

Portfolio

Das Freizeitverhalten heutiger Schüler



Titel:	Das Freizeitverhalten heutiger Schüler
Verfasser des Portfolio:	Stephen Gibbs & Matthis Frankenstein
Klasse:	WG 11.1
Schule:	Wirtschafts-Gymnasium an der Kaufmännischen Schule TBB
Fach:	Deutsch
Fachlehrer:	OSR. Schenck
Abgabetermin:	9. März. 2010

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	3
2. Vorhandene Kenntnisse	4
3. Unser Werk	5
3.1. Freizeitverhalten heutiger Schüler	5-6
3.2 Wie lange lernst du pro Tag für die Schule?	7-8
3.3 Welche Sportart übst du in deiner Freizeit aus?	9-10
3.4 Wie oft triffst du dich mit deinen Freunden?	11-12
3.5 Wie lange schaust du täglich Fernsehen?	13-15
3.6 Wie lange sitzt du täglich vor dem Computer?	16-17
3.7 Bist du in einem sozialen Netzwerk angemeldet?	18-20
3.8 Cyber Mobbing	21-22
3.9 Ego-Shooter	23-24
4. Literaturverzeichnis	25-26
- Fragebogen	27
5. Selbstständigkeitserklärung	28
6. Gewonnene Kenntnisse	29
7. Verbindliche Zeit- und Aufgabenplanung	30-32

1. Einleitung

Durch den Film „Der Club der Toten Dichter“ wurden wir inspiriert über viele Dinge nachzudenken. Wir stellten uns vor, wie es wäre in einem Internat zu sein, einen Zwang bei der Berufswahl zu haben oder an die damals harten Strafen. Doch am meisten beeindruckte uns die Szene, als Mr. Keating das Gedicht von Byron zum Thema „Carpe diem“ vortrug. In diesem Moment wurde uns klar, dass man seine Zeit sinnvoll nutzen soll, solange es möglich ist. Besonders in der Jugend strotzt man vor Vitalität und Kraft. Als wir darüber nachdachten, wie wir unsere Freizeit nutzen, wurde uns klar, wie sinnlos wir an manchen Tagen unsere kostbare Zeit „verplempern“.

Zu diesem Zeitpunkt stand unsere Themenwahl fest. Wir waren neugierig und gespannt herauszufinden, wie andere Schüler bzw. Jugendliche ihre Freizeit gestalten.

In diesem Portfolio recherchieren wir das Freizeitverhalten von heutigen Schülern mithilfe einer Umfrage. Außerdem werden wir verschiedene Bereiche näher bearbeiten und auf unsere Statistiken Bezug nehmen.

2. Vorhandene Kenntnisse

Über das Thema „Freizeitverhalten von heutigen Schülern“ hatten wir bereits vorher viele Kenntnisse. Wir wissen, dass die heutige Freizeit von Schülern mehrfach von Medien begleitet ist. Dass viele Stunden täglich vor dem Computer oder dem Fernseher verbracht werden, war uns ebenfalls bewusst, da man dies aus seinem Umfeld selbst mitbekommt oder es von den Medien erfährt. Logischerweise kann man sich als Jugendlicher besser in das Freizeitverhalten anderer Jugendlicher hinein versetzen, weil man selbst die gleichen Aktivitäten ausübt.

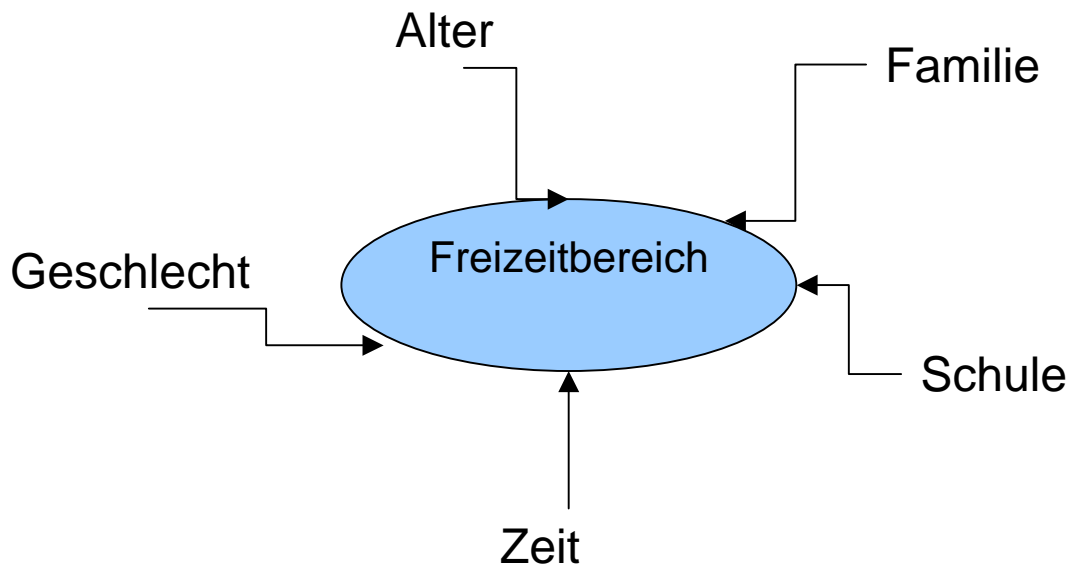
Daher erschien uns eine Umfrage als bestes Beweismittel, zur Bestätigung unserer Vermutungen. Da Stephen bereits im Fach Datenverarbeitung Tabellen in Excel angefertigt hat, war das Erstellen von Statistiken kein Problem. Jedoch besaßen wir beide dieses Programm nicht, so musste man sich erst in OpenOffice Calc einarbeiten. Dieses Programm unterschied sich glücklicherweise nur leicht von Excel. Doch dafür kennen wir uns beide sehr gut in OpenOffice Writer aus. Das Einfügen von Fußnoten stellte dank der Vorkenntnisse auch keine Schwierigkeiten da.

Außerdem hatten wir schon Erfahrung in Bezug auf die Hausarbeit. Da wir schon einmal eine Hausarbeit ausarbeiten mussten, fiel uns alles einfacher. Die Zeiteinteilung konnten wir besser planen, weil wir wussten, wie viel Zeit so eine Ausarbeitung in Anspruch nehmen würde. Nicht zu vergessen, dass wir durch den Zeitplan doppelt geschützt waren. Ebenso zahlte sich der Spruch: „Je früher man anfängt, desto schneller ist man fertig!“ aus. Da wir zur ersten Hausarbeit Sekundärliteraturen zur Hilfe hatten, mussten wir nun beim Portfolio andere Quellen, wie z.B. das Internet, benutzen. Da wir schon damals zu Realschulzeiten im Internet surfen, hatten wir super Vorkenntnisse.

3. Unser Werk

3.1 Das Freizeitverhalten heutiger Schüler

Das Freizeitverhalten der Schüler/innen zeugt nicht von deren eigenen Entscheidungen, vielmehr wirken eine Vielzahl von Einflüssen auf die Schüler/innen ein und bestimmen somit deren Freizeitbereich. Zu den Einflüssen gehören unter anderem **Alter**, **Geschlecht**, **Schule**, **Familie** und **Zeit**.



Durch den Einfluss von **Alter** unterscheiden sich die Freizeitgestaltung zu jüngeren Jugendlichen, z.B. mit dem Besuchen von Diskotheken. Aber es gibt auch Tätigkeiten, die keine Unterschiede zwischen den Altersgruppen aufzeigen. So stellt Musik das wesentliche Medium während der gesamten Jugendzeit dar. Medien spielen eine sehr wichtige Rolle in Bezug auf Freizeitgestaltung. Zu den meist genutzten Medien gehören Fernseher, Computer, Computer - Videospiele und das Handy. Computerspiele sind heute nicht mehr aus Kindheit und Jugend wegzudenken und können durchaus unterhaltsam und spannend sein. Manche Spiele verherrlichen Gewalt und können dazu noch süchtig machen und zur Flucht Jugendlicher aus der Realität in eine Fantasiewelt führen. Vor allem sind männliche Jugendliche gefährdet, denn manche verbringen immer mehr Stunden vor dem Computer statt in der realen Welt.

Fast jeder Haushalt ist heutzutage im Besitz eines Computers. Er weist sozusagen multimediale Freizeitqualitäten auf, von denen besonders die unter Jugendlichen beliebten Computerspiele nur eine Möglichkeit sind. Tatsächlich steckt in einem PC ein großes Freizeitpotenzial. Z.B. kann man mit ihm im Internet surfen, ihn als Kommunikationsmittel (mithilfe des Internets) benutzen, Informationen abrufen und zum Musik anhören nutzen. Hierbei unterscheidet sich jedoch die Nutzungsdauer und die Nutzungsart im **Geschlecht**. Die Schülerinnen bevorzugen den Computer bzw. das Internet als Kommunikationsmittel, d. h., sie chatten lieber in sozialen Netzwerken. Die Schüler spielen verbreiteter Computerspiele, wie z.B. Ego-Shooter.

Populär ist auch der Besitz eines Handys. Diese werden von den Schülern wie auch Schülerinnen täglich in der Freizeit genutzt. Mobil und ständig erreichbar zu sein sind die typischen Eigenschaften des Handys. Jedoch sind es meist mehr die zusätzlichen Funktionen, die den Anreiz für den Kauf eines Handys bei den Jugendlichen auslöst. So sind Handys mit Internetzugang, eingebauter Fotokamera bzw. MP3 – Player und kleinen Spielereien eine beliebte Freizeitaktivität bei den heutigen Schülern / Schülerinnen. Das Fernsehen ist mit Musik-Hören und Computer einer der höchsten Freizeitbeschäftigung der Jugendlichen. Mit zunehmendem Alter nimmt der Fernsehkonsum zu. Somit kann es immer häufiger zu Medienmissbrauch kommen, der durch den zeitlichen Umfang des Konsums oder der Auswahl von Programmen mit gefährdendem Inhalt ausgelöst wird.

Natürlich richtet sich die Auswahl der Freizeitaktivitäten auch nach der zur Verfügung stehenden **Zeit**. So unterscheidet sich die Freizeitgestaltung an freien Tagen von der an Tagen mit weniger Freizeit.

Bei schulischer Betrachtung des Freizeitverhaltens von Jugendlichen kann man bei häufig ausgeübten Tätigkeiten keine Unterschiede erkennen. So ist für Jugendliche aller **Schulen** der Umgang mit Freunden die wichtigste Freizeitbeschäftigung. Andererseits ist es auch nicht richtig zu behaupten, dass sich die verschiedenen Schultypen überhaupt nicht unterscheiden. Am besten erkennt man dies an der Verweildauer in der Schule, und somit ist auch die Zeit, die man zum Lernen oder Hausaufgaben machen braucht, manchmal unterschiedlich. Dies trägt auch zur Planung der Freizeitgestaltung bei.

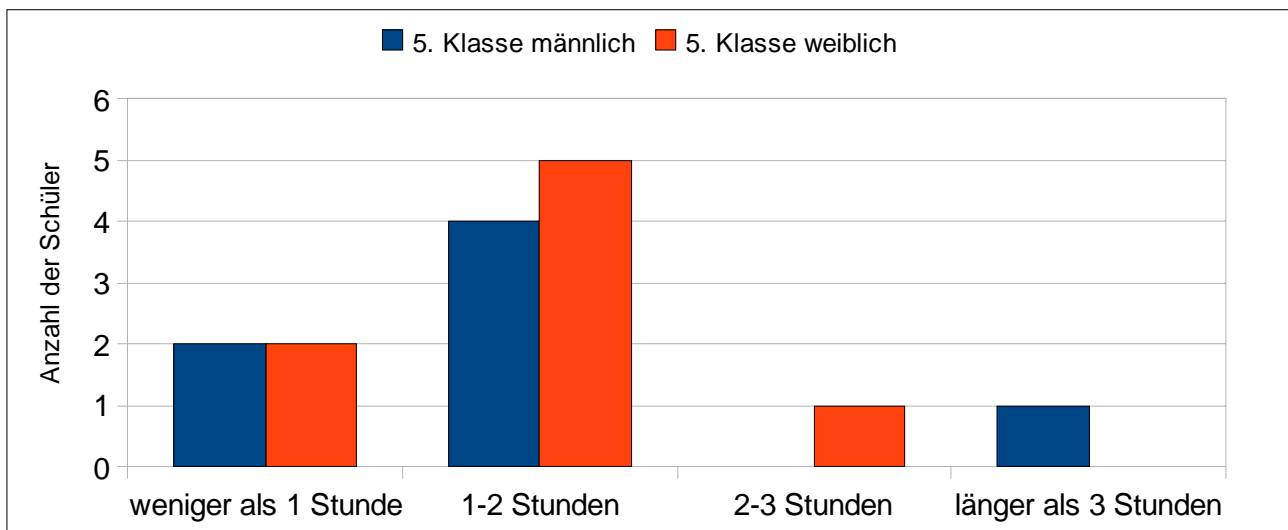
1

1 - <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/JUGENDALTER/Freizeit-Jugend.shtml>

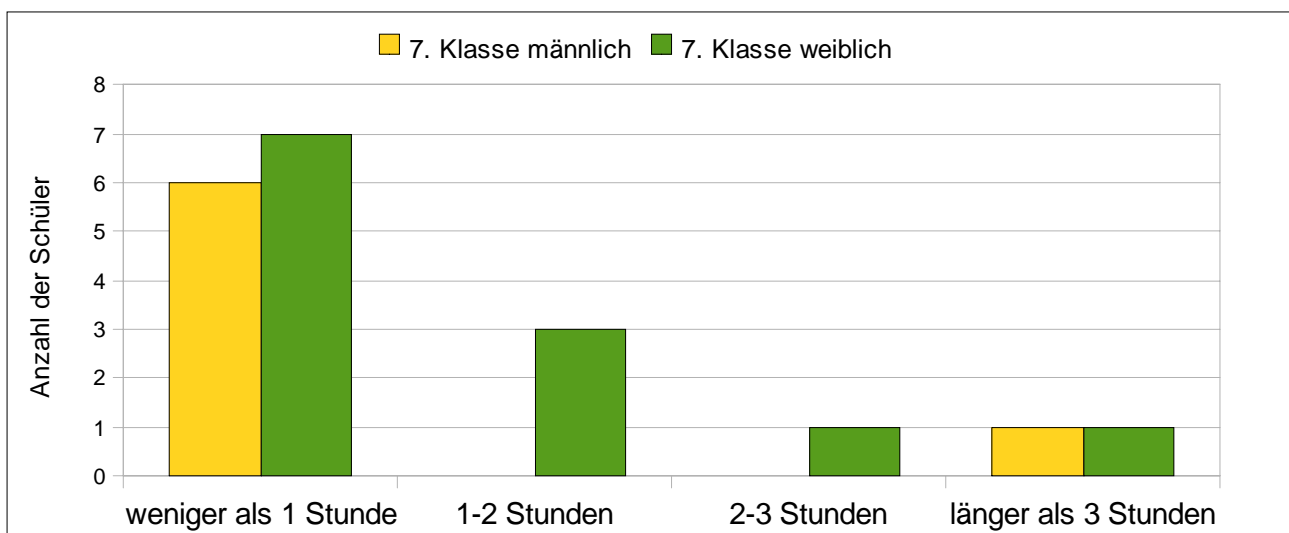
3.2 Wie lange lernst du pro Tag für die Schule?

In der fünften Klasse der Realschule Lauda lernen die meisten Schüler und Schülerinnen eins bis zwei Stunden pro Tag. Ein paar wenige Schüler und Schülerinnen lernen weniger als eine Stunde. Zwei Schüler der fünften Klasse lernen sogar zwei bis drei Stunden, bzw. noch länger.

2



3



2 - „Wie lange lernst du pro Tag für die Schule?“ Statistik: 5. Klasse

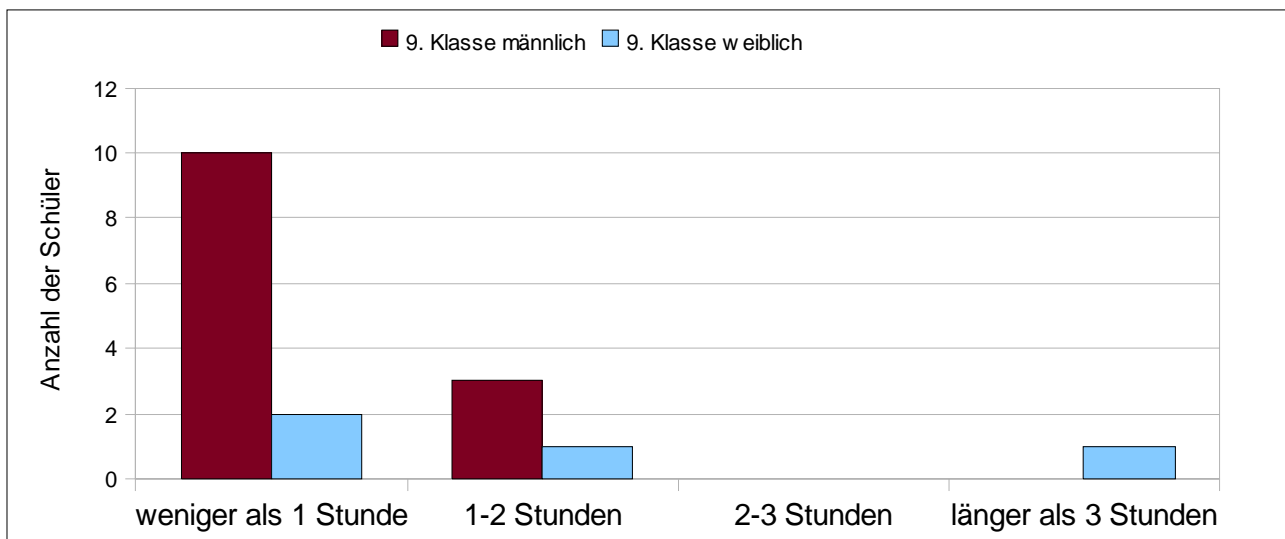
3 - „Wie lange lernst du pro Tag für die Schule?“ Statistik: 7. Klasse

Ein anderes Ergebnis ist in Klasse sieben zu sehen. Hier lernt bereits ein Großteil der Schüler unter einer Stunde. Bei den verbleibenden ein bis zwei Stunden, zwei bis drei Stunden und länger wie drei Stunden ist nur noch ein männlicher Schüler vertreten, im Vergleich dazu sind es noch fünf Schülerinnen.

In der neunten Klasse entsteht ein ähnliches Bild. Fast die gesamte Klasse lernt hier weniger als eine Stunde. 4 Schüler/innen lernen eins bis zwei Stunden pro Tag. Ein richtiger Ausreißer ist auch vertreten, da zwei bis drei Stunden von keinem Schüler gelernt wird, ist eine weibliche Schülerin so fleißig im Lernen, dass sie länger als drei Stunden pro Tag lernt.

Man sieht einen deutlichen Rückgang beim Lernen. Aber dieses trifft nicht nur auf Jungen zu, auch Mädchen lernen weniger desto höher ihre Klassenstufe ist.

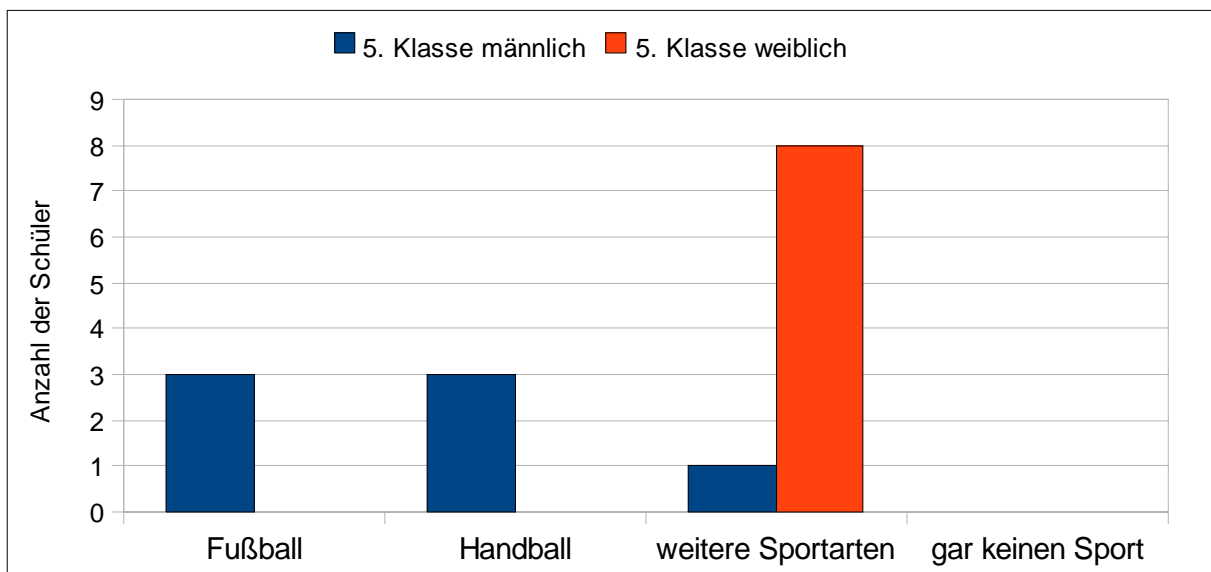
4



3.3 Welche Sportart übst du in deiner Freizeit aus?

Laut einer Umfrage zu den beliebtesten Sportarten bei Kindern liegt Fußball, Handball und andere Ballsportarten mit 49% auf Platz eins. Mit 28% liegt Schwimmen nur knapp vor Turnen (26%) auf Platz 2. Weitere beliebte Sportarten sind Inlineskating, Leichtathletik und Radfahren.

5

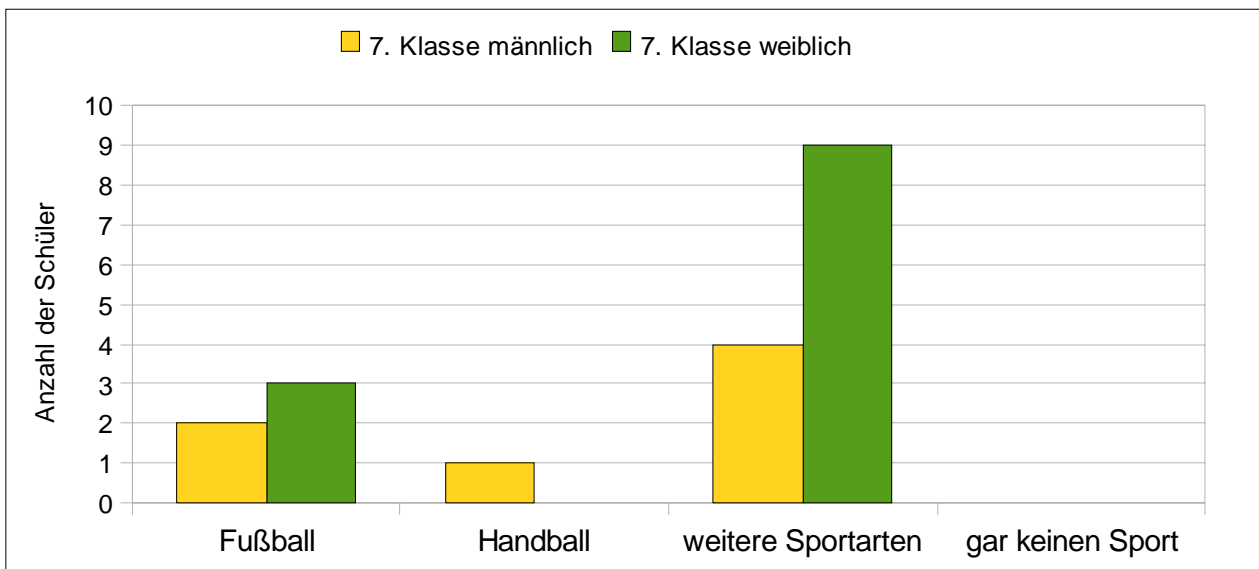


In der 5. Klasse spielen die Jungen zu gleichen Teilen Fußball und Handball, diese beiden Sportarten liegen bei ihnen auf Platz 1. Nur ein Junge aus der Klasse übt keine der beiden Sportarten aus. Von den Mädchen spielt keines weder Fußball noch Handball. Bei ihnen steht der Tanzsport ganz oben. In dieser Klasse gibt es niemanden, der gar kein Sport treibt.

In der 7. Klasse ergibt sich ein etwas überraschendes Ergebnis, denn dort spielen mehr Mädchen wie Jungen Fußball. Handball wird nur von einem Siebtklässler in seiner Freizeit gespielt. Tanzen liegt auch bei den Siebtklässlerinnen deutlich auf Platz 1, doch hier wird auch von zwei Schülerinnen Fußball und von einer Schülerin Handball gespielt. Auch hier gibt es keinen Schüler/in, die gar kein Sport in ihrer Freizeit ausüben.

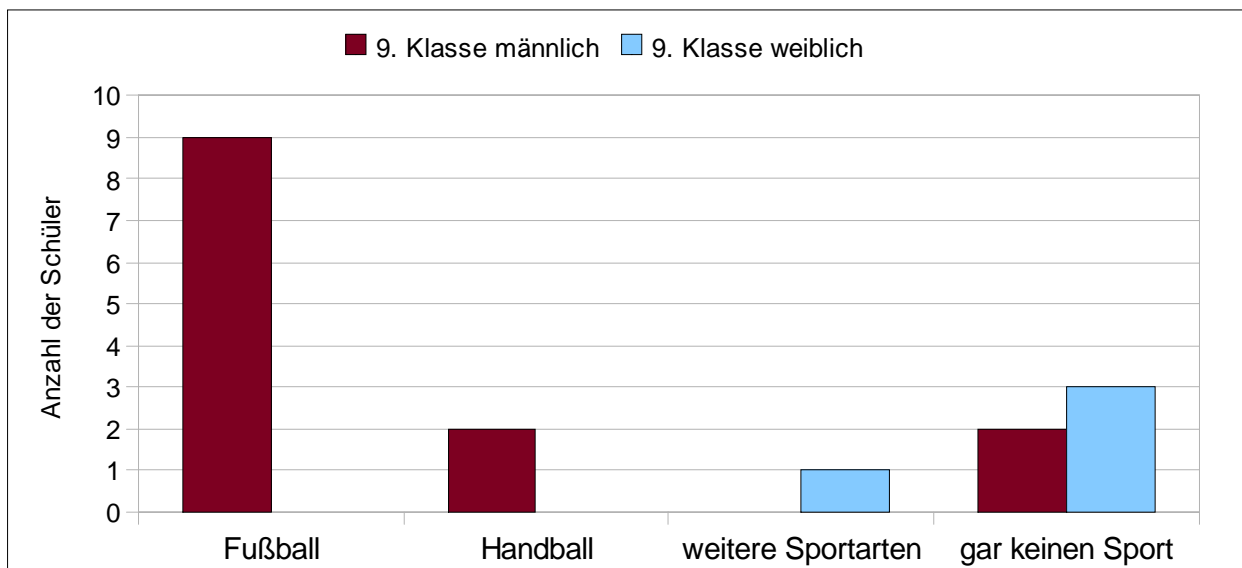
In Klasse neun ist die Begeisterung im Vergleich zu den anderen Klassen deutlich geringer, hier gibt es zum ersten Mal auch Schüler/innen, die gar kein Sport ausüben. Deutlich auf Platz eins bei den Jungen wieder einmal Fußball.

6



Es zeigt sich, wie schon von uns erwartet, dass bei den Jungen Fußball auf Platz eins liegt. Auch nicht überraschend ist es für uns, dass bei den Mädchen der Tanzsport die Führung bei den beliebtesten Sportarten einnimmt.

7



6 - „Welche Sportart übst du in deiner Freizeit aus?“ Statistik: 7. Klasse

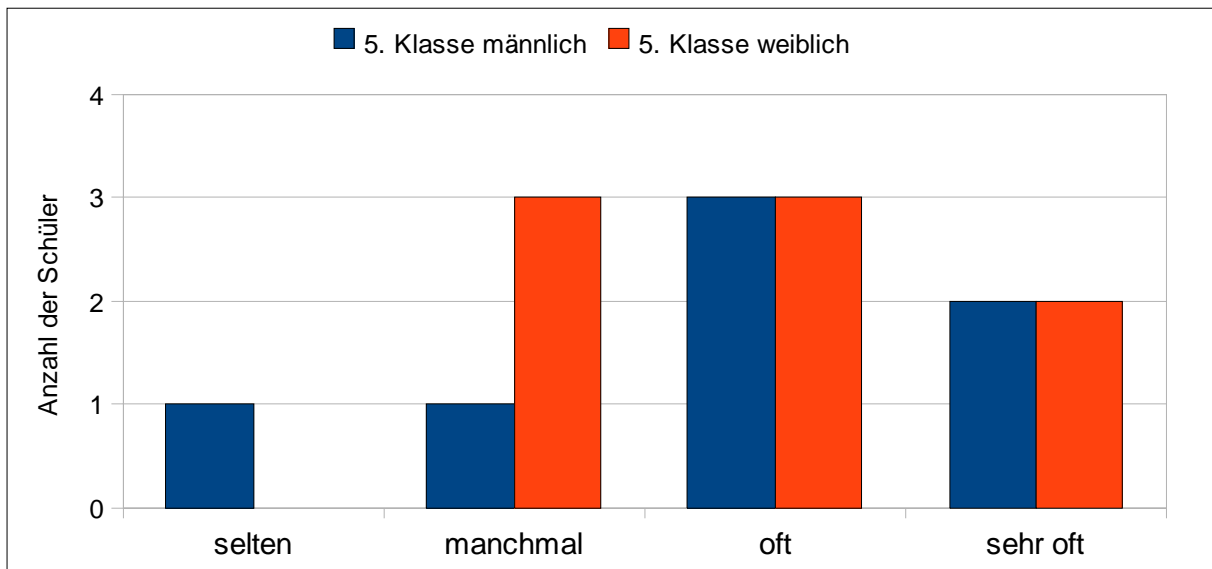
7 - „Welche Sportart übst du in deiner Freizeit aus?“ Statistik: 9. Klasse

3.4 Wie oft triffst du dich mit deinen Freunden?

In einer anderen Umfrage mit dem Thema „Wie oft sollten Teenager sich privat mit ihren Freunden treffen“ wurde herausgefunden, dass 39% der Antworten der Meinung waren, dass sie sich jeden Tag treffen müssen, 22% sind für 5 Tage pro Woche und 17% für zwei Mal pro Woche.

8

9

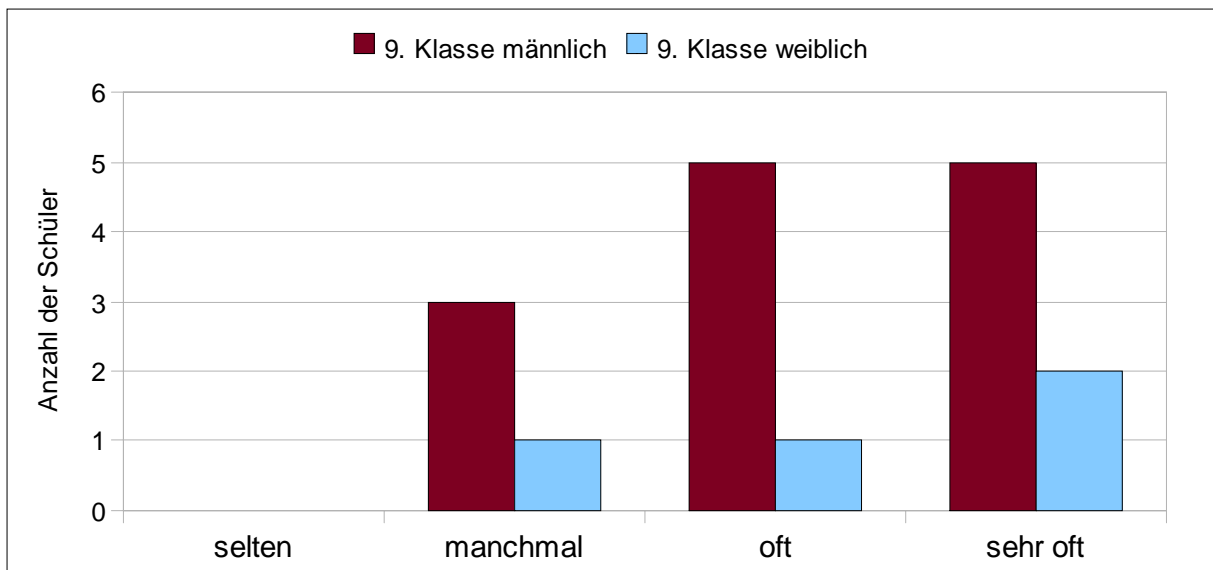
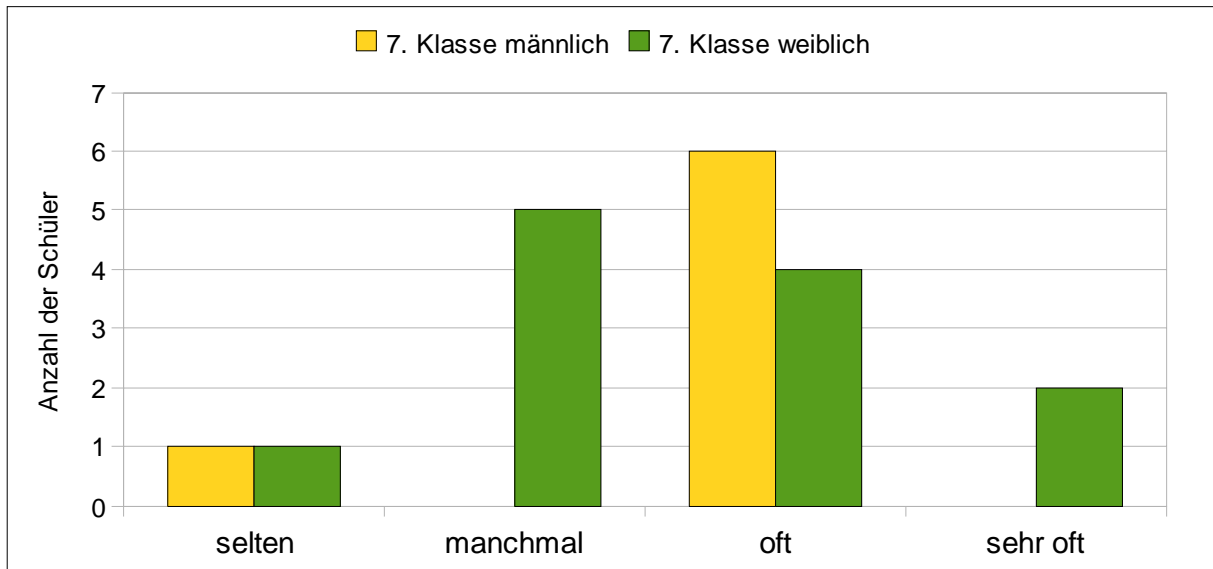


In der fünften Klasse treffen sich die Jungen und die Mädchen gleich oft bzw. sehr oft mit ihren Freunden. Lediglich ein Schüler aus Klasse 5 trifft sich selten mit seinen Freunden.

In Klasse sieben ist ein anderes Bild, hier treffen sich nur noch die Mädchen sehr oft mit ihren Freundinnen, die Jungen treffen sich nur noch oft mit ihren Freunden. Dafür ist dieser Teil der Jungen auch der größte Teil, dagegen liegt der Großteil der Mädchen bei manchmal. Selten trifft sich hier nur noch ein Schüler bzw. Schülerin.

8 - <http://www.gutefrage.net/frage/wie-oft-sollten-teenager-sich-privat-mit-freunden-treffen>

9 - „Wie oft triffst du dich mit deinen Freunden?“ Statistik: 5. Klasse



Ein komplett anderes Bild ist in Klasse neun. Hier fällt sofort auf, dass Freundschaft bei Jungen weiter oben steht als bei Mädchen. Der Großteil der männlichen Schüler befindet sich im Bereich „oft“ und „sehr oft“. Bei den Mädchen ist es gleich verteilt zwischen „manchmal“, „oft“ und „sehr oft“. Dass sie sich selten mit ihren Freunden treffen, fällt bei den Jungen wie auch bei den Mädchen komplett weg.

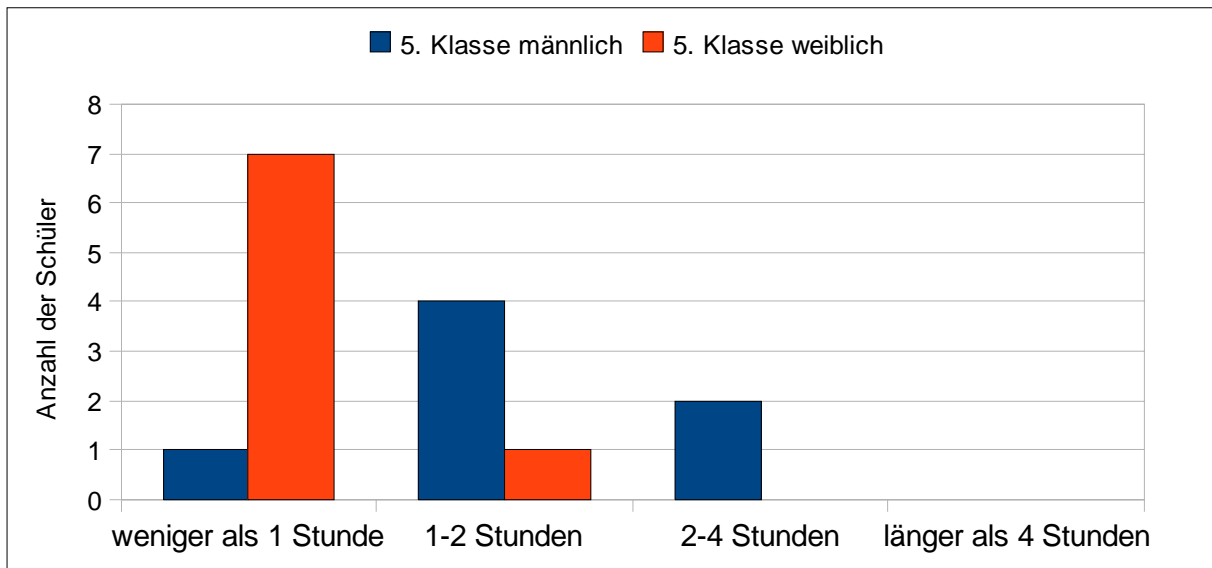
10 - „Wie oft triffst du dich mit deinen Freunden?“ Statistik: 7. Klasse

11 - „Wie oft triffst du dich mit deinen Freunden?“ Statistik: 9. Klasse

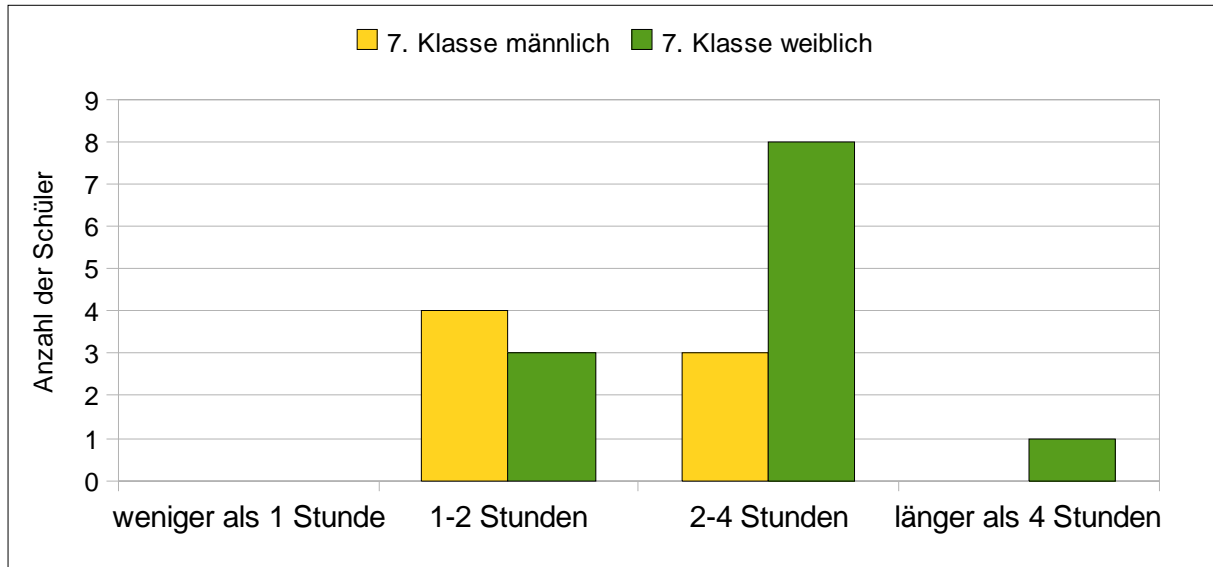
3.5 Wie lange schaust du täglich Fernsehen?

Medien prägen mittlerweile unseren gesamten Alltag. Bei Jugendlichen sind mediale Freizeitaktivitäten von großer Bedeutung. Fernseher und Computer stehen ganz oben bei der Mediennutzung. Medien wie das Radio oder Zeitungen bzw. Zeitschriften beanspruchen deutlich weniger Freizeit. Der Computer bzw. das Internet sind inzwischen wichtiger für die Jugendlichen als der Fernseher geworden.

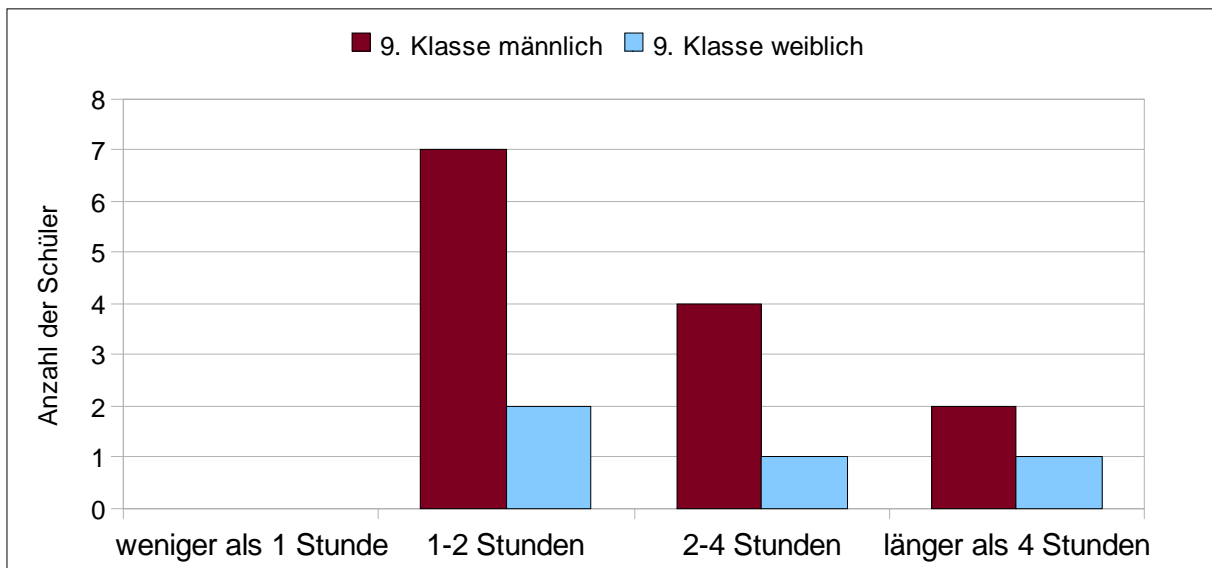
12



Dennoch spielt Fernsehen im Tagesablauf von Jugendlichen noch immer eine wichtige Rolle. Laut den Statistiken wird täglich durchschnittlich 1-3 Stunden der Fernseher genutzt. In der Statistik der 5. Klasse erkennt man, dass die Fernsehdauer zwischen 1-2 Stunden liegt. Mit dem Steigen der Klassen liegt der Schwerpunkt eher 2-4 Stunden Fernsehen pro Tag. Ab der 9. Klasse verbringt kein Schüler bzw. keine Schülerin unter einer Stunde vor dem TV.



Wie anfangs genannt, kommt es durch häufige Nutzung immer wieder zu Medienmissbrauch. 14



Ein Medienmissbrauch ist nicht zu verharmlosen, er kann schlimme Folgen mit sich bringen. Speziell bei Medien wie Computer(-spiele), das Internet und Fernsehen kann es zu Mängeln in der sozialen Integration führen.

13 - „Wie lange schaust du täglich Fernsehen?“ Statistik: 7. Klasse

14 - „Wie lange schaust du täglich Fernsehen?“ Statistik: 9. Klasse

Die für die Medien benötigte Zeit fehlt für Aktivitäten, die mit Gleichaltrigen und Familienangehörigen genutzt werden könnten. Konfliktbewältigungen werden indirekt vermieden. Dies betrifft besonders jüngere Schüler/-innen. Außerdem kann es Schäden am Körper hinterlassen. Somit ist Übergewicht bei zu hohem Medienkonsum die Folge. Es bestehen zwar keine zeitlich festgelegten Grenzen, ab denen man von Medienmissbrauch sprechen kann, jedoch gibt es einige Anzeichen, die auf solch einen hinweisen können. Von Medienmissbrauch spricht man, wenn der Konsum regelmäßig länger als vorgesehen erfolgt und Versuche der Reduktion erfolglos bleiben. Ebenso, wenn wichtige Aktivitäten zugunsten des Mediums reduziert oder aufgegeben werden. Weitere Anzeichen sind, dass der Medienkonsum trotz offensichtlichen negativen Folgen aufrecht erhalten wird. Wichtig hierbei ist, dass man Medienmissbrauch und Mediensucht nicht verwechselt, da Mediensucht andere Merkmale zeigt, z.B. wenn immer mehr Zeit für das Medium aufgewendet werden muss oder um eine zufriedenstellende Stimmungslage zu erzielen. Ebenfalls spricht man von Mediensucht, wenn bei Unterbrechungen während der Nutzung des Mediums empfindlich oder aggressiv reagiert wird. Extrem verbreitet ist dieses Phänomen beim Computerspiel also Ego-Shooter usw.

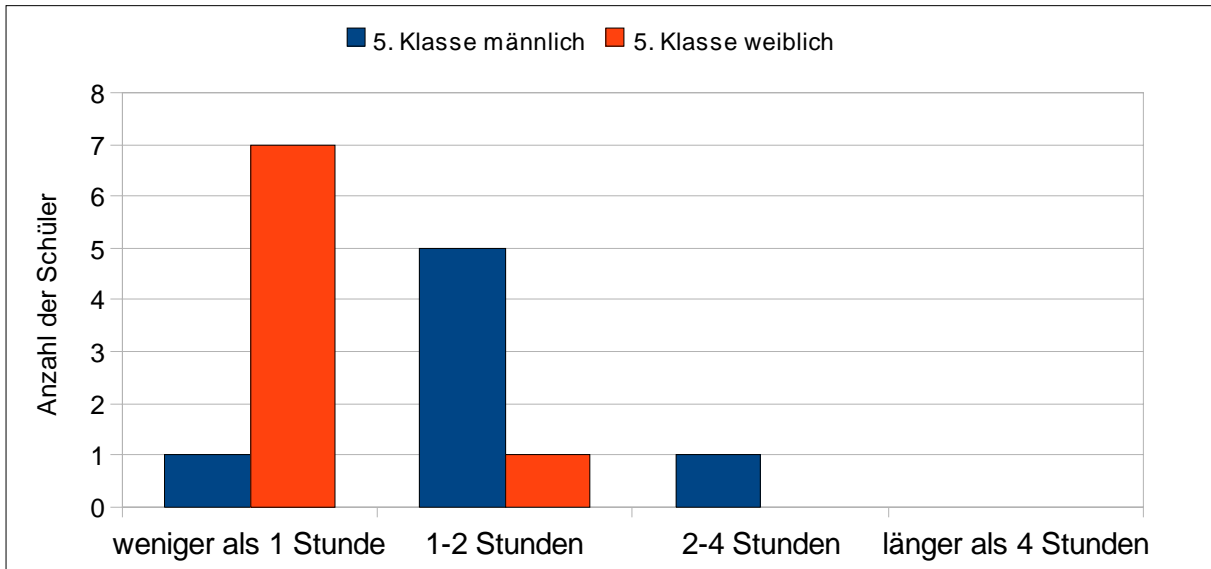
15 & 16

15 -

http://www.landtagbw.de/Gremien/Konsum_und_Wirkung_elektronischer_Medien_bei_Kindern_und_Jugendlichen.pdf

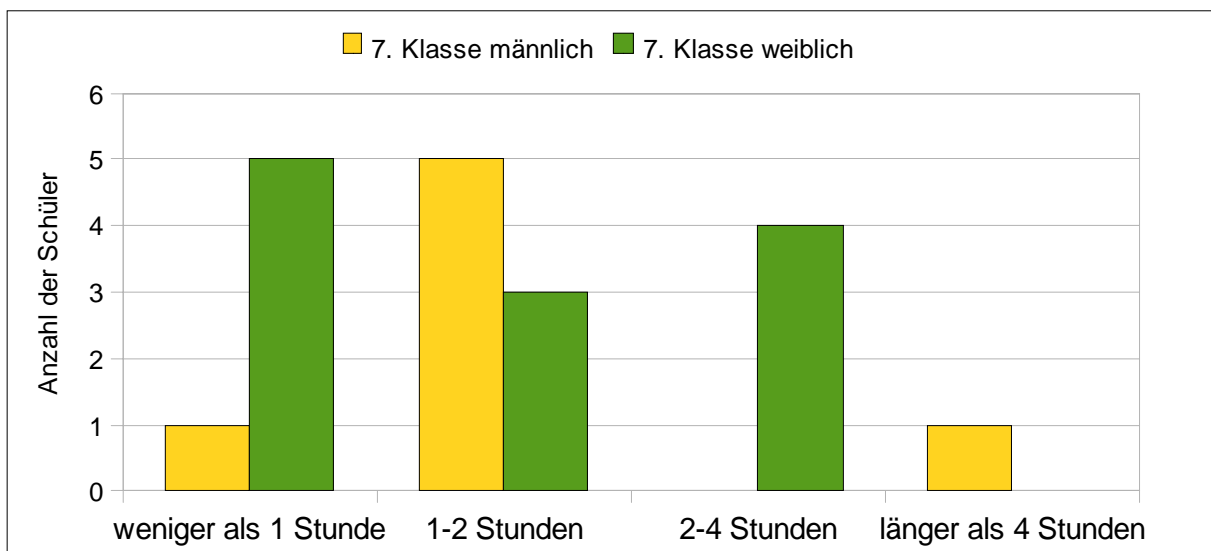
16 -http://www.google.de/#hl=de&q=freizeitgestaltung+der+jugendlichen&revid=695117139&ei=RX-CS_uxC5WgsQbov7SwBA&sa=X&oi=revisions_inline&resnum=0&ct=broad-revision&cd=1&ved=0CCcQ1QloAA&fp=c927723d929342d5

3.6 Wie lange sitzt du täglich vor dem Computer?



17

Besonders bei dem Medium Computer (Internet/Computerspiele) besteht Suchtgefahr. Betrachtet man die Statistiken, erkennt man ebenso wie beim Fernsehen ein stetiges Steigen der Nutzungsdauer vom Computer. In der 9.Klasse sind ungefähr die Hälfte der Schüler/-innen zwischen 2-4 Stunden täglich am PC. Einzelne sogar länger als 4 Stunden.

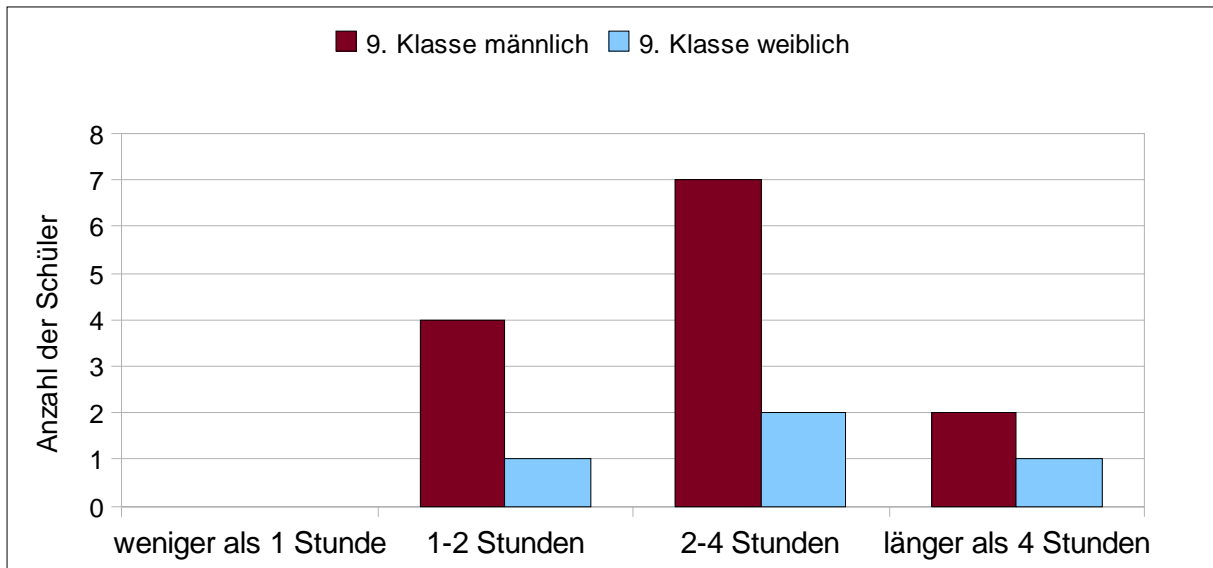


18

17 - „Wie lange sitzt du täglich vor dem Computer?“ Statistik: 5. Klasse

18 - „Wie lange sitzt du täglich vor dem Computer?“ Statistik: 7. Klasse

In der Nutzung des Internets in der Freizeit gibt es bei „männlich“ und „weiblich“ Unterschiede. Die Buben investieren ihre Zeit in Online-Games. Die Mädchen nutzen lieber die Kommunikationsmöglichkeiten wie E-mails schreiben oder in sozialen Netzwerken chatten.



19

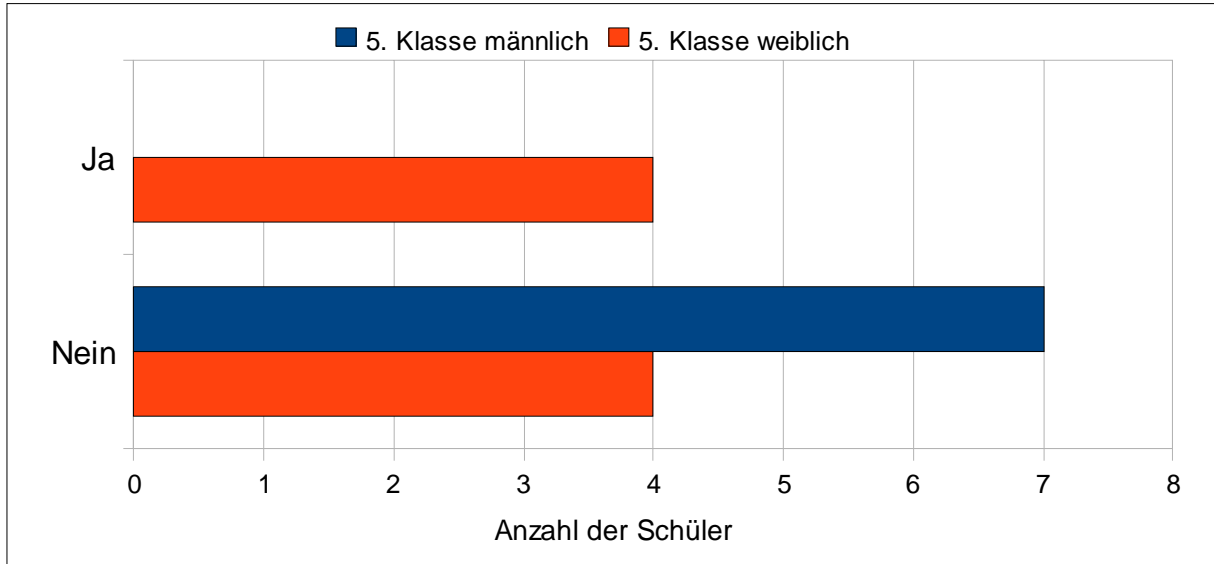
3.7 Bist du in einem sozialen Netzwerk angemeldet?

20

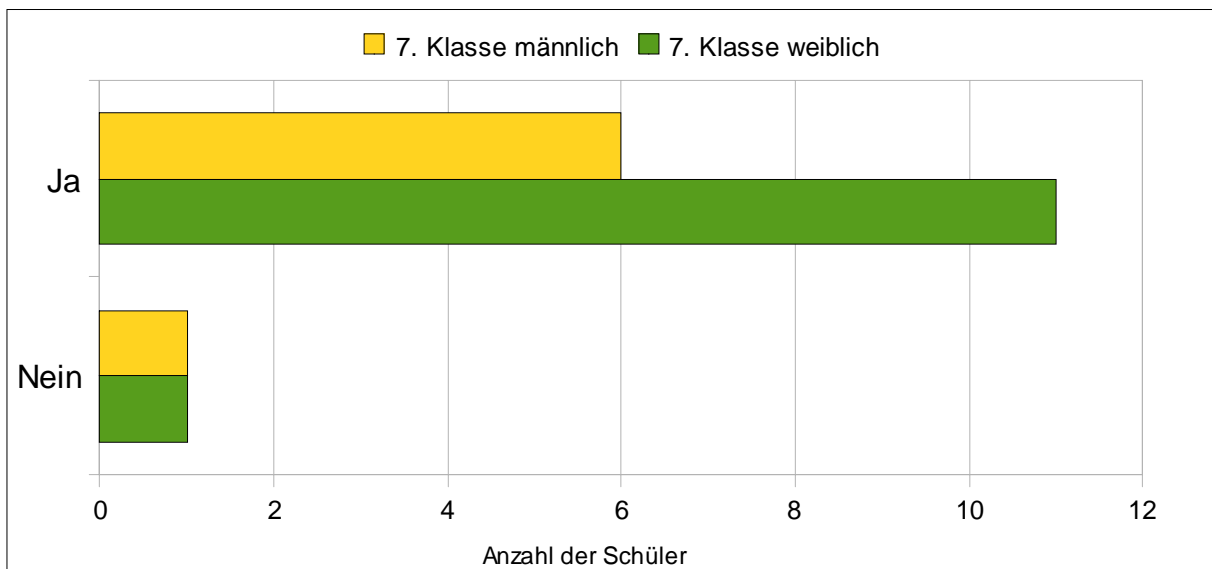
Immer mehr Schüler/innen verbringen ihre Freizeit in sozialen Netzwerken. Das Chatten im Internet gehört zu den beliebtesten Freizeitaktivitäten der Jugendlichen. Zu den bekanntesten Online-Communities gehören Facebook, SchülerVZ, Partyfans und Myspace. Diese Plattformen bieten tolle Möglichkeiten, z.B. Online-Kontakte pflegen, sich im Netz präsentieren und der Austausch von Nachrichten, Fotos und Videos. Früher

tauschte man sich mit Briefen oder mit dem Telefon aus, heutzutage ist man in solch einer Plattform angemeldet. Es gibt viele gute Gründe sich in einem sozialen Netzwerk anzumelden, doch ebenso, wie es gute gibt, gibt es auch negative Aspekte. Positiv ist, dass es damit einfacher ist, mit anderen Leuten in Kontakt zu bleiben oder neue Freunde kennen zu lernen. Jedoch bekommt der Begriff „Freunde“ hier eine andere Bedeutung. „Freunde“ sind in diesem Sinne lediglich Kontakte, die man zu seiner Kontaktliste hinzugefügt hat, meist kommuniziert man nicht mit ihnen. Bei den Jugendlichen ist es oft so, dass es einen „Wettkampf“ gibt, wer am meisten „Freunde“ besitzt.





Jedoch gibt es auch Gefahren, die man beachten sollte. Am wichtigsten ist es, dass man nicht zu viel Privates preisgibt und somit seine Privatsphäre schützt. Außerdem kann man dort leicht Opfer von Cyber-Mobbing werden.

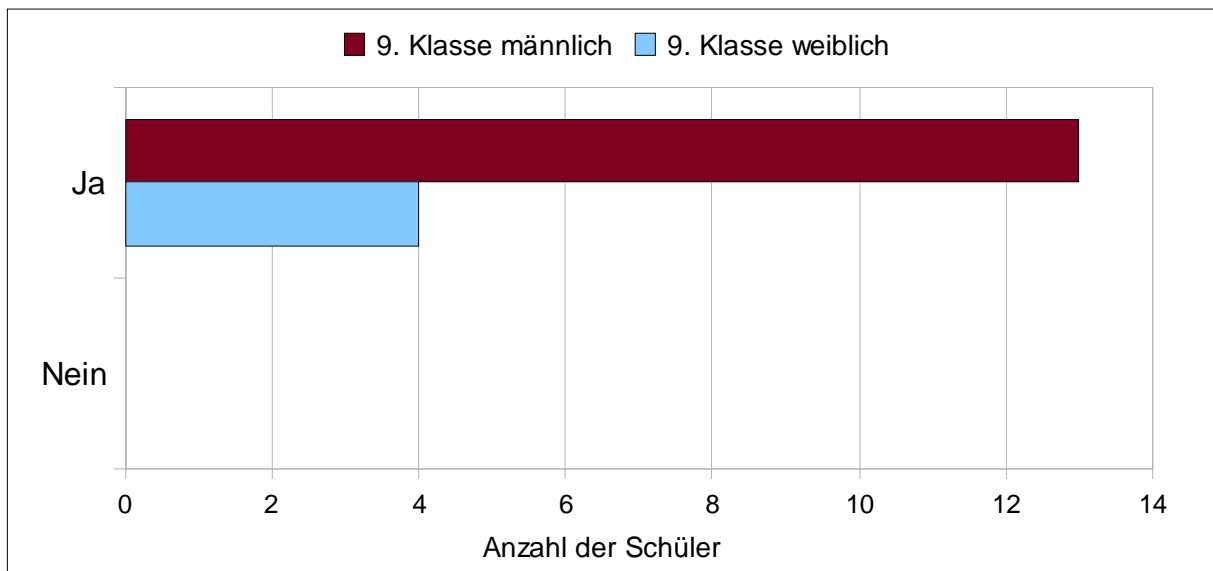


21 - „Bist du in einem sozialen Netzwerk angemeldet?“ Statistik: 5. Klasse

22 - „Bist du in einem sozialen Netzwerk angemeldet?“ Statistik: 7. Klasse

Anhand der Statistiken erkennt man, dass mit steigendem Alter die Anzahl der in einem sozialen Netzwerk angemeldeten Schüler/innen steigt. In der 9. Klasse ist jeder in einer Online – Community angemeldet. In der 5. Klasse sieht man, dass die Schülerinnen sich schon früher fürs Chatten interessieren als die Schüler. Die Schüler/innen verbringen viel Zeit in solchen Plattformen.

23



3.8 Cyber Mobbing

Unter Cyber-Mobbing versteht man das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mit Hilfe moderner Kommunikationsmittel.

24



Cyber-Mobbing findet im Internet, z.B. durch E-Mails, Instant Messenger wie ICQ, in sozialen Netzwerken statt. Oft handelt der Täter, den man "Bully" nennt, anonym, so dass das Opfer nicht weiß, von wem die Angriffe stammen. Gerade bei Cyber-Mobbing unter Kindern und Jugendlichen kennen Opfer und Täter einander meistens auch in der „realen“ Welt. Die Opfer haben fast immer einen

Verdacht, wer hinter den Attacken stecken könnte. Cyber-Mobbing geht in der Regel von Personen aus dem eigenen Umfeld aus – der Schule oder dem Dorf. Da Cyber-Mobbing ein sehr junges Phänomen ist, gibt es erst wenige wissenschaftliche Studien, die das Ausmaß des Problems beschreiben. Unbestritten ist die Verlagerung von Teilen des Lebens von Jugendlichen ins Internet. Freundschaften und Beziehungen werden heutzutage über das Internet gepflegt. Fast drei Viertel der deutschen Jugendlichen nutzen beispielsweise Instant Messenger mindestens einmal pro Woche. Auch Soziale Netzwerke werden immer wichtiger. Bereits 57% aller 12- bis 19-jährigen Jugendlichen nutzen täglich oder mehrmals wöchentlich Online Communities. Erste Hinweise über die Verbreitung von Cyber-Mobbing liefert die JIM-Studie 2008 und 2009. Demnach bestätigt ein Viertel der befragten Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren, dass im Bekanntenkreis schon einmal jemand in einem sozialen Netzwerk bzw. generell im Internet von Mobbing betroffen war.

Dieter Scherer und Norbert Mohr berichten in der „FN“-Ausgabe vom 16. Januar 2010 von Cyber Mobbing. Die beiden sind für die IT-Beweissicherung und -auswertung bei der Polizeidirektion Tauberbischofsheim zuständig. Dieter Scherer sagt: „Das Internet vergisst nichts“. Der schwerste Fall, den die beiden in ihrer Karriere hatten, trug sich im Norden vom Main-Tauber-Kreis zu. Dort hat ein Schüler einen Screen-Shot in einer sexuellen Pose gemacht, diesen dann vervielfältigt und damit dann die Bushaltestelle gepflastert. Ein großes Problem der heutigen Zeit ist der laxer Umgang mit Passwörtern, dieses wird oft an Freunde oder Bekannte weitergegeben, ohne an die Folgen zu denken. Es ist ein Hobby geworden Lehrer in irgendwelchen Situationen zu filmen und diese Videos dann ins Internet zu stellen. Beschäftigen tut die beiden auch die Zunahme sexueller Belästigung im Internet. In der Regel beginnt die Belästigung im Chatroom bereits nach gerade mal vier Minuten.

Was die zwei Polizisten auch immer wieder beobachten, ist das Filmen von gespielten oder tatsächlichen Schlägereien, die nackte und gnadenlose Gewalt zeigen.

25

26



25 - <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das.html>

26 - http://mikebogdanski.com/site/images/stories/cyberbullyrex_468x366.jpg

3.9 Ego-Shooter



Als Ego-Shooter bezeichnet man den Typ von Computerspielen, bei denen der Spieler sich in der Ego-Perspektive (der Spieler sieht die virtuelle Welt durch die Augen der Spielfigur) durch eine dreidimensionale Spielwelt frei bewegen kann und dabei mit verschiedenen Waffen, u.a. Schusswaffen, Gegner besiegen muss. Grundsätzlich gilt es zwei verschiedene Arten von Spielmöglichkeiten zu unterscheiden:

27

Den Einzelspielermodus und den Mehrspielermodus. Im Einzelspielermodus bewegt sich der Spieler allein durch die verschiedenen Schauplätze, wobei er kämpfen, die Umgebung erkunden und umgebungorientierte Aufgaben lösen muss, um das Spielgeschehen voranzutreiben. Im Mehrspielermodus treffen sich mehrere Spieler im Internet oder über ein lokales Netzwerk, um sich auf nur einem einzigen Schauplatz, einer Map, in Zweier- oder größeren Gruppen in einem virtuellen Kriegskampf zu messen.

Über die Jahre haben sich verschiedene Arten von Ego-Shootern herausgebildet. So untergliedert man das eigentliche Spielprinzip inzwischen in verschiedene Kategorien:

- Der klassische Ego-Shooter ist sehr auf Reaktionsgeschwindigkeit und Geschicklichkeit des Spielers ausgerichtet.
- Der Taktik-Shooter bezieht zusätzlich noch strategische Aspekte ins Spielgeschehen mit ein. Dadurch muss der Spieler sein Vorgehen im Voraus schon gut durchplanen. Wenn der Taktik-Shooter zu mehreren gespielt wird, müssen die Spieler ihr Vorgehen gut aufeinander abstimmen.

Sollten Ego-Shooter verboten werden?

Die aktuelle Auswertung vom 25.02.2010 zeigte folgende Auswertung:

- Platz 1 der Antworten: „Ich zocke. Nein, ich bin nicht gestört! Und ja, ich habe Freunde. Auf Ego-Shooter will ich trotzdem nicht verzichten“. Diese Antwort wurde von 49 % der Menschen, die an der Umfrage teilgenommen haben, angeklickt.
- Auf Platz 2 liegt: „Menschen, die gewalttätig sind, schauen bestimmt auch Fernsehen - soll man das jetzt auch verbieten?“ 26 % wählten diese Antwort.
- Der 3. Platz geht an: „Ich zocke nie Ballerspiele und fände es besser, wenn sie verboten würden. Dann schaden sie auch niemandem mehr“ Nur noch 15 % wählten diese Möglichkeit.
- Mit nur noch 10 % und auf dem letzten Platz der Umfrage landete der Satz : „Ab und an ist ein bisschen Abschalten mit blödem Geballer am Computer wirklich gut. Deshalb bin ich gegen das Verbot.“

28

29



28 - www.schekker.de

29 - <http://battlefield-2-full-patch-141.de.joosoft.com/resource/screens/11/11983/89878.jpg>

4. Literaturverzeichnis

Umfragestatistiken an der Realschule Lauda am 08.02.2010

- „Wie lange lernst du pro Tag für die Schule?“ Statistik: 5. Klasse
- „Wie lange lernst du pro Tag für die Schule?“ Statistik: 7. Klasse
- „Wie lange lernst du pro Tag für die Schule?“ Statistik: 9. Klasse

- „Welche Sportart übst du in deiner Freizeit aus?“ Statistik: 5. Klasse
- „Welche Sportart übst du in deiner Freizeit aus?“ Statistik: 7. Klasse
- „Welche Sportart übst du in deiner Freizeit aus?“ Statistik: 9. Klasse

- „Wie oft triffst du dich mit deinen Freunden?“ Statistik: 5. Klasse
- „Wie oft triffst du dich mit deinen Freunden?“ Statistik: 7. Klasse
- „Wie oft triffst du dich mit deinen Freunden?“ Statistik: 9. Klasse

- „Wie lange schaust du täglich Fernsehen?“ Statistik: 5. Klasse
- „Wie lange schaust du täglich Fernsehen?“ Statistik: 7. Klasse
- „Wie lange schaust du täglich Fernsehen?“ Statistik: 9. Klasse

- „Wie lange sitzt du täglich vor dem Computer?“ Statistik: 5. Klasse
- „Wie lange sitzt du täglich vor dem Computer?“ Statistik: 7. Klasse
- „Wie lange sitzt du täglich vor dem Computer?“ Statistik: 9. Klasse

- „Bist du in einem sozialen Netzwerk angemeldet?“ Statistik: 5. Klasse
- „Bist du in einem sozialen Netzwerk angemeldet?“ Statistik: 7. Klasse
- „Bist du in einem sozialen Netzwerk angemeldet?“ Statistik: 9. Klasse

alle erstellt am 14.02.2010

Internetadressen

- <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/JUGENDALTER/Freizeit-Jugend.shtml> **19.02.10**
- <http://www.gutefrage.net/frage/wie-oft-sollten-teenager-sich-privat-mit-freunden-treffen>
19.02.10
http://www.google.de/#hl=de&q=freizeitgestaltung+der+jugendlichen&revid=695117139&ei=RXCS_uxC5WgsQbov7SwBA&sa=X&oi=revisions_inline&resnum=0&ct=broadrevisi on&cd=1&ved=0CCcQ1QloAA&fp=c927723d929342d5 **22.02.10**
- <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das.html> **22.02.10**
- http://www.landtagbw.de/Gremien/Konsum_und_Wirkung_elektronischer_Medien_bei_Kindern_und_Jugendlichen.pdf **22.02.10**
- www.schekker.de **23.02.10**

Bildernachweis

- <http://www.oberlahn-express.de/wp-content/uploads/2009/10/netzwerke-uebersicht.jpg>
18.02.10
- <http://www.mz-web.de/ks/images/mdsBild/1229760237080l.jpg> **22.02.10**
- http://mikebogdanski.com/site/images/stories/cyberbullyrex_468x366.jpg **22.02.10**
- <http://download-source.de/img/69fa440b653644001ce1b1b5f71bf2af.jpg.jpg> **23.02.10**
- <http://battlefield-2-full-patch-141.de.joosoft.com/resource/screens/11/11983/89878.jpg>
23.02.10
- Deckblatt: [-http://www.stv-haltern.de/img/STVH_JUGEND.jpg](http://www.stv-haltern.de/img/STVH_JUGEND.jpg) **27.02.10**

WG 11/1

Fragebogen zum Freizeitverhalten

Wie verbringst du deine Freizeit?

Klassenstufe: _____ männlich weiblich

1. Wie lange lernst du pro Tag für die Schule?

- weniger als 1 Stunde:
1-2 Stunden:
2-3 Stunden:
länger als 3 Stunden:

2. Welche Sportart übst du aus?

- Fußball:
Handball:
gar keinen Sport

weitere Sportarten:

3. Bist du in einem sozialen Netzwerk (Partyfans, Schüler VZ...) angemeldet?

- Ja
Nein

4. Wie lange sitzt du täglich vor dem PC?

- weniger als 1 Stunde:
1-2 Stunden:
2-4 Stunden:
länger als 4 Stunden:

5. Wie lange schaust du täglich Fernseh?

- weniger als 1 Stunde:
1-2 Stunden:
2-4 Stunden:
länger als 4 Stunden:

6. Wie oft triffst du dich mit deinen Freunden?

- selten:
manchmal:
oft:
sehr oft:

Vielen Dank für die Mitarbeit !

5. Selbstständigkeitserklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die Facharbeit ohne fremde Hilfe angefertigt und nur die im Literaturverzeichnis angeführten Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Ort, Datum

Stephen Gibbs

Ich erkläre hiermit, dass ich die Facharbeit ohne fremde Hilfe angefertigt und nur die im Literaturverzeichnis angeführten Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Ort, Datum

Matthis Frankenstein

6. Gewonnene Kenntnisse

Durch die Ausarbeitung des Portfolios konnten wir neue Kenntnisse hinzugewinnen. Dank der Umfrage und weiteren Recherchen haben wir nun einen besseren Eindruck, wie Schüler/innen heutzutage ihre Freizeit verbringen. Das Umfrageergebnis spiegelte genau unsere Meinung zu diesem Thema wider. Nur eines verwunderte uns, dass schon in der 5. Klasse wenige Schülerinnen in einem sozialen Netzwerk angemeldet waren.

Eine der wichtigsten Erfahrungen, die uns beiden widerfuhr, war die Teamarbeit und die damit verbundenen Schwierigkeiten. In der ersten Hausarbeit konnte man sich selbst die Zeit einteilen, wie es einem passte. Als Team war dies nicht mehr möglich. Man musste Kompromisse mit dem anderen eingehen und die freie Zeit des anderen berücksichtigen. Ebenso war neu, dem anderen Druck zu machen, dass man nicht wegen des anderen aufgehalten wird. Dies stellte sich als schwierigste Situation dar, weil man seinen Kumpel in diesem Sinne nichts Böses will, sondern nur eine gelungene Hausarbeit ohne unnötigen „Stress“ erledigen möchte. So war das ständige Erinnern und Ermahnen nicht nur für das Gegenüber nervig, sondern ebenfalls für einen selbst.

Natürlich gibt es auch positive Aspekte in einer Teamarbeit. So war die Halbierung des zu behandelnden Stoff sehr angenehm. Da man zu zweit war, konnten die Stärken und Schwächen unter uns gut ausgeglichen werden. Am Besten jedoch war es, dass man immer zwei Betrachtungsweisen hatte, so wurde man mit neuen Ideen bereichert.

Letztendlich war das Portfolio Projekt eine gute Sache. Dank dem Projekt ist man nun noch vertrauter mit dem Schreiben und Planen von Hausarbeiten.

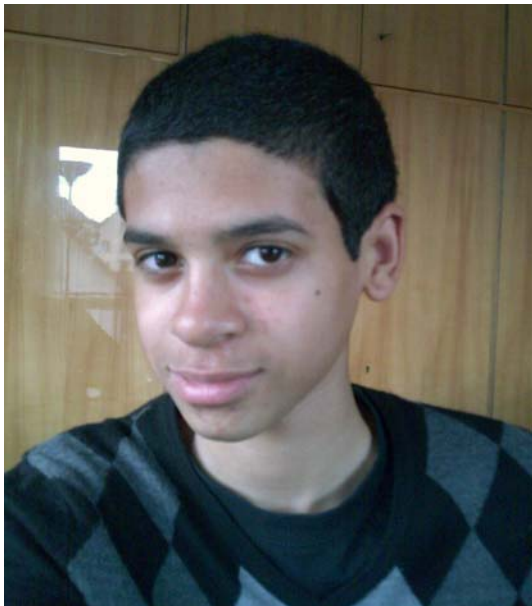
Verbindliche Zeit- und Aufgabenplanung

Aufgabenstellung: Diesen Zeitplan in die Hausarbeit integrieren und bilanzieren, was erreicht wurde, was nicht, den Grund des Scheiterns nennen plus Lösungsstrategien, wie das in Zukunft vermieden werden kann.

Wer?	Was?	Bis wann?	Erledigt
Stephen & Matthis	<ul style="list-style-type: none">- Planung- Aufgabenverteilung	05.02.10	X
Stephen & Matthis	<ul style="list-style-type: none">- Umfrage an der RSL	08.02.10	X
Stephen	<ul style="list-style-type: none">- Auswertung der Umfrage	13.02.10	X
Stephen	<ul style="list-style-type: none">- Erstellen der Statistiken	14.02.10	X
Matthis	<ul style="list-style-type: none">- Deckblatt	15.02.10	X
Stephen	<ul style="list-style-type: none">- Einleitung	15.02.10	X
Stephen & Matthis	<ul style="list-style-type: none">- Vorhandene Kenntnisse	16.02.10	X
Stephen	<ul style="list-style-type: none">- 3.1 Freizeitverhalten heutiger Schüler	17.02.10	X

Matthis	- 3.2 Wie lange lernst du pro Tag für die Schule?	17.02.10	X
Matthis	- 3.3 Welche Sportart übst du in deiner Freizeit aus?	17.02.10	X
Matthis	- 3.4 Wie oft triffst du dich mit deinen Freunden?	18.02.10	X
Stephen	- 3.5 Wie lange schaust du täglich Fernsehen?	18.02.10	X
Stephen	- 3.6 Wie lange sitzt du täglich vor dem Computer?	19.02.10	X
Stephen	- 3.7 Bist du in einem sozialen Netzwerk angemeldet?	19.02.10	X
Matthis	- 3.8 Cyber-Mobbing	19.02.10	X
Matthis	- 3.9 Ego-Shooter	22.02.10	X
Stephen	- Literaturverzeichnis	25.02.10	X
Stephen	- Selbstständigkeitserklärung	25.02.10	X
Stephen & Matthis	- Gewonnene Kenntnisse	26.02.10	X
Stephen	- Zusammenfügen des gesamten Portfolio	27.02.10	X

Verfasser des Portfolio



Stephen Gibbs

stephengibbs@gmx.de



Matthis Frankenstein

matthis1860@hotmail.de