

Lydia KLINKENBERG, Ministerin für Bildung, Forschung und Erziehung

Sitzung des Ausschusses III vom 09. Juni 2022

Frage Nr. 1045 von Herrn KRAFT (CSP) an Ministerin KLINKENBERG

Thema: **Videospiele pädagogisch nutzen**

Es gilt das gesprochene Wort!

Frage

Videospiele stellen nicht nur Eltern, sondern auch pädagogische Fachkräfte vor Herausforderungen.

Die Frage, wie digitale Spiele pädagogisch genutzt werden können, stand in einem kürzlich in St. Vith stattgefundenen Seminar unter dem Titel „Gambling – Chancen und Grenzen“ im Mittelpunkt.

Hierzu meine Fragen:

1. Welche Erkenntnisse zieht die DG-Regierung aus diesem international besuchten Seminar?
2. Wie wird das Thema Videospiele künftig in unseren Schulen berücksichtigt?

Antwort

Sehr geehrte Frau Vorsitzende,
sehr geehrter Kolleginnen und Kollegen,

zunächst möchte ich an dieser Stelle eine kleine Korrektur anbringen. Der Titel des vom Jugendbüro im St. Vither Triangel organisierten zweitägigen Seminars, das im Mai stattgefunden hat, hatte den Titel „Gaming – Chancen und Grenzen“ und nicht „Gambling“ wie es Herr Kraft in seiner Frage formuliert hat. „Gambling“ bedeutet Glücksspiel und hat in den Schulen in der Deutschsprachigen Gemeinschaft keinen Platz. Als „Gaming bzw. Gamification“ wird die Anwendung spieltypischer Elemente in einem spielfremden Kontext bezeichnet. Durch die Integration dieser spielerischen Elemente soll im Wesentlichen eine Motivationssteigerung der Schüler erreicht werden.

In den ostbelgischen Schulen ist „Gamification“ ein sehr häufig angewendetes Instrumentarium. In der Grund- und Sekundarschule kommen Lern-Apps zum Einsatz, die Elemente der „Gamification“ beinhalten. Ein breites Angebot dieser Lern-Apps finden Lehrkräfte auf der Internetseite der Fachberatung Medien der AHS. In regelmäßig angebotenen Weiterbildungen der AHS und in pädagogischen Tagungen werden die Lehrpersonen über Lern-Apps, Lern-Spiele (so genannte Serious Games) und neue Angebote im Bereich „Gamification“ informiert und lernen, diese im Unterricht einzusetzen.

In vielen pädagogischen Portalen ist „Gamification“ ein wichtiger Bestandteil, der fächerübergreifend zur Anwendung kommt. So befinden sich beispielsweise auch auf

der Internetseite der Bundeszentrale für politische Bildung in den vielfältigsten Bereichen wie Politik, Geografie, Geschichte, Nachhaltigkeit, Klimawandel, Europa usw. Lernspiele, Quizze und Apps mit spielerischen Elementen und Selbstlernkontrollen. Diese Internetseite wird in den ostbelgischen Schulen rege genutzt.

Das zweitägige Seminar „Gaming – Chancen und Grenzen“ wurde in Zusammenarbeit mit dem Ministerium der Deutschsprachigen Gemeinschaft, dem Verein E-Sports East Belgium und den Medienwelten ermöglicht. Die Ergebnisse und Erfahrungen rund um die sogenannten „Serious Games“ fließen auch in die pädagogische Arbeit der verschiedenen Akteure mit ein. Die Fachberatung Medien der AHS wird auch künftig Weiterbildungen zur Förderung authentischer und motivierender Lernerlebnisse mithilfe neuer Medien anbieten.

Ich danke Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit.