

We hebben inmiddels aardig wat artikelen geschreven over [gamification in het onderwijs](#). Dit is inmiddels een bekende term die vaak wordt gebruikt als er in het onderwijs iets met spellen of spelelementen wordt gedaan. Dan is er ook nog game-based learning... Wat is dat dan precies? Hieronder een korte uitleg en enkele bijzondere voorbeelden.

Game-Based Learning

Gamification kan worden omschreven als "(...) the use of game design elements in non-game contexts." (Deterding e.a., 2011). In het Nederlands komt dit naar voren als: "(...) het inzetten van game elementen en game design in een 'niet-game omgeving' om doelgedrag en engagement te bevorderen." (Boer, 2014). Verwant hieraan, maar wel anders, is game-based learning (GBL): "(...) the use of games to enhance the learning experience." (Sheldon, 2011). In het Nederlands komt dit naar voren als: het gebruik van games om het leerproces te ondersteunen. Dat kunnen zowel digitale als analoge spellen zijn.

De verschillen tussen Gamification en GBL op een rijtje ([ascd.org](#)):

Gamification

- Adding Game Inspired Elements to Your Course
- Applying Game Mechanics to a non-game environment to encourage behavior
- Typically Incorporates Badges, Awards, Achievements
- Experience Points (XP) may be Used as Substitute for Traditional Grades
- Adding Game Inspired Elements to Your Course
- Could Provide Students with Choice in Learning Path

GAME BASED LEARNING

- Using Games to Meet Learning Outcomes
- The Learning Comes from Playing the Game
- Can be Accomplished Using Commercial (AAA) or Education Oriented Games
- Promotes Critical Thinking and Problem Solving
- Can be Accomplished With Digital or Non-Digital Games
- Might Involve Simulations to Allow Students to Experience the Learning

Gamification in Action

- 3D GAME LAB
- CLASS CRAFT
- classXP
- MY STARBUCKS REWARDS

Game Based Learning Examples

- WORLD PEACE GAME FOUNDATION
- WORLD WAR CRAFT in SCHOOL
- MINECRAFTEDU: Bring Minecraft to the Classroom
- PORTAL 2

Zodra je gaat zoeken naar 'Game-Based Learning' en 'education' vind je veel voorbeelden. Hieronder hebben we 4 bijzondere voorbeelden (digitaal en analoog) geselecteerd die je een idee geven van GBL in de praktijk:

1. Minecraft Edu

Minecraft is een populair spel dat enkele jaren geleden uit is gekomen. Dit creatieve spel biedt de mogelijkheid om online (samen) dingen te bouwen: spullen verzamelen, producten maken, gebouwen maken. etc. Het 'maken' staat hier centraal. Er komen veel dingen bij kijken, zoals logisch denken, rekenwerk, creativiteit etc. Dit is al veel docenten opgevallen en door de jaren heen zijn er diverse [onderwijsprojecten](#) verschenen rondom Minecraft. Dit is door de makers opgepikt, wat recentelijk heeft geleid tot een special edu-versie van Minecraft. Deze speciale editie geeft meer mogelijkheden tot samenwerking en geeft docenten meer opties om het leerproces te monitoren.

[icon color="#444444" size="16px" target="_blank" name="moon-link"] <https://education.minecraft.net/>

2. World of Warcraft in school

World of Warcraft (WoW) zal veel mensen bekend in de oren klinken. Het is een Massive Multiplayer Online Roleplaying Game (MMORPG) die op het hoogtepunt meer dan 13 miljoen betaalde abonnees had. Op het moment van schrijven zijn dat er naar schatting iets meer dan 5 miljoen, waarmee het nog steeds één van de meeste gespeelde betaalde spellen ter wereld is. In het spel speel je een karakter die, door samen te werken, levels kan stijgen, beter spullen kan verzamelen, quests kan oplossen etc.

Dit spel is enorm uitgebreid biedt dan ook veel mogelijkheden om vakken in te integreren, zo moet een groep docenten uit Amerika hebben gedacht. Zij bundelde hun krachten en ontwikkelde een zeer uitgebreid [curriculum waar WoW centraal staat](#). Een over-de-top voorbeeld, maar uit de gids kun je leuke informatie destilleren!

[icon color="#444444" size="16px" target="_blank" name="moon-link"] Download [hier](#) de hele gids (296 pagina's).

3. Tara 207



Een spel van Nederlandse bodem. De maker, [Frans Ottenhof](#), omschrijft [zijn spel](#) als volgt: "Tara 207 is onderwijs in de vorm van een spel. Maar om het spel te kunnen spelen heb je de kennis uit de lessen nodig. Het is onderwijs volgens de regels van een computerspel en daardoor is het bijzonder motiverend voor leerlingen. Je kiest als leerling een identiteit en verzamelt in de kennistoetsen kracht om je 'level' te verhogen. Je strijdt tegen een hogere macht en het is niet zeker dat je succes hebt. Je werkt intensief en onder tijdsdruk samen met anderen in jouw groep. Je kunt niemand missen; ieder uur wordt je geconfronteerd met een nieuw probleem. Je ziet het nut van de lessen die je hebt gevolgd, want je hebt die kennis nodig om te slagen. Je hebt elkaar nodig om te slagen. Het spel is spannend tot de laatste minuut, omdat dan pas blijkt welke groepen er in geslaagd zijn om door te dringen in "The Zône" en genoeg kracht hebben verzameld om de Cycloop en zijn helpers, de 'cyclops' te verslaan.'.

[icon color="#444444" size="16px" target="_blank" name="moon-link"]
<http://www.game-basedlearning.nl/spelboekje/pagina01.html>

4. Teach with Portal

Portal 2 is een makkelijk te leren, maar zeer diepgaand puzzelspel. Makkelijk uitgelegd ben je een figuur met een 'portal gun'. Je kunt daarmee gaten in voorwerpen schieten (2 x oranje of 2 x blauw) waar je doorheen kunt lopen, om zo te teleporteren naar de plek waar het andere gat zit (zie video hieronder voor meer duidelijkheid). Ook bij dit spel komt veel kijken, zoals logische inzicht en wetenschappelijke-, rekenkundige- en technologische kennis. Naast het feit dat leerlingen de levels kunnen halen, kunnen zij met behulp van *Portal 2 Puzzle Maker* ook zelf levels creëren. Een erg interessant spel om mee aan de slag te gaan in de klas. Het spel heeft dan ook een special 'education' versie, compleet met voorgeschreven lessen (Engelstalig).

[icon color="#444444" size="16px" target="_blank" name="moon-link"]
<http://www.teachwithportals.com/>

De bovenstaande voorbeelden zijn soms ver uitgedachte vormen die enige voorbereiding en passie vragen om het goed neer te zetten. Het kan vervolgens echter wel erg veel meerwaarde bieden.

Nog meer voorbeelden zien? Bekijk dan eens [deze lijst met 100 voorbeelden van Game-Based Learning](#).

Zelf ook gewerkt met GBL? Deel je ervaringen in een reactie of schrijf een gastblog! We lezen er graag over.