

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 21:58

[Zitat von DeadPoet](#)

Die Möglichkeit, durch gemeinsame Klärung von Konflikten die soziale Kompetenz zu verbessern gibt es auch so, dazu muss ich nicht auch noch bewusst Konflikte erzeugen. "Mein Alltag besteht in der Regel ... daraus, mit Gruppendruck ... zu hantieren": Aber nur, um ihn abzustellen, doch nicht, um ihn als pädagogisches Mittel einzusetzen. "Kollektivstrafen" sind bei uns aus gutem Grund verboten.

Hallo DeadPoet,

du bist gerade im Begriff, mich aktiv misszuverstehen. Zieh mal die Notbremse bitte. Es war nicht die Rede von "bewusst Konflikte erzeugen". Es kann immer sein, dass bei Gruppenaktivitäten Konflikte entstehen. Das Risiko lässt sich schwerlich umgehen. Jede Aktivität, jede Methode kann Konflikte erzeugen. Das gehört zum Menschsein dazu.

Ich habe als Einzelperson kaum die Möglichkeit, nach Belieben gruppendynamische Prozesse "abzustellen". Ich bin ja nicht Bruce-Allmächtig. Ich kann aber versuchen (und das mache ich wohlgerne IMMER mit ethisch tadelloser Absicht!), z.B. durch interessante Aktivitäten/Inhalte (muss nicht zwangsläufig ein virtuelles Belohnungsspiel sein) viele SuS zu motivieren und dadurch indirekt Druck auf einzelne Laien-Selbstdarsteller auszuüben, die Bühne Klassenzimmer nicht primär für die Selbstdarstellung zu verwenden. Das ist doch Alltag.

Wo du "Kollektivstrafen" siehst, erschließt sich mir nicht. Dass wir aber zwangsläufig gerade bei konventionellen Disziplinarmaßnahmen häufig eine milde Form von Kollektivstrafen einsetzen, ist doch ebenso alltäglich. Wenn 50% der Klasse am Spinnen sind, lässt man für den Rest der Stunde [abschreiben](#). Hier schaut die andere Hälfte in die Röhre. Das ist auch Alltag. Wer was anderes behauptet, heuchelt sich was ins Knie - sorry für die klaren Worte.

der Buntflieger