IMST – Innovationen machen Schulen Top

Schreiben und Lesen – kompetenzorientiert, fächerübergreifend, differenziert. Innovation zwischen Standardisierung und Individualisierung

„World of WordCraft – Wir KINDER VOM WEB 2.0“

EIN LESEFÖRDERUNGSPROJEKT ZUM THEMA SPIELSUCHT

ID 1550

Projektkoordinatorin : Karin Cerny, BEd.

Projektmitarbeiterin: Mag. Jutta Majcen, BEd.

Berufsschule für Bürokaufleute, Wien

Wien, Juli 2015

INHALTSVERZEICHNIS

1. ALLGEMEINE DATEN 5

1.a Daten zum Projekt 5

1.b Kontaktdaten 6

2. AUSGANGSSITUATION 6

3. AUSWERTUNG DER BEFRAGUNG 8

4. ZIELE DES PROJEKTS 14

5. MODULE DES PROJEKTS 16

6. PROJEKTVERLAUF 24

7. GENDER UND DIVERSITY 25

8. SCHWIERIGKEITEN 26

9. EVALUATION UND REFLEXION 27

10. OUTCOME 29

11. EMPFEHLUNGEN 30

12. LITERATURVERZEICHNIS 31

ABSTRACT

Das Thema Computerspiele und Internet wird in der Öffentlichkeit breit und kontrovers diskutiert, führt zu ganz unterschiedlichen Reaktionen und Einschätzungen und lässt betroffene Eltern meist ratlos zurück. Wie sieht der richtige Umgang mit den neuen Medien für Kinder und Jugendliche aus, wie viel Konsum ist erlaubt, ab wann wird die Nutzung schädlich und was sind dann die Folgen? Welche Auswirkungen gibt es auf das Verhalten und die Leistungsfähigkeit, wie hoch ist die Gefahr, dass Aggressivität und Gewaltbereitschaft durch entsprechende Spiele zunehmen? (Frölich & Lehmkuhl 2012, S. V).

Die Berufsschule für Bürokaufleute möchte daher eine Sensibilisierungs- und Aufklärungsoffensive starten, um das Thema aus dem Schattendasein zu holen und ihm eine Bühne zu bieten. In der Jugendliteratur ist das Thema Sucht gut vertreten und als Ausgangspunkt für das Projekt perfekt. Die Arbeit mit jugendliterarischen Texten wirkt sich positiv auf die Lese- und Schreibkompetenz unserer Jugendlichen aus. Als Synergieeffekt ergibt sich eine Förderung der sprachlichen Fertigkeiten hinsichtlich Lese- und Schreibkompetenz, sowohl in der Erst- als auch in der Zweitsprache. Im Rahmen des Projekts soll an dieser Stelle angesetzt werden. Einerseits sollen die Schülerinnen und Schüler auf kreative Weise dazu animiert werden, aktiv zu lesen und Leseverständnis aufzubauen, gleichzeitig soll die Aufmerksamkeit auf das Thema Sucht gelenkt und die Jugendlichen sollen dafür sensibilisiert werden.

Erklärung zum Urheberrecht

"Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit (= jede digitale Information, z. B. Texte, Bilder, Audio- und Video-Dateien, PDFs etc.) selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Alle ausgedruckten, ungedruckten oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind zitiert und durch Fußnoten bzw. durch andere genaue Quellenangaben gekennzeichnet. Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird. Diese Erklärung gilt auch für die Kurzfassung dieses Berichts sowie für eventuell vorhandene Anhänge."

1. ALLGEMEINE DATEN

1.a Daten zum Projekt

Projekt-ID	1550	
Projekttitel (= Titel im Antrag)	„World of WordCraft“ – Wir Kinder vom Web 2.0”. Ein Leseförderungsprojekt zum Thema Spielsucht.	
ev. neuer Projekttitel (im Laufe des Jahres)		
Kurztitel	WoW – Wir Kinder vom Web 2.0	
ev. Web-Adresse	www.bsbk.at	
ProjektkoordinatorIn und Schule	Karin Cerny, BEd.	Berufsschule für Bürokaufleute Meiselstraße 19, 1150 Wien
Weitere beteiligte LehrerInnen und Schulen *Falls Lehrende nicht direkt mit Schülern/-innen arbeiten, dann bitte mit * nach dem Familiennamen kennzeichnen.*	Mag. Jutta Majcen, BEd.	Berufsschule für Bürokaufleute Meiselstraße 19, 1150 Wien
Schultyp	Berufsschule	
Bitte ankreuzen, falls zutreffend.	□ eLSA-Schule □ ELC-Schule □ ENIS-Schule □ Kids-Schule	
Beteiligte Klassen (tatsächliche Zahlen zum Schuljahresbeginn)		

Klasse	*Schulstufe*	*weiblich*	*männlich*	*Schülerzahl gesamt*
1 EB	10	15	4	19
1 YA	10	13	5	18
1 GA	10	11	6	17
2 TB	11	8	6	14

Ende des Unterrichtsjahres	3. Juli 2015
Beteiligte Fächer	Deutsch und Kommunikation, Medientraining, Politische Bildung, Angewandte Informatik, Informatik
Angesprochene Unterrichtsthemen	Spielsucht, Suchtverhalten, Onlinespielsucht, Leseförderung, kreatives Schreiben
Weitere Schlagworte (z. B. methodischer oder fachdidaktischer Art) für die Publikation im IMST-Wiki	Onlinespielsucht, Computerspiele, Leseförderung, kreatives Schreiben

1.b Kontaktdaten

Beteiligte Schule(n) - jeweils - Name	Berufsschule für Bürokaufleute
- Post-Adresse	Meiselstraße 19, 1150 Wien
- Web-Adresse	www.bsbk.at
- Schulkennziffer	915105
- Name des/der Direktors/in	Mag. Monika Gojkovic-Vojnovic
Kontaktperson - Name	Karin Cerny, BEd.
- E-Mail-Adresse	karin.cerny@bsbk.at
- Post-Adresse (Privat oder Schule)	Meiselstraße 19 1150 Wien
- Telefonnummer (Schule)	01 5991695580
- Telefonnummer (Privat!)	0676-341 2602
Bitte ankreuzen, falls zutreffend.	⊗ Ich bin einverstanden, dass die Privat-Telefonnummer auch im Projektbericht veröffentlicht wird.

2. AUSGANGSSITUATION

> *Zweifellos am meisten und am kontroversesten diskutiert wird zum gegenwärtigen Zeitpunkt die Bedeutung von Computerspielen für Kinder und Jugendliche. Bislang wissenschaftlich weitgehend ungeklärte oder nur unzureichend untersuchte Fragen betreffen die Auswirkungen auf die sozio-emotionale Entwicklung. Dies gilt insbesondere im Hinblick auf eine Beeinflussung aggressiver Verhaltensweisen, aber auch auf die kognitive Entwicklung und die Entwicklung bezüglich Lern-, Aufmerksamkeits- und Gedächtnisprozessen.* (Frölich & Lehmkuhl 2012, S. 22)

Die Berufsschule für Bürokaufleute ist die größte kaufmännische Berufsschule in Wien. Unsere SchülerInnen weisen neben eklatanten Unterschieden in der Schullaufbahn auch einen extrem breit gefächerten sozialen und kulturellen Background auf; dadurch sind Spannungen und Missverständnisse im schulischen Umfeld vorprogrammiert. Neben Problemen wie (Cyber-)Mobbing und Differenzen der unterschiedlichen ethnischen Gruppierungen nehmen die Probleme Spielsucht und Suchtverhalten allgemein immer mehr Raum im schulischen Alltag ein. Das Problem bei Suchtverhalten – egal, um welches es sich handelt – ist der Einfallsreichtum der Betroffenen, wenn es darum geht, ihre Sucht zu verschleiern. So werden im Unterricht kaum Themen wie Suchtverhalten, Formen der Sucht, Auswirkungen, Notfallnummern etc. besprochen. Betroffene SchülerInnen wiederum „outen“ sich in den meisten Fällen auch nicht freiwillig – ein Teufelskreis, der oft unbemerkt bleibt; der „erhobene Zeigefinger“ ist hier nicht der richtige Ansatz. „Das pathologische Glücksspiel (Spielsucht) gehört zu den anerkannten nicht stoffgebundenen Abhängigkeiten (…). Allerdings herrscht diagnostisch immer noch Uneinigkeit darüber, ob die Spielsucht als Zwangsstörung, Impulskontrollstörung oder Abhängigkeit einzustufen ist“ (Möller & Döring 2010, S. 324). Die Klientel einer Berufsschule bietet sich an, ein Spielsuchtprojekt durchzuführen, da Computerspiele bei Jugendlichen immer beliebter werden und die heterogene Durchmischung innerhalb

der Schule und in den einzelnen Klassen mit großer Wahrscheinlichkeit gute Rückschlüsse auf das Spielverhalten der Jugendlichen zulässt.

> *Das Thema Computerspiele und Internet wird in der Öffentlichkeit breit und kontrovers diskutiert, führt zu ganz unterschiedlichen Reaktionen und Einschätzungen und lässt betroffene Eltern meist ratlos zurück. Wie sieht der richtige Umgang mit den neuen Medien für Kinder und Jugendliche aus, wie viel Konsum ist erlaubt, ab wann wird die Nutzung schädlich und was sind dann die Folgen? Welche Auswirkungen gibt es auf das Verhalten und die Leistungsfähigkeit, wie hoch ist die Gefahr, dass Aggressivität und Gewaltbereitschaft durch entsprechende Spiele zunehmen?* (Frölich & Lehmkuhl 2012, S. V).

Das Thema Online-Spielsucht ist an sich noch ein, im Verglich mit anderen Süchten, junges Gebiet und als eigenständiges Störungsbild bislang (noch) nicht anerkannt – aber es gibt für uns als LehrerInnen doch immer wieder Hinweise auf die Bedeutung dieses „Zeitvertreibs“ für Jugendliche. So wurde einem in einen bestehenden Klassenverband eintretenden Schüler von einem Mitschüler beim Kennenlernen als Erstes folgende Frage gestellt: *„Bist du FIFA oder GTA?“* – offensichtlich eine für die männliche Schülergeneration entscheidende Frage!

Zudem sehen wir uns immer wieder mit dem Problem einiger Schüler konfrontiert, die zu spät und übermüdet – manchmal auch gar nicht – zum Unterricht erscheinen. Von KlassenkollegInnen wird uns dann oft mitgeteilt, dass diese Schüler bis spät in die Nacht „zocken“; in einer dritten Klasse, war einem solchen Schüler, der ebenfalls unter Angabe von sich wiederholenden Begründungen („Darmgrippe“, „Migräne“) sehr oft nicht in der Berufsschule erschienen war, der Leidensdruck schlussendlich zu groß geworden und er hat seine Spielsucht „gebeichtet“ – nach Vermittlung des Beratungslehrers konnte ihm geholfen werden.

