

## Vorwort

### Liebe Leserinnen, liebe Leser,

der Newsletter des Initiativbüros „Gutes Aufwachsen mit Medien“ informiert Sie regelmäßig über aktuelle Themen, Studien und Hintergrundinformationen zur Medienbildung und gibt Tipps für den Medieneinsatz in pädagogischen Einrichtungen. Außerdem empfehlen wir Ihnen praktisches Material und qualitative Kinder-Webseiten sowie bundesweite interessante Veranstaltungs- und Qualifizierungsangebote, die in den kommenden Monaten anstehen.

Die sechste Ausgabe unseres Newsletters widmet sich dem Thema „Digitale Spiele“. Für Kinder und Jugendliche gehören Konsolen- und Onlinespiele sowie sogenannte „Let’s-Play-Videos“ zu ihrer Alltagswelt. Sie nehmen einen wichtigen Stellenwert ein. Auch gibt es bereits die erste Generation Erwachsener, die mit digitalen Spielen aufgewachsen sind. Auf der anderen Seite gibt es aber auch Fachkräfte und Eltern, denen diese Faszination für digitale Spiele noch verborgen bleibt. Ein Einstieg fällt hierbei nicht unbedingt leicht, ist doch die Vielfalt an Spieleangeboten und Informationen sehr groß und schwer zu überblicken. Wir geben Ihnen deshalb erste Einblicke in die digitale Spiel- und Lernwelt sowie Tipps, wie Sie digitale Spiele sowohl in der praktischen Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen als auch in der Elternarbeit einbeziehen können.

Sie finden die vollständige Ausgabe der Artikel in der Online-Version. In der PDF-Version zum Ausdruck sind die Artikel verkürzt, sodass sie in Länge und Lesbarkeit für unterwegs handhabbar sind.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen.

Ihr Team des Initiativbüros „Gutes Aufwachsen mit Medien“

## Hintergrund

### Spielwelten als Lernwelten



Für Kinder und Jugendliche gehören Computerspiele beziehungsweise digitale Spiele heute zum Alltag. Zwei Drittel aller 12- bis 19-jährigen spielen beispielsweise täglich oder mehrmals wöchentlich digitale Spiele (**MPFS 2016**) - und sie sind nicht die einzigen: Laut einer Untersuchung des Bundesverbands Interaktiver Unterhaltungssoftware (BIU) spielen insgesamt 34,1 Millionen Menschen in Deutschland - also bald jede oder jeder Zweite. Das Durchschnittsalter der

Spielenden liegt bei über 35 Jahren! Gespielt wird am häufigsten am Smartphone, aber auch am Tablet, am Rechner und an der Konsole. Einige Spiele funktionieren nur online, andere lassen sich auch ohne Netz spielen. Gespielt wird allein oder in Teams. Nicht immer kennen die Mitspielenden sich persönlich, dafür sind die Entfernungen zwischen ihnen oftmals zu groß. Ausgetauscht wird sich in der Regel dann in Englisch.

**Lesen Sie weiter auf Seite 2**

GUTES  
AUFWACHSEN  
MIT MEDIEN



## Veranstlungshinweise

20. Oktober 2017

Das Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“ veranstaltet die Online-Konferenz **„Kinderwebseiten im Blick - Lesen, Recherchieren, Forschen“** anlässlich des Tages der Kinderseiten.

21. Oktober 2017

Am **Tag der Kinderseiten** gilt es, die besten, außergewöhnlichsten und interessantesten Kinderwebseiten zu entdecken.

23. Oktober 2017

Ort: **Stuttgart**

Der **Bildungskongress** behandelt in diesem Jahr das Thema Perspektive und Potenziale digitaler Medien in der Schule.

**Fortsetzung****Spielwelten als Lernwelten**

Vom Spielprinzip unterscheidet sich das digitale Spiel nicht vom analogen. Die Spielenden müssen Rätsel lösen, Codes knacken, schnell ans Ziel gelangen, sich geschickt durch Landschaften bewegen und so weiter. Einige bevorzugen es, Fußball zu spielen, andere errichten Gebäude und kämpfen gegen Monster oder Terroreinheiten und wieder andere begeben sich auf eine lange Reise, auf der sie das Verschwinden einer Freundin zu erklären versuchen oder ein Heilmittel für ihren kranken Vater finden möchten. Die digitale Spielewelt ist vielfältig.

