

Aktivitäten des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) zum Thema „Computerspiele(n) in der Familie“ und zur Förderung der Medienerziehung in der Familie

Im **Dialog Internet**, den Bundesfamilienministerin Kristina Schröder 2010 gestartet hat, geht es neben der Förderung eines zeitgemäßen Jugendmedienschutzes sowie der Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen darum, die nachhaltige Unterstützung der Erziehungsverantwortung der Eltern als dritte Säule einer modernen Kinder- und Jugendnetzpolitik zu verankern. Die Familien erwarten hier maßgeschneiderte Beratungs- und Unterstützungsangebote, unter anderem, um ihre Kinder bei der altersgerechten Nutzung von Computerspielen begleiten zu können.

www.dialog-internet.de

Studie „EXIF – Exzessive Internetnutzung in Familien“ (Prof. Kammerl et al, Universität Hamburg)
Die Ergebnisse der Studie sind in die LfM-Sekundäranalyse „Computerspiele(n) in der Familie“ eingeflossen. Die EXIF-Studie zeichnet den Verlauf der computerspielbezogenen Mediensozialisation von Jugendlichen und jungen Erwachsenen am Beispiel ihrer Computerspielenutzung nach und analysiert den Zusammenhang zwischen familiärer Medienerziehung und problematischer Internetnutzung. Die Studie steht zum Download bereit:

<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationen,did=184996.html>

Initiative „SCHAU HIN! Was Deine Kinder machen.“

Die Initiative wendet sich besonders an Eltern und Erziehende von Kindern im Alter von 3 bis 13 Jahren, um mit Informationen und praxisnahen Tipps die Medienerziehung in der Familie zu stärken. Studien zur exzessiven Internetnutzung haben ergeben, dass der Medienerziehung in der Familie eine besondere Rolle für das Erkennen und den Umgang exzessiver Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen zukommt. Die Thematik wird deshalb im Informations- und Beratungsangebot der Initiative aufgegriffen.

www.schau-hin.info

Kampagne „Dein Spiel. Dein Leben. – Find your level!“

Ziel der Kampagne ist es, Jugendliche für einen bewussten und verantwortungsvollen Umgang mit virtuellen Spielwelten zu sensibilisieren und damit exzessivem Gaming entgegen zu wirken. Die Kampagne wurde seit Jahresbeginn 2012 von über 100 jugendlichen Gamern aus dem ganzen Bundesgebiet gemeinsam mit dem Institut Spielraum der Fachhochschule Köln und dem Institut für Computerspiel Spawnpoint entwickelt.

www.dein-spiel-dein-leben.de

Projekt „peer³ - Peer-to-Peer-Projekte in der medienpädagogischen Arbeit in Jugendarbeit, Jugendhilfe und Schule“

Ziel des Projektes ist es, neue Handlungskonzepte für medienpädagogische Peer-to-Peer-Projekte mit Kindern und Jugendlichen zwischen 10 und 20 Jahren sowie innovative, nachfrageorientierte Qualifizierungsangebote für pädagogische Fachkräfte zu entwickeln und zu erproben. Kern des Vorhabens ist die Förderung und fachliche Begleitung von medienpädagogischen Modellprojekten in Einrichtungen der Jugendarbeit und an Schulen, die im Rahmen eines Ideenwettbewerbs zwischen 2012 und 2014 ausgewählt werden.

www.jff.de/peerhochdrei/

Projekt „Lokale Medienkompetenz-Netzwerke für Familien“ mit begleitender Evaluation durch die Stiftung digitale Chancen

Im Rahmen des Projektes wird erprobt, unter welchen Voraussetzungen lokale Netzwerke die Medienerziehung in Familien befördern und unterstützen können. Dazu werden drei bis fünf vorher bundesweit ausgeschriebene Netzwerkprojekte ausgewählt.

Grundlage ist die Annahme, dass für Familien auf lokaler Ebene Ansprechpartner und Organisationen vorhanden sind, die in unterschiedlichen Lebenssituationen bereits das Vertrauen der Zielgruppe genießen. Durch das Projekt soll ein Anreiz geschaffen werden, solche Maßnahmen bekannter zu machen, um so auch kommunale Ressourcen zu nutzen.

Durch eine begleitende Evaluation durch die Stiftung Digitale Chancen sollen die Erfolgsfaktoren ermittelt und Empfehlungen für wirksame Strategien und weiterführende Maßnahmen zur Förderung der Medienerziehung in der Familie formuliert werden.

<http://www.digitale-chancen.de/mekofam/>

Wettbewerb „MB21 – Mediale Bildwelten“

Der Deutsche Multimediapreis „MB21 – Mediale Bildwelten“ ist ein bundesweiter Multimediawettbewerb für Kinder und Jugendliche. Er setzt sich für den kreativen Umgang mit den neuen Medien ein und bietet eine Plattform, auf der junge Einsteiger und Experten Raum finden, über ihre kreativen Ideen, Projekte oder Produkte zu kommunizieren. Ziel ist es, Kinder und Jugendliche zu ermutigen, sich kritisch zu äußern, neue Ideen einzubringen und Medien kreativ und gestaltend zu erleben. Die Beiträge können als Einzelarbeiten, außerschulische und schulische Projekte in den Altersgruppen Vorschule, 7 bis 11, 12 bis 15 und 16 bis 21 Jahren eingereicht werden.

www.mb21.de

Medienkompetenzprojekt der Stadt Köln „Spiel-&Lernsoftware pädagogisch beurteilt“

Computerspiele sind mehr als ein Zeitvertreib für Kinder und Jugendliche. Studien zeigen, dass Spielangebote die Denkfähigkeit, das Begreifen von Zusammenhängen und das Reaktionsvermögen bei Kindern fördern können, wenn die Spielanforderungen darauf angelegt sind und zu den Fähigkeiten und Interessen der jungen Spielerinnen und Spieler passen.

Die eigene Urteilskraft können Eltern u. a. schulen, wenn sie sich eingehend mit der Spielwelt ihrer Kinder beschäftigen.

In der Broschüre „Spiel- & Lernsoftware pädagogisch beurteilt“ werden die Neuerscheinungen eines Jahres genauer unter die Lupe genommen. Alle Spiele werden getestet und im Gespräch mit Medienpädagoginnen und -pädagogen bewertet. Die Frage, ob ein Spiel gut oder schlecht gemacht ist, ist genauso wichtig wie die Frage, welches Spiel zu wem passt. Darum erfährt man in diesem Ratgeber nicht nur etwas über die Altersfreigabe, sondern auch, welche Anforderungen es an Konzentration, Wissen sowie Geschicklichkeit stellt, und wie es bei den Kindern und Jugendlichen ankommt.

<http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/Service/Publikationen/publikationsliste,did=194762.html>