Die Berufsschule für Bürokaufleute möchte daher eine Sensibilisierungs- und Aufklärungsoffensive starten, um das Thema Spielsucht aus dem Schattendasein zu holen und ihm eine Bühne zu bieten. In der Jugendliteratur ist das Thema Sucht gut vertreten und als Ausgangspunkt für das Projekt perfekt; Synergieeffekte ergeben sich durch den zweiten Fokus des Projekts auf die Leserförderung zu Gunsten der „altbekannten“ Problemfelder, der fehlenden Lese- und Schreibkompetenz, die oft auch in der sprachlichen Vielfalt an der Schule und der mangelnden Förderung der sprachlichen Fertigkeiten wurzeln. Dazu kommt, dass die aus diesen Defiziten resultierenden mangelnden Zukunftsperspektiven eine Entstehung von Spiel- und Glücksspielsucht begünstigen.

Die Lesekompetenz ist eine wesentliche Schlüsselkompetenz, um als TeilnehmerIn in einer sich ständig ändernden Welt bestehen zu können, und sie wird immer wichtiger. Ohne eine gut entwickelte Lesefähigkeit wird das Verständnis von Fachtexten und Fachsprache extrem erschwert. Die Folge davon ist ein Auseinanderklaffen der Schere im Bildungssystem – Jugendliche aus bildungsferneren Schichten bleiben auf der Strecke. Wurde eine Lese- und Sprachkompetenz früher noch als Teil der schulischen „Grundausbildung“ bezeichnet, so sind sie heute Kompetenzen, die lebenslang und in verschiedenen Kontexten durch Interaktion mit dem sozialen Umfeld ausgebaut werden. Lesen ist somit eine multidimensionale Fähigkeit, die vielen unserer SchülerInnen fehlt und sie vom sozialen Geschehen ein Stück weit isoliert.

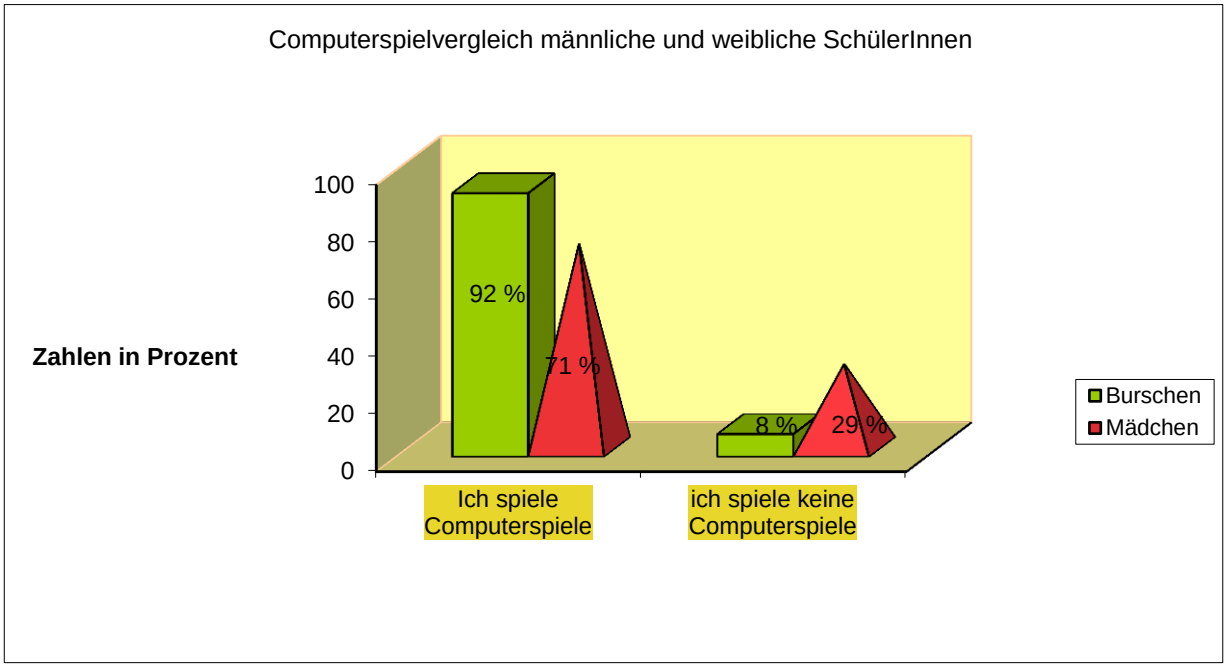
Im Rahmen des Projekts sollte an dieser Stelle angesetzt werden und die Schülerinnen und Schüler sollen auf kreative Weise dazu animiert werden, aktiv zu lesen, Leseverständnis aufzubauen, gleichzeitig wurde die Aufmerksamkeit auf das Thema Sucht gelenkt und die SchülerInnen wurden dafür sensibilisiert.

Generell war es wichtig, das Spiel per se nicht zu verteufeln: „Der Begriff des Spielens (althochdeutsch ‚spil’: Tanzbewegung) meint eine Tätigkeit ohne besonderen Sinn, ohne bewussten Zweck, ohne größere

Anstrengung. Das Spiel dient der Entspannung und dem Vergnügen und wird allein aus Freude an seiner Ausübung ausgeführt“ (Möller & Döring 2010, S. 324). Gerät die Beschäftigung mit dem Spiel an sich jedoch außer Kontrolle, „… geht der Spieler ganz in dem Spiel und den durch das Spielen erzeugten Illusionen auf, so wie es das Kind von sich aus tut. In der Frühgeschichte und Antike wurde das Spielen auch Magie und Übernatürlichkeit zugeschrieben“ (ebd.).

Um vor Projektbeginn einen Überblick über das Spielverhalten der SchülerInnen zu erhalten, wurde eine diesbezügliche Erhebung mittels Fragebogen bei SchülerInnen durchgeführt. Befragt wurden 170 Mädchen und 200 Burschen zwischen 15 und 23 Jahren.

3. AUSWERTUNG DER BEFRAGUNG

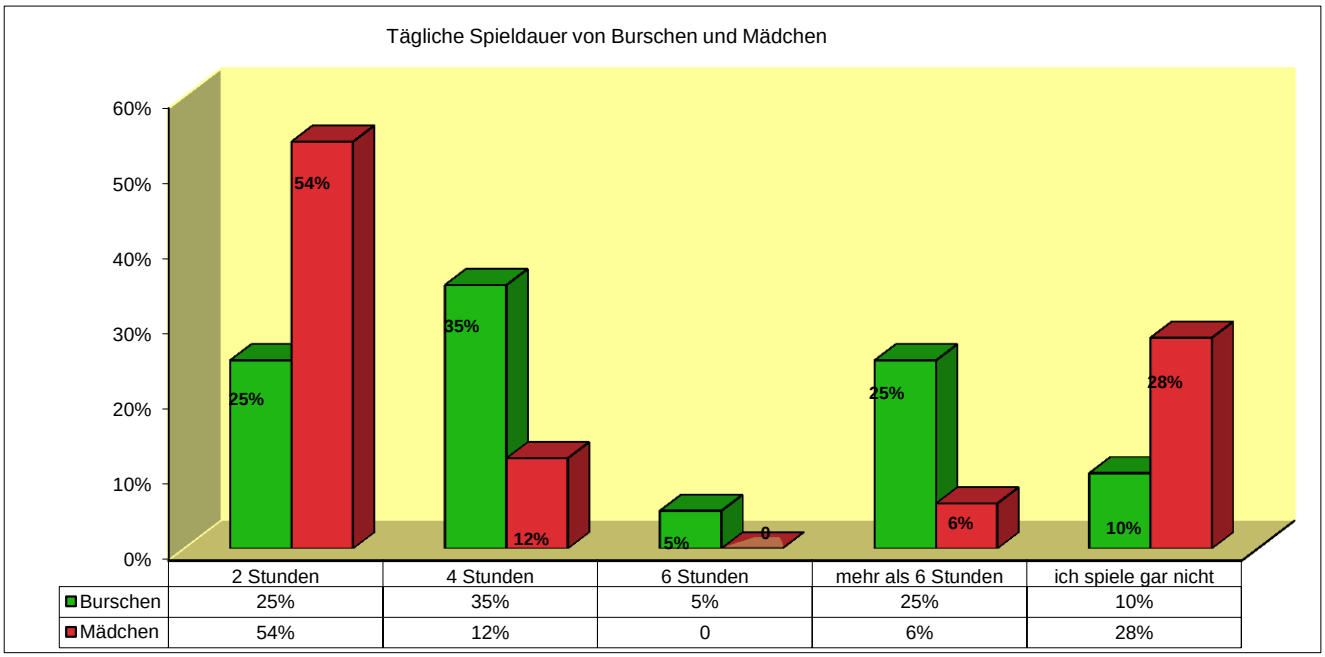


Es zeigt sich, dass auch an der Berufsschule für Bürokaufleute mit rund 92 % wesentlich mehr Burschen Computerspiele spielen als Mädchen, von denen 71 % angeben, regelmäßig Computerspiele zu spielen.

Auf jeden Fall zeigen die Zahlen deutlich, dass eine überwiegende Mehrheit der Jugendlichen Computerspiele spielt. Dies deckt sich mit den Erkenntnissen des Forschungsberichts 108 mit dem Titel „Computerspielabhängigkeit im Kindes und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale“ des Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN) aus dem Jahr 2009.

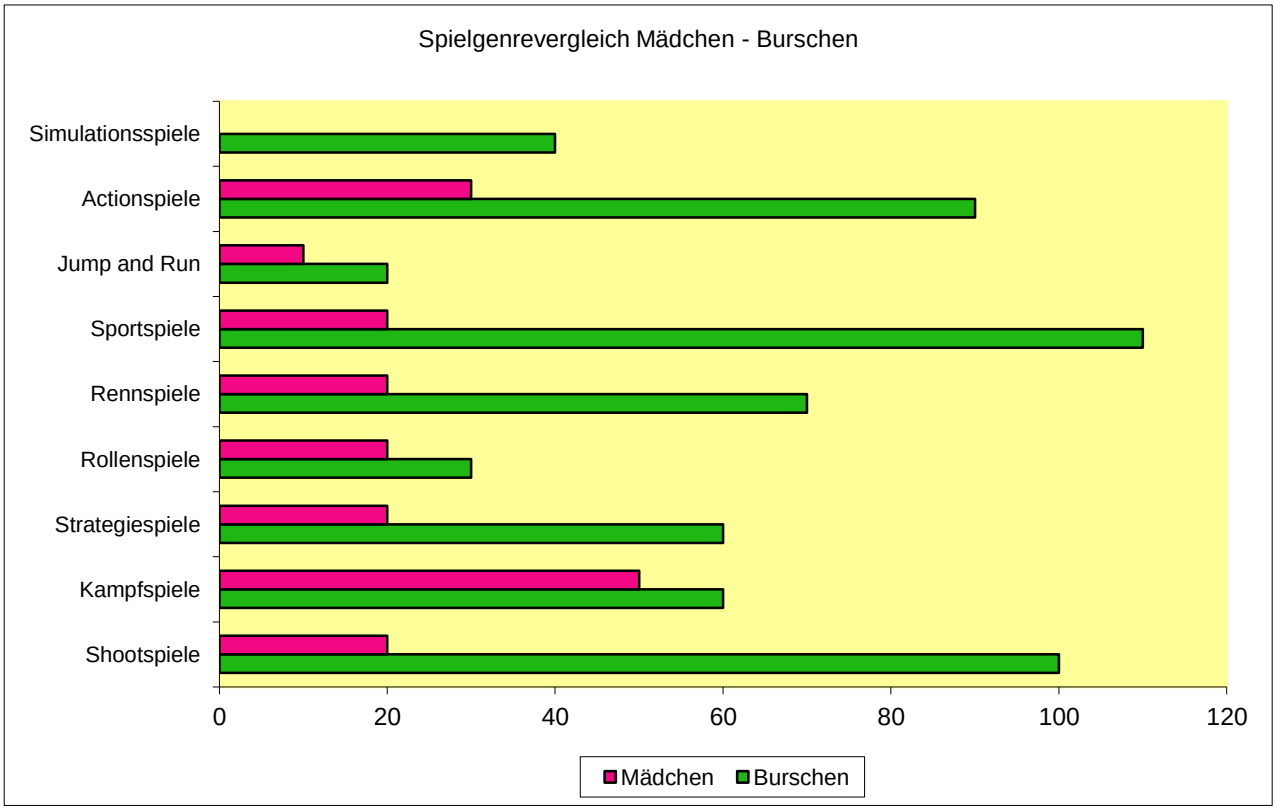
Dort heißt es: *„Computerspiele sind inzwischen neben dem Fernsehen das zweite jugendkulturelle Leitunterhaltungsmedium. Der weltweit mit Computerspielen erzielte Umsatz übersteigt Jahr für Jahr mit wachsendem Abstand den, der mit Kinoproduktionen erreicht wird.“* (Rehbein, Kleimann & Mößle, 2009, S. 1) Computerspiele sind definitiv ein Teil der Jugendkultur und die Befragung der SchülerInnen der Berufsschule für Bürokaufleute in Wien spiegelt diese Entwicklung wider.

Einen Vergleich der täglichen Beschäftigung mit Computerspielen, nach Geschlechtern getrennt, zeigen die folgenden Grafiken:



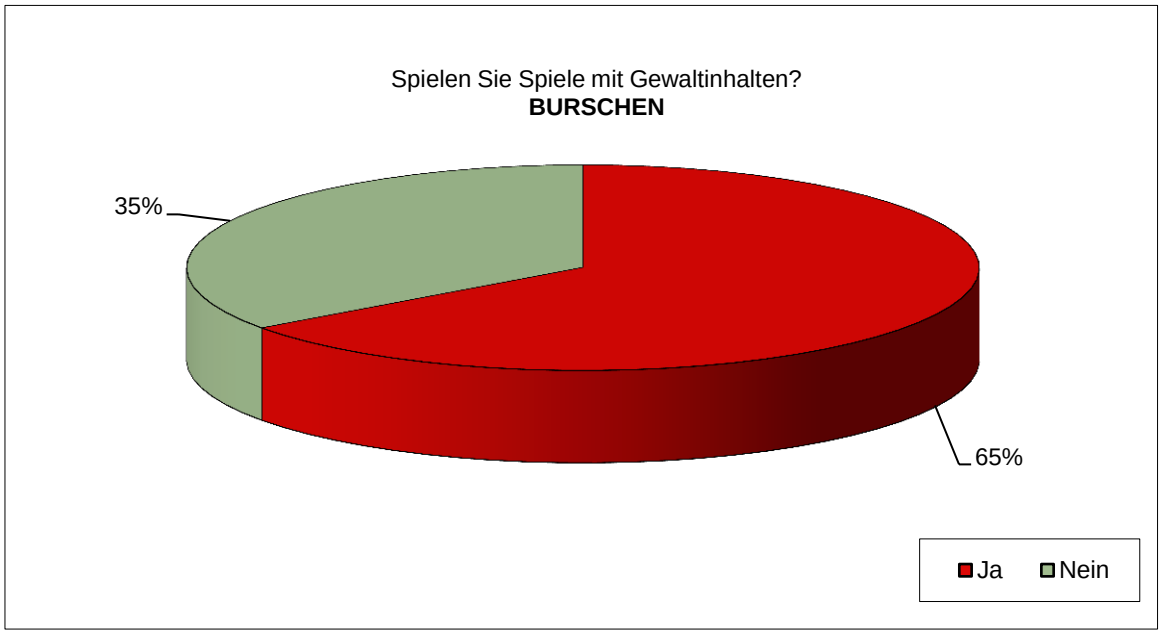
Was die verbrachte Stundenanzahl mit Computerspielen angeht, sind die Burschen wesentlich intensiver mit Spielen beschäftigt als die Mädchen. 25 % der Burschen verbringen rund zwei Stunden pro Tag mit Computerspielen, bei den Mädchen sind es 54 %, die angegeben haben, zwei Stunden pro Tag Computerspiele zu spielen. Interessant ist, dass Mädchen kaum mehr als zwei Stunden mit Computerspielen verbringen. Nur 12 % verbringen vier Stunden pro Tag mit Computerspielen, sechs Stunden spielen überhaupt keine Mädchen, mehr als sechs Stunden spielen sechs Prozent der befragten Mädchen. Bei den Jungen sind ca. 35 % mehr als vier Stunden damit beschäftigt, Computerspiele zu spielen, sechs Stunden spielen nur knapp fünf %, mehr als sechs Stunden spielen hingegen 25 % der befragten Burschen. Noch dramatischer ist der Vergleich beim Punkt „ich spiele gar nicht“. Da sind es nur 10 % bei den Burschen, die angeben überhaupt nicht zu spielen; im Vergleich dazu sagen 28 % der Mädchen, dass sie keine Computerspiele spielen.

Betrachtet man das bevorzugte Spielgenre der SchülerInnen – hier waren Mehrfachnennungen möglich –, zeigen sich auch hier einige Unterschiede zwischen den Mädchen und den Burschen. So handelt es sich bei Sport-, Shoot-, Action- und Rennspielen um die Lieblingsspiele der Schüler; die Schülerinnen hingegen bevorzugen Kampf und Actionspiele. Jump and Run-Spiele sind die unbeliebtesten Spiele – sowohl bei Burschen als auch bei Mädchen.

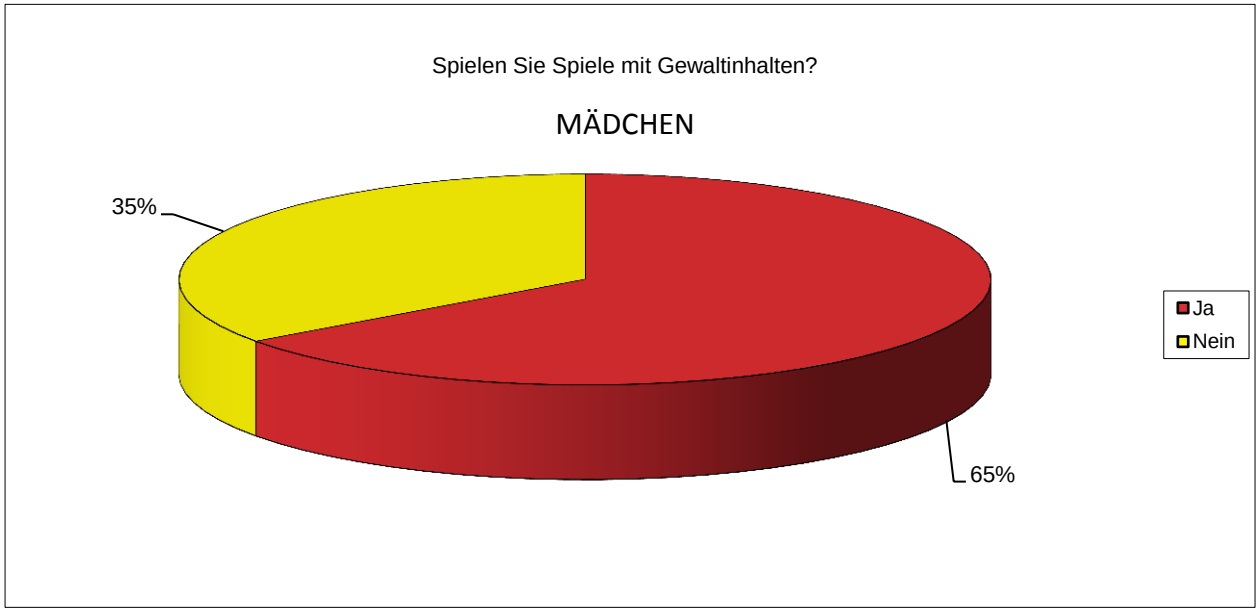


Auf die Frage „Warum spielen Sie Computerspiele?“ waren interessante Ergebnisse zu sehen. Die meisten der Burschen spielen Computerspiele, weil sie Spaß daran haben. *„Der holländische Kulturhistoriker Johan Huizinga bezeichnete den Menschen als Homo ludens, den spielenden Menschen. Er war der Meinung, dass menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet. (…) Ohne das Spiel würde der Mensch viele seiner Fähigkeiten nicht entwickeln. Vor allem Kreativität und Kommunikation, der zwischenmenschliche Austausch, werden durch das Spielen gefördert.“* (Horodecki 2012, S. 23) Der Großteil der Mädchen greift allerdings dann zu Computerspielen, wenn sie sich von Stress ablenken möchten. Mädchen ist es auch nicht so wichtig, mit Freunden Computerspiele zu spielen; bei den befragten Jungen war dies schon ein Hauptgrund dafür, zum Computerspiel zu greifen.

Die Frage nach den Gewaltinhalten von Computerspielen brachte ein überraschendes Ergebnis. Bei den Burschen gaben 65 % an, viele Spiele mit Gewaltinhalten zu spielen.

