

A young man and woman are sitting at a table in a modern, brightly lit room. The man is on the left, wearing a dark t-shirt, and the woman is on the right, wearing a dark Adidas jacket. They are both smiling and looking towards the camera. In front of them are two laptops on the table. The entire image is overlaid with a teal tint. The text 'GAMIFICATION' is written in large, white, bold, sans-serif capital letters across the center. Below it, the text '- som vejledning og afklaring' is written in a smaller, white, sans-serif font.

GAMIFICATION

- som vejledning og afklaring

www.ah.dk/eux



Velkommen

Vi er...

Frederikke Holm
Projektmedarbejder og tidl.
lærepladskonsulent

Søren Larsen
Lærepladskonsulent

Jane Vinter
Projektleder

Gamification er....

- med til at styrke vejledningen
- sjovt og huskværdigt

Hvad er jeres oplevelse?

Problemstilling

- Eleverne har MANGE valgmuligheder
- Flere udsætter uddannelsesvalget (sabbatår!!)
- Business-uddannelserne har ikke et værksted
- Vejledningspersoner har kun nogen kendskab til erhvervsuddannelserne

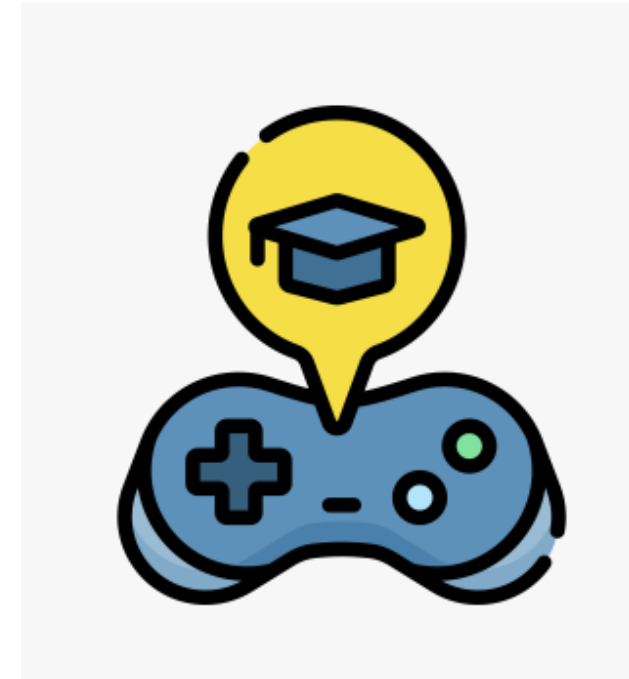


Hvorfor gamification / spilificering

Definition: Er et fænomen, hvor man tilsætter spilelementer til ting og aktiviteter, som er ikke-spil-miljøer.

Det giver det...

- Praksisnær og konkret
- Simulerer skills og mindset
- Oplysende
- Vækker nysgerrighed
- Øger engagement og motivation
- Socialt og sjovt



(Vejlednings)værktøjet

Formål

Designet til at opnå viden om kontoruddannelsen gennem sanser og følelser. Det spiller på det i øjnefaldende og tidens poplæreste oplevelse-form.

Opgør mod fordomme og forudtagelser.

Alt i oplevelsen kan adresseres til lærepladsen.

