

2024-5_Erwerb von Medienkompetenz durch ein Escape Game

Träger: Politisches Bildungsforum NRW der Konrad-Adenauer-Stiftung

Kontakt: Herr Michael Sieben, michael.sieben@kas.de, 02241/2464430

Kooperationspartner/Beteiligte: Dr. Ulrike Buschmeier, Geschäftsführerin Stiftung Christlich-Soziale Politik e. V. (CSP) / Johannes-Albers-Bildungsforum gGmbH, Arbeitnehmer-Zentrum Königswinter (AZK)

Kernaussage (in einem Satz): Das Projekt "Erwerb von Medienkompetenz durch ein niedrigschwelliges Escape Game" verfolgt das Ziel, Jugendliche und junge Erwachsene auf spielerische und unterhaltsame Weise dazu zu befähigen, kritisch und sicher mit digitalen Medien umzugehen, um so einen Beitrag zur Stärkung der digitalen Souveränität und zum Schutz der Privatsphäre zu leisten, dazu soll ein dafür geeignetes Escape Game entwickelt werden.

Projektziel: Das Ziel des Projekts ist es, ein niedrigschwelliges Escape Game zu entwickeln, das auf spielerische Art und Weise die Medienkompetenz von Jugendlichen und jungen Erwachsenen stärkt. Das Spiel soll dazu beitragen, dass die Spielerinnen und Spieler ein besseres Verständnis für den Umgang mit digitalen Medien entwickeln, kritischere Medienkonsumenten werden und sich besser vor den Gefahren im Internet schützen können.

Projektdurchführung:

- März/April: Ausschreibung / Einholen der Angebote
- Mitte Mai: Online-Auftakttreffen mit planpolitik: Planungsstand, konzeptionelle Vorüberlegungen, Absprachen bzgl. Zuschnitt von Thema und Story, Stationen und Methoden, Abstimmung des Zeitplans
- Anfang Juni: Erstellung des Feinkonzepts, inkl. ausführlicherer Beschreibungen der Methoden, Rätsel und Materialien für die einzelnen Stationen des Escape Games zur Abnahme durch Auftraggeberin
- Anfang Juli: Entwicklung des Prototyps des Escape Games (ohne Design), Treffen mit Zielgruppe zur Entwicklung einer zielgruppengerechten Story, Durchführung des ersten Testlaufs
- Evaluation des Testlaufs, Einarbeitung von Feedback, Überarbeitung und Design des Escape Games
- Mitte September Durchführung des zweiten Testlaufs
- Mitte Oktober: Evaluation des Testlaufs, Einarbeitung von Feedback, Überarbeitung des Escape Games
- Mitte Oktober Durchführung des dritten Testlaufs in NRW (z.B. Halver oder Aachen)
- Ende Oktober: Fertigstellung des Escape Games und Erstellung Konzept zur Öffentlichkeitsarbeit und Übergabe der fertigen Materialien an KAS

Transfer: Das fertig entwickelte Spiel wird über eine Webseite der Konrad-Adenauer-Stiftung als pdf-Datei und als "Leitz-Ordner" zu beziehen sein. Die Angebote werden in das Fachprogramm Schule & Jugend für NRW übernommen und damit an den Schulen in NRW beworben. Des Weiteren ist die Erstellung einer Broschüre zu Werbe- und Dokumentationszwecken geplant. Die Bewerbung über die Social-Media Kanäle des PBF NRW der KAS ist geplant.

