

«Pro und Contra»: Spielinfo hinterfragt...

Der Einsatz von elektronischen Medien und Software im Kindergarten- und Schulunterricht ist umstritten. Je jünger das Zielpublikum, desto mehr gehen die Meinungen auseinander bzw. desto differenzierter sind die Ansichten und Überzeugungen. Die folgenden Beiträge «Weshalb Games in die Schule gehören» und «Per Mausclick durch die Kindheit?» zeigen verschiedene und teilweise gegensätzliche Sichtweisen und Standpunkte auf. Zu unterschiedlichen Anwendungsarten und Altersklassen. Es gibt wohl keine absolute Wahrheit, doch eines ist gewiss: es braucht den Diskurs, die ernsthafte und ständige Auseinandersetzung mit diesen Themen. Es braucht die Achtsamkeit und Offenheit, sich auszutauschen, sich darüber Gedanken zu machen. Wir leben in einer sich rasant entwickelnden Welt – wir dürfen uns nicht vor ihr verschliessen. Was aber nicht heisst, jede Entwicklung mitzumachen, nur weil dies eine Mehrheit tut.

Pro & Contra: Weshalb Games in die Schule gehören

Text: MICHAEL BAUMANN

Videospiele haben im Klassenzimmer nichts verloren? Doch, sagen Experten. Eine amerikanische Schule macht es vor.

Kinder lieben Videospiele – zum Ärger vieler Eltern, die sich Sorgen um den Game-Konsum ihrer Sprösslinge machen. Tatsächlich gamen fast achtzig Prozent der 12- bis 13-jährigen Primarschüler mindestens einmal pro Woche, ein Viertel sogar jeden Tag. Das zeigt eine Studie der Zürcher Fachhochschule ZHAW aus dem Jahr 2015. Die Spiele hätten zu Unrecht einen schlechten Ruf, sagt Judith Mathez, Medienpädagogin an der Pädagogischen Hochschule der FHNW in Windisch. Denn mit Videospiele lerne sie eigentlich sehr produktiv. «Dennoch fristen Games in Schweizer Schulen ein Schattendasein.»

Dass Kinder mit Games spielend leicht lernen, belegt eine Untersuchung von Wissenschaftlern der Universität Vanderbilt in den USA. Sie analysierten insgesamt 57 publizierte Forschungsarbeiten zum Nutzen von Videospiele im Unterricht. Die Daten von fast 7000 unter 16-jährigen Kindern zeigten, dass Gelerntes mithilfe von Computerspielen oft besser hängen bleibt als mit traditionellen Unterrichtsmethoden wie etwa Arbeitsblätter. Einige der untersuchten Studien zeigen den Nutzen der Games in Sprachen, andere in naturwissenschaftlichen Fächern.

«Mit Videospiele lässt sich eigentlich sehr produktiv lernen»

Judith Mathez, Medienpädagogin



Populäre Spiele wie «Minecraft» haben teils spezielle Versionen, mit denen Kinder im Unterricht lernen können. Foto: Microsoft

Motiviert dank Games

Zum Beispiel verbesserten sich die Ergebnisse von amerikanischen Achtklässlern in Algebra deutlich, wenn sie mit einem speziellen Lernspiel üben konnten. Das geht aus einer Studie der Universität Florida aus dem Jahr 2012 hervor. Die Wissenschaftler verglichen darin die Testergebnisse von 437 Kindern, die während 18 Wochen entweder mit oder ohne Computerspiel mathematische Gleichungen büffeln mussten. Neben den besseren Noten gab es einen weiteren auffälligen Unterschied: Während die Motivation der analog lernenden Schüler sank, nahm sie bei den Game-Schülern zu.

Dafür sorgt beispielsweise der Schwierigkeitsgrad, der während des ganzen Spiels stets herausfordernd, aber nicht unrealistisch hoch ist.



Im Videospiel «Minecraft» anschaulich vermittelt: Wissen über Wasserkraft und Stauseen

«Dadurch bleiben die Kinder stundenlang motiviert», sagt Mathez. Das sei im klassischen Unterricht schlicht unmöglich. Zudem gebe es da immer Schüler, die entweder unter- oder überfordert sind – bei den heutigen Klassengrößen von manchmal über 25 Kindern sei das unvermeidbar.

