

Studiedag 'Gamification'

Zodra het fluitsignaal klinkt veranderen lieve huisvaders in geharde voetbalmannen. Bij Monopoly wisselen spelers stiekem geld met de bank om maar niet te verliezen. En spelers van World of Warcraft staan diep in de nacht op om samen met mensen aan de andere kant van de aarde een eindbaas te verslaan.

Games maken iets bij ons los. Hoewel 80% van een game uit frustratie bestaat blijven we opnieuw proberen dat ene level te halen of dat brute monster te verslaan. Hoe kan dat? En wat kunnen we er in het onderwijs en bij het ontwerpen van lesmateriaal van leren?

Voor wie?	Docenten PO t/m HBO die zoeken naar manieren om de motivatie en participatie van hun leerlingen te vergroten.
Wat?	Deze presentatie/workshop gaat in op vier onderwerpen: <ul style="list-style-type: none">• Geschiedenis van 'spel' en onderwijs• Game-mechanics• Gamification in het onderwijs• Zelf een gamification les ontwerpen
Resultaat?	Je kent de potentiële waarde van gamification voor je onderwijs, weet hoe je die via game-mechanics in je lessen kunt integreren en je hebt concrete ervaring opgedaan met het herontwerp van minimaal één les.

Inhoud studiedag

Games maken gebruik van specifieke 'game-mechanics' om bij ons een hoge mate van autonomie, zingeving en meesterschap te creëren. Die 'game-mechanics' gelden universeel voor alle (goede) games, of het nou een bord-, kaart- of computerspel is.

Tijdens deze studiedag ontdek je welke 'game-mechanics' er zijn en welk effect ze op onze motivatie en participatie hebben. Maar belangrijker nog, je leert hoe je ze in kunt zetten voor je eigen onderwijs, om ook daar leerlingen nog beter uit te dagen.

Welke games tijdens de presentatie en workshop sowieso aan bod komen? Onder andere deze pareltjes:

- King's Quest 1
- Nissan LEAF
- Nike Running
- Mint.com
- Angry Birds
- World of Warcraft
- GTA V
- Peggle
- Travian
- Pong
- Skyrim

Doorloop studiedag

Voorafgaand aan de training ontvangen alle deelnemers een korte online enquête waarin zij hun vaardigheden en wensen t.a.v. de studiedag kunnen aangeven. Op basis van deze input vormen we het definitieve programma. Op hoofdlijnen ziet het programma er als volgt uit:

1. Demonstratie

De demonstratie combineert een reis door de geschiedenis van 'spel' met inzicht in de 'game-mechanics' die bij spellen werkzaam zijn. We tonen fragmenten uit computergames en concrete toepassingen van game-mechanics in dagelijkse situaties. Aansluitend leggen we een link naar de drie gebieden autonomie, meesterschap en zingeving, om daarmee te laten zien hoe game-mechanics hierdoor de motivatie en participatie van lerenden sterk kunnen verhogen.

2. Workshop

In de aansluitende workshop herontwerpen deelnemers een les door gebruik te maken van gamification. Doel van de workshop is om deelnemers bewust te maken dat ontwikkeling van buiten het vakgebied zeer interessant kunnen zijn om de motivatie en participatie van lerenden verder te verhogen. In teamverband analyseren deelnemers welke 'mechanics' er al spelen in hun lessen, om vervolgens één van deze mechanics te verrijken met de kracht van gamification. De workshop eindigt met een korte presentatie van de producties van ieder team.

Kosten	€ 650,- per studiedag incl. reiskosten, ex BTW. Deze training is ook als verkorte 'inspiratiesessie' te boeken en duurt dan 45 tot 60 minuten.
Data en tijden	Data en tijden in overleg. De studiedag duurt ca. 3 uur, afhankelijk van de specifieke wensen qua inhoud en doorloop.
Praktisch	De studiedag wordt gegeven voor minimaal 4 en maximaal 30 deelnemers. Per drie deelnemers is een laptop/desktop of tablet vereist. In de trainingsruimte moet een beamer, scherm en wifi aanwezig zijn.
Ja, dit wil ik!	Leuk! Bel of mail dan Sander van Acht via sander@flooow.nl 06-1678 2070