

Editorial : auf der Spitze des Eisberges

Autor(en): **Puchegger, Rico**

Objektyp: **Preface**

Zeitschrift: **Bündner Schulblatt = Bollettino scolastico grigione = Fegl
scolastic grischun**

Band (Jahr): **61 (2001-2002)**

Heft 6: **Computerspiele ein pädagogisches Thema?**

PDF erstellt am: **08.08.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

E D I T O R I A L

Auf der Spitze des Eisberges

Der Begriff «Neue Medien» befindet sich heute in aller Munde, dabei kämpft er seit seiner frühesten Stunde um die Berechtigung des Attributs «neu». Was am Morgen noch als neu gilt, ist am Abend bereits veraltet!

An der Evangelischen Mittelschule in Schiers gibt es neben einer «Arbeitsgruppe Neue Medien» welche sich mit dem Einsatz von Computern im Schulalltag auseinandersetzt, einige SchülerInnen und LehrerInnen aus dem Seminar und dem Gymnasium, welche sich seit August 2000 mit einem anderen Teilbereich des breiten Themas auseinandersetzen.

Wir haben uns auf jene Spitze des Eisberges «Neue Medien» begeben, die am ehesten die Auszeichnung «Neu» verdienen würde: Computerspiele! Sie ragen durch ihre zukunftsweisende Technologie (und durch den Bann den sie auf ihre Benutzer ausüben) ganz besonders heraus.

Mit Computerspielen befinden wir uns weitab von den als «pädagogisch sinnvoll» deklarierten Lern- und Edutainmentsoftwares. Sinn und Zweck der «Games» ist es, zu unterhalten und unserem Spieltrieb mit all seinen angenehmen und unangenehmen Facetten zu entsprechen.

Sie tun das mit soviel Erfolg, dass sie längst nicht mehr kleine, unbedeutende Nischenprodukte sind, vielmehr als Mainstreamprodukte neben Filmen und konventionellem Spielzeug bestehen können, ja diese mitunter mit erstaunlichen Kassenerfolgen in Verlegenheit bringen.

Im April 2002 lassen wir Sie im Rahmen einer öffentlichen Tagung an der EMS an unserer Auseinandersetzung mit der Mediensparte «Games» teilhaben. Bis dahin wünsche ich Ihnen eine zugleich aufschlussreiche und vergnügliche Lektüre dieser Ausgabe des Bündner Schulblattes. Hoffentlich erwacht in Ihnen die Lust, zusammen mit uns den unbekanntem Gipfel zu erklimmen.



VON RICO PUCHEGGER

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des «Andersseins» als das «gewöhnliche Leben».

Johan Huizinga
(1872-1945), Holländers