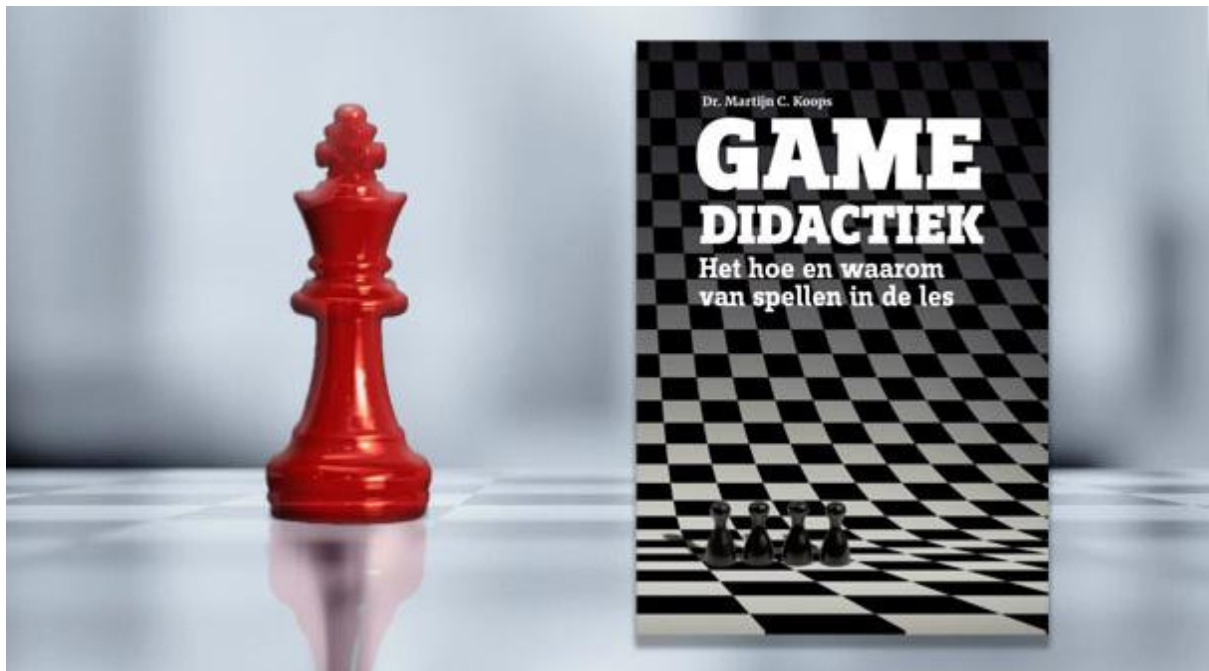




Hoe voeg ik game-didactiek elementen toe aan mijn scholing?

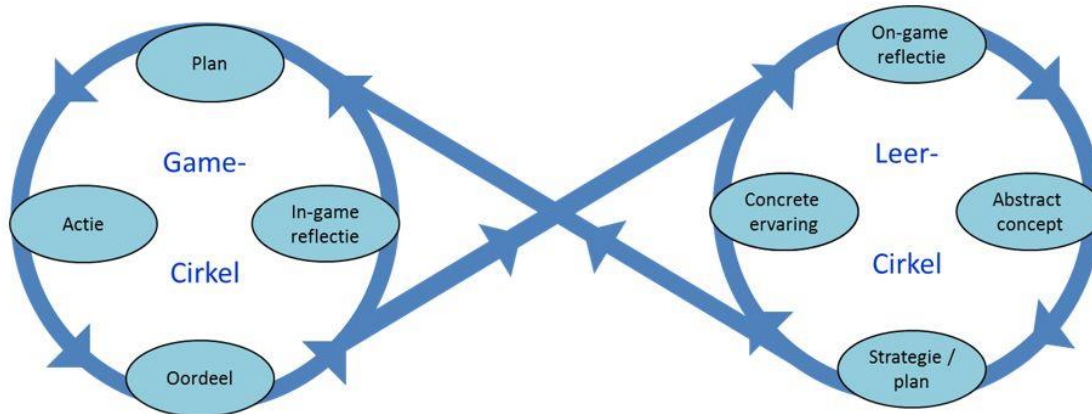


Spellen en computergames worden steeds meer ingezet in de les. Het boek 'Gamedidactiek' gaat over het nut van spellen in de les en het toepassen van gamedidactiek. De auteur Dr. Martijn C. Koops is gepromoveerd fysicus en eind jaren '90 begonnen met zijn onderzoek naar serious gaming. Hij werkt als docent aan de Hogeschool Utrecht en past 'gamification' en educatieve games veelvuldig in zijn lessen toe. Hij beantwoordt in het boek vragen zoals:

- Wat kun je leren van het spelen van een spelletje?
- Welke meerwaarde heeft een spel in de les?
- Wat is het verschil tussen gamification en educatieve spellen?
- Wat voor soort spel heb ik nodig?
- Hoe kan ik beoordelen of een spel geschikt is voor mijn les?
- Hoe geef ik een spel een slimme plek in een lesopzet?
- Wat voor verschillende soorten zijn er, en hoe kunnen deze worden gebruikt om verschillende leerdoelen te bereiken?



Spellen ontwerpen voor de les: vier spelvormen om direct toe te passen



Het bovenstaande model laat de verhouding tussen spelen en leren zien. In de gamecirkel doorloopt een speler een intuïtief leerproces. De speler ervaart de boodschap die de in het spel verweven is. Door een spel slim in te zetten, kunnen de ratio en intuïtie gekoppeld worden: in de leercirkel heeft de speler een speldoel wat hij wil bereiken door een plan te maken en gaat hij tot actie over en beoordeelt vervolgens de feedback van het spel en daarna reflecteert hij op de ervaring. Vanuit die reflectie wordt een abstract concept ontwikkeld en wordt de ervaring benoemd en bewust gemaakt. Zo kan een speler razendsnel en onbewust ervaring opdoen en kan het spel gebruikt worden voor het aanleren van kennis en vaardigheden.

Er worden vier typen spellen beschreven die je bij verschillende leerdoelen kunt toepassen:

1. Oefenspellen om een vaardigheid te trainen;
2. Kennisspellen om leren aantrekkelijk te maken;
3. Begripsspellen waarbij de speler een gevoel of dieper intuïtief begrip ontwikkelt voor een complexe boodschap;
4. Verkennende spellen om eigen, intuïtief gedrag van de speler in het spel zichtbaar te maken, waarop de speler reflecteert en het spel dient als een spiegel.

Op de website van het boek staan tools waarmee je zelf aan de slag kunt bij het ontwerpen van spellen voor een les. Ook staan er links naar sites die je daarbij kunnen helpen. Zo kun je: online quizen aanmaken, memoryspellen creëren, antwoordspellen ontwerpen en meer. Ga naar:

www.gamedidactiek.nl

Bron: gamedidactiek.nl