

### 3.1.1 Unterrichtsentwurf zum Filmeinsatz von „Spielzone“ für die Mittelstufe

Von Roland Kohm

#### Kompetenzerwerb

Die Intention dieses Films ist primär eine Weiterentwicklung der medialen und sozialen Kompetenz. Das ist das Wissen um die Suchtpotenziale von Computerspielen sowie das Bewusstwerden der eigenen Selbststeuerungsfähigkeiten.

- Die Schülerinnen und Schüler (SuS) vollziehen durch Sichtung des Films nach, wie langandauerndes Computerspielen ihren Alltag, ihre sozialen Beziehungen und ihre Handlungsmöglichkeiten verändern können.
- Die SuS entdecken, dass intensives Spielen am Computer bzw. der Gebrauch anderer Medien die eigene Stimmungslage beeinflussen können.
- Die SuS erfahren Kriterien, nach denen sie eine potenzielle Suchtgefährdung feststellen können.
- Die SuS machen sich negative wie positive Wirkungen von Computerspielen, Internetsurfen und Chatten bewusst.
- Die SuS lernen, dass aktive Medienarbeit neue soziale Erfahrungs- und Begegnungsmöglichkeiten schafft.

Übersicht				
Stunde	Film	Thema	Umsetzung	Hausaufgabe
1. Stunde	Filmdarbietung	Computerspieler und ihre Motive	Beobachtungsaufgaben, Besprechung der vorgestellten Personen;	Protokoll Mediennutzung
2. Stunde	Filmausschnitt	Computersucht	Diskussion um Spieldauer, Analyse von Suchtfällen, Lehrerinformation Spielsucht;	
3. Stunde		Computer zur Stimmungsregulation	Selbstbeobachtung, vertiefende und wiederholende Lehrerinformation, Checkliste Computersucht, kreative Gruppenarbeit;	Ggfs. Fortsetzung der Gruppenarbeit
4. Stunde	Filmausschnitt	Alternativen zur Computernutzung	Beobachtungsaufgabe, Fragen zum Film, Planung eines Medienprojekts;	

Zeit	Unterrichtsphase	Lehrerinteraktion / Lehrerintervention (Methode in Bezug auf Kompetenzerwerb)	Schüleräußerung / Schülertätigkeit (Einzelne / Klasse)	Meth.-didakt. Kommentar / Material
<b>Ablauf Stunde 1</b>				
5	Hinführung (5 Min.)	Die Lehrperson (L.) informiert die SuS über das Thema Computerspiele: <i>„Wir werden uns mit einem Film beschäftigen, der uns Jugendliche zeigt, die gerne am Computer spielen oder arbeiten. Wir werden uns für die Auswertung des Films einige Zeit nehmen. Es ist ein Dokumentarfilm mit dem Titel ‚Spielzone‘. Für unsere Auseinandersetzung füllt jeder während des Anschauens den Beobachtungsbogen aus.“</i> Die L. stellt die verschiedenen Spielertypen kurz vor und die SuS entscheiden sich für einen von ihnen, den sie genauer beobachten wollen. Evtl. können auch nur ein Teil der im Film gezeigten Jugendlichen beobachtet werden, um bei der Auswertung Zeit zu sparen. Die L. teilt die Beobachtungsbögen aus.	Die SuS hören zu, nehmen den Beobachtungsbogen in Empfang und konzentrieren sich auf den Film.	<b>M01</b> Arbeitsblatt „Beobachtungsbogen“  Zeit für Starten der Technik ist eingeplant.
25	Filmsichtung (20 Min.)	Starten des Films. Gesichtet werden die Kapitel 1 – 4 und 7 – 8.	Anschauen des Films. Die SuS machen sich während des Ansehens Notizen.	Beamer, Lautsprecher, Laptop oder DVD-Player*, <i>DVD komplett</i> „Spielzone“, Hauptfilm: Kap. 1 – 4 und 7 – 8
30	Ausdrucksphase (5 Min.)	L. bittet die SuS zu schildern, wo sie Ähnlichkeiten mit ihren eigenen Computerspielerfahrungen feststellen.	Die SuS vervollständigen kurz ihre Notizen und tauschen sich über ihr Filmerleben aus.	

