



## Workshop I: Was leisten Präventionsangebote? klicksafe – Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

Martin Müsgens

Referent EU-Projekt klicksafe  
Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)

Fachtagung „Es begann eigentlich mit meinem Vater“  
17.01.2013

Bearbeitete Online- und Versandversion

In Zusammenarbeit mit:

**>lfm:**  
Landesanstalt für Medien  
Nordrhein-Westfalen (LfM)

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



**klicksafe.de**

Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz



## Verlauf

- ▶ Computerspiele: Entwicklung, Trends, Bedeutung
- ▶ Computerspiele und medienpädagogische Herausforderungen
- ▶ Was leistet klicksafe im Bereich „Computerspiele“?
- ▶ Fazit

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



**klicksafe.de**

## ▶ Stimmungsbild Computerspiele

- Ich habe schon mal ein Computerspiel gespielt.
- In meinem Haushalt gibt es mindestens eine Spielkonsole.
- Ich spiele gerne mal Computer oder Konsole.
- Kinder sollten keine eigene Spielkonsole/keinen eigenen Spiele-PC besitzen.
- Ich kann mit Computerspielen nichts anfangen.
- Kinder unter 12 Jahren sollten keine Computerspiele spielen.
- Online-Rollenspiele sollten für Kinder unter 16 verboten werden.
- Von Computerspielen können Kinder etwas lernen.
- Fernsehen ist besser als Computerspielen.
- Es gibt Spiele, die ich auf keinen Fall spielen will.
- Ich habe schon schlechte Erfahrungen mit Computerspielen gemacht.
- Ego-Shooter sollten verboten werden!
- Medienerziehung ist primär Aufgabe des Elternhauses.
- Medienerziehung ist primär Aufgabe der Schule.

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de



## Verlauf

- ▶ Computerspiele: Entwicklung, Trends, Bedeutung
- ▶ Computerspiele und medienpädagogische Herausforderungen
- ▶ Was leistet klicksafe im Bereich „Computerspiele“?
- ▶ Fazit

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



**klicksafe.de**

## ▶ Medienentwicklung 1950-2013

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de

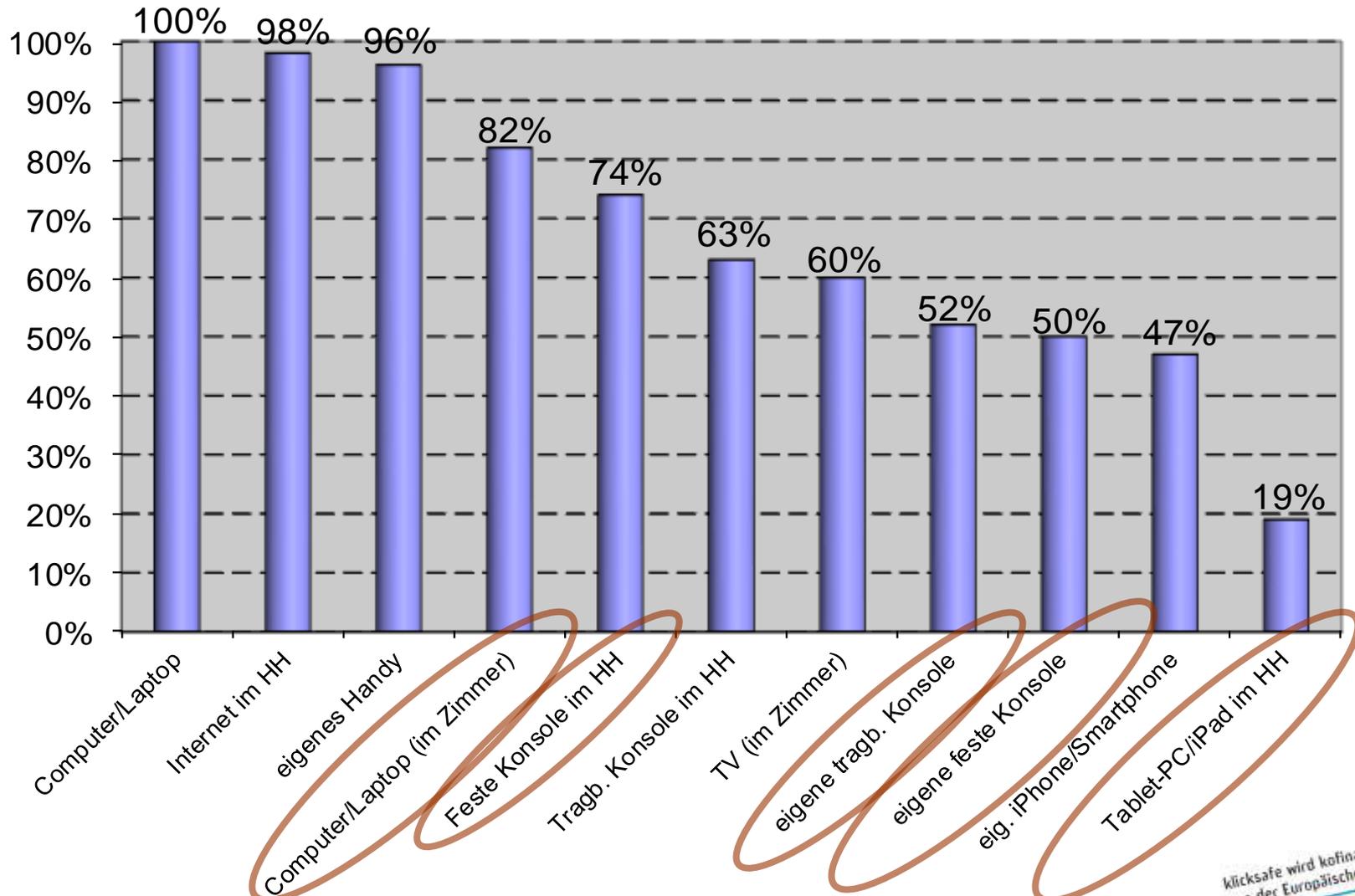
## ▶ Immer dabei – Mobile Gaming und mobile Internet

