

HANDBUCH FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

POVERTY IS NOT A GAME



www.povertyisnotagame.com

Poverty is not a game.

Handbuch für Lehrerinnen und Lehrer

- Deze publicatie bestaat ook in het Nederlands onder de titel 'Poverty is not a game. Handleiding voor leerkrachten'
- Cette publication est également disponible en français sous le titre 'La pauvreté n'est pas un jeu. Manuel pédagogique à l'usage des enseignants'
- This publication also exists in English under the title 'Poverty is not a game. A handbook for teachers'

Eine gemeinsame Publikation der König-Baudouin-Stiftung und des Network of European Foundations mit Unterstützung der Robert Bosch Stiftung

Authorin

Caroline Kearney, *Bildungsforscherin, European Schoolnet*

Koordination König-Baudouin-Stiftung

Luc Tayart de Borms, *Geschäftsführer*

Saïda Sakali, *Projektleiterin*

Ann Vasseur, *Direktionsassistentin*

Übersetzung

Lisa Degen

Lektorat

Melanie Schuster, *Projektleiterin, Gesellschaft und Kultur, Robert Bosch Stiftung*

Lay-out

Stock & Associates BVBA - Kortrijk

Diese Publikation kann kostenlos auf der Website www.kbs-frb.be heruntergeladen werden.

Hinterlegtes Pflichtexemplar D/2848/2010/13

ISBN-13 978-2-87212-619-4

EAN 9782872126194

Bestellnummer 2015

Oktober 2010

HANDBUCH FÜR LEHRERINNEN UND LEHRER

POVERTY IS NOT A GAME



www.povertyisnotagame.com



Robert Bosch Stiftung



1	Vorwort	5
2	Einleitung	7
3	Computerspiele im Unterricht - warum?	9
	3.1 Ein vielfältiges Lehr- und Lernmedium	10
	3.2 Erhöhte Lernmotivation	10
	3.3 Kompetenzentwicklung	11
	3.4 Unterstützung für Lehrkräfte notwendig	12
	3.5 Relevanz von Computerspielen für junge Menschen und als Medium für Sensibilisierungsmaßnahmen	13
	3.6 Erhöhte Computerkompetenz für eine volle Teilhabe an der Informationsgesellschaft	14
4	Verwendung von Computerspielen im Unterricht: eine Anleitung in 12 Schritten	15
	4.1 Auswahl eines geeigneten Spiels: Schritte 1 - 6	16
	4.2 Testen des Spiels vor der Verwendung im Unterricht: Schritte 7 - 12	20
5	Weiterführende Lernaktivitäten: von PING zur weiteren Behandlung des Themas Armut im Unterricht	24
	5.1 Bezug zum Lehrplan und allgemeine Lernergebnisse	25
	5.2 Spielebasiertes Lernen - Unterrichtsvorschlag 1: Einführung in das Thema Armut	27
	5.3 Spielebasiertes Lernen - Unterrichtsvorschlag 2: Die Ursachen und Folgen von Armut	32
	5.4 Spielebasiertes Lernen - Lernaktivitäten 3: Armut in Industrie- und in Entwicklungsländern	34
	5.5 Spielebasiertes Lernen - Lernaktivitäten 4: Von Armut betroffenen Menschen helfen	36
	5.6 Spielebasiertes Lernen - Lernaktivitäten 5: Bildung, Sensibilisierung und Teilhabe an der Informationsgesellschaft	39
6	Fakten, Zahlen und Fragen zur Armut	42
	6.1 Armut in der EU	43
	6.2 Warum befasst sich die EU in geringerem Maße mit absoluter Armut?	44
	6.3 Die Probleme mit den Methoden der Armutsmessung	45

6.4	Der reale Wert der Armutsgrenze	46
6.5	Armut und Reichtum müssen zusammen untersucht werden	46
7	Glossar der Schlüsselbegriffe	48
8	Zusätzliches Material und weitere Informationen	51
8.1	Serious Games zum Thema Armut und anderen komplexen sozialen Themen	52
8.2	Berichte, Studien und Websites über die Verwendung von Computerspielen	54
8.3	Europäisches Netzwerk gegen Armut (EAPN)	55
8.4	Weitere Literatur über Computerspiele und über Armut	57
9	Informationen	59

1 Vorwort



Computerspiele haben häufig ein negatives Image. Sie können aber auch dazu beitragen, dass die Spielenden kreativer werden, schneller Entscheidungen fällen lernen und ihre Kenntnisse der eigenen oder anderer Sprachen verbessern. Als Serious Games, ernsthafte Spiele, bezeichnet man gemeinhin Spiele, bei denen die Computerspieltechnologie und die gestalterischen Prinzipien nicht wie sonst vorrangig der Unterhaltung, sondern der Wissensvermittlung, der Sensibilisierung, der Förderung des politischen Bewusstseins oder auch der Schulung auf technischem oder intellektuellem Gebiet dienen.

Der Computerspielsektor wächst ständig. Europa hat daran einen bedeutenden Anteil, ganz besonders bei Spielen mit ernsteren Zielsetzungen: so fallen beispielsweise ein Drittel der in den Niederlanden produzierten Spiele in diese Kategorie. Mit dem Spiel „Poverty Is Not a Game“ möchten die König-Baudouin-Stiftung und das IBBT (Interdisciplinair Instituut voor Breedbandtechnologie) einen Beitrag zur gesellschaftlichen Debatte über die Verwendung von Computerspielen durch junge Menschen und insbesondere über die Möglichkeiten der Verwendung von - pädagogisch wertvollen - Spielen in der Schule anregen.

Spiele erreichen junge Menschen leicht in ihrem eigenen Umfeld und mit ihrer eigenen Sprache. Heute sind Computerspiele ein fester Bestandteil der Jugendkultur; bei der Vermittlung von Bildung spielen sie jedoch häufig keine Rolle. Deshalb haben die europäischen Stiftungen das European Schoolnet, ein Netzwerk von 31 Unterrichtsministerien aus den 27 Ländern der Europäischen Union, gebeten, ein pädagogisches Instrument als Ressource für Lehrerinnen und Lehrer und andere Erziehungsexperten zu entwickeln, die

in den Mitgliedstaaten der EU mit Jugendlichen zwischen 14 und 18 Jahren arbeiten.*

PING („Poverty Is Not a Game“) ist ein Spiel über Armut und die Bekämpfung von Armut, bei dem die Jugendlichen eine alternative Anwendung des Mediums Spiel kennen lernen sollen. Mit Hilfe eines Serious Game und einer Debatte über die Verwendung von Spielen für pädagogische Zwecke in Europa will das Network of European Foundations in Zusammenarbeit mit der König-Baudouin-Stiftung und der Robert Bosch Stiftung versuchen, junge Menschen für Armut und soziale Ausgrenzung zu sensibilisieren.

Für ein solches Spiel ist eine große Realitätsnähe natürlich ausgesprochen wichtig. Während der Entwicklung wurde es deshalb in Zusammenarbeit mit dem IBBT und GriN in drei unterschiedlichen Stadien ausführlich mit den Zielgruppen (Schülern und Lehrern) wie auch mit Menschen, die selbst von Armut betroffen sind, getestet. Ziel war es sicherzustellen, dass PING die Realität angemessen wiedergibt und jungen Menschen nahe bringen kann, was Armut konkret bedeutet. Die praktischen Tipps im vorliegenden Handbuch eröffnen zudem Möglichkeiten, um eine gesellschaftliche Debatte über die Verwendung von Computerspielen in Schulen anzustoßen. Außerdem wird PING dank der Unterstützung durch die flämische Regierung als Beispiel für soziale Innovation und Erneuerung im Unterricht umfassende Aufmerksamkeit erhalten.

König-Baudouin-Stiftung

* Aus Gründen der Lesbarkeit wird im Folgenden für „Lehrerinnen und Lehrer“ ebenso wie für „Schülerinnen und Schüler“ in der Regel das generische Maskulinum benutzt. Damit sind stets beide Geschlechter gemeint.

2 Einleitung




16 % der europäischen Bevölkerung leben an oder unterhalb der Armutsgrenze.¹ Damit ist Armut ein schwerwiegendes und aktuelles Problem der westlichen Gesellschaften, das dringend angegangen werden muss. Ein Weg hierfür besteht nicht zuletzt darin, junge Menschen – die morgen für die Bekämpfung der Armut verantwortlich sein werden – auf dieses Problem aufmerksam zu machen. Konzipiert wurde das vorliegende Lehrerhandbuch als Teil des „Poverty Is Not a Game“-Projekts – kurz: PING -, einer Initiative im Rahmen des Europäischen Jahres 2010 zur Bekämpfung von Armut und sozialer Ausgrenzung. Im Zentrum des PING-Projekts stand die Entwicklung eines so genannten „Serious Game“, durch das die Spielenden erleben können, was es bedeutet, arm zu sein. Serious Games sind Spiele, die speziell für Unterricht, Schulungen oder die Sensibilisierung für bestimmte Themen entwickelt werden und sich also von Spielen mit reinem Unterhaltungs- und Freizeitwert unterscheiden.² Zielgruppe des Online-Spiels sind junge Menschen zwischen 14 und 18 Jahren. Das Spiel kann innerhalb oder außerhalb des Unterrichts eingesetzt werden, um einen Reflexionsprozess über die Armut in Europa anzuregen. Das vorliegende Handbuch ist für Lehrkräfte bestimmt, die das Spiel und damit verbundene, im Unterricht, außerhalb des Unterrichts oder als Hausaufgaben durchzuführende Aktivitäten einsetzen möchten, um ihren Schülern dabei zu helfen, das Problemfeld Armut umfassend zu

verstehen. Das ist sowohl im Rahmen eines einzelnen Fachs (zum Beispiel Gemeinschaftskunde) als auch in einem multidisziplinären Ansatz (beispielsweise einem fächerübergreifenden Schulprojekt) möglich. Das Handbuch hat folgende Aufgaben:

- Lehrkräfte mit der Möglichkeit vertraut zu machen, Computerspiele als pädagogisches Instrument einzusetzen
- Lehrkräften einen Leitfaden in 12 Schritten für die kontextuellen, technischen und pädagogischen Überlegungen zu bieten, die bei einer Verwendung von Computerspielen im Unterricht in Betracht gezogen werden müssen
- Lehrkräften Unterrichtsmaterial für Aktivitäten und Lehrinhalte im Zusammenhang mit dem PING-Spiel und dem Thema Armut an die Hand zu geben, das flexibel verwendet werden kann und, falls erforderlich, von der Lehrkraft an die zur Verfügung stehende Zeit, die Einzelthemen oder einen multidisziplinären Ansatz angepasst werden kann

¹ EAPN (2009). *Poverty and Inequality in the EU*, EAPN Explainer # 1, S. 12

² Die genaue Definition des Begriffs *Serious Game* kann variieren. In Dänemark wird er zum Beispiel im Schulkontext verwendet, um die zentrale Rolle der Lehrkräfte bei der Entwicklung des Spiels ebenso wie beim Spielen mit den Schülern im Unterricht deutlich zu machen. In anderen Definitionen ist die Rolle der Lehrkraft nicht unbedingt enthalten. Siehe Wastiau, P., Kearney, C., & Van den Bergh W. (2009). *How are digital games used in schools. Complete results of the study. Final report*. Brüssel: European Schoolnet, S. 90. Siehe: http://games.eun.org/upload/gis-full_report_en.pdf

A photograph of a classroom where several students are seated at desks, each with a computer monitor. The students are focused on their screens. The room has large windows with blinds, and the lighting is bright. The text '3 Computerspiele im Unterricht - warum?' is overlaid on the image in white and orange.

3 Computerspiele im Unterricht - warum?

3.1 Ein vielfältiges Lehr- und Lernmedium

Bedenkt man die zunehmende Beliebtheit von Computerspielen und die Tatsache, dass junge Menschen beim Spielen dieser Spiele in ihrer Freizeit automatisch Fertigkeiten, Wissen und Werte erwerben, stellen Computerspiele ein reiches und noch ungenütztes Lehr- und Lernmedium dar, das in Schulen sinnvoll eingesetzt werden könnte. Ziel der im vergangenen Jahr veröffentlichten „Games in Schools“- Studie³ des European Schoolnet war es, einen ersten Überblick über die Situation von auf Computerspielen basierendem Lernen an Schulen in Europa zu gewinnen. Speziell untersucht wurde die Situation in Dänemark, Frankreich, Italien, Litauen, den Niederlanden, Österreich, Spanien (Katalonien) und dem Vereinigten Königreich. Bei der Studie wurde die aktuelle Verwendung von (kommerziellen und für den Unterricht bestimmten) digitalen Spielen untersucht und es wurde analysiert, wie sie dazu beitragen können, verschiedene, in der pädagogischen Forschung und Praxis identifizierte Herausforderungen wie die zunehmende Schulverdrossenheit der Schüler und die Ineffizienz traditioneller Unterrichtsmethoden anzugehen.

