

**ComputerProjekt Köln e.V.**  
**Marzellenstraße 43a**  
**50668 Köln**

## **ComputerProjekt Köln – Verein für Medien, Bildung und Kultur**

Eine zunehmende Medialisierung des Lebensalltags von Kindern und Jugendlichen führt zu einer stetig wachsenden Verunsicherung der Eltern im Erziehungsprozess und zu einer Frustration ihrer Kinder, die bei ihren medialen Freizeitaktivitäten häufig auf Unverständnis von Erwachsenen stoßen.

Wie aus der Arbeit des ComputerProjektes in den letzten Jahren deutlich hervorgeht, benötigt die Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen, aber auch die der Eltern und PädagogInnen besondere Unterstützung in der Aufklärung, Beratung und Schulung im Umgang mit den medienpädagogischen Herausforderungen des Alltages. Familienleben ist nach wie vor der wichtigste Raum in dem Wachstum, Entwicklung und Geborgenheit erfahren werden können. Als solcher ist die Familie trotz sich wandelnder Familienstrukturen immer noch entscheidend für die Entwicklung von Kompetenzen und Handlungspotential der nachfolgenden Generation. Hierbei gilt es, die Familien zu unterstützen, sie zu stärken und ihnen sowohl fachkundige Beratung als auch praktische Erziehungshilfen bereitzustellen.

Aber auch die kinder- und jugendbetreuenden Institutionen haben nachwievor Schwierigkeiten mit der pädagogischen Herausforderung „Digitale Medien“. So werden Freizeitaktivitäten, die für die Kinder und Jugendlichen einen hohen Stellenwert besitzen (Computerspiele, Kommunikationsforen im Internet, Medienkonsum allg.), entweder nicht beachtet oder im Gegensatz dazu sogar verteufelt. Oft fehlen Handlungskonzepte, Rahmenbedingungen oder nur fachliche Unterstützung zur Umsetzung von medienpädagogischen Konzepten, Elterninformationen oder Mitarbeiter- und Mitarbeiterinnenschulungen.

Diesen Aufgaben hat sich der Verein ComputerProjekt Köln gewidmet und erreicht mit seinen Projekten eine Vielzahl von Eltern, PädagogInnen und Interessierten. Eine stetig steigende Nachfrage von Eltern und auch PädagogInnen bestätigt einen notwendigen Handlungsbedarf in diesem rasch wachsenden Arbeitsbereich. Jedoch liegt der eigentliche Schwerpunkt der Arbeit des ComputerProjekts Köln e.V. in der medienpädagogischen Praxisarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Bei der wachsenden Medialisierung des Alltags von Kindern und Jugendlichen, gilt es, diese im Umgang mit den Medien zu begleiten, um eine verantwortungsvolle Nutzung herbeizuführen. Nur wenn PädagogInnen verstehen, was Kinder und Jugendliche an digitalen Medien reizvoll finden, können sie auf die Herausforderungen, die durch diese Medienaffinität entstehen, angemessen reagieren.

Das ComputerProjekt Köln versteht sich also als Brücke zwischen der digitalen Kluft: Einerseits erklären wir Erwachsenen die Faszinationsmomente von Computerspielen und versetzen sie durch das Aufzeigen von Chancen und Risiken in eine handlungsfähige Erziehungssituation; andererseits setzen wir uns in der pädagogischen Praxis mit den Kindern und Jugendlichen auseinander und erklären ihnen, welche Ängste und Sorgen hinter der kritischen Beurteilung von Erwachsenen zum medialen Hobby stecken und leiten sie dazu an, in der Medienpraxis zu kritischen und selbstverantwortlichen Nutzern heranzuwachsen.

