



GEMEINSAM STARK

Für eine verantwortungsvolle
Mediennutzung von Kindern
und Jugendlichen

Kontakt:

✉ info@gameshift.nrw

🌐 www.gameshift.nrw

📷 [gameshift_nrw](https://www.instagram.com/gameshift_nrw)



Das ist **GAMESHIFT NRW**



SICHER KOMPETENT REFLEKTIERT

GAMESHIFT NRW ist ein Präventionsprojekt, das Kindern und Jugendlichen dabei hilft, digitale Medien sicher, reflektiert und kompetent zu nutzen. Im Fokus stehen dabei die Elemente in Games und Social Media, die ein **problematisches Nutzungsverhalten** fördern können – insbesondere Dark Patterns und Glücksspielmechaniken.

Wir streben die **Förderung einer gesunden Mediennutzung** nicht nur bei Schüler*innen selbst, sondern auch bei ihren Lehrkräften, Erziehungsberechtigten und anderen Bezugspersonen an.

Unser Angebot:

Digitale und analoge Infoabende

Schulveranstaltungen

Online-Lernkurse

Informationen & Materialien





Unsere **SCHULANGEBOTE**

Wir unterstützen Lehrkräfte und die Schulsozialarbeit dabei, Medienpädagogik aktiv in die Schulentwicklung und den Unterricht zu integrieren.



Dazu bieten wir:

- **Didaktische Konzepte** (Ready-To-Teach), die Gaming und Social Media sinnvoll in den Unterricht einbinden
- **Materialien für Schulsozialarbeitende**, um Jugendliche zu sensibilisieren und eine Schnittstelle zum Elternhaus zu bieten
- **E-Learning-Einheiten** rund um Medienpädagogik, Kinder- und Jugendmedienschutz und gesunde Mediennutzung

GAMEDAYS

2-tägiges Event zu
Social Media und Games

GAMEDAYS +

Einjährige Schulbegleitung
auf Anfrage

GAMEDAYS



Keine Zeit, die Themen Gaming und Social Media ausreichend im Schulalltag zu behandeln?
Wir übernehmen das! Ganz ohne Kosten.



TAG 1

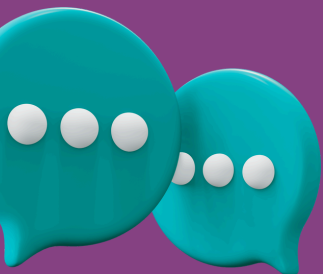
Workshop (4,5h) für bis zu 15 SuS, wie z.B. Medienscouts

TAG 2

Gaming-Messe und kurze Workshops für mehrere Klassen

- Pädagogisch begleitetes Gaming auf verschiedenen Plattformen
- Eigenes Serious Game „Lootmania“ zum Thema Dark Patterns
- Optionales Info-Café für LuL
- Optionales Elternangebot

Angebote für **ELTERN**



Unsere kostenlosen Angebote sind speziell auf die Bedürfnisse verschiedener Zielgruppen abgestimmt und können flexibel in Formaten und Themen kombiniert werden.

Elternangebote

Umfassendes und vernetzendes
Angebot für Elterngruppen

digital oder
analog

Großelternangebote

Niederschwelliges und aufklärendes
Angebot für kleine Gruppen

Elternberatung

Individuelles Angebot für
kleinere Gruppen, z. B. mit der
Schulsozialarbeit

digital

Medienlunch

Informatives Angebot für
Arbeitgebende und ihre Mitarbeitenden

THEMEN





Unsere **THEMEN**

Die Themen für jedes Format können frei gewählt werden. Eigene Fragestellungen und Anliegen werden natürlich auch berücksichtigt. Alle unsere Angebote fördern bedürfnisorientierte Medienerziehung.

2.–5. Klasse

Digital unterwegs – aber sicher!

Einstieg in digitale Medien begleiten

Geräte und Apps sicher einstellen

Inhalte verstehen und beurteilen

3.–7. Klasse

Gute Medien – schlechte Medien?

Nutzungsverhalten von Kindern verstehen

Games und Social Media hinterfragen

Mögliche Gefahren erkennen

5.–8. Klasse

Gesunde Mediennutzung

Wirkung von Games und Social Media verstehen

Problematisches Nutzungsverhalten erkennen und reagieren



Unser **FREIZEITANGEBOT**

Viele unserer Angebote bieten wir auch in Freizeiteinrichtungen an.
Ob Jugendeinrichtung, Bibliothek, Sportverein oder
Mehrgenerationenhaus – suche dir einfach das passende Format aus.

GAMEDAYS on Tour

**Biete deiner Zielgruppe praxisnahe Workshops rund um Games und Social Media
– individuell zugeschnitten auf deine Einrichtung und ihre Bedürfnisse.**

Schulungen

**Stärkung von Multiplikator*innen zu
unseren Themen Gaming und
Social Media**

Material

**Infoplakate, Ratgeber, Tipps für
Eltern und vieles mehr auf unserer
Website**



Unser **SERIOUS GAME**



In „Lootmania – Die Gameshow“ lernen Kinder und Jugendliche auf spielerische und lebensnahe Weise manipulative Designelemente – sogenannte Dark Patterns – kennen.

Das Spiel beinhaltet **vier spannende Minigames**: zwei Quizshows, ein Rennen und einen Escape-Room. Während dieser Aufgaben gilt es, verschiedene beeinflussende Mechanismen von **Dark Patterns** zu erkennen.



„Lootmania“ eignet sich sowohl für den Einsatz in der Schule, als auch für die Reflexion zu Hause.