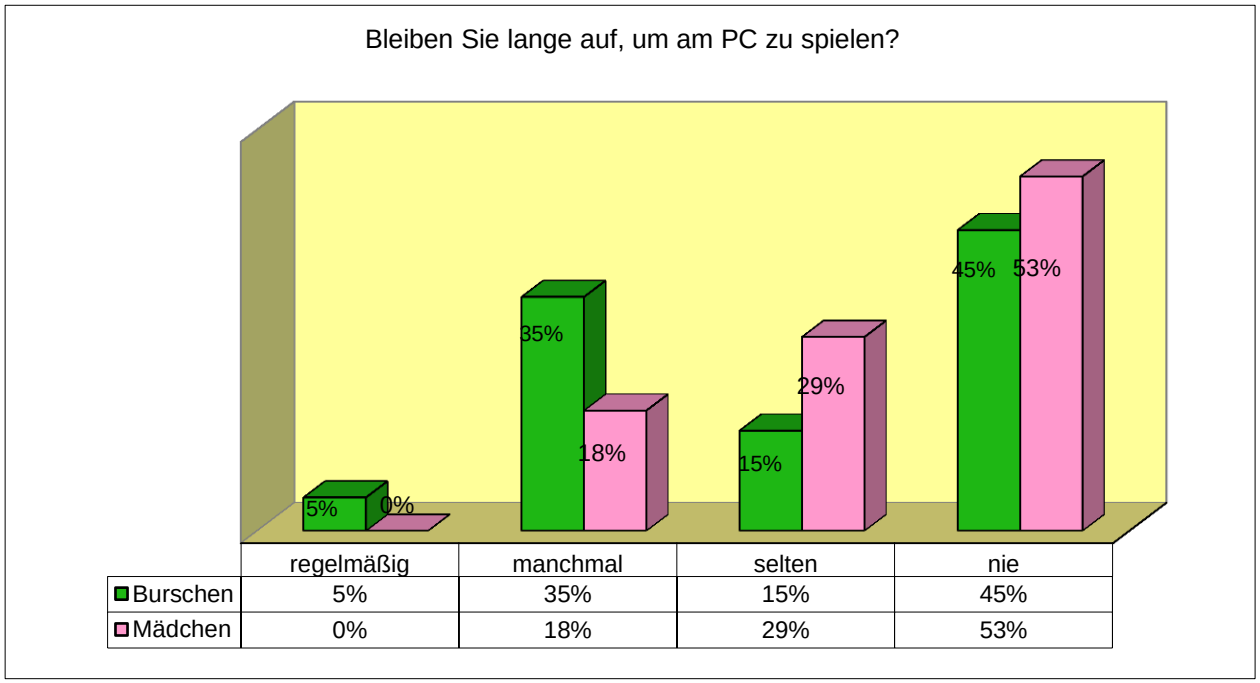


Bei den Mädchen gibt es die komplett gleiche Verteilung.



Ein möglicher Erklärungsansatz ist hier wohl im aktuellen Angebot am Markt zu finden. In der Altersgruppe, an die sich die Spiele richten, findet sich zweifellos ein proportional hoher Anteil an Spielen mit Gewaltinhalten (unter den TOP TEN der Spielecharts vom Juli 2015 findet sich lediglich ein Spiel – SIMS 4 - wieder, das keine expliziten Gewalt- bzw. Kampfinhalte aufweist – an der Spitze liegt nach wie vor das als besonders brutal bekannte Spiel GTA 5).

Die Frage nach dem langen Aufbleiben, um Computerspiele zu spielen, ist besonders interessant für den Schulbetrieb. Die diesbezügliche Fragestellung brachte die folgenden Ergebnisse:



Fünf Prozent der Burschen gaben an, regelmäßig länger aufzubleiben, um Computerspiele zu spielen, obwohl sie am nächsten Tag früh aufstehen müssen. 35 Prozent der Burschen bleiben manchmal länger auf, um Computerspiele zu spielen, und 45 % der Burschen gaben an, nie lange für Computerspiele aufzubleiben. Bei den Mädchen ist es interessant zu beobachten, dass sie nicht regelmäßig aufbleiben, um

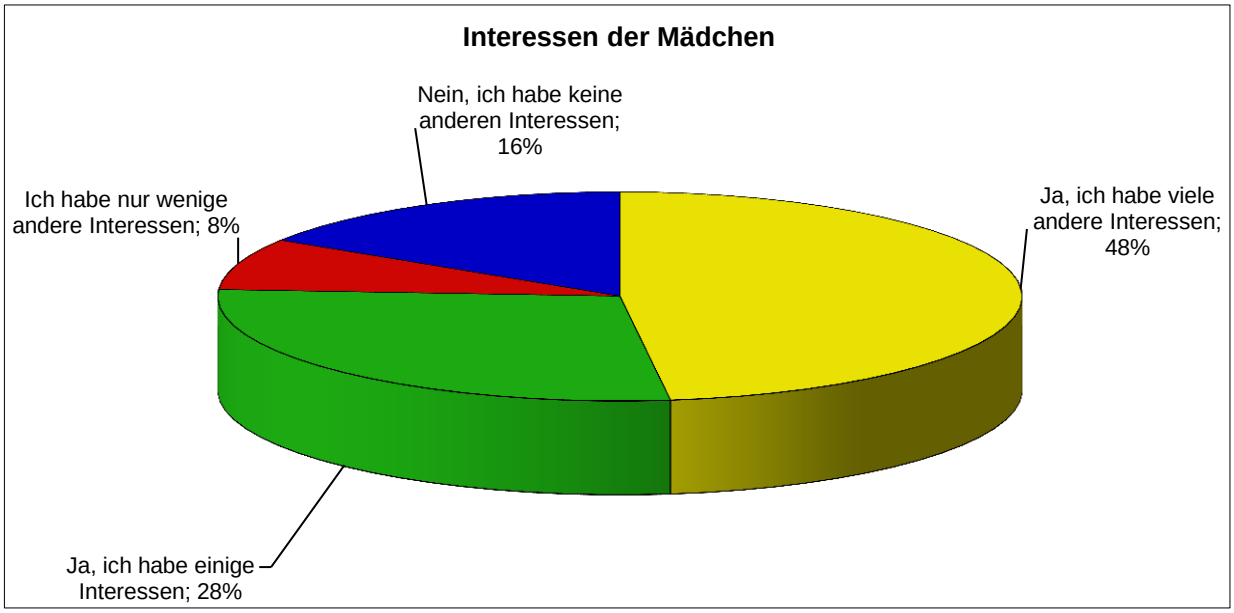
sich mit Computerspielen zu beschäftigen; 53 % gaben weiters an, nie extra für Computerspiele länger aufzubleiben.

Was zu denken gibt, ist die Tatsache, dass weniger als die Hälfte der männlichen Befragten angab, nie lange aufzubleiben, um Computer zu spielen. Dies impliziert also dies, dass eine Mehrheit Teile der Nacht mit Computerspielen verbringt.

Auch wenn die Fragestellung keine unmittelbaren Rückschlüsse zulässt, ob diese Burschen am nächsten Morgen aufstehen müssen, um in die Schule oder den Lehrbetrieb zu müssen, so kann doch die Schlussfolgerung abgeleitet werden, dass die Beschäftigung mit dem Computerspiel eine Aktivität ist, die die Jugendlichen in ihren Bann zieht und sie lange beschäftigt.

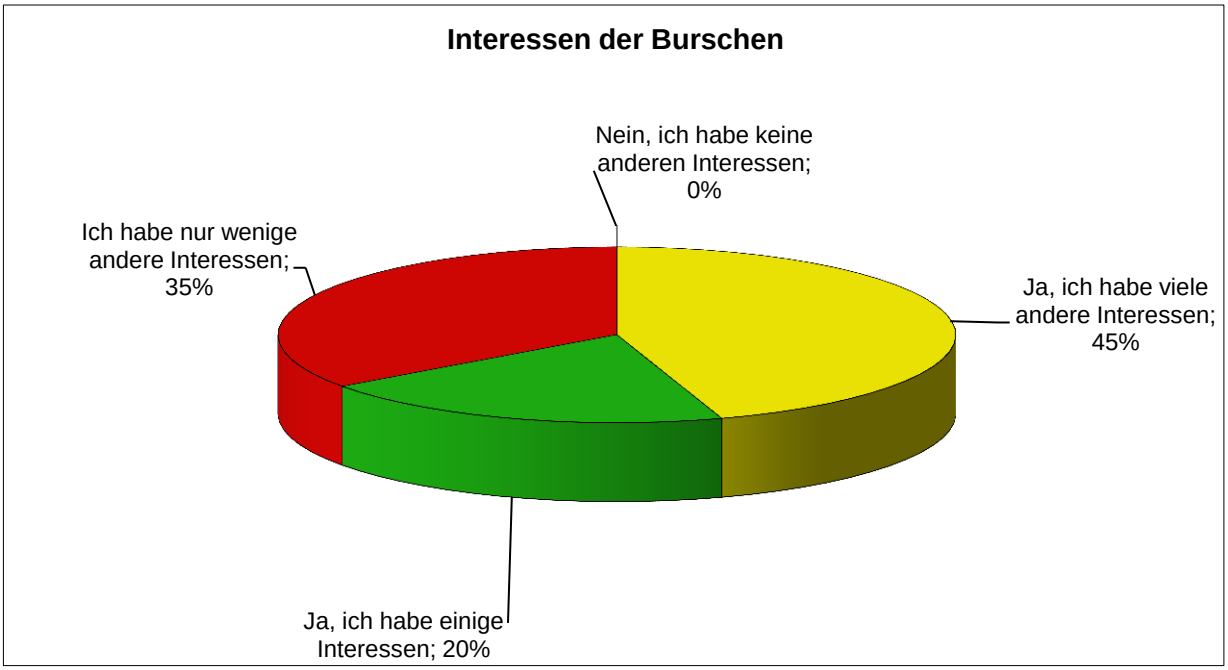
Dazu besagen weitere Studien zum Thema Folgendes: *„In verschiedenen Studien wurden deutliche Belege dafür gefunden, dass gerade der Dauer des täglichen Medienkonsums große Bedeutung zukommt. So konnte gezeigt werden, dass hohe Mediennutzungszeiten von Kindern und Jugendlichen mit unterdurchschnittlichen schulischen Leistungen korreliert sind.“* (Rehbein, Kleimann & Mößle; vgl. auch Beentjes & Van der Voort, 1989; Gentile, Lynch, Linder & Walsh, 2004; Koshal, Koshal & Gupta, 1996; Shin, 2004; Valkenburg & van der Voort, 1994).

Um die Interessen der Jugendlichen zu hinterfragen, wurde erhoben, was außer Computerspielen noch interessant für sie sei. Diese Frage diente gleichzeitig als Kontrollfrage.



45 % der befragten Mädchen gaben an, viele andere Interessen zu haben. Dazu zählen: Lesen, Schwimmen, Radfahren, Musik hören, Freunde treffen, Lernen, Reisen, Familie, Spiele spielen, Basteln, Schlafen, Volleyball, Fußball, zu Hause chillen, Fortgehen. Das erklärt, warum ihnen Computerspiele nicht so wichtig sind. 28 % gaben an, einige Interessen zu haben; nur 16 % haben keine anderen Interessen, bleiben aber auch nicht länger auf, um am PC zu spielen.

Bei den Burschen gab es die folgenden Interessen: Fußball spielen, Schwimmen, Musik hören, Sport, Freunde treffen, Fortgehen, Lesen, Spazieren gehen, Programmieren, Flirten, Volleyball, Autorennen. Bemerkenswert war, dass 0 % angaben, keine Interessen zu haben.



Fazit:

Die Umfrage zu Computerspielen an der Berufsschule für Bürokaufleute ist zwar nicht geeignet, Schlüsse hinsichtlich des Suchtverhaltens zu ziehen, gibt aber einen guten Einblick in die Lebenswelt der Jugendlichen, in der Computerspiele einen durchaus dominanten Platz einnehmen. Allerdings stellen die fünf Prozent der Burschen, die angaben, regelmäßig zu spät schlafen zu gehen, um noch am PC zu spielen, angesichts des relativ kleinen Samples eine durchaus besorgniserregende Zahl dar, vor allem, wenn man die möglichen Konsequenzen für den einzelnen Jugendlichen in Betracht zieht. Hier kann durchaus davon ausgegangen werden, dass sie suchtgefährdet sind, da sich die „klassischen“ Merkmale der Sucht wie das des Kontrollverlustes und wahrscheinlich der Toleranzentwicklung abzeichnen. Die Gefährdungen, die hier drohen, reichen von Veränderung des Freizeitverhaltens, Nachlassen der Leistungen in Schule oder Beruf bis hin zu körperlichen Schäden und bergen ein hohes Risiko für die Zukunft dieser Risikogruppe. Vor allem wäre hier der Kontext der familiären und betrieblichen Umgebung dieser Schüler von hohem Interesse, konnte aber aufgrund der Anonymität der Befragung nicht erhoben werden.
Ergänzend folgt ein kurzer Vergleich zu einer anderen in Österreich durchgeführten Studie:
Das Ziel der Studie: „Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen“ war aufzuzeigen, inwieweit exzessives Computerspielverhalten bei Jugendlichen einer klassischen Suchterkrankung entspricht. Im Erhebungszeitraum 2009 wurden mehr als 1.000 SchülerInnen in Wien im Alter von 14 bis 15 Jahren befragt. Die Studie wurde von der Sigmund Freud Privatuniversität Wien und der Johannes Gutenberg-Universität Mainz durchgeführt (Autoren: Dominik Batthyány, Kai W. Müller, Frank Benker und Klaus Wölfling. Erschienen in: Wiener Klinische Wochenschrift, 121). Sie ergab Folgendes:

52 Prozent der befragten Schüler gaben an, nicht für ihr Alter freigegebene Spiele zu spielen. 12 % zeigten ein suchtartiges und 2,7 % davon ein abhängiges Verhalten. Die Studie kommt unter anderem zu dem Schluss, dass Altersempfehlungen sich zwar am Gewaltgehalt eines Spiels orientieren, nicht jedoch an dessen Mechanismen zur Spielbindung oder an den für den Spielerfolg notwendigen Nutzungszeiten (z. B. Online-Rollenspiele wie „World of Warcraft").

(http://bmg.gv.at/home/Schwerpunkte/Drogen_Sucht/Verhaltenssuechte/Spielsucht/Computerspielsucht, 1.7. 2015)

Obwohl diese Datenerhebung schon einige Jahre zurückliegt, ist anzunehmen, dass die darin genannten Zahlen mit der aktuellen Situation vergleichbar sind, obwohl die Rollenspiele à la „WoW“ etwas an Bedeutung verloren haben, nicht jedoch die Attraktivität des Spielens an PC, Handy und Konsolen.

4. ZIELE DES PROJEKTS

Ziele auf SchülerInnen-Ebene

Einstellung

- Freude an Wort und Sprache wecken.
- Sensibilisierung für Texte aus einem lebensnahen Umfeld der SchülerInnen. Aufbauen von Leseverständnis.
- Sensibilisierung bezüglich Veränderung und Bewertung von Texten.
  Motivation zum kreativen Schreiben.
- Kritische Betrachtung von ethisch-sozialen Aspekten im schulischen Kontext.
  Sensibilisierung für das Thema „Suchtverhalten“.
- Reflexionsprozesse in Hinblick auf die Dynamik von Suchtverhalten.
- Motivhinterfragung (wie kommt es zu Suchtverhalten, wie zu Spielsucht, Glücksspielsucht, etc.).
- Aufzeigen von alternativen Handlungsmöglichkeiten.
- Aktiv Hilfestellung anbieten und ein nachhaltiges Zeichen in der Schule setzen.

Kompetenz

SchülerInnen entwickeln Lesekompetenz in ihrer ganzen Bandbreite, indem sie die verschiedenen Lesarten verwenden. Die Lesefähigkeit ist ein wesentlicher Teil der Grundvoraussetzung, um als TeilnehmerIn in einer sich ständig ändernden Welt bestehen zu können. Diese Kompetenz wird nicht mehr als jene Fähigkeit definiert, die man sich nur während der ersten Schuljahre aneignet. Vielmehr beinhaltet sie Kenntnisse und Strategien, die lebenslang und in verschiedenen Kontexten durch Interaktion mit dem sozialen Umfeld ausgebaut werden. Lesen ist somit eine multidimensionale Fähigkeit, die neben der klassischen Buchlektüre auch das Lesen von elektronischen Texten beinhaltet.

Dabei wurden die folgenden Methoden angewendet:

Anwendung von Lesestrategien und Verbesserung der Decodierfähigkeit durch Wortschatzerweiterung und -festigung.

Ziele auf LehrerInnen-Ebene

Einstellung

- Lehrerinnen und Lehrer werden sich der veränderten Lernbedingungen und "Lesewelten" bewusst,
- Lehrerinnen und Lehrer stellen sich auf einen sprachsensiblen Unterricht ein.
- Lehrerinnen und Lehrer anerkennen die Wichtigkeit und Notwendigkeit der Vermittlung und Entwicklung einer Lesekompetenz bei den Jugendlichen.
- Lehrerinnen und Lehrer übernehmen Verantwortung für das Thema "Sucht" in den Klassen, indem sie das Problem thematisieren.

Kompetenz

Die Lehrerinnen und Lehrer berücksichtigen den Schwerpunkt Lesekompetenz im Unterricht und können dabei die relevanten Inhalte in Form eines sprachsensiblen Unterrichts kompetent vermitteln.

Handlung

- Lehrerinnen und Lehrer arbeiten mit den Methoden eines sprachsensiblen Unterrichts.
- Lehrerinnen und Lehrer erarbeiten mit Schülerinnen Texte unter Berücksichtigung von Leseförderungstools.
- Lehrerinnen und Lehrer setzen verschiedene Lesetechniken ein und führen die SchülerInnen zu den unterschiedlichen Lesarten hin.
- Lehrerinnen und Lehrer arbeiten mit den SchülerInnen aufbauend auf den jeweils passenden Lesestufen.
- Lehrerinnen und Lehrer thematisieren die unterschiedlichen Suchtthematiken.
- Lehrerinnen und Lehrer fördern gezielt die demokratische und gleichberechtigte Teilhabe an den damit verbundenen Kommunikationsprozessen.

Verbreitung

lokal

Der Film zum Thema "Suchtverhalten" mit den dazu passenden Arbeitsmaterialien sowie Plakate und Postkarten steht allen Schülerinnen und Schülern der Schule und allen Lehrpersonen zur Unterrichtsarbeit und Information zur Verfügung.

Der entstandene WebQuest wird ebenfalls als Unterrichtsmaterial zur Verfügung gestellt.

Die Plakatkampagne läuft an beiden Schulstandorten – die Plakate wurden an übersichtlichen Stellen aufgehängt.

regional

Der fertige Film mit den dazugehörigen Unterrichtsmaterialen (WebQuests) wird allen Wiener Berufsschulen als Unterrichtsmaterial zur Verfügung gestellt.

Zwei Plakatentwürfe wurden der Spielsuchthilfe Wien auf Wunsch von Frau MMag. Ingrid Gruber zur Weiterverwendung überlassen.

überregional

Der fertige Film mit dem entstandenen Unterrichtsmaterial (WebQuests) wird dem Wiener Bildungsserver angeboten, um ihn mit der Schulhomepage zu verlinken und so allen österreichischen Schulen zur Verfügung zu stellen.
Veröffentlichung des Projekts im IMST-Wiki.

5. MODULE DES PROJEKTS

Modul 1: LESEN und KREATIVES SCHREIBEN

Die SchülerInnen lesen das Buch „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ von Armin Kaster (www.arminkaster.de), den sie im Rahmen einer Autorenlesung am 20.5.2015 in der Hauptbücherei Wien auch persönlich kennen lernen konnten.

Das Buch ist in der K.L.A.R Reihe (Kurz.Leicht.Aktuell.Real) erschienen und beschäftigt sich mit dem Thema Computerspielsucht. Der Vorteil der K.L.A.R-Bücher liegt in ihrer einfachen Lesbarkeit, die auch leseschwache SchülerInnen nicht abschreckt, gleichzeitig ist das Thema sehr jugendgerecht aufgebaut und daher von der Zielgruppe gut nachvollziehbar.

Einfache Satzstrukturen, kurze Kapitel, ein großes Schriftbild und ein leicht verständlicher Inhalt sorgen für einen raschen Leseerfolg. Durch die Nähe zur Lebenswelt der SchülerInnen kommt es auch immer wieder zu lebendigen Diskussionen in der Klasse.

Bei der Konzeption des Leseprojekts wurden folgende Schwerpunkte gesetzt:

LESEPROZESSE

Die Leseaufgaben durchlaufen im Zuge der Lektüre die nachfolgenden Leseprozesse:

a) Heraussuchen von Informationen
b) Entwickeln eines allgemeinen Verständnisses
c) Entwickeln einer Interpretation
d) Reflexion über den Textinhalt und Bewertung

PLANVOLLE ORGANISATION DES LESEPROZESSES

Dabei werden prinzipiell drei Phasen durchlaufen:

a) Vor dem Lesen: Um welchen Text handelt es sich? Vorwissen abfragen! Fragen stellen!

b) Während des Lesens: Das Gelesene mit dem Vorwissen verknüpfen, eventuelle Probleme mit dem Text erkennen und Lösungsstrategien entwickeln und anwenden.

c) Nach dem Lesen: Reflexion des Inhalts des Gelesenen auf emotionaler und kognitiver Ebene. Weiterverarbeitung durch die nachstehend beschriebenen Aktivitäten.

DIDAKTISCHE UMSETZUNG DES LESEPROZESSES

Die SchülerInnen lesen, besprechen und interpretieren den Roman und zusätzliche themenrelevante Textsorten. Dabei wird das Lesen durch folgende Lesetechniken systematisch und aufbauend trainiert:

ORIENTIERENDES LESEN: Das orientierende Lesen ist bei der Projektarbeit speziell für die Recherche wichtig, da sich die SchülerInnen einen Überblick über die Inhalte verschaffen können. Es werden dabei vor allem Überschriften und Kernsätze gelesen, Schlüsselwörter markiert, Fragen an den Text gestellt, es können Abbildungen analysiert und auf unterschiedliche Bedeutungen eingegangen werden (skimming).

SUCHENDES LESEN: Beim suchenden Lesen geht es darum, bestimmte Begriffe, Daten, Fakten, Zahlen etc. zu finden (scanning).

INTENSIVES LESEN: Beim Intensiven Lesen wird gezielt nach spezifischen Informationen gesucht, um diese dann hinsichtlich der Aufgabenstellung weiterzuverarbeiten, z.B. durch Rätsel, Lückentexte oder Fragen zum Inhalt können die SchülerInnen überprüfen und sicherstellen, ob sie die einzelnen Textabschnitte auch wirklich verstanden haben, sie können ihre Meinungen äußern und tiefer gehende Fragen an den Text stellen.

UNTERHALTENDES LESEN: Lesen als Abenteuer im Kopf erleben, lustvolles Lesen in angenehmer Atmosphäre – so konnten unsere SchülerInnen in der Schulbibliothek, aber auch in der Hauptbücherei in ihrem eigenen Tempo lesen und lustvolle Leseerfahrungen sammeln.

Im nächsten Schritt wählen und bestimmen sie Schlüsselszenen, die ihnen persönlich wichtig erscheinen. Diese Schlüsselszenen stellen die Grundlage für die Konzeption und Erstellung des Fotoromans dar. Der

Fotoroman dient in weiterer Folge als Unterrichtsmaterial für kreative Schreibsequenzen und reflexives Schreiben.

Um **LESEN** als konstruktiven, sinnstiftenden Akt zu fördern, arbeiten die SchülerInnen in einem weiteren kreativen, handlungs- und lernprozessorientierten Vorgang, Szenen aus dem Buch aus, um sie als Theaterstück darzubieten.

Um den Themenkomplex "Sucht" zu vertiefen, lesen und bearbeiten die SchülerInnen zusätzlich verschiedene Textsorten (Lehrbuch, Internet, Zeitungsartikel u.Ä.) nach den vorher beschriebenen Methoden.

Aus lesedidaktischer Sicht fördern alle diese Maßnahmen die Persönlichkeitsentwicklung, die Freude am Lesen und Schreiben, das Selbstbewusstsein sowie das Fremdverstehen. Gleichzeitig können die eigenen Erfahrungen und Einstellung mit dem und zum Thema Spielsucht kreativ verknüpft und aufbereitet werden.

KREATIVES SCHREIBEN

Textreduktion: zum Beispiel für die dramaturgische Umsetzung der Romanvorlage. Von den SchülerInnen ausgewählte Inhalte oder Passagen des Romans werden in aussagekräftige Sequenzen umgeschrieben bzw. gekürzt.

Weiterschreiben an literarischen Texten: zum Beispiel Briefschreiben, innerer Monolog. Ausgehend von dem gelesenen Text wird etwa ein Brief an die Hauptperson geschrieben, ein Tagebucheintrag entsteht, ein neuer Dialog in Schriftform wird zu Papier gebracht, die SchülerInnen schlüpfen sozusagen in eine andere Person und versetzen sich in die fremde Gefühlswelt. Die eigenen Gedanken zu Papier zu bringen fördert das lustvolle Schreiben.

Schreiben zu Stimuli: Mit „Reizwörtern“, Bildern und Musikuntermalung als Input entstehen Assoziationen und Texte zum Themenbereich.

Ein Teil der Aufgabenstellung erfolgte durch die Verwendung der „Literaturkartei“ zum Buch „Im Netz gewinne ich jeden Fight“, die für das Projekt zusammen mit den Büchern angeschafft wurde. Zudem wurden Arbeitsmaterialien von den Lehrerinnen erstellt und Ressourcen zur Verfügung gestellt.

KRITISCHE INFORMATIONSBESCHAFFUNG, -AUFBEREITUNG UND MEDIENNUTZUNG

Klassen, die das Buch „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ gelesen haben, erstellen das Konzept für einen WebQuest. Dazu recherchieren sie Krankheitsbilder, Symptome, Auswirkungen und Beratungsstellen, Kurzfilme auf Youtube, themenrelevante Literatur in der Hauptbücherei. Die Informationen werden dabei zielgerichtet entnommen, geordnet, verglichen, geprüft und ausgewählt. Gemeinsam mit den Lehrpersonen werden die selektierten Informationen in ein pädagogisches Konzept eingebettet und der WebQuest erstellt.

Zusätzlich besuchen mehrere Klassen Workshops der Spielsuchthilfe in Wien.

Modul 2: FOTOSTRECKE FÜR DIE FOTOSTORY

Aus den SchülerInnen wurden mittels einer Maskenbildnerin „Onlinespielfiguren“. Die entstandenen Charaktere wurden fotografiert und dienten als Grundlage für das Fotomaterial, das auch Teil des WebQuest ist. Weiters wurde aus den „Figuren“ eine kreative „Eyecatcher“-Plakatkampagne inklusive Slogans für das Schulhaus erarbeitet. Diese Plakate waren auch am Aktionstag am 30. Juni 2015 in der Hauptbücherei Wien ausgestellt. Besonders freut uns, dass die Spielsuchthilfe Wien zwei dieser Plakate in ihren Räumen aufgehängt hat.

Modul 3: FILMDREH und BEATBOXWORKSHOP

Ausgehend von einem umfassenden Brainstorming, unter Nutzung von Kreativmethoden wie Mind Map, ABC-Listen, assoziatives Schreiben (brain writing, free writing), entstand eine Ideensammlung für einen Kurzfilm. Grundlage für dessen Konzeption war schließlich das Leitmotiv „Get in touch“, das zum einen den von den SchülerInnen ausgewählten Aspekt zum Ausdruck bringt, wie einsam man vor dem Computer wird,

wenn sich langsam immer mehr Personen aus dem Freundeskreis zurückziehen. Dies wurde auch im gleichnamigen Kurzfilm visualisiert, in dem als Sinnbild für den Slogan die Hände stehen, die im Zusammenspiel mit anderen „in touch“ kommen bzw. sich nach und nach von der spielenden Person zurückziehen. Den SchülerInnen war es auch wichtig, keine Personen direkt zu zeigen, sondern den zentralen Gedanken der Suchtproblematik (Isolation) deutlich zu machen. Zum anderen wurde die Doppelbedeutung des Slogans „Get in touch“ dahingehend genutzt, im Abspann Kontaktdaten von Beratungsstellen für Betroffene und Angehörige (Spielsuchthilfe Wien, Therapie- und Beratungsstelle für Verhaltenssucht, Mediensucht, Glücksspielsucht, Kaufsucht, Sexsucht, etc. der Sigmund Freud-Privatuniversität) zu zeigen. Der Hinweis „Get in touch“ wird ja auf Webseiten als Verweis auf Kontaktmöglichkeiten verwendet.

Dieser Slogan „Get in touch“, der sich durch den kompletten Film zieht, wurde im Rahmen eines Beatbox-Workshops mit Thomas Rieder erarbeitet und von den SchülerInnen der Klasse 1 EB für den Film performt und zur akustischen Untermalung der Bilder aufgenommen.

Beat Box Workshop mit Thomas Rieder, Klasse 1Ya

Link zum Film:

https://www.youtube.com/watch?v=nEgGy9NYGl8&feature=youtu.be

Modul 4: Bearbeiten des WebQuest

Die beteiligten Klassen sichten das gesammelte und bearbeitete Material (Fotos, Zeitungsartikel, Passagen aus „Im Netz gewinne ich jeden Fight“, Videoclips) und wählen die geeigneten Dokumente und Links für den WebQuest aus. Gemeinsam mit den Lehrkräften wurden dazu mögliche Aufgabenstellungen, die aus SchülerInnensicht relevant und motivierend sind, erarbeitet. Für die endgültige Fertigstellung erstellten die Projektleiterinnen das didaktische Konzept und gaben dem WebQuest den pädagogischen „Feinschliff“. Der WebQuest wird im kommenden Schuljahr von den Klassen der Berufsschule für Bürokaufleute im Rahmen des Unterrichts in Deutsch und in Politischer Bildung bearbeitet. Dank einer integrierten Rückmeldefunktion soll der WebQuest bei Bedarf optimiert bzw. laufend aktualisiert werden.

Link zum WebQuest:

http://www.webquests.ch/wordcraft.html

AKTIONSTAG GEGEN SPIELSUCHT

In Kooperation mit den Büchereien Wien wurde am 30.6.2015 ein Aktionstag zum Thema Spielsucht organisiert und durchgeführt und die Thematik von unterschiedlichen Seiten beleuchtet. Als Vorbereitung und Einstieg für das Publikum wurde der Film „Get in touch“ gezeigt, der die Aufmerksamkeit der ZuschauerInnen wecken und auf das Thema einstimmen sollte.

Nach einem Vortrag von Frau MMag. Ingrid Gruber (Spielsuchthilfe, Wien) – performten SchülerInnen der Klasse 1 YA der Berufsschule für Bürokaufleute ein kurzes Theaterstück in Anlehnung an das Buch „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ von Armin Kaster.

SchülerInnen der Klasse 1Ya führen am Aktionstag am 30.6.2015 auf der Bühne der Hauptbücherei Wien das Theaterstück „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ auf.

Ein Zusammenschnitt des Stückes findet sich unter dem folgenden Link: https://youtu.be/Z4qRCEd0Wyw

Ergänzt wurde das Programm durch die Lesungen des albanischen Autors Ilir Ferra, der sein Buch „Minus“ vorstellte – *„Ferra erzählt davon, was sich hinter ihren abgedunkelten Fenstern abspielt und wer die Menschen sind, die vom großen Gewinn träumen, während sie Schulden machen. Sein Roman ist ein Blick hinter die Kulissen der Glücksspielindustrie und gleichzeitig ein Panorama der Randbezirke europäischer Großstädte“* (Falter) –, sowie durch eine Lesung aus Dostojewskis berühmten Roman „Der Spieler“, für die der Leiter der Hauptbücherei Wien, Herr Christian Jahl, persönlich auf die Bühne kam.

links: Christian Jahl, Leiter der Hauptbücherei Wien, rechts Ilir Ferra, Autor.

Abgerundet wurde der Aktionstag durch die abschließende Publikumsdiskussion sowie durch einen Büchertisch mit Broschüren und Foldern der Spielsuchthilfe Wien und der Therapie- und Beratungsstelle für Internetsucht, Computerspielsucht und Handysucht der Sigmund Freud-Privatuniversität Wien.