### **Geschichte des ComputerProjektes Köln:**

Im Jahr 1986 entstand auf Initiative von Herrn Prof. Dr. phil. Jürgen Fritz von der Fachhochschule Köln und Herrn Wolfgang Fehr vom Jugendamt der Stadt Köln ein enges Verbundsystem zwischen Wissenschaft (FH-Köln), kommunaler Organisationsstruktur (Jugendamt der Stadt Köln) und den damals kommunalen Jugendeinrichtungen (Praxis). Ziel dieses Verbundsystems war es, frühzeitig medienpädagogische Handlungskonzepte zu entwickeln, die es der praktischen Jugendarbeit ermöglichen, die steigende Faszination medialer Spielwelten bei jungen Menschen pädagogisch zu begleiten. Kinder und Jugendliche sollen sich die Möglichkeiten, Grenzen und Gefahren im Umgang mit den neuen Kommunikationstechniken bewusst machen und in einen Prozess von der rein konsumtiven Nutzung zur bewussten, aktiven und verantwortlichen Mediennutzung hineintreten.

Dieses ideelle Kooperationssystem wuchs in den Folgejahren zu einem innovativen Netzwerk, in dem neue Methoden der medienpädagogischen Arbeit entwickelt, Feldforschungen zum Faszination virtueller Welten durchgeführt und praktische Erfahrungsberichte veröffentlicht wurden. Dies führte dazu, dass der Rat der Stadt Köln den Beschluss fasste, dass Jugendeinrichtungen, die medienpädagogische Angebote mit Computern durchführen wollten, berechtigt wurden, mindestens 3 Computerarbeitsplätze anzuschaffen. Eine der großen Stärken dieses Verbundsystems war die regelmäßige Durchführung gemeinsamer Fortbildungen und die Zielorientierung der Zusammenarbeit. Immer wieder setzten sich die Beteiligten neue Projektziele, wie Feldstudien, Buchveröffentlichungen, Ausstellungen, Projektpräsentationen. So wurde 1990 beispielsweise die Broschüre „Computer- und Videospiele pädagogisch beurteilt“ (später „Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt“) von diesem Verbundsystem in Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung herausgebracht und bis heute jährlich neu aufgesetzt um Eltern und PädagogInnen einen Überblick über die pädagogische Eignung von aktuellen Bildschirmspielen bereit zu stellen.

Im Jahr 2004 mündete die jahrelange konstruktive und innovative Zusammenarbeit der

beteiligten Institutionen in der Gründung des eingetragenen Vereins „ComputerProjekt Köln e.V.“, dessen Satzung die Weiterentwicklung der medienpädagogischen Arbeit für Kinder und Jugendliche deutlich zum Ausdruck bringt und dessen Gründungsmitglieder ein gutes Abbild der bereits beschriebenen medienpädagogischen Vernetzungskultur zeichnet.

### **Die Rolle des ComputerProjektes Köln e.V. in Köln:**

Wie in der Entwicklungsgeschichte des ComputerProjektes Köln dargestellt, war das Projekt von Beginn an aktiver und kreativer Bestandteil der lebendigen medienpädagogischen Jugendarbeit in Köln. Dies hat sich weder durch die Ausgliederung der kommunalen Jugendeinrichtungen in die JuGz, noch durch die Vereinsgründung geändert. Die Liste der Kölner Kooperations- und Projektpartnerschaften belegt dies eindrucksvoll (siehe Anhang – Kölner Kooperations- und Projektpartnerschaften).

Ob es die Beteiligung an den Cyber-JuGz-Projekten in den vergangenen Jahren, der Einsatz von Spieletestergruppen in zahlreichen Kölner Jugendeinrichtungen, die Durchführung von wöchentlichen medienpädagogischen Angeboten im Rahmen des Offenen Ganztages, oder die vielfältigen Wochenendprojekte, Elternabende und Schulungsmaßnahmen für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Kindertagesstätten und Jugendeinrichtungen sind: All dies war und ist ein wichtiger Beitrag für die Entwicklung der Kinder- und Jugendhilfe in Köln. Dieses bislang institutionell von der Kommune nicht geförderte Engagement des Vereins hat seinen Ursprung in der historischen Entwicklung und vor allem in der idealistischen und ehrenamtlichen Ausrichtung seiner Mitglieder.

