

Lesezeichen

Linktipps für die medienpädagogische Praxis



Thema:

Computerspiele und Medienpädagogik

Das Lesezeichen der Medienfachberatung für den Bezirk Oberpfalz informiert in kompakter Form über Online-Ressourcen zu aktuellen medienpädagogischen Themen. Für inhaltliche Vollständigkeit und Richtigkeit können wir trotz sorgfältiger Prüfung keine Haftung übernehmen.

WEBSEITEN

www.jff.de/games/

Die Website bietet viele Informationen aus dem Bereich „Games“. Ebenso bündelt das **JFF - Institut für Medienpädagogik** hier seine Studienergebnisse, Konzepte, Projektangebote und Materialien zu diesem Thema.

www.spielbar.de/

Informieren – Beurteilen – Diskutieren. **spielbar.de** ist die Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele

Spielbar.de informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen. Pädagogen/-innen, Eltern und Gamer/-innen sind eingeladen, ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen. Ebenso hilft **spielbar.de** Eltern und pädagogisch Verantwortlichen beim Einstieg in das Thema und stellt Tipps und Materialien für Alltag und pädagogische Praxis bereit.

www.klicksafe.de/themen/spielen/digitale-spiele

Klicksafe gibt einen Einblick in die Welt der Computerspiele: Genres, Plattformen, Trends, Spielebeurteilungen, Rechtliche Aspekte: Jugendschutz, Datenschutz, Kosten und Urheberrecht, Gewalt und Ethik.

www.spieleratgeber-nrw.de

Der **Spieleratgeber-NRW** ist eine pädagogische Informationsplattform zu Computer-, Konsolenspielen und Apps. Kinder und Jugendliche werden dabei in redaktionelle Prozesse aktiv mit eingebunden. Ihre Meinung ist der Grundstein der Beurteilungen.

Weiterhin versteht sich der **Spieleratgeber-NRW** als pädagogischer Reflektor der Gaming-Kultur. Er berichtet über Veranstaltungen und beleuchtet aktuelle Trends, Studien und die pädagogische Praxis. Außerdem bieten sie wertvolle Anregungen zur zeitgemäßen Medienerziehung und Didaktik.

www.internet-abc.de/eltern/computerspiele-online-konsolen.php

Die Eltern-Seite von **Internet-ABC** gibt Informationen und Erklärungen zu Computerspielen, Apps und Konsolen, so dass auch "Nicht-Spieler" mitreden und den mit der digitalen Spielwelt verbundenen medienerzieherischen Herausforderungen und Aufgaben gerecht werden können.

www.saferinternet.at/digitale-spiele/

Saferinternet.at gibt auf ihrer Website hilfreiche Tipps zum Themenbereich „Digitale Spiele“, beantwortet häufige Fragen und verfügt über eine Reihe an Informationsmaterialien, die zum kostenlosen Download oder je nach Verfügbarkeit auch als Printversion bereit stehen.

www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/index.cfm/uactive.10

Die Initiative „**Gutes Aufwachsen mit Medien**“ möchte Eltern und pädagogischen Fachkräften helfen, ihre Erziehungsverantwortung auch im digitalen Zeitalter wahrzunehmen. Für die Bündelung der Aktivitäten und Entwicklung weiterer Formate wurde das Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“ ins Leben gerufen.

Im Bereich „Digitale Spiele“ sind zahlreiche Materialien, Neuigkeiten, Tipps und aktuelle Studienergebnisse aus dem Bereich Games zu finden.

<http://spielraum.web.th-koeln.de/>

Spielraum ist ein Projekt des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik an der TH Köln, das sich pädagogisch mit digitalen Spielwelten auseinandersetzt und als kompetenter Vermittler zwischen Spielinteressen junger Menschen und Bedenken Erziehender fungiert. Es ist ein verantwortungsvoller Diskussions- und Ansprechpartner für Medienpädagogik im Bereich der digitalen Spielkultur.

www.digitale-spielewelten.de/

Digitale-Spielewelten.de ist eine „Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der digitalen Spielkultur“. Als Informations-, Präsentations- und Vernetzungsplattform bildet sie die vielfältigen Aktivitäten und Netzwerke im Bereich der digitalen Spielkultur ab.

www.creative-gaming.eu/

Seit 2007 macht sich die Initiative Creative Gaming für einen kreativen, kompetenten und kritischen Umgang mit digitalen Spielen stark. Die Initiative ist ein unabhängiger Zusammenschluss von Menschen mit unterschiedlichsten Hintergründen: Medienpädagogen, Medienkünstlerinnen, Wissenschaftler, Game-Designerinnen. Allen verbindet die Begeisterung, mit Spielen zu spielen, und diesen Ansatz weiterzutragen.

