

Gamification im Unterricht

Beitrag von „hanuta“ vom 20. Oktober 2019 16:19

Ich halte das Vermischen der Virtualität und der Realität für ...mir fehlt dafür ein Begriff. „Gefährlich“ finde ich zu übertrieben. Aber es bereitet mir Unbehagen.

Dazu die Gruppendynamik. Soll das echt positiv sein, wenn ein Schüler bessere Leistung im Unterricht bringt, weil er sonst der Gruppenloser ist?

Und was ist mit Schülern, die es einfach nicht besser können?

Diese Art der Motivation wird doch auch nicht dauerhaft dem Lernen förderlich sein.

Ich bin ja durchaus realistisch und weiß, dass die intrinsische Motivation für Mathe, Physik u.s.w. bei Pubertieren oft nicht sehr ausgeprägt ist. Aber manchmal ist sie durchaus da.

Das macht man doch kaputt.

Ja, die Schüler sind weniger lernbereit als früher. Sie sind auf schnelles Befriedigen von Bedürfnissen getrimmt, haben wenig Ausdauer...Aber soll ich das jetzt durch den Einsatz eines solchen Spieles auch noch unterstützen??

Okay, bei meinen Schülern dürfte das eh nicht funktionieren?

Da sind da diejenigen, die wenig bis gar nicht spielen. Altergerecht und kontrolliert. Mit denen könnte zwar funktionieren. Aber wozu? Das sind die, die im Unterricht mitarbeiten, Hausaufgaben machen und sich angemessen verhalten. Für die brauche ich kein Spiel.

Und gibt die „Gamer“. Die 10jährigen, die alles spielen unkontrolliert und ohne zeitliche Beschränkung spielen dürfen. Die auf Nachfrage, was sie in den Ferien gemacht haben, „zocken“ antworten. Ich glaube nicht, dass sich die mit so einem Spiel locken lassen. (Alles unter FSK 16 ist schließlich Babykacke.)

Und, so ein Zufall, das sind üblicherweise eher leistungsschwache Schüler, mit (großen) Problemen, sich an Regeln zu halten. Denen oft auch alles egal ist.

Im Klassenspiel gestorben? Na, dann halt zurück zu Fortnite, WoW, ...