Aus Fehlern lernen

Auch die Art, wie mit Fehlern umgegangen wird, ist in Games fundamental anders als im Klassenzimmer: Der Spieler kann unendlich oft scheitern. Er probiert einfach noch mal, noch mal, noch mal – bis er es schafft. Das ist im herkömmlichen Unterricht anders. Meist gibt es am Ende eines gelernten Themas genau eine Chance, sein Können zu zeigen, und zwar an einer Prüfung – danach ist «Game over».

Die Erkenntnisse der Wissenschaft in die Tat umgesetzt hat eine öffentliche Schule in New York. Seit ihrer Gründung im Jahr 2009 versucht sie, Kinder durch Spiele zu motivieren. Der gesamte Unterricht der «Quest to Learn» genannten Bildungsstätte ist nach Prinzipien des Game-Designs strukturiert. So sollen die Kinder vor allem mit analogen und digitalen Spielen, die häufig extra für den Unterricht entworfen wurden, den Lernstoff selbst entdecken, anstatt ihn an der Wandtafel serviert zu bekommen. Sie erhalten häppchenweise Aufgaben, die es zu lösen gilt. Die über 400 Kinder in der sechsten bis zwölften Klasse sollen dadurch zu echten Problemlösern werden, anstatt Dinge auswendig zu lernen, so das Credo der Schule. Das scheint zu funktionieren: Die Schüler haben drei Jahre in Folge den städtischen Mathematikwettbewerb gewonnen und schneiden rund 50 Prozent besser in Sprachtests ab als der Durchschnitt der über 300 New Yorker Schulen.

Weshalb also sind Computerspiele bei uns fast gar nicht in Klassenzimmern anzutreffen? Einerseits mangle es an Ressourcen, sagt Medienpädagogin Mathez: «Games brauchen viel Zeit, die in Schulen nicht ohne weiteres zur Verfügung steht». Zudem können viele Lehrer nichts mit den Games anfangen, weil sie selbst keine spielen. Mathez bietet einen Workshop für Lehrer mit ihren Klassen an. Die Kinder dürfen dann in Vorträgen ihre Lieblingsspiele vorstellen. «Für die Lehrer ist das oft ein riesiges Aha-Erlebnis», sagt Mathez. Plötzlich sind die Schüler hoch motiviert, bereiten sich vor und treten selbstsicher auf.

Besser als ein Test

Zumindest in einzelne Schweizer Klassenzimmer haben Computerspiele schon Einzug gehalten, zum Beispiel beim Oberstufenlehrer Pirmin Stadler in der Gemeinde Gurtellen im Kanton Uri. Er spielt mit seinen Schülern ab und zu das populäre Game «Minecraft», bei dem ähnlich wie mit Lego beliebige Dinge aus Klötzchen gebaut werden können. Die Schüler sollen etwa während 20 Minuten zu zweit einen Wochenrückblick im Spiel gestalten. Dazu müssen sie sich absprechen und planen. «Das zeigt mir

**«Games sind Teil der Jugendkultur»,
daher gehören sie für mich
auch ins Klassenzimmer.»**

Pirmin Stadler, Oberstufenlehrer

manchmal besser als ein Test, was die Kinder an einem Thema wirklich verstanden haben», sagt Stadler.

Dass die Kinder dank Games besser lernen können, ist für ihn aber nicht das Wichtigste. «Plötzlich erfahre ich etwas über die Lebenswelt der Kinder», sagt Stadler. Das gebe ihm einen anderen Zugang zu seinen Schülern. Wenn diese auch in der Schule Games spielen können, seien sie zum Beispiel eher bereit, über ihren Medienkonsum zu Hause oder über negative Erlebnisse zu sprechen, etwa Belästigungen durch andere Spieler im Internet. «Games sind Teil der Jugendkultur», sagt Stadler. «Daher gehören sie für mich auch ins Klassenzimmer.» ●



Pro & Contra: Per Mausclick durch die Kindheit?



VS



Text: PETER LANG

Der Computer ist im Kinderzimmer angekommen. Der erste Internet-Kindergarten ist eröffnet, Hard- und Software für zweijährige ist längst auf dem Markt und wird den Eltern als pädagogisch wertvoll angepriesen.

Doch aller Propaganda zum Trotz: Was Kinder in den ersten Lebensjahren brauchen, kann ihnen kein Computer geben. Im Gegenteil: Er raubt ihnen ihr Recht auf Kindheit.

Kinder sind Sinneswesen

Um die Welt verstehen und begreifen zu können, brauchen Kinder die sinnliche Wahrnehmung. Aus «erster Hand» wollen sie ergreifen, tasten, schmecken, riechen, hören und sehen. Vom Ergreifen zum Begreifen führt der Weg zur eigenen Erkenntnis.

