

Medienpädagogische Projekte zu Computerspielen.

Eine Übersicht über Themen, Methoden und Zielrichtungen.

Begleitende Onlinepublikation zum Themenheft „Spielerkultur(en)“
merz | medien + erziehung 4/2012

Im Vorfeld zur Veröffentlichung der merz 4/12 wurden durch einen Call for Projects knapp 50 Best Practice-Beispiele aus der pädagogischen Arbeit mit und zu Computerspielen gesammelt. Im Fragebogen wurden Angaben zu Projektträgern, Finanzierung, Zielgruppen, Zielsetzungen, Methoden, aber auch zu eingesetzten Spielen und weiteren im Projekt behandelten Themen erfragt. Die Projekte wurden im Heft in stark verkürzter Form skizziert. In dieser Online-Publikation stehen ausführlichere Informationen in Form von Projektsteckbriefen zur Verfügung. Sie bieten Anregungen für eine weitere Entwicklung pädagogischer Arbeit zu Games und geben einen Überblick über die gegenwärtige Landschaft pädagogischer Projekte und Maßnahmen – gewissermaßen aus der Vogelperspektive und teilweise in recht knapper Form. Für detailliertere Auskünfte sind Kontaktadressen zu Projektveranstaltenden mit angegeben. Zur Erstellung einer detaillierteren Landkarte medienpädagogischer Angebote zu Computerspielen, in der „Ballungsgebiete“, topografische Besonderheiten und über ein sichtbares Wegenetz Gemeinsamkeiten, Unterschiede und Verbindungen zwischen Projekten deutlich würden, bedürfte es weiterer systematischer Erforschung der gegenwärtigen pädagogischen Praxis – ein Unterfangen, das sich lohnen würde.

Falls Sie mit einem eigenen pädagogischen Projekt zu oder mit Games noch in diese Liste aufgenommen werden möchten, wenden Sie sich bitte per E-Mail an die merz-Redaktion (merz@jff.de).

Barcraft	3
Build Something! @ Minecraft.....	4
ComicShots.....	5
Computerspiele-Jugendredaktion.....	6
Create your game.....	7
Creative Gaming.....	8
Game & Talk.....	9
Gamedesign in 3 Tagen	10
Game Domain	11
Games4Kalk.....	12
Gamescamp	13
GamesLab.....	14
Games-Workshops.....	15
Gaming Workshop - SchülerInnen bilden fort	16
GiGames - Computerspiele im Lernstudio	18
Grenzenloses Spiel mit Location-Based-Games	19
Hardliner-Projekt.....	21
Jott-Zett-eSports	22
Kleine Games selbst produziert mit Kodu	23
LEGO Miners	24
LevelUp!	25
logout - Präventive Interventionen bei exzessiver Mediennutzung	26
Machinima-Projekt "Die Legende".....	27
Medienpädagogische GPS Mission	28
Mein Avatar und ich.....	30
Mein Leben, Film ab !.....	32
Mobiles Computerspielelabor.....	34
München will die Spiele! Angebot im Rahmen von 18jetzt	35
Münchner SingStar-Festival	36
MyGames – Jugendtagungen zu Computerspielen.....	37
Österreichisches Modellprojekt zu "gamepaddle"	38
„Perspektivwechsel?! - Computerspiele kritisch betrachtet“	39
privat - Wer wohnt in den Spielräumen?	40
Projekt www.	41
RealLife Jumper	42
Silver Gamer.....	43
Spiel.E.tester Leipzig.....	44
Spielgesteuert	45
Spurensuche in der Königsbrunner Heide.....	46
Stadtteilspiel „Kennt ihr Pfersee?“.....	47
ZilleZocker	48
Zirkuslust – Little Big Circus.....	49
Zocken mit Sinn	51

Barcraft	
Veranstaltende Institution	Institut für Computerspiel – Spawnpoint
Finanzierung	Eigenmittel
Zeitraum	16.-18.Juni 2012
Format des Projekts/ der Maßnahme	Öffentliche spielkulturelle Veranstaltung
Zielgruppen	Sport- und spielaffine Zielgruppen ab 16 Jahren JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – eSports-Viewing als anerkannte kulturelle Praxis – Schaffen eines öffentlichen Sozialraumes für Gleichgesinnte – Emanzipation von Spielkultur
Methoden	Während der letzten Jahre haben sich insbesondere innerhalb der eSports-Titel Fankulturen herausgebildet, die sich auf ein bestimmtes Spiel, einen Spieler, einen Clan oder gar eine Nation beziehen. Charakteristisch für diese Entwicklung ist jedoch die bisweilen auf "Online-Fantum" beschränkte Kultur. Die gesamte Kommunikation verläuft hierbei in den virtuellen Sozialräumen des Internet, realweltliche Auseinandersetzungen sind, beispielsweise im Vergleich zum Fußball, eher die Ausnahme. Wir möchten durch das Schaffen eines öffentlichen Raumes, in dem der erwachsene Spieler und Fan gleichermaßen geschützt ist und sich dennoch emanzipiert, einen Beitrag dazu leisten, dass diese, wie auch andere Sportfans, ernst genommen werden in ihrer spielkulturellen Praxis.
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen: Da die Spielkomplexität vergleichbar mit Schach ist, impliziert ein Spielverständnis viel an spielimmanenten und psychologischen Analysefähigkeiten. – Soziale Aspekte: Etablierung eines realweltlichen Sozialraumes der den virtuellen komplementiert – Identitätsentwicklung: Ein Diskurs über das Fantum ist immer auch eine Frage nach der Identität mit anderen Menschen. Wieso ist man "für" den einen und "gegen" den anderen?
Thematisierte Spiele/Genres	Der eSports thematisiert holistisch betrachtet alle Arten von kompetitiven Spielformen. Zunächst befassen wir uns mit dem gewachsenen Titel "Starcraft 2". Wer mit ballernden Pixelmännchen rechnet, wird überrascht sein: Starcraft ist vielmehr ein Schach ohne Pausen. Wer hier zu den Besten gehören will, der benötigt nicht nur geschickte Bluff-Techniken, pausenlose Strategie-Analysen und einen kreativer Spielstil. Auch extreme Multitasking-Fähigkeiten, perfekte Kontrolle der Spielfiguren (Einheiten) und ein überragendes Entscheidungsfähigkeit sind unentbehrlich, möchte man an der Spitze mithalten.
Weblink	www.ics-spawnpoint.de/index.php?site=veranstaltung&id=163
Kontakt	autenrieth@ics-spawnpoint.de

Build Something! @ Minecraft	
Veranstaltende Institution	Institut für Computerspiel – Spawnpoint
Finanzierung	Eigenmittel
Zeitraum	Seit März 2010
Format des Projekts/ der Maßnahme	23. - 25. 4. 2012
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 10 bis 14 Jahren
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Kreativität fördern/fordern – Freies Erschaffen eigener 3D-Objekte im Raum – Planung, Visualisierung und Durchführung von vorgegebenen Aufgabenstellungen – Planvolles Vorgehen/formal-operationales Denken – Bauwerke planen und durchführen (unter Zeitdruck) – Gruppenbindung aufbauen/Gruppenarbeit fördern – Gemeinsames arbeiten von mehreren Spielenden an einem Projekt – Koordination von Arbeitsschritten – Herausbildung einer Gruppenstruktur – Skills zur Arbeit mit/an Computern – Maus und Tastatur gemeinsam benutzen – Benutzung eines einfachen Interfaces – Bewegung und Orientierung in virtuellen Räumen – Computerbasierte Interaktion mit den anderen Teilnehmenden
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – "Einführung in das Spiel „Minecraft“ – Einführungsparcours (Tutorialwelt) als Hilfestellung – Direkte Betreuung am Platz – Bauen in der Gruppe zu einem festgelegten Thema – Wettkampf („Montagsmaler“) zwischen den Gruppen (mehr oder weniger abstrakte Begriffe werden gebaut und erraten)
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen
Gespielte Spiele	"Minecraft" (Mojang, 2011)
Weblink	http://bit.ly/build-something
Kontakt	autenrieth@ics-spawnpoint.de

ComicShots	
Veranstaltende Institution	Institut für Computerspiel - Spawnpoint
Finanzierung	Eigenmittel
Zeitraum	Seit November 2011
Format des Projekts/ der Maßnahme	Das Projekt wurde bisher als offenes Angebot und als geschlossener Workshop angeboten.
Zielgruppen	Mädchen und Jungen ab 8 Jahren, spielaffine Zielgruppen Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen
Hauptziele	Förderung von <ul style="list-style-type: none"> – Medienkompetenz – technischen Kompetenzen (Bildbearbeitung, Umgang mit Programmen) – ästhetisch-kreativen Kompetenzen (im Bereich der Bildgestaltung, der Bildbearbeitung und des Geschichtenerzählens) – kreativem Umgang mit Spielewelten – Selbstreflexion im Umgang mit Games und deren Geschichten – Medienkonvergenzverständnis (Game vs. Comic [Literatur]) – Schlüsselkompetenzen (interaktive Anwendung von Sprache, Symbolen und Texten/interaktive Anwendung von Technologien/Fähigkeit zur Zusammenarbeit/ Handeln im größeren Kontext)
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Medientechnische (Umgang mit Programmen) – Mediengestalterische (Perspektiven/Einstellungsgrößen) – Medienpädagogische (Medienkonvergenzdiskussion/Beeinflussung durch Medien/Medien als Ausdrucksform/Medienmanipulation) – Computerspielpädagogische (Genrekunde/Altersfreigaben) – Literarische (Comic-Kunde/Schreibwerkstatt)
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Das Projektkonzept gibt ausdrücklich kein bestimmtes Genre vor, sondern überlässt die Wahl des Genre und des Spiels dem Projektprozess der Teilnehmenden. Prinzipiell sind alle Spiele zu bevorzugen, in denen das HUD ausgeblendet werden kann. – Trickfilm, Comic, Film, Foto, Machinima
Gespielte Spiele	World of Padman, GTA 4. Need for Speed (diverse), Elder Scrolls 4 – Oblivion, Max and the Magic Marker, Mirror's Edge u.a.
Weblink	www.ics-spawnpoint.de/index.php?site=material&id=24
Kontakt	neundorf@ics-spawnpoint.de

Computerspiele-Jugendredaktion	
Veranstaltende Institution	spielbar.de der Bundeszentrale für politische Bildung
Finanzierung	im Rahmen von spielbar.de
Zeitraum	Bisher durchgeführt/in Planung: World Cyber Games 2009, gamescom 2010, 2011 und 2012
Format des Projekts/der Maßnahme	Ein- bis zweitägiges offenes Angebot im Rahmen von Messen/Festivals.. Die Jugendlichen werden medienpädagogisch und redaktionell betreut. Im Laufe eines Tages recherchieren sie eigenverantwortlich zum einem Thema. Dazu erhalten sie eine Presseakkreditierung für eine Großveranstaltung im Games-Bereich. Ihre Artikel werden abends auf spielbar.de veröffentlicht.
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 16 bis 23 Jahren; spielaffine Zielgruppen Eltern, Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen, Peer-Groups
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Kritischer Umgang mit Computerspielen sowie der der Games-Industrie – Jugendliche sollen als ExpertInnen ihrer Medien eine Stimme bekommen – Förderung des Artikulationsvermögens Jugendlicher – Förderung des Austausches zwischen Spielenden und Nicht-Spielenden (insbes. intergenerativer Dialog) – Ferner: Berufsorientierung durch Einblick in den Spielejournalismus
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Eigenverantwortliches Arbeiten (ggf. als Gruppenarbeit) unter medienpädagogische Anleitung – Vorgeben eines zeitlichen Rahmens – Themenabsprache in Redaktionssitzung (Gruppenarbeit)
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Rechtliche Fragestellungen
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Alle Arten, Formen oder Genres; keine Einschränkung durch uns (außer ggf. Altersfreigabe), eigenständige Themenwahl der Jugendlichen – Veröffentlichung auf der Website spielbar.de und Partnerwebseiten, Publikmachen der Ergebnisse (Artikel) via soziale Netzwerke und ggf. Communitys der Jugendlichen
Gespielte Spiele	Computerspiele, die im Rahmen der Messe/Games-Veranstaltung ausgestellt werden.
Weblink	www.spielbar.de
Kontakt	spielbar@outermedia.de

Create your game	
Veranstaltende Institution	Medienkulturzentrum Dresden
Finanzierung	AMD Changing the Game Foundation
Zeitraum	Mai bis Oktober 2011
Format des Projekts/ der Maßnahme	Offen ausgeschriebener Workshop über 22 Tage
Zielgruppen	Mädchen und Jungen formal höherer Bildung im Alter von 13 bis 18 Jahren, spielaffine Zielgruppen Eltern, Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen
Hauptziele	Zum einen sollte den TeilnehmerInnen vermittelt werden, wie komplex und kleinteilig die Entwicklung eines Spiels ist. Immerhin spielen die meisten Jugendlichen solche Spiele und wir wollten einen Blick hinter die Kulissen gewähren. Dabei ging es nicht zuletzt um Berufsbildung. Zum anderen war aber der Ermächtigungsaspekt zentral: Die Jugendlichen sollten erfahren, dass sie zwar noch Begleitung benötigen, aber als Team sehr wohl in der Lage sind, ein größeres Medienprojekt zu stemmen. Neben den einzelnen konkreten Bereichen Programmierung, Grafik, Sound und Öffentlichkeitsarbeit, ging es dabei auch um den Prozess, also verbindliche Entscheidungen im Team fällen und Projektmanagement.
Methoden	Create your Game wagte den Versuch, mit Jugendlichen von Grund auf ein Spiel zu programmieren, ohne dabei auf Game-Design-Programme wie Scratch, Kodu etc. zurückzugreifen. Dabei wechselten die Methoden von Instruktion durch die ExpertInnen, eigener Tätigkeit in Übungen in verschiedenen Teams. Später wurden die Instruktionen zunehmend ausgeschlichen, die Jugendlichen-Teams bestimmten selbst Tempo und Inhalte und holten sich die ExpertInnen nur noch hinzu, wenn sie Hilfe benötigten. Das ganze wurde durch allerlei Spiele und einen erlebnispädagogischen mobile gaming Tag zum Team-Building aufgelockert. Nebenbei dokumentierten die Jugendlichen, insbesondere das Produktionsteam noch ihren Prozess im Blog sowie in einer einstündigen Live-Sendung im österreichischen Fernsehen.
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Serious Games, Social Games, Jump´n´run – Verknüpfung mit Facebook
Gespielte Spiele	Verschiedene Online-Games (Flash-Games) als Vergleich zum eigenen Spiel, sowie 2 LAN-Partys mit Need for Speed, Counter Strike, World of Padman, Fifa
Weblink	www.amdchangingthegame.de
Kontakt	Daniel Seitz, info@medialepfade.de

Creative Gaming	
Veranstaltende Institution	Initiative Creative Gaming e.V.
Finanzierung	Staat, Stiftungen, Privatwirtschaft, Gebühren
Zeitraum	seit 2007
Format des Projekts/ der Maßnahme	Bei den Aktivitäten der Initiative Creative Gaming gibt es verschiedene Formate. Zentral sind Workshops vor allem in Schulklassen, dazu kommen Fortbildungen für PädagogInnen und Vorträge zum Thema. Wichtig ist zudem das jährliche Festival play bei dem alle Formate (Workshops, Produktionen, Ausstellung, Labor) zusammenlaufen.
Zielgruppen	Mädchen und Jungen formal niedriger Bildung im Alter von 13 bis 19 Jahren Eltern, Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen, WissenschaftlerInnen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Aktive, da produktive und kreative Auseinandersetzung mit Computerspielen. Hierzu Nutzung von Möglichkeiten, die aus der Gamerszene selbst kommen, z.B. Produktion von Machinimas. Darüber hinaus Workshops zum Gamedesign. Ziel ist den zentralen Bereich aktiver Medienarbeit in den Mittelpunkt der Aktivitäten zu stellen: Perspektivwechsel durch Selbermachen. Dies ist ein wichtiger Baustein in Bildungsprozessen und letztlich zur Förderung von Medienkompetenz. – Durch das Prinzip das digitale Spiel als Spielzeug und Werkzeug zu nutzen oder dazu anzuregen Spiele einmal ganz anders zu sehen, zu bedienen oder Elemente daraus auf ihre Alltagstauglichkeit zu überprüfen werden diese Ansätze unterstützt. – Wichtiges Ziel ist es auch im etablierten Schulunterricht Wege aufzuzeigen Alltagskultur, also das Computerspiel, zu integrieren und LehrerInnen und SchülerInnen Wege aufzuzeigen, dies zu tun.
Methoden	Die Workshops und Fortbildungen folgen den Methoden handlungsorientierter Medienpädagogik. Es wird an den Erfahrungen und dem Wissensstand der Teilnehmenden angeknüpft, dies ernst genommen und unmittelbar in Handlung umgesetzt. Im schulischen Kontext muss dazu der schulische Charakter berücksichtigt und manchmal umgangen werden. Die Teilnehmenden sollen auf jeden Fall in ihren eigenen kreativen Ideen unterstützt werden und hierzu Methoden und Möglichkeiten kennenlernen.
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Rechtliche Fragestellungen – Identitätsentwicklung
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Thematisiert werden mit den Teilnehmenden alle Arten, die sie kennen. Bei Gamedesign-Workshops ist ihnen überlassen in welchem Genre sie sich probieren wollen. – Beim Thema Machinima werden die Videoplattformen thematisiert, aber natürlich auch Spiele die in Social Networks gespielt werden.
Gespielte Spiele	In Abhängigkeit von der Altersgruppe und Vorkenntnissen; meist freie/kostenlose Spiele
Weblink	www.creative-gaming.eu
Kontakt	andreas.hedrich@creative-gaming.eu

Game & Talk	
Veranstaltende Institution	Videospielkultur e.V.
Finanzierung	Bayerische Staatskanzlei und Eigenmittel
Zeitraum	September 2011 bis Februar 2012
Format des Projekts/der Maßnahme	Mischung aus Spiele-Nachmittagen und Themenvorträgen mit anschließender Diskussion
Zielgruppen	Mädchen und Jungen, Eltern, Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen, Studierende im Alter von 6 bis 60 Jahren
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Die Anerkennung von Videospielen als Kulturgut in der Gesellschaft fördern – Videospiele in ihrer gesamten Bandbreite und Vielfalt vorzustellen und zu spielen, sich darüber auszutauschen und zu diskutieren.
Methoden	<p>Spielenachmittag: im Vordergrund erlebnispädagogisch, Lernen und Erfahrung sammeln beim Spielen, neue Erfahrungen machen/Ideen sammeln durch den kommunikativen offenen Austausch</p> <p>Vortragsabend: im Vordergrund Vermittlung aktueller Themen aus dem Bereich Medien, Kultur und Games, offener Meinungsaustausch in Diskussionen</p>
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Sonstiges: Game Accessibility
Thematisierte Spiele/Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Gaming Communitys bei Online-Rollenspielen – Kommunikation und Spielen im Sozialen Netzwerk Facebook, Paymentssysteme, Communitys – Die politische Seite von Computerspielen, warum eignet sich das Medium Game um politische Inhalte zu verarbeiten – Kulturflattrate
Gespielte Spiele	<p>Spielenachmittag „Social Games - Die neue Dynamik des Spielens“: Social Games, Facebookspiele, Unterhaltungs-/Musikspiele wie Sing Star und Guitar Hero, Onlinespiele</p> <p>Spielenachmittag "Game Accessibility - Wie ist barrierearmes Gaming möglich? ": Portal, My Golf, Wii S</p>
Weblink	http://vsk.customer.tnib.de/game-talk-geht-an-den-start/
Kontakt	info@videospielkultur.org

Gamedesign in 3 Tagen	
Veranstaltende Institution	gamelabor.de (Lorenz Matzat/Ulrich Tausend)
Finanzierung	Kooperationsprojekte Neue Medien und Internet des Stadtjugendamts München und der AG Inter@ktiv
Zeitraum	Juli 2010 (in der Folge fanden weitere, ähnliche Workshops statt)
Format des Projekts/ der Maßnahme	Offen ausgeschriebener Workshop, Ferienangebot
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 11 bis 16 Jahren, spielaffine Zielgruppen
Hauptziele	Der Workshop richtete sich an Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren. Explizit richtet er sich auch an Mädchen und junge Frauen – einmal geht es darum, Technikangst auf kreative Weise abzubauen. Durch den Perspektivwechsel vom Konsumenten zum Produzenten lernen sie, kompetenter mit dem Medium Computerspiele umzugehen. Andererseits gibt es seitens der Gamebranche eine große Nachfrage nach weiblichen Mitarbeiterinnen. Den Teilnehmenden wurden die Grundlagen des Game-Design vermittelt: Entwicklung einer Spielidee, Spannungsbogen aufbauen (Storytelling), Spielfeldgestaltung (Leveldesign), Umsetzung (Programmierung), gute Benutzbarkeit (Usability), Ausprobieren (Testing) und Qualitätssicherung. Ebenfalls wurde im Verlauf der Tage in kurzen Blöcken auf die Gamingbranche, deren Berufsfelder, Arbeitskultur, Berufschancen und mögliche Ausbildungswege eingegangen.
Methoden	Handlungsorientierte Methoden; Die Teilnehmenden waren keine KonsumentInnen sondern VideospieldesignerInnen. Sie hatten die Aufgabe selbstorganisiert in Gruppen ein Computerspiel zu entwickeln. Sie mussten ihre Idee vor anderen präsentieren und dann umsetzen sowie Kritik an den anderen Projekten üben. Zur Abschlusspräsentation kam jeweils Alexander Zacherl von der Münchener Spielefirma „Bit Barons“, spielte jedes Spiel und gab den jeweiligen Jugendlichen Hinweise, Kritik und Lob. Schließlich hatten die Jugendlichen Kurzbeschreibungen ihres Spiels verfasst; diese finden sich nun ebenfalls mit Videos bzw. Screenshots auf der Website. Darüber hinaus gibt es zwei kurze Videodokumentationen auf gamelabor.de zu betrachten. Ihre Leistung wurde also anerkannt und konnte nach Hause genommen bzw. auch später immer wieder betrachtet werden.
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Rechtliche Fragestellungen
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	Im Rahmen des Projekts erstellte Spielegenres waren Platformer, Rennspiele, First Person Shooter, Actionspiele im Stile von Bomberman, aber auch ungewöhnliche Prinzipien wie kollaborative Ansätze.
Gespielte Spiele	Die im Projekt entstandenen 13 Spiele
Weblink	www.gamelabor.de , www.kooperationsprojekte-muc.de/?p=514
Kontakt	u@ulrichtausend.com

Game Domain	
Veranstaltende Institution	imedias, Fachstelle für digitale Medien in Schule und Unterricht. Pädagogische Hochschule, Fachhochschule Nordwestschweiz
Finanzierung	Eigenmittel
Zeitraum	Seit Frühling 2012
Format des Projekts/der Maßnahme	Unterrichtseinheit für Schülerinnen und Schüler aller Stufen; Weiterbildungsveranstaltung für interessierte Erwachsene. Je nach Inhalt und Vertiefungsgrad zwischen einem Halbtage und zwei Tagen.
Zielgruppen	Schülerinnen und Schüler aller Stufen, Lehrpersonen, Informatik- und Bibliotheksverantwortliche, Eltern, andere interessierte Erwachsene
Hauptziele	Kinder/Jugendliche: <ul style="list-style-type: none"> - Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihren Medienkonsum am Beispiel digitaler Spiele - Sie erfahren, dass digitale Spiele designt werden und Teil von Technologie, Kultur und Wirtschaft sind - Sie erleben sich als Expertin/Experte ihres Lieblingsspiels Erwachsene: <ul style="list-style-type: none"> - Professioneller und reflektierender Umgang mit digitalen Spielen - Empowerment: Sicherheit im Umgang mit dem Thema - Lehrpersonen: Aufzeigen von Möglichkeiten der Integration in den Unterricht Förderung des Dialogs zwischen Kindern/Jugendlichen und Erwachsenen zum Thema Games
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> - Schulische Medienpädagogik - Kooperatives Lernen, z.B. für die Präsentation des Lieblingsspiels - Kreativ-produzierende Auseinandersetzung, z.B. Entwicklung einer eigenen Spielidee - Gamification der Unterrichtseinheit, z.B. Rhythmisierung durch Levels
Themen	<ul style="list-style-type: none"> - Was spiele ich? Wann? Weshalb? Mit wem? Reflexion der Spielpräferenzen - Welche Elemente braucht es für ein attraktives Spiel? Beurteilung von Spielen - Was lernen wir beim Spielen? Was davon ist für die Schule, fürs Leben hilfreich (als Schülerin/Schüler, als Lehrperson)? - Problematische Aspekte: exzessives Spielen, Gewalt, Altersfreigaben - Faszination digitaler Spiele: psychologische, pädagogische und anthropologische Aspekte des Spiels - Games als wirtschaftlicher Faktor
Thematisierte Spiele/Genres	Bei der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen sind ihre Lieblingsspiele der Ausgangspunkt. Es kommen alle aktuellen Spielplattformen zum Zug, insbesondere auch mobile Geräte. Bei der Arbeit mit Erwachsenen wird Wert auf eine repräsentative Auswahl aktueller Games verschiedener Genres und Plattformen gelegt. Schwerpunktsetzungen sind möglich, z.B. auf Independent Games.
Weblink	www.imedias.ch
Kontakt	Judith Mathez, imedias, IWB PH FHNW, Küttigerstr. 42, CH-5000 Aarau. judith.mathez@fhnw.ch , 0041 62 838 90 22

