

# Gamification im Unterricht

**Beitrag von „Buntflieger“ vom 18. Oktober 2019 19:19**

## Zitat von DeadPoet

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 ...).

Hallo DeadPoet,

es stimmt zwar, dass knapp 3% der Jugendlichen in Deutschland onlinesüchtig sind, aber daraus nun den Schluss zu ziehen, dass die Schule sich bitteschön demnach vornehmlich analogen Medien bedienen muss, wäre meines Erachtens ein pädagogischer Fehler.

Indem die Schule sich den Jugendrealitäten verweigert, negiert bzw. ignoriert sie auch ihre eigenen Einflussmöglichkeiten auf jene. Diese sind ohnehin schon sehr begrenzt und sollten dringend erweitert werden, denn nur auf diese Weise lässt sich die Nutzung digitaler Medien im schulischen (kontrollierten) Rahmen lernen. Ein verantwortungsvoller Umgang also und keine naive Haltung.

Um auf den pädagogischen Fehler zurückzukommen: "den SuS eine gesunde Dosis Skepsis vorzuleben", indem man sich als Schule auf Grund prinzipieller Vorbehalte bzw. möglicher Gefahren, die von einer einseitigen Nutzung ausgehen können, dem Einsatz moderner Medien gegenüber teilweise oder komplett verweigert, ist gerade kein gelungenes Beispiel für einen reflektierten und verantwortungsbewussten Umgang mit Phänomenen des Alltags.

der Buntflieger