Lern-Apps belohnen fleißige Kinder mit Spielen

Sogenannte Lern-Apps versuchen, Schülern den Unterricht mit digitalen Belohnungen, zum Beispiel Computerspielen, zu versüßen. Ist das sinnvoll oder macht es süchtig?

VON ANJA SOKOLOW

Zuerst die Schulaufgaben und dann zur Belohnung ein Spiel: Viele Lern-Apps verwenden Computerspiele als Belohnung. Einige Eltern und Experten sehen das kritisch. Werden die Jüngsten so zum Spielen verleitet und lernen nur noch mit Belohnung? FOTO: ROLF VENNENBERND/DPA

BERLIN (dpa) Matheunterricht oder Deutsch am Computer – schon vor der Pandemie waren Lern-Apps für Schüler eine Ergänzung zur Schule. In der Corona-Zeit wurden sie mitunter zum Unterrichtsersatz. „Als die Schulen von heute auf morgen geschlossen wurden, war ‚Anton' für mich die Rettung", sagt eine Grundschullehrerin aus Berlin-Neukölln über die in Berlin entwickelte App.

Schüler können damit zu Hause Aufgaben erledigen, die ihnen die Lehrer zugewiesen haben. Vielen macht das Lernen mit der App Spaß, denn für gelöste Aufgaben gibt es Belohnungen in Form von virtuellen Münzen, mit denen Computerspiele gespielt oder virtuelle Figuren eingekleidet werden können.

Doch manche Eltern zweifeln an dem Belohnungssystem. „Mein sechsjähriger Sohn hatte noch nie etwas mit Computerspielen zu tun. Ausgerechnet durch den Heimunterricht hat er angefangen, Asteroiden abzuballern. Muss das sein?", fragt sich eine Berliner Mutter. Ein Vater hält es für bedenklich, Kinder ständig zu belohnen. „Lernen sie nicht von selbst gern?", fragt er.

Grundsätzlich sei alles positiv, was Kinder dazu bringe, sich auch außerhalb des Unterrichts mit Schulthemen zu beschäftigen, sagt der Präsident des Deutschen Lehrerverbandes, Heinz-Peter Meidinger. „Spiele sind allerdings kein Motivator, der Kinder dazu bringt, von sich aus zu lernen."

Der Gedanke, Lernen und Spielspaß zu verknüpfen, möge clever erscheinen, sagt Christian Groß, Sprecher des Fachverbandes Medienabhängigkeit. Er kritisiert: „Kindern, die sowieso Computerspiele mögen, wird der Einstieg erleichtert." Sie bekämen das Gefühl, dass das Spielen normal sei, schließlich komme der Anreiz aus der Schule und könne deshalb nicht schlecht sein.

„Es sind einfache Mini-Spiele, die wir anbieten", sagt David Hörmeyer, Geschäftsführer der Berliner Firma Solocode, die die Software Anton entwickelt hat. Viele Spiele förderten die Konzentration und seien didaktisch wertvoll. „Wenn Kinder richtig zocken wollen, dann machen sie das nicht bei ‚Anton'", argumentiert Hörmeyer. Aus seiner Sicht sind die Spiele eher ein kleiner Anreiz, der nicht für alle gleich interessant sei. Manche Kinder interessierten sich nicht dafür.

> **„Spielerisches Lernen kann hilfreich sein, und man lernt oft schneller und besser."**
> **Christian Groß**
> Sprecher des Fachverbandes Medienabhängigkeit

Auch andere Lernprogramme funktionieren mit Belohnungen. „Duolingo" verspricht: „Verdiene virtuelle Münzen, schalte neue Level frei und verbessere deine Sprachkenntnisse, während du neue Wörter, Ausdrücke und Grammatik meisterst." Bei der App Kekula können Kinder digitale Taler sammeln, die sie dann gegen Youtube-Videos einlösen können. Und die App Scoyo verspricht unter anderem Münzen als Belohnung und zum Tausch gegen virtuelle Figuren oder Bastelbögen, Ranglisten und Wasser-Schlachten, die für gute Laune sorgen sollen.

