

GTA (Generationen treffen aufeinander)

Kurzbeschreibung: Im Rahmen der Workshops „GTA“ beschäftigen sich Jugendliche und Personen im Ruhestand gemeinsam mit Videospielen. Jugendliche haben so die Möglichkeit ihre Medienkompetenzen auszubauen und das eigene Spielverhalten zu reflektieren. Seniorinnen und Senioren können die Welt des Gamings erkunden und Neues kennenlernen. Dadurch wird die Brücke zwischen den Lebenswelten der Digital Natives und lebensälteren Personen geschlagen. Die Leitung der Workshops übernimmt ein Experte im Bereich Videospiele des Vereins zur Förderung der Spielkultur, des Spielens und der Spielpädagogik Ludovico. Die Workshops finden an drei Tagen statt und dauern jeweils 2,5 Stunden.

1. Lebens- und Verwendungssituation

Konkrete Verwendungssituation:

Durch das Ansprechen beider Altersgruppen wird miteinander, und in späterer Folge auch voneinander gelernt. Einerseits lernen Ältere von Jugendlichen, wie aktuelle Videospiele funktionieren und wie sie diese auch selbst spielen können. Andererseits lernen die Jugendlichen von den Älteren, wie Videospiele früher aufgebaut waren und haben auch die Möglichkeit diese zu spielen. So können beide Generationen voneinander lernen und eventuell vorhandene Barrieren im Umgang mit anderen Generationen brechen. *„Je mehr Ältere mit Jüngeren kommunizieren und gemeinsam (...) lernen, desto eher kann eine Rigidität der Einstellungen und Ansichten verringert und auch vermieden werden. Je mehr miteinander und voneinander gelernt wird, desto größer wird die Perspektivenvielfalt“* (Siebert 2011, S. 27).

Folgeergebnisse:

Das übergeordnete Ziel ist die Sensibilisierung im Umgang mit Medien. Durch das Zusammentreffen der Generationen können soziale Kompetenzen entwickelt und verbessert werden. Außerdem kann durch die gemeinsame Spielaktivität ein nachhaltiges Interesse an Videospielen entstehen, was wiederum zu Verbesserungen im Bereich der Koordination, Reaktion und Gedächtnisleistung führen kann.

Problemstellungen und Anforderungen (Soll-Horizont):

Um mit allen TeilnehmerInnen arbeiten zu können, müssen zuerst alle auf einen Stand gebracht werden. Unterstützt werden die Teilnehmenden dabei von einem Experten des Vereins Ludovico, welcher den Rahmen des Workshops vorgibt und Hilfestellungen anbietet.

Benötigte Kompetenzen (zur Bewältigung):

Als Voraussetzung sollten alle Teilnehmenden zumindest technische Grundkenntnisse haben, wie beispielsweise die Verwendung einer PC Maus.

Essentiell ist zudem, dass die potentiellen TeilnehmerInnen keine Angst vor der Technik haben und offen gegenüber Neuem sind.

2. Zielgruppe/Bedarf

Zielgruppe:

Personen im Ruhestand: Die Workshops richten sich an Personen beider Geschlechter, welche sich in altersbedingtem Ruhestand (60+) befinden - unabhängig von Herkunft oder Bildungsstand. Voraussetzung für die Teilnahme ist, dass die Seniorinnen und Senioren noch agil sind und Interesse an Videospiele mitbringen. Vorerfahrungen im Bereich Online-Gaming sind nicht notwendig, da die lebensälteren Personen häufig noch kaum in Kontakt mit Videospiele gekommen sind, ist davon auszugehen, dass der konkrete Umgang damit (z.B. Handling eines Controllers) erst erlernt werden muss. Jedoch bedarf es Grundkenntnisse im Bereich der Technik und eine weitgehend angstfreie Haltung gegenüber der digitalen Spielewelt. Zu den Grundkenntnissen zählt beispielsweise das Wissen um die grundlegende Bedienung eines PCs (z.B. Mausklicks ausführen können) und eines Smartphones (Touch-screen nutzen können). Spezifische Kenntnisse, wie beispielsweise Erfahrung mit Microsoft Office Anwendungen, sind nicht erforderlich.

Jugendliche: Junge Menschen, ebenso unabhängig von sozioökonomischen Merkmalen, im Alter von 12 bis 26 Jahren gelten als zweite Zielgruppe. Dies entspricht auch der primären Zielgruppe der Offenen Jugendarbeit. Die jungen Personen sollten über Vorerfahrung im Gaming-Bereich besitzen (PC-, Konsole- und Handyspiele), wobei keine tiefgehenden Kenntnisse erforderlich sind. Trotz des (beinahe) täglichen Umgangs mit Konsolen und/oder PCs weisen viele Jugendliche häufig noch große Wissenslücken im Bereich der virtuellen Spielewelt auf. Obwohl sie als Digital Natives bezeichnet werden sind sie nicht vollends medienkompetent. Die Lernschwierigkeiten können hier dabei liegen, dass sie sich, aufgrund der Vertrautheit in diesem Bereich, bereits als "ExpertInnen" wahrnehmen und abwehrend auf neue Blickwinkel und Informationen reagieren.

Bedarf:

Durch Gespräche mit Jugendlichen im Offenen Betrieb (Jugendzentrum) und durch die Unterhaltung mit Pensionistinnen und Pensionisten bei Treffen des Seniorenverbands konnte festgestellt werden, dass sich beide Gruppen eine tiefere Beschäftigung mit dieser Thematik wünschen, wobei die ältere Generation eher grundlegende Informationen zu Videospiele bedarf. Die SeniorInnen wissen oft um die Existenz der online Spiele, können sich darunter aber nichts Konkretes vorstellen. Es bedarf somit von der Workshopleitung, als auch von den Jüngeren eine Einführung in die Welt der Videospiele. Zugleich kennen die Pensionistinnen und Pensionisten meist noch ältere Spiele, wie bsp. Tennis for two oder Pong, mit anderer Spiellogik. Diese können auch den Jugendlichen gezeigt werden.

Besondere Unterstützungsleistungen: Es bedarf der Unterstützung der jeweiligen Altersgruppe und der Workshopleitung beim Kennenlernen der Spiele der anderen Generation. Es muss berücksichtigt werden, dass ältere Personen hektische Spiele häufig als stressig empfinden, ein ruhiges antasten an das Thema ist daher sinnvoll. Hinreichend Pausen zur Erholung (der Augen usw.) sind einzuhalten. Hinreichend Sitzmöglichkeiten zu gewährleisten.

Eigenleistung: Von Seiten der TeilnehmerInnen wird Offenheit und Interesse gegenüber der Spielwelt erwartet. Beschäftigung mit der Materie außerhalb der Workshopszeiten ist nicht notwendig.

Erwartete TeilnehmerInnenzahl: max. 16 Pers. (8 Jugendliche, 8 Seniorinnen)

KooperationspartnerInnen/Beteiligte Personen und Einrichtungen:

Pensionistenverband

zone4u Jugendzentrum

Ludovico

3. Lernziele/Qualifikationen

Lernziele/Qualifikationen:

Für die ältere Generation: Die Teilnehmenden sollen nach der Teilnahme mit diversen Videospiele vertraut sein. Es soll ein generelles Interesse an den Spielen entstehen und zudem soll die generationsübergreifende Zusammenarbeit die Barrieren zwischen Jung und Alt abbauen. Die erworbenen Kenntnisse, im Umgang mit technischen Geräten, sind im Alltagsleben häufig von Vorteil, da vielen Geräte ähnlich funktionieren oder ähnlich aufgebaut sind. Der Umgang mit technischen Geräten wird so erleichtert. Vor allem in der heutigen Zeit ist dies äußerst relevant und hilft dabei die gesellschaftliche Teilhabe zu sichern.

Für die Jugendlichen: Diese sollten im Stande sein, ihr eigenes Spielverhalten zu analysieren und zu reflektieren. Nicht nur die meisten Spiele, vor allem im Bereich der Shooter oder der Jump an Run Games, sondern auch die gesamte Lebenswelt der Jungen, aber auch der Älteren, ist geprägt von Hektik. Das weitverbreitete Gefühl, die Zeit verginge schneller, basiert auf der generellen Beschleunigung aller Lebensbereiche. Durch das voneinander und übereinander Lernen wird der Reizüberflutung und dem Stress entgegengewirkt, da sich für die Lernprozesse auf beiden Seiten hinreichend Zeit genommen werden soll und muss. Vor allem die Erfahrungen des „Zeit Nehmens (für etwas)“ und des „(jemandem) Zeit gebens“ wirken sich entschleunigend auf die Grundhaltung der Person aus. Zudem lernen die Jugendlichen geduldiger, mit sich selbst aber auch im Umgang mit anderen, zu sein.

Teilziele: gibt es in diesem Fall nicht oder?? u.a. in Eigenleistung z.B. Hausaufgaben

(Langfristige) Wirkung:

Durch das gemeinsame Spielen (und vor allem Kennenlernen "generationsfremder" Spiele) kann eine nachhaltige Freude am Spielen entwickelt werden. Durch ein regelmäßiges Ausüben diverser Videospiele kann die Hand-Augen-Koordination verbessert werden, was speziell bei den Älteren wichtig wäre. Auch die Reaktions- und die Gedächtnisleistung wird während dem Spielen trainiert. Durch das gemeinsame Spielen der Jugendlichen mit den Älteren entsteht im besten Fall auch ein sozialer Kontakt, der auch außerhalb des Workshops besteht.

Hauptsächliche/Erforderliche Lernformen und –leistungen:

Es handelt sich bei dem Workshop um ein intergenerationelles Lernsetting, welches von einem Experten zusätzlich unterstützt und geleitet wird. Die TeilnehmerInnen sind alle gleichzeitig Lehrende und Lernende, sie lernen übereinander und später voneinander. So gibt es keine Hierarchien und ein Generationenkonflikt sollte vermieden werden. Zudem wird im konkreten Tun und Ausprobieren Neues erlernt.

Mögliche Ergebniskontrollen:

Am Ende der dritten Workshop-Einheit soll durch einen Feedbackbogen von allen Teilnehmenden eine subjektive Einschätzung erfolgen. So kann überprüft werden, ob die Teilnehmenden etwas gelernt haben, ob ihr Interesse an Videospiele geweckt wurde und wie die Zusammenarbeit mit der anderen Generation funktioniert hat. Dadurch können weitere (Weiter-)bildungsangebote bereits in der Planung optimiert werden.

4. Inhalte/Themen

Inhalte:

Zu Beginn der ersten Workshop-Einheiten soll klar formuliert werden, welche Ziele (siehe Punkt 1+3) und Vorteile sich durch die Teilnahme ergeben können. Zudem wird sich inhaltlich mit der digitalen Spielwelt auseinandergesetzt. Die historische Entwicklung dieser wird ebenso betrachtet, wie aktuelle Tendenzen und Schwerpunkte. Durch die theoretische Auseinandersetzung soll ein Überblick über die Thematik geben werden. Weiters werden unterschiedliche Gaming-Möglichkeiten (Smartphone, Wii, NES, PS4, PC usw.) vorgestellt und deren Besonderheiten erläutert. Durch das testen alter Spiele und Konsolen können auch die Pensionisten ihre Erfahrungen und ihr Wissen einbringen. Die „ExpertInnenrolle“ wird so abwechselnd eingenommen. Zudem werden grundlegende Begrifflichkeiten, welche in der Gaming-Welt Anwendung finden (wie bsp. Koop-Spiele oder AFK) aufgegriffen um die Eigenlogik dieser Spielwelt für Unerfahrene verständlich zu machen. Es gilt jedoch eine klare Abgrenzung zu ziehen und sich nicht in der Jugendsprache bzw. im Theoriewissen zu verlieren. Im Vordergrund steht schließlich das gemeinsame Spielen. Dabei können verschiedene Arten von Spielen (virtuelle Brett- und Kartenspiele, Rollenspiele, Jump and Run usw.) auf diversen Konsolen ausprobiert werden. Um eine Überforderung der Teilnehmer aufgrund der Fülle der Möglichkeiten

zu vermeiden, werden die Spiele vorab (hinsichtlich ihrer Kompatibilität mit der entsprechenden Konsole und ihrem Nutzen zur Erreichung der Lernziele) ausgewählt.

5. Organisationsform und Methoden

Organisations- und Veranstaltungsform: drei Workshops zu je 2,5h, Zeitrahmen: Herbst 2020, mittwochs von 14.00 bis 16.30 Uhr

Hauptmethoden: Impulsreferate, Arbeit in Kleingruppen, Diskussion

Zu Beginn werden „LernpartnerInnen“ gefunden (ein Jugendlicher und eine ältere Person) um sich den Aufgaben des Workshops gemeinsam zu stellen.

Aufbaugliederung: Vom Bekannten zum Unbekannten (vom Einfachen zum Schwierigen)

Tag 1: Thema: Erstes Kennenlernen und Einstieg in die Thematik (Geschichte der Videospiele), alte Konsolen und Spiele (Anknüpfen an Erfahrungen der Älteren), Spiele bewerten und sich darüber austauschen

Tag 2: Thema: Digitale und aktuelle Spielewelt erfahren (Anknüpfen an Erfahrungen der Jüngeren), einfache Bedienungseinführung und abwechselndes Versuchen, Spiele bewerten und sich darüber austauschen

Tag 3: brandneue und zukünftige Entwicklungen in der Spielewelt, (Inhalte für beide Gruppen neu), Diskussion und Feedback, mögliche nächste Schritte definieren

6. Lernort und Medien

Ort und Räumlichkeiten:

Stattfinden soll der Workshop in der Stadtbibliothek Knittelfeld, welche einerseits barrierefrei zugänglich ist, als neutraler Lernort gilt und zudem eine passende Ausstattung bietet. Es ist darauf zu achten, dass es genügend Platz gibt, eine angenehme Atmosphäre (ohne Lärm) herrscht und die Bibliothek mit einem angenehmen Licht ausgestattet ist. Es muss genügend Sanitäreinrichtungen geben und der Veranstaltungsort muss über genügend Steckdosen und Sitzgelegenheiten verfügen.

Welche Hilfsmittel:

W-Lan, PC's (mind. 3), Beamer/Leinwand, Konsolen (Wii, PS4, Xbox, Switch, NES, Game Boy usw.), Smartphones

Literatur

Siebert, H. (2011): Bildung im Alter. In: Magazin erwachsenenbildung.at. Das Fachmedium für Forschung, Praxis und Diskurs. Erwachsenenbildung als Faktor aktiven Alterns. 13. Ausgabe. Norderstedt: Books on Demand GmbH. S20-28.