**Digitale Spielewelten stellen Handlungs- und Erprobungsräume bereit**

Eines verbindet alle Spielenden: Die Liebe zum Spiel und die Freude daran, in virtuelle Welten einzutauchen. Im digitalen Spiel können Dinge bewegt, Geschichten durchlebt und Welten aktiv mitgestaltet werden. Die Spielenden können sich an unbekannte Orte und in Lebenssituationen begeben, die außerhalb der eigenen Erfahrungswelt liegen. Sie können sich kurzfristig ablenken und unterhalten, sie können sich aber auch mit anderen treffen, gemeinsam spielen und im Team die eigenen Stärken erkunden und erleben. Manche Spielenden packt dann auch der Ehrgeiz und sie trainieren täglich, betreiben das Spiel manchmal sogar als professionellen Sport (E-Sport). Teils fühlen sich die Spielenden auch sehr eng mit der Spielfigur verbunden und erleben das Spiel aus deren Perspektive. Das Spiel stellt dann auch einen Erprobungsraum dar, in dem die Spielenden in neue Rollen schlüpfen. Auch lassen sich im Spiel Themen symbolisch und im Austausch mit ihren Freundinnen und Freunden bearbeiten, beispielsweise das Thema Frau- und Mannsein im Zeitraum der Pubertät. So können sich Spielende im Spiel selbstwirksam und machtvoll erleben. Diese Rollen sind allerdings häufig noch männlichen Figuren vorbehalten. Manchmal werden Spielende auch über das Spiel hinaus aktiv und fertigen beispielsweise eigene Aufzeichnungen ihrer Spielerfolge (Let's-Play-Videos) an oder gestalten das digitale Spiel im Hinblick auf Figuren, Töne oder Regelwerke selbst mit (Mods).

**Was wir im digitalen Spiel alles lernen können**

Digitale Spiele bieten vielfältige Austausch-, Lern- und Bildungsmöglichkeiten. Im Gespräch über das Spiel können Eltern ihrem Kind signalisieren, dass sie sich für dessen Lebenswelt und Themen interessieren. Gleichzeitig erfahren sie, welche (auch Entwicklungs-) Themen ihr Kind bewegt. Über das Spiel lassen sich darüber hinaus auch gesellschaftspolitische Fragen reflektieren und bearbeiten, z.B. die Themen Flucht, Migration, Geschlechterrollen oder gesellschaftliche Verantwortung. Auch die Figuren, Konflikte und Konfliktlösungen im Spiel bieten einiges an Gesprächsstoff. In einem Austausch über die Spieleindustrie und deren Bezahlmodelle lassen sich darüber hinaus Fragen der Kommerzialisierung und Beteiligung thematisieren. Wie gestaltet sich die Beziehung von Konsumierenden und Produzierenden? Wie viel Mitspracherecht räumt die Spieleindustrie den Fans ein? Darüber hinaus lädt das Spiel aber auch zur kreativen Auseinandersetzung ein: es können Geschichten weiter erzählt, Bauwerke nachkonstruiert, Lesen gefördert oder auch das Schreiben geschult werden. Das Lernpotenzial digitaler Spiele ist groß.

**Ethisch-moralische Fragestellungen im Spiel bearbeiten**

Das Potenzial digitaler Spiele macht sich das Projekt „Ethik und Games“ des Instituts Spielraum der TH Köln zu nutze. In dem Projekt werden zahlreiche Materialien und Projektideen entwickelt, die Möglichkeiten aufzeigen, wie digitale Spiele zur Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Themen und vor allem auch ethisch-moralischen Fragestellungen genutzt werden können.

Den gesamten Artikel können Sie auf unserer Webseite unter <https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/> lesen.



GUTES  
AUFWACHSEN  
MIT MEDIEN

**Veranstaltungshinweise**

02. November 2017

Der **Online-Elternabend: Medienwelt heute** unterstützt Eltern in ihrer Medienerziehung durch einen Überblick und Tipps zu aktuellen Medientrends.

02. November 2017

Ort: Hannover

Der **Tag der Medienkompetenz** bietet ein Forum zum Thema Medienbildung sowie Erfahrungsaustausch und Vernetzungsmöglichkeiten.

06. - 08. November 2017

Ort: Hannover

Im Kurs **Film ab! - Erstellung eines Trickfilms** lernen die Teilnehmenden eigenständig kleine Trickfilme zu erstellen und in die pädagogische Arbeit einzubinden.

