

# Gamification im Unterricht

**Beitrag von „CDL“ vom 19. Oktober 2019 20:49**

## Zitat von Buntflieger

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.

Ich spreche ja als GK-Lehrerin mit meinen 7ern immer auch über Gaming im Bereich des Umgangs mit Medien. Vorab führe ich eine Umfrage durch (anonym), wer überhaupt wie häufig was spielt. In ausnahmslos all meinen Klassen gibt es immer wenigstens eine Handvoll SuS, die mit Gaming überhaupt nichts anfangen können, die selbst angeben gar nicht zu spielen und die sich - erfreulicherweise, denn das ist generell eine begrüßenswerte Eigenschaft themenunabhängig- nicht einfach einem "Gruppendruck" beugen würden (mehrheitlich sind in meinen Klassen die Jungs Gamer, nur vereinzelt auch Mädchen, die in vielen Klassen die Mehrheit der SuS stellen). Ich hatte bislang keine einzige Klasse, bei der wie von dir beschrieben infolge von Gruppendruck mit überwältigender Zustimmung zu rechnen gewesen wäre, finde das Argument auch fatal sowohl aus der Perspektive als Gesellschaftswissenschaftlerin, als auch im Hinblick auf wünschenswerte Klassendynamiken, die man fördern möchte als Lehrkraft.

## Zitat von chilipaprika

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...?

Oder wenn man- wie ich aktuell in einer meiner 8.Klassen- SuS hat, die kein Smartphone (oder Handy) besitzen, keinen PC (o.ä.) zuhause haben und nutzen könnten, aufgrund der dörflichen Wohnlage kein wohnortnahe I-Net-Café nutzen können und alle Arten internetbasierter Hausaufgaben bereits nur mit Unterstützung von Klassenkameraden bewältigen können. Das senkt die Motivation ganz erheblich, auch wenn gerade solche SuS sich vermutlich eher einem Gruppendruck beugen würden, um nicht negativ aufzufallen im Klassenverband und die unerlässliche Unterstützung womöglich zu verlieren.