

Digitale Infoveranstaltung: „Stärker mit Games. Digitale Spiele in der kulturellen Bildung“ (05.03.19)

Sie wollen in Ihrer Einrichtung den kreativen und konstruktiven Umgang der Kinder und Jugendlichen mit digitalen Medien fördern, aber es fehlen Ihnen die dafür nötigen Mittel? Dann wäre ein Bündnis mit der Stiftung Digitale Spielekultur die passende Möglichkeit, um bei Ihnen vor Ort Projekte der kulturellen Bildung mittels digitaler Spielekultur durchführen zu können.

Womit unterstützt Sie die Stiftung Digitale Spielekultur?

Die Stiftung bringt nicht nur die Inhalte, die medienpädagogischen Fachkräfte und die benötigte Hardware, sondern auch die Finanzierung mit in das Bündnis ein. Projektinhalte wären z.B. Let's Play, Art-Design, Game-Design oder Game-Programmierung. Die lokalen Bündnispartner bringen ihrerseits die Zielgruppe, Ehrenamtliche, gegebenenfalls Räumlichkeiten und Engagement in das Bündnis mit ein.

Was müssen Sie als lokaler Bündnispartner **nicht** einbringen?

Es werden keine Kenntnisse im Bereich der digitalen Spielekultur oder im Umgang, Aufbau oder Nutzung von Spiele-Hardware (Computer, Konsolen, Handhelds, Tablets) vorausgesetzt. Zudem wird von den Bündnispartnern keine inhaltliche Organisation und Vorbereitung der Maßnahmen erwartet. Auch die Technik selbst wird von der Stiftung bereitgestellt.

„Bündnis für Bildung“ = Stiftung Digitale Spielekultur + zwei lokale Partner:

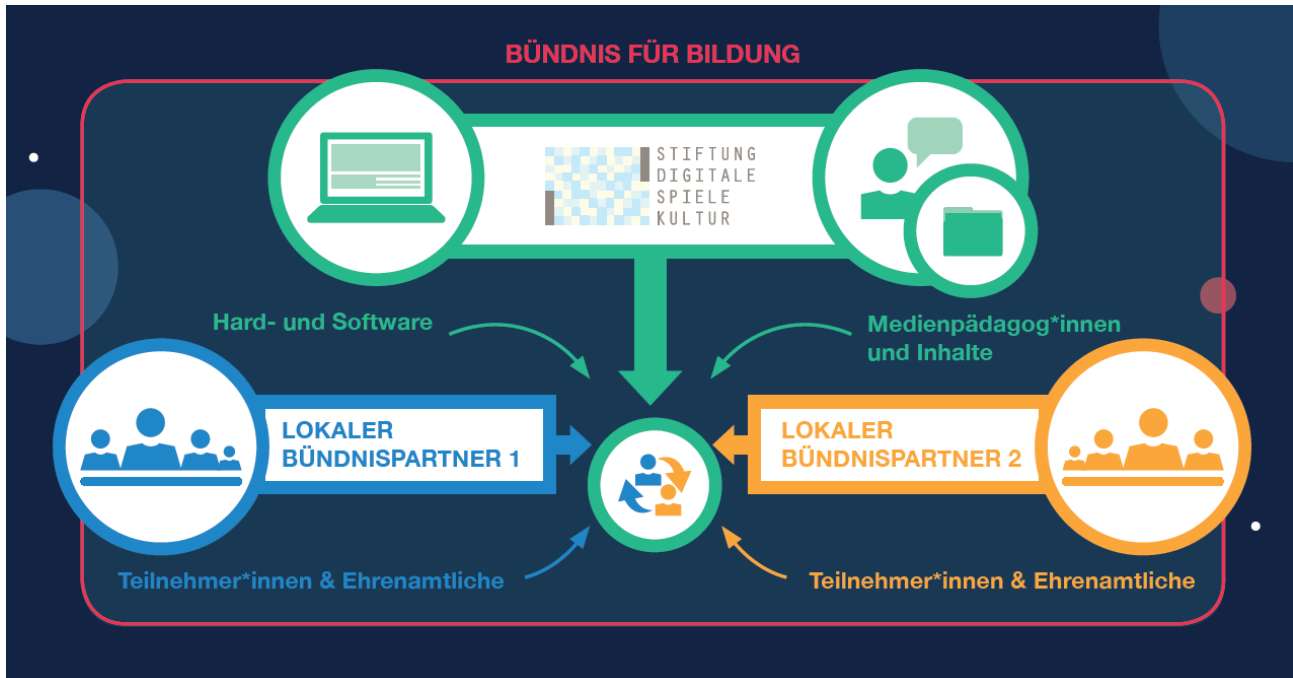


Abbildung 1: Bündnisgrafik; Urheber: Franziska Platz 2018; Rechteinhaber: Stiftung Digitale Spielekultur

Ein weiterer Vorteil: Sie brauchen keinen Antrag stellen – eine Interessensbekundung auf staerkermitgames.de reicht aus.

Wer kann lokaler Bündnispartner der Stiftung Digitale Spielekultur werden?

Alle Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit, Kultureinrichtungen, Sportvereine, Jugendfreizeiteinrichtungen, Jugendzentren, Jugendbeteiligungsstellen, Offene Jugendarbeit, Straßensozialarbeit, Nachbarschaftstreffs, lokale Vereine, Kirchengemeinden, Schulen mit offenem Ganzttag für Projekte während der Schulzeit, Bibliotheken, Museen u. a.

Sie möchten wissen, welche Projekte im Rahmen von „Stärker mit Games“ angeboten werden und wie Sie Bündnispartner werden können? Dann nehmen Sie an der **Digitalen Infoveranstaltung: „Stärker mit Games. Digitale Spiele in der kulturellen Bildung“** teil, die am 05.03.19, um 15.00 Uhr stattfinden wird.

Die Digitale Infoveranstaltung findet **ONLINE** statt – d.h. Sie nehmen an der Veranstaltung bequem von Ihrem eigenen PC im Büro oder zu Hause aus teil und erhalten alle relevanten Informationen: Niels Boehnke vom Projektbüro der Stiftung Digitale Spielekultur wird Ihnen das Konzept und die möglichen Projektinhalte vorstellen, auf erfolgsversprechende Bündnisse eingehen und erläutern, wie die Zusammenarbeit konkret aussieht. Im Anschluss haben Sie noch die Gelegenheit, Ihre Fragen zu stellen.

Digitale Infoveranstaltung: „Stärker mit Games. Digitale Spiele in der kulturellen Bildung“

Datum: 05.03.19, 15.00 Uhr

Dauer: circa 60 Minuten

Ort: ONLINE (Zugangslink wird nach Anmeldung zur Veranstaltung zugeschickt)

Melden Sie sich einfach bis zum 04.03.18 per Mail (koenig@lkj-sh.de) für die „Digitale Infoveranstaltung“ an. Zusammen mit Ihrer Anmeldebestätigung erhalten Sie den Link zur Veranstaltung und weitere technische Informationen. Bei Fragen wenden Sie sich gerne an Kristin König (04331/ 492 700 13 oder koenig@lkj-sh.de), Koordinatorin der Servicestelle Schleswig-Holstein.



Abbildung 2: Mario Kart 8 Turnier beim Gamescamp 2018;
Urheber: Jenny Neufeld; Rechteinhaber: Stiftung Digitale Spielekultur

Weiterführende Links: www.kulturmachtstark-sh.de und <https://staerkermitgames.de>