**Ratgeber****Wie junge Spieltester Erwachsenen Orientierung durch die digitale Spielewelt geben**

Digitale Spiele sind bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt und gehören zu ihrem Alltag. Manche Erwachsene stehen der digitalen Spielleidenschaft skeptisch gegenüber. Um eine erste Orientierung zu geben und empfehlenswerte Spiele vorzustellen, betreibt die Stadt Köln seit fast 30 Jahren das Projekt **Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt**. Dabei testen Kinder und Jugendliche im Rahmen von pädagogisch begleiteten Gruppen aktuelle Spiele. Diese Empfehlungen fließen in den jährlich

erscheinenden gleichnamigen **Ratgeber**.

Andrea Köper von der Fachstelle Jugendmedienschutz/ Medienarbeit der Stadt Köln und Birgit Schlotter, betreuende Medienpädagogin, berichten von ihren Erfahrungen:

**Was macht eine Spieltestergruppe?**

Wir arbeiten stadtweit mit Schulen, Bürgerzentren, Stadtteilbibliotheken und Jugendfreizeitreinrichtungen zusammen. Die Gruppen bestehen aus Kindern jeden Alters. Sie freuen sich darauf die neusten Spiele auszuprobieren.

Die Kinder und Jugendlichen sollen in einer geschützten Umgebung Computer- und Konsolenspiele spielen. In den Gruppen wird ihnen vermittelt, Spiele bewusst zu konsumieren und sich zu fragen, warum sie genau diese Art von Spiel fesselt. Dies ist für die Entwicklung der Medienkompetenz sowie der eigenen Identität wichtig.

Die Spiele werden von den Teilnehmenden sowie von den Betreuenden vorgeschlagen und anschließend von einer pädagogischen Fachkraft ausgesucht. Uns ist es wichtig, dass wir niveauvolle Spiele an die Gruppe geben und nicht nur die aktuellen Trends widerspiegeln.

**Wie werden die Spiele beurteilt?**

Zur Beurteilung der Spiele gibt es verschiedene Bewertungskriterien: Spielespaß, Handlungs- und Entscheidungsvielfalt, Wertevermittlung und Moral, Lernangebote und Mehrspielermöglichkeiten (Teamspiele). Diese Kriterien werden regelmäßig gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen überprüft und überarbeitet.

Normalerweise sind junge „Gamer“ es gewohnt, direkt ins Spiel einzusteigen und einfach zu spielen ohne anhand eines Kriterienkatalogs das Spiel zu analysieren. Deswegen fällt es einigen anfänglich schwer, das Gespielte zu hinterfragen. Je häufiger sie dies aber tun, desto einfacher fällt es ihnen. Die Beurteilung findet dann in vielen Fällen fast schon automatisch während des Spielens statt, ohne dass man sie dazu auffordern müsste. Die Beurteilungen der Teilnehmenden fließen anschließend in die gleichnamige Broschüre des Projektes.

**Frau Köper, was genau erwartet die Lesenden der Broschüre?**

Die Broschüre bietet Eltern und pädagogischen Fachkräften einen schnellen und leicht verständlichen Ein- und Überblick. Die übersichtlich beschriebenen, pädagogisch beurteilten und mit einer Altersempfehlung versehenen Spielebeurteilungen sollen Sie bei der Vermittlung von Medienkompetenz im Themenfeld der Spielesoftware unterstützen.

Den gesamten Artikel können Sie auf unserer Webseite unter <https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/> lesen.

GUTES  
AUFWACHSEN  
MIT MEDIEN

**Veranstaltungshinweise**

09. November 2017  
Ort: Bremen

Der Fachtag **Medien in der Familie - Darf's ein bisschen mehr sein?** informiert über gute Wege der Medienerziehung in Familien und gibt Tipps zu Herausforderungen der Medienerziehung.

11. - 12. November 2017  
Ort: Dresden

Das **Medienfestival mb21** bietet Mitmachangeboten, Workshops, Games, Kunstinstallationen und interaktiven Multimedia-Stationen.

15. November 2017  
Ort: Berlin

Die Fachtagung **Digitale Welt als Thema in Schule und Unterricht** schafft eine Diskussionsplattform für das Thema Digitalisierung in der Schule.

