

Quests voor leerlingen

written by Wessel Peeters

8 maart 2015



In ons [achtergrondartikel](#) zijn we ingegaan op wat gamification nu precies is. Quests is een begrip wat er vaak mee verbonden wordt. Maar wat zijn quests dan?



Een **Quest** (in het Nederlands **Queeste**, wordt ook wel genoemd: **Zoektocht**, **Speurtocht** of **Missie**) is een opdracht of een missie, waar je een beloning van krijgt na het voltooien van zo'n quest. In het onderwijs kan er voor worden gekozen om opdrachten 'quests' te noemen. Zo kan er in de klas voor worden gekozen om aan leerlingen, groepjes of de klas in zijn geheel een quest te geven die voltooid moet worden. Door het groepje of de klas te geven kan er extra aandacht worden besteed aan het samenwerkende aspect. Echter - Echte quests maken onderdeel uit van een verhaallijn. Zeker voor leerlingen in de onderbouw,

die zich in de reeds besproken romantische fase begeven (Wilschut, 2004), kan het een zeer uitdagende factor zijn. Het betreft leerling bij de les. Een voorbeeld van de inzet van een verhaal wordt hieronder gegeven:

Dante Alighieri comes back from his travels through Hell, Purgatory, and Heaven to his kingdom in Italy. (I know, Dante didn't have a kingdom, but in the gaming world, anything is possible) Anyway, he gets back and his kingdom is in disarray. The people he left in charge have been abusing their privileges, the peasants can't read or write, dogs are living with cats! The place is a mess. It is up to Dante, and your class, to put the kingdom back together. The students will have to write letters to the commoners, manage the kingdom's treasury to make sure it is financially sound, and figure out how to build a (virtual) moat that will prevent attackers from the neighboring kingdom. See, it's easy to work in Language Arts, Math, and Physics! Although mine will center around Language Arts, but, you see how easy it could be to collaborate a Storyline with other teachers in your school!". (Edmodocon, 2011).

Het gegeven voorbeeld zit in het verlengde van een voorbeeld wat de Vries, oprichter van [Creative Seeds](#), een entertainment bedrijf op het gebied van onder andere gamification, in een presentatie waarin het spel World of Warcraft tegenover een college wordt gezet. (de Vries, 2012). De presentatie kun je hier vinden: <http://www.slideshare.net/kennisnet/summerschool-2012-gamification-thijs-de-vries>

Route kaart

Aansluitend bij een verhaallijn kan er worden gekozen voor het aanmaken van een campagne. Daarvoor (of als los gegeven) kan een kaart worden aangebracht, waarop alle quests/onderdelen van periode, opdracht of schooljaar staan. Dit wordt ook wel aangeduid als een [Knowledge Integration Map](#) (KIM) en kan visueel aantrekkelijker en duidelijker zijn dan bijvoorbeeld een PTA. Een dergelijke map kan op een relatieve simpele manier worden gemaakt, door bijvoorbeeld te werken met PowerPoint, Word of Adobe InDesign, maar er kan ook een stap verder worden gegaan door gebruik te maken van Google Maps, zoals de onderwijs organisatie Khan Academy dit heeft gedaan voor het gehele onderwijsprogramma in Amerika, zoals een docent uitlegt in het volgende filmpje:

Meer informatie over het maken van een dergelijke map kun je hier

vinden: <http://bjk5.com/post/1664635835/constellation-knowledge>

Dit artikel is afkomstig van Vernieuwonderwijs.nl.

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



Vernieuwonderwijs