

Bewerbungsphase für Berliner und Brandenburger Schulen gestartet

PROJEKTTAGE GAMES 2020

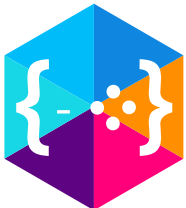
Digitale Spiele nehmen im Alltag von Jugendlichen einen großen Stellenwert ein. Im Gegensatz zu traditionellen Ausbildungsberufen fehlt es allerdings an modernen berufsorientierenden Maßnahmen, die Jugendliche mit den Berufsbildern der digitalisierten Welt vertraut machen. Ebenso mangelt es an Möglichkeiten, Jugendliche auch im Schulkontext verantwortungsvoll an das Medium Games heranzuführen, wodurch die pädagogischen Potentiale von digitalen Spielen unerkannt bleiben.

Die Stiftung Digitale Spielekultur bietet daher zum zweiten Mal eine Reihe von ganztägigen Projekttagen an Schulen in Berlin und Brandenburg an, die im Mai und Juni 2020 Themen der Spielekultur aufarbeiten. Dabei können zu zwei möglichen Schwerpunkten mehrere Workshops parallel durchgeführt werden, sodass ein Projekttag sowohl für einzelne Klassen, als auch für eine gesamte Jahrgangsstufe angeboten werden kann. Gefördert wird das Projekt erneut vom Medienboard Berlin Brandenburg.



Themenschwerpunkt: Digitale Spiele im Unterricht (empfohlen für Klassenstufen 7-9)

Durch geschulte Medienpädagog*innen wird der interdisziplinäre Einsatz von Games innerhalb regulärer Unterrichtsfächer veranschaulicht. Schüler*innen sollen Einblicke bekommen, welche Spiele sie zu eigenen Lernzwecken einsetzen können. Mögliche Workshopthemen sind u. a.: Digitale Spiele als Zugang zu Kunst und Design (z. B. Typoman, Okami), Geschichte erlebbar machen (z. B. Valiant Hearts, Assassin's Creed Origins/Odyssey), Kreatives Schreiben (z. B. Brothers: A Tale of Two Sons, Don't Starve), u.v.m.



Themenschwerpunkt: Berufsbilder der Games-Branche (empfohlen für Klassenstufen 10-12)

Expert*innen aus der Games-Branche gewähren Praxiseinblicke in ihren Arbeitsalltag, um Schüler*innen neue Perspektiven ihrer Ausbildungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Die unterschiedlichen Workshops können mit einer Studienorientierung verknüpft werden. Mögliche Workshopthemen sind u.a.: Coding- und Programmieren, Grafikdesign, Animation, Spielregeln gestalten, interaktive Narration, Sounddesign u.v.m.

Aufgrund der freundlichen Unterstützung des Medienboard Berlin-Brandenburg wird mittels Leihgeräten auch solchen Schulen die Teilnahme ermöglicht, welche nicht über die notwendige technische Infrastruktur verfügen.

SIE MÖCHTEN TEILNEHMEN?

Interessierte Schulen aus Berlin und Brandenburg können sich bis zum **28. Februar 2020** bei der Stiftung Digitale Spielekultur bewerben. Nutzen Sie dafür bitte das Bewerbungsformular auf unserer [Webseite](#) und geben Sie den gewünschten Themenschwerpunkt und Terminvorschläge sowie Alter und Anzahl der Schüler*innen an. Wir werden Sie zeitnah über die Möglichkeit einer Teilnahme informieren.



KONTAKT

Mona Brandt | Projektleiterin
brandt@stiftung-digitale-spielekultur.de

Ein Projekt der:



Gefördert vom:

medienboard
BerlinBrandenburg