Games4Kalk	
Veranstaltende Institution	Stadtbibliothek Köln
Finanzierung	Landesmittel NRW
Zeitraum	Juli 2011 bis Juli 2012
Format des Projekts/ der Maßnahme	Gaming Zone mit Konsolen (z.T. offenes Angebot, z.T. geschlossenes Angebot: Spieletestergruppe)
Zielgruppen	Jungen und Mädchen im Alter von 12 bis 16 Jahren Erwachsene (Groß-/Eltern, Lehrkräfte), generationenübergreifend
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Förderung von Medienkompetenz – Abbau von Unsicherheiten im Umgang mit dem Leitmedium Computerspiel – Etablierung der Stadtbibliothek, hier v.a. der Stadtteilbibliothek Kalk als seriöse und kompetente Partnerin für Erwachsene – Etablierung der Stadtteilbibliothek Kalk als Erlebnisraum – Optimierung der Lernumgebung für Schülerinnen und Schüler – Attraktivitätssteigerung des Standorts im Stadtteil – Aufbau einer spielaffinen Community im Stadtteil
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Identitätsentwicklung
Gespielte Spiele	Diverse
Thematisierte Spiele/Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – grundsätzlich alles unter USK16/ USK18 je nach Veranstaltung, zur Ausleihe bis USK 16 – Für Wii, Xbox360 Kinect, PS 3 – Browserbasierte Spiele, Lernspiele, Serious Games – Lernplattformen – Spielezeitschriften
Kontakt	noetzelmann@stbib-koeln.de

Gamescamp	
Veranstaltende Institution	Institut Spielraum/FH Köln, JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Medienkulturzentrum Dresden, Medienzentrum Rheinland des LVR, Spawnpoint – Institut für Computerspiel, Spielbar.de, die interaktive Plattform der BpB zu Computerspielen, Spieleratgeber NRW/Computerprojekt Köln e.V., medien+bildung.com, Initiative Creative Gaming, Mediale Pfade, AJS Nordrhein-Westfalen
Finanzierung	Bundeszentrale für politische Bildung, Landessozialministerien (2011: NRW; 2012: Thüringen)
Zeitraum	2011, 2012; 2013 in Planung
Format des Projekts/ der Maßnahme	Barcamp, offen für Jugendliche aus ganz Deutschland
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 14 bis 26 Jahren; spielaffine Zielgruppen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Ein kompetenter Umgang mit digitalen Spielen zeichnet sich u.a. dadurch aus, dass die Inhalte und Formen von Spielen durch die Spielenden kritisch reflektiert werden, Spielende über die Produktion und Vermarktung von Spielen in der konvergenten Medienwelt betreffendes Hintergrundwissen verfügen und Balancen zwischen Spiel und anderen Alltagsaufgaben hergestellt werden. – Mit dem Gamescamp soll ein Raum geschaffen werden, in dem Spielerinnen und Spieler aus ganz Deutschland über Computerspiele, das Computerspielen und damit verbundene Potenziale und Risiken für ein gelingendes Heranwachsen diskutieren und kreative Ansätze des Umgangs mit Computerspielen untereinander austauschen. Sie kommen dabei auch mit erwachsenen Expertinnen und Experten aus Psychologie, Kunst und Kultur, Spielentwicklung oder Vermarktung ins Gespräch. – Förderung von Peer-to-Peer-Lernen
Methoden	Barcamp, d.h. die Inhalte werden von den Teilnehmenden selbst eingebracht. Zu den angebotenen Formen zählten u.a. Vorträge, Diskussionsrunden, Workshops, Gamedesign-, Codingsessions
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Rechtliche Fragestellungen – Identitätsentwicklung
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Eine ziemlich umfassende Bandbreite an Genres wurde durch die Teilnehmenden thematisiert. – Gaming Communitys – Journalistische Medien (on-/offline)
Gespielte Spiele	Diverse entsprechend des Alters der Teilnehmenden, für Teambuilding am ersten Abend z.B. World of Padman und Trackmania Nations.
Weblink	www.gamescamp.info
Kontakt	sebastian.ring@jff.de

GamesLab	
Veranstaltende Institution	JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis und Medienzentrum Parabol
Finanzierung	Bayerisches Sozialministerium
Zeitraum	Januar 2012 bis Dezember 2013
Format des Projekts/ der Maßnahme	Werkstätten mit Kleingruppen, Jugendtagungen
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 12 bis 16 Jahren
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Die Ressourcen der Heranwachsenden zum Thema Computerspiele über die Methoden der aktiven Medienarbeit nutzbar zu machen – Die Kompetenzen der Heranwachsenden in Bezug auf einen reflektierten, eigenverantwortlichen Umgang mit Computerspielen zu stärken, – Erfolgversprechende präventive Ansätze in Bezug auf einen problematischen Umgang mit Computerspielen zu bündeln und zu ergänzen.
Methoden	Aktive Medienarbeit (Handlungsorientierte Methoden) Jugendtagungen (Diskursive Methoden)
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Rechtliche Fragestellungen – Identitätsentwicklung
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Die Spiele, die die Beteiligten in ihrer Freizeit spielen. – Medienkonvergenz – Social Communitys
Gespielte Spiele	Diverse Spiele werden aktiv einbezogen (Handlungsorientierung), z.B. Die Sims 2, Pong, Trackmania Nations, Minecraft u.a., selbstgestaltete Spiele der beteiligten Jugendlichen
Weblink	www.jff.de/games
Kontakt	sebastian.ring@jff.de

Games-Workshops	
Veranstaltende Institution	wienXtra-spielebox
Finanzierung	Stadt Wien
Zeitraum	Seit 2007 (davor seit den 1990er Jahren in einer anderen Form)
Format des Projekts/ der Maßnahme	Ausgeschriebener Workshop mit geschlossenem TeilnehmerInnenkreis
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 7 bis 12 Jahren, spielaffine Zielgruppen Eltern
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Förderung von Medienkompetenz – kritischer Umgang mit digitalen Spielwelten – Die Kinder lernen, dass sie beim Spielen vor dem Bildschirm mit Pausen und Bewegung ihre Freizeit lustvoll gestalten können.
Methoden	Zwei vorbereitete Räume erwarten die vorab angemeldeten Kinder: der Seminarraum mit dem Sesselkreis und der Computerraum. Nach einer Kennenlernrunde im Sesselkreis erzählen die Kinder von ihrer Spielerfahrung und Präferenzen. Es folgt die Spielphase I, für die sie ihre Spiele selbst wählen. Multiplaying und „einander helfen“ wird unterstützt. Nach 30 Minuten Bildschirmkonzentration wird in den Seminarraum zurückgewechselt: Bewegungsspiele und Erfrischungen gestalten die Pause. Dann geht es zurück in den Computerraum in die Spielphase II. Anschließend wird abermals im Sesselkreis gemeinsam reflektiert: Welche Erfahrungen wurden gemacht? Was war spannend? Welche Erfolge oder Niederlagen gab es?
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Jugendschutzrelevante Aspekte – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Sonstiges: Eigenes und Spielverhalten anderer, Spielen alleine oder gemeinsam
Gespielte Spiele	Die Spiele sind für das Alter von 7 bis 12 Jahren. Von Sportspielen über Adventure-Games bis hin zu Rennspielen sind zahlreiche Genres vertreten. Gewaltspiele werden nicht angeboten.
Weblink	www.spielebox.at/computerkonsole/
Kontakt	michaela.kempter@wienxtra.at

Gaming Workshop - SchülerInnen bilden fort	
Veranstaltende Institution	Münchner Stadtbibliothek
Finanzierung	Inter@ktiv Fördermittel 2010
Zeitraum	Herbst 2010
Format des Projekts/ der Maßnahme	Teilprojekt eines größeren Projekts (Die glorreichen 7); Schulklassenprogramm, Konzeption und Durchführung eines Workshops, generationenübergreifendes Angebot
Zielgruppen	Mädchen und Jungen formal niedriger Bildung im Alter von 12 bis 15 Jahren
Hauptziele	<p>SchülerInnen einer 6. Klasse (Hauptschule) entwickelten einen Workshop für die Mitarbeiter der Münchner Stadtbibliothek, bei dem sie ihre Lieblingsspiele vorstellten und kritisch bewerteten. Sie lernten zum einen wie man Medieninhalte kritisch hinterfragt und selbstbestimmt aus Medienangeboten auswählt und zum anderen wie man einen Workshop im Team konzipiert. Des Weiteren erhielten die Erwachsenen, also die Teilnehmer des Workshops einen Überblick und entwickelten Verständnis für die Spielbegeisterung der Jugendlichen.</p> <p>Kritische Auseinandersetzung mit eigenem Spielverhalten und dem der Klassenkameraden</p> <ul style="list-style-type: none"> – Diskussion über Spielvorlieben/Spieldauer/Spielgenre in der Workshopvorbereitungsphase – Austausch über neuste Spiele und Tricks – Gegenüberstellung positiver und negativer Auswirkungen von Spielverhalten – Bedeutung/Stellenwert des Gaming im Alltag der SchülerInnen <p>Eigenständige Konzeption eines Vortrags/Selbstorganisation und Beteiligung</p> <ul style="list-style-type: none"> – Benennung, Eingrenzung und Gliederung eines spezifischen Themas – Sammlung, Einordnung und Aufbereitung von Informationen – Eingehen auf die Zielgruppe (jugendliche Gaming-Begriffe verständlich übermitteln) – Zeitmanagement – Förderung der Teamarbeit <p>Jugendliche fungieren als MultiplikatorInnen</p> <ul style="list-style-type: none"> – Förderung des Mediendialogs zwischen Erwachsenen und Jugendlichen – Verständnis Erwachsener für Spielbegeisterung/ -faszination – Vermittlung generationsübergreifender Medienkompetenz
Methoden	<p>Diskussionsrunden mit Gestaltung von Plakaten in Teamarbeit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Überblick über populäre Video-, Online- und Computerspiele 2. Wie lassen sich die Spiele charakterisieren? Welche Genres sind zu unterscheiden? 3. Welche Bedeutung hat das Spielen im Alltag? Warum machen Computerspiele eigentlich so viel Spaß? Wie verändern sie unser Leben? <p>Ausreichende Spielezeit zum Austoben/Ausprobieren/Austausch mit MitschülerInnen (weitgehend selbstständig)</p> <p>Sammeln und Aufbereiten der Information mit Hilfestellungen</p>
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Das zeitliche Ausmaß des Spielens

Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none">– Konsolenspiele, Browsergames, PC-Spiele– Bei PC-Spielen wurden hauptsächlich Spiele mit USK 16- oder 18-Freigabe genannt. Diese wurden den Erwachsenen nicht im Workshop vorgestellt, aber in der Vorbereitungszeit stark thematisiert (Warum werden sie gespielt? Warum dürften sie eigentlich laut USK nicht gespielt werden?)
Gespielte Spiele	Farmville und andere Browsergames Konsolenspiele (Wii, PS2, Xbox, GameCube, DS), u.a. Dance Star, Guitar Hero, Singstar, Mario Kart, Pokemon, Beyblade, Fifa, Rayman
Weblink	http://msbhelden.wordpress.com/category/medienpadagogische-projekte/die-glorreichen-7/gaming-workshop/
Kontakt	raphaela.mueller@muenchen.de

GiGames - Computerspiele im Lernstudio	
Veranstaltende Institution	Stadtteilbibliothek Stuttgart Ost
Finanzierung	Projektmittelfonds "Zukunft der Jugend" vom Jugendamt Stuttgart
Zeitraum	Seit März 2010
Format des Projekts/ der Maßnahme	<ul style="list-style-type: none"> – offene, gemeinsame Nachmittagsveranstaltung – Spielepräsentation und offene, gemeinsame Spielerunde – Offener und gemeinsamer Computerspiele-Workshop mit Präsentation und Vorstellung neuer Computerspiele
Zielgruppen	Mädchen und Jungen formal niedriger Bildung im Alter von 10 bis 14 Jahren Eltern, JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Präsentation und Empfehlung sinnvoller und pädagogisch wertvoller Spiele – Information über neue Medien – Eltern-Information und Kauf-Empfehlungen – Förderung von Chancengleichheit – Neue soziale Kontakte vermitteln – Förderung von Medienkompetenz – Förderung im Umgang mit neuen Medien – Inhalte: Logik, Management und Wirtschaft, Geschicklichkeit, Strategie und Kooperation – Förderung von logischem und strategischem Denken – Kostenloses, kultur- und bildungsübergreifendes Angebot – Förderung von kritischem Umgang mit Medien
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Sozialkommunikative Methoden – Kreativ-schöpferische Methoden – Kritisch-medienanalytische Methoden – Rollenspiel – Erlebnispädagogische Methode – Lebensweltorientierte Methode
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen: z.B. physikalische Zusammenhänge – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen kreativer und/oder reflexiver Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Rechtliche Fragestellungen – Identitätsentwicklung – Sonstiges: Reiz und Wirkung, Kompetenzförderung
Thematisierte Spiele/Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Alle Genres werden thematisiert, da auch nach Spielen gefragt wird, die wir nicht anbieten (z.B. Ego-Shooter). – Social Networks, Spielmagazine
Gespielte Spiele	Die Sims 3, Landwirtschaftssimulator, Portal, FIFA 11+12, Sonic, Lego Star Wars, div. Sportspiele, World of Goo, Minecraft, Monkey Island, Ratchet & Clank u.a.
Weblinks	www1.stuttgart.de/stadtbibliothek/bvs/actions/profile/view.php?id=17#veranstaltungen www1.stuttgart.de/stadtbibliothek/stadtteile/ost/zwischenbericht_GiGames.pdf
Kontakt	tobias.frey@stuttgart.de

