

„Medienkompetenz und Jugendschutz in NRW“

von

**Torben Kohring
Jan Lieven
Horst Pohlmann**

Dokument aus der Internetdokumentation
des Deutschen Präventionstages www.praeventionstag.de
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

Zur Zitation:

Torben Kohring, Jan Lieven, Horst Pohlmann: Medienkompetenz und Jugendschutz in NRW, in:
Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.), Internetdokumentation des Deutschen
Präventionstages. Hannover 2011, www.praeventionstag.de/Dokumentation.cms/1648

Medienkompetenz und Jugendschutz in NRW

Eltern.Medien.Jugendschutz.



ajs.nrw.de

Wissen was gespielt wird



spielerratgeber-nrw.de

Spielraum für mehr Medienkompetenz



fh-koeln.de/spielraum



Medienkompetenz aus NRW

Arbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz
Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V.



**ComputerProjekt
Köln e.V.**

Verein für Medien, Bildung und Kultur



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz

Arbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz
Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V.



Angebote zur Prävention

Arbeitshilfen – Broschüren - Fachliteratur
Informationen und Beratungen
Fortbildungen

Angebote für

Kinder- und Jugendhilfe
Schulen
Eltern



Weiterbildung zur Fachreferentin / zum Fachreferenten für medienpädagogische Elternarbeit

Die Qualifizierungsmaßnahme richtet sich an Mitarbeiter/innen aus:



- **Kinder- und Jugendhilfe,**
- **Familienbildungsstätten, Familienzentren, Familienverbänden,**
- **Schulen,**
- **sonstigen Einrichtungen der Elternbildung.**



1. Kompaktseminar:

- Jugendmedienschutz(recht)
- Medienalltag Jugendlicher
- Konzepte von Elternbildung zu Medienthemen

2. Kompaktseminar:

- Handy - Jugendschutz und Persönlichkeitsrechte
- Social Networks
- Chatten
- Cyber-Mobbing

3. Kompaktseminar:

- Projekte der Medienarbeit mit Eltern
- Computerspiele
 - Elternarbeit
 - Praxisprojekte
 - Aufgaben der USK

4. Kompaktseminar:

- Projektvorstellungen
- Praxis der Elternarbeit
- Netzwerkbildung
- Entwicklung von Perspektiven

einige Materialien der AJS

Bestellbar an Infostand **Nr. 3097**





The screenshot shows a web browser window with the URL http://www.ajs.nrw.de/. The page features a logo on the left and a main header with the text "Arbeitsgemeinschaft Kinder und Jugendschutz Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V." and the "AJS" logo. The content is organized into several boxes: "Aktuelles" with links to "Presse-Infos", "Neue Materialien", "Wichtige Links", and "Wichtige Texte"; "Veranstaltungen/Fortbildung" with "Jahresübersicht" and "Kinder- und Jugendschutzforum"; "Neu" with "Kinder sicher im Netz" and "Rauchverbot"; "Wir über uns" with "Organisation", "Prävention gegen sexuelle Gewalt", "Jugendkriminalität/Gewaltprävention", "Jugendmedienschutz", "Suchtprävention", "Jugendschutzrecht", and "IDZ 'Sekten/ Psychokulte'"; "Jugendschutzrecht" with "Jugendschutzgesetz", "NRW-Durchführungshinweise", "NRW-Zuständigkeitsverordnung", "Sonstige Vorschriften", "Jugendmedienschutz-Staatsvertrag", and "FAQs zum Jugendschutzrecht"; and "Service" with "Warenkorb", "Bestellschein", "Infodienst", "AJS FORUM", "Impressum", and "Kontakt". A "Fragen zum Jugendschutz?" box on the left provides contact information for a telephone hotline (0221/92 13 92-33) and lists questions about disco, computer games, and film. A footer at the bottom contains contact details and the date of the last update: 11.06.2008.



Telefon-Hotline der AJS

0221- 92 13 92 - 33

auskunft@mail.ajs.nrw.de



Arbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz
Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V.





