

Erfahrungs- und Austauschrunde zum Umgang mit Bildschirmspielen in der Schule und zu Hause - oder: Wie lässt sich ein entspannter Umgang damit finden?

Anzahl TN: 10 m, 10 w

Vorstellungsrunde, erst Leitung: Niki Lambrianidou, Simone Keyenburg und Gerd Wollinger (UfA-Schule Berlin-Tempelhof) unter dem Aspekt: auf welche Weise beschäftigt mich das Thema, welche Erfahrungen habe ich privat gemacht, welche Ängste/Sorgen begleiten mich, gute Erfahrungen?

Teilnehmeräußerungen:

- 'dosierte' Computerzeiten in der Schule und nur als "Lerncomputer"
- Thema Bildschirmspiele noch kein Thema, es gibt ältere PC's und Spiele, bei den Lernspielen werden die Spiele von den Kindern bevorzugt, die mit Spiel (etwa Memory) zu tun haben, wo es weniger um Lernen geht; private Erfahrung intensiv, im Kampf mit den Eltern und mit Entwickeln von Strategien, um an Geräte zu kommen; Idee: an der Schule zeigen, welche Entwicklung die Geräte genommen haben
- private Erfahrung: bewusst frei lassen, da die eigene Erfahrung in der Kindheit war, dass das, was mit Verboten belegt ist, umso interessanter wird; auch im Umgang mit fremden Kindern außer den eigenen gilt offenbar, dass wenn der Zugang beschränkt wird, man evtl. die Chance der Eigenregulation verliert; viele Kinder nutzen die unbeschränkte Computerspielzeit erst exzessiv, das reguliert sich aber offenbar nach einer gewissen Zeit, man muss evtl. langen Atem haben
- Schulerfahrung beim Segeln: Abends wurden alle möglichen Geräte genutzt, zum Schlafen 'eingesammelt' mit der Begründung, dass alles wieder aufgeladen sein muss, wurde von den Schülern gut angenommen; an der Schule selbst hat die Benutzung 'überhand'genommen, von Kindern wurde die Regel vorgeschlagen, auch in den Pausen auf die Geräte zu verzichten, das soll in einem Versuch bis zu den Herbstferien so gelten; es gibt an der Schule einen PC-Raum, der aber nicht für Spiele offen ist
- es besteht erwachsenenseits der Wunsch auf 'ganzheitliche' Beschäftigung und es entsteht bei den Erwachsenen eine Nervosität, sobald es sich um eine exzessive Beschäftigung handelt; jedoch entwickelt sich das Medium gerade und je jünger die Kinder heute sind, desto mehr werden sie später auch damit zu tun haben; wenn ein Medium neu ist, ist es auch geschichtlich mit Sorge belegt, zB. wurde bei Erscheinen des gedruckten Romans gefürchtet, dass Frauen es mit ihrem sanften Gemüt nicht gut vertragen würden; provokative Frage: Gilt die These mit der Ressourcenvernappung auch, wenn man Bildschirmmedien frei zur Verfügung stellt, und das Buch verknappt?
- in Naturschule werden Spielgeräte zu Beginn abgegeben und die Kinder bekommen sie nach der Schulzeit wieder, weil eine Prügelei gefilmt wurde und anschließend ins Netz gestellt wurde; Einwand: Es ist fragwürdig, wie manche Spiele geschichtliche Inhalte darstellen, Macher haben Interessen
Gegenargument: Auch in Büchern gibt es falsche geschichtliche Darstellungen und keiner kann sich wirklich sicher sein, wie es im Mittelalter wirklich ausgesehen hat; auch der Zusammenhang zwischen Spielinhalten/Machern/Markt kann als Gesprächsgegenstand dienen zum Verstehen der Welt
- demokratische Schule befindet sich noch in der Auseinandersetzung, derzeit kein Regulieren
- Bedauern: Beschäftigung mit dem Medium nimmt überhand, so dass der Kontakt bei der wenigen gemeinsamen Zeit in der Familie leidet

- Verknappung (in der Kindheit) hat zu Kommunikation geführt, zum Austausch mit den Geschwistern und innerhalb der Familie fühlte sich die andere Generation ausgeschlossen von diesem Austausch
- Frage: Wie kann man zwischen 'bösen' und 'guten' Spielen unterscheiden? Wie geht man mit dem Problem um, dass man ggf. unerwünschte Bilder sieht, die man nicht mehr los wird? (eigene Erfahrung)
- anderer Teilnehmer ist der Meinung, dass Medien immer im Wohnzimmer sein sollten, um begleitet werden zu können, evtl. auch reguliert; ein Kind hatte in einem youtube-Video gesehen, dass ein Fußballspieler nach dem Erteilen einer roten Karte tot umgefallen ist und will seither nicht mehr Fußball spielen. Sorge, dass Kinder nicht verarbeiten können, was sie sehen
- Antwort: Dies ist bei Spielen nicht der Fall, da es bei solchen 'traumatisierenden' Bildern meist um plötzlich erschienene Bilder geht, die schnell wieder verschwunden sind und keine Zeit der Verarbeitung gegeben ist, bei Spielen gibt es einen Rahmen, in denen Geschichten eingebettet sind. Bild = Schock ist eher beim Fernsehen
- Frage: Wo können sich Eltern/auch die Schule über die Güte von Spielen informieren? Bislang privat: Orientierung an FSK-Empfehlung.
- Vorschläge: Computerzeitschrift 'ct' rezensiert häufig Spiele, Austausch mit anderen Eltern bietet sich an
- Computerraum zur Recherche, nicht zum Spielen, Vereinbarung zu Handys und mobilen Spielgeräten: in Lernzeiten tabu, in Pausen ok; privat: Aushandeln von Zeit pro Tag, da der Computer Eigentum des Elternteils ist, hat gut geklappt; einzige Sorge bei Spielen, wo es um Auftragskiller geht
- Computer in Wellen Thema, gerade Riesenthema, Kinder beschwerten sich über andere Kinder, die 'nur noch vor dem Computer hängen', der Computerraum sei ein 'gesetzloser' Raum, da vorab getroffene Regelungen plötzlich keine Beachtung mehr finden; es gab große Erleichterung, als der Computerraum abgeschafft wurde
- alle sind sich an der Schule (von 1.-10. Klasse) einig, dass Computerspiele begleitet werden müssen; daher gibt es einen Computerschein oder man muss einen 'Test' bestehen, die Regeln sind im Raum ausgehängt, u.a.: _keine_ Spiele, es werden trotzdem kleine Online-Spiele gespielt, wenn jemand erwischt wird, erhält er eine Verwarnung, bei 3 Verwarnungen muss er einen 'Computertest' machen; privat: gute Erfahrungen, nur das jüngere Kind hat weniger Begleitung erfahren und hat über Schüler-VZ einen viel Älteren kennengelernt, den es auch real treffen wollte; wurde so geregelt, dass Begleitung durch die Eltern akzeptiert wurde und das Treffen stattgefunden hat

Literaturvorschläge:

"Lernort Bildschirmspiele", Papier von Mechthild Bruns

Kapitel "Erziehung im Medienzeitalter" aus: Aberglaube Disziplin", Rolf Arnold

Dayna Martin: Die Freie Familie