Mit Workshops, Fortbildungen, Ausstellungen und dem jährlichen Creative Gaming Festival „PLAY“ macht die Initiative Creative Gaming kreative Potenziale von digitalen Spielen erfahrbar und erlebbar.

www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html

Das **DJI-Projekt „Apps für Kinder“** wird vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) gefördert und führt die App-Datenbank fort, die im Rahmen des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) geförderten DJI-Projekts „Digitale Medien in der Lebenswelt von Klein- und Vorschulkindern“ entstanden ist.

Die Datenbank "Apps für Kinder" beinhaltet über 500 Rezensionen zu Kinder-Apps, die im Auftrag des DJI nach pädagogischen Kriterien bewertet wurden.

Medienpädagogik Praxis Blog – Thema Games

Das Team des Medienpädagogik Praxis Blog sammelt und veröffentlicht Materialien, Methoden, Projektbeispiele, Tipps, Tricks und aktuelle Informationen für die medienpädagogische Praxis in Jugendarbeit und Schule.

Der „Medienpädagogik Praxis-Blog“ ist ein Projekt eines Autorenteam von Medienpädagogen aus ganz Deutschland, die Erkenntnisse aus ihrer praktischen Arbeit der Fachöffentlichkeit zur Verfügung stellen möchten. Die Website richtet sich an Medienpädagogen/-innen aus Jugendarbeit und Schule, die mit Kindern, Jugendlichen, Multiplikator/-innen und Eltern arbeiten, sowie an Studierende der Medienpädagogik.

Der Blogbeitrag zum Thema „Games“ handelt von mediengestützten Schreibspielen in Gruppen und Gremien. Vorgestellt werden darin die Spiele „The Wuuuuuuu“, „Woorrk!“ und „Screamy Bird“

Link dazu: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/tag/games/>

BROSCHÜREN

SCROLLER

Das Medienmagazin „**SCROLLER**“ ist ein Angebot für Kinder von Teachtoday, eine Initiative der Deutschen Telekom zur Förderung der sicheren und kompetenten Mediennutzung.

Das Medienmagazin kann direkt beim Projektbüro „Teachtoday“ kostenfrei bestellt werden.

Link dazu: www.scroller.de/

„Digitale Spiele pädagogisch beurteilt (Band 27)“

Band 27 diskutiert verschiedene digitale Spiele aus den Bereichen Apps, Coding, VR (Virtuelle Realität), Sport und stellt weitere pädagogische Spielebeurteilungen vor.

Link: www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/materialien.cfm/key.1526/aus.11/StartAt.1/page.1

Digitale Spiele in der Jugendarbeit – Beispiele aus dem Projekt „Ethik und Games“

Die Broschüre bietet 22 praxiserprobte Methoden aus dem Projekt „Ethik und Games“, die in der Jugendarbeit und anderen Praxisfeldern eingesetzt werden können. Ohne umfangreiches Gaming-Vorwissen können sich Pädagogen/-innen mit Jugendlichen dem Thema digitale Spiele nähern und einen reflektierten Zugang auch zu ethischen Dimensionen des Spielens entwickeln.

Link: www.th-koeln.de/hochschule/digitale-spiele-in-der-jugendarbeit---beispiele-aus-dem-projekt-ethik-und-games_53478.php

Materialiensammlung GAMES + DIGITALE SPIELKULTUR IN DER JUGENDARBEIT

Diese Materialiensammlung entstand im Rahmen des Projekts GAMES+ des Medienzentrum München in Kooperation mit dem Kreisjugendring München.

Link: www.jff.de/games/wp-content/uploads/2017/02/Materialiensammlung_Projekt-Games_neu.pdf

Handreichung „Elternabende Computerspiele“

Die PDF [Handreichung „Elternabende Computerspiele“](#) von klicksafe bietet **Referentinnen und Referenten** das nötige Rüstzeug, um medienpädagogische Elternabende in den Bereichen Computer-, Online- und Konsolenspiele sowie Mobile Gaming anzubieten.

Digitale Spiele in der Schule

Die Broschüre von Digitale-Spielewelten.de ist als kostenlose Print-Version und als pdf-Version erhältlich. Darin werden anhand dreier Themeneinheiten aufgezeigt, wie sich digitale Spiele in Schule und Unterricht einbinden lassen. Die Themen „Identität“, „Flucht und Vertreibung“ sowie „Gender und Games“ werden in der Broschüre pädagogisch gerahmt und mit konkreten Projekt- oder Methodenbeispielen ergänzt.

Alle in der Broschüre vorgestellten Methoden und Projekte sind in ausführlicher Form auf Digitale-Spielewelten.de zu finden und können kostenlos genutzt werden

Link: <https://digitale-spielewelten.de/magazin/broschure-erschiene-digitale-spiele-in-der-schule/67>

BÜCHER

Computerspiele und Medienpädagogik – Konzepte und Perspektiven

Kathrin Demmler/Klaus Lutz/Sebastian Ring (Hrsg.)

