

PM 3 | 09.11.2011

„Spielend lernen: Lehrkräfte testen Ego-Shooter, Social-Games und mobile Spiele“

Informationsveranstaltung für medienpädagogisch-informationstechnische Beratungslehrkräfte (MIBs) gibt theoretische und praktische Einblicke in digitale Spiele

„Digitale Spielwelten entdecken“ – unter diesem Motto spielten am 08. November 2011 die in Bayern aktiven medienpädagogisch-informationstechnischen Beratungslehrkräfte (MIBs) die bei ihren Schülerinnen und Schülern beliebten Browser-, Rollen- und Konsolenspiele. Die Stiftung Medienpädagogik Bayern hatte die Lehrkräfte in die Bayerische Landeszentrale für neue Medien (BLM) eingeladen, um sich vertieft mit der Thematik auseinanderzusetzen.

Nach theoretischer Einführung konnten die Lehrkräfte aktuelle, digitale Spiele ausgiebig in der Praxis testen: nicht nur populäre Ego-Shooter, Browser-, Social- und Mobile-Games, sondern auch das vielzitierte Online-Rollenspiel „World of Warcraft“ wurden live gespielt. Denn um einen kompetenten Umgang mit Computerspielen vermitteln zu können, ist eigene Spielerfahrung unerlässlich – so der Tenor der Veranstaltung. Fachkundige Betreuer spielten mit den Teilnehmerinnen und Teilnehmern an verschiedenen Stationen und gaben Tipps zum jeweiligen Spielaufbau sowie zu medienpädagogischen Aspekten, die es zu berücksichtigen gilt.

Siegfried Schneider, Vorsitzender des Stiftungsrats der Stiftung Medienpädagogik Bayern und Präsident der BLM, betonte in seiner Begrüßung die Bedeutung von digitalen Spielen: „Digitale Spiele werden immer mehr als Kulturgut wahrgenommen und haben gesamtgesellschaftliche Relevanz“. Sie hätten nicht nur den Einzug in das Kinderzimmer gefunden: Kinder und Jugendliche entwickelten einen Expertenstatus bei spielerischen und technischen Fragestellungen. Im Hinblick auf Gefahrenpotenziale bräuchten sie jedoch die Unterstützung von Eltern und Lehrern.

„Die Vielfalt und die Chancen digitaler Spiele müssen auch noch viel stärker in der Schule Beachtung finden. Ziel pädagogischer Anstrengung ist natürlich auch, Risiken zu vermeiden, aber die Stärkung von Kompetenzen und das Recht auf Spiel dürfen dabei nicht vergessen werden.“ – so das Resümee von Sebastian Ring vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. In seinem Vortrag gab er einen Überblick über die Bandbreite verschiedener Game-Genres aus wissenschaftlicher Sicht und stellte eine rasant fortschreitende Medienkonvergenz bei Spielen fest: Computerspiele werden verfilmt, eigene Spielaktionen werden in

sozialen Netzwerken gepostet und der Facebook-Account kann zur Anmeldung bei Online-Spielen genutzt werden. Neben den Aspekten von Mobilität und Vernetzung standen auch die Erlösmodelle der vermeintlichen „free-to-play“-Spiele im Fokus des Vortrags.

Gerade die aktuellen Erlösmodelle seien aus medienpädagogischer Sicht durchaus zu problematisieren, nahm Verena Weigand, stellvertretende Vorsitzende des Stiftungsvorstands der Stiftung Medienpädagogik Bayern, den Ball auf. In ihrem Vortrag erläuterte sie medienpädagogische Aspekte bei digitalen Spielen. Gerade die niederschweligen Bezahlmöglichkeiten, wie der Kauf per SMS, stünden vielen Kindern und Jugendlichen zur Verfügung und könnten leicht zur Kosten- und Schuldenfalle werden. Direkten Einfluss auf Schule und Familie hätten vor allem auch die Spielergemeinschaften: Schularbeiten oder ein gemeinsames Abendessen könnten schnell mal mit dem Termin einer „großen Schlacht“ mit der eigenen Gilde kollidieren. Doch auch der Spaß beim Spielen sei wichtig, denn, so Weigand: „Spielen ist eine grundlegende Kulturtechnik“.

In einem Abschlussgespräch bewerteten die Lehrkräfte die Veranstaltung insbesondere wegen des aktiven Teils des Spielens als äußerst positiv. Die gewonnenen Erkenntnisse – gerade durch die neu gesammelte Spielerfahrung – seien sehr gut in der medienpädagogischen Praxisarbeit anzuwenden.

Die MIBs stehen landesweit flächendeckend und in allen Schularten Lehrkräften und Schulen vor Ort mit Fortbildungsangeboten und zur individuellen Beratung zur Verfügung. Das schließt die Information von Eltern und die unmittelbare Arbeit mit Schülern ein. Zu den weiteren Aufgaben der MIBs zählen die Schulentwicklung sowie Beschaffungs- und Baumaßnahmen im medien- und kommunikationstechnischen Bereich.

Ziel der gemeinnützigen Stiftung Medienpädagogik Bayern ist es, einen selbstbestimmten, aktiven und kritischen Umgang mit Medien und Kommunikationstechnologien zu vermitteln. Die Stiftung möchte bayernweit Kinder und Jugendliche, aber auch Eltern und pädagogisch Tätige für eine kompetente Mediennutzung sensibilisieren. Gegründet wurde die Stiftung im September 2008 von der Bayerischen Landeszentrale für neue Medien (BLM) als konsequente Fortführung der bereits bestehenden Aktivitäten der Landesmedienzentrale im Bereich Medienpädagogik.