

Flipping the Classroom & Gamification

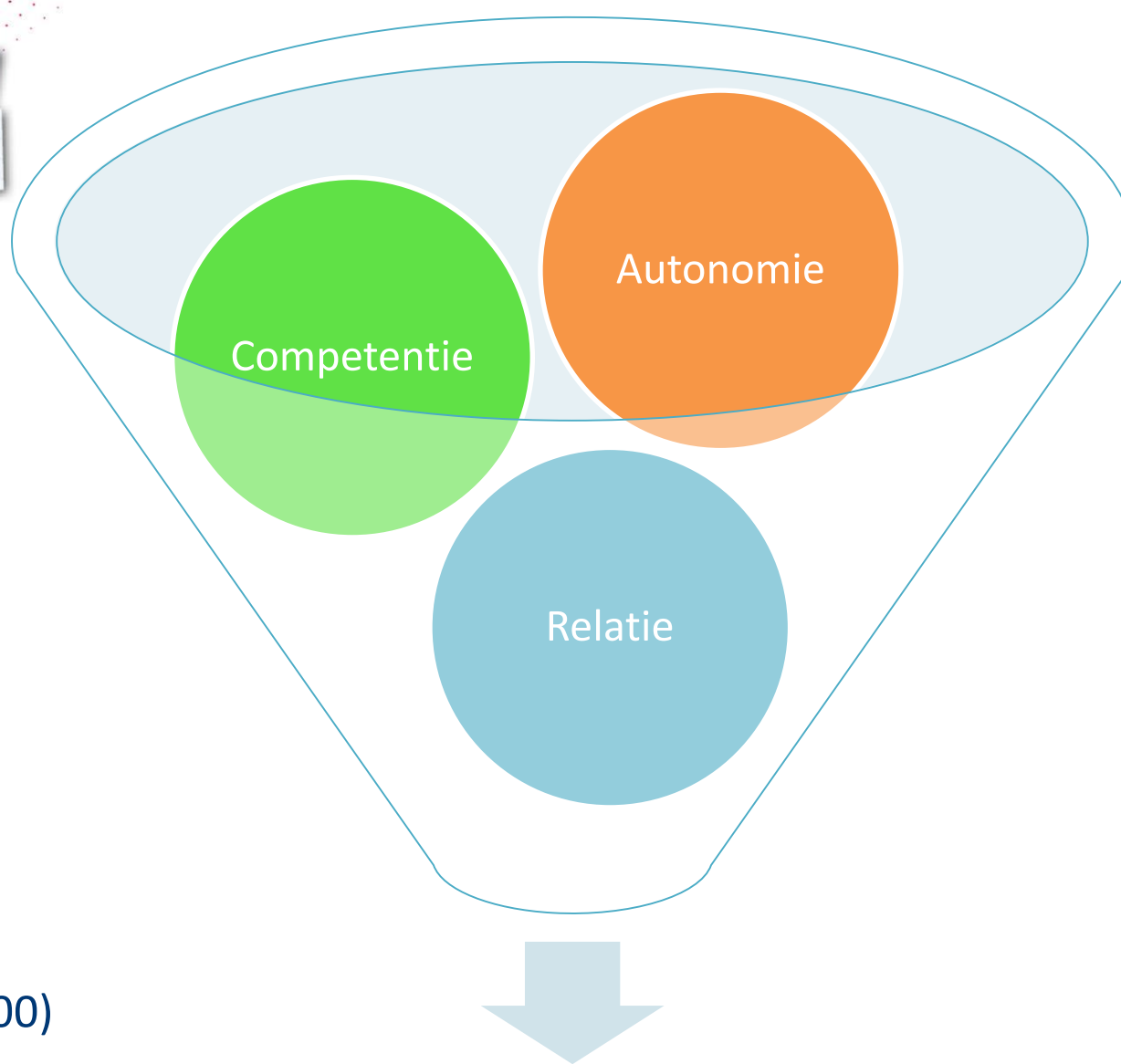
Stijn Rhebergen
Bert Haalboom

alles
in huis



Programma

- Theorie: Gamification
- Zelf ontwerpen
- Theorie: Flipping the classroom
- Good practices: Optica, TA, T&G
- Hands-on: How to?
- Aan de slag voor je eigen lessen!