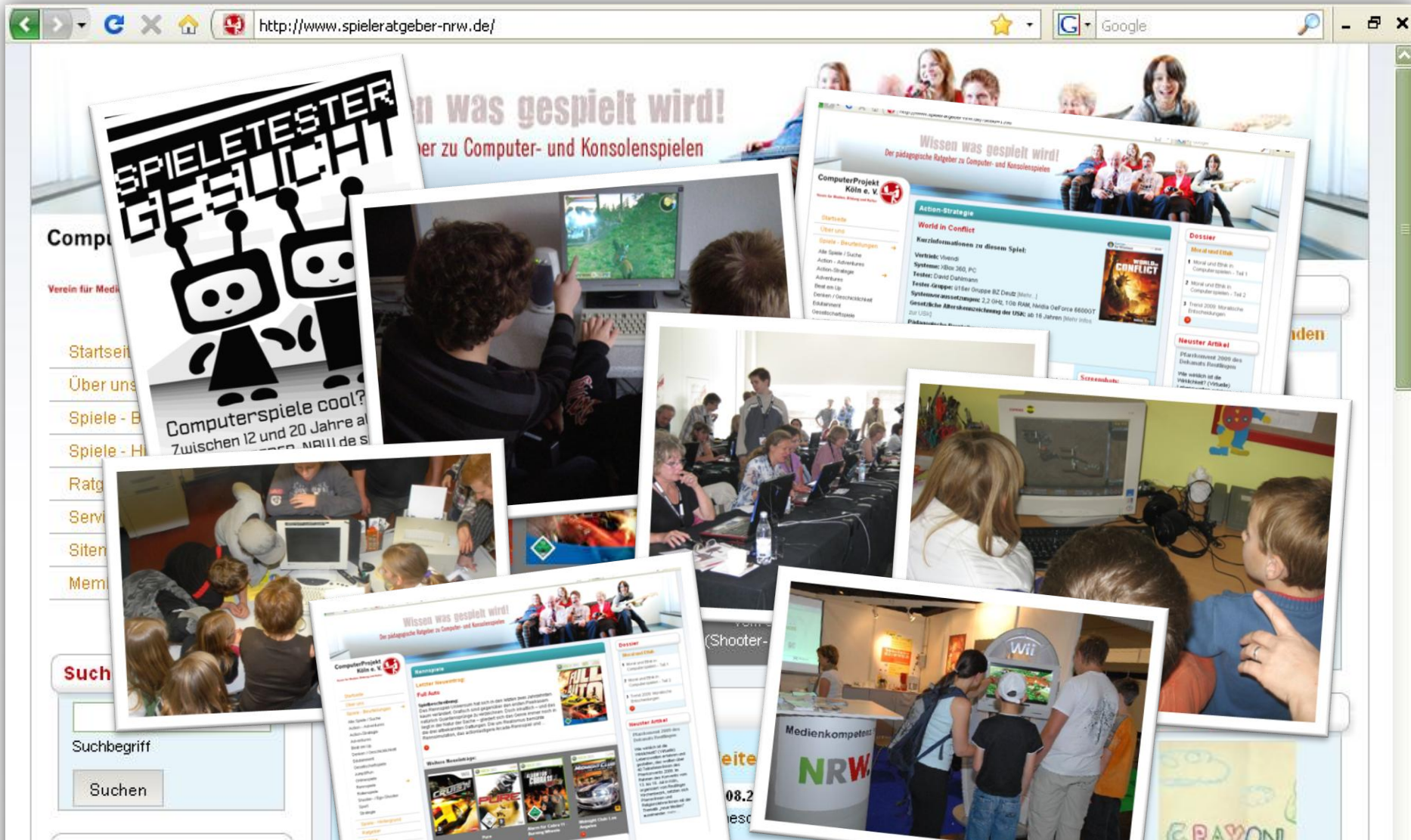
ComputerProjekt Köln e.V.

Verein für Medien, Bildung und Kultur

WISSEN WAS GESPIELT WIRD!



spieleratgeber-nrw.de



**ComputerProjekt
Köln e.V.**

Verein für Medien, Bildung und Kultur

spieleratgeber-nrw.de



Pädagogische Beurteilungen von Computer- und Konsolenspielen



ComputerProjekt
Köln e.V.

Verein für Medien, Bildung und Kultur



**Praxisprojekte, Hintergründe,
Aktuelle Nachrichten und Tipps**



**ComputerProjekt
Köln e.V.**

Verein für Medien, Bildung und Kultur

Wissen was gespielt wird!
Der pädagogische Ratgeber zu Computer- und Konsolenspielen



ComputerProjekt
Köln e. V.



