

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 22:34

Zitat von CDL

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.

Hallo CDL,

aus meiner Sicht stellt sich das gerade so dar, dass sehr viele Leute hier irgendwie gegen den Einsatz digitaler Medien im Unterricht eingestellt sind und dabei so ziemlich jedes Argument recht scheint. Es ist doch schon haarsträubend, Onlinesucht überhaupt mit einem harmlosen Belohnungssystem, das noch dazu von Lehrkräften seit Jahren in der Praxis eingesetzt wird, in Verbindung zu bringen. Und jetzt noch China - demnächst bin ich noch am Kommunismus schuld. Wenn ich dann diese Haltung parodiere, ist das sogleich eine "pädagogische Bankrotterklärung".

Ich wollte hier nur mit bester Absicht diesem Ansatz etwas Positives abgewinnen und Gedanken dazu in der Diskussion beisteuern. Nun werde ich harsch angegangen, die Anti-Digital-Fraktion bejubelt sich wechselseitig (Belohnungssystem lässt grüßen) und ich gehe mal wieder seit vielen Beiträgen leer aus. Dabei sind sie nur in der besten Absicht verfasst und haben mir bis vorhin auch noch großen Spaß bereitet.

Der ist mir nun freilich komplett im Hals stecken geblieben. Ich bin hier für heute Abend erst mal raus, das ist glaube ich höchste Zeit. Der Gruppendynamik hier habe ich nichts entgegen zu setzen.

der Buntflieger