Gamification

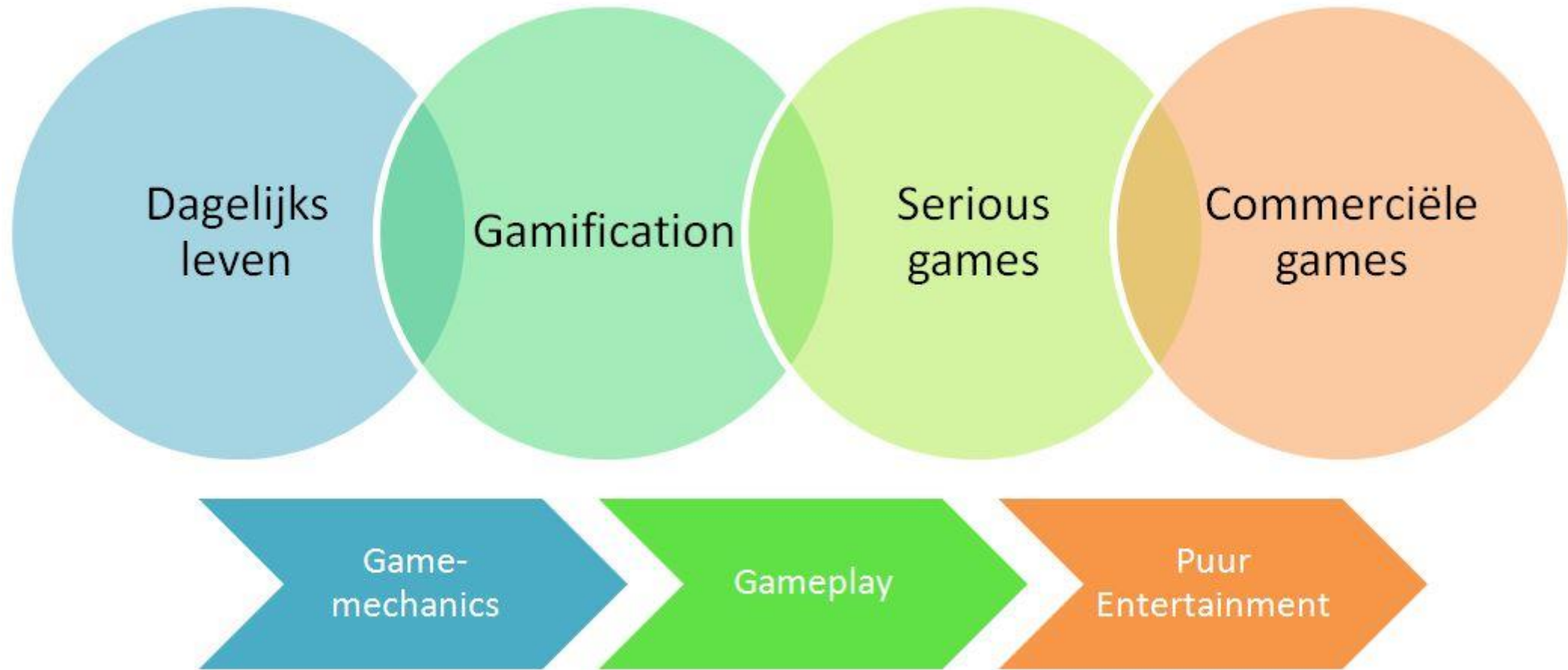
(Ryan & Deci, 2000)

Intrinsieke Motivatie

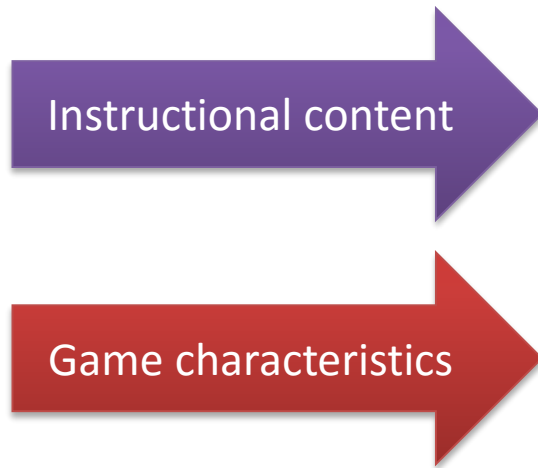
Games gebruiken voor:

