkraft vorgegeben werden, z. B.:

• 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.

Zur Durchführung der Podiumsdiskussion nutzen die Schülerinnen und Schüler u.a. das gewonnene Wissen aus den Beobachtungsaufträgen. Zur Vorbereitung auf die Diskussion empfiehlt sich eine klare Rollenverteilung. Rollen könnten sein:

- Moderator
- Vertreter der Pro-Gaming-Partei und der Kontra-Gaming-Partei
- Experten zu speziellen Detailfragen
 - sozial (Geschlecht, Alter)
 - technisch (Wie funktionieren bestimmte Spiele? Wie genau sind sie aufgebaut?)
 - psychologisch (positive und negative Auswirkungen auf die psychische und geistige Entwicklung)
- Beobachter, die die Diskussion dokumentieren (ggf. auch mit Audio oder Video)
- Publikum
- Reporter, die im Anschluss Publikum, Experten und Kontrahenten befragen und zu einem Bericht zusammenfassen
- Zeitbeauftragter, kontrolliert den zeitlichen Rahmen sowie die Gesprächsdauer der Diskutanten

Daraufhin wird die Recherchephase intensiviert, da sich die Schülerinnen und Schüler auf ihre Rollen speziell vorbereiten müssen. Im Anschluss der Podiumsdiskussion können die Schülerinnen und Schüler drei wesentliche Aspekte aufschreiben, die sie überzeugt haben.

Diskussion einer These (AB 8)

Hierbei sollen die Schülerinnen und Schüler lernen, sich mit einer vorgegebenen These auseinanderzusetzen und deren Inhalte zu erarbeiten und zu diskutieren. Dabei erhalten sie die Gelegenheit, ihre eigenen Wertevorstellungen zu reflektieren und diese im Rahmen einer Diskussion auf vorgegebene Inhalte zu äußern. Arbeitsblatt 8 kann zudem auch als Vorbereitung auf die Formulierung einer eigenen These genutzt werden.

Formuliere deine eigene These (AB 9)

Ermutigen Sie ihre Schülerinnen und Schüler dazu, ihr persönliches Fazit aus der Lerneinheit zu ziehen und eine eigene These zu formulieren.

Diese kann im Folgenden auf www.95neuethesen.de aufgestellt und weiter diskutiert werden. 95neuethesen ist als Plattform des Hessischen Kultusministeriums und des Hessischen Rundfunks besonders für junge Menschen geeignet, um über Wertefragen ihrer Lebenswelt zu diskutieren.