

Gamification im Unterricht

Beitrag von „CDL“ vom 19. Oktober 2019 22:20

Zitat von Buntflieger

wieso denn das? Du brauchst doch "nur" W-LAN im Klassenzimmer und kannst bequem auf deinem Notebook/Smartphone etc. die Sache verwalten. Man beamt sich ja nicht aus der Realität, wenn man ins Internet geht und ein Programm benutzt. Ist ja im Grunde nix anderes als ein etwas anderer Organizer.

Kommerzielles Programm (selbst wenn man lediglich die free-to-play-Version nutzen würde, wäre das immer noch ein kommerzieller Anbieter, der konstanten Datenzugriff hat), in dass ich ungeschützt und konstant unter Umständen recht detaillierte Rückmeldungen zu Schülerverhalten eingebe und diese dem Anbieter zur Nutzung zur Verfügung stelle. Das sind Datenschutzprobleme vom Feinsten. Hinzu kommt, dass ich, würde ich als Lehrkraft meine Notengebung ausschließlich programm basiert durchführen, vollständig darauf angewiesen wäre, dass deren Server zuverlässig arbeiten und meine Informationen nicht verfälscht werden. Notentransparenz und echtes Feedback sind nebenbei bemerkt für mich etwas anderes, als Ingame-Belohnungen zu setzen.

Zitat von Buntflieger

Was man für pädagogisch vertretbar hält oder nicht, kann ja jeder für sich selbst entscheiden. Zu irgendwas wird man seine SuS letztlich immer zwingen müssen. Und wenn ein onlinesüchtiger Schüler nun plötzlich süchtig nach z.B. "Classcraft" wird... man stelle sich vor, wie aktiv der dann plötzlich am Unterrichtsgeschehen teilnimmt. Das wäre doch mal eine tolle Suchtumlenkung!

Das ist keine "Suchtumlenkung" sondern Förderung der Sucht oder würdest du es als Suchtumlenkung betrachten, wenn du einen Sexsüchtigen zur Spielsucht als Alternativverhalten führst, dem Alkoholiker statt des Wodkas den Tequila reichen etc.? Ein onlinesüchtiger Schüler benötigt elterliche und ggf.auch therapeutische Hilfe, nicht weitere Förderung des Suchtverhaltens. Denk bitte mal nach, was du hier schreibst. Das grenzt gerade an eine pädagogische Bankrotterklärung, was du völlig unverständlicherweise von dir gibst. Wenn du Classcraft als Mittel oder Gamification als Ansatz verteidigen möchtest, dann bitte mit Argumenten, mit denen du dir nicht selbst die Legitimation als Lehrkraft nimmst.