

# Workshop/Gastles Spelvormen

Maatschappijwetenschappen HBO WO Studiejaar 4

In deze les zitten **24 slides**, met **interactieve quizzen** en **tekstslides**.

🕒 Lesduur is: **120 min**

## Onderdelen in deze les



### Slide 1 - Tekstslide

Deze slide heeft geen instructies



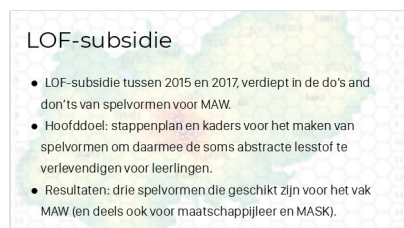
### Slide 2 - Tekstslide

Sommige mensen zijn te typeren als nemer, als ruiler of als geveer. Een geveer vindt het leuk om anderen te helpen maar de valkuil daarvan is grenzeloosheid.

Als ik 'rare opmerkingen' maak, is dat nooit bitter of sarcastisch bedoeld.

Game designer mag heel breed opgevat worden namelijk spelvormen maken en ook ontwerpen van computer games.

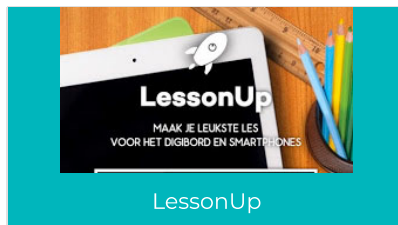
Seneca is opgericht om leerlingen hogere denkvaardigheden mee te geven. Een van de motto's: 'minder stampen, meer denken'. De praktijk is uiteraard weerbarstiger. De Seneca methode of concept-context benadering is ook niet perfect maar het ideaal is prachtig.



### Slide 3 - Tekstslide

Samen met mijn zoon heb ik een spel geanalyseerd. Het is een spel over de tien tijdvakken. Ik was benieuwd hoe Scala, een producent van educatieve spelen (onderdeel van Noordhoff), de lesstof zou verwerken in spelelementen. Dat viel tegen. Het spel is niet veel meer dan een soort triviant: heel veel gedetailleerde kennisvragen en heel weinig spel. Mijn zoon zei het treffend: het is eigenlijk geen leerzaam spel, want het leerzame zit 'm in de

achterkant van de vragenkaartjes: de antwoorden. En dat moet je eigenlijk eerst leren om het spel te kunnen spelen. Maar dan leer je weer niks tijdens het spel. Mijn zoon is tien jaar jong en ik stond versteld. Hij wist helaas niet het antwoord op mijn vraag hoe je als leraar dan een leerzaam spel kon maken.



LessonUp

### Slide 4 - Tekstslide

Bekend met de tool LessonUp? Een soort interactieve powerpoint die klassikale lessen en ook afstandsonderwijs ondersteunt.



### Slide 5 - Open vraag

Als geveer wil ik leren ruilen: geven en nemen, halen en brengen. Samen synergie zoeken.



### Slide 6 - Tekstslide

Deze slide heeft geen instructies

1. Een ervaring
2. Thirty Seconds
3. Voor en nadelen van spelvormen in het onderwijs kennen
4. Do's & don'ts leren kennen van het ontwikkelen van spelvormen in het onderwijs
5. Samenwerken, hopelijk ook in de nabije toekomst.



### Slide 7 - Woordweb

M.b.v. een woord web kun je makkelijk een peiling doen, samen brain stormen en daarna categoriseren.

Nadeel is dat leerlingen soms het lollig vinden om heeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeele lange teksten neer te zetten.



### Slide 8 - Poll

Deze slide heeft geen instructies

- |                                     |   |   |                           |
|-------------------------------------|---|---|---------------------------|
| Geen enkele ervaring met spelvormen | Spelletjes doe ik wel eens in mijn vrije tijd | In de klas wel eens spelvormen gebruikt | Zelf spelvormen ontworpen |
|-------------------------------------|---|---|---------------------------|



### Slide 9 - Tekstslide

Wat is 30 seconds?