Grenzenloses Spiel mit Location-Based-Games	
Veranstaltende Institution	Videospielkultur e.V.
Finanzierung	Kooperationsprojekte Neue Medien und Internet des Stadtjugendamts München und der AG Inter@ktiv
Zeitraum	
Format des Projekts/ der Maßnahme	Aktivprojekt mit Kindern und Jugendlichen im Bereich neue Medien zur Förderung des Umgang mit neuen Techniken und dem spielenden Lernen der Geschichte Münchens
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 12 bis 16 Jahren
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Die neue Technologie des Location-Based-Gaming zu pädagogisch wertvollen Zwecken einsetzen – Durch ein Spiel die Umgebung anders und neu kennenlernen und erfahren – Wissen über die Kultur und Geschichte Münchens, lokale Politik u.v.m. – In der Beschäftigung mit dem Medium zu einem reflektierten Umgang mit diesem finden – Das Potential des Location-Based-Gaming für Schulen und Freizeiteinrichtungen abschätzen, indem erste Erfahrungen damit gesammelt werden
Methoden	<p>Es wurden erlebnispädagogische Handlungsmaßnahmen verwendet. In unserem Projekt haben wir mit 4 Teams von jeweils 3-5 Teilnehmern im Alter von 11-14 Jahren ein Location-Based-Game gespielt. Zur Vorbereitung haben wir im Vereinsheim gemeinsam mit den Jugendlichen die möglichen Inhalte der Entdeckungstour durch München erarbeitet und die Jugendlichen mit der Technik vertraut gemacht. Wir haben auch eine kurze Testroute mit den eingesetzten iPad Leihgeräten ausprobiert. Bei den Themen haben wir aufgrund der großen Altersspanne der angemeldeten Teilnehmenden zunächst den Fokus auf das Thema Geschichte der Stadt München, seiner Sehenswürdigkeiten und seiner Herrscher gewählt. Bei der Vorbereitung haben wir die Jugendlichen angeregt, sich verschiedene Inhalte und Rätsel zu überlegen. Darüber hinaus haben die Kinder interessiert Fragen zum Verein gestellt, was wir tun und warum z.B. Videospiele Kultur sind.</p> <p>Am Tag darauf haben wir unter Berücksichtigung der Vorstellungen der Jugendlichen die Route, die Fragen und Rätsel in das Programm unter www.gps-mission.com eingegeben und so ein zugeschnittenes Location-Based-Game erstellt.</p> <p>Am Samstag haben wir mit den Teams und jeweils einem Erwachsenen Teambetreuer die "Digitale Schnitzeljagd" gespielt. Punkte gab es wenn die Gruppe den nächsten Checkpoint erreicht. An den entscheidenden Stationen der Schnitzeljagd mussten die Kinder Fragen beantworten und zum Teil auch Rätsel und Zusatzfragen für Extrapunkte beantworten. Auf der gesamten Route waren zudem virtuelle Goldstücke und Schätze verteilt, die die Teams ebenfalls für Extra-Punkte einsammeln konnten. Die Teams sind versetzt gestartet, es ging nicht um Zeit, sondern um das Finden der Ziele und um richtige Antworten – diese waren z.B. Schildern und Gedenktafeln auf der Route zu entnehmen. Die Teams mussten ihre Umgebung also aufmerksam beobachten, und selbst Orte, an denen sie schon oft waren, erhielten so einen neuen Reiz. Auch das Lesen des digitalen Stadtplans stellte für einige Kinder eine Herausforderung dar. Im Anschluss haben wir das Siegerteam geehrt, für alle Teilnehmenden hat</p>

	<p>der Verein Spiele und andere Preise verschenkt. Der Hauptgewinn war eine komplette Band-Ausrüstung und das Spiel "Guitar Hero", das zum gemeinsamen Nachspielen von bekannten Songs einlädt. Wir haben im Anschluss mit den Kindern den Ablauf der Veranstaltung besprochen: Was gut lief und was weniger gut war, ob sie etwas gelernt haben, ob es einen Unterschied zu normalen Computerspielen gibt, ob man das Spiel auch in der Schule einsetzen kann und ob sie es auch wieder in der Freizeit spielen würden.</p>
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte –
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Spiele auf mobilen Endgeräten basierend auf der Technologie des Location-Based-Gaming – Community im Rahmen des Location-Based-Games, da diese Form des Spielens ebenfalls in der Gemeinschaft gespielt werden kann, auch mit Dritten, die ebenfalls diese Software nutzen.
Gespielte Spiele	<p>GPS-Mission, dabei handelt es sich aber um eine mobile Software, aus der man letztlich durch Eingabe einer Route das Spiel erzeugt.</p>
Weblink	<p>http://vsk.customer.tnib.de/digitale-schnitzeljagd-durch-munchen-am-9-oktober/</p>
Kontakt	<p>info@videospielkultur.org</p>

Hardliner-Projekt	
Veranstaltende Institution	byte42.de
Zeitraum	Seit 1997
Format des Projekts/ der Maßnahme	Ausgeschriebener Workshop
Zielgruppen	Spielaffine Mädchen und Jungen im Alter von 12 bis 18 Jahren Eltern, Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen
Hauptziele	Kritischer Umgang mit Computerspielen mit Gewaltinhalten, Transfer von virtueller auf reale Welt und umgekehrt
Methoden	Handlungsorientierte, medienpädagogische und erlebnispädagogische Methoden
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Jugendschutzrelevante Aspekte – Identitätsentwicklung: Gender-Thematiken
Thematisierte Spiele/ Genres	<ul style="list-style-type: none"> – Echtzeitstrategiespiele – Ego-Shooter
Gespielte Spiele	Age of Empires 2, Warcraft 3, World of Padman 1.5
Weblink	www.byte42.de/?page_id=145
Kontakt	jens.wiemken@web.de

Jott-Zett-eSports	
Veranstaltende Institution	Landesstelle Jugendschutz Niedersachsen
Zeitraum	seit August 2011
Format des Projekts/der Maßnahme	eSports-Wettbewerb für Jugendzentren in Niedersachsen, welches darauf abzielt, MitarbeiterInnen mit einzubeziehen und Computerspiele zum Thema zu machen. Zum anderen soll der kulturelle Anspruch von Computerspielen verdeutlicht werden.
Zielgruppen	Spielaffine Mädchen und Jungen im Alter von 12 bis 18 Jahren JugendarbeiterInnen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Die Jugendlichen sollen die Möglichkeit bekommen ihr Computerspielkönnen zu zeigen und dieses Können soll geschätzt werden. – Mindestens eine haupt- oder ehrenamtliche Kraft soll die Jugendlichen bei dem Wettbewerb als Pate/in begleiten. – Es sollen sich nach Möglichkeit viele Jugendzentren beteiligen können. – Durch den Wettbewerb soll die Auseinandersetzung mit Computerspielen in der außerschulischen Arbeit gefördert.
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Online-Competition ermöglicht Online-Begegnung von Computerspielenden aus verschiedenen Jugendzentren – Nur medienpädagogische Methoden – Vor Ort sozialpädagogische Methoden
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Das zeitliche Ausmaß des Spielens
Thematisierte Spiele/Genres	Nur Freeware-Spiele, die auch auf veralteten Rechnern laufen (Hauptbedingung, um möglichst allen Jugendzentren die Teilnahme zu ermöglichen)
Gespielte Spiele	Pacman, Frogger, Simon, Super-Tux, Trackmania, Space-Invaders, Hydorak, Icy Tower
Weblink	www.jz-esports.de
Kontakt	jens.wiemken@web.de

Kleine Games selbst produziert mit Kodu	
Veranstaltende Institution	Medienzentrum Parabol e.V.
Finanzierung	Projekt im Rahmen von MyGames – Jugendtagungen zu Computerspielen, ein Projekt des JFF – Institut für Medienpädagogik und des Medienzentrums Parabol mit Unterstützung der Stiftung Deutsche Jugendmarke e.V.
Zeitraum	2011
Format des Projekts/ der Maßnahme	Schulclassenprojekt für eine Schulklasse
Zielgruppen	Mädchen und Jungen ab 8 Jahren
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Eigene Spielideen entwerfen und verwirklichen – Einblick in den Prozess der Spieleprogrammierung – Analyse und Reflexion von Spielkonzepten, Spielgenres, Spieleprinzipien, Bindung des Spielers durch Flow erleben – Aktive, kreative Auseinandersetzung mit Computerspielen – Selbstwirksamkeitserleben, schnelle Erfolgserlebnisse, ästhetische Produkte – Reflexive Fragestellungen: Wie sind Games aufgebaut? Welche Spielgenres gibt es? Wie gestalten sich Spielkonzepte, Spielideen/die Story von Games. Welche Art von Games macht mir besonders Spaß? Wie soll mein eigenes Spiel aussehen? Welchen Regeln folgt es? Wann gewinnt man? Wann verliert man? Gibt es zu besiegende Gegner oder Rätsel zu lösen? Wer ist meine Hauptfigur? Welche Anforderungen werden an sie gestellt? Wann macht das Spiel Spaß, wann wird es langweilig? Was bedeutet Flow und wie erreicht man es dass es sich einstellt und die Spieler den Spaß am Spiel über längere Zeit behalten? – Durch die einfache Programmierung von Games, das schnelle Erreichen eines qualitativen Spieleergebnisses kann die Konzentration auf die Spielidee und das Spielkonzept gerichtet werden und entsprechend verschiedene Aspekte von Games in der aktiven und kreativen Auseinandersetzung/Produktion reflektiert werden.
Methoden	Handlungsorientierte aktive Medienarbeit
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Überblick über alle gängigen Genres – Community: Veröffentlichung der eigenen Games in der Kodu-Community, Austausch über Facebook-Gruppe; Tipps & Hilfe zur Spieleprogrammierung über Kodu-Community, YouTube, Facebook-Gruppe
Gespielte Spiele	Nur Selbstprogrammierte Games (dauerhafter Wechsel zwischen Programmierung und spielender Erprobung des Games; Gruppenaustausch: Gegenseitiges Testen und Feedback über Games)
Weblink	www.mygames-jugendtagung.de
Kontakt	breitwieser@parabol.de

LEGO Miners	
Veranstaltende Institution	ComputerProjekt Köln e.V.
Finanzierung	Eigenmittel
Zeitraum	gamescom 2011
Format des Projekts/ der Maßnahme	Wettbewerb, Mitmach-Angebot auf Messe
Zielgruppen	Mädchen und Jungen ab 6 Jahren, spielaffine Zielgruppen
Hauptziele	Förderung von Kreativität und Teamfähigkeit
Methoden	Spielpädagogische Methoden
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	Sandbox Games
Gespielte Spiele	Minecraft
Weblink	www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=3114

LevelUp!	
Veranstaltende Institution	Jugendhilfswerk Freiburg e.V.
Finanzierung	Projektmittel
Zeitraum	Januar 2010
Format des Projekts/ der Maßnahme	Konzept mit drei Säulen: 1. offenes Beratungsangebot für Eltern und Jugendliche 2. medienpädagogisches Gruppenangebot mit wöchentlichen Treffen 3. Fach- und Informationsveranstaltungen (Schulen, Fachtagungen, Fortbildungen, etc.)
Zielgruppen	Spiellaffine Jungen im Alter von 12 bis 16 Jahren Eltern, Lehrkräfte, MultiplikatorInnen
Hauptziele	1. Beratung: – Information – Vermittlung – Begleitung 2. Medienpädagogisches Gruppenangebot: – Förderung der Medienkompetenz – vernünftiges Verhältnis zum Computerspiel als Hobby – Reflexion des eigenen Computerspielverhaltens – Förderung sozialer Kontakte – Aufzeigen alternativer Freizeitgestaltung 3. Fach- und Informationsveranstaltungen: – Prävention – Information – Aufklärung
Methoden	– Systemische Therapie und Beratung – Medienpädagogisches Gruppenangebot – Feedbackrunden – Vorträge – Informationsveranstaltungen – Elterncafé
Themen	– Soziale Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Rechtliche Fragestellungen
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	Diverse
Gespielte Spiele	World of Tanks, Tim und Struppi, Oblivion, Aion, Gothic 3 und 4, Monkey Island 3, FIFA Manager 12, Heroes of Might and Magic 6
Weblink	www.wi-jhw.de/levelup.htm www.wi-jhw.de/pdf/presse%20hp%20wijhw/merz%20zeitschrift%20April%202011.pdf
Kontakt	kaufmann@jugendhilfswerk.de

logout - Präventive Interventionen bei exzessiver Mediennutzung	
Veranstaltende Institution	neon - Prävention und Suchthilfe Rosenheim
Finanzierung	Spenden, Sponsoren
Zeitraum	seit 2010
Format des Projekts/ der Maßnahme	Familiengespräche Frühinterventionskurs für Jugendliche Elternkreis für Angehörige MultiplikatorInnen-schulung Elternkurs „Pubertät und Playstation“
Zielgruppen	Jungen im Alter von 10 bis 20 Jahren, spielaffine Zielgruppen Eltern, Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen
Hauptziele	Für Kinder und Jugendliche: – Förderung eines bewussten und kritischen Umgangs mit digitalen Medien – Kennen -und Schätzenlernen realweltlicher Abenteuer Räume Für Eltern: – Elterliche Autorität wiedergewinnen – Verständnis für die Faszination an virtuellen Welten MultiplikatorInnen: – Fachliche Kompetenzzugewinn in Bezug auf virtuelle Welten – Fähigkeit sinnvolle Maßnahmen vor Ort zu implementieren
Methoden	Freizeitpädagogik Peer-to-Peer Ansatz Erlebnispädagogik Systemische Ansätze Suchtprävention/Lebenskompetenzförderung
Themen	– Soziale Aspekte – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Identitätsentwicklung
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	– Tactical Shooter, MMORPGs, League of Legends, Minecraft – Soziale Netzwerke
Gespielte Spiele	Im Vorfeld des Frühinterventionskurses: League of Legends, Minecraft
Weblink	www.logout-projekt.de www.lzg-bayern.de/logout-projektbericht.html
Kontakt	gruenbichler@neon-rosenheim.de

