



Videospiele können Fähigkeiten fördern und dürfen auch einfach nur Spaß machen

# DIGITALE SPIELEWELT: AGGRESSIONSFÖRDERND ODER CHANCE FÜR DEN UNTERRICHT?

**Wir lernen im Spiel und durch Erfahrungen am nachhaltigsten. Diese Überzeugung liegt der Arbeit von Hannes Waldner zugrunde. Er beschreibt sich als ein Kind der 80er und hat somit den Wandel von der analogen hin zur digitalen Welt live miterlebt.**

#### Was kann man sich unter Medienpädagogik vorstellen?

*Hannes Waldner:* Medienpädagogik versucht den Menschen jung wie alt, Kompetenzen und Fähigkeiten zu vermitteln, wie sie einen sicheren und wirkungsvollen Umgang mit Medien erleben können. Historisch gesehen hat sich Medienpädagogik mit Film, Fernsehen, Fotografie – allen Medien außer dem Buch beschäftigt. Jetzt liegt der Fokus sicher auf den „digitalen Medien“. Die Medienpädagogik ist eine eher junge Disziplin in der Pädagogik und hat sich in den Achtzigerjahren gefestigt.

#### Hat die digitale Spielewelt mit Vorurteilen zu kämpfen?

*Hannes Waldner:* Ja absolut. Die Videospiele werden in der öffentlichen Diskussion immer noch als Problem, als Sucht oder als aggressionsfördernd angesehen. Die Ängste sind ganz stark auf dieser Ebene. Die positiven Aspekte werden nicht so wahrgenommen, z. B.:  
- dass Videospiele seit mittlerweile 40 Jahren Teil unserer Medienkultur sind.  
- Die Mehrheit der Bevölkerung hin und wieder spielt und es ganz einfach ein Hobby ist,  
- dass Computerspiele auch ein Lerntool sein können.

#### Wie wichtig ist es Kinder und Jugendliche durch die digitale Welt zu begleiten?

*Hannes Waldner:* Kinder brauchen absolut Begleitung. Diese Begleitung brauchen sie bei allem, was sie lernen. Begleitung ist aber mehr als Verbote zu erteilen. Es geht darum, ihnen beizubringen, Gefahren richtig einzuschätzen, Grenzen wahrzunehmen, sich an Regeln zu halten. Wenn wir damit erst anfangen, wenn sie in der Mittelschule sind, ist es vielleicht zu spät. Vielleicht könnte Computerspielen auch innerhalb der Familie seinen Platz bekommen, wie z. B. das Fernsehen. Denn wenn ich als Erwachsener die Spiele verstehe, dann sehe ich auch, was die Gefahren bei einem Spiel sein könnten.

#### Was sind die größten Risiken der digitalen Welt?

*Hannes Waldner:* Die Gefahren liegen oft da, wo wir sie im ersten Moment nicht vermuten. Eltern sehen die Zeit und die Gewalt als größte „Gefahrenpunkte“. Ich sehe das nicht so. Es gibt viele

Studien, die beweisen, dass das Computerspielen nicht der Auslöser für Gewalt ist. Ich sehe vor allem ein Problem bei den Lootboxen, d. h. dass auch schon bei Kinderspielen Mechanismen von Glücksspielen eingebaut sind und dadurch von den Kindern Zeit und Geld investiert werden. Ähnlich wie es bei den Erwachsenen bei den Slotmaschinen der Fall ist. FIFA ist ein Beispiel dafür. Die Ingame-Käufe sind auch so angelegt, dass zuerst das Spiel gratis heruntergeladen werden kann und dann während des Spiels immer wieder Käufe angeregt werden. Auch die Chats innerhalb des Spiels sind nicht zu unterschätzen, Stichwort Cybermobbing oder Cybergrooming. Bei Online-Spielen ist mein Kind mit Menschen auf der ganzen Welt verbunden und es können auch manche mit nicht unbedingt guten Absichten mit dabei sein. Wenn jemand Kontakt aufnimmt und Fragen stellt, die nicht angebracht sind, dann ist es wichtig, dass das Kind weiß, dass es mit den Eltern sprechen kann.

