

Lerngames sollen Buben in der Schule helfen

Digitalisierung Knaben geraten in der Schule gegenüber Mädchen häufiger ins Hintertreffen – gleichzeitig lernen sie motivierter mit digitalen Tools. Können Lern-Apps helfen, den Leistungsrückstand aufzuholen? Ein Besuch im Klassenzimmer.

Sabrina Bundi

«Ja», «ja» und «ja». Unisono antworten Alain, Loris und Manuel aus der sechsten Klasse von Selzach im Kanton Solothurn auf die Frage, ob ihnen das Lernen mit Apps und Plattformen wie beispielsweise «Anton» oder «Quizlet» mehr Spass macht als das Aufschlagen eines Buchs. Zahlreiche Buben in ihrem Alter würden gleich antworten. «Vor allem Buben zwischen 12 und 16 sind motivierter, wenn sie mit digitalen Lehrmitteln lernen können», sagt Bildungsforscher Stefan Wolter. Er hat den Bildungsbericht 2026 verfasst, die grosse Übersicht über das Bildungsland Schweiz. Wolter weist darauf hin, dass die Knaben in diesem Alter in vielen Fächern in der Tendenz von den Mädchen abgehängt werden.

Element der «Gamification»

Kann man also aus dem Bericht herauslesen, dass Buben mit mehr digitalem Lernen mit den Mädchen gleichziehen könnten? Werden digitale Lehrmittel noch zu wenig eingesetzt?

Alain: «Bei uns in der Klasse sind die Mädchen nicht besser als die Buben.»

Loris: «Jemand ist halt besser im Turnen, jemand anderes im Deutsch.»

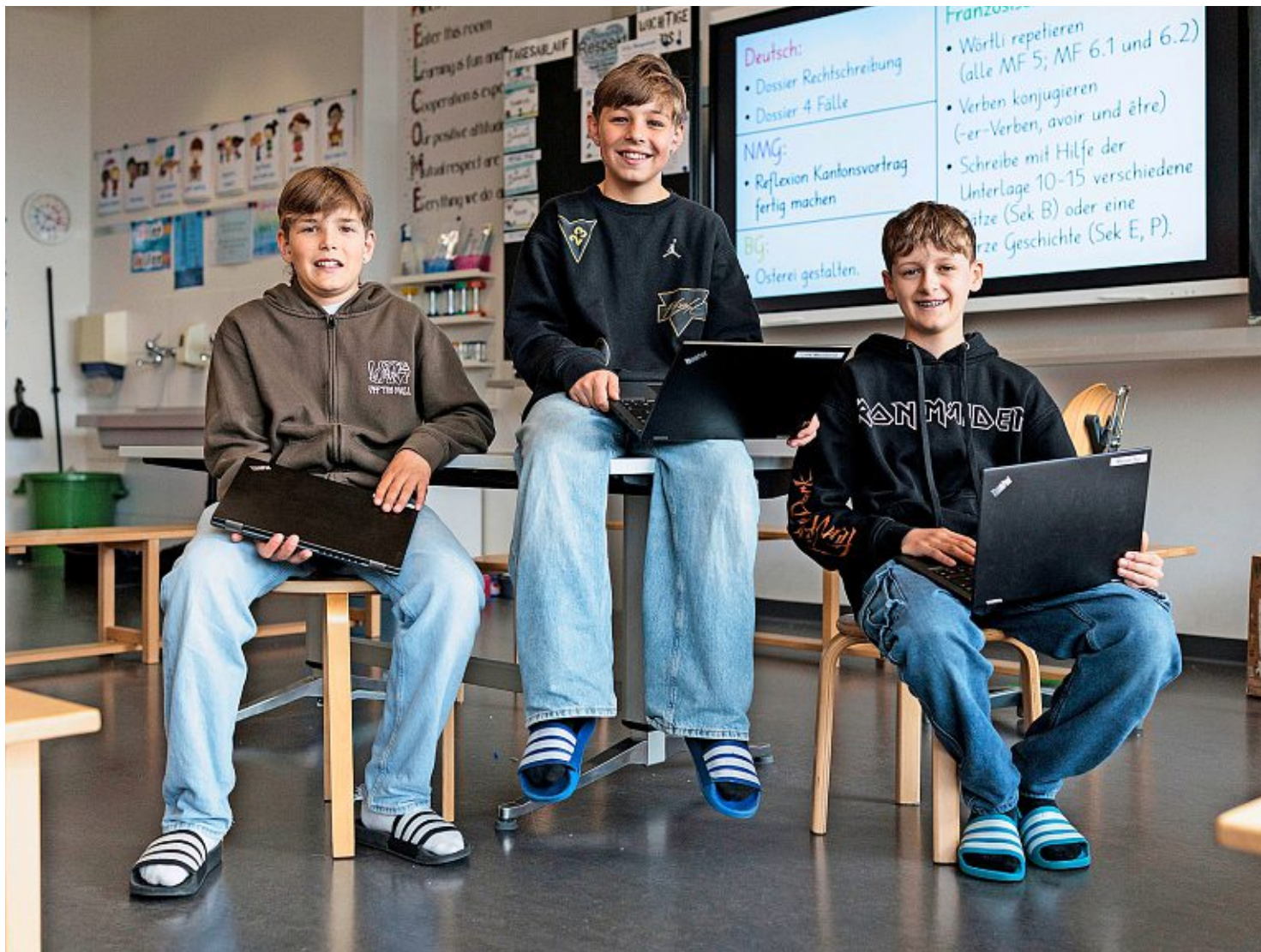
Manuel: «Und es gibt auch Mädchen, die gern gamen.»