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de

## Medienausstattung von Jugendlichen (12-19 Jahre, Haushalt und eigene Geräte)



Quelle: JIM 2012, Angaben in Prozent; Basis: alle Befragten, n=1.201

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union

klicksafe.de

## ▶ Präsentation von Computerspielen - Virtua Tennis 4 (2011) vs. Pong (1972)

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de

## ▶ Second Screen-Gaming, Multimedia-Center und „digitale Fitness-Center“

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de



## Verlauf

- ▶ Computerspiele: Entwicklung, Trends, Bedeutung
- ▶ Computerspiele und medienpädagogische Herausforderungen
- ▶ Was leistet klicksafe im Bereich „Computerspiele“?
- ▶ Fazit

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



**klicksafe.de**

## ▶ Computerspiele – Faszination (und Bedürfnisse) verstehen als wichtige Grundlage



Quelle: Abbildung nach Prof. Dr. Jürgen Fritz, 2011

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de

## ▶ Computerspiele und medienpädagogische Herausforderungen

- **Jugendschutz** (Gewalt/Verherrlichung von Gewalt, Pornographie, etc.)
- **Zeitlicher Kontrollverlust** (Exzessive Nutzung, Abhängigkeit)
- **Verletzung von Urheberrechten** (Raubkopien)
- **Datenschutz** (Online-Zwang/Zwangs-Registrierung auf Vertriebsplattform des jeweiligen Spieleherstellers (z. B. Steam, Uplay, Origin))
- **Werbung** (In-Game-Werbung, Werbung auf Spieleseiten)
- **Cybermobbing** (Multi-Player- und Online-Spiele)
- **Kontrollverlust über Kosten, Kostenfallen** (Freemium-Modelle, Free-to-play)

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de

## ▶ Computerspiele: Die Kennzeichen der USK

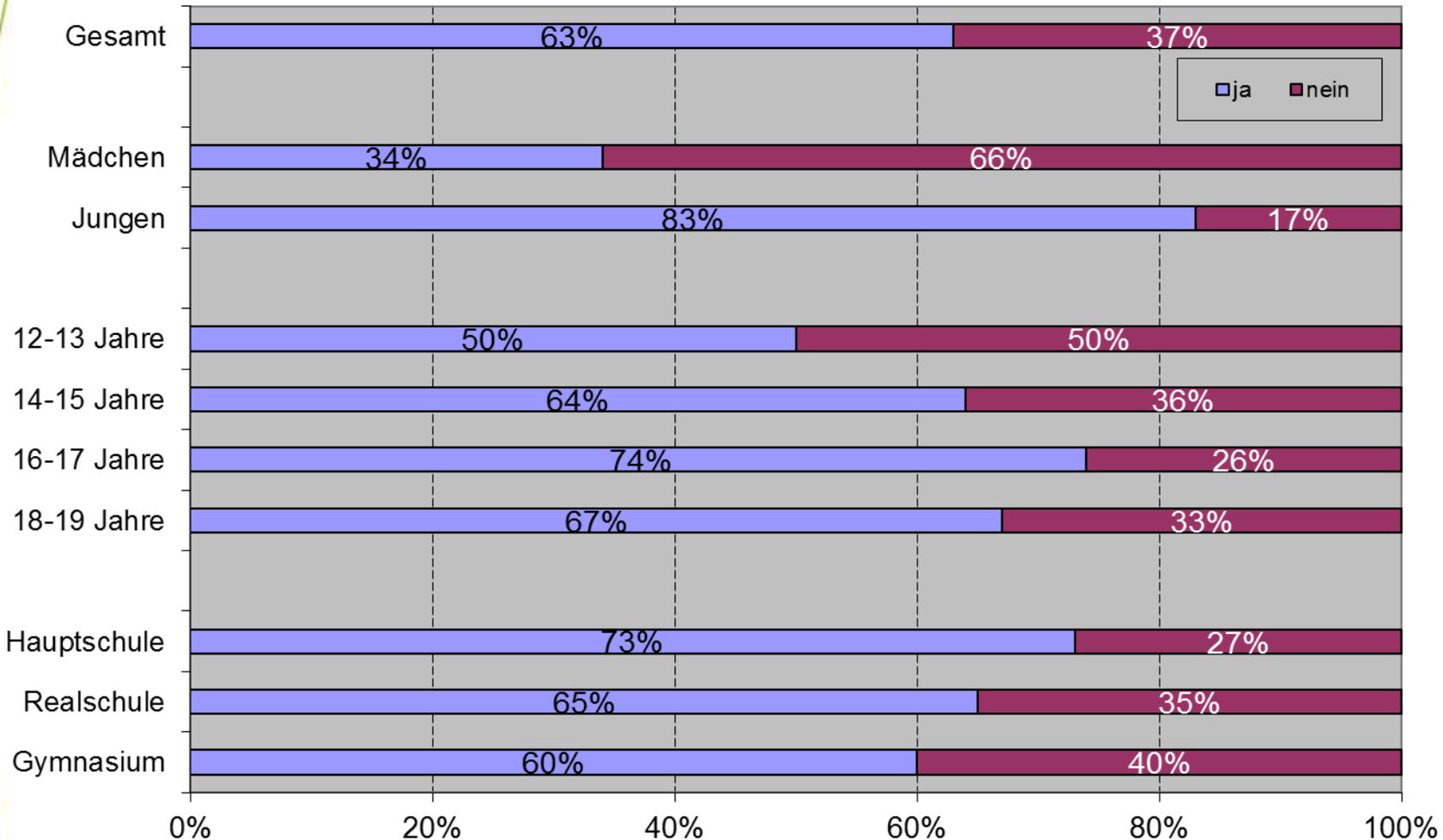
Quelle: [www.usk.de](http://www.usk.de) (11.10.2012)