#### Welche Chancen eröffnet die digitale Spielwelt den Kindern und Jugendlichen?

*Hannes Waldner:* Die Chancen sind groß und vielfältig. Ich weiß davon, dass es eine internationale Gruppe gibt, die in Minecraft die Schule Hogwarts nachbauen. Sie sprechen untereinander Englisch und arbeiten seit Jahren zusammen an diesem Projekt – und das als Mittelschüler. Der soziale Aspekt und die Internationalität, die dabei ganz automatisch erfahren werden, sind sicher eine Chance. Grundsätzlich wird durch Videospiele die Fähigkeit, Informationen zu verarbeiten, gesteigert. Es wird auch gelernt, Problemlösungsstrategien zu finden, alleine oder im Team.

#### Gamification? Chance für den Unterricht?

*Hannes Waldner:* Von den Computerspielen kann man lernen, wie man Unterricht gestalten könnte, damit der Unterricht spannend ist. Wenn ich in einem Computerspiel scheitere, werde ich motiviert, es so lange zu versuchen, bis ich es schaffe. Ich bekomme direktes Feedback und kann jedes Level wiederholen. So könnte man in der Schule auch jeden Test wiederholen, bis ihn die Kinder schaffen. Da reden wir von Gamification: Wie kann ich Spielmechanismen auf die „Nicht-Spielewelt“ übertragen? Vielleicht den Schülern und den Schülerinnen mehr Autonomie geben, welche fünf von zehn Aufgaben sie machen. Das Computerspiel sollte als Lebensrealität wahrgenommen werden. Wie wäre es, im Unterricht ein Computerspiel zu rezensieren anstatt eines Buches. Es gibt auch gewisse Lernspiele wie z. B. Minecraft, die teilweise Labore ersetzen können.

*Interview: Heidi Gamper*



### TERMINE

#### > Mund aufmachen, gehört werden!

Unter diesem Motto geht am **28., 29. und 30. April 2021** voraussichtlich am Magnago-Platz in Bozen der diesjährige **Jugendredewettbewerb** über die Bühne.

Jugendliche haben auch in diesem Jahr wieder die Möglichkeit, ihr rhetorisches Können unter Beweis zu stellen und sich in ihren Redekünsten mit Gleichaltrigen zu messen.

Es stehen **drei verschiedene Ausdrucksformen zur Wahl**: die klassische Rede, die Spontanrede und „Sprache kreativ“. Bewertet werden die Vorträge von einer Jury.

Die Erstplatzierten erhalten 300 Euro, die Zweitplatzierten 200 Euro und die Drittplatzieren 100 Euro. Die **Anmeldung** kann **bis zum 26. April 2021** über das Portal der **deutschsprachigen Schule** auf **der Internetseite des Landes** vorgenommen werden.

### JUGEND IN ACTION

## Wir sind schon wieder fast #überdrüber – verschiebt mit uns den Erdüberlastungstag!

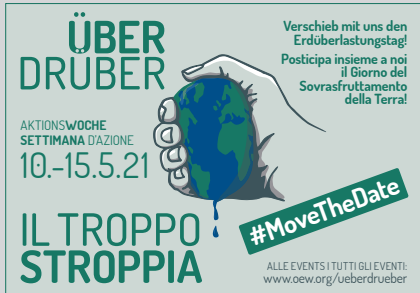
**Freiwillige** der youngCaritas engagieren sich bei der Aktionswoche „Überdrüber“, die auf den Erdüberlastungstag am **13. Mai** aufmerksam macht.

Die Aktion „**Überdrüber**“ der **Oew** (Organisation für eine solidarische Welt), an der sich viele weitere Vereine und Organisationen in ganz Südtirol beteiligen, **findet vom 10. - 15. Mai statt**. Der Erdüberlastungstag markiert den Tag im Jahr, an dem Italien seine nachhaltig nutzbaren **Ressourcen** für das gesamte Jahr aufgebraucht hat.

