

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 11:58

Zitat von Caro07

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.

Hello Caro07,

wenn ich das richtig verstanden habe, ist der virtuelle Tod in "Classcraft" weder optisch dargestellt (Blut etc.), noch ist der permanent. Der Spieler kann seine Spielfigur durch Ableisten der Konsequenz wieder zum Leben erwecken. Nun könnte man diesen Vorgang auch milder als Einfrieren oder in einen Dornrösenschlaf versetzen bezeichnen. Dann wäre dieser in der Tat zu kritisierende Aspekt vom Tisch.

Ansonsten muss ich halt als ehemaliger jugendlicher Zocker von allerlei gewaltverherrlichenden Spielen (je mehr Blut und Schmodder, desto besser... ) sagen, dass es keine erwiesene Verbindung von solchen Spielen und dem tatsächlichen Verhalten von Jugendlichen gibt. Die meisten Studien fallen hier klar zugunsten der Spiele aus, auch wenn die Diskussion nach jeder jugendlichen Gewalttat erneut losbricht. Wenn ein Jugendlicher oder auch Erwachsener schon psychisch angeschlagen ist und Gewaltphantasien (ggf. seit frühester Kindheit) hegt, sucht er natürlich verstärkt nach Wegen, diese auszuleben und daher werden dann auch regelmäßig solche Spiele bevorzugt.

Es passiert also nichts "im Gehirn" irgendwie auf unterschwellig schädliche Weise, wenn man Computerspiele mit Gewaltinhalten spielt. Ich würde sie eher als Ventil bezeichnen. Wenn du dir "Classcraft" - um am konkreten Beispiel zu bleiben - mal genauer beschauft, wirst du dort weder Blut noch sonstige Gewaltdarstellungen finden, sondern allenfalls sehr spielerische Andeutungen (z.B. "Bosskampf"), die wohl weit jenseits jeglicher Jugendgefährdung stehen dürften.

Wir sollten die Kids nicht unterschätzen. Die überwiegende Mehrheit von ihnen kann sehr gut zwischen Virtualität und Realität unterscheiden. Ich habe jedenfalls bisher noch keinen Schüler, der Fortnite spielt, mit einem Regenschirm vom Schuldach springen oder mit einer Axt einen

Baum im Pausenhof bearbeiten sehen. 😊

der Buntflieger