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de

## Computer-, Konsolen-, Onlinespiele: Altersfreigabe - Schon Spiele genutzt, für die man eigentlich (lt. Altersfreigabe) zu jung war -



Quelle: JIM 2012, Angaben in Prozent; Basis: Nutzer von Computer-, Konsolen-, Onlinespielen, denen Altersbegrenzungen bekannt sind, n=946

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de

## ▶ Verlauf

- ▶ Computerspiele: Entwicklung, Trends, Bedeutung
- ▶ Computerspiele und medienpädagogische Herausforderungen
- ▶ Was leistet klicksafe im Bereich „Computerspiele“?
- ▶ Fazit

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



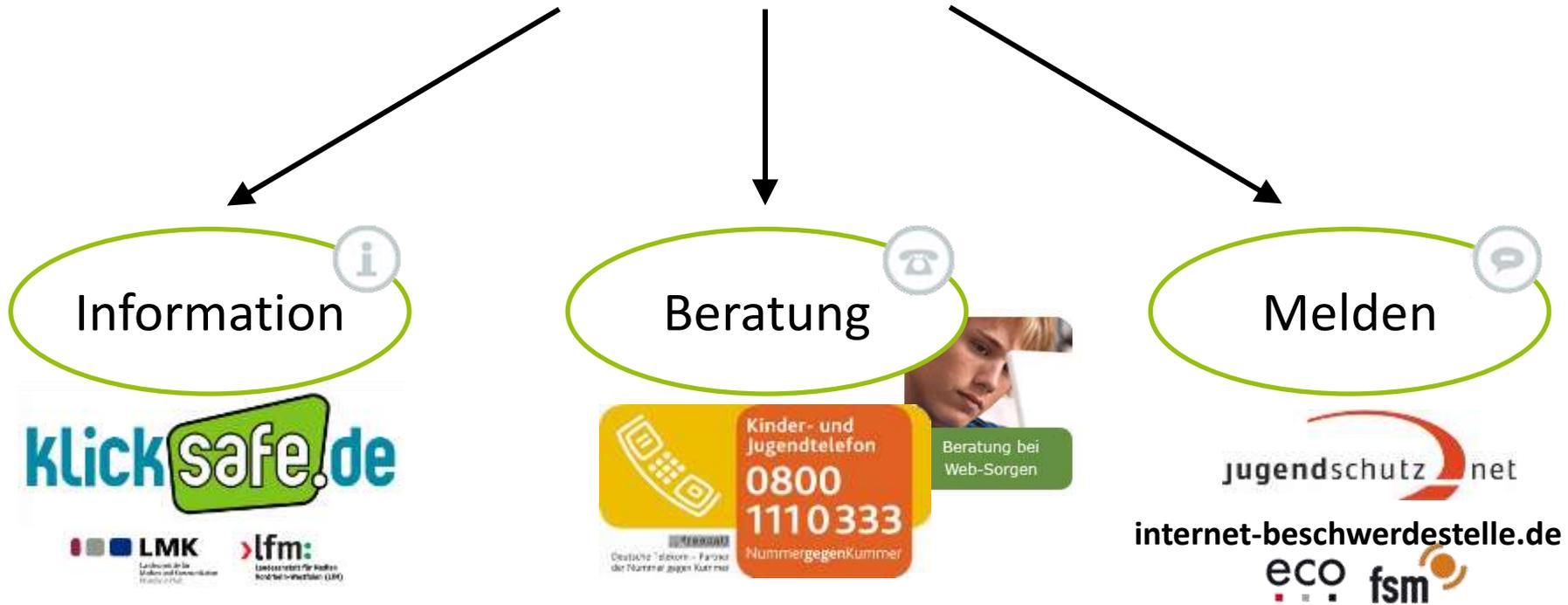
**klicksafe.de**

## ▶ Häufige Elternfragen zum Thema

- Was ist so toll an Computerspielen?
- Wie lange soll mein Kind mit Computer oder Konsole spielen?
- Was sollte mein Kind in welchem Alter spielen?
- Wie kann ich meine Kinder vor problematischen Spielinhalten schützen?
- Warum brauche ich für manche Spiele einen Internetanschluss?
- Machen Spiele süchtig?
- Mein Kind verbringt sehr viel Zeit im Internet.  
Wie bekomme ich es vom PC weg?
- Wann beginnt eine Medienabhängigkeit und woran erkenne ich sie?
- Welche Filtersoftware soll ich benutzen und ist diese auch sicher?
- Mit wie viel Jahren soll mein Kind eine eigene Konsole bekommen?



# ▶ Klicksafe - Mehr Sicherheit im Internet durch Medienkompetenz



klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



**klicksafe.de**

# Ein Besuch bei [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

[Home](#) | [Themen](#) | [Service](#) | [Materialien](#) | [Spots](#) | [Über klicksafe](#)

klicksafe bei:

English | [русский](#) | [Türkçe](#) | [عربي](#)

### Newsletter abonnieren

E-Mail-Adresse  [Abonnieren](#)

[Informationen & Archiv](#)

#### klicksafe aktuell

**Aktueller Themenschwerpunkt zu Rechtsfragen im Netz: Musik und Sounds für meinen Film**

Text 21 der gemeinsamen Themenreihe von klicksafe und iRights.info zu Rechtsfragen im Netz steht zum Download bereit. Der neue Text erklärt, was unter urheberrechtlichen Aspekten bei der Nutzung von Musik- und Sounddateien in Filmen zu beachten ist.

