

# Quest to Learn: een school van docenten en gamedesigners

written by Wessel Peeters

6 april 2016



*Wat krijg je als docenten laat samenwerken met gamedesigners? [Gamification](#). Wat krijg je als je docenten samen met gamedesigners een school laat oprichten? Quest to Learn. Deze school in New York zet in op Game-Based Learning om leerlingen te motiveren, te leren samenwerken, inzicht te geven in hun eigen leerproces en nog veel meer. Congratulations, you are now a novice!*

## Game-Based Learning



Op Quest to Learn (Q2L) leren leerlingen door middel [game-principes](#). De reden hiervoor is dat games volgens Q2L ons onder andere: leren samenwerken door te doen, directe feedback geven en het ons opnieuw laten proberen, ons leren dat falen erbij hoort en onderwijs leuk maken. De kern is dat leerlingen leren door te doen en daarbij met een [growth mindset](#) aan de slag gaan. De school komt voort uit de

organisatie '[Institute of Play](#)' dat in 2007 is gestart. Doel van deze organisatie is om gamedesigners, games en gamen als uitgangspunt te nemen om leerlingen zichzelf en hun sociale vaardigheden te laten ontwikkelen, met name richting het voortgezet onderwijs (secondary school). Nog geen 6 maanden na de oprichting van de organisatie werd in samenwerking met onder andere de [MacArthur Foundation](#) begonnen met het opzette van Q2L. De school opende in 2009 haar deuren.

## 7 game principes



De school maakt bij het vormgeven gebruik van 7 game-principes:

**Iedereen telt mee:** een cultuur waarbij iedereen bijdraagt. Leerlingen worden daarbij aangesproken op verschillende vaardigheden.

**Uitdaging:** er is constant uitdaging. Leerlingen moeten altijd nét boven hun kunnen werken. Zo worden zij uitgedaagd om problemen op te lossen.

**Leren door te doen** Leerlingen leren actief en proberen dingen uit. Leerlingen leren door voorstellen te doen, te testen, er mee te spelen en te achterhalen of het klopt.

**Doorlopend directe feedback** Leerlingen krijgen doorlopend feedback op hun proces, leren en doelen.

**Falen heet voortaan "herhalen"** Leerlingen en docenten mogen leren door te falen. Alle leerervaringen zouden onlosmakelijk zijn verbonden met uitproberen en herhalen.

**Alles is verbonden** Leerlingen delen hun werk, vaardigheden en kennis met netwerken, groepen en gemeenschappen.

**Het voelt een beetje als spelen** Leerervaringen zorgen voor eigenaarschap, dragen wat bij aan de studenten en zijn zo vormgegeven dat het stellen van vragen en creativiteit stimuleren.

# Lessen op Q2L

★ Congratulations!

You've started on the Quest to Learn!

As a **Novice**? you have much to learn about game-based learning.

Explore the site and discover what makes Quest to Learn different.

Hoe ziet een les er dan uit? Een voorbeeld dat op de website naar voren komt is dat leerlingen tijdens biologie een jaar lang voor een fictief bio-tech bedrijf werken. Het is daarbij de taak van de leerlingen om dinosaurussen te klonen en deze vervolgens te laten leven in een stabiel ecosysteem. Op deze manier zijn leerlingen bezig als biotechnische wetenschappers en zijn ze bezig met

onder andere genen, biologie en ecologie.

Een ander voorbeeld wat naar voren komt is dat met behulp van [Storyweavers](#) les wordt gegeven. Leerlingen zijn daarbij door middel van role-playing bezig met verhalen maken en beleven. Zij nemen daarbij bijvoorbeeld de rol aan als ontwerper, wetenschapper, doctor of detective.

Meer voorbeelden kun je vinden in dit [artikel van edutopia](#).

Ook FastCompany heeft een [uitgebreid artikel](#) geschreven over Q2L.

Interesse gekregen? Meer lezen? Kijk dan op de website van Quest to Learn: <http://www.q2l.org/about/>

---

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

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



Vernieuwonderwijs