



COMPUTERSPIEL SCHULE MOSBACH

spielen
entdecken
lernen

- Auszug aus dem Konzept –

Stand: 17.07.24

Inhaltsverzeichnis

1. Pädagogisch-Didaktisches Konzept	2
1.1. <i>Besonderheiten in Mosbach</i>	2
1.2. <i>Zielgruppe</i>	3
1.2.1. <i>Spielbegeisterte</i>	3
1.2.2. <i>Spieluninteressierte</i>	4
1.2.3. <i>Spielkritiker</i>	4
1.2.4. <i>Interessierte pädagogische Fachkräfte</i>	4
1.3. <i>Pädagogische Arbeitsbereiche und Ziele</i>	4
2. Ressourcen	5
2.1. <i>Personal</i>	5
2.2. <i>Kosten</i>	6
2.3. <i>Kooperationspartner Kreismedienzentrum</i>	6
2.4. <i>Kooperationspartner Hardbergschule</i>	6
2.5. <i>Qualitätssicherung</i>	7
3. Ausblick	7
4. Öffentlichkeitsarbeit	7

1. Pädagogisch-Didaktisches Konzept

"Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."

Friedrich Schiller, 1794

Schon Friedrich Schiller wusste vor über 200 Jahren, dass das Spielen eine Beschäftigung ist, die seit jeher Teil des Menschseins ist und wohl auch immer bleiben wird. Wenn wir spielen und dabei auch Zeit und Raum zu vergessen scheinen, dann befinden wir uns in einem Zustand der intrinsischen Motivation. Wir sind bereit, Herausforderungen anzunehmen und große Mühen auf uns zu nehmen, um unsere Ziele zu erreichen. In diesem Prozess erwerben wir spielerisch und mit Spaß Wissen und Kompetenzen, die wir im echten Leben immer wieder benötigen. Der Austausch und die Interaktion mit den Mitspielern ermöglicht es uns darüber hinaus auch wichtige Schlüsselkompetenzen wie beispielsweise Empathie, zielgerichtete Kommunikation, kritisches Denken, Kompromissfindung, Regeln und Absprachen des Zusammenseins, u.a.m. nebenbei zu erwerben.

Für den Aufbau und den Betrieb einer mobilen ComputerSpielSchule¹ im Rahmen der offenen Jugendarbeit des Jugendhauses in Mosbach möchten wir mit diesem Konzept die Rahmenbedingungen beschreiben.

1.1. Besonderheiten in Mosbach

An den zwei bisherigen Standorten des Jugendhauses Mosbach finden sich zu den Öffnungszeiten Kinder und Jugendliche aus allen sozialen Schichten zwischen 6 und 18 Jahre ein. Für das Projekt der CSS Mosbach werden wir intensiv mit der Hardbergschule Mosbach und deren SchülerInnen zusammenarbeiten. Diese werden sowohl als TeilnehmerInnen als auch später nach entsprechenden Qualifizierungsmaßnahmen als Begleitpersonen bei den Angebotszeiten der ComputerSpielSchule am Projekt teilnehmen. Die CSS Mosbach soll konzeptionell so aufgebaut sein, dass die regelmäßigen wöchentlichen Angebote an beiden Jugendhausstandorten angeboten werden können. Daher ist der Aspekt der Mobilität eine

¹ Im Folgenden abgekürzt als CSS.

besondere Voraussetzung des Mosbacher Konzepts. Die benötigte Hardware wird deshalb vorwiegend in mobilen Koffern gelagert und kann so an beiden Standorten genutzt werden. Eine weitere Besonderheit stellen die Angebotszeiten der CSS Mosbach dar. Das Jugendhaus Mosbach arbeitet nach dem Konzept der offenen Jugendarbeit. Das bedeutet unter anderem, dass zu den Öffnungszeiten des Jugendhauses keine volljährigen Personen wie z.B. auch Lehrkräfte oder Eltern das Jugendhaus besuchen dürfen. Während der Öffnungszeiten der CSS wird diese Regel außer Kraft gesetzt, damit alle unten definierten Zielgruppen Zugang zu den Angeboten der CSS erhalten können. Zum Start der CSS Mosbach ist ein Angebotszeitraum von 14-17 Uhr jeweils freitags im örtlichen Wechsel der beiden Standorte des Jugendhauses geplant. Ab 17 Uhr beginnt dann jeweils die reguläre Öffnungszeit des Jugendhauses.

1.2. Zielgruppe

Grundlegend gibt es vier Zielgruppen, welche die CSS Mosbach ansprechen möchte: Spielbegeisterte, Spielkritiker, Spieluninteressierte und interessierte pädagogische Fachkräfte. Für die Zielgruppen wird es unterschiedliche Veranstaltungen und Veranstaltungsformate geben. Innerhalb der wöchentlichen Öffnungszeiten wird die CSS für alle Zielgruppen zugänglich sein. Die Zielgruppendefinitionen sind jeweils unabhängig von Alter und Geschlecht.

