DER JUBELNDE MÜLLEIMER

Inspirationskarten

Digital Literacy Lab

TüftelAkademie | 1. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
CC-BY-SA 4.0: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Foto: https://unsplash.com/photos/MY3cg3dUjXA

DER JUBELNDE MÜLLEIMER

Jedes Mal, wenn Müll in den Mülleimer geworfen wird, freut sich der Mülleimer und bedankt sich. Der Mülleimer freut sich, indem er eine Melodie abspielt und ein Smiley auf dem Display anzeigt.

Emotionen Auslösen

Kannst du etwas entwerfen, das Emotionen weckt?

Der Mülleimer jubelt und suggeriert, dass die Handlung des Wegwerfens, ihn glücklich macht.

Belohnen

Wie kannst du gewünschtes Verhalten belohnen?

Der Mülleimer jubelt und belohnt die Handlung etwas weg zu werfen durch eine positive „reaktion“.

TüftelAkademie | 1. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
CC-BY-SA 4.0: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de

Digital Literacy Lab

DIE LÄRMAMPEL

Inspirationskarten

Digital Literacy Lab

TüftelAkademie | 1. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
CC-BY-SA 4.0: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Foto: https://unsplash.com/photos/0hCIrw8dVfE

DIE LÄRMAMPEL

Die Lärmampel misst den Lärmpegel und zeigt 3 Level an.
Je leiser es ist, desto höher ist das Level, in dem man sich befindet.

Spielen

Kannst du etwas entwerfen mit dem man spielen kann?

Die Lärmampel zeigt Level an, was ein bekannter Mechanismus aus Videospielen ist.

Herausforderung

Kannst du die Leute herausfordern ein Ziel zu erreichen?

Wenn es leise ist, ist das höchste Level erreicht. Das klare Ziel, fordert Leute heraus, es zu erreichen..

TüftelAkademie | 1. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
CC-BY-SA 4.0: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de

Digital Literacy Lab