

Stadtbücherei Kiel – App-Workshop Kawaida's Journey





Veranstaltungsangebot der Stadtbücherei Kiel



Kindersoftwarepreis TOMMI

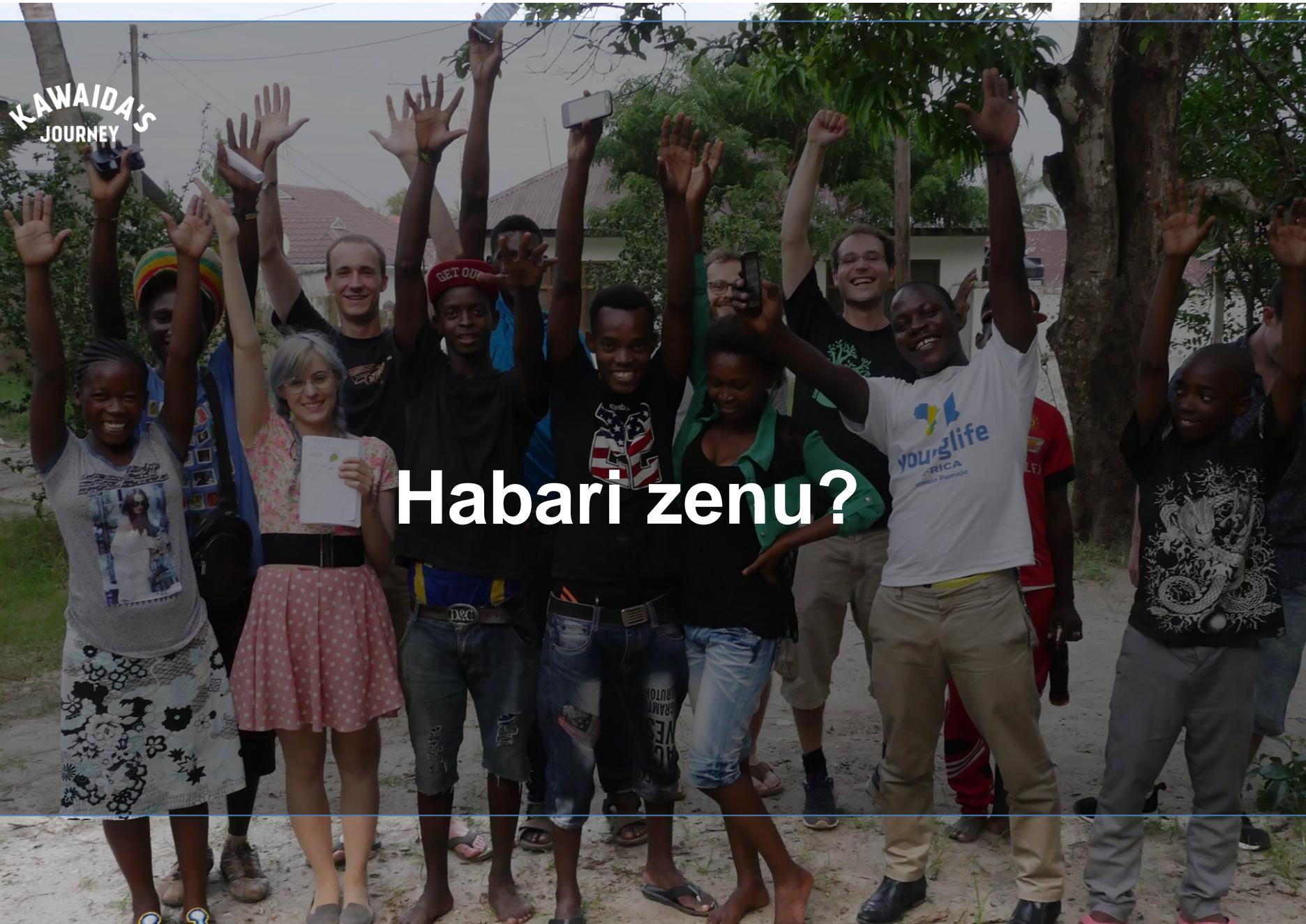


Spielend lernen



KAWAIDA'S
JOURNEY

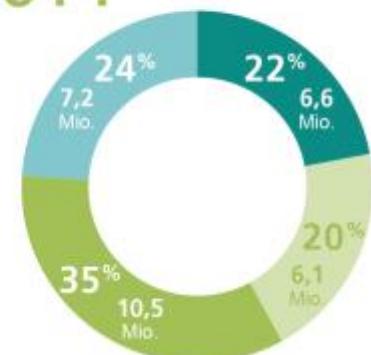
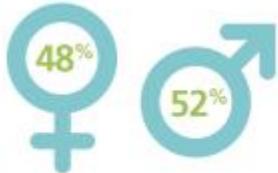
Habari zenu?



Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014

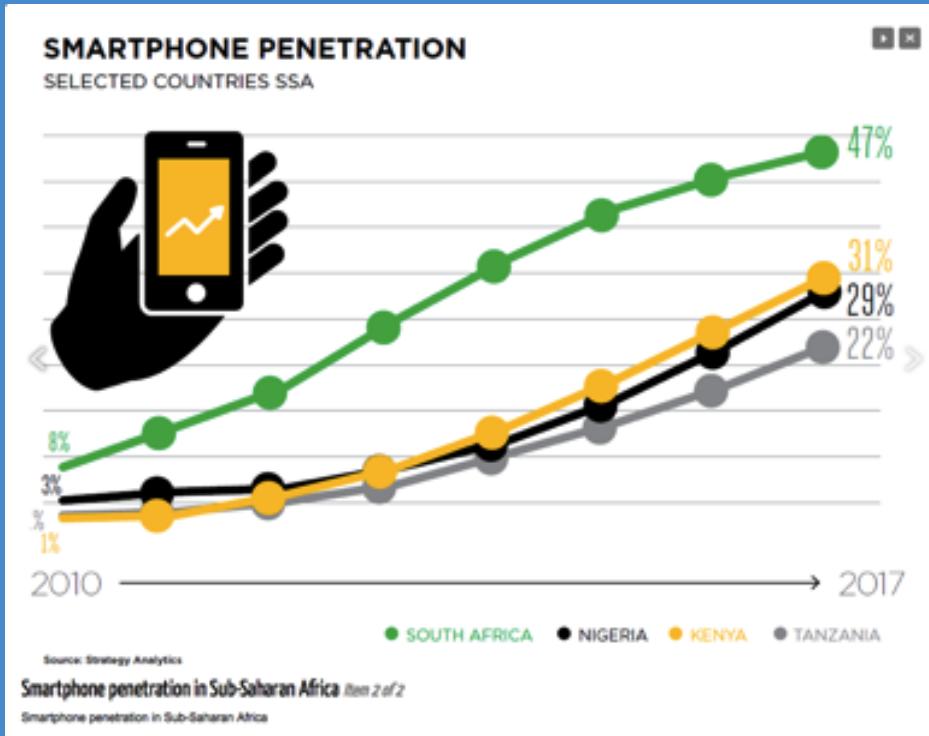


"Knapp jeder zweite Deutsche spielt mittlerweile digitale Spiele - Tendenz steigend. Das zeigt, dass Spiele für immer mehr Menschen fester Bestandteil ihres Medienalltags geworden sind."



Bildungsgrad

- | Bildungsgrad | Symbol |
|----------------|--------------------|
| Hochschule | Dark Teal Circle |
| Mittlere Reife | Light Green Circle |
| Abitur | Yellow Circle |
| Hauptschule | Cyan Circle |



