

Schule im Blick punkt

Informationen des Landeselternbeirats Baden-Württemberg



Notengebung

- Maßsysteme wie im Mittelalter

Caesar ante portas II

- Was SiB-Leser zur Französischpflicht am Rhein schreiben

Karlsruhe hebt Schulbezirke auf

- Hauptschule ohne Grenzen

Ohne Abschluss kein Anschluss

- Der Club der Unbelehrbaren

Wie PISA-Sieger Schule machen

- Das Erfolgsrezept von Alberta

Computerspiele und Gewalt

- Mit dem Joystick aufs Schlachtfeld

Abiturjahrgang 2012

- Masterplan für den Studentenbergr

Information für Studienanfänger

- Orientierung im Uni-Dschungel

Inhaltsverzeichnis

Maßsysteme wie im Mittelalter	3	Mit dem Joystick aufs Schlachtfeld	17
Caesar ante portas II	5	Ganztageschule in offener Form	19
Hauptschule ohne Grenzen	7	Masterplan für den Studentenbergr	20
Der Club der Unbelehrbaren	8	Was geht raus und was kommt an?	21
Zu große Klassen und zu wenig Stunden.	12	Mit Geigenunterricht zum Abitur	23
Das Erfolgsrezept von Alberta.	13	Der Landeselternbeirat/Kurz vor Schluss	24
Kollege Computer hält die Vertretungsstunde	16		



Christiane Staab,
Vorsitzende des Landeselternbeirats

Liebe Leserinnen und Leser,

Alles neu macht der ...März. Nein, der LEB kommt nicht erst im Mai im neuen Gewand daher, sondern entsprechend dem vorverlegten Frühling bereits jetzt. Um unsere Standpunkte noch deutlicher nach außen zu dokumentieren, haben wir uns entschieden, einen Punkt zu setzen, und zwar bereits auf der Vorderseite des Hefts.

Inhaltlich bleiben wir stark, offen und kritisch. Ausschließlich dem Wohle unserer (Schul-)Kinder verpflichtet. Anders als viele Politiker, die sich für die Qualität von Bildung nicht die Bohne interessieren, werden wir nun von Deutschlands großem Kaffeeröster unterstützt. Tchibo liegt das Wohl der Kinder am Herzen, daher gibt es nun Nachhilfegutscheine. Es wäre schön, wenn Politiker den gleichen Gedanken entwickeln könnten und die Schulen so verbesserten, dass Tchibo nicht Nachhilfe, sondern Schulprojekte unterstützen könnte. Stattdessen zeigt die Politik mal wieder, wer die Macht im Staat hat, und das ist nicht das Volk, schon gar nicht die Eltern. Grundkurs Politik? Fehlanzeige. Einer sagt, was seiner Meinung nach gut für alle ist, der Sturm der Entrüstung von allen Seiten wird verächtlich gemacht. Der Landeselternbeirat wird als – Zitate aus der Presse – „verantwortungslos“ (ka-news), „verunsichert die Eltern“ (die baden-württembergischen Presseorgane), „verbreitet die Unwahrheit“ (SWR), „die Vorsitzende

macht alle kirre“ (Focus) und Vieles mehr bezeichnet.

Dabei hatten die Elternvertreter nur eine lange Liste von Problemen bezüglich der Abschaffung der Wahlfreiheit bei der Fremdsprachenwahl am Gymnasium aufgestellt und um die Beantwortung der Frage „Warum?“ gebeten. (Bis heute haben wir keine Antwort bekommen, aber die erkannten Probleme mehren sich ständig.) Wer ehrenamtliches Engagement von Eltern für ihre Kinder so abkanzelt, sollte nicht die angeblich fehlende Bereitschaft zur Übernahme von Verantwortung bei Eltern monieren. Eltern, die sich den Kopf über die Zukunft ihrer Kinder zerbrechen, sollte man Respekt und ein Grundmaß an Höflichkeit entgegenbringen. Wir Landeselternbeiräte wollen die Bildungschancen für alle Kinder verbessern und engagieren uns ehrenamtlich zum Nulltarif für dieses Land, neben unserer Berufstätigkeit und der Sorge für unsere Familien. Wenn die Erziehungspartnerschaft zwischen Landeselternbeirat und Kultusministerium, also quasi ganz oben schon so wenig eingehalten wird, dann brauchen wir uns alle nicht wundern, wenn an einigen Schulen auch heute noch ein unsichtbares Schild an der Tür hängt „Eltern müssen draußen bleiben“.

