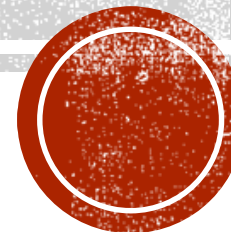


# VERSPELLEN

Workshop Gamedidactiek  
24 januari 2017



# WIE BEN IK?

Master of Education



Onderzoek en ontwerp  
spelendermediawijs.nl



aangesloten bij  
mediawijzer.net



@karinwinters

Hoofdredacteur:



Karinblogt.nl

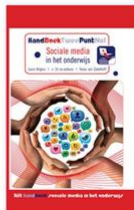


Ontwikkelaar leerlijn:

Mediawijs  
Solliciteren

in het (v)mbo

Coauteur van:



Auteur (keuze)module  
Mediawijsheid



Baas van:

Onderwijs met voor onderwijs





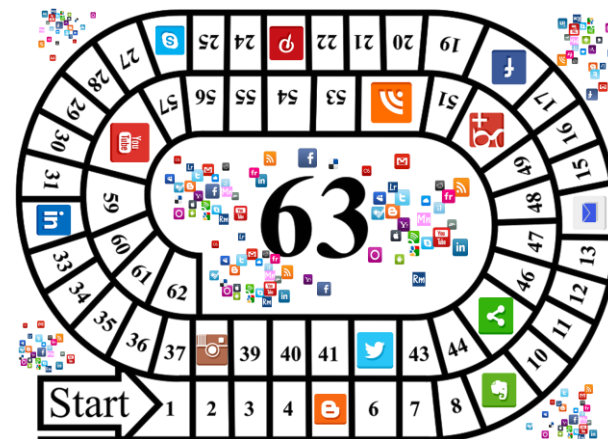
# KEUZEMOMENTJE

- Ik ga zelf een spel (her)ontwerpen
- Ik ga een werkvorm online verspellen
- Ik ga leerlingen zelf een game laten maken
- Ik weet het niet.....en kijk gewoon mee..



# VERSPELLLEN VAN ONDERWIJS

The screenshot shows the Educaplay website interface. At the top, there is a navigation bar with the Educaplay logo and options for 'New Activity', 'Sign In', and 'Create account'. Below this is a menu with categories like 'Activites', 'Learning Resources', 'Directory', 'Groups', 'Users', 'Blog', and 'Premium'. The main content area features a quiz titled 'het hart de anatomie' with a score of 0 and a timer of 00:04. The quiz question is 'Klik op: longslagader rechts' and shows an anatomical diagram of a heart with various parts labeled. On the right side, there is a sidebar with an author profile for 'De wolf Jessica', a 'Sign in' button, and a 'Share' section with a URL.



# BADGES

Badges zijn een beloning.

De variatie zit in zinvol gedrag die tot de beloning (de badge) leidt.



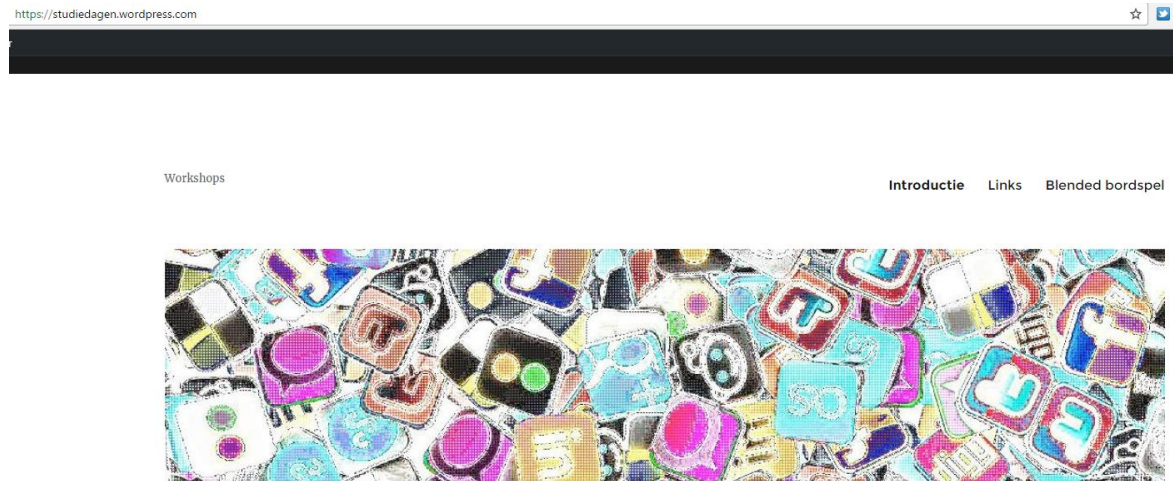
# ZELF (HER)ONTWERPEN

- Bedenk een didactische toepassing voor een bestaand bordspel (tafelkaart)
- Verspel een werkvorm van jouw eigen les (zie tafelkaarten)
- Bij welke bestaande (online) game kun jij een didactische toepassing bedenken.
- Werk een schatkraker helemaal uit (tafelkaart)
- Maak een moodboard/spelontwerp met het stappenplan in de hand.



# AAN DE SLAG!

Ga naar: <https://studiedagen.wordpress.com/> voor links en een extra opdracht.



Gebruik de tafelkaarten als je dat fijner vind





# OEFENACCOUNT GOOGLE

Soms moet je inloggen met een Google account:

Gebruik daarvoor je eigen Gmail account

Of:

Google <https://accounts.google.com>

Inlognaam: oefendoeleinden@gmail.com

Wachtwoord: Vergeten



# BRONNEN

- [36 learning principles James Paul Gee](#)
- [Gamification in de klas Sem van Geffen](#)
- [Mission start](#)
- [Stappenplan Games in de klas gebruiken](#), Hogeschool van Utrecht
- [50 websites met serious educational games](#)
- [Games in Education](#)
- [Game design school](#)
- Maas, P., *Codeklas*. Boektweepunt.nl.
- Mc Gonical, J., *Beter dan echt. Hoe games ons gelukkiger, slimmer en sociale maken*. Amsterdam: Maven.
- Kapp, M., *The gamification of learning and instruction*. San Fransisco: Pfeiffer.
- [Gamification in de natuurwetenschappen](#)



# SCHIET U MAAR.....

Nu.....

.....of later

[karinwinters@gmail.com](mailto:karinwinters@gmail.com)

@karinwinters

[www.karinblogt.nl](http://www.karinblogt.nl)

