



Digitaler Netzwerktag

Aktive Medienarbeit BW am 07.09.2023

Im Rahmen von MediaMobile, einem Projekt der Jugendstiftung und der Landesanstalt für Kommunikation (LFK) im Kindermedienland Baden-Württemberg.
Zielgruppe: Aktive Medienschaffende der außerschulischen Jugendarbeit

Veranstalter ist die Jugendstiftung Baden-Württemberg. Die Teilnahme am Netzwerktag ist kostenlos.

Anmeldung bis 24.08.2023 unter <https://www.jugendstiftung.de/termin/netzwerktag-medienarbeit/>

09:00 Uhr	Austausch des Netzwerks
11:30 Uhr	Nachrichtenkompetenz – pädagogischer Input
12:00 Uhr	COMFORTZONE* – Vorstellung der Visual Novel als pädagogisches Mittel der Demokratiebildung
13:00 Uhr	Mittagspause
14:00 Uhr	Vorstellung MediaMobile Toolbox (https://mediamobil-toolbox.de/)
15:15 Uhr	Finalisierung der Projekte in der Toolbox
16:00 Uhr	Ergebnispräsentation und Diskussion
16:15 Uhr	Auswertung und Abschluss
16:30 Uhr	Ende des Fachtags

Die Jugendstiftung Baden-Württemberg ist anerkannte Trägerin nach § 5 Abs. 3 i. V. m. § 6 Absatz 6 VO des Bildungszeitgesetzes Baden-Württemberg (www.bildungszeit-bw.de).



*Interaktion & Immersion für die Demokratiebildung: COMFORTZONE, die Visual Novel für den pädagogischen Einsatz

COMFORTZONE ist ein Browser-Game über eine fiktive Diktatur in der Zukunft. In dem Entscheidungsspiel geht es um immersive Erfahrungen, ethische Dilemmata und die Wahl zwischen Familie und Politik, Opposition und Opportunismus. Die Geschichte der Geschwister Khan und Kira ist eine Mischung aus Text Adventure und Visual Novel.

Als Kooperation zwischen der Jugendstiftung Baden-Württemberg, dem Zentrum für didaktische Computerspielforschung der Pädagogischen Hochschule Freiburg und dem Kölner Game Studio Spoonful Games befindet sich das Spiel derzeit in der Entwicklung und wird Ende 2024 fertiggestellt. Wir planen auch eine internationale Auswertung und Übersetzung in verschiedene europäische Sprachen!

COMFORTZONE ist für alle, die mindestens 14 Jahre oder älter sind. Unser Ziel ist es, das Spiel im Schulunterricht einzusetzen! Neben dem auf allen mobilen Endgeräten einsetzbaren Web-Game wird es Arbeitsmaterialien und Verlaufspläne für unterschiedliche Unterrichtsfächer und verschiedene Schulen geben. Ebenso sind begleitende didaktische Workshops zur Einführung des Spiels geplant. Wir möchten ein Paket schnüren, das möglichst unabhängig von den technischen Bedingungen an den Schulen sowie ohne Vorwissen eingesetzt werden kann!

Beim Netzwerktag wird eine erste Test-Version des Spiels präsentiert. Wir möchten gerne Feedback einholen und den Einsatz dadurch verbessern – alle Fragen sind erlaubt und ausdrücklich erwünscht!