

## Games treffen auf Bildung

### ITFS und didacta – die Bildungsmesse kooperieren 2020 in Stuttgart

Pressemitteilung, Stuttgart, 13. Dezember 2019

**Eines der weltweit größten Festivals für den Animationsfilm und die weltgrößte Bildungsmesse machen 2020 gemeinsame Sache: Erstmals kooperiert das Internationale Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS) mit der didacta – die Bildungsmesse. Sie setzen damit nicht nur ein Zeichen für die Wichtigkeit professioneller Medienpädagogik, sondern schaffen grundlegende Schnittstellen und Netzwerk-Möglichkeiten zwischen Spielermacher\*innen und Bildungsvertreter\*innen – bedeutende Synergieeffekte, die sowohl zur Verbesserung der Gaming-Qualität als auch zum optimierten Einsatz von Games im schulischen Bereich beitragen.**

Auf der didacta – die Bildungsmesse, die vom 24. bis 28. März 2020 in Stuttgart stattfindet, präsentiert das ITFS unter der Überschrift GameZone Edu@didacta auf über 100 Quadratmetern ausgewählte Spiele, die für Schulunterricht und außerschulische Einrichtungen in besonderer Weise geeignet sind. Außerdem präsentiert das ITFS am 28. März auf der didacta eine Paneldiskussion, bei der Game Designer, Vertreter\*innen von Hochschulen, Schulen und Politik über das Potenzial von Serious Games im Unterricht sprechen.

*„Schon immer spielen Menschen und entwickeln dadurch so viele Kompetenzen und Fähigkeiten, um die eigenen Grenzen zu erweitern und somit auch zu lernen. Die GameZone des ITFS beschäftigt sich seit über fünf Jahren unter dem Programmpunkt ‚Edutain Me‘ speziell mit den Schnittstellen von digitalen Spielen und Pädagogik“, so Ulrich Wegenast, Künstlerischer Geschäftsführer Film- und Medienfestival gGmbH, die das ITFS veranstaltet. Dieter Krauß, Kaufmännischer Geschäftsführer weiter: „Die positive Resonanz und steigende Nachfrage bestärkt uns darin und wir freuen uns sehr, für das Thema interaktive, digitale Lerninhalte mit der didacta einen weiteren kompetenten Partner zu haben“. Die zunehmende Bedeutung von Digitalisierung geht dabei einher mit den Potenzialen digitaler Spiele im Bereich der schulischen und außerschulischen Bildung. Welche Möglichkeiten von Gamification gibt es im Lern-, Weiter- und Ausbildungsbereich? Wie können Games im Unterricht genutzt werden und welche Chancen gibt es? „Der verantwortungsvolle und kreative Umgang mit Medien ist eine Schlüsselkompetenz. Auch in den Bildungseinrichtungen steigt die Nachfrage nach interaktiven Lerninhalten und partizipativen Kreativangeboten“, so Reinhard Koslitz, Geschäftsführer des Didacta Verbandes der Bildungswirtschaft. „Wir freuen uns daher sehr über die Partnerschaft mit dem ITFS, die das Angebot der didacta 2020 in diesem Bereich erweitern und bereichern wird.“*

Die GameZone des Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS) präsentiert jährlich innovative und hochwertige Computerspiele, interaktive und transmediale Arbeiten sowie VR- und AR-Projekte, die zum Spielen und Ausprobieren einladen. Die unterschiedlichen Games-Angebote zeigen, welche Rolle Animation und Computerspiele bei der Darstellung und Vermittlung von Inhalten im schulischen und außerschulischen Kontext spielen können. Das nächste ITFS findet vom 5.

**ITFS**  
05.–10. MAI 2020

27. INTERNATIONALES  
TRICKFILM FESTIVAL  
FESTIVAL OF ANIMATED FILM  
STUTT GART

bis 10. Mai 2020 statt. Die GameZone wird wieder bei freiem Eintritt im Kunstgebäude am Stuttgarter Schlossplatz verortet sein.

**Kontakt Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:** [presse@festival-gmbh.de](mailto:presse@festival-gmbh.de)

Katrin Dietrich, [dietrich@festival-gmbh.de](mailto:dietrich@festival-gmbh.de), +49 (0) 711-925 46-102

Rebecca Pfister: [pfister@festival-gmbh.de](mailto:pfister@festival-gmbh.de), +49 (0) 711-925 46-120

### Über das ITFS

1982 gegründet, ist das ITFS eines der weltweit größten und wichtigsten Festivals für Animationsfilm. Auf dem Festival wird die ganze Bandbreite des aktuellen Animationsfilmschaffens mit Schnittstellen zu Visual Effects, Architektur, Kunst, Design, Games und Musik präsentiert. 2019 kamen rund 80.000 Zuschauer\*innen nach Stuttgart, um ca. 1.000 Filme auf dem Open Air und in den Stuttgarter Innenstadtkinos zu sehen. Parallel zum ITFS findet die FMX statt. Als Europas größte Konferenz für Animation, Effekte, Games und immersive Medien veranstaltet die FMX gemeinsam mit dem ITFS die Businessplattform Animation Production Days, dem einzigen auf Animationsprojekte spezialisierten Koproduktion- und Finanzierungsmarkt in Deutschland. [www.ITFS.de](http://www.ITFS.de)

CREATED BY

**film & medien festival**  
g GmbH