1.2.1. Spielbegeisterte

Die Zielgruppe der Spielbegeisterten besteht aus Menschen, welche in ihrer Freizeit gerne Digitale Spiele nutzen. Dabei ist die Anzahl der gespielten Stunden als auch die genutzte Hardware nicht relevant. Jeder der regelmäßig, freiwillig und gerne digitale Spiele spielt, kann dieser Kategorie zugeteilt werden. Für diese Zielgruppe soll die CSS Mosbach eine Möglichkeit sein, sich mit Gleichgesinnten auszutauschen und gemeinsam Projekte durchzuführen. Mit der Zielgruppe wird wertschätzend umgegangen, wenngleich auch eine beratende Funktion eingenommen wird, vor allem hinsichtlich eines gesunden Umgangs mit digitalen Spielen und des Umgangs mit anderen Menschen im Kontext dieser Spiele.

1.2.2. Spieluninteressierte

Die Zielgruppe der Spieluninteressierten besteht aus Menschen, welche kaum Interesse an digitalen Spielen vorweisen. Zu dieser Gruppe gehören zum Beispiel Eltern, deren Kinder sich für Digitale Spiele begeistern, die Eltern selbst jedoch keine Kenntnisse bzw. Interesse an der Thematik mitbringen. Die CSS Mosbach gibt dieser Gruppe die Möglichkeit, selbst Erfahrungen mit Digitalen Spielen zu sammeln, um ihren Eindruck über Digitale Spiele zu erweitern, um besser einschätzen zu können, was dieses Medium im Speziellen ausmacht und warum sich viele Menschen für dieses Medium begeistern. Wie in letzterer Zielgruppe liegt der Fokus auch hier darauf, das Medium der Spiele genauer zu beleuchten, so dass Gefahrenpotentiale realistisch eingeschätzt werden können.

1.2.3. Spielkritiker

Die Zielgruppe der Spielkritiker besteht aus Menschen, welche Digitale Spiele nur als Quelle von Gefahren wahrnehmen. Die Aufgabe der CSS Mosbach besteht darin, Vorurteile abzubauen, ohne mögliche Gefahren unbenannt zu lassen. Das Ziel besteht nicht darin, einen Spielkritiker zum Spielbegeisterten zu machen. Es geht vielmehr darum, der Zielgruppe die Faszination von Digitalen Spielen zu vermitteln und die Gefahrenquellen realistisch darzustellen. Wenn möglich, soll der Zielgruppe der Raum und die Zeit gegeben werden, um Digitale Spiele selbst auszuprobieren und eigene Erfahrungen sammeln zu können.

1.2.4. Interessierte pädagogische Fachkräfte

Die Zielgruppe der pädagogischen Fachkräfte besteht aus Lehrkräften, Schulsozialarbeitern und Mitarbeitenden der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Ziel für diese Zielgruppe ist es, die Fachkräfte im Umgang mit digitalen Spielen im beruflichen Kontext zu schulen und Unterstützung anzubieten. Hierfür können die Personen dieser Zielgruppe mit den MitarbeiterInnen der CSS bei den Öffnungszeiten in Kontakt und Austausch treten. Darüber hinaus sollen bedarfsorientiert Fortbildungen zu relevanten Themen für diese Zielgruppe angeboten werden.

1.3. Pädagogische Arbeitsbereiche und Ziele

Mit der Zielgruppe der Spielenden wird von den geschulten Personen wertschätzend umgegangen. Daneben wird eine beratende Funktion eingenommen, vor allem hinsichtlich

eines gesunden Umgangs mit digitalen Spielen und des Umgangs mit anderen Menschen innerhalb dieser Spiele. Es werden Möglichkeiten aufgebaut, sich mit Gleichgesinnten auszutauschen und gemeinsam Projekte durchzuführen. Die Betreuenden der CSS haben offene Ohren für die Sorgen und Wünsche rund um das Thema Digitale Spiele der Zielgruppe. Eine Aufgabe der Betreuungspersonen liegt darin, von sich aus Problemfelder rund um Digitale Spiele mit verschiedenen Zielgruppen (Jugendlichen, Eltern, päd. Fachkräfte) zu diskutieren. Diese Problemfelder umfassen unter anderem Suchtpotential, Gewalt, Homophobie, Antisemitismus und weitere.

Die größten Unterstützungbedarfe und zugleich pädagogischen Ziele sind der Aufbau der individuellen Medienkompetenz, die soziale (Re-)Integration der Kinder und Jugendlichen und die Stärkung des WIR-Gefühls in einer immer schnelleren und "unpersönlicher" werdenden Welt. Die Zielgruppen der Jugendlichen zeigen oftmals Probleme beim kritischen und mündigen Umgang mit digitalen Medien. Wichtige Themen sind der Schutz der persönlichen Daten, der reflektieren Umgang mit der eigenen Mediennutzung und der Zeit vor dem Bildschirm, sowie wie Cybermobbing und "Hate im Netz".