Die in den Jahren gewachsene, hohe medienpädagogische Fachkompetenz bei den Mitgliedern, Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen ist verantwortlich für die große Menge an Kooperationsanfragen, nicht nur aus dem Kölner Raum, die bereits dazu führte, dass die drei medienpädagogischen Schwerpunktinstitutionen, ComputerProjekt Köln e.V., das Institut Spielraum der Fachhochschule Köln und die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW – alles Kölner Institutionen – gemeinsam im Verbund „Medienkompetenz aus NRW“ inhaltlich und öffentlich eng zusammenarbeiten.

Die besondere Leistung des Vereins ist es, durch die Weiterentwicklung von Projekten und Methoden und deren Anwendung in der Praxis, sich den ständig verändernden Herausforderungen der Freizeitmedienlandschaft zu stellen und mit aktuellen und innovativen Projekten die praktische Jugendarbeit in Köln zu bereichern. Kaum ein pädagogisches Handlungsfeld ist einer derartigen Herausforderung an ständiger Wissensaktualisierung, verändernden Medienverhaltens, sowie Methodenentwicklung ausgesetzt, wie die Medienpädagogik. Die Arbeit des Vereins stellt sich den Herausforderungen einer sich stetig verdichtenden Mediengesellschaft, auf die Kinder und Jugendliche vorbereitet werden müssen, um sich in ihr zu Recht finden zu können. Hierzu

will der Verein seinen Beitrag leisten und bittet somit um Anerkennung als Träger der freien Jugendhilfe.

Die Vielzahl der parallelen Projekte und Aktivitäten des Vereines haben ihn an eine Grenze geführt, an der zur Beibehaltung des Aktivitätsstandards und der Innovationsleistung des Vereins auch die Anerkennung als Träger der Kinder- und Jugendhilfe als ein wichtiges öffentliches Signal zu sehen ist, welches die Arbeitsweise und die Tätigkeitsbereiche des Vereins anerkennt und unterstützt.

Die aktuell regelmäßig stattfindenden Projekte des Computerprojekts Köln im Überblick:

### **1. Spieleratgeber-NRW**

Der Spieleratgeber ist eine 2005 ins Leben gerufene Informationsplattform für Eltern, LehrerInnen und PädagogInnen, die über das Thema „Computerspiele“ aus pädagogischer Sicht informiert. Unter [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de) findet sich eine stetig wachsende Sammlung mit Tipps zur medialen Erziehung, zu medienpädagogischen Handlungskonzepten, zu pädagogischen Spielbeurteilungen und vielem mehr. Unsere Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen leisten in der täglichen Arbeit wichtige individuelle Informationsarbeit, zumeist zu Bildschirmspielen, zu denen sich im Internet nur schwer fundierte Informationen finden lassen und stehen damit den Eltern in ihrer konkreten Erziehungssituation zur Seite. Schirmherrin des Spieleratgeber-NRW ist Ute Schäfer, Ministerin für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen. Der Spieleratgeber wird aus Mitteln des Landes Nordrhein-Westfalen gefördert.

Schulen, sowie Einrichtungen aus der freien Kinder- und Jugendarbeit können sich am Spieleratgeber-NRW beteiligen und selbst Spiele mit Kindern und Jugendlichen testen und auf dem Spieleratgeber veröffentlichen. Ist das medienpädagogische Know-How in der Einrichtung selber vorhanden, unterstützen wir diese mit Schulungen und der Durchführung von Praxismodulen. Zusätzlich stellen wir die zu testenden Titel bereit. Sollte sich in der Einrichtung niemand finden, der selber medienpädagogisch mit den Kindern arbeiten kann, unterstützen wir bei der Suche nach einer entsprechenden Honorarkraft aus dem pädagogischen Tätigkeitsfeld.

Der Spieleratgeber-NRW ist zudem regelmäßig auf öffentlichen Veranstaltungen vertreten, informiert hier über seine Arbeit und berät zu aktuellen Spieletrends und Bildschirmspielen. Weitere Informationen unter <http://www.spieleratgeber-nrw.de>

### **2. Die Jugendredaktion des Spieleratgebers-NRW**

In unserer Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen der Spieletestergruppen wurde schnell deutlich, dass einigen TeilnehmerInnen eine passive Beteiligung an den Spielbeurteilungen nicht genügte.

