

DIGITALE TOOLS OM MOTIVATIE EN BETROKKENHEID BIJ LEERLINGEN TE VERGROTEN



TOOLS MET BAS

Technologie kan erg helpend zijn om effectief onderwijs vorm te geven in onze digitaliserende maatschappij. Er bestaan talloze digitale tools die ondersteunend zijn aan het onderwijsproces. Maar welke tool zet je in bij welk doel? In de serie ‘Tools met Bas’ worden handvatten aangereikt om digitale tools doelgericht in te zetten in het onderwijs. In dit artikel gaan we in op de vraag: Welke educatieve ICT-tools kan ik gebruiken om motivatie en betrokkenheid bij leerlingen te vergroten?

Iedereen kent er vast wel een paar: digitale tools die de betrokkenheid en motivatie van leerlingen vergroten. In dit artikel bekijken we hoe gamification hier aan bij kan dragen. De jeugd van tegenwoordig kan zich namelijk urenlang verliezen in het spelen van een game. Gamen is niet meer weg te denken uit onze digitaliserende maatschappij. Het spelen van games heeft vaak verschillende positieve effecten, zoals het verbeteren van de aandacht en concentratie. Daarbij is het voor velen een manier om te ontspannen en plezier te beleven. Het spelen van games kan ook de sociale vaardigheden, probleemoplossende vaardigheden en het doorzettingsvermogen versterken. Niet zo gek dus, dat we allerlei aspecten van games steeds meer in ons onderwijs gaan gebruiken. Toch leiden bepaalde spelelementen (zéker met een competitie-element) niet bij iedere leerling tot meer motivatie en kunnen ze zelfs afleiden van het leerproces. Kijk daarom altijd kritisch naar de tools die je in wil zetten en stel jezelf de vraag: “welke tool sluit het best aan bij het lesdoel én de leerlingen?”

Wat is gamification?

Gamification is het gebruiken van gamedenken, gametechnieken en spelelementen in een niet-game omgeving. Het doel is om spelenderwijs gedrag te stimuleren, betrokkenheid te creëren en kennis in te oefenen. Gametechnieken toepassen in de echte wereld is waar gamification over gaat. Hierbij kun je denken aan raadsels, beloningen, opdrachtkaarten, quizzes of spelregels.

Waarom gamification integreren in het onderwijs?

We kennen allemaal het belang van spelenderwijs leren bij kleuters op de basisschool. Helaas blijft dit in de praktijk soms in de lagere groepen van de basisschool hangen, terwijl het oudere kind ook ontzettend veel baat kan hebben bij spelenderwijs leren. Gamification kan hiervoor een mooie oplossing zijn en sluit vaak aan bij de belevingswereld van leerlingen. Daarbij worden lessen met spelelementen vaak leuk en uitdagend gevonden. [Onderzoek van Kennisrotonde](#) toont aan dat het gebruik van game-elementen in je les leidt tot meer betrokkenheid en motivatie van leerlingen. Gamification speelt ook in op de sociale interactie in de klas doordat leerlingen vaak samen met anderen met de lesstof bezig zijn. Door gebruik te maken van gamification krijgen lestaken een aantrekkelijk, uitdagend en interactief karakter.

Welke tools kan ik gebruiken?

Er bestaan diverse tools die aansluiten op het principe van gamification. Een welbekend voorbeeld is natuurlijk Kahoot! In dit artikel is er gekozen voor 4 verschillende, minder bekende tools die elk op een andere manier gebruik maken van de principes van gamification.

- [GooseChase](#); wanneer je een interactieve speurtocht wil organiseren.
- [Classcraft](#); wanneer je leerlingen wil laten samenwerken in een spelomgeving die je als leerkracht zelf kan inrichten.
- [Gimkit](#); wanneer je termen/woorden wil oefenen met een quizvorm die gebruikmaakt van diverse spelelementen.
- [Educaplay](#); wanneer je verschillende soorten interactieve oefeningen wil maken om leerlingen te laten verwerken/inoefenen.

In het schema hieronder staan de tools uitgebreider beschreven met daarbij ook de manier waarop de tools toegepast kunnen worden en de voor- en nadelen per tool. Het schema helpt om keuzes te maken en tools doelgericht in te zetten in je onderwijs.

Meer weten?

Wil je meer weten over gamification of de inzet van online tools in het onderwijs? Neem contact op met Bas van den Brand.