<https://www.spellenrijk.nl/artikel/5983/30-seconds.html>

Veel leerlingen kennen het of kunnen het snel leren. Hierbij de spelregels. Prima spel voor het basisoniveau Memoriseren / Onthouden / Reproductie.

**30 seconds ervaringen**  
- *tweaken is essentieel + tijdrovend*

- 30seconds is wel heel simpel, dat is ook de kracht. Maar er iets complex aan toevoegen kan het leuker en leerzamer maken en ook langer doen duren.
- De kaartjes waren niet slim ingedeeld. Voor het spelen is het slimmer om een tabel te gebruiken met een grote vlakken = een grote kaartjes.
- Kaartjes lamineren is tijdrovend maar levert een duurzamer spel op.
- Zelf leerlingen 30seconds laten maken is minder nuttig. Voordeel is dat leerlingen meer met de lesstof bezig zijn. Nadelen zijn dat het tijdrovend is en dat de spanning van 'welk begrip zal het moeten zijn' minder groot is.

## Slide 10 - Tekstslide

De ervaringen met het spel. Het is heel belangrijk om ervaringen met een eigen gemaakt spel te evalueren met de spelers en vooral zelf te reflecteren. Ik noem dit 'tweaken' of 'balancing'. In een spel is het erg belangrijk om te zorgen voor een zodanig evenwicht dat iedere speler evenveel kans heeft te winnen. Tenzij dat niet je leerdoel is natuurlijk. Dat kost tijd / feedbackrondes.

**Sleep de voordelen en nadelen naar de goede plek**

Voordelen: 

Nadelen: 

## Slide 11 - Sleepvraag

Sleepvragen maken het mogelijk dat leerlingen op hun telefoon kunnen schuiven. Eigenlijk een meerkeuzevraag.

**Voordelen spelvormen:**

1. Leuk! Atwisselend
2. Interactief samen- en tegenwerken (competitie en cooperatie)
3. Iets abstracts wordt concreet
4. Ervaren is diepgaand leren
5. Redeneren is een hogere denkvaardigheid

**Nadelen spelvormen:**


1. Kost veel ontwikkeltijd
2. Leerdoelen raken ondergeschikt aan speldoelen
3. Balanceren (tweaken) is essentieel maar tijdrovend
4. Sommige leerlingen nemen spelvormen niet serieus
5. Chaotisch, veel prikkels

## Slide 12 - Tekstslide


Hoe vaker je hetzelfde spel kunt inzetten, hoe meer de tijdsinvestering wordt terugverdiend.

Voorbeeld: het VN-simulatiespel kostte ooit 25 uur ontwikkeltijd en ongeveer 15 uur tweaken. Maar is al 14 jaar lang een groot succes bij jaarlijks ruim 350 leerlingen.

Begin simpel. Gebruik eerst een bestaand spel.



**Mystery Game**



## Slide 13 - Tekstslide

In dit soort spellen gaat het over samenwerken, analyseren en evalueren en redeneren. Vind de meest waarschijnlijk dader. Er staan er twee op MCveldman.nl, eentje die moeilijk is over een patroon brandstichtingen. Kost 40m. En eentje over een moord op een schoolreunie. Kost 30m.

**Bevindingen / Do's & don'ts**

1) Houdt het leerdoel scherp in de gaten	1) Verlies je niet in de details van een spel
2) Spelers moeten keuzes kunnen maken die gevolgen hebben (interactief) voor het spelverloop	2) Een spel hoort niet lineair zoals een boek of film en toch ook een interessante verhaallijn te hebben.
3) Een beetje geluk toevoegen zoals een dobbelsteen of kanskaartjes	3) Teveel geluk geeft het gevoel geen grip te hebben op het spel.
4) Neem de tijd en rust om een spelbalans te ontdekken	4) Maak het niet te moeilijk of te makkelijk
5) Heb je tijd: laat je spel mooi maken	5) Beperk 'lenen' bestaande spellen.

## Slide 14 - Tekstslide

Enkele basisprincipes en richtlijnen met valkuilen bij het maken van spelvormen.

