

# Gamification im Unterricht

**Beitrag von „Bolzbold“ vom 18. Oktober 2019 13:07**

Auf Anregung hin kann die Diskussion über Sinn und Unsinn, Vorzüge und Nachteile von Gamification im Unterricht diskutiert werden.

Meine Haltung dazu habe ich nachstehend noch einmal kopiert:

Was ich viel schlimmer finde, ist das Ignorieren der negativen Auswirkungen, die die Einrichtung eines solchen Spiels bzw. des Einsatzes von Gamification im Unterricht mit sich bringt.

Zum einen wären da die Kosten, denn die Basisversion hat erstaunlich wenig Funktionen. Zum anderen - und das ist für mich der zentrale Aspekt - enthält dieses Spiel ein Element vieler kommerzieller Handyspiele, nämlich ein süchtigmachendes Belohnungssystem.

Ich habe erhebliche Zweifel daran, dass Schüler durch "Gamification" eine höhere Lernmotivation in Bezug auf den Lerngegenstand und den Kompetenzzuwachs entwickeln. Letztlich ist es die Sucht nach dem Spiel, die wie auch zu Hause dann dazu führt, dass man seine Aufgaben bearbeitet, um anschließend zu spielen. Damit droht die häusliche Lebenswirklichkeit der Schüler nun auch zur schulischen Lebenswirklichkeit zu werden. Schule und das Leben an sich sind kein beständiges Spiel, bei dem Spaß und Belohnung an oberster Stelle stehen. Die Einführung von Gamification in den Unterricht suggeriert aber genau das.

Die eigenmächtige Einführung eines solchen Konzepts dürfte nicht nur den meisten pädagogischen Konzepten von Schulen diametral zuwiderlaufen, das sollte in meinen Augen entsprechend vorbereitet und abgestimmt sein.

---

**Beitrag von „Buntflieger“ vom 18. Oktober 2019 13:39**

## [Zitat von Bolzbold](#)

Was man hier vielleicht noch berücksichtigen sollte, ist, dass didaktische Autonomie nicht mit Anarchie oder Beliebigkeit gleichzusetzen ist. Ein solches Konzept, das grundlegende Aspekte des Unterrichts und des gesamtpädagogischen Konzepts einer Schule betrifft, sollte immer mit der Schulleitung abgesprochen sein.

...

Schule und das Leben an sich sind kein beständiges Spiel, bei dem Spaß und Belohnung an oberster Stelle stehen. Die Einführung von Gamification in den Unterricht suggeriert aber genau das.

Hallo Bolzbold,

es handelt sich doch um ein - wenngleich virtuelles/digitales - ganz übliches Belohnungssystem, da ist halt mal ausnahmsweise eine Lehrkraft im digitalen Zeitalter angekommen und handelt danach. Ich bin auch bemüht, die z.B. Smartphones aktiv in den Unterricht einzubinden. Ok, wenn es jetzt eine Waldorfschule wäre... 😊

Der Vergleich mit dem Leben, das kein Belohnungssystem bzw. Spiel sei, stimmt so aus meiner Wahrnehmung heraus nicht. Natürlich gieren wir alle zeitlebens nach Belohnung und sind gleich viel motivierter, wenn diese (durch Lob oder durch Geld, gute Zensuren oder anderweitig) erfolgt. Hinzu kommt der nicht zu unterschätzende kooperative Effekt bei der genannten digitalen Belohnungs-Methode: positive Abhängigkeit (sozial), wechselseitige Kontrolle und nicht zuletzt schulischer Einfluss auf die Peer-Kultur (wenn auch in einem eng umgrenzten Rahmen).

Deine Skepsis zeigt aber doch ganz gut, weshalb der Threadersteller an seiner Schule ggf. auf mehrere Kritiker (darunter leider der Schulleiter) gestoßen ist. Unsere Schule steht der Digitalisierung sehr aufgeschlossen gegenüber (viele junge Kollegen am Start), ich könnte mir aber vorstellen, dass ältere Kollegen oder solche, die moderne Technik aus prinzipiellen/ideologischen Gründen ablehnen, da eine ganz andere Haltung an den Tag legen.

Jedenfalls sollte man das berücksichtigen, wenn man sich der Digitalität zuwendet und ggf. im Vorfeld diverse Vorbehalte entkräften und transparent machen, was man da eigentlich in seinem Unterricht treibt.

der Buntflieger

EDIT **Bolzbold**: Beitrag zu spät gesehen. Mein Posting darf gerne in den neuen Thread verschoben werden.

---

## Beitrag von „Jule13“ vom 18. Oktober 2019 15:46

Wenn man die Einführung des Spiels in einer einzigen Klasse als Testlauf deklariert und entsprechend auswertet, sollte doch den ablehnenden Kollegen genüge getan sein. Muss man

aber eben so auch kommunizieren.

Im übrigen: Viele Kollegen reagieren sehr dünnhäutig, wenn sie sich übergangen fühlen - selbst wenn sie dem Vorschlag zugestimmt hätten. Sie wollen halt gefragt werden. Wenn man das macht, kann man Konflikte verhindern.

Ich lese immer wieder, dass Kollegen Minecraft bearbeiten und damit Physik- oder Chemieunterricht bereichern. Macht das hier jemand?

---

## Beitrag von „DeadPoet“ vom 18. Oktober 2019 16:18

<https://axelkrommer.com/2018/08/30/kur...erklaerung-ist/>

Die Seite enthält meiner Ansicht nach eine Reihe von guten Aspekten, die gegen Classcraft sprechen:

"Hier legt sich ohne jegliche inhaltliche Anbindung ein bunter digitaler Fantasy-Mantel über den traditionellen Unterricht, ohne dass sich an den herkömmlich-hierarchischen Strukturen etwas verändert.

Im Gegenteil: Der Klassenraum verwandelt sich in ein algorithmischgestütztes Belohnungs- und Bestrafungs-Panoptikum, in dem ein allmächtiger Lehrer die Schüler(innen) am Nasenring eines Punktesystems

durch die curriculare Manege zieht. *Classcraft* macht auch aus dem letzten Schüler, der sich tatsächlich für ein Fach oder ein Thema interessiert, einen fremdgesteuerten und extrinsischmotivierten Punkte-Zombie, der sein Handeln vor allem an den Elementendes Spiels ausrichtet und dem es gleichgültig ist, ob er binomische Formeln lösen, präpositionale Attribute erkennen oder sich regelkonform verhalten muss, um die nächste Belohnung zu erhalten.

Kurz: *Classcraft* ist eine didaktische Bankrotterklärung."

Für eine genauere Auseinandersetzung empfiehlt der Autor: Boelmann, Jan M. (2016): World of Classcraft als Modell der Zukunft auch für die Primarstufe? In: Abraham, Ulf/Knopf, Julia (Hrsg.): Deutsch digital. Praxis. Baltmannsweiler: Schneider. S. 128-131.

Evtl. hat jemand hier ja das Buch/Heft ...

Davon abgesehen liegt es rein in der subjektiven Entscheidungsgewalt (Willkür?) des Lehrers, ob, wann und wie viele Punkt er abzieht oder vergibt. Gerade bei so etwas kann schnell bei Schülern Neid aufkommen bzw. das Gefühl, der Lehrer wäre ungerecht.

Bzgl. der Preise hat Bolzbold ja schon etwas geschrieben.

<https://tridigiwet.com/2018/07/22/war...-offener-brief/>

Das liest sich auch interessant ... lehnt Classcraft nicht ab, schreibt aber:

"Eines der größten Hindernisse auf dem Weg war die Erkenntnis, dass es auch bei Classcraft einen ordentlichen Batzen an Einarbeitung und Feintuning braucht, um das Spiel für sich selbst zum Gewinn zu machen. Ein einfaches Übernehmen der Standardeinstellungen macht aber für mich überhaupt keinen Sinn, weil es dann genau das ist, was immer kritisiert wird: Ein Punkte-Badge-Belohnungs-/ Bestrafungssystem. Es ist ein Classroom-Management-Tool und ich kann es meinen Vorlieben, Bedürfnissen und Klassen anpassen (was man aber auch wirklich tun sollte und da ist ein Großteil der Arbeit verborgen)."

und

"Gleichzeitig fahre ich aber auch diese ganzen Geschichten wie „hat seine Hausaufgaben gemacht und bekommt deshalb XP“ oder „hat seine Arbeit einen Tag später abgegeben und stirbt deshalb“ bis auf ein Minimum runter, weil ich mit den Schülern in einer konzentrierten und angenehmen Atmosphäre arbeiten und nicht die ganze Zeit am Knöpfchendrücken sein will. Eine Funktion des Spiels, die ich gerne nutze, sind die Quests, also Aufgaben, die die Schüler über die Plattform abgeben und die in eine bestimmte Rahmenhandlung („Volk der Zeitgemäßen“, „Edle letzte Menschen“, etc.) eingebettet sind.

Classcraft ist kein Allheilmittel und funktioniert in manchen Klassen auch gar nicht. Es kommt nach meiner Erfahrung darauf an, ob es eine Passung zwischen Interesse der Lehrkraft und der Schüler gibt.

**Die Motivation kann damit kurzfristig gesteigert werden, langfristig ist es ein Unterrichtsbegleiter.**

Es ist ein Unterrichtsbegleiter, den ich sehr gerne nutze. Meinen kompletten Unterricht darauf auszurichten oder gar „ohne das Spiel nicht mehr unterrichten zu können“ halte ich für falsch und widerstrebt auch meinen unterrichtlichen Prinzipien.

Es kommt ganz stark auf das Setting und den jeweiligen Kontext an. Manchen Schülern gibt das Spiel Struktur und Motivation, andere fühlen sich durch die Fantasy-Charaktere unwohl.

**Classcraft bringt dann etwas, wenn man hinter die ganze Belohnungs-/ Bestrafungs-Nummer blickt und es als Chance auf ein verändertes Klassenklima begreift."**

Aber ganz ehrlich: "Chance auf ein verändertes Klassenklima" ... da weiß ich nicht, ob das das Mittel meiner Wahl wäre.

---

**Beitrag von „Buntflieger“ vom 18. Oktober 2019 17:24**

#### Zitat von DeadPoet

Aber ganz ehrlich: "Chance auf ein verändertes Klassenklima" ... da weiß ich nicht, ob das das Mittel meiner Wahl wäre.

Hallo DeadPoet,

muss ja auch nicht; das ist doch so schön an dem Job, dass man in aller Regel weitestgehend selbst darüber entscheiden kann, was zu einem und zur eigenen (jeweiligen) Lerngruppe/Klasse passt.

Alle Methoden sind von Übel, wenn man sie verabsolutiert oder/und als Allheilmittel preist. Weder wird die "Digitalisierung" das Unterrichten und Lernen revolutionieren (können), noch brauchen wir uns vor den - sehr langwierigen und letztlich inhaltlich überschaubaren - Veränderungen zu fürchten.

Die Furcht der meisten Skeptiker vor digitalem Lehren- u. Lernen kommt meiner Vermutung nach vor allem vom eigenen Gefühl des Kontrollverlusts. Man kennt sich nicht mehr aus. Wenn ich sehe, wie hilflos meine Eltern auch nach vielen Jahren Computernutzung noch mit der Technik umgehen und wie wenig es braucht, dass sie ratlos vor dem Rechner sitzen, kann ich das sogar sehr gut nachvollziehen.

der Buntflieger

---

#### **Beitrag von „fossi74“ vom 18. Oktober 2019 17:39**

#### Zitat von Bolzbold

Zum anderen - und das ist für mich der zentrale Aspekt - enthält dieses Spiel ein Element vieler kommerzieller Handyspiele, nämlich ein süchtigmachendes Belohnungssystem.

Dafür habe ich gleich mal ein "gefällt mir" vergeben! 😊

---

#### **Beitrag von „goeba“ vom 18. Oktober 2019 18:08**

### Zitat von Buntflieger

Die Furcht der meisten Skeptiker vor digitalem Lehren- u. Lernen kommt meiner Vermutung nach vor allem vom eigenen Gefühl des Kontrollverlusts.

Sorry, aber dieser Vergleich hinkt so wie "Ich halte Fast-Food für gefährlich" -> "Du bist also dagegen, was zu Essen?"

---

### **Beitrag von „DeadPoet“ vom 18. Oktober 2019 18:12**

Noch ein paar Gedanken ... muss jeder wohl selbst bewerten:

- Es ist nicht alles im Leben ein Spiel und der Versuch, aus allem eins zu machen, widerstrebt mir etwas.
- Viele Schüler (manche Schülerinnen) sind bereits so in die Welt von Onlinespielen getaucht (oder Handy-Apps), dass "Online-/Spiele-Sucht" tatsächlich schon zu einer Sucht/Krankheit geworden ist, die man ernst nehmen sollte. Will ich wirklich, dass SuS noch mehr Zeit in solchen Welten verbringen?
- Das "Spiel" erinnert vom Namen, dem Fantasy-Setting mit Kriegern, Priestern, Magiern etc und auch dem Grafik-Stil stark an "World of Warcraft", ein Online-Spiel, das eine ganze Reihe meiner Schüler spielt. So wie ich die aber einschätze, würden sie sich über diese Form der "Anbiederung" durch ein "Schulprogramm" im besten Fall lustig machen, im schlimmsten Fall würden sie es völlig ablehnen.

Und bevor jetzt jemand was schreibt von wegen "aufgeschlossen sein gegenüber dem Digitalen" ... der Computer begleitet mich seit meinem Studium, da ich keine Hausarbeiten mehr auf der Schreibmaschine tippen wollte. Das sind nun doch schon ca. 30 Jahre, in denen ich ihn für Arbeit und Freizeit intensive genutzt habe (ja, ich habe auch eine ganz beträchtliche Sammlung an Computer-Spielen). Ich habe gelernt, Grafik-Karten und Festplatten zu wechseln, Arbeitsspeicher zu tauschen, Lüfter einzubauen und war im Seminar als Ref derjenige, der Fortbildungen zum Thema "Computer im Geschichtsunterricht" gehalten hat.