Materialien zur Medienpädagogik Band 11, 2014

Link dazu: <http://www.kopaed.de/kopaedshop/?pid=908>

Make, Create & Play

Friederike von Gross / Renate Röllecke (Hrsg.)

Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel
Schriftenreihe Dieter Baacke Preis Handbuch
Band 13, München 2018 (Mai), 159 S.

Link dazu: <http://kopaed.de/kopaedshop/?pid=1126>

Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht

Wolfgang Zielinski/Sandra Aßmann/Kai Kaspar/Peter Moormann (Hrsg.)

Schriftenreihe Schriftenreihe zur digitalen Gesellschaft NRW
Band 5, München 2017, 200 Seiten

Link dazu: <http://www.kopaed.de/kopaedshop/index.php?pid=1063>

WEITERE

Elternlan

Elternlan ist ein Projekt der Bundeszentrale für politische Bildung. Die Teilnehmenden erhalten in diesem Workshop eine medienpädagogische Einführung zu Computerspielen, bauen Berührungsängste mit dem Medium Computer ab und probieren selber unter pädagogischer Anleitung Computerspiele aus.

Link dazu:

<http://www.bpb.de/veranstaltungen/format/seminar-workshop/179405/eltern-lan-eine-lan-party-fuer-eltern-und-paedagogen>

MA Spiel- und Medienpädagogik

Seit 2017 bietet die Ernst-Abbe Hochschule Jena einen neuen berufsbegleitenden Masterstudiengang mit dem Namen Spiele- und Medienpädagogik an. Dieser Master beinhaltet eine umfassende Weiterqualifizierung im pädagogisch und sozialpädagogisch motivierten Umgang mit interaktiven Unterhaltungsmedien.

Mehr Infos unter: <http://www.sw.eah-jena.de/studium/ma-spiel-medienpaedagogik>

Computerspielmuseum

Das **Computerspielmuseum** in Berlin ist die weltweit erste ständige Ausstellung zur digitalen interaktiven Unterhaltungskultur. Über 300 Exponate, rare Originale, spielbare Klassiker, interaktive Spielobjekte und Kunstinszenierungen lassen die Welt des spielenden Menschen im 21. Jahrhundert entstehen.

Link dazu: <http://www.computerspielmuseum.de/>

Deutscher Computerspielpreis

Der vom Branchenverband game e.V. gemeinsam mit dem Bundesminister für Verkehr und digitale Infrastruktur, Bundesminister Andreas Scheuer, getragene Preis ist eine Initiative der deutschen Politik und Wirtschaft. In 14 Kategorien werden herausragende deutsche Spieleproduktionen ausgezeichnet.

Link dazu: <https://deutscher-computerspielpreis.de/>

Pädagogischer Medienpreis

Mit dem pädagogisch fundierten Medienpreis werden der Facheinrichtung „SIN – Studio im Netz“ seit 1998 digitale Produkte (Apps, Games und Websites) für Kinder und Jugendliche prämiert. Es werden Angebote gewürdigt, die in einem fundierten Auswahlverfahren das Prädikat „pädagogisch wertvoll“ erhalten haben – von Kindern, Jugendlichen, Eltern, pädagogisch Tätigen und Experten.

Link dazu: www.paedagogischer-medienpreis.de

Gamescom

Die europäische Leitmesse für digitale Spielkultur findet jährlich in Köln statt. Zahlreiche Hersteller aus aller Welt präsentieren hier ihre neue Soft- und Hardware. Die Messe besteht aus einem öffentlichen Bereich für das allgemeine Publikum (entertainment area) und einem geschlossenen Teil für Fachbesucher wie Händler und Entwickler (business area).

Link dazu: www.gamescom.de

ComputerSpielSchulen

Die ComputerSpielSchule ist ein medienpädagogisches Modellprojekt, das seit 2008 in Leipzig und seit 2012 in Greifswald umgesetzt und kontinuierlich weiterentwickelt wird. Mit einem Fokus auf „Computerspiele“ bietet die ComputerSpielSchule einen Handlungs- und Erfahrungsraum, sowie die Infrastruktur für einen medienpädagogisch angeleiteten Austausch zu Medienerfahrung und Medienhandeln zwischen verschiedenen Altersgruppen und Erfahrungshintergründen.

Weitere CopmuterSpielSchulen gibt es in Hamburg, Freiburg, Stuttgart, Karlsruhe und Potsdam.

Link: <http://csh.creative-gaming.eu/computerspielschulen-deutschland/>

Herausgeber:

Bezirksjugendring Oberpfalz
Von-der-Tann-Straße 13 a
93047 Regensburg

Redaktion:



Tel.: 0941 – 5 99 97 35

Mail: oberpfalz@medienfachberatung.de

Internet: www.medienfachberatung-oberpfalz.de

Facebook: www.facebook.de/medienfachberatung.oberpfalz

gefördert von:



in Kooperation mit:

