

Aufforderung zur Angebotsabgabe -

Ausschreibung zur Gewinnung von Medienpädagog*innen zur Unterstützung des Modellprojekts »Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele im Unterricht an Berliner Schulen«

Auftraggeberin und Zuschlag erteilende Stelle:

Stiftung Digitale Spielekultur
Marburger Straße 2
10789 Berlin

Stelle, bei der die Angebote einzureichen sind:

Stiftung Digitale Spielekultur
Marburger Straße 2
10789 Berlin

Sehr geehrte Damen und Herren,

die Stiftung Digitale Spielekultur führt im Auftrage der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie des Landes Berlin das Modellprojekt „Einsatzmöglichkeiten digitaler Spiele im Unterricht an Berliner Schulen“ durch.

Zu diesem Zweck sucht die Stiftung mehrere Medienpädagog*innen für die Durchführung vorab konzipierter Unterrichtseinheiten zum Einsatz im regulären Unterricht an Berliner Schulen. Der methodische Fokus der Unterrichtseinheiten liegt auf dem Einsatz digitaler Spiele zur Vermittlung curricularer Lernziele.

I Rahmenbedingungen der Unterrichtseinheiten

- Durchgeführt werden sechs bzw. acht Unterrichtsstunden in den Fächern Deutsch, Englisch, Mathematik (acht Unterrichtsstunden) und Geschichte (sechs Unterrichtsstunden) in der Jahrgangsstufe acht.
- Die Dauer der Unterrichtsstunden beträgt 45 Min. mit didaktischem Puffer zur adaptiven Ausweitung auf 60 Min. Eine optionale Durchführung in einer Doppelstunde ist zu berücksichtigen.
- Unterrichtsmaterial, Lösungen, sowie detaillierte Verlaufspläne werden vorab zur Verfügung gestellt
- Durchführungsort sind zehn Schulen im Berliner Stadtgebiet.
- An der Durchführung beteiligt sind sowohl Gymnasien, ISS und Gemeinschaftsschulen
- Zum Einsatz kommen sowohl Serious Games als auch Unterhaltungsspiele mit entsprechender pädagogischer Rahmung (Serious Gaming)

- Zur Qualifikation und Vorbereitung der beauftragten Medianoädagog*innen wird vorab ein Workshop (ein Tag) durchgeführt. Die Teilnahme am Workshop ist für die Auftragnehmer*innen verpflichtend.
- Die Durchführung ist geplant von September bis voraussichtlich Ende November 2021.
- Pro Schule ist mit einer Durchführungszeit von zwei bis drei Wochen zu rechnen. Die Einsatzzeiten werden, unter Berücksichtigung der jeweiligen Stundenpläne der Schulen, vorab von der Auftraggeberin festgelegt.

II Art der Vergabe

Verhandlungsverfahren ohne Teilnahmewettbewerb (gem. § 8 Abs. 3 Nr. 2 UVgO)

III Auftragsgegenstand

Eine Angebotsabgabe und der Zuschlag für die Durchführung an mehreren Schulen sind möglich. Die Angebotsabgabe steht sowohl freiberuflich tätigen Medienpädagog*innen als auch Institutionen, Vereinen und Unternehmen mit entsprechenden Kompetenzen und Qualifikationen frei.

IV Zum Auftrag

- Durchführung von 30 Unterrichtsstunden pro Schule in den Fächern Deutsch, Englisch, Mathematik und Geschichte.
- Teilnahme an einem eintägigen Workshop zur Vorbereitung.
- Kurzer Erfahrungsbericht anhand einer vorgegebenen Gliederung zur Durchführung der Unterrichtseinheiten.

V Zwingende Vorgaben / Parameter sind:

- Gesamtheitliche Durchführung aller Unterrichtsstunden (30 Stunden) an mindestens einer Schule.
- Verfügbarkeit von mindestens drei Wochen während des Durchführungszeitraums.
- Die Durchführung finden vor Ort an den Schulen oder, falls aus Gründen des Gesundheitsschutzes nicht anders möglich, im Distanzunterricht statt.
- Vorliegende Hygienekonzepte der Schulen sowie der Musterhygieneplan Corona der Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie müssen berücksichtigt und eingehalten werden.
- Selbstständige Anreise zum Durchführungsort.

- Die Projektleitung liegt bei der Auftraggeberin.
- Die Koordination des Projekts an den Schulen erfolgt durch die Auftraggeberin, deren Vorgaben die Auftragnehmer*innen umsetzen müssen.

VI Leistungszeitraum und Fristen

- Der Zeitraum für die Durchführung der Unterrichtseinheiten sind die Monate September bis voraussichtlich Ende November 2021.
- Pro Schule ist mit einem zeitlichen Aufwand von zwei bis drei Wochen zu rechnen.
- Der Erfahrungsbericht ist spätestens eine Woche nach Abschluss der Durchführung bei der Auftraggeberin einzureichen.
- Änderungen im Ablauf z.B. aufgrund der COVID-19-Pandemie sind möglich.