Und dennoch muss nicht alles, was digital / Computer ist sofort für "super" befunden werden, gerade wir sind hier in der Pflicht, auch den SuS eine gesunde Dosis Skepsis vorzuleben. Es ist nicht alles gut weil "neu" und/oder "digital" (wenn das nun noch das Ministerium auch einsehen würde ...).

---

### **Beitrag von „Buntflieger“ vom 18. Oktober 2019 18:58**

#### Zitat von goeba

Sorry, aber dieser Vergleich hinkt so wie "Ich halte Fast-Food für gefährlich" -> "Du bist also dagegen, was zu Essen?"

Hallo goeba,

inhaltlich korrekt in einen logischen Schluss (einen Vergleich sehe ich hier nicht) übersetzt, müsste meine obige Vermutung wohl am ehesten folgendermaßen lauten:

*"Ich halte Fast-Food für gefährlich" -> "Du fürchtest dich also (vermutlich) vor unbekannten Inhaltsstoffen?"*

der Buntflieger

---

### **Beitrag von „Buntflieger“ vom 18. Oktober 2019 19:19**

#### Zitat von DeadPoet

Und dennoch muss nicht alles, was digital / Computer ist sofort für "super" befunden werden, gerade wir sind hier in der Pflicht, auch den SuS eine gesunde Dosis Skepsis vorzuleben. Es ist nicht alles gut weil "neu" und/oder "digital" (wenn das nun noch das Ministerium auch einsehen würde ...).

Hallo DeadPoet,

es stimmt zwar, dass knapp 3% der Jugendlichen in Deutschland onlinesüchtig sind, aber daraus nun den Schluss zu ziehen, dass die Schule sich bitteschön demnach vornehmlich analogen Medien bedienen muss, wäre meines Erachtens ein pädagogischer Fehler.

Indem die Schule sich den Jugendrealitäten verweigert, negiert bzw. ignoriert sie auch ihre eigenen Einflussmöglichkeiten auf jene. Diese sind ohnehin schon sehr begrenzt und sollten dringend erweitert werden, denn nur auf diese Weise lässt sich die Nutzung digitaler Medien im schulischen (kontrollierten) Rahmen lernen. Ein verantwortungsvoller Umgang also und keine naive Haltung.

Um auf den pädagogischen Fehler zurückzukommen: "den SuS eine gesunde Dosis Skepsis vorzuleben", indem man sich als Schule auf Grund prinzipieller Vorbehalte bzw. möglicher

Gefahren, die von einer einseitigen Nutzung ausgehen können, dem Einsatz moderner Medien gegenüber teilweise oder komplett verweigert, ist gerade kein gelungenes Beispiel für einen reflektierten und verantwortungsbewussten Umgang mit Phänomenen des Alltags.

der Buntflieger

---

### **Beitrag von „DeadPoet“ vom 18. Oktober 2019 19:44**

#### Zitat von Buntflieger

Hallo DeadPoet,  
es stimmt zwar, dass knapp 3% der Jugendlichen in Deutschland onlinesüchtig sind, aber daraus nun den Schluss zu ziehen, dass die Schule sich bitteschön demnach vornehmlich analogen Medien bedienen muss, wäre meines Erachtens ein pädagogischer Fehler.

Das kann man mMn in keiner Weise aus meinem Satz heraus lesen. "Gesunde Skepsis" bedeutet nicht, dass man auf Digitales völlig verzichtet. Hör bitte auf, anderen etwas in "den Mund" zu legen und Dich dann zu etwas zu äußern, das gar nicht gesagt wurde.

---

### **Beitrag von „Buntflieger“ vom 18. Oktober 2019 20:00**

#### Zitat von DeadPoet

Das kann man mMn in keiner Weise aus meinem Satz heraus lesen. "Gesunde Skepsis" bedeutet nicht, dass man auf Digitales völlig verzichtet. Hör bitte auf, anderen etwas in "den Mund" zu legen und Dich dann zu etwas zu äußern, das gar nicht gesagt wurde.

Hallo DeadPoet,

mir fehlte bei deiner Darstellung einfach das differenzierende Moment; ich sehe nicht, dass du dich mit dem Bereich der hier kritisierten Unterrichtsspiele eingehender auseinandergesetzt hast. Ob SuS privat (oft unkontrolliert) irgend ein MMORPG zocken oder angeleitet vom (Klassen)Lehrer ein pädagogisches Spiel mit direktem Unterrichtsbezug spielen, ist ein



gravierender Unterschied.

Ich würde natürlich auch sorgfältige Überlegungen anstellen, bevor ich irgend ein digitales Element in meinen Unterricht einbinde. Das gilt aber für alle Elemente, egal ob digital oder analog. Wenn du das mit "gesunder Skepsis" meinst, sind wir einer Meinung. Ich bezweifle aber, dass du das in einem derart trivialen Sinne gemeint hast.

der Buntflieger

---

### Beitrag von „DeadPoet“ vom 18. Oktober 2019 20:05

#### [Zitat von Buntflieger](#)

Hallo DeadPoet,

mir fehlte bei deiner Darstellung einfach das differenzierende Moment; **ich sehe nicht, dass du dich mit dem Bereich der hier kritisierten Unterrichtsspiele eingehender auseinandergesetzt hast.** Ob SuS privat (oft unkontrolliert) irgend ein MMORPG zocken oder angeleitet vom (Klassen)Lehrer ein pädagogisches Spiel mit direktem Unterrichtsbezug spielen, ist ein gravierender Unterschied.

...

der Buntflieger

In Anbetracht der Tatsache, dass ich den Computer - wie ich übrigens schrieb - seit über 30 Jahren privat und beruflich nutze, Fortbildungen zum Computereinsatz im Unterricht halte (wie ich schrieb), selbst recht ausführliche Erfahrungen mit Computerspielen habe (wie ich schrieb) und hier mehrere Artikel verlinkt habe, die sich mit Classcraft (übrigens in keinsten Weise ein Spiel mit inhärentem direktem Unterrichtsbezug) und Gamification beschäftigen, erübrigt sich jede weitere Diskussion mit jemanden, der wohl ein Leseproblem hat.

---

### Beitrag von „CDL“ vom 18. Oktober 2019 20:20

#### [Zitat von Buntflieger](#)

es stimmt zwar, dass knapp 3% der Jugendlichen in Deutschland onlinesüchtig sind, aber daraus nun den Schluss zu ziehen, dass die Schule sich bitteschön demnach vornehmlich analogen Medien bedienen muss, wäre meines Erachtens ein pädagogischer Fehler.

Indem die Schule sich den Jugendrealitäten verweigert, negiert bzw. ignoriert sie auch ihre eigenen Einflussmöglichkeiten auf jene. Diese sind ohnehin schon sehr begrenzt und sollten dringend erweitert werden, denn nur auf diese Weise lässt sich die Nutzung digitaler Medien im schulischen (kontrollierten) Rahmen lernen. Ein verantwortungsvoller Umgang also und keine naive Haltung.

Um auf den pädagogischen Fehler zurückzukommen: "den SuS eine gesunde Dosis Skepsis vorzuleben", indem man sich als Schule auf Grund prinzipieller Vorbehalte bzw. möglicher Gefahren, die von einer einseitigen Nutzung ausgehen können, dem Einsatz moderner Medien gegenüber teilweise oder komplett verweigert, ist gerade kein gelungenes Beispiel für einen reflektierten und verantwortungsbewussten Umgang mit Phänomenen des Alltags.

Ich habe fast 3 Jahre lang für einen großen Spielkonzern in der Online-Kundenbetreuung gearbeitet, bin also mit Sicherheit recht aufgeschlossen, was Gaming anbelangt (das Spiel zu spielen, das man betreut, war eine Grundvoraussetzung für den Job, damit man die Probleme wirklich versteht und Lösungsansätze game-kompatibel beschreiben kann), bearbeite das Thema auch gerne mit meinen SuS in GK im Bereich der Medienbildung. Das bedeutet aber nicht einfach unkritisch jeden Ansatz zu übernehmen, denn ich habe auch gesehen, wie Kinder von Spielefirmen ausgebeutet werden, die ihr gesamtes Taschengeld in Ingame-Währungen verlieren, von erwachsenen Mitspielern erpresst, genötigt und- wenn sie in ihrem kindlichen Vertrauen real name und Adressen preisgegeben haben- sogar physisch bedroht wurden. Gamification klingt für mich als spieleaffiner Mensch erst einmal spannend, bestärkt aber meines Erachtens bei Kandidaten, die bereits einen zu unkritischen, zu intensiven Medienkonsum haben und Browsergames à la Fortnite und Co. mit ihrem Taschengeld und ihrer Lebenszeit füttern in diesem ungesunden Verhalten. Kritischen Medienkonsum fördert man auf diesem Weg nicht, egal, wie man das Spiel einstellen mag, dafür gibt es geeignetere Wege, genauso wie die Arbeit am Klassenklima meines Erachtens von direktem zwischenmenschlichem Austausch lebt, nicht von noch mehr Medialität. Möglicherweise lassen sich mit Classcraft oder dem Gamification-Ansatz anderer wichtige Bildungsziele mitverwirklichen, das will ich keineswegs ausschließen. Für diese beiden Teilziele halte ich den Ansatz aber für weniger gut geeignet, als andere Ansätze. Persönlich bin ich auch kein Fan von Belohnungssystemen, insofern überzeugt mich das Argument, es handele sich lediglich um ein digitales Belohnungssystem nicht. Ich finde es schwierig, wenn man Kindern vermittelt, dass Bildung sich nur lohnt, um einer Belohnung willen, die man von außen erhält als Anreiz. Natürlich funktioniert das bei einigen Kindern recht gut, die dies genauso auch von zuhause kennen als Erziehungsmittel. Ich finde aber, als Schule dürfen wir solche Erziehungsmodelle

durchaus auch bewusst kontrastieren.

Es gibt am Ende dann halt doch einen Unterschied zwischen "sich dem Einsatz moderner Medien gegenüber teilweise oder komplett zu verweigern" und einem möglicherweise allzu unkritischen Umgang mit einem letztlich auch gewinnorientierten Konzept (zumindest Classcraft ist ja in weiten Teilen nicht kostenfrei) bzw. Gamification als Ansatz. (BTW finde ich es etwas kurios, dass du noch kürzlich deine handschriftlichen Arbeitsblätter verteidigt hast, nur um nun in dieser Weise Kritik an Gamification/Classcraft direkt zur Fundamentalkritik an digitalen Medien erklären zu wollen.)

---

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 18. Oktober 2019 20:26

### Zitat von DeadPoet

In Anbetracht der Tatsache, dass ich den Computer - wie ich übrigens schrieb - seit über 30 Jahren privat und beruflich nutze, Fortbildungen zum Computereinsatz im Unterricht halte (wie ich schrieb), selbst recht ausführliche Erfahrungen mit Computerspielen habe (wie ich schrieb) und hier mehrere Artikel verlinkt habe, die sich mit Classcraft (übrigens in keinsten Weise ein Spiel mit inhärentem direktem Unterrichtsbezug) und Gamification beschäftigen, erübrigt sich jede weitere Diskussion mit jemanden, der wohl ein Leseproblem hat.

Hallo DeadPoet,

vorab: Ich würde gerne auf der Sachebene bleiben.

Die verlinkten Artikel klären nicht darüber auf, ob du das besagte "Classcraft" selbst ausprobiert hast und das Produkt vom praktischen Funktionsumfang her beurteilen kannst. Das ging auch - mit Verlaub - nicht aus deinen bisherigen Äußerungen hervor, sonst hätte ich nicht in diese Kerbe geschlagen. Auch die Artikel - soweit ich sie (an)gelesen habe - sind eher kurz, schwammig und bleiben unkonkret.

Den "inhärenten, direkten Unterrichtsbezug" sehe ich als gegeben an. Natürlich nicht bezogen auf den Fachinhalt selbst (indirekt ist auch das denkbar), aber hinsichtlich Unterrichtsverhalten und sozialen Kompetenzen. Es ist ja kein eigenständiges Spiel, sondern ergibt nur im möglichst konkret festgesteckten Unterrichtsbezug Sinn.

Sehr aufschlussreich fand ich dieses Erklärvideo:  
<https://www.youtube.com/watch?v=STj7n3fkyGw>

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 18. Oktober 2019 20:47

### Zitat von CDL

Möglicherweise lassen sich mit Classcraft oder dem Gamification-Ansatz anderer wichtige Bildungsziele mitverwirklichen, das will ich keineswegs ausschließen. Für diese beiden Teilziele halte ich den Ansatz aber für weniger gut geeignet, als andere Ansätze. Persönlich bin ich auch kein Fan von Belohnungssystemen, insofern überzeugt mich das Argument, es handele sich lediglich um ein digitales Belohnungssystem nicht. Ich finde es schwierig, wenn man Kindern vermittelt, dass Bildung sich nur lohnt, um einer Belohnung willen, die man von außen erhält als Anreiz. ...

(BTW finde ich es etwas kurios, dass du noch kürzlich deine handschriftlichen Arbeitsblätter verteidigt hast, nur um nun in dieser Weise Kritik an Gamification/Classcraft direkt zur Fundamentalkritik an digitalen Medien erklären zu wollen.)

Hallo CDL,

ich schrieb ja schon, dass jeder Lehrer selbst entscheiden (können) sollte, ob er solche digitalen Mittel in den Unterricht einbindet oder nicht. Das passt natürlich nicht für jeden und hat auch klar zu benennende Nachteile. Man muss das halt abwägen.

