

PRESSEMITTEILUNG

Jetzt bewerben: „Projekttag Games“ 2021 an Berliner und Brandenburger Schulen – online und vor Ort

- **Aufarbeitung von Lerninhalten mit Games und Stärkung der Medienkompetenz**
- **Einblicke in die Spiele-Entwicklung und die Berufsbilder der Games-Branche**
- **Wahlweise digitale Workshops oder ganztägige Präsenzworkshops an Schulen**
- **Schulen können sich bis zum 14. Mai 2021 [online bewerben](#).**

Berlin, 10. Februar 2021: Schulen im Raum Berlin-Brandenburg können sich ab sofort für die „Projekttag Games“ der Stiftung Digitale Spielekultur bewerben. Im Rahmen der Projekttag führen Medienpädagog*innen und Expert*innen aus der Games-Branche Workshops mit Schüler*innen durch. Das Angebot findet wahlweise als ganztägige Vorortveranstaltung an den Schulen oder als Online-Workshop statt. Die Projekttag zeigen auf, wie digitale Spiele den Schulunterricht bereichern und zur Stärkung von Medienkompetenz beitragen können. Zudem wird ein Einblick in die vielfältigen Berufschancen der Games- und Digitalbranche gegeben.

Schulen können bei der inhaltlichen Gestaltung der Workshops zwei unterschiedliche Schwerpunkte wählen: „Digitale Spiele im Unterricht & Stärkung der Medienkompetenz“ (empfohlen für die Klassen 7 bis 9) sowie „Berufsbilder der Games-Branche“ (empfohlen für die Klassen 10 bis 12). Im Falle einer Vorortveranstaltung muss die Umsetzung der aktuell in Berlin oder Brandenburg geltenden Hygienemaßnahmen von der jeweiligen Schule gewährleistet werden. Die Projekttag finden von Mitte April bis Mitte Juni 2021 statt. Schulen können sich bis einschließlich 14. Mai 2021 für einen Termin in diesem Zeitraum bewerben.

„Die Projekttag Games Berlin-Brandenburg haben wir vor zwei Jahren als Leuchtturm-Projekt für den Einsatz von Games an Schulen gestartet und sie tragen bis heute mit wertvollen Praxiserfahrungen zu unseren Bildungsprojekten bei“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Um allen Beteiligten die Planung zu erleichtern, bieten wir die Projekttag in diesem Jahr auch als Online-Workshop an, denn digitale Spiele sind schließlich wie gemacht für digitales Lernen.“

Die Projekttag Games fanden in den Jahren 2019 und 2020 an insgesamt 17 Schulen in Berlin und Brandenburg mit über 550 teilnehmenden Schüler*innen statt. Sie werden von der Stiftung Digitale Spielekultur durchgeführt und vom Medienboard Berlin-Brandenburg gefördert. Weitere Informationen zu den Workshops sowie das Bewerbungsformular für Schulen auf:

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/projekttag-games-berlin-brandenburg>

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Wir sind die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit unserer Gründung im Jahr 2012 bauen wir Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Unsere gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an unseren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso divers besetzter Beirat gewährleistet unsere zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Unser Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de, sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Benjamin Hillmann
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: +49/30/29 04 92 93
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Pressekontakt

Quinke Networks GmbH
Achim Quinke
Bei den Mühren 70
20457 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
E-Mail: presse@quinke.com
www.quinke.com