Jede Software erlaubt nur die Ausgestaltung eines programmierten Rahmens. Kinder haben ein Recht auf eigene Phantasie.

Wie fühlt sich Wasser an, wie klingt Metall, wie Holz? Wie riecht ein Apfel? Wie sieht die Dämmerung aus, wie schmeckt Käsekuchen?

Der Computer dagegen bietet immer nur eine Welt aus «zweiter Hand», er liefert Kopien und Imitate. Auch das beste Mal- und Bastelprogramm auf der zweidimensionalen Bildschirmfläche bringt mit seinem virtuellem Pinsel, künstlicher Schere und per Mausclick erzeugten Bewegungen nicht annähernd das Lernerlebnis, das mit realen Farben und Materialien verbunden ist.

Mehr noch: Es ist Betrug. Denn kleine Kinder können noch nicht zwischen realer und virtueller Welt unterscheiden. Kleine Kinder nehmen alles, was sich ihren Sinnen bietet und ihre Phantasiekraft animiert, als real, als wirklich, als echt an. Erst der frei denkende, erkennende und urteilende Mensch kann sicher zwischen Schein und Wirklichkeit unterscheiden – Kinder können das noch nicht. Sie sind darauf angewiesen, dass die Erwachsenen ihnen die Welt so zeigen, wie sie wirklich ist – und nicht, wie sie auf einem Bildschirm erscheint. Kinder haben ein Recht auf Wirklichkeit.

Kinder sind phantasiebegabte Wesen. Die kindliche Phantasie ist eine schöpferische Kraft, die zunächst angewiesen ist auf Sinneswahrnehmungen und vielseitige Erlebnisse. Dann aber befreit sich das Kind mit ihr aus der reinen Sinneswelt, es löst das Wahrgenommene und Erlebte aus den

ursprünglichen zusammenhängen, und im eigenen, aktiven und schöpferischen Prozess kann etwas Neues entstehen, was sich nie und nirgends so begeben hat. Kinder schaffen mit der Kraft ihrer Phantasie täglich neue Welten. Sie tun dies in besonders intensiver Weise, weil sie in sich das tiefe Bedürfnis und die mitgebrachte Fähigkeit tragen, mit Interesse, mit Sympathie alles in sich aufzunehmen, es miteinander zu verknüpfen, zu vermischen und zu steigern.

Eine Kinder-Software mit ihren Handlungsvarianten wie: Richtig oder Falsch, Vor, Zurück und Weiter, mit Ja oder Nein bedeutet Behinderung und Einengung kindlicher Phantasiekraft und legt nicht das Fundament für kreative Fähigkeiten in späteren Jahren. Dafür aber braucht man keine Computer. Freilassendes, noch nicht bis in Details ausgeformtes Spielzeug, natürliche Materialien in ihrer unbegrenzten Farb- und Formenvielfalt regen die schöpferischen Kräfte des Kindes mehr an als die beste Software. Märchen und Entdeckungsreisen in der Natur geben den Anstoss zu tatsächlich individueller Phantasietätigkeit, jede Software erlaubt nur die Ausgestaltung eines programmierten Rahmens. Kinder haben ein Recht auf eigene Phantasie

Kinder sind Bewegungsmenschen

Wer die Welt erforschen soll, muss sich auf den Weg machen. Für Kinder bedeutet das: gehen, springen, klettern, balancieren, seilhüpfen, graben und Sandburgen bauen, es bedeutet aber auch Malen, Kneten und Gemüse schnippeln und dabei die eigene Fingerfertigkeit schulen und die Feinmotorik entwickeln.

Der Schweizer Psychologe Jean Piaget erkannte bereits in den 40-er Jahren des letzten Jahrhun-

Der Computer bietet immer nur eine Welt aus «zweiter Hand» - er liefert Kopien und Imitate.

Bei Kindern, die viel Fernsehen oder am Computer sitzen, verlieren die Augen im Laufe der Zeit ihre Bewegungsfähigkeit.

derts in der Bewegung des Kindes eine wesentliche Grundlage für seine kognitive, soziale und emotionale Entwicklung. Er wusste: Wer seinen Gleichgewichtssinn nicht entwickelt, hat auch Probleme mit der seelischen Balance. Bewegungsstörungen korrespondieren mit einer verzögerten Sprachentwicklung. In dem Masse, wie die Sinnesentwicklung beeinträchtigt ist, ist auch die Verstandesentwicklung gestört, ist das Lernen behindert. Eine Gesellschaft, die die Sinnesentwicklung ihrer jungen Generation nicht fördert, beschneidet zugleich ihre gesamte intellektuelle Kapazität.