Zeit	Unterrichtsphase	Lehrerinteraktion / Lehrerintervention (Methode in Bezug auf Kompetenzerwerb)	Schüleräußerung / Schülertätigkeit (Einzelne / Klasse)	Meth.-didakt. Kommentar / Material
40	Filmauswertung (10 Min.)	Die L. trägt im Plenum die einzelnen Beobachtungen zusammen und wertet sie mit den SuS aus. Ein Tafelanschrieb könnte wie <b>M02b</b> „Spielertypen – Synopse“ aussehen.	Die Ergebnisse tragen die SuS in das Arbeitsblatt <b>M02a</b> ein. Die SuS entdecken Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei den einzelnen Spielertypen.	<b>M02b</b> Spielertypen – Synopse; <b>M02a</b> Arbeitsblatt „Spielertypen – Zusammenfassung“;
45	Hausaufgaben (5 Min)	Die SuS werden beauftragt, bis zur nächsten Stunde ihre Mediennutzung zu beobachten und zu protokollieren.		<b>M03</b> Arbeitsblatt „Beobachtungsbogen Mediennutzung“
		<b>Ablauf Stunde 2</b>		
10	Fortsetzung Auswertung (10 Min.)	Die L. trägt im Plenum die restlichen Beobachtungen zusammen. (Evtl. kann die L. diesen Teil zugunsten anderer Unterrichtsphasen verkürzen.)	Die Ergebnisse tragen die SuS in das Arbeitsblatt <b>M02a</b> ein. Die SuS entdecken Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei den einzelnen Spielertypen.	<b>M02b</b> Spielertypen – Synopse; <b>M02a</b> Arbeitsblatt „Spielertypen – Zusammenfassung“;
20	Diskussion (10 Min.)	Die L. erörtert mit der Klasse folgende Fragen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie oft und wie lange spielen die SuS am Computer? – Dazu werden die Hausaufgaben der SuS herangezogen.</li> <li>• Sind drei Stunden Computerspiel okay, wie es Jan-Paul im Film formuliert?</li> <li>• Wer von den besprochenen Jugendlichen, die im Film gezeigt worden sind, kann am ehesten auf das Spielen verzichten, wer ist dazu nicht in der Lage?</li> <li>• Können Computerspiele süchtig machen?</li> </ul>	Die SuS machen sich ihre eigene Mediennutzung bewusst und bewerten das Spielverhalten der Jugendlichen. Die SuS reflektieren die psychischen Wirkungen von Computerspielen.	

Zeit	Unterrichtsphase	Lehrerinteraktion / Lehrerintervention (Methode in Bezug auf Kompetenzerwerb)	Schüleräußerung / Schülertätigkeit (Einzelne / Klasse)	Meth.-didakt. Kommentar / Material
25	Filmsichtung (5 – 10Min.)	Die L. bittet die SuS auf die Merkmale von Computerspielsucht zu achten. Starten der Filmausschnitte.	Im Anschluss an die Gesprächsrunde erleben die SuS die Suchtgeschichte zweier Männer, die computerspielsüchtig waren.	Beamer, Lautsprecher, Laptop oder DVD-Player*, <i>DVD komplett</i> „Spielzone“, Zusatzfilm Kap. 2 bzw. Kap. 5: Ausschnitt 16:00 – 16:50 oder 19:50 – 21:35
30/35	Fragen zum Film (5 Min.)	L. stellt SuS Fragen zu den angeschauten Ausschnitten bezüglich der möglichen Entstehung und dem Verlauf von Computersucht.	SuS erörtern Merkmale und Verlauf von Mediensüchten.	
40/45	Themenvertiefung (10 Min.)	Lehrervortrag zum Thema Sucht und Computerspielsucht.		M08a Folie „Suchtdreieck“; M08b Folie „Computer-Suchtdreieck“; M09a Folie „Suchtformen“; M09b Folie „Suchtfolgen“;
		<b>Ablauf Stunde 3</b>		
15	Einzelarbeit und Kleingruppen (15 Min.)	Die L. lenkt die Aufmerksamkeit auf emotionale Faktoren, die das Computernutzungsverhalten der SuS beeinflussen und teilt dazu das Arbeitsblatt aus.	Die SuS reflektieren die Rolle des Computer bzw. der Medien im Allgemeinen, wenn sie ihre Stimmung verändern wollen.	M04 Arbeitsblatt „Computer und Stimmung“;
20/25	Wiederholung und Vertiefung (5 – 10 Min.)	Die L. weist auf die wichtige Funktion der Computernutzung zur Stimmungsregulation hin und welche Folgen ein negativer Verstärkerkreislauf hat.		M09c Folie „Suchtkreislauf“; M10a Infoblatt „Suchtentstehung“; M10b Infoblatt „Suchtentstehung an einem Fallbeispiel“;