Machinima-Projekt "Die Legende"	
Veranstaltende Institution	SJR Augsburg + MSA-Medienstelle Augsburg des JFF
Finanzierung	In eigener Regie, das Förderprogramm für Jugendmediengruppen in Bayern (www.ineigenerregie.de)
Zeitraum	September bis Dezember 2011
Format des Projekts/ der Maßnahme	Jugendliche, die sich häufig in virtuellen Welten aufhalten wurden gezielt angesprochen.
Zielgruppen	Jungen im Alter von 14 Jahren, spielaffine Zielgruppen Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Primäre/sekundäre Prävention – Förderung von Medienkompetenz – Kreative Nutzung von virtuellen Spielewelten – Förderung von Schlüsselkompetenzen (kognitive Kompetenz; soziale Kompetenz, persönlichkeitsbezogene Kompetenz, Sensomotorik)
Methoden	Aktive Medienarbeit als Methode handlungsorientierter Medienpädagogik
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Rechtliche Fragestellungen – Identitätsentwicklung – Sonstiges: Verhalten in virtuelle Welten; Regeln beachten; Wie gehe ich mit anderen UserInnen um?
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Virtuelle Welten (Cybergrid) – Soziale Netzwerke; Creative Commons; Video
Gespielte Spiele	Zu Beginn des Projektes durften die Jugendlichen ihre Lieblingsspiele mitbringen und den anderen Teilnehmenden zeigen (Age of Empires III, Madagascar)
Weblink	www.jff.de/msa/?RECORD_ID=6510
Kontakt	birgit.weichenrieder@jff.de

Medienpädagogische GPS Mission	
Veranstaltende Institution	Ulrich Tausend Consulting, Lernwelten
Finanzierung	Kooperationsprojekte Neue Medien und Internet des Stadtjugendamts München und der AG Inter@ktiv
Zeitraum	Januar und Juli 2010
Format des Projekts/ der Maßnahme	Aktivität in Jugendzentrum, Aktivität mit Schulklasse
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 10 bis 17 Jahren Teilnehmende über 50 Jahren bei „Generationen im Dialog“ JugendarbeiterInnen
Hauptziele	<p>Im Medienpädagogischen Projekt "GPS-Mission" haben 21 Kinder und Jugendliche im aus Münchner Jugendeinrichtungen im Alter von 9 bis 15 Jahren das Konzept von GPS-Missionen kennen gelernt. Im Gegensatz zu herkömmlichen GPS-Schnitzeljagden nutzt es die kostenlose Webseite und Onlinecommunity GPSMISSION.COM zum Erstellen von Missionen, die mit Smartphones gespielt werden können.</p> <p>Die Teilnehmenden nutzen den Computer, Smartphones sowie das Web 2.0 kreativ. Sie lernen ihre Umgebung mit neuen Augen zu betrachten: „Wie ließe sich dieser Ort/Gegenstand spielerisch für ein Rätsel nutzen?“ So werden sie dazu motiviert sich mit dem Stoff von Schulfächern wie Mathematik und Geschichte zu beschäftigen. Sie werden durch das Erstellen eines Spiels zur Reflexion über ihren Umgang mit Spielen angeregt. Sie sehen die Möglichkeiten, aber auch die Gefahren der Neuen Medien (Datenschutz und Überwachung)</p>
Methoden	<p>Das Projekt bestand aus vier Teilen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kennenlernen und Exploration: Zwei Gruppen mit je vier Teilnehmenden spielen in der Umgebung der Jugendeinrichtung eine vorbereitete Probemission um sich mit dem Smartphone sowie den GPS-Missionen vertraut zu machen. Anschließend erkunden sie die Umgebung der Jugendeinrichtung und überlegen sich selbständig Rätsel, die sich im Idealfall auf die jeweilige Umgebung beziehen. 2. Erstellen der Mission: Die Gruppen kehren in die Jugendeinrichtung zurück und erstellen jeweils eine GPS-Mission mittels der Webseite GPSMISSION.COM. Dabei lernen die Teilnehmenden den Umgang mit der GPS Technologie kennen, recherchieren, wenn nötig zusätzlich online, über den Ort, an dem die Schnitzeljagd stattfinden soll und nutzen den Computer kreativ, um die Mission und die enthaltenen Rätsel (z.B. Mathe- oder Bilderrätsel) zu erstellen. Begleitend wird das Verhalten in Communities thematisiert. 3. In einem dritten Schritt läuft die Gruppe die GPS-Missionen, die von der anderen Gruppe erstellt worden sind, ab. Da jede Gruppe nur ein Smartphone hat, müssen die Teilnehmenden nacheinander die Verantwortung für das Gerät und die Gruppe übernehmen und diese kurzzeitig führen. Im Ablauf der Mission lernen die Teilnehmenden die reale Repräsentanz der virtuell erstellten Missionen kennen. Sie erfahren, dass die Webseite GPSMISSION.com "weiß", wo sie sich gerade aufhalten. 4. Zurück in der Einrichtung tauschen sich die Teilnehmenden über die durchgeführten Missionen aus, diskutieren Verbesserungsvorschläge und überarbeiten die Missionen. Geplant war die gemeinsame Gestaltung (durch Experten) eines Berichts über die Schnitzeljagd. Dieser sollte auf GPSMISSION.COM veröffentlicht werden. Dies konnte aus zeitlichen Gründen im Projektrahmen nicht mehr realisiert werden. Die Missionen

	<p>können in Zukunft auch weiterhin von anderen gespielt und kommentiert werden.</p> <p>Die kreative Verwendung der neuen Technologie motivierte die Teilnehmenden, stärkte aber auch ihr Selbstbewusstsein, denn es wurde selbständig etwas technologisch Interessantes erarbeitet, das andere sehen und nutzen können.</p>
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Spieleditoren (GPS Mission) – User Generated Content, Social Media, Mobile Applikationen, Smartphones
Weblink	<p>www.ulrichtausend.com/2012/gpsmission/ www.kooperationsprojekte-muc.de/?p=60</p>
Kontakt	<p>u@ulrichtausend.com</p>

Mein Avatar und ich	
Veranstaltende Institution	Institut für Computerspiel – Spawnpoint
Finanzierung	ehem. Fonds Soziokultur, Projektfinanzierung
Zeitraum	September 2010 bis heute (ca. 15x)
Format des Projekts/ der Maßnahme	Wie der Artworks-Contest dienen die Workshops der Artworks-School dazu, die Reflexion der eigenen Bildwahrnehmung und des eigenen Handelns im Spiel zu schulen sowie die Ausbildung kreativer Ausdrucksmöglichkeiten ausgehend von der Lebenswelt der TeilnehmerInnen und somit ihrer ästhetische Bildung.
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 6 bis 25 Jahren Eltern, Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Selbstreflexion des eigenen Medienhandelns, Mediennutzungsverhalten – Wahl und Diskussion über Lieblingscreenshots (Verarbeitungskompetenz /Urteilkompetenz) – Übersetzung des Medienhandelns in die Alltagswelt mittels spiel- und theaterpädagogischer Methoden – Aneignung kreativer Ausdrucksmöglichkeiten aus dem Spielerleben - Erstellen und Bearbeiten von Screenshots anhand festgelegten Fragestellungen (Gestaltungskompetenz) – Wahl des Präsentationsergebnisses, Reflektion des eigenen Handeln - Präsentation und Diskussion der eigenen Workshopergebnisse in spielerischer („heißer Stuhl“) Form (Auswahlkompetenz) – Wertschätzung/Anerkennung und Beitrag zur öffentlichen (kulturellen) Diskussion um den Stellenwert von Computerspielen und Social Communitys für die Lebenswelt heutiger Kinder und Jugendlicher - Öffentliche Ausstellung und teils Begleitung von Ausstellungsbesuchern –
Methoden	<p>Kunst- und Medienpädagogische Methoden</p> <p>Der Workshop zielt auf die Auseinandersetzung mit eigenen Identitätsprozessen. Am Beispiel selbsterstellter Avatare, Stellvertreterfiguren im Spiel, werden Fragen der eigenen Lebensgestaltung, des Handelns in und außerhalb des Spielgeschehens sowie Möglichkeiten nach Ausdrucksformen behandelt. Der Workshop zielt, trotz seines philosophischen Hintergrunds, auf eine niedrigschwellige Dynamik und ist somit auch für jüngere Klassenstufen geeignet. Dennoch sind Vorerfahrungen in Computerspielen und/oder sozialen Netzwerken wünschenswert und hilfreich. Diese können ab der Klassenstufe 6 als gegeben angesehen werden.</p> <p>Die Verbindung zwischen den TeilnehmerInnen und ihrer selbsterschaffenen Spielfigur, dem Avatar, steht im Fokus. Hierzu werden fotopädagogische Aufgabenstellungen herangezogen: Wer möchtest du sein? Wer möchtest du nicht sein? Wie sehen dich andere? Was von dir selbst steckt in deinem Avatar? Im Verlauf des minimal 90 min. Workshops werden Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Spielwelt und Alltagswelt hinterfragt. Die TeilnehmerInnen erfahren, welche Anteile ihrer Persönlichkeit sie bewusst oder unbewusst in die Erstellung eines Avatars legen und welche Verantwortung sie im Spielhandeln für diese Figur übernehmen. Sie erleben die Grenzen und Möglichkeiten sich mittels der Spielfigur von ihrer Alltagsidentität zu entfernen, wie Interaktion mit anderen Menschen (Mitspielern) über Avatare verläuft, welche</p>

	<p>Besonderheiten hierbei auftreten und welche Freiheiten und Defizite dabei wirken. Hierbei wird auf das Re-flektieren des eigenen Spielhandelns Wert gelegt. Die Gestaltung der Avatare ist zuerst ein kreativer und künstlerischer Akt. In diesem Sinn werden die erstellten Spielfiguren im Spielsetting fotografisch festgehalten. (Eine nachträgliche Bildbearbeitung kann Aufgrund von Zeit, Technik und Knowhow kaum erfolgen, kann jedoch ggf. hinzugefügt werden.) Die TeilnehmerInnen sind dazu aufgerufen, die entstanden Bilder schriftlich zu betiteln und zu kommentieren. In einer abschließenden Diskussion werden Eindrücke aufgenommen und Fragen aufgegriffen.</p>
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Rechtliche Fragestellungen – Identitätsentwicklung
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Alle, die eine Auseinandersetzung mit dem Avatar zulassen (z.B. Roleplaying Games, Third Person Shooter) – Avatare in Social Communitys – Interaktion in Clans und Gilden – Filme mit dem Thema der Identitätsarbeit (Surrogates, Avatar - Aufbruch nach Pandora, Gamer) – Kunst & Künstler (Computerspiel, Fotografie)
Gespielte Spiele	Aion, Oblivion, Mirror's Edge, Portal u.a.
Weblink	www.artworks-community.de
Kontakt	geisler@ics-spawnpoint.de

