

Gamification im Unterricht

Beitrag von „tibo“ vom 20. Oktober 2019 12:48

Erinnert mich an Pokémon. Ich will gar nicht wissen, was das Spiel in meinem Gehirn so ausgelöst hat und wie viele Amokläufe verhindert werden hätten können, wenn das Spiel verboten worden wäre.

Und dann verschmelzen reale und virtuelle Welt auch noch, wenn man sich Pokémon Go ansieht.

Nein, ernsthaft:

Ich glaube schon, dass neben der Ausstattung der Schule und anderen Faktoren, für die Lehrkräfte nichts können, die Haltung ein Faktor ist, weshalb wir noch nicht so weit sind, wie wir sein könnten.

Im #Twitterlehrerzimmer (sehr zu empfehlen!) kursiert gerade auch ein Artikel zur Frage, was denn bis jetzt schief gelaufen ist bei der Digitalisierung in der Schule:

<https://herrlarbig.de/2019/10/15/ver...erung-der-welt/>

Zitat von Herr Larbig

Allerdings ist andererseits die Bereitschaft, sich so mit der Digitalisierung zu befassen, dass diese auf einem professionellen Niveau reflektiert wird, das eher auf Fachbeiträge denn auf populärwissenschaftliche Bestseller zurückgreift, auch nicht bei vielen Lehrer*innen ausgeprägt. So bekomme ich immer wieder Spitzer, Hüther und seit einigen Monaten Jürgen Kaube als Referenzen angeführt, aber selten Beat Doebeli Honneggers „Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt“, oder „Medienbildung in Schule und Unterricht.“ von Tulodziecki, Herzig, Grafe, um einfach einmal zwei einschlägige und durchaus auch im Rahmen der Herausforderungen der Berufspraxis von Lehrer*innen lesbare Werke zu nennen.