- Gevoel overdragen
- Ervaringen bieden
- Automatische aanbrenge
- Als motivatie ontbreekt bij bijvoorbeeld huiswerk

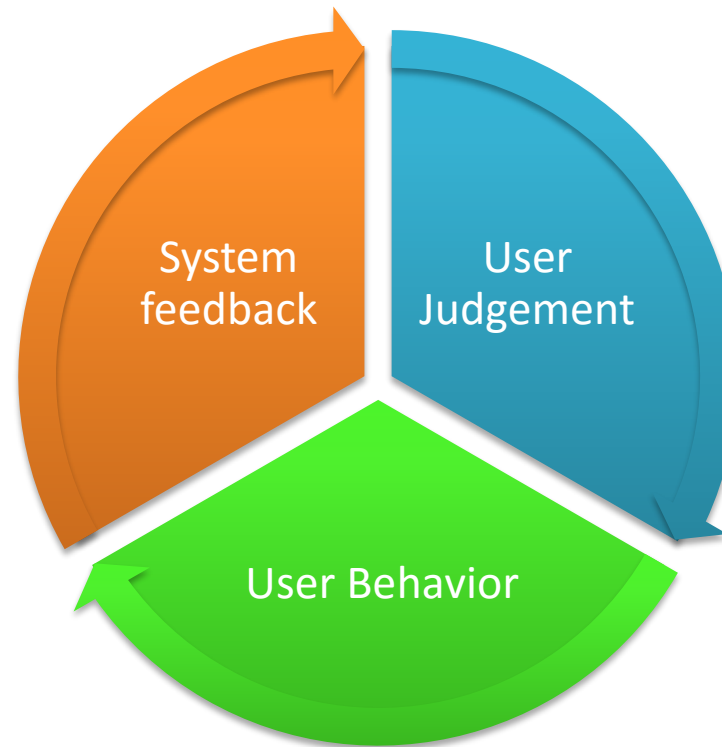
Gamification



Input

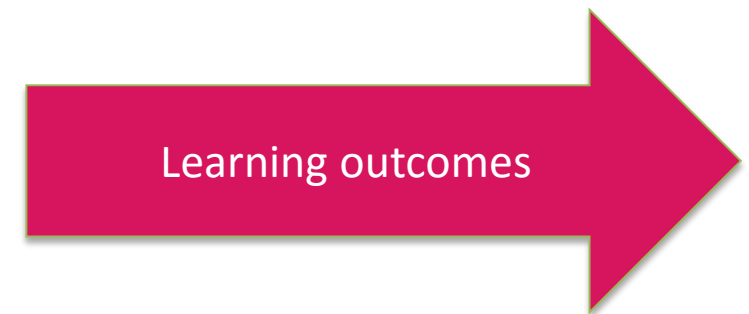


Game Cycle



Gamification

Outcome



(Garris, Ahlers & Driskell)

Wat is leuk?

- Flow
- Player types
- Immersie
- Kansen en keuzes

Dopamine

Can we get more people to use the bottle bank by making it fun to do?

Heb je wel eens dat de tijd voorbij vliegt?
Je op je klok kijkt en denkt:

“Dat kan nooit kloppen, ik ben pas net bezig”

