

SAARPFALZ-KREIS

Schüler lernen am Uniklinikum in Homburg. Seite C 2

HOMBURGER RUNDSCHAU

HOMBURG

Tattoos in mobilem Bus-Atelier stechen lassen. Seite C 3

MIT BEXBACH, HOMBURG UND KIRKEL

Schüler probieren sich im Smart Camp

Ein innovatives Lernprojekt hat das Homburger Saarpfalz-Gymnasium dieser Tage ausprobiert. Beim „Smart Camp“ steht Prävention im Netz, etwa im Umgang mit Online-Spielen, im Mittelpunkt.

VON STEFAN HOLZHAUSER

HOMBURG Großer Bahnhof am Saarpfalz-Gymnasium Homburg: Wenn mit Christine Streichert-Clivot die saarländische Ministerin für Bildung und Kultur und mit Stefan Pauluhn einer der Geschäftsführer von Saartoto in der Schule vorbeischauen, muss etwas ganz Besonderes anstehen. Und dies war dann auch der Fall: Am Montag und Dienstag erlernten 60 Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe neun den sicheren und vor allem gesunden Umgang mit den digitalen Möglichkeiten. Somit standen Gaming und Gambling erstmals auf dem Stundenplan. Wenige Monate nach Inkrafttreten des Digital-Bildung-Gesetzes (DiBiG) setzt das Saarland ein weiteres Zeichen für eine zukunftsfähige Schule sowie digitalen Jugendmedienschutz.

Mit dem Modellprojekt „Smart Camp – create and play responsibly“ bringt Saartoto ein bundesweit bewährtes Präventionsformat des Digitalbildungsunternehmens BG 3000 erstmals an saarländische Schulen. Die Schirmherrschaft für das zweitägige Smart Camp am Saarpfalz-Gymnasium hatte Streichert-Clivot übernommen.

Es ist ein Teil einer dreiteiligen Camp-Reihe im Land. Ziel ist es, Chancen und Risiken der digitalen Spielewelt zu verstehen, vom verantwortungsvollen Umgang mit Gaming bis zur klaren Abgrenzung zu Glücksspielangeboten.

Die Ministerin betonte dabei: „Digitale Bildung ist für uns kein Zusatzangebot, sondern ein zentraler Bestandteil moderner Schule. Mit dem Gesetz zur digitalen Bildung schaffen wir im Saarland verbindliche Rahmenbedingungen, damit sämtliche Kinder und Jugendlichen unabhängig vom Elternhaus Zugang zu zeitgemäßer digitaler Infrastruktur sowie zu hochwertigen Lernmitteln erhalten.“

Es gehe darum, dem Grundsatz „Befähigung statt Verbote“ zu folgen. Kinder und Jugendliche sollen lernen, digitale Angebote kritisch zu reflektieren, ihre Grenzen zu erkennen



Die Schüler zeigten sich vom reichhaltigen Angebot angetan.

FOTOS (2): STEFAN HOLZHAUSER



Beim Lernprojekt am Saarpfalz-Gymnasium in Homburg (von links): Simone Stein-Lücke, Stefan Pauluhn, Christine Streichert-Clivot und Katja Grauvogel

und sich sicher in digitalen Räumen zu bewegen.

Genau hier setzt das Smart Camp an: Es stärkt Medienkompetenz, fördert digitale Mündigkeit und schützt junge Menschen vor Risiken im Netz. „So verbinden wir konsequent moderne Bildungsarbeit mit wirksamem Jugendmedienschutz und machen digitale Bildung im Saarland pädagogisch verantwortungsvoll sowie zukunftsfit“, sagte die Ministerin.

Pauluhn besonte bei seinem Besuch an der Schule, dass man in diesem Projekt einen zentralen Baustein verantwortungsvoller Glücksspielpolitik sehe. „Als Landeslotterie tragen wir Verantwortung – nicht nur für ein sicheres, reguliertes Spiel – sondern auch für Aufklärung und Prävention. Kinder und Jugendliche bewegen sich täglich in digitalen

Spielwelten und stoßen dabei auf Angebote, die nicht dem deutschen Jugend- und Verbraucherschutz unterliegen“, meinte Pauluhn.

Daher sei es das Anliegen von Saartoto, frühzeitig zu sensibilisieren, statt erst im Krisenfall zu reagieren. Es bringe nichts, Gaming zu verteufeln. Vielmehr sei es entscheidend, einen reflektierten Umgang zu erlernen.

