

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Avantasia“ vom 19. Oktober 2019 22:15

Wie aus Spiel Ernst wird, kann man aktuell in China gut beobachten. Das Punktesystem ist dem Belohnungssystem von Classcraft ziemlich ähnlich, beschränkt sich jedoch nicht nur auf Schule, sondern auf das gesamte Leben. Massive Auswirkungen auf das Verhalten und die Kommunikation der Bevölkerung werden dadurch herbeigeführt - mit anderen Worten: totale Überwachung. Auf die Spitze getrieben wird das noch durch direkte Gehirnkontrolle: <https://www.wsj.com/video/under-ai...E9F2B62D19.html>

Unter diesem Aspekt sehe ich die über einen längeren Zeitraum gedachte Nutzung von Classcraft äußerst kritisch.

À+