

PRESSEMITTEILUNG

Stiftung Digitale Spielekultur veröffentlicht zum Jubiläum Handbuch mit Best Practises aus 10 Jahren Bildung mit Games

- **Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung veranschaulicht anhand von fünf Themenfeldern, plus Informationen zu Jugendschutz und rechtlichen Aspekten**
- **Mit fachlichen Gastbeiträgen aus Pädagogik, Talentförderung, Wissenschaft und Games-Branche sowie einem Grußwort von Michael Kellner, Parlamentarischer Staatssekretär beim Bundesminister für Wirtschaft und Klimaschutz**

Berlin, 19. Dezember 2022: Zu ihrem 10. Jubiläum veröffentlicht die Stiftung Digitale Spielekultur das Handbuch „Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung“. Das Handbuch veranschaulicht auf 60 Seiten, wie sich Games in verschiedenen Bereichen der Bildung einsetzen lassen, etwa im Schulunterricht, in der Sozialarbeit mit Kindern und Jugendlichen oder in der Aus- und Weiterbildung. Gastbeiträge von Fachleuten aus Pädagogik, Talentförderung, Wissenschaft und Games-Branche ordnen die Potenziale und Anwendungsmöglichkeiten ein. Praxisbeispiele aus der Arbeit der Stiftung sowie Informationen zum Jugendschutz und zu rechtlichen Aspekten runden die Publikation ab. Das Handbuch „Spielen. Lernen. Wissen.“ richtet sich als Nachschlagewerk, Ratgeber und Inspirationsquelle insbesondere an Vertreter*innen von Bildungsorganisationen und bildungspolitisch verantwortlichen Stellen. Online kann es [hier](#) heruntergeladen werden.

Neben einer Einleitung von Prof. Dr. Stefan Aufenanger von der Johannes Gutenberg-Universität in Mainz haben folgende Expert*innen zu den Inhalten des Handbuchs beigetragen: Prof. Dr. Jan M. Boelmann und Dr. Lisa König vom Zentrum für didaktische Computerspielforschung an der Pädagogischen Hochschule Freiburg, Daniel Heinz von der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, Martin Thiele-Schweiz vom Serious Games-Studio Playing History, Dr. Ulrike Leikhof vom Talentförderzentrum Bildung und Begabung, Prof. Mareike Ottrand von der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg / Studio Fizbin, Elisabeth Secker von der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) und Kai Bodensiek von der Kanzlei Brehm & v. Moers. Vorangestellt ist den Texten ein Grußwort von Michael Kellner, Parlamentarischer Staatssekretär beim Bundesminister für Wirtschaft und Klimaschutz und Beauftragter der Bundesregierung für den Mittelstand, gefolgt von einem Vorwort von Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur.

„Dem Thema Bildung widmet sich die Stiftung Digitale Spielekultur seit ihren Anfängen. Über das vergangene Jahrzehnt haben wir unterschiedlichste Ansätze zum Lernen und Lehren mit Games gemeinsam mit Expert*innen und Bildungspraktiker*innen erforscht, erprobt und zur Reife getragen“, kommentiert Çiğdem Uzunoğlu das Erscheinen des neuen Handbuchs. „Mit ‚Spielen.

Lernen. Wissen.' wollen wir zu unserem 10. Jubiläum einen inspirierenden Einblick in die Einsatzbereiche bieten und auch andere Organisationen dazu motivieren, sich die Potenziale von Games für ihre Bildungsarbeit zu eigen zu machen."

Die Digitalausgabe von „Spielen. Lernen. Wissen“ steht zum Download auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de/app/uploads/2022/12/SDSK_Handbuch_SpielenLernenWissen.pdf bereit.

Bei Interesse an einem kostenlosen Printexemplar wenden Sie sich bitte per Mail an presse@stiftung-digitale-spielekultur.de.

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die 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 ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung 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).

Pressekontakt

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