[Weiterlesen](#) 2 / 5

Suchbegriff  [Suchen](#)

#### News Termine

27.09.2012  
**Neue Broschüre: Info-Kompass der LfM in Kooperation mit der Deutschen Unesco**  
Aus der Flut an Online-Informationen das  
[Weiterlesen](#) [Zur Übersicht](#)

25.09.2012  
**Surfen mit dem Handy: Schweizer Kinder liegen vorn**  
In keinem Land Europas surfen mehr Kinder mit dem Mobiltelefon als in...  
[Weiterlesen](#) [Zur Übersicht](#)

24.09.2012  
**NEU: klicksafe-Leitfaden zur facebook-Chronik komplett überarbeitet**  
In den vergangenen Wochen wurden die  
[Weiterlesen](#) [Zur Übersicht](#)

#### Download und Bestellen

Unter [Materialien](#) erhalten Sie alle unsere Veröffentlichungen zum Download und zur Bestellung.

#### klicksafe informiert

- 1 Privatsphärenschutz durch richtige Einstellungen in Facebook & Co.  
[Weiterlesen](#)
- 2 Rechtsfragen im Netz: E-Books, Filme und Software  
[Weiterlesen](#)
- 3 Einblick in die Welt der Computerspiele  
[Weiterlesen](#)

#### Mehr Spots auf klicksafe.de

**Wo ist Klaus?**

Safer Internet Centre  
 Hier erhalten Sie weitere

Netzwerk Europa  
[insafe](#) ist das europäische Netzwerk der

klicksafe wird kofinanziert von der Europäischen Union

▶ Klicksafe-Film „Wo lebst Du?“



Diesen und weitere Filme finden Sie unter:  
[www.klicksafe.de/spots](http://www.klicksafe.de/spots)

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de



## 12 Tipps für Eltern - Computerspiele

1. Zeigen Sie Interesse!
2. Sprechen Sie mit Ihrem Kind!
3. Spielen Sie mit!
4. Vereinbaren Sie gemeinsam feste Regeln (und Konsequenzen)!
5. Orientieren Sie sich an Zeitvorgaben!
6. Achten Sie unbedingt auf die Alterskennzeichnung!
7. Seien Sie Vorbild!
8. Bieten Sie Alternativen!
9. Tauschen Sie sich mit anderen Eltern aus!
10. Nutzen Sie Spiele nicht als erzieherisches Druckmittel!
11. Handeln Sie, wenn Sie sich um das Spielverhalten Ihres Kindes Sorgen machen!
12. Sensibilisieren Sie Ihr Kind bzgl. der Weitergabe persönlicher Daten bei der Nutzung von Online-Spielen.



klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union

klicksafe.de

## Medienkompetenz konkret: Beispiel Flyer „Internet- und Computerspielabhängigkeit – Tipps für Eltern“



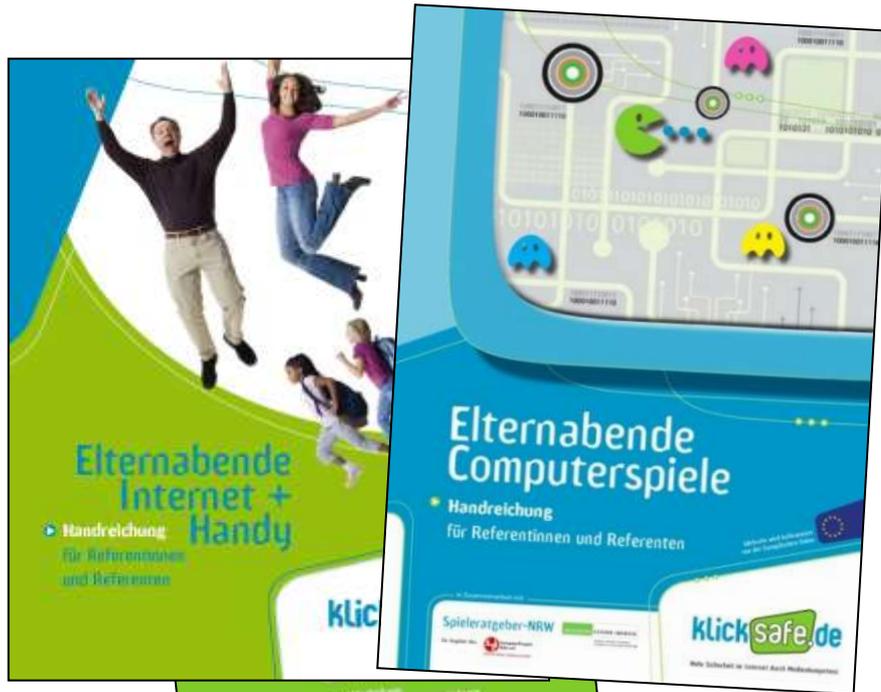
- Generelle Verbote sind auf Dauer wenig hilfreich.
- Vereinbaren Sie Zeiten und Regeln mit klaren Konsequenzen.
- Interessieren und informieren Sie sich, spielen Sie mit.
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über Spiele und mediale Erlebnisse.
- Hinterfragen Sie, was Ihr Kind so fasziniert.
- Als Eltern haben Sie Vorbildfunktion.
- Schaffen Sie ein respektvolles familiäres Umfeld, in dem sich Ihr Kind wertgeschätzt fühlt.
- Sorgen Sie für Anregung und Alternativen.
- Altersgerechte Spiele verhindern eine Überforderung.

