

# Omgaan met verschillen

## Leerwerktaak 'leren en lesgeven met gamification'

**Niveau:**

Werkpleklers 2B

**Beroepstaak:**

Ontwerpen van leer-  
arrangementen

**Competentie(s):**

Vakinhoudelijk/vakdidactisch  
Reflectie en ontwikkeling

**Vak(ken):**

Alle vakken

**Onderwijsseenheid/leerlijn:**

Omgaan met verschillen

**Studiebelasting:**

20

**Auteur(s):**

Leonie Peters  
Louise Seger  
Wieke van Dijk

In deze leerwerktaak leer je de theorie achter gamification kennen, ontwerp je een leerrangement met deze theorie en pas je dit toe in de stagepraktijk. Let op: onderdeel van deze leerwerktaak is een workshop (Qtime) van het VOC, de interne academie van Quadraam. Bij die workshop word je verwacht.

**Relevantie/kader**

Het toepassen van effectief ontworpen educatieve games in het onderwijs bevordert de betrokkenheid, creativiteit en productiviteit van leerlingen.

**Leerdoelen:**

- Je hebt kennis van verschillende spelconcepten, game mechanismen, core dynamics, design keys, storytelling, engagement circle, motivatieprikkels en flow management. (Bron: 'Gids voor gamification')
- Je kunt een leerarrangement met gamification ontwerpen.
- Je kunt het leerarrangement toepassen in je stagepraktijk.
- Je maakt gebruik van innovatieve leermiddelen.
- Je evalueert het proces en de opbrengsten van je gegeven les(sen).

**Omschrijving/ instructie**

- 1 De basis van deze leerwerktaak is de 'Gids voor gamification' van Sem van Geffen. Bestudeer deze gids.
- 2 Bedenk welke lesstof je wilt gebruiken voor deze leerwerktaak. Doe dit in overeenstemming met je werkplekbegeleider en mail dit uiterlijk woensdag 11 oktober 2017 naar het VOC. Je ontvangt hierover nog een mail.
- 3 Bezoek de Qtime 'Leren en lesgeven met gamification' op donderdag 26 oktober van 16.00-19.00 uur op het Olympus College.
- 4 Doorloop het stappenplan "Jouw format voor een spelconcept" op pagina 29 van de 'Gids voor gamification'. Beschrijf deze stappen in een (word) document. (Dit document moet je aan het einde ook inleveren).
- 5 Benoem de sites en bronnen die je gebruikt hebt tijdens het doorlopen van het stappenplan ook in dit (word) document.
- 6 Pas je ontworpen spel toe in je stagepraktijk.

- 7 Evalueer je les, zowel het proces als product (spel). Maak hier een verslag van en voeg dit toe aan het (word) document.
- 8 Gebruik de evaluatie om je spel te verbeteren. Dit uiteindelijke spel lever je ook in bij je werkplekbegeleider (indien mogelijk digitaal en hardcopy).
- 9 Presenteer jouw spel aan een aantal collega's. Bijvoorbeeld in een teamoverleg of in je vakgroep/sectie. Dit plan je zelf in.
- 10 Lever de volgende producten in bij je werkplekbegeleider:
  - a. Je uiteindelijke spel (digitaal en/of hardcopy)
  - b. Je stappenplan en bronnenlijst
  - c. De evaluatie van je les
- 11 Je werkplekbegeleider bepaalt of de leerwerktaak voldoende is. Je ontvangt ook feedback van je werkplekbegeleider over je uiteindelijke spel, je stappenplan en bronnenlijst en de evaluatie van je les.

### Resultaatverwachting

Je hebt een zelfontworpen spel toegepast in je stagepraktijk. Bij dit spel heb je lesstof verwerkt, waarbij gebruik is gemaakt van coredynamics van gamification. Je hebt deze les geëvalueerd op zowel het proces als product. Je hebt kennis genomen van het pedagogisch-didactisch gebruik van gamification in de lessen. Je hebt je spel gepresenteerd aan een groep collega's.

### Beoordeling

Jouw werkplekbegeleider bepaalt of deze leerwerktaak voldoende is.

- Gids voor Gamification
- Evaluatieformulier
- Tijdpad

### Aanbevolen literatuur/bronnen

- Geffen, S. J. C. van (2014). Gamification in de klas, 's-Hertogenbosch: School voor de Toekomst.
- Geffen, S. J. C. van (2016). Gids voor gamification, s-Hertogenbosch: School voor de Toekomst.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., Freeman, A., Kamylylis, P., Vuorikari, R., and Punie, Y. (2014). Horizon Report Europe: 2014
- Schools Edition. Luxembourg: Publications Office of the European Union, & Austin, Texas: The New Media Consortium.