Mein Leben, Film ab !	
Veranstaltende Institution	IG - Feuerwache
Finanzierung	Kooperationsprojekte Neue Medien und Internet des Stadtjugendamts München und der AG Inter@ktiv
Zeitraum	Oktober 2010
Format des Projekts/ der Maßnahme	Medienprojekt zur Stärkung sozialer Kompetenz und Förderung berufsbezogener Tugenden und Fertigkeiten in Zusammenarbeit mit einer Hauptschule
Zielgruppen	Mädchen und Jungen formal niedriger Bildung im Alter von 13 bis 15 Jahren Eltern, Lehrkräfte
Hauptziele	<p>Bei »Mein Leben – Film ab« bekommen die SchülerInnen die Aufgabe gestellt, einen Kurzfilm zu erstellen. Die Maßnahme ist in zehn Bausteine unterteilt und zielt auf die Förderung berufsbezogener Fertigkeiten und die Stärkung sozialer Kompetenzen.</p> <p>Auf der inhaltlichen Ebene verfolgt das Medienprojekt »Mein Leben – Film ab« zwei Leitziele. Zum einen deckt die Maßnahme identitätsfördernde Aspekte ab: Die Jugendlichen werden selbst zu HauptdarstellerInnen und können jugendspezifische Themen aufgreifen und darstellen. Darüber hinaus ist die ganze Klasse in dem Prozess von Anfang bis zum Ende involviert, jeder Schüler/jede Schülerin übernimmt dabei bestimmte Aufgaben. Zum anderen setzen sich die SchülerInnen intensiv mit den Möglichkeiten elektronischer Medien (Film und Filmbearbeitung) auseinander, sie übernehmen Verantwortung bei der Gestaltung des Films (Schauspiel, Darstellende Kunst) und lernen ein Event (Filmvorführung) zu organisieren und durchzuführen. Somit stehen den Jugendlichen verschiedene Rollenaufgaben zu Verfügung, aus denen sie wählen können. Die Gestaltung und Planung (Geschichten, Storyboard erstellen, Kurzreferate zur Präsentation, etc.) ist in den Deutschunterricht integriert.</p>
Methoden	<p>Auseinandersetzung mit jugendspezifischen Themen, dem Thema Gaming und der eigenen Rolle</p> <p>a) SchülerInnen sitzen über mehrere Stunden an einem Thema und halten es schriftlich fest, bzw. tragen es später der Klasse vor und müssen sich zu ihren Gedanken und Meinungen bekennen.</p> <p>b) Über Gruppenregeln, wie aussprechen lassen und zuhören werden essentielle Wesensmerkmale der Kommunikation geschult.</p> <p>c) SchülerInnen erlernen innerhalb des Projekts konkrete Feedbackregeln, die in der Klasse und in der IG-Feuerwache stets präsent sind. Durch die Feedbackregeln wird gewährleistet, dass die SchülerInnen zu Verhaltensweisen bzw. zu von ihnen getroffenen Aussagen eine konkrete Rückmeldung bekommen. Des Weiteren lernen die SchülerInnen durch ihre MitschülerInnen, die ebenfalls ihre Talente mit in die Gruppe einbringen (peer-education).</p> <p>Förderung von berufsbezogener Fertigkeiten und sozialer Kompetenz</p> <p>a) Schulung der Kooperationsfähigkeit durch: Durchführung gemeinsamer Aufgaben. Die SchülerInnen müssen sich in den Klein- und Großgruppen absprechen, hinsichtlich der Strategie, der Ziele, der Aufgabenverteilung, etc.</p> <p>b) Erhöhung der Frustrationstoleranz. SchülerInnen stellen sich den Aufgaben, erleben Fehlversuche, Ablehnung, werden Missverstanden und müssen sich bei Diskussionen zurücknehmen und andere Gruppenmitglieder aussprechen lassen.</p> <p>c) Ausbau des Kommunikationsstils. Verzicht auf Beschimpfungen,</p>

	<p>Anwendung von Feedbackregeln und Ich-Botschaften</p> <p>d) Übernahme von Verantwortung und Förderung des selbständigen Handelns und Arbeitens. Die Schüler müssen bestimmte Aufgaben selbständig übernehmen. Ihr Engagement und ihre Ausdauer tragen zur Qualität und zum Erfolg bei. Beispielsweise: Die Schauspiel-gruppe muss sich vorweg Gedanken machen, welche Materialien sie benötigen, und wo sie diese bekommen. Die Filmgruppe muss sich in die Ablaufverfahren einarbeiten, um erste einmal einen Film drehen zu können.</p> <p>e) Schulung der eigenen Konfliktfähigkeit.</p>
Weblink	<p>www.initiativgruppe.de</p> <p>http://www.kooperationsprojekte-muc.de/?p=340</p>
Kontakt	<p>m.steigerwald@initiativgruppe.de</p>

Mobiles Computerspielelabor	
Veranstaltende Institution	Hochschule München
Finanzierung	Eigenmittel
Zeitraum	Seit Mai 2010
Format des Projekts/ der Maßnahme	Workshops für Schulen, soziale Einrichtungen oder ähnliche Institutionen.
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 9 bis 17 Jahren Eltern, Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Kindern und Jugendlichen sinnvollen und bewussten Umgang mit Computerspielen beibringen – Aufklärung betreiben, Ängste und Vorurteile abbauen – Beratungsangebote und Informationen bereit stellen – Perspektiven für einen positiven und kreativen Umgang mit digitalen Spielen aufzeigen – Einblick in die Spielewelt und Selbsterfahrung beim Spielen ermöglichen
Methoden	Handlungsorientierte Methoden: Selbsterfahrung, Gruppenarbeiten Sozialpädagogische Methoden: Aufklärung, Beratung, Information
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Alle Genres werden thematisiert, ein besonderer Fokus liegt auf den Genres Online-Rollenspiele, 3D Action Shooter und Echtzeit-Strategiespielen – Social Communitys
Gespielte Spiele	In Abhängigkeit vom Alter der Teilnehmenden: z.B. Left4Dead2, Call of Duty Modern Warfare 2, Mortal Kombat 9, World of Warcraft, Wii-Sports, Guitar Hero, Anno 1404, Die Sims 3, Minecraft u.a.
Weblink	www.sw.hm.edu/studienangebot/labore/multimediaselbstlernzentrum_1/index.de.html
Kontakt	d.hanakam@hm.edu

München will die Spiele! Angebot im Rahmen von 18jetzt	
Veranstaltende Institution	Medienzentrum München des JFF
Finanzierung	Landeshauptstadt München
Zeitraum	Oktober 2010
Format des Projekts/ der Maßnahme	Offenes Angebot
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 16 bis 26 Jahren KommunalpolitikerInnen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Jugendlichen eine Plattform für Ausdruck ihrer Meinung zur Olympiabewerbung der Stadt München geben – Jugendliche durch gemeinsames Spielen mit StadträtInnen ins Gespräch bringen
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Gemeinsames Spielen (München Quiz) – Aktive Medienarbeit (Machinima) – Talkbox (Meinungstool)
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Quiz, Sportspiele
Gespielte Spiele	Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen, München Quiz, Die Sims 2
Kontakt	mzm@jff.de

Münchener SingStar-Festival	
Veranstaltende Institution	SIN - Studio im Netz e.V.
Finanzierung	Im Rahmen der allg. Förderung
Zeitraum	Seit 2006
Format des Projekts/ der Maßnahme	Das SingStar-Festival ist eine Veranstaltung für Hortgruppen aus München und Umgebung
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 6 bis 10 Jahren (Hortkinder) Eltern, ErzieherInnen
Hauptziele	Kulturpädagogischer Ansatz, der an der Lebenswelt der Kinder ansetzt. Mit Hilfe des Konsolenspiels SingStar können die Kinder ganz reale Erfahrungen machen: einen Tanz einstudieren, kreativ die Kostüme und das Bandplakat gestalten und dann in einem großen Event gemeinsam auf der Bühne performen. Damit lassen sich Anliegen der Musik-, Kunst-, Medien- und Kulturpädagogik mit den Interessen der jungen Menschen wunderbar verbinden.
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Kultur- und Tanzpädagogik – Musikpädagogik – Medienpädagogik
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen
Gespielte Spiele	Konsolenspiel SingStar für die PS 2 bzw. PS 3
Weblink	www.sin-net.de
Kontakt	sin@sin-net.de

MyGames – Jugendtagungen zu Computerspielen	
Veranstaltende Institution	JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis und Medienzentrum Parabol
Finanzierung	Stiftung Deutsche Jugendmarke e.V.
Zeitraum	November 2010 bis März 2012
Format des Projekts/der Maßnahme	Jugendtagungen und Workshops mit Schulklassen
Zielgruppen	Mädchen und Jungen formal niedriger Bildung im Alter von 12 bis 16 Jahren Eltern, Lehrkräfte
Hauptziele	<p>Reflexion über Spiele und das Spielen anregen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bezogen auf Computerspiele: Inhalte und Genres von Computerspielen, Spielaufgaben und Spielregeln, Einbettung von Computerspielen in die konvergente Medienwelt – Bezogen auf Spielhandlungen: Soziale Aspekte des Spielens, Identitätsbildung, Einbettung in den Alltag <p>Wissen und Skills vermitteln:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zeitmanagement – Rahmenbedingungen der Spielproduktion und Vermarktung – Tools und Gestaltungsvarianten für einen aktiven und kreativen Umgang mit Spielen – Vermittlung von Spielvarianten <p>Rahmen für Peer-Peer-Lernen schaffen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zu Diskussionen ermutigen – Die Sichtweisen von Jugendlichen sichtbar machen
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Jugendtagungen (Diskursive Methoden) – Aktive Medienarbeit (Handlungsorientierte Methoden)
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Rechtliche Fragestellungen – Identitätsentwicklung – Sonstiges: Ethik, Cheats, Journalismus, Spielekritik, Gamedesign
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Thematisiert wurden die Spiele, die die Beteiligten in ihrer Freizeit spielen – Social Communitys, Spielejournalistische Medien (on- und offline)
Gespielte Spiele	<ul style="list-style-type: none"> – Blind Pong (modifizierte Fassung von Pong für über 100 Mitspielende) – Diverse Konsolen- und PC-Spiele für Spieletest
Weblink	www.mygames-jugendtagungen.de
Kontakt	sebastian.ring@jff.de

Österreichisches Modellprojekt zu "gamepaddle"	
Veranstaltende Institution	wienXtra-medienzentrum
Finanzierung	Eigenmittel
Zeitraum	Dezember 2011 bis Mai 2012
Format des Projekts/ der Maßnahme	Projekt mit geschlossenem TeilnehmerInnenkreis
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 15 bis 22 Jahren; spielaffine Zielgruppen Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Spielen Wichtigkeit geben – Spielerfahrungen ernst nehmen und zum Thema machen – Förderung von Medienkompetenz – Förderung von Schlüsselkompetenzen – Lehr- bzw. Lernsituation umkehren durch gemeinsamen Spielesachmittag mit LehrerInnen/TrainerInnen/MultiplikatorInnen
Methoden	Handlungsorientierte Methoden, Reflexionsübungen zu eigener Spielebiographie (World Café,...), gegenseitiges Fotoshooting für (Spiele-) Lebenslauf, Schattentheater mit Avataren, Handyvideoproduktion
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Identitätsentwicklung
Gespielte Spiele	Beim Abschlussevent haben die Jugendlichen ihre derzeitigen Lieblingsspiele ihren TrainerInnen erklärt, mit ihnen gespielt und den Spielvorgang moderiert (bei diesem Projektdurchlauf: FIFA 12, Little Big Planet, Super Mario Kart, Need for Speed most wanted)
Weblink	www.medienzentrum.at/mz-fuer-jugendliche/projekte/gamepaddle/ http://bildung- beratung.wuk.at/WUK/BERATUNG_BILDUNG/WUK_Bildung_und_Beratung/ Uber_Uns/Aktuell/entryid/611
Kontakt	michaela.anderle@wienxtra.at

„Perspektivwechsel?! - Computerspiele kritisch betrachtet“	
Veranstaltende Institution	ComputerSpielSchule c/o medialEpraxis e.V.
Finanzierung	Sächsische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (SLM)
Zeitraum	Seit 2011 jährlich im Juli
Format des Projekts/ der Maßnahme	Die ComputerSpielSchule Leipzig führte das Projekt am Sorbischen Gymnasium in Bautzen mit Schülerinnen und Schülern der neunten Klassen durch (Schülerworkshop).
Zielgruppen	Mädchen und Jungen formal höherer Bildung im Alter von 15 bis 16 Jahren Eltern, Lehrkräfte
Hauptziele	Ziel des Projektes war es, im Kontext von Computerspielen eine Sensibilisierung der Schülerinnen und Schüler für den Jugendmedienschutz zu erreichen und die Fähigkeit zu vermitteln, Medien kritisch-reflexiv zu bewerten. Darüber hinaus beinhaltete dies die Stärkung sozialer Kompetenzen durch eine kooperative Herangehensweise an die Problemfelder Konfliktkompetenz, wechselseitigem Respekt und Empathiefähigkeit.
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Wissensvermittlung – Gruppendiskussion – Gruppenarbeit mit Spielphasen – Präsentation der Ergebnisse
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	Alle Genres
Gespielte Spiele	Wii Play Motion, Kinect Sports, Kinect Adventures, Kinect Joy Ride, Blur, Need for Speed, Trackmania, Sims Mittelalter, Sims 3, Sims Lebensfreude, Tierklinik Australien, Prof. Layton und die verlorene Zukunft, Prof. Layton und die Schatulle der Pandora, Scribblenauts, Die Sims 3, Harry Potter – Halbblutprinz, Harry Potter – Heiligtümer, LEGO – Harry Potter die Jahre 1-4, Mini Ninjas, Animal Kororo, Last Window, Age of Empire, Need for Speed, Nitro, 50 Denk- und Logikspiele, Witches & Vampires, Anno 1701, Kungfu Panda
Weblink	www.computerspielschule.org
Kontakt	rosenberger@uni-leipzig.de

