

Bildungsaspekte von TV und Computer und ihre Integration in den Deutschunterricht

Fernsehen – Gefahr für die Bildung oder ein neuer Weg zum Erwerb gesellschaftlicher Kompetenzen?

1. Im Fernsehen werden Rollen aus mehr Lebenswelten plastisch vorgestellt, als ein einzelner Schüler aus seiner eigenen Erfahrung kennen kann. Reflektiert aufgenommen, fördert das Fernsehen also das Selbstbild des Individuums durch ein parasoziales Handlungsangebot.
2. Eine reflektierte Nutzung des Films und des Fernsehspieles ist unerlässlich, um an der 'gesellschaftlichen Kommunikation' teilzunehmen.
3. Der Film ist eines der in unserer Gesellschaft meistgenutzten erzählerischen Medien. Daher gehören die Grundlagen filmischer Erzählstrukturen und -techniken zu einem zeitgemäßen Deutschunterricht.

Computerspiele – nur Entertainment oder eine sinnvolle Ergänzung des Lehrangebotes?

4. Die Computerspielbranche wächst seit Jahren ungeheuer, während sich ihre Zielgruppe weiter in die Mitte der Gesellschaft bewegt. Lernspiele ("Edutainment") haben ihre Effektivität bewiesen und sich als Randerscheinung stabilisiert.
5. Die spezifischen Möglichkeiten von Edutainment-Software erleichtern es dem Schüler, sich Wissen anzueignen.
6. In Computerspielen entsteht für den Rezipienten die wirksame Illusion freien Handelns. Durch die mittelbare Verantwortlichkeit (die Spielfigur erlebt als Stellvertreter Konsequenzen der Spielerhandlungen) und Reversierbarkeit (Speichern&Neuladen) wird dazu eingeladen, dessen Möglichkeiten relativ druckfrei zu erproben.

-
- Charlton, Michael. Aufwachsen mit dem Fernseher. Zum Gegen- und Miteinander von Fernsehen und sozialem Lernen in der Familie. *TelevIZIon*, 12, Heft 1, 1999a. S. 16-19.
- Fritz, Jürgen. Warum Computerspiele Faszinieren. Juventa 1995.
- Fritz, Jürgen. Handbuch Medien: Computerspiele. Bundeszentrale für Politische Bildung. Bonn 2003.
- Fromme, Johannes / Meder, Norbert. Bildung und Computerspiele: zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen. Leske+Budrich. Opladen 2001. S.11-28.
- Gebel, Christa. Kompetenzpotentiale virtueller Spielwelt. In Dittler, Ullrich & Hoyer, Michael: „Machen Computerspiele dumm?“. S.147-162.
- Klimmt, Christoph. Computerspiele als Handlung : Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln, Halem 2006.
- Kraam, Nadia. Kompetenzfördernde Aspekte von Computerspielen. Kopaed VerlagsgmbH. Merz 2004-03. S.12-17.
- Lange, Günther. Film und Fernsehspiel im Deutschunterricht. Ebd., Bd. 2, S.684-706