

Gamification im Unterricht

Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 19:46

[Zitat von hanuta](#)

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.

Hallo hanuta,

ich denke auch nicht, dass diese Methode immer und überall sinnvoll ist.

Man muss halt wie so oft abwägen: Fördere ich die extrinsische Motivation der schwächeren SuS durch eine Maßnahme wie "Classcraft" (bzw. ein anderes Belohnungssystem) oder konzentriere ich mich auf die Minderheit der von selbst aus motivierten (in der Regel leistungsstärkeren) SuS und erspare ihnen und mir solche Spielereien? Evtl. gibt es auch einen Weg dazwischen?

Nicht zuletzt kann ja auch aus extrinsischer Motivation eine intrinsische entstehen. So abwegig ist es nicht, dass ein Schüler anfangs seine Anstrengungen verstärkt, weil er im Spiel gut dastehen will und irgendwann merkt, dass er ja doch was kann im Fach XY.

der Buntflieger