³ Wastiau, P., Kearney, C., & Van den Berghe W. (2009). How are digital games used in schools. Complete results of the study. Final report. Brüssel: European Schoolnet. Siehe: http://games.eun.org/upload/gis-full_report_en.pdf

3.2 Erhöhte Lernmotivation

Die Umfrage der Studie bei Lehrkräften sowie Fallstudien aus ganz Europa bestätigen, dass die Integration von digitalen Spielen in den pädagogischen Prozess einen nachhaltigen Einfluss auf die Motivation der Schüler haben kann. Die Schüler schätzen die Tatsache, dass ein solcher Ansatz ihre tägliche Realität berücksichtigt und der von ihnen geforderten Arbeit ein konkretes Ziel gibt. Der Einsatz von Computerspielen ermöglicht es den Schülern, aktiv am Lernprozess mitzuwirken und gleichzeitig Spaß am Spiel zu haben. Die verstärkte Motivation steht manchmal auch in Zusammenhang mit einem höheren Selbstvertrauen, das einige Schüler entwickeln, wenn Spiele im Unterricht verwendet werden. Gründe hierfür können das Vorwissen der Schüler über Computerspiele sein, das sie in die Lage versetzt, weniger erfahrenen Schülern Hilfestellungen zu geben, oder die Befriedigung, die erfolgreiche Spieler aus der Tatsache ziehen, dass sie ihren Altersgenossen dabei helfen können, bessere Ergebnisse zu erzielen. Durch derartige Prozesse wird bei Computerspielen eine erfolgreiche Zusammenarbeit der Spielenden untereinander und mit der Lehrkraft gefördert. Aufgrund ihrer komplexen, anregenden, die Zusammenarbeit fördernden und zielorientierten Natur regen sie einen konstruktiven

Lernansatz an. Darüber hinaus kann durch die Art des Umgangs mit Fehlern und unterschiedlichen Lerngeschwindigkeiten in Spielen das Lernen für die Schüler stressfreier werden. Lehrer führen diese Aspekte als Element auf, die ein stärkeres Selbstbewusstsein fördern, besonders bei Schülern, die nach traditionellen pädagogischen Kriterien als weniger befähigt eingeordnet werden. Ein zentraler Faktor im Zusammenhang mit den Lernvorteilen von Computerspielen ist das sofortige Feedback, das die Spielenden/Lernenden erhalten, so dass sie ihre eigenen Fortschritte direkt verfolgen können. Die Fallstudien der Untersuchung zeigen auch, dass die Verwendung von Computerspielen für Lernzwecke die Schüler häufig dazu anregt, auch mit traditionellen Lernhilfen zu interagieren sowie eigene Arbeiten zu erstellen.

3.3

Kompetenzentwicklung

Die Schulsysteme in Europa geben heute der Entwicklung von Schlüsselkompetenzen den Vorrang gegenüber dem Erwerb von Wissen. Aus der Studie ging hervor, dass Computerspiele zum Erlernen solcher Schlüsselkompetenzen beitragen können, zu denen persönliche, räumliche, motorische und soziale Fähigkeiten ebenso gehören wie die Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT). Sie können auch bei der Entwicklung von kognitiven Fähigkeiten helfen und genutzt werden, um sich Fakten einzuprägen oder auswendig zu lernen. Computerspiele fordern hohes Engagement und haben damit Auswirkungen auf die Gefühle der Spielenden. Dieses emotionale Engagement kann beim Memorisierungsprozess helfen und motivierend wirken. Computerspiele können sich auch in Bereichen als nützlich erweisen, deren Vermittlung im Unterricht als relativ schwierig angesehen wird. Hierzu gehören die Entwicklung der Fähigkeit, Probleme zu lösen, und das Verstehen von Prinzipien und abstrakten Konzepten. Daneben können Computerspiele ausgesprochen nützlich bei Experimenten sein, für die eine reale Durchführung schwierig, teuer oder gefährlich wäre. Experimentieren durch Testen von Hypothesen ist ein wichtiger Aspekt des Spielens von Games, der es den Schülern ermöglicht, ihr Wissen und ihre

⁴ Der „Games in Schools“-

Bericht zeigte, dass die Mehrzahl der Lehrer, die erfolgreich Computerspiele im Unterricht nutzen, keine Computerspielexperten sind.

Siehe Wastiau, P., Kearney, C., & Van den Berghe W. (2009).

How are digital games used in schools. Complete results of the study. Final report, S. 72. Brüssel European Schoolnet.

Fähigkeiten nach dem Prinzip von Trial und Error zu verbessern. Computerspiele haben durch die Mittel und das Know-how, die in ihre Konzeption eingeflossen sind, das Potenzial zu neuen Lernparadigmen wie der Individualisierung von Lehren und Lernen, der metakognitiven Entwicklung, fächerübergreifender Ansätze und der Stärkung der Handlungsfähigkeit des Lernenden beizutragen. Aus der Literaturübersicht der Studie über die pädagogische Nutzung von Computerspielen wurde die Schlussfolgerung gezogen, dass Computerspiele, bei einer förderlichen Umgebung und der richtigen Spielauswahl, ein unterstützendes pädagogisches Medium für den Unterricht sein können. Außerdem wurde auf die zentrale Rolle der Lehrkraft bei der Leitung und der Besprechung vor, während und nach dem Spiel hingewiesen. Aus der Literaturübersicht und der Lehrerbefragung ging ebenfalls hervor, dass Computerspiele bei der Unterstützung von Schülern mit Lernschwierigkeiten außerhalb des Unterrichts nützlich sein können. Es soll hier jedoch auch darauf hingewiesen werden, dass Computerspiele nur eines von zahlreichen wertvollen Instrumenten sind. Sie können zwar erfolgreich eingesetzt werden, um traditionelle Lehr- und Lernmethoden zu ergänzen, können und sollten sie jedoch keinesfalls ersetzen. Wie jedes Instrument sind sie am effektivsten in den Händen von Fachleuten, in diesem Fall von pädagogisch erfahrenen Experten, den Lehrkräften (die jedoch keine Computerspiel- oder Technologie-Experten⁴ sein müssen).

3.4

Unterstützung für Lehrkräfte notwendig

Aus der Lehrerbefragung wurde deutlich, dass die Hauptschwierigkeiten für die Lehrkräfte darin bestanden, die Spiele in den Lehrplan einzubinden und die Zeit dafür zu finden. Außerdem verfügen sie derzeit nicht über das erforderliche Wissen oder die entsprechenden Fähigkeiten, die für eine erfolgreiche Einbindung von spielebasiertem Lernen in ihren Unterricht notwendig sind. Eine breit angelegte Hilfe für Lehrkräfte in diesem Bereich ist deshalb unerlässlich, wenn spielebasiertes Lernen in den Lehrplan europäischer Schulen aufgenommen werden soll. PING, das Spiel, und dieses Begleithandbuch wurden mit der Absicht entwickelt, den Lehrern dabei zu helfen, diese innovative und interessante Lehrmethode in ihren Unterricht zu integrieren, so dass spielebasiertes Lernen in ihrem Unterricht Realität werden kann.

3.5

Relevanz von Computerspielen für junge Menschen und als Medium für Sensibilisierungsmaßnahmen

Computerspiele sind heute unzweifelhaft ein wichtiger Teil der Jugendkultur in Europa: der Anteil von Jugendlichen, die regelmäßig digitale Spiele spielen, ist hoch. Der Markt entwickelt sich schnell und übertrifft in einigen Ländern bereits die Verkaufszahlen anderer Medien. Computerspiele sprechen die Sprache der Jugendlichen und stellen somit ein ideales Medium dar, um die Kommunikationslücke zur Frage der Armut zu überbrücken. Zudem werden sie nach 20 Jahren Forschung über den Anreiz und das Lernpotenzial von Computerspielen in wachsendem Maße als ideale Plattform für die Sensibilisierung und eine Verbesserung des Verständnisses heikler Themen von gesellschaftlicher Bedeutung wie Klimawandel⁵, Sexualhygiene und weltpolitische Konflikte⁶ angesehen. Durch die zugrundeliegende komplexe Technologie und die auf Regeln basierende Struktur können Serious Games in überzeugender Weise die Erfahrung eines systemischen Problems wie der Armut simulieren, das auf einer breiten Spanne von Variablen beruht. Deshalb betrachtete das PING-Projekt ein Serious Game nicht nur als ein relevantes Medium, durch das es sein junges Zielpublikum erreichen kann, sondern auch als geeignetes Mittel, sich mit dem sensiblen

gesellschaftlichen Problemfeld zu befassen, das in seinem Zentrum steht.



© GriN

⁵ Ein Beispiel ist das dänische Online-Spiel über die Sensibilisierung für den Klimawandel, Copenhagen Challenge. Siehe: <http://www.copenhagenchallenge.org/>

⁶ Die Firma Serious Games Interactive hat ein Lernspielprogramm mit dem Namen Global Conflicts entwickelt, das für den Unterricht zu den Themen Bürgerrechte, Geographie und Medien verwendet werden kann und in dessen Zentrum weltpolitische Konflikte stehen. Siehe: <http://www.globalconflicts.eu/>

3.6 Erhöhte Computerkompetenz für eine volle Teilhabe an der Informationsgesellschaft

Armut geht mit einem Mangel an Gelegenheiten zur Teilnahme an unserer Wissensgesellschaft einher. Die Computerkompetenz ist eine der acht Schlüsselkompetenzen⁷, die notwendig sind, um sich in vollem Umfang aktiv an einer solchen wissensbasierten Gesellschaft zu beteiligen. In der vor Kurzem von der Europäischen Kommission veröffentlichten Digitalen Agenda wird die Notwendigkeit unterstrichen, die digitale Kluft zu überwinden, um sozial benachteiligten Gruppen zu helfen, gleichberechtigter an der heutigen digitalen Gesellschaft⁸ teilzuhaben. Darüber hinaus kann die Überwindung dieser digitalen Kluft dabei helfen, die Benachteiligung durch eine Verbesserung der Beschäftigungschancen zu bekämpfen. Die Vorteile der digitalen Gesellschaft sollten für alle zugänglich sein. Zielsetzung ist es, jungen Menschen Wissen über Armut zu vermitteln und gleichzeitig zur Stärkung ihrer Handlungsfähigkeit und zu ihrer Emanzipation beizutragen, indem man sie mit den Kompetenzen ausstattet, die für die digitale Bildung und eine umfassende Teilhabe an der Gesellschaft notwendig sind. Der kürzlich veröffentlichte Byron-Bericht und das Europäische Parlament bestätigen es:

Computerspiele gehören nicht nur zu den beliebtesten Freizeitaktivitäten von Bürgern aus allen Altersgruppen und sozialen Hintergründen, sondern haben auch einen signifikanten pädagogischen Wert. Sie können dazu beitragen, junge Menschen mit neuen Technologien vertraut zu machen; sie fördern Kreativität, Teamwork, strategisches und innovatives Denken, was zu den grundlegenden Fähigkeiten für die Teilhabe an der heutigen Informationsgesellschaft gehört.

⁷ Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18. Dezember 2006 zu Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen

⁸ Europäische Kommission (2010). Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen: Eine Digitale Agenda für Europa

⁹ Dieser Abschnitt des Handbuchs basiert auf den Informationen in Felicia, P. (2009). Digitale Spiele im Klassenzimmer: ein Handbuch für LehrerInnen. Brüssel, European Schoolnet.





4

Verwendung von Computerspielen im Unterricht: eine Anleitung in 12 Schritten⁹

Nachstehend finden Sie eine einfache Anleitung in 12 Schritten, in der die technischen und pädagogischen Überlegungen erläutert werden, die vor dem Einsatz eines Computerspiels im Unterricht, zuhause oder an anderen Orten zu beachten sind. Die ersten sechs Leitlinien werden Ihnen helfen, ein Computerspiel zu finden, das für Ihren spezifischen Kontext geeignet ist, und sicherzustellen, dass es die logistischen und pädagogischen Anforderungen Ihrer Schule und Schüler erfüllt. In den anschließenden sechs Leitlinien finden Sie Informationen dazu, was zu berücksichtigen ist, wenn Sie das Spiel vor der Verwendung mit Ihren Schülern im Unterricht testen. Alle allgemeinen Leitlinien, die für jedes für das Lernen verwendete Computerspiel gelten, werden von spezifischen Informationen zum PING-Spiel begleitet.

¹⁰ Eine Liste mit Lernspielen und dem damit verbundenen Lernnutzen finden Sie in: Felicia, P. (2009). Digitale Spiele im Klassenzimmer: ein Handbuch für LehrerInnen, S. 20. Brüssel, European Schoolnet.

¹¹ Eine Liste mit kommerziellen Spielen und dem damit verbundenen Lernnutzen finden Sie in: Felicia, P. (2009). Digitale Spiele im Klassenzimmer: ein Handbuch für LehrerInnen, S. 19. Brüssel, European Schoolnet.



© Fonds BELvue

4.1

Auswahl eines geeigneten Spiels: Schritte 1 - 6

1) Bestimmen Sie die Art und das Ziel des zu verwendenden Computerspiels

Pädagogisch sinnvoll zu nutzende Computerspiele können entweder Serious Games sein oder handelsübliche kommerzielle Spiele. Serious Games sind Computerspiele, die für bestimmte pädagogische Zielsetzungen konzipiert wurden und im Unterricht, für Schulungen und zur Sensibilisierung eingesetzt werden können.¹⁰ Aber auch manche zur Unterhaltung geschaffene, kommerzielle Spiele können erfolgreich für Bildungsarbeit eingesetzt werden.¹¹



Art und Zielsetzung von PING:

PING ist ein Serious Game, das junge Menschen (besonders 14- bis 18-Jährige) dafür sensibilisieren will, was es in Europa bedeutet, arm zu sein. Das Spiel hat deutliche pädagogische Zielsetzungen. Es wurde so konzipiert, dass es zur Umsetzung bestimmter Lernergebnisse beiträgt, die in allen europäischen Lehrplänen enthalten sind.

