

PRESSEMITTEILUNG

Rahmenplan „Digitale Kompetenzen“ leistet Präventionsarbeit

**Ministerin Hesse: Schule ist ein guter Ort, um
vorzubeugen und aufzuklären**

Der neue fächerübergreifende Rahmenplan „Digitale Kompetenzen“ für die Schulen geht nicht nur auf die Chancen der Digitalisierung ein, sondern beschäftigt sich auch mit den Risiken für Schülerinnen und Schüler. Kinder und Jugendliche sollen in der Schule die Kompetenzen erhalten, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren der digitalen Medien zu schützen. Über Computerspielsucht und die notwendige Präventionsarbeit haben heute auch die Abgeordneten im Landtag debattiert.

„In der Schule geht es darum, Kinder und Jugendliche zu befähigen, sich in einer zunehmend digitalisierten Welt zurechtzufinden und sich selbstbestimmt in ihr zu bewegen“, bekräftigte Bildungsministerin Birgit Hesse. „Die Schule ist ein guter Ort, um vorzubeugen und aufzuklären. Genau dieses Ziel ist in dem neuen Rahmenplan auch verankert. Für die Basiskompetenzen benennt unser Rahmenplan sogenannte Leitfächer und zeigt auf, welchen Beitrag die jeweils anderen Fächer leisten können, um ebendiese Kompetenzen zu vermitteln. Leitfach für die Kompetenzgruppe ‚Gesundheit schützen‘ ist übrigens das Fach Biologie“, so Hesse.

Im Schuljahr 2019/2020 will die Landesregierung das Unterrichtsfach „Informatik und Medienbildung“ an allen weiterführenden Schulen einführen. In diesem Schuljahr steht es bereits an 21 Modellschulen auf dem Stundenplan. Für die Jahrgangsstufe 7 ist u. a. das Thema „Spiele entwickeln und multimedial präsentieren“ vorgesehen.

BM

Schwerin, 13. Dezember 2018

Nummer: 226-18

Ministerium für Bildung,
Wissenschaft und Kultur
Mecklenburg-Vorpommern
Werderstraße 124
D-19055 Schwerin
Telefon: 0385 588-7003
Telefax: 0385 588-7082
presse@bm.mv-regierung.de
www.bm.regierung-mv.de

V. i. S. d. P.: Henning Lipski

„Spiele zu entwickeln dient dabei auch als Anlass, den eigenen Umgang mit Computerspielen zu reflektieren“, erläuterte Bildungsministerin Birgit Hesse. „In der Jahrgangsstufe 10 geht es dann konkret um Computersucht, die wir mit Bedacht nicht auf Computerspielsucht reduziert haben. Vielmehr sind die Schülerinnen und Schüler dazu angehalten, neben Fragen der Sicherheit soziale, rechtliche, ethische, ökologische und ökonomische Aspekte zu untersuchen. Als ausdrückliche Ziele sind hier ‚Risiken der Nutzung von Informatiksystemen bewerten‘, ‚Rückschlüsse für das eigene Verhalten ziehen‘ und ‚gesellschaftliche Folgen der Digitalisierung beurteilen und bewerten‘ formuliert“, sagte Hesse.

Eine neue Studie zur Computerspielsucht von Kindern und Jugendlichen lehnte die Ministerin mit dem Verweis auf bereits bestehende Erhebungen ab.