

„World of WORDcraft - Wir KINDER VOM WEB 2.0“ - EIN MULTIMEDIALES LESEFÖRDERUNGSPROJEKT ZUM THEMA COMPUTERSPIELSUCHT



**Projektkoordinatorin: Karin Cerny, BEd. und Mag. Jutta Majcen, BEd
Berufsschule für Bürokaufleute, Wien**

Projektidee

Die Berufsschule für Bürokaufleute ist die größte kaufmännische Berufsschule in Wien.

Unsere SchülerInnen weisen neben eklatanten Unterschieden in der Schullaufbahn auch einen extrem breit gefächerten sozialen und kulturellen Background auf; dadurch sind Spannungen und Missverständnissen im schulischen Umfeld vorprogrammiert.

Neben Problemen wie (Cyber-)Mobbing und Differenzen der unterschiedlichen ethnischen Gruppierungen nehmen die Probleme Spielsucht und Suchtverhalten allgemein immer mehr Raum im schulischen Alltag ein. Das Problem bei Suchtverhalten – egal, um welches es sich handelt

– ist der Einfallsreichtum der Betroffenen, wenn es darum geht, ihre Sucht zu verschleiern. So werden im Unterricht kaum Themen wie Suchtverhalten, Formen der Sucht, Auswirkungen, Notfallsnummern, etc. besprochen. Betroffene SchülerInnen wiederum "outen" sich in den meisten Fällen auch nicht freiwillig – ein Teufelskreis, der oft unbemerkt bleibt; der "erhobene Zeigefinger" ist hier nicht der richtige Ansatz. „Das pathologische Glücksspiel (Spielsucht) gehört zu den anerkannten nicht stoffgebundenen Abhängigkeiten (...). Allerdings herrscht diagnostisch immer noch Uneinigkeit darüber, ob die Spielsucht als Zwangsstörung, Impulskontrollstörung oder Abhängigkeit einzustufen ist“ (Möller/Döring 2010, S. 324). Die Klientel einer Berufsschule bietet sich an, ein Spielsuchtprojekt durchzuführen, da Computerspiele bei Jugendlichen immer beliebter werden und die heterogene Durchmischung innerhalb der Schule und in den einzelnen Klassen mit großer Wahrscheinlichkeit gute Rückschlüsse auf das Spielverhalten der Jugendlichen zulässt.

“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 als erstes von einem Mitschüler beim erstmaligen Kennenlernen folgende Frage gestellt: **“Bist du FIFA oder GTA?”**- offensichtlich eine für die männliche Schülergeneration entscheidende Fragestellung!

Zudem sehen wir uns immer wieder mit dem Problem einiger Schüler konfrontiert, die zu spät und übermüdet – manchmal auch gar nicht - zum Unterricht erscheinen. Von KlassenkollegInnen wird uns dann oft mitgeteilt, dass diese Schüler bis spät in die Nacht „zocken“; in einer dritten Klasse, war einem solchen Schüler, der ebenfalls unter Angabe von sich wiederholenden Begründungen („Darmgrippe“, „Migräne“) sehr oft nicht in der Berufsschule erschienen war, der Leidensdruck schlussendlich zu groß geworden und er hat seine Spielsucht „gebeichtet“ – nach Vermittlung des Beratungslehrers

konnte ihm geholfen werden.

Die Berufsschule für Bürokaufleute möchte daher eine Sensibilisierungs- und Aufklärungsoffensive starten, um das Thema Spielsucht aus dem Schattendasein zu holen und ihm eine Bühne zu bieten. In der Jugendliteratur ist das Thema Sucht gut vertreten und als Ausgangslage für das Projekt perfekt; Synergieeffekte ergeben sich durch den zweiten Fokus des Projekts auf die Leserförderung zu Gunsten der "altbekannten" Problemfelder der fehlende Lese- und Schreibkompetenz, die oft auch in der sprachlichen Vielfalt an der Schule und der mangelnden Förderung der sprachlichen Fertigkeiten wurzeln. Dazu kommt, die aus diesen Defiziten resultierenden mangelnden Zukunftsaussichten eine Entstehung von Spiel- und Glücksspielsucht begünstigen.

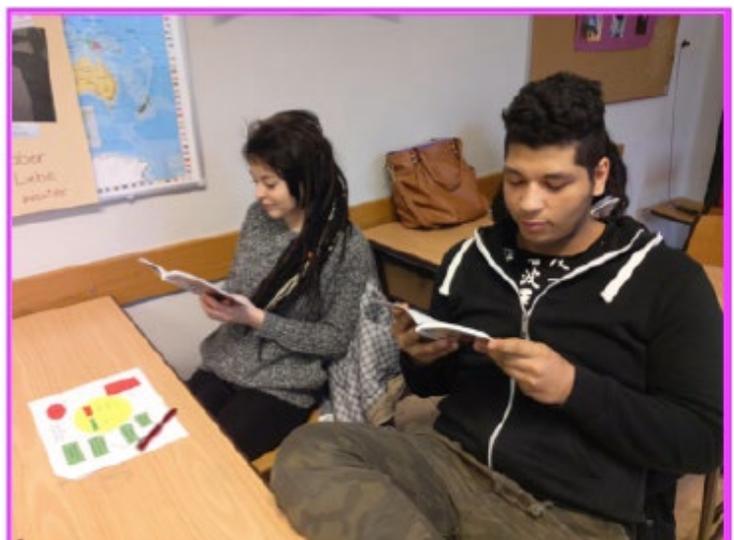
Folgende Maßnahmen wurden im Zuge des Projekts verwirklicht:

