

PRESSEMITTEILUNG

Initiative „Games machen Schule“ geht mit Studie in Nordrhein-Westfalen und Modellprojekt in Berlin an den Start

- **Wissenschaftler*innen und Pädagog*innen prüfen, ob und wie digitale Spiele im Unterricht an Schulen eingesetzt werden können**
- **Das Ministerium für Schule und Bildung Nordrhein-Westfalen finanziert eine Machbarkeitsstudie in NRW, an der 20 Schulen teilnehmen**
- **Die Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie finanziert ein zweijähriges Modellprojekt, an der 17 Schulen in Berlin teilnehmen**

Berlin, 01. Februar 2021: Die Stiftung Digitale Spielekultur startet ihre Initiative „Games machen Schule“, die anhand regionaler Vorhaben in den einzelnen Bundesländern prüfen soll, ob und wie digitale Spiele im schulischen Regelunterricht eingesetzt werden können. Zusammen mit fachkundigen Expert*innen führt die Stiftung dazu eine sechsmonatige Machbarkeitsstudie in Nordrhein-Westfalen und ein zweijähriges Modellprojekt in Berlin durch. Beide Vorhaben werden unabhängig voneinander durchgeführt und bauen nicht aufeinander auf.

Um konkrete Potentiale und Einsatzmöglichkeiten von digitalen Spielen sichtbar zu machen, erstellen im Rahmen der Vorhaben Teams aus Fachdidaktiker*innen, Wissenschaftler*innen und Lehrer*innen konkrete Lehreinheiten für die Jahrgangsstufe 8 verschiedener Schulformen. Die Unterrichtseinheiten werden im Vorfeld entlang der Fachcurricula der einzelnen Länder entwickelt und an den teilnehmenden Schulen innerhalb eines bestimmten Zeitraums erprobt und weiterentwickelt.

Neben den Einsatzmöglichkeiten der Spiele an sich soll auch ermittelt werden, welche strukturellen, systemischen und inhaltlichen Voraussetzungen für den Einsatz geschaffen werden müssen und welche Qualifikationen Lehrkräfte benötigen. Die Machbarkeitsstudie in NRW wird durch das Ministerium für Schule und Bildung Nordrhein-Westfalen finanziert, das Modellprojekt in Berlin durch die Berliner Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie.

„Dass insbesondere Kinder und Jugendliche durch Games zum Lernen und Sich-Ausprobieren motiviert werden, ist eine Erfahrung, die wir bereits seit einigen Jahren im Rahmen unserer Bildungsprojekte sammeln konnten“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Was aktuell noch fehlt, sind stichhaltige Fakten, ob und wie digitale Spiele auch systemisch den Schulunterricht entlang des Lehrplans bereichern und so zur Digitalisierung des Lernens beitragen können. Genau diese Fragen wollen wir ab diesem Jahr mit unseren Partnern in Berlin und NRW beantworten.“

Eine Übersicht der aktuellen Vorhaben sowie weitere Details zur Durchführung auf:
www.stiftung-digitale-spielekultur.de/project/games-schule-unterricht

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Wir sind die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit unserer Gründung im Jahr 2012 bauen wir Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Unsere gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an unseren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso divers besetzter Beirat gewährleistet unsere zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Unser Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de, sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Benjamin Hillmann
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: +49/30/29 04 92 93
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de

Pressekontakt

Quinke Networks GmbH
Achim Quinke
Bei den Mühren 70
20457 Hamburg
Telefon: +49/40/43 09 39 49
E-Mail: presse@quinke.com
www.quinke.com