Computerspiele – Medien kompetent nutzen

Fishbowl-Diskussion planen und durchführen – Auswirkungen von Medienkonsum erkennen, Medienkompetenz fördern

Die jugendlichen Protagonisten im Film verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit mit Medien (Online-Rollenspiel, im Internet surfen, chatten usw.). Sie stehen stellvertretend für ein spezifisches Mediennutzungsverhalten, mit dem sich die Schülerinnen und Schüler zum Teil identifizieren oder das sie aus ihrem sozialen Umfeld kennen.

Die Ausarbeitung einer Fishbowl-Diskussion schärft den Blick für das eigene Verhalten. Die Ausrichtung an den Filmfiguren und die Arbeit in Kleingruppen schaffen eine zugleich ausreichend neutrale wie auch vertrauliche Gesprächsatmosphäre, in der sich die Jugendlichen offen äußern können. Das abschließende Diskussionsformat bringt die Ergebnisse auf den Punkt, ohne dass Persönliches preisgegeben werden muss.

Ausgehend vom Film und den Chancen und Risiken, die das Online-Rollenspielen für die Protagonisten bereithält, arbeiten sich die Schülerinnen und Schüler zuerst im Plenum in die positiven wie negativen Auswirkungen von Computerspielen ein. Sie beschäftigen sich auf diese Weise indirekt mit dem eigenen Spielverhalten, dem ihres Umfelds und/oder mit Vorurteilen gegenüber Computerspielen. Am Fallbeispiel von Jan, Karo und Tristan wird in der Klasse eine „Pro & Kontra“-Liste zum Thema Computerspiele erstellt sowie eine prägnante Streitfrage als Grundlage für eine Fishbowl-Diskussion formuliert. Auch das Durchführen und Filmen einer Talkshow ist mit dieser Vorbereitung möglich.

Während die eine Hälfte der Klasse danach in Partnerarbeit Pro-Argumente ausarbeitet und ihre Begründungen ggf. mit weiteren recherchierten Beispielen belegt, befasst sich die andere Hälfte mit Kontra-Argumenten. Die Teilnehmenden an der Diskussion werden per Losverfahren ermittelt. Abhängig von der Klassenkonstellation bestimmt die Lehrkraft, ob eine Schülerin/ein Schüler oder sie selbst die Moderation übernimmt.

- Welche Auswirkungen hat das Computerspielen auf Jan, Karo und Tristan? Aus welchem Grund nimmt Ben eine medienkritische Haltung ein? Stellt in der Klasse eine „Pro & Kontra“-Liste zum Thema Computerspiele an der Tafel zusammen.
- Formuliert eine Streitfrage für eine Fishbowl-Diskussion über die Chancen und Risiken von Computerspielen.
- Bereitet in Partnerarbeit auf Redekarten Argumente für die Diskussion vor. Führt als Stütze für eure Begründungen Fallbeispiele aus dem Film an, ergänzt ggf. um weitere Beispiele oder recherchierte Informationen. Eine Hälfte der Klasse arbeitet Pro-Argumente aus, die andere Hälfte Kontra-Argumente.
- Richtet den Klassenraum für die Fishbowl-Diskussion ein und bestimmt die Rednerinnen und Redner per Losverfahren.
- Führt die Diskussion durch.
- Optional: Filmt die Diskussion.
- Fasst das Ergebnis zusammen.

Hg.: Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg im Rahmen des 27. Kinderfilmfests im Land Brandenburg 2018. Autorin: Marguerite Seidel.
Soweit nicht abweichend gekennzeichnet zur Nachnutzung freigegeben unter CC BY NC ND 4.0.
Verbindlicher Lizenztext zu finden unter https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de

Für eine **Fishbowl-Diskussion** sitzt eine kleine Gruppe Schüler und Schülerinnen im Kreis. Ein Stuhl bleibt jedoch frei. Sie diskutieren über das Gesprächsthema bzw. die Streitfrage. Die übrige Klasse sitzt im (Halb-)Kreis als Publikum um diese Gruppe herum. Wer sich in die Diskussion einschalten möchte, kann auf den freien Stuhl in den inneren Sitzkreis wechseln. Ein Diskutant oder eine Diskutantin müssen im Gegenzug in den äußeren Sitzkreis zurück. Vorher vereinbarte Gesprächsregeln, wie eine maximale Redezeit oder die Wechsel zwischen Innen- und Außenkreis, überprüfen die Teilnehmenden entweder selbst oder eine Diskussionsleitung wird im Vorfeld ernannt.