Ihre Christiane Staab

Christiane Staab

Impressum: Herausgeber: Der Landeselternbeirat Baden-Württemberg, Alexanderstraße 81, 70182 Stuttgart, Vorsitzende: Christiane Staab – Schriftleitung: Sylvia Wiegert (sw), Wiesenblick 6, 72250 Freudenstadt, E-Mail: sib@leb-bw.de, Internet: www.leb-bw.de. Weitere Mitarbeiter der Redaktion: Uwe Bimmeler (ub), Anette Soppa (as), Hartmut Wagner (hw) – Verlag: Neckar-Verlag GmbH, Klosterring 1, 78050 Villingen-Schwenningen, Telefon (07721) 8987-0. E-Mail: info@neckar-verlag.de, Internet-Adresse: http://www.neckar-verlag.de – Erscheint sechsmal im Schuljahr – Bestellung beim Verlag. – Jahresabonnement Euro 10,65 zzgl. Porto. Abbestellungen nur zum Schuljahresende schriftlich, jeweils acht Wochen vorher. – Rücksendung unverlangt eingeschickter Manuskripte, Bücher und Arbeitsmittel erfolgt nicht. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Nachdruck nur mit Genehmigung der Schriftleitung oder des Verlags. Zuschriften nur an die Schriftleitung.

Mit dem Joystick aufs Schlachtfeld

Über die Wirkung von Computerspielen gibt es verschiedene Theorien

Führen Computerspiele zu mehr Gewalt oder gäbe es mehr gewalttätige Jugendliche, wenn sie sich nicht an Computerspielen abreagieren könnten? Die Fachwelt hat mehrere Theorien. Diplompädagoge Hartmut Wagner hat für SiB den Stand der Untersuchungen zusammengefasst.

PADUCAH, KENTUCKY (USA) – Dezember 1997.

Ein 15-jähriger Junge entwendet eine Schusswaffe und feuert diese in der Schule achtmal ab. Mit jedem Schuss trifft er eine andere Person. Fünf Kopfschüsse, drei Treffer in den Oberkörper. Drei Schüler erliegen ihren Verletzungen, einer wird sein Leben lang querschnittgelähmt bleiben.

LITTLETON, COLORADO (USA) – April 1999.

Zwei Jugendliche bedienen sich am Waffenschrank eines Vaters. In der High-School führen sie eine zuvor minutiös geplante Tat aus. Zwölf Mitschüler und ein Lehrer sterben im Kugelhagel.

Dies sind nur zwei „Schulmassaker“, die im Zusammenhang mit gewaltverherrlichenden Computer- und Videospielen Aufsehen erregten. Es folgten weitere – auch in Deutschland, zuletzt Erfurt und Emstetten. Doch spätestens seit der Tragödie von Littleton zeigt ein Teil der Gesellschaft mit vorgehaltener Hand auf all die „Brutalo-Spiele“, die den Kindern offensichtlich das Töten beibringen. Viele Sozialpädagogen entgegnen jedoch, die Ursache sei eher in der Gesellschaft selbst zu suchen, denn sie schaffe letztendlich das aggressive Umfeld.

Was bedeutet jedoch „jugendgefährdend“, wenn man bei Computerspielen davon spricht? Der Gefährdungsbegriff, so wie er in der Medienwirkungsforschung gebraucht wird, geht von der Annahme aus, dass etwas in der virtuellen Welt den Spieler so stark „beeindruckt“, dass er dadurch etwas in die mentale und reale Welt so transferiert, dass es nicht folgenlos bleibt.

