

Studentische Hilfskraft (w/d/m) Projektassistenz „Projektstage Games“ (20h/Woche)

Die Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH ist Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die 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 ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit.

Die [Projektstage Games](#) sind ein vom Medienboard Berlin-Brandenburg gefördertes Projekt, welches medienpädagogische und berufsvorbereitende Maßnahmen mit dem Schwerpunkt Games an Berliner und Brandenburger Schulen durchführt.

Zur Verstärkung unseres Teams in Berlin suchen wir zum 16. März 2026

eine Studentische Hilfskraft (w/d/m) als Projektassistenz im Rahmen der „Projektstage Games“ (20h/Woche)

Befristet bis 31.12.2026

Deine Aufgaben

Du unterstützt die Projektleitung insbesondere bei

- der Gewinnung und Betreuung von Schulen in Brandenburg und Berlin für die Teilnahme an den Projekttagen Games,
- der Planung, Koordination und Organisation der Schüler*innen-Workshops zu den Themenschwerpunkten „Medienkompetenzvermittlung“ und „Berufsbilder der Games-Branche“,
- der Gewinnung und Koordination von Medienpädagog*innen und Expert*innen aus der Games-Branche für die Workshopleitung und vernetzt sie mit den angemeldeten Schulen.
- Du erstellst projektbezogene Materialien.

- Du überarbeitest die im Rahmen der „Projekttag Games“ entstandene Datenbank und entwickelst sie in Abstimmung mit der Projektleitung und der Bereichsleitung konzeptuell und inhaltlich weiter.
- In Abstimmung mit der Projektleitung unterstützt du die Budgetplanung gemäß den förderrechtlichen Vorgaben sowie die Erstellung des Projektabschlusses.

Dein Profil

- Du bist Student*in. (Immatrikulation erforderlich bis mind. 31.12.2026)
- Du verfügst über sehr gute Kenntnisse der deutschen Sprache.
- Du bist erfahren im Umgang mit Office-Software.
- Du trittst souverän auf, bist kontaktfreudig, kommunikationsstark und arbeitest gut und gerne im Team.
- Du hast gesellschaftspolitisches Interesse und verfügst über einen breiten Überblick über Themen der digitalen Spielkultur.

Unser Angebot

- Wir bieten Dir eine sinnstiftende Tätigkeit bei einer gemeinnützigen Organisation, die die Potenzialen von Games für die Gesellschaft sichtbar und nutzbar macht
- Du kannst erste Erfahrungen im Bereich Projektmanagement sammeln.
- Du erhältst Einblick in innovative Projekte rund um Games und unterstützt diese aktiv.
- Wir bieten Dir ein attraktives Arbeitsumfeld in unseren Büroräumen in der Berliner City (West) und die Möglichkeit, teilweise mobil zu arbeiten.
- Wir sind ein engagiertes Team, das Wert auf Kooperation, Teamgeist und wertschätzenden Umgang legt.
- Wir bieten Dir eine marktübliche Entlohnung und faire Urlaubstage.

Die Stelle ist befristet bis zum 31.12.2026.

Wir wertschätzen Vielfalt und begrüßen daher alle Bewerbungen unabhängig von Geschlecht, Nationalität, ethnischer und sozialer Herkunft, Religion / Weltanschauung, Behinderung, Alter sowie sexueller Orientierung und Identität.

Der Zugang zum Arbeitsplatz ist leider nicht barrierefrei.

Bitte richte Deine Bewerbungsunterlagen inkl. Motivationsschreiben, Lebenslauf (ohne Foto) und Zeugnissen per E-Mail in einem PDF unter Angabe Deines frühestmöglichen Eintrittstermins bis zum 6. März 2026 an bewerbung@stiftung-digitale-spielekultur.de. Das Auswahlverfahren beginnt bereits vor Ende der Bewerbungsfrist.

Weitere Informationen zur Arbeit der Stiftung Digitale Spielekultur findest Du auf unserer Website <https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/>.

Bei Fragen und Unklarheiten kannst du Dich gerne per Mail bei uns melden.

Wir freuen uns auf Deine Bewerbung!

Berlin, 16. Februar 2026