2) Bestimmen Sie, zu welchem Genre das Spiel gehört und welcher Lernnutzen mit dem Spiel verbunden ist

Computerspiele können zu verschiedenen Genres gehören, die sich für die Behandlung unterschiedlicher Themenbereiche und für die Entwicklung bestimmter Fähig- und Fertigkeiten eignen.¹²



Zu welchem Genre gehört PING:

PING ist ein Simulations- und Rollenspiel, in dem die Spieler die Rolle eines fiktiven Charakters übernehmen. Diese Art von Computerspiel eignet sich besonders für das Eintauchen der Spieler in eine bestimmte Situation, in der sie sich in die Rolle der von ihnen übernommenen Figur hineinversetzen und wie diese denken und handeln müssen. PING bietet verschiedene Spielmöglichkeiten: die Spielenden haben die Wahl zwischen zwei Spiel-Charakteren, in deren Haut sie schlüpfen können, Jim oder Sophia. Hierdurch können sie die Bedingungen der Armut aus unterschiedlichen Perspektiven erfahren.

3) Stellen Sie fest, in welchem Format das Spiel verfügbar ist und welche technischen Anforderungen erfüllt werden müssen

Digitale Spiele gibt es in unterschiedlichen Formaten, beispielsweise auf DVD, CD-ROM und Online. Stellen Sie sicher, dass die Computer Ihrer

Schule für das gewählte Spiel geeignet sind. Überprüfen Sie das vorher, um Frustrationen und einen Verlust wertvoller Unterrichtszeit für Sie und Ihre Schüler zu vermeiden. Die folgenden Fragen helfen Ihnen dabei, die technischen Anforderungen zu überprüfen, die erfüllt werden müssen, um verschiedene Arten von Computerspielen zu spielen.

- Muss das Spiel über ein Netzwerk oder einen Internetzugang gespielt werden?
- Welches Betriebssystem ist für das Spiel erforderlich?
- Wie viel Festplattenplatz ist für die Installation des Spiels notwendig?
- Welches Eingabeinstrument (Maus, Tastatur, Joystick) braucht man zum Spielen?
- Wie viel RAM (Random Access Memory) wird für ein korrektes Funktionieren des Spiels empfohlen?



Technische Anforderungen von PING:

PING ist ein Online-Spiel, es wird also eine Internetverbindung benötigt. Sie können es entweder direkt online spielen oder es zuerst herunterladen und auf Ihren Schulcomputern installieren. Für einen Online-Zugang zum Spiel gehen Sie auf www.povertyisnotagame.com. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, müssen Sie eventuell das UNITY3D-Plugin installieren. Mit dem UNITY3D-Plugin können hochwertige 3D-Darstellungen direkt in Ihrem Webbrowser dargestellt werden (weitere Erläuterungen auf der Website).

¹² Eine Klassifikation von Computerspielen und dem damit verbundenen Lernnutzen finden Sie in: Felicia, P. (2009). Digitale Spiele im Klassenzimmer: ein Handbuch für LehrerInnen, S. 19. Brüssel, European Schoolnet. Für jedes Genre werden Beispiele von Computerspielen zusammen mit dem Unterrichtsthema genannt, für das es eingesetzt werden kann.

4) Überprüfen Sie, ob das Computerspiel zuhause und in der Schule gespielt werden kann

Es ist wichtig, Software zu finden, die für Ihre Schulcomputer und für die Computer der Schüler zuhause geeignet ist. Für kommerzielle Spiele müssen möglicherweise hohe technische Anforderungen (in Bezug auf Bildschirmauflösung, Grafikkarte oder Prozessorgeschwindigkeit) erfüllt werden, sodass sie auf Schulcomputern oder Computern bei den Schülern zuhause, die nicht auf dem neuesten Stand sind, wahrscheinlich nicht gespielt werden können. Die niedrigsten technischen Anforderungen haben normalerweise Online-Spiele, die Flash oder Java Applets verwenden, und für die eventuell nur die Installation von Plugins notwendig ist. Bei Onlinespielen ist auch die Wahrscheinlichkeit am höchsten, dass sie von den Schülern zuhause und in der Schule gespielt werden können. Diese Computerspiele können im Browserfenster gespielt werden, haben normalerweise eine sehr intuitive Benutzeroberfläche¹³ und brauchen weniger leistungsstarke Prozessoren. Sie verwenden auch relativ einfache Interaktionstechniken und sind deshalb geeignet für Schüler und Lehrer, die wenig oder keine Erfahrung mit Computerspielen haben.

¹³ Die Benutzeroberfläche ist der Bildschirm, den Sie sehen (eine Visualisierung der Software); sie ermöglicht es Ihnen, mit dem System zu interagieren.



PING: Da PING ein Online-Spiel ist, kann es einfach mit jedem Computer in der Schule oder zuhause gespielt werden, der einen Internetzugang hat. Die Möglichkeit, das Spiel außerhalb der Schule zu spielen, erlaubt es den Schülern, sich mit der Benutzeroberfläche vertraut zu machen, ihre Spielfähigkeiten zu verbessern, das Thema in ihrem eigenen Tempo zu verstehen oder auch länger oder aus der Sicht der anderen Figur zu spielen.

5) Überprüfen Sie, wie viele Computer Sie für Ihre Klasse brauchen, um das Spiel zu spielen, und ob ein entsprechend ausgestatteter Computerraum oder ein Klassenzimmer mit Internetverbindung verfügbar ist.



PING: Um PING zu spielen, muss nicht unbedingt ein Computer pro Schüler zur Verfügung stehen. Das Spiel kann zum Beispiel auch mit einem einzigen Computer gespielt werden, wobei das Bildschirmgeschehen mit einem Beamer an die Wand projiziert wird. Auf diese Weise kann die ganze Klasse ins Spiel einbezogen werden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass sich kleinere Schülergruppen oder jeweils zwei Schüler einen Computerbildschirm teilen und zusammen die Rolle von Jim oder Sophia spielen. Ein gemeinsames Spielen des Spiels kann kollaboratives Lernen anregen und die Kommunikations- und Problemlösungsfähigkeiten unterstützen. Die Schüler können das Spiel auch alleine zuhause weiterspielen.

6) Kontrollieren Sie die Angaben zur Einstufung des Spiels, um festzustellen, ob es für die Altersgruppe Ihrer Schüler und den angestrebten Lerninhalt geeignet ist

Sie können bestehende Einstufungen nutzen, um zu prüfen, dass der Inhalt eines Computerspiels für Ihre Zielgruppe geeignet ist. Ein Beispiel hierfür ist das europäische Altersempfehlungssystem für Computerspiele PEGI (Pan European Game Information)¹⁴, das von den meisten Spielentwicklern und Publishern in Europa unterstützt wird.

PEGI bietet für die Nutzer Alterseinstufungen mit Angaben zum empfohlenen Mindestalter der Spieler sowie acht Inhaltssymbole, die Hinweise auf den Inhalt der Spiele geben.

PEGI-Alterseinstufungen



PEGI-Inhaltsbeschreibungen:



Schimpfwörter

Spiel verwendet Schimpfwörter



Glücksspiel

Spiel fordert zum Glücksspiel auf oder gibt Anleitung dazu



Diskriminierung

Spiel zeigt Diskriminierung oder Spielinhalt fördert Diskriminierung



Sex

Spiel zeigt Nacktheit und/oder sexuelle Handlungen oder spielt auf sexuelle Handlungen an



Drogen

Spiel bezieht sich auf Drogenkonsum oder zeigt diesen



Gewalt

Spiel enthält Gewaltdarstellungen oder verherrlicht/verharmlost Gewalt



Angst

Spiel bereitet kleinen Kindern Angst oder ist gruselig



Online-Spiel

Spiel kann online gespielt werden

¹⁴ PEGI ist ein freiwilliges System, das in 32 europäischen Ländern verwendet wird, aber nur in 2 Ländern (Finnland und Norwegen) obligatorisch ist.

4.2

Testen des Spiels vor der Verwendung im Unterricht: Schritte 7 - 12

Es ist wichtig, dass Sie - die Lehrerin oder der Lehrer – das Spiel selbst spielen, bevor Sie es mit Ihren Schülern verwenden. Das ist notwendig, um die Eignung des Spiels im Hinblick auf den pädagogischen Inhalt zu beurteilen und den Kontext und die technischen Aspekte richtig einzuschätzen. Außerdem erwerben Sie auf diese Weise auch die notwendige Sicherheit und das erforderliche Vorwissen, um Ihren Schülern dabei helfen zu können, erfolgreich zu spielen. Die folgenden sechs Leitlinien geben Ihnen Erläuterungen dazu, auf was Sie achten müssen, wenn Sie das Spiel testen.

7) Lesen Sie alle relevanten Informationen, bevor Sie das Spiel testen, und machen Sie alle beigefügten Übungen



Vorbereitende Lektüre für die Benutzung von PING:

Dieses Handbuch.

8) Achten Sie beim Testen des Spiels auf folgende technische Aspekte:

- Ist die Benutzeroberfläche intuitiv, klar und einfach zu verwenden?

- Ist es möglich, das Spiel anzupassen (z. B. die Spielfigur, das Szenario oder den Schwierigkeitsgrad zu ändern)?
- Wenn das Spiel in Levels organisiert ist: Können die Spielenden ihr aktuelles Level speichern und das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt dort wieder aufnehmen?
- Wenn das Spiel Tonelemente hat: Kann man den Ton ausschalten (um Ablenkung zu vermeiden, wenn viele Schüler gleichzeitig spielen)? Sie können auch erwägen, die Schüler Kopfhörer benutzen zu lassen, wenn das Spiel nicht in Gruppen gespielt wird.



PING – technische Aspekte:

Die Benutzeroberfläche von PING wurde sehr intuitiv gestaltet, damit Schüler und Lehrer auch ohne besondere vorherige Spielerfahrung PING einfach verwenden können. PING kann angepasst werden: Die Spielenden können wählen, ob sie das Spiel aus der Sicht von Jim oder Sophia spielen wollen. Sie können das Spiel unterbrechen, ihr Level speichern und später dort weiterspielen, wo sie aufgehört haben. Der Ton kann beim Spielen von PING abgeschaltet werden.

9) Beachten Sie die folgenden Fragen in Bezug auf Dauer, Altersgruppe und Sprache:

- Wie lange dauert das Spiel? Wie lange kann ich

den Schülern erlauben ohne Unterbrechung zu spielen? Die Spieldauer wird je nach Spiel unterschiedlich sein. Es ist wichtig abzuschätzen, wie viel Zeit für die Erfüllung von Aufgaben oder Levels erforderlich ist. Für kurze Online-Spiele reicht eine Unterrichtsstunde. Allerdings brauchen die meisten Computerspiele Zeit. Um es zudem den Schülern zu ermöglichen, sich mit den mechanischen Aspekten vertraut zu machen und Nutzen aus den Lernmöglichkeiten zu ziehen, ist es ratsam, für spielebasierte Unterrichtseinheiten eine Doppelstunde vorzusehen. Das lässt auch Zeit für die Nacharbeit.



Für PING erforderliche Zeit:

PING wurde für eine Spielzeit von ungefähr 60 – 80 Minuten konzipiert. Deshalb ist es empfehlenswert, das Spiel im Unterricht in einem Block von zwei Unterrichtsstunden zu spielen und anschließend darüber zu diskutieren.

- Eignen sich die Aktivitäten/Aufgaben und die für das Spiel erforderlichen Fähigkeiten und Fertigkeiten für die betreffende Altersgruppe?



Altersgruppe PING: 14- bis 18-Jährige.

- Ist die (gesprochene und geschriebene) Sprache an die betreffende Altersgruppe angepasst?



Sprache in PING:

PING verwendet von Jugendlichen gesprochene Umgangssprache, um den Hauptpersonen Jim und Sophia gerecht zu werden. Das Spiel kann auf Englisch, Französisch, Niederländisch, Deutsch, Italienisch und Portugiesisch gespielt werden. Wenn eine dieser Sprachen an Ihrer Schule als Fremdsprache unterrichtet wird, können Sie das Spiel für eine unterhaltsame und interaktive Variante des Sprachunterrichts nutzen.

10) Prüfen Sie, ob sich das Spiel für den Inhalt und die Fähigkeiten eignet, die Sie zur Vermittlung eines bestimmten Teils des Lehrplans mit Hilfe des Spiels behandeln möchten

Das Spiel muss nicht 100%ig genau ihrem Lehrplan entsprechen. Solange es in deutlicher Form für ihren Lehrplan relevante Konzepte enthält und eine gerechte und ausgewogene Sicht eines oder mehrerer Aspekte ihres Unterrichtsthemas vermittelt, kann eine Verwendung des Spiels als einführende Übung oder zur Diversifizierung des Unterrichts zum Thema nützlich sein und gleichzeitig stimulierend und motivierend wirken. Es ist wichtig, den Schülern

deutlich die Zielsetzungen des Spiels zu erklären. So wissen sie genau, was von ihnen erwartet wird, und können Verantwortung für ihr eigenes Lernen übernehmen. Mangel an Klarheit und undeutliche Instruktionen können zu Verwirrung und Frustrationen bei den Schülern führen und so die positive Wirkung des Spiels für den Wissenserwerb, die Wiederholung von Gelerntem oder die Aneignung von Fähigkeiten und Fertigkeiten verringern.



Inhalt von PING:

PING befasst sich mit dem Thema Armut in Europa und kann für den Unterricht in allen Unterrichtsfächern verwendet werden, die sich in irgendeiner Weise mit diesem Thema befassen. Einige relevante Themenbereiche sind: Bürgerrechte, Sozialkompetenz, Gesundheitserziehung, Sozialkunde/Soziologie, Ethik, Religion, Gemeinschaftskunde, Medienkompetenz, Mutter-/Fremdsprachenunterricht, Landeskunde, Geschichte, Geographie, Politik, Kunst und Design sowie Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT). Wie in Kapitel 4 erläutert, trägt PING zur Entwicklung unterschiedlicher Fähigkeiten und Lernergebnisse bei und eignet sich deshalb für fächerübergreifendes Lernen.

