

Gamification im Unterricht

Beitrag von „CDL“ vom 18. Oktober 2019 20:20

Zitat von Buntflieger

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.

Ich habe fast 3 Jahre lang für einen großen Spielkonzern in der Online-Kundenbetreuung gearbeitet, bin also mit Sicherheit recht aufgeschlossen, was Gaming anbelangt (das Spiel zu spielen, das man betreut, war eine Grundvoraussetzung für den Job, damit man die Probleme wirklich versteht und Lösungsansätze game-kompatibel beschreiben kann), bearbeite das Thema auch gerne mit meinen SuS in GK im Bereich der Medienbildung. Das bedeutet aber nicht einfach unkritisch jeden Ansatz zu übernehmen, denn ich habe auch gesehen, wie Kinder von Spielefirmen ausgebeutet werden, die ihr gesamtes Taschengeld in Ingame-Währungen verlieren, von erwachsenen Mitspielern erpresst, genötigt und- wenn sie in ihrem kindlichen Vertrauen real name und Adressen preisgegeben haben- sogar physisch bedroht wurden. Gamification klingt für mich als spieleaffiner Mensch erst einmal spannend, bestärkt aber meines Erachtens bei Kandidaten, die bereits einen zu unkritischen, zu intensiven Medienkonsum haben und Browergames à la Fortnite und Co. mit ihrem Taschengeld und ihrer Lebenszeit füttern in diesem ungesunden Verhalten. Kritischen Medienkonsum fördert man auf diesem Weg nicht, egal, wie man das Spiel einstellen mag, dafür gibt es geeignetere Wege, genauso wie die Arbeit am Klassenklima meines Erachtens von direktem zwischenmenschlichem Austausch lebt, nicht von noch mehr Medialität. Möglicherweise lassen sich mit Classcraft oder dem Gamification-Ansatz anderer wichtige Bildungsziele mitverwirklichen, das will ich keineswegs ausschließen. Für diese beiden Teilziele halte ich den

Ansatz aber für weniger gut geeignet, als andere Ansätze. Persönlich bin ich auch kein Fan von Belohnungssystemen, insofern überzeugt mich das Argument, es handele sich lediglich um ein digitales Belohnungssystem nicht. Ich finde es schwierig, wenn man Kindern vermittelt, dass Bildung sich nur lohnt, um einer Belohnung willen, die man von außen erhält als Anreiz. Natürlich funktioniert das bei einigen Kindern recht gut, die dies genauso auch von zuhause kennen als Erziehungsmittel. Ich finde aber, als Schule dürfen wir solche Erziehungsmodelle durchaus auch bewusst kontrastieren.

Es gibt am Ende dann halt doch einen Unterschied zwischen "sich dem Einsatz moderner Medien gegenüber teilweise oder komplett zu verweigern" und einem möglicherweise allzu unkritischen Umgang mit einem letztlich auch gewinnorientierten Konzept (zumindest Classcraft ist ja in weiten Teilen nicht kostenfrei) bzw. Gamification als Ansatz. (BTW finde ich es etwas kurios, dass du noch kürzlich deine handschriftlichen Arbeitsblätter verteidigt hast, nur um nun in dieser Weise Kritik an Gamification/Classcraft direkt zur Fundamentalkritik an digitalen Medien erklären zu wollen.)