

Corona-Onlineunterricht - Eltern enttäuscht

Beitrag von „Funky303“ vom 15. August 2020 17:37

[Zitat von Kalle29](#)

Gamification ist aus meiner Sicht und nach dem, was ich so in Erfahrung gebracht habe, ein sehr erfolgsversprechendes System für viele SuS, da es mit unmittelbaren Belohnungen arbeitet. Das funktioniert bei Erwachsenen genauso gut wie bei Kindern und Jugendlichen. Mich würde da (vielleicht in einer PN) mal interessieren, was DeadPoet für Gründe dagegen hat - als Erfahrungsaustausch.

Letztlich spielt in der Lebenswirklichkeit von SuS ein spielerisches Belohnungssystem mit unmittelbarer Rückmeldung ständig eine Rolle. Sei es das gratis Spiel auf dem Handy, das regelmäßig eine dicke Animation abspielt, wenn man irgendwas geschafft hat, sei es Fortnite oder sei es die Anzahl der Likes bei Instagram. Das motiviert die SuS in ihrem privaten Umfeld. Warum also nicht das System nutzen, um was sinnvolles damit zu machen?

Das Problem ist genau das: Gamification konkurriert mit richtigen Spielen. Dort sind die Anstrengung und Belohnung noch einfacher zu erhalten als bei Schul-Spielen. Wenn man Gamification in der Schule nutzt (in Form von Differenzierung an SchulPCs) klappt es ganz gut. Im privaten jedoch werden schlechte Schüler ohne elterliche Kontrolle lieber zu Games statt Gamification.