„Jemand, der aus Interesse und Freude lernt, wird schnell darauf trainiert, für die Belohnung zu lernen", sagt Suchttherapeut Groß. Wenn es die Belohnung später nicht mehr gebe, könne das Frust erzeugen und im schlimmsten Fall sei man nicht mehr bereit, zu lernen.

„Da wäre es sinnvoller, Talente und Begeisterung zu fördern ohne eine ständige und sofortige Belohnung", sagt Groß.

Die Entwicklung der Anton-App wurde vom Europäischen Fonds für regionale Entwicklung EFRE sowie durch die Berliner Senatsverwaltung für Wirtschaft mitfinanziert. Laut der Verwaltung ist sie eine der meistgenutzten Lern-Apps. Nutzerzahlen veröffentliche das Unternehmen aber nicht. Lehrerverbandspräsident Meidinger schätzt, dass mehrere Tausend Schulen mit „Anton" arbeiten. Er wünsche sich eine wissenschaftliche Bewertung der App, zumal die Entwicklung mit öffentlichen Mitteln gefördert wurde. Laut Hörmeyer sind Studien in Planung und Arbeit.

„Wir bekommen mehr positive als negative Rückmeldungen", sagt Hörmeyer. Und wenn Lehrkräfte oder Eltern die Spiele kritisch sehen, gebe es die Möglichkeit, sie abzustellen. „Manche Eltern berichten, dass ihre Kinder beim Lernen mit der App sehr motiviert sind. Hätten wir mehrheitlich negative Rückmeldungen bekommen, hätten wir den Spiele-Bereich entfernt."

Auch die Lehrer hätten einen Blick darauf und könnten beurteilen, ob die Spiele ablenkend oder motivierend seien, ist Hörmeyer überzeugt. Die Neuköllner Lehrerin jedenfalls hat nichts dagegen: „Das Belohnungssystem mit dem Computerspiel ist sicherlich motivierend."

„Spielerisches Lernen kann hilfreich sein, und man lernt oft schneller und besser", sagt Christian Groß. Er halte es aber für sinnvoller, Computerspiele zu entwickeln, in denen man sich in verschiedenen Lernwelten bewegen muss. So sei gleich klar, dass die Software ein Spiel sei, bei dem man lernen könne.

„Wir erwarten, dass nach den Schulöffnungen weniger digital gelernt wird", sagt Hörmeyer. Er glaube auch nicht, dass es das Richtige sei, den ganzen Tag vor dem PC zu sitzen. „Wir stellen die App nicht zur Verfügung, um die Schule zu ersetzen. Sie ist eine sinnvolle Ergänzung zu dem, was der größte Wert an der Schule ist, der Kontakt unter den Schülern und den Lehrkräften", erklärt Hörmeyer.

Die Berliner Mutter hat diese Erfahrung schon gemacht. Seit dem Start des Unterrichts nach dem Lockdown hat sich bei ihr die Lage entspannt. Es gibt keine Diskussionen mehr um PC-Spiele: „Nach zwei Monaten ohne ‚Anton' und mit Wechselunterricht fragt er nicht mehr nach Spielen."

Digitale Kunstwerke teuer versteigert

NEW YORK (afp) Im Auktionshaus Sotheby's ist das erste je geschaffene digitale NFT-Kunstwerk versteigert worden. NFT steht für Non-Fungible Token, also ein virtuelles Gut, das einmalig und nicht austauschbar ist. Unter den Hammer kam die Animation „Quantum" des New Yorker Künstlers Kevin McCoy. Sie brachte einen Erlös von umgerechnet 1,2 Millionen Euro. Versteigert wurde auch ein weiteres NFT-Kunstwerk: Die pixelige Digital-Figur „Cryptopunk 7523" erzielte bei der Auktion 11,7 Millionen Euro. Sie wurde so zum bislang zweitteuersten NFT-Kunstwerk.

