

## Linkliste zum Austauschworkshop 5

### Medienpädagogische Initiativen und Materialien zu Computerspielen

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

Pädagogischer Ratgeber zu Computer- und Videospielen des Vereins ComputerProjekt Köln mit Beurteilungen von Spielen (mit pädagogischer Altersempfehlung) und Infos zu Projekten, Forschung und Literatur. Der Verein arbeitet mit verschiedenen Spieletestergruppen (Kinder und Jugendliche) in NRW zusammen.

[www.digitale-spielewelten.de](http://www.digitale-spielewelten.de)

Onlineplattform für Medienpädagogik in der Digitalen Spielekultur. Als Informations-, Präsentations- und Vernetzungsplattform bildet sie die vielfältigen Aktivitäten und Netzwerke im Bereich der Digitalen Spielekultur ab.

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

Hier finden sich viele Dossiers über das Internet und andere (Neue) Medien; Netzwerken und Apps (Rubrik „Themen“). Das Portal bietet zahlreiche Materialien für die praktische Arbeit mit Heranwachsenden (z.B. Filme in der Rubrik „Spots“ oder (Unterrichts-) Materialien in der Rubrik „Material“).

[www.bundespruefstelle.de](http://www.bundespruefstelle.de)

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BpJM) mit Infos zum gesetzlichen Jugendmedienschutz und Tipps zum Medienalltag von Kindern und Jugendlichen

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

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle ist in Deutschland für die Alterseinstufungen von Computer- und Videospielen zuständig

[www.pegi.info/de/](http://www.pegi.info/de/)

Das europaweite System PEGI (Pan-European Game Information) zur Vergabe von Altersempfehlungen.

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

Hier finden sich Informationen zum Angebot Eltern und Medien der Landesanstalt für Medien NRW ([www.medienanstalt-nrw.de](http://www.medienanstalt-nrw.de)), welches pro Jahr Hunderte medienpädagogische Elternveranstaltungen in NRW organisiert und finanziert.

[www.mpfs.de/startseite/](http://www.mpfs.de/startseite/)

Die KIM- und JIM-Studien erforschen regelmäßig das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen. Seit 1999 führt der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest regelmäßig Basisstudien zum Stellenwert der Medien im Alltag von Kindern (und Jugendlichen) durch.