Nicht alle Computerspiele sind gewaltverherrlichend, ein großer Teil dieser Spiele sind sogar „pädagogisch wertvoll“. In die Diskussion geraten sind am meisten die Kategorie „Egoshooter“, das sind Spiele die aus der Ich-Perspektive heraus gespielt werden. Inhaltlich geht es bei diesen Spielen hauptsächlich darum, den Gegner zu überwinden, indem man schneller reagiert als er und jede Zielerreichung wird sofort belohnt. Dieses Grundschema des Spiels, das auch „Counterstrike“ zu Grunde liegt, ist Grundlage jeder Manager-Schulung und sicher nicht selten im Schulalltag zu finden. Die virtuelle Welt übersetzt dieses Prinzip auf die einfachste und damit auch primitivste Form: Nur wer schneller tötet, überlebt. Diese Form des Egoshooter-Spiels wird real auch zur Schulung der amerikanischen Soldaten eingesetzt.

Bei Computerspielen wird die Gewalt nicht direkt ausgeübt, sondern indirekt, nämlich durch den Joystick. Auch die Figuren sind nicht real, sondern nur auf dem Bildschirm zu sehen. Zudem verfolgt reale Gewalt einen grundsätzlich anderen Sinn als Gewalt in Computerspielen. Reale Gewalt ist zweckgebunden und soll schädigen bzw. verletzen. Gewalt in Computerspielen folgt jedoch – ähnlich der Gewalt im freien Kinderspiel – keinem externen Zweck und erzeugt auch

keine „echten“ Schäden. Sie kann dies auch gar nicht, da sie in die engen Handlungs- und Wirkungszusammenhänge der virtuellen Welt eingebettet ist. Die Problematik solcher Spiele liegt vor allem darin begründet, dass Angebote zur friedlichen Konfliktlösung von vornherein unterschlagen werden und die totale Vernichtung des Gegners als das einzige und selbstverständliche Mittel der Auseinandersetzung und Konfliktbeilegung angeboten wird. Der Spieler wird hierbei in eine Situation gebracht, in der er den Gegner vernichten muss, um selbst nicht zu verlieren. Er lernt hierbei, dass seine Reaktion umso mehr belohnt wird, je schneller und brutaler diese ausfällt.

Es besteht also die Gefahr, dass eine solche Art der Problemlösung bei häufiger Spielwiederholung auch Eingang in das eigene Verhaltensrepertoire findet. Einige weitere Computerspiele beinhalten detaillierte Gewaltdarstellungen und fordern zur Selbstjustiz auf, wenn es etwa darum geht, eine Stadt von Verbrechern zu „säubern“. Während im ersten Fall der Spieler zur Ausübung von Gewalt angehalten und dafür belohnt wird, wird er im zweiten dazu aufgefordert, das Gesetz zu missachten, um selbst die Rolle sowohl des Richters als auch des Richtenden zu übernehmen.

Befürchtet wird hierbei, dass häufiges und wiederholtes Spielen zur Abstumpfung gegenüber Gewalt und zur Verrohung beitragen und dazu führen kann, dass die Hemmschwelle zur Begehung eigener aggressiver Handlungen gesenkt wird.

Der Einfluss der virtuellen Gewalt auf die Realität

Die Ergebnisse verschiedener empirischer Studien, die sich mit der Wirkung von Aggressivität in Computerspielen auf den Spieler befassen, lassen sich in vier theoretische Richtungen einordnen:

- **STIMULATIONSTHEORIE.** Im realen Leben kann eine signifikant höhere Gewaltbereitschaft nachgewiesen werden (stimulus: lat., der Reiz)
- **HABITUALISIERUNGSTHEORIE.** Gewaltdarstellungen führen zu Gewöhnung, was eine verharmlosende Wirkung nach sich zieht (habit: engl., die Gewohnheit).
- **INHIBITIONSTHEORIE.** Gewalt erzeugt Angst, welche wiederum eine Hemmung des Medien-Konsums zur Folge hat (inhibitio: lat., die Hemmung).
- **KATHARSISTHEORIE.** Das Ausleben von Gewaltphantasien bewirkt den Abbau von Aggressionen und somit zumindest kurzfristige Entspannung (katharsis: griech., die Reinigung; psych. das Sichbefreien).

Für die Stimulationstheorie und Habitualisierungstheorie sprechen Computersimulatoren, die von Militärs auf der ganzen Welt erfolgreich eingesetzt werden, um die Aggressivität der Soldaten zu steigern und die soziale Hemmschwelle zu senken. Deshalb kann nicht von der Hand gewiesen werden, dass sowohl in der Stimulationstheorie als auch in der Habitualisierungstheorie beschriebene Effekte bei Jugendlichen in Erscheinung treten können.

Die Inhibitionstheorie konnte experimentell noch nicht bestätigt werden und gilt als Streifball. Es gibt jedoch die Erfahrung, dass gewisse Kinder und Jugendliche – ja zum Teil sogar

Erwachsene – von exzessiven Gewaltdarstellungen in Filmen derart stark betroffen sind, dass sich Körperteile sichtbar verkrampfen und sie sich als Folge dessen von besagtem Medium isolieren. Daraus können auch Rückschlüsse auf Computerspiele gezogen werden, da die Darstellungsformen und Inhalte der beiden Medien ähnlich und sehr real sind.

Im Gegenteil dazu geht die Katharsistheorie von einer entspannenden Wirkung der Spiele aus. Dazu muss angeführt werden, dass Gewalt in Computerspielen nicht so offen erlebt wird wie in der Realität, weil es lediglich darum geht, die geforderten Ziele zu erreichen. Somit ist es auch nicht nötig, sich in die leidenden Personen hineinzusetzen, denn für Mitleid bleibt gar keine Zeit.

Jede der vier genannten Theorien hat ihren wahren Kern. Wie ein Jugendlicher auf ein Computerspiel reagiert, hängt aber auch stark vom Spielkonzept und der damit verbundenen Darstellung von Gewalt ab.

Es gibt inzwischen eine Vielzahl von Untersuchungen in welchen Bereichen und in welcher Form sich gewaltverherrlichende Computerspiele auf den Spieler auswirken. Neben den körperlichen, emotionalen, kognitiven und sozialen Wirkungen wurden auch die Auswirkungen auf das Verhalten untersucht. Aus all diesen Untersuchungen konnten bisher keine eindeutigen Ergebnisse gezogen werden.

Die bisherigen Forschungsergebnisse zur Wirkung von Gewaltdarstellungen bestätigen:

- Es gibt keinen einfachen Zusammenhang zwischen dem Konsum medialer Gewalt und dem, was Kinder und Jugendliche daraus machen, das heißt also, dass Gewaltdarstellungen nicht zwangsläufig und ursächlich zu Gewalttaten führen. Aber sie bestätigen auch die Befürchtungen, dass Gewaltdarstellungen mit einem Wirkungsrisiko verbunden sind.
- Der Einfluss der Persönlichkeit und der sozialen Hintergründe auf die Wahrnehmung von Computerspielinhalten.

Grundsätzlich kann vom geschlechtlichen Standpunkt her gesagt werden, dass Mädchen von action-geladenen Spielen weniger angezogen werden als Jungen. Das ist auch wissenschaftlich belegt.

Einen starken Einfluss üben emotionale Strukturen und kognitive Fähigkeiten aus. Je reifer ein Jugendlicher ist und je stärker sein Selbstbewusstsein ausgeprägt ist, desto geringer

wird die Gefahr sein, dass er von einem Computerspiel negativ beeinflusst wird. Dies bedeutet allerdings nicht im Umkehrschluss, dass er deshalb positiv beeinflusst wird. Das Alter des Spielers und seine Erfahrungen im Verarbeiten von Gewalt spielen ebenfalls eine wesentliche Rolle.

Studien weisen bei den 14- bis 16-Jährigen den größten Spieltrieb nach. Gerade bei älteren Jugendlichen kann die Darstellung von Gewalt in einer allzu extremen Form sogar dazu führen, dass sie sich davon abgestoßen fühlen und beginnen, das Spiel zu hinterfragen (Sozialkritik). Es darf allerdings auch nicht vergessen werden, dass ausgedehnte Aufenthalte in der virtuellen Welt einen Jugendlichen daran hindern können, überhaupt Erfahrungen (zum Beispiel soziales Verhalten) im Bezug zur „wirklichen“ Welt zu sammeln.

Neben der Persönlichkeit sind die „formenden Kräfte der Umwelt“ wichtig und für den Menschen nachhaltig. Deshalb geht von den verschiedenen Prägungsfeldern ein starker Einfluss auf das Erleben von Computerspielen aus.