Ein wesentlicher Aspekt bei der Organisation des Aktionstags war, den teilnehmenden Schülerinnen und Schülern zu zeigen, dass ihr Engagement insofern gewürdigt wird, dass sie ihre Leistungen und Beiträge in der Projektarbeit einem Publikum vorstellen konnten. Dies steigert natürlich die Wertigkeit von Projektarbeit: Die Jugendlichen üben Fähigkeiten (Handlungskompetenzen), die für ihr (Berufs)Leben notwendig sind und die oftmals weit über den normalen Lehrplan beziehungsweise das normale Unterrichtsangebot hinausgehen. Außerdem erleben sie durch die Überwindung des „Lampenfiebers“ und dem letztlich erfolgten tosenden Applaus eine Anerkennung ihrer Anstrengungen, die (leider) im normalen Unterrichtsalltag nicht – oder höchst selten – gegeben ist.

6. PROJEKTVERLAUF

Zeitleiste

September – Oktober 2014	Oktober – November 2014	Dezember – Februar 2015	März 2015 – April 2015	April – Mai 2015	Mai – Juni 2015	30. Juni 2015	Juni – Juli 2015
Recherche Sensibilisierung für das Thema, Textsortenarbeit (Zeitungsartikel etc.) Entwurf des Fragebogens	Vorarbeiten Projekt-Planung Klassenauswahl, Buchauswahl Durchführung der Befragung	**MODUL 1** Bücher lesen Kreatives Schreiben, Vorbereiten der Fotoaktion, Requisiten besorgen	**MODUL 2** Fotostrecke, Fotobearbeitung, Auswahl für den WebQuest, Recherchearbeit Dramaturgische Aufbereitung des Romans	**MODUL 3** Erarbeiten von WebQuests Beatbox Fotomaterial einbauen Fertigstellung und Beginn der Proben für das Theaterstück	**MODUL 4** Künstlerische Arbeiten, Filmdreh Workshop, Feinschliff bei allen künstlerischen Aktivitäten Proben für das Theaterstück	**AKTIONS-TAG** Vorbereitung des Aktionstags vor Ort (Bühnenaufbau, Generalprobe, Infomaterial, Plakate; Aufführung des Theaterstücks	Evaluation SchülerInnen-interviews Befragungen Auswertung Projektbericht Abgabe Projektbericht
25. bis 26.9. 2014 Start Up Workshop Klagenfurt				8. bis 10.4. 2015 Frühjahrsworkshop Bruck/Mur			

7. GENDER UND DIVERSITY

Alle Untersuchungen über geschlechtsspezifische Unterschiede im Umgang mit Video- und Computerspielen ergaben, dass weibliche Jugendliche weit häufiger Nichtspieler sind als männliche Jugendliche, sowohl was den Anteil bei den GelegenheitsspielerInnen, den VielspielerInnen als auch den ExzessivspielerInnen betrifft.

Auch die Umfrage an der Berufsschule spiegelt diese Fakten wider. Dadurch ergibt sich natürlich eine primäre Zielgruppe des Projekts, was die Themen Onlinespielsucht und Suchtprävention und die inhaltliche Fokussierung betrifft. Auch das Buch „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ erzählt die Geschichte des Jungen Max, der sukzessive in das Rollenspiel „Mystland“ hineinkippt.

Doch auch die weiblichen Schülerinnen werden durchaus angesprochen – zum Einen bewahrt das Geschlecht alleine nicht davor, anfällig für exzessives Spielen zu werden, zum Anderen haben auch sie Freunde oder Familienmitglieder, die gefährdet sein können, und profitieren so auch von den ausgearbeiteten Inhalten und vom gewonnenen Wissen über Onlinespielsucht.

Darüber hinaus handelt es sich bei „World of WordCraft“, wie der Name impliziert, um ein Lese- und Sprachprojekt – und auch hier zeichnen Untersuchungen ein eindeutiges, aber in diesem Fall diametrales Bild. Deutlich mehr männliche als weibliche Schüler gehören zur Risikogruppe hinsichtlich der Lesekompetenz, also zum "Typ 1: Distanziertes Leseprofil" (vgl. PISA 2009 https://www.bifie.at/system/files/dl/PISA_2009_Boeck_0.pdf), der "Leseknick" bei den Jungen wirkt nachhaltiger und auch hinsichtlich Lesemotivation und Lesehäufigkeit hinkt das männliche Geschlecht hinterher, was auch dazu führt, dass Jungen dem Lesen besonders von erzählender Literatur eher distanziert gegenüberstehen.

Dennoch waren die Leseaktivitäten im Rahmen des Projekts auch bei den männlichen Jugendlichen ein großer, teilweise sogar überragender Erfolg:

Gerade die Kombination aus einer für Burschen interessanten und relevanten Thematik und der Wahl des Buches aus der K.L.A.R.-Reihe hatte eine höchst positive und fruchtbare Auswirkung auf die Lesemotivation der Schüler: Bei den Leseeinheiten im Unterricht konnte keinerlei Widerstand oder Verweigerung seitens der Burschen – wie das sonst doch oft der Fall ist, wenn es ums Lesen längerer Texten geht – verzeichnet werden, im Gegenteil: Die Jungen waren besonders motiviert, den Fortgang der Geschichte zu erfahren und brachten sich dementsprechend in den Unterricht ein; die Lese- und Reflexionsaufgaben wurden durchwegs zufriedenstellend und darüber hinaus erledigt. Auch bei der Lesung des Autors Armin Kaster herrschte ungewöhnlich hohe Aufmerksamkeit trotz der Läge des verbalen Inputs von über einer Stunde, wobei hier dem Autor ein großes Kompliment hinsichtlich der Gestaltung des Vortrags ausgesprochen werden muss: Die Präsentation war interaktiv gestaltet und wurde stellenweise durch Power-Point-Folien mit Bildern von Avataren oder die Einspielung eines „Raids“ unterbrochen und so in „leichter verdaulichen Häppchen“ dargeboten.

Dahingehend ergeben sich auch grundsätzliche Schlussfolgerungen für die gendersensible Leseförderung und die Frage, wie man für männliche Schüler das Lesen attraktiv machen kann und wie man die Freude am

Lesen bei ihnen weckt. Hierbei ist das Interesse für das Thema entscheidend: *„Lesestoffe sind Teil der Identitätsarbeit“*, *„Das Lesen bzw. Lesestoffe sind Teil der Identitätsarbeit“* (Böck, 2008) – waren hier der elementare Grundsatz.

Als zusätzliche positive Verstärkung erwies sich die dramaturgische Umsetzung der literarischen Vorlage im Rahmen der Arbeit am Theaterstück: Dadurch, dass ein Großteil der Rollen von Jungen gespielt wurde/werden mussten, waren die Schüler bei der Ausarbeitung der Rollen und der Dialoge „voll bei der Sache“ und konnten ihre geschlechtsspezifischen und individuellen Einstellungen und Anschauungen einbringen. Das Lesen war somit „kommunikatives Handeln“ (vgl. ebd.) und zielgerichtet, also auf einen konkreten Output fokussiert.

Für den Großteil der Mädchen war die Auswahl des Lesestoffs motivierend, da das Genre und der Inhalt des Romans den Präferenzen von Mädchen entsprachen, die in der Literatur folgedermaßen definiert sind:

***„Genre**: erzählend, keine explizite Darstellung von Fakten*

***Inhalt:** alltags- bzw. realitätsnahe Kontexte (Direktheit von Emotionen), soziale Beziehungen zentral, soziale Emotionen der Figuren wichtig, Emotionen werden direkt dargestellt“* (Böck, 2007, S. 62)

Die Schülerinnen waren besonders gebannt von den Schilderungen von Max’ familiären Umständen – der Vater arbeitslos und demotiviert, die Mutter Vollzeit arbeitend und überlastet, die kleine Schwester verunsichert – und brachten sich stets mit Diskussionen um die Gründe für Max’ Abgleiten in die Onlinewelt „Mystland“, die Verantwortung der Freunde, der Schule und der Eltern und mit Lösungsvorschlägen ein – hier war keine nennenswerte Motivationsarbeit der Lehrkräfte notwendig. Auch bei der Inszenierung des Theaterstücks war es den Schülerinnen stets wichtig, die Beziehungen der Figuren zu zeigen und die Emotionen der Charaktere in den Vordergrund der Handlung zu stellen.

Mehr Hilfestellung war bei den Mädchen zum Teil bei den Recherchearbeiten und dem Lesen informativer Texte (= informationsorientiertes Lesen) aus Zeitschriften und im Internet notwendig, doch konnten eventuelle Hürden durch den persönliche Bezug, der durch Roman und Theaterstück gegeben war, gut gemeistert werden.

Zuletzt war natürlich die Aussicht, die erbrachten Leistungen vor einem Publikum im Rahmen des Aktionstages in der Hauptbücherei Wien am 30. Juni 2015 zu präsentieren, immens motivationsfördernd und relevanzstiftend für alle beteiligten Jugendlichen – eine Aufgabe, die sie mit viel Eifer und Einsatz gemeistert haben!

8. SCHWIERIGKEITEN

Der Unterricht in der Berufsschule für Bürokaufleute wird als Jahresunterricht geführt. Das bedeutet, dass unsere SchülerInnen zwei Tage pro Woche (in der ersten Klasse) und einen Tag pro Woche (zweite und dritte Klasse) in der Schule anwesend sind. Wir sehen unsere SchülerInnen – im Vergleich zu anderen Schulformen – relativ selten. Diese „tageweise“ Anwesenheit in der Berufsschule ist für eine Projektarbeit eine enorme Herausforderung. Sind beispielsweise mehrere SchülerInnen krank, oder stehen gerade Schularbeiten in anderen Gegenständen an, kann dieser Schultag nicht für die Projektarbeit genutzt werden. Dies erfordert ein hohes Maß an Flexibilität seitens der Projektkoordination und macht oft ein „Ausweichen“ auf andere Klassen notwendig. Der äußerst begrenzte Zeitrahmen erlaubt es kaum, Zusatzaktivitäten in die Projektarbeit einzubauen, weiters sind auch immer Absprachen mit den jeweiligen

Lehrbetrieben und unterrichtenden KollegInnen erforderlich. Diese komplizierte Organisationsform der Berufsschule hat sich als Schwierigkeit erwiesen, da wir nicht immer auf die Klassen und SchülerInnen zugreifen konnten, wie wir es ursprünglich geplant hatten.

Neben den organisatorischen Problemen gibt es auch Schwierigkeiten bei der Finanzierung von künstlerischen Aktivitäten. Da seitens der Schule kein Budget für die Projektarbeit vorhanden ist, kann eine Förderung nur über Stellen wie beispielsweise Kulturkontakt Austria oder IMST beantragt werden. Da aber auch hier nur ein begrenztes Budget zur Verfügung steht, scheitern manche Vorhaben eben genau an diesem Problem.