- Literaturarbeit: SchülerInnen lesen den Roman „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ und erarbeiten Szenen für ein Theaterstück
- Plakatkampagne: Im Rahmen der Literaturarbeit werden die SchülerInnen zu Avataren geschminkt; Sie kreieren Slogans gegen Spielsucht/übermäßiges Spielen für die Plakatkampagne.
- Konzeption und Dreh eines Videospots mit Beat-Box-Untermalung, dessen Botschaft „Get in touch!“ die jugendliche Zielgruppe dazu aufruft, einerseits nicht in die soziale Isolation abzugleiten und/oder sich andererseits professionelle Hilfe zu holen.
- Organisation und Durchführung eines Aktionstages gegen Spielsucht inklusiver Theaterperformance.
- Konzeption und Erstellung eines WebQuests zum Thema Spielsucht/Computerspiele für den Deutschunterricht

Detaillierte Beschreibung des Projekts

Literaturarbeit

Die SchülerInnen lesen das Buch „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ von Armin Kaster (www.arminkaster.de), 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, die auch leseschwache SchülerInnen nicht abschreckt, gleichzeitig ist das Thema sehr jugendgerecht aufgebaut und daher von der Zielgruppe gut nachvollziehbar.

Einfache Satzstrukturen, kurze Kapitel, ein großes Schriftbild und ein leicht verständlicher Inhalt sorgen für einen raschen Leseerfolg. Durch die Nähe zur Lebenswelt der SchülerInnen kommt es auch immer wieder zu lebendigen Diskussionen in der Klasse.

Die SchülerInnen durften den Autor Armin Kaster im Rahmen einer Autorenlesung am 20.5.2015 in der Hauptbücherei Wien auch persönlich kennen lernen konnten.

PLAKATKAMPAGNE

Aus den SchülerInnen wurden mittels einer Maskenbildnerin „Onlinespielfiguren“ und Avatare Die entstandenen Charaktere wurden fotografiert; aus dem entstandenen Material erarbeiteten die SchülerInnen eine kreative „eyecatcher“ Plakatkampagne inklusive Slogans für das Schulhaus. Diese Plakate waren auch am Aktionstag am 30. Juni 2015 in der Hauptbücherei Wien ausgestellt.

Besonders freut uns, dass die Spielsuchthilfe Wien, zwei dieser Plakate in ihren Räumen aufgehängt hat.

Weiters dient die Bilder als Grundlage für das Fotomaterial, das auch Teil des WebQuest ist.



(Weitere Beispiele der Plakate im Anhang)

FILMDREH und BEATBOXWORKSHOP

Ausgehend von einem umfassenden Brainstorming, unter Nutzung von Kreativmethoden wie Mind-Map, ABC-Listen, assoziatives Schreiben (brain writing, free writing), 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.

Den SchülerInnen war es auch wichtig, keine Personen direkt zu zeigen, sondern den zentralen Gedanken der Suchtproblematik (Isolation) deutlich zu machen. Zum anderen wurde die Doppelbedeutung des Slogans „Get in touch“ dahingehend genutzt, im Abspann Kontaktdaten von Beratungsstellen für Betroffene und Angehörige (Spielsuchthilfe Wien, Therapie- und Beratungsstelle für Verhaltenssucht -Mediensucht, Glücksspielsucht, Kaufsucht, Sexsucht, etc. - der Sigmund-Freud-Privatuniversität) zu zeigen. Der Hinweis „get in touch“ wird ja auf Webseiten als Verweis auf Kontaktmöglichkeiten verwendet.

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 der Klasse 1 EB für den Film performt und zur akustischen Untermalung der Bilder aufgenommen.



Link zum Film:

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

Der WebQuest

Klassen, die das Buch „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ gelesen haben, erstellen das Konzept für einen WebQuest. Dazu recherchieren sie

Krankheitsbilder, Symptome, Auswirkungen und Beratungsstellen, Kurzfilme auf YouTube, themenrelevante Literatur in der Hauptbücherei. Die Informationen werden dabei zielgerichtet entnommen, geordnet, verglichen, geprüft und ausgewählt. Gemeinsam mit den Beat Box Workshop mit Thomas Rieder, Klasse 1Ya Lehrpersonen werden die selektierten Informationen in ein pädagogisches Konzept eingebettet und der WebQuest erstellt.