## Praxisbeispiel

### Let's play - Computerspiele selbst kommentieren und Medienkompetenz stärken



Computerspiele sind unter Heranwachsenden sehr beliebt. Um Tipps für knifflige Aufgaben im Spielverlauf zu erhalten und somit schneller die nächste Runde zu erreichen, hat sich das Videoformat „Let's Play“ etabliert. Auf Videokanälen, wie YouTube oder Twitch erklären Spielerinnen und Spieler verständlich, gespickt mit tagesaktuellen Themen, aber auch witzig und unterhaltsam Computerspiele. Wie das interessante Format von Kindern und Jugendlichen selbst produziert werden kann, zeigt die Medienpädagogin Vera Marie Rodewald in der **ComputerSpielSchule Hamburg** im Workshop „Let's Play Studio“.

#### Erfahren, wie ein Let's-Play-Video erstellt wird

Ziel des Workshops ist, Let's-Play-Videos zu analysieren und zu kommentieren, aber auch Regeln der Moderation zu erlernen und in einem handlungsorientierten Rahmen das eigene Medienverhalten zu hinterfragen. „Um den Teilnehmenden die einzelnen Schritte der Herstellung eines Let's Play-Videos zu vermitteln, steigen wir im Workshop zunächst mit einer einfachen Aufgabe ein: In 140 Zeichen sollen sie ein Computerspiel beschreiben“, berichtet Vera Marie Rodewald. Die Teilnehmenden lernen außerdem den rechtlichen Rahmen zur Erstellung eines Let's Play-Videos kennen und thematisieren, welche personenbezogenen Daten sie von sich selbst beim Kommentieren preisgeben.

#### Computerspiele analysieren, beschreiben und bewerten

Um einen Workshop durchzuführen, bietet sich eine gesamte Ferienwoche an. Die Spielauswahl sollte die Workshop-Leitung übernehmen und dabei auf eine gute Mischung der Spielarten achten. Die Hamburger Gruppe besteht aus 16 Jugendlichen.

Zu den Arbeitsschritten gehören eine Einführung in Moderationsmethoden, Analyse und Bewertung von Computerspielen und Let's Play Videos von den YouTubern wie **Gronkh** oder **PietSmiet**.

Für die Herstellung eines Videos arbeiten jeweils zwei Jugendliche an einem Laptop. Nachdem Sie eine Testversion aufgenommen haben, stellen sie diese den anderen Teilnehmenden vor und diskutieren Verbesserungsmöglichkeiten. Am Abschlusstag werden die Ergebnisse (Let's Play **SimCity** und **Deponia**) den Eltern präsentiert und die Gelegenheit genutzt, gemeinsam zu digitalen Spielen ins Gespräch zu kommen.

Da das Alter der Teilnehmenden bei elf Jahren begann, wurden nur Spiele mit USK 6 ausgesucht.

Vera Marie Rodewald berichtet von den Reaktionen und Lernerfahrungen der Teilnehmenden: „Die Jugendlichen sind immer überrascht, wie schwer es ist, Spielen und Beschreiben zu koordinieren. Auch die Tatsache, dass eine Karriere als YouTuber inzwischen weniger erfolgreich ist, als noch vor einigen Jahren, überrascht sie.“

#### Die Technik gut vorbereiten

Es sollte ausreichend Zeit für die Vorbereitung der Technik eingeplant werden. Geeignete Laptops sollten bereitstehen, auf denen die Spiele, aber auch die Aufnahme- (z.B. Open Broadcaster, Loilo) und Schnittsoftware (z.B. Movie Maker, iMovie) funktionieren. Für die Rechercharbeit ist eine Internetverbindung nötig. Um die Kommentare aufzuzeichnen, braucht es Kopfhörer mit Mikrofon und um die Spiele oder die Teilergebnisse der gesamten Workshop-Gruppe zugänglich zu machen, eignet sich ein Beamer.

Den gesamten Artikel können Sie auf unserer Webseite unter

<https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/> lesen.

GUTES  
AUFWACHSEN  
MIT MEDIEN



#### Veranstungshinweise

17. - 19. November 2017  
Ort: Frankfurt am Main

Das **Forum Kommunikationskultur der GMK** hat in diesem Jahr den Schwerpunkt „Futurelab Medienpädagogik: Qualität – Standards – Profession“.

20. - 23. November 2017  
Ort: Berlin

Die **Fortbildung zum/zur MedienberaterIn** vermittelt den Teilnehmenden Wissen über die neuen Medien, ihre Möglichkeiten, Einflüsse und Auswirkungen auf Kinder- und Familienalltag.

22. November 2017  
Ort: Berlin

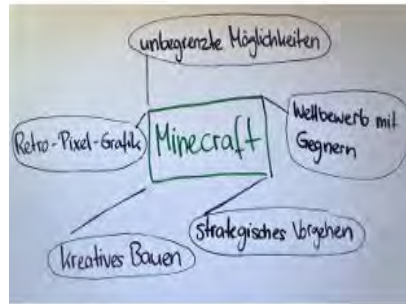
Der Fachtag **Neue Bündnisse für Medienbildung, Kinderkultur & Kinderrechte im Netz** bietet Teilnehmenden die Möglichkeit, in Dialog- und Arbeitsforen zukunftsweisende Fragen der Kindermedienwelt zu diskutieren.

## Praxisanleitung

### Faszination „digitale Spiele“: Gestaltung eines Elternabends zur Sensibilisierung



Sammeln Sie beispielsweise mit den Eltern Begriffe zum Ausgangspunkt „Faszination von digitalen Spielen“. Fragen Sie die Eltern zu diesem Zweck, was ihnen an den Spielen gefallen hat bzw. was ihre Kinder begeistern könnte, und skizzieren Sie die Ergebnisse in Form einer Mind-Map.



Da Heranwachsende ein Spiel wie Minecraft nicht aus denselben Gründen spielen wie zum Beispiel Clash Royale, ist es sinnvoll, für jedes Spiel eine eigene Mind-Map zu erstellen. So kann nochmals unterschieden werden, was an den einzelnen Spielen fasziniert (siehe Grafik). Die entstandenen Aufzeichnungen können im Laufe des Abends beliebig erweitert und verzweigt werden.

### Schritt 3: Hinweis auf potentielle Wirkungen und pädagogisch wertvolle Spiele

Abschließend können Sie die Eltern auf mögliche Wirkungen von digitalen Spielen hinweisen. Oft ist es hilfreich, zuallererst die Meinungsbilder der Eltern abzufragen. Im Anschluss gilt es dann auf die positiven und negativen Effekte einzugehen. Nennenswert sind hier Selbstwirksamkeitserlebnis, Erfolgserlebnis, Stressabbau, Förderung der Kooperationsbereitschaft und Kreativität aber auch exzessives Spielverhalten, Realitätsverlust und Vernachlässigung von Pflichten. Informationen zur Wirkung von Spielen bietet das Portal [spielbar.de](http://spielbar.de).

Den gesamten Artikel können Sie auf unserer Webseite unter

<https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/> lesen.

GUTES  
AUFWACHSEN  
MIT MEDIEN

### Veranstungshinweise

24. November 2017  
Ort: Köln

Auf der **Tagung: Apps & Co zwischen Lenkung und Selbstermächtigung** soll der Frage nachgegangen werden, wie weit der Einfluss von Apps bereits reicht und wie er zu bewerten ist.

27. - 29. November 2017  
Ort: Berlin

Beim **Kurs: Ein Hörspiel selbst erstellt** lernen die Teilnehmenden die Grundlagen für die Hörspielproduktion kennen.

29. November - 01. Dezember 2017  
Ort: Berlin

Im **Workshop: YouTube** wird das Phänomen YouTube näher beleuchtet und beispielhaft erprobt, wie das Thema in der Jugendarbeit aktiv eingesetzt werden kann.

Die Nutzung von digitalen Spielen (Games) zählt Studien zufolge zu den beliebtesten medialen Freizeitbeschäftigungen der heutigen Jugend. Für manche Eltern ist es aber oft ein Rätsel, welche Faszination digitale Spiele auf Kinder ausüben. In einem Elternabend lässt sich diese vermitteln.

### Eltern die Faszination von digitalen Spielen nahebringen

#### Schritt 1: Einstiegstest

Um Eltern für digitale Spiele zu sensibilisieren, konfrontieren Sie sie am besten damit. Falls Sie die nötigen technischen Voraussetzungen vor Ort haben, empfiehlt es sich, die Eltern selbst spielen zu lassen. Indem sie in die Rolle ihrer Kinder schlüpfen, gelingt es ihnen leichter nachzufühlen, was diese an digitalen Spielen fesselt. Wenn die Ausstattung vor Ort das nicht zulässt, zeigen Sie den Eltern Ausschnitte aus beliebigen

Computerspielen, wie **Minecraft**, **Clash Royal** oder **World of Warcraft**.

