

Gamification im Unterricht

Beitrag von „DeadPoet“ vom 18. Oktober 2019 19:44

Zitat von Buntflieger

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.

Das kann man mMn in keiner Weise aus meinem Satz heraus lesen. "Gesunde Skepsis" bedeutet nicht, dass man auf Digitales völlig verzichtet. Hör bitte auf, anderen etwas in "den Mund" zu legen und Dich dann zu etwas zu äußern, das gar nicht gesagt wurde.