Zusätzlich besuchen mehrere Klassen Workshops der Spielsuchthilfe in Wien. Die beteiligten Klassen sichten das gesammelte und bearbeitete Material (Fotos, Zeitungsartikel, Passagen aus „Im Netz gewinne ich jeden Fight“, Videoclips) und wählen die geeigneten Dokumente und Links für den WebQuest aus. Gemeinsam mit den Lehrkräften wurden dazu mögliche Aufgabenstellungen, die aus SchülerInnen­sicht relevant und motivierend sind, erarbeitet. Für die endgültige Fertigstellung erstellten die Projektleiterinnen das didaktische Konzept und gaben dem WebQuest den pädagogischen „Feinschliff“. Der WebQuest wird im kommenden Schuljahr von den Klassen der Berufsschule für Bürokaufleute im Rahmen des Deutsch- und Politisch-Bildungsunterrichts bearbeitet. Dank einer integrierten Rückmeldefunktion soll der WebQuest bei Bedarf optimiert bzw. laufend aktualisiert werden.

Link zum WebQuest:

<http://www.webquests.ch/wordcraft.html>

AKTIONSTAG GEGEN SPIELSUCHT

In Kooperation mit den Büchereien Wien wurde am 30.6.2015 ein Aktionstag zum Thema Spielsucht organisiert und durchgeführt und die Thematik von unterschiedlichen Seiten beleuchtet. Als Vorbereitung und Einstieg für das Publikum wurde der Film „Get in touch“ gezeigt, der die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen wecken und auf das Thema einstimmen sollte.

Nach einem Vortrag von Frau MMag. Ingrid Gruber (Spielsuchthilfe, Wien) – performten SchülerInnen der Klasse 1 YA der Besuch bei der Spielsuchthilfe Wien Berufsschule für Bürokaufleute ein kurzes Theaterstück in Anlehnung an das Buch „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ von Armin Kaster.

Ein Zusammenschnitt des Stückes findet sich unter dem folgenden Link:

<https://youtu.be/Z4qRCEd0Wyw>

Ergänzt wurde das Programm durch die Lesungen des albanischen Autors Ilir Ferra, der sein Buch „Minus“ vorstellte. „Ferra erzählt davon, was sich hinter ihren abgedunkelten Fenstern abspielt und wer die Menschen sind, die vom großen Gewinn träumen, während sie Schulden machen. Sein Roman ist ein Blick hinter die Kulissen der Glücksspielindustrie und gleichzeitig ein Panorama der Randbezirke europäischer Großstädte“ (Falter), sowie durch eine Lesung aus Dostojewskis berühmten Roman „Der Spieler“, für die der Leiter der

Hauptbücherei Wien, Herr Christian Jahl, persönlich auf die Bühne kam.



links: Christian Jahl, Leiter der Hauptbücherei Wien, rechts Ilir Ferra, Autor.

SchülerInnen der Klasse 1Ya führen am Aktionstag am 30.6.2015 auf der Bühne der Hauptbücherei Wien das Theaterstück „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ auf.

Abgerundet wurde der Aktionstag durch die abschließende Publikumsdiskussion sowie durch einen Büchertisch mit Broschüren und Foldern der Spielsuchthilfe Wien und der Therapie- und Beratungsstelle für Internetsucht, Computerspielsucht und Handysucht der Sigmund-Freud-Universität Wien.

Resümee aus der Projektarbeit

Projektarbeit ist immer etwas Besonderes. Anders als im Schulunterricht können SchülerInnen eigenständig ihre Ideen und Vorstellungen von einem Themenbereich bearbeiten. Sie können ihre Kreativität, ihr Engagement sowie ihr ganz persönliches Puzzleteilchen entwickeln – alle diese Teilchen ergeben dann das fertige Projekt.

Das Thema **Medienkompetenz** ist, speziell bei diesem Thema, von zentraler Bedeutung:

Schließlich ist „Medienkompetenz eine Schlüsselkompetenz, die hilft, bessere Entscheidungen zu treffen. Medienbildung wird als Persönlichkeitsbildung verstanden, als Prozess und als Ergebnis des Vermittlungsprozesses von Welt

und Selbst durch Medien. Kritisches und kreatives Denken und Handeln sind zentrale Aspekte der Medienbildung.“¹ Demnach war es bei der Gestaltung und Durchführung des Projekts von besonderer Bedeutung, den Jugendlichen nicht nur einen Einblick in die Produktionsweisen und –absichten zu gewähren, sondern sie zudem in konstruktiver Weise zu motivieren und ihnen Hilfestellungen zur eigenen Gestaltung mit Medien zu geben.

Leitgedanke dabei ist es, den Grundstein für eine lebenslange, lernende, neugierige Auseinandersetzung mit der Welt – der virtuellen ebenso, wie der realen zu legen und ihnen das Rüstzeug für einen souveränen Umgang mit den Medien zu geben.

¹ <https://www.bmbf.gv.at/schulen/unterricht/uek/medien.html>