Geben Sie den Eltern in dieser ersten Phase des Herantastens den Auftrag, darauf zu achten, was sie persönlich gut an den Spielen finden. Außerdem sollen sie sich überlegen, was ihre Kinder dabei ansprechen könnte. Zudem können Sie die Eltern auffordern, sich an ihre eigene Kindheit und Jugend mit Videospiele wie Pong, Donkey Kong und PacMan zurückzuerinnern. Was war damals das Faszinierende an digitalen Spielen? Wie haben sich heutige Games weiterentwickelt?

#### Schritt 2: Sammeln von Eindrücken in einer Mind-Map (Gedankenkarte)

In einem zweiten Schritt werden die gewonnenen Eindrücke zusammengetragen. Dafür eignet sich am besten die **Mind-Mapping-Methode**, bei der man Begriffe in Form einer Gedankenkarte sammelt, die sich immer weiter verzweigen kann.

## Lokale Netzwerke vorgestellt

### Film ab! - Stuttgarter Kinderfilmtage



Das Initiativbüro unterstützt „Lokale Netzwerke für ein Gutes Aufwachsen mit Medien“ bei der Gründung und Gestaltung von Angeboten zur Medienerziehung in Familien. In dieser Rubrik stellen wir Ihnen je eins unserer Lokalen Netzwerke vor, diesmal das Netzwerk Stuttgarter Kinderfilmtage. Alexandra Schwarz, Evangelisches Medienhaus GmbH, gibt Einblicke in ihr Netzwerk.

#### Frau Schwarz, was war Ihre Motivation, ein Netzwerk zu gründen?

Als Kooperationspartner stemmen wir als Evangelisches Medienhaus GmbH schon seit über 20 Jahren gemeinsam mit der Volkshochschule Stuttgart TREFFPUNKT Kinder und dem Stadtmedienzentrum Stuttgart sowie der Aktion Jugendschutz das **Festival Stuttgarter Kinderfilmtage** mit steigendem Umfang. Als wir von der Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“ erfahren haben, war es nur ein kleiner Schritt die bisherige Kooperation aufzuwerten und offiziell als Netzwerk aufzutreten.

#### Was passiert in diesem Jahr zu den Stuttgarter Kinderfilmtagen?

Wir haben für den 5. bis 10. Dezember wieder ein buntes Programm mit Filmen, Gästen und Mitmachaktionen für Kinder von 4 bis 12 Jahren zusammengestellt. In diesem Jahr widmen wir uns Filmen und ihrer Filmmusik und der Länderschwerpunkt liegt auf den Niederlanden. Über die Preisvergabe entscheidet einzig unsere Kinderjury. Eine Neuheit ist, dass es neben den jungen Video- und Radioreportern auch Kinderzeitungsreporter geben wird. Sie interviewen die Besucher und Gäste des Filmfestivals. Zusätzlich wird am 6. Dezember wieder ein medienpädagogischer Fachtag für pädagogische Fachkräfte und Interessierte stattfinden. Die Kinderfilmtage enden sonntags mit einem Aktions- und Erlebnistag für Familien.

#### Was ist das Besondere an Ihrem Netzwerk?

Wir zeichnen uns durch unsere Vielfalt und die praktizierte Medienpädagogik aus. Wir stärken durch die filmische Bildung die Medienkompetenz von Kindern und Erwachsenen. Die Zuschauer sollen die gezeigten Filme nicht allein konsumieren. Wir bieten nach den Filmen pädagogisch angeleitete Filmgespräche, um die teils schwierigen Inhalte zu verarbeiten. Aber auch kreative Aktionen oder ein persönlicher Austausch mit den Regisseuren und Schauspielern ermöglichen den Kindern ein intensives Filmleben in der authentischen Atmosphäre des Kinosaals. Die Stuttgarter Kinderfilmtage haben sich in den vergangenen Jahrzehnten außerdem zu einer Marke in der Filmstadt Stuttgart entwickelt. Daher ist uns auch daran gelegen immer wieder Neues auszuprobieren und inhaltlich und bei der Durchführung am Puls der Zeit zu bleiben.

