

Gamification im Unterricht

Beitrag von „DeadPoet“ vom 18. Oktober 2019 16:18

<https://axelkrommer.com/2018/08/30/kur...erklaerung-ist/>

Die Seite enthält meiner Ansicht nach eine Reihe von guten Aspekten, die gegen Classcraft sprechen:

"Hier legt sich ohne jegliche inhaltliche Anbindung ein bunter digitaler Fantasy-Mantel über den traditionellen Unterricht, ohne dass sich an den herkömmlich-hierarchischen Strukturen etwas verändert.

Im Gegenteil: Der Klassenraum verwandelt sich in ein algorithmischgestütztes Belohnungs- und Bestrafungs-Panoptikum, in dem ein allmächtiger Lehrer die Schüler(innen) am Nasenring eines Punktesystems

durch die curriculare Manege zieht. *Classcraft* macht auch aus dem letzten Schüler, der sich tatsächlich für ein Fach oder ein Thema interessiert, einen fremdgesteuerten und extrinsischmotivierten Punkte-Zombie, der sein Handeln vor allem an den Elementendes Spiels ausrichtet und dem es gleichgültig ist, ob er binomische Formeln lösen, präpositionale Attribute erkennen oder sich regelkonform verhalten muss, um die nächste Belohnung zu erhalten.

Kurz: *Classcraft* ist eine didaktische Bankrotterklärung."

Für eine genauere Auseinandersetzung empfiehlt der Autor: Boelmann, Jan M. (2016): World of Classcraft als Modell der Zukunft auch für die Primarstufe? In: Abraham, Ulf/Knopf, Julia (Hrsg.): Deutsch digital. Praxis. Baltmannsweiler: Schneider. S. 128-131.

Evtl. hat jemand hier ja das Buch/Heft ...

Davon abgesehen liegt es rein in der subjektiven Entscheidungsgewalt (Willkür?) des Lehrers, ob, wann und wie viele Punkt er abzieht oder vergibt. Gerade bei so etwas kann schnell bei Schülern Neid aufkommen bzw. das Gefühl, der Lehrer wäre ungerecht.

Bzgl. der Preise hat Bolzbold ja schon etwas geschrieben.

<https://tridigiwet.com/2018/07/22/war...-offener-brief/>

Das liest sich auch interessant ... lehnt Classcraft nicht ab, schreibt aber:

"Eines der größten Hindernisse auf dem Weg war die Erkenntnis, dass es auch bei Classcraft einen ordentlichen Batzen an Einarbeitung und Feintuning braucht, um das Spiel für sich selbst zum Gewinn zu machen. Ein einfaches Übernehmen der Standardeinstellungen macht aber für mich überhaupt keinen Sinn, weil es dann genau das ist, was immer kritisiert wird: Ein Punkte-Badge-Belohnungs-/ Bestrafungssystem. Es ist ein Classroom-Management-Tool und ich kann es

meinen Vorlieben, Bedürfnissen und Klassen anpassen (was man aber auch wirklich tun sollte und da ist ein Großteil der Arbeit verborgen)."

und

"Gleichzeitig fahre ich aber auch diese ganzen Geschichten wie „hat seine Hausaufgaben gemacht und bekommt deshalb XP“ oder „hat seine Arbeit einen Tag später abgegeben und stirbt deshalb“ bis auf ein Minimum runter, weil ich mit den Schülern in einer konzentrierten und angenehmen Atmosphäre arbeiten und nicht die ganze Zeit am Knöpfchendrücken sein will. Eine Funktion des Spiels, die ich gerne nutze, sind die Quests, also Aufgaben, die die Schüler über die Plattform abgeben und die in eine bestimmte Rahmenhandlung („Volk der Zeitgemäßen“, „Edle letzte Menschen“, etc.) eingebettet sind.

Classcraft ist kein Allheilmittel und funktioniert in manchen Klassen auch gar nicht. Es kommt nach meiner Erfahrung darauf an, ob es eine Passung zwischen Interesse der Lehrkraft und der Schüler gibt.

Die Motivation kann damit kurzfristig gesteigert werden, langfristig ist es ein Unterrichtsbegleiter.

Es ist ein Unterrichtsbegleiter, den ich sehr gerne nutze. Meinen kompletten Unterricht darauf auszurichten oder gar „ohne das Spiel nicht mehr unterrichten zu können“ halte ich für falsch und widerstrebt auch meinen unterrichtlichen Prinzipien.

Es kommt ganz stark auf das Setting und den jeweiligen Kontext an. Manchen Schülern gibt das Spiel Struktur und Motivation, andere fühlen sich durch die Fantasy-Charaktere unwohl.

Classcraft bringt dann etwas, wenn man hinter die ganze Belohnungs-/ Bestrafungs-Nummer blickt und es als Chance auf ein verändertes Klassenklima begreift."

Aber ganz ehrlich: "Chance auf ein verändertes Klassenklima" ... da weiß ich nicht, ob das das Mittel meiner Wahl wäre.