11) Überprüfen Sie, wie das Spiel Feedback gibt, und ob die Fortschritte der Spielenden jederzeit in Form eines Fortschrittsbalkens oder eines Punktestands angezeigt werden

Eine Spielstandanzeige ist wichtig, damit die Schüler sehen, dass ihre Handlungen direkten Einfluss auf den Verlauf haben. Ein solches direkt sichtbares Feedback macht ihnen ihren Lernprozess bewusst und macht sie verantwortlich dafür. Gleichzeitig motiviert es sie, bis zum Ende des Spiels durchzuhalten.



Spielstandanzeige bei PING:

PING hat eine Statusanzeige, die während des Spiels den jeweiligen Stand der Gefühlslage der Figur und den ihr zur Verfügung stehenden Geldbetrag anzeigt. Wenn Sie auf die Statusanzeige klicken, können Sie den Zustand von Jims oder Sophias Gesundheit, ihre Motivation, Sozialkontakte und den Grad ihrer Entspannung sehen, die Einfluss auf ihre Fähigkeit haben, ihre Probleme im Zusammenhang mit der Armut zu lösen. PING zeichnet den Spielstand der Spieler auf. In der Nachbereitungsphase kann so besprochen werden, wie sie diesen Stand erreicht haben, und der erreichte Spielstand kann mit dem anderer Schüler verglichen werden.

12) Überprüfen Sie, ob die Software des Spiels Möglichkeiten für eine Bewertung enthält

Bestimmte Programme machen es möglich, die Fortschritte der Schüler zu verfolgen, sodass Sie die Bereiche analysieren können, die falsch verstanden wurden und möglicherweise weiter erläutert werden müssen. Auch Software, in die diese Funktion nicht integriert ist, kann SCORM-konform (Sharable Content Object Reference Model) sein, sodass sie in die Lernplattform Ihrer Schule integriert werden kann. Auf diese Weise können Sie die Fortschritte Ihrer Schüler verfolgen und sehen, an welchen Punkten mehr Arbeit nötig ist.



PING ist nicht SCORM-konform.



© Frederik De Grove

A close-up, high-angle photograph of a woman's face, focusing on her eyes and nose. She has long, wavy brown hair and is wearing a dark red turtleneck sweater. The lighting is soft, highlighting her skin texture. The text is overlaid on the left side of the image.

5

Weiterführende
Lernaktivitäten:
von PING zur
weiteren
Behandlung des
Themas Armut im
Unterricht

5.1

Bezug zum Lehrplan und allgemeine Lernergebnisse

In Abschnitt 5.2 und 5.3 finden Sie zwei Unterrichtsvorschläge für die Einführung des Themas Armut bei Ihren Schülern mit Hilfe von PING. Sie enthalten Möglichkeiten für eine Nachbereitung zur Maximierung des Lernprozesses. Diese Unterrichtsplanungen unterscheiden sich von den weiter unten in den Abschnitten 5.4, 5.5 und 5.6 beschriebenen Lernaktivitäten in zweifacher Hinsicht: Zum einen ist jeweils die für die einzelnen Aktivitäten erforderliche Zeit angegeben, zum anderen sollten die vorgesehenen Schritte genauer und in der vorgeschlagenen Reihenfolge eingehalten werden. Die Zeitangaben sind allerdings nur Empfehlungen und können von den Lehrkräften an ihre Bedürfnisse angepasst werden.

In den Abschnitten 5.4, 5.5 und 5.6 finden Sie drei nach Themen zusammengestellte Gruppen von Lernaktivitäten, die sich mit zentralen Themen und Konzepten in Zusammenhang mit PING und generell mit der Behandlung des Themas Armut im Unterricht befassen. Jede Gruppe von Lernaktivitäten befasst sich mit einem Themenkomplex, der in PING angesprochen wird, und stellt dann die Verbindung her zu einer weiteren Behandlung des Themas Armut im Unterricht.

Umfassendere Lernaktivitäten, die möglicherweise mehr Zeit in Anspruch nehmen, werden als Anschlussaktivitäten vorgeschlagen, um das Erlernte zu festigen. Aufgrund der verschiedenen Aspekte der Armut sind viele dieser Aktivitäten so konzipiert, dass sie fächerübergreifend eingesetzt werden können.

Die Lernaktivitäten wurden so konzipiert, dass sie flexibel verwendet und in die unterschiedlichen Lernumgebungen und Lehrpläne in Europa eingebunden werden können. Aus diesen Gründen wurden die einzelnen Aktivitäten nicht mit Zeitangaben versehen und keinen spezifischen Unterrichtsfächern zugeordnet. Zu den möglichen Themenfeldern, für die die Lernaktivitäten genutzt werden können, gehören: Bürgerrechte, Sozialkompetenz, Gesundheitserziehung, Sozialkunde/Soziologie, Ethik, Religion, Gemeinschaftskunde, Medienkompetenz, Mutter-/Fremdsprachenunterricht, Landeskunde, Geschichte, Geographie, Politik, Kunst und Design sowie Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT). Die Lehrkräfte können autonom aus den vorgeschlagenen Lernaktivitäten die ihnen geeignet erscheinenden auswählen und an ihre besonderen Anforderungen (in Bezug auf den Lehrplaninhalt und die zu behandelnden Fähigkeiten und Fertigkeiten, Schulvorschriften, das Alter und die Fähigkeitsspanne der Schüler usw.) anpassen.

Die Unterrichtshandreichungen in diesem Kapitel haben folgende Zielsetzungen:

- PING zu konkreten Lernaktivitäten und –ergebnissen in Bezug zu setzen
- das Potenzial des Spiels als Stimulans für weitere Lernangebote und ein tieferes Verständnis von Armut zu verstärken
- Ihnen durch die Bereitstellung einfacher und sofort einsatzbereiter Lernaktivitäten eine Zeitersparnis zu ermöglichen
- eine flexible Nutzung zu unterstützen, durch die Möglichkeit, nach Belieben die einzelnen Aktivitäten oder Zielsetzungen je nach der Eignung für das Fach, das Sie unterrichten, den Lernergebnissen, die Sie anstreben, den besonderen Bedürfnissen Ihrer Schüler und der verfügbaren Zeit auszuwählen oder nicht zu auswählen



© Frederik De Grove



Wichtig:

Armut ist ein sensibles Thema und deshalb gerade für junge Schüler ein schwieriger und heikler Unterrichtsgegenstand. Lehrer sollten bei der Behandlung dieses Themas ganz besonders auf die Situation zuhause und den Hintergrund ihrer Schüler achten, und die in diesem Handbuch aufgeführten Aktivitäten nach Bedarf anpassen.

Computerspiele als Unterrichtsmedium sind relativ neu und werden möglicherweise von Ihren Kollegen, der Schulleitung oder von den Eltern der Schüler nicht in vollem Umfang als geeignete pädagogische Instrumente akzeptiert. Deshalb ist es ratsam (vor und während der Verwendung des Spiels in Ihrem Unterricht), über die mit dem Spiel verfolgten Lernziele zu informieren und dabei hervorzuheben, dass es als eines von verschiedenen Instrumenten verwendet wird, um den Lernprozess zu unterstützen.

PING, das Spiel, und die weiter unten erläuterten Lernaktivitäten richten sich an Lehrer und Schüler in ganz Europa. Sie wurden allgemein und flexibel aufgebaut, damit ihre Einbindung in die unterschiedlichen europäischen Lehrpläne unproblematisch ist. Es ist wichtig, dass die Schüler die vielfältigen Aspekte von Armut begreifen. Deshalb wird eine Verwendung der Aktivitäten in einem fächerübergreifenden Ansatz angeregt. Trotz der Vielfalt der Lehrpläne in Europa können die folgenden Lernziele für den Unterricht aller jungen europäischen Bürger angewendet werden. Die Lernaktivitäten

in diesem Handbuch tragen zur Erfüllung der nachstehend aufgelisteten fächerübergreifenden Lernziele bei.

Die Schüler sollen aus dem Spiel folgenden Nutzen ziehen:

- Wissen, Fähigkeiten und Werte erwerben, um eine sachkundige und kritische Wahrnehmung von sozialen, wirtschaftlichen, politischen und umweltbezogenen Fragen zu entwickeln
- ein Verständnis von moralisch-ethischen Grundsätzen, Urteilsvermögen und Einsichten erlangen, die für die Entscheidungsfindung und für fundierte soziale Entscheidungen eingesetzt werden können
- lernen, wie sie über sensible und brisante Themen auf lokaler wie auf globaler Ebene diskutieren, argumentieren und sie analysieren können
- lernen, eine verantwortliche Rolle als Individuum und als Bürger von lokalen, regionalen, nationalen, europäischen und globalen Gemeinschaften zu spielen
- IKT in verantwortungsvoller, sicherer und effektiver Weise zu nutzen, um das Gelernte zu festigen und zu erweitern
- zu verstehen, dass Politik die Ideen, Standpunkte und Interessen aller beteiligten Parteien berücksichtigen muss
- Vertrauen zu haben in die Problemlösung, sowohl als Einzelner wie auch in einer Gruppe, und zu wissen, wohin man sich in verschiedenen Situationen wenden und wen man um Rat fragen kann

5.2

Spielerbasiertes Lernen - Unterrichtsvorschlag 1: Einführung in das Thema Armut

Unterrichtsziele:

- Analyse der Begriffe „reich“ und „arm“
- Verwendung von PING als einführende Aktivität und als Hilfe für die Untersuchung der möglichen Ursachen von Armut - einschließlich struktureller Ursachen - mit einer Analyse des Unterschieds zwischen vererbter Armut (von früheren Generationen weitergegebener Armut) und durch Umstände bedingte Armut (durch unglückliche Umstände und Rückschläge arm werden)

Erforderliche Zeit:

Insgesamt 55 Minuten (einschließlich Spielen und Lernaktivitäten)

Erforderliches Material:

Computer mit Internetverbindung, um PING online spielen zu können; Haftnotizzettel, ausgedruckte Arbeitsblätter mit den Spielanweisungen für die Schüler

Arbeitsformen:

Diskussion mit der ganzen Klasse und Gruppenarbeit

Bezug zu PING:

Sophias Situation: Sophia befindet sich in einer Situation vererbter Armut. Die Armut wird von ihrer Mutter an sie weitergegeben, die nicht in der Lage war, sie und ihre Schwester aufzuziehen, und von ihrer Großmutter, die aufgrund ihres Alters und ihres Gesundheitszustands gezwungen ist, in ein Altenheim zu gehen. Sophia hat danach keine Wohnung mehr, da sie es sich nicht leisten kann, alleine weiter in der Wohnung ihrer Großmutter zu wohnen.

Jims Situation: Jims Armut ist eine durch verschiedene Umstände verursachte Armut. Er beschließt, von zuhause wegzugehen, geht von der Schule ab und verliert durch Krankheit und unglückliche Umstände seinen Arbeitsplatz.

Aktivitäten:

- Führen Sie in einer Diskussion mit der Klasse über die Begriffe „reich“ und „arm“ in das Thema Armut ein, bevor Sie die Schüler mit dem Spiel beginnen lassen. Lassen Sie die Diskussion so lange laufen, bis ein umfassendes Verständnis der verschiedenen Arten, wie man reich und arm sein kann, deutlich wird. Heben Sie zum Beispiel unterschiedliche Bedeutungen hervor, wie „zuckerarm“ und „geistiger Reichtum“ (10 Minuten).
- Teilen Sie die Schüler in kleine Gruppen auf und geben Sie ihnen den Auftrag, weiter

darüber zu diskutieren, auf welche Weise und warum Menschen arm sein können. Lassen Sie sie jede Antwort, die ihnen einfällt, auf einen Haftnotizzettel schreiben (10 Minuten).

- Nach Abschluss dieser einleitenden Diskussion können Sie Ihre Schüler darauf vorbereiten, PING zu spielen. Es ist wichtig, die Zielsetzungen des Spielens von Anfang an deutlich zu erklären (5 Minuten).

Allgemeine Zielsetzung: Erläutern Sie, dass der Zweck des Spielens des Computerspiels aus der Sicht von Jim oder Sophia darin besteht, die Erfahrung, in Europa arm zu sein, aus verschiedenen Blickwinkeln zu simulieren. Lassen Sie die eine Hälfte der Gruppen, das Spiel als Jim spielen, die andere Hälfte als Sophia.

Während des Spielens und für die Nacharbeit zu beachtendes Lernziel: Erklären Sie den Schülern, dass sie beim Spielen in kleinen Gruppen darauf achten sollen, ob die Aspekte, die beim Spielen auftauchen, bereits in der vorausgehenden Klassen- und Gruppendiskussion notiert wurden oder ob noch andere Aspekte angesprochen werden, die sie zu ihrem Haftnotizzettel-Stapel hinzufügen können. Informieren Sie die Schüler darüber, dass sie ausgehend von dieser Übung später die Aufgabe

haben werden, ein Ablaufdiagramm zu erstellen, für das sie ihre Haftzettel mit den Ursachen und den Auswirkungen von Jims und Sophias Armut verwenden sollen. Danach sollen sie ihre Ergebnisse der Klasse präsentieren.

→ Verteilen Sie Arbeitsblätter an die Schüler mit genauen, auf den nachstehenden Angaben basierenden Spielanweisungen und führen Sie das Spiel vor. Erklären Sie dabei, wie Aufgaben ausgeführt werden, die Figuren bewegt werden und die Navigation durch die Menü-Optionen erfolgt (5 Minuten).

