



Gamification

Engager og motiver ved at tilsætte spilelementer til aktiviteter, der ikke er spil

Gamification

Tænk hvis

- Du kan motivere, skabe læring, der hænger ved, og samtidigt øge effekten af det, du gør, ved hjælp af en legende ramme
- Du kan også udvikle på samspillet med dine brugere ved at spille med dem

Hvad kan det give

Gamification handler om at gøre det til en leg at lære. Det er en anderledes måde at informere og motivere til medspil og en legende måde at skabe fælles fokus. Der er mange måder at gå til 'gamification'. Simple, håndholdte løsninger kan være de mest effektive.

I en nyetableret hospitalsafdeling sammensat af flere mindre afdelinger ville man gerne arbejde med den 'fælles kultur' på en anderledes måde. Så i stedet for blot at tale om kulturen, "legede" man den frem ved at spille et spil, hvor der var både synlige, eksplicitte regler og usynlige, indforståede regler. Spillet gav på en let måde anledning til en svær dialog om, hvad der måske kunne ses som uskrevne regler i afdelingen.