

ION..PRESSEINFORMATION..PRESSEINFORMATION..PRESSEINFORMATION..PRE

12. April 2016

Thüringer Medienkompetenznetzwerk informiert über Computerspiele

Nachlese der Netzwerk-Tagung am 08. April in Jena

Zum Thema „Computerspiele in der medienpädagogischen Arbeit“ trafen sich am 8. April in Jena mehr als 60 Interessenten aus Schule, Jugendarbeit, Politik, Wissenschaft und Medien, um den Wert der Computerspiele für die Lebensweltorientierung von Kindern und Jugendlichen zu beleuchten. Hierzu hatten die Thüringer Landesmedienanstalt (TLM), das Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (Thillm) und die GMK-Landesgruppe Thüringen in die Ernst-Abbe-Hochschule eingeladen.

In drei Impulsvorträgen stellten die bundesweit agierenden Medienpädagogen Jens Wiemken (Hannover), Dirk Poerschke (Düsseldorf) und Torben Kohring (Köln) die Arbeit mit Computerspielen in der Jugendarbeit, in der Schule und in der Elternarbeit vor. Seit die Diskussion um Computerspiele nicht allein aus einer präventiven Perspektive betrachtet wird, sondern auch Chancen und Potenziale erforscht werden, bettet sich das Computerspiel als ein Medium der Kulturellen Bildung ein. Nicht nur hier handeln Jugend- und Sozialarbeiter/innen prinzipiell stets so, dass die Interessen der Jugendlichen ernst genommen werden. „Nach welchen Bedürfnissen orientieren wir uns eigentlich?“, fragt Jens Wiemken, als er berichtet, wie bereits vor fast 20 Jahren Jugendliche an ihn herangetreten sind, um das Spiel „Doom“ in einem Projekt zu übersetzen und zunächst auf Ablehnung seitens der Pädagogen/innen stießen. Auch eine Reihe von Lehrern/innen hat die Anziehungskraft von Computerspielen auf Jugendliche inzwischen erkannt und setzten sie im Unterricht ein. Jedoch warnt Dirk Poerschke davor, das Spiel zu instrumentalisieren und somit dem Spiel innewohnende Wesenszüge zu verlieren. Das Computerspiel in der Schule hat mehr Potenzial, als „der Schokoüberzug um den Brokkoli“ zu sein. Und obwohl das Durchschnittsalter der Spielenden inzwischen bei fast 35 Jahren liegt und somit auch viele Eltern eine Computerspielbiografie haben, so Kohring, werden bei vielen Veranstaltungen auch heute noch die Sorgen und Ängste von Eltern deutlich. Er rät dazu, bestehende Probleme stets im Ganzen zu betrachten, sich zu interessieren, auszutauschen und das Spiel nicht als isolierten Freizeitaspekt anzusehen.

Die Impulsgebung als Anstoß zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit der Thematik wurde in den folgenden Workshops deutlich, zu denen die Referenten mit Thüringer Unterstützung einluden.

Jens Wiemken eruierte im Workshop „Computerspiele in der Jugendarbeit“ gemeinsam mit Vertretern/innen der Hochschulgruppe Gaming (Universität Erfurt) und der AG Respawn (Jena) mögliche Praxisprojekte in der Jugendarbeit. Dabei wurden unter anderen die Projekte „Mein Avatar & ich“ sowie die „LAN-Party“ als erfolgreiche Umsetzungsbeispiele vorgestellt, einzelne Bausteine ausprobiert und von den Teilnehmenden reflektiert. Mit der Internetseite www.jz-sports.de zeigte Wiemken ein Konzept auf, mit dem Pädagogen/innen in der Jugendarbeit einfach und kostenfrei mithilfe von Free-ware- und Flashspielen das Computerspielen umsetzen können. Dabei läutete er die Abschlussdiskussion ein, in der unter anderem die Problematik bei Jugendlichen mit dem Umgang von virtuellen Items und deren Transfer in die Realität sowie die moralischen Grenzen und deren Überschreitung bei Computerspielen diskutiert wurden.