→ Lassen Sie die Schüler das Spiel spielen (25 Minuten).
Wenn Sie Ihre Unterrichtszeit anders organisieren und die Schüler das Spiel länger spielen lassen wollen, achten Sie darauf, dass Ihre Schüler regelmäßig ungefähr alle 40 Minuten 5 Minuten Pause machen.



Spielanweisungen für PING:

- Gehen Sie auf www.povertyisnotagame.com, um das Spiel online zu spielen.
- Klicken Sie auf JETZT SPIELEN, um mit dem Spiel zu beginnen.
- Wenn eine Anzeige erscheint, in der Sie gefragt werden, ob Sie das UNITY3D-Plugin installieren möchten, akzeptieren Sie mit einem Klick auf „Plugin installieren“. Die Installation kann erforderlich sein, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen.
- Danach sind die beiden Hauptfiguren Jim und Sophia zu sehen. Zum Auswählen einer Figur klicken Sie auf das Bild von Jim oder von Sophia.
- Danach folgt eine Zwischensequenz, in der die ausgewählte Figur - Jim oder Sophia - vorgestellt wird und der Kontext für die Spielhandlung erläutert wird.
- Bevor das Spiel beginnt, werden die Spielanweisungen angezeigt (siehe nachstehende Screenshots). Nehmen Sie sich die Zeit, die Anweisungen mit Ihren Schülern genau durchzugehen, bevor Sie sie mit dem Spiel beginnen lassen.

Auf Screenshot 1 wird erklärt, was man tun muss, um die Figur zu bewegen, die gewünschte Ansicht zu wählen und Gebäude zu betreten.



Auf Screenshot 2 sieht man, wie die Spielenden mit anderen Figuren Kontakt aufnehmen können.





Auf Screenshot 3 sieht man das Bild der Spielfigur mit einer Statusanzeige, auf der die allgemeine Stimmung und ihre finanzielle Situation angezeigt werden, ein Kompass-Symbol mit einer Liste von Aufgaben, einen Plan, eine Aufstellung der letzten Ereignisse, ein Rucksack-Symbol für das Sammeln von Gegenständen und einen Pfeil, der die GPS-Funktion symbolisiert.

5.3

Spielerbasiertes Lernen Unterrichtsvorschlag 2: Die Ursachen und Folgen von Armut

Unterrichtsziele:

- Die grundlegenden Ziele von PING verstehen
- Das Verständnis der Schüler für die Ursachen und Auswirkungen von Armut festigen

Erforderliche Zeit:

Insgesamt 110 Minuten (einschließlich Spielen und Lernaktivitäten). Das entspricht ungefähr der Dauer von zwei Unterrichtsstunden, vorzugsweise in Form einer Doppelstunde.

Erforderliches Material:

Computer mit Internetverbindung, um PING online spielen zu können, große Papierbögen und Marker-Stifte, um per Hand Ablaufdiagramme zu erstellen. Die Schüler können auch eigene Ablaufdiagramme auf ihrem Computer erstellen oder Online-Lösungen verwenden.

Arbeitsformen:

Diskussion mit der ganzen Klasse, Gruppenarbeit und Gruppenpräsentationen.

Bezug zu PING:

Als Ergebnis ihrer durch verschiedene Faktoren verursachten Armut haben Jim und Sophia keine Unterkunft und versuchen, die Arbeit für die Schule mit Jobben (Sophia) zu kombinieren. Darunter leiden ihre Gesundheit und ihre Freundschaften.

Aktivitäten:

- **Frischen Sie zu Beginn die Erinnerung der Schüler an den Inhalt des Spiels auf. Stellen Sie ihnen hierfür die folgenden Fragen** (10 Minuten):
 - Welches Thema hat das Spiel und welche hauptsächlichsten Probleme werden angesprochen?
 - Was ist das Hauptziel des Spiels?
 - Welche Hauptfiguren gibt es?
 - Wo spielt die Handlung?
 - Was sind die größten Herausforderungen, mit denen die Figuren konfrontiert sind?
 - Was muss man tun, um im Spiel erfolgreich zu sein?
 - Welche Aktionen/welche Gegenstände können bei der Erfüllung der Aufträge helfen?
- **Lassen Sie die Schüler das Spiel dort weiterspielen, wo sie in der vorherigen Unterrichtseinheit (45 Minuten) aufgehört haben. Geben Sie ihnen Zeit, um ihr Ablaufdiagramm mit Ursachen und Wirkungen zur Erklärung von Jims oder Sophias**

Armutssituation fertigzustellen (20 Minuten).
Diese Aktivität gibt den Schülern die Gelegenheit, weiter über den Inhalt des Spiels nachzudenken.

- **Fordern Sie die einzelnen Schülergruppen auf, der übrigen Klasse ihre Ablaufdarstellungen zu präsentieren. Achten Sie dabei darauf, dass sie als Begründung für die einzelnen Schritte jeweils den Bezug zum Spiel herstellen** (15 Minuten).
Die Präsentation ihrer eigenen Überlegungen zum Inhalt des Spiels gibt den Schülern die Gelegenheit, das erworbene Wissen weiterzugeben und ihr eigenes Verständnis der Problematik durch das mündliche Erklären ihrer Entscheidungen und durch den Vergleich ihrer Ergebnisse mit denjenigen ihrer Mitschüler besser einzuordnen.
- **Wenn alle Gruppen ihre Ablaufdarstellungen präsentiert haben, setzen Sie die Nacharbeit mit folgenden Fragen an die Schüler zum Spiel fort** (10 Minuten).
 - Was hat euch am Spiel gefallen?
 - Welche Lösungen haben das Wohlbefinden der Figur verbessert und euch geholfen, das Spiel erfolgreich zu spielen?
 - Was fandet ihr schwierig?
 - Was hat euch daran gehindert, euer Ziel schneller zu erreichen?

- Waren bestimmte Teile des Spiels frustrierend?
- Was war der Grund für diese Frustration?
Technische Probleme, keine Lust zu spielen oder war dieses Element absichtlich in das Spiel eingebaut, um eine in der Realität beobachtete Erfahrung zu simulieren?
- Gibt es im Spiel Erfahrungen, die euch aus eigenem Erleben bekannt sind?

- **Fassen Sie zum Schluss alle in der Diskussion genannten Punkte zusammen und gehen Sie noch einmal die Lernziele durch** (10 Minuten).
Das wird den Schülern helfen, sich die in der Diskussion eingeführten Konzepte einzuprägen und zu verstehen.
- **Tipp:** Siehe Seite 16 des EAPN Explainer zu den Ursachen von Armut und Ungleichheit.

Anschlussaktivität:

Lassen Sie alle Schülergruppen das Spiel noch einmal spielen, aber diesmal aus der Perspektive der anderen Figur. Das kann entweder wie zuvor in kleinen Gruppen in einer folgenden Stunde geschehen oder einzeln als Hausaufgabe. Bitten Sie die Schüler diesmal, alle Dienste aufzulisten, mit denen sie im Spiel in Kontakt kommen, und ihre Funktion zu erklären. Diese Übung kann als Material für eine weitere Lernaktivität verwendet werden, in der das Lernen über soziale Dienste.

5.4

Spielerbasiertes Lernen - Lernaktivitäten 3: Armut in Industrie- und in Entwicklungsländern

Unterrichtsziele:

- Den Bezug herstellen zwischen den PING zugrundeliegenden Problemen und weiterem Wissenserwerb über diese Themen in der Realität
- Die Begriffe „reich“ und „arm“ weiter analysieren, für die Industrieländer und für die Entwicklungsländer
- Die Begriffe absolute und relative Armut sowie Ungleichheit verstehen

Erforderliches Material:

Große Weltkarte, Knöpfe/Münzen

Arbeitsformen:

Diskussion mit der ganzen Klasse und Einzelarbeit

Bezug zu PING:

PING spielt in einer namenlosen europäischen Stadt und zeigt, wie es sein könnte, in einem reichen Land arm zu sein.

Aktivitäten:

- Die Unterrichtsvorschläge 1 und 2 haben sich auf die Frage konzentriert, wie und warum die

fiktionalen Spielfiguren Jim und Sophia arm sind. Stellen Sie die Verbindung zur Realität her und fordern Sie Ihre Schüler auf, jede/r für sich über Menschen nachzudenken, die arm sind und die sie vielleicht persönlich kennen oder mit denen sie zum Beispiel auf der Straße in Kontakt gekommen sind. Geben Sie den Schülern die Aufgabe, darüber nachzudenken, mit welchen Problemen diese Menschen konfrontiert sein können. Weisen Sie sie darauf hin, dass sie Anregungen hierfür im Spiel finden können. Fordern Sie die Schüler auf, ihre eigene privilegierte Lebensweise mit denen der Menschen zu vergleichen, die von Armut betroffen sind und sich in einer benachteiligten Lage in Bezug auf Wohnraum, Gesundheit, Ausbildung und Beschäftigung befinden.

- Verlagern Sie die Aufmerksamkeit vom persönlichen Bereich - also dem, was es für *Menschen* bedeutet, arm zu sein - hin zur Untersuchung der Frage, auf welche Weise *Länder* reich oder arm sein können. Tun Sie dies im Rahmen einer Diskussion mit der ganzen Klasse und fordern Sie die Schüler auf, Beispiele zu nennen. Heben Sie die Tatsache hervor, dass – wie im Spiel deutlich wird – Menschen auch arm sein können, wenn sie in einem reichen Land leben. Erläutern Sie die Definitionen der Begriffe *absolute Armut* und *relative Armut* (siehe Kapitel 6). Verweisen Sie darauf, dass absolute Armut am

häufigsten in Entwicklungsländern vorkommt, aber auch bei bestimmten Gruppen in der Europäischen Union, beispielsweise bei Obdachlosen oder Roma. In der Mitteilung der Europäischen Kommission über die soziale Eingliederung wird eine relative Definition des Begriffs Armut verwendet (siehe Auszug auf Seite 5 des EAPN Explainer).

- Um diese Aktivität konkreter zu machen, fordern Sie die Schüler zu Beginn auf, sich die Welt als ein Dorf mit 100 Einwohnern vorzustellen: in diesem Dorf würden 60 Menschen aus Asien, 14 aus Afrika, 12 aus Europa, 8 aus Süd- und Mittelamerika, 5 aus den USA und Kanada und 1 Mensch aus dem Südpazifik leben. Teilen Sie die Klasse in einem entsprechenden Verhältnis in Gruppen auf. Bei einer Klasse mit 30 Schülern sind das 2 Schüler für Nordamerika, 2 für Süd- und Mittelamerika, 3 für Europa, 5 für Afrika und 18 für Asien. Verteilen Sie die Knöpfe oder Münzen, die den Weltreichtum repräsentieren, so, dass Nordamerika und Europa 9 Münzen haben, Asien 8, Süd- und Mittelamerika 3 und Afrika 1 Münze. Beginnen Sie eine Diskussion über die ungleiche Verteilung des Reichtums in der Welt und ergänzen Sie das mit weiteren Informationen darüber, wie Länder das von ihnen produzierte Einkommen verteilen oder umverteilen (siehe Kapitel 5.5 und Seite 14 des EAPN Explainer).

- Fordern Sie die Schüler auf, Beispiele für arme und reiche Länder zu nennen und die einzelnen Länder auf der großen Weltkarte zu zeigen.¹⁵
- Geben Sie den Schülern die Aufgabe, in Einzelarbeit zu einem der genannten reichen oder armen Länder im Internet Informationen zu folgenden Bereichen zu sammeln: geographische Lage, Umwelt, Wirtschaft, politische und soziale Situation und Anzahl der Menschen, die in absoluter oder relativer Armut leben.
- **Tipp:** Siehe Abschnitte 5.2 und 6 dieses Handbuchs sowie Seite 5 bis 8 des EAPN Explainer.

¹⁵ Dabei sollten Lehrkräfte darauf achten, aus welchen Herkunftsländern die Schüler der Klasse stammen, und vermeiden, bestimmte Länder zu nennen, um unangenehme Situationen oder mögliches Mobbing auszuschließen.



© Frederik De Grove

Anschlussaktivität:

Geben Sie den Schülern den Auftrag, eine Fallstudie über Armut in ihrem eigenen Land zu erstellen. Das kann entweder als Hausarbeit erfolgen, sodass die Schüler Zeit haben, die Aufgabe in Einzelarbeit zu lösen, oder als ein erweitertes, fächerübergreifendes Gruppenprojekt. Bei einem solchen Gruppenprojekt können die Schüler die Aufgabe erhalten, selbst zu entscheiden, wie sie untereinander die Informationssammlung über die Probleme und Lösungen aufteilen, die in ihrem eigenen Land beim Zugang von armen Menschen zu Beschäftigung, Unterkunft, Gesundheitsversorgung und Ausbildung bestehen. Unterstreichen Sie, dass die Schüler versuchen sollen, diese Fragen aus sozialer, wirtschaftlicher und umweltspezifischer Perspektive zu behandeln, und dass sie hierzu Erkenntnisse verwenden sollen, die sie im Unterricht in verschiedenen relevanten Fächern gewonnen haben.