Aber nicht nur Hände, Arme und Beine sind Bewegungsorgane, auch das menschliche Auge ist ein Bewegungsorgan. Beim nah oder in die Ferne sehen ist die Augenlinse in ständiger Bewegung, die Pupille weitet oder verengt sich, je nach den entsprechenden Lichtverhältnissen. Um einen Gegenstand mit den Augen wahrzunehmen, tasten wir die Umrisse und die einzelnen Bestandteile ab

Beim Fernsehen und selbstverständlich auch im Umgang mit dem Computer ist diese Bewegungsbereitschaft des Auges deutlich herabgelähmt. Der Entfernungsabstand zwischen Auge und Gerät bleibt immer gleich, die Dreidimensionalität des natürlichen Raumes ist aufgehoben und zur Zweidimensionalität vereinfacht, die Farbqualitäten sind künstlicher Natur. Das Blickfeld des Kindes, normalerweise etwa 200 Grad weit, wird mehr und mehr verengt auf lediglich 70 bis 80 Grad. Bei Kindern, die viel Fernsehen oder am Computer sitzen, verlieren die Augen im Laufe der Zeit ihre Bewegungsfähigkeit. Diese Kinder können dann schlecht ihr Gleichgewicht halten, kaum balancieren, Roller oder Fahrrad fahren - sie sind erheblich unfallgefährdet.

Der Umgang mit dem Computer bereits im frühen Kindesalter hemmt die Beweglichkeit - körperlich und seelisch. Er gehört deshalb nicht ins Kinderzimmer oder den Kindergarten.

Die Sprache ist der Wagen der Gedanken

Kinder lernen sprechen in einer sprechenden Umgebung, den Impuls dazu bringen sie mit. Doch ganz offensichtlich ist die Chance, diese Kraft auszubilden, heutzutage erheblich beeinträchtigt. In den letzten 20 Jahren haben Sprachentwicklungsstörungen rapide zugenommen. Jedes vierte Kind im Alter von drei bis vier Jahren weist inzwischen derartige Handicaps auf - und dabei bleibt es nicht. Mangelnde sprachliche

In den letzten 20 Jahren haben Sprachentwicklungsstörungen rapide zugenommen.

Entwicklung geht einher mit seelischer Verkümmern, mit der Unfähigkeit, die eigenen Empfindungen auszudrücken und sich dem anderen Menschen mitzuteilen. Der Seelenraum, die innere Erlebnisfähigkeit der Kinder verarmt.

Frühkindliche Sprachstörungen behindern darüber hinaus die Entwicklung der Denkkräfte.

Kinder sollen lernen, selbstständig zu denken, um die Welt und sich selbst verstehen zu können. Sie sollen das Wahrgenommene, das Gefühlte und das Gedachte in einen sinnvollen Zusammenhang bringen, Ursache und Wirkung voneinander unterscheiden, sich denkend mit Ideen verbinden und Gedachtes aktiv nachdenken können.

Immer mehr Untersuchungen erkennen einen Zusammenhang zwischen Sprach- und Denkstörungen einerseits und der häufigen Nutzung elektronischer Medien andererseits. Selbst das Fernsehen, bei dem das Kind ständig Sprache hört, unterstützt nicht die Sprachentwicklung. Denn es kommt in erster Linie nicht darauf an,

Gesprochenes zu hören, sondern vielmehr auf zwei Faktoren, die kein Fernsehgerät übernehmen kann: zum einen die positive Qualität der sozialen Beziehung zwischen dem Sprechenden und dem Hörenden und zum anderen auf die Vorbildfunktion des Erwachsenen für das Kind und die Möglichkeit zur Nachahmung.

Die technischen Errungenschaften haben den Menschen vieles abgenommen: Maschinen übernehmen die körperliche Arbeit, das Fernsehen ersetzt das eigene Gefühlsleben und Computer denken für uns. Doch was für Erwachsene angenehm sein mag, ist für Kinder schädlich: Wenn der Mausclick das Leben bestimmt, haben Kinder nicht die Chance, die eigenen Körperkräfte zu erfahren und ihren kontrollierten Einsatz auszuprobieren, sie lernen nicht, Gefühle zu entwickeln und auszudrücken, schöpferisches Denken ist nicht gefragt - Kinder werden auf Software-Mass zurechtgestutzt: Virtualität statt Realität und Konditionierung statt Entfaltung.