Verein für Medien, Bildung und Kultur

[Startseite](#) →

[Über uns](#)

[Spiele - Beurteilungen](#)

[Spiele - Hintergrund](#)

[Ratgeber](#)

[Service](#)

[Sitemap](#)

[MembersArea](#)

Suche

Suchbegriff

Suchen

Neu beurteilt:



Bolt - Ein Hund für alle Fälle
vom 07.08.2009
(Action - Adventures)



Full Auto
vom 05.08.2009
(Rennspiele)



Call of Duty - World at War
vom 04.08.2009
(Shooter - / Ego-Shooter)



Die Siedler - Aufbruch der Kulturen
vom 31.07.2009
(Strategie)

Fundstücke

Von uns für Sie gefunden



Lustiges, Unterhaltsames, Informatives! Dieses Mal: Der Gesprächsfaden gegen Werbeanrufer

Aktuelle Nachrichten:



Weitere Nachrichten:

05.08.2009

gamescom-Medienpreis für Nachwuchsjournalisten

Tipp der Redaktion



ComputerProjekt
Köln e.V.

Verein für Medien, Bildung und Kultur

Zielgruppen des Projekts Spieleratgeber-NRW

Kinder- und Jugendliche

Eltern

Lehrer

Pädagogen

Multiplikatoren



ComputerProjekt Köln e.V.

Weitere Angebote des Vereins

Schulungen

Vorträge

Workshops

Tagesaktionen mit Kindern und Jugendlichen

Projekte mit Kindern und Jugendlichen



**ComputerProjekt
Köln e.V.**

Verein für Medien, Bildung und Kultur

Chatten, Facebook und Co

Aktionstag zum Thema Chatten, Communities und Games

Themen:

- Chatten
- Online-Communities
- Onlinespiele
- Cybermobbing
- Datenschutz



spieleratgeber-nrw.de

<http://www.computerprojekt-koeln.de>



**ComputerProjekt
Köln e.V.**

Verein für Medien, Bildung und Kultur



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz



Fachhochschule Köln
Cologne University of Applied Sciences



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz

Institut *Spielraum*

Spielraum

ist ein Kooperationsprojekt der Fachhochschule Köln
und der Unternehmen

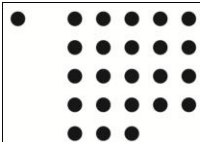
Electronic Arts Deutschland und Nintendo Deutschland



Fachhochschule Köln
Cologne University of Applied Sciences



Spielraum ist organisatorisch als In-Institut in die
Fachhochschule Köln eingebunden



Fachhochschule Köln
Cologne University of Applied Sciences

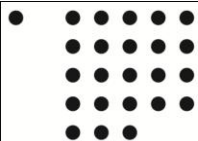


Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz

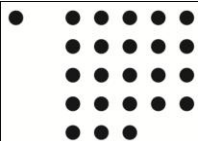
Ziele von *Spielraum*

**Ziel von *Spielraum* ist es,
einen Beitrag zur Medienkompetenz
von Eltern und Pädagogen in Hinblick
auf Computer- und Videospiele zu leisten.**



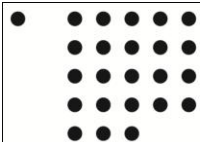
Ziele von *Spielraum*

Erziehende sollen in die Lage versetzt werden, Kinder und Jugendliche zu einem angemessenen und kritischen Umgang mit Bildschirmspielen anzuleiten.



Ziele von *Spielraum*

***Spielraum* strebt eine Versachlichung der Diskussion um Gefahren und Werte von Computer- und Videospiele an und möchte eine Verständnisbrücke zwischen den Generationen schaffen.**



Zielegruppen von *Spielraum* sind u.a.

