

Gamification: Liste mit Anregungen und Ideen

Nachfolgend haben wir Ihnen eine Liste mit Gamification-Ideen zusammengestellt. Sie führt die Inhalte des vorangegangenen Videos weiter.

Gamification-Idee	Kommentar
Punkte verteilen	Vergeben Sie für einzelne Aufgaben nicht nur Punkte, sondern motivieren Sie die Spielenden noch intensiver, indem Sie das Erreichen einer bestimmten Punktzahl belohnen, z.B. durch eine (virtuelle) Urkunde/Preis oder indem Sie auf ein Gewinnen des Gesamt-Rankings bzw. das Knacken des Highscores hinweisen.
Punkte umwandeln	Vergeben Sie nicht einfach nur Punkte, sondern wandeln Sie diese (verbal) in etwas jeweils Passenderes um (virtuelle Münzen, Naturschutz-Taler, Klimaschutz-Coins, ...). Ermöglichen Sie evtl. zum Schluss ein Einlösen der gesammelten Münzen/Coins in etwas (virtuell) thematisch Passendes (xy-Projekte, xy-Lösungen).
Abzeichen/Urkunde	Vergeben Sie nach dem Durchlaufen des Bounds und der Bewältigung aller Aufgaben eine Urkunde/ein Abzeichen (xy-Expert:in, xy-Profi, ...).
Fortschritt betonen	Weisen Sie die Spielenden im Laufe des Bounds auf ihren Fortschritt hin, welcher beim Klick auf das Menü (rechts oben in Form eines Balkens) eingeblendet wird.
Maskottchen nutzen/entwickeln	Nutzen Sie ein bereits vorhandenes Maskottchen oder entwickeln Sie ein passendes, welches in Bild-Dateien integriert werden kann und die Spielenden begleitet. Weiterführend können Sie eine Maskottchen-Figur auch in eine reale Naturszenerie stellen, diese abfotografieren und als Bild-Datei in Ihren Bound integrieren.
Schatzkiste knacken	Stellen Sie den Spielenden nach der Bewältigung eines Abschnittes jeweils eine Zahl zur Verfügung. Am Ende des Bounds kann durch das Eingeben einer Zahlenfolge in Actionbound (Modus: Lösungseingabe) eine virtuelle Schatzkiste/eine virtuelle Tür geknackt werden. Alternative: Kombinieren Sie den Bound mit einer realen Schatzkiste, an welcher nach Beendigung des Bounds die Zahlenfolge eingegeben werden kann. Alternative: Stellen Sie jeder Gruppe nach Bewältigung des Bounds eine andere Zahl zur Verfügung, welche in Kombination mit anderen Gruppen zum Knacken einer Schatzkiste genutzt werden kann.
Lösungswort erhalten	Stellen Sie den Spielenden nach der Bewältigung eines Abschnittes jeweils einen Buchstaben zur Verfügung. Am Ende des Bounds kann durch das Kombinieren und Eingeben der gesammelten Buchstaben in Actionbound (Modus: Lösungseingabe) eine Belohnung erhalten/eine gefundene Schatztruhe geöffnet/ein Käfig geöffnet und jemand befreit werden. Alternative: Stellen Sie jeder Gruppe nach Bewältigung des Bounds einen anderen Buchstaben zur Verfügung, welcher durch die Kombination mit anderen Gruppen zu einem Lösungswort führt.
Stempel sammeln	Fertigen Sie ein Stempelheft an, welches alle zu Beginn des Bounds erhalten, und lassen Sie die Spielenden jeweils nach der Bewältigung einer Station einen realen Stempel erwerben. Motivieren Sie möglicherweise durch Zusatzpunkte/eine Belohnung für ein volles Stempelheft, welches Sie zum Schluss abfotografieren lassen. → Funktioniert gut, wenn es in der Realität verschiedene Abschnitte/Stationen (z.B. bei einem Museumsbound, der sich auf verschiedene Stationen im Museum bezieht) gibt, an welchen Stempel verortet werden können.