

“Serious gaming – verkennen van spelvormen”

Handout bij de presentatie Woudschoten 2013



1 prezi

Voor de PREZI bij de workshop:

http://prezi.com/eort6c65emj2/?utm_campaign=share&utm_medium=copy

of scan de QR-code

Wat is serious gaming?

Een **serious game** is een spel met een ander primair doel dan puur vermaak. Het voornaamste doel is dan bijvoorbeeld onderwijzen of het verwerven van inzicht. Een *serious game* kan gebruikmaken van meerdere media: het kan een paperbased [bordspel](#) of [kaartspel](#) zijn, of een [computergame](#).

Het vermaak in een serious game dient om de beleving te versterken en daarmee ook de overdracht van informatie. Daartoe worden de doelen impliciet ingebouwd in het spel, zodat de speler volledig kan opgaan in het spelen. De ontwerper van het spel (gamedesigner) zal om dit doel te bereiken het primaire doel heel scherp voor ogen moeten hebben en houden.

Is practicum niet al leuk genoeg?

waarom spelvormen inzetten in het (scheikunde) onderwijs?

wat is eigenlijk een spel

Een **spel** is een activiteit, buiten de gewone dagelijkse bezigheden, waaraan een of meer mensen deelnemen, als **vermaak** en/of om een of meer vaardigheden of talenten ten volle te benutten of te vergroten. Bij een spel horen **spelregels**, waardoor niet alles is toegestaan. Vaak is **strategie** een belangrijk onderdeel bij het halen van een goede score voor een spel.

wat is er anders aan dan een andersoortige werkvorm

Een spel wordt over het algemeen voor **het plezier** van de deelnemers gespeeld, hoewel een doel van het spel ook kan zijn bepaalde vaardigheden of kennis te vergroten. Over het algemeen gaan twee of meer personen in een spel met elkaar een **competitie** aan.

wat voor invloed heeft dit op betrokkenheid van leerlingen

Een andere groep leerlingen voelt zich aangesproken: uitdaging door competitie. Positieve beloning (snoepje, winnen) motiveert heel sterk.

wat is mijn ervaring?

Getalenteerde onderpresteerders gaan bewegen. Goede leerlingen met minder sterke sociale vaardigheden zijn ineens begerlijk in een team. Minder goede leerlingen zien in niet-verliezen ook winst, leren heel snel en effectief. Strategie inzetten maakt dat ook minder goede leerlingen kans hebben om te winnen. Na eerste kennismaking is de aankondiging van een bekende spelvorm aanleiding voor veel leerlingen de les goed voor te bereiden.

Kleine papieren spelletjes

puzzels

- kruiswoordpuzzel (gemakkelijk te maken op puzzlemaker.com)
- woordzoekers (gemakkelijk te maken via puzzlemaker.com)
- het langste woord (laat leerlingen met de geleerde elementsymbolen een lang woord maken en dit “spellen” voor elkaar met de namen van de elementen)
- voor ideetjes: bundel SLO werkvormen van Flokstra uit 2006
<http://www.tagmydoc.com/dl/DCrqp/gcr6>



2 Flokstra
SLO bundel

onderbouw

- elementenbingo (individueel)
- zoutenlotto (2- of 3-tallen)
- ionenmemory (2-, 3- of 4-tallen)
- scheikundebord (variant op ganzenbord in 4-, 5-, 6-tallen)
<http://www.tagmydoc.com/dl/13g8ct/gdFZ> voor de vragen
<http://www.tagmydoc.com/dl/y3Fut/gdFb> voor het speelbord



3 scheikunde-
bord vragen

bovenbouw

- voorbeeldproefwerk
- wie ben ik
- levend woordweb
- opgavenwedstrijd
- speletitie
- quiz



4 scheikunde-
bord speelbord

Kleine spelletjes met digitale hulpmiddelen

- opgavenwedstrijd via powerpoint met timer
<http://www.tagmydoc.com/dl/2Hh9z7/gdFd>
- t.socrative.com voor allerlei varianten op de quiz



5 opgaven-
wedstrijd
rekenen
4VWO ppt

Grotere spellen

examenopgaven

examenopgaven oefenen door het jaar heen, met puntensysteem. Verliezer trakteert, winnaar krijgt klein presentje. Ook niet-verliezen wordt zo een doel.

rekengame

groter opgezette game voor 4^e klas rekenwerk, voor ongeveer 10 lessen, gebaseerd op de soundgame van Rene van Helden. (NVOX november 2012, “digitaal loket”). Is nog in experimentele fase. Meer informatie bij d.nijdeken@trinitascollege.nl. Eerste versie (februari 2012) op <http://www.tagmydoc.com/dl/EXJMW/gdFh>



6 rekengame
februari 2012