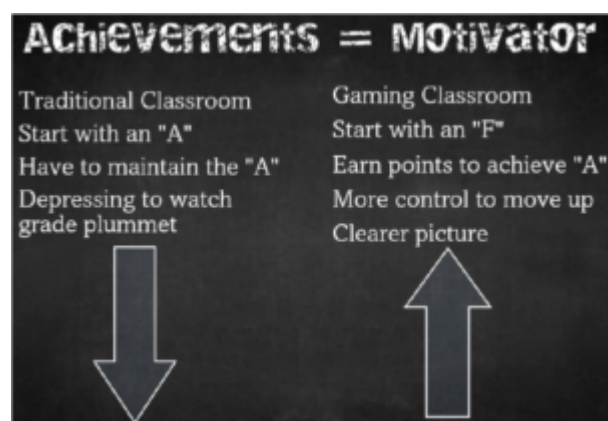


Gamification is de laatste jaren een veelgehoord begrip, zowel in het onderwijs als daar buiten. In eerdere artikelen zijn we onder andere ingegaan op [wat gamification is](#), hoe leerlingen [games kunnen maken](#) en hoe je [Edmodo kunt gebruiken](#) voor gamification. Dit zijn echter wel toepassingen die enige tijdinvestering vereisen. Heb je wat minder tijd en wil je toch op een leuke manier aan de slag met gamification?

Hieronder 4 praktische tips.

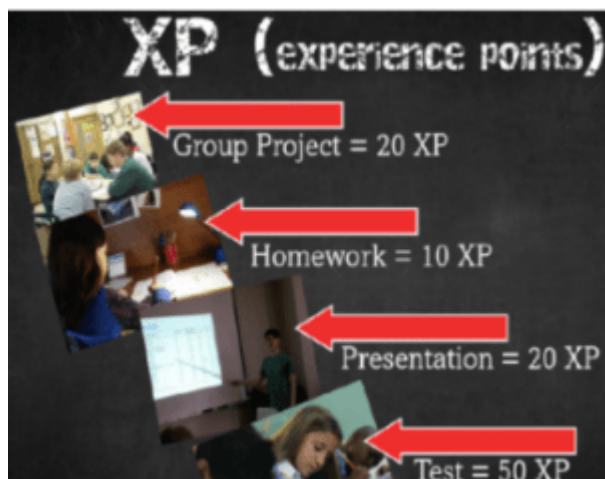
## Geef iedereen een 1



Doorgaans is het zo dat leerlingen een tijd aan een project werken of naar een toets toe werken, om vervolgens een cijfer te krijgen. Dat kan in principe een 10 zijn, maar als er onderdelen missen of niet fout worden beantwoord wordt het lager.

Dit kun je ook omdraaien: "Good morning. Welcome to the first class of the semester. Everyone in this class is going to receive an F." (Sheldon, 2012) - oftewel: geef alle leerlingen een 1 aan het begin van een onderwerp of periode. Op die manier kunnen leerlingen enkel groeien, een sterke motivator. Uiteraard is het hierbij wel belangrijk dat je aan leerlingen goed duidelijk maakt op welke manier(en) zij hun cijfer omhoog kunnen halen.

## Werk met *experience points*



Gekoppeld aan het bovenstaande kun je gaan werken met 'experience points', een veelgebruikt spelmechanisme wat er simpelweg op neer komt dat je punten krijgt voor vrijwel alle acties die je onderneemt. Voor je les zou je kunnen bedenken om leerlingen punten te laten verdienen voor bijvoorbeeld het maken van huiswerk, het ondersteunen van klasgenoten of het vragen van feedback. Tip hierbij is om aan het begin van de periode duidelijk te maken waarvoor leerlingen punten kunnen verdienen (afhankelijk van je leerdoelen) en daarbij ook dusdanig te differentiëren dat leerlingen op verschillende manieren het maximale kunnen behalen. Een hulpmiddel hierbij kan bijvoorbeeld [ClassDojo](#) zijn.

Meer informatie over de bovenstaande 2 tips en meer vind je onder andere in het boek *The Multiplayer Classroom* (2012) van Lee Sheldon.

## Geef leerlingen Quests

Een onderwerp wat in een [ander artikel](#) al uitgebreid aan bod is gekomen, maar zeker in het rijtje van praktische tips thuishoort: geef leerlingen 'Quests' (zoektocht, speurtocht of missie waar je een beloning van krijgt na het voltooien) in plaats van opdrachten. Het klinkt vaak aantrekkelijker, kan gemakkelijk gekoppeld worden aan een persoonlijke 'world map' waar leerlingen via verschillende routes hun 'final quest' bereiken (oftewel stappenplan waarin gepersonaliseerd leren zit verwerkt) en bestaat net als bij quests uit een game uit verschillende soorten onderdelen (samenwerken, alleen werken, dingen maken, dingen zoeken etc.). Uit eigen ervaring kunnen wij zeggen dat leerlingen het alleen al door de naam en een goed (evt. fantasierijk) verhaal er omheen vaak erg leuk vinden om een quest te voltooien.

## Deel badges uit



Badges zijn niets meer dan digitale stickers, maar werken voor veel leerlingen zeer motiverend. Via programma's als [Edmodo](#) of [ClassBadges](#) kun je op een makkelijke, overzichtelijke manier leerlingen badges toekennen, die zij vervolgens zelf kunnen inzien. Badges werken, zo heb ik zelf gemerkt, erg motiverend en geven leerlingen ook inzicht in hun sterke- en zwakke kanten; hoe mooi is het als leerlingen middels hun verdienende badges in hun [digitale portfolio](#) laten zien waar zij goed in zijn? Als docent of vakgroep kun je, toegespitst op de leerdoelen, bedenken waarvoor je badges maakt. Hierbij de tip om vooraf aan leerlingen duidelijk te maken waarvoor zij badges kunnen verdienen. Geef hen bijvoorbeeld een (digitaal) vel papier waarop de verschillende badges staan.

Hierbij is het ook een idee om bijvoorbeeld een bronzen, zilveren en gouden badge te maken voor de verschillende onderdelen: op die manier kunnen leerlingen blijven groeien. Hiernaast zie je een voorbeeld van een badges die ik zelf heb ontwerpen en ingezet tijdens mijn lessen maatschappijleer.

Uiteraard zijn er nog veel meer tips.. en misschien heb je zelf ook tips? We zien ze graag verschijnen als reactie op dit artikel, via onze [contactpagina](#) of via een van onze [social hubs](#).