Interessant finde ich an jenem "Classcraft", dass man als Lehrer gemeinsam mit den SuS klare Verhaltensregeln ausarbeiten und gewichten kann, die mit klaren Konsequenzen verbunden sind. Dabei entlastet einen das Programm von der ansonsten sehr zeitraubenden Dokumentation. Sehr interessant ist auch das kooperative Element, dass also in gewisser Weise die Peer-Kultur an den Unterricht angebunden wird.

Das Argument, dass SuS den tieferen Sinn von Bildung dadurch nicht erkennen, stimmt sicherlich, aber diese reflexive Leistung werden die meisten SuS ob mit oder ohne Belohnungssystem vermutlich nicht erbringen können. Für solche Klassen, die von der Reife her dazu fähig sind, ist solch ein Spiel natürlich obsolet.

Dir ist sicherlich nicht entgangen, dass ich in dem von dir erwähnten Thread eingeräumt habe, dass das (teilweise) analoge/händische Erstellen von Arbeitsblättern nicht der Weisheit letzter Sch(I)uss sein kann. 😊

## Beitrag von „DeadPoet“ vom 18. Oktober 2019 20:53

### Zitat von Buntflieger

Hallo DeadPoet,

vorab: Ich würde gerne auf der Sachebene bleiben.

Die verlinkten Artikel klären nicht darüber auf, ob du das besagte "Classcraft" selbst ausprobiert hast und das Produkt vom praktischen Funktionsumfang her beurteilen kannst. Das ging auch - mit Verlaub - nicht aus deinen bisherigen Äußerungen hervor, sonst hätte ich nicht in diese Kerbe geschlagen. Auch die Artikel - soweit ich sie (an)gelesen habe - sind eher kurz, schwammig und bleiben unkonkret.

Den "inhärenten, direkten Unterrichtsbezug" sehe ich als gegeben an. Natürlich nicht bezogen auf den Fachinhalt selbst (indirekt ist auch das denkbar), aber hinsichtlich Unterrichtsverhalten und sozialen Kompetenzen. Es ist ja kein eigenständiges Spiel, sondern ergibt nur im möglichst konkret festgesteckten Unterrichtsbezug Sinn.

Sehr aufschlussreich fand ich dieses Erklärvideo:  
<https://www.youtube.com/watch?v=STj7n3fkyGw>

der Buntflieger

Alles anzeigen

Ich bin auf der Sachebene, denn das Leseproblem lässt sich ja belegen. Zunächst behauptest Du, dass meine Äußerungen bedeuten würden "dass die Schule sich bitteschön demnach vornehmlich analogen Medien bedienen muss". Völlig falsch - nie geschrieben. Dann kommt von Dir - der wohl gemerkt bisher hier noch rein gar nichts konkretes zu Classcraft oder Gamification beigetragen hat - die Aussage, **"ich sehe nicht, dass du dich mit dem Bereich der hier kritisierten Unterrichtsspiele eingehender auseinandergesetzt hast"**. Obwohl ich vorher ja genau deswegen z.T. meinen Background ausgeführt habe. Ein steiler Vorwurf von jemanden, der so tut, als wäre er Fachmann, aber selbst noch keine Fach- oder Expertenaussagen oder Erfahrungsberichte aus der Schulwelt wenigstens als Link beigetragen hat.

Plötzlich geht es jetzt darum, ob ich Classcraft selbst ausprobiert habe und vom praktischen Funktionsumfang her beurteilen könnte (was man durchaus auch kann, ohne es selbst ausprobiert zu haben, z.B. auf Grundlage der Webseite des Produkts, diverser Artikel, die ich

nicht wirklich unkonkret oder schwammig finde, sondern als Erfahrungsberichte von Lehrkräften durchaus hoch einschätze - von denen ja einer das Programm ja sogar einsetzt). Wie sind denn Deine persönlichen Erfahrungen mit Classcraft? Denn Du musst es ja dann auch persönlich ausprobiert haben, um es kompetent verteidigen zu können. Wie intensiv hast Du Dich denn schon mit der Thematik auseinandergesetzt? Oder basieren Deine Einsichten auf dem verlinkten Erklärvideo, das sofort am Anfang davon spricht, Classcraft sei ein "Belohnungs- und Bestrafungssystem"? Einmal davon abgesehen, dass ich so ein System zusätzlich zu den schon vorhandenen Belohnungs- und Bestrafungssystemen an der Schule ablehne, greift das wohl viel zu kurz (um noch einmal aus einem der verlinkten Artikel zu zitieren - steht allerdings auch schon oben: "Eines der größten Hindernisse auf dem Weg war die Erkenntnis, dass es auch bei Classcraft einen ordentlichen Batzen an Einarbeitung und Feintuning braucht, um das Spiel für sich selbst zum Gewinn zu machen. Ein einfaches Übernehmen der Standardeinstellungen macht aber für mich überhaupt keinen Sinn, weil es dann genau das ist, was immer kritisiert wird: Ein Punkte-Badge-Belohnungs-/ Bestrafungssystem. Es ist ein Classroom-Management-Tool und ich kann es meinen Vorlieben, Bedürfnissen und Klassen anpassen (was man aber auch wirklich tun sollte und da ist ein Großteil der Arbeit verborgen)."

Ich bin dann raus aus der Diskussion, denn für sowas ist mir mein Freitag Abend doch etwas zu schade.

---

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 18. Oktober 2019 21:21

### [Zitat von DeadPoet](#)

Ich bin auf der Sachebene, denn das Leseproblem lässt sich ja belegen. Zunächst behauptest Du, dass meine Äußerungen bedeuten würden "dass die Schule sich bitteschön demnach vornehmlich analogen Medien bedienen muss". Völlig falsch - nie geschrieben. Dann kommt von Dir - der wohl gemerkt bisher hier noch rein gar nichts konkretes zu Classcraft oder Gamification beigetragen hat - die Aussage, **"ich sehe nicht, dass du dich mit dem Bereich der hier kritisierten Unterrichtsspiele eingehender auseinandergesetzt hast"**. Obwohl ich vorher ja genau deswegen z.T. meinen Background ausgeführt habe. Ein steiler Vorwurf von jemanden, der so tut, als wäre er Fachmann, aber selbst noch keine Fach- oder Expertenaussagen oder Erfahrungsberichte aus der Schulwelt wenigstens als Link beigetragen hat.

Hallo DeadPoet,

ich habe nochmal den Thread gesichtet und nach dem Ursprung unseres Disputs Ausschau gehalten. Folgende Äußerung von dir hat mich wohl getriggert:

*Und dennoch muss nicht alles, was digital / Computer ist sofort für "super" befunden werden, gerade wir sind hier in der Pflicht, auch den SuS eine gesunde Dosis Skepsis vorzuleben. Es ist nicht alles gut weil "neu" und/oder "digital" (wenn das nun noch das Ministerium auch einsehen würde ...).*

Ich habe das so aufgefasst, dass du Leute, die "Classcraft" oder "Gamifications" etc. positiv gegenüber stehen, als ziemlich naiv darstellst.

Natürlich bin ich kein Fachmann in Sachen Gamifications (noch nie probiert) und auch Belohnungssysteme habe ich nur im ganz kleinen Rahmen mal probiert. Mir war das bisher immer zu aufwändig. Falls ich hier einen falschen Eindruck vermittelt habe, sei dies nochmal ganz klar zugegeben.

Die vielen Zitate aus den Artikeln habe ich gelesen, aber das wirkte auf mich - eben unter dem Eindruck deiner von mir zitierten Aussage - mehr als Vorwand, um jenes "Classcraft" in einem möglichst schlechten Licht erscheinen zu lassen. Das ist allerdings nicht korrekt, wie mir beim nochmaligen gründlicheren Lesen klar geworden ist.

Ich räume also ein, dass ich zu schnell zu scharf geschossen habe und von daher selbst in der Tat nicht 100% sachlich unterwegs war.

Trotzdem schönen Abend dir!

der Buntflieger

---

### **Beitrag von „Bolzbold“ vom 18. Oktober 2019 21:25**

Ich glaube, man sollte sich als [Pädagoge](#) grundsätzlich davor hüten, neue Methoden per se als Heilsbringer oder als Verdammnis zu betrachten - das dürfte auf alle Methoden seit Anbeginn der Menschheit zutreffen.

---

### **Beitrag von „Lindbergh“ vom 19. Oktober 2019 02:32**

Ich sehe die Sache folgendermaßen: Damals, als ich in die Grundschule ging, war der PC in Kinderzimmern noch nicht so verbreitet und es war einerseits ungewöhnlich, andererseits eine

nette Abwechslung, wenn man in der Schule als Belohnung am PC ein Lernspiel spielen durfte oder eben eine Kleinigkeit recherchieren musste. Inzwischen, zu einer Zeit, in der selbst Vorschulkinder teilweise mehrere Stunden (!) mit digitalen Geräten verbringen, finde ich, dass die Schule da auch die Fürsorgepflicht hat, dass Kinder wenigstens während dieser Zeit vor dem Einfluss digitaler Medien verschont werden. Wenn Eltern häufig ihren Kindern keinen verantwortungsvollen Umgang mit besagten Medien beibringen können oder wollen ("Mein Kind wird sonst zum Außenseiter."), darf wenigstens die Schule aufzeigen, dass es auch analoge Alternativen gibt und dass diese gegenüber digitalen Konsumgütern durchaus auch den einen oder anderen Vorteil bieten.

---

### **Beitrag von „Stille Mitleserin“ vom 19. Oktober 2019 13:06**

Ich checks nicht - ich habe mir die Webseite von classcraft aufmerksam durchgelesen, ich habe aber immer noch keine konkrete Vorstellung davo, wie das Spiel läuft.

Sind die Lerninhalte digital eingebaut? Aber wie und welche?

Oder dürfen die Schüler als Belohnung spielen? Da spilen die meisten doch sicher lieber Fortnite oder die kleineren Minecraft ohne Begrenzung.

Oder gibt es Punkte fürs Spielen?

Grundsätzliche kommen alle Arten von Spielen sogar bei meinen Großen gut an. Ich bin bemüht, beim Üben so oft wie möglich zu spielen, insofern finde ich die Idee spannend.

Aber auf Elfen und Monster stehen meine Mittzwanziger meist nicht mehr so...

Bitte klärt mich auf!

---

### **Beitrag von „WillG“ vom 19. Oktober 2019 15:23**

#### [Zitat von Bolzbold](#)

Die eigenmächtige Einführung eines solchen Konzepts dürfte nicht nur den meisten pädagogischen Konzepten von Schulen diametral zuwiderlaufen, das sollte in meinen Augen entsprechend vorbereitet und abgestimmt sein.

Im anderen Thread wurde auch schon danach gefragt, aber vielleicht gehört es eher hierher: Mit welcher Begründung sollte die Verwendung einer bestimmten Methode oder eines bestimmten Mediums in einer Lerngruppe Auswirkungen auf das pädagogische Konzept einer



Schule haben und einer Abstimmung in der GeKo benötigen? Das sehe ich hier nicht. Wobei ich mich nicht dazu äußern möchte, ob ich Classcraft gut oder schlecht finde - aber wenn ein Kollege das verwenden würde, würde ich mir zwar eine Meinung bilden, aber eine Abstimmung in der GeKo ablehnen. Das ist nun wirklich seine Sache!

---

### Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 18:14

#### Zitat von Lehramtsstudent

zu einer Zeit, in der selbst Vorschulkinder teilweise mehrere Stunden (!) mit digitalen Geräten verbringen, finde ich, dass die Schule da auch die Fürsorgepflicht hat, dass Kinder wenigstens während dieser Zeit vor dem Einfluss digitaler Medien verschont werden.

Hallo Lehramtsstudent,

das geht aber immer von der Grundannahme aus, dass der Umgang mit Digitalität generell limitiert werden müsse und zwar unabhängig davon, ob dies im schulischen Rahmen oder unkontrolliert privat erfolgt.

Außerdem - das hängt damit zusammen - wird digitalen Medien generell ein negativer Einfluss unterstellt, vor dem man die Kinder beschützen müsse. Erneut unabhängig davon, welche Inhalte sie transportieren und auf welche Weise sie genutzt werden. Das ist aber doch gerade der Punkt: Nur im regelmäßigen kontrollierten Umgang ist es möglich, die Problematik der unkontrollierten Mediennutzung wirksam zu puffern.

Oder anders formuliert: Medienkompetenz lässt sich nicht durch Medienabstinenz trainieren.



der Buntflieger

---

### Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 18:22

#### Zitat von Stille Mitleserin

Ich checks nicht - ich habe mir die Webseite von classcraft aufmerksam durchgelesen, ich habe aber immer noch keine konkrete Vorstellung davo, wie das Spiel läuft.

Sind die Lerninhalte digital eingebaut? Aber wie und welche?

Oder dürfen die Schüler als Belohnung spielen? Da spilen die meisten doch sicher lieber Fortnite oder die kleineren Minecraft phne Begrenzung.

Oder gibt es Punkte fürs Spielen?

Grundsätzliche kommen alle Arten von Spielen sogar bei meinen Großen gut an. Ich bin bemüht, beim Üben so oft wie möglich zu spielen, insofern finde ich die Idee spannend. Aber auf Elfen und Monster stehen meine Mittzwanziger meist nicht mehr so...

Bitte klärt mich auf!

