

# Gamification im Unterricht

**Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 13:25**

## Zitat von Palim

Neben den Hinweisen auf Datenschutz und Spielsucht frage auch ich mich, was daran anders ist als die üblichen "Programme" zur Einflussnahme auf das Verhalten der SuS, eben Smiley, Sternchen u.a., die schon in der Grundschule eingesetzt werden....

Smiley-Pläne als Rückmeldung über das Verhalten können mit klar umrissenen Zielen sehr wirksam sein, ...Und ich habe immer den Eindruck, dass man darüber mehr und mehr vermittelt, dass man sich nur dann gut verhalten muss, wenn man dies auch belohnt bekommt.

Hallo Palim,

stimmt meines Erachtens vollkommen, was du sagst. Es ist im Wesentlichen ein normales Belohnungssystem und es greift die übliche Kritik an solchen. Aus den von dir genannten Gründen sollte man sie auch nur dosiert und bei Bedarf einsetzen.

Dass extrinsische Motivation oft die einzige ist, mit der man SuS in gewissen Altersgruppen überhaupt noch zur (schulischen) Leistungsbereitschaft bewegen kann, werden die wenigsten Lehrer anzweifeln. Ich habe früher eine Sport-AG in Grundschulen (während dem Studium) angeboten und einmal - da war ich noch blutiger Anfänger - den Fehler gemacht, etwas mit Süßkram zu belohnen. Die Kinder wollten danach tatsächlich für jede Kleinigkeit wieder belohnt werden. Das war mir eine Lehre. Später habe ich herausgefunden, dass Grundschüler eigentlich gar keine Belohnung brauchen, sondern hier das Lehrerlob (wenn es auf die Leistung bezogen ist) schon Motivation genug ist.

Für Jugendliche trifft das leider weniger zu. Als Jugendlicher drohte ich mal in Englisch in Richtung 5,0 abzurutschen. Mein Vater bot mir an, dass ich ein Computerspiel (!) geschenkt bekomme, wenn ich eine 2,0 nach Hause bringe. Ich habe das dann über Monate hinweg hartnäckig versucht, aber nicht geschafft. Am Ende stand aber die 4,0 im Zeugnis und ich bekam mein Spiel. Die Geschichte stimmt wirklich.

der Buntflieger