

## **Frage Nr. 1572 von Herrn MERTES (VIVANT) an Ministerin KLINKENBERG zu „Zocken macht Schule“**

Laut GrenzEcho-Bericht vom 2. Januar 2024 hat ein Lehrer am César-Franck-Athenäum in Kelmis in den letzten vier Jahren erfolgreich Videospiele als Lehrmittel in seinen Unterricht integriert.<sup>1</sup> Durch die Verwendung von, laut Lehrer, historisch basierten Computerspielen wie "Minecraft", "Assassin's Creed", "Battlefield" und "Wolfenstein" versucht er, Schülern auf innovative Weise Wissen in Fächern wie Geschichte, Erdkunde, Wirtschaftswissenschaften und Informatik zu vermitteln. Die Lehrperson betont die positiven Aspekte dieser Methode, darunter die Förderung des logischen Denkens, die Entwicklung von Problemlösungsfähigkeiten und die Steigerung der Motivation der Schüler.

Jedoch zeigt ein Leserbrief im GrenzEcho vom 8. Januar 2024 eine andere Perspektive auf.<sup>2</sup> Der Verfasser, ein pensionierter Lehrer, kritisiert die Verwendung von Videospiele im Unterricht, insbesondere die potenziell gewalttätigen Szenen in einigen Spielen.

Dieser Standpunkt wird zusätzlich durch wissenschaftliche Studien gestützt, die einen Zusammenhang zwischen Videospiele und schlechten Schulleistungen aufzeigen. Es wird betont, dass Schüler, die weniger oder gar nicht spielen, tendenziell bessere Noten erzielen. Der Leserbrief warnt vor einer Vernachlässigung traditioneller Lehrmethoden und hebt die möglichen negativen Auswirkungen von Videospiele auf die schulische Leistung hervor.

Dazu lauten meine Fragen an Sie wie folgt:

1. Wie bewerten Sie als Bildungsministerin den Einsatz von Videospiele im Unterricht?
2. Studienergebnisse zeigen, dass Schüler, die weniger oder gar nicht spielen, tendenziell bessere Noten erzielen. Beabsichtigen Sie, Schulen, Lehrer und Eltern über diese Erkenntnisse aufzuklären?
3. Hat die DG-Regierung Möglichkeiten, insofern der politische Wille vorhanden wäre, die Nutzung von Videospiele als Lehrmethode einzuschränken bzw. ganz zu verhindern?

Antwort der Ministerin

Sehr geehrte Frau Vorsitzende,  
sehr geehrte Kolleginnen und Kollegen,

der Einsatz von Videospiele im Unterricht kann durchaus pädagogisch wertvoll und sinnstiftend sein, sofern er vernünftig gestaltet und auf pädagogische Ziele abgestimmt ist. Bewusst ausgewählte Spiele können einen positiven Beitrag zur Entwicklung kognitiver Fähigkeiten wie Problemlösung, kritisches Denken und strategische Planung leisten. Eine entscheidende Voraussetzung dabei ist, dass die Spiele klar auf die definierten Lernziele ausgerichtet sind und somit einen Beitrag zur Kompetenzerreichung der Lernenden leisten.

<sup>1</sup> [https://zeitung.grenzecho.net/#GrenzEcho/web,2024-01-02,ALLE|GE\\_TAGESZEITUNG,2024-01-02,ALLE,1|6](https://zeitung.grenzecho.net/#GrenzEcho/web,2024-01-02,ALLE|GE_TAGESZEITUNG,2024-01-02,ALLE,1|6)

<sup>2</sup> [https://zeitung.grenzecho.net/#GrenzEcho/web,2024-01-08,ALLE|GE\\_TAGESZEITUNG,2024-01-08,ALLE,1|2](https://zeitung.grenzecho.net/#GrenzEcho/web,2024-01-08,ALLE|GE_TAGESZEITUNG,2024-01-08,ALLE,1|2)

Durch den Einsatz speziell entwickelter Spiele können fachspezifische Inhalte wie beispielsweise das Simulieren von historischen Ereignissen oder das Veranschaulichen wissenschaftlicher Konzepte vermittelt werden. Dies kann dazu beitragen, den Unterricht aufzulockern und das Verständnis für komplexe Themen zu vertiefen.

Es ist jedoch von entscheidender Bedeutung, dass der Einsatz von Videospiele in einem vertretbaren zeitlichen Umfang erfolgt und nicht zu Lasten anderer wichtiger Lerninhalte oder der effizienten Nutzung der Unterrichtszeit geht. Die Integration von Videospiele sollte daher gut durchdacht und in den Gesamtunterrichtsplan eingebettet sein.

Bislang gibt es von Seiten der Regierung keine Pläne, eine Aufklärungsoffensive zu starten oder den Einsatz von Videospiele im Unterricht komplett zu untersagen, was schon aufgrund der pädagogischen Freiheit der Lehrpersonen nicht möglich ist. Es bleibt jedoch zu betonen, dass Schulen und Lehrpersonen eine Verantwortung tragen, nur pädagogisch wertvolle, zielführende und altersentsprechende Videospiele auszuwählen und einzusetzen, diese müssen selbstverständlich frei von unangemessenen Inhalten sein.

Ein ausgewogener Ansatz, bei dem pädagogische Inhalte im Mittelpunkt stehen und verschiedene Lehr- und Lernmethoden – sowohl analog als auch digital – zum Einsatz kommen, ist dabei von besonderer Bedeutung. Auf traditionelle Lehr- und Lernmethoden sollte daher auf keinen Fall verzichtet werden, sondern diese sollten mit innovativen digitalen Ansätzen kombiniert werden.

Ich danke Ihnen für Ihre Aufmerksamkeit.