5.5

Spielebasiertes Lernen - Lernaktivitäten 4: Von Armut betroffenen Menschen helfen

Unterrichtsziele:

- Ein Bild gewinnen von der Komplexität der miteinander in Wechselbeziehung stehenden Problembereiche, die Auswirkungen auf die Armutssituation haben
- Kenntnisse erwerben über die öffentlichen sozialen Dienste und andere Hilfsquellen auf nationaler Ebene
- Die Bedeutung der Begriffe soziale Integration, soziale Ausgrenzung und Teilhabe an der Gesellschaft verstehen

Erforderliches Material:

Besuch bei lokalen sozialen Diensten, gemeinnützigen Organisationen

Arbeitsformen:

Diskussion mit der ganzen Klasse, gemeinnützige Arbeit

Bezug zu PING:

Das Spiel simuliert überzeugend die Schwierigkeiten, mit denen von Armut betroffene Menschen konfrontiert sind. Es zeigt, dass es sich

nicht um ein eindimensionales Problem handelt, das einfach dadurch überwunden werden kann, dass die betroffenen Menschen Geld erhalten. Vielmehr wird deutlich gemacht, dass Armut in starkem Maße an Bildung, Gesundheit, Zugang zu Informationen, ein soziales Netzwerk usw. gekoppelt ist und ein langer und schwieriger Prozess durchlaufen werden muss, um sich aus dieser Situation zu befreien.

Die Spielenden erleben, wie schwierig es ist, aus dem Teufelskreis der Armut auszubrechen. Die von Armut betroffene Person wendet Zeit und Energie für das Überleben auf, so dass Faktoren wie Bildung und Gesundheit, die sie in die Lage versetzen, die Armut zu überwinden, vernachlässigt werden. Ein zentraler Aspekt des Spiels ist es zu zeigen, wie man sich aus dieser Zwangslage befreien kann, indem man nicht nachlässt, bei den öffentlichen sozialen Diensten Hilfe und bei Freunden Rat zu suchen.

Aktivitäten:

- Um den Schülern den Einstieg in die Diskussion zu erleichtern, stellen Sie einen direkten Bezug zum Spiel her und beginnen Sie damit, über konkrete Hilfe zu sprechen, die auf der untersten Ebene angeboten wird. Lassen Sie die Schüler im Rahmen einer Diskussion mit der ganzen Klasse die Hilfsangebote nennen, die es in PING gibt, und herausfinden, von welchen Stellen in ihrem Land vergleichbare Leistungen erbracht werden. Hier eine

Liste, der im Spiel genannten Einrichtungen:

- Soziale Informationsstelle (SIS)
- Öffentliche Wohnungsvermittlung (ÖWV)
- Zeitarbeitsagentur
- Öffentliches Gesundheitszentrum (ÖGZ)
- Zentrum für berufliche Bildung (ZBB)
- Arbeitsvermittlung (AV)

- Eine Möglichkeit für eine Aktivität, die Lehrer mit Erlaubnis der Eltern außerhalb der Schule organisieren können, ist ein Besuch bei einer oder mehreren in der Nähe gelegenen öffentlichen Einrichtungen für soziale Dienste. Die Schüler können so selbst vor Ort sehen, wie diese Einrichtungen arbeiten, und mit den Mitarbeitern sprechen. Es können auch Informationsfaltblätter oder Onlineinformationen gesammelt werden. Geben Sie den Schülern auf Grundlage dieser Besuche und der gesammelten Informationen die Aufgabe sich vorzustellen, dass sie in der Sozialen Informationsstelle des Spiels (oder in der entsprechenden in der Wirklichkeit existierenden Einrichtung) arbeiten, und lassen Sie sie eine Broschüre mit Informationen zu den verschiedenen verfügbaren sozialen Diensten erstellen.
- Fordern Sie die Schüler auf, darüber nachzudenken, welche Möglichkeiten es in ihrer lokalen Gemeinschaft gäbe, freiwillig von Armut

betroffenen Menschen zu helfen. Vielleicht können Schüler im Lehrplan vorgesehene Praktika oder gemeinnützige Arbeiten im Rahmen einer solchen freiwilligen Tätigkeit ausführen.

- Sprechen Sie die Notwendigkeit an, die Teilhabe von Menschen, die von Armut betroffen sind, an der Gesellschaft als Instrument für die Stärkung ihrer Handlungsfähigkeit zu fördern. Erläutern Sie als Kontext für diesen Punkt die Begriffe soziale Integration und soziale Ausgrenzung und diskutieren Sie mit den Schülern darüber (Definitionen, siehe Kapitel 6). Lassen Sie die Schüler zur Fortsetzung der Überlegungen in Einzelarbeit im Unterricht oder als Hausaufgabe einen Aufsatz schreiben, in dem sie die Aussage „Sinnvolle Teilhabe ist ein Zeichen für eine gute partizipative Demokratie“ analysieren.
- Erweitern Sie den Bezugsrahmen mit einer Diskussion über ein nationales Programm oder eine nationale Initiative, die zu diesem Zeitpunkt in Ihrem Land durchgeführt wird und deren Ziel es ist, Menschen zu helfen, bei denen ein Armutsrisiko besteht oder die von Armut betroffen sind. Tut die Gesellschaft genug? Diskutieren Sie über die Vor- und Nachteile der Programme; nutzen Sie die Informationen aus Kapitel 5 dieses Handbuchs als Kontext für die Diskussion.

Tipp: Anregungen für die Diskussion oder Material für Anschlussarbeiten über Partizipation, soziale Integration und Ausgrenzung, finden Sie in: *European Anti-Poverty Network (2009). Small steps – Big changes. Building participation of people experiencing poverty.*

Anschlussaktivität:

Lassen Sie die Schüler einen Aufsatz darüber schreiben, in welchem Maße die nationale Regierung Menschen, die von Armut betroffen sind, in ihren jeweiligen Ländern hilft und in welchem Umfang und auf welche Weise sie Hilfe an ärmere Länder leistet. Lassen Sie die Schüler Vergleiche mit der Situation in anderen europäischen Ländern anstellen und mit dem, was auf der Ebene der Europäischen Union getan wird. Die Lehrkräfte können sich auf Kapitel 7 von *Europa und ich: Junge Menschen und die Europäische Union* beziehen, einer Bildungsressource, in der Lernaktivitäten rund um Konzepte in Zusammenhang mit der EU-Bürgerschaft entwickelt werden und in der erläutert wird, was die Europäische Union tut, um Armut in Entwicklungsländern zu bekämpfen.

5.6

Spielerbasiertes Lernen - Lernaktivitäten 5: Bildung, Sensibilisierung und Teilhabe an der Informationsgesellschaft

Unterrichtsziele:

- Verstehen, wie wichtig Bildung ist, um Armut zu vermeiden oder um Menschen aus der Armut zu befreien
- Verstehen, wie wichtig es ist, die Öffentlichkeit für das Thema Armut zu sensibilisieren
- Eine kritische Herangehensweise an Computerspiele fördern
- Die Bedeutung von digitaler Kompetenz als Vorbedingung für eine umfassende Partizipation an der Informationsgesellschaft verstehen

Erforderliches Material:

Computer und Beispiele für verschiedene Computerspielgenres

Arbeitsformen:

Diskussion mit der ganzen Klasse und Einzelarbeit

Bezug zu PING:

HBildung spielt eine wichtige Rolle in PING. Es wird gezeigt, mit welchen Problemen Jim und Sophia als Folge davon konfrontiert sind, dass sie

keinen Schulabschluss haben oder dass sie nicht die Anforderungen der Schule erfüllen können, wenn die durch die Armut verursachten Belastungen ihre Energie und Aufmerksamkeit in Anspruch nehmen. Dass sie zum Schluss Erfolg haben, ist der Lösung zu verdanken, die ihnen das Zentrum für berufliche Bildung bietet, durch das Sophia an einem Arbeits- und Schulprogramm und Jim an einem Ausbildungsprogramm teilnehmen können. Hierdurch erwerben sie Fähigkeiten und Kenntnisse, die sie brauchen, um am Arbeitsmarkt teilhaben zu können. Als Ergebnis ihrer Wiedereinbindung in den Ausbildungsprozess können Jim und Sophia ihr Lebensgleichgewicht wiederherstellen und haben auch Zeit für Entspannung, für die Pflege ihrer Freundschaften und sogar für eine kleine Liebesgeschichte.

Aktivitäten:

- Lassen Sie die ganze Klasse darüber diskutieren, wie Bildung in PING behandelt wird. Unterstreichen Sie die Bedeutung von Bildung und ihren positiven Einfluss auf die miteinander in Verbindung stehenden Aspekte, die Auswirkungen auf die Armut haben. Bitten Sie die Schüler, konkrete Beispiele aus dem Spiel zu nennen.
- Fordern Sie Schüler auf, über das Medium Computerspiele für die Sensibilisierung in Bezug

auf soziale Problemfelder wie Armut nachzudenken. Verwenden Sie dafür die folgenden Fragen als Anregung für eine Diskussion der gesamten Klasse oder einen Aufsatz/Bericht über Medienkompetenz.

- Sind Computerspiele ein wirksames Medium für eine Kommunikation über Themen in Zusammenhang mit Armut?
- Können Computerspiele eingesetzt werden, um Menschen zu sensibilisieren oder über andere komplexe Themen zu informieren? (Verwenden Sie Beispiele von anderen Serious Games, die in Kapitel 7 aufgeführt werden, und regen Sie eine Diskussion darüber an.)
- Warum werden PING und andere Computerspiele, die zu diesem Genre gehören, als Serious Games – ernsthafte Spiele – bezeichnet? Befassen Sie sich mit der Geschichte der Verwendung von Unterhaltungselementen und Spielen als Mittel für „ernsthaftes“ Lernen und warum diese dichotomische Kombination häufig sehr wirksam ist.
- Welche anderen Spielgenres gibt es? Lassen Sie die Schüler zum Beispiel über geschlechtsspezifische Spiele nachdenken. Stellen Sie sicher, dass die Schüler das Spielen als ein kulturelles Phänomen, ein leistungsfähiges Instrument für die Repräsentation wahrnehmen, und betonen Sie,

dass es wichtig ist, Stereotype zu erkennen und kritisch zu betrachten.

- Welche Zielgruppen haben Computerspiele?
 - Kann man eine Verbindung herzustellen zwischen Computerspielen und digitaler Integration?
 - Wie schneiden Computerspiele im Hinblick auf Bestrebungen zur Sensibilisierung von Menschen im Vergleich zu anderen Medien (wie z. B. Filmen) ab?
 - Wie werden Computerspiele in den Medien dargestellt und welches Image haben sie in der Öffentlichkeit? Geben Sie den Schülern den Auftrag, Artikel aus Zeitungen und Zeitschriften zu sammeln, in denen unterschiedliche Meinungen zu Computerspielen zum Ausdruck gebracht werden. Fordern Sie sie auf, das gleiche zum Thema Armut zu tun.
- Bitten Sie die Schüler ausgehend von den Erkenntnisse aus der Diskussion über die oben genannten Fragen in die Rolle von Journalisten oder Kritikern zu schlüpfen, die den Auftrag haben, eine Besprechung des Computerspiels PING zu schreiben. Der Artikel könnte in digitaler Form erstellt werden und Bilder beinhalten, eine Gelegenheit für die Schüler, IKT-Kompetenzen kreativ einzusetzen.

- Untersuchen Sie mit den Schülern, was auf europäischer Ebene getan wird, um die Öffentlichkeit für das Thema Armut zu sensibilisieren. Sie könnten Schülern die Aufgabe geben, aus fächerübergreifender Sicht eine ausführliche Studie über das *Europäische Jahr 2010 zur Bekämpfung von Armut und sozialer Ausgrenzung* oder auch eine andere oder neuere Initiative auf europäischer Ebene zu erarbeiten. Die Schüler könnten Nachforschungen anstellen zu den Zielsetzungen der Europäischen Kommission für das Europäische Jahr, zu deren Umsetzung auf europäischer, nationaler und lokaler Ebene und dazu, wie erfolgreich diese Umsetzung war. Als Anregung können verschiedene im Internet archivierte Artikel über europäische Politik und Initiativen auf diesem Gebiet dienen, die zum Beispiel im Online-Archiv von Euractiv zugänglich sind (www.euractiv.com). Wenn das Europäische Jahr 2010 im Zentrum steht, kann folgender Artikel als Anregung dienen: *EU will Ziele der Armutsbekämpfung senken*. Er ist zugänglich unter <http://www.euractiv.com/de/prioritaten/eu-will-ziele-der-armutsbekaempfung-senken-news-494879>.
- Stellen Sie in Form eines Schemas die verschiedenen Arten der Messung der Armut und die mit diesen Methoden verbundenen Probleme dar.

Tipp: Siehe hierzu die Abschnitte 5.2 bis 5.4 in diesem Handbuch sowie Seite 8 bis 12 im EAPN Explainer.

Anschlussaktivität:

Erwägen Sie mit Ihren Schülern die Möglichkeit, ein eTwinning-Projekt zu gründen, um dazu beizutragen, bei jungen Menschen das Bewusstsein für Armut in Europa zu wecken. eTwinning ist Teil des Comenius-Programms der Europäischen Kommission und wird vom European Schoolnet verwaltet. Ziel der Aktion ist es, Verbindungen zwischen Schulen in ganz Europa herzustellen. Dies geschieht durch die Arbeit an gemeinsamen Projekten, die durch eine innovative Verwendung von IKT möglich gemacht wird. Informieren Sie sich auf dem eTwinning-Portal (<http://www.etwinning.net>) über die Möglichkeiten, die für die Verbesserung der Computerkompetenz der Schüler zur Verfügung stehen und ihrem Lernen gleichzeitig eine europäische Dimension geben. Die Lernaktivitäten in diesem Handbuch können so angepasst werden, dass sie für ein eTwinning-Projekt genutzt werden können, an dem zwei oder mehrere Schulen in Europa teilnehmen.

¹⁶ Die Auszüge in diesem Kapitel stammen aus: European Anti-Poverty Network (2009). *Poverty and inequality in the EU. Explainer #1*. Brüssel: EAPN Social Inclusion Working Group.