Bas van den Brand


Trainer


06 – 29 67 01 49

b.vandenbrand@edux.nl

TOOL	BESCHRIJVING	TOEPASSING	VOORDELEN	NADELEN
<p>GooseChase</p> 	<p>Met GooseChase is het mogelijk om een speurtocht uit te zetten waarbij leerlingen op bepaalde plaatsen opdrachten uitvoeren. Ze sturen via de GooseChase app op hun eigen mobiel, Chromebook of iPad het antwoord in. De spelleiders kijken online mee en kennen punten toe voor de ingediende antwoorden.</p> <p>Als leerkracht voeg je missies toe aan een spel die leerlingen uit kunnen voeren. Je kan gebruik maken van foto's, video's, tekstvragen en locatiebepaling bij de opdrachten die je verzint.</p>	<p>De tool is het meest geschikt als actieve en interactieve verwerkingsvorm waarbij leerlingen deelnemen aan een door de leerkracht georganiseerde 'speurtocht'. Het lijkt wellicht op het bekende 'Zweeds loopspel'.</p> <p>De tool kan bij ieder vakgebied ingezet worden. Denk bijvoorbeeld aan een rekencircuit waarbij je diverse opdrachten wil laten uitvoeren of een gymles waarbij leerlingen diverse bewegingsactiviteiten uitvoeren. Je kan ook simpelweg de opdracht geven "voltooi zoveel mogelijk missies om te laten zien hoeveel je weet over..."</p> <p>Met het gratis account kan er één 'live game' tegelijk gespeeld worden en kunnen 5 teams deelnemen. Je kan het spelprincipe van GooseChase natuurlijk ook gebruiken zonder devices.</p> <p>De tool kan ingezet worden op de basisschool vanaf groep 6 en het voortgezet onderwijs.</p>	<p>Aansprekend voor leerlingen doordat de les omgetoverd kan worden in een speurtocht.</p> <p>Eenvoudig en toegankelijk in gebruik.</p> <p>De tool werkt motiverend voor de leerling door hen actief en interactief bij de les te betrekken.</p> <p>De tool bevordert onderlinge samenwerking tussen leerlingen.</p> <p>Resultaten kunnen live bijgehouden worden.</p> <p>De tool speelt in op de creativiteit van leerlingen.</p> <p>Je kan de missies én het puntensysteem geheel naar eigen wens inrichten.</p>	<p>De tool spreekt het principe 'bring your own device' aan voor de gebruiksvriendelijkste ervaring (mobieltjes).</p> <p>De tool is enkel beschikbaar in het Engels.</p> <p>Voor bepaalde ongelimiteerde functies, zoals een individuele modus en toegang tot meer teams, is een betaald Plus of Premium account nodig.</p> <p>De tool vergt redelijk veel tijd van de leerkracht om het effectief te integreren in het onderwijs.</p>

<p><u>Classcraft</u></p> 	<p>Classcraft is een gratis webbased educatief rollenspel dat je samen met je leerlingen speelt. Je kunt de spelomgeving helemaal zelf inrichten als leerkracht. Leerlingen kunnen een level stijgen, in teams werken en krachten verdienen met gevolgen in de echte wereld.</p> <p>De leerlingen in je klas worden krijgers, magiërs of genezers die elk een set aan krachten hebben die door de leerlingen ontgrendeld én ingezet kunnen worden. Wanneer leerlingen in een team werken kunnen ze elkaar met die unieke set aan krachten helpen. Tijdens het klassikaal spelen van het spel kunnen de spelers XP (ervaringspunten) verdienen waarmee ze levels kunnen stijgen. Jij als leerkracht kan deze XP uitdelen door goed gedrag te belonen.</p> <p>Met een namenkiezer, willekeurige gebeurtenissen, formatieve evaluatie en queesten wordt deze tool nóg interessanter om te gebruiken.</p>	<p>De tool is het meest geschikt als een extra hulpmiddel om je lessen meer leven in te blazen, leerlingen te motiveren en onderlinge samenwerking te bevorderen. De tool motiveert leerlingen door échte risico's en beloningen die de leerkracht zelf kan bedenken en toe kan wijzen. Goed presteren en je teamgenoten helpen met hun werk, zorgen ervoor dat je ervaringspunten (XP) kan verdienen die échte krachten ontgrendelen zoals zelf een werkplek kiezen of een hint op een toets krijgen.</p> <p>De les wordt zoals gewoonlijk gegeven en het spel loopt passief mee op de achtergrond, om punten te verzamelen en krachten te gebruiken. Classcraft is toepasbaar bij alle vakken, maar vergt wel creatief denken van de leerkracht. De leerkracht is namelijk degene die het spel vormgeeft en alle functies zó inkleedt dat het past binnen het thema van het vakgebied. Mijn voorkeur gaat uit om Classcraft te gebruiken bij wereld oriënterende vakken.</p> <p>De tool kan ingezet worden op de basisschool vanaf groep 6 en het voortgezet onderwijs.</p>	<p>Je kunt heel de spelomgeving naar eigen wens inrichten.</p> <p>De gehele spelomgeving is beschikbaar in het Nederlands.</p> <p>De tool werkt motiverend voor de leerling door gebruik te maken van diverse spelelementen.</p> <p>De tool bevordert onderlinge samenwerking tussen leerlingen.</p> <p>De tool beschikt over verschillende, veelzijdige functies: van een namenkiezer tot aan een quiz voor je leerlingen.</p> <p>De tool is overzichtelijk en elementen zijn makkelijk en snel aan te passen.</p> <p>De tool sluit aan bij de belevingswereld van veel leerlingen.</p>	<p>Voor bepaalde ongelimiteerde functies, zoals Boss Battles en Queesten, is een betaald Premium account nodig.</p> <p>De tool doet een groot beroep op de creativiteit én de ICT-vaardigheden van de leerkracht.</p> <p>De tool vergt redelijk veel tijd van de leerkracht om het effectief te integreren in het onderwijs.</p> <p>Filmpjes zijn veelal en enkel beschikbaar in het Engels.</p>
--	---	---	--	--

