

## Abstract WeAct – Gamification Workshop @ Erste Tagung für das Gemeinde- und Städtepersonal: «Das Arbeitsumfeld zwischen Beständigkeit und Innovation»

**Titel:** Klimabewusstsein in der Verwaltung – spielerisch  
zum „Climate Hero“  
**Zeit:** 07.12.2016 10:00 – 11:30  
**Ort:** Kongresshaus Biel



2015 waren die Wetterextreme, wie sie eine Klimaerwärmung mit sich bringt, auch in unseren Breitengraden zu spüren. Es stellt sich die Frage, was die Gemeinden und ihr Personal zur Erreichung der Klimaziele tun können – im Grossen wie auch im Kleinen.

In der Gruppe werden einfache Massnahmen zur Reduzierung des ökologischen Fussabdrucks aufgezeigt und wird spielerisch gelernt, wie man mit dem «Gamification»-Ansatz Mitarbeitende zu Verhaltensänderungen motivieren kann. Willkommen beim „Climate Heroes Quest“ Gamification-Workshop. Dieser ist als Spiel aufgebaut, wo die Teilnehmer selber als Spieler mit ihrer aktiven Teilnahme verschiedene Levels erreichen müssen mit dem Ziel, möglichst viele Punkte auf dem Weg zu sammeln.

### Ziele

Während dieses Workshops wird es den Teilnehmern ermöglicht, die Wichtigkeit vom Ökologischen Fussabdrucks sowie die Basistheorie von Gamification zu erlernen und zu erleben. Gleichzeitig wird diese in konkreten Beispielen selber angewendet.

### Die Aktivität

Im virtuellen Spiel „Climate Heroes Quest“ ist das Ziel, ein Climate Hero zu werden, indem man alle 4 Levels erreicht. In jedem Level wird ein kurzer Theorieinput über einen Bereich von Nachhaltigkeit und Gamification mit Beispielen gehalten. Darauf folgt eine konkrete Herausforderung, welche die Teilnehmer in Form einer Gruppenarbeit erledigen müssen, um den nächsten Level zu erreichen.

### Lernziele

Während dem Workshop entdecken die Teilnehmer:

- was die Gemeinden und ihr Personal zur Erreichung der Klimaziele tun können
- was Gamification ist und wie es mit Motivation verbunden ist.
- welche Spielelemente es gibt und wie man diese anwenden kann, um unternehmensspezifische Ziele zu erreichen.
- wie unterhaltsam und lehrreich Gamification sein kann.