Quelle: in Anlehnung an klicksafe-Flyer „Internet- und Computerspielabhängigkeit – klicksafe Tipps für Eltern“

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union

klicksafe.de

# Planungshilfen für Elternabende, Elternkurse und Schulungen von Referenten



# ► klicksafe-Handreichung „Elternabende Computerspiele“ Inhaltsverzeichnis



<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	→...
		Seite 9

<b>2</b>	<b>Methodik</b>	
		Seite 13

<b>3</b>	<b>Computerspiele in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen</b>	
		Seite 25
	Ausgangslage	Seite 27
3.1	Spielregeln beachten	Seite 35
3.2	Willkommen in der Welt der Spiele: Genres	Seite 41
3.3	Wir spielen zuhause und unterwegs: Plattformen	Seite 48
3.4	Achten Sie auf Kennzeichen: Jugendmedienschutz	Seite 55
3.5	Das Regelheft: Rechte und Verbraucherschutz	Seite 60
3.6	Spielend lernen: Lernsoftware und Edutainment	Seite 65
3.7	Wenn das Internet zur Spielwiese wird: Online Spielen 1	Seite 69
3.8	MMORPG, WoW & Co: Online Spielen 2	Seite 73
3.9	Wenn Faszination zum Problem wird: Exzessive Spielnutzung	Seite 79
3.10	Gewalt in Spielen: Problematische Inhalte und Medienentwicklung	Seite 85

<b>4</b>	<b>Materialien</b>	
4.1	Informationsmaterialien für Eltern	
4.2	Literatur	
4.3	Internetangebote für Pädagogen (und Eltern)	Seite 102
4.4	Medien zum Einsatz beim Elternabend	Seite 104

<b>5</b>	<b>Linktipps für Eltern</b>	
		Seite 107
5.1	Infos zum Thema Computerspiele & Medienerziehung	Seite 109
5.2	Pädagogische Spiele-Empfehlungen	Seite 109
5.3	Prüf-, Kontroll- und Beschwerde-Instanzen	Seite 110
5.4	Beratungsstellen	Seite 111
5.5	Internetseiten mit Spielen für Kinder	Seite 111

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



# ► Klicksafe-Handreichung „Elternabend Computerspiele“

## 1) Ausgangslage und Referenteninformationen



Verschiedene medienpädagogische Initiativen haben Empfehlungen zu Spielzeiten erarbeitet, die sich allerdings teilweise leicht voneinander unterscheiden.<sup>30</sup> Empfehlungen zu Spielzeiten sollten daher immer eingeordnet werden: Sie sind grobe Orientierungswerte, die aber nicht der Lebenswirklichkeit in allen Familien und dem Entwicklungsstand jedes Kindes gerecht werden können. Auch die folgenden **Altersangaben und Beschreibungen** sind nur als Richtwerte und Diskussionsgrundlage anzusehen:

### 0 – 3 Jahre

Babys brauchen die direkte Zuwendung ihrer Eltern und entdecken die Welt, indem sie sie im Wortsinn „begreifen“, Gegenstände anfassen und in den Mund stecken. Ein- bis Dreijährige sollten nicht am Computer spielen. Es würde sie überfordern. Das bedeutet allerdings nicht, dass sie nicht bereits mitbekommen, dass ihre Eltern den Computer oder die Spielkonsole nutzen. Erste Kontakte mit den Geräten können auch in diesem Alter gemacht werden, z. B. durch das gemeinsame spielerische Tippen auf der Tastatur oder das gelegentliche – nicht tägliche – Anschauen kurzer Bildergeschichten. Insgesamt sollten die Medieneinflüsse in diesem Alter möglichst gering gehalten werden.

### 4 – 6 Jahre

Vorschulkinder können erste Erfahrungen mit Computerspielen machen. Kinder dieser Altersgruppe verstehen zwar schon bestimmte Handlungsabläufe, brauchen aber

Unterstützung bei der Einordnung des Erlebten. Daher sollten Vorschulkinder beim Spielen von



auch altersangemessene Lernsoftware oder kreative Programme (z. B. Malprogramme) können genutzt werden.

③ **Nutzungsdauer:** 20 bis 30 Minuten, nicht unbedingt täglich

### 7 – 10 Jahre

In diesem Alter sind Kinder zumeist in der Lage, die in Computerspielen erzählten Geschichten als Fiktion zu erkennen. Das gilt aber nicht grundsätzlich für alle Heranwachsenden dieser Altersgruppe. Die Verarbeitung von Medieninhalten ist nicht nur vom Alter, sondern auch vom Entwicklungsstand des Kindes abhängig. Auch wenn Kinder ab sieben Jahren schon einmal allein spielen dürfen, braucht es den regelmäßigen „Blick über die Schulter“ durch die Eltern. Sie kennen die typischen Reaktionen ihres Kindes und merken schnell, wenn ihr Kind mit einer Software überfordert ist. Eine kontinuierliche Begleitung durch die Eltern ist auch deshalb wichtig, weil bei vielen Online- und Browserspielen eine rechtlich bindende Alterseinstufung derzeit noch fehlt.

③ **Nutzungsdauer:** 30 bis 45 Minuten

Täglich festgelegte Zeiten sind allerdings oft schwierig, da Kinder in diesem Alter viele andere Termine haben. Praktisch könnte auch das Einrichten eines wöchentlichen Zeitkontos sein, welches nicht nur für Computerspiele zur Verfügung steht, sondern auch für TV und Internetnutzung. Wenn z. B. acht Stunden Bildschirmzeit pro Woche vereinbart wurden, können die Kinder über diese Zeit nach bestimmten Regeln selbst verfügen.

