

Gaming und Gambling zum ersten Mal auf dem Stundenplan Oberbürgermeister Lewe unterstützt Prävention und digitale Bildung an Münsteraner Schule

Münster, 6. März 2019. Spielen(d) lernen: Unter der Schirmherrschaft von Markus Lewe, Oberbürgermeister der Stadt Münster, startet erstmals in Münster das Pilotprojekt „SMART CAMP – Create & play responsibly“ für Schulen. Drei Tage lang setzen sich rund 80 Schülerinnen und Schüler der Gesamtschule Münster-Mitte mit dem verantwortungsvollen Umgang mit Gaming und Gambling auseinander.

„Die fortschreitende Digitalisierung verändert die Art, wie wir alle miteinander kommunizieren. Der Erwerb von digitaler Bildung und rechtlichen Netzkenntnissen sind notwendig um die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu erweitern. Ich freue mich, dass das SMART CAMP in der Gesamtschule Mitte in Münster Station macht und sich die Schülerinnen und Schüler insbesondere mit dem Thema „Gaming und Gambling Prävention“ auseinandersetzen. So werden sie darin gestärkt, einen bewussten Umgang mit den digitalen Medien zu entwickeln und Chancen und Risiken im Netz eigenständig zu erkennen“, so Oberbürgermeister Lewe.

Entwickelt wurde das innovative Konzept von der digitalen Bildungsinitiative BG3000 in Kooperation mit WestLotto und TÜV Rheinland. Deutschlands größter Lotterieveranstalter nimmt damit bei der Aufklärung und Prävention eine Vorreiterrolle ein und unterstützt gezielt die frühzeitige Sensibilisierung in diesem Bereich.

„Genau wie das normale Spiel, verlagert sich auch Glücksspiel immer mehr in die digitale Welt. Wer dem nicht Rechnung trägt, verliert den Anschluss. Auch Jugendliche sind heute im Internet bereits mit einer Vielzahl von Glücksspielangeboten konfrontiert. Viele davon kommen scheinbar harmlos daher, sind aber häufig mehr als eine ‚Taschengeldfalle!‘ Mit den SMART CAMPS gehen wir neue Wege der Prävention, denn Verbote nützen wenig. Wir setzen auf Aufklärung, Information und Medienkompetenz“, erklärt WestLotto-Geschäftsführer Andreas Kötter das Engagement des Unternehmens.

Beim „SMART CAMP – Create and play responsibly“ erlernen die Schülerinnen und Schüler aus der Oberstufe den sicheren und vor allem gesunden Umgang mit digitalen Spielangeboten. Andreas Walter, Projektleiter „SMART CAMPS – create and play responsibly“ für TÜV Rheinland Akademie GmbH: „Selbstbestimmtes und reflektiertes Handeln sind enorm wichtig, wenn es um Gaming und Gambling geht. Das Internet ermöglicht den Zugang zu Anbietern auf der ganzen Welt, die nicht unbedingt unsere deutschen Vorstellungen von Jugend- und Verbraucherschutz teilen. Wir können junge Menschen nur wirksam schützen, indem wir sie ausreichend sensibilisieren und aufklären. Daher fördern wir als Prüfkonzern den Kompetenzaufbau für digitale Gesundheit jenseits von Stress und Zwängen.“

Wie kann ich Stress oder sogar Sucht vermeiden? Wie schütze ich meine Daten? Wie erkenne ich unseriöse Anbieter? Diesen Fragestellungen gehen Psychologen sowie Internet- und Rechtsexperten am ersten Camp-Tag nach.



Simone Stein-Lücke, Gründerin der BG3000: „Schon lange habe ich als Gründerin der BG3000 dafür gekämpft, starke Partner zu finden, die sich trauen das Thema Gaming in die Schule zu bringen. Es liegt eine Riesen-Chance darin, sich die Faszination von Jugendlichen für Gaming zu Nutze zu machen und damit konstruktiv Lern- und Empathievermittlung zu betreiben. Ein großes Dankeschön an WestLotto und Oberbürgermeister Lewe für das tolle Engagement, die Förderung und Chancennutzung sowie die Präventionsbemühungen.“

Am zweiten und dritten Tag werden die Jugendlichen selbst kreativ und erstellen gemeinsam mit Stars aus der Social-Media-Welt eigene Beiträge in den Workshops „YouTube – Broadcast yourself“, „Smart Photography“, „MySimpleShow“ und „Podcast, Beiträge & Co.“.

Kathi von Hagen, Schulleiterin der Gesamtschule Münster-Mitte freut sich auf die Impulse des neuartigen Konzepts für ihre Schule: „Digitalisierung ist für uns ein großes Schulentwicklungsthema, bei dem Schulen auch auf Expertenwissen von außen angewiesen sind. Da es uns ein wichtiges Anliegen ist, die Mediennutzung unserer Schülerinnen und Schüler kompetent zu begleiten, gehört für uns, neben den großartigen Chancen für den Unterricht, auch ein kritischer Blick auf die Risiken der digitalen Welt dazu. Wir sind daher dankbar, durch die Unterstützung von WestLotto, BG3000 und TÜV Rheinland ein dreitägiges SMART CAMP für unsere Oberstufenschülerinnen und –schüler anbieten zu können, in dem Themen wie Gaming, Umgang mit Daten und Urheberrechte die Medienkompetenz unserer Schülerinnen und Schüler kreativ und interdisziplinär voranbringen.“

Kontakt

Stefan Krause
BG3000 Service GmbH
Friedrich-Ebert-Allee 65 | D-53113 Bonn
Tel.: +49(0) 228 – 90 27 84 – 21
E-Mail: info@bg3000.de
Internet: www.bg3000.de

Axel Weber
Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG
Weseler Straße 108 – 112 | D-48151 Münster
Tel.: +49(0) 251 – 7006 – 1341
E-Mail: axel.weber@westlotto.de
Internet: www.westlotto.de