Hallo Stille Mitleserin,

es handelt sich nicht um ein reines Onlinespiel; es ist auch kein Lernspiel (für Fachinhalte), sondern zielt darauf ab, die Befolgung von Regeln und die aktive Mitarbeit im Unterricht in Form von virtuellen Punkten zu belohnen oder zu bestrafen (=Belohnungssystem). Die Schüler werden im Spiel durch virtuelle Charaktere vertreten, die mit Punkten stärker gemacht oder durch Negativpunkte geschwächt oder gar (zeitweise) getötet werden können. Wenn ein Schüler stirbt, muss er erst die reale Konsequenz (z.B. Nachsitzen) ableisten, bis seine virtuelle Figur wieder am Spiel teilnehmen kann. Wer viele Punkte sammelt, kann Spezialkräfte erlangen (z.B. 1x im Unterricht essen, 1x Hausaufgaben nicht machen etc.). Außerdem spielen die SuS in Team zusammen bzw. gegeneinander. Wird ein Teammitglied schwächer, hat das Auswirkungen auf die anderen Mitspieler. Wie das dann im Einzelnen genau aussieht, würde mich auch interessieren, hierzu habe ich noch nichts gelesen. Ich vermute, dass es eine interne (Klassen)Rangliste gibt.

der Buntflieger

---

### **Beitrag von „chilipaprika“ vom 19. Oktober 2019 18:35**

Danke für die Erklärung.

Heißt das, man spielt nicht IM Unterricht, oder? Logischerweise, wenn es nicht mit den Inhalten zu tun hat. Was passiert, wenn man (als Schüler) selbst nicht der Spieltyp ist, wenn die Eltern einem nicht erlauben zu spielen, oder nur 30 Minuten am Wochenende, usw...?

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 20:37

### Zitat von chilipaprika

Danke für die Erklärung.

Heißt das, man spielt nicht IM Unterricht, oder? Logischerweise, wenn es nicht mit den Inhalten zu tun hat. Was passiert, wenn man (als Schüler) selbst nicht der Spieltyp ist, wenn die Eltern einem nicht erlauben zu spielen, oder nur 30 Minuten am Wochenende, usw...?

Hallo chilipaprika,

so wie ich es verstanden habe, spielt man nicht vorwiegend im Unterricht, aber man beeinflusst den Status seiner Spielfigur durch sein Verhalten im Unterricht. Der Lehrer verteilt die Punkte für vorher besprochene und ins Spiel eingepflegte Verhaltensweisen. Beispielsweise 100 Punkte für eine sehr gute Antwort, 60 Punkte für rege Mitarbeit etc. Das kann quasi beliebig und auch auf Inhalte (korrekte Antworten zu bestimmten Inhalten mit bestimmter Bepunktung) bezogen beschlossen werden. Das Spiel kann auch durch Zufallsereignisse in den Unterricht eingreifen, z.B. zum Stundenbeginn wird jemand ausgewählt, der eine bestimmte Aufgabe meistern muss. Dies kann auch den Klassenlehrer treffen. So gesehen würde man also doch auch im Unterricht "spielen".

Im anderen Thread hat der Nutzer des Spiels geschrieben, dass er alle Eltern um ihr Einverständnis gefragt hat. Dies würde ich auch tun, um auf der sicheren Seite zu sein. Dass einzelne SuS dies ablehnen, halte ich für unwahrscheinlich, der Gruppendruck und das stark ausgeprägte spielerische Element wird in der entsprechenden Altersklasse sehr wahrscheinlich in den meisten Fällen auf überwältigende Zustimmung stoßen.

der Buntflieger

---

## Beitrag von „Bolzbold“ vom 19. Oktober 2019 20:48

Wenn ich das richtig gelesen habe, soll das angeblich auch dazu dienen, auf diese Weise die Leistungsbewertung transparenter zu machen - angeblich sind eigene Notizen außerhalb dieses Spiels dann gar nicht mehr nötig nach Aussage von Kollegen, die das nutzen. (Ich habe mich gestern ausgiebig in die Thematik eingelesen.)

An diesem Punkt verwischen bei mir virtuelle und reale Welt - da würde ich persönlich definitiv nicht mehr mitgehen.

---

## Beitrag von „CDL“ vom 19. Oktober 2019 20:49

### Zitat von Buntflieger

Dass einzelne SuS dies ablehnen, halte ich für unwahrscheinlich, der Gruppendruck und das stark ausgeprägte spielerische Element wird in der entsprechenden Altersklasse sehr wahrscheinlich in den meisten Fällen auf überwältigende Zustimmung stoßen.

Ich spreche ja als GK-Lehrerin mit meinen 7ern immer auch über Gaming im Bereich des Umgangs mit Medien. Vorab führe ich eine Umfrage durch (anonym), wer überhaupt wie häufig was spielt. In ausnahmslos all meinen Klassen gibt es immer wenigstens eine Handvoll SuS, die mit Gaming überhaupt nichts anfangen können, die selbst angeben gar nicht zu spielen und die sich - erfreulicherweise, denn das ist generell eine begrüßenswerte Eigenschaft themenunabhängig- nicht einfach einem "Gruppendruck" beugen würden (mehrheitlich sind in meinen Klassen die Jungs Gamer, nur vereinzelt auch Mädchen, die in vielen Klassen die Mehrheit der SuS stellen). Ich hatte bislang keine einzige Klasse, bei der wie von dir beschrieben infolge von Gruppendruck mit überwältigender Zustimmung zu rechnen gewesen wäre, finde das Argument auch fatal sowohl aus der Perspektive als Gesellschaftswissenschaftlerin, als auch im Hinblick auf wünschenswerte Klassendynamiken, die man fördern möchte als Lehrkraft.

### Zitat von chilipaprika

Was passiert, wenn man (als Schüler) selbst nicht der Spieltyp ist, wenn die Eltern einem nicht erlauben zu spielen, oder nur 30 Minuten am Wochenende, usw...?

Oder wenn man- wie ich aktuell in einer meiner 8.Klassen- SuS hat, die kein Smartphone (oder Handy) besitzen, keinen PC (o.ä.) zuhause haben und nutzen könnten, aufgrund der dörflichen Wohnlage kein wohnortnahes I-Net-Café nutzen können und alle Arten internetbasierter Hausaufgaben bereits nur mit Unterstützung von Klassenkameraden bewältigen können. Das senkt die Motivation ganz erheblich, auch wenn gerade solche SuS sich vermutlich eher einem Gruppendruck beugen würden, um nicht negativ aufzufallen im Klassenverband und die unerlässliche Unterstützung womöglich zu verlieren.

---

## Beitrag von „DeadPoet“ vom 19. Oktober 2019 20:52

nur ganz kurz: Gruppendruck möchte ich in meinem Unterricht nicht haben ... und wenn Belohnungen (oder auch Bestrafungen) auch an Gruppen vergeben werden, kann das mMn genau so leicht zu Streit in der Gruppe führen, als zu einem besseren Sozialverhalten.

---

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 21:08

### Zitat von Bolzbold

Wenn ich das richtig gelesen habe, soll das angeblich auch dazu dienen, auf diese Weise die Leistungsbewertung transparenter zu machen - angeblich sind eigene Notizen außerhalb dieses Spiels dann gar nicht mehr nötig nach Aussage von Kollegen, die das nutzen. (Ich habe mich gestern ausgiebig in die Thematik eingelesen.)

An diesem Punkt verwischen bei mir virtuelle und reale Welt - da würde ich persönlich definitiv nicht mehr mitgehen.

Hallo Bolzbold,

wieso denn das? Du brauchst doch "nur" W-LAN im Klassenzimmer und kannst bequem auf deinem Notebook/Smartphone etc. die Sache verwalten. Man beamt sich ja nicht aus der Realität, wenn man ins Internet geht und ein Programm benutzt. Ist ja im Grunde nix anderes als ein etwas anderer Organizer.

der Buntflieger

---

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 21:12

### Zitat von DeadPoet

nur ganz kurz: Gruppendruck möchte ich in meinem Unterricht nicht haben ... und wenn Belohnungen (oder auch Bestrafungen) auch an Gruppen vergeben werden, kann

das mMn genau so leicht zu Streit in der Gruppe führen, als zu einem besseren Sozialverhalten.

Gruppendruck ist meines Erachtens unvermeidbar; jedenfalls mein Alltag besteht in der Regel zu nicht geringen Anteilen daraus, mit Gruppendruck und Gruppendynamik zu hantieren. So ein Spiel kanalisiert diesen halt anhand klarer Kriterien. Wenn das zu Konflikten führt, muss man sie gemeinsam klären und daran wachsen. Vielleicht fördert das am Ende sogar soziale Kompetenzen. 😊

der Buntflieger

---

### **Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 21:12**

Hier ein sehr sachlicher Bericht zu Gamifications:

[https://www.youtube.com/watch?v=kXpr7C9u7\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=kXpr7C9u7_Y)

---

### **Beitrag von „chilipaprika“ vom 19. Oktober 2019 21:18**

Ok, ich spinne Gedanken weiter (&habe kaum Ahnung, weil Computerspiele gar nicht zu meinem Leben gehören).

Spiele leben doch davon, dass man IM Spiel auch Fortschritte macht, verliert und so? ICH hätte als Schülerin nicht gespielt. Meine 1000 Punkte für gute Antworten und gutes Benehmen wären also verloren gegangen, und ich hätte im Unterricht nie tolle Prämien einlösen können, die ich im Spiel gewonnen hätte.

Wenn das Spiel ein ‚Wissensquizz‘ mit Bezug zum Unterricht, okay (eigentlich nicht mal), aber sowas?

eyh, das Lehrerforum ist schon suchtgefährdend genug, da schicke / zwingen ich doch keine unschuldigen Kids zu solchen Spielen. Und diejenigen, die schon suchtgefährdet sind: denen gebe ich doch nicht mehr Anlässe?!

## Beitrag von „chilipaprika“ vom 19. Oktober 2019 21:19

### Zitat von Buntflieger

Gruppendruck ist meines Erachtens unvermeidbar; jedenfalls mein Alltag besteht in der Regel zu nicht geringen Anteilen daraus, mit Gruppendruck und Gruppendynamik zu hantieren. So ein Spiel kanalisiert diesen halt anhand klarer Kriterien. Wenn das zu Konflikten führt, muss man sie gemeinsam klären und daran wachsen. Vielleicht fördert das am Ende sogar soziale Kompetenzen. 😊

der Buntflieger

wow!

... das sagt der Lehrer...

---

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 21:35

### Zitat von chilipaprika

Wenn das Spiel ein ‚Wissensquizz‘ mit Bezug zum Unterricht, okay (eigentlich nicht mal), aber sowas?eyh, das Lehrerforum ist schon suchtgefährdend genug, da schicke / zwingen ich doch keine unschuldige Kids zu solchen Spielen. Und diejenigen, die schon suchtgefährdet sind: denen gebe ich doch nicht mehr Anlässe?!

Hallo chilipaprika,

geht auch. Ich sag mal nur so viel: "Bosskampf" im Matheunterricht. 😎

<https://www.youtube.com/watch?v=pWh1PqwbY6w>

Was man für pädagogisch vertretbar hält oder nicht, kann ja jeder für sich selbst entscheiden. Zu irgendwas wird man seine SuS letztlich immer zwingen müssen. Und wenn ein onlinesüchtiger Schüler nun plötzlich süchtig nach z.B. "Classcraft" wird... man stelle sich vor, wie aktiv der dann plötzlich am Unterrichtsgeschehen teilnimmt. Das wäre doch mal eine tolle Suchtumlenkung!

der Buntflieger

## Beitrag von „DeadPoet“ vom 19. Oktober 2019 21:39

### Zitat von Buntflieger

Gruppendruck ist meines Erachtens unvermeidbar; jedenfalls mein Alltag besteht in der Regel zu nicht geringen Anteilen daraus, mit Gruppendruck und Gruppendynamik zu hantieren. So ein Spiel kanalisiert diesen halt anhand klarer Kriterien. Wenn das zu Konflikten führt, muss man sie gemeinsam klären und daran wachsen. Vielleicht fördert das am Ende sogar soziale Kompetenzen. 😊

der Buntflieger

Ich versuch jetzt wirklich, das noch irgendwie so zu verstehen, dass mein Kopf nicht auf die Tischplatte knallt.

"Gruppendruck ist unvermeidbar" ... stimmt, heißt aber nicht, dass er gut ist bzw. dass man ihn erzeugen sollte. Die Möglichkeit, durch gemeinsame Klärung von Konflikten die soziale Kompetenz zu verbessern gibt es auch so, dazu muss ich nicht auch noch bewusst Konflikte erzeugen.

"Mein Alltag besteht in der Regel ... daraus, mit Gruppendruck ... zu hantieren": Aber nur, um ihn abzustellen, doch nicht, um ihn als pädagogisches Mittel einzusetzen. "Kollektivstrafen" sind bei uns aus gutem Grund verboten.

Solltest Du es tatsächlich so meinen, dass Gruppendruck zu nicht geringen Anteilen bei Dir als Mittel eingesetzt wird und Du glaubst, dass daraus entstehende Konflikt gemeinsam geklärt werden können ... dann schreib ich jetzt nix mehr, sonst würde ich die Sachebene tatsächlich verlassen.

---

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 21:58

### Zitat von DeadPoet

Die Möglichkeit, durch gemeinsame Klärung von Konflikten die soziale Kompetenz zu verbessern gibt es auch so, dazu muss ich nicht auch noch bewusst Konflikte erzeugen.

"Mein Alltag besteht in der Regel ... daraus, mit Gruppendruck ... zu hantieren": Aber nur, um ihn abzustellen, doch nicht, um ihn als pädagogisches Mittel einzusetzen. "Kollektivstrafen" sind bei uns aus gutem Grund verboten.



Hallo DeadPoet,

du bist gerade im Begriff, mich aktiv misszuverstehen. Zieh mal die Notbremse bitte.

Es war nicht die Rede von "bewusst Konflikte erzeugen". Es kann immer sein, dass bei Gruppenaktivitäten Konflikte entstehen. Das Risiko lässt sich schwerlich umgehen. Jede Aktivität, jede Methode kann Konflikte erzeugen. Das gehört zum Menschsein dazu.