privat - Wer wohnt in den Spielräumen?	
Veranstaltende Institution	Institut für Computerspiel - Spawnpoint
Finanzierung	Eigenfinanzierung
Zeitraum	seit Juli 2011
Format des Projekts/ der Maßnahme	Workshop
Zielgruppen	Jungen und Mädchen ab einem Alter von 12 Jahren, vorrangig spielaffine Zielgruppen; Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen
Hauptziele	Hauptziel des Projekts ist die kreative und reflektierte Auseinandersetzung mit virtuellen Räumen in digitalen Spielwelten. Hierbei werden SpielerInnen und Nicht-SpielerInnen gleichermaßen angesprochen. Gerade SpielerInnen, welche sich meist zielorientiert durch die Spielwelten bewegen, können über die Entschleunigung im Projekt neue Perspektiven einnehmen und nicht zuletzt ihr eigenes Spielverhalten besser reflektieren. Für Nicht-SpielerInnen ergibt sich die Chance ein unbekanntes Medium mit den eigenen Vorstellungen und Ansprüchen zu erkunden, ohne von Spielinhalten und -aufgaben zu schnell vereinnahmt oder abgeschreckt zu werden. Die Methodenvielfalt im Projektablauf lässt es zudem zu, fächerübergreifende Projekte (z.B.: Deutsch, Informatik/Medienkunde, Kunst, Darstellendes Spiel) zu initiieren, da neben den technischen und computerspielbezogenen Aspekten vor allem Kreativität, Ausdrucksmöglichkeiten, Teamabsprachen und Fantasie gefragt sind.
Methoden	Handlungsorientierte, computerspielpädagogische, kunstpädagogische, fotopädagogische, theaterpädagogische
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Rechtliche Fragestellungen – Identitätsentwicklung
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Shooter, Adventure, Rollenspiele – Gaming Communitys, Social Web
Gespielte Spiele	In Abhängigkeit vom Alter der Teilnehmenden u.a. Deus Ex : Human Revolution, Oblivion, Call of Duty - Modern Warfare, Geheimakte Tunguska 1+2, Grand Theft Auto IV, A new beginning, Half-Life 2:Team-Deathmatch, World of Padman
Weblink	www.ics-spawnpoint.de/index.php?site=material&id=135 www.medienpaedagogik-praxis.de/2011/10/06/private-einblicke-in-digitale-spielraume/
Kontakt	heinrich@ics-spawnpoint.de

Projekt www.	
Veranstaltende Institution	Drogenhilfe Schwaben gGmbH
Zeitraum	seit Oktober 2009
Format des Projekts/ der Maßnahme	Präventionsveranstaltungen an Schulen einhergehend mit einer Lehrerfortbildung sowie einem Elternabend
Zielgruppen	Mädchen und Jungen von der 6. bis zur 9. Jahrgangsstufe Eltern, Lehrkräfte, MultiplikatorInnen
Hauptziele	Prävention: <ul style="list-style-type: none"> – Erkennen von eigenen Konsummustern – Reflektieren der eigenen Konsummuster – Wissenserweiterung zum Thema exzessiver bzw. problematischer Internetkonsum; Abgrenzung zwischen funktionalem und dysfunktionalem Internetkonsum – Auseinandersetzung mit den Vor- und Nachteilen des Internet (Spielen, sozialen Netzwerken, usw.) – Förderung von Schlüsselkompetenzen – Kennenlernen des Hilfesystems in Augsburg
Methoden	Bei der Auswahl der Methoden haben wir darauf geachtet, dass den Schülerinnen und Schülern ein Lernen mit Kopf, Herz und Hand ermöglicht wird. Die Schwerpunkte bei den SchülerInnen der 6. und 7. Klasse liegen aufgrund ihres Alters noch stärker im Bereich des Erlebens.
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Jugendschutzrelevante Aspekte – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Rechtliche Fragestellungen – Identitätsentwicklung
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Es werden all die Genres von Computerspielen thematisiert, die von den Teilnehmenden des Workshops gespielt werden – Spiele, soziale Netzwerke, Pornographie, Kaufseiten und alle Angebote, die von den Jugendlichen angesprochen werden
Weblink	www.drogenhilfeschwaben.de
Kontakt	sarah.hatton@gmx.de

RealLife Jumper	
Veranstaltende Institution	Institut für Computerspiel - Spawnpoint
Finanzierung	Eigenfinanzierung
Zeitraum	seit Juli 2009
Format des Projekts/ der Maßnahme	Das Projekt "RealLife Jumper" kann in verschiedenen Projektumsetzungsformen durchgeführt werden, u.a. sind dies: <ul style="list-style-type: none"> – Eventveranstaltung (mit Laufpublikum) – Tagesworkshop (mit Anmeldung und geschlossener Gruppe) – 3 Tage Workshop (mit Anmeldung und geschlossener Gruppe)
Zielgruppen	Spielaaffine Jungen und Mädchen ab 14 Jahren Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – "Konzept der Persönlichkeitsbildung über motorische Lernprozesse" als ganzheitlicher computerspielpädagogischer Ansatz – Interessen und Fähigkeiten von Kindern & Jugendlichen kombinieren mit den Intentionen und Möglichkeiten von Computerspielen
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Motopädagogische Methoden – Computerspielpädagogische Methoden – Erlebnispädagogische Methoden – Aufgreifen von budopädagogischen Methoden und deren Umkehrung – Jungenpädagogische Methoden
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Identitätsentwicklung
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – klassisches sidescroll Jump 'N' Run (Secret Maryo Chronicles) – 3rd Person Jump 'N' Run (Free Running) – innovatives Jump 'N' Run aus der Ego-Perspektive (Mirror's Edge) – Grundlagen zum Thema Gaming und der Entwicklung des Genre "Jump 'N' Run" – Grundlagen zum Thema Parkour, der Parkourcommunity und deren philosophischer Grundeinstellung
Gespielte Spiele	<ul style="list-style-type: none"> – "Secret Maryo Chronicles" Open Source Game – USK N.N. (http://www.secretmaryo.org/) – "Free Running" von Ubisoft – USK6 (http://www.ubi.com/DE/Games/Info.aspx?pld=8276) – "Mirror's Edge" von EA Games – USK16 – im Projekt wird ausschließlich der Time Trial Modus verwendet, für den eine gesonderte USK12 Kennzeichnung vorliegt (http://www.ea.com/mirrors-edge)
Weblink	www.ics-spawnpoint.de/index.php?site=angebote&id=1&page=1
Kontakt	neundorf@ics-spawnpoint.de

Silver Gamer	
Veranstaltende Institution	ComputerProjekt Köln e.V., Institut Spielraum, Sozial-Betriebe-Köln
Finanzierung	Eigenmittel
Zeitraum	1 Tag (geplant: + 4 Wochen Vorbereitung mit Jugendlichen)
Format des Projekts/ der Maßnahme	Intergenerativer Spielevent
Zielgruppen	Teilnehmende im Alter von 12 bis 99 Jahren
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Spiele kennen lernen – Förderung von Medienkompetenz – Treffen der Generationen – Empathie-Schulung mit Jugendlichen
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Spielpädagogische Methoden – Empathie-Förderung (Hineinversetzen in die Situation von SeniorInnen)
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Rechtliche Fragestellungen
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Alle Genres außer Shooter und Roleplaying Games – Computernutzung im Allgemeinen
Gespielte Spiele	Peggle (Geschicklichkeit), Gehirntraining mit Dr. Kawashima (Denken und Geschicklichkeit), Augentraining am PC (Denken und Geschicklichkeit), Crayon Physics Deluxe (Denken und Geschicklichkeit durch Malen), Crazy Machines 2 (Denken und Geschicklichkeit), Mehr Gehirnjogging (Denken und Geschicklichkeit), Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen (Sport), Wii Sport Resort (Sport), WiiFit (Sport), Boom Blox (Geschicklichkeit), Kororimpa (Geschicklichkeit), Wii Sport (Bowling und mehr), Let's tap (Geschicklichkeit und Fingerspitzengefühl), Need for Speed Shift (Autorennen), SingStar Schlager (Karaoke an der Konsole), Fifa 09 (Fußball)
Weblink	www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2450
Kontakt	Heinz@spieleratgeber-nrw.de

Spiel.E.testler Leipzig	
Veranstaltende Institution	ComputerSpielSchule Leipzig 2009 - 2011: Medienpädagogik e.V.; seit 2012: mediaLEpraxis e.V.
Finanzierung	Bundeszentrale für politische Bildung
Zeitraum	2010 – 2011 (2009 wurde das Projekt durch eine Förderung von medienpädagogischen Projekten der Sächsischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien finanziert)
Format des Projekts/ der Maßnahme	Wöchentliche Treffen, die durch die verschiedenen Workshops erweitert wurden
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 11 bis 16 Jahren, spiellaffine Zielgruppen Eltern
Hauptziele	<p>Ziel des Projektes ist es, den Heranwachsenden die Möglichkeit zu bieten, ihr erworbenes ExpertInnenwissen veröffentlichen zu können. Ihre Meinungen in Bezug auf die Spiele stehen dabei nicht selten im Kontrast zu derer von Erwachsenen. Zudem erhalten sie die Möglichkeit, an der gesellschaftlichen Meinungsbildung teilzuhaben. Das Projekt wird auf der Basis von aktiver Medienarbeit durchgeführt, wobei die Vermittlung von Medienkompetenz und Stärkung der Sozialkompetenz im Mittelpunkt stehen.</p> <p>Basierend auf den Interessen und Bedürfnissen der Jugendlichen soll eine selbstbestimmte, zielgerichtete, effektive sowie verantwortungsbewusste Mediennutzung erlernt werden. Die Jugendlichen sollen kompetent mit dem Medium Computer- und Konsolenspiele umgehen können, was eine bewusste Auswahl und reflektierte Bewertung basierend auf Medienwissen impliziert, aber auch eine aktive Mediengestaltung einschließt. Die Ergebnisse werden regelmäßig veröffentlicht.</p>
Methoden	<p>Handlungsorientierte Medienpädagogik</p> <ul style="list-style-type: none"> – Die Kinder und Jugendlichen haben verschiedene Computer- und Konsolenspiele über einen längeren Zeitraum hinweg gespielt und entsprechend eines eigens erstellten Kriterienkatalogs bewertet. – Die daraus entstandenen Rankinglisten wurden veröffentlicht. – Zusätzlich wurden Kommentare und Bewertungen unter www.spielbar.de veröffentlicht.
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	Alle Genres
Gespielte Spiele	Aktuelle Computer- und Konsolenspiele der Jahre 2009/ 2010/ 2011
Weblink	www.computerspielschule.org/spieletester
Kontakt	philipp@computerspielschule.org

Spielgesteuert	
Veranstaltende Institution	Kinder- und Jugendhaus Oststadt - Stadtjugendausschuss e.V. Karlsruhe
Finanzierung	Trägerfinanzierung
Zeitraum	seit 2009
Format des Projekts/ der Maßnahme	Spielgesteuert ist eine geschlossene Gruppe
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 13 bis 21 Jahren; spielaffine Zielgruppen Eltern, Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Förderung von Medienkompetenz, einem kreativen oder kritischen Umgang mit digitalen Spielwelten – Prävention – Förderung von Schlüsselkompetenzen – Bereicherung von Spielkultur – Austausch zwischen den Generationen fördern
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Jugendliche sind ExpertInnen und auf Augenhöhe mit Erwachsenen – Workshops zum Erstellen von Lehrvideos, Let`s Plays, Podcasts, LAN-Partys – Jugendliche sind Co-ReferentInnen bei Vorträgen und Workshops mit Fachpersonal und Eltern – Beteiligung der Jugendlichen an inhaltlicher Konzeption der Vorträge und Workshops – Reflexion des eigenen Spielverhaltens durch Diskussionsrunden
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Soziale Aspekte – Wirtschaftliche Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Rechtliche Fragestellungen – Sonstiges: Sichtweise der Gesellschaft, Auseinandersetzungen in der Familie
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Alle Genres – ESL, Trick Shot, Quickscope
Gespielte Spiele	Trackmania, Counter-Strike, World of Warcraft, Wii-Sports, Moorhun, Warcraft 3, League of Legends, Guitar Hero, Wii Motion Plus und diverse andere Spiele für Let`s Plays.
Weblink	http://spielgesteuert.wordpress.com/ www.ajs-bw.de/kindermedienland-baden-wuerttemberg.html
Kontakt	kjh-oststadt@stja.karlsruhe.de

