

PRESSEMITTEILUNG

Digital und vor Ort: Jetzt bewerben für „Projekttag Games 2022“ an Berliner und Brandenburger Schulen

- **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 ab sofort [online bewerben](#)**

Berlin, 08. Februar 2022: 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 Veranstaltung 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.

Bei der inhaltlichen Gestaltung der Workshops stehen den Schulen zwei unterschiedliche Schwerpunkte zur Wahl: „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 Veranstaltung vor Ort muss die Umsetzung der aktuell in Berlin oder Brandenburg geltenden Hygienemaßnahmen von der jeweiligen Schule gewährleistet werden. Die Projekttag finden von Anfang März bis Anfang Juli 2022 statt. Schulen können sich bis einschließlich 01. Juni 2022 mit je einer Vorlaufzeit von vier Wochen für einen Termin in diesem Zeitraum bewerben.

„Dank optionaler Online-Workshops können wir Schulen in Berlin und Brandenburg attraktive Projekttag rund um das Lernen mit Games und die digitalen Berufsbilder der Spielentwicklung ermöglichen“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Um den Schulen in diesen herausfordernden Zeiten ein noch flexibleres Angebot zu bieten, haben wir außerdem in diesem Jahr den Bewerbungszeitraum erweitert.“

Die Projekttag Games fanden in den vergangenen drei Jahren an insgesamt 22 Schulen in Berlin und Brandenburg mit über 1.000 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).

Pressekontakt

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
Palmaille 59
22767 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
E-Mail: presse@quinke.com
www.quinke.com
