

# Gamification im Unterricht

Beitrag von „Palim“ vom 20. Oktober 2019 19:39

## [Zitat von SchmidtsKatze](#)

So wie ich das hier verfolgt habe, stellen sich doch zwei essentielle Fragen zum "Classcrafter" und ähnlichen Gamification-Programmen:

1. Bin ich bereit, ein Tokensystem (denn nichts anderes scheint mir dieses "Spiel" zu sein) mit all seinen Vor- und Nachteilen in meinem Unterricht einzusetzen?

Wenn ja, dann stellt sich Frage 2:

2. Bin ich bereit, das Tokensystem als Spiel anzubieten?

Ja, das fasst es gut zusammen  
und dann kommt noch Frage 3:

3. Bin ich bereit, für das Tokensystem ein digitales Angebot zur Verwaltung einzusetzen?