

URSACHEN, WIRKUNG UND AUSWIRKUNG DIGITALER WELTEN

Wie begegnen wir dem Neuen, das mit Computerspielen, virtuellen Welten und sozialen Netzen auf uns zukommt und für unsere Kinder oft bereits Alltag ist? Wie wirken diese Welten und wie werden sie das Leben und Denken verändern? Ist es Kunst oder Kultur? Oder, wenn nicht gefährliche, so doch nur sinnentleerte Simulation? Oder vielleicht sogar die Lösung einiger Probleme? Dieses Fachseminar offeriert eine Annäherung an einen mass- und sinnvollen Umgang durch eine differenzierte Betrachtungsweise.

Ausgangslage	<p>Computerspiele, virtuelle Welten und soziale Netze sind ein alltägliches Thema auf dem Pausenplatz. In den Medien ist der Diskurs über deren Wirkungen auf unsere Kids und mögliche Folgen für die Gesellschaft fast allgegenwärtig. Zudem ist die Geschwindigkeit der Entwicklung so atemberaubend, dass Wirkungsforschung, Politik und Experten kaum nachkommen, Klarheit zu schaffen. Oft fehlt eine differenzierte Betrachtungsweise, die eine ausgeglichene Meinungsbildung ermöglicht und einen sinn- und massvollen Umgang aufzeigt, sowie der Mut, den verschiedenen Ursachen und Wirkungen entgegen zu schauen.</p> <p>Mit dem Thema Computerspiele folgen unausweichlich auch Fragen rund um Themen wie Gewalt, Sucht, Flucht etc., die uns gegenüber der Faszination und Begeisterung der Kinder und Jugendlichen oft ein wenig ratlos zurück lassen.</p>
Zielgruppe	<p>Beruflich Erziehende, sowie Entscheidungsträger und -trägerinnen, die in ihrer Tätigkeit mit Kindern und Jugendlichen und deren digital-medialen Erlebniswelten konfrontiert sind.</p>
Zielsetzung	<ul style="list-style-type: none">• Sie kennen grundlegende Konzepte und Begriffe um sich zum Thema differenziert äussern zu können• Sie wissen aufgrund eigener Erfahrung und Selbstbeobachtung wie Computerspiele wirken können• Sie lernen eine mehrperspektivische Herangehensweise kennen, um auf einfache Weise der Komplexität des Themas gerecht zu werden• Sie erarbeiten sich eine differenzierte persönliche Meinung, die Ihnen Sicherheit gibt, bei Fragen zur Nutzung von Computerspielen, virtuellen Welten und sozialen Netzen gute Entscheidungen zu treffen
Inhalte	<ul style="list-style-type: none">• Wir betrachten anhand von Beispielen auf welche Art und Weise Computerspiele, virtuelle Welten und soziale Netze wirken können.• Parallel erarbeiten wir uns Begrifflichkeiten und ein differenziertes Konzeptwissen aufgrund von persönlich-introspektiver Erfahrungen, Modellen wissenschaftlicher Bewusstseinsforschung, dem Wissen der Psychologie und Berichten aus der Computerspiele-Wirkungsforschung.• Wir werden verschiedene digitale Spielwelten selbst erforschen und durch Selbstbeobachtung deren Wirken direkt verstehen.• Wir lernen diese digitalen Welten als soziokulturelle Räume zu verstehen und bei unseren Wertungen die Individualität und die Kontexte der Fälle mit zu betrachten.• In den Diskussionen können auch Themen rund um Sicherheit, Recht, Verbote, Kaufentscheidungen, Mehrwert, Lernspiele etc. zur Sprache kommen.
Methodik	<p>Inputreferate, Diskussion, Meinungsbildungsprozess, sowie die Möglichkeit, eigene Erfahrung in virtuellen Welten, sozialen Netzen und mit Computerspielen zu sammeln.</p>
Kursleitung	<p>Marc Pilloud, Dipl. Informatik Ing. ETH mit höherem Lehramt</p>
Daten/Zeit	<p>Montag, 15. November 2010, von 09.15 bis 17.15 Uhr</p>
Kosten	<p>CHF 220.00</p>
Anmeldetermin	<p>15. Oktober 2010</p>