

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 18:22

Zitat von Stille Mitleserin

Ich checks nicht - ich habe mir die Webseite von classcraft aufmerksam durchgelesen, ich habe aber immer noch keine konkrete Vorstellung davo, wie das Spiel läuft.

Sind die Lerninhalte digital eingebaut? Aber wie und welche?

Oder dürfen die Schüler als Belohnung spielen? Da spilen die meisten doch sicher lieber Fortnite oder die kleineren Minecraft phne Begrenzung.

Oder gibt es Punkte fürs Spielen?

Grundsätzliche kommen alle Arten von Spielen sogar bei meinen Großen gut an. Ich bin bemüht, beim Üben so oft wie möglich zu spielen, insofern finde ich die Idee spannend.

Aber auf Elfen und Monster stehen meine Mittzwanziger meist nicht mehr so...

Bitte klärt mich auf!

Hallo Stille Mitleserin,

es handelt sich nicht um ein reines Onlinespiel; es ist auch kein Lernspiel (für Fachinhalte), sondern zielt darauf ab, die Befolgung von Regeln und die aktive Mitarbeit im Unterricht in Form von virtuellen Punkten zu belohnen oder zu bestrafen (=Belohnungssystem). Die Schüler werden im Spiel durch virtuelle Charaktere vertreten, die mit Punkten stärker gemacht oder durch Negativpunkte geschwächt oder gar (zeitweise) getötet werden können. Wenn ein Schüler stirbt, muss er erst die reale Konsequenz (z.B. Nachsitzen) ableisten, bis seine virtuelle Figur wieder am Spiel teilnehmen kann. Wer viele Punkte sammelt, kann Spezialkräfte erlangen (z.B. 1x im Unterricht essen, 1x Hausaufgaben nicht machen etc.). Außerdem spielen die SuS in Team zusammen bzw. gegeneinander. Wird ein Teammitglied schwächer, hat das Auswirkungen auf die anderen Mitspieler. Wie das dann im Einzelnen genau aussieht, würde mich auch interessieren, hierzu habe ich noch nichts gelesen. Ich vermute, dass es eine interne (Klassen)Rangliste gibt.

der Buntflieger