### 11 – 13 Jahre

Kinder bzw. Jugendliche dieser Altersgruppe haben größtenteils die Fähigkeit entwickelt, klar zwischen Realität und Fikti-

Quelle: Klicksafe (Hrsg) (1. Aufl. 2012): Elternabend Computerspiele – Handreichung für Referentinnen und Referenten, S. 36

klicksafe wird kofinanziert von der Europäischen Union



klicksafe.de

# ► klicksafe-Handreichung „Elternabend Computerspiele“

## 2) Empfehlungen für Eltern

### Empfehlungen für Eltern:

#### ◉ **Konsequent sein**

Einmal getroffene Abmachungen sollten eingehalten werden. Ist dies nicht der Fall, sollten Sie konsequent handeln und notfalls Computer oder Konsole für eine Zeit einbehalten oder blockieren, auch wenn es schwer fällt. Natürlich kann es auch immer Ausnahmen von einer Regel geben, z. B. wenn das Wetter schlecht oder ihr Kind krank ist. Computerspiele sollten grundsätzlich weder zur Belohnung noch als Bestrafung eingesetzt werden. Dadurch erhalten sie einen ungewollt hohen Stellenwert im Alltag Ihrer Kinder.

#### ◉ **Standort wählen**

Denken Sie über den Standort von Spielkonsole oder Computer nach. Gerade bei Kindern im Grundschulalter scheint es sinnvoll, wenn die Geräte nicht im Kinderzimmer stehen, sondern z. B. im Wohnzimmer oder in der Küche, wo Eltern die Nutzung im Blick haben und einfacher begleiten können.

Bedenken Sie hierbei auch, dass über Smartphones oder portable Spielkonsolen zunehmend auch unterwegs (oder unbemerkt im Zimmer des Kindes) gespielt werden kann.

#### ◉ **Gemeinsam spielen und Interesse zeigen**

Interessieren Sie sich für die Medienwelt ihrer Kinder und spielen Sie mit. Ihre Kinder werden Ihr Interesse für die Spiele sicherlich gutheißen und sich als Experten für die Spiele ernst genommen fühlen. Durch das gemeinsame Erleben können Sie mitreden und die Faszination eines Spiels viel eher nachvollziehen.

#### ◉ **Empfehlungen beachten**

Nutzen Sie medienpädagogische Empfehlungen zu

freigegeben ist und somit ein entsprechendes Kennzeichen der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle trägt. Sensibilisieren Sie auch Verwandte, das Thema „Jugendschutz“ ernst zu nehmen und bei Geschenken verantwortungsvoll zu handeln. Achten Sie auch darauf, dass in der Familie jüngere Kinder die Spiele für ihre älteren Geschwister nicht miterleben.

#### ◉ **Orientierung und Hilfestellung bieten**

Kinder brauchen Orientierungshilfen in der Medienwelt. Viele Kinder können das, was sie in den Medien sehen, hören oder erleben noch nicht einschätzen und alleine verarbeiten und brauchen dafür Ihre Unterstützung. Sprechen Sie offen mit ihrem Kind darüber, was Ihnen an einem Spiel gefällt – und was nicht. Fordern Sie auch Ihr Kind zu einer kritischen Rückmeldung auf.

#### ◉ **Erfahrungsaustausch mit anderen Eltern**

Fragen Sie andere Eltern, wie sie mit dem Medienkonsum ihrer Kinder umgehen. Unterstützen Sie sich gegenseitig und tauschen Sie Erfahrungen aus.

#### ◉ **Vorbild sein**

Nutzen Sie die Gelegenheit, um über Ihr eigenes Medienverhalten nachzudenken. Durch die Art und Weise, wie Sie selbst mit Computer, Fernsehen und anderen Medien umgehen, können Sie ein Vorbild für Ihre Kinder sein.

#### ◉ **Freizeit gestalten und Alternativen bieten**

Computerspiele sind ein Teil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und dürfen als Hobby darin ihren Platz haben. Sorgen Sie aber auch dafür, dass Ihre Kinder vielfältigen Freizeitbeschäftigungen nachgehen,



Quelle: klicksafe (Hrsg.) (1. Aufl. 2012): Elternabend Computerspiele – Handreichung für Referentinnen und Referenten, S. 38

klicksafe wird kofinanziert von der Europäischen Union



klicksafe.de

## ► Klicksafe-Handreichung „Elternabend Computerspiele“

### 3) Empfehlungen für Referenten

- **Frühkindliche Mediennutzung aufgreifen:** Kinder, aber auch Jugendliche, erleben Medien mitunter sehr unterschiedlich. Die Wahrnehmung von Medieninhalten ist besonders bei jüngeren Kindern stark durch Erlebnisse und handlungsleitende Themen aus der realen Welt geprägt. Ein Kind, das z. B. einen heftigen Streit zwischen seinen Eltern miterlebt hat, wird von einem fiktiven Streit in einer Fernsehserie stärker berührt als ein Kind, das diese Erfahrung nicht gemacht hat. Das macht es für Referenten nicht leicht, während eines Elternabends allgemeingültige Empfehlungen für bestimmte Altersgruppen zu geben. Ratschläge zur Erziehung sollten immer vor diesem Hintergrund eingeordnet werden. Gleichzeitig folgt daraus aber, dass Eltern deutlich auf ihre Verantwortung hingewiesen werden sollten, die Mediennutzung ihrer Kinder von Anfang an zu begleiten.
- **Empfehlungen zu Spielzeiten einordnen:** Wenn auf einem Elternabend über Spielzeiten gesprochen wird, sollte sich der Blick auch auf das gesamte Medienrepertoire richten, das Kindern und Jugendlichen heute zur Verfügung steht. Eine Diskussion über Computerspielzeiten sollte zu einer Diskussion über Mediennutzungszeiten erweitert werden. Dabei kann auch auf die Frage eingegangen werden, welche Medien – aus Sicht der Eltern – einer zeitlichen Regulierung bedürfen, ob dazu beispielsweise auch das Hören von Musik und Hörspielen oder das Lesen gehört. Vor allem bei Elternabenden in Kindergärten oder Grundschulen kann es sinnvoll sein, das Thema „Computerspiele“ zu öffnen und andere Medienbereiche einzubeziehen.
- **Empfehlungen geben:** Viele Eltern sind verunsichert, wenn es darum geht, ein Spiel für ihre Kinder auszuwählen. Sie wünschen sich eine Orientierungshilfe bei der

