

Gamification, next level voor je les!

written by Reinier Geurts

7 maart 2024



De meeste docenten hebben een aantal werkvormen en strategieën die ze met regelmaat inzetten. Zo komen [de timer](#) en [denken-delen-uitwisselen](#) wekelijks terug in mijn lessen. Ik had me echter nooit afgevraagd waarom ze werken. Wáárom gaan leerlingen juist bij deze activiteiten meteen aan de slag of blijven ze nieuwsgierig? Ik begreep het beter toen ik het [periodiek systeem van spelelementen](#) van Andrzej Marczewski ontdekte. Hierin zijn 52 verschillende game-elementen gecategoriseerd in beloningselementen, algemene spelelementen en zes verschillende spelertypes. Wat zijn deze elementen? En hoe kun je er wat mee in je les? Daarover alles in dit artikel.

Gamification

Hoe kan het dat sommige leerlingen in de klas moeilijk te motiveren zijn, maar dat ze thuis uren geconcentreerd kunnen gamen? Daarvoor moeten we een spel 'ontleden'.

Elk spel is opgebouwd uit een aantal spelelementen: competitie, onverwachte beloningen, punten, progressie, enzovoort. Samen met een goed verhaal maken deze elementen het spel tot een succes. Zo klinkt de verhaallijn van Fortnite simpel: overleven in een wereld met zombie-achtige wezens. Maar de juiste mix en timing van steeds moeilijkere uitdagingen, directe feedback, samenwerking en strategisch denken maakte dit spel tot een wereldhit.

Wat kun je hiermee in de les? Met het inzetten van spelelementen in een niet-spel context houdt [gamification](#) zich bezig. In veel werkvormen ontdekte ik dezelfde spelelementen. Door me hiervan bewust te zijn kon ik de werkvorm gericht inzetten of aanpassen aan de doelgroep, de lesfase of het lesdoel. Niet dat mijn lessen hiermee één groot spellenfestijn werden. Integendeel, een spelelement is namelijk nooit een spel op zich.

Voorbeelden

De volgende voorbeelden maken het duidelijk.

Spelelement: verbeteren

Spelertype: ontwrichter

Leerlingen vinden het geweldig om een ander (en zeker de leraar!) op een fout te betrappen. Gebruik dit door leerlingen als detectives te laten [zoeken naar fouten](#) in teksten, opdrachten of films. Voeg deze fouten eventueel opzettelijk toe. De

uitdaging zorgt ervoor dat leerlingen getriggerd worden hun kennis te gebruiken om de fout te vinden. Het laat zien in hoeverre ze boven de stof staan. Het vinden van de oplossing voelt als een beloning.

Spelelement: verkenning

Spelertype: vrije geest

Vertel een spannend verhaal dat de fantasie van leerlingen prikkelt. Stop het verhaal op een cruciaal moment en creëer daarmee een cliffhanger. Laat leerlingen het verhaal afmaken (schrijven, vertellen of tekenen). Hiermee geef je vrije geesten de ruimte om te verkennen of hypothesen te bedenken.

Door het onderwerp van het verhaal te koppelen aan de lesstof kun je verschillende scenario's laten bedenken van een reis, experiment of afloop van een gebeurtenis.

Spelertypes

In bovenstaande voorbeelden worden naast spelelementen ook spelertypes genoemd. Niet elke leerling wordt namelijk door dezelfde spelelementen gemotiveerd. Sommige leerlingen willen ontdekken, anderen zijn competitief ingesteld of willen vooral samenwerken.

Het periodiek systeem van spelelementen kent zes spelertypes:

- **Socializers:** worden gemotiveerd door relaties en interacties met anderen.

- **Vrije geesten:** willen ontdekken en creëren en worden gemotiveerd door autonomie en zelfexpressie.
- **Presteerders:** willen uitdagingen aangaan en zichzelf steeds verbeteren.
- **Filantropen:** worden gemotiveerd als ze het leven van anderen kunnen verrijken.
- **Spelers:** willen voor zichzelf zo veel mogelijk beloningen verzamelen.
- **Ontwrichters:** worden gemotiveerd als ze door het systeem te verstoren, positieve of negatieve verandering kunnen forceren.

Een spelertype ligt niet vast, maar is afhankelijk van de context en kan gedurende een activiteit veranderen. Een leerling kan aan een opdracht beginnen als vrije geest, na het ervaren van enkele successen beter willen worden (presteerder) en bij volledige beheersing op zoek gaan naar fouten in de opdracht (ontwrichter).

Selecteren en combineren



Benieuwd naar nog meer voorbeelden? [Onderwijs Maak Je Samen](#) maakte van de werkvormen die ik verzamelde een mooi vormgegeven kaartenset met 40 kaartjes: [Gamification, Next level voor je les!](#).

Kies bijvoorbeeld één of twee kaarten die passen bij jouw leerlingen of lessen. Probeer die een aantal keer uit en pas waar nodig aan. Door de kaarten te combineren kan een lesontwerp nog krachtiger worden. De werkvormen en technieken zijn beschreven voor toepassing in het basisonderwijs en het voortgezet onderwijs. Maar natuurlijk motiveren de spelelementen ook studenten en volwassenen. Voor ieder wat wils!

Veel speelplezier!

Dit artikel is afkomstig van [Vernieuwonderwijs.nl](#).

Bekijk de meeste recente versie van ons artikel op onze website.



Vernieuwonderwijs