



“IN JE ZAK”

Apps & games in het onderwijs
Apps4Kortijk

In je zak





DEFINITIE APPS



= Applicatie (software)

Onmiddelijk gebruiken

Klein computerprogramma

Beperkte functie

Mobiel platform



www.appsindeklas.be

www.klascement.be/apps
Appsakee

www.eduapp.nl

www.apple.com/nl/education/apps

Spelen met apps



Defineren spelen:

- vrij
- losstaand
- onzeker
- onproductief
- geregeld
- fantasie

(Huizinga, 1938. Caillios, 1957)

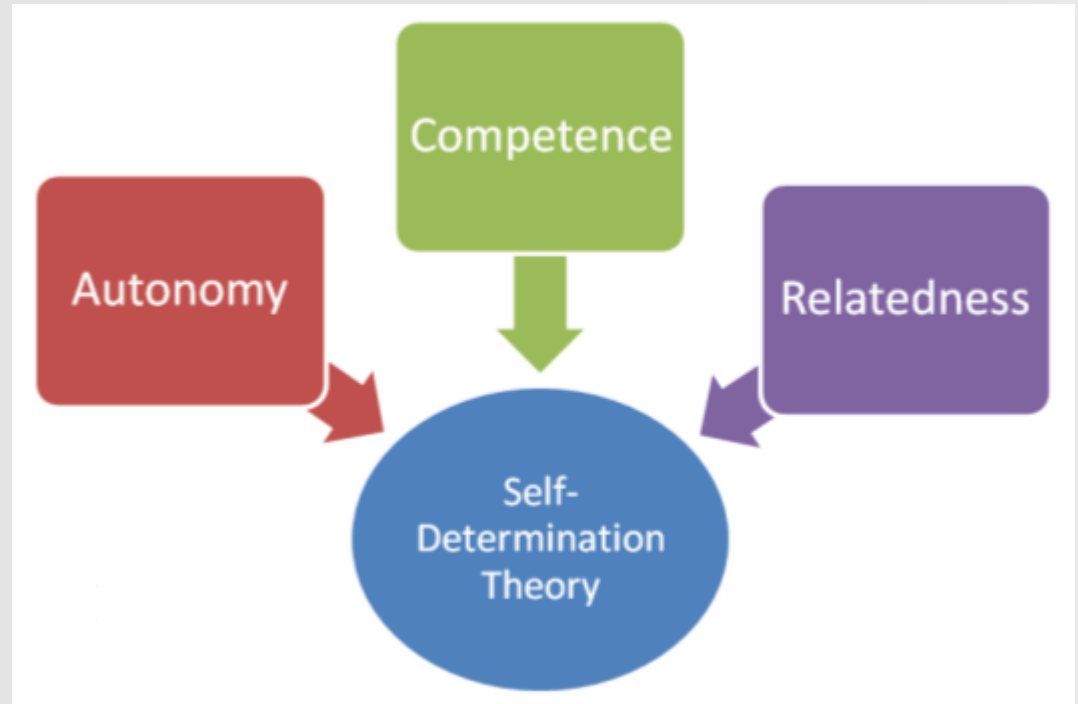


Intrinsieke basis behoeften

Autonomie >>
keuzevrijheid -
vrijwilligheid

Competentie >>
geloof in eigen
kunnen

Verbinding >>
sociaal



(Deci & Ryan, 2000. Haring et. al,
2011)

GAME:

Structuur van regels
waarbinnen spelen kan
plaatsvinden

Spel heeft “leerkracht”

- attentie
- attitude voor succesvol gedrag
- taak competent
- actieve participatie
- demonstratie van gedrag in stappen
- herhaling
- motivatie

(Buckley & Anderson, 2006)

1. Het effect wat jij denkt te hebben in de wereld
2. Geloof in eigen kunnen inschatting slaagkans



Angst om te falen
GAME FRAME



“Gamification is the process of using game mechanics and game thinking to engage users and to solve problems. “

(Gabe Zichermann)

“Een ontwerpstrategie die de motiverende principes uit games toepast binnen situaties in een non-game context. “

(Kennisset)

The PBL triade

1. Points: cijferwaarde
2. Badges: visualisatie
3. Leaderboards: rangorde



Abstracties – betekenis?



