

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Kathie“ vom 20. Oktober 2019 14:02

Zitat von Buntflieger

Ich wollte hier nur mit bester Absicht diesem Ansatz etwas Positives abgewinnen und Gedanken dazu in der Diskussion beisteuern. Nun werde ich harsch angegangen, die Anti-Digital-Fraktion bejubelt sich wechselseitig (Belohnungssystem lässt grüßen) und ich gehe mal wieder seit vielen Beiträgen leer aus. Dabei sind sie nur in der besten Absicht verfasst und haben mir bis vorhin auch noch großen Spaß bereitet.

Der ist mir nun freilich komplett im Hals stecken geblieben. Ich bin hier für heute Abend erst mal raus, das ist glaube ich höchste Zeit. Der Gruppendynamik hier habe ich nichts entgegen zu setzen.

der Buntflieger

Interessante Aussage von dir. Wie würdest du dich also fühlen, wenn du ein Schüler dieser Gamification-Klasse wärst und eines der schwächeren Teammitglieder?

Denn wie du anderswo schriebst:

"Wird ein Teammitglied schwächer, hat das Auswirkungen auf die anderen Mitspieler. Wie das dann im Einzelnen genau aussieht, würde mich auch interessieren, hierzu habe ich noch nichts gelesen. Ich vermute, dass es eine interne (Klassen)Rangliste gibt."

Also. Es gibt evtl. eine Rangliste. Die Gruppendynamik tut ihr übriges. Und plötzlich sind Schüler nicht mehr nur für sich alleine im Unterricht schwach, sondern bekommen für ihr Versagen auch noch Druck von der ganzen Klasse. Ich verwende mal deine Wortwahl aus den oberen Zitat, etwas umgemünzt auf eine fiktive Klassensituation: Die gute Fraktion bejubelt sich gegenseitig, und die schlechten gehen leer aus. Denen wird der Spaß im Halse stecken bleiben.

Das mit der Kontrolle und dem Gruppenzwang erinnert mich fast schon an "Die Welle". Wer nicht in gefordertem Maße mitmacht, ist Außenseiter.