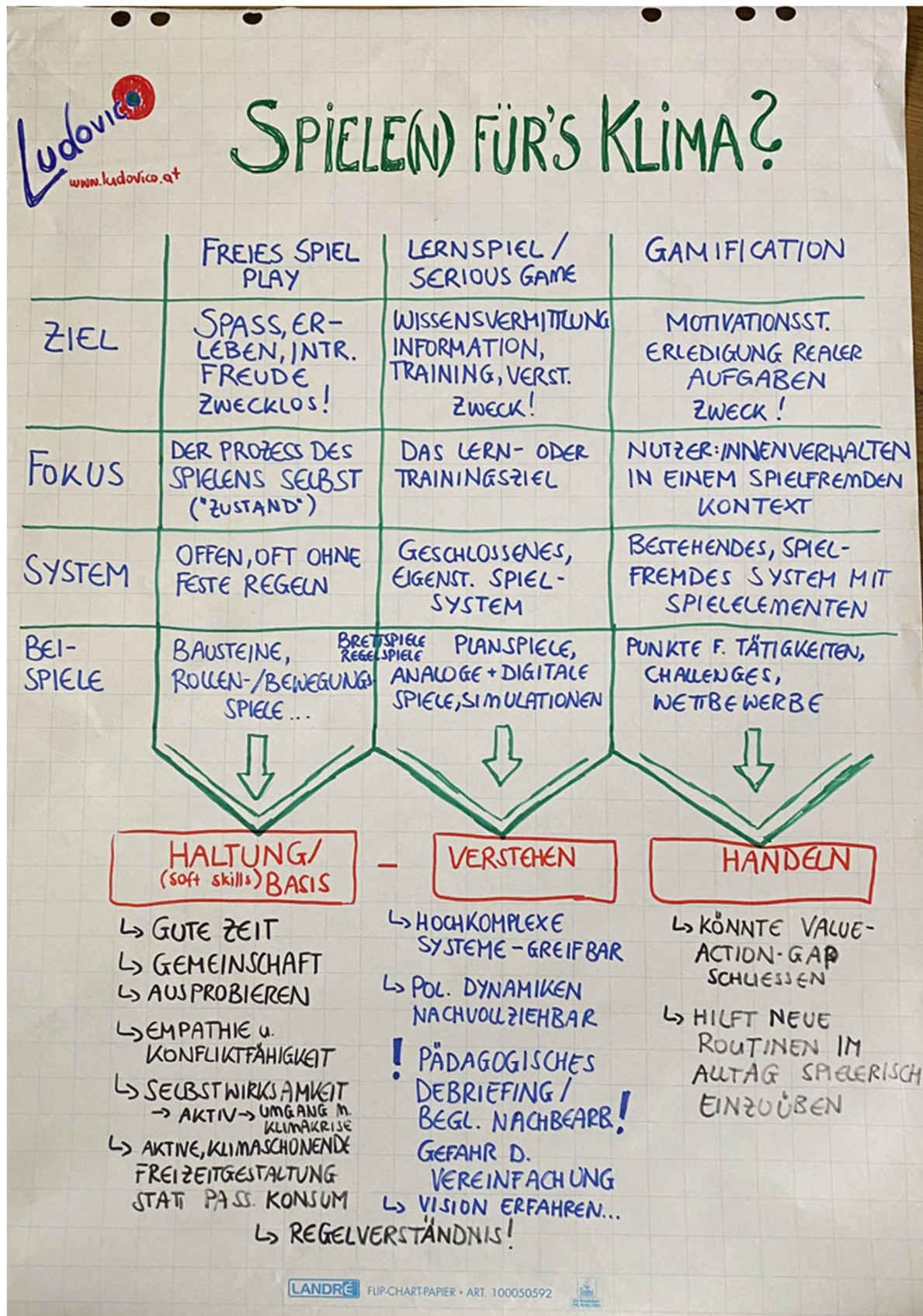


Praxisforum 6: Gamification

Mut zum Ausprobieren – spielerische Wege für gelingende Transformation

- mit Sarah Ulrych, Verein Ludovico
- Moderation: ecoversum



STUDIEN BELEGEN DOB

- HOHE EFFEKTIVITÄT B. VERHALTENSINITIIERUNG
GAMIFICATION → STÄRKERE (KURZFR.) MOTIVATION
LERNSPIELE → VERMITTELN STABILERES U. TIEFERGEHENDERES WISSEN

GAMIFICATION

- ↳ NOVELTY-EFFEKT → NUTZT SICH LANGFRISTIG AB
- ↳ MOTIVATIONSFALE → EXTR. BELOHNUNG KORRUMPIERT INTR. MOTIVATION

FÜR LANGFRISTIGEN ERFOLG →

SELBSTBESTIMMUNGSTHEORIE VON RYAN UND DECI

- AUTONOMIE (SELBSTBESTIMMUNG) ⇒ ECHTE WAHLFREIHEIT BEI KLIMAFREUNDLICHEM HANDELN
- KOMPETENZ (SELBSTWIRKSAMKEIT) ⇒ DIREKTES, INFORMATIVES FEEDBACK (FORTSCHRITT SPÜREN!) STATT NUR STUMPF BELOHNEN
- SOZIALE EINGEBUNDENHEIT (VERBUNDENHEIT) ⇒ KOOP. ELEMENTE, TEAM-CHALLENGES
SOZIALE NETZWERKE → STÄRKSTE HEBEL F. DAUERHAFT VERHALTENSÄNDERUNG

⇒ WAS SOLL DURCH DAS SPIELEN PASSIEREN?

Das Praxisforum beleuchtete Potenziale und Grenzen von Gamification in der Klimaschutzbildung. Anhand von Praxisbeispielen und im offenen Austausch diskutieren und reflektierten die Teilnehmenden, wie spielbasierte Ansätze Lernen vertiefen, Motivation stärken und Menschen in ihrer Handlungsfähigkeit unterstützen können. Danke an alle Teilnehmenden für den konstruktiven Austausch.