Mehr Informationen zur Methode: Lothar Scholz, Methodenkiste, Bonn 2015, S. 26 oder www.bpb.de/lernen/graftstat/krise-und-sozialisation/223548/info-02-03-fish-bowl

Einen Leitfaden zu Mediensucht entwickeln – Medienkompetenz fördern

Obgleich OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL das Computerspielen nicht verurteilt und Jan sich über seine Spielerfahrung gewisse Kompetenzen aneignet, zeigt der Film am Beispiel seiner Leidenschaft für das Online-Rollenspiel auf, welche negativen Folgen übermäßiger Medienkonsum nach sich ziehen kann. Jan droht etwa wegen seiner zweifelhaften Prioritätensetzung durchs Abitur zu fallen: Spielen steht für ihn vor dem Lernen. Seine realen sozialen Beziehungen leiden ebenfalls unter der Konzentration auf das virtuelle Dasein. Diskussionswürdig ist auch die Frage, inwiefern seine Persönlichkeitsentwicklung durch übermäßiges Spielen möglicherweise behindert wird. Der Verdacht auf eine Computerspielsucht liegt nahe – ein Eindruck, den der Film allerdings nebenbei und nicht direkt vermittelt.

Jans Tendenz zur Sucht kann im Unterricht untersucht und rund um die Frage „Ab wann kann man überhaupt von Sucht sprechen?“ diskutiert werden. Die Schülerinnen und Schüler recherchieren Hintergrundinformationen zum Thema und entwickeln einen Leitfaden zum Umgang mit Computerspielsucht und anderen Mediensüchten. Sie arbeiten in Kleingruppen und entwerfen entweder einen Leitfaden pro Gruppe oder behandeln jeweils nur einen der thematischen Schwerpunkte des Leitfadens (vgl. Impulse). Der Leitfaden kann etwa im Rahmen von Medienpräventionstagen in anderen Klassen vorgestellt und verteilt werden.

Alternativ zum Leitfaden lassen sich die Informationen auch in einem Handbuch oder in einer Infografik darstellen.

Hg.: Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg im Rahmen des 27. Kinderfilmfests im Land Brandenburg 2018. Autorin: Marguerite Seidel.
Soweit nicht abweichend gekennzeichnet zur Nachnutzung freigegeben unter CC BY NC ND 4.0.
Verbindlicher Lizenztext zu finden unter https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de

Mögliche Impulse für die Diskussion und die Inhalte des Leitfadens:

- Inwiefern weist Jan Anzeichen einer Mediensucht auf?
- Wie definiert man den Begriff „Sucht“?
- Welche Symptome deuten auf ein Suchtverhalten hin?
- Was sind die Ursachen für ein solches Verhalten?
- Wie kann man einer Sucht vorbeugen?
- Welche Warnsignale kann man im Vorfeld beachten?
- Welche Anlaufstellen gibt es für Hilfesuchende?
- Welche Therapiemöglichkeiten gibt es?

Webtipps zum Thema und zu Hilfsangeboten (Auswahl):

- Webseite der EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz mit einem Dossier zu Computerspielsucht: www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/computerspielsucht/
- Webseite für Kinder und Jugendliche zum kompetenten Umgang mit Medien der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, u.a. mit einem Selbsttest in Bezug auf eine mögliche Sucht: www.ins-netz-gehen.de/
- Webseite der Bundeszentrale für politische Bildung mit einer Linksammlung zu Medienabhängigkeit: www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/212682/medienabhaengigkeit
- Informationen zum Thema Mediensucht: www.handysektor.de/sucht/
- Interview zu Handysucht: www.fluter.de/siri-bin-ich-suechtig

Hg.: Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg im Rahmen des 27. Kinderfilmfests im Land Brandenburg 2018. Autorin: Marguerite Seidel.
Soweit nicht abweichend gekennzeichnet zur Nachnutzung freigegeben unter CC BY NC ND 4.0.
Verbindlicher Lizenztext zu finden unter https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.de