

PROJEKTZIELE

- Entwicklung von Medien- und Informationskompetenz
- Vernetzungsaktivitäten im ländlichen Raum
- Intensivierung der Bildungspartnerschaft von Bibliotheken und Schulen
- Lernen im peer to peer Ansatz
- Anerkennung der jugendlichen Expertise in Jugendmedienkultur
- Auseinandersetzung mit Journalismus und Recherche
- Entwicklung von Bewertungskriterien



KONTAKT

Büchereizentrale Schleswig-Holstein
Wrangelstraße 1
24768 Rendsburg
www.bz-sh.de

Stabsstelle Medienpädagogik
Andreas Langer, Projektleitung
langer@bz-sh.de



WWW.GAME-GUIDES.ORG

Ein Projekt der Büchereizentrale
Schleswig-Holstein, gefördert vom
Ministerium für Allgemeine und Berufliche
Bildung, Wissenschaft, Forschung und
Kultur

 Büchereizentrale
Schleswig-Holstein



Schleswig-Holstein
Ministerium für Allgemeine und
Berufliche Bildung, Wissenschaft,
Forschung und Kultur

 Büchereizentrale
Schleswig-Holstein



GAMEGUIDES
PLAY. CREATE. SHARE.

WAS SIND DIE GAMEGUIDES?

ZENTRALE PUNKTE

- Teilnahme ab 14 Jahren nach vorherigem Motivationsschreiben
- wöchentliche Arbeitstreffen der Gameguides-Gruppen in ihrer Bibliothek, wobei der Zeitaufwand individuell vom getesteten Game abhängig ist
- Games testen und unter sich weiter entwickelnden Gesichtspunkten beurteilen
- Veröffentlichung der Beurteilungen nach demokratischer Abstimmung mit allen Gruppen
- Beratung der Bibliothek bei Neuanschaffungen im Bereich Gaming
- Organisation einer Veranstaltung oder eines Elternabends zum Thema Games

Das Projekt "Gameguides" ermöglicht es Jugendlichen in Gruppen, Games gemeinsam zu testen und diese anschließend kritisch zu beurteilen. Die Beurteilungen werden auf einer eigenen Webseite veröffentlicht, welche als Informationsplattform rund um die Themen Games und Jugendmedienkultur dient.

Die jugendlichen Gameguides tauschen sich regelmäßig gruppenübergreifend zu ihren Beurteilungen aus. Im Verlauf des Projektes werden die Gruppen dazu befähigt, eine öffentliche Informationsveranstaltung zum Thema "Games" durchzuführen. Unterstützt werden sie dabei durch erfahrene Medienpädagog*innen.



BIBLIOTHEK UND SCHULE

Im Rahmen des "Gameguides"-Projektes spielt die Kooperation zwischen Bibliotheken und Schulen eine zentrale Rolle. Bibliotheken bieten den Jugendlichen einen neuen, außerschulischen Lernort, den sie selbst gestalten können.

Durch die Teilnahme am Projekt erweitern die Jugendlichen ihre Medienkompetenz, stärken ihren kritischen Blick, gehen einen stetigen Perspektivwechsel ein und haben dadurch die Möglichkeit zu geschätzten Expert*innen zu werden.

Das Mitwirken im Projekt erfüllt einen großen Teil der Fachanforderungen in den Fächern Deutsch, Informatik und Wirtschaft/Politik.

Dadurch besteht für Schulen die Möglichkeit, bei Teilnahme einen positiven Vermerk oder eine Benotung im Zeugnis zu vergeben.