#### Welche Tipps würden Sie Einrichtungen geben, die ihre ersten Schritte als Lokales Netzwerk planen?

Machen Sie sich Gedanken, was Sie erreichen wollen und schauen Sie sich dann nach geeigneten Partnern um, die Sie in Ihrer Arbeit ergänzen. Was einer nicht alleine leisten kann, kann so verwirklicht werden. Vernetzte Kooperationen ermöglichen, dass Einrichtungen gemeinsam größere Veranstaltungen durchführen können. Durch geteilte Kompetenzen und Ressourcen entstehen erstaunliche Synergien in einem Netzwerk.

GUTES  
AUFWACHSEN  
MIT MEDIEN



### Veranstaltungshinweise

Bewerbungsfrist: 30. November 2017

Der **medius-Preis 2018** wird für innovative, wissenschaftliche und praxisorientierte Abschlussarbeiten aus dem Medienbereich verliehen.

04. Dezember 2017  
Ort: Berlin

Der **Kurs: Digitale Bildbearbeitung für pädagogische Praxis** vermittelt Grundkenntnisse der digitalen Bildbearbeitung.

06. - 07. Dezember 2017  
Ort: Berlin

Im **Kurs: Tablets und Smartphones für die pädagogische Arbeit** erhalten die Teilnehmenden Einblick in die Welt der mobilen Endgeräte und deren Anwendungsmöglichkeiten.

## Materialien für Fachkräfte

### Wie mit Computerspielen in der Familie umgehen? - einfach verständliche Tipps für Eltern



Viele Kinder und Jugendliche verbringen einen Teil ihrer Freizeit in der digitalen Spielewelt. Dadurch werden digitale Spiele immer wieder Thema im Familienzusammenleben. Die Broschüre **Computer-Spiele in der Familie** (PDF, 1.2 MB) unterstützt vor allem Eltern mit übersichtlich gestalteten Tipps zum Umgang mit Computerspielen. Neben einer allgemeinen Einführung zu digitalen Spielen, bietet die Broschüre in kurzen Kapiteln Informationen zu

altersgemäßen Zeitgrenzen beim Spielen, aber auch zu Themen, wie versteckte Kosten und Gewalt.

Die Broschüre ist in leichter Sprache verfasst und richtet sich damit auch an Menschen, die aus verschiedenen Gründen Probleme beim Textverständnis haben. Herausgegeben wurde die Broschüre von der **Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW (AJS)** und dem **Spieleratgeber NRW**.

## Materialien für Fachkräfte

### Chancen digitaler Spiele in der Schule entdecken



Jugendliche in der Schule für Lerninhalte und den Unterricht zu begeistern, kann für Lehrende manchmal eine Herausforderung sein. Die bei Kindern und Jugendlichen beliebten digitalen Spiele im Unterricht einzusetzen, bietet einige Chancen.

Die Broschüre **Digitale Spiele in der Schule. Praxisbeispiel für den Unterricht** zeigt Projekt- und Methodenbeispiele zur Integration digitaler Spiele in das Unterrichtsgeschehen. Themenfelder, wie

„Identität“ oder „Geschlechterrollen“ werden beispielhaft erläutert und schaffen Gesprächsanlässe. Auch wird aufgezeigt, dass digitale Spiele neue Erfahrungs- und Erprobungsräume sein können, in denen Rollen eingenommen oder fremde Orte bereist werden.

Herausgegeben wurde die Broschüre in Zusammenarbeit von **Stiftung Digitale Spielkultur** und **Spielraum**.

GUTES  
AUFWACHSEN  
MIT MEDIEN



## Veranstaltungshinweise

Bewerbungsfrist 15. Januar 2018

Der **Generationenfilmpreis 2018** hat in diesem Jahr den Schwerpunkt: Rebellion und Widerstand - Visionen für eine bessere Welt 1968 - 2018.

Bewerbungsfrist 15. Januar 2018

Der **Deutsche Jugendfilmpreis 2018** hat das diesjährige Jahresthema: Wir müssen reden.

Bewerbungsfrist 15. März 2018

Der **Jugendfotopreis 2018** entdeckt und fördert junge Fototalente und unterstützt sie dabei, die Fotografie als eine persönliche und künstlerische Ausdrucksform zu entwickeln.