Sagen die drei 12-jährigen Knaben. Sie freuen sich zwar, wenn sie von der Lehrerin die Anweisung bekommen, dass sie ihren Schullaptop aus dem Pult nehmen dürfen – aber nicht in jedem Fach.

Alain: «Für das Fach Natur, Mensch und Gesellschaft gibt es keine guten Apps, mit denen wir das lernen können, was wir dann für die Prüfungen wissen müssen.»

Loris: «Manche Apps werden auch schnell langweilig. Eine ist etwa ein Autorennen, bei dem man anderen Autos ausweichen muss, und alle paar Sekunden muss man zusätzlich Matheaufgaben lösen. Das macht keinen Spass, wenn das Spiel immer wieder unterbrochen wird.»

Manuel: «Für Französisch und Englisch finde ich die Lern-Apps



Die Sechstklässler Alain, Loris und Manuel (v.l.) lernen gern mit Lerngames – aber nicht in jedem Fach. Fotos: Christian Pfander

super. So höre ich genau, wie ich das Wort sagen muss, und wenn ich es falsch schreibe, wird es sofort korrigiert.»

Alain: «Ausserdem kann man gegeneinander Franz-Wörter lernen. Das gefällt mir.»

Manuel: «Mir auch.»

Loris: «Mir auch.»

Die drei Selzacher Buben messen sich also gern untereinander.



Fabienne Cosandey unterrichtet die sechste Klasse in Selzach SO.

Die Konkurrenz ist ein Element der «Gamification» der Schule. Das könne motivieren, aber auch frustrieren, sagt der Medienpädagoge Philippe Wampfler: «Bei zu viel Konkurrenz kann es auch auf einmal nur noch darum gehen, den besten Highscore zu erreichen.» Oder umgekehrt: «Dass Kinder sich dann einfach gelangweilt durch die Aufgaben klicken.» Auch gibt es Spiele, in denen Kinder für richtige Antworten Münzen oder Sterne erhalten, mit denen sie dann beispielsweise den eigenen Avatar ausstatten können. Suchtpotenzial?

Loris: «Am Anfang ist das noch ganz spannend. Aber irgendwann wird es ein bisschen langweilig.»

