

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 20:37

[Zitat von chilipaprika](#)

Danke für die Erklärung.

Heißt das, man spielt nicht IM Unterricht, oder? Logischerweise, wenn es nicht mit den Inhalten zu tun hat. Was passiert, wenn man (als Schüler) selbst nicht der Spieltyp ist, wenn die Eltern einem nicht erlauben zu spielen, oder nur 30 Minuten am Wochenende, usw...?

Hallo chilipaprika,

so wie ich es verstanden habe, spielt man nicht vorwiegend im Unterricht, aber man beeinflusst den Status seiner Spielfigur durch sein Verhalten im Unterricht. Der Lehrer verteilt die Punkte für vorher besprochene und ins Spiel eingepflegte Verhaltensweisen. Beispielsweise 100 Punkte für eine sehr gute Antwort, 60 Punkte für rege Mitarbeit etc. Das kann quasi beliebig und auch auf Inhalte (korrekte Antworten zu bestimmten Inhalten mit bestimmter Bepunktung) bezogen beschlossen werden. Das Spiel kann auch durch Zufallsereignisse in den Unterricht eingreifen, z.B. zum Stundenbeginn wird jemand ausgewählt, der eine bestimmte Aufgabe meistern muss. Dies kann auch den Klassenlehrer treffen. So gesehen würde man also doch auch im Unterricht "spielen".

Im anderen Thread hat der Nutzer des Spiels geschrieben, dass er alle Eltern um ihr Einverständnis gefragt hat. Dies würde ich auch tun, um auf der sicheren Seite zu sein. Dass einzelne SuS dies ablehnen, halte ich für unwahrscheinlich, der Gruppendruck und das stark ausgeprägte spielerische Element wird in der entsprechenden Altersklasse sehr wahrscheinlich in den meisten Fällen auf überwältigende Zustimmung stoßen.

der Buntflieger