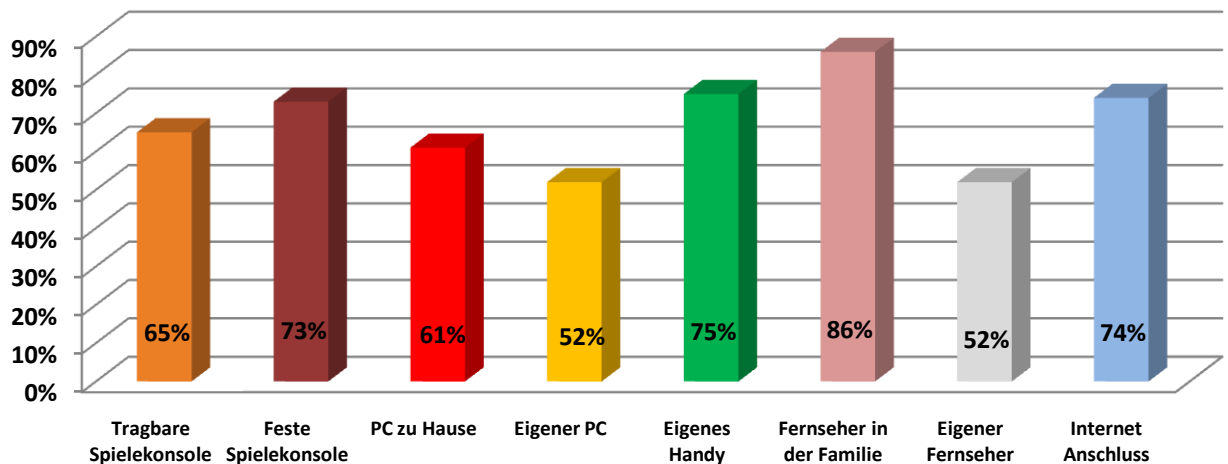


Im Internet stießen wir auf eine KIM-Studie über „Kinder im Bereich Medien“ aus dem Jahre 2008. Die für uns interessantesten Auszüge nutzten wir als Basis für eine Befragung an unserer Schule. Wir befragten 180 Kinder aus den Klassenstufen 4-6.

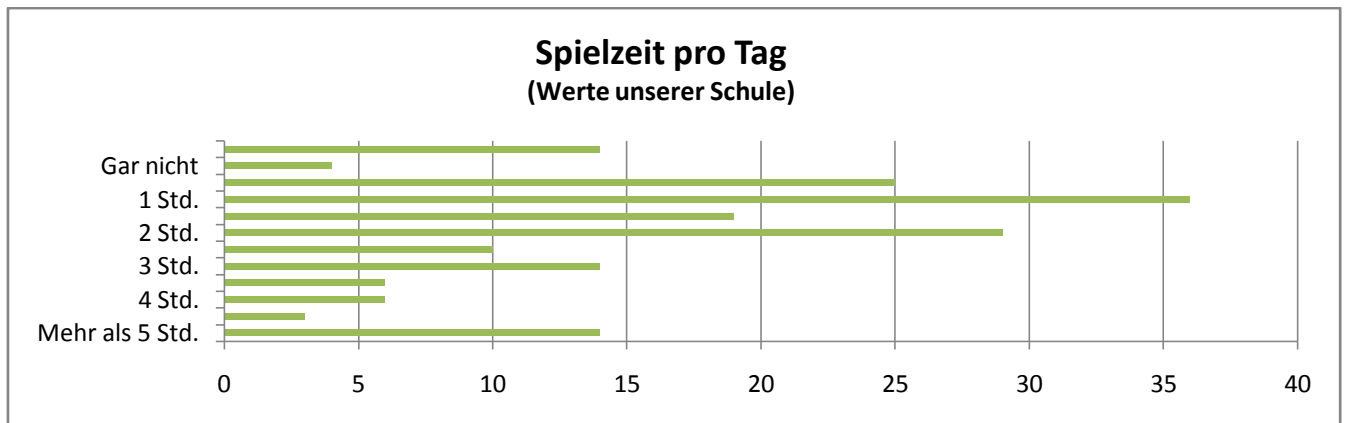
Medienbesitz der Kinder



Auch an unserer Schule besitzt fast jede Familie ein oder mehrere Fernsehgeräte (86%). Unterschiede gibt es aber doch. Laut KIM-Studie besitzen 54% der Befragten eine tragbare Spielekonsole, bei uns sind es jedoch 65%. Bei der festen Spielekonsole haben wir große Unterschiede zwischen den beiden Ergebnissen festgestellt. In der KIM-Studie geben 47% der Befragten an, sie besäßen eine, an unserer Schule dagegen 73%. Viele Kinder besitzen auch einen eigenen Computer oder Fernseher (beides 52%). Von den 81% der Familien, die einen PC zu Hause haben, verfügen 74% über einen Internetzugang. 75% der Kinder besitzen ebenfalls ein Handy. Abgesehen von den genannten Abweichungen hat unsere Befragung die Ergebnisse der KIM-Studie bestätigt. Elektronische Medien spielen in fast allen Haushalten eine Rolle.