Spurensuche in der Königsbrunner Heide	
Veranstaltende Institution	MSA – Medienstelle Augsburg des JFF, Naturmuseum Königsbrunn, Mittelschule Königsbrunn Süd
Finanzierung	Umweltfonds des Bayerischen Staatsministeriums für Umwelt und Gesundheit, Regierung von Schwaben, Amt für Jugend und Familie des Landratsamtes Augsburg
Zeitraum	November 2009 bis Februar 2011
Format des Projekts/ der Maßnahme	Offen ausgeschriebene Veranstaltungen und kontinuierliche Arbeit mit einer 5. Klasse Mittelschule
Zielgruppen	Mädchen und Jungen formal niedriger Bildung im Alter von 11 bis 12 Jahren Eltern, Lehrkräfte, JugendarbeiterInnen, MultiplikatorInnen, BesucherInnen des Naturmuseums Königsbrunn
Hauptziele	<p>Kinder aus Königsbrunn im Alter von 11 bis 12 Jahren erhielten im Rahmen des Projektes die Möglichkeit, sich mit einem Medium ihrer Wahl, auf Spurensuche in die Königsbrunner Heide zu begeben. Die Teilnehmenden sollten so für die Besonderheit der Naturlandschaft sensibilisiert werden. Die entstandenen Arbeiten wurden zur Umweltbildung im Naturmuseum Königsbrunn eingesetzt. Sie sollen die Sicht von Kindern auf ihre Umwelt dokumentieren und dadurch andere ihrer Altersgruppe ansprechen.</p> <p>Mit dem Projekt sollten Lernprozesse unterstützt werden, die zur Umweltbildung und zur Identitätsentwicklung der Kinder beitragen. Nach Einschätzung von Lehrkräften der Hauptschule Königsbrunn Süd haben 90% der SchülerInnen keinen Bezug zur Königsbrunner Heide. Die Besonderheit der Landschaft ist ihnen nicht bewusst. Hier kann die intensive Auseinandersetzung mit medial festgehaltenen Eindrücken zu nachhaltigen Lernprozessen führen. Die Bearbeitung der von Kindern gedrehten Interviews mit Zeitzeugen oder die Verknüpfung von Tönen und Bilder festgehaltener Naturerlebnisse ermöglichen die Reflexion von Erfahrungen und fördern den Bildungsprozess.</p> <p>Darüber hinaus sollten die Teilnehmenden Erfahrungen im aktiven Umgang mit Medien sammeln und erkennen, wie sie diese zur eigenen Artikulation benutzen können. Der Gruppenprozess sollte die Teamfähigkeit der Kinder stärken. Die gemeinsame Erarbeitung eines Gegenstandes in der Gruppe und dessen mediale Umsetzung sollte darüber hinaus ihre Kommunikations- und Kompromissfähigkeit trainieren.</p>
Methoden	Aktive Medienarbeit als Methode handlungsorientierter Medienpädagogik
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Rechtliche Fragestellungen – Identitätsentwicklung
Gespielte Spiele	Es wurde selbst ein Spiel entwickelt.
Weblink	www.jff.de/msa/?RECORD_ID=6133 www.mittelschule-koenigsbrunn-sued.de/wir-ueber-uns/projekte/spurensuche-in-der-koenigsbrunner-heide ,
Kontakt	msa.stadt@augsburg.de

Stadtteilspiel „Kennt ihr Pfersee?“	
Veranstaltende Institution	MSA-Medienstelle Augsburg des JFF Hans-Adlhoch-Mittelschule Augsburg
Finanzierung	Augsburger Volksschulfonds
Zeitraum	Februar bis Mai 2011
Format des Projekts/ der Maßnahme	Schulveranstaltung
Zielgruppen	Mädchen und Jungen formal niedriger Bildung im Alter von 12 bis 13 Jahren Eltern, BewohnerInnen des Stadtteils
Hauptziele	Die Schüler sollten Erfahrungen im aktiven Umgang mit Medien sammeln und erkennen, wie sie diese zur eigenen Artikulation kreativ benutzen können. Der Gruppenprozess sollte die Teamfähigkeit der Kinder stärken. Die gemeinsame Erarbeitung eines Gegenstandes in der Gruppe und dessen mediale Umsetzung sollte darüber hinaus die Kommunikations- und Kompromissfähigkeit der SchülerInnen trainieren. Weiter sollten Lernprozesse unterstützt werden, die zum Stadtteil- und Geschichtsbewusstsein beitragen. Der gesamte Prozess sollte auch der Identitätsentwicklung der SchülerInnen dienen.
Methoden	Aktive Medienarbeit als Methode handlungsorientierter Medienpädagogik
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Rechtliche Fragestellungen
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	Geduldspiele, Ratespiele, Suchspiele, Quiz
Kontakt	msa.stadt@augzburg.de

ZilleZocker	
Veranstaltende Institution	spielbar.de der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Deutsches Kinderhilfswerk (DKHW)
Finanzierung	Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Deutsches Kinderhilfswerk (DKHW)
Zeitraum	Oktober 2011 bis Juni 2012
Format des Projekts/ der Maßnahme	Die ZilleZocker sind ein Modellprojekt zur Förderung der Medienkompetenz im Bereich Computerspiele.
Zielgruppen	Mädchen und Jungen formal niedriger Bildung im Alter von 10 bis 12 Jahren; Eltern
Hauptziele	<p>Kurzfristige Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Förderung der Medienkompetenz von Kindern im Bereich Computerspiele – Anerkennung von Kindern als „ExpertInnen ihrer Medien“ – Partizipationsmöglichkeiten schaffen – Multiplikation der Ergebnisse an Gleichaltrige wie auch das „gamesferne“ Erwachsenenmilieu <p>Langfristige Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einbeziehung der Eltern in die Projektarbeit zur Förderung eines intergenerativen Dialogs zu Computerspielen – Aufbereitung der Erfahrungen als Best-Practice-Beispiel
Methoden	Handlungsorientierte Medienpädagogik, aktive Medienarbeit mit Grundschulkindern, Kinder im Alter von acht bis zwölf Jahren testen – pädagogisch betreut – ausgewählte Computerspiele und fassen ihre Erfahrungen mit Hilfe von selbst entwickelten Fragebögen in Textform zusammen. Die entstehenden Spielbesprechungen werden auf der Computerspiele-Plattform www.spielbar.de der bpb sowie auf der Kinderseite www.kindersache.de des DKHW veröffentlicht.
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen – Das zeitliche Ausmaß des Spielens – Identitätsentwicklung
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	<ul style="list-style-type: none"> – Es wurden Spiele ganz unterschiedliche Genre thematisiert: von Bewegungs-/Tanzspiel über Sport-/Rennspiel bis hin zu Simulationen. Einschränkungen gab es innerhalb des keine. – Internet/Blogs/Communitys (in Verbindung mit der Veröffentlichung der Spielbesprechungen) – Micropayment (insbesondere in Verbindung mit Browsergames) – verschiedene Spielplattformen
Gespielte Spiele	Gespielt wurden Spiele unterschiedlicher Genres und Plattformen, die eine für die Altersgruppe entsprechende Alterskennzeichnung aufwiesen (USK 0, USK 6). Darunter befanden sich zum Teil auch Browsergames, die zuvor von erfahren Medienpädagogen eingeschätzt wurden. Getestet wurden bislang: Just Dance 3, Stress Ops, TrackMania Nations Forever, Mario Kart 7, LightSpeeder, Skylanders: Spyro's Adventure, Patrizier Online, Mario Party 9.
Weblink	www.spielbar.de/neu/category/themen/zillezocker/ www.kindersache.de/bereiche/spielspa%C3%9F/computerspieletipps
Kontakt	spielbar@outermedia.de

Zirkuslust – Little Big Circus	
Veranstaltende Institution	Ulrich Tausend Consulting, Spielen in der Stadt e.V.,
Finanzierung	Kooperationsprojekte Neue Medien und Internet des Stadtjugendamts München und der AG Inter@ktiv
Zeitraum	Juni 2011
Format des Projekts/ der Maßnahme	Workshop während Kinder- und Jugendzirkus
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 6 bis 16 Jahren, spielaffine Zielgruppen Eltern
Hauptziele	<p>Die Ziele des Projektes waren Kinder und Jugendlichen den eigenständigen, kreativen und selbst gestaltenden Zugang zu Computerspielen anzubieten. Das sollte die Reflexion des Mediums fördern und den Teilnehmenden die Erfahrung bieten, zumindest temporär vom Konsumierenden zu Gestaltenden zu wechseln.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Die versierten Computerspielerinnen und -spieler in Bewegung zu bringen, sich mit den Bewegungsformen im Zirkus auseinanderzusetzen, sich selbst zu bewegen um diese abbilden zu können. – Eigene Fähigkeiten oder Ideen in einem geschützten Rahmen erfolgreich zu präsentieren, um daraus Selbstbewusstsein zu schöpfen. – Spielerische Erfahrung und Entwicklung sozialer Fähigkeiten in der Entwicklung einer Zirkusnummer und Zirkusvorstellung im Team. – Dabei soll das Modul den „Zirkus“-Charakter nicht verlieren (kein Playback sondern Live-Auftritt). – Computerspielerinnen und -spieler mit den Bewegungsformen im Zirkus vertraut machen. – Zusammenspiel von Medien(pädagogik) und Zirkus(pädagogik) erproben
Methoden	<p>Beim Workshop „Little Big Circus“ wurde mit dem Spiel „Little Big Planet“ gearbeitet. Das Level und die Figuren waren entsprechend der Zirkusatmosphäre gestaltet. Die Kinder an der Spielkonsole trainierten mit mehreren virtuellen tierartigen Figuren einen Bewegungsablauf, der tanzähnliche synchrone Bewegungen und die Bewältigung verschiedene Aufgaben im Spiel beinhaltete. Darauf abgestimmt trainierten reale Artisten – als Tiere verkleidete Kinder – ebenso ähnliche Choreographien und Tricks ein. Beispielsweise sprangen die realen Kinder durch einen „Feuerreifen“ und die virtuellen Figuren sprangen über ein Feuerfeld. Ein Kind in der Rolle eines Dompteurs dirigierte sowohl virtuelle als auch reale „Zirkustiere“.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ausprobieren des Levels an drei Konsolen. – Die Teilnehmenden verkleiden sich und die Spielfiguren. – Eine Gruppe von bis zu vier Kinder steuert die Spielfiguren, eine zweite Gruppe führt parallel dazu Kunststücke vor der Leinwand auf. – Kunststücke waren z.B. <ul style="list-style-type: none"> – Tanzschritte, die erst in der Realität, anschließend im Spiel eingeübt und dann parallel aufgeführt wurden. – Während die Spielfiguren eine flammenden Grube im Spiel überwinden springen die Kinder durch einen realen Reifen der mit Textilflammen umgeben ist – Damit die Kunststücke der beiden Gruppen zusammen passen, musste die Aufführung vorher gut strukturiert werden. Das war für das betreuende Team der realen Artisten, die normalerweise flexibler agieren können, etwas frustrierend.

Themen	<ul style="list-style-type: none">– Zusammenhänge von Spielen und Lernen– Soziale Aspekte– Anregungen für kreative und/oder reflexive Auseinandersetzung mit Spielen
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	Plattformen, Game Design Spiele
Gespielte Spiele	Little Big Planet
Weblink	www.kooperationsprojekte-muc.de/?p=669 www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/01/24/videospiele-in-den-zirkus/
Kontakt	u@ulrichtausend.com

Zocken mit Sinn	
Veranstaltende Institution	Infocafe – Stadt Neu-Isenburg
Finanzierung	Städtisch
Zeitraum	Zweimal jährlich, Projektwoche
Format des Projekts/ der Maßnahme	Projektwoche für die 9.-12. Jahrgangsstufe, ca. 10 Teilnehmende
Zielgruppen	Mädchen und Jungen im Alter von 14 bis 19 Jahren; spielaffine Zielgruppen Lehrkräfte
Hauptziele	<ul style="list-style-type: none"> – Förderung eines reflexiven Umgangs mit dem eigenen Spielverhalten in Bezug auf verschiedene Aspekte. – Sinnvoller Einsatz von Spielen – Ästhetische Bildung – Auseinandersetzung mit gewalthaltigen Inhalten, der Darstellung von Geschlechtsrollen und Archetypen in Spielen und Serious Gaming: Kann man aus Spielen lernen? – Medienkritik und Medienkunde – Mediennutzung
Methoden	<ul style="list-style-type: none"> – Einstieg über sozialpädagogische Gesprächsrunde und mit theaterpädagogischen Elementen im Gespräch auf der Metaebene über Games – Handlungsorientiertes Rollenspiel: Fiktives USK-Rating (in Zusammenarbeit mit einem Sachverständigen der USK) – Reflexive Gruppenarbeit mit gestalterischen Elementen durch das Erstellen mehrerer Charaktere – Handlungsorientierte Reflexion von Serious Games und den Einsatzmöglichkeiten im Bildungsbereich
Themen	<ul style="list-style-type: none"> – Zusammenhänge von Spielen und Lernen – Soziale Aspekte – Jugendschutzrelevante Aspekte – Identitätsentwicklung
Thematisierte Spiele/ Genres oder andere Medienbereiche	Serious Games, Rollenspiele, Shooter, MMORPG
Gespielte Spiele	Portal 2, League of Legends, Ludwig, Genius Task Force Biologie, Landwirtschaftssimulator 2011, Addy, Zapellix Zaubert, Mario Kart Wii, Defcon
Weblink	www.infocafe.org
Kontakt	info@infocafe.org