Alain: «Und so gut sind diese Spiele nicht, dass man davon süchtig werden könnte. Also klei-

nere Kinder vielleicht schon. Aber wir nicht.»

Manuel: «Mit «Minecraft» oder so sind diese Spiele nicht zu vergleichen.»

Digital und analog

Laut Medienpädagoge Wampfler hilft eine gute Begleitung der Lehrkraft, nicht in die Spielefallen zu tappen. Fabienne Cosandey, die Lehrerin von Manuel, Loris und Alain, macht das so: «Ich frage immer wieder ab, was sie denn nun gelernt haben.» Auch sie stellt fest: «Manche Kinder lernen digital besser und sind richtige Cracks. Andere lassen sich schnell ablenken, wenn etwa Nachrichten auf dem Bildschirm aufploppen.»

Auf Lern-Apps verzichten möchte sie aber nicht mehr: «Ge-

rade was das Lernen von Sprachen angeht, sind diese Apps toll.» Ein weiterer Vorteil sei, dass alle Kinder gleichzeitig ihrem Niveau entsprechend lernen könnten, «ohne dass die anderen gleich sehen, dass der oder die vielleicht eine einfachere Aufgabe bekommen hat». Für die Lehrerin ist entscheidend, dass die Mischung zwischen digital und analog gesund ist. Denn: «Später müssen sie auch mit beidem umgehen können.»

Manchmal überlässt sie auch den Kindern die Wahl: «Ich zeige allen, wie sie Karteikarten machen können. Aber wenn jemand die Wörter mit der App besser lernt, darf er das. Am Schluss müssen es einfach alle können.»

Auch Philippe Wampfler will nicht in die alte Welt zurück:

«Viele Apps sind reich an Visualisierungen, fördern das mathematische Denken oder regen an, beispielsweise spannende geometrische Konstruktionen zu machen.» Die Basis dafür sei, zuerst das Geodreieck und den Zirkel in die Hand zu nehmen.

«Sehr dosiert eingesetzt»

Der Bildungsbericht zeigt, dass ein Trend zu mehr Digitalisierung an den obligatorischen Schulen erkennbar ist, dass aber die Nutzung der digitalen Geräte insgesamt nicht sehr intensiv ist und in den letzten Jahren nur geringfügig zugenommen hat. In Stefan Wolters Worten: «In der Schweiz werden die digitalen Lehrmittel noch sehr dosiert eingesetzt.» Geschätzt sind rund 80 Prozent der Lehrmittel analog oder hybrid – also auf Papier mit digitalen Elementen. Rund 20 Prozent sind voll digital.

Für private Zwecke werden Geräte deutlich öfter hervorgehoben: 3 Prozent der Schülerinnen und Schüler nutzen das Smartphone in der Schule, 80 Prozent zu Hause.

Wampfler bezweifelt, dass Lern-Apps allein den Rückstand von Knaben beseitigen würden: «Die Ursachen für Unterschiede beim Niveau sind komplex. Wirklich ändern würde sich wohl nur etwas, wenn die Leistungserhebung wie Prüfungen auch die Arbeit in digitalen Lernumgebungen erfassen würde.»

Auch Cosandey ist kritisch: «Ich glaube, der Lernerfolg mit digitalen Medien hängt vom Lerntyp ab. Mein ältester Sohn beispielsweise drückt sich alle Texte aus, die er im Gymi in digitaler Form bekommt, damit er auf dem Papier seine Notizen machen kann und den Überblick behält.»

Wolter sagt: «Ob digitale Mittel stärker zum Einsatz kommen sollten, würde ich jetzt nicht sagen wollen, aber der Umstand, dass Buben mit digitalen Hilfsmitteln beim Lernen mehr Spass haben, zeigt, dass wir den Buben ein Motivationselement wegnehmen würden, wenn wir wieder auf analog umschalten würden.»

Und was sagen Loris, Alain und Manuel? «Lernen soll lernen bleiben. Gamem gamen.»