

Gamification en leren

John van der Baaren

Onderwijs- en Leerwetenschappen

Open Universiteit

www.ou.nl



Wat is gamification?

Werkdefinitie gamification:

Het gebruik van game elementen in online activiteiten anders dan games.

VANS Authentic in grijs met zwart of in bordeauxrood incl. verzendkosten (vanaf € 44,95)

Koop nu!

**Bedrag: vanaf
€ 44,95**

Korting
36%

Bespaar
€ 25,00



Dit aanbod is nog geldig
voor de komende:

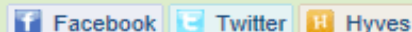
15:11:01

Al 406 keer gekocht!



De deal gaat door!

Deel met je vrienden



Highlights

- Hippe en comfortabele schoenen
- VANS mixt stoer met stijlvol
- Het merk VANS bestaat al sinds 1966

Voorwaarder

- Je kan zoveel groter je wil
- Originele prijs op adviesprijs

Wat zijn game elementen?

Voorbeeld groupon:

- “Countdown” (Aftellen)
- “Free lunch” (Voor niets gaat de zon op)

Andere:

- Punten, Bonus
- “Levels”
- “Badges”
- Ontdekken, verrassing
- Ranglijst

Is gamification een hype?

Interest over time ?

The number 100 represents the peak search volume

— Virtual Environments — Web 2.0 — Gamification



Ja, maar is dat erg?



```
user.cas
sight user "dafni something" control panel dir//
login/log 23#uVdde command error. unknown
ave-cpu: %dafni sight v1.0.4
```

```
sight user
>FFgoð sign approved
scn host system lock
>R0E5sjfð waiting approved
scn host system lock
>$RC for %4ddf user id
host system open
```

```
- Accessing 'Daphne Willson' profile...
```

Logging in user 8AT1#2

```
command 33#tT7 expression cpu-mmost:
$AT\admins\outputcontrol\fx66%44.blm - user unknown. unknown
$AT\admins\outputcontrol\fx611#2.blm - user unknown. unknown
$AT\admins\outputcontrol\fx66#994.blm - user unknown. unknown
$AT\admins\outputcontrol\fx66%443334.blm - user unknown. unknown
$AT\admins\outputcontrol\fx66%44.sgt - user unknown. unknown
$AT\admins\outputcontrol\fx4Edds.sgt - user unknown. unknown
-input \command - EDF
-logging
```

```
$AT\admins\outputcontrol\fx
```



```
-logging in...
```

Gamification en leren



Belang van motivatie

Motivatie:

- Aanzetten tot leren
- Blijven leren

Fun: gek doen, winnen, problemen oplossen, ontdekken, samenwerken, erkenning, verzamelen, verrassing, ...

Vooraf bij het ontwerpen van e-learning belangrijk

Maar:

- Wat weten we van effectiviteit van game elementen?
- Hoe nemen we motivatie mee in ontwerp van instructie?



Gamification en onderwijsontwerp

Game ontwerp:

- Reis van de speler (aan boord gaan, scaffolding, pad naar roem)
- Balans
- Ervaring



Gamification en onderwijsontwerp

Game ontwerp:

- Reis van de speler (aan boord gaan, scaffolding, pad naar roem)
- Balans
- Ervaring

4C/ID (Merrienboer):

- Sluit heel goed aan op (serious) game ontwerp
- Maar motivatie impliciet



Gamification en onderwijsontwerp

Game ontwerp:

- Reis van de speler (aan boord gaan, scaffolding, pad naar roem)
- Balans
- Ervaring

4C/ID (Merrienboer):

- Sluit heel goed aan op (serious) game ontwerp
- Maar motivatie impliciet

ARCS (Keller):

- Model expliciet op motivatie gericht
- Maar weinig ondersteuning voor instructieontwerp



Gamification en leren

John van der Baaren

Onderwijs- en Leerwetenschappen

Open Universiteit

www.ou.nl

