

Linksammlung aus der Online-Konferenz „Spielspaß vs. Spielverderber – Games medienpädagogisch beurteilt“ anlässlich der Gamescom (Stand: 27.08.2020)

Broschüren und Materialien:

- Gefährdungsatlas gibt es unter: <https://www.bundespruefstelle.de/bpjm/service/publikationen/gefaehrdungsatlas--digitales-aufwachsen--vom-kind-aus-denken--zukunftssicher-handeln-/142086>
- Digitale Spiele - Pädagogisch beurteilt finden Sie unter: <https://www.stadt-koeln.de/artikel/01224/index.html>

Linktipps zu Projekten und Games:

- Games im Blick von Schau Hin!: <https://www.schau-hin.info/games>
- Informationen zum Gamescamp United: <https://games.jff.de/category/gamescamp/>
- Projekt „Gaming ohne Grenzen“ der fjm: <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Gaming-ohne-Grenzen-Ferienworkshop.6044.de.1.html>
- Elternguide.online wirft einen Blick auf das Spiel Roblox: <https://www.elternguide.online/2019/08/09/das-eigene-game-kreieren-mit-roblox/>

Medienpädagogische Praxistipps im Bereich Schule:

- In Schulen bietet sich das Konzept FREI DAY an: www.frei-day.org
- Für den Grundschulbereich gibt es hier Tipps: <https://www.classcraft.com/de/>
- Eine Plattform zum Einsatz von digitalen Spielen in der Schule mit konkreten Unterrichtskonzepten finden Sie unter: <https://games-im-unterricht.de/>

Weitere Links und Austauschmöglichkeiten:

- Facebookgruppe games4culture für Bibliotheken mit Gaming Angeboten: <https://www.facebook.com/groups/games4culture>
- Bundesweites Projekt „Kultur trifft Digital“ unterstützt, wenn man noch nicht so viele Ressourcen und Personal hat, selbst etwas Aktives mit Medien / Games umzusetzen: <https://www.kultur-trifft-digital.de/>
- Projekt des Deutschen Bibliotheksverbandes: https://www.netzwerk-bibliothek.de/de_DE/home, mit dem Experte Achim Schroth
- Stellungnahme der fjm in Kooperation mit ajs NRW zu Discord: https://www.jugendmedienkultur-nrw.de/Wordpress2018/wp-content/uploads/2020/04/Discord-in-der-Kinder-und-Jugendarbeit_Statement-AJS-NRW-und-FJMK-NRW_27.04.2020.pdf