Eltern

Lehrer

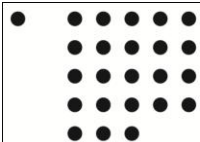
Pädagogische Fachkräfte

Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene

Multiplikatoren

Journalisten

Politiker



Materialien von *Spielraum*

Entwicklung und Erprobung von Lehrmodulen für pädagogische Einrichtungen

Materialien

- ▶ Wir über uns
- ▶ Kontakt
- ▶ Mitmachen
- ▶ Newsletter
- ▶ Downloads
- ▶ Materialien
- ▶ Literatur
- ▶ Links

Legende

■ Familie ■ Schule ■ Freizeit
Medienpädagogik in der Familie schulische Medienpädagogik außerschulische Medienpädagogik

■ Kinderzimmer – Eine Spielhöhle? - Medienpädagogik in der Familie

Ein Großteil der Medienerziehung von Kindern und Jugendlichen findet im Elternhaus statt. Wir haben ein paar Tipps zusammen gestellt, die den heimischen Medienalltag erleichtern sollen.

■ 7 Tipps für den Medienalltag

Ein Großteil der Medienerziehung von Kindern und Jugendlichen findet im Elternhaus statt. Wir haben ein paar Tipps zusammen gestellt, die den heimischen Medienalltag erleichtern sollen.

■ Einkaufsleitfaden für Eltern

Worauf müssen Sie beim Einkauf neuer Computer- oder Videospiele achten? Der Einkaufsleitfaden stellt eine Reihe von Fragen, welche die Kaufentscheidung erleichtern soll. Zudem haben wir eine Einkaufsliste vorbereitet, die Sie ausdrucken, ausfüllen und mitnehmen können.

■ Tag der Medienkompetenz

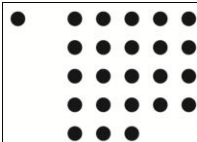
Im Rahmen der Erziehungspartnerschaft leisten sowohl Lehrerinnen und Lehrer in der Schule, als auch Eltern im Familienalltag ihren Beitrag zur begleiteten Medienerziehung der Heranwachsenden. Der „Tag der Medienkompetenz“ bietet die Basis für einen konstruktiven Dialog zwischen

Bereitstellung von Materialien auf der *Spielraum*-Webseite:

fh-koeln.de/spielraum/start/materialien

Und auf der Seite gameskompakt.de

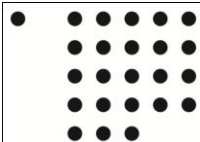
**games
kompakt**



Tag der Medienkompetenz

Schulungskonzept für Schüler / Lehrer / Eltern

Baustein 1 – Schulklassenschulung	(1.-3. Stunde, 4.-6. Stunde)
Baustein 2 – Lehrerfortbildung	(14 – 16 Uhr)
Baustein 3 – Elternabend	(19 – 21 Uhr)



Schüler-Medien-Trainer: Games



Pilotschulen 2009/2010:

Gesamtschule Köln-Holweide

Gesamtschule Köln-Höhenhaus

Gymnasium Marienschule Euskirchen

Gymnasium Mettmann (Gaming AG)

Geplant 2011:

Amos-Comenius Gymnasium Bonn

Beethoven Gymnasium Bonn

Liebfrauenschule Köln

In Kooperation mit:

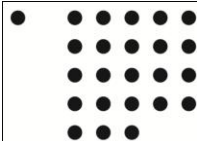
Institut *Spielraum*

Netzwerk



- AG Mediensucht Rhein-Sieg
- Akademie Remscheid
- Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz
- Biber / Schulen ans Netz
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
- Bundeszentrale für politische Bildung
- ComputerProjekt Köln e.V.
- Drogenhilfe Köln
- Eltern ans Netz e.V.
- Friedrich-Ebert-Stiftung
- Hans-Bredow-Institut
- Konrad-Adenauer-Stiftung
- Jugendämter NRW
- Landesanstalt für Medien NRW
- Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen
- Lost in Space - Café Beispiellos
- Mediensuchtberatung Schwerin
- Medienzentrum Rheinland
- Mekonet - Medienkompetenz-Netzwerk NRW
- SIN-Studio im Netz
- spielbar.de
- Spawnpoint - Institut für Computerspiel
- USK
- Waldritter

- Schulen aller Schulformen



Fachhochschule Köln
Cologne University of Applied Sciences



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz

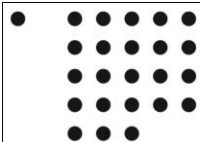
Medienpädagogische Netzwerktagung

Beispiel - 3. Medienpädagogische Netzwerktagung zum Thema „Medienpädagogische Praxisprojekte“



3. *Spielraum*-Netzwerktagung (2009)

- Über 80 internationale Fachleute und Netzwerkpartner folgen seit 2007 der Einladung von *Spielraum* nach Köln
- Zwei Tage lang steht jedes Jahr ein medienpädagogisches Thema im Fokus der Netzwerktagung
- Die 6. Medienpädagogische Netzwerktagung findet am **23. und 24. März 2012** statt.