- Wird im Familienkreis offen über die Thematik diskutiert – die Eltern spielen vielleicht sogar einmal mit –, so kann ein sinnvoller Umgang mit Computer- und Videospiele gepflegt werden. Fehlen familiäre Ordnungen, suchen die Kinder ihre Ideale zum Beispiel bei ihren virtuellen Helden, was im Extremfall zu Realitätsferne führen kann.
- Die Peer-Group (Gruppe der Gleichaltrigen) ist neben der Familie der zweite große Rückhalt der Jugendlichen. Falls Cliquen unter dem Einfluss von Gewalt stehen, werden die Mitglieder auch eher zu Action-Spielen greifen. Als Rückkoppelung wird das Leben in der Gruppe dann aufs Neue negativ inspiriert.
- Sind keine alternativen Freizeitbeschäftigungen vorhanden, kann sich ein Jugendlicher in der virtuellen Welt verirren. Er beginnt, deren Ideale zu übernehmen. Im Durchschnitt nehmen die Computer- und Videospiele weniger als ein Drittel der Freizeit in Anspruch.

● Auch dauernde Misserfolge und mangelnde Motivation in Schule, Ausbildung und Arbeit können dazu führen, dass Jugendliche ihre Anerkennung in Computerspielen suchen. Bekanntlich treten dort Erfolge mit Sicherheit auf. Mangelnde Leistungsbereitschaft in der Schule darf jedoch nicht auf häufiges Spielen zurückgeführt werden.



Held sein im Netz: Für manche Jugendliche sind Computerspiele die einzige Quelle für Bestätigung und Selbstbewusstsein.

Counter-Strike

Counter-Strike ist als Modul des weltweit erfolgreichen Spiels „Half-Life“ als reines Multiplayerspiel ausgelegt. Die wachsende Vernetzung (Internet) der Gesellschaft, die vergleichsweise geringe Anforderung an die Hardware und das leicht zu verstehende Spielprinzip (Räuber und Gendarm) machten es in kurzer Zeit zu einem der erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre. Gleichzeitig geriet es wegen der Darstellung von Gewalt (realistische Sterbeszenen, Blut etc.) und wegen des angeblichen Vorbildcharakters für jugendliche Amokläufer stark in die Kritik der Öffentlichkeit. Counter-Strike gehört zur Gruppe der taktischen Ego-Shooter. Die Spielergemeinde auf dem Server teilt sich zu Beginn in zwei Gruppen: Terroristen und Counter-Terroristen. Im Anschluss gilt es, Aufträge wie Geiselbefreiung oder das Legen einer Bombe unter Einsatz der notwendigen Härte, erfolgreich durchzuführen. Anders als bei üblichen Ego-Shootern ist es wichtig, möglichst am Leben zu bleiben, um das Gelingen der Mission nicht durch eine Unterzahl des eigenen Teams zu gefährden.

- Andere Massenmedien können Jugendliche durch Darstellung und Ausübung von Gewalt ebenfalls negativ beeinflussen.

Je mehr Prägungsfelder sich negativ auf das Verhalten des Jugendlichen auswirken, desto wahrscheinlicher wird die Übertragung der virtuellen Gewalt in die Realität. Es ist aber auch durchaus möglich, dass Computer- und Videospiele positive Effekte nach sich ziehen. So können traumatische Erfahrungen durch die Übertragung von Vergeltungs- und Rache-Impulsen auf ein symbolisches Objekt (den gewalttätigen Gegner im Spiel) verarbeitet werden. Dabei tritt zumindest eine kurzfristige Entspannung ein.

Zusammenfassend kann man sagen, dass ein Verbot von Gewalt verherrlichenden Computerspielen sicher keine Lösung für die zunehmende Gewalt unter Jugendlichen oder gar ein Mittel gegen Amokläufer ist. Computerspiele sind ein fester und wichtiger Bestandteil der jugendlichen Welt, auch wenn sie oft für uns als Erwachsene unverständlich und teilweise „unmoralisch“ erscheinen.