Kein Leben auf Knopfdruck

Vielen Kindern erweist sich das Leben voll automatisiert oder wie ein Zaubertrick: Man drückt auf eine Taste und eine Maschine setzt sich in Bewegung, das Licht geht an oder aus, der Staubsauger arbeitet, das Auto fährt. Kinder nehmen heute immer seltener zusammenhängende durchschaubare Handlungsabläufe wahr, geschweige denn, dass sie selber zusammenhängende, sinnvolle Tätigkeiten üben können. Eine zentrale erzieherische Aufgabe ist daher, Kindern Erfahrungen zu eröffnen, die sie überblicken können, in denen sie Ursache und Wirkung wahrnehmen und selber sinnvoll zu handeln lernen. Zum Beispiel ein Ausflug zu einem Bauernhof: Die Kinder sehen dort die Kornsäcke, riechen den Duft des Kornes und erleben beim Hineingreifen in solch einen Sack, wie es ist, wenn die Körner durch die Finger rieseln. Da werden die Sinne aktiviert. Nun wird ein kleiner Sack gekauft und nach Hause in den Kindergarten transportiert und am folgenden Tag mahlen die Kinder das Korn mit der Handmühle. Das erfordert Kraft und Ausdauer. Dann kneten sie den Teig, formen die Brötchen, beim Backen durchzieht der Duft den ganzen Kindergarten. Am schön gedeckten Tisch verspeisen die Kinder mit Genuss

die Brötchen. Welche Fülle von Wahrnehmungszusammenhängen und Erlebnislandschaften ergeben sich allein schon aus diesem kleinen Exempel; sie bilden das wesentliche Fundament, auf dem dann in der Schule mehr und mehr das Haus des zusammenhängenden Denkens und Erkennens aufgebaut werden kann.

Computer im Kindergarten tragen hier nichts bei, sie sind eine Fehlinvestition: Kinder können ihre Funktionsweise nicht durchschauen, das Ursache-/Wirkungsverhältnis bleibt verborgen, eigene Tätigkeitserfahrung findet nicht statt. Stattdessen binden sie Geld, das anderweitig viel besser eingesetzt werden könnte.

Gewaltige Vorbilder

Aber es geht nicht nur um den Computer an sich. Es geht auch um die Inhalte, die der Computer transportiert. Schon der Begriff Computerspiele führt in den meisten Fällen in die Irre, denn um ein spielerisches Erkunden der Wirklichkeit handelt es sich bei vielen Spielen keineswegs. Sie setzen auf Gewalt als Nervenkitzel und erziehen zur Gewalt – zumindest indirekt. Die bisher vorliegenden Untersuchungen deuten klar darauf hin, dass Gewalt in den Medien das Verhalten der Kinder negativ beeinflusst. Es steigt das Aggressionsniveau, die Akzeptanz von Gewalt wächst und Gewalt wird mehr und mehr als Normalität empfunden. Das führt zu einem schleichenden seelischen Abstumpfungsprozess, der menschliche Grundhaltungen wie Mitleid, Hilfsbereitschaft, Liebe und Fürsorge unterdrückt. Forschungen an der Uni Bochum (Giemens Trudewind und Rita Stecke) heben aber auch hervor, dass Kinder, die in einem emotional geschützten Umfeld aufwachsen, für diese Desensibilisierung gegenüber Gewalt weniger anfällig sind als Kinder, die in emotional unsicheren Verhältnissen leben. Seelische Bindungslosigkeit bereitet den Boden für Aggression, wachsende Aggressivität treibt Kinder und Jugendliche in

**Kinder lernen spielend
und in erster Linie durch
das eigene Tun.**

**Computer im Kindergarten
tragen hier nichts bei, sie
sind eine Fehlinvestition.**

verstärkte Bindungslosigkeit: ein Teufelskreis der Gewalt setzt sich in Bewegung.