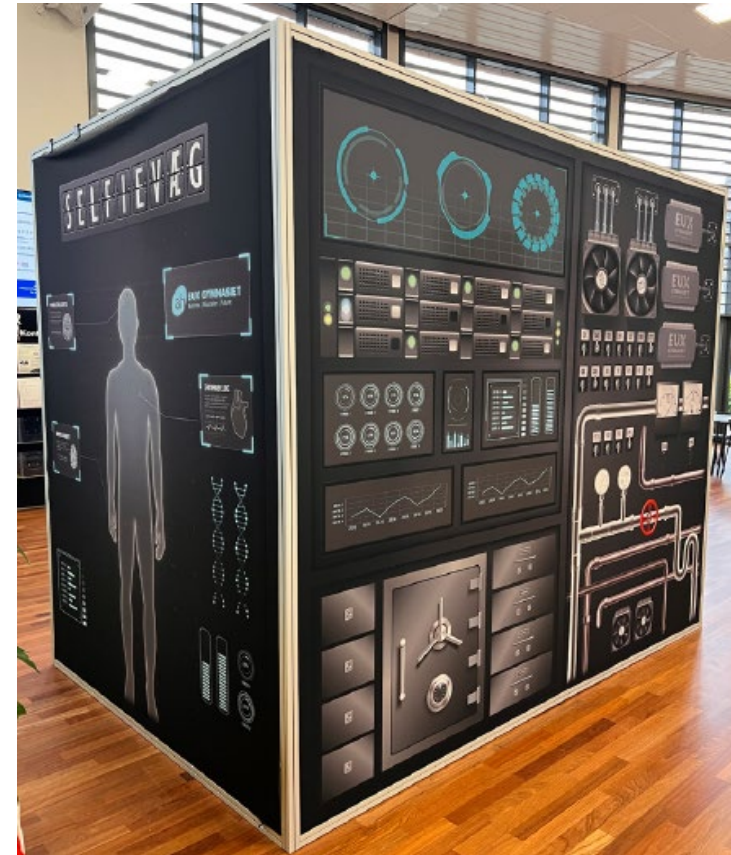
I samarbejde med FunCenter Aalborg

Struktur og indhold

- Rammesætning – historien
- 5 gåder – 10 min. – succesoplevelse (kan justeres)
- Opsamling – umiddelbare reaktion

Effekt

- Wow-faktor – huskværdigt – sjovt – ny viden



Erfaringer

Gamification er FEDT!

- Eleverne foretrækker en anden form for læring
- De engageres af konkurrenceelementet og udfordringen
- Det giver mulighed for at forstå begreber såsom handel, administration og logistik.

Men...

- Kan ikke stå alene – altid opfølgning (50/50)
- Forudgående dialog – tydelig rolle
- Situationen skal være "relevant"
- Spillet skal også være afgrænset – hvad vil vi med spillet.

Bump

- Spil er uvant i læringssituationen
- Kræver oplæring og ekstra "støtte"
- Tydelig tovholder på tværs af skolen

Processen



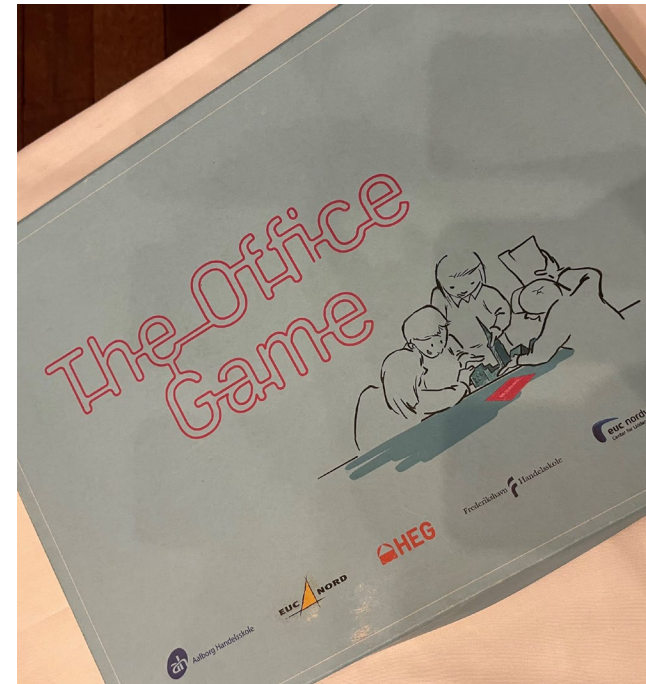
- Indhentning flere tilbud
 - 2 vendte retur med svar
- Lang drøftelse af:
 - Hvad Kontoruddannelsen byder på
 - Hvad målgruppen foretrækker
 - Hvilke fordomme vi møder
 - Vores behov mv.
- Beslutninger om:
 - Størrelse, varighed, anvendelighed og historie
- Løbende test og tilpasning
 - Testet på unge hos Funcenter
 - Gådebank og gådetyper
- Oplæring i opsætning og anvendelse

Andre spil på Aalborg Handelsskole

DEAL



The Office Game



Kontakt os gerne

Aalborg Handelsskole

- Frederikke Holm
 - 27100125
 - frh@ah.dk

FunCenter

- Jan Olsen
 - 42 54 94 00
 - jol@funcenter.dk

Tankespil

- Jeppe Sand Christensen
 - 60663822
 - jeppe@tankespil.dk