



**CERTIFICAT DE COMPETENCES EN LANGUES  
DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR  
CLES**

---

Langue : ALLEMAND

Niveau : CLES 2

---

**Dossier documentaire (textes)**

- **Texte 1 « Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen » - page II**
- **Texte 2 « Computerspiele » - page III**
- **Texte 3 « Junge kritische Nutzer » – page IV - V**
- **Texte 4 « Studie: Computer und Schule » pages VI - VII**

## **Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen**

[...] Zur Frage, wie sich die Verfügbarkeit über eigene Mediengeräte auf Dauer und Inhalt des Medienkonsums auswirkt, ermöglicht die Schülerbefragung differenzierte Analysen. Generell zeigt sich, dass Kinder ohne eigenen Fernseher an Schultagen rund 70 Minuten fernsehen (Wochenende 101 Minuten). Kinder mit einem eigenen Gerät dagegen mehr als zwei Stunden (124 Minuten; am Wochenende 185 Minuten). Eine eigene Spielkonsole bedeutet bei 10-Jährigen an Schultagen eine Erhöhung der Spielzeit von 20 Minuten auf über 50 Minuten, am Wochenende von 104 auf 191 Minuten.

Hinzu kommt eine zweite Erkenntnis: Wer als 10-Jähriger über einen eigenen Fernseher verfügt, schaut doppelt so häufig Filme, die wegen ihres brutalen Inhalts erst ab 16 freigegeben sind bzw. keine Jugendfreigabe bekommen haben (15,5% zu 32,5%). Noch deutlicher werden die inhaltlichen Unterschiede bei der entsprechenden Analyse zu Computerspielen. Das gilt insbesondere im Hinblick auf solche Spiele, die aufgrund der in ihnen enthaltenen Gewaltexzesse ab 16 frei gegeben sind oder keine Jugendfreigabe erhalten haben (ab 18). Viertklässler mit eigener Spielkonsole spielen derartige Computerspiele rund vier Mal häufiger als solche ohne eine eigene Konsole.

[...]

Während Kinder aus Familien mit hohem formalen elterlichen Bildungsniveau auf Fernseh- und Computerspielzeiten von 77 Minuten an Schultagen kommen und nur zu 6,6 Prozent zum Befragungszeitpunkt ein Computerspiel nutzten, das erst „ab 16 Jahren“ freigegeben ist bzw. keine Jugendfreigabe erhalten hat (Jungen in dieser Gruppe: 98 Minuten bzw. 12,8%), nutzen Kinder aus Elternhäusern mit niedriger formaler Bildung pro durchschnittlichem Schultag 175 Minuten Fernsehen und Computerspiele und spielen zu 20,2 Prozent ein entwicklungsbeeinträchtigendes Computerspiel (Jungen in dieser Gruppe: 208 Minuten bzw. 35,3%).

*Mößle, Thomas/ Kleinmann, Matthias/ Rehbein, Florian/ Pfeiffer, Christian.  
Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe. Heft 3/2006. S. 295- 309.*

## **Computerspiele**

### **Führen Computerspiele zu sozialer Vereinsamung?**

Viele Menschen meinen, dass Computerspiele die ganze Aufmerksamkeit des Spielers haben und deswegen zum Verlust der Kommunikationsfähigkeit führen, einen Rückzug in eine virtuelle Welt.

Jedoch könnte man für das Lesen dasselbe sagen: die Kinder verbringen weniger Zeit mit ihres gleichen und wenn das Buch sehr spannend ist, vertiefen sie sich in Lesewelten, die nicht weniger unreal sind als die Computerwelten. Zwar spielen die meisten Jugendlichen gelegentlich allein, aber meistens mit Freunden oder Geschwistern.

### **Das Märchen des einsamen Computerfreaks**

Prof. Dr. Horst Opaschowski vom B.A.T. Freizeit-Forschungsinstitut spricht vom “Märchen des einsamen Computerfreaks”, der blass und einsam vor seinem Monitor stundenlang hockt und nichts von der Außenwelt mitbekommt.

Laut Prof. Opaschowskis Untersuchungen sind Computerfreaks nicht von der Welt losgelöst und leben im Vergleich mit dem Bevölkerungsdurchschnitt viel intensiver. So treiben sie nach seiner Studie z.B. mit 38% doppelt so viel Sport, wie die Gesamtbevölkerung (mit 18%), sind mehr als alle anderen mit dem Fahrrad oder Auto unterwegs und gehen gerne baden oder ins Kino.

Prof. Opaschowskis Ergebnissen nach sind Computerfreaks “jung, dynamisch, sportlich, aktiv und viel unterwegs. Sie leben zwischen den beiden Spannungspolen Konzentration und Bewegung. Sie machen von der Medienvielfalt intensiven Gebrauch.

Eher besteht bei ihnen die Gefahr, dass sie nicht zur Ruhe kommen. Sie sind hin- und hergerissen, weil sie so viele Interessen haben. Sie sind auf der Suche nach einem ausbalancierten Lebenskonzept.

### **Verdrängen Computerspiele andere Freizeitbeschäftigungen?**

Da der Zugang zu den Computern immer leichter wird und das Angebot an Spielen immer besser wird, verbringen die Kinder immer mehr Zeit vor dem Bildschirm, wodurch andere Freizeitaktivitäten eingeschränkt werden. Aber mit zunehmendem Alter nimmt sowohl die Spielhäufigkeit als auch die Spieldauer kontinuierlich ab.

Bei all dem Optimismus sollte man den Einfluss von Gewaltspielen auf die Psyche der Kinder nicht außer Acht lassen.

*www.kinder.de:: kinder.de Erziehungsinformation GmbH :: [info@kinder.de](mailto:info@kinder.de)*

## **Junge kritische Nutzer** - *Gymnasium in Oberhausen setzt auf Computerspiele*

### **Marco Fileccia, Oberstudienrat am Elsa-Brandström-Gymnasium in Oberhausen, setzt häufig Computerspiele im Unterricht ein.**

Aus den Oberhausener Schülern werden keine Monster, sondern kompetente Medienexperten, meint er. Die kritische Auseinandersetzung mit dem Medium steht im Vordergrund. Es fange damit an, dass die Schüler über den Unterschied reden, den es macht, ob man ein Spiel nur anschaut - wie es Eltern und Kritiker oft tun - oder selbst spielt.

"Es ist wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler über ihr eigenes Medienverhalten und über ihren eigenen Medienkonsum nachdenken", sagt Fileccia. "Wir reflektieren das und sie werden fit gemacht, um mit Computerspielen vernünftig umgehen zu können."

In einer neunten Klasse spielt Fileccia mit seinen Schülern "Napoleon Total War". Sie vergleichen den Spielverlauf mit ihrem Wissen aus dem Geschichtsunterricht. So lernen sie den historischen Hintergrund kennen und entdecken mitunter Fehler in dem Spiel. Viele Schüler spielten zu Hause nur das Spiel, ohne die Hintergründe zu hinterfragen.

### **Einfach nur Lichtpunkte, Pixel und Algorithmen**

Die Jugendlichen sollen verstehen, wie die Computerspiele funktionieren und deren Spielmechanismen ergründen. "Dieser suggestive Bildcharakter wird ein bisschen entwertet, wenn man sieht, wie das Spiel programmiert ist", sagt der Kinderpsychologe Wolfgang Bergmann vom Institut für Kinderpsychologie und Lerntherapie in Hannover. Man erkenne, wie es aufgebaut und zusammengesetzt ist und dass es einfach aus Lichtpunkten und Pixeln bestehe. "Insofern wird die Überwältigungskraft der Bilder durch die Eigentätigkeit relativiert und zu einem kritischen Bewusstsein geführt." In der Form, wie in Oberhausen praktiziert, halte Bergmann das für sinnvoll.

