

IGS Wallstraße veranstaltete „LAN-Party“ in der Pausenhalle:

Pädagogische Computernacht



Justin stellte den Eltern und Schülern das Koop-Survival-Spiel „Fortnite“ vor. Fotos: Dania Mroue

Wolfenbüttel. Am Freitag veranstaltete Schulsozialpädagogin Chris Brzytwa mit 12 Schülern der höheren Jahrgänge eine pädagogische Computernacht an der integrierten Gesamtschule (IGS) Wallstraße. Ziel dieser „LAN-Party“, war die kritische Auseinandersetzung mit der Nutzung von Computer- und Videospiele, die Reflektion des eigenen Mediennutzungsverhaltens und die Schaffung neuer Lernimpulse.



(v.l.) Schulsozialpädagogin Chris Brzytwa und Präventions- und Jugendschutzbeauftragte, Michaela Knabe.



Tom Grabbe (rechts) erklärte den Besuchern die Welt der „Virtual Reality“.

„Die Veranstaltung ist mega gut, es macht richtig Spaß. Es ist aber schon merkwürdig seinen eigenen Computer hier in der Schule zu sehen“, so Jan Bänder, Schüler der IGS. Jeder Schüler brachte seinen Computer mit zur Schule, baute ihn selbstständig auf und schloss ihn mit den Computern der anderen Schüler in einem Netzwerk an. Durch das gemeinsame vor Ort sein, gemeinsame Gruppenspiele, Mittagessen, Übernachtung sollten das Gemeinschaftsgefühl und die sozialen Kontakte gefördert werden. „Die Veranstaltung setzt sich kritisch mit der Nutzung der Computer und Videospiele auseinander, reflektiert das eigene Mediennutzungsverhalten und schafft neue Lernimpulse“, erklärte Schulsozialpädagogin Chris Brzytwa.

Teil dieses pädagogischen Projektes war auch ein Elternabend zum Thema „Computerspiele – begleiten, statt verbieten“ integriert. In der Zeit von 18 Uhr

bis 20 Uhr konnten sich Eltern über derzeit aktuelle Spiele informieren, die bei ihren Kindern angesagt sind. Im Laufe des Elternabends erhielten die Eltern einen Kurzvortrag über verschiedene Spielegenres, Alterskennzeichnungen von Spielen und allgemeine medienpädagogische Empfehlungen. Zusätzlich hatten sie die Möglichkeit sich persönlich ein Bild der aktuell gespielten Spiele zu machen, indem sie die Spiele an den Computern der Schüler selbst ausprobieren und auch gegen andere Elternteile gemeinsam spielen könnten. Die Schüler begleiteten und erklärten als Spieleexperten den Eltern das Spiel und die Inhalte.

„Wenn die Eltern bereit sind sich ein wenig für die Welt ihrer Kinder zu interessieren, wissen was ihre Kinder spielen und sich selbst eine Meinung über die jeweiligen Inhalte machen, wird es die Beziehung zum Kind verbessern und ihnen selbst mehr Sicherheit in der häuslichen

Mediennutzung, sowie Medienregelung geben“, so Brzytwa. Eltern sollten nicht pauschal Spiele verbieten oder ablehnen, sondern sich selbst ein Bild der Spielinhalte machen, um dann individuell für sich eine Entscheidung im Umgang mit Spielen und Spielzeiten zu finden.

Bei Kaffee und Kuchen konnten Eltern mit anderen Eltern oder der anwesenden Präventions- und Jugendschutzbeauftragten, Michaela Knabe vom Landkreis Wolfenbüttel, ins Gespräch kommen und Erfahrungen austauschen.

Die Schüler verbrachten nicht die ganze Veranstaltung vor den Computern. Als die Eltern weg waren, ging es für die Schüler und Schulsozialpädagogin Brzytwa in die Sporthalle, dort standen einige Ballspiele auf dem Plan. Nach dem Sport wurde für alle Pizza bestellt. Highlight des Abends war für viele das Versteckspiel in der Stadt. Zwei Schüler mussten sich in der ganzen Stadt verstecken und der Rest musste sie suchen. Die Schüler waren alle über das Handy vernetzt und die Polizei war informiert. Am nächsten Tag wurde gemeinsam eingekauft und anschließend gemütlich gefrühstückt.

In einer Zeit der Onlinespiele und Onlineaktivitäten, wird die Zeit am Computer zunehmend zur einer Tätigkeit, in der sich die Menschen von sozialen Kontakten isolieren. Selbst das online Kommunizieren mit anderen Personen lässt sich nicht auf die persönliche Kommunikation übertragen. Personen, die in der anonymen Kommunikation im Netz über Selbstsicherheit verfügen, sind oft im wahren Leben schüchtern und zurückhaltend. dm



(v.l.) Die Computernacht kam auch bei Richard und Moritz gut an.



Jan Bänder stellte Esther Nanko das Spiel „Cuphead“ vor.