



IMST – Innovationen machen Schulen Top

Schreiben und Lesen – kompetenzorientiert, fächerübergreifend, differenziert. Innovation zwischen Standardisierung und Individualisierung

„World of WordCraft – Wir KINDER VOM WEB 2.0“

EIN LESEFÖRDERUNGSPROJEKT ZUM THEMA SPIELSUCHT

Kurzfassung

ID 1550



Projektkoordinatorin : Karin Cerny, BEd.

Projektmitarbeiterin: Mag. Jutta Majcen, BEd.

Berufsschule für Bürokaufleute, Wien

Wien, Juli 2015

Das Thema Computerspiele und Internet wird in der Öffentlichkeit breit und kontrovers diskutiert, führt zu ganz unterschiedlichen Reaktionen und Einschätzungen und lässt betroffene Eltern meist ratlos zurück. Wie sieht der richtige Umgang mit den neuen Medien für Kinder und Jugendliche aus, wie viel Konsum ist erlaubt, ab wann wird die Nutzung schädlich und was sind dann die Folgen? Welche Auswirkungen gibt es auf das Verhalten und die Leistungsfähigkeit, wie hoch ist die Gefahr, dass Aggressivität und Gewaltbereitschaft durch entsprechende Spiele zunehmen? (Frölich & Lehmkuhl 2012, S. V).

Das Thema Online-Spielsucht ist an sich noch ein, im Vergleich mit anderen Süchten, junges Gebiet und als eigenständiges Störungsbild bislang (noch) nicht anerkannt – aber es gibt für uns als LehrerInnen doch immer wieder Hinweise auf die Bedeutung dieses „Zeitvertreibs“ für Jugendliche. So wurde einem in einen bestehenden Klassenverband eintretenden Schüler von einem Mitschüler beim Kennenlernen als Erstes folgende Frage gestellt: „Bist du FIFA oder GTA?“ – offensichtlich eine für die männliche Schülergeneration entscheidende Frage!

Die Berufsschule für Bürokaufleute wollte daher eine Sensibilisierungs- und Aufklärungsoffensive starten, um das Thema Spielsucht aus dem Schattendasein zu holen und ihm eine Bühne zu bieten. Dabei sollen die Schülerinnen und Schüler einerseits auf kreative Weise dazu animiert werden, aktiv zu lesen und kreativ zu schreiben, um dadurch Leseverständnis aufzubauen; gleichzeitig soll die Aufmerksamkeit auf das Thema Sucht gelenkt und sollen die Jugendlichen dafür sensibilisiert werden.

In der Jugendliteratur ist das Thema Sucht gut vertreten und als Ausgangspunkt für das Projekt perfekt; Synergieeffekte ergeben sich durch den zweiten Fokus des Projekts auf die Leseförderung zu Gunsten der „altbekannten“ Problemfelder, der fehlenden Lese- und Schreibkompetenz. Dazu kommt, dass die daraus resultierenden mangelnden Zukunftsperspektiven eine Entstehung von Spiel- und Glücksspielsucht begünstigen.

Um vor Projektbeginn einen Überblick über das Spielverhalten der SchülerInnen zu erhalten, wurde eine diesbezügliche Erhebung mittels Fragebogen durchgeführt. Befragt wurden 170 Mädchen und 200 Burschen zwischen 15 und 23 Jahren. Die Auswertung der Daten ergab, wenig überraschend, dass eine deutliche Mehrheit der Jugendlichen, allen voran die Burschen mit 92 %, regelmäßig Computerspiele spielt, zu einem überwiegenden Teil mit Gewalt- und Kampfinhalten, und diese Aktivität zweifellos als ein Teil der heutigen Jugendkultur anzusehen ist. Zwar konnte die Suchtproblematik nicht direkt aus den Ergebnissen der Befragung abgelesen werden, doch gibt es aus der täglichen Unterrichtspraxis immer wieder Hinweise auf übermäßiges Spielverhalten.

