

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Buntflieger“ vom 18. Oktober 2019 20:00

[Zitat von DeadPoet](#)

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.

Hallo DeadPoet,

mir fehlte bei deiner Darstellung einfach das differenzierende Moment; ich sehe nicht, dass du dich mit dem Bereich der hier kritisierten Unterrichtsspiele eingehender auseinandergesetzt hast. Ob SuS privat (oft unkontrolliert) irgend ein MMORPG zocken oder angeleitet vom (Klassen)Lehrer ein pädagogisches Spiel mit direktem Unterrichtsbezug spielen, ist ein gravierender Unterschied.

Ich würde natürlich auch sorgfältige Überlegungen anstellen, bevor ich irgend ein digitales Element in meinen Unterricht einbinde. Das gilt aber für alle Elemente, egal ob digital oder analog. Wenn du das mit "gesunder Skepsis" meinst, sind wir einer Meinung. Ich bezweifle aber, dass du das in einem derart trivialen Sinne gemeint hast.

der Buntflieger