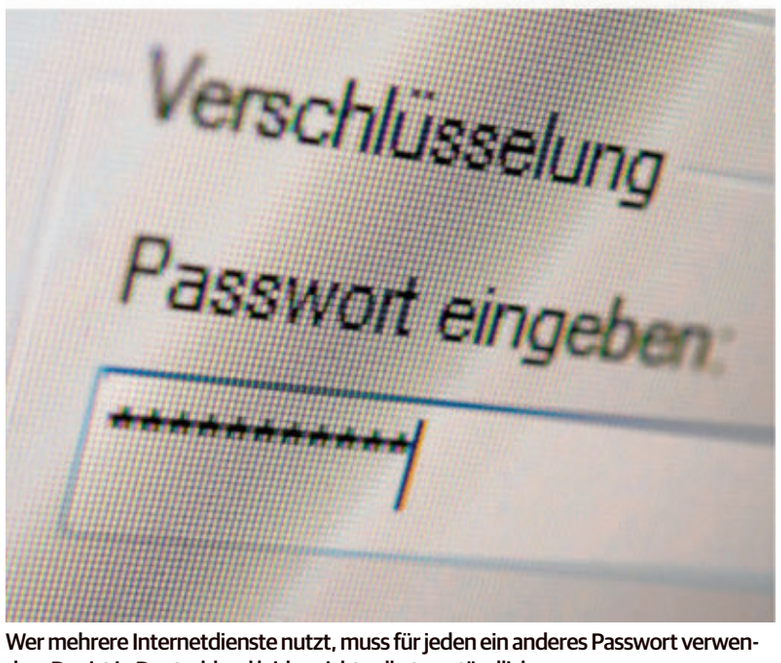
„Quantum" von Kevin McCoy hatte bereits 2014 eine der NFT-Technologie vergleichbare Zertifizierung erhalten und gilt deshalb als erstes Kunstwerk dieser Art. Geprägt wurde der Begriff NFT aber erst drei Jahre später.

Bei Passwörtern regiert der Leichtsinn

KARLSRUHE (afp) Menschen in Deutschland sind laut einer repräsentativen Studie des Marktforschungsinstituts Bilendi zu leichtsinnig beim Umgang mit ihren Passwörtern. 61 Prozent der Befragten verwenden dasselbe Passwort für mehrere (55 Prozent) oder sogar alle (sechs Prozent) Online-Dienste.

Inzwischen ist ein Drittel der Menschen in Deutschland bei bis zu 20 Online-Diensten mit Benutzername und Passwort registriert. Bereits jeder fünfte Internetnutzer ist Opfer eines Passwortdiebstahls geworden.

„Wer dasselbe Passwort für mehrere Dienste verwendet, riskiert den Verlust oder Diebstahl persönlicher Daten", erklärt Jan Oetjen, Geschäftsführer des Mailanbieters Web.de. „Um die eigenen Onlinekonten zu schützen, sollte man für jeden Dienst ein starkes, einzigartiges Passwort erstellen und, wenn möglich, die Zwei-Faktor-Authentifizierung aktivieren."



Wer mehrere Internetdienste nutzt, muss für jeden ein anderes Passwort verwenden. Das ist in Deutschland leider nicht selbstverständlich. FOTO: ANDREA WARNECKE/DPA

Berichte über Hacks und Datenlecks sorgten aber auch für mehr Problembewusstsein bei den Nutzern. 53 Prozent änderten das eigene Passwort nach Medienberichten zu solchen Sicherheitslücken. Ein Viertel geht laut Umfrage noch weiter und ändert zusätzlich Passwörter bei anderen Diensten.

Den höchsten Wert auf ein sicheres Passwort legen die meisten Nutzer beim Online-Banking (88 Prozent), beim Online-Bezahlen (71 Prozent) und bei der persönlichen E-Mail-Adresse (50 Prozent).

Bei der Erstellung der Passwörter werden die Menschen zunehmend kreativ: 80 Prozent nutzen mittlerweile Sonderzeichen, im Vorjahr waren es 73 Prozent. Jeder zwölfte Nutzer verwendet außerdem Leerzeichen. Die überwiegende Mehrheit (82 Prozent) hält sich an die von Experten empfohlene Länge von Passwörtern. Nur jeder sechste nutzt bei der Erstellung von Passwörtern persönliche Daten wie Geburtsdatum oder Spitznamen.

Die beliebteste Methode beim Erstellen von Passwörtern bleiben Phantasiewörter. 26 Prozent der Befragten denken sich ihre Passwörter aus.

Wie werden die Passwörter verwahrt? 33 Prozent der Befragten verlassen sich auf ihr Gedächtnis. Weitere 27 Prozent notieren Passwörter auf einem Zettel. Nur gut jeder Zehnte verwendet eine spezielle Passwort-Manager-Software.

Für die Studie befragte Bilendi im Mai 1000 Internetnutzer in Deutschland.

Produktion dieser Seite:
Markus Renz
Peter Bylda

Treffpunkt

▶ Kontaktbörse

Reges Paar (w/m) in den Sechzigern wünscht sich gleichgesinntes Paar für aufregende Stunden. ✉ Z 125522 SZ, 66103 Sbr.

▶ Er sucht sie

Flotter 55-jähriger Krebsmann, lebensfroh und junggeblieben, sucht eine sympathische, nette sie für gemeinsame Unternehmungen, zum Verlieben und vielleicht für eine dauerhafte, liebevolle Beziehung mit viel Herz, Treue und Ehrlichkeit. Ich bin 184 cm groß, schlank, NR und wohnhaft in Homburg/Saar. Mit oder ohne Bild - freue mich auf deine Antwort! ✉ unter Chiffre 1028616 SZ, 66103 Sbr.

Bodenständiger, reisefreudiger, aktiver Rentner sucht mobile, alleinstehende Partnerin, NR, bis Ende 70, ✉ unter Chiffre 1028654 SZ, 66103 Sbr.

Jungbl. 72-Jähriger, gutes, jugendliches Aussehen, 1,70 groß, sportlich, schlank und humorvoll, sucht auf diesem Wege für die nächsten 50 Jahre eine Lebenspartnerin, sportlich, gute Figur, bodenständig, 60-62 Jahre. Wenn Sie wie ich auch Erfahrung im Camping (Wohnwagen) mitbringen, wäre das schon schön. Dann müsste nur noch die Chemie stimmen. ✉ unter Chiffre 1028664 SZ, 66103 Sbr.

Junger Mann, 54/180/120 kg, braune Haare, gepflegte Erscheinung, sucht eine nette, liebe Frau, gerne auch mollig, für eine Beziehung; kein whats app. Bitte Handy-nr. angeben, Raum Saarpfalz; ✉ unter Chiffre 1028650 SZ, 66103 Sbr.

Zusammen Spaß haben, wandern, Rad-/Tagestouren, bummeln, entdecken, Natur, Garten u.v. mehr. Bin 65, schlank, mittelgroß, neugierig, jung im Denken, NR. Freue mich auf deinen aussagefähigen Brief. ✉ Z 125525 SZ, 66103 Sbr.

Alter, kleiner Wolf, einsam und verloren, möchte noch einmal des Lebens Wälder durchstreifen und wünscht sich dazu eine kluge und warmherzige Louve an seiner Seite. ✉ unter Chiffre 1028658 SZ, 66103 Sbr.