Dennoch stößt Fileccia innerhalb des Kollegiums immer wieder auf Unverständnis. "Die Arbeit wird für uns nicht leichter durch Computerspiele, sondern sie wird eigentlich schwerer", so der Oberstudienrat. "Ich muss solch ein Spiel in einen didaktisch methodischen Rahmen stecken. Das ist ein großer Aufwand. So etwas wie Napoleon ist eine große Sache." An der "Elsa" wird nach dem Montessoriprinzip unterrichtet: Die Schüler werden zu Eigenständigkeit und freiem Arbeiten angeleitet: Sie sind selbstbewusst und medienkompetent. Wichtig ist den Pädagogen auch, dass die Eltern sich mit dem Hobby ihrer Kinder auseinandersetzen. Marco Fileccia organisiert deshalb mit seinen Schülern einen "Spielraum" für Eltern.

### **Umfrage: Kinder spielen Computer statt Fußball**

Jedes fünfte Kind im Alter zwischen 6 und 18 Jahren sitzt täglich mehr als eine Stunde vor dem Computer. Dies ist das Ergebnis einer am 19. April 2010 in Hamburg veröffentlichten Forsa-Umfrage im Auftrag der Techniker-Krankenkasse. Zugleich treiben demnach nur zwei von drei Kindern am Tag eine Stunde Sport. Jedes zehnte Kind betätigt sich gar nicht sportlich.

"Computerspiele, Chatrooms oder die Informationssuche im Internet können durchaus auch positive Effekte für Kinder haben", erklärte der Psychologe der Techniker Krankenkasse, York Scheller. Problematisch sei es jedoch, wenn der Computer Kinder davon abhalte, in ihrer Freizeit nach draußen zu gehen, Freunde zu treffen oder Sport zu treiben.

Acht Prozent der für die Studie befragten Eltern gaben an, dass ihr Kind täglich mehr als zwei Stunden vor dem PC verbringe, darunter doppelt so viele Jungen wie Mädchen. Auffällig sei darüber hinaus, dass vor allem übergewichtige Kinder viel Zeit in den Computer investierten. Nur jedes fünfte Kind verzichtet in seiner Freizeit vollständig auf Computer und Internet. Eltern sollten der Techniker Krankenkasse zufolge ein Auge auf Art und Dauer des PC-Konsums haben. Vor allem im Grundschulalter gelte die Regel "Nur unter Aufsicht ins Internet".

*3SAT, Nano, 24.06.2008, zuletzt aktualisiert am 09.09.2010*

## Studie: Computer und Schule

### Computer machen Schüler schlauer

Wenn Kinder und Jugendliche in virtuelle Welten abtauchen, wird es Eltern oft mulmig. Viele fürchten, die ständige Hockerei am PC wirke sich negativ auf schulische Leistungen aus. Eine neue Studie gibt Entwarnung.

Demnach erzielen Kinder, die Web und PC intensiv nutzen, bessere Schulnoten als Mitschüler, die den Computer gar nicht oder selten anschalten. Wenn Kinder Offline-Lernsoftware sehr intensiv nutzen, schneiden 67 Prozent in Mathematik, 69 Prozent in Deutsch und 42 Prozent in Fremdsprachen mit „sehr gut“ oder „gut“ ab. Deutlich seltener kommen überdurchschnittliche Noten bei den Nichtnutzern vor: 55 Prozent glänzen in Mathematik, 53 Prozent in Deutsch und 35 Prozent in Fremdsprachen. Das hat die Sonderstudie „Bildung via Internet: Wie vernetzt sind Deutschlands Kinder?“ von Fujitsu Siemens Computers (FSC) und der Initiative D 21 ergeben.