Uitdaging

Frustratie
Angst

Flow
Channel

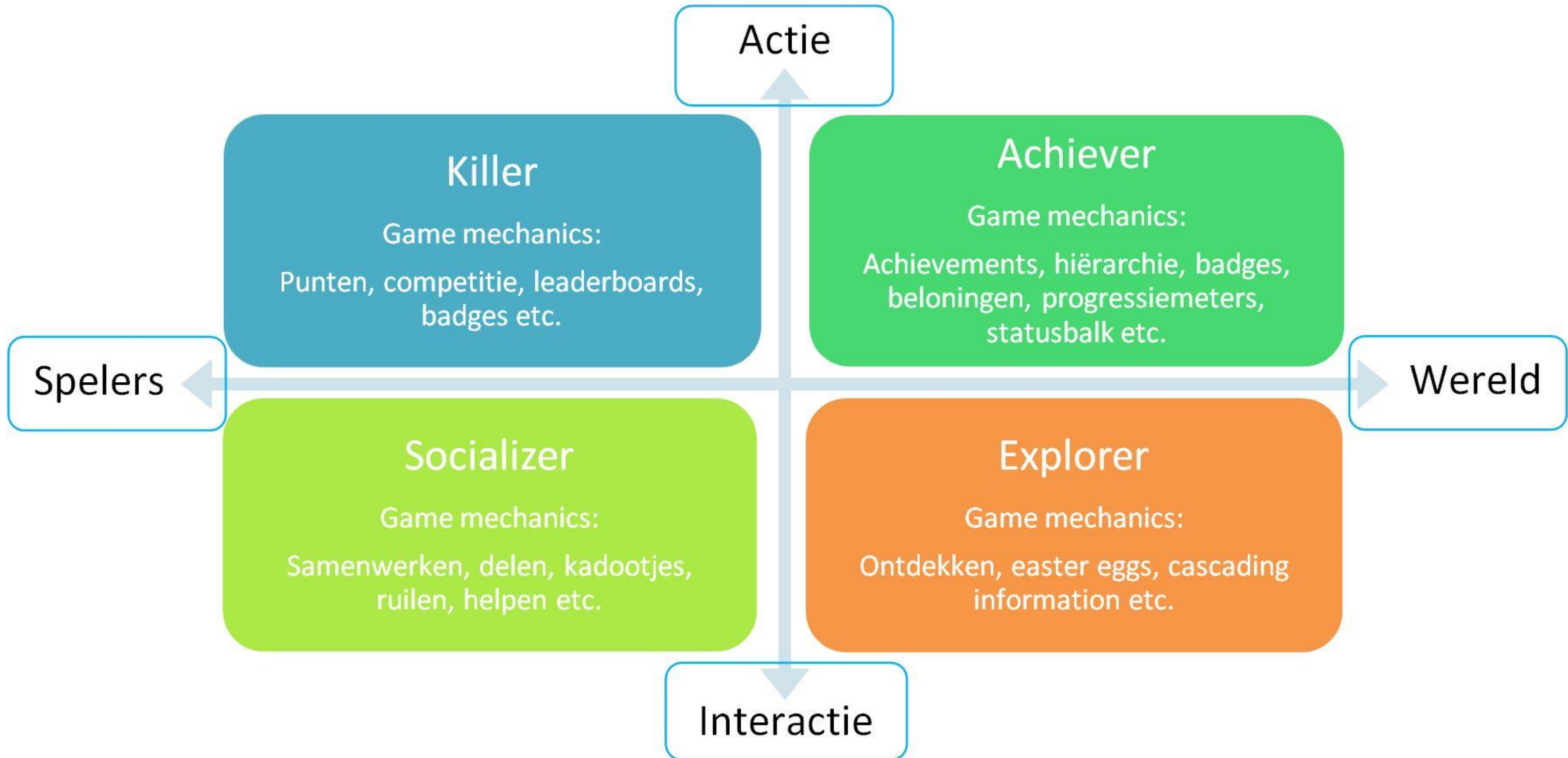
Verveling

(Csikszentmihalyi, 1973)

Niveau

Flow

Player types



Player types

Herken je jezelf?

Systemen waaruit een spel is opgebouwd.

- Competitiemechanics
- Sociale mechanics
- Beloningsmechanics

Player types



Game Mechanics



Competitie

- Leaderboards
- Racen
- Toernooien
- Handicaps



Sociaal

- Samenwerken
- Geheime rollen
- Identiteit
- Exclusiviteit



Beloning

- Achievements
- Progressbars
- Feedback
- Perks
- Punten

Tips voor het zelf ontwerpen

- Bestaande spellen werken al: pas ze aan.
- Denk eerst groot en daarna klein.
- Ga op zoek naar voorbeelden.
- Maak gebruik van (online) hulpmiddelen. (Kahoot, Socrative, Classcraft)

Brainstormopdracht

Bedenk een competitieve werkvorm voor een les.

- Hoe geef ik punten?
- Hoe maak ik teams?
- Hoe leg ik de nadruk op het proces en inhoud?
- Kan ik een bestaand spel aanpassen?
- Kan ik hulpmiddelen inzetten?

