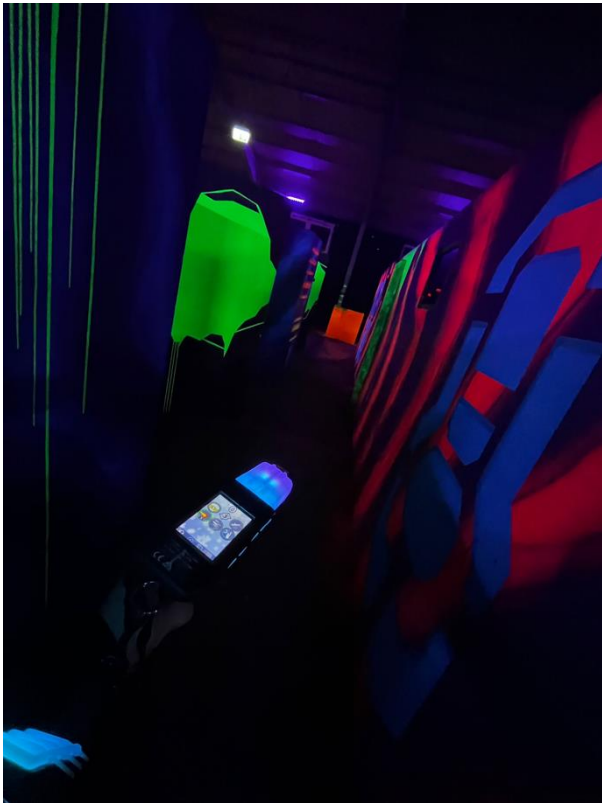


LaserZone Bielefeld – Wo der Unterricht zur Mission Possible wird

Kann das LaserTag-Spielen für einen Wandertag empfohlen werden?



LaserTag – wo der Pausenhof zur Arena wird und die SchülerInnen erfahren, dass Teamarbeit manchmal wichtiger ist als die Antwort auf die Frage: „Wann werde ich das jemals im echten Leben brauchen?“

In einer Welt voller Aufgaben, Klassenarbeiten bzw. Klausuren und diverser Lernangebote, stellt sich die Frage: Wie kann der Schulalltag aufregender gestaltet werden? Die Antwort kommt in Form von Laser-Tag - dem sportlichen Phänomen, das nicht nur die Klassengemeinschaft stärkt, sondern auch dafür sorgt, dass die Pädagogiklehrerin oder der Mathematiklehrer plötzlich wie Agenten aus Filmen aussehen. Statt Smartboard und iPad haben wir Phaser und Infrarotsignale. Setzt sich der neue Trend in der Bildung und an unserer Schule durch?

Um dies zu prüfen besuchte der Leistungskurs Pädagogik der Qualifikationsphase 1 der Gesamtschule Halle Westfalen das LaserZone in Bielefeld am 07.12.2023, um das beworbene pädagogische Konzept der LaserZone in Bielefeld zu testen und nach pädagogischen Kriterien zu bewerten. Im Folgenden werden die Ergebnisse der kollaborativen Erläuterung, Analyse und Beurteilung einzelner pädagogischer Kriterien der SchülerInnen des Leistungskurses gesammelt ausgeführt.



Eine abschließende Abstimmung des Leistungskurses ergab eine **eingeschränkte/bedingte Empfehlung** mit einer **deutlichen Tendenz zu einer uneingeschränkten Empfehlung** des LaserTags für einen Wandertag.

1) Kriterium „Mobbing“¹

Im gegenwärtigen Kontext ist Mobbing nach wie vor weit verbreitet, einschließlich Beleidigungen, Schikanen und Cyber-Mobbing. Besorgniserregend ist, dass die Opfer häufig unbemerkt bleiben, auch von Lehrkräften. Daher ist es von großer Bedeutung, Mobbing im Alltag anzusprechen. LaserTag kann Tätern und Opfern gleichermaßen helfen, sich selbst zu reflektieren. Im Gegensatz zum gezielten Angriff auf eine Einzelperson beim Mobbing erfordert LaserTag die Zusammenarbeit von Teams. Jede Person ist integraler Bestandteil des Teams und kann zum gemeinsamen Erfolg beitragen. Die Täter können erleben, dass sie ständig in Gefahr sind, was sie in die gleiche Position wie ihre Opfer versetzt (Olweus 1991). LaserTag kann jedoch auch die Aggressionen des Mobbingtäters verstärken und zu weiteren Konflikten führen. Daher sollte darauf geachtet werden, dass das LaserTag-Spiel gründlich pädagogisch vorbereitet und anschließend reflektiert wird, um einer Verschärfung von Mobbing vorzubeugen.

2) Kriterium „Stress und Druck in der Schule“

Stress und Druck in der Schule werden von verschiedenen Faktoren beeinflusst und es ist wichtig zu beachten, dass Menschen unterschiedlich darauf reagieren. LaserTag kann einerseits als Entspannungsmöglichkeit und Ausgleich zum Schuldruck dienen, andererseits jedoch auch zusätzlichen Stress erzeugen, insbesondere, wenn ein hoher Ehrgeiz besteht oder wenn sich Teilnehmende in großen Gruppen unwohl fühlen. Während körperliche Aktivität beim LaserTag die Freisetzung von Endorphinen, die als natürliche Stressabbauhormone wirken, fördern kann, sollte berücksichtigt werden, dass der Erfolg dieser Methode von der Regelmäßigkeit der Aktivitäten abhängt. Mit körperlichen Aktivitäten kann der Cortisolspiegel reguliert werden. Cortisol ist ein Hormon, das bei Stress freigesetzt wird. Bei regelmäßiger Bewegung wird die Cortisolproduktion ausgewogen und kann Stress reduzieren. Dem ist hinzuzufügen, dass weitere Aktivitäten außerhalb des normalen Umfelds eine Ablenkung vom Alltagsstress sein können (Selye, Ratey). LaserTag kann zwar das Teamwork stärken, dennoch sollte beachtet werden, dass es kein Allheilmittel gegen Stress und Druck ist und unter Umständen sogar bestehende Probleme verschärfen kann (Dweck, Asch). Darüber hinaus ist die multifaktoriell bedingte Drucksituation an der Schule im eigenen Rahmen zu beobachten und zu reflektieren.

3) Kriterium „Klassenverband stärken“

Die Atmosphäre im Klassenverband beeinflusst maßgeblich die Motivation, Lernbereitschaft und emotionale Verfassung der SchülerInnen. Eine starke Teamgemeinschaft sorgt somit für ein angenehmes Arbeitsklima, wie auch die Wilhelms-Universität in Münster 2017 im Projekt „starke Klasse“ erforschte. LaserTag bietet mit dem Spielmodus „Headhunter“ (LaserZone 2023) eine Möglichkeit, die Teamfähigkeit zu fördern. Dieses Modul erfordert eine enge Zusammenarbeit, Gestik- und Mimik-Deutung sowie Kommunikation im Team, um das gemeinsame Ziel zu erreichen. Die positive Wirkung auf die Klassengemeinschaft ist offensichtlich. Allerdings sollte berücksichtigt werden, dass eine nachhaltige Veränderung nur durch regelmäßige Anwendung des Moduls gewährleistet ist, um beispielsweise die Lerneffekte operanter Konditionierung nach Albert Bandura zu erreichen. Eine Nutzung außerhalb der Schule könnte dazu beitragen, den Klassenverband weiter zu stärken. Eine weitere Option wäre die Integration von LaserTag-Elementen im Sportunterricht.

¹ Die Module „Mobbing“, „Stress und Druck in der Schule“ und „Klassenverband stärken“ werden im Rahmen des SchoolTag Angebotes von LaserZone als pädagogische Reflexionsanlässe vorab der E-Mail an die Lehrperson verschickt. Auf Anfrage erhält man die Information, dass die Vor- und Nachbereitung dieser pädagogischen Reflexionsanlässe mitarbeiterabhängig sei. Ausdrücklich wird daher die Vor- und Nachbereitung mithilfe der per E-Mail verschickten Ausführungen zu den Modulen im schulischen Rahmen empfohlen.

4) Kriterium „Sportliche Aktivität“

Während der Ausübung von LaserTag-Aktivitäten werden verschiedene sportliche Handlungen wie Laufen, Kniebeugen und Kraftübungen durchgeführt. Es wurde nachgewiesen, dass sportliche Betätigung nachweislich zur Steigerung der Konzentration und Lebensqualität von Kindern beiträgt (Hanssen-Doose 2021). Das LaserTag-Spiel trägt daher dazu bei, dass SchülerInnen ihre Konzentrationsfähigkeit verbessern und insgesamt zufriedener werden. Es ist jedoch zu beachten, dass für eine effektive Förderung der Konzentration und Lebensqualität eine regelmäßige sportliche Aktivität erforderlich ist (Hanssen-Doose 2021). Einerseits könnte es sein, dass einige SchülerInnen bereits in ihrer Freizeit sportliche Aktivitäten ausüben. Andererseits zeigt sich, dass das LaserTag-Spiel bei SchülerInnen, die wenig oder gar keinen Sport regelmäßig in ihrer Freizeit treiben, keine Verbesserung der Konzentration und Lebensqualität bewirkt. Daher kann das LaserTag-Spiel nur dann empfohlen werden, wenn es regelmäßig in den Schulalltag integriert wird, um tatsächlich eine Steigerung der Konzentration und Lebensqualität zu erreichen. Eine denkbare Maßnahme wäre beispielsweise die Einbindung von LaserTag-Elementen in den Sportunterricht.

5) Kriterium „Koordination und Motorik“

Beim LaserTag werden wichtige koordinative und motorische Fähigkeiten beansprucht, einschließlich Ducken, Zielen, Beweglichkeit und dem Balanceakt zwischen Schnelligkeit, Ausdauer und Kraft. Die Förderung dieser Fähigkeiten trägt nicht nur zur motorischen Entwicklung bei, sondern stärkt auch Intelligenz und athletisches Selbstkonzept. Es ist wichtig zu betonen, dass die Förderung der koordinativen und motorischen Fähigkeiten nicht ausschließlich auf den LaserTag-Ausflug beschränkt bleiben sollte, sondern auch im Alltag eine Rolle spielen sollte. So stellte Ahnert (2005) heraus, dass SchülerInnen sportliche Aktivitäten und Sportinteresse für eine erfolgreiche Umsetzung im Elternhaus kennengelernt haben müssen.

6) Kriterium „Infrarotsignalgeber (Phaser)“

Die beim LaserTag verwendeten Phaser senden und empfangen Infrarotstrahlen. Sie sind Teil der Ausrüstung und ermöglichen das Zielen auf andere Spieler zur Punkteerzielung. Getroffene Spieler werden vom Phaser erkannt und mit Punkten bewertet. Die Phaser tragen zur Realitätsnähe des Spiels bei und bieten durch freigeschaltete „achievements“ Belohnungen für Fortschritte. Spieler erhalten Hilfestellungen und Motivation durch Phaser-Anweisungen. Die Schwierigkeitsstufen sind anpassbar, um das Spiel für verschiedene Fähigkeiten und Altersgruppen geeignet zu machen. Leicht und einfach zu bedienen, sind Phaser für Kinder jeden Alters zugänglich. Trotzdem kann die Verwendung eine symbolische Darstellung von Gewalt sein und aggressive Verhaltensweisen verstärken. Das konditionierte „Abknallen“ im Spiel könnte bei Kindern zu aggressivem Verhalten führen, weshalb die Einstellung gegenüber Gewalt reflektiert und beobachtet werden sollte (Bandura 1973). Der Phaser ist eine wichtige Grundlage für das Spiel, aber die potenziellen Auswirkungen auf die Einstellung gegenüber Gewalt sollten nicht verharmlost werden (Heitmeyer 2002). In der Schule kann eine Reflexion über die Bedeutung des Phasers stattfinden, und das Feedback der Kinder während des Spiels kann eine richtige Einstellung verstärken. Es ist jedoch auch wichtig, andere Einflussfaktoren auf gewalttätiges Verhalten zu prüfen.

7) Kriterium „Mündigkeit“

Mündigkeit bedeutet, den eigenen Verstand eigenständig zu nutzen, und wird pädagogisch in Selbstkompetenz, Sozialkompetenz und Sachkompetenz unterteilt (Hobmaier 2012). LaserTag fördert Selbstkompetenz, indem Teilnehmende lernen, selbstbestimmt zu handeln und Verantwortung zu übernehmen. Die Förderung der Sozialkompetenz zielt auf erfolgreiche Kooperation, Kommunikation und Konfliktlösung ab, die ebenfalls im Spiel für den Erfolg relevant sind. Die Sachkompetenzförderung ist beim LaserTag weniger ausgeprägt, da der Fokus auf dem Gegenteil liegt: dem „Abschießen“. Obwohl

LaserTag das Mündigkeitskonzept unterstützen kann, schließt es bewusst ein wichtiges Kriterium aus. Um eine tatsächliche Mündigkeitsförderung zu erzielen, ist die Vor- und Nachbereitung auf sachlicher Grundlage unabdingbar. Ohne diese Vor- und Nachbereitung ist die pädagogische Wirksamkeit umstritten und es könnten geeignete Alternativen für schulische Ausflüge zur Mündigkeitsförderung existieren.

8) Kriterium „Empathie“

Während des LaserTag-Spiels zeigt sich ein ausgeprägtes Empathievermögen gegenüber Teammitgliedern, inklusive der Fähigkeit, deren Empfindungen, Emotionen und Persönlichkeit zu erkennen. Handlungen von Mitspielenden müssen kalkuliert und Einstellungen zueinander erkannt und abgewogen werden. Gemäß Psychologe Carl R. Rogers fördert Empathie Veränderung. Im LaserTag gilt es, Beziehungen lebendig, aktiv und unterstützend zu gestalten. Das Spiel stärkt das Vertrauen und intensiviert die Teambeziehungen. Jedoch besteht die Gefahr, dass Spieler Empathie ausnutzen, indem sie Emotionen vortäuschen, was zu Misstrauen führen kann. Ein LaserTag-Ausflug kann den Klassenbund stärken, doch sollte vorher das Thema Ausnutzung durch Emotionsvortäuschung besprochen werden, um Missverständnisse zu vermeiden.

9) Kriterium „Verantwortungsbewusstsein“

Verantwortungsbewusstsein ist die Fähigkeit, für das eigene Handeln persönlich einzustehen und die damit verbundenen Pflichten und Konsequenzen zu tragen. Im Kontext des LaserTags zeigt sich dies besonders durch die Teamaufteilung, wodurch eine bewusstere Mitverantwortung für den Erfolg oder Misserfolg des Teams entsteht. Die Entwicklung von Verantwortungsbewusstsein reduziert unüberlegtes Handeln und kann positive Auswirkungen auf das persönliche sowie berufliche Leben haben. Sie demonstriert Reife, Zuverlässigkeit und fördert die soziale Umgebung sowie das Vertrauen der Mitmenschen. Zudem ermöglicht Verantwortungsbewusstsein effektive Problemlösungen und trägt zur persönlichen Entwicklung bei. Im LaserTag wird das Verantwortungsbewusstsein innerhalb des Teams gestärkt und fördert weitere Fähigkeiten wie Kommunikation und Vertrauen. Es ist wichtig zu beachten, dass die Wahrnehmung von Verantwortung von der Perspektive der Situation abhängt. In komplexeren Situationen steigt die Verantwortung, wobei es nicht um die Absicht, sondern um das tatsächliche Handeln geht. Unsicherheit kann jedoch ein Schadensrisiko darstellen, insbesondere in komplexen Situationen wie undeutlichen Regeln im LaserTag, die jedoch zu Beginn deutlich erklärt und dargestellt werden. Mitarbeitende kontrollieren die Einhaltung der Regeln und schließen Mitspielende bei Regelverstößen aus.

10) Kriterium „Entwicklungstheorien“

Das Spielen von LaserTag kann die individuelle Entwicklung fördern, indem verschiedene Kompetenzen gestärkt werden. Die Theoretiker Piaget und Erikson werden im Kontext des Spiels in Beziehung gesetzt. Beide gehen davon aus, dass sich Menschen kontinuierlich weiterentwickeln. Piaget postuliert ein Prinzip des kontinuierlichen, unterbewussten Lernens. Die Anwendung verschiedener Fähigkeiten im Spiel beansprucht die Denkstrukturen eines Individuums. Durch den initialen inneren Konflikt zu Beginn des Spiels lernt das Individuum, sich besser zu konzentrieren und seine Multitasking-Fähigkeiten zu verbessern. Dies kann sich positiv auf schulische Aktivitäten auswirken. Es ist jedoch zu beachten, dass Individuen unterschiedliche Entwicklungen erlebt haben, was die Entwicklung im Spiel beeinflussen kann (z.B. Kriegserfahrungen). Personen mit negativen Erfahrungen könnten das Spiel mit negativen Emotionen verknüpfen. Fortschritte in der Entwicklung sind möglich, jedoch nicht zwingend. Bei Klassendiskussionen sollten individuelle Schülerbedürfnisse berücksichtigt und die Möglichkeit zur anonymen Äußerung von Anliegen geboten werden.

Beispielhaft erfordert die Teilnahme am LaserTag erfordert eine konkrete operationale Denkweise, die

gemäß Jean Piaget im dritten Stadium zwischen dem siebten und elften Lebensjahr entwickelt wird. Erfolgreiches Spielen erfordert ständige Aufmerksamkeit und vorausschauendes Handeln. Die konkrete operationale Denkweise nach Jean Piaget trägt zur verbesserten Einordnung verschiedener Situationen bei. Das LaserTag-Spiel ermöglicht den SchülerInnen, ihre Einordnungsfähigkeiten zu verbessern und erfolgreich zu spielen, indem sie den anderen stets einen Schritt voraus sind, um nicht getroffen zu werden. Es ist jedoch zu beachten, dass die operationale Denkweise nicht bei allen gleichzeitig vollständig ausgeprägt ist. Dies birgt die Gefahr, dass einige Kinder benachteiligt werden und kein angemessenes Erfolgserlebnis haben. Das LaserTag-Spiel ist für Kinder und Jugendliche mit einer gefestigten operationalen Denkweise geeignet. Daher sollte die Entscheidung für die Teilnahme gemeinsam mit den Kindern getroffen werden, um sicherzustellen, dass alle einverstanden sind, diesen Ausflug gemeinsam zu unternehmen.

11) Kriterium „Toleranz“

Toleranz ist entscheidend für Frieden und soziale Entwicklung. Die UNESCO betont, dass Toleranz durch Wissen, Offenheit und Kommunikation gefördert wird. Beim LaserTag-Spielen fiel eine Förderung der Toleranz auf, insbesondere bei der zufälligen Teamzuordnung. Trotz anfänglicher Herausforderungen verbesserten sich Offenheit und Kommunikation, wie in den Pausen zwischen den Spielrunden deutlich wurde. Hier tauschten Spieler Meinungen aus, auch mit weniger bekannten MitschülerInnen. Die Förderung von Wissen ist beim LaserTag weniger offensichtlich, könnte jedoch durch gezielte Diskussionen über Toleranz vor oder nach dem Spiel integriert werden. Insgesamt entwickelt sich die Toleranz während des Spiels teilweise, wobei einige Aspekte gefördert werden, während andere vernachlässigt werden. Umfassende Toleranzförderung erfordert auch die Berücksichtigung von Wissensaspekten, die in der Vor- und Nachbereitung aufgegriffen werden können.

Bitte beachten: diese Analyse basiert auf hypothetischen, teilweise subjektiven und objektiven Annahmen. Es ist wichtig, dass jede Implementierung von LaserTag oder ähnlichen Aktivitäten in Schulen sorgfältig geplant, auf die Lerngruppe abgestimmt und reflektiert wird, um sicherzustellen, dass die potenziellen Vorteile maximiert und mögliche Risiken minimiert werden.

