

GAMEDAYS

Medienkompetenz stärken

Wir kommen kostenlos an Ihre Schule!



MEDIENKOMPETENZ STÄRKEN

Schüler*innen sitzen nebeneinander und schauen auf ihr Handy. Manchmal lachen oder schreien sie sich an, reden über das, was sie sehen. Spielen sie ein Onlinespiel? Sind sie auf Social Media? Als Lehrkraft hat man oft keinen Einblick, gleichzeitig prägen diese Bilder den Alltag.

Keine Zeit, die Themen Gaming und Social Media ausreichend im Schulalltag zu behandeln?
Kein Problem! Wir übernehmen das!

Anfang 2025 pilotieren wir unsere GAMEDAYS an weiterführenden Schulen in NRW!

Das zweitägige Präsenzformat* verbindet intensive Workshops mit der Möglichkeit, sich auszuprobieren und ins Gespräch zu kommen. Ziel ist es, die Medienkompetenz von Schüler*innen und Lehrkräften zu stärken und das gegenseitige Verständnis zu fördern.

Die GAMEDAYS werden durch zwei Referent*innen der Pacemaker Initiative kostenlos an Ihrer Schule durchgeführt.

**Wollen Sie die Medienkompetenz an Ihrer Schule auf ein neues Level bringen?
Dann melden Sie sich bei uns!**

*In der Pilotphase wird das Konzept erprobt und individuelle Anpassungen sind möglich.



Tag 1

Intensivworkshop mit
ausgewählter
Schülergruppe
(Multiplikator*innen)

Tag 2

Messe (z.B. in Aula)
Miniworkshop und offener
Gamingbereich für weitere
Klassen + Lehrkräfte

Mikrofortbildung für Lehrkräfte

In Workshops lernen Schüler*innen (SuS) und Lehrkräfte (LK) „Dark Patterns“, süchtig machende Elemente in digitalen Spielen und Social Media, kennen und werden befähigt, das Gelernte anzuwenden. Neben den Risiken werden auch Chancen aufgezeigt.

ZIELGRUPPE

Tag 1: ausgewählte Gruppe von bis zu 30 SuS
(möglichst mit Multiplikator*innenfunktion, Kl. 8-9)
Tag 2: bis zu sechs weitere Klassen (Kl. 6-9) besuchen
die Messe + bis zu zwei LK pro Klasse
Die Mikrofortbildung nachmittags ist offen für weitere LK.
Wenn möglich, hier SuS von Tag 1 einbinden.

UMFANG

Tag 1: 9-14 Uhr Workshop, 14-15 Uhr gemeinsame
Vorbereitung der Messe
Tag 2: 8-13 Uhr Messe,
14-15.30 Uhr Mikrofortbildung für LK
Die genauen Zeiten können angepasst werden.

AUSSTATTUNG

Das Angebot ist kostenlos. Wir bringen das Material, die
Messestände und Technik. Sie stellen die entsprechenden
Räumlichkeiten und planen die SuS und LK ein.
Wir sind in der Pilotphase: In Absprache sind individuelle
Anpassungen möglich. Melden Sie sich hierzu gerne bei uns.

DAS PROJEKT GAMESHIFT NRW

GAMESHIFT NRW ist ein fünfjähriges Projekt (2024-2028) mit dem Ziel, dass Kinder und Jugendliche Medien sicher, reflektiert und kompetent nutzen können. Der Fokus liegt hier auf süchtig machenden Elementen in Games und Social Media. Vielfältige Angebote richten sich an Schüler*innen, Lehrkräfte, die Sozialarbeit, Erziehungsberechtigte sowie weitere Bezugspersonen. Die GAMEDAYS sind ein wichtiger Teil davon.

GAMESHIFT NRW wird durch die gemeinnützige Pacemaker Initiative durchgeführt und von WestLotto finanziert.



IHRE ANSPRECHPARTNERIN

Tabea Rübiger

Koordination **GAMEDAYS**

tabea.raebiger@pacemaker-initiative.de



 **GAMESHIFT** **PACEMAKER**
NRW **INITIATIVE**

GameShift NRW ist ein Projekt der gemeinnützigen Pacemaker Initiative.