

## Programm

### Zukunftswerkstatt „Erinnern mit Games“

24. November 2022, 10.00 Uhr bis ca. 16.00 Uhr

Stiftung Topographie des Terrors, Niederkirchnerstraße 8, 10963 Berlin

#### Programm

**Ab 10.00 Uhr** Check-In / Begrüßungskaffee

**10.30 Uhr** Begrüßung

**Dr. Andrea Riedle**, Direktorin der Stiftung Topographie des Terrors

**Çiğdem Uzunoğlu**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur

**Olaf Zimmermann**, Sprecher der Initiative kulturelle Integration und  
Vorsitzender des Beirats der Stiftung Digitale Spielekultur

**10.45 Uhr** Impulsvortrag

**Dr. Martin Thiele-Schweiz**, Mitbegründer und Geschäftsführer von Playing History

**11:00 Uhr** Aus der Praxis ...

Durch die „Spielung“ (kommentierte Live-Vorführung eines Computerspiels) führt  
**Christian Huberts**, Projektleiter „Erinnern mit Games“ der Stiftung Digitale  
Spielekultur.

**Spiel:** *The Darkest Files*

**Mona Brandt** und **Jörg Friedrich**, Paintbucket Games

**Fragen und Diskussion mit den Teilnehmenden**

Moderation: **Çiğdem Uzunoğlu**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur

**12.15 Uhr** **Mittagspause**

*Gelegenheit zu Gesprächen*

**13.15 Uhr**      **Diskussion in Workshops und Erarbeitung von konkreten Handlungsbedarfen**

**I) Schwerpunkt: Vermittlungsformate vor Ort**

*Welche digitalen Vermittlungsformate werden aktuell vor Ort eingesetzt?  
Wie können Games in die Vermittlungsarbeit vor Ort einbezogen werden?  
Welche Voraussetzungen sind für den Einsatz von Games vor Ort erforderlich?*

Kurzimpuls: **Stephanie Billib**, Leiterin Presse- und Öffentlichkeitsarbeit der Gedenkstätte Bergen-Belsen

Kurzimpuls: **Tabea Widmann**, Projektleiterin Auswärtsspiel der Stiftung Digitale Spielekultur

Moderation: **Martin Schellenberg**, Wissenschaftlicher Mitarbeiter Kreuzberger Initiative gegen Antisemitismus (KIGA e.V.)

**II) Schwerpunkt: Qualifizierung der Mitarbeitenden**

*Wie wird aktuell mit den von Games geprägten Geschichtsbildern der Besuchenden umgegangen?  
Welche Qualifizierung benötigen die Mitarbeitenden, um auf die von Games geprägten Geschichtsbilder der Besuchenden besser eingehen zu können?  
Was ist für eine spielkulturelle Weiterqualifizierung der Mitarbeitenden vor Ort erforderlich?*

Kurzimpuls: **Christoph Deeg**, Berater in den Bereichen Digitale Transformation und Gamification

Kurzimpuls: **Christian Huberts**, Projektleiter Initiative „Erinnern mit Games“ der Stiftung Digitale Spielekultur

Moderation: **Nathalie Jacobsen**, Wissenschaftliche Mitarbeiterin für Vermittlung beim NS-Dokumentationszentrum München

**14.45 Uhr**      **Kaffeepause**

**15.15 Uhr**      **Abschlussrunde Çiğdem Uzunoğlu und Olaf Zimmermann**

Moderator\*innen tragen die in den jeweiligen Workshops erarbeiteten Ergebnisse vor; anschließend Diskussion mit den Teilnehmenden  
Moderation: Christian Huberts

**16.00 Uhr**      **Ende der Veranstaltung**

***Im Anschluss besteht die Möglichkeit einer ca. einstündigen Führung durch das Haus.***