Alles zu seiner Zeit

Für viele Eltern gehört die Arbeit mit dem Computer inzwischen zum Alltag. Eine unheilige Allianz zwischen Kommunikationsindustrie und Modernitätstheorien setzt pädagogische Einrichtungen (Kindergärten und Schulen) sowie Eltern und Erzieher unter wachsenden Druck, sich den neuen technischen Entwicklungen gänzlich unterzuordnen. «Wir müssen und wollen unsere Kinder beizeiten auf die moderne Arbeitswelt vorbereiten», «Wir möchten nicht, dass unsere Kinder in einer wirklichkeitsfernen Welt aufwachsen» oder «Nun sind die Computer einmal da, also müssen wir lernen, damit umzugehen und je früher wir das tun, desto leichter gewöhnen sich die Kinder daran». So oder ähnlich äußern sich viele Eltern und Erzieher und sie meinen es sicherlich gut mit ihren Schutzbefohlenen.

Doch wohlverstandene erzieherische Verantwortung führt zu einem gegensätzlichen Standpunkt. Dabei geht es nicht darum, Computer an sich zu verteufeln. Sie sind hilfreiche Geräte, die viele Arbeiten erleichtern, beschleunigen oder Informationen zur Verfügung stellen.

Doch ist es das, was kleine Kinder brauchen? In ihrer Entwicklung und Erziehung geht es gerade nicht um diese Möglichkeiten, die der Computer dem Erwachsenen bietet. Kinder lernen spielend und in erster Linie durch das eigene Tun. Kinder wollen sich gerade nicht ihre Arbeit erleichtern lassen, schon gar nicht bevor sie diese wichtige und auch anstrengende «Spiel-Arbeit» gut kennen gelernt haben.

Kinder verschaffen sich die notwendigen Informationen nicht per Klick, denn dabei lernen sie nichts Originäres. Sie lernen durch Wahrnehmung, Nachahmung und phantasievoll Selber-

Tun. So wächst ihr Erfahrungsschatz, werden sie innerlich und äusserlich aktiv, ergreifen und begreifen sie die Zusammenhänge und bauen sie sich eine realistische Welt auf. So wird ihr Denken nicht von vornherein in die Abstraktion gezwungen.

Je sinnvoller, logischer und folgerichtiger die vorbildgebenden Handlungen des Erwachsenen sind, desto geistdurchdrungener kann kindliches Handeln sich entwickeln. Später, weit nach dem Kindergartenalter, emanzipiert sich dann das Denken von der konkreten Wahrnehmung, es stützt sich dann nicht mehr nur auf eigene Handlungen, es wird mehr und mehr frei.

Die kindliche Phantasie ist im Kindergartenalter ebenfalls noch ganz an das Spielende, gestaltende Tun gebunden. Im Jugendalter und erst recht beim Erwachsenen können sich diese Phantasiekräfte dann in schöpferische Denk-

«Alles zu seiner Zeit»

Peter Lang

kräfte verwandeln, auch sie lösen sich aus der zunächst engen Verbindung mit einer Tätigkeit. Dadurch wird die Phantasie des Erwachsenen frei für die Gestaltung neuer Ideen und Aufgaben.

Die Sozialfähigkeit üben die Kinder in diesem Alter in erster Linie im gemeinsamen Spiel - was einschliesst, zu lernen soziale Konflikte zu lösen-, durch orientierungsgebende Geschichten, durch das Feiern der Jahresfeste und durch die allmähliche Übernahme von kleineren Aufgaben und Pflichten. Zu all diesen Lebens- und Lernerfahrungen können Computer nichts beitragen – was Kinder brauchen, können sie nicht liefern: sinnliche Wahrnehmung, Phantasie, Bewegung, Gespräche und kreatives Denken. Computer passen in die Welt der älteren Jugendlichen und der Erwachsenen. Im Kindergarten behindern sie die

Entwicklung der Kinder, sie verbrauchen und stehlen deren Kindheitszeit.

Unser Erwachsenenendenken ist heute oft geprägt vom «Je früher desto besser». Es ist höchste Zeit für ein «Alles zu seiner Zeit». ●

Literatur zum Thema

Hübner, Edwin: Mit Computern leben. Kinder erziehen, Zukunft gestalten. Mayer 2001

Kutik, Christiane: Entscheidende Kinderjahre. Ein Handbuch zur Erziehung von 0 bis 7. Verlag Freies Geistesleben 2001

Largo, H. Remo: Kinderjahre. Die Individualität des Kindes als erzieherische Herausforderung. Piper 1999

Patzlaff, Rainer: Der gefrorene Blick. Die physiologische Wirkung des Fernsehens auf Kinder. Verlag Freies Geistesleben 2000

