

Gamification im Unterricht

Beitrag von „DeadPoet“ vom 18. Oktober 2019 20:05

[Zitat von Buntflieger](#)

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.

...

der Buntflieger

In Anbetracht der Tatsache, dass ich den Computer - wie ich übrigens schrieb - seit über 30 Jahren privat und beruflich nutze, Fortbildungen zum Computereinsatz im Unterricht halte (wie ich schrieb), selbst recht ausführliche Erfahrungen mit Computerspielen habe (wie ich schrieb) und hier mehrere Artikel verlinkt habe, die sich mit Classcraft (übrigens in keinsten Weise ein Spiel mit inhärentem direktem Unterrichtsbezug) und Gamification beschäftigen, erübrigt sich jede weitere Diskussion mit jemanden, der wohl ein Leseproblem hat.