

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 19:35

Zitat von Kathie

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.

Hallo Kathie,

eine interessante Sichtumkehrung, die du da vornimmst - gefällt mir!



In einem der Videos, die ich über "Classcraft" geschaut habe, bedauert ein Schüler, dass seine Gruppe sehr stark sei, aber andere Gruppen so schlecht seien und immer kurz vor dem Sterben wären. Er fand das wohl langweilig. Wenn also SuS nicht mitspielen, ist es wohl wie bei jedem Spiel - es funktioniert irgendwann nicht mehr (richtig).

Wenn ein Schüler z.B. gestorben ist (virtuell!) und es ihm egal ist, weil er das Spiel kindisch findet oder ihm Regeln generell gegen den Strich gehen, scheidet er einfach aus dem Spiel aus. Das dürfte also unproblematisch sein. Wenn der Spieler bzw. Schüler oder eine Gruppe aber gerne erfolgreich mitspielen würde und sich bemüht, ihm/ihr aber die Mittel fehlen, wird ein guter Pädagoge dies wahrnehmen und entsprechend das Bemühen honorieren. Da kommt es wohl auf die Spielleitung und ihr Moderationstalent an.



der Buntflieger