Bitkom e.V. |

Deutliche Mehrheit für digitale Lernspiele in der Schule

- **Zwei von drei Deutschen befürworten den Einsatz im Unterricht**
- **Auch die Generation 65-Plus zeigt sich aufgeschlossen**
- **Sogenannte Serious Games vermitteln Lernstoff auf spielerische Art**

Berlin, 30. Januar 2017 - Knapp zwei von drei Bundesbürgern (64 Prozent) finden es sinnvoll, den Schulunterricht mit digitalen Spielen am Computer oder Tablet zu ergänzen. Das hat eine repräsentative Umfrage im Auftrag des Digitalverbands Bitkom ergeben. „Sogenannte Serious Games vermitteln auf spielerische Art Wissen und Fertigkeiten aus den verschiedenen Fächern", sagt Timm Lutter, Bitkom-Bereichsleiter für Consumer Electronics und Digital Media. „Damit sind sie gut für den Einsatz in der Schule geeignet und bieten eine sinnvolle Ergänzung zu bestehenden Unterrichtsmethoden. Für Fächer wie Mathematik oder Chemie werden viele Spiele sogar auf Basis bestehender Lernpläne entwickelt."

Laut Umfrage zeigt sich auch die ältere Generation aufgeschlossen, wenn es um den Einsatz digitaler Spiele an Schulen geht. Während 70 Prozent der 14- bis 29-Jährigen deren Nutzung befürworten, sind es in der Generation 65 Plus immerhin noch 61 Prozent. Unter den 30- bis 49-Jährigen und den 50- bis 64-Jährigen sind es jeweils 63 Prozent. Lutter: „Digitales Lernen entspricht der Lebenswelt der Schüler und Serious Games sind für Schüler und Lehrer gleichermaßen ein Gewinn." Tatsächlich scheitert der Einsatz digitaler Lehrmethoden weniger an der Motivation der Lehrenden, als an der mangelnden Technik in den Klassenräumen. In einer Lehrerbefragung des Bitkom im Januar 2016 gaben 43 Prozent der Pädagogen an, dass sie gerne häufiger digitale Medien im Unterricht einsetzen würden. Dies scheitere aber daran, dass an ihrer Schule die entsprechenden Geräte fehlen.

Hinweis zur Methodik: Grundlage der Angaben ist eine repräsentative Befragung, die Bitkom Research durchgeführt hat. Dabei wurden im November 1007 Personen ab 14 Jahren in Deutschland befragt.

Kontakt

Merle Wiez
Pressereferentin
Telefon: +49 30 27576-274
E-Mail: m.wiez@bitkom.org
Download Pressefoto

Dr. Sebastian Klöß
Leiter Märkte & Technologien
Download Pressefoto
Nachricht senden

Direktlink: ***https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Deutliche-Mehrheit-fuer-digitale-Lernspiele-in-der-Schule.html***