Die logische Konsequenz hieraus war die Gründung einer eigenen Jugendredaktion, die von Events berichtet und eigene Artikel zum Thema Computerspiele verfasst. Neben realen Treffen wie z.B. auf der jährlichen Messe gamescom oder Treffen in unseren Vereinsräumen, läuft ein Großteil der Betreuung über digitale Kommunikationsplattformen wie Skype oder whatsapp. Zur Teilnahme an der Jugendredaktion genügen eine formlose Bewerbung und das Vorhandensein eines Partners vor Ort, da unsere Jugendredakteure nur in Zweiertams arbeiten.

Weitere Informationen unter <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2309>

### **3. Das Gütesiegel für Games „pädagogisch wertvoll“**

Gemeinsam mit dem Bundesverband des Spielwareneinzelhandels haben wir 2010 das Gütesiegel „pädagogisch wertvoll“ ins Leben gerufen, um Softwarefirmen die Möglichkeit zu geben, ihre Titel auf einen pädagogischen Mehrwert über den Spielspaß hinaus testen zu lassen. Gemeinsam mit PädagogInnen aus dem ganzen Bundesgebiet finden in regelmäßigen Abständen Prüfsitzungen statt, deren Ergebnisse aus [www.games-wertvoll.de](http://www.games-wertvoll.de) abgerufen werden können. Eltern erhalten somit die Möglichkeit speziell nach Spielen zu suchen, die für bestimmte Entwicklungsbereiche einen förderlichen Charakter aufweisen. Weitere Informationen unter <http://www.games-wertvoll.de>

### **4. Silvergamer**

Nach erfolgreichen Veranstaltungen in den Jahren 2009 und 2010 wird im Herbst 2011 bereits zum dritten Mal die Veranstaltung Silvergamer in den Sozialbetrieben Köln stattfinden. Kinder und Jugendliche stellen Senioren auf einer großen Veranstaltung Bildschirmspiele vor und unterstützen diese bei ihren ersten Schritten in den virtuellen Welten. Nach einer intensiven Schulung, bei der die Jugendlichen die körperlichen Defizite des Alters kennenlernen, erarbeiten unsere Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen mit ihnen Möglichkeiten, wie die Senioren möglichst barrierearm an die Spiele herangeführt werden können. 2009 und 2010 waren jeweils 100-150 Senioren anwesend, die 14 Spielstationen wurden dabei gemeinsam von Jugendlichen und MedienpädagogInnen betreut.

Weitere Informationen unter <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2450>

### **5. Eltern-LANs**

Seit 2008 führen die Bundeszentrale für politische Bildung mit der Plattform spielbar.de, die Fachhochschule Köln mit dem Institut Spielraum, die Electronic Sports League und

das Computerprojekt Köln gemeinsam bundesweit Fortbildungsveranstaltungen zum Thema „Computerspiele“ durch. Eltern, LehrerInnen und Multiplikatoren erhalten auf diesen Veranstaltungen die Möglichkeit, Computerspiele einmal in einem geschützten Raum selber auszuprobieren. Diese Ebene ermöglicht es den Teilnehmenden mit eigenen Erfahrungen in die Erziehungssituation zu gehen und diese authentisch zu bestreiten. Weitere Informationen unter <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1851>

## **6. Quest in Mittelmülheim**

„Quest in Mittelmülheim“ ist ein gemeinsames Projekt des Jugendamtes Mülheim, des Instituts Spielraum der Fachhochschule Köln, dem Verein „Waldritter“ und des Computerprojektes Köln. Innerhalb einer Herbstferienwoche können sich die 50 teilnehmenden Jugendlichen mit einer Faszination für Computerspiele in einen mittelalterlichen Helden verwandeln und ein spannendes Abenteuer im Mülheimer Schloss erleben. Das Projekt ging hervor aus einem kleineren Projekt mit der Kreativitätsschule Bergisch-Gladbach (<http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2149>). Ziel der Ferienwoche ist es, dass eigene Medienhandel und die konsumierten Medieninhalte zu reflektieren und kreativ gestaltend tätig zu werden, ohne die Erlebnisse am Bildschirm zu verteufeln.

