

Pagina 2 Digitaal spelgebaseerd leren
Wat is en hoe je kunt DGB Learning bereiken
lias Batzogiannis & Giannis Papadopoulos Platon Schools
brandnewinclusion@archilabo.org

Pagina 3 Doelstellingen Leer meer over DGB Learning en hoe je dit in uw klaslokaal kunt implementeren.

Pagina 4 In deze les gaan we het hebben over...
Wat is DGB Learning Hoe je DGB Learning kunt bereiken
Enkele games (tools) die je kunt gebruiken
Strategieën voor het beoordelen van het leerproces en de voortgang van leerlingen in game-gebaseerde activiteiten

Pagina 5 Wat is DGB-leren?
Digitaal game-gebaseerd leren beschrijft een benadering van lesgeven, waarbij de leerling relevante aspecten van digitale games onderzoekt in een leercontext die door docenten is ontworpen. Docenten en leerlingen werken samen om diepte en perspectief toe te voegen aan de ervaring van het spelen van het spel.

Pagina 6 Waarom DGB-leren?

Competitie: Concurrentie in digitaal game-gebaseerd leren kan leerlingen motiveren om naar verbetering te streven en een hoger niveau van beheersing te bereiken. Het creëert een gevoel van uitdaging en stimuleert een gezonde concurrentie tussen collega's, waardoor een drang naar uitmuntendheid en een verlangen om zichzelf te overtreffen wordt bevorderd.

Betrokkenheid: Digitaal game-gebaseerd leren boeit de aandacht van studenten door interactieve en meeslepende ervaringen aan te bieden. Boeiende gameplay, intrigerende verhaallijnen en stimulerende beeld- en audio-elementen houden de interesse van leerlingen vast en bevorderen actieve deelname en aanhoudende focus op leerdoelen.

Onmiddellijke beloningen: Onmiddellijke beloningen bij digitaal game-gebaseerd leren, zoals punten, badges of niveaus omhoog, bieden directe feedback en versterking voor de prestaties van studenten. Deze beloningen vergroten de motivatie en tevredenheid, creëren een gevoel van voldoening en stimuleren voortdurende vooruitgang en leren.

Hand-oogcoördinatie: Bij veel digitale games moeten spelers objecten of personages op het scherm manipuleren, waardoor de hand-oogcoördinatie wordt ontwikkeld en verfijnd. Deze vaardigheid is vooral waardevol bij activiteiten waarbij nauwkeurige bewegingen, strategische planning en snelle besluitvorming betrokken zijn, waarbij tegelijkertijd cognitieve en motorische vaardigheden worden bevorderd.

De enige limiet is fantasie: Digitaal game-gebaseerd leren stelt studenten in staat fantasierijke en fantastische werelden te verkennen, waarbij de beperkingen van de werkelijkheid worden overstege. Deze vrijheid stimuleert de creativiteit, stimuleert het out-of-the-box-denken en biedt

mogelijkheden voor studenten om op onconventionele manieren te experimenteren, uit te vinden en problemen op te lossen.

Page 7 Enkele tools die je kunt gebruiken zijn: Scratch, Minecraft en Geoguessr. In deze videoles geven we de stappen voor het gebruik van de drie spellen, maar je kunt er meer informatie over vinden in het inzichtmateriaal.

Pagina 8 Stappen voor het gebruik van Scratch

- Stap 1: Maak jezelf vertrouwd met Scratch
- Stap 2: Introduceer Scratch bij de leerlingen
- Stap 3: Basisnavigatie en functies
- Stap 4: Begin met eenvoudige projecten
- Stap 5: Integreer het leren van inhoud
- Stap 6: Geef stapsgewijze instructies
- Stap 7: Moedig creativiteit en probleemoplossing aan
- Stap 8: Samenwerken en delen met collega's
- Stap 9: Beoordeel het leren van studenten
- Stap 10: Voortgezet leren en groeien

Pagina 9 Stappen voor het gebruik van Minecraft

- Stap 1: Maak jezelf vertrouwd met Minecraft
- Stap 2: Minecraft instellen voor gebruik in de klas
- Stap 3: Introduceer Minecraft bij studenten
- Stap 4: Basisnavigatie en bedieningselementen
- Stap 5: Gezamenlijke bouwprojecten
- Stap 6: Integratie met Content Learning
- Stap 7: Creëer leeravonturen of uitdagingen
- Stap 8: Moedig creativiteit en onderzoek aan
- Stap 9: Collegiale samenwerking en presentatie
- Stap 10: Beoordeel het leren van studenten
- Stap 11: Voortgezet leren en groeien

Pagina 10 Stappen voor het gebruik van GeoGuessr

- Stap 1: Maak jezelf vertrouwd met Geoguessr
- Stap 2: Geoguessr instellen voor gebruik in de klas
- Stap 3: Introduceer Geoguessr bij de leerlingen
- Stap 4: Basisnavigatie en gameplay
- Stap 5: Verkenning voor één speler
- Stap 6: Competitieve of samenwerkingsuitdagingen
- Stap 7: Integratie met geografisch leren
- Stap 8: Kaart maken en verkennen
- Stap 9: Reflectie en discussie
- Stap 10: Beoordeel het leren van studenten
- Stap 11: Voortgezet leren en groeien

Pagina 11 Hier is een lijst met strategieën voor het beoordelen van het leren en de voortgang van leerlingen bij spelgebaseerde activiteiten.

- Pre-assessment

- Rubrieken en scoregidsen
- Observaties en anekdotische aantekeningen
- Zelfreflectie en peer assessment
- Formatieve beoordelingen
- Op prestaties gebaseerde beoordelingen
- Portfolio's
- Summatieve beoordelingen
- Meer informatie over elk van deze kunt je vinden in het Insights-materiaal.

Pagina 12

Het omarmen van DGB-leren opent eindeloze mogelijkheden voor het transformeren van het onderwijs, waardoor studenten in staat worden gesteld actieve deelnemers te worden aan hun eigen leertrajecten, terwijl ze cruciale vaardigheden van de 21e eeuw cultiveren.

Bedankt voor je aandacht!