<p><u>Gimkit</u></p> 	<p>Gimkit is een gratis webbased tool om termen en woorden te herhalen en te oefenen. De leerlingen krijgen vragen te zien waar vier antwoordmogelijkheden zijn. Een antwoord is goed, drie antwoorden niet. Het lijkt op Kahoot maar i.p.v. punten verdient de leerling 'geld' en met dit geld kan men upgrades kopen of anderen dwarszitten. Hierdoor zitten er diverse spelelementen verwerkt in Gimkit.</p> <p>Het spel kan door leerlingen individueel gespeeld worden en in teams.</p> <p>Er zitten nóg meer spelelementen verwerkt in Gimkit, zoals: 'The Floor is Lava', 'Humans vs. Zombies' en 'Capture the Flag'. Helaas is hiervoor een Gimkit Pro account nodig (de eerste 14 dagen zijn gratis).</p>	<p>Gimkit kan ingezet worden als een quizvorm om bij ieder vakgebied termen/woorden te oefenen. Als leerkracht maak je simpelweg een 'kit' aan waarin je alle vragen en termen zet waarvan je wil dat leerlingen deze gaan leren.</p> <p>Vervolgens laat je het spel individueel of in teams spelen. Je hebt dan verschillende mogelijkheden om het spel nóg aantrekkelijker te maken. Bijvoorbeeld door een tijdslimiet toe te voegen, een race te organiseren en door leerlingen 'powerups' te laten gebruiken.</p> <p>Naast deze toepassingen kan Gimkit ook een rol spelen in het bevorderen van mediawijsheid bij leerlingen. Veel games/apps maken namelijk gebruik van in-app-aankopen. Met Gimkit kan je dit principe spelenderwijs ontdekken en bespreekbaar maken.</p> <p>De tool kan ingezet worden op de basisschool vanaf groep 5 en het voortgezet onderwijs.</p>	<p>Je kan Gimkit toewijzen als huiswerk / individueel spelen.</p> <p>Kinderen krijgen de vraag én antwoorden op één scherm te zien.</p> <p>Eenvoudig en toegankelijk in gebruik.</p> <p>Je kunt meer uitgebreide quizvragen maken dan bijv. met Kahoot.</p> <p>De tool werkt motiverend voor de leerling door gebruik te maken van diverse spelelementen.</p> <p>Leerlingen krijgen directe feedback.</p> <p>Als leerkracht heb je veel mogelijkheden tot aanpassingen.</p> <p>Het is mogelijk om een rapport te downloaden met de resultaten per leerling.</p> <p>Kits kunnen worden geüpload vanuit Excel of uit een databank worden gekopieerd.</p>	<p>De tool is enkel beschikbaar in het Engels.</p> <p>Voor meer gamemodes is een betaald Pro account nodig. Daarnaast kan je 4 gratis woordenlijsten invoeren, daarna kost het geld.</p>
--	---	---	--	--

<p><u>Educaplay</u></p> 	<p>Educaplay is een gratis webbased tool waarmee je verschillende soorten interactieve oefeningen kan maken: gatentekst, videoquiz, gehusselde zinnen, raadsel, dictee, kruiswoordraadsels, Froggy Jumps of combinatie-oefeningen. Bij elke oefening wordt de score bijgehouden, zodat er ook een spelelement bij zit. Naast het zelf maken van oefeningen kan je ook gebruikmaken van oefeningen die door anderen gemaakt zijn.</p>	<p>Je kan bij een bepaald onderwerp of vaardigheid verschillende soorten oefeningen maken, zodat leerlingen de stof op meerdere manieren verwerken/inoefenen. Elke oefening krijgt een eigen internetadres, waardoor je de oefeningen kan delen in de elektronische leeromgeving van de school. De oefeningen van Educaplay kunnen worden gebruikt als introductie, verwerking of toetsing bij een les.</p> <p>De tool kan ingezet worden op de basisschool vanaf groep 3 tot en met het voortgezet onderwijs.</p>	<p>Je kan Educaplay toewijzen als huiswerk / individueel spelen.</p> <p>Eenvoudig en toegankelijk in gebruik.</p> <p>Grote database met oefeningen die door anderen gemaakt zijn.</p> <p>De tool werkt motiverend voor de leerling door gebruik te maken van diverse spelelementen.</p> <p>Veel variatie en mogelijkheden (17 verschillende soorten oefeningen).</p> <p>Beschikbaar voor alle devices door webbased technologie.</p>	<p>De tool is enkel beschikbaar in het Engels, maar alle oefeningen zijn natuurlijk te maken in het Nederlands.</p> <p>De tool bevat reclame. Met een premium account is er geen reclame.</p>
---	---	--	--	---