Postman, Neil: Das Verschwinden der Kindheit. Fischer-TB

Sanders, Barry: Der Verlust der Sprachkultur, Frankfurt/Main 1995

Soesman, Albert: Die zwölf Sinne- Tore der Seele. Verlag Freies Geistesleben 1995

Steckei, Rita: Aggression in Videospiele, Waxmann Verlag 1998

Stoll, Clifford, LogOut. Warum Computer nichts im Klassenzimmer zu suchen haben und andere Ketzereien. S. Fischer 2001

Peter Lang



Peter Lang, Jahrgang 1939, ist Pädagoge und war lange Jahre Vorstandsmitglied der «Internationalen Vereinigung der Waldorfkinder-gärten», und arbeitet als Dozent und Seminarleiter an verschiedenen Kindergartenbildungsseminaren im In- und Ausland u.a.

in der Türkei, in Litauen, der Ukraine, in Japan und Korea. Derzeit ist er im Vorstand der «Vereinigung der Waldorf- Kindertageseinrichtungen Baden-Württemberg», zudem gibt er die Zeitschriftenreihe «Recht auf Kindheit – ein Menschenrecht» heraus.



Videospiele fördern Rollenklischees bei Teenagern

Populäre Computerspiele zementieren stereotype Frauen- und Männerbilder. Dies zeigt die erste grosse Studie mit Jugendlichen.

Ein amerikanisch-französisches Forschungsteam der Universitäten Iowa State, Grenoble Alpes und Savoie Mont Blanc hat den Einfluss von Fernsehen, populären Videospielen und der Religion auf die Geschlechterbilder von 13'500 französischen Jugendlichen im Alter von 11 bis 19 Jahren untersucht. Die Fachzeitschrift «Frontiers in Psychology» hat sie veröffentlicht.

Klischeehafte Charaktere

Das Ergebnis: Teenager, die mehr Zeit als ihre Altersgenossen mit populären Videospielen verbringen, vertreten häufiger traditionelle Rollenbilder. Laut Laurent Bègue, Psychologe der Universität Grenoble Alpes und Co-Autor der Studie, sind klischeehafte Darstellungen von Frauen

und Männern in populären Videospielen der Grund: Frauen seien in diesen Videospielen häufig unterrepräsentiert, sagte er gegenüber der französischen Nachrichtenagentur AFP. Sie haben passive und zweitrangige Rollen oder seien sexualisierte Objekte. Männer hingegen würden als aktiv, stark und heldenhaft dargestellt. Bègue rief die Entwickler von Blockbustern dazu auf, mehr darauf zu achten, wie sie Frauen und Männer darstellen.

Religion prägend

Der Einfluss des Fernsehens auf die Rollenbilder von Jugendlichen ist laut der Studie geringer als derjenige der Videospiele. Hingegen sei der Einfluss der Religion grösser. Religiöse Jugendliche vertreten häufiger traditionelle Rollenbilder als Gamer. ●

Text: Barbarba Marti (Infosperber)/Internet-Zeitung FrauenSicht.ch

Weshalb nehmen Fussballclubs Profi-Gamer unter Vertrag?

Der Markt für E-Sport wächst rasant. Mittlerweile mischen auch Schweizer Fussballteams mit. Der FC Basel baut seine Aktivitäten im E-Sport weiter aus, Sie haben nun schon drei «FIFA»-Spieler unter Vertrag. Was erhofft sich der FCB von diesem Engagement?

E-Sports boomt

Bei allen Marketingmassnahmen geht es dem FCB darum, das Kerngeschäft zu stärken, also die 1. Mannschaft im Fussball. Über den E-

Sport möchten der Fussballclub neue Fans gewinnen und an sich binden. In diesem Bereich können junge Menschen unter 10 Jahre erreicht werden, denn unter ihnen finden sich viele passionierte Gamer.

Kein kurzfristiger Hype

Im Moment kann man im E-Sport hauptsächlich mit Sponsoren Geld verdienen. Andere typische Einnahmequellen aus dem Fussball, etwa die Medienrechte, stecken noch in den Kinderschuhen – man ist jedoch überzeugt, dass sich das in den nächsten Jahren noch entwickeln wird. E-Sports sind ein globales Phänomen, sie wachsen auch in Europa immer stärker – gerade auch beim Fussballspiel «FIFA».

