



Falldiskussionen

Kurzbeschreibung Die Jugendlichen führen angeregt durch Fallbeispiele (Werte-)Diskurse über computerspielbezogene Themen.

Schlagworte Kleingruppen-Diskussion, Wertediskurs

Alter der Zielgruppe Ab 12 Jahren

Gruppengröße Beliebig (Aufteilung in Gruppen mit 8 Teilnehmenden)

Zeitlicher Rahmen Ab 60 Minuten

Beschreibung In kleinen Gruppen diskutieren die Jugendlichen über Computerspiele und das Computerspielen. Ziel ist es, eine Reflexion über digitale Spielwelten und die Einnahme verschiedener Perspektiven anzuregen. Die maximale Gruppengröße sollte bei acht Teilnehmenden liegen.

Es stehen vier Fallbeispiele zur Verfügung, die auf den zusätzlichen Arbeitsblättern beschrieben sind. Diese können Sie unter www.gameslab.jff.de herunterladen.

- (a) Realität in Computerspielen (Fallbeispiel »World of Warcraft Funeral Raid«)
- (b) Extensives Spielen (Fallbeispiel »Eskapismus, Casual Gaming, E-Sport«)
- (c) Öffentliche Diskussion über Computerspiele (»Gewalttraining oder Kulturgut?«)
- (d) Computerspiele als Kulturgut und Bewertung von Spielen (»Games ins Museum«)

Die Gruppe hat ca. 30 Minuten Zeit, um die Fallbeispiele durchzulesen und die daran anschließenden Fragen zu diskutieren. Ihre Ergebnisse halten sie in einer Wallmap fest, z.B. auch, um sie im Anschluss anderen vorstellen zu können. Eine Wallmap ist eine Mindmap, die mit Hilfe von Papier und Kreppklebeband an der Wand befestigt wird. Die Anleitung hierzu befindet sich auf den Arbeitsblättern. Bitte unterstützen Sie die Jugendlichen nach Bedarf. Vielleicht tut sich der eine oder die andere schwerer, die Fallbeispiele oder Aufgaben zu verstehen.

Alternative: Die Schülerinnen und Schüler verwenden selbstklebende Post-It-Zettel in bunten Farben.

Material- und Technikbedarf

- Arbeitsblätter
- Papier und Kreppklebeband oder Schnüre für die Wallmap
- Stifte