Das Angebot

gameskompakt – Medienkompetenz im Koffer

beinhaltet neben den gängigsten Spielkonsolen und ausgewählten Spielen auch fertige Arbeitsmaterialien, Unterrichtsmodule und konkrete Anregungen, um sich mit dem Thema Computer- und Videospiele auseinander zu setzen.

Der Koffer kann kostenlos ausgeliehen werden.



3DS

**PS3
(Move)**

Wii

**Xbox360
(Kinect)**

Zielgruppen des Angebots gameskompakt:

- Eltern / Familie
- Lehrer / Schule
- Pädagogen / Freizeit
- Multiplikatoren / Weiterbildung

- Kinder und Jugendliche sind weitere Zielgruppen von **gameskompakt.de**

Spiele muss man spielen,
um sie zu verstehen.



games kompakt

gameskompakt.de

Startseite

Über gameskompakt

Material und Module

Materialsuche

Alle / Allgemein

Eltern / Familie

Lehrer / Schule

Pädagogen / Freizeit

Multiplikatoren /
Weiterbildung

Kinder und Jugendliche

Themen

Projekte

Kontakt

Impressum

Suche

Anfahrt

Sitemap

Suche

Suchbegriff

Suchen

Slideshow-
Bildkarten



Materialsuche

Suchen sie innerhalb unserer Datenbank für Materialien und Module:

Suchbegriff / Autor

Zielgruppe

Form

- Arbeitsblatt
- Handout
- Medien (Text, Bild, Audio, Video)
- Erfahrungsberichte
- Dokumentation
- Weiterentwicklungen
- Konzept

Suchen

Suchergebnisse: 5 Treffer

Basiswissen4

In diesem Handout werden Internetangebote und Institutionen genannt und kurz beschreiben, die sich m ...

<http://demo.pixelraub.de/site.45.de.1.html>

Basiswissen3

In dem Handout werden empfehlenswerte Bücher und Zeitschriften kurz beschreiben, die sich mit dem T ...

<http://demo.pixelraub.de/site.44.de.1.html>

Konsolenübersicht

Die folgende Übersicht über die aktuellen Videospielkonsolen zeigt die Merkmale und Unterschiede d ...

<http://demo.pixelraub.de/site.34.de.1.html>

Basiswissen2

Umsetzung eines Videospieles als Brettspiel, Vom Computerspiel in den Wald, Jump \n\ Run in der Tur ...

<http://demo.pixelraub.de/site.32.de.1.html>

Basiswissen1

In dem Handout \"Basiswissen 1\" - Digitale Spielräume werden die gängigen Computer- und Videospie ...

<http://demo.pixelraub.de/site.30.de.1.html>

Weiterempfehlen



Ein Angebot von:



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz

Institut Spielraum,
Fachhochschule Köln

mehr

Slideshow-Quest-II



mehr

gameskompakt-Tipp:

Methoden in der
Medienpädagogik.



Am 13. und 14. Mai 2011
findet die 5.
Medienpädagogische
Netzwerktagung des
Instituts Spielraum an der
Fachhochschule Köln statt.

Thema: Methoden in der
Medienpädagogik.

mehr

Im Internet:

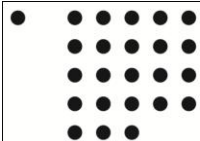


im Internet:

www.fh-koeln.de/spielraum

und

gameskompakt.de



Fachhochschule Köln
Cologne University of Applied Sciences



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz

Beispiele für gemeinsame Angebote



ComputerProjekt
Köln e.V.

Verein für Medien, Bildung und Kultur



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz

Spieleratgeber & Spielraum

Eltern-LAN



ELTERN-LAN
ZUSAMMEN. SPIELE. ERLEBEN.

