

Gamification im Unterricht

Beitrag von „SchmidtsKatze“ vom 20. Oktober 2019 20:44

Zitat von Buntflieger

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.

Ja, weil das die Aufgabe eines jeden Lehrers ist, egal ob er Tokensysteme hat oder Classcrafter oder gar nix. Er sollte immer dafür sorgen, dass möglichst viele Kinder mitmachen wollen und können.

Irgendwie ist mir persönlich der Mehrwert nicht klar.

Zu Computerspielen allgemein im Unterricht:

-> Lernspiele setze ich in wohlproportionierten Dosen ein. Da gibt es supertoll gestaltete Webseiten, wie kahoot, learningapps, quizlet oder learningsnacks. Aber da geht es auch immer um das Erarbeiten, Vertiefen oder Üben von Lerninhalten. Das hat für mich wirklich einen Mehrwert.

-> Ich habe das Gefühl, "Classcraft" wird um seiner Selbst willen gespielt und es gibt für die Kinder außer Punkten in einem virtuellen Spiel, die nur für dieses Spiel und in diesem Spiel existieren, keinen Mehrwert. Das finde ich persönlich sogar eher demotivierend. Denn was passiert, wenn ein Kind/eine Lerngruppe/die Klasse eine bestimmte Zahl an Punkten erreicht hat? Klatschen sich dann alle gegenseitig analog ab? Oder was passiert dann?

Zitat von Buntflieger

Evtl. gibt es auch einen Weg dazwischen?

Auf jeden Fall gibt es einen Weg dazwischen! Es gibt so einige Möglichkeiten, Schüler dazu zu motivieren, am Unterricht teilzunehmen.

Ich glaube, dass so ein raumnehmendes Klassenraumspiel zwar oberflächlich den Eindruck vermittelt, die Motivation zu erhöhen. Bricht man es aber auf seine paar Grundbestandteile, abgesehen von der wirklich gelungenen RP-Graphik, herunter, muss man sich eben überlegen, ob es notwendig ist, ein solches Ambiente zu schaffen.

Ein gesunder Mittelweg ist eben, allen Schülern einen möglichst attraktiven Unterricht (auch in so Scheusalfächern wie Mathe, Physik oder Latein [no hate, bin ja selbst Lateinlehrerin]) zu bieten, die die motivierten in ihrer Haltung bestärkt und auch den Drömels die Chance gibt,

kleine Erfolge zu feiern. Denn das macht doch Schule motivierend, wenn man das Gefühl hat, man kriegt was hin. Und zwar im "echten (Schul-)Leben"!