Flipping the Classroom

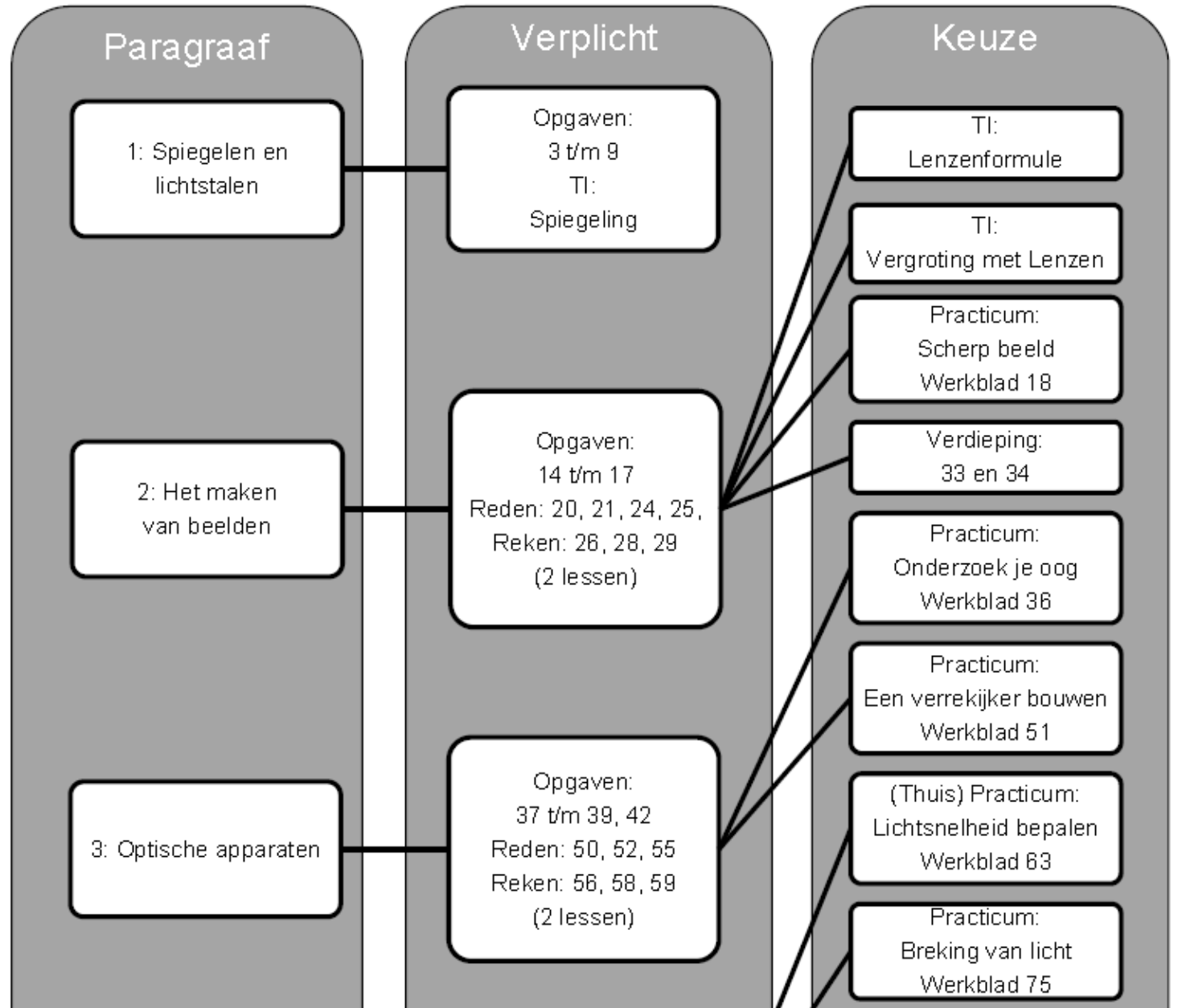
Waarom?

