

Stellenausschreibung: Medienpädagog*in für Bildungsangebote mit Games (m/w/d)

Die Stiftung Digitale Spielekultur 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.

Zur Verstärkung unseres Teams suchen wir zum nächstmöglichen Zeitpunkt

Medienpädagog*in für Bildungsangebote mit Games (m/w/d) in Voll- oder Teilzeit ab 01.01.2027; zunächst befristet bis September 2028

Deine Aufgaben:

Du konzipierst medienpädagogische Angebote mit digitalen Spielen und führst sie selbst durch – von Workshops mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen über Qualifizierungsformate für Multiplikator*innen bis zu digitalen Formaten und Veranstaltungen. Inhaltlich bewegst Du Dich in den Feldern Game-based Learning und Medienkompetenz ebenso wie Demokratiebildung und Erinnerungskultur. Ziel der Angebote ist es, bei den Zielgruppen Awareness und kritische Reflexionsfähigkeit, Resilienz und Selbstwirksamkeit sowie Interventionskompetenz und Zivilcourage zu stärken. Umgesetzt werden die Angebote in bundesweiten Bildungsvorhaben der Stiftung, die Du organisatorisch verantwortest.

Konzeption medienpädagogischer Angebote

- Entwicklung didaktischer Konzepte und Methoden, die digitale Spiele und Gaming-Kulturen für die Bildungsarbeit nutzbar machen
- Erstellung von Workshop-Modulen, Unterrichts- und Qualifizierungsmaterialien sowie Handreichungen – als frei nutzbare Bildungsmaterialien (OER) unter offener Lizenz, aufbereitet für die Veröffentlichung auf offenen Bildungsplattformen
- Übertragung von Präsenzformaten in digitale und hybride Settings, etwa Online-Kurse oder asynchrone Lernmodule
- Pilotierung der Formate, Auswertung der Rückmeldungen und laufende Weiterentwicklung
- Aufbereitung sensibler Themen – Ausgrenzung, Hate Speech, Desinformation – für junge, Gaming-affine Zielgruppen
- Entwicklung lernortübergreifender Formate, die Schulen, öffentliche Bibliotheken und Jugendeinrichtungen zu gemeinsamen Erfahrungsräumen verbinden

Durchführung, Moderation und Qualifizierung

- Eigenständige Durchführung und Moderation von Workshops, lernortübergreifenden Projekttagen und Fortbildungen – analog, digital und hybrid
- Arbeit mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Schulen, Bibliotheken, Vereinen und Jugendeinrichtungen sowie mit Fach- und Ehrenamtskräften

- Qualifizierung von Multiplikator*innen in Train-the-Trainer-Formaten – Lehrkräfte, Fachkräfte aus Bibliotheken und Jugendarbeit, Gruppenleitungen und Trainer*innen – damit sie die Angebote selbst tragen
- Auswahl, Briefing und fachliche Begleitung freier Referent*innen und Medienpädagog*innen

Organisation und Koordination

- Planung und Steuerung bundesweiter Workshop-Reihen: Terminlogistik, Anmeldungen, Räume, Technik, Material und Reisen
- Mitwirkung an Zeit- und Arbeitsplänen und Zuarbeit zur Projektleitung bei Meilensteinen, Teilbudgets und der Beauftragung von Honorarkräften
- Unterstützung bei Veranstaltungen und Online-Events, insbesondere bei der inhaltlichen Konzeption der Fach- und Qualifizierungsanteile
- Dokumentation der Formate sowie Durchführung der projektbegleitenden Evaluation – etwa Pre-/Post-Befragungen – und fachliche Zuarbeit zum Berichtswesen

Dein Profil:

- Abgeschlossenes Hochschulstudium in Medienpädagogik, Erziehungs- oder Bildungswissenschaft oder eine vergleichbare Qualifikation
- Mehrjährige Praxiserfahrung in der Konzeption und Durchführung medienpädagogischer Angebote mit Jugendlichen
- Fundierte Kenntnisse digitaler Spiele und Gaming-Kulturen sowie ein klares Verständnis ihrer Bildungspotenziale
- Ausgeprägtes Organisationstalent und souveräner Umgang mit digitalen Tools u. a. auch Community-Plattformen
- Sehr gute Deutsch- und gute Englischkenntnisse
- Bereitschaft zu bundesweiten Reisen und gelegentlichen Abend- oder Wochenendterminen

Von Vorteil:

- Erfahrung in Demokratiebildung, Antidiskriminierungsarbeit, historisch-politischer Bildung oder Extremismusprävention
- Kenntnisse im Umgang mit Hate Speech, Desinformation und De-Eskalation in digitalen Räumen sowie in der Stärkung von Resilienz und Handlungskompetenz junger Menschen
- Bezüge zu E-Sport-, Vereins- oder Gaming-Community-Strukturen
- Erfahrung mit lernortübergreifender Bildungsarbeit und der Erstellung offener Bildungsmaterialien (OER)

Unser Angebot:

Wir bieten Dir

- Ein engagiertes, offenes Team mit viel Leidenschaft für Games und Gesellschaft
- Eine sinnstiftende Tätigkeit mit Gestaltungsspielraum bei einer gemeinnützigen Stiftung
- Eine fundierte Einarbeitung und kollegialen Austausch auf Augenhöhe
- Ein sehr modernes Arbeitsumfeld im House of Games in Berlin sowie die Möglichkeit teilweise mobil zu arbeiten
- Die Zusammenarbeit mit hochkarätigen Partner*innen aus Bildung, Politik, Medien und Kultur

Vielfalt ist uns wichtig: Wir wertschätzen Diversität und freuen uns über Bewerbungen von Menschen mit unterschiedlichen Hintergründen – unabhängig von Geschlecht, Herkunft, Religion, Alter, sexueller Orientierung oder Behinderung.

Deine Bewerbung:

Bitte sende Deine Bewerbungsunterlagen inkl. Motivationsschreiben, Lebenslauf und Zeugnissen per E-Mail an bewerbung@stiftung-digitale-spielekultur.de

Das Auswahlverfahren beginnt sofort. Wir führen Bewerbungsgespräche mit passenden Kandidat*innen fortlaufend gemäß Bewerbungseingang.

Bitte gib auch Deinen gewünschten Stundenumfang, Deine Gehaltsvorstellung sowie Deinen frühestmöglichen Eintrittstermin an.

Weitere Informationen findest Du unter www.stiftung-digitale-spielekultur.de.

Wir freuen uns auf Deine Bewerbung!

Berlin, 10.09.2026