Bei der Frage nach dem Lieblingscomputerspiel (nur eine Nennung möglich) wurden am häufigsten Onlinespiele mit 31% genannt ohne konkretere Angaben. Den zweiten Rang unserer Schulwertung belegt **Metin 2** (20%), gefolgt von **Sims 2** (15%), **Counterstrike** (11%), **GTA Grand Theft Auto** (13%) und den **FIFA**-Spielen (12%). **Go Supermodel** ist eines der beliebtesten Computerspiele bei den Mädchen. Es folgt **Command 2** (5%) eine Internetseite für Spiele. Das Duell zwischen den **FIFA** Fußballspielen und der **Pro Evolution Soccer** Reihe gewinnt in unserer Schule ganz klar **FIFA** mit 12% gegenüber den 3% von **PES**.

57% der von uns befragten Kinder verneinten die Frage: „Streitet ihr euch mit euren Eltern über Computerspiele?“. 19% dagegen streiten manchmal und 18% eher selten über diese Frage. Nur 6% sind der Ansicht, dass es zu Hause oft Auseinandersetzungen über PC-Spiele gibt.



Die sogenannten „Vielspieler“, die mehr als 3 Stunden am Tag Computer spielen gibt es auch an unserer Schule. Sogar 13 Kinder geben an, sie würden mehr als 5 Stunden am Tag damit verbringen. 27 Kinder sagen sie spielen jeden Tag zwischen 3 bis 4 Stunden. Besonders auffällig ist, dass innerhalb mancher Klassen Regelmäßigkeiten festzustellen sind. Zum Beispiel geben 15 Kinder derselben Klasse an, nur eine halbe bis eine Stunde pro Tag mit spielen am Computer zu verbringen. In einer anderen waren es 12 Kinder, die etwa 3 bis 4 Stunden am Tag dafür aufbringen. Die Mehrzahl der Befragten (35 Stimmen) sagten, sie spielten etwa eine Stunde. Am meisten überraschte uns, dass 23 Kinder jeden Tag „nur“ eine halbe Stunde Computer spielen.

GEFÄLLT MIR	
Mir gefällt alles	28
Chatten	9
Macht Spaß	7
Guter Zeitvertreib	6
Lerneffekt bei manchen Spielen	5
Missionen spielen	4
Fußball spielen wie die Profis	3
Jungenspiele	3
Mädchenspiele	2

GEFÄLLT MIR NICHT	
Nichts	53
Computerviren	20
Werbung	5
Mögliche Kopfschmerzen	4
Kann süchtig machen	4
Schnell langweilig	3
Mögliche Augenschmerzen	2
Weniger andere Interessen	1
Kann müde machen	1

Begeistert mich	
Kann abschalten/entspannen	5
Spannung im Spiel	2
Guter Lerneffekt	2
Mehrspieler Module	1
Guter Lerneffekt	1
Gute Grafik	1

Begeistert mich nicht	
Leicht süchtig machend	4
"Zeitfresser"	3
Spielwelt nicht real/falsch	3
Lustlosigkeit als Folge	2
Kinder werden reizbarer	2
leicht zugängliche Gewaltspiele	2
Kann nicht aufhören	1

Projektbericht

Am 3.11.2009 wählten wir für den Schülerwettbewerb ein Thema aus. Die Mehrheit war für „Computerspiele – warum denn nicht?“

Zuerst sprachen wir über die Vorgehensweise und bildeten Gruppen zu den einzelnen Aufgaben. Da wir auch andere Klassen befragen wollten, erstellten wir einen Plan mit den Jahrgangsstufen 4 bis 6 und den entsprechenden Klassenräumen und machten Termine mit den Lehrern. Sehr viele Kinder unserer Klasse konnten an der Umfrage teilnehmen. Dazu gingen wir immer zu dritt in eine Klasse und stellten die Fragebögen vor. Manches wurde mündlich abgefragt, anderes schriftlich.

Wir befragten auch die Eltern, aber leider kamen nicht alle Fragebögen zurück, da die meisten Eltern kaum Computerspiele kennen und sich dazu nicht äußern konnten.

Wir schrieben eine Einladung für den Spielenachmittag, auf den wir uns sehr darauf freuten, erstellten eine Spielaliste und organisierten ihn mit Unterstützung unseres Computerfachmanns. Er kam einen Tag vorher, um uns zu helfen die mitgebrachten Spiele zu installieren.

Während des Projektes machten zwei Kinder Fotos für den bebilderten Bericht. Diese und die fertigen Texte sammelten wir im Internet in unserem Ordner, den wir dafür angelegt hatten. Während des Projektes war fast immer Teamarbeit gefragt.