

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Stille Mitleserin“ vom 20. Oktober 2019 11:55

Hallo noniale,

hinzu kommt ein massives Nichtwissen und Nicht-entscheiden-wollen der Entscheider, die in den Ministerien sitzen.

Wenn ich reguläre Apps im Unterricht verwenden möchte, zahlen die Schüler mit ihren persönlichen Daten dafür.

Bis heute gibt es (zumindest in Bawü) keine Verhandlungen mit Betreibern, anonyme Schul/Klassengruppen einzurichten (und dafür auch zu bezahlen).

Und so bewege ich mich im rechtlosen Raum, wenn ich apps im Unterricht verwenden will - und muss akzeptieren, dass die Schüler/Eltern ihre Daten nicht herausgeben wollen und folglich das Produkt nicht nutzen können. Darauf kann ich meinen Unterricht nicht aufbauen.

Landesprodukte entstehen langsam - sehr langsam und es sind kleine Lösungen. Häufig nur für Lehrkräfte (sie halten größeren Userzahlen nicht Stand), aber immerhin.

Bei größeren Produkten (ella lässt grüßen...) haben wir so unsere Probleme.

Davon abgesehen: Kaum eine Schule hat ein flächendeckendes W-Lan, 30% der Realschulen in unserem Bezirk haben noch nicht einmal durchgängig Internetanschluss.

Das könnte auch daran liegen, dass in Bawü Informatiker und Programmierer vom Land gesucht werden, denen man A11 in Aussicht stellt. Wer so wenig bezahlen will, muss sich nicht wundern, wenn man keine oder keine qualifizierten Leute bekommt.