- Tijd in de les komt vrij
- Differentiatie (onderwijs op maat)
- Uitdagend (voor zowel docent als leerling)
- Overzichtelijk (goed te plannen)
- Helpt zelfstandigheid ontwikkelen
- Leuk en anders

Trillingen en golven &

- Filmpjes
- In de les practica en
- Fast feedback d.m.v.
- Structuur bieden en

Aftekenkaart:

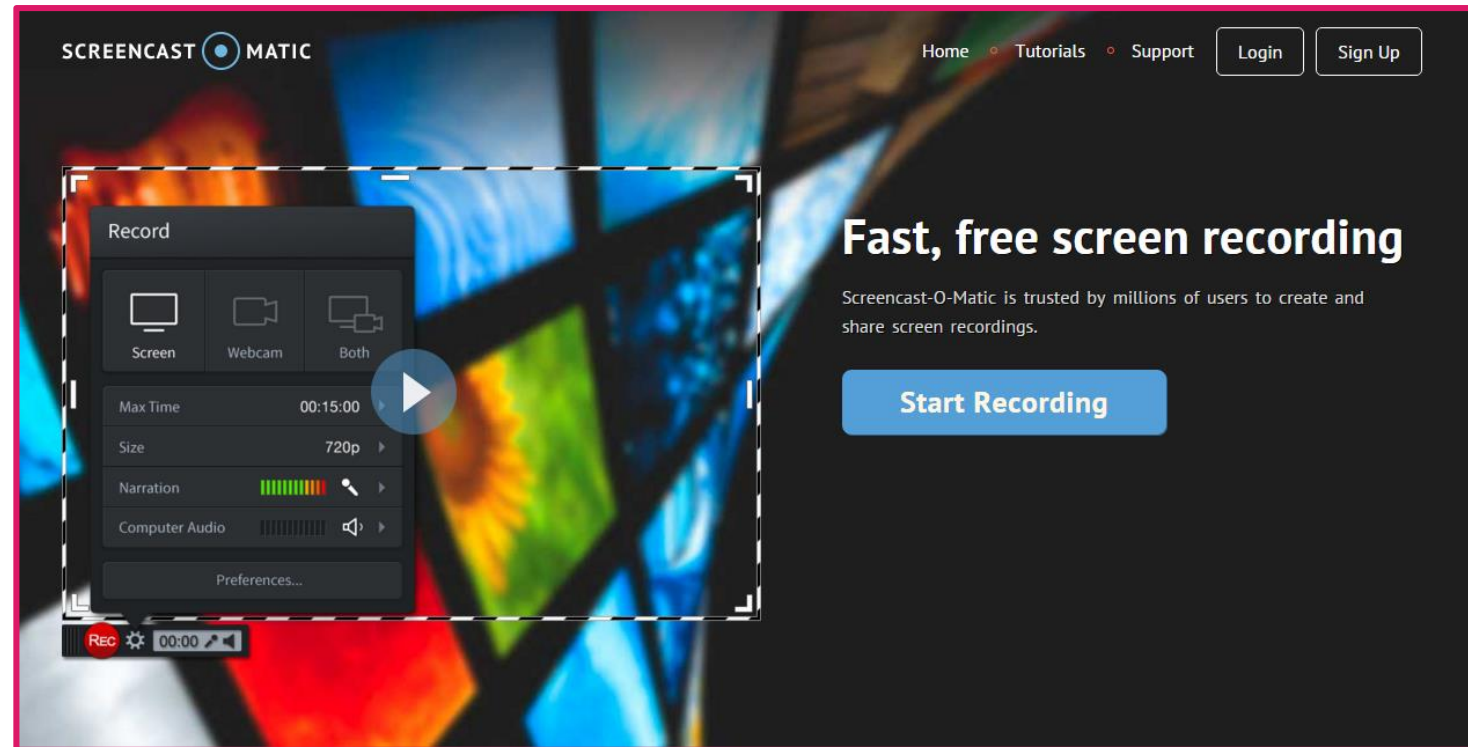


- Flipping the Classroom is een didactische werkvorm, het werkt pas wanneer het onderwijs goed is.
- “Do you want it perfect or do you want it Tuesday?” – Het hoeft niet perfect!
- Bij het gebruik van filmpjes: zorg dat de leerlingen moeten kijken.
- Leer leerlingen hoe ze de filmpjes moeten bekijken.
- De uitleg hoeft niet te bestaan uit beeldmateriaal: het kan ook een uitzoekopdracht zijn.