Ich habe als Einzelperson kaum die Möglichkeit, nach Belieben gruppendynamische Prozesse "abzustellen". Ich bin ja nicht Bruce-Allmächtig. Ich kann aber versuchen (und das mache ich wohlgerne IMMER mit ethisch tadelloser Absicht!), z.B. durch interessante Aktivitäten/Inhalte (muss nicht zwangsläufig ein virtuelles Belohnungsspiel sein) viele SuS zu motivieren und dadurch indirekt Druck auf einzelne Laien-Selbstdarsteller auszuüben, die Bühne Klassenzimmer nicht primär für die Selbstdarstellung zu verwenden. Das ist doch Alltag.

Wo du "Kollektivstrafen" siehst, erschließt sich mir nicht. Dass wir aber zwangsläufig gerade bei konventionellen Disziplinarmaßnahmen häufig eine milde Form von Kollektivstrafen einsetzen, ist doch ebenso alltäglich. Wenn 50% der Klasse am Spinnen sind, lässt man für den Rest der Stunde [abschreiben](#). Hier schaut die andere Hälfte in die Röhre. Das ist auch Alltag. Wer was anderes behauptet, heuchelt sich was ins Knie - sorry für die klaren Worte.

der Buntflieger

---

### Beitrag von „DeadPoet“ vom 19. Oktober 2019 22:04

#### [Zitat von Buntflieger](#)

Hallo DeadPoet,

du bist gerade im Begriff, mich aktiv misszuverstehen. Zieh mal die Notbremse bitte.

Versuch ich ja, aber bei Dir hilft das ja nichts. Ich habe ganz bewusst eine noch positive Interpretation Deiner Worte versucht. Ich kommentiere jetzt nicht weiter, denn wir haben sehr verschiedene Ansichten, was Unterricht und [Pädagogik](#) erfordern und bedingen. So wie Du hier manche Dinge äußerst, wäre mir wohler, man würde Dich nicht auf Kinder los lassen - sorry für die klaren Worte.

---

### Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 22:10

#### Zitat von DeadPoet

Versuch ich ja, aber bei Dir hilft das ja nichts. Ich habe ganz bewusst eine noch positive Interpretation Deiner Worte versucht. Ich kommentiere jetzt nicht weiter, denn wir haben sehr verschiedene Ansichten, was Unterricht und [Pädagogik](#) erfordern und bedingen. So wie Du hier manche Dinge äußerst, wäre mir wohler, man würde Dich nicht auf Kinder los lassen - sorry für die klaren Worte.

Hallo DeadPoet,

dann leben wir wohl in verschiedenen pädagogischen Sphären. So viel anders kann es ja am Gymnasium nicht sein.

Ansonsten finde ich es abenteuerlich, jemandem "virtuell" die pädagogische Befähigung absprechen zu wollen.

der Buntflieger

---

#### **Beitrag von „Avantasia“ vom 19. Oktober 2019 22:15**

Wie aus Spiel Ernst wird, kann man aktuell in China gut beobachten. Das Punktesystem ist dem Belohnungssystem von Classcraft ziemlich ähnlich, beschränkt sich jedoch nicht nur auf Schule, sondern auf das gesamte Leben. Massive Auswirkungen auf das Verhalten und die Kommunikation der Bevölkerung werden dadurch herbeigeführt - mit anderen Worten: totale Überwachung. Auf die Spitze getrieben wird das noch durch direkte Gehirnkontrolle: <https://www.wsj.com/video/under-ai...E9F2B62D19.html>

Unter diesem Aspekt sehe ich die über einen längeren Zeitraum gedachte Nutzung von Classcraft äußerst kritisch.

Ä+

---

#### **Beitrag von „CDL“ vom 19. Oktober 2019 22:20**

#### Zitat von Buntflieger

wieso denn das? Du brauchst doch "nur" W-LAN im Klassenzimmer und kannst bequem auf deinem Notebook/Smartphone etc. die Sache verwalten. Man beamt sich ja nicht aus der Realität, wenn man ins Internet geht und ein Programm benutzt. Ist ja im Grunde nix anderes als ein etwas anderer Organizer.

Kommerzielles Programm (selbst wenn man lediglich die free-to-play-Version nutzen würde, wäre das immer noch ein kommerzieller Anbieter, der konstanten Datenzugriff hat), in dass ich ungeschützt und konstant unter Umständen recht detaillierte Rückmeldungen zu Schülerverhalten eingebe und diese dem Anbieter zur Nutzung zur Verfügung stelle. Das sind Datenschutzprobleme vom Feinsten. Hinzu kommt, dass ich, würde ich als Lehrkraft meine Notengebung ausschließlich programm basiert durchführen, vollständig darauf angewiesen wäre, dass deren Server zuverlässig arbeiten und meine Informationen nicht verfälscht werden. Notentransparenz und echtes Feedback sind nebenbei bemerkt für mich etwas anderes, als Ingame-Belohnungen zu setzen.

#### Zitat von Buntflieger

Was man für pädagogisch vertretbar hält oder nicht, kann ja jeder für sich selbst entscheiden. Zu irgendwas wird man seine SuS letztlich immer zwingen müssen. Und wenn ein onlinesüchtiger Schüler nun plötzlich süchtig nach z.B. "Classcraft" wird... man stelle sich vor, wie aktiv der dann plötzlich am Unterrichtsgeschehen teilnimmt. Das wäre doch mal eine tolle Suchtumlenkung!

Das ist keine "Suchtumlenkung" sondern Förderung der Sucht oder würdest du es als Suchtumlenkung betrachten, wenn du einen Sexsüchtigen zur Spielsucht als Alternativverhalten führst, dem Alkoholiker statt des Wodkas den Tequila reichen etc.? Ein onlinesüchtiger Schüler benötigt elterliche und ggf.auch therapeutische Hilfe, nicht weitere Förderung des Suchtverhaltens. Denk bitte mal nach, was du hier schreibst. Das grenzt gerade an eine pädagogische Bankrotterklärung, was du völlig unverständlicherweise von dir gibst. Wenn du Classcraft als Mittel oder Gamification als Ansatz verteidigen möchtest, dann bitte mit Argumenten, mit denen du dir nicht selbst die Legitimation als Lehrkraft nimmst.

---

**Beitrag von „Buntflieger“ vom 19. Oktober 2019 22:34**

#### Zitat von CDL

Das ist keine "Suchtumlenkung" sondern Förderung der Sucht oder würdest du es als Suchtumlenkung betrachten, wenn du einen Sexsüchtigen zur Spielsucht als Alternativverhalten führst, dem Alkoholiker statt des Wodkas den Tequila reichen etc.? Ein onlinesüchtiger Schüler benötigt elterliche und ggf.auch therapeutische Hilfe, nicht weitere Förderung des Suchtverhaltens. Denk bitte mal nach, was du hier schreibst. Das grenzt gerade an eine pädagogische Bankrotterklärung, was du völlig unverständlicherweise von dir gibst. Wenn du Classcraft als Mittel oder Gamification als Ansatz verteidigen möchtest, dann bitte mit Argumenten, mit denen du dir nicht selbst die Legitimation als Lehrkraft nimmst.

Hallo CDL,

aus meiner Sicht stellt sich das gerade so dar, dass sehr viele Leute hier irgendwie gegen den Einsatz digitaler Medien im Unterricht eingestellt sind und dabei so ziemlich jedes Argument recht scheint. Es ist doch schon haarsträubend, Onlinesucht überhaupt mit einem harmlosen Belohnungssystem, das noch dazu von Lehrkräften seit Jahren in der Praxis eingesetzt wird, in Verbindung zu bringen. Und jetzt noch China - demnächst bin ich noch am Kommunismus schuld. Wenn ich dann diese Haltung parodierte, ist das sogleich eine "pädagogische Bankrotterklärung".

Ich wollte hier nur mit bester Absicht diesem Ansatz etwas Positives abgewinnen und Gedanken dazu in der Diskussion beisteuern. Nun werde ich harsch angegangen, die Anti-Digital-Fraktion bejubelt sich wechselseitig (Belohnungssystem lässt grüßen) und ich gehe mal wieder seit vielen Beiträgen leer aus. Dabei sind sie nur in der besten Absicht verfasst und haben mir bis vorhin auch noch großen Spaß bereitet.

Der ist mir nun freilich komplett im Hals stecken geblieben. Ich bin hier für heute Abend erst mal raus, das ist glaube ich höchste Zeit. Der Gruppendynamik hier habe ich nichts entgegen zu setzen.

der Buntflieger

---

**Beitrag von „Bolzbold“ vom 19. Oktober 2019 22:38**

[Zitat von Buntflieger](#)

Was man für pädagogisch vertretbar hält oder nicht, kann ja jeder für sich selbst entscheiden. Zu irgendwas wird man seine SuS letztlich immer zwingen müssen. Und wenn ein onlinesüchtiger Schüler nun plötzlich süchtig nach z.B. "Classcraft" wird... man stelle sich vor, wie aktiv der dann plötzlich am Unterrichtsgeschehen teilnimmt. Das wäre doch mal eine tolle Suchtumlenkung!

der Buntflieger

Dem ersten Satz stimme ich noch zu - ähnliches habe ich ja auch bereits geschrieben.

Was den Rest angeht, lieber Buntflieger, so finde ich diese Aussage mehr als bedenklich. Wärest Du der Lehrer eines meiner Kinder und würdest mir dies als Begründung für den Einsatz von Classcraft oder Gamification im Allgemeinen liefern, hättest Du Dich für mich als [Pädagoge](#) endgültig disqualifiziert. Ich hätte Deine Aussage darüber hinaus als verantwortungslos empfunden.

---

### **Beitrag von „CDL“ vom 19. Oktober 2019 22:44**

Ich gehöre mit Sicherheit nicht zu einer "Anti-Digital-Fraktion". Technikaffin zu sein, bedeutet aber halt nicht unkritisch einen neuen Ansatz zu übernehmen, nur weil digitale Medien zum Einsatz kommen. Methoden sind schließlich kein Selbstzweck. Ich finde Gamification als Gamin durchaus interessant, sehe das aber halt im schulischen Einsatz sehr kritisch.

Wenn du Beiträge ironisch meinst, könnte es helfen, diese in irgendeiner Form entsprechend zu kennzeichnen, eh sei denn, es wäre dir nicht wichtig richtig verstanden zu werden, wonach sich dein letzter Beitrag aber nicht liest. So liest sich das als ernstgemeinte Aussagen deinerseits. Lies dir vielleicht einfach nochmal deine Beiträge in Ruhe durch in dem Bewusstsein, dass niemand außer dir wusste oder erkennen konnte, dass diese als Parodie gemeint waren und überleg dir, wie du reagieren würdest, wenn du den Eindruck hättest, diese Beiträge könnten ernst gemeint sein.

---

### **Beitrag von „Bolzbold“ vom 19. Oktober 2019 22:46**

[Zitat von Buntflieger](#)

Hallo CDL,

aus meiner Sicht stellt sich das gerade so dar, dass sehr viele Leute hier irgendwie gegen den Einsatz digitaler Medien im Unterricht eingestellt sind und dabei so ziemlich jedes Argument recht scheint. Es ist doch schon haarsträubend, Onlinesucht überhaupt mit einem harmlosen Belohnungssystem, das noch dazu von Lehrkräften seit Jahren in der Praxis eingesetzt wird, in Verbindung zu bringen. Und jetzt noch China - demnächst bin ich noch am Kommunismus schuld. Wenn ich dann diese Haltung parodiere, ist das sogleich eine "pädagogische Bankrotterklärung".

Ich wollte hier nur mit bester Absicht diesem Ansatz etwas Positives abgewinnen und Gedanken dazu in der Diskussion beisteuern. Nun werde ich harsch angegangen, die Anti-Digital-Fraktion bejubelt sich wechselseitig (Belohnungssystem lässt grüßen) und ich gehe mal wieder seit vielen Beiträgen leer aus. Dabei sind sie nur in der besten Absicht verfasst und haben mir bis vorhin auch noch großen Spaß bereitet.

Der ist mir nun freilich komplett im Hals stecken geblieben. Ich bin hier für heute Abend erst mal raus, das ist glaube ich höchste Zeit. Der Gruppendynamik hier habe ich nichts entgegen zu setzen.

der Buntflieger

Lieber Buntflieger,

die Gruppendynamik, von der Du sprichst, hast Du selbst erzeugt. Von "Gruppendynamik" mit Betonung auf "Gruppe" würde ich hier auch nicht reden wollen. Vielmehr ist es ein Gegenwind von unabhängigen Einzelpersonen, die mitunter über deutlich mehr Erfahrung im Lehrerberuf verfügen als Du und denen Deine Äußerungen sauer aufgestoßen sind. Man kann das alles im Sinne der Auto-Viktimisierung psychologisieren. Letztlich ist es aber vielmehr Ausdruck typischer Geisterfahrermentalität.

Die Anti-Digital-Fraktion, von der Du sprichst, gibt es in dieser Form hier nicht - es sei denn, man denkt nur digital und kennt nur passenderweise 1 und 0 - wahlweise ja oder nein, alles oder nichts.

---

**Beitrag von „DeadPoet“ vom 19. Oktober 2019 22:52**

[Zitat von Bolzbold](#)

Lieber Buntflieger,  
die Gruppendynamik, von der Du sprichst, hast Du selbst erzeugt. Von "Gruppendynamik" mit Betonung auf "Gruppe" würde ich hier auch nicht reden wollen. Vielmehr ist es ein Gegenwind von unabhängigen Einzelpersonen, die mitunter über deutlich mehr Erfahrung im Lehrerberuf verfügen als Du und denen Deine Äußerungen sauer aufgestoßen sind. Man kann das alles im Sinne der Auto-Viktimisierung psychologisieren. Letztlich ist es aber vielmehr Ausdruck typischer Geisterfahrermentalität.