Eine kausale Wirkung von Schädigung durch diese Spiele ist nicht wissenschaftlich nachzuweisen, daher haben wir kein

Recht durch Verbote (über die bestehende gesetzliche Norm hinaus) dort einzugreifen. Auf der anderen Seite haben wir die Pflicht als Eltern, als Lehrer und als Sozialpädagogen uns kritisch mit den Jugendlichen über deren Konsumverhalten auseinander zu setzen, ihnen aktiv zuzuhören, aber sie auch schützend in Grenzen zu weisen. Wenn uns das gelingt, brauchen wir vor schädigenden Auswirkungen eines Computerspiels oder Amokläufers keine Angst mehr zu haben.

Die Diskussion um Gewalt, Gewaltverherrlichung, Gewaltbereitschaft und die vielfältigen Erscheinungsformen und Ursachen in unserer Gesellschaft wird ein ständiges Thema bleiben. Wir als Gesellschaft produzieren aber diese Gewalt und dürfen die Verantwortung dafür nicht an andere abschieben. Wir brauchen mehr „Medienkompetenz“ in der Schule und als Eltern.

Computerspiele sind ein großes Geschäft, ein Milliarden-spiel. Deutschland ist nach den USA der zweitgrößte Markt für Computerspiele. Circa 500.000 junge Menschen spielen Counterstrike.

Hartmut Wagner

Ganztagsschule in offener Form

Die Bedingungen des Ministeriums

Offene Ganztagsschulen können in allen Schularten der allgemein bildenden Schulen (Grundschulen und Sekundarstufe I) eingerichtet werden. Grundlage ist ein pädagogisches Konzept der Schule. Die Schulen müssen einen Ganztagesbetrieb an vier Tagen mit täglich mindestens 7 Zeitstunden gewährleisten; an allen vier Tagen muss ein vom Schulträger organisiertes Mittagessen angeboten werden. Die Teilnahme an der offenen Ganztagsschule ist freiwillig, die Anmeldung für mindestens ein Schuljahr aus Gründen der Planungssicherheit verbindlich. Eine neue Rhythmisierung ist erwünscht:

Neuverteilung der Unterrichtsstunden

Maximal 4 (Grundschule) bzw. 5 (Hauptschule, Realschule, Sonderschule, Gymnasium) Stunden am Vormittag, längere Pausen am Vormittag (große Pause mind. 20 Minuten, besser: 2 längere Pausen am Vormittag, davon eine ausgewiesen als Bewegungspause)

Als Folge der neuen Rhythmisierung die für die ganze Schule gilt: 2 bis 3 Unterrichtsnachmittage.

In der Antragstellung muss gegebenenfalls begründet werden, warum die neue Rhythmisierung nicht realisierbar ist; anerkannter Grund ist zum Beispiel die Busanbindung für auswärtige Schüler.

Die Lehrerstundenzuweisung pro Klasse erfolgt nach unterschiedlichem Schlüssel: Grundschule: 4 Lehrerwochenstunden, Haupt- und Realschule: 2, Förderschule und Gymnasium 1 Lehrerwochenstunde pro Klasse.

An einzügigen Grund- und Hauptschulen in isolierter Lage kann eine Ganztagsgruppe mit mindestens 20 Schülern über die Klassenstufen hinweg gebildet werden. Dies gilt auch für „kleine Grund- und Hauptschulen“, die nicht einmal einen ganzen Zug mit getrennten Klassenstufen bilden können. Es handelt sich hierbei um Grundschulen mit 60 und weniger und Hauptschulen mit 80 und weniger Schülern.

Bildungsstudie Deutschland 2007

Bildungsstudie Deutschland 2007: Nur zwölf Prozent der Personalchefs in Deutschland sind zufrieden mit der Berufsvorbereitung durch die Schule – lediglich neun Prozent der Lehrer finden, Schule sollte vor allem berufsvorbereitendes Wissen vermitteln – 86 Prozent der Eltern und 83 Prozent der Manager wollen ein einheitliches Schulsystem

in Deutschland – Hauptschullehrer nutzen Computer häufiger im Unterricht als Gymnasiallehrer. Eine Studie von FOCUS und Microsoft Deutschland vergleicht erstmals die Erwartungen von Eltern, Lehrern und Personalchefs an das deutsche Schulsystem. Die Studie können Sie aktuell downloaden unter www.elterninfo-bw.de