

## Medienmitteilung

### ComputerSpielSchule Online startet wieder am 20. Februar dank Förderung durch die Deutsche Telekom Stiftung

Hamburg, 10. Februar. Die Initiative Creative Gaming hat die Deutsche Telekom Stiftung und die „Ich kann was!“-Jury mit ihrem Projekt „ComputerSpielSchule Online (CSSO)“ überzeugt: Aus 525 Bewerbungen wurde die CSSO neben 76 anderen Einrichtungen der Kinder- und Jugendarbeit deutschlandweit für eine Förderung ausgewählt. Punkten konnte die Initiative Creative Gaming mit einem kreativen, handlungsorientierten Konzept, das die Medienkompetenz im Bereich digitale Spiele fördert.

*„Wir sind froh, dass die ComputerSpielSchule Online nach dem Startschuss im Jahr 2020 durch die Förderung im Rahmen von „Ich kann was!“ fortgesetzt werden kann“, freut sich Projektleiterin Christiane Schwinge. „Bis zum Jahresende können wir nun einmal im Monat die virtuellen Türen der CSSO öffnen und unsere Community für spielbegeisterte Jugendliche weiter aufbauen.“*

Mit der Förderung durch die Telekom-Stiftung kann der Startschuss nun am 20. Februar 2021 fallen und endet am 04.12. mit einer virtuellen Weihnachtsfeier. An dem kostenlosen Projekt können Jugendliche ab 13 Jahren teilnehmen. Weitere Infos und Anmeldung unter [www.computerspielschule-online.de](http://www.computerspielschule-online.de).

„Ich kann was!“ ist ein Projekt der Deutsche Telekom Stiftung. Unter dem Motto „Schlüsselkompetenzen für die digitale Welt“ fördert sie damit Einrichtungen der offenen Kinder- und Jugendarbeit, die Themen und Herausforderungen der Alltagswelt der Kinder und Jugendlichen gezielt mit der Vermittlung von digitalen Kompetenzen verbinden. Weitere Informationen zu „Ich kann was!“ und zu den geförderten Projekten unter [www.telekom-stiftung.de/ikw](http://www.telekom-stiftung.de/ikw).

#### Über die Initiative Creative Gaming

Die Initiative Creative Gaming macht sich seit 2007 für einen kreativen, kompetenten und kritischen Umgang mit digitalen Spielen stark. In Form von Workshops, Fortbildungen, Ausstellungen, und dem jährlich stattfindenden PLAY - Creative Gaming Festival werden kreative Potenziale von digitalen Spielen erfahrbar gemacht. Die Initiative ist ein unabhängiger Zusammenschluss von Menschen mit unterschiedlichsten Hintergründen:

Medienpädagog\*innen, Medienkünstler\*innen, Wissenschaftler\*innen, Game-Designer\*innen.

## Computerspielschule Online (CSSO)

Beginn: ab 20. Februar

Uhrzeit: 11.00 - 14.00h

Zielgruppe: Jugendliche von 13 bis 16 Jahren

Kosten: kostenfrei

## Anmeldung zum ersten Schultag bis zum 14. Februar 2021

(Anmeldeformular auf der Website: <http://www.computerspielschule-online.de/>)

## Alle Termine im Überblick

20.02. POINT & CLICK ADVENTURES (FLICKGAME)

20.03. ADVENTURES (BITSY)

24.04. ESCAPE GAMES (MINETEST)

29.05. PIXEL-ART ANIMATION

19.06. BRETTSPIEL-REMIX

14.08. VIRTUELLER ZEICHENKURS (RECROOM)

11.09. TEXTADVENTURES (TWINE)

09.10. INTERAKTIVE GESCHICHTEN (MINETEST)

06.11. THEATER (RECROOM)

04.12. WEIHNACHTSFEIER

## Weitere Informationen

Mit Fragen und Fotowünschen wenden Sie sich bitte an Tina Ziegler

Tel.: 0174-4440454

[tina.ziegler@creative-gaming.eu](mailto:tina.ziegler@creative-gaming.eu)

