

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Bolzbold“ vom 18. Oktober 2019 13:07

Auf Anregung hin kann die Diskussion über Sinn und Unsinn, Vorzüge und Nachteile von Gamification im Unterricht diskutiert werden.

Meine Haltung dazu habe ich nachstehend noch einmal kopiert:

Was ich viel schlimmer finde, ist das Ignorieren der negativen Auswirkungen, die die Einrichtung eines solchen Spiels bzw. des Einsatzes von Gamification im Unterricht mit sich bringt.

Zum einen wären da die Kosten, denn die Basisversion hat erstaunlich wenig Funktionen.

Zum anderen - und das ist für mich der zentrale Aspekt - enthält dieses Spiel ein Element vieler kommerzieller Handyspiele, nämlich ein süchtigmachendes Belohnungssystem.

Ich habe erhebliche Zweifel daran, dass Schüler durch "Gamification" eine höhere Lernmotivation in Bezug auf den Lerngegenstand und den Kompetenzzuwachs entwickeln. Letztlich ist es die Sucht nach dem Spiel, die wie auch zu Hause dann dazu führt, dass man seine Aufgaben bearbeitet, um anschließend zu spielen. Damit droht die häusliche Lebenswirklichkeit der Schüler nun auch zur schulischen Lebenswirklichkeit zu werden. Schule und das Leben an sich sind kein beständiges Spiel, bei dem Spaß und Belohnung an oberster Stelle stehen. Die Einführung von Gamification in den Unterricht suggeriert aber genau das.

Die eigenmächtige Einführung eines solchen Konzepts dürfte nicht nur den meisten pädagogischen Konzepten von Schulen diametral zuwiderlaufen, das sollte in meinen Augen entsprechend vorbereitet und abgestimmt sein.