▶ Freundeskreis

Ich, 65, w, NR, ohne Partner, eher ruhig und zurückhaltend, immer noch begeisterungsfähig, möchte umgängliche und verlässliche Frau(en) zwecks Freundschaft kennenlernen. Meine Interessen sind: Gärten-Parks-Naturparadiese entdecken, Sehenswürdigkeiten besichtigen, Ausstellungen besuchen, Spaziergänge, Wanderungen, Reisen (Berge-Meer), Hotels-Restaurants-Cafes mit Ambiente, Trödelmärkte, Kartenspiele. Vielleicht findet sich die ein oder andere Gemeinsamkeit? Ich bin gespannt auf neue Begegnungen! Raum Püttl./VK/SLS von Vorteil, aber auch ganzes Saarland. ✉ unter Chiffre 1028660 SZ, 66103 Sbr.

Nette, symp. Dame (70 J.) sucht seriösen Herrn (70-75 J.) zwecks gem. Unternehm. u. zum Aufbau einer schönen, ehrl. Freundsch., Raum St. Wendel, Lebach, Schmelz. Bitte nur ernst gemeinte Zuschriften.✉ unter Chiffre 1028663 SZ, 66103 Sbr.

▶ Sie sucht ihn

Junggebliebene Sie, trotz 80, mit Herz u. Verstand, sympathisch, möchte ihr Herz verschenken an einen gebildeten Herrn, der wie ich die Musik liebt, Natur, Kunst, gute Gespräche und sich nach einer gemeinsamen Zukunft sehnt. Raum SLS. ✉ unter Chiffre 1028656 SZ, 66103 Sbr.

Raus aus der Coronazeit, bin gerade 70 J. Jung geworden und Jung geblieben. Suche einen liebevollen Herrn für gemeinsame Unternehmungen, Urlaub uvm.. Freue mich auf viele Zuschriften. ✉ unter Chiffre 1028645 SZ, 66103 Sbr.

Ält., gebild. Dame su. im Raum Saarbr. alleinst., ält. Herrn m. Führerschein f. Saarlandfahrten. Auto steht kostenfrei z. Verfüg.. Zuschr. m. Festnetzang.; ✉ unter Chiffre 1028653 SZ, 66103 Sbr.

Junggebliebene 69-jährige, schlanke Sie sucht ehrlichen, treuen Partner um gemeinsam d. Lebensabend zu gestalten. Nur ernst gemeinte Zuschriften. ✉ unter Chiffre 1028655 SZ, 66103 Sbr.

Gutaus. Sie, jünger aussehend, schl., NR, 67, 165, möchte einen noch rüstigen Herrn, schl., NR, mit gutem Benehmen, kennenlernen, Bitte m. Bild, ✉ unter Chiffre 1028662 SZ, 66103 Sbr.

„ES SAGTE"

Benjamin Franklin: „Ein wahrhaft großer Mann wird weder einen Wurm zertreten, noch vor dem Kaiser kriechen."

Attraktive Dame, 55, NR, wünscht sich einen liebevollen Partner. Du, ca. 50-60 Jahre, aktiv für Unternehmungen, wandern, Fahrrad fahren, gemeinsame Urlaube. Das Leben ist viel zu kurz und gemeinsam ist alles besser. ✉ unter Chiffre 1028651 SZ, 66103 Sbr.

66 Jahre liegen hinter mir und ich möchte noch viele schöne genießen. Ich war 40 Jahre im öffentlichen Dienst und suche einen Mann, der mit mir das Leben und die Liebe teilt.✉ unter Chiffre 1028644 SZ, 66103 Sbr.

Natürliche und sportliche Sie, 59 J., 1,65m, NR, Witwe, vorzeigbar, sucht Partner, der Spaß am wandern und Zweisamkeit hat, für gem. Zukunft. ✉ unter Chiffre 1028659 SZ, 66103 Sbr.

▶ Singletreff

W., 70, sucht Freundschaften zum Kaffee trinken, Essen gehen, (gehbeh. aber geistig fit), Kult. int., ✉ unter Chiffre 1028661 SZ, 66103 Sbr.

„SCHMETTERLINGE IM BAUCH"

Wer nichts wagt, der nichts gewinnt.

Schreiben, Leute, schreiben!
(Oder anrufen.)