Handboek natuurkundedidactiek | hoofdstuk 2: Les- en leerstofopbouw

**2.7 Didactische benaderingen**

**2.7.11 Serious games**

**Cursusactiviteit**

**Gamification**

**1 Oriënteren**

Lees paragraaf 2.7.10 over *gamification* en 2.7.11 over *serious games* in het handboek. Speel het in de inleiding van paragraaf 2.7.11 genoemde spel *Space Challenge* – te down­loaden vanaf [www.learninggames.nl](http://www.learninggames.nl).

Analyseer dit spel: wat zijn naar jouw idee de sterke en de zwakke punten ervan?

**2 Ontwerpen**

Kies een (willekeurig) hoofdstuk uit het leerboek dat op je (stage)school in gebruik is, en dat binnenkort aan de orde komt.

1. Bedenk en/of zoek en/of ontwerp een spel voor een van de onderdelen van dit hoofdstuk.
2. Ontwerp voor dit spel een lessenplan met behulp van het SGL-model uit het handboek. Bedenk daarbij in welk ‘station’ van het model je wilt starten, en waarom.

**3 Uitvoeren**

Leg het ontworpen spel en lessenplan aan de collega’s voor. Vraag om tips om het spel en het lessenplan te verbeteren, en voer deze verbeteringen door. Voer vervolgens het lessenplan uit met je leerlingen, en vraag ook hen om feedback.

**4 Evalueren**

Evalueer de kwaliteit van je spel en de inbedding ervan in je lessenplan met behulp van de ervaringen van de leerlingen bij het spelen van het spel.