

# Gamification im Unterricht

Beitrag von „Buntflieger“ vom 18. Oktober 2019 20:26

## Zitat von DeadPoet

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.

Hallo DeadPoet,

vorab: Ich würde gerne auf der Sachebene bleiben.

Die verlinkten Artikel klären nicht darüber auf, ob du das besagte "Classcraft" selbst ausprobiert hast und das Produkt vom praktischen Funktionsumfang her beurteilen kannst. Das ging auch - mit Verlaub - nicht aus deinen bisherigen Äußerungen hervor, sonst hätte ich nicht in diese Kerbe geschlagen. Auch die Artikel - soweit ich sie (an)gelesen habe - sind eher kurz, schwammig und bleiben unkonkret.

Den "inhärenten, direkten Unterrichtsbezug" sehe ich als gegeben an. Natürlich nicht bezogen auf den Fachinhalt selbst (indirekt ist auch das denkbar), aber hinsichtlich Unterrichtsverhalten und sozialen Kompetenzen. Es ist ja kein eigenständiges Spiel, sondern ergibt nur im möglichst konkret festgesteckten Unterrichtsbezug Sinn.

Sehr aufschlussreich fand ich dieses Erklärvideo:  
<https://www.youtube.com/watch?v=STj7n3fkyGw>

der Buntflieger