

Anm.:

Dieses Handout wurde für eine Lehrerfortbildung zum Thema „Computerspiele(n) im Unterricht“ erstellt, bietet aber auch anderen Interessierten erste Anregungen und Vertiefungsmöglichkeiten.





games  
kompakt.de

gameskompakt.de

## gameskompakt – Medienkompetenz im Koffer

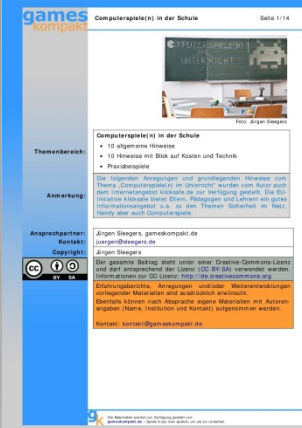
Das Angebot **gameskompakt** ermöglicht eine individuelle, konstruktive, kritische und kreative Auseinandersetzung mit dem Thema und Gegenstand „Games“.

Zielgruppe: Eltern, Lehrer, Pädagogen und Multiplikatoren

Online:

[gameskompakt.de/site.112.de.html](http://gameskompakt.de/site.112.de.html)





gameskompakt.de

## Computerspiele(n) im Unterricht

- 10 allgemeine Hinweise
- 10 Hinweise mit Blick auf Kosten und Technik
- Praxisbeispiele

Online:

[gameskompakt.de/site.72.de.1.html](http://gameskompakt.de/site.72.de.1.html)





games kompakt Tipps für den Medienalltag in der Familie Seite 1/10



**Basistexten 5 - „Tipps für den Medienalltag in der Familie“**



Themenbereich: Tipps für den Medienalltag in der Familie  
Hinweise und Anregungen für den Umgang mit Computer- und Videospielen

Anmerkung: Der Text ist auch in ähnlicher Form erschienen in: Praxisratgeber zur Betreuung und Bildung von Kindern und Jugendlichen, Band 1, Band März 2013, Forum Verlag, Neuruppin

Ansprechpartner: Jürgen Steeger, gameskompakt.de  
Kontakt: jsteege@steeger.de  
Copyright: Jürgen Steeger

Der gesamte Beitrag steht unter einer Creative Commons Lizenz und darf entsprechend der Lizenz (CC BY-NC) verwendet werden. Informationen zur CC-Lizenz: [http://de.wikipedia.org/wiki/Urheberrecht\\_in\\_Deutschland](http://de.wikipedia.org/wiki/Urheberrecht_in_Deutschland)  
(Einsparungsrichtlinien, Anregungen und/oder Weiterverwendungen)  
Übernahme können nach Absprache eigene Materialien mit Zitieren (Angabe Name, Funktion und Kontakt) aufgenommen werden.

Kontakt: kontakt@gameskompakt.de

gameskompakt.de

## Tipps für den Medienalltag in der Familie

Allgemeine Hinweise und Anregungen für den Umgang mit Computer- und Videospielen in der Familie

Online:

[gameskompakt.de/site.87.de.1.html](http://gameskompakt.de/site.87.de.1.html)





## Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

### Elternratgeber Computerspiele

In vier Kapiteln geht es um die entscheidenden Probleme und Fragen, die im Zusammenhang mit Computerspielen in der Familie auftreten können.

Online:

[usk.de/fileadmin/documents/USK-Elternratgeber.pdf](http://usk.de/fileadmin/documents/USK-Elternratgeber.pdf)





Stadt Köln, Amt für Kinder, Jugend und Familie  
Abteilung Kinderinteressen und Jugendförderung  
Fachstelle Jugendmedienschutz/Medienpädagogik

## Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt - Band 23

Online: Publikationen -> Stichwort „Lernsoftware“

[www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/  
publikationen,did=203890.html](http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=203890.html)





SIN-Studio im Netz  
(Ansprechpartner: Hans-Jürgen Palme und Petra Metz)  
(Realisation)

## Broschüre "Multimedia-Lernzentrum": Lernsoftware pädagogisch beurteilt

Lernsoftware für erste bis sechste Klassen aus einem medienpädagogischen Blickwinkel beurteilt.

Online:

[sin-net.de/index.php?id=367](http://sin-net.de/index.php?id=367)







Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend  
(Österreich)

## Lernen mit Computer spielen Ein Handbuch für Pädagoginnen/Pädagoge

Neben Serious-Games finden Sie hier auch  
Erfahrungsberichte über den Einsatz von herkömmlichen  
Computerspielen im schulischen Kontext.

Online:

<http://tinyurl.com/cxr7d2g>



Medienpass NRW

## COMPUTERSPIELE – EIN MEDIUM WIE JEDES ANDERE?

Unterrichtseinheiten für die 3. und 4. Klasse zum Thema „Computerspiele“ im Rahmen der Initiative „Medienpass NRW“.