Die Anti-Digital-Fraktion, von der Du sprichst, gibt es in dieser Form hier nicht - es sei denn, man denkt nur digital und kennt nur passenderweise 1 und 0 - wahlweise ja oder nein, alles oder nichts.

Danke. Ich habe von Anfang an Ähnliches befürchtet und deshalb sehr früh meinen Hintergrund/meine Erfahrungen bzgl. Computer/digital gepostet, um genau den Vorwurf "anti-digital" zu sein zu entkräften. Leider ohne die erhoffte Wirkung.

---

### **Beitrag von „Stille Mitleserin“ vom 19. Oktober 2019 23:50**

Vielen Dank für die Erklärung.

Völlig uninteressant - macht mir nur Arbeit und meinen Unterricht nicht besser.

Und wenn ich mir Arbeit mache, dann muss der Unterricht profitieren - und damit meine Schüler.

Ich könnte mir ein Lernspiel vorstellen, auch meine Großen spielen noch gerne (mit an die 30...).

Aber so ein Spiel muss natürlich etwas mit den Lerninhalten zu tun haben. Und Belohnungssysteme verwende ich dann auch -

Gummibärchen, Brownies, Schokolade, Plätzchen, ....

Hier sehe ich auch gute Chancen für gute Lernspiele, die das Üben attraktiv machen - Textverständnis abfragen, Wissen prüfen, nochmal erklären.

Da wünsche ich mir noch viel mehr Auswahl und würde das auch gern in den Alltag integrieren.

Aber die hier vorgestellte Variante finde ich ... langweilig?

Nicht zielführend? Kontraproduktiv? Auf jeden Fall ungeeignet für meine Zwecke, ich habe durchaus noch den Anspruch, dass wir im Unterricht so oft wie möglich Freude am Lernen und auch Spaß haben. Gemeinsam in der realen Welt. Im kommunikativen Miteinander. Und wenn die Schüler denn ab und zu (so oft wie möglich) aus dem Unterricht gehen und der eine oder

andere feststellt, dass er/sie heute etwas mitgenommen hat, was Wert für sein/ihr Leben hat, dann bin ich an solchen Tagen wirklich glücklich.

---

### Beitrag von „Miss Jones“ vom 20. Oktober 2019 00:46

Also...

Ich finde generell spielerische Methoden durchaus geeignet, um Materie zu vermitteln. Nutze ich bspw. im Spanischunterricht immer wieder.

Und "Belohnungen" an sich sind auch nicht "verkehrt" - Motivationsstempel o.ä. in der Primarstufe habe ich selbstnocooh erlebt, und die werden offenbar auch heutzutage noch geschätzt.

Aber... [@Avantasia](#) hat da etwas sehr wichtiges und erschreckendes gepostet. Wenn die hier genannten Spiele eine ähnliche Methode der Konditionierung fördern, wie es beispielsweise der Staat China mit seinem "Punktesystem" macht, ist das nicht nur bedenklich, sondern ungeeignet. Schaut also bitte genau hin. Wir wollen ja nicht in den Alpha-Komplex, oder?

"Wieso nicht, Bürgerin Miss J-O-NES-1? Ist der Computer etwa nicht ihr Freund?"

"Aber sicher doch. Ich weiß aber nicht, ob so eine Frage meiner Sicherheitsstufe entspricht."

Also: Digitale Medien ja, Spiele ja, Indoktrination/Konditionierung definitiv nein.

---

### Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 09:46

#### [Zitat von Stille Mitleserin](#)

Und Belohnungssysteme verwende ich dann auch -Gummibärchen, Brownies, Schokolade, Plätzchen, ....

...

Auf jeden Fall ungeeignet für meine Zwecke, ich habe durchaus noch den Anspruch, dass wir im Unterricht so oft wie möglich Freude am Lernen und auch Spaß haben. Gemeinsam in der realen Welt. Im kommunikativen Miteinander. Und wenn die Schüler denn ab und zu (so oft wie möglich) aus dem Unterricht gehen und der eine oder andere feststellt, dass er/sie heute etwas mitgenommen hat, was Wert für sein/ihr Leben hat, dann bin ich an solchen Tagen wirklich glücklich.



Hallo Stille Mitleserin,

auch wenn es hier gestern anders dargestellt wurde, auch ich mag meine SuS und das beruht auf Gegenseitigkeit, sonst wäre ich schon längst nicht mehr dabei. Ich bin auch ein Mensch mit hohen Ansprüchen an ein gelungenes soziales Miteinander, sonst wäre ich auch nicht mehr mit dabei.

Also: Ziel ist es selbstverständlich von allen (davon gehe ich einfach mal aus) Lehrenden, dass sie mit ihren SuS "im Unterricht so oft wie möglich Freude am Lernen und auch Spaß haben". Weshalb das hier diskutierte "Classcraft" oder Gamifications generell diesen pädagogischen Elementarzielen entgegen stehen sollten, stellst du - wie auch deine Vorredner - leider nicht klar heraus.

Die Argumente bleiben verwaschen und diffus. So jedenfalls mein Eindruck. Anstatt sinnvolle Alternativen in den Raum zu stellen, wird so getan, als sei der Lehreralltag eine heile Welt, wo jeder Lehrer jedem Schüler individuell seine persönlichen Möglichkeiten und Grenzen im Einzelgespräch (überspitzt ausgedrückt) alltäglich und erfolgreich darlegen kann.

Belohnungen mit Süßkram finde ich übrigens ziemlich problematisch. Nicht nur wegen den vielen SuS, die ohnehin schon übergewichtig sind und der Gefahr von Karies, sondern weil wir in das familiäre Ernährungskonzept eingreifen. Auch ich habe schon häufiger Süßkram verteilt (nach erfolgreichen UBs z.B.), aber das regelmäßig für z.B. gemachte Hausaufgaben etc. zu machen, käme für mich aus den genannten Gründen (vom finanziellen Aspekt abgesehen) nicht in Frage.

Ich glaube, dass das Belohnungsspiel hier viel zu mächtig geredet wird. Es will ja nicht die Schulwelt auf den Kopf stellen oder ins politische Denken der SuS eingreifen (siehe der wohl für viele tatsächlich plausibel erscheinende Vergleich mit China!), sondern bezieht sich auf den Versuch, Unterricht aufzulockern, etwas zusätzliche Motivation auf Schülerseite zu erzeugen und einen spielerisch-transparenten Hintergrund für gemeinsame Regeln zu bieten.

der Buntflieger

---

### **Beitrag von „tibo“ vom 20. Oktober 2019 09:53**

Also ich möchte gerne noch einmal inhaltlich werden. Drei Aussagen, die hier teilweise mehrfach in ähnlicher Form fielen, greife ich mir heraus:

*"Das ist ein digitales Spiel. Das kann süchtig machen, wo wir doch sowieso schon so viele betroffene Kinder in der Klasse haben."*

*"Das ist ein digitales Spiel mit einem Punktesystem. Das geht ja schon in die Richtung Überwachungssystem wie in China."*

Das sind beides eigentlich Schreckensszenarien bei einer ganz schlimmen Nutzung der Medien. Diese Szenarien sind aber keinesfalls der Normalfall. Dass bspw. momentan immer von Computer- / Spielesucht gesprochen wird, ist finde ich etwas übertrieben. Ich habe letzts gehört, dass 3% der Kinder eine solche Sucht haben. Das ist jetzt nicht sonderlich viel.

China ist soweit ich weiß das einzige Land, in dem es ein solches Überwachungssystem gibt. Natürlich haben wir auch in der westlichen Welt genug Probleme mit Firmen die zu viel wissen, aber keineswegs in den Ausmaß wie in China. Medien werden also nicht zwangsläufig so eingesetzt. Nicht einmal im Regelfall.

Wenn man im Werkunterricht mit Hämmern arbeitet, könnte man natürlich auch sagen: "Das geht ja gar nicht. Weißt du wie gefährlich das ist, wie viele Menschen schon von Hämmern umgebracht wurden?" Klar ist da etwas dran, aber das ist nicht der Regelfall und es kommt auf den richtigen Umgang mit dem Werkzeug an.

Jetzt kann ich meinen letzten Satz quasi selber zitieren:

*"Man darf kein Medium unreflektiert nutzen. Man muss immer didaktisch und methodisch abwägen."*

Die Aussage ist quasi inhaltlos, weil niemand das Gegenteil behaupten würde. Gleichzeitig schwingt da aber der Vorwurf mit bzw. kann der Satz in der Form falsch verstanden werden, als dass diejenigen, die bspw. Classcraft einsetzen, das vollkommen unreflektiert einsetzen würden.

*"Da sehe ich schon die Gefahr, dass die extrinsische Motivation eine intrinsische Motivation hemmt. Außerdem wird da mit Gruppendruck gearbeitet."*

Ja, absolut. Aber ich frage mich immer noch, wie die Leute dann zu den äquivalenten analogen Methoden stehen?

Bspw. das von mir genannte Smiley-Rennen. Gibt es ja auch noch in ganz anderen Formen.

Und um hier auch für Buntflieger in die Bresche zu springen: Ich habe ja nun auch schon viel Unterricht von vielen verschiedenen Personen gesehen. Alte und junge, erfahrene und unerfahrene Lehrkräfte. Ich würde behaupten, jede einzelne davon hat mit Gruppendruck gearbeitet. Sei es durch Belohnungen für Gruppentische ("Der Tisch, der am schnellsten fertig ist, kriegt einen Stern.") oder durch das Loben für die ersten Kinder, die beim Schweigefuchs helfen ("Lara hilft mir. Timo ist auch schon fertig. Danke Lukas.").

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 09:57

### Zitat von tibo

Und um hier auch für Buntflieger in die Bresche zu springen: Ich habe ja nun auch schon viel Unterricht von vielen verschiedenen Personen gesehen. Alte und junge, erfahrene und unerfahrene Lehrkräfte. Ich würde behaupten, jede einzelne davon hat mit Gruppendruck gearbeitet. Sei es durch Belohnungen für Gruppentische ("Der Tisch, der am schnellsten fertig ist, kriegt einen Stern.") oder durch das Loben für die ersten Kinder, die beim Schweigefuchs helfen ("Lara hilft mir. Timo ist auch schon fertig. Danke Lukas.").

Hallo tibo,

ich danke dir tausendfach, du hast mir den Tag gerettet! Ein Licht tut sich auf am Ende des düsteren Tunnels! 🙌

der Buntflieger

---

## Beitrag von „Caro07“ vom 20. Oktober 2019 11:15

Vielleicht setze ich jetzt nicht den Diskussionstrang fort. Sorry dafür.

Ich habe, nachdem das "Classcraft" im anderen Forum aufkam, versucht zu recherchieren und da gab es einen interessanten Artikel. Sind es solche Computerspiele, kann ich sagen, "nein danke".

Wie kann man als [Pädagoge](#) ein Spiel für gut heißen, das bis zum virtuellen Tod geht? Sind manche Pädagogen als "Computerspielgeneration" schon so abgehärtet? Es ist bekannt, dass solche Spiele etwas mit unserem Gehirn machen. Dass diese Art nun Einlass in Klassenräume gefunden hat, finde ich mehr als bedenklich.

Ich bin nicht gegen virtuelle Lernspiele. Wenn es ein gutes ist, das soziales Lernen aufzeigt, warum nicht. Aber eine Art, die einen virtuellen Tod beinhaltet, ist für mich ein Nogo.

---

## Beitrag von „s3g4“ vom 20. Oktober 2019 11:18

Wenn ich diesen Thread mal zusammenfasse, verstehe ich wieso Deutschland in der Summe von vielen anderen Ländern in Sachen Digitalisierung abgehängt wurde.

Es wird ja auch akzeptiert, dass jeder irgendwelche "analogen" Methodenspieler ein durchführen kann und sich dann auch noch damit brüstet, er habe die Methodenkompetenz der Lernenden gefördert.

In den meisten Fällen sind das Kompetenzen die vollkommen nutzlos für das Leben sind.

---

### **Beitrag von „ninale“ vom 20. Oktober 2019 11:22**

Deutschland ist in Sachen Digitalisierung nicht abgehängt, weil Lehrer Zeit und Gehirnschmalz investieren, um fundierte methodisch - didaktische Entscheidungen zu fällen, sondern weil dauerhaft zu wenig in die technische und personelle Ausstattung investiert wird. Auch der Digitalpakt wird dies auf Dauer zeigen.

---

### **Beitrag von „Stille Mitleserin“ vom 20. Oktober 2019 11:23**

Hallo s3G4,

wieso?

Ich dachte immer, Digitalisierung bedeutet, den Unterricht mit sinnvollen digitalen Hilfsmitteln zu verbessern.

---

### **Beitrag von „Stille Mitleserin“ vom 20. Oktober 2019 11:55**

Hallo noniale,

hinzu kommt ein massives Nichtwissen und Nicht-entscheiden-wollen der Entscheider, die in den Ministerien sitzen.

Wenn ich reguläre Apps im Unterricht verwenden möchte, zahlen die Schüler mit ihren

persönlichen Daten dafür.

Bis heute gibt es (zumindest in Bawü) keine Verhandlungen mit Betreibern, anonyme Schul/Klassengruppen einzurichten (und dafür auch zu bezahlen).

Und so bewege ich mich im rechtlosen Raum, wenn ich apps im Unterricht verwenden will - und muss akzeptieren, dass die Schüler/Eltern ihre Daten nicht herausgeben wollen und folglich das Produkt nicht nutzen können. Darauf kann ich meinen Unterricht nicht aufbauen.

Landesprodukte entstehen langsam - sehr langsam und es sind kleine Lösungen. Häufig nur für Lehrkräfte (sie halten größeren Userzahlen nicht Stand), aber immerhin.

Bei größeren Produkten (ella lässt grüßen...) haben wir so unsere Probleme.