GAMIFICATION



Feedback die je normaal niet krijgt

Structuur die je normaal niet ziet

= in je zak

- Laboratorium aan technische mogelijkheden in je zak
- Apps = software gebruiksvoorwerpen
- Spelen is leren – spel heeft leerkracht
- Game frame – faal en herhaal
- Gamification = spelgedachten > feedback / structuur
- Lab in je zak gebruiken voor feedback en structuur

Bepaal eerst educatief doel / gedrag / mechanisme
zoek of maak dan applicatie



SLIDES – VIDEOS
WWW.PRISCILLAHARING.INFO

- Buckley, K. E., & Anderson, C. A. (2006). A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games; Motives, responses, and consequences* (pp. 363-378). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Caillois, R. (1957). *Le jeux et les Hommes [Man and play]* (M. Barash, Trans.): University of Illinois press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11, 227-268.
- Haring, P., Chakinska, D., & Ritterfeld, U. (2011). Understanding Serious Gaming: A Psychological Perspective. In P. Felicia (Ed.), *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*. Hershey, PA: Information Science Reference.
- Huizinga, J. (1938). Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. [Homo Ludens – A study of play element in culture]. In E. L. B. et al. (Eds.), *Verzamelde werken V. Cultuurgeschiedenis III* (pp. 26-146). Haarlem: H.D. Tjeenk Willink & Zoon N.V.t
- Montola, M. (2005). Exploring the edge of the magic circle: defining pervasive games. Paper presented at the Digital Arts and Culture Conference, Copenhagen
- Ritterfeld, U., & Weber, R. (2006). Video games for entertainment and education. In P. Vorderer, & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 399-413). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum
- Van Swol, L. (2008). Perceived reality as a social process. In Donsbach (Ed.), *The international encyclopaedia of communication: Blackwell publishing*.
- Wang, H., Shen, C., & Ritterfeld, U. (2009). Enjoyment of digital games: What makes them seriously fun? In U. Ritterfeld, M. J. Cody, & P. Vorderer (Eds.), *Serious games: Mechanism and effects* (pp. 48-61). New York: Routledge

Performance Goals

competitie primed
prestatie als belangrijk

samenwerken primed
de taak als belangrijk

(Hoska, 1993)

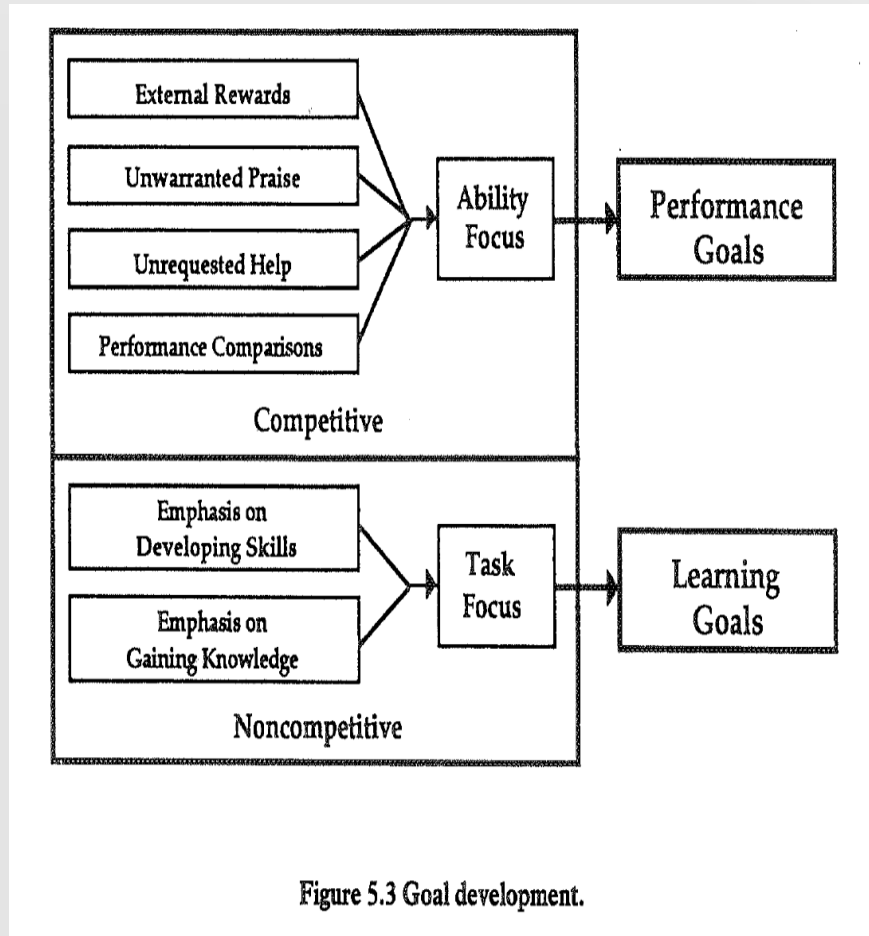


Figure 5