Das Projekt „**World of WordCraft**“ umfasste die folgenden Module:

Modul 1: Lesen und kreatives Schreiben:

Die SchülerInnen lasen das Buch „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ von Armin Kaster, den sie im Rahmen einer Autorenlesung am 20.5.2015 in der Hauptbücherei Wien auch persönlich kennen lernen konnten.

Das Buch ist in der K.L.A.R.-Reihe (Kurz.Leicht.Aktuell.Real) erschienen und beschäftigt sich mit dem Thema Computerspielsucht. Der Vorteil der K.L.A.R.-Bücher liegt in ihrer einfachen Lesbarkeit – einfache Satzstrukturen, kurze Kapitel, ein großes Schriftbild und ein leicht verständlicher Inhalt –, die auch leseschwache SchülerInnen nicht abschreckt, gleichzeitig ist das Thema sehr jugendgerecht aufgebaut und daher von der Zielgruppe gut nachvollziehbar.

Mithilfe einer planvollen Organisation des Leseprozesses und einer entsprechenden didaktischen Aufbereitung lasen und bearbeiteten die SchülerInnen den Roman.

Modul 2: Fotostrecke für die Fotostory

Auf Grundlage der Auseinandersetzung mit den literarischen Figuren wurden die SchülerInnen mithilfe einer Maskenbildnerin zu „Onlinespielfiguren“. Die entstandenen Charaktere wurden fotografiert und dienten als Grundlage für das Fotomaterial, das auch Teil des WebQuest ist. Weiters wurde aus den Fotos eine kreative „Eyecatcher“-Plakatkampagne inklusive Slogans für das Schulhaus erarbeitet.

Modul 3: Filmdreh und Beatboxworkshop

Ausgehend von einem umfassenden Brainstorming entstand eine Ideensammlung für einen Kurzfilm. Grundlage für dessen Konzeption war schließlich das Leitmotiv „Get in touch“, das zum einen den von den SchülerInnen ausgewählten Aspekt zum Ausdruck bringt, wie einsam man vor dem Computer wird, wenn sich langsam immer mehr Personen aus dem Freundeskreis zurückziehen. Dies wurde auch im gleichnamigen Kurzfilm visualisiert, in dem als Sinnbild für den Slogan die Hände stehen, die im Zusammenspiel mit anderen „in touch“ kommen bzw. sich nach und nach von der spielenden Person zurückziehen. Dieser Slogan „Get in touch“, der sich durch den kompletten Film zieht, wurde im Rahmen eines Beatbox-Workshops mit Thomas Rieder erarbeitet und von den SchülerInnen performt und zur akustischen Untermalung der Bilder aufgenommen.

Modul 4: Bearbeiten des WebQuest

Die beteiligten Klassen sichteten das gesammelte und bearbeitete Material (Fotos, Zeitungsartikel, Passagen aus „Im Netz gewinne ich jeden Fight“, Videoclips) und wählten die geeigneten Dokumente und Links für den WebQuest aus. Die Projektleiterinnen erstellten das didaktische Konzept und gaben den Unterrichtsmaterialien den pädagogischen „Feinschliff“.

Aktionstag gegen Spielsucht

In Kooperation mit der Bücherei Wien wurde am 30.6.2015 ein Aktionstag zum Thema Spielsucht durchgeführt und die Thematik von unterschiedlichen Seiten beleuchtet. Der Aktionstag umfasste die Präsentation des Videoclips, einen Vortrag der Spielsuchthilfe, die Aufführung des Theaterstückes sowie zwei thematisch passende Autorenlesungen. Abgerundet wurde der Aktionstag durch eine Podiumsdiskussion sowie einen Büchertisch und der Ausstellung der Pakate.

Literatur und Links:

Frölich, Jan & Lehmkühl, Gerd (2012). *Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung*. Stuttgart: Schattauer.

Ein Zusammenschnitt des **Theaterstückes** findet sich unter folgendem Link: <https://youtu.be/Z4qRCEd0Wyyw>

Link zum **WebQuest**: <http://www.webquests.ch/wordcraft.html>

Link zum **Film**: <https://www.youtube.com/watch?v=nEgGy9NYGI8&feature=youtu.be>