Davon abgesehen: Kaum eine Schule hat ein flächendeckendes W-Lan, 30% der Realschulen in unserem Bezirk haben noch nicht einmal durchgängig Internetanschluss.

Das könnte auch daran liegen, dass in Bawü Informatiker und Programmierer vom Land gesucht werden, denen man A11 in Aussicht stellt. Wer so wenig bezahlen will, muss sich nicht wundern, wenn man keine oder keine qualifizierten Leute bekommt.

---

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 11:58

### Zitat von Caro07

Wie kann man als [Pädagoge](#) ein Spiel für gut heißen, das bis zum virtuellen Tod geht? Sind manche Pädagogen als "Computerspielgeneration" schon so abgehärtet? Es ist bekannt, dass solche Spiele etwas mit unserem Gehirn machen. Dass diese Art nun Einlass in Klassenräume gefunden hat, finde ich mehr als bedenklich.

Ich bin nicht gegen virtuelle Lernspiele. Wenn es ein gutes ist, das soziales Lernen aufzeigt, warum nicht. Aber eine Art, die einen virtuellen Tod beinhaltet, ist für mich ein Nogo.

Hallo Caro07,

wenn ich das richtig verstanden habe, ist der virtuelle Tod in "Classcraft" weder optisch dargestellt (Blut etc.), noch ist der permanent. Der Spieler kann seine Spielfigur durch Ableisten der Konsequenz wieder zum Leben erwecken. Nun könnte man diesen Vorgang auch milder als Einfrieren oder in einen Dornröschenschlaf versetzen bezeichnen. Dann wäre dieser in der Tat zu kritisierende Aspekt vom Tisch.

Ansonsten muss ich halt als ehemaliger jugendlicher Zocker von allerlei gewaltverherrlichenden Spielen (je mehr Blut und Schmodder, desto besser... 🤪 ) sagen, dass es keine erwiesene Verbindung von solchen Spielen und dem tatsächlichen Verhalten von Jugendlichen gibt. Die meisten Studien fallen hier klar zugunsten der Spiele aus, auch wenn die Diskussion nach jeder jugendlichen Gewalttat erneut losbricht. Wenn ein Jugendlicher oder auch Erwachsener schon psychisch angeschlagen ist und Gewaltphantasien (ggf. seit frühester Kindheit) hegt, sucht er natürlich verstärkt nach Wegen, diese auszuleben und daher werden dann auch regelmäßig solche Spiele bevorzugt.

Es passiert also nichts "im Gehirn" irgendwie auf unterschwellig schädliche Weise, wenn man Computerspiele mit Gewaltinhalten spielt. Ich würde sie eher als Ventil bezeichnen. Wenn du dir "Classcraft" - um am konkreten Beispiel zu bleiben - mal genauer beschaust, wirst du dort weder Blut noch sonstige Gewaltdarstellungen finden, sondern allenfalls sehr spielerische Andeutungen (z.B. "Bosskampf"), die wohl weit jenseits jeglicher Jugendgefährdung stehen dürften.

Wir sollten die Kids nicht unterschätzen. Die überwiegende Mehrheit von ihnen kann sehr gut zwischen Virtualität und Realität unterscheiden. Ich habe jedenfalls bisher noch keinen Schüler, der Fortnite spielt, mit einem Regenschirm vom Schuldach springen oder mit einer Axt einen Baum im Pausenhof bearbeiten sehen. 😊

der Buntflieger

---

### **Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 12:08**

Nachtrag zur Illustration:

Der Spieler Gian J. (das zum Thema Anonymität) wird im "Bosskampf" vom Monster "Winziger Krakus" wegen einer falschen Antwort gekrallt. Zu sehen ab Minute 4:40.

<https://www.youtube.com/watch?v=pWh1PqwbY6w>

---

### **Beitrag von „Friesin“ vom 20. Oktober 2019 12:44**

| [Zitat von Buntflieger](#)

wenn ich das richtig verstanden habe, ist der virtuelle Tod in "Classcraft" weder optisch dargestellt (Blut etc.), noch ist der permanent. Der Spieler kann seine Spielfigur durch Ableisten der Konsequenz wieder zum Leben erwecken.

es geht nicht um Blut und Schmodder.

es geht darum, ganz selbstverständlich andere Spieler zum (sei es auch nur virtuellen) Tod zu treiben.

Und noch perverser:

Strafe erfüllt= wieder zum Leben erweckt.

Tut mir leid, so etwas möchte ich nicht unterstützen. Nicht, weil ich anti-digital eingestellt wäre. Sondern aus Prinzip nicht.

---

### **Beitrag von „tibo“ vom 20. Oktober 2019 12:48**

Erinnert mich an Pokémon. Ich will gar nicht wissen, was das Spiel in meinem Gehirn so ausgelöst hat und wie viele Amokläufe verhindert werden hätten können, wenn das Spiel verboten worden wäre.

Und dann verschmelzen reale und virtuelle Welt auch noch, wenn man sich Pokémon Go ansieht.

Nein, ernsthaft:

Ich glaube schon, dass neben der Ausstattung der Schule und anderen Faktoren, für die Lehrkräfte nichts können, die Haltung ein Faktor ist, weshalb wir noch nicht so weit sind, wie wir sein könnten.

Im #Twitterlehrerzimmer (sehr zu empfehlen!) kursiert gerade auch ein Artikel zur Frage, was denn bis jetzt schief gelaufen ist bei der Digitalisierung in der Schule:

<https://herrlarbig.de/2019/10/15/ver...erung-der-welt/>

Zitat von Herr Larbig

Allerdings ist andererseits die Bereitschaft, sich so mit der Digitalisierung zu befassen, dass diese auf einem professionellen Niveau reflektiert wird, das eher auf Fachbeiträge denn auf populärwissenschaftliche Bestseller zurückgreift, auch nicht bei vielen Lehrer\*innen ausgeprägt. So bekomme ich immer wieder Spitzer, Hüther und seit einigen Monaten Jürgen Kaube als Referenzen angeführt, aber selten Beat Doebeli Honneggers „Mehr als 0 und 1. Schule in einer digitalisierten Welt“, oder

„Medienbildung in Schule und Unterricht.“ von Tulodziecki, Herzig, Grafe, um einfach einmal zwei einschlägige und durchaus auch im Rahmen der Herausforderungen der Berufspraxis von Lehrer\*innen lesbare Werke zu nennen.

---

## **Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 12:55**

### Zitat von Friesin

es geht nicht um Blut und Schmodder.es geht darum, ganz selbstverständlich andere Spieler zum (sei es auch nur virtuellen) Tod zu treiben.

Und noch perverser:

Strafe erfüllt= wieder zum Leben erweckt.

Tut mir leid, so etwas möchte ich nicht unterstützen. Nicht, weil ich anti-digital eingestellt wäre.

Sondern aus Prinzip nicht.

Hallo Friesin,

der virtuelle Tod wird von Spielern selbstverständlich symbolisch begriffen und übersetzt als Ausscheiden aus dem Spiel. In vielen Spielen wird man sogar nach dem virtuellen Tod nur für eine bestimmte kurze Zeitspanne am Weiterspielen gehindert und darf dann automatisch wieder teilnehmen. Das ist ein absolut gängiges Konzept.

Man muss das ja nicht mögen und darf selbst darauf verzichten. Aber ich finde es etwas sonderbar, solche Lehrkräfte, die das mit Erfolg einsetzen (und sich die damit verbundene Mühe machen), moralisch in eine fragwürdige Ecke zu stellen.

der Buntfliege

---

## **Beitrag von „Stille Mitleserin“ vom 20. Oktober 2019 13:10**

Die frage ist doch, ob ich das Spiel privat oder schulisch nutze.



Privat spiele ich Pokemon go (habe gespielt), Minecraft und Fortnite mit meinen Kindern mit. Privat sehe ich Filme, die Gewaltszenen zeigen oder politisch nicht immer korrekt sind. Ich schätze auch sehr direktes Kabarett. Privat.

Als Lehrkraft treffe ich aber nicht Entscheidungen für mich, sondern für meine Schüler. Und da gibt es neben den Super-Gamern, die mit dem metaphorischen Spieletod umgehen können, auch zarte Pflanzen, die im Alter von 15 noch nicht einmal Jurassic Park schauen wollen/dürfen, weil es ihnen zu gruselig ist. Das muss ich akzeptieren und in meine Entscheidung einfließen lassen.

Ich würde einfach nicht fördern wollen, dass Schüler, die bisher keine Gamer waren, plötzlich durch mich/die Schule dazu genötigt werden, das doch zu tun.

---

## Beitrag von „Palim“ vom 20. Oktober 2019 13:10

### [Zitat von Caro07](#)

Ich habe, nachdem das "Classcraft" im anderen Forum aufkam, versucht zu recherchieren und da gab es einen interessanten Artikel.

Habe ich auch gemacht und bin vielleicht auf ähnliche Berichte gestoßen.

Interessant war ein als Versuch dargestellter Bericht von Klasse und Lehrkraft auf dem Jahr 2014, wo unterschiedliche Bewertungen abgegeben wurden.

Letztlich habe ich es inhaltlich jetzt so verstanden, dass Mitarbeit und Hausaufgaben bewertet und belohnt werden und das über ein Spiel-Setting, sodass es interessanter erscheinen soll.

Neben den Hinweisen auf Datenschutz und Spielsucht frage auch ich mich, was daran anders ist als die üblichen "Programme" zur Einflussnahme auf das Verhalten der SuS, eben Smiley, Sternchen u.a., die schon in der Grundschule eingesetzt werden.

### [Zitat von tibo](#)

Aber ich frage mich immer noch, wie die Leute dann zu den äquivalenten analogen Methoden stehen?

Bspw. das von mir genannte Smiley-Rennen. Gibt es ja auch noch in ganz anderen Formen.

Und um hier auch für Buntflieger in die Bresche zu springen: Ich habe ja nun auch schon viel Unterricht von vielen verschiedenen Personen gesehen. Alte und junge,

erfahrene und unerfahrene Lehrkräfte. Ich würde behaupten, jede einzelne davon hat mit Gruppendruck gearbeitet. Sei es durch Belohnungen für Gruppentische ("Der Tisch, der am schnellsten fertig ist, kriegt einen Stern.") oder durch das Loben für die ersten Kinder, die beim Schweigefuchs helfen ("Lara hilft mir. Timo ist auch schon fertig. Danke Lukas.").

Diese Sachen werden hier und da empfohlen, das bedeutet nicht, dass man sie einsetzen muss. Aber offenbar ist Gruppendruck immer noch verbreitet und bei einigen gern gesehen.

Ist es Gruppendruck, wenn man einzelne Kinder lobt?

Oder ist es erst dann Gruppendruck, wenn man über die Gruppe soziale Kontrolle erwirkt, weil man nur als Gruppe Ziele erreicht?

Sind heterogen zusammengestellte Gruppen für Gruppenarbeiten das gleiche oder ist es ein probates Mittel, da sich SuS gegenseitig ergänzen oder auch erziehen?

Die Fragen finde ich wichtig, man sollte sie für sich selbst reflektieren und vielleicht ist das ein oder andere nicht so offensichtlich, wie andere es denken oder sehen.

Mir persönlich sind diese Smiley-Aktionen übrigens oft "zu viel".

Die Aufwendung an Zeit im Unterricht muss dabei recht gering sein. Nichts nervt mich mehr, als am Ende einer jeden Stunde 5 min lang für die komplette Klasse Sternchen in Listen eintragen zu müssen. Danke, da spiele ich als Fach-Lehrkraft nicht mit, da muss die Klassenlehrkraft alleine durch.

Natürlich möchte auch ich, dass die SuS mitarbeiten und ja, auch ich arbeite zeitweise mit Belohnungssystemen - ja, Stempel, gerne, und anderes, was aber in der Regel individuell ist, meint: jedes Kind hat die Möglichkeit, durch eigenes Zutun die Belohnung zu erhalten, egal, was die anderen SuS machen, tatsächlich auch mal mit individuellen Zielen.

Gruppendruck entsteht dann, wenn sich die SuS miteinander vergleichen und so, wie die anderen, belohnt sein möchten.

Aber auch da ist in meinem Kopf die Frage, ob das sein muss.

Immer mehr Kinder wachsen mit diesen Vorgehensweisen auf, ein This-for-that in der Erziehung. Ob es das schon immer gab?

Aus "Wenn du deinen Teller leer gegessen hast, bekommst du Nachtisch" ist ein "wenn du 2 Seiten gelesen hast, darfst du 5 min am Handy daddeln" geworden oder auch "wenn du jetzt leise bist, kaufe ich dir später ein teures Lego-Teil".

Dabei sind manche Belohnungsszenarien ganz schön überzogen, finde ich, und zu früher vermutlich kommerzialisierter und mehr an Freizeitverhalten orientiert, dass man darüber forciert: Man muss sich persönlich mit teuren Dingen oder außergewöhnlichen Aktionen belohnen, dafür, dass man im Alltag ganz normale Aufgaben bewältigt.

Smiley-Pläne als Rückmeldung über das Verhalten können mit klar umrissenen Zielen sehr wirksam sein, aber diese setze ich sehr dosiert ein, eben bei sehr auffälligen SuS, und beginne nicht, für jedes Kind nach jeder Stunde für 2-4 Ziele Zeichen zu setzen.

Und ich habe immer den Eindruck, dass man darüber mehr und mehr vermittelt, dass man sich nur dann gut verhalten muss, wenn man dies auch belohnt bekommt. Dann sagt das Kind: "Was kriege ich dafür, wenn ich xxx erledige?", obwohl das eigentlich eine Selbstverständlichkeit sein sollte, dass es gemacht wird.

---

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 13:25

### Zitat von Palim

Neben den Hinweisen auf Datenschutz und Spielsucht frage auch ich mich, was daran anders ist als die üblichen "Programme" zur Einflussnahme auf das Verhalten der SuS, eben Smiley, Sternchen u.a., die schon in der Grundschule eingesetzt werden....

