

*In onze HowTo posts gaan we iedere paar weken met ondersteuning van een video in op het gebruik en de didactische toepassing van een van de [tools](#). In de video's wordt stap-voor-stap ingegaan op de werking van de tool, waarbij er in het artikel verdere uitleg wordt gegeven over de manier waarop je de tool kunt inzetten.*

In deze HowTo gaan we in op de werking van Edmodo en hoe je het kunt inzetten voor gamification.

## Edmodo



[Edmodo](#) is een gratis, makkelijk te gebruiken elektronische leeromgeving (ELO), die inmiddels ook bijna geheel in het Nederlands beschikbaar is. Het systeem is duidelijk opgezet met de docenten en leerlingen in het achterhoofd; in de basis heeft het veel weg van een facebook voor het onderwijs, al is het dan wel volledig gericht op dat laatste en is het een veilige, afgesloten leeromgeving - een leeromgeving die leerlingen gemakkelijk oppakken en vaak erg prettig vinden om te gebruiken. Edmodo heeft veel administratieve basisfuncties, zoals een cijferregistratie, folders waarin je bestanden kunt zetten en de mogelijkheid om leerlingen materiaal te laten inleveren, maar biedt ook veel andere functies die het nét wat aantrekkelijker maken dan veel andere bekende systemen. Eén daarvan is de mogelijkheid om met groepen te werken.

## Groepen

Groepen zijn als het ware digitale klaslokalen. De docent maakt een groep aan, leerlingen worden lid van de groep en kunnen dan alle 'posts' (opdrachten, mededelingen etc.), andere leerlingen en folders binnen die groep zien. Binnen ze groepen kunnen subgroepen aangemaakt worden. Deze subgroepen kunnen bijvoorbeeld gebruikt worden voor verschillende onderdelen van je vak of om leerlingen in groepjes in te delen, maar ook om voor gamification; namelijk door subgroepen als levels in te delen.

## Gamification



Door verschillende subgroepen met als naam level 1, level 2 etc. aan te maken creëer je een levelsysteem. Je kunt alle leerlingen in (subgroep) level 1 zetten, daarop opdrachten klaarzetten die de leerlingen maken en hen vervolgens, als zij het goed doen, doorschuiven naar het volgende level. Leerlingen zullen op die manier 'levels halen', iets wat in onze ervaring erg motiverend werkt; leerlingen roepen al snel enthousiast "Yes! Ik zit in level 3!". Om het nog wat spannender te maken kun je er bijvoorbeeld voor kiezen om ieder de levels te laten stijgen in moeilijkheid en door in het laatste een 'eindbaas' (slotopdracht) toe te voegen.. vervolgens kun je er een [quest van maken](#).. wie lukt het om deze te volbrengen? Een andere optie is om beloningen te koppelen aan het behalen van levels, zoals het behalen van punten: op die manier worden leerlingen sterk extrinsiek gemotiveerd.

## App

Er is ook een app van Edmodo, die het nog gemakkelijker maakt om snel dingen te regelen, zoals het bekijken van gemaakte opdrachten en het verschuiven van leerlingen - iets wat de leerlingen overigens ook goed kunnen bijhouden via de app.

## Meer

Naast het gebruik van levels, zijn er nog andere manieren om Edmodo te gebruiken in gamification. Hierover meer in HowTo #2!