6

Fakten, Zahlen und Fragen zur Armut

16

Nachstehend finden Sie einige wichtige Statistiken und Fragestellungen in Zusammenhang mit der Armutsdebatte, die dem *Explainer on Poverty and Inequality in the EU* des *European Anti Poverty Network* entnommen sind. Sie illustrieren die Komplexität des Themas und zeigen die Probleme auf, die sich aus der aktuellen Art der Messung der Armut ergeben. Sie können diese herausgegriffenen Themen als Grundlage für weitere Diskussionen mit der Klasse, schriftliche Arbeiten und andere Lernaktivitäten verwenden.

6.1 Armut in der EU

Aus den jüngsten verfügbaren Daten (2007) geht hervor, dass 16 % der EU-Bevölkerung, das sind rund 79 Millionen Menschen, von Armut bedroht sind. Allerdings gibt es große Unterschiede zwischen den Mitgliedstaaten: So sind zum Beispiel in der Tschechischen Republik, den Niederlanden, der Slowakei, in Schweden, Österreich, Dänemark, Ungarn und Slowenien 10 % bis 12 % der Bevölkerung von Armut bedroht. In Estland, Litauen, Rumänien, dem Vereinigten Königreich, Griechenland, Italien, Lettland und Spanien dagegen 19 % bis 21 %.

Bei Kindern (0-17) besteht mit 19 % eine hohe Armutsrate. Alleinerziehenden-Haushalte und Haushalte

mit unterhaltsberechtigten Kindern haben das höchste Armutsrisiko. Bei Alleinerziehenden mit unterhaltsberechtigten Kindern beträgt das Risiko 34 %. Weitere stark gefährdete Gruppen sind junge Menschen (18-24) mit 20 % und ältere Menschen (65+) mit 19 %, wobei das Risiko bei älteren Frauen deutlich höher liegt als bei älteren Männern (22 % gegenüber 16 %). In diesen Zahlen nicht enthalten sind jedoch einige der Gruppen, die sich in den extremsten Lagen befinden, wie zum Beispiel bestimmte ethnische Minderheiten, insbesondere Roma, Einwanderer, Migranten ohne Papiere, Obdachlose, Menschen, die in Einrichtungen leben oder aus diesen kommen usw.

In den meisten, wenn auch nicht allen Mitgliedstaaten, in denen Armut einen großen Teil der Bevölkerung betrifft, ist sie tendenziell auch schwerwiegender. Die Schwere der Armut (das heißt, wie weit das Einkommen der gefährdeten Menschen unterhalb der Armutsgefährdungsschwelle liegt) beläuft sich für die gesamte EU (2005) auf 22 %. Die Bandbreite ist allerdings hoch: sie erstreckt sich von 14 % in Finnland bis zu 26 % in Griechenland und Litauen.

Arbeitslosigkeit ist ein zentraler Faktor für Armutsgefährdung. 42 % der Arbeitslosen sind von Armut bedroht gegenüber 8 % der Menschen mit Arbeit, 17 % der Rentner und 24 % der nicht erwerbstätigen Menschen. Betrachtet man andererseits die Gesamtaufgliederung

der Menschen über 16, die von Armut bedroht sind, zeigt sich, dass ein höherer Prozentsatz dieser Menschen erwerbstätig (27 %) oder in Rente (25 %) oder aus anderen Gründen nicht erwerbstätig (35 %) ist, als tatsächlich arbeitslos (14 %). Die Armutsgefährdungsquote für Erwerbstätige in der EU beträgt 8 %. Das bedeutet, dass ein Arbeitsplatz zwar ein sehr wichtiger Weg aus der Armut ist, nicht alle Arbeitsplätze jedoch genug Geld erbringen, um die Betroffenen tatsächlich aus der Armut zu befreien.

6.2

Warum befasst sich die EU in geringerem Maße mit absoluter Armut?

Häufig wird davon ausgegangen, dass absolute Armut weniger die EU-Mitgliedstaaten betrifft, sondern überwiegend ein Problem der Entwicklungsländer ist. Hierfür gibt es zwei Hauptgründe: Zum einen besteht die Herausforderung in der EU darin sicherzustellen, dass die gesamte Bevölkerung vom hohen durchschnittlichen Wohlstandsniveau profitiert und nicht nur Grundlebensstandards erreicht, was häufig das Ziel in weniger entwickelten Ländern ist. Nicht berücksichtigt wird hierbei allerdings die Realität der extremen Armut, die bestimmte Bevölkerungsgruppen in einigen neuen Mitgliedstaaten betrifft, wie zum Beispiel die Roma. Zum

anderen hängt der Lebensstandard, der als akzeptables Minimum betrachtet wird, in hohem Maße von der allgemeinen sozialen und wirtschaftlichen Entwicklung ab. Wird in einem reichen Land ein Mindestlebensstandard, der das Überleben sichert, festgelegt, besteht die Gefahr, dass er nicht ausreicht, um es den Menschen zu ermöglichen, an normalen sozialen, kulturellen und Freizeit-Aktivitäten teilzunehmen. Das widerspricht den Grundsätzen der Gleichheit und der sozialen Solidarität.

Die Problematik beim Vergleich der Raten der relativen Armut

Bei einem Vergleich der Raten der relativen Armut in verschiedenen Ländern werden die Unterschiede bei den Lebensstandards nicht ausreichend berücksichtigt. In Wirklichkeit handelt es sich eher um einen Maßstab für Ungleichheit. So leidet ein Mensch, der in einem reichen Land arm ist, normalerweise unter weniger materiellen Entbehrungen als ein Mensch, der in einem Land mit einem allgemein niedrigen Lebensstandard lebt. In diesen Ländern kann Armut extremer sein, ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass die Grundbedürfnisse nicht erfüllt werden, und kann das Überleben schwieriger sein. Weil der allgemeine Lebensstandard in diesen Ländern jedoch niedriger ist, ist die relative Armut dort möglicherweise geringer, was darauf zurückzuführen ist, dass die Unterschiede zwischen den „Armen“ und den Lebensstandards der übrigen Bevölkerung weniger groß sind. Das kann zu Missverständnissen über das Ausmaß

der Armut führen und die Gefahr mit sich bringen, dass die Schwere der Armut, unter der bestimmte Gruppen insbesondere in einigen neuen Mitgliedstaaten leiden, verschleiert wird. Die ungünstigste Situation findet man in den EU-Ländern mit einem niedrigen allgemeinen Lebensstandard und einer hohen Rate relativer Armut. Um der unterschiedlichen wirtschaftlichen Situation in den verschiedenen Mitgliedstaaten Rechnung zu tragen, wurde 2001 beim Europäischen Rat in Laeken bei der Verabschiedung der EU-Liste der gemeinsam vereinbarten Indikatoren für die soziale Eingliederung unterstrichen, dass der Indikator der von Armut bedrohten Menschen immer vom Wert der Armutsgefährdungsschwelle begleitet werden soll, d. h. vom monetären Wert in Kaufkraftstandards.

6.3 Die Probleme mit den Methoden der Armutsmessung

Die Verwendung des Äquivalenz-Haushaltseinkommens für die Berechnung birgt die Gefahr in sich, dass die Situation von Frauen oder abhängigen Erwachsenen im Haushalt unterrepräsentiert wird, da davon ausgegangen wird, dass das Einkommen innerhalb des Haushaltes gleichmäßig verteilt ist, das heißt, dass jeder Partner in der Familie über die gleiche Geldmenge verfügt. Das generell niedrigere Einkommen von Frauen

wird häufig verschleiert. Das ist jedoch umso problematischer, als Frauen oft die direkte Verantwortung für die Ausgaben für Kinder oder andere abhängige Personen haben.

Bei allgemeinen nationalen und europäischen Daten zu relativer Einkommensarmut (der Armutsgefährdungsschwelle) werden bestimmte Schlüsselgruppen mit sehr hohem Risiko, wie Menschen, die in Einrichtungen leben, Obdachlose oder andere, schwierig zu erreichende Gruppen, wie ethnische Minderheiten oder Migranten und Asylsuchende nicht identifiziert. Für diese Gruppen sind deshalb gezieltere Untersuchungen erforderlich.

Ein Problem bei den Indikatoren für relative Entbehrungen auf europäischer Ebene besteht in der Tatsache, dass die Definition der grundlegenden Bedürfnisse von Land zu Land unterschiedlich ist und vom allgemeinen Wohlstandsniveau abhängt. Außerdem ändert sich das, was als Notwendigkeiten angesehen wird, je reicher die Länder sind. Weitere Faktoren wie das Klima oder kulturelle und soziale Muster können Einfluss darauf haben, was von Land zu Land oder von städtischen zu ländlichen Gebieten als notwendig erachtet wird. So kann es in einem Land zum Beispiel notwendig sein, einen warmen Mantel zu haben, in einem anderen nicht. Das macht es schwierig, Vergleiche zwischen Ländern auf der Grundlage von Indikatoren für Entbehrungen aufzustellen.

6.4 Der reale Wert der Armutsgrenze

Die derzeit für die Armutsmessung verwendeten Methoden können bedeutende Unterschiede zwischen den Mitgliedstaaten in Bezug auf die tatsächliche Höhe der Entbehrungen verschleiern, es sei denn der tatsächliche Wert der Armutsschwelle wird berücksichtigt. Die Unterschiede, bei dem Geldbetrag, der Menschen an der Armutsgrenze in verschiedenen Ländern zur Verfügung steht (Armutgefährdungsschwelle), können insbesondere zwischen alten und neuen Mitgliedstaaten sehr hoch sein. So hat eine alleinstehende Person an der Armutsgrenze in Litauen, Lettland und Polen lediglich ein Einkommen von 1.966 bis 2.101 Euro pro Jahr im Vergleich zu 12.572 bis 17.929 Euro im Vereinigten Königreich, Irland, Dänemark und Luxemburg. Alleinstehende Menschen in Bulgarien, Rumänien, Litauen, Lettland und Polen, die von Armut bedroht sind, leben von weniger als 6 Euro pro Tag.

¹⁷ Siehe EAPN Wealth Explainer unter www.eapn.eu im Oktober 2010

6.5 Armut und Reichtum müssen zusammen untersucht werden ¹⁷

In der EU verwendet man als Grundlage für die Untersuchung der Ungleichheit die Einkommensverteilung. Das gibt jedoch nur einen Teil des Bildes wieder. Ein weiteres Schlüsselement bei der Ungleichheit ist die Untersuchung des Wohlstandes: woher er kommt, wer reich ist und wie die Gesellschaft den Reichtum umverteilt. Ein wichtiger Bereich ist, in welcher Höhe Menschen Kapital und Vermögenswerte verschiedener Art – zum Beispiel Immobilien, Aktien und Kapitalanlagen – besitzen. Allerdings fehlen europaweite, vergleichbare Daten zum Besitz von Kapital und Vermögenswerten. Die ausschließliche Verwendung der Einkommensverteilung ergibt jedoch nur ein Teilbild und kann dazu führen, dass die Ungleichheit in bestimmten Mitgliedstaaten stark unterschätzt wird.



7

Glossar der Schlüsselbegriffe

18

Absolute/extreme Armut: Absolute Armut besteht dann, wenn Menschen die zum Überleben notwendigen grundsätzlichen Dinge fehlen wie sauberes Wasser, Nahrung, angemessene Unterbringung, Medikamente oder ausreichende Kleidung.

Armutsgefährdung: In der EU bezeichnet man Menschen als armutsgefährdet, die ein Einkommen von weniger als 60 % des nationalen Durchschnittseinkommens haben. Zu den Schlüsselfaktoren für eine Erhöhung der Armutsgefährdung gehören: Arbeitslosigkeit, geringes Ausbildungs- und Fertigniveau, Familiengröße und -art, Behinderung oder Krankheit, Zugehörigkeit zu einer minoritären Bevölkerungsgruppe, Leben in einer abgeschiedenen und stark benachteiligten Gemeinschaft.

Digitale Kompetenz: Dieser Begriff bezieht sich auf die Fähigkeiten, die für den Umgang mit Computern und Internet erforderlich sind. Hierzu gehören grundlegende IKT-Fähigkeiten und die Verwendung von Computern für das Abrufen, den Zugang, das Speichern, Herstellen, Präsentieren und den Austausch von Informationen und zur Kommunikation und Partizipation an kollaborativen Netzwerken über das Internet. Die digitale Kompetenz ist eine der acht wesentlichen Kompetenzen, über die alle europäischen Bürger verfügen sollten, um in einer wissensbasierten Gesellschaft und Wirtschaft erfolgreich zu sein.

Ungleichheit: Daten zur Ungleichheit beschreiben die Verteilung der Mittel innerhalb der gesamten Gesellschaft. Dabei wird der Unterschied zwischen dem durchschnittlichen Einkommen und dem Einkommen armer und reicher Menschen aufgezeigt und es wird dargestellt, wie gerecht Länder das von ihnen erzeugte Einkommen verteilen oder teilen.

Informationsgesellschaft: Dieser Begriff beschreibt die heutige Gesellschaft, in der sich die Erzeugung, Verteilung und Behandlung von Informationen zur wichtigsten wirtschaftlichen und kulturellen Aktivität entwickelt hat.

Relative Armut: Von relativer Armut spricht man, wenn der Lebensstandard und das Einkommen von Menschen deutlich unter dem allgemeinen Lebensstandard der Mehrheit in ihrem Land oder ihrer Region liegen.

Soziale Ausgrenzung: Der Begriff soziale Ausgrenzung beschreibt den Prozess, durch den Menschen an den Rand der Gesellschaft gedrängt werden und ihr Zugang zu den Ressourcen und Möglichkeiten sowie ihre Teilhabe am normalen sozialen und kulturellen Leben eingeschränkt werden.

