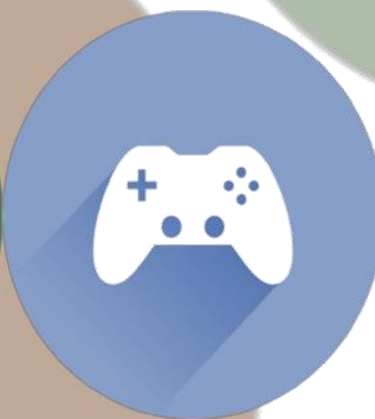


IDEAL

Gaming en sociale tools



**IDEAL – Integrating Digital
Education in Adult Literacy**
www.erasmusideal.com

Wat zijn gaming en sociale tools?

'Gaming' verwijst naar het spelen van elektronische spellen op consoles, computers of mobiele telefoons. Sociale tools zijn tools die gebruik maken van sociale media en mensen in staat stellen om elkaar te ontmoeten, verbonden te zijn of samen te werken via computergestuurde communicatie en online *communities* te vormen.

Hoe gebruiken we ze bij het onderwijzen van geletterdheid?

We kunnen leercontexten 'gamifiëren', d.w.z. elementen uit *gaming* toevoegen aan leersituaties in een niet-spelcontext.

Voorbeelden van het gebruik van games en/of sociale tools:

- Voor cursusadministratie en groepscommunicatie.
- Voor *mindmapping* en *brainstorming*.
- Om leerinhoud te verbeteren; om nieuwe concepten te verkennen en te delen en ze duidelijker en begrijpelijker te maken.
- Op een creatieve manier de leerstof herhalen (met spellen of quizzen) om vaardigheden te oefenen en kennis te verankeren. Cursisten kunnen deelnemen met hun smartphones, tablets of computers.
- Voor uitdagingen die het samenwerkend leren bevorderen.
- Om vooruitgang te evalueren en het leerproces te beoordelen.

Waarom zouden we ze gebruiken?

Pros

-
- Ze moedigen cursisten aan om *outside the box* te denken. Dit verbetert het vermogen van de cursisten om op een creatieve manier problemen op te lossen.
 - Ze zorgen voor interessante momenten die de cursisten zullen bijblijven en hun kennis helpen verankeren.
 - Ze helpen cursisten nieuwe vaardigheden te ontwikkelen.
 - Ze bevorderen samenwerking en teamwerk.
 - Ze bevorderen gezonde concurrentie.
 - Ze betrekken cursisten bij hun eigen leerproces.
 - Ze maken lessen interessanter en spannender voor cursisten, wat de motivatie, de betrokkenheid en de medewerking verbetert.
 - Ze bevorderen het kritisch denken en de communicatievaardigheden van de cursisten.

Cons

-
- Het kan lastig zijn om te bepalen hoe lang het zal duren voordat een cursist zijn doelen bereikt en een opdracht heeft afgewerkt.
 - Als de games en sociale tools niet effectief geleid worden, kunnen ze de cursisten afleiden van hun doel.
 - Games kunnen negatieve emoties opwekken die veroorzaakt worden door frustratie of ongezonde concurrentie.
 - Games kunnen verslavend zijn.
 - Docenten kunnen veel tijd nodig hebben om te leren omgaan met de sociale tools of de educatieve onderdelen van het spel.
 - Er kunnen problemen zijn met de beschikbaarheid van de apparatuur (computers, mobiele telefoon, consoles, etc.).

Tips

- Kies games die ontworpen zijn voor het klaslokaal.
- Kies sociale tools die aangepast zijn aan de leeractiviteit.
- Stel een limiet aan de duur van het spel of de activiteit.
- Technische ondersteuning is cruciaal om de games of web apps te installeren en goed te laten functioneren.
- Laat cursisten die in eerste instantie niet succesvol zijn de activiteiten herhalen zodat ze de kans krijgen om van hun fouten te leren en opnieuw te proberen tot ze wel slagen.
- Geef direct feedback want het is essentieel dat studenten weten welke vorderingen ze maken in het spel of hoe goed ze de sociale tool gebruiken.



Activiteiten voor geletterdheid

Kahoot!

Deze tool kan gebruikt worden aan het begin van een onderwijsthema om het vakgebied te bepalen en om de kennis van de cursisten over het thema na te gaan. De docent kan in een paar minuten een leerspel ('kahoots') maken uit een reeks meerkeuzevragen. Cursisten antwoorden op hun eigen apparaten, de vragen en resultaten worden weergegeven op een gedeeld scherm zodat cursisten aangemoedigd worden om op te kijken en er zo een gedeelde groepservaring van te maken. (<http://getkahoot.com>)



Scratch

Scratch kan gebruikt worden als een middel voor *digital storytelling* om de geleerde inhoud te bewerken en te delen via een persoonlijk verslag. Het kan nuttig zijn om het kritisch denken en het probleemoplossend vermogen van de cursisten te verbeteren. Cursisten kunnen het bijvoorbeeld gebruiken om een korte animatiefilm te maken door middel van codering. (<http://scratch.mit.edu>)

Mindomo

Deze tool kan gebruikt worden om de resultaten van brainstorming te organiseren en een mindmap te maken van het lesonderwerp. (<http://www.mindomo.com>)



Book Creator

Deze tool kan in elk vakgebied gebruikt worden om een e-boek met interactieve inhoud te maken. Er zijn verschillende functies voor cursisten zoals een tekst typen, uit de vrije hand schrijven of tekenen, geluid opnemen, foto's nemen, etc. (<http://bookcreator.com>)

EdPuzzle

Deze webapp kan gebruikt worden om leerinhouden aan te reiken en kennis te testen aan de hand van een video. Cursisten leren concepten aan door middel van video's met korte vragen over de weergegeven inhoud. (<http://edpuzzle.com>)

Klik hier om
de *casestudy*
te zien



Nuttige links

Voor meer informatie over gamificatie en geletterdheid bij volwassenen:

<http://www.llsc.on.ca/sites/default/files/Gamification%20and%20Adult%20Literacy.pdf>

Een artikel over redenen om games te gebruiken in de klas:

http://www.educationworld.com/a_curr/reasons-to-play-games-in-the-classroom.shtml

Een paper over het gebruik van computer en video games in de klas:

<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.28025.pdf>

Lesgeven m.b.v. spellen. Over het gebruik van kant-en-klare commerciële spellen in formeel onderwijs:

<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL49/FUTL49.pdf>

IDEAL voorbeelden en tips

Partnerschap

Gaming en sociale tools

Auteurs: Fondazione Mondo Digitale

Redacteurs: Kildare and Wicklow Education and Training Board

We willen alle docenten en cursisten bedanken die hebben deelgenomen aan de activiteiten van IDEAL.

Deze publicatie is één van de resultaten (IO2) van het Erasmus KA2 Project IDEAL 'Integrating Digital Education in Adult Literacy' <http://www.erasmusideal.com/>.

Dit project wordt gefinancierd met de steun van de Europese Commissie. De inhoud van deze publicatie geeft enkel de opvattingen van de auteurs weer en de Commissie kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor enig gebruik van deze informatie.
