

Der 15-jährige Tobias muss sich vor Gericht verantworten. Während der Schulpause hat er sich, auf einen Rat seines Freundes hin, mit seiner Freundin Birgit über einen angeblichen Flirt gestritten und war nach einer Provokation handgreiflich geworden. Birgit fiel dabei unglücklich auf die Treppenstufen und starb an den Folgen. Wie viel Schuld trägt Tobias durch seine Gewaltanwendung an dem schrecklichen Ausgang? Was könnte ein Verteidiger zu seiner Entlastung beitragen? Und wie wird der Fall in den Medien diskutiert, denn Tobias war schließlich ein begeisterter Konsument von Gewaltvideos? Die Auseinandersetzung mit diesem fiktiven Fall kann mit Hilfe der CD-ROM *Gewaltig schlau – der Klügere denkt nach* ins Klassenzimmer verlagert werden. Die im Auftrag der Landesmedienanstalten mehrerer Bundesländer entstandene Multimediaanwendung greift die alltägliche Gewalt, die Kinder und Jugendliche innerhalb ihrer unmittelbaren personalen Umgebung und in den Medien erleben, auf und möchte zu einer aktiven Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Gewaltformen, den Konsequenzen und möglichen Handlungsalternativen motivieren. Die CD-ROM ist vor allem als Anregung für Lehrerinnen und Lehrer sowie für den Einsatz im Fachunterricht gedacht. Sie ist in sechs Bereiche mit unterschiedlichen thematischen Schwerpunkten unterteilt, die in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden können. Den didaktischen Schwerpunkt legt sie weniger auf die reine Informationsvermittlung, sondern auf die Kommunikation mit Mitschülerinnen und Mitschülern, indem Handlungsentwürfe stets begründet und untereinander mit Hilfe von Rollenspielen und Gruppengesprächen ausgetauscht werden sollen.

Im oben genannten Beispiel „Der schlechte Rat“, einem der sechs Themenbereiche, sollen sich die Schülerinnen und Schüler mit den negativen Folgen von Gewaltausübungen beschäftigen, die innerhalb von medialen Berichterstattungen häufig unerwähnt bleiben. Nach der Vorstellung des Falls anhand einer Fotogeschichte übernehmen die Schülerinnen und Schüler in einem virtuellen Gerichtssaal verschiedene Rollen und tragen selbständig die dafür nötigen Informationen zusammen. Die Struktur für ein mögliches Plädoyer der Verteidigung ist zwar vorgegeben, aber die strategischen Argumente für eine gelungene Verteidigung müssen von den Jugendlichen selbst erst entwickelt und formuliert werden. Hierzu liefert das Programm Hilfestellungen u. a. durch Verhörprotokolle und Auszüge aus dem Strafregister. Für den Computerfreak etwas enttäuschend, didaktisch aber durchaus sinnvoll, findet die eigentliche Gerichtsverhandlung dann nicht am Bildschirm, sondern im Klassenzimmer statt und wird von den Schülerinnen und Schülern in verschiedenen Rollen und mit Hilfe ihrer ausgedruckten Aufzeichnungen gespielt. Im Prinzip ähnlich verläuft die anschließende Talkshow zum Thema „Gewalt in den Medien“, bei der sich die Jugendlichen mit Hilfe des Programms auf die unterschiedlichen Positionen eines Filmproduzenten, einer Schülerin, eines Moderators und eines Lehrers vorbereiten. Eine besondere Stärke dieser Übung besteht in der variablen Anpassungsmöglichkeit an die Lerninhalte verschiedener Unterrichtsfächer: Die moralischen und ethischen Aspekte können im Mittelpunkt des Religions- bzw. Ethikunterrichts stehen, die gesellschaftspolitische Relevanz zunehmender Gewaltbereitschaft könnte das zentrale

Thema im Sozialkunde- oder Gesellschaftskundeunterricht sein – und im Rahmen des Deutschunterrichts können u. a. das Erörternde und kommentierende Schreiben und die kommunikativen Fähigkeiten eingeübt werden.

Methodisch ähnlich aufgebaut ist der Bereich „Angespuckt“, in dem vor allem die empathischen und sprachlichen Fähigkeiten der Jugendlichen gefördert werden sollen. In drei Fallbeispielen soll das Verhalten der Protagonisten in Gewaltsituationen antizipiert und bewertet werden. Wie fühlt sich ein Junge, der von einem Mitschüler grundlos angespuckt wird? Was soll er tun? Wie reagiert seine Lehrerin am besten auf eine solche Situation? Für die Beantwortung dieser Fragen müssen zwar die eigenen Einstellungen und Wertmaßstäbe hinterfragt und entsprechend verbalisiert werden, doch wenn es um die Bewertung von Verhaltensweisen geht, die die Bewältigung von Gewaltsituationen erleichtern, scheint das hinter den Aufgaben stehende pädagogische Konzept für konfliktproben Jugendliche etwas zu leicht erkennbar. Die vorgegebenen Antworten verführen u. U. dazu, „sozial erwünschte“ Verhaltensweisen anzugeben, auch wenn sich die Jugendlichen (möglicherweise aus eigener Erfahrung) spontan anders entscheiden würden. Trotz allem gehört das didaktische Prinzip des „sozialen Lernens“ zu den großen Stärken der Anwendung. In fast allen Bereichen besteht die Möglichkeit, die am Computer individuell gemachten Erfahrungen und erarbeiteten Meinungen später in der Lerngruppe auszutauschen und einzelne Themenbereiche zu vertiefen oder weiterzuführen. Die Bereiche „Musik & Gefühle“ und „Videowerkstatt“ sind stärker medienpraktisch

Gewaltig der Klügere

orientiert und ergänzen sich dabei inhaltlich sinnvoll. Vorbereitet wird der erstgenannte Bereich durch eine Art Selbstwahrnehmungstraining, bei der die Bedeutung des Einflusses von Musik auch auf die eigenen Stimmungen und Gefühle bewusst werden soll. Zahlreiche Übungen zielen anschließend auf die Produktion eines eigenen Musikvideos. Die „Videowerkstatt“ greift die hier gemachten Erfahrungen auf und vermittelt in einer virtuellen Filmschule Anregungen zum Dreh eines Films. Technische Fachbegriffe wie „Perspektiven“ werden dabei nicht nur mittels Text erklärt, sondern anhand von Beispielen graphisch simuliert. In diesem Bereich wäre sicherlich noch Raum für weitere anschauliche Beispiele gewesen. Nicht alles auf der CD-ROM erscheint sinnvoll. So wartet der Bereich „Tipps“ zwar mit einigen bedürfnisorientierten Anregungen zur Freizeitgestaltung auf, beschränkt sich dabei aber zu sehr auf Hinweise, die Jugendlichen schon bekannt sein dürften. Dass man sich durch „Rasenmähen“ oder „Autowaschen“ ein paar Mark für die Ausrüstung seiner Lieblingssportart dazu verdienen kann, ist den meisten Jugendlichen nicht neu und so wären hier vielleicht ein paar Verweise auf (Internet-)Adressen, die konkrete Sportangebote für Jugendliche auflisten, sinnvoller gewesen. Die Tipps zur Selbststärkung sollen Hilfen zur Vermeidung von gewaltorientierten Konfliktlösungsstrategien liefern. Neben den Schrifttafeln mit Ratschlägen, wie man Konflikten aus dem Weg gehen kann („Wechsle die Straßenseite“), bekommt man noch den Hinweis, dass ein Kompromiss stets die beste Lösung sei. Der gut gemeinte Vorschlag, mit Hilfe selbst gemalter Plakate und der Planung von Anti-Gewalt-Tagen ein Streitschlichtungsbüro an

der eigenen Schule zu etablieren, erweckt den Eindruck einer aufgesetzten pädagogischen Maßnahme von Erwachsenen. Im gesamten Bereich vermisst man die bedürfnis- und handlungsorientierte Herangehensweise der anderen Übungen.

Bis auf die kurzen und sinnlosen Auftritte einer großen Comicfigur, die gewollt cool wirkt, ist die optische Gestaltung und die Bedienbarkeit der einzelnen Anwendungsbereiche der CD-ROM ein klarer Pluspunkt. Jeder Handlungsschritt wird durch den Bildschirmaufbau, die deutliche Menüführung und die sprachliche Begleitung des Programms ausführlich erklärt. Die Installation ist dagegen nicht ganz ohne Schwierigkeiten ausführbar. Das kleine Lehrer-Begleitheft der CD-ROM mit didaktisch-methodischen Überlegungen hätte ein wenig übersichtlicher ausfallen dürfen, ist aber dennoch eine wichtige Ergänzung der Inhalte.

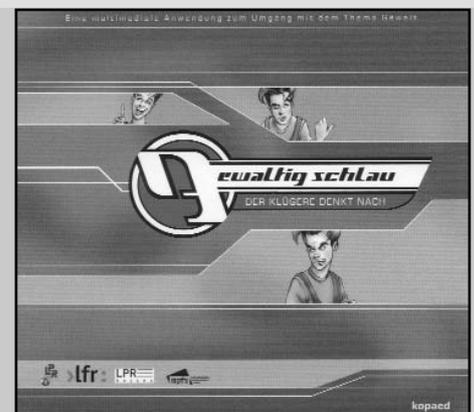
Zum fortlaufenden Arbeiten speichert das Programm nicht nur die Stelle, an der es zuletzt beendet wurde, sondern zu Beginn auch ein persönliches Benutzer- und Medienprofil des Users. Durch persönliche Angaben zu Medienvorlieben und Selbsteinschätzungen zu gewaltrelevanten Aussagen erstellt der Computer ein Medienprofil und bestimmt einen „Medientyp“: den „Draufgänger“, den „Friedlichen“ oder den „Lass mich in Ruhe“-Typ. Später kann man sich im Bereich „Medienprofil“ auch durch Mitschülerinnen und Mitschüler einschätzen lassen. Eine hübsche Idee, die wiederum Möglichkeiten bietet, Medienerfahrungen miteinander auszutauschen.

Insgesamt finden sich auf der Multimedia-CD-ROM eine Menge Angebote für Schülerinnen und Schüler zur Auseinandersetzung mit dem Thema „Gewalt“, die nicht nur

didaktisch sinnvoll aufgebaut sind, indem sie auch Anknüpfungspunkte für die pädagogische Arbeit abseits des Unterrichts am bzw. mit dem Computer bieten, sondern zusätzlich auch so dargeboten werden, dass sie den Jugendlichen (außer dem Lernerfolg) auch Spaß bringen.

Die CD-ROM *Gewaltig schlau – der Klügere denkt nach* ist im KoPäd-Verlag (2001) erschienen und kostet 7,80 Euro.

Christian Kitter



schlau — denkt nach