Flipping the Classroom

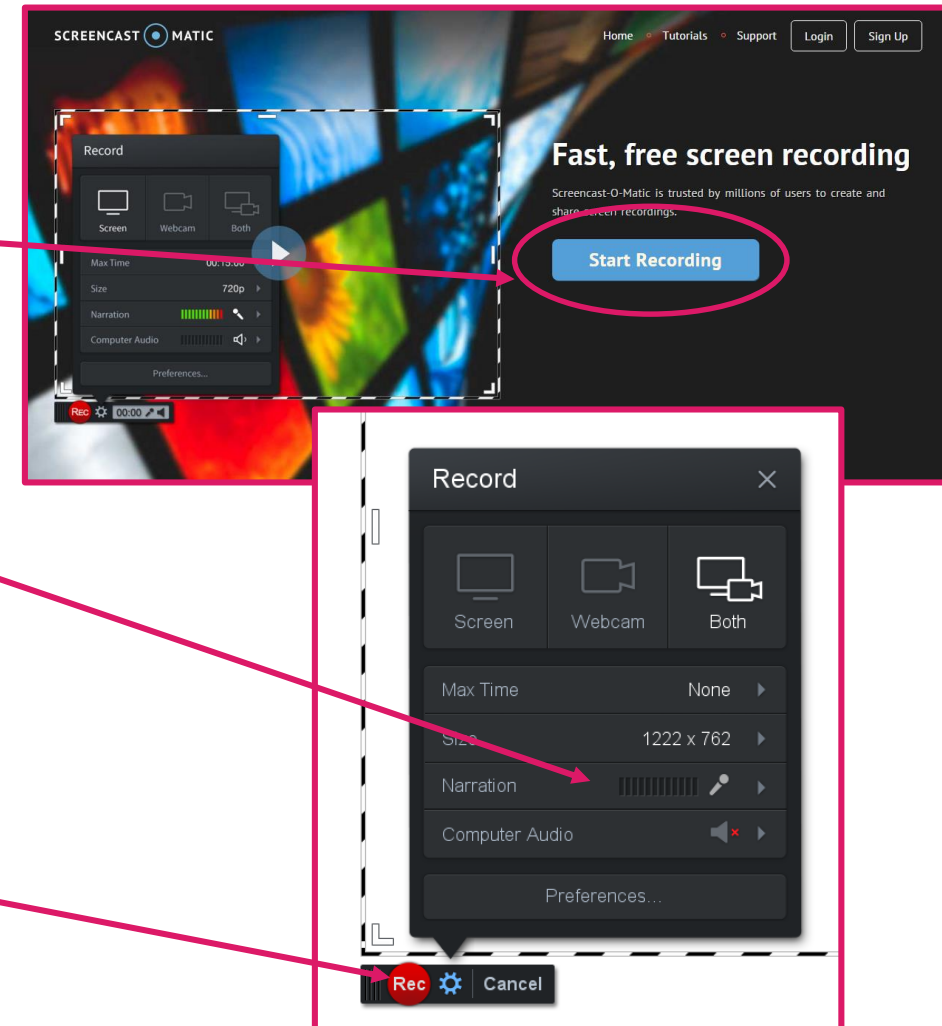
Gear:

- Webcam
- Microfoon
- Screencast-programma
- Lesmateriaal
- Tekentablet



Screencast-O-Matic

- Ga naar www.screencast-o-matic.com
- Klik op Start Recording en wacht even
- Check of je te zien bent
- Stel scherm in op Fullscreen
- Check of het microfoonlevel goed is
 - Groen balkje beweegt wanneer je praat
- Open Powerpointpresentatie, website, applet of andere instructie
- Check of je haar en make-up goed zit
- Klik op rode knop (record)
- Stop het filmpje door te klikken op het icoontje in de startbalk of door Alt+P te drukken.



Ontwerp een “geflippte” les en maak eventueel een lesvideo

Literatuur

- Ralph Koster – *A Theory of Fun*
- Sem van Geffen – *Gamification in de Klas*
- Bergmann & Sams – *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*

Internetbronnen

- Missionstart.nl
- Gamification.org
- Kennisnet.nl
- Edutopia.org
- Leraar24.nl

Online Tools

- Classcraft
- Edmodo
- Socrative
- Classdojo
- Kahoot

- Screencast-O-Matic.com
- Camtasia
- Explain Everything

Mail ons!

srhebergen@martinuscollege.nl

bhaalboom@martinuscollege.nl

Meer weten?