

Digitale Spiele in der kulturellen Bildung



Workshops und mehr

Themen: Spieleprogrammierung, Art- und Game-Design, Games und Theater/Politik, Cosplay, E-Sport und vieles mehr.

Ziele

Kritischer, kreativer und konstruktiver Umgang mit dem Medium

Bewerbungsverfahren

Die Initiative läuft bis Ende 2027. Alle Informationen finden Sie auf unserer Webseite www.staerkermitgames.de.

Projektformate

Kurs: Bis zu 10 Workshop-Termine, jeweils bis zu 3 Stunden

Ferienworkshop: Mehrtägiger Workshop am Wochenende, in Projektwochen oder in den Ferien (Bis zu 5 Tage, jeweils bis zu 6 Stunden)

Elternabend: Kann nur in Zusammenhang mit einem Kurs oder Ferienworkshop beantragt werden (bis zu 2,5 Stunden)

Wir freuen uns von Ihnen zu lesen oder zu hören!

Malina Riedl

kontakt@staerkermitgames.de

030 23 62 58 94 18

www.staerkermitgames.de

Digitale Spiele in der kulturellen Bildung

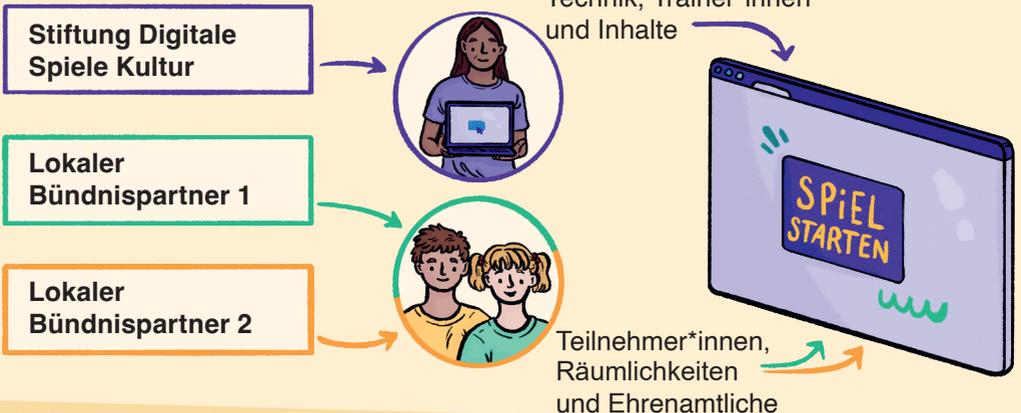
Wichtige Kriterien

- Zielgruppe: Kinder und Jugendliche, die in einer finanziellen, sozialen oder bildungsbezogenen Risikolage aufwachsen, bzw. mit Förderbedarf, 6 bis 18 Jahre
- Außerunterrichtlichkeit, Neuartigkeit und Zusätzlichkeit der Projekte
- Keine Finanzierung von Overhead-Kosten der Bündnispartner
- Wahrung des Jugendmedienschutzes

Wer kann mitmachen?

Wir schließen Bündnisse mit lokalen Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit (Schulen, Kinder- und Jugendhilfen, Bibliotheken, Museen, Jugendzentren, usw.). Mindestens ein Bündnispartner muss den direkten Umgang mit der Zielgruppe nachweisen können.

Bündnis für Bildung



Wir freuen uns von Ihnen zu lesen oder zu hören!

Malina Riedl

kontakt@staerkermitgames.de

030 23 62 58 94 18

www.staerkermitgames.de