

LFK PRESSEMITTEILUNG Nr. 11/2022

## Das Potential von Videospiele ausschöpfen

### **Die von der LFK veranstaltete Diskussion „Edutain Me 8.0 - Inklusion und Vielfalt in Games“ steht ab sofort als Video zur Verfügung**

**Stuttgart, 12.05.2022.** Im Rahmen des Internationalen Trickfilm-Festivals Stuttgart (ITFS) fand vergangene Woche im Jugendhaus Mitte in Stuttgart der von der LFK organisierte Themennachmittag „Edutain Me 8.0“ statt. Mehrere Fachvorträge sowie eine hochkarätig besetzte Podiumsdiskussion beleuchteten die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten von Videospiele sowie ihre Potentiale für Bildung, Inklusion und Barrierefreiheit.

#### **Computerspiele als pädagogisches Instrument und wichtiger Innovationsmotor**

Obwohl Videospiele bereits vor einigen Jahren vom Deutschen Kulturrat zum Kulturgut erklärt wurden und auch das Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg das große Bildungspotenzial von Computerspielen erkannt hat, spielt computerspielbasiertes Lernen im Unterricht an baden-württembergischen Schulen bisher eine eher untergeordnete Rolle. Im ersten Teil der „Edutain Me 8.0“ zeigten mehrere Beispiele eindrucksvoll, wie mit dem Einsatz von Lernplattformen, Virtual-Reality-Brillen und den Unterricht begleitenden Apps die Motivation zum Lernen gesteigert und die Begeisterung für Wissenschaft, Kultur und Technik hervorgebracht werden kann. Darüber hinaus wurde erörtert, wie durch vielfältige und immersive Spielwelten klassische Rollenbilder aufgebrochen werden und welchen Beitrag Games zur Inklusion von Menschen mit Behinderung leisten können.

#### **Warum Videospiele auch in die Schule gehören**

Im Anschluss fand eine Podiumsdiskussion mit Sandra Boser, Staatssekretärin im Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg, Michael Möller von der Hochschule der Medien Stuttgart, Jonas Kirchner von der Ludwigsburger Digitalagentur Pixelcloud und Malene Zimmermann von der Agentur Kastanie Eins statt. Auf dem Podium war man sich einig, dass Lehrkräfte technische Unterstützung und ein ausreichendes Zeitkontingent benötigen, um Games gewinnbringend im Unterricht einsetzen zu können. Zudem müssten auch innerhalb des Lehramtsstudiums Angebote zur Verbesserung der Medienkompetenz der angehenden Lehrerinnen und Lehrer geschaffen werden, damit diese später im beruflichen Alltag souverän mit digitalen Angeboten arbeiten können.

Eine Videoaufnahme der gesamten Veranstaltung steht Ihnen auf der [Website des ITFS](#) zum Abruf zur Verfügung.

**Ansprechpartner für Presseanfragen:**

Dominik Rudolph  
Landesanstalt für Kommunikation  
Baden-Württemberg (LFK)  
E-Mail: [presse@lfk.de](mailto:presse@lfk.de)

**Fachliche Ansprechpartnerin:**

Laura Jaenicke  
Landesanstalt für Kommunikation  
Baden-Württemberg (LFK)  
E-Mail: [l.jaenicke@lfk.de](mailto:l.jaenicke@lfk.de)

**Über die Landesanstalt für Kommunikation (LFK)**

Die LFK ist die Medienanstalt für Baden-Württemberg. Sie lizenziert und beaufsichtigt den privaten Rundfunk, weist Übertragungskapazitäten zu und entwickelt und fördert eine vielfältige Medienlandschaft. Sie setzt sich für Meinungsfreiheit und -vielfalt ein, gerade auch auf digitalen Verbreitungswegen, Telemedien und Social Media. Die LFK ist außerdem zuständig für den Jugendmedienschutz und die Vermittlung von Medienkompetenz. Hierzu engagiert sie sich in zahlreichen Projekten und bietet Aus- und Fortbildungsmaßnahmen an.