

Al jaren is [gamification](#) een veelgebruikte term in het onderwijs en ook daarbuiten. Bij gamification gebruik je game-elementen in een niet-game-context, zoals de les. In dit artikel laten we drie game-elementen zien die we gekoppeld hebben aan Google Forms. We maken hierbij gebruik van het [periodiek systeem van spelelementen](#), waarover we eerder [dit](#) artikel schreven.

Competitie

“Competitie geeft mensen de kans om zich tegenover anderen te bewijzen. Het kan een manier zijn om beloningen te winnen, maar het kan ook een plek zijn waar nieuwe vriendschappen en relaties ontstaan.”

Met [Google Forms](#) kun je eenvoudig een diagnostische toets maken waarbij leerlingen na het invullen meteen hun score plus de goede en foute antwoord in hun mailbox krijgen. Je wil natuurlijk dat leerlingen leren van hun foute antwoorden, maar in de praktijk scrollen leerlingen hier snel doorheen.

Het kan ook anders. Stel, je hebt een toets met 15 vragen. Na het invullen stel je in dat het formulier niet wordt verstuurd naar de leerling. In plaats daarvan zie alleen jij als docent de score én de antwoorden (bijvoorbeeld 10 van de 15 goed). Alleen de score geef je door aan de leerling die de toets gemaakt heeft, niet wat hij/zij goed of fout had. Roep de leerling hiervoor bij jou aan je bureau, dat voorkomt naming and shaming. Er zou een onveilige sfeer kunnen ontstaan als je scores door de klas roept. Vervolgens zoekt de leerling zelf uit welke vraag hij/zij wel of niet goed denkt te hebben, en wat de juiste antwoorden dan wel moeten zijn.

	A	C	E
1	Tijdstempel	Naam leerling	Score
2	24-6-2020 10:25:38	AVG leerling 1	5
3	24-6-2020 10:22:26	AVG leerling 2	6
4	24-6-2020 10:20:09	AVG leerling 3	15
5	24-6-2020 10:15:01	AVG leerling 4	10
6	24-6-2020 9:11:23	AVG leerling 5	11
7	24-6-2020 9:28:19	AVG leerling 6	2
8	24-6-2020 10:14:13	AVG leerling 7	8

Leerlingen zullen in eerste instantie gefrustreerd zijn. Ze willen namelijk weten wat ze fout hebben. Maar hier begint het leren. Je kunt hen uitdagen om strategieën te bedenken om aan de maximale score te komen. Bijvoorbeeld door nog eens in het lesboek te kijken of de antwoorden te vergelijken met klasgenoten. Krachtig is dat ze anderen moeten overtuigen met goede argumenten, wanneer zij denken dat een antwoord correct is.

Laat leerlingen vervolgens een nieuwe poging(en) wagen. Welke leerling (of welk groepje) heeft als eerste alle antwoorden goed en heeft daarvoor de minste pogingen nodig gehad? Terwijl leerlingen

vol in de competitie zitten, krijg jij als docent een beeld van welke leerstof klassikaal nabesproken of herhaald dient te worden.

Natuurlijk kun je deze competitie met elke andere [quiz tool](#) doen.

Quests

“Quests geven gebruikers een vast doel om te bereiken. Vaak samengesteld uit een reeks aan elkaar gekoppelde uitdagingen, waardoor het gevoel van prestatie vermenigvuldigd wordt.”