Online-Lernangebote fördern die sprachlichen Fähigkeiten der Schüler anscheinend in besonderem Maße: Während nur 49 Prozent der Nichtnutzer überdurchschnittliche Deutschnoten erhalten, steigt der Anteil auf 71 Prozent, wenn Online-Lernsoftware sehr intensiv genutzt wird. Bei Fremdsprachen ist der Unterschied noch deutlicher: 56 Prozent der regelmäßigen Nutzer, aber nur 30 Prozent der Nichtnutzer schließen das Fach mit „sehr gut“ oder „gut“ ab. „Sobald Kinder zu Hause einen Zugang zu den digitalen Medien haben, steigt die Leistung in Mathematik, Deutsch und den Fremdsprachen“, resümiert FSC-Marketing-Chefin Barbara Schädler.

Selbst Spielernaturen profitieren vom Bildungspotential des Webs: Viele Online-Spiele und Hintergrundinfos sind ausschließlich in Englisch erhältlich, so dass Gamer ihre Fremdsprachenkenntnisse aktivieren müssen. „Da ist es nicht verwunderlich, dass bei intensiver Nutzung eher gute bis sehr gute Fremdsprachenleistungen erzielt werden“, erläutert Schädler, die das Ergebnis nicht als Freibrief für grenzenlose Computerspiel-Sessions verstanden wissen will.

„Kinder, die intensiv auf dem PC spielen, bringen tendenziell weniger gute Schulnoten nach Hause“, warnt sie. In Mathematik und Deutsch seien die Noten der Kinder mit durchschnittlichem Spielverhalten am besten. „Eltern sollten Computerspiele daher in Maßen zulassen.“

Auch die Teilnahme an sozialen Netzwerken wie SchülerVZ wirkt sich laut Studie positiv auf Schulleistungen aus: Wer regelmäßig auf deutsch und englisch plaudert, verbessert ganz nebenbei seine sprachlichen Fähigkeiten. Kinder hingegen, die soziale Netzwerke unterdurchschnittlich nutzen, schneiden in allen drei Fächern schlechter ab.

**Auf den richtigen Umgang kommt es an**

Wenn Eltern ihre Kinder vom Computer fernhalten, geschieht das meist aus pädagogischen Gründen. So fürchten 58 Prozent chronischen Frischluftmangel. 47 Prozent der Erziehungsberechtigten halten ihr Kind noch für zu jung für einen PC und 39 Prozent glauben, das Potenzial, an Spielsucht zu erkranken, sei zu hoch. Dagegen machen sich nur je 30 Prozent Gedanken über reale Gefahren aus dem Internet wie pädophile Angriffe, fehlende Datensicherheit und Viren.

Ein Großteil der Heranwachsenden nutzt den Computer auch ohne elterliche Kontrolle maßvoll: Durchschnittlich 5,36 Stunden verbringen Kinder wöchentlich vor dem PC – meist, um offline zu spielen (45 Prozent), im Internet nach Informationen zu suchen (45 Prozent) oder um online zu lernen (39 Prozent). Rund ein Drittel schaltet das Gerät pro Woche für eine Stunde ein. Allerdings: Eine Gruppe meist älterer Kinder (elf Prozent) finden auch nach zehn Stunden pro Woche den Aus-Schalter nicht.

„Häufig fehlt Kindern und Jugendlichen die digitale Kompetenz, um verantwortungsvoll mit den neuen Medien umzugehen“, bestätigt Schädler die Ängste der Erwachsenen und betont: „Lernerfolg per PC und Internet kann sich nur einstellen, wenn Eltern und Lehrer den Kindern zeigen, wie man verantwortungsvoll mit digitalen Medien umgeht. Geschieht das nicht, nützt auch die beste Lernsoftware wenig.“ Für die repräsentative Studie hat TNS Infratest im Mai 1081 Haushalte mit Kindern zwischen fünf und 15 Jahren befragt.

*Aus Focus 11.09.2008*