



4

5



3

ARCHIOSPACE

6

Multipli

SuS



Ich



Team*in

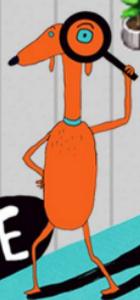
Me



2



OFFLINE



In welcher Gesellschaft wollen wir zusammenleben?

Die Digitalisierung schreitet rasant voran.

Um sie als Prozess mitzugestalten und eigene Handlungsoptionen kennenzulernen, müssen wir uns mit künstlicher Intelligenz, Algorithmen & Co auseinandersetzen.

Das Escape-Room-Spiel "Archiospace"

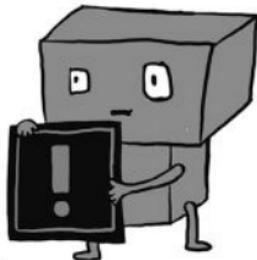
verbindet On- und Offline-Lernen und soll Neugier und Lust auf Digitalisierung und damit verbundene Entwicklungs- und Veränderungsprozesse auf gesellschaftlicher & individueller Ebene wecken. Die Spielenden lernen unterschiedliche Aspekte des Themas kennen und müssen im digitalen Raum gemeinsam handeln, um die gestellten Aufgaben lösen zu können.

Infos zu Anwendung und Einladung zur Weiterentwicklung:

ARCHIOSPACE.DE

#archiospace - ein Projekt der Fachgruppe
„Digitale Medien und Demokratie“
der Jugendbildungsreferent:innen:
Jugendbildungsstätte Kurt Löwenstein,
Stiftung wannseeFORUM,
ABC Bildungs- und Tagungszentrum e.V.,
Begegnungsstätte Gollwitz, basa e.V.

im Programm "Politische Jugendbildung
im Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten"



Figuren-Grafik: (c) Gabi Garland

Workadventu.re-Grafik: Pipoya (pipoya.itch.io)



Jugendbildungsstätte
Kurt Löwenstein



Stiftung
wannsee
FORUM



ABC
Bildungs- und Tagungszentrum e.V.
Begegnungsstätte
Schloss Gollwitz

basa
e.V.

AdB

Arbeitskreis deutscher
Bildungsstätten e.V.