**Welke spelvorm wil je downloaden of proberen?**



## Slide 15 - Tekstslide

Op MCveldman.nl zijn in elk geval gratis te downloaden: Mystery game, 3S-spel, 30seconds, IB-spel en het Jager-verzamelaarsspel. Deze zijn bedoeld als voorbeeld om vooral zelf aan de slag te gaan maar zijn wel zoveel mogelijk klaar voor gebruik.

Een escape room, dilemma game, crisis game of leerlingen zelf een spel laten maken zijn nog niet

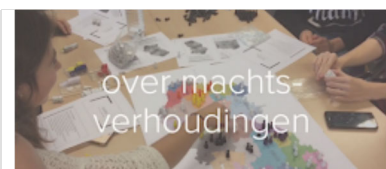
uitgewerkt maar kunnen toegelicht worden.



Jager-verzamelaarsspel

### Slide 16 - Tekstslide

Lessenserie waarin leerlingen in een groepje een samenleving opbouwen en moeten beschrijven a.d.h.v. de 23 kernconcepten van MAW.



IB-spel (Internationale Betrekkingen)

### Slide 17 - Tekstslide

Kort bordspel waarin de realistische en liberale theorieën werden nagebootst. Vooral conflict werd als leuk gezien. Werd helaas snel een soort Risk. Wel fun.

#### Tip: Roderik Burger

Heeft in zijn studie - onder vakdidacticus Thomas Klijnstra - een uitgebreid debatspel over ideologieën ontwikkeld. Van harte aanbevolen om dit te bestuderen!

### Slide 18 - Tekstslide

Roderik geeft nu les in Hilversum. Houd 'm in de gaten, neem contact op. Volgens mij iemand met veel potentie waar het gaat om spelvormen en onze vakken.

#### Boekentips

- Joke van Velzen, Beter leren denken.
- Sem van Geffen, Gamification in de klas.
- Jesse Schell, The Art of Game Design.
- Bernd Badegruber, Nieuwe spelen om problemen op te lossen.
- Steve French & Brianna Carlisle, Suspects & Sleuths Murder Mystery.

Let op! Elk boek heeft mooie inzichten maar ook valkuilen. Zie [www.MCveldman.nl](http://www.MCveldman.nl)

### Slide 19 - Tekstslide

Ik wil op MCveldman.nl ook kort noemen wat goed en minder handig is aan de boeken.

Begin bij Joke van Velzen.

Sem van Geffen is wat erg veel van het geven van game mechanismen om te motiveren maar teveel breedte en diepte voor beginners.

Shell is vooral van inzichten.

Badegruber valt tegen, de spelletjes lijken teveel op elkaar en zijn vooral een soort sova-training. 100 spelletjes, waarvan 5-10 nuttig kunnen zijn.

French & Carlisle: handig om een eigen murder mystery mee te ontwikkelen.

#### Website tips

- [MCveldman.nl](http://MCveldman.nl)
- [ProDemos](http://ProDemos)
- [Atlantische Commissie](http://Atlantische Commissie)
- [Veteraneninstituut\\_dilemma game](http://Veteraneninstituut_dilemma_game)
- [Maatschappij-wetenschappen.nl](http://Maatschappij-wetenschappen.nl)
- [Terra Nova van Lisa Hu](http://Terra Nova van Lisa Hu)
- Google op history simulation games classroom



### Slide 20 - Tekstslide

Deze slide heeft geen instructies

The end ... to be continued?

Houden we contact?  
Appen kan op 06-30688860  
Verwacht - niet meteen - antwoord.

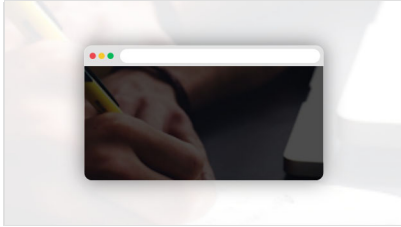
### Slide 21 - Tekstslide

Deze slide heeft geen instructies



### Slide 22 - Tekstslide

Deze slide heeft geen instructies



### Slide 23 - Link

Deze slide heeft geen instructies



### Slide 24 - Woordweb

Deze slide heeft geen instructies