## Materialien für Fachkräfte

### Eltern digitale Spiele näher bringen



Für Eltern kann es schwer sein, die digitalen Spielwelten ihrer Kinder nachzuvollziehen. Chancen aber auch Gefahrenquellen digitaler Spiele zu beurteilen ist nicht immer einfach. Die Broschüre

**Sicher im Umgang mit digitalen Spielen. Was Eltern wissen sollten** will Erziehende in Fragen der Medienerziehung unterstützen. Die Broschüre bietet ein breitgefächertes Orientierungswissen und beantwortet Fragen, wie „Woher weiß ich, welche Spiele für mein Kind geeignet sind?“ oder „Woran

erkenne ich, dass mein Kind zu viel spielt?“. Übersichtlich und mit hervorgehobenen kurzen Elternhinweisen werden Themen von „Altersgerechtes Spielen“ über „Werbung“ bis hin zu „Kontaktmöglichkeiten und Kommunikation“ besprochen. Abgerundet wird das Angebot mit weiterführenden Links zu Anlaufstellen, die das Thema digitale Spiele und Kinder und Jugendliche behandeln. Herausgeber der Broschüre ist die **Stiftung Medienpädagogik Bayern**.

## Wissenswertes Kinderseiten

### Das Beste für Kinder im Netz! - Tag der Kinderseiten



Der „Tag der Kinderseiten“ findet jedes Jahr am 21. Oktober statt. An diesem Ehren- und Aktionstag sind alle herzlich dazu eingeladen, die Welt der Webseiten für Kinder zu entdecken, zu erleben und zu feiern. Die deutsche Kinderseiten-Landschaft ist groß und vielfältig. Kinderseiten bedienen die unterschiedlichsten Themen und Bedürfnisse und kommen häufig einem Bildungs- und Medienerziehungsauftrag nach. Somit eignen sie sich auch bestens für die pädagogische Arbeit mit Kindern.

In diesem Jahr steht der Aktionstag unter dem Motto „Das Beste für Kinder im Netz!“. Es wird eine Auswahl der besten, außergewöhnlichsten und interessantesten Online-Angebote für Kinder im Mittelpunkt stehen. Die vielfältigen bundesweiten Aktionen sind auf der Webseite **www.tag-der-kinderseiten.de** dargestellt. „Sowohl für den Unterricht in Schulen als auch für Medienprojekte in Ganztage und Jugendhilfe, die Kinderseitenlandschaft hält für alle Bildungsbereiche tolle Angebote bereit,“ so Helga Kleinen vom Seitenstark e.V., Trägerverein der Arbeitsgemeinschaft vernetzter Kinderseiten. „Am Tag der Kinderseiten wollen wir pädagogische Fach- und Lehrkräfte ermutigen, dieses Potential zu nutzen und die Angebotsvielfalt der Webseiten mit den Kindern zu entdecken.“

Auch das Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“ beteiligt sich. Einen Tag vor dem Aktionstag, am 20. Oktober findet die Online-Konferenz **Kinderwebseiten im Blick - Lesen, Recherchieren, Forschen** statt. Hier stellen Ihnen die Kinderseitenmacherinnen und -macher von **Haus der kleinen Forscher**, **Klexikon** und **Legakids** ihre Webseiten vor und geben Anregungen und Tipps, wie Kinderwebseiten in der pädagogischen Praxis eingesetzt werden können. Die Teilnahme ist kostenlos, eine **Anmeldung** ist erforderlich.

Ausgerufen wird der Aktionstag von Seitenstark, der Arbeitsgemeinschaft vernetzter Kinderseiten.

Weitere Artikel zum Thema "Gutes Aufwachsen mit Medien" finden Sie auf unserer Webseite unter

[www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/](http://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/informieren/)

GUTES  
AUFWACHSEN  
MIT MEDIEN

## Impressum

Initiativbüro  
"Gutes Aufwachsen mit  
Medien"  
c/o Stiftung Digitale Chancen  
Chausseestr. 15  
10115 Berlin

[redaktion@gutes-aufwachsen-mit-medien.de](mailto:redaktion@gutes-aufwachsen-mit-medien.de)

Verantwortliche Redakteurin  
Caroline Walke

Mehr Infos unter:  
[www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de](http://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de)



Newsletter abonnieren:  
[www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/newsletter](http://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/newsletter)

**Initiativbüro**  
„Gutes Aufwachsen mit Medien“

Ein Projekt der

stiftung  
**digitale-chancen**

Gefördert vom

