

**PRESSEINFORMATION 21. August 2019**

## **Ministerin Gebauer besucht gemeinsam mit Schulleitungen und Schülern die gamescom**

**Köln/Düsseldorf. Schulministerin Yvonne Gebauer hat gemeinsam mit Schulleitungen aus Programmen der Wübben Stiftung die weltgrößte Spielemesse in Köln besucht. Begleitet wurden sie von Schülerinnen und Schülern. Zum Messebesuch eingeladen hatte die Wübben Stiftung zusammen mit der Stiftung Digitale Spielekultur.**

In einem Rundgang konnten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die neusten Spiele entdecken, mit verschiedensten Spieleentwicklern Gespräche führen und sich über die zahlreichen Eindrücke austauschen. Dabei fanden sich vielfach Anknüpfungspunkte für den Unterricht und die Bedeutung der Digitalisierung für Schulentwicklung.

„Digitale Spiele haben sich in den vergangenen Jahren zu einem Leitmedium unserer Gesellschaft entwickelt. Sie haben einen Einfluss als Unterhaltungsprodukte und als künstlerisches Ausdrucksmittel, aber auch als Lernwerkzeuge. Daher freuen wir uns sehr über das Interesse der Schulministerin und der Schulleiterinnen und -leiter an unserem Rundgang“, begrüßte Cigdem Uzunoglu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, die Teilnehmerinnen und Teilnehmer von Education @ gamescom.

Die Schülerinnen und Schüler aus NRW traten während des Rundgangs der Stiftung Digitale Spielekultur als „Dolmetscher“ auf und konnten so zwischen den Kennern der Szene und ihren Schulleitungen vermitteln. Zudem hatten sie die Möglichkeit, ihre Erwartungen und Wünsche für den Unterricht und Schulalltag zu adressieren.

Schulministerin Yvonne Gebauer schloss sich dem regen Austausch an und dankte besonders den Schulleiterinnen und Schulleitern für ihr Interesse und ihre Offenheit gegenüber den Herausforderungen und Chancen des digitalen Wandels: „In einer digitalisierten Welt müssen die Schulen auf Höhe der Zeit sein. Ich freue mich, dass viele Schulleitungen und Lehrkräfte den digitalen Wandel in den Schulen aktiv mitgestalten. Zeitgemäße Inhalte und zeitgemäßer Unterricht müssen Hand in Hand gehen. Mit dem Medienkompetenzrahmen NRW geben wir Orientierung und verankern das digitale Lehren und Lernen sowohl in den Lehrplänen als auch in der Lehrerbildung. Die vielen Anbieter innovativer Apps und Lernprogramme auf der gamescom zeigen, wie kreativ die Games-Branche im Bildungsbereich arbeitet. Diese Entwicklung werden wir aufmerksam verfolgen.“

Nach dem Austausch mit den Spieleentwicklern wurde der Rundgang am Nachmittag durch Gespräche mit verschiedenen Medienpädagogen fortgesetzt. Zudem gewannen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Einblicke und Orientierung für einen sicheren Umgang mit Apps und Spielen beim Stand der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle).

Dr. Markus Warnke, Geschäftsführer der Wübben Stiftung, erklärte abschließend: „Es ist uns ein Anliegen, die Distanz zwischen der digitalen Welt und dem, wie wir im Kontext von Schulentwicklung über Digitalisierung diskutieren und handeln, zu verringern. Als Bildungsstiftung sehen wir unsere Aufgabe darin, dafür Impulse zu schaffen und die Schulleitungen bei dieser Herausforderung zu unterstützen und zu ermutigen.“

### **Informationen zu den Stiftungen:**

Die **Stiftung Digitale Spielekultur** vermittelt seit 2012 die kulturellen, gesellschaftlichen, technologischen und wirtschaftlichen Möglichkeiten von Games. Die gemeinnützige Institution ist eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche und agiert bundesweit. Partner aus Kultur, Gesellschaft, Politik, Wissenschaft, Jugendschutz und Pädagogik beteiligen sich an den Projekten und Kooperationen der Stiftung, die sich auf die drei Themenschwerpunkte Bildung, Kultur und Forschung verteilen. Gesellschafter der Stiftung Digitale Spielekultur ist der game-Verband der deutschen Games-Branche. Die zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit der Stiftung wird durch einen Beirat mit Mitgliedern aus den Bereichen Politik, Bildung, Wissenschaft, Gesellschaft und Kultur gewährleistet. Ziel der in Berlin ansässigen Stiftung ist es, Akzeptanz und Relevanz von Games in der Gesellschaft zu steigern sowie einen kritischen Diskurs anzustoßen und zu begleiten. Informationen auf [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de), sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale\\_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

Die gemeinnützige **Wübben Stiftung** fördert benachteiligte Kinder und Jugendliche, denen es aufgrund ihrer Herkunft besonders schwerfällt, den zahlreichen Herausforderungen der Schule und im Alltag zu begegnen. Dazu unterstützt die Stiftung Akteure des Bildungssystems bei der Entwicklung, Verbreitung und Verbesserung wirksamer Angebote durch Fördermittel, Beratung und Vernetzung. So bietet die Wübben Stiftung seit 2015 in bisher 75 Schulen in NRW ein professionelles und anforderungsgerechtes Unterstützungsprogramm für Leiterinnen und Leiter von Schulen in sozial schwachem Umfeld an. Das Programm wird mittlerweile in weiteren Bundesländern gemeinsam mit den Kultusministerien umgesetzt. Weitere Informationen finden Sie unter [www.wuebben-stiftung.de](http://www.wuebben-stiftung.de).

#### **Pressekontakt Stiftung Digitale Spielekultur**

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH  
Benjamin Hillmann  
Marburger Str. 2, 10789 Berlin  
Tel. 030/29 04 92 93  
E-Mail: [hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de)

#### **Pressekontakt Wübben Stiftung**

Wübben Stiftung gGmbH  
Ina Lauterbach  
Speditionstraße 13, 40221 Düsseldorf  
Tel. 0211/93 37 08 14 oder 0173/6138143  
E-Mail: [lauterbach@wuebben-stiftung.de](mailto:lauterbach@wuebben-stiftung.de)