Immer mehr europäische Spitzenvereine setzen auf E-Sport: Manchester City und Paris Saint-Germain betreiben «FIFA»-Teams, in Holland gibt es mit der «E-Divisie» sogar schon eine professionelle «FIFA»-Liga. Deswegen ist es

«Wir möchten durch den E-Sport neue Fans gewinnen, die in Zukunft auch ins Stadion kommen»

für Schweizer Fussballclubs spannend, auch über die Schweizer Landesgrenzen hinauszudenken. Auf die Frage, ob es sich beim E-Sport um einen kurzlebigen Hype handelt, glauben die Verantwortlichen des FCB, dass sich der Trend eher verstärken wird: Kinder von heute wachsen mit Smartphones und Tablets auf.

E-Sport Profis

Der FCB beschäftigt zurzeit drei «FIFA»-Spieler in Vollzeit – also «E-Sport-Profis». Die Spieler werden sich dieses Jahr ganz auf «FIFA» konzentrieren. Die Verträge laufen jeweils ein Jahr, für ihre Arbeit werden die drei Spieler natürlich auch monatlich entlohnt.

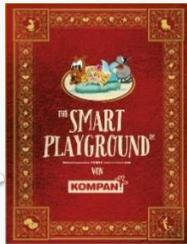
Kritik aus eigenen Reihen

Mit einem Banner forderten FCB-Anhänger bei einem Superleague Spiel, dass der Verein dem E-Sport «den Stecker ziehen» solle. Kommt das E-Sport-Engagement bei den Fans nicht an? Vielleicht nicht bei allen, und das ist auch in Ordnung – so die Meinung der Vereinsleitung. In einer Umfrage haben über 75% der Fans jedenfalls positiv auf das FCB-Engagement im E-Sport reagiert. Das sei ein gutes Signal für den Club, auch wenn es noch vieles zu tun gäbe, um die Akzeptanz für den E-Sport bei den Fans zu vergrössern. ●

Quelle: sfr.ch – Bearbeitung lb

Smart Playground: Das smarte(phone) Spielplatzvergnügen

Der Spielplatzhersteller KOMPAN (Spielinfo hat das Unternehmen in der Ausgabe 1/2017 vorgestellt) hat die faszinierenden Themen von Märchen zum allerersten Mal in Aussenspielgeräte-Designs integriert und al-



tersgerechte körperliche Herausforderungen mit einem vollständigen digitalen Paket aus Märchen und virtuellen Spielen kombiniert, die Lernen, bildende Unterhaltung und Spass verbinden.

Themenspielgeräte

Die farbenfrohen Themenspielgeräte enthalten zwei Märchen in einem Produkt und bieten altersgerechte körperliche Herausforderungen für sowohl jüngere (1-4 Jahre) als auch ältere (2-8 Jahre) Kinder. Die Strukturen ermöglichen ein freies, geführtes und angeleitetes Spielen. Eine Kletterwand fordert die Kinder heraus, die Rutse und die Feuerwehrränge bringen Nervenkitzel. An der Seitenwand «Die kleine Meerjungfrau» finden die Kinder viele manipulative Elemente und unterhalb des Turms können sie im «Gefängnis» spielen. Auf der anderen Seite entdecken sie den Zinnsoldaten. Die Kinder haben auch hier eine grosse Auswahl an taktilen

und manipulativen Elementen. Erweitert wird das Märchen-Spiel durch ein Kletternetz und einen kleineren überdachten Turm

Die Märchen

Kinder und Erwachsene auf der ganzen Welt lieben «Die kleine Meerjungfrau», «Das hässliche Entlein» und «Das Feuerzeug». Märchen sind kindgerecht und regen Rollenspiel und Fantasie an. Sie enthalten universelle Wahrheiten und moralische Einsichten.

Digitaler Inhalt

Mithilfe von Apps, die man kostenlos auf ein Tablet oder SMARTphone herunterlädt, wird eine Verbindung zwischen der realen und der virtuellen Welt hergestellt. Die Apps beinhalten die beliebten Märchen von Hans Christian Andersen an Ort und Stelle, die man in bis zu 16 Sprachen lesen oder sich vorlesen lassen kann. So wird das Interesse von Kindern an modernen und verbreiteten Technologien positiv so zu nutzen, um sie zu ermutigen, sich wieder in das Spielen im Freien zu verlieben. Die Spiele sollen bildende Unterhaltung bieten, sie nutzen die Kraft der Märchen und helfen, die Fantasie von Kindern auf dem Spielplatz anzuregen. ● (lb)

 [Link: Mehr Informationen zum «Smart Playground»](#)