Cultural Games

Games zur Kultur- & Wissensvermittlung

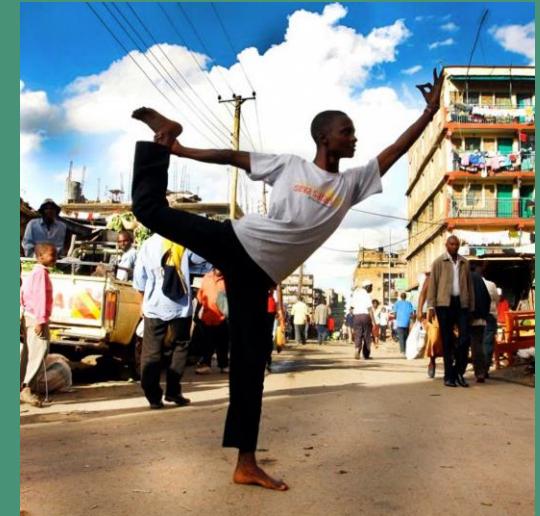
Faszination



Differenzierung



Impact

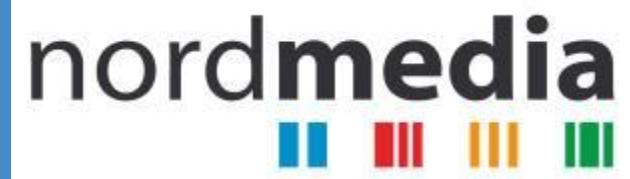




KAWAIDA'S JOURNEY

A TANZANIA GAME EXPERIENCE

KAWAIDA'S
JOURNEY



Auszeichnungen

Local References

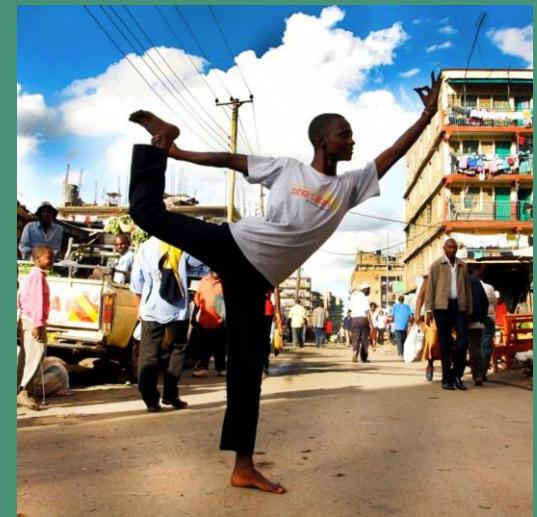


Sustainability Issues



Main Targets

Impact



Weitere Szenarien

Underwater



Traffic

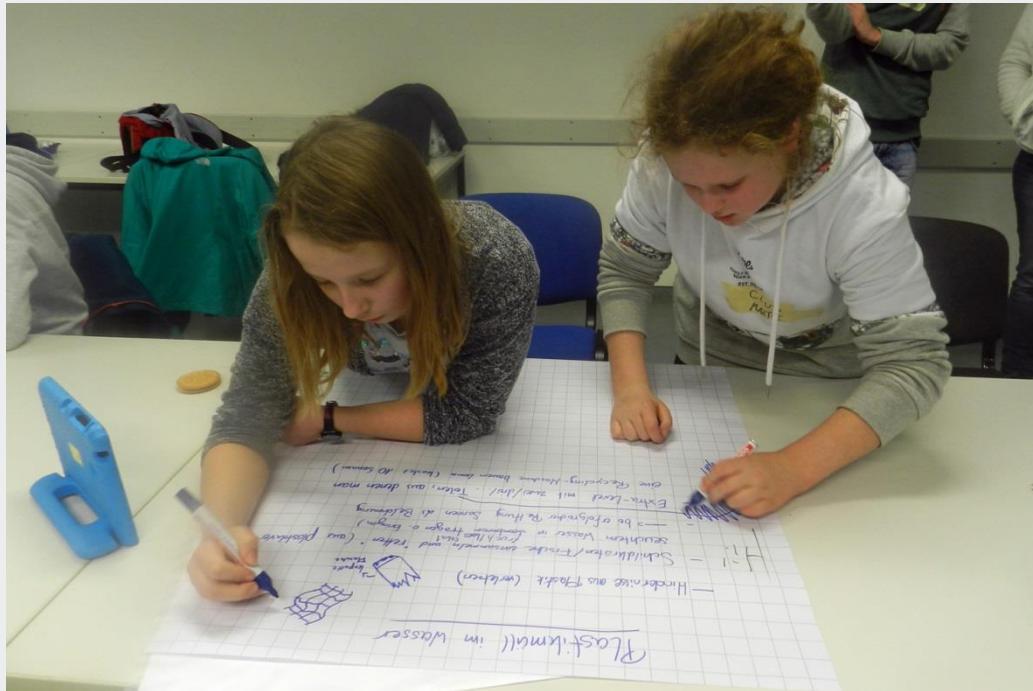


Night





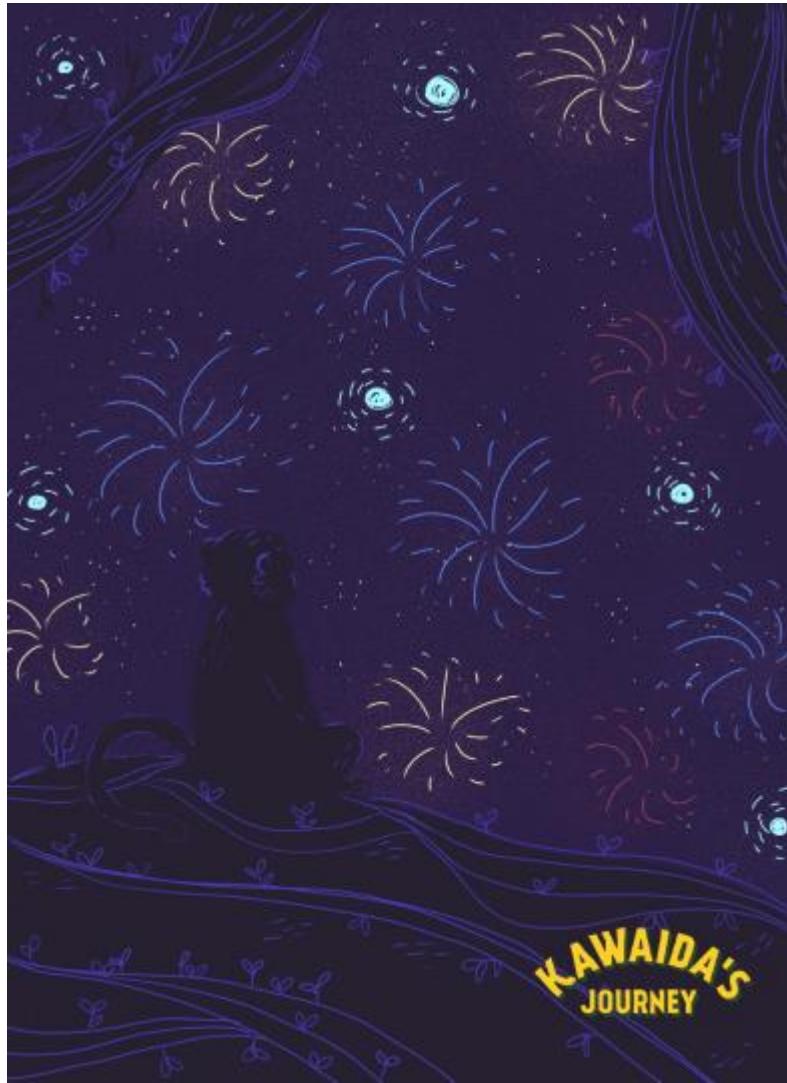
Workshop Kawaida's Journey in Kiel