Soziale Integration: Soziale Integration ist ein Prozess, der sicherstellt, dass Menschen, denen Armut und soziale Ausgrenzung drohen, Zugang zu

den Möglichkeiten und Ressourcen haben, die für eine volle Teilhabe am wirtschaftlichen, sozialen und kulturellen Leben und einen Lebensstandard, der in der Gesellschaft, in der sie leben, als normal angesehen wird, erforderlich sind.



8



Zusätzliches
Material
und weitere
Informationen

In diesem Kapitel finden Sie zusätzliches Material und weitere Informationen, die Ihnen dabei helfen können, spielebasiertes Lernen auch weiterhin in Ihrem Unterricht einzusetzen. Außerdem finden Sie hier auch weitergehende Untersuchungen zum Thema Armut.

8.1

Serious Games zum Thema Armut und anderen komplexen sozialen Themen

In der nachstehenden Tabelle finden Sie weitere, fürs Lernen geeignete Online-Computerspiele zum Thema Armut. Alle aufgeführten Spiele eignen sich für Kinder und Jugendliche ab 11 Jahren.

Name des Spiels	Entwickler/Herausgeber	Verfügbarkeit	Themen	Verfügbare Sprachen	Lehrerinformation
Food Force	Deepend/ Playerthree für das Welternährungsprogramm der Vereinten Nationen (WFP)	Kann kostenlos heruntergeladen werden unter http://www.download-free-games.com/freeware_games/food_force.htm	Katastrophenhilfe, Koordinierung der Lebensmittelhilfe und Verteilung	Englisch	Unterrichtsvorschläge http://www.food-force.com
Third World Farmer	3rd World Farmer Team	Online unter http://www.3rdworldfarmer.com/	Einen kleinen Bauernhof in Afrika betreiben – die schwierigen Entscheidungen, die Armut und kriegerische Konflikte mit sich bringen können	Englisch Spanisch Dänisch	Spielbeschreibung: http://www.gamesforchange.org/main/gameprof/663
Ayiti: The Cost of Life	Global Kids und Gamelab für Unicef	Online unter http://ayiti.newzcrew.org/ayitiunicef/	Armut in Haiti	Englisch	Unterrichtsvorschläge http://www.unicef.org/voy/explore/rights/explore_3170.html
Darfur is Dying		Online unter http://www.darfurisdying.com/	Menschenrechte und humanitäre Krise im Sudan – Völkermord und Flüchtlingslager	Englisch Spanisch Chinesisch Arabisch	Hintergrundinformationen zur Krise im Sudan: http://www.darfurisdying.com/background.html
Pats en Co	VDAB – Öffentlicher flämischer Dienst für Arbeitsvermittlung und berufliche Bildung	Online unter http://www.patsenco.be	Ein interaktives Spiel über arme Jugendliche	Niederländisch	Beschreibung des Spiels auf der Website

Name des Spiels	Entwickler/Herausgeber	Verfügbarkeit	Themen	Verfügbare Sprachen	Lehrerinformation
Race Against Global Poverty	Department for International Development, Vereinigtes Königreich	Online unter http://raceagainstglobalpoverty.direct.gov.uk/	Dritte Welt und weltweite Armut	Englisch	http://www.dfid.gov.uk/

In der folgenden Tabelle finden Sie Informationen zu Serious Games, die sich mit anderen sozialen Fragen und sensiblen Themen befassen, deren Behandlung im Unterricht häufig als schwierig angesehen wird.

Name des Spiels	Entwickler/Herausgeber	Verfügbarkeit	Themen	Verfügbare Sprachen	Lehrerinformation
Global conflicts series	Serious Games Interactive	Nicht kostenlos verfügbar; Kauf hier möglich: http://www.globalconflicts.eu/	Weltweite Konflikte (z. B. Palästinenserkonflikt), im Zentrum stehen die Themen Demokratie, Menschenrechte, Globalisierung, Terrorismus, Klima und Armut	Englisch Dänisch	Lehrerhandbücher: http://www.globalconflicts.eu/teachermaterial
Nobelprize	Serious Games	Kostenlos verfügbar unter http://nobelprize.org/educational/peace/conflictmap	Weltweite Konflikte	Englisch	
Through the Wild Web Woods	Europarat	Online unter http://www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php	Internetsicherheit für Kinder	In 14 Sprachen verfügbar	Handbuch für Internetkompetenz (EN): http://www.coe.int/t/dghl/standardsetting/internetliteracy/hbk_en.asp
Re-mission	HopeLab	Kann heruntergeladen werden unter http://www.re-mission.net/site/game/index.php	Krebs	Englisch	Spielbeschreibung: http://www.re-mission.net/site/game/index.php
Copenhagen Challenge	ZMQ Software Systems	Online unter http://www.copenhagenchallenge.org/Play_Online.htm	Klimawandel	Englisch Hindi	Spielbeschreibung: http://www.copenhagenchallenge.org/Index.htm

Eine umfassendere Liste mit Serious Games, die für den Unterricht zu einer breiten Palette von gesellschaftlichen Fragen nützlich sein können, finden Sie auf der „Games for Change“-Website (<http://www.gamesforchange.org>), in der Computerspiele in neun verschiedenen Kategorien aufgeführt werden: Armut, Menschenrechte, Gesundheit, politisches Leben, weltweite Konflikte, Umwelt, Neuigkeiten, Politik und Wirtschaft.

8.2

Berichte, Studien und Websites über die Verwendung von Computerspielen

- European Schoolnet (2009). Games in Schools.
Abschlussbericht: http://games.eun.org/upload/gis-full_report_en.pdf
Zusammenfassender Bericht: http://games.eun.org/upload/gis-synthesis_report_en.pdf
- Futurelab (2007). Teaching with Games. Abschlussbericht
http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/teaching_with_games/TWG_report.pdf
- ISSA Press Release (2007). Digital games May Offer Health Benefits, Experts Suggest
<http://www.issaonline.com/pressroom/downloads/exertainment.pdf>
- BECTA (2006). Computer Games in Education: Report
<http://partners.becta.org.uk/index.php?section=rh&rid=13595>
- BECTA (2006). The Becta Review: Evidence on the Progress of ICT in Education.
<http://publications.becta.org.uk/download.cfm?resID=25948>
- Teem (2002). Report on the Educational Use of Digital games
http://www.teem.org.uk/publications/teem_gamesi

8.3

Europäisches Netzwerk gegen Armut (EAPN)

EAPN ist ein Zusammenschluss von 25 nationalen Netzwerken von Freiwilligenorganisationen und Basisgruppen, die in den EU-Mitgliedstaaten und Norwegen im Kampf gegen die Armut aktiv sind, und von Europäischen Organisationen, deren Haupttätigkeitsfelder in Zusammenhang mit der Bekämpfung von Armut und sozialer Ausgrenzung stehen. Die Arbeitssprachen sind Englisch und Französisch.

EAPN-Sekretariat - Kontaktinformationen

Square de Meeûs 18

B-1050 Brüssel, Belgien

Tel: +32-(0)2-226.58.50

Fax: +32-(0)2-226.58.69

Allgemeine E-Mail-Adresse: team@eapn.eu

Website: <http://www.eapn.eu>

Weitere Informationen zur Arbeit von EAPN und Kontaktinformationen für die nationalen EAPN-Mitglieder in Ihrem Land und in anderen europäischen Ländern finden Sie auf dieser Seite der EAPN-Website:

http://www.eapn.eu/index.php?option=com_content&view=article&id=20&Itemid=21&lang=en

Einige Publikationen des EAPN, auf die dieses Handbuch Bezug nimmt:

- European Anti-Poverty Network (2009). *Poverty and Inequality in the EU. Explainer #1*. Brüssel: EAPN Social Inclusion Working Group
http://www.eapn.org/images/docs/poverty%20explainer_web_en.pdf
- European Anti-Poverty Network (2009). *Small steps – Big changes. Building participation of people experiencing poverty*
http://www.eapn.org/images/stories/docs/small%20steps%20-web%20version_en.pdf
- European Anti-Poverty Network (2006). *Stimmen der Armut: Arbeit und Arbeitslosigkeit in der EU*
http://www.eapn.org/images/docs/voices%20from%20the%20poverty%20line_de.pdf
- European Anti-Poverty Network (2005). *Das Europa, das wir wollen. Ansichten von AkteurInnen im Kampf gegen Armut und soziale Ausgrenzung zur künftigen Entwicklung der EU*

8.4


Weitere Literatur über Computerspiele und über Armut

- Byron, T. (2008). Safer Children in a Digital World: The Report of the Byron Review. London: Department for Children, Schools and Families, and the Department for Culture, Media and Sport
<http://publications.dcsf.gov.uk/eOrderingDownload/DCSF-00334-2008.pdf>
- European Anti-Poverty Network (2009). *Poverty and inequality in the EU. Explainer #1*. Brüssel: EAPN Social Inclusion Working Group
<http://www.eapn.eu>
- Europäische Kommission (2010). Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den Europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen. *Eine Digitale Agenda für Europa*
http://ec.europa.eu/information_society/digital-agenda/index_de.htm
- Europäische Kommission (2010). Mitteilung der Kommission. *Europa 2020. Eine Strategie für intelligentes, nachhaltiges und integratives Wachstum*
http://ec.europa.eu/eu2020/index_de.htm
- Europäisches Parlament (2009). *Entscheidung vom 12. März 2009 zu dem Schutz der Verbraucher, insbesondere Minderjähriger, bei der Nutzung von Videospielen (2008/2173(INI))*
<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:087E:0122:0126:DE:PDF>
- Europäisches Parlament (2006). *Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18. Dezember 2006 zu Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen (2006/962/EG)*
<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:de:PDF>
- Felicia, P. (2009). *Digitale Spiele im Klassenzimmer: ein Handbuch für LehrerInnen*. Brüssel: European Schoolnet
http://games.eun.org/upload/GIS_HANDBOOK_DE.pdf

- Kebritchi, M., Hirumi, A. and Bai, H. (2008). *The Effects of Modern Math Computer Games on Learners' Math Achievement and Math Course Motivation in a Public High School Setting*
http://www.dimensionm.com/docs/UCFResearch_Brief_June_202008.pdf
- König-Baudouin-Stiftung (2010). Erfahrungen und Lehren aus siebzehn Projekten, die in Armut lebenden Kindern das Wort erteilen
<http://www.kbs-frb.be/publication.aspx?id=269370&LangType=1031>
- Network of European Foundations (2010). *Europa und ich: Junge Menschen und die Europäische Union. Eine Bildungsressource*. Brüssel: Network of European Foundations
http://www.springday2010.net/ww/de/pub/spring2010/resources/europe_and_me.htm
- Sandford, R., and Williamson, B. (2004). *Racing Academy: A Futurelab prototype research report*
http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/project_reports/Racing_Academy_research_report.pdf
- Wastiau, P., Kearney, C., & Van den Berghe W. (2009). *How are digital games used in schools. Complete results of the study. Final report*. Brüssel: European Schoolnet
http://games.eun.org/upload/gis-full_report_en.pdf

9

Informationen


 König-Baudouin-
Stiftung
www.kbs-frb.be

Gemeinsam wirken für ein besseres Zusammenleben

Robert Bosch **Stiftung**
www.bosch-stiftung.de

Met steun van de
Vlaamse overheid
 

www.vlaanderen.be


 CALOUSTE
GULBENKIAN
FOUNDATION
www.gulbenkian.pt



 www.wallonie.be
 RÉGION WALLONNE



 FONDATION BERNHEIM
www.fondationbernheim.be


 ibbt
CONTACT PERSONNEL
www.ibbt.be



EMPOWERING AND PROMOTING NETWORK
www.eapn.org



 NETWORK OF EUROPEAN FOUNDATIONS
www.nefic.org


 European
Schoolnet
www.eun.org

Das Spiel **Poverty Is Not a Game**, das sich an Schülerinnen und Schüler zwischen 14 und 18 Jahren richtet, ist eine der beiden Unterrichtsressourcen, die von GriN und dem European Schoolnet entwickelt wurden. Ergänzt wird es durch das vorliegende Handbuch, das mit Unterstützung der flämischen Regierung erstellt wurde.

Ziel des Handbuches ist es, Lehrerinnen und Lehrer bei der Verwendung des PING-Spiels über Armut zu begleiten. Es führt sie in die Möglichkeiten der Verwendung von Computerspielen im Unterricht ein und bietet ihnen einen Leitfaden in 12 Schritten für die kontextuellen, technischen und pädagogischen Aspekte, die dabei zu beachten sind. Darüber hinaus enthält es Unterrichtsmaterial in Form von Lernaktivitäten sowie Informationen zum Spiel und zum Thema Armut. Der Inhalt des Handbuchs wurde flexibel gestaltet, sodass es in unterschiedlichen europäischen Unterrichtsumfeldern eingesetzt werden und von den Lehrerinnen und Lehrern an die zur Verfügung stehende Zeit und an eine fachspezifische oder fächerübergreifende Verwendung angepasst werden kann.

Die König-Baudouin-Stiftung und das IBBT (Interdisciplinair Instituut voor Breedband-technologie) haben bei der Entwicklung des Spiels mit anderen europäischen Stiftungen zusammengearbeitet: der Robert Bosch Stiftung, der Fundação Gulbenkian, der Fondation Bernheim und dem Network of European Foundations (NEF). Ein weiterer aktiver Projektpartner war das European Schoolnet, dem die Unterrichtsministerien der 27 Mitgliedstaaten der Europäischen Union angehören.