Bundesweites Angebot für Eltern und Pädagogen



Eltern-LAN im Kölner Tanzbrunnen

- In Kooperation mit:
Bundeszentrale für politische Bildung,
ComputerProjekt Köln e.V., spielbar.de, Turtle
Entertainment (esl)
- Großes Medieninteresse
- Sehr gutes Feedback der Teilnehmer/innen
- Weitere Formen: Pädagogen-LAN,
mobile Eltern-LAN, Politiker-LAN

play2gether

Spieleratgeber & Spielraum



play2gether

- Gemeinsam. Spiele. Erleben.

Eltern und Kinder spielen im Team. Dabei lernen sie von einander, lernen Spiele und sich besser kennen.

Konzept: Institut Spielraum

-
- 2010 gamescom, Köln

Spielraum in Kooperation mit:
Deutscher Kinderschutzbund, Spieleratgeber-NRW,
Turtle Entertainment (esl)

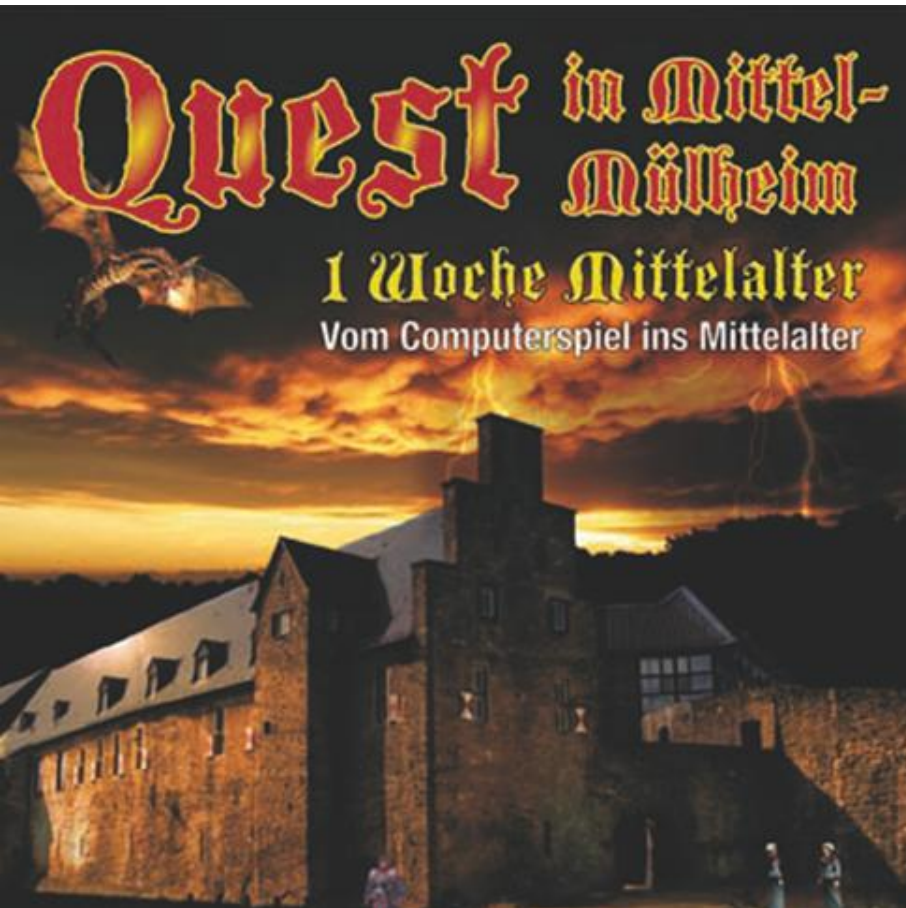
- 2011 gamescom, Köln

Spielraum in Kooperation mit:
Spieleratgeber-NRW, Arbeitsgemeinschaft Kinder- und
Jugendschutz-NRW (AJS)

**Familiensonntag auf
der gamescom 2011
21. August 2011**

Spieleratgeber & Spielraum

Quest in Mittel-Mülheim - Vom Computerspiel ins Mittelalter



für Jugendliche ab 14 Jahren
in den Herbstferien
vom 12.10.-17.10.2009,
Mo.-Sa. von 14.00-20.00 Uhr
Ort: in 5 Mülheimer Jugendzentren
Anmeldung: ab dem 21. Sep. 2009, online ab 19.00 Uhr