„Experten für ihr Kind“. Sie kennen Ihr Kind am besten und wissen am ehesten, was für das Kind gut und was weniger gut ist. Wenn eine Mutter oder ein Vater es zulassen, dass ihr 12-jähriges Kind Spiele spielt, die erst ab 16 Jahren freigegeben sind, haben sie auch das Recht dazu. Wenn Eltern von diesem Verhalten berichten oder davon, dass sie Computerspiele als Belohnung bzw. zur Bestrafung oder als Babysitter einsetzen, ist von Referenten Fingerspitzengefühl gefragt. Diese Situationen können nicht im Zwiegespräch mit einzelnen Teilnehmern gelöst werden, da sich womöglich auch andere Eltern kritisch zu Wort melden oder sogar Vorhaltungen machen. Stattdessen sollten Referenten versuchen, vom jeweiligen Einzelfall wegzukommen und positive Strategien zum Umgang mit Computerspielen zu vermitteln. Dazu können auch Beispiele von Familien aufgezeigt werden, in denen sich bestimmte Strategien, z. B. zur Regelung der Spielzeiten, bereits etabliert haben. Statt Teilnehmern ein vermeintliches Fehlverhalten vorzuwerfen, sollten alternative Strategien vorgeschlagen werden. Referenten sollten natürlich auf potentiell schädigendes Verhalten hinweisen, aber dabei immer berücksichtigen, dass es nicht allen Eltern möglich ist (z. B. bedingt durch Berufsbelastung oder die familiäre Situation), alle Empfehlungen zuhause umzusetzen. Problematische Themen könnten ebenso anhand einer ausgedachten, überspitzten Familiensituation verdeutlicht werden, sodass sich niemand der Anwesenden persönlich angegriffen fühlen muss. **Eltern, die vor allem ein schlechtes Gewissen von einer Veranstaltung mitnehmen, werden kaum motiviert sein, sich weiter mit diesen Themen zu beschäftigen.**

Links und Materialien zum Thema:



Quelle: Klicksafe (Hrsg.)  
(1. Aufl. 2012): Elternabend  
Computerspiele – Handreichung  
für Referentinnen und  
Referenten, S. 39

Klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union

**klicksafe.de**

# 🟢 Klicksafe-Handreichung „Elternabende Computerspiele“

## 4) Links und Materialien zum Thema

### Links und Materialien zum Thema:

Viele medienpädagogische Einrichtungen und Auszeichnungen geben pädagogische Empfehlungen zu Spielen und bieten so Eltern Orientierungshilfen. Zu nennen sind z. B.:

- 🔗 [www.kindersoftwarepreis.de](http://www.kindersoftwarepreis.de): TOMMI, der deutsche Kindersoftwarepreis widmet sich der Bewertung und Anerkennung von innovativen und herausragenden Kindersoftware-Titeln, die in Deutschland, Österreich und der Schweiz auf den Markt kommen.
- 🔗 [www.sin-net.de/paedi.htm](http://www.sin-net.de/paedi.htm): Der Pädagogische Interaktiv-Preis (PÄDI) wird von der medienpädagogischen Facheinrichtung SIN - Studio im Netz e. V. an herausragende Multimedia-Produkte vergeben, die Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit nutzen.
- 🔗 [www.gigamaus.de](http://www.gigamaus.de): Mit der GIGA-Maus werden Programme und Onlineangebote für Kinder und für die ganze Familie prämiert.
- 🔗 [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de): Pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Videospiele des Vereins Computer-Projekt Köln mit Beurteilungen von Spielen (mit pädagogischer Altersempfehlung) und Infos zu Projekten, Forschung und Literatur. Das ComputerProjekt Köln ist auch an der Vergabe des Games-Gütesiegels „pädagogisch wertvoll“ beteiligt ([www.games-wertvoll.de](http://www.games-wertvoll.de)).
- 🔗 [www.internet-abc.de](http://www.internet-abc.de): Informationsportal des Vereins Internet-ABC e. V. mit vielen Informationen für Kinder und Eltern sowie Beurteilungen von Spiel- und Lernsoftware.
- 🔗 [www.spielbar.de](http://www.spielbar.de): Informationsportal mit Besprechungen von Computerspielen und vielen weiteren (Fach-) Artikeln zum Thema.
- 🔗 [www.deutscher-computerspielpreis.de](http://www.deutscher-computerspielpreis.de): Seit 2009 wird in verschiedenen Kategorien der Deutsche Computerspielpreis an deutsche Produktionen vergeben.
- 🔗 [www.byte42.de](http://www.byte42.de): Weblog mit Spielbeurteilungen von dem Medienpädagogen Jens Wiemken.
- 🔗 Beispiele für Internetnutzungsverträge zwischen Eltern und Kindern finden sich unter:
  - 🔗 [www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) (unter Service – Für Eltern),
  - 🔗 [www.surfen-ohne-risiko.net/materialien](http://www.surfen-ohne-risiko.net/materialien) (unter Netzregeln) oder
  - 🔗 [www.lmsaar.de/medienkompetenz/familienvertrag-zur-sicheren-internetnutzung](http://www.lmsaar.de/medienkompetenz/familienvertrag-zur-sicheren-internetnutzung).
- 🔗 *Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt*: Die Broschüre der Stadt Köln, Amt für Kinder, Jugend und Familie erscheint seit 20 Jahren und bietet Orientierung in der Angebotsvielfalt der elektronischen Spiel- und Lernangebote und Informationen sowie Beratung für