Es fällt darüber hinaus auf, dass Jugendliche aus bildungsferneren Schichten eher selten in sozialen Gemeinschaften wie Vereinen aktiv ist. Wir möchten mit dem Projekt allen Jugendlichen die Zeit und den Raum bieten, reale gemeinschaftliche Erlebnisse zu einem Thema machen zu können, dass sie intrinsisch motiviert und damit auch ihre Resilienz gegenüber digitalen Medien stärken.

2. Ressourcen

2.1. Personal

Das Jugendhaus und damit die Stadt Mosbach stellt sowohl die Räumlichkeiten (Jugendhaus Waldstadt und Jugendhaus bei der Alten Mälzerei) zur Verfügung, als auch die MitarbeiterInnen des Jugendhauses für die Betreuung während der Angebotszeiten. Weiteres Personal während der Angebotszeiten wird von der Hardbergschule Mosbach gestellt.

2.2. Kosten

Die Kosten für die Anschaffung der benötigten Hardware, sowie für die teilweise benötigten Installationsarbeiten der Hardware beim Hauptstandort des Jugendhauses in der Innenstadt Mosbach wurden bereits komplett über die Fördermittel der Telekom-Stiftung (Initiative „Ich kann was!“) in Höhe von 10.000€ getragen. Das Jugendhaus Mosbach in Kooperation mit der Hardbergschule Mosbach wurden bei dieser Initiative für die Projektförderung ausgewählt. Die personellen Ressourcen werden über die angestellten MitarbeiterInnen des Jugendhauses und damit über die Stadt Mosbach getragen. Weitere personelle Ressourcen werden über die Hardbergschule Mosbach als Kooperationspartner in Form von Lehrkräften mit medienpädagogischer Ausbildung und Erfahrung gestellt.

2.3. Kooperationspartner Kreismedienzentrum

Das Kreismedienzentrum begleitet das Projekt auf pädagogischer Ebene und organisiert die initiale und auch fortlaufende Schulung der Betreuungspersonen. Darüber hinaus bietet es in unregelmäßigen Abständen Vorträge für Jugendliche, Eltern und pädagogische Fachkräfte zu medienpädagogischen Themen im Rahmen der Computerspielschule an. Das Kreismedienzentrum organisiert die initiale und auch fortlaufende Schulung des zuständigen Hauptverantwortlichen und nach Möglichkeit einzelner weiterer Betreuungspersonen. Diese Schulungen finden an verschiedenen Computerspielschulstandorten in Baden-Württemberg statt. Das KMZ bietet in unregelmäßigen Abständen auch in Kooperation mit dem LMZ Vorträge/Workshops für Jugendliche, Eltern und pädagogisches Personal zu medienpädagogischen Themen im Rahmen der Computerspielschule an.

2.4. Kooperationspartner Hardbergschule

Die Hardbergschule übernimmt das Management der benötigten Computer-Hardware und Spielekonsolen, sowie den Transport und den Auf-/Abbau der Hardware zu den Zeiten der Angebote. Darüber hinaus stellt sie eine weitere entsprechend qualifizierte Person während der Angebotszeit für die Betreuung der Kinder und Jugendlichen.

2.5. Qualitätssicherung

Zur Qualitätssicherung werden wir zwei Mal jährlich eine anonyme Umfrage unter den TeilnehmerInnen der CSS durchführen. Dabei sollen die Erreichung der gesteckten Ziele überprüft werden, sowie Impulse für die Weiterentwicklung der CSS gesammelt werden. Darüber hinaus werden an den Tagen der CSS die Teilnehmerinnenzahlen festgehalten und dabei auch die Altersklassen der TeilnehmerInnen erfasst.

In regelmäßigen Teamsitzungen tauschen sich alle Betreuungspersonen über die gemachten Erfahrungen mit der CSS aus. Dabei wird auch die Frage besprochen, inwiefern es Veränderungen bei den unterschiedlichen Zielgruppen der CSS gegeben hat.

3. Ausblick

Je nach Akzeptanz der Angebote der CSS Mosbach wird nach einem Jahr eine mögliche Ausweitung des Angebotszeitraum auf zwei Tage pro Woche an unterschiedlichen Orten in Betracht gezogen. Darüber hinaus sollen nach dem ersten Jahr weitere inhaltliche Erweiterungen in Betracht gezogen werden. So wäre ein Ausbau des Angebots um einen Makerspace mit kreativen, computertechnischen und handwerklichen Angeboten eine Möglichkeit.

4. Öffentlichkeitsarbeit

Im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit werden über die Websites des Jugendhauses und der Hardbergschule in regelmäßigen Abständen Berichte über die CSS erscheinen. Darüber hinaus wird es zur Eröffnung einen entsprechenden Bericht auf der Website der Stadt Mosbach sowie in der Lokalpresse geben.

Ankündigungen zur Weiterentwicklung sowie zu separaten Aktionen und Angeboten der CSS wird es ebenfalls auf den oben genannten Websites sowie in der Lokalpresse geben.