

Digitale didactiek

Gamification toepassen

Gamification: Het toevoegen van spelmechanismen aan opdrachten of taken die niets met spellen te maken hebben.

Gamification in de klas



Badges



Punten



Leaderboards

LEADERBOARD				
Wie staat er bovenaan? Check je score!				
1	Amira	1450	1	
2	Jayden	1390	2	
3	Fatima	1335	3	
5	Tobias	1290	4	
6	Sakura	1215	5	
7	Kwame	1190	6	
8	Elif	1190	7	

Voortgangsbalk



Tips:

- Bordspellen / Escape rooms
- Digitale educatieve toepassingen met spelelementen
- GenAI-ondersteunde game shows

Tips:

- Gebruik GenAI-prompts om gamification toe te voegen aan je leermateriaal.
- Vraag ook eens naar manieren om via gamification samen te moeten werken i.p.v. competitie te stimuleren.

5/5 ★★★★★ (volgens Robert😊)

Wayground (Quizizz): Didactisch krachtig Kahoot-alternatief!

Blooket / Gimkit: Hoog game gehalte, motiveert

Quizlet: Live samenwerken / CheckPoint / Blast / Blocks

Custom tools uit het boek: Jeopardy / Two truths, one lie)

Bookwidgets / Educaplay:

Interactieve woordzoekers, kruiswoordpuzzels

Tip: Laat je leerlingen of studenten zelf (vragen voor) een bordspel ontwerpen. Hiermee verwerken ze de theorie en leveren ze zelf een leerzaam spel aan die ze binnen/buiten de klas kunnen spelen om te oefenen met de leerstof. Win/Win 😊👍.

Werkvormen uit het boek:

- Werkvorm 9: Een papieren bordspel met GenAI Game Master
- Werkvorm 10: Ontwerp je eigen educatieve Escape Room
- Werkvorm 14: Lotto Weekend Miljonairs, GenAI-editie
- Werkvorm 18: QuizWhizzer: maak van elke afbeelding een digitaal bordspel
- Werkvorm 32: BingoBaker: bingo met begrippen en vertalingen
- Werkvorm 34: BookWidgets: galgje in tweetallen