VII Anforderungsprofil an die künftigen Auftragnehmer*innen:

- Nachweisliche Qualifikation und Erfahrung im Einsatz digitaler Spiele zu pädagogischen Zwecken.
- Erfahrung im Umgang mit PCs, iPads und Android-Geräten.
- Erfahrung in der (medien-)pädagogischen Arbeit mit Schulklassen an weiterführenden Schulen.

VIII Zum Nachweis reichen Sie mit Ihrem Angebot bitte folgende Unterlagen ein:

- **Kurz-Vita** der beteiligten Medienpädagog*innen
- **Referenzliste** über vergleichbare Projekte unter Benennung des Projekts inkl. einer kurzen Beschreibung, der Auftraggeberin und der Kontaktdaten eines Ansprechpartners bei der Auftraggeberin.
- Angabe eines **Stundenpreises (netto)** pro Unterrichtsstunde oder eines **Pauschalpreises (netto)** für die komplette Durchführung der genannten Anzahl von Schulen.
- **Angabe von Stunden- und Tagessätzen** (acht Std. / Tag) für ggf. zusätzliche Leistungen.
- Bitte nennen Sie uns in Ihrem Angebot eine*n festen **Ansprechpartner*in** und ggf. eine*n Stellvertreter*in.
- Bitte nennen Sie in Ihrem Angebot die **verfügbaren Zeiten** für die Durchführung, sowie die **Anzahl der Schulen**, an denen Sie zu einer vollständigen Durchführung bereit wären.

- Bitte bestätigen Sie in Ihrem Angebot, dass Sie über die notwendigen **personellen und sachlichen Ressourcen** zur Durchführung des verfügen.

IX Fristen und Zeitplan für die Angebotserstellung

- Bitte senden Sie Ihr vollständiges Angebot bis zum **25. August 2021** per E-Mail an heider@stiftung-digitale-spielekultur.de

oder auf dem Postweg an:

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
z.Hd. Matthias Heider
Marburger Str. 2
10789 Berlin

- Rückfragen können an unten genannten Ansprechpartner gestellt werden.
- Auswahl der zu beauftragenden Institution und Beauftragung voraussichtlich bis zum 31. August 2021.
- Der Zuschlag wird auf das wirtschaftlichste Angebot erteilt. Dieses ermittelt die Stiftung anhand der in Punkt XI dargestellten Zuschlagskriterien.

Hinweis: Die Bieter*innen halten sich bis zum 31. August 2020 an ihr Angebot gebunden.

X Vertragsbedingungen

- Bitte beachten Sie: Alle Verwertungsrechte aller erstellten Grafiken, Audioinhalte, Internetseiten sowie gesammelte Kontaktdaten etc. dürfen nicht bei Dritten (freien Mitarbeiter*innen o.ä.) liegen und gehen nach Projektende vollständig an die Stiftung Digitale Spielekultur über.
- Die im Projekt zur Verfügung gestellten Unterrichtsmaterialien dürfen ausschließlich für die projektbezogene Durchführung verwendet werden. Eine weitere Verwendung, außerhalb des hier beschriebenen Vorhabens, ist nicht zulässig.
- Bei Auftragserteilung wird das Angebot Vertragsbestandteil.
- Im Rahmen des Projektes gesammelte Personendaten unterliegen dem Datenschutzgesetz sowie der EU-DSGVO. Die Sicherheit dieser Daten und Einhaltung der datenschutzrechtlichen Vorgaben muss von den Auftragnehmer*innen garantiert werden.

XI Zuschlagskriterien

- Den Zuschlag erhält, unter Berücksichtigung aller Umstände, das wirtschaftlichste Angebot. Der niedrigste Angebotspreis allein ist nicht entscheidend. Dabei wird nach folgendem Schlüssel vorgegangen:

| Zuschlagskriterium | Beschreibung | Gewichtung |
|--|--|------------|
| Formale Qualifikation | Eignung der Auftragnehmer*innen anhand fachlicher Qualifizierung | 35% |
| Erfahrungen mit vergleichbaren Projekten | Erfahrungen in Projekten zum Einsatz digitaler Spiele im pädagogischen Bereich sowie in medienpädagogischen Projekten an Schulen | 35% |
| Angebotspreis | Preis in Euro | 30% |

Wichtiger Hinweis:

Die Ausschreibung steht unter dem Vorbehalt der Zuwendung der entsprechenden Projektmittel durch die Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie.

Ansprechpartner:

Matthias Heider | Projektmanager
 Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
 Marburger Straße 2 | 10789 Berlin
 T +49 30 290 49 290
 E heider@stiftung-digitale-spielekultur.de | W www.stiftung-digitale-spielekultur.de