Online:

[lehrplankompass.nrw.de/  
grundschule/pcspieletk1modul\\_1.pdf](http://lehrplankompass.nrw.de/grundschule/pcspieletk1modul_1.pdf)





IfD Allersbach und Deutsche Telekom Stiftung (Hrsg.)

## Digitale Medien im Unterricht

Möglichkeiten und Grenzen  
Die Sicht von Lehrkräften und Schülern

**Anm.: Computerspiele tauchen in der Umfrage nicht auf.**

Online:

<http://www.telekom-stiftung.de/dtag/cms/contentblob/Telekom-Stiftung/de/2332730/blobBinary/Allensbach-Studie+Web-PDF.pdf>





JFF – Institut für Medienpädagogik

## Computerspiele in der pädagogischen Arbeit

Expertise im Rahmen der wissenschaftlichen Begleitung  
des Projekts GamesLab

Online:

[jff.de/games/gameslab-expertise](http://jff.de/games/gameslab-expertise)



Eike Rösch / Kathrin Demmler / Elisabeth Jäcklein-Kreis  
/ Tobias Albers-Heinemann (Hrsg.)

## Medienpädagogik Praxis Handbuch

Grundlagen, Anregungen und Konzepte  
für aktive Medienarbeit



Alle „Rezepte“ für das  
**Medienpädagogik Praxis Handbuch**  
sind hier ebenfalls online veröffentlicht.

[medienpaedagogik-praxis.de](http://medienpaedagogik-praxis.de)





Martin Geisler, Sebastian Ring und Jürgen Slegers:

# Medienpädagogische Projekte zu Computerspielen Themen, Methoden und Zielrichtungen

in merz 2012/04

merz thema online

## Medienpädagogische Projekte zu Computerspielen.

Eine Übersicht über Themen, Methoden und Zielrichtungen.

Regelmäßig Onlinepublikationen zum Themeneinstieg „Spielerkultur(en)“  
merz | medien + erziehung 02/2012

Im Vorfeld zur Veröffentlichung der merz 4/12 werden durch einen Call for Projects knapp 10 Best Practice-Projekte von der pädagogischen Arbeit mit und zu Computerspielen gewonnen. Im Folgenden werden Aspekte zu Projekttypen, Finanzierung, Zielgruppen, Zielsetzungen, Methoden, aber auch zu angrenzende Spielen und weiteren im Projekt relevanten Themen erörtert. Die Publikationen sollen für eine breitere Leserschaft dienen. In dieser Online-Publikation werden ausführlichere Informationen in Form von Projektbeschreibungen zur Verfügung für weitere Anregungen für eine weitere Entwicklung pädagogischer Arbeit zu Games und geben einen Überblick über die gegenwärtige landesweite pädagogische Praxis und Maßnahmen – gewonnen aus der Vernetzung und teilweise in recht knappen Form. Für detaillierte Auskünfte und Kontaktadressen zu Projektverantwortlichen sind angegeben. Die Erstellung einer detaillierten Landkarte medienpädagogischer Angebote in Computerspielen, in der „Best Practices“ beispielhafte Best Practices sind über ein strukturiertes Webportal, Communityseiten, Übersichts- und Verbindungsseiten zwischen Projekten durchzuführen, bedürfte zu weiterer systematischer Erhebung der gegenwärtigen pädagogischen Praxis an Universitäten, das sich leisten wird.

Falls Sie sich einem eigenen pädagogischen Projekt zu setzen sind, können Sie in diese Liste aufgenommen werden möchten, wenden Sie sich bitte per E-Mail an die merz-Redaktion (merz@ppk.de).

## Online (Übersicht)

[merz-zeitschrift.de/  
bestpractice\\_computerspiele](http://merz-zeitschrift.de/bestpractice_computerspiele)





Marco Fileccia, Johannes Fromme und Jens Wiemken\*

Best-Practice-Kompass  
**Computerspiele im Unterricht**

Lehrerhandbuch

\* Handreichung basiert auf dem Forschungsbericht  
„Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht“

Online:

[lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/downloadproducts/  
BestPracticeKompass\\_Computerspiele\\_Web.pdf](http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/downloadproducts/BestPracticeKompass_Computerspiele_Web.pdf)





Daniel Heinz, Tobias Schmölders  
unter Mitarbeit von Matthias Felling, Martin Müsgens

## Elternabend Computerspiele

Handreichung für Referentinnen und Referenten

Online:

[klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/  
klicksafe\\_Materialien/klicksafe\\_computerspiele  
\\_Final\\_Web.pdf](https://klicksafe.de/fileadmin/media/documents/pdf/klicksafe_Materialien/klicksafe_computerspiele_Final_Web.pdf)

