

# Aufwertung von Infoanlässen mit eduGames

Mit Gamification neue Teilnehmer gewinnen

# Ausgangslage

Infoanlässe bei Schulen sind in der Regel auf die Vermittlung von Information (allgemeine Infos über die Schule und spezifische Infos zum Lehrgang) und das Zusammenführen von Bildungsinteressenten mit den Lehrgangsverantwortlichen ausgelegt.

Die Aufwertung von Info-Veranstaltungen durch zusätzliche Elemente (Teilnahme aktueller Studenten, kleiner Apéro, Aufzeigen Karrierechancen, Infos zu Lehrgangsrating etc.) ist erwiesenermassen ein zentraler Punkt für die Verbesserung der Anmeldequote.

Darüber hinaus eröffnet der Einsatz von eduGames an Info-Veranstaltungen neue Möglichkeiten, die Teilnehmer auf eine lockere und zeitgemässe Art und Weise für das Thema und die Unterrichtsmethodik zu begeistern.

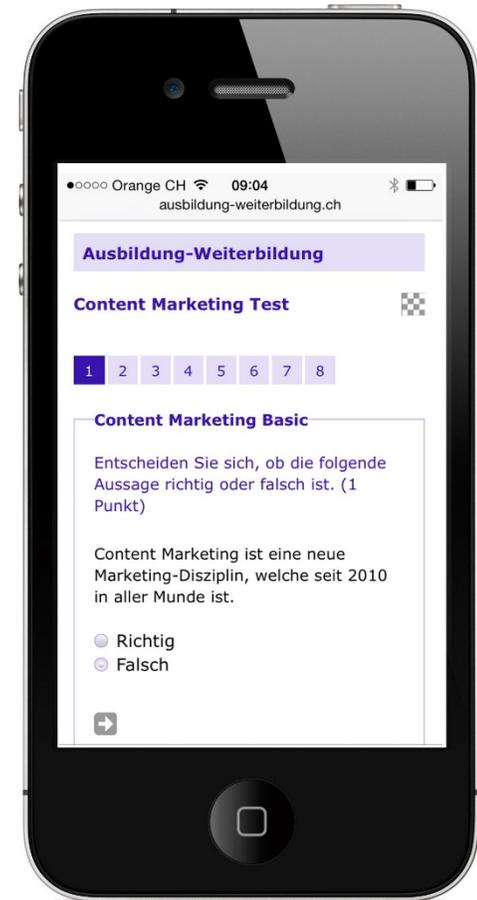


# Einsatz von eduGames am Info-Anlass

Es geht darum, dass die Teilnehmenden eines Info-Anlasses oder Events ein kleines Quiz (z.B. 10 Fragen zum entsprechenden Thema, Lehrgang, Schule etc.) spielen können.

**Einzelteilnahme:** Die Teilnahme am Quiz ist bequem und einfach mit dem Handy möglich. Die Teilnehmer werden auf eine zeitgemässe und spielerische Art und Weise an das Thema herangeführt.

**Gruppenteilnahme:** Für Info-Anlässe mit 15 oder mehr Personen können Gruppen von 2 bis 4 Teilnehmenden gebildet werden. Die Gruppe beantwortet die Fragen gemeinsam, so entsteht bereits am Info-Anlass dank Gruppendiskussionen eine lockere Atmosphäre. Der Einsatz von Tablets oder Laptops ist empfehlenswert.



# Einsatz von eduGames am Info-Anlass

Zur Förderung des „Game-Feelings“ wird das Quiz über einen Beamer an die Leinwand projiziert - für alle Teilnehmenden sichtbar.

Jedes Auto verkörpert einen Spieler bzw. eine Gruppe. Bei der richtigen Beantwortung einer Frage bewegt sich das jeweilige Auto nach vorne. Gewonnen hat der Spieler bzw. die Gruppe mit den meisten in der kürzesten Zeit richtig beantworteten Fragen.

Zum Abschluss des Quizzes könnte dem Gewinner ein kleiner Preis übergeben werden.



# Einsatz von eduGames am Info-Anlass

## Ablauf in 5 Schritten

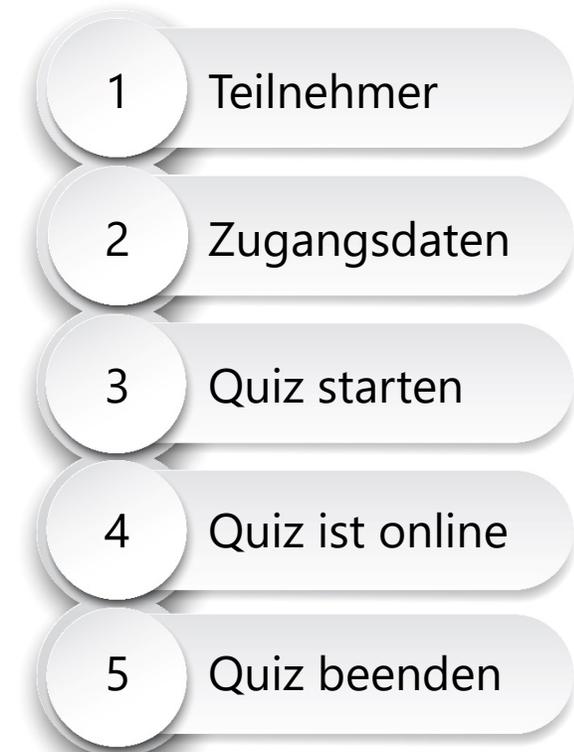
Schritt 1: Teilnehmende bestimmen (einzeln oder in Teams)

Schritt 2: Die Teilnehmenden erhalten ein Auto mit den entsprechenden Zugangsdaten für ihr Handy/Tablet/Laptop. Bei erfolgreich eingeloggten Teilnehmenden fährt das Auto auf die Startlinie

Schritt 3: Alle Autos sind am Start. Das Spiel wird freigegeben. Pro korrekt beantwortete Frage verschiebt sich das entsprechende Auto nach vorne, die Spieler können den Spielstand laufend auf der Leinwand verfolgen

Schritt 4: Die Spieldauer beträgt bei 10 Fragen rund 10 Minuten (kann vom Veranstalter bestimmt werden)

Schritt 5: Spiel-Ende, Publikation der Rangliste, Siegerehrung



# Einsatz von eduGames am Info-Anlass

Solche Quizzes kommen bei Schülern und Bildungsinteressenten sehr gut an und lockern Ihre Events wie beispielsweise Info-Anlässe auf.

Gamification im Unterricht ist ein echtes Profilierungsinstrument, insbesondere gegenüber jüngeren Zielgruppen. Ein entsprechender Hinweis darauf, dass auch im Unterricht Ihrer Schule solche Quizzes eingesetzt werden, kann beim Interessenten die Teilnahme am Lehrgang entscheidend beeinflussen.



Beispiel eines Live-Quizzes mit 50 Teilnehmenden

eduGames.ch

## Kontakt

Modula AG

Sascha Kläy

Aemetstrasse 6

8344 Bäretswil

Sascha.Klaey@Ausbildung-Weiterbildung.ch

Weitere Informationen zu eduGames finden Sie auf der Webseite 