

# Gamification im Unterricht

**Beitrag von „Caro07“ vom 20. Oktober 2019 11:15**

Vielleicht setze ich jetzt nicht den Diskussionstrang fort. Sorry dafür.

Ich habe, nachdem das "Classcraft" im anderen Forum aufkam, versucht zu recherchieren und da gab es einen interessanten Artikel. Sind es solche Computerspiele, kann ich sagen, "nein danke".

Wie kann man als [Pädagoge](#) ein Spiel für gut heißen, das bis zum virtuellen Tod geht? Sind manche Pädagogen als "Computerspielgeneration" schon so abgehärtet? Es ist bekannt, dass solche Spiele etwas mit unserem Gehirn machen. Dass diese Art nun Einlass in Klassenräume gefunden hat, finde ich mehr als bedenklich.

Ich bin nicht gegen virtuelle Lernspiele. Wenn es ein gutes ist, das soziales Lernen aufzeigt, warum nicht. Aber eine Art, die einen virtuellen Tod beinhaltet, ist für mich ein Nogo.