

## PRESSEMITTEILUNG

WISSENSCHAFTSJAHR 2019 – KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

### Ein Brettspiel zu KI erobert die Klassenzimmer

**„Ich hätte nicht gedacht, dass wir mit Hilfe eines Brettspiels etwas über Maschinelles Lernen erfahren können. Ich bin dankbar, die Gelegenheit zu haben, im Unterricht mehr darüber erfahren zu können.“ (Incilay, Schülerin)**

**Berlin, 20. November 2019** – Über 2.000 Schulen und Bildungseinrichtungen haben die Lehrmaterialien und das Brettspiel der aktuellen Jugendaktion im Wissenschaftsjahr 2019 zum Thema Künstliche Intelligenz (KI) bereits bestellt. Kern der Aktion ist das Spiel „Mensch, Maschine!“, mit dem Jugendliche spielerisch erfahren, wie maschinelle Lernprozesse funktionieren. Die hohen Bestellzahlen und das anhaltende Interesse stehen für den Erfolg der Aktion und unterstreichen den Bedarf an pädagogischen Angeboten zum Thema KI. Im Rahmen eines Pressegesprächs tauschten sich Bundesbildungsministerin Anja Karliczek und Dr. Ekkehard Winter, Geschäftsführer der Deutsche Telekom Stiftung, gemeinsam mit Schülerinnen und Schülern des Berliner Gymnasiums Tiergarten aus. So auch Incilay, Schülerin der Qualifikationsstufe, die von dem Spiel begeistert ist und sich aufgrund der Jugendaktion künftig vermehrt mit dem Thema KI auseinandersetzen möchte.

Bundesbildungsministerin Karliczek betont: „In unserer immer digitaler werdenden Welt ist Künstliche Intelligenz (KI) eine Zukunftstechnologie. Daher ist es wichtig, schon Kindern und Jugendlichen KI nicht nur zu erklären, sondern sie auch dafür zu begeistern. Das gelingt mit dem Spiel ‚Mensch, Maschine!‘ ganz hervorragend. Das Brettspiel ermöglicht es – gerade aufgrund seiner analogen Form – das hochkomplexe maschinelle Lernen verständlich darzustellen. Wir werden daher 150 weitere Klassensätze produzieren lassen, damit mehr Schulen in Deutschland von diesem Angebot profitieren können. Denn klar ist, dass man sich an den Schulen fächerübergreifend mit KI beschäftigen muss.“

Auch der Geschäftsführer der Deutsche Telekom Stiftung, Dr. Ekkehard Winter, zeigt sich begeistert: „Das Spiel ist ein hervorragender Baustein, um Jugendliche in der Schule – oder auch andernorts – an Künstliche Intelligenz heranzuführen. Die Idee hat uns von Beginn an überzeugt. Umso mehr freut uns, dass die Aktion so gut angekommen ist. Aus dem Projekt werden sicherlich weitere Angebote hervorgehen.“

Am Austausch mit der Bundesministerin nahm auch Prof. Dr. Carsten Schulte vom Lehrstuhl für Informatikdidaktik an der Universität Paderborn teil, der gemeinsam mit seinen Kolleginnen und Kollegen das Spiel entwickelt hat. Die anwesenden Lehrkräfte und Jugendlichen betonten das Alleinstellungsmerkmal der Aktion: Der einfache Einstieg in das komplexe Thema KI habe das Interesse der Jugendlichen sofort geweckt. Die Lehrmaterialien der Jugendaktion wurden von der Universität Paderborn im Projekt Data Science entwickelt, welches von der Deutsche Telekom Stiftung gefördert wird. Die Herausgabe des Spiels erfolgt gemeinsam mit dem

Eine Initiative des Bundesministeriums  
für Bildung und Forschung

Wissenschaftsjahr 2019

KÜNSTLICHE  
INTELLIGENZ

Bundesministerium für Bildung und Forschung. Die Jugendaktion ist Teil des Wissenschaftsjahres 2019, das den vielfältigen Fragen zum Thema KI nachgeht.

**Weitere Informationen: [www.wissenschaftsjahr.de/jugendaktion](http://www.wissenschaftsjahr.de/jugendaktion)**

**Pressekontakt**

**Redaktionsbüro Wissenschaftsjahr 2019 – Künstliche Intelligenz**

Oliver Wolff | Jasmin Jovanovic  
Gustav-Meyer-Allee 25 | Gebäude 13/5 | 13355 Berlin  
Telefon: +49 30 818777-164  
Telefax: +49 30 818777-125  
[presse@wissenschaftsjahr.de](mailto:presse@wissenschaftsjahr.de)

**Wissenschaftsjahr 2019 – Künstliche Intelligenz**

Systeme und Anwendungen, die auf Künstlicher Intelligenz basieren, sind schon heute vielfach Bestandteil unseres Lebens: Industrieroboter, die schwere oder eintönige Arbeiten übernehmen, oder smarte Computer, die in kurzer Zeit riesige Datenmengen verarbeiten können – und damit für Wissenschaft und Forschung unverzichtbar sind. Ganz abgesehen von virtuellen Assistenzsystemen, die zu unseren alltäglichen Begleitern geworden sind. Digitalisierung und Automatisierung werden in Zukunft weiter fortschreiten. Welche Chancen gehen damit einher? Und welchen Herausforderungen müssen wir uns stellen? Welche Auswirkungen hat diese Entwicklung auf unser gesellschaftliches Miteinander?

Im Wissenschaftsjahr 2019 sind Bürgerinnen und Bürger aufgerufen, im Dialog mit Wissenschaft und Forschung Antworten auf diese und weitere Fragen zu finden. Die Wissenschaftsjahre sind eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) gemeinsam mit Wissenschaft im Dialog (WiD).