KAWAIDA'S
JOURNEY

Workshops





ASANTE!



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Informationen zu Bildrechten

Fotos von Moritz Schwarz,
Kai Joachim Kokott und
Stadtbücherei Kiel



KAWAIDA'S JOURNEY



Labyrinth

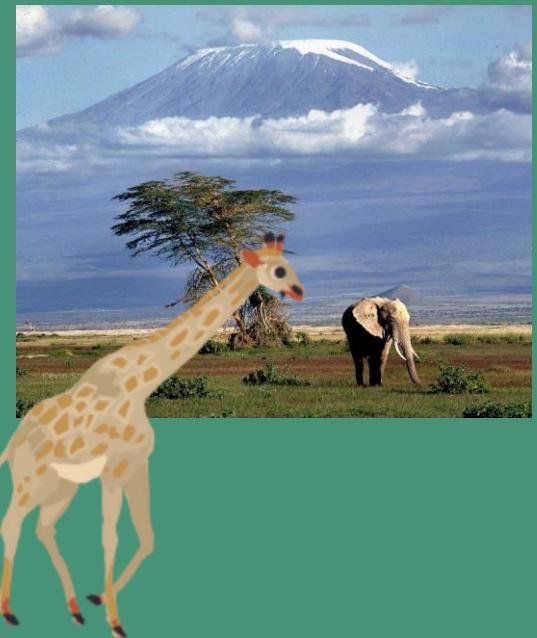


Music



Weitere Szenarien

Kilimanjaro



KAWAIDA'S
JOURNEY

Interkulturelles Projekt

- Partizipativer Ansatz
- Deutsch-tansanisches Team
- Austausch
- Lokale Initiativen



KAWAIDA'S
JOURNEY

In Good Company



talent search
AND EMPOWERMENT