Zeit	Unterrichtsphase	Lehrerinteraktion / Lehrerintervention (Methode in Bezug auf Kompetenzerwerb)	Schüleräußerung / Schülertätigkeit (Einzelne / Klasse)	Meth.-didakt. Kommentar / Material
30/35	wichtige Information (10 Min.)	Die L. weist darauf hin, dass SuS, die sehr intensiv den Computer nutzen, nicht unbedingt spielsüchtig sind. Betroffene SuS können ihre Eltern um Rat fragen bzw. Beratungsstellen aufsuchen, wo sie untersucht und behandelt werden können. <i>Ihr tragt selbst die Verantwortung, ob ihr euch durch zu intensives Spiel gefährdet. Computerspielen ist in Ordnung, solange man noch bestimmen kann, wann man ausschaltet.</i>	Die SuS füllen den Fragebogen aus und können ihre Suchtgefährdung abschätzen.	M05 Checkliste „Wie ich Computersucht erkennen kann“;
45	kreative Gruppenarbeit (10 – 15 Min.)	L. stellt den SuS zwei Aufgaben zur Wahl: Spielerfahrene SuS können beschreiben, was sie an Computerspielen fasziniert. SuS, die wenig am PC spielen, können beschreiben, wie sie das Verhalten der „Gamer“ wahrnehmen.	SuS schreiben Warnhinweise für Computerspiele bzw. erläutern, was sie an Computerspielen fasziniert. Ggfs. Fortsetzung als Hausaufgabe.	M06a Arbeitsblatt „Was nervt mich an Computerspielen?“; M06b Arbeitsblatt „Was fasziniert mich an Computerspielen?“;
<b>Ablauf Stunde 4</b>				
10	Ergebnispräsentation (10 Min.)	Die L. greift die Arbeitsergebnisse der vorherigen Stunde auf.	SuS wählen die besten, treffendsten oder witzigsten Warn- bzw. Werbeaufkleber.	
16	Filmsichtung (6 Min.)	Starten des Films. Gesichtet wird Kap. 5.		Beamer, Lautsprecher, Laptop oder DVD-Player*, DVD komplett „Spielzone“, Hauptfilm: Kap. 5;
26	vertiefende Fragen (10 Min.)	L. arbeitet mit gezielten Fragen die besonderen sozialen und medialen Erfahrungen des Medienprojekts heraus (siehe M11).	Die SuS sehen den Ausschnitt, in dem das Medienprojekt vorgestellt wird und besprechen, welche Gemeinsamkeiten und Unter-	M11 Erfahrungsformen von Medienarbeit und Computerspiel – Vergleich;

Zeit	Unterrichtsphase	Lehrerinteraktion / Lehrerintervention (Methode in Bezug auf Kompetenzerwerb)	Schüleräußerung / Schülertätigkeit (Einzelne / Klasse)	Meth.-didakt. Kommentar / Material
			schiede sie zum normalen Computerspielen feststellen.	
45	Diskussion und Planung (24 Min.)	Die L. schlägt die Durchführung eines Medienprojekts vor: <ul style="list-style-type: none"> <li>• medienfreie Woche</li> <li>• Talkshow/Radiobeitrag zum Thema z.B. „Machen Medien abhängig?“ oder „Mein Lieblingsmedium“</li> <li>• Analyse eines Computerspiels (siehe DVD „Digitale Spielewelten, Computer- und Videospiele als Unterrichtsthema“, hrsg. v. der Hess. Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen)).</li> </ul>	SuS entscheiden, welche Art von Medienprojekt sie durchführen wollen.	siehe <b>M15</b> Projekt „One week no media“ von Martin Tertelmann, Stuttgart als PDF;

\*weitere Materialien bzw. Vorbereitungen: Kabeltrommel und Verteilerstecker, Leinwand, (fahrbarer) Projektionstisch, verdunkelbarer Raum