

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Bolzbold“ vom 19. Oktober 2019 22:38

[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!

der Buntflieger

Dem ersten Satz stimme ich noch zu - ähnliches habe ich ja auch bereits geschrieben. Was den Rest angeht, lieber Buntflieger, so finde ich diese Aussage mehr als bedenklich. Wärest Du der Lehrer eines meiner Kinder und würdest mir dies als Begründung für den Einsatz von Classcraft oder Gamification im Allgemeinen liefern, hättest Du Dich für mich als [Pädagoge](#) endgültig disqualifiziert. Ich hätte Deine Aussage darüber hinaus als verantwortungslos empfunden.