Auch **youngCaritas** möchte mit einer **Aktion** am **14.05.21** dazu beitragen, auf den Ressourcenverbrauch in den Industrieländern und die damit verbundenen **ökologischen und sozialen Folgen** aufmerksam machen: das Schrumpfen der Wälder, die Überfischung der Meere, der Verlust an Biodiversität oder die Verschlechterung von Böden sind nur einige Beispiele. Besonders der globale Süden und die Menschen, die dort Leben sind davon am stärksten betroffen.

Deshalb ist es wichtig, Zeichen zu setzen, gemeinsam das **eigene Konsumverhalten** zu reflektieren und **Wege zu finden**, wie jede/r einzelne dazu beitragen kann, unsere Welt nachhaltiger zu gestalten. Wann und wo die Aktion stattfindet wird, wird noch auf der Webseite **www.youngcaritas.bz.it** und bei Facebook und Instagram bekannt gegeben.

**Infos** unter **info@youngcaritas.bz.it** oder telefonisch unter 0471 304 333.



#### IMPRESSUM

Südtirols Katholische Jugend  
Silvius-Magnago-Platz 7 I 39100 Bozen  
Tel. 0471 970 890 · [redaktion@skj.bz.it](mailto:redaktion@skj.bz.it)  
[www.facebook.com/SKJnews](http://www.facebook.com/SKJnews)  
Redaktion: Heidi Gamper  
Gestaltung der Seite: Jana Köbe

**[www.skj.bz.it](http://www.skj.bz.it)**

### INFO

## Herausforderung Pubertät. Young+Direct ist für dich da.

**Warum versteht mich niemand? Was passiert da gerade mit meinem Körper? Warum sind Beziehungen so kompliziert? Warum wechselt meine Stimmung so abrupt? Wieso streiten meine Eltern ständig?... Kommen dir diese Fragen bekannt vor? Nun, so gut wie alle Jugendlichen haben irgendwann mit einem Problem zu kämpfen, stecken mal in Schwierigkeiten oder haben plötzlich tausend Fragen und Zweifel im Kopf.**

Manchmal kommen die Jugendlichen alleine damit klar, manchmal brauchen sie Unterstützung auf ihrem Weg des Erwachsenwerdens. Sie wünschen sich Antworten auf ihre Fragen, wollen Lösungen finden für ihre schwierige Situation oder möchten einfach mal ihren Kummer loswerden. Viele Jugendliche wenden sich dann an die Jugendberatungsstelle Young+Direct und sind damit an der genau richtigen Adresse!

Young+Direct unterstützt die Jugendlichen dabei, ihre persönlichen Fähigkeiten und Stärken zu nutzen, neue Sichtweisen zu entdecken, Ungewohntes auszuprobieren und ihren eigenen Weg aus einer schwierigen Situation oder Krise zu finden. Jeder Mensch ist ein Individuum, und so trägt jede/r die ganz persönlichen Lösungen in sich. Das ist auch bei Jugendlichen so.

Wenn du also unglücklich bist, du Fragen, Zweifel oder Probleme hast, dich Dinge belasten oder du einfach nicht mehr weiterweißt, dann lass dir vom Young+Direct-Team weiterhelfen. Die Psychologen und Pädagoginnen Michl, Piero, Evi, Margit und Patrizia sind für dich da.

Übrigens: die Jugendberatungsstelle Young+Direct gibt es schon seit knapp 30 Jahren. Und sie wurde bereits über 56.000 Mal in Anspruch genommen!

SüdtirolerJugendring

Young+Direct

Beratung für Jugendliche -  
vertraulich und kostenlos

Consulenza giovani -  
confidenziale e gratuita

Schreib uns

345.081.70.56  
 YoungDirectBeratung  
[online@young-direct.it](mailto:online@young-direct.it)

Ruf uns an

0471.155.155.1  
[young.direct](http://young.direct)

Besuch uns

J.-W.-v.-Goethe-Str. 42  
39100 Bozen