

Digitale Spielwelten – Computer- und Video- spiele als Unterrichts- thema



**Material
der
Woche**

Computer- und Videospiel gehören für viele Jugendliche zur Alltagskultur. Aber taugen sie auch für den Einsatz im Unterricht? Und kann mit Computerspielen tatsächlich Wissen vermittelt werden – und wenn ja: wie? Diese und viele weitere Fragen klärt das aktuelle Material der Woche, die DVD „Digitale Spielwelten“. Sie taugt für den Unterricht ab der 9. Klasse und bietet Lehrerinnen und Lehrern gleichzeitig Hilfe beim Umgang mit dem Medium Videospiel.

Entwickelt wurde die DVD von der Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien in Zusammenarbeit mit dem Kultusministerium des Landes. Durch flexible Unterrichtsmodule kann sie fächerübergreifend unter anderem im Deutsch-, Mathematik- oder Geschichtsunterricht eingesetzt werden.

Das lernen die Lehrerinnen und Lehrer

Die DVD bietet sowohl etliche Anregungen für die Behandlung von Computer- und Videospielen im Unterricht, als auch jede Menge Informationen, mit denen Lehrkräfte sich in digitale Spielwelten hineindenken können. Die Themen reichen von der kulturhistorischen Einordnung von Computer- und Videospielen, über Erzählformen interaktiver Spiele bis hin zur Frage, inwieweit Computer- und Videospiele zu Bildungsprozessen beitragen können. Wege zum pädagogisch sinnvollen Einsatz von Computer- und Videospielen im Unterricht werden ebenso vorgestellt wie Methoden, mit denen sich das im Spiel Erlebte besser reflektieren lässt. Außerdem enthält die DVD Anschauungsbeispiele unterschiedlicher Computerspiele.

Das lernen die Schülerinnen und Schüler

Für die Behandlung von Computer- und Videospielen im Unterricht bietet die DVD neben diesen Hintergrundinfos insgesamt 17 Arbeitsblätter. Sie eignen sich für den Einsatz in den Klassen 9 bis 13 und stellen unterschiedliche Aufgaben. Die Schüler lernen zum Beispiel die Regeln und Wirkungen eines Computerspiels zu beschreiben und zu verstehen, analysieren Figuren und Handlungen oder bekommen einen Einblick in die Produktion solcher Spiele. Ein Schwerpunkt ist zudem den sogenannten „Killerspielen“ gewidmet und der Frage, ob sie Gewalt verharmlosen oder zu mehr Gewalt führen.

Arbeitsblätter und -materialien

Die Arbeitsblätter für die Übungen können sowohl einzeln als auch im Paket behandelt werden. Kurzinfos unter jeder Übung verweisen auf die jeweils benötigten, auf der DVD mitgelieferten Materialien. Positiv hervor sticht vor allem, dass auf die

KURZINFORMATIONEN

TITEL

Digitale Spielwelten – Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema

HERAUSGEBER

Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien; Hessisches Kultusministerium

ZIELGRUPPE

Klassen 9 bis 13, berufliche Bildung

FÄCHER

fächerübergreifend, Ethik, Religion, Geschichte, Sozialkunde, Deutsch, Informatik, Werken, Mathematik

SCHULFORMEN

Gesamtschule, Gymnasium, Oberschule, Berufsschulen

THEMEN

Medien, Grundwissen, Risiken, Freizeit, Verbraucherrecht, Verbraucherschutz

BEZUG DES MATERIALS

☞ <http://is.gd/N0203l>

DVD viele Filme gepresst wurden, in denen Jugendliche Funktionsweise und Aufbau beliebter Spiele wie „Die Sims“ oder „World of Warcraft“ erklären.

Weiterführende Materialien zum Thema

Welche Bedeutung Computerspiele im Medienalltag von Kindern haben, ist auch Thema eines vom Verbraucherzentrale Bundesverband beauftragten Fachbeitrags. Er richtet sich an Lehrkräfte und behandelt unter anderem die Themen Jugendschutz und Gewalt in Computerspielen.

http://www.verbraucherbildung.de/cps/rde/xbcr/verbraucherbildung/2007_Computerspiele_FB_Wiemken.pdf

Nützliche und ausführliche Informationen für Eltern und Pädagogen zum Thema Computerspiele bietet auch das Internet-ABC. Das Portal betreibt unter anderem eine Datenbank, in der pädagogisch empfehlenswerte Titel gelistet werden.

<http://www.internet-abc.de/eltern/>



KOSTEN

Kostenlose DVD

Lined area for notes, consisting of horizontal dashed lines.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages