



Bildmontage: Jürgen Slegers

Themenbereich:

Teil 4: **Basiswissen „Digitale Spielräume“**

- Internetangebote und Institutionen

Ansprechpartner:

Kontakt:

Copyright:

Jürgen Slegers, Institut Spielraum:

juergen.slegers@fh-koeln.de // fh-koeln.de/spielraum

Jürgen Slegers



Der gesamte Beitrag steht unter einer Creative-Commons-Lizenz und darf entsprechend der Lizenz (BY-NC-ND) verwendet werden. Informationen zur CC-Lizenz: <http://de.creativecommons.org>

Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht.

Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autorenangaben (Name, Institution und Kontakt) aufgenommen werden.

Kontakt: kontakt@gameskompakt.de



Internetangebote und Institutionen

Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW

Informationen rund um Kinder- und Jugendschutz, Handreichung „Fragen und Antworten zu Computerspielen“, Broschüren, Service-Telefon

www.ajs.nrw.de

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

Informationen zum gesetzlichen Jugendmedienschutz, Tipps zum Medienalltag von Kindern und Jugendlichen, hilfreiche Broschüren zu unterschiedlichen Themen (z.B.: "Computerspiele - 20 Fragen und Antworten zu gesetzlichen Regelungen und zur Medien-erziehung")

www.bundespruefstelle.de

Bundeszentrale für politische Bildung (BpB)

Themenportal zu Computer- und Videospiele; Artikel zu medienpädagogischen und gesellschaftlichen Aspekten, Interviews, aktuelle Diskussionen, Link- und Literaturverzeichnis

www.bpb.de

gameskompakt.de

Spiele muss man spielen, um sie zu verstehen.

Das Angebot „**gameskompakt** – Medienkompetenz im Koffer“ beinhaltet neben den gängigsten Spielkonsolen und ausgewählten Spielen auch fertige Arbeitsmaterialien, Unterrichtseinheiten, Methodensets und konkrete Anregungen, um sich mit dem Thema Computer- und Videospiele auseinander zu setzen. Der Koffer kann kostenlos ausgeliehen werden.

Das Angebot „**gameskompakt.de** – Medienkompetenz im Internet“ bietet neben kostenlosen und stets aktualisierten Materialien auch die Möglichkeit, Anregungen und Erfahrungsberichte oder eigene Konzepte zu veröffentlichen.

www.gameskompakt.de



Internauten

Umfangreiches Schulungsmaterial zum Thema Chancen und Risiken des Internets. Die Materialien sind zielgruppengerecht (in Form kleiner Comicclips) aufbereitet und kostenlos im Netz verfügbar. In einem Bereich für Eltern und Lehrer werden zudem wertvolle Tipps zum Einsatz der Materialien und zum Umgang mit dem Thema geliefert.

www.internauten.de

jugendschutz.net

jugendschutz.net untersucht jugendschutzrelevante Angebote im Internet und drängt auf die Einhaltung von Jugendschutzbestimmungen. Beschwerdestelle, an die sich Eltern oder Lehrer wenden können.

www.jugendschutz.net

klicksafe

Förderung von Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz; umfangreiche Infos für Eltern und Pädagogen zum Thema „Online-Spiele“

www.klicksafe.de

PEGI

Pan European Game Information; europaweites Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele, Datenbank und Informationen zum Thema

www.pegi.info

Schau-Hin

Die Aktion Schau-Hin gibt Eltern und Pädagogen Informationen und Tipps zum Umgang mit elektronischen Medienangeboten; nützliche Ratgeberhefte zu den einzelnen Medienbereichen (z.B.: Persönliche Daten und Internet, Musik, Fernsehen, Games) stehen online zur Verfügung.

www.schau-hin.info



SIN-Studio im Netz

SIN-Studio im Netz; vergibt jährlich den PÄDI (Pädagogischer Interaktiv-Preis) als Auszeichnung für pädagogisch wertvolle Computerspiele und Webseiten.

www.sin-net.de

Spawnpoint - Institut für Computerspiel

Das Institut für Computerspiel - Spawnpoint klärt in emanzipatorischer Tradition der Medienpädagogik Spieler und Nicht-Spieler von Computerspielen über Chancen und Risiken auf. Das Computerspiel erfährt durch das Institut Legitimation als wichtiger Freizeitfaktor, als Kommunikations- und Interaktionsmittel, als Kultur- und Sportbereich sowie als methodisches Mittel. Insbesondere steht der Kontakt zur Spieler-Community im Fokus der Arbeit des Instituts.

www.ics-spawnpoint.de

Spawnpoint - Online-Spielplatz

Um über Computerspiele adäquat diskutieren oder gar urteilen zu können, sollte das Sammeln von Spielerfahrung einen wichtigen Teil in Fort- und Weiterbildungen von Multiplikatoren, wie LehrerInnen, SozialpädagogInnen und Jugendlichen einnehmen. Da die Zeit hierfür oft fehlt hat das Institut für Computerspiel - Spawnpoint mit einer eigenen Plattform hierfür den nötigen „Spielraum“ geschaffen und lädt alle Interessierten ein, hier mitzuspielen.

www.ics-spielplatz.de

spielbar.de

Datenbank der Bundeszentrale für politische Bildung mit Vorstellungen von Computerspielen aus pädagogischer Sicht. Hier können auch eigene Beurteilungen eingestellt werden. Weitere Informationen rund um das Thema Computerspiele werden in Themenschwerpunkten (z.B. Computerspielsucht, Mädchen und Computerspiele, Serious Games) behandelt.

www.spielbar.de



Spieleratgeber-NRW

Pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Videospielen des Vereins ComputerProjekt Köln; pädagogische Spielbeurteilungen, Spieledatenbank Projekte in pädagogischen Praxisfeldern, Essays zu Spiel- und Jugendkulturrelevanten Themen, Literatur- und Linksammlung, www.spieleratgeber-nrw.de

Spiel- & Lernsoftware pädagogisch beurteilt

Jährlich erscheinende Publikation mit Beurteilungen aktueller Software, Band 20 (2010/11) wird auf den Seiten des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend als pdf zur Verfügung gestellt und kann hier auch kostenlos als Printversion bestellt werden.

www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=166554.html

Spielraum – Institut zur Förderung von Medienkompetenz, Fachhochschule Köln

Auf der Webseite von Spielraum gibt es zahlreiche Beiträge zum Thema Faszinationskraft von Computer- und Videospielen, Risiken und Chancen, Spielinhalten, Jugendmedienschutz, Wirkungsfragen u.v.a.

Kommentierte Links, konkrete Unterrichtseinheiten und Module zeigen Möglichkeiten für den praktischen Einsatz in der Familie, Schule oder außerschulischen Jugendarbeit.

www.fh-koeln.de/spielraum

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Alterseinstufungen von Computer- und Videospielen, Hintergrundinformationen und Datenbank aller Computer- und Videospiele-Kennzeichnungen.

www.usk.de



Anmerkung

Auf folgenden Internetseiten befinden sich weitere Unterrichtseinheiten. Zudem werden Informationen und Anregungen für den Umgang mit dem Thema Computerspiele im familiären, im schulischen und außerschulischen Kontext bereitgestellt.

gameskompakt.de // fh-koeln.de/spielraum

Erfahrungsberichte, Anregungen und/oder Weiterentwicklungen vorliegender Materialien sind ausdrücklich erwünscht.

Ebenfalls können nach Absprache eigene Materialien mit Autorenangaben (Name, Institution und Kontakt) aufgenommen werden.

Kontakt: kontakt@gameskompakt.de

**Platz für
eigene Notizen**