Mehr Infos unter <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2617>

## **7. Spieletesten light**

Das Prinzip der Spieletestergruppen eignet sich hervorragend, um in einem kurzen Zeitraum mit Kindern und Jugendlichen über Computerspiele ins Gespräch zu kommen. An Spielstation beschäftigen sich die Teilnehmenden mit einem aktuellen Spiel und arbeiten positive sowie negative Punkte heraus. Diese präsentieren sie auf einem Plakat in einer Art Kurzbewertung. Anschließend kann man mit den Jugendlichen relativ unvoreingenommen über das Thema Computerspiele ins Gespräch kommen und dabei kritische Punkte wie Nutzungszeiten oder gewalthaltige Inhalte ansprechen.

Mehr Infos unter <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1890>

## **8. Aktionstage zum Thema Chatten und Communities**

Neben dem Thema „Computerspiele“ widmet sich der Verein intensiv der Thematik von Gefahren im Internet. Unsere Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen führen Aktionstage an Schulen durch, in denen sich die SchülerInnen und LehrerInnen gemeinsam mit dem Thema Internet und den damit verbundenen Problemen auseinandersetzen. In spielerischer Form geht es darum, die Kinder und Jugendlichen für einen bewussten Umgang mit ihren persönlichen Daten zu sensibilisieren, mit ihnen gemeinsam Verhaltensregeln zum Umgang mit dem Internet auszuarbeiten und mit ihnen über ihre

Wünsche und Ängste im Bezug auf das Medium ins Gespräch zu kommen. Die Lehrer und Lehrerinnen werden bewusst mit eingebunden und sollen sehen, dass es Spaß machen kann, mit den Schülern und Schülerinnen dieses Thema gemeinsam zu erarbeiten und auch einmal von der Rolle des Lehrenden in die des Lernenden zu wechseln.

## **9. Vorträge und Schulungen**

Unsere Referenten verfügen über eine langjährige Erfahrung in der medienpädagogischen Praxisarbeit. Dadurch sind sie in der Lage sowohl theoretische als auch praktische Aspekte der Medienpädagogik verständlich und praxisnah darzustellen. Dabei wird auf die persönlichen Bedürfnisse des Publikums eingegangen und die Praxisanforderung der verschiedenen pädagogischen Berufsfelder berücksichtigt. So werden Vorträge zu den Themen Computerspiele, Chatten oder auch Medienerziehung angeboten.

“Probieren geht über studieren” heißt es in einem bekannten Sprichwort. Die neuen Medien selber auszuprobieren, trägt stark zu deren Verständnis und zu einem selbstsicheren Umgang im pädagogischen Handeln mit diesen bei. Die Teilnehmenden diskutieren anschließend mit ausgewählten Fachleuten ihre virtuellen Erlebnisse in einer moderierten Runde. Unsere Schulungen werden sowohl als Halbtages- als auch Tagesveranstaltungen mit unterschiedlichen Theorie- und Praxisgewichtungen durchgeführt.

**Kölner Kooperations- und Projektpartnerschaften:**

- Die Fachhochschule Köln
- Das Institut Spielraum der Fachhochschule Köln
- Die Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz NRW
- Das Jugendamt Köln
- Die Sozialbetriebe Köln
- Die katholische Hochschule NRW  
Die katholische Jugendfachstelle Köln
- Känguruh – Stadtmagazin für Familien in Köln  
Bonn
- Das Bürgerzentrum Deutz
- Offene Tür St. Anna Ehrenfeld

**Kooperations- und Projektpartnerschaften außerhalb Kölns:**

- Das Medienzentrum Rheinland
- Die Bundeszentrale für politische Bildung
- Spielbar.de der Bundeszentrale für politische Bildung
- Die Initiative „Klicksafe“
- Die Electronic Sports League (ESL)
- Das Jugendamt Bonn
- Das Jugendamt Mülheim a.d.Ruhr
- Das Jugendamt Gütersloh
- Der Waldritter e.V.
- Flimmo – Programmberatung für Eltern
- Der Bundesverband des Spielwareneinzelhandels