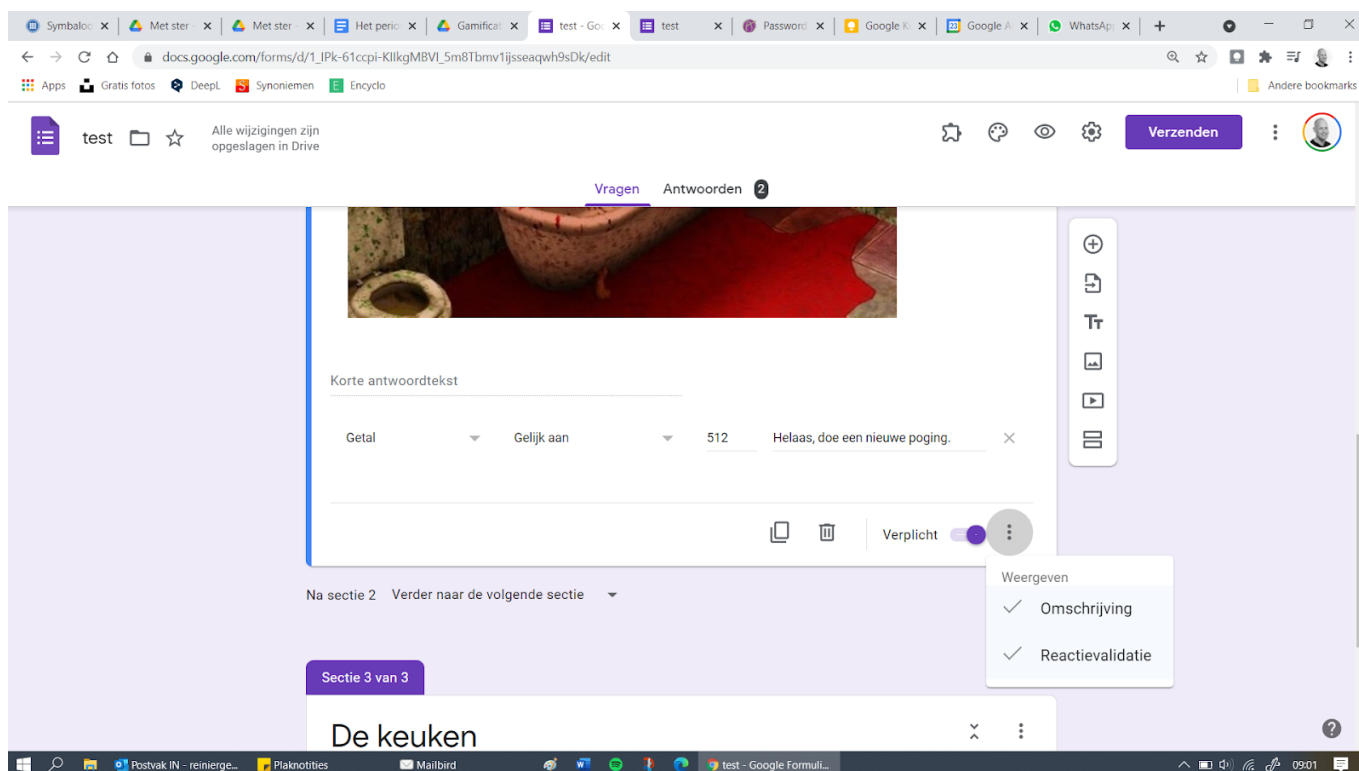
De badkamer

Gefeliciteerd, het is je gelukt om de deur naar de badkamer te openen. De volgende opdracht is om het bad te vullen. Maar hoeveel liter water heb je daarvoor nodig?

Het bad is 80 cm breed, 40 cm hoog en 160 cm lang. Hoeveel liter water is nodig om het bad tot de rand te vullen?



Een Google Form is onder te verdelen in verschillende secties. Zo kun je op basis van het antwoord doorgestuurd worden naar een bepaalde sectie. Je kunt het formulier ook zo instellen dat je pas door mag naar een volgende sectie als je het juiste (wacht)woord intypt. En daarin zit het game element. Want welke leerling of welk groepje weet als eerste tot het einde van de quiz te komen door steeds het juiste antwoord te verzenden? Door de opdrachten te verpakken in een (spannend) verhaal, maak je eenvoudig een digitale escaperoom.



Wil je een wachtwoord instellen? Maak een nieuwe sectie aan ná de vraag, vink 'omschrijving' en 'reactievergelijking' aan, bepaal het wachtwoord en het antwoord, en vul 'aangepaste fouttekst' in (in dit geval 'Helaas, doe een nieuwe poging'). Nog een mooie vorm van Gamification dus!

Certificaten

"Anders dan algemene beloningen en trofeeën, zijn certificaten een uniek symbool van meesterschap, prestatie en status."

Niets mooier dan wanneer je alle vragen goed hebt beantwoord, je een officieel certificaat krijgt! Met de Google Forms add-on 'Certify'em' kun je dit instellen. Download [hier](#) de add-on en bekijk in deze [uitlegvideo](#) hoe het werkt.

Het programma verstuurt automatisch een certificaat bij een door jou ingestelde minimumscore (in dit voorbeeld 100%). Hierop staat de naam van de leerling én wat hij of zij bereikt heeft.

Wellicht kun je het certificaat printen en ondertekenen om het nog [officiëler](#) te maken.

Wil je zelf eens een digitale escaperoom ervaren? Klik dan [hier](#).

Heb je zelf voorbeelden of ideeën hoe je game-elementen en gamification kunt inzetten met behulp van Google Form of een andere quiz tool? Laat het ons weten in de reacties hieronder!