

Gamification im Unterricht

Beitrag von „DeadPoet“ vom 18. Oktober 2019 18:12

Noch ein paar Gedanken ... muss jeder wohl selbst bewerten:

- Es ist nicht alles im Leben ein Spiel und der Versuch, aus allem eins zu machen, widerstrebt mir etwas.
- Viele Schüler (manche Schülerinnen) sind bereits so in die Welt von Onlinespielen getaucht (oder Handy-Apps), dass "Online-/Spiele-Sucht" tatsächlich schon zu einer Sucht/Krankheit geworden ist, die man ernst nehmen sollte. Will ich wirklich, dass SuS noch mehr Zeit in solchen Welten verbringen?
- Das "Spiel" erinnert vom Namen, dem Fantasy-Setting mit Kriegern, Priestern, Magiern etc und auch dem Grafik-Stil stark an "World of Warcraft", ein Online-Spiel, das eine ganze Reihe meiner Schüler spielt. So wie ich die aber einschätze, würden sie sich über diese Form der "Anbiederung" durch ein "Schulprogramm" im besten Fall lustig machen, im schlimmsten Fall würden sie es völlig ablehnen.

Und bevor jetzt jemand was schreibt von wegen "aufgeschlossen sein gegenüber dem Digitalen" ... der Computer begleitet mich seit meinem Studium, da ich keine Hausarbeiten mehr auf der Schreibmaschine tippen wollte. Das sind nun doch schon ca. 30 Jahre, in denen ich ihn für Arbeit und Freizeit intensive genutzt habe (ja, ich habe auch eine ganz beträchtliche Sammlung an Computer-Spielen). Ich habe gelernt, Grafik-Karten und Festplatten zu wechseln, Arbeitsspeicher zu tauschen, Lüfter einzubauen und war im Seminar als Ref derjenige, der Fortbildungen zum Thema "Computer im Geschichtsunterricht" gehalten hat.

Und dennoch muss nicht alles, was digital / Computer ist sofort für "super" befunden werden, gerade wir sind hier in der Pflicht, auch den SuS eine gesunde Dosis Skepsis vorzuleben. Es ist nicht alles gut weil "neu" und/oder "digital" (wenn das nun noch das Ministerium auch einsehen würde ...).