Quelle: Klicksafe (Hrsg) (1. Aufl. 2012): Elternabende Computerspiele – Handreichung für Referentinnen und Referenten, S. 39-40

klicksafe wird kofinanziert von der Europäischen Union

**klicksafe.de**

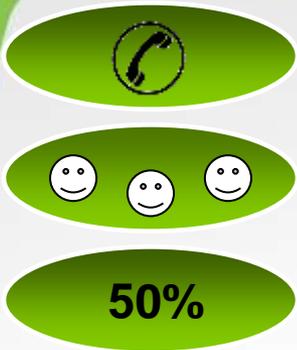
# Wer wird klicksafe-Star?

## Online- und Computerspiele



Unveränderte nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist ausdrücklich erlaubt unter Angabe des Herausgebers „klicksafe“ und der Webseite „www.klicksafe.de“.

Siehe: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/>



Welche der genannten Spielekonsolen gibt es nicht?

•A: PlayStation

•B: Wii

•C: FunBox

•D: Xbox 360



50%

- 10 Klicksafe-Star
- 9
- 8
- 7
- 6 Informiert
- 5
- 4
- 3 Interessiert
- 2
- 1

Welche der genannten Spielekonsolen gibt es nicht?

•A: PlayStation

•B: Wii

•C: FunBox

•D: Xbox 360

## ► Qualifizierung von Multiplikatoren in der Elternarbeit

**Train-the-Trainer-Seminare für  
russischsprachige Multiplikatoren  
im Projekt Migelo**

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



**klicksafe.de**

Referentenverzeichnis für Elternabende: [www.klicksafe.de/elternarbeit](http://www.klicksafe.de/elternarbeit)

Service

» Aktuelles

- News
- Termine
- Newsletter
- RSS
- Quiz
- iPhone App

» Für Eltern

- Erste Schritte ins Netz
- Links für Kinder

» Schule und Unterricht

- Lehrerhandbuch
- Zusatzmodule zum Lehrerhandbuch

» Elternarbeit

- Handreichungen Elternabende
- Schulungskonzept für Institutionen
- Materialien Elternkurs

» Referentensuche

- Materialien für Eltern(-abende)

Service » Elternarbeit » Referentensuche » Nordrhein-Westfalen

Suchbegriff

## Nordrhein-Westfalen

### Initiative Eltern+Medien

#### Landesanstalt für Medien NRW

Projektleitung: Rainer Smits  
Zollhof 2  
40221 Düsseldorf  
[www.lfm-nrw.de](http://www.lfm-nrw.de)

#### Projektbüro:

c/o Grimme-Institut  
Projektleitung: Wolfgang Zielinski  
Projektbüro: Elisabeth Turowski, Stephanie Ditz  
Eduard-Weitsch-Weg 25  
45768 Marl

Telefon: 02365/918928

Telefax: 02365/918989

E-Mail: [elternundmedien@grimme-institut.de](mailto:elternundmedien@grimme-institut.de)

#### Direktlink:

- [www.elternundmedien.de](http://www.elternundmedien.de)

Mit der Initiative Eltern+Medien greift die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) den deutlich gestiegenen Orientierungs-, Beratungs- und Aufklärungsbedarf von Eltern in der Medienerziehung ihrer Kinder auf. Sie unterstützt Einrichtungen vor Ort bei der Planung und Organisation von Elternabenden zu Fragen der familiären Mediennutzung.

Fünf Jahre „Initiative Eltern+Medien“  
88.000 Eltern in 3.300 Elternabenden

klicksafe wird kofinanziert von der Europäischen Union



# Computerspiele – Materialien der LfM und ihrer Projekte

Download und Bestellung über:

[www.lfm-nrw.de/publikationen](http://www.lfm-nrw.de/publikationen)





## Verlauf

- ▶ Computerspiele: Entwicklung, Trends, Bedeutung
- ▶ Computerspiele und medienpädagogische Herausforderungen
- ▶ Was leistet klicksafe im Bereich „Computerspiele“?
- ▶ Fazit

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



**klicksafe.de**

## ► Zur Bedeutung von Medienkompetenz und Medienerziehung

- Medien sind fester Bestandteil unserer Gesellschaft
- Abstinenz und Bewahrpädagogik können keine Antwort sein
- Nicht das Medium, sondern eine naive, leichtfertige, unregelmäßige Nutzung sind das Problem
- Eltern und Pädagogen sind in Medienfragen vielfach verunsichert

### **Konsequenz**

- Bedeutung von Medienkompetenz und Medienerziehung in Schule, außerschulischer Jugendarbeit und Familie steigt kontinuierlich
- Medienkompetenz und Jugendmedienschutz sind tragende Säulen im Bereich „Sicheres Internet“, „sicheres Computerspielen“
- Medienerziehung konkret – Was können Eltern leisten?
  - **Informieren – Interesse zeigen – Austausch – Begleitung – Vorbild sein**

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de

Danke für Ihre Aufmerksamkeit.

klicksafe wird kofinanziert  
von der Europäischen Union



klicksafe.de