

# Gamification im Unterricht

Beitrag von „DeadPoet“ vom 18. Oktober 2019 20:53

## Zitat von Buntflieger

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

Alles anzeigen

Ich bin auf der Sachebene, denn das Leseproblem lässt sich ja belegen. Zunächst behauptest Du, dass meine Äußerungen bedeuten würden "dass die Schule sich bitteschön demnach vornehmlich analogen Medien bedienen muss". Völlig falsch - nie geschrieben. Dann kommt von Dir - der wohl gemerkt bisher hier noch rein gar nichts konkretes zu Classcraft oder Gamification beigetragen hat - die Aussage, **"ich sehe nicht, dass du dich mit dem Bereich der hier kritisierten Unterrichtsspiele eingehender auseinandergesetzt hast"**. Obwohl ich vorher ja genau deswegen z.T. meinen Background ausgeführt habe. Ein steiler Vorwurf von jemanden, der so tut, als wäre er Fachmann, aber selbst noch keine Fach- oder Expertenaussagen oder Erfahrungsberichte aus der Schulwelt wenigstens als Link beigetragen hat.

Plötzlich geht es jetzt darum, ob ich Classcraft selbst ausprobiert habe und vom praktischen Funktionsumfang her beurteilen könnte (was man durchaus auch kann, ohne es selbst ausprobiert zu haben, z.B. auf Grundlage der Webseite des Produkts, diverser Artikel, die ich nicht wirklich unkonkret oder schwammig finde, sondern als Erfahrungsberichte von Lehrkräften durchaus hoch einschätze - von denen ja einer das Programm ja sogar einsetzt).

Wie sind denn Deine persönlichen Erfahrungen mit Classcraft? Denn Du musst es ja dann auch persönlich ausprobiert haben, um es kompetent verteidigen zu können. Wie intensiv hast Du Dich denn schon mit der Thematik auseinandergesetzt? Oder basieren Deine Einsichten auf dem verlinkten Erklärvideo, das sofort am Anfang davon spricht, Classcraft sei ein "Belohnungs- und Bestrafungssystem"? Einmal davon abgesehen, dass ich so ein System zusätzlich zu den schon vorhandenen Belohnungs- und Bestrafungssystemen an der Schule ablehne, greift das wohl viel zu kurz (um noch einmal aus einem der verlinkten Artikel zu zitieren - steht allerdings auch schon oben: "Eines der größten Hindernisse auf dem Weg war die Erkenntnis, dass es auch bei Classcraft einen ordentlichen Batzen an Einarbeitung und Feintuning braucht, um das Spiel für sich selbst zum Gewinn zu machen. Ein einfaches Übernehmen der Standardeinstellungen macht aber für mich überhaupt keinen Sinn, weil es dann genau das ist, was immer kritisiert wird: Ein Punkte-Badge-Belohnungs-/ Bestrafungssystem. Es ist ein Classroom-Management-Tool und ich kann es meinen Vorlieben, Bedürfnissen und Klassen anpassen (was man aber auch wirklich tun sollte und da ist ein Großteil der Arbeit verborgen)."

Ich bin dann raus aus der Diskussion, denn für sowas ist mir mein Freitag Abend doch etwas zu schade.