



LEITFADEN FÜR MENSCHEN, DIE SICH ENGAGIEREN WOLLEN

Was ist das ideale Geburtstagsgeschenk? Eines, das nicht nur einen Menschen, sondern möglichst viele glücklich macht. Die Körber-Stiftung hat im vergangenen Jahr ihr 50-jähriges Bestehen und den 100. Geburtstag ihres Gründers Kurt A. Körber (1909-1992) unter dem Motto „Anstiften!“ mit einer originellen Idee gefeiert. 250.000 Euro stellte die Stiftung für 50 gemeinnützige Ideen zur Verfügung und suchte 50 Hamburger Unternehmen, die als Paten mit jeweils 5000 Euro die sozialen Projekte begleiten sollten. Am Ende kamen sogar 66 Partnerschaften zustande und 660.000 Euro für die gute Sache zusammen. Was die Initiative so besonders macht, ist ihre Wirkung über den Anlass hinaus, denn sie schafft Aufmerksamkeit und Öffentlichkeit, wodurch die Projekte neue Unterstützung gewinnen. Die Körber-Stiftung hat ihr Unternehmen in der Broschüre „Die Ergebnisse“ (für 8 Euro bei der Stiftung zu kaufen) dokumentiert. Darin verweist sie auf so wichtige Projekte wie die Migrantinnen-Sprachförderung „Family Literacy“ (Beiersdorf und Ailida Schmidt-Stiftung), die Lehrer-Hausbesuche von „Schule und Eltern – Gemeinsam stark“ (Madison Hotel und Ganztagschule St. Pauli) sowie das Patenprojekt „Jungen brauchen Männer!“ (White Balance und Paten-t für Jungen e.V.). – Es ist auch ein Leitfaden für Menschen, die sich selbst engagieren wollen.

www.hamburg-anstiften.de

wend

Computerspiele als Kulturgut nutzen

Wie die Initiative Creativ Gaming Eltern, Kinder und Lehrer im virtuellen Raum zusammenbringt

Mit Computerspielen werden viele Eltern erst durch ihre Kinder konfrontiert. Das Thema birgt reichlich Konfliktpotenzial, denn Kinder wollen viel spielen. Von Grenzen, was Zeit und Altersbeschränkung angeht, möchten sie nichts wissen. Eltern dagegen fühlen sich schnell unbehaglich. Sie kennen sich nicht aus und interessieren sich wenig für das, was ihre Kinder am virtuellen Raum fasziniert. Hinzu kommt eine diffuse Angst vor dem Unbekannten, die durch Schlagworte wie Suchtverhalten und Ballerspiele, die aggressiv machen, genährt wird. Die Folge sind oft fruchtlose Diskussionen mit den eigenen Kindern und Verbote, die zuweilen übers Ziel hinausschießen. Unbeantwortet bleibt dabei die zentrale Frage: Was sind das eigentlich für Welten, in denen sich unsere Kinder bewegen?



Teilnehmer ihrer Workshops können das kreative Potenzial von Computerspielen entdecken: Christine Schwingel und Andreas Hedrich von der in Hamburg gegründeten Initiative Creative Gaming.

Den konstruktiven Weg der Aufklärung geht seit drei Jahren die Initiative Creative Gaming, ein in Hamburg gestarteter, stetig wachsender bundesweiter Verbund von Medienpädagogen, Künstlern und Kreativen, die mit neuen Medien arbeiten. Creative Gaming bringt Lehrer und Schüler, Eltern und Kinder in Workshops zusammen. Zudem gibt es Fortbildungen und Vorträge. All das wird finanziell und ideell unterstützt von Institutionen wie der Bundeszentrale für politische Bildung, Landesmedienanstalten und Hochschulen.

„Es geht uns um einen sachlichen Umgang mit dem Thema“, sagt Andreas Hedrich, Sprecher der Initiative. Dazugehört, dass Computerspiele quasi erweitert werden. Und er fügt hinzu: „Wir wollen aufzeigen, was an positiven Möglichkeiten eigener Kreativität in den Spielen steckt.“ Zum Beispiel, wenn vier, fünf vernetzte Spieler das martialische Counterstrike für eine eigene

Tanzchoreografie nutzen und so die Gewalt in den Hintergrund tritt. Oder wenn die Kinder Geschichten in entsprechender Form vermittelt bekommen. So könnte beispielsweise ein Shakespeare-Drama im Englisch-Unterricht nach Art eines Computerspiels erzählt werden. „Jugendliche können in unseren Workshops ihre eigene Kreativität am Computer entdecken und Freiheit gewinnen, indem sie lernen, wie man Regeln bricht, die von den Herstellern vorgegeben werden“, sagt Hedrich. „Und Erwachsene können eine Welt begreifen, in der sie sich gewöhnlich nicht bewegen. Daraus entstehen neue Möglichkeiten der Kommunikation.“

www.creative-gaming.eu

wend

IMPRESSUM

Verlag:
Axel Springer AG
20350 Hamburg
Axel-Springer-Platz 1
Tel.: (040) 347-00

Anzeigen:
Dirk Seidel
(verantwortlich)

Objektleitung:
Sabine Lamping
Tel. (040) 347-24332,
Fax (040) 347-26599

Konzept und Koordination:
Silke Dannenberg
Tel. (040) 347-25557,
Fax (040) 347-26599

Text:
Regina Gasper
Christiane Polus
Renate Reith
Christine Schrader
Chan Sidki-Lundius
Lutz Wendler

Foto:
Klaus Bodig

Lektorat:
Ludwig Ulrich

Gestaltung:
Bergedorfer Zeitung

Druck:
Nord Offset Druck GmbH,
Ellerbek