

Die Seite wurde produziert von der Klasse 4a der Grundschule Ludwigsburg-Pflugfelden

Stimmen

Wie findet ihr das Projekt und digitale Spiele?



„Ich finde digitale Spiele toll, aber sie sind auch totale Zeitschlucker.“

Otto



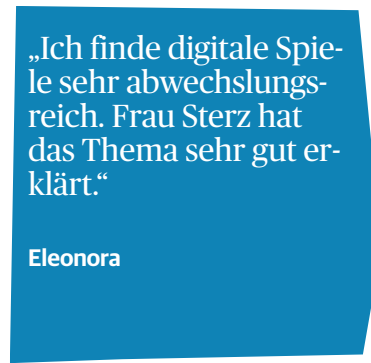
„Zisch hat mir sehr viel Spaß gemacht. Es war cool, Spiele zu testen und Reporter zu sein.“

Sebastian



„Ich finde das Projekt cool, denn man kann bei manchen Spielen ziemlich kreativ sein.“

Jonathan



„Ich finde digitale Spiele sehr abwechslungsreich. Frau Sterz hat das Thema sehr gut erklärt.“

Eleonora



„Mir haben die Spiele auf dem iPad gefallen. Es war toll, jedes Spiel in Ruhe zu testen und zu bewerten.“

Luisa



Die Schüler der 4a und ihre Klassenlehrerin waren so begeistert, dass sie die Tablets am Ende gar nicht mehr hergeben wollten.

Foto: privat

Thema

Digitale Spiele: Top oder Flop?

Zisch-Reporter testen und bewerten in der Stadtbibliothek Ludwigsburg virtuelle Spiele

LUDWIGSBURG

Einen Tag Reporter sein und virtuelle Spiele testen – wer will das nicht? Der Klasse 4a aus Pflugfelden wurde dieser Wunsch erfüllt. Voller Begeisterung ging es in die Stadtbibliothek Ludwigsburg. Auch die Bibliothekarin und Medienbeauftragte Alexandra Sterz war nach eineinhalbjähriger Coronapause erfreut, eine Schulklasse begrüßen zu können. „Was sind eure Lieblingsonline-spiele?“, fragte die Bibliothekarin die Schülerinnen und Schüler am Anfang interessiert und wartete auf die Antworten der Kinder. „Pokémon Go, Minecraft, Fifa...“, hallte es ihr entgegen.

Doch was davon dürfen Kinder eigentlich spielen? Welche Altersbeschränkungen gelten? Wie Kinder Medien handhaben, verstehen und wahrnehmen, hängt von verschiedenen Dingen ab – vor allem von ihrem Entwicklungsstand, ihren Medienerfahrungen und ihrer derzeitigen Lebenssituation, erklärte die Medienbeauftragte. Der Spielmarkt ist inzwischen so groß, dass für alle Vorlieben und Entwicklungsstufen etwas dabei ist. Hilfreich sind auch die Altersangaben der USK, die auf allen Spielen aufgedruckt sind.

Nach einigen Erklärungen und Informationen bekamen alle Kinder ein eigenes Tablet und durften drei TOMMI-Gewinnerspiele (siehe Kasten) aus den vergangenen Jahren bewerten. Genaue Spielanleitungen gab Alexandra Sterz ganz bewusst nicht, und die Kinder kamen tatsächlich sofort mit den Spielen zurecht. Anfängliche Reaktionen wie „Wo ist denn der Sinn in dem Spiel?“ oder „Das ist viel zu einfach!“ änderten sich in kürzester Zeit. Die Schülerinnen und Schüler hatten sichtbaren und hörbaren Spaß daran, virtuell Feuer zu löschen oder mit einem kleinen verflissenen Monster Wege zu erkunden. Bei einem der Spiele gab es überhaupt kein Ziel, es ging einzig darum, kreativ zu sein, Situationen auszuprobieren und zu kreieren. Auch die Klassenlehrerin und begeisterte Gesellschaftsspielerin Anne Franke wollte das Tablet am Ende gar nicht mehr hergeben. Nelson brachte es nach diesem aufregenden Vormittag in der Stadtbibliothek auf den Punkt: „Die Spiele haben so viel Spaß gemacht, am liebsten wäre ich morgen wieder hier.“

Nelson Schüler

„Die Spiele haben so viel Spaß gemacht, am liebsten wäre ich morgen wieder hier.“ Alle umstehenden Kinder konnten sich ein zustimmendes Kopfnicken nicht verkneifen.

VON LUISA, FELIX, NELSON, SEBASTIAN UND SVEN

WUSSTEST DU?

Kindersoftwarepreis TOMMI

Seit 2002 werden jedes Jahr digitale Spiele für Kinder getestet und bei bester Bewertung mit dem Kindersoftwarepreis TOMMI ausgezeichnet. Publisher reichen ihre entwickelten Spiele ein. Eine Fachjury trifft eine Auswahl und schickt diese an den wichtigsten Bildungspartner, die öffentlichen Bibliotheken. Dort können alle Kinder diese nominierten Spiele ausprobieren und eine Bewertung abgeben. Nach Beendigung der Testphase kommen die Ergebnisse aus den 20 teilnehmenden Bibliotheken zusammen und die Gewinnerspiele werden ermittelt. Anschließend werden die Gewinner live im Sender KiKA bekanntgegeben und vorgestellt. In diesem Jahr startet der Testzeitraum am 23. September. Seit 2016 nimmt auch die Stadtbibliothek Ludwigsburg teil. Jeder kann vorbeikommen, spielen und bewerten. Damit verschafft der TOMMI Eltern und Pädagogen einen Überblick in einem unübersichtlichen Markt und schützt vor nicht kindgerechten Spielinhalten.

