

Unerlaubte Smartphone Nutzung im Unterricht!

Beitrag von „CDL“ vom 22. März 2019 12:58

[Zitat von state_of Trance](#)

Da müsste ich aber verdammt blöd und vergesslich sein, denn "digitales Spielen" würde ich sogar als eines meiner größten Hobbys bezeichnen. Auch im Studium. Wie hab ich das nur geschafft? (...)

Jo, meines auch, aber genau wie du wusste ich im Studium bereits, dass Lernprozesse einen gewissen Zeitaufwand, Wiederholungen, Verknüpfungen mit Vorkenntnissen erfordern (etc.), um nachhaltig zu sein. Insofern haben Spiele aller Art solch bewusste Lernprozesse auch nicht groß behindert. Wir reden aber von Schülern, denen je nach Alter noch nicht vollständig bewusst ist wie sie was lernen müssen um Lernprozesse möglichst effektiv zu gestalten. Wenn also die gerade gelernten Vokabeln direkt aus dem Ultrakurzzeitgedächtnis "geschoben" werden zugunsten der nächsten Fortnite-Runde oder nicht in Verbindung gesetzt werden mit relevantem Vorwissen beeinträchtigt das den Lernprozess maßgeblich. 😊 Ganz nebenbei bemerkt hat die Mehrheit meiner SuS keinen IQ über 140 samt entsprechender Gedächtnisfunktionen (in meinem Fall ein eidetisches Gedächtnis- irre praktisch, wenn es um die Entwicklung von Game-Strategien geht, aber das ist ja nicht das Thema 😄), diese müssen also durchaus etwas mehr Zeit investieren in ihre Lernprozesse, als das bei mir (oder wohl auch dir) erforderlich war.