Smiley-Pläne als Rückmeldung über das Verhalten können mit klar umrissenen Zielen sehr wirksam sein, ...Und ich habe immer den Eindruck, dass man darüber mehr und mehr vermittelt, dass man sich nur dann gut verhalten muss, wenn man dies auch belohnt bekommt.

Hallo Palim,

stimmt meines Erachtens vollkommen, was du sagst. Es ist im Wesentlichen ein normales Belohnungssystem und es greift die übliche Kritik an solchen. Aus den von dir genannten Gründen sollte man sie auch nur dosiert und bei Bedarf einsetzen.

Dass extrinsische Motivation oft die einzige ist, mit der man SuS in gewissen Altersgruppen überhaupt noch zur (schulischen) Leistungsbereitschaft bewegen kann, werden die wenigsten Lehrer anzweifeln. Ich habe früher eine Sport-AG in Grundschulen (während dem Studium) angeboten und einmal - da war ich noch blutiger Anfänger - den Fehler gemacht, etwas mit Süßkram zu belohnen. Die Kinder wollten danach tatsächlich für jede Kleinigkeit wieder belohnt werden. Das war mir eine Lehre. Später habe ich herausgefunden, dass Grundschüler eigentlich gar keine Belohnung brauchen, sondern hier das Lehrerlob (wenn es auf die Leistung bezogen ist) schon Motivation genug ist.

Für Jugendliche trifft das leider weniger zu. Als Jugendlicher drohte ich mal in Englisch in Richtung 5,0 abzurutschen. Mein Vater bot mir an, dass ich ein Computerspiel (!) geschenkt bekomme, wenn ich eine 2,0 nach Hause bringe. Ich habe das dann über Monate hinweg hartnäckig versucht, aber nicht geschafft. Am Ende stand aber die 4,0 im Zeugnis und ich bekam mein Spiel. Die Geschichte stimmt wirklich.

der Buntflieger

---

## Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 13:44

### Zitat von Stille Mitleserin

Ich würde einfach nicht fördern wollen, dass Schüler, die bisher keine Gamer waren, plötzlich durch mich/die Schule dazu genötigt werden, das doch zu tun.

Hallo Stille Mitleserin,

es wurde glaube ich schon mehrfach (von mir und vom Threadersteller "drüben") darauf hingewiesen, dass eine Einverständniserklärung der Eltern durchaus ratsam ist, ebenso wie ggf. eine freiwillige Information an die Schulleitung/Kollegium. Wenn ein oder gar mehrere Eltern/Kinder da nicht mitmachen möchten oder die Kollegen Sturm laufen, lässt man es einfach bleiben. Der soziale Frieden geht vor. Ich würde selbstverständlich auch niemanden zum Mitmachen nötigen oder/und das psychische Wohl Einzelner "aufs Spiel" setzen.

der Buntflieger

---

## Beitrag von „Kathie“ vom 20. Oktober 2019 13:54

### Zitat von Buntflieger

Also: Ziel ist es selbstverständlich von allen (davon gehe ich einfach mal aus) Lehrenden, dass sie mit ihren SuS "im Unterricht so oft wie möglich Freude am Lernen und auch Spaß haben". Weshalb das hier diskutierte "Classcraft" oder Gamifications generell diesen pädagogischen Elementarzielen entgegen stehen sollten, stellst du - wie auch deine Vorredner - leider nicht klar heraus.

Hm. Mein oberstes Ziel ist, dass die Kinder etwas lernen. Der Spaßfaktor steht bei meiner Unterrichtsplanung nicht im Vordergrund. Natürlich ist es prima, wenn die Schülern beim Lernen Spaß haben, aber ehrlich gesagt kann dieses "Ziel" nicht jegliche Mittel erlauben.

---

## Beitrag von „Kathie“ vom 20. Oktober 2019 14:02

### Zitat von Buntflieger

Ich wollte hier nur mit bester Absicht diesem Ansatz etwas Positives abgewinnen und Gedanken dazu in der Diskussion beisteuern. Nun werde ich harsch angegangen, die Anti-Digital-Fraktion bejubelt sich wechselseitig (Belohnungssystem lässt grüßen) und ich gehe mal wieder seit vielen Beiträgen leer aus. Dabei sind sie nur in der besten Absicht verfasst und haben mir bis vorhin auch noch großen Spaß bereitet.

Der ist mir nun freilich komplett im Hals stecken geblieben. Ich bin hier für heute Abend erst mal raus, das ist glaube ich höchste Zeit. Der Gruppendynamik hier habe ich nichts entgegen zu setzen.

der Buntflieger

Interessante Aussage von dir. Wie würdest du dich also fühlen, wenn du ein Schüler dieser Gamification-Klasse wärst und eines der schwächeren Teammitglieder?

Denn wie du anderswo schriebst:

"Wird ein Teammitglied schwächer, hat das Auswirkungen auf die anderen Mitspieler. Wie das dann im Einzelnen genau aussieht, würde mich auch interessieren, hierzu habe ich noch nichts gelesen. Ich vermute, dass es eine interne (Klassen)Rangliste gibt."

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.

---

## **Beitrag von „Friesin“ vom 20. Oktober 2019 14:03**

### Zitat von Buntflieger

Dass extrinsische Motivation oft die einzige ist, mit der man SuS in gewissen Altersgruppen überhaupt noch zur (schulischen) Leistungsbereitschaft bewegen kann,

werden die wenigsten Lehrer anzweifeln.

wieso sagst du "noch"?

---

### Beitrag von „Firelilly“ vom 20. Oktober 2019 15:34

#### 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.

Man könnte aber auch sagen, dass dies die SuS direkt auf das Berufsleben vorbereitet, denn dort existiert genau diese Gruppendynamik.

So läuft es in allen Firmen und sogar im eigenen Kosmos des Lehrerberufs mit denen, die nicht im geforderten Maß mitmachen.

Ich finde es immer interessant, wie man sich Sorgen um die armen schwachen, leistungsunwilligen und -unfähigen Schüler und deren Psyche macht, Rücksicht predigt, aber im Kollegium dann rumlästert, wenn jemand da so ist.

Ist so ein bisschen wie in sozialen Berufen am besten noch unter christlicher Tägerschaft, wo der Umgang mit Mitarbeitern dann total asozial und unchristlich ist.

---

### Beitrag von „DeadPoet“ vom 20. Oktober 2019 15:48

#### Zitat von Firelilly

Man könnte aber auch sagen, dass dies die SuS direkt auf das Berufsleben vorbereitet, denn dort existiert genau diese Gruppendynamik. So läuft es in allen Firmen und sogar

im eigenen Kosmos des Lehrerberufs mit denen, die nicht im geforderten Maß mitmachen.

Ich finde es immer interessant, wie man sich Sorgen um die armen schwachen, leistungsunwilligen und -unfähigen Schüler und deren Psyche macht, Rücksicht predigt, aber im Kollegium dann rumlästert, wenn jemand da so ist.

Ist so ein bisschen wie in sozialen Berufen am besten noch unter christlicher Türgerschaft, wo der Umgang mit Mitarbeitern dann total asozial und unchristlich ist.

- Kinder sind keine Erwachsenen, von daher sollte man sie schon noch etwas vor der volle Härte der Gruppendynamik der Erwachsenenwelt schützen. Ich bin mir auch nicht sicher, ob wir die Vorbereitung bezüglich Gruppendynamik / Erwachsenenwelt übernehmen sollten.
- Nur weil etwas in der Erwachsenenwelt vorkommt, heißt es nicht, dass es gut ist. Wenn es nicht gut ist, aber in der Erwachsenenwelt vorkommt ... muss ich es dann auch in der Kinderwelt vorkommen lassen mit der Begründung "Vorbereitung auf das Berufsleben"? Oder sollte man ihnen nicht das Rüstzeug in die Hand geben, zu sehen, dass man unter bestimmten Umständen Gruppenzwang auch nicht mitmachen muss?
- "Vorbereitung auf das Berufsleben" steht für mich nicht an erster Stelle (übrigens auch nicht an erster Stelle im Lehrplan).
- Schülerleistung und Schülerperson (und die leidet unter Gruppendruck) sollte man schon trennen können. Ich will nicht sagen, dass ich nicht auch schon über Schüler "gelästert" habe, aber auch die Tatsache, dass ich (Lehrer) etwas tue, das nicht in Ordnung ist, rechtfertigt es nicht. Zwischen leistungsunwillig, schwach und leistungsunfähig würde ich übrigens gern differenziert wissen, denn da liegt schon ein Unterschied in Bezug auf die Verantwortung, die ein Schüler trägt.

---

## Beitrag von „hanuta“ vom 20. Oktober 2019 16:19

Ich halte das Vermischen der Virtualität und der Realität für ...mir fehlt dafür ein Begriff. „Gefährlich“ finde ich zu übertrieben. Aber es bereitet mir Unbehagen.

Dazu die Gruppendynamik. Soll das echt positiv sein, wenn ein Schüler bessere Leistung im Unterricht bringt, weil er sonst der Gruppenloser ist?

Und was ist mit Schülern, die es einfach nicht besser können?

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.

Ja, die Schüler sind weniger lernbereit als früher. Sie sind auf schnelles Befriedigen von Bedürfnissen getrimmt, haben wenig Ausdauer...Aber soll ich das jetzt durch den Einsatz eines solchen Spieles auch noch unterstützen??

Okay, bei meinen Schülern dürfte das eh nicht funktionieren?

Da sind da diejenigen, die wenig bis gar nicht spielen. Altergerecht und kontrolliert. Mit denen könnte zwar funktionieren. Aber wozu? Das sind die, die im Unterricht mitarbeiten, Hausaufgaben machen und sich angemessen verhalten. Für die brauche ich kein Spiel.

Und gibt die „Gamer“. Die 10jährigen, die alles spielen unkontrolliert und ohne zeitliche Beschränkung spielen dürfen. Die auf Nachfrage, was sie in den Ferien gemacht haben, „zocken“ antworten. Ich glaube nicht, dass sich die mit so einem Spiel locken lassen. (Alles unter FSK 16 ist schließlich Babykacke.)

Und, so ein Zufall, das sind üblicherweise eher leistungsschwache Schüler, mit (großen) Problemen, sich an Regeln zu halten. Denen oft auch alles egal ist.

Im Klassenspiel gestorben? Na, dann halt zurück zu Fortnite, WoW, ...

---

## Beitrag von „SchmidtsKatze“ vom 20. Oktober 2019 16:34

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?

Achtung, jetzt wird es etwas Off-Topic:

Ich glaube, das ist ganz klar Präferenz des Einzelnen, wobei man bei so Szenarien, wie der "Tod" und solche Ranking-Systeme, die sich auf die gesamte Gruppe auswirken, wirklich aufpassen muss, dass die positiven Aspekte eines Tokensystems nicht darunter leiden.

Viele meiner Kollegen haben Sternchen-/Smiley-/Kaugummikugel-/Muggelstein-/[insert token here]-Systeme, die ganz hervorragend funktionieren. Es ist ganz klar, wofür man die Tokens bekommt und was passiert, wenn 5, 10 oder 20 Tokens für den Einzelnen oder die ganze Klasse erreicht sind.

Dabei ist es vermutlich ziemlich gleich, ob man virtuell oder analog Punkte zählt (wobei ich mir schon vorstellen kann, dass der digitale Zähler mit dem Gaming-Layout für viele SuS ein wenig interessanter ist.)



Ich persönlich bin überhaupt kein Freund von Belohnungs- und Bestrafungssystemen. Ich empfinde sie meist als Zeiträuber und sie haben für meinen Unterricht und den Lernerfolg der gesamten Klasse keinen nennenswerten Mehrwert.

Für einzelne SuS gibt es Rückmeldungssysteme, die mit den Eltern abgesprochen sind und über bestimmte Zeiträume laufen und dann ausgewertet werden.

Dass das Loben einzelner SuS als Aufbau von Gruppendruck von Einigen empfunden wird, finde ich eine total interessante, wenn auch für mich nicht offensichtliche Perspektive: Ich lobe häufig einzelne Schüler, weil ich direktes und konstruktives Feedback für das Transparent-Machen von Lernzielen und auch für einen guten Beziehungsaufbau wichtig und angemessen empfinde.

Dass ein solches Lob andere Kinder unter Druck setzen könnte, ist mir noch nie in den Sinn gekommen. Was wäre die Alternative? Nur noch pauschal Lob und Tadel aussprechen? Oder wie war das gemeint?

---

### **Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 19:16**

[Zitat von Friesin](#)

wieso sagst du "noch"?

Hallo Friesin,

was gibt es denn für ein Problem mit dem Partikelchen?

der Buntflieger

---

### **Beitrag von „Friesin“ vom 20. Oktober 2019 19:25**

ich wüsste gerne, wie es gemeint ist,

muss aber auch nicht sein, wenn es den thread sprengt

---

### **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 vorm 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

---

#### **Beitrag von „Buntflieger“ vom 20. Oktober 2019 19:36**

#### Zitat von Friesin

ich wüsste gerne, wie es gemeint ist,

muss aber auch nicht sein, wenn es den thread sprengt

Hallo Friesin,

ich habe ehrlich keine Ahnung, wo jetzt das (Verständnis?)Problem begraben liegt. Bitte klär mich auf, dann helfe ich liebend gerne weiter.

der Buntflieger

---

### 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?

---

### 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

---

## 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 Drömlern 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"!

---

### **Beitrag von „fossi74“ vom 20. Oktober 2019 23:59**

#### Zitat von Kathie

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.

Das ist ja nun nix entscheidend neues. Das Phänomen wussten meine Sportlehrer vor 30 Jahren schon trefflich für sich zu nutzen.