

PRESSEMITTEILUNG

Ihre Ansprechpartnerin:

Jasmin van Gysel

Pressesprecherin

Tel: 04101 – 501 1363

E-Mail: j.van_gysel@vrbank-ih.de

Moorrege, 08.04.2025

VR Bank in Holstein setzt sich mit 10.000 Euro für die MINT-Förderung an der Grundschule Moorrege ein

Die VR Bank in Holstein setzt sich mit dem Bildungsförderprojekt „VR-DIGICATION“ für ihre regionalen Grund- und weiterführenden Schulen ein. „Mit „VR-DIGICATION“ möchten wir den Fachlehrkräften, Kindern und Jugendlichen ein modernes Lehren und Lernen ermöglichen mit dem Ziel, über eine hochwertige Bildung und Chancengleichheit dem Fachkräftemangel entgegenzutreten“, so Uwe Augustin, Vorstand der VR Bank in Holstein. „Im Jahr 2022 haben wir als erste Genossenschaftsbank in Schleswig-Holstein die Kooperation mit „VR-DIGICATION“ gestartet. Seitdem haben wir ein Budget von rund 155.000 Euro aus dem Reinertrag unseres GewinnSparens für die Schulen in unserem Geschäftsgebiet zur Verfügung gestellt.“

Neben der digitalen Transformation befinden sich die Schulen auch in der Bildungstransformation. Deshalb setzt die Grundschule Moorrege auch auf „VR-DIGICATION“, um ihre Schülerinnen und Schüler früh mit den neuen Materialien vertraut zu machen und ihnen ein forschendes Lernen zu ermöglichen. Das moderne Lernmaterial des Portfolios umfasst Themen wie Elektrotechnik, Programmierung, Sensorik, Robotik und Nachhaltigkeit. Mit „VR-DIGICATION“ möchte die VR Bank in Holstein die Schulen nach ihrem individuellen Stand und Bedarf mit hochwertigen MINT-Lernmaterialien ausstatten, um Begeisterung zu wecken und Hürden abzubauen. Fachlehrkräfte haben oft kaum Möglichkeiten, praktische Projektumsetzungen anzubieten und sind teilweise gezwungen, Lernmaterialien eigenständig zur Schule zu bringen.

„Mit „VR-DIGICATION“ möchten wir den Schulen die benötigte Unterstützung bieten und einen attraktiveren Unterricht ermöglichen, der das praktische Erforschen und Entdecken zu einem ganz persönlichen Erlebnis macht“, erläutert Andreas Jeske, Vorstand der VR Bank in Holstein.

Die VR Bank in Holstein hat bis heute elf Schulen in ihrem Geschäftsgebiet gefördert. Im Falle der Grundschule Moorrege wurde in 12 MatataLabs mit Ergänzungen sowie in 5 Bausätze für programmierbare Fahrzeuge investiert. Die stellv. Schulleitung Gunn-Inger Kohrs präsentierte mit der 4. Klasse den Einsatz der neu erworbenen Ausstattung. Die jungen Schülerinnen und Schüler mussten anhand einer gestellten Aufgabe den Miniroboter dazu bringen, den vorgegeben Weg zu fahren.

So werden fast spielerisch notwendige kognitiven Eigenschaften entwickelt, um komplexe Zusammenhänge zu verstehen und abstrakte Regeln abzuleiten. „Die Klasse 4 hat damit schon mehrmals gearbeitet

und das MatataLab sogar schon mal Paten in der Klasse 1 vorgestellt, so einfach funktioniert das mit dem Programmieren lernen“, sagt stellv. Schulleiterin Kohrs.

„Wir sind stolz darauf, dass mit der Förderung „VR-DIGICATION“ durch die VR Bank in Holstein auch in Moorrege ein Beitrag zur modernen Bildung geleistet wurde und freuen uns über die positiven Rückmeldungen von Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern“, so Bürgermeister Wolfgang Balasus während des Besuchs.

Auch in Zukunft werden wir unser Bestes geben, um den Fachlehrkräften, Kindern und Jugendlichen eine hochwertige Bildung zu ermöglichen.“, so Augustin.

Die Förderung von „VR-DIGICATION“ durch die VR Bank in Holstein soll weiter fortgesetzt werden.



Timo Schwarz, Vorstand im Schulverein und **Gunn-Inger Kohrs**, stellv. Schulleitung (hinten von links) freuten sich zusammen mit dem Bürgermeister von Moorrege, **Wolfgang Balasus** (hinten, ganz rechts) über die tolle Förderung durch „VR-Digication“ in Höhe von 10.000 Euro. **Uwe Augustin** und **Andreas Jeske**, Vorstand der VR Bank in Holstein (beide mittig) brachten den Spendenscheck zum PR-Termin mit. Zuvor führte die 4. Klasse den Besuchern vor, wie so ein MatataLab funktioniert und programmierten ihre Miniroboter, die eine vorgegebene Strecke abfahren sollten.



Vorbereitungen für die Programmierung des Miniroboters....



Mit diesen bunten Chips wird die Programmierung für den richtigen Weg über die Karte gelegt – ohne die roten Hindernisse zu rammen.