Infos unter: <http://ferienspiele.muelheim-ruhr.de>
Amt für Kinder und Jugend, Tel. 0208-4554535+4554532



Spieleratgeber & Spielraum

Quest in Mittel-Mülheim - Vom Computerspiel ins Mittelalter



- 50 Jugendliche
- 5 Jugendeinrichtungen
- 5 Tage Vorbereitung
- Mehr als 5 Stunden reales Abenteuer

Quest in Mittel-
Mülheim
1 Woche Mittelalter
Vom Computerspiel ins Mittelalter

A dramatic scene featuring a dragon with large, leathery wings flying across a dark, stormy sky. The dragon is positioned on the left side of the frame. In the background, a medieval town with stone buildings and a prominent tower is visible under a sunset or sunrise sky. The overall atmosphere is dark and mysterious, with lightning bolts visible in the distance.

Quest in Mittel- Mülheim

- das Abenteuer geht weiter -
1 Woche Mittelalter
Vom Computerspiel ins Mittelalter

Spieleratgeber & Spielraum

In Kooperation mit der Fachhochschule Köln, Jugendamt der Stadt Mülheim an der Ruhr, Jugendeinrichtungen der Stadt Mülheim, Waldritter e.V., vielen freiwilligen Helfern und den beteiligten Jugendlichen



Spieleratgeber & Spielraum

In Kooperation mit der Fachhochschule Köln, Jugendamt der Stadt Mülheim an der Ruhr, Jugendeinrichtungen der Stadt Mülheim, Waldritter e.V., vielen freiwilligen Helfern und den beteiligten Jugendlichen



Spieleratgeber & Spielraum

In Kooperation mit der Fachhochschule Köln, Jugendamt der Stadt Mülheim an der Ruhr, Jugendeinrichtungen der Stadt Mülheim, Waldritter e.V., vielen freiwilligen Helfern und den beteiligten Jugendlichen



Dungeon 2 Go

games
get
real



Spieleratgeber & *Spielraum*

In Kooperation mit dem Waldritter e.V.

Das Abenteuer beginnt am Bildschirm...

- Bis zu drei Teilnehmer können gleichzeitig spielen.
- Mit dem Editor von „Neverwinter Nights“ wurde eigens für den Dungeon2Go eine Welt erstellt, in der sich die Spieler bewegen und ausprobieren können.
- Mit Maus und Tastatur bewaffnet steigen die Nachwuchshelden hinab in die Welt von „Virtualia“.



Spieleratgeber & *Spielraum*

In Kooperation mit dem Waldritter e.V.

A 3D rendered scene of a gaming area. In the foreground, there is a long, light purple desk with several computer workstations. Each workstation has a monitor, a keyboard, and a mouse. The desk is set on a light purple floor. In the background, there are three dark grey, cube-like structures with pointed tops, resembling a simple architectural design. The text 'Dungeon2Go' is written in a stylized, blue, outlined font across the middle of the scene.

Dungeon2Go

Spieleratgeber & *Spielraum*

Dungeon2Go - ein Fazit

In Kooperation mit dem Waldritter e.V.



- Möglichkeit, sehr komprimiert und rasch die Faszination der unterschiedlichen Spielwelten selber zu erleben
- Thematisierung: virtuell / real
- spielerischer Einstieg für das Thema „exzessive Mediennutzung“
- geeignet für die schulische und außerschulische Jugendarbeit / Erwachsenen- und Multiplikatorenbildung
- Eye-Catcher



- personeller Aufwand -> hohe Folgekosten
- aktuell erst ab 12 Jahren (USK) möglich
- Unterrichteinheiten und Module zur Projektanknüpfung müssen noch erstellt werden

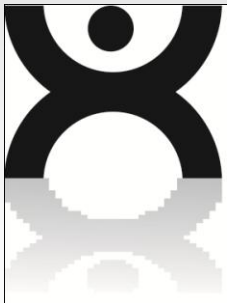
**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit**

Arbeitsgemeinschaft
Kinder- und Jugendschutz
Landesstelle Nordrhein-Westfalen e.V.



**ComputerProjekt
Köln e.V.**

Verein für Medien, Bildung und Kultur



Spielraum

Institut zur Förderung
von Medienkompetenz

**Weitere
Informationen:**

Infostand

Nr. 3097