9. EVALUATION UND REFLEXION

ZIEL: Befragung zum Thema „Onlinespiele“. SchülerInnen geben ihre Usergewohnheiten bekannt und reflektieren ihren Umgang mit Spielen im Netz.

EVALUATION: Auswertung der Daten, Darstellung der Ergebnisse.

RÜCKMELDUNG AN DIE SCHÜLERINNEN: Unterrichtseinstieg: Situation an der Berufsschule – konkreter Zugang zum Thema, der in der eigenen Lebensumwelt stattfindet und mit dem sich die SchülerInnen identifizieren.

ZIEL: Kreative Textarbeit: SchülerInnen bearbeiten ihre persönlichen Erfahrungen kreativ in Textform: Fotoroman, Beatboxsound, WebQuest.

EVALUATION: Auf Basis der kreativen Textarbeit werden die Inhalte und Botschaften der SchülerInnentexte visualisiert und in einen Videoclip transferiert.

RÜCKMELDUNG AN DIE SCHÜLERINNEN: konstruktives Feedback ist ein Teil des Beatbox Workshops.

ZIEL: Künstlerische Komponente: SchülerInnen erarbeiten eine Plakatkampagne zum Thema „Onlinespiele“, in der sie in „Spielfiguren“ verwandelt werden.

EVALUATION: Schaffung eines „Kunstwerks“ – Interview mit den SchülerInnen.

RÜCKMELDUNG AN DIE SCHÜLERINNEN: Feierliche Eröffnung der Ausstellung durch die Direktion und Projektpräsentation bei der Diplomfeier durch die SchülerInnen.

ZIEL: SchülerInnengeneriertes Unterrichtsmaterial: SchülerInnen entwickeln und erstellen WebQuests zum Thema „Onlinespielsucht“ für Jugendliche an der Berufsschule und an anderen Schulen.

EVALUATION: Durch den Einsatz im Unterricht, Einbauen einer Feedbackfunktion in den WebQuest,

Rückmeldung durch LehrerkollegInnen ab dem Schuljahr 2015/16.

RÜCKMELDUNG AN DIE SCHÜLERINNEN: Bewertung der durchgeführten Aufgabe unter Berücksichtigung der erworbenen Kompetenzen (Evaluationsbogen im WebQuest).

ZIEL: Dramaturgische Aufbereitung der Literaturvorlage „Im Netz gewinne ich jeden Fight“, Erarbeiten und Proben der Szenen.

EVALUATION: Aufführung des Theaterstücks und Projektpräsentation beim Aktionstag in der Hauptbücherei Wien vor Publikum (SchülerInnen, Lehrbetriebe, Direktion, Schulaufsicht).

RÜCKMELDUNG AN DIE SCHÜLERINNEN: Durch das Publikum sowie Feedback in der Gesprächsrunde zum Abschluss des Aktionstages.

10. OUTCOME

Titel	Beschreibung
Ergebnisse der Befragung – Auswertung in Excel	Die Ergebnisse der Befragung zum Onlinespielverhalten und Wertehaltung der SchülerInnen werden den KollegInnen der BSBK zur Information und weiteren Nutzung zur Verfügung gestellt.
Beatbox und Kurzfilm	Der Kurzfilm, akustisch hinterlegt durch den in den Beatbox-Workshops erarbeiteten und performten Slogan, ist Teil des WebQuest und dient dazu, Aufmerksamkeit für das Thema zu wecken.
WebQuests – Online-Unterrichtsmaterial, Bildgeschichte	Der erarbeitete WebQuest mit dem Bildmaterial wird auf das interne Schullaufwerk gestellt und steht allen LehrerInnen für den Einsatz im Unterricht zur Verfügung. Eine Vernetzung mit anderen Wiener Berufsschulen ist geplant.
Literaturarbeit und dramaturgische Umsetzung	Die SchülerInnen lesen und bearbeiten den Roman „Im Netz gewinne ich jeden Fight“. Die Geschichte wird in ein Theaterstück umgeschrieben und aufgeführt.
Printkampagne	Die SchülerInnen werden von einer Maskenbildnerin zu Avataren und zu Figuren aus dem Roman verwandelt. Die dabei entstandenen Fotos werden mit Slogans gegen Spielsucht sowie Kontaktdaten der Beratungsstellen versehen; die so entstandenen Motive werden auf Plakate und Postkarten gedruckt, die im Schulhaus, im Beratungszimmer sowie bei der Spielsuchthilfe Wien aufgehängt bzw. ausgelegt werden. Zusätzlich dient die Plakataktion dazu, die neuen Schulklassen bei der Führung durch das Schulgebäude zu sensibilisieren und Aufmerksamkeit für einen vernünftigen Umgang mit Computer- und Glücksspielen zu schaffen.
Aktionstag	Der Aktionstag ist eine handlungsorientierte Veranstaltung zum Thema Spielsucht, von dem sechs erste Klassen der Berufsschule für Bürokaufleute profitierten. Eine Berufsschulklasse hat durch die Erarbeitung des Theaterstücks „Im Netz gewinne ich jeden Fight“ einen noch intensiveren Zugang zur Thematik „Spielsucht“ erhalten.

11. EMPFEHLUNGEN

Projektarbeit ist immer etwas Besonderes. Anders als im Schulunterricht können SchülerInnen eigenständig ihre Ideen und Vorstellungen von einem Themenbereich bearbeiten. Sie können ihre Kreativität, ihr Engagement sowie ihr ganz persönliches Puzzleteilchen entwickeln – alle diese Teilchen ergeben dann das fertige Projekt.

Für uns als Lehrpersonen ist es immer spannend zu sehen, wie sich die SchülerInnen während der Projektarbeit entwickeln, oft auch aufblühen. So wird der Schüler oder die Schülerin, die während des Unterrichts eher uninteressiert wirken, zum engagierten und motivierten Projektpartner oder zur begeisterten und interessierten Projektpartnerin.

Es empfiehlt sich jedoch, einen straffen Zeitplan einzuhalten und eventuelle Pufferzeiten gleich zu Beginn einzuplanen. Gerade im Berufsschulbereich ist es auch sinnvoll, SchülerInnen aus anderen Klassen mit einzubeziehen, um zügig arbeiten zu können, falls die eigentlichen SchülerInnen an ihrem Schultag im Betrieb gebraucht werden oder krank sind.

Für die Projektarbeit empfiehlt sich daher, den SchülerInnen einen großen Vertrauensvorschuss zu geben, gemischt mit Kreativität, einem Schuss Verrücktheit, abgerundet mit Freude und Humor wird daraus ein funktionierendes Schulprojekt, das für alle Beteiligten eine Bereicherung darstellt.

12. LITERATURVERZEICHNIS

Batthyány, Dominik, Müller, Kai W., Benker, Frank & Wölfling, Klaus (2009). *Computerspielverhalten:* Klinische Merkmale von Abhängigkeit und Missbrauch bei Jugendlichen. In: *Wiener Klinische Wochenschrift, 121.* S. 502-509.

Beentjes, Johannes W. J. & Van der Voort, Tom H. A. (1989). Television and young people's reading behavior: A review of research. European Journal of Communication, 4, pp. 51- 77.

Böck, Margit (2007). *Gender und Lesen. Geschlechtersensible Leseförderung: Daten, Hintergründe, Förderungsansätze.* Wien: BM:UKK.

Böck, Margit (2008). *Förderung der Lesemotivation*. Wien: BM:UKK.

Böck, Margit (2012). *Lesen und Schreiben der Jugendlichen im Kontext des medialen Wandels. PISA-2009. Zusatzanalysen für Österreich. Präsentation zentraler Ergebnisse Universität Salzburg, 19-06-2012*. Online unter https://www.bifie.at/system/files/dl/PISA_2009_Boeck_0.pdf [01.07. 2015].

Bothe, Nina J.N. (2009). *Im Namen des Volkes: Schuldig – das Computerspiel? Eine empirische Untersuchung zu den Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Grundschüler der 3./4. Jahrgangsstufe*. Hamburg: Verlag Dr. Kovac.

Deuber-Mankowsky, Astrid (2001). *Lara Croft – Modell, Medium, Cyberheldin. Das virtuelle Geschlecht und seine metaphysischen Tücken*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Falter (2015): http://www.falter.at/event/527317/ilir-ferra-minus [01.07. 2015].

Frölich, Jan & Lehmkuhl, Gerd (2012). *Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung*. Stuttgart: Schattauer.

Gentile, Douglas A., Lynch, Paul J., Linder, Jennifer Ruh & Walsh, David A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, pp. 5-22.

Heimowski, Uwe (2004). *Spielsucht. Mein Weg aus der Abhängigkeit*. Schiers: Naegeli Verlag.

Hofer, Jan (Hrsg.) (1998). *Spiel und Freizeit im Wandel*. Köln: Deutscher Institutsverlag.

Horodecki, Izabela (2012). *Wenn das Glücksspiel zum Problem wird. Informationsbroschüre für GlücksspielerInnen, Mitbetroffene und Fachleute*. Wien: Gemeinnütziger Verein Spielsuchthilfe.

Kaster, Armin (2009). *Im Netz gewinn ich jeden Fight*. Roman. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

Koshal, Rajindar K., Koshal, Manjulika A. & Gupta, Ashwani K. (1996). Academic achievement and television viewing by eighth graders: A quantitative analysis. *Applied Economics, 28(8),* pp. 919-928.

Möller, Heidi & Döring, Stephan (2010). *Batman und andere himmlische Kreaturen. Nochmal 30 Filmcharaktere und ihre psychischen Störungen*. Berlin, Heidelberg: Springer Verlag.

Rehbein, Florian, Kleimann, Matthias & Mößle, Thomas (2009). *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale.* Hannover: Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. (KFN).

Rötzer, Florian (Hrsg.)(1995). *Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur*. München: Boer.

Shin, Nary N. (2004). Exploring pathways from television viewing to academic achievement in school age children. *Journal of Genetic Psychology*, 165(4), pp. 367-381.

Steiner, Michael (Hrsg.)(2010). *Brot und Spiele. Vom Notwendigen und vom Überflüssigen*. Graz: Leykam.

Valkenburg, Patti M. & van der Voort, Tom H. A. (1994). Influence of TV on daydreaming and creative imagination: a review of research. *Psychol Bull, 116(2)*, pp. 316-339.

Wölfling, Klaus, Jo, Christina, Bengesser, Isabel, Beutel, Manfred E. & Müller Kai W.: (2013). *Computerspiel und Internetsucht. Ein kognitiv-behaviorales Behandlungsmanual*. Stuttgart: Kohlhammer. Online unter http://bmg.gv.at/home/Schwerpunkte/Drogen_Sucht/Verhaltenssuechte/Spielsucht/Computerspielsucht

[01.07. 2015].