Der Beziehungsfrage „Computerspiele und Schule“ stellten sich Dirk Pörschke und Dr. Daniel Hajok (Bundeszentrale für politische Bildung, Universität Erfurt) in ihrem Workshop. Ausgehend von der grundlegenden Fragestellung, welche Lerntheorien im Gaming stecken, wurden Best-Practice-Beispiele für den Schulalltag veranschaulicht. Mit Ausblick auf die lehr- und lern technologischen Entwicklungen diskutierten die Pädagogen/innen die Möglichkeiten der Medien im Unterricht. Dass umfassende Medienarbeit auch ohne großen digitalen Aufwand möglich ist, stellte Dr. Daniel Hajok anschließend mit der Lehr-DVD „Faszination Medien“ (bpb) unter Beweis. Welche Stimmen es im Zusammenhang mit Gewalt und Computerspiele gibt und wie die eigene Positionierung mit Schülern reflektiert werden kann, eröffnete dabei nur einen kleinen Einblick in die Vielfalt der Einsatzmöglichkeiten.

„Das 1x1 einer gelungenen Elternaktion“ gab im Workshop von Torben Kohring Anlass zum Erfahrungsaustausch. Es wurden grundlegende Punkte der Elternarbeit besprochen, wie zum Beispiel die unterschiedlichen Haltungen gegenüber den Medien und das wertschätzende respektvolle Auftreten als Pädagoge/in. Mit der Vorstellung von didaktisch-methodischen Bausteinen und den FAQs von Eltern bot das Gespräch allen Beteiligten die Möglichkeit, Impulse für eine gelingende Elternarbeit beizutragen und eigene Erfahrungen auszutauschen.

Unter dem Motto „Zusammenarbeit fördern!“ ging es im von Steffen Präger (Erfurt) moderierten World Cafe um die nächsten Schritte der zukünftigen Zusammenarbeit. In diesem Zusammenhang wurde auch auf das Online-Portal www.thueringer-medienkompetenznetzwerk.de hingewiesen, das ein Ratgeber für alle ist, die mit Medien arbeiten. Es bietet Hintergrundwissen über Initiativen und Akteure im Freistaat, aktuelle Informationen und Aus-

schreibungen zum Thema Medienbildung sowie Literatur- und Linkhinweise. Über eine gezielte Suche sind schnell alle Ansprechpartner/innen sowie landesweite Veranstaltungen zur Medienbildung zu finden. Aktuelle Termine werden fortlaufend eingestellt.

In der Abschlussrunde vereinbarten die Netzwerkpartner/innen, die inhaltliche Arbeit gemeinsam zu intensivieren. Für diese Aufgabe sind das Vorhandensein einer kontinuierlichen Netzwerkstelle sowie die Institutionalisierung der weitläufigen Projektarbeit unerlässlich, waren sich alle einig.

Hinweise:

Das Thüringer Medienkompetenznetzwerk wurde 2008 auf Initiative der TLM und des Thillm ins Leben gerufen und wird seit 2015 von der GMK-Landesgruppe Thüringen intensiv unterstützt. Ziel ist es, vorhandene Ressourcen im Bereich der Stärkung und Förderung von Medienkompetenz zu ergründen, zu bündeln sowie stärker und effizienter zu verbinden. Die Netzwerkpartner haben Gelegenheit, sich und ihre Arbeitsbereiche, Hintergründe und Ansätze kennenzulernen, sich gezielt auszutauschen, sich zu beteiligen oder gemeinsam neue Projekte und Initiativen zu erarbeiten und umzusetzen. Das für Interessierte zur Verfügung stehende Internet-Portal www.thueringer-medienkompetenznetzwerk.de dient hierbei dem intensiven Austausch der Netzwerkpartner.

Foto TLM: Prof. Dr. Heike Kraußlach, Prorektorin der Ernst-Abbe-Hochschule Jena