Im Smart Camp würden Jugendliche genau dazu befähigt: Sie sollen Risiken erkennen, Grenzen ziehen und ein gesundes Online-Offline-Gleichgewicht finden. Das Camp wird über zwei Tage angeboten. Am ersten Tag sind Psychologen sowie Internet- und Rechtsexperten vor Ort und sensibilisieren für Themen wie Stress und Sucht in virtuellen Welten, Datenschutz sowie Geldspielmechaniken. Am zweiten Tag

werden die Jugendlichen dann selbst aktiv: In den Workshops „Next Level Gaming“, „Smart Photography“ und „YouTube – Broadcast Yourself“ entstehen eigene Medienprodukte.

Sie verdeutlichen, wie digitale Inhalte verantwortungsbewusst und kreativ eingesetzt werden können. Zusammen mit den Medienvertretern am Tisch saß auch mit Katja Grauvogel als Schulleiterin des Saarpfalz-Gymnasiums. Sie betonte, dass sich viele Schülerinnen und Schüler täglich in digitalen Spielwelten aufhalten würden – und Gaming gehöre selbstverständlich zu ihrer Lebenswirklichkeit mit dazu. Das Smart Camp setze genau hier an und verbinde sehr spannend fachliche Aufklärung mit praktischer Medienarbeit.

„Die Jugendlichen lernen, hinter die Mechanismen von Spielen und Glücksspielen zu schauen und zu verstehen, wie diese Systeme funktionieren. Sie entwickeln Strategien gegen Stress, Suchtgefahren sowie unseriöse Anbieter. Gleichzeitig erfahren sie, wie sie digitale Medien sinnvoll und kreativ nutzen können. Für uns ist das eine wertvolle Ergänzung unserer schulischen Medienbildung“, erklärte Grauvogel. Und Simone Stein-Lücke sagte als Geschäftsführerin der BG 3000: „Das Smart Camp ist evaluiert und wirkt. Die Schulen sind begeistert. Jugendliche verstehen, wie Gaming-Mechanismen funktionieren, erkennen Glücksspielrisiken und werden zeitgleich produktiv. Vom passiven Nut-

zer zum kreativen Gestalter – das ist der Kern unseres Ansatzes.“

Vonseiten der Schülerinnen und Schüler gab es am Mittwoch ausschließlich positive Rückmeldungen auf die im Camp gemachten Erfahrungen. Man habe sehr viel gelernt. Das Projekt soll nun auch an weitere Schulen kommen – der Beginn am Saarpfalz-Gymnasium war schon einmal sehr erfreulich. Neben Gaming kamen an der Homburger Schule auch die ideenreichen Arbeiten mit dem Smartphone im Rahmen des Photography- und YouTube-Kurses im Schülerkreis sehr gut an.

Anzeige

Rathaus schließt am 12. Februar früher

HOMBURG (red) Das Rathaus der Kreis- und Universitätsstadt Homburg (einschließlich Standesamt und Bürgeramt) sowie die angeschlossenen Nebenstellen – hierzu zählen die Stadtbibliothek, das Stadtarchiv, die Tourist-Info, der Baubetriebshof, die Musikschule, die Kleiderkammer sowie die Schlossberghöhlen und das Römermuseum (noch bis Ende Februar in der Winterpause) – bleiben am Donnerstag, 12. Februar, ab 13 Uhr aufgrund einer internen Veranstaltung für alle städtischen Bediensteten geschlossen. Dies teilt die Stadtverwaltung mit.

Das Wertstoffzentrum am Zunderbaum ist davon nicht betroffen. Es bleibt regulär zwischen 9 und 16.45 Uhr geöffnet. Die Stadtverwaltung bittet die Bevölkerung, diese geänderten Öffnungszeiten zu berücksichtigen.

Nächster Flohmarkt am Forum

HOMBURG (red) Die Homburger Kulturgesellschaft lädt für Samstag, 7. Februar, von 8 bis 16 Uhr zum monatlichen Flohmarkt rund um das Homburger Forum ein. Von Dekorationsartikeln über Bücher, Kleidung, Spielwaren und Möbel bis hin zu Sammlerstücken ist demnach ein vielseitiges Angebot zu erwarten.

.....
Standplätze buchen auf www.ticket-regional.de/homburg für den nächsten Flohmarkt am 7. März