VON YARA, FABIENNE, JAMILA UND ELINA

Interview

Alexandra Sterz: Eine Bibliothekarin, die nur wenig mit Büchern zu tun hat

Vier Interviewer aus der Klasse 4a haben die Bibliothekarin und Medienpädagogin der Stadtbibliothek Ludwigsburg, Alexandra Sterz, zu ihrer Arbeit und zum Thema digitale Spiele befragt.

Warum wollten Sie Bibliothekarin werden?

Alexandra Sterz: Nach dem Abitur wollte ich den vielseitigen Beruf einer Bibliothekarin erlernen, weil dieser Job mir interessant und abwechslungsreich erschien.

Können Sie ein wenig von Ihrem Berufsalltag erzählen?

Ich mache Auskunftsdienst und Lektoratsarbeit. Das bedeutet, dass ich neue Bücher, auch E-Books, kaufe und alte Bücher aus dem Bestand nehme. Außerdem führe ich viele Veranstaltungen und Workshops durch und arbeite an unserer Homepage, unserem Online-Katalog und im Social-Media-Team mit.

Was haben digitale Spiele mit Ihrer Arbeit zu tun?

Das ist genau das, was abwechslungsreich ist. Ich kümmere mich nicht nur um Bücher, sondern viel mehr um technische Sachen wie Online-Angebote, das Programmieren von Robotern oder unseren 3-D-Drucker.

Haben Sie ein digitales Lieblingsspiel?

Ja, mein Lieblingsspiel ist „World of Warcraft“. Es ist ein Online-Rollenspiel, man kann sich zum Beispiel in einen Ork oder Elf verwandeln. Ich spiele es bereits seit 15 Jahren.

Mögen Sie lieber digitale Spiele oder Gesellschaftsspiele?

Ich mag beides. An Gesellschaftsspielen finde ich schön, dass man etwas zusammen macht.

VON CLARA, LUISE, JONI UND ELEONORA

Was macht die USK?

Durch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle wissen Kinder und Jugendliche, ob ein Spiel für sie geeignet ist

Auf allen digitalen Spielen gibt es eine Altersangabe, ab der dieses Spiel empfohlen und freigegeben ist. Die USK, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, legt diese Altersangabe für Deutschland, Österreich und die Schweiz gesetzlich bindend fest.

Grundsätzlich kann man sagen, je realer, also lebenswirklicher das Spiel, je mehr Gewalt oder jugendgefährdender die Inhalte, desto höher ist die Altersfreigabe. Diese Empfehlung hilft Eltern, die sich oft wenig mit digitalen Spielen auskennen, ihren Kindern geeignete Spiele zu kaufen. Für Kinder der Grundschule gilt die Freigabe ab sechs Jahren. Bei diesen Spielen handelt es sich überwiegend um familienfreundliche Spiele, die bereits spannender und wett-kampfbetonter ausfallen dürfen als Spiele ab null Jahren. Auch die Spielgeschwindigkeit kann höher sein. Dazu zählen zum Beispiel rasante Rennspiele, Aufbau-Strategiespiele sowie Abenteuer- und Rollenspiele.

VON XUYUAN, EMMA, RIAN, NOAH UND PAUL



Freigegeben ab sechs bzw. zwölf Jahren.

Foto: made_by_nana/stock.adobe.com

ZEITUNG IN DER SCHULE

Informationen rund um das Zisch-Projekt

In der regelmäßigen Unterrichtsarbeit mit der Zeitung lernen die Schüler, wie eine Zeitung aufgebaut ist, was sie beinhaltet und wie recherchiert wird – gleich ob für die gedruckte oder digitale Ausgabe. Die Klasse kann sogar eine Seite für die LKZ/den NEB selbst gestalten. Jährlich nehmen bis zu 40 Schulen, 80 Klassen und 1700 Schüler ab der Grundschule teil.

■ Für Schulen und Lehrer: Wenn Sie am Zisch-Projekt teilnehmen möchten, wenden Sie sich an Norbert Hilger vom IZOP-Institut, Tel. (0 24 08) 58 89 14 oder per Mail an hilger@izop.de.

■ Für Unternehmen: Wenn Sie sich im Rahmen von Zisch präsentieren und das Projekt fördern möchten, finden Sie weitere Informationen und unseren Kontakt unter www.lkz.de/business-abos.

Aufgrund der Coronapandemie war das Zisch-Projekt auch in diesem Schuljahr nicht im gewohnten Umfang möglich. Da nicht alle Klassen ihre geplanten Recherchen am Ende auch durchführen konnten, werden erneut weniger Seiten als üblich erscheinen. Alle Recherchen finden unter Beachtung der zum jeweiligen Zeitpunkt geltenden Coronaregeln statt. (red)