

4 FALLSITUATION 

Fallsituation 1: Faszination digitale Spiele – was tun bei Problemen im Alltag?



Lesen Sie sich die Fallsituation durch und versuchen Sie, die verschiedenen Standpunkte der beteiligten Personen nachzuvollziehen. Nehmen Sie dann die Rolle der Fachkraft ein.



Beschreiben Sie konkret, wie Sie in der Situation handeln würden. Bedenken Sie dabei, welche Konsequenzen Ihre Handlungen auf die beteiligten Personen, Ihr Team und den Arbeitsalltag hätten. **Notieren Sie Ihr Handlungskonzept stichpunktartig.** Wenn Sie die Aufgabe in Präsenz bearbeiten, haben Sie dafür 20 Minuten Zeit.



Für weitere Informationen schauen Sie sich im »Digitalen Element: Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen« bei der Altersgruppe Grundschule den Bereich zu digitalen Spielen an. Nehmen Sie in Ihren Notizen zur Fallsituation auch Bezug darauf, wie Sie in der Rolle der Fachkraft im Hinblick auf eine möglicherweise übermäßige Nutzung digitaler Spiele handeln würden.



In der Nachbereitung vergleichen Sie Ihre Ergebnisse mit denen Ihrer Mitstudierenden: Wie hätten die anderen gehandelt? Welche möglichen Lösungsansätze gibt es für die Fallsituation und welche Vor- und Nachteile haben diese?

Fallsituation:

In Ihrer Tätigkeit im Hort betreuen Sie Grundschul Kinder nach Schulschluss und helfen ihnen auch bei den Hausaufgaben. Dabei fällt Ihnen auf, dass der 8-jährige Nico in letzter Zeit sehr übermüdet wirkt. Die Hausaufgaben fallen ihm schwer, er möchte aber keine Hilfe annehmen. Während er früher viel Kontakt zu anderen Kindern hatte, wirkt er nun oft abwesend und schottet sich ab. Manchmal zeigt Nico auch aggressives Verhalten. Bei einem Gespräch mit Nicos Freunden zeigen diese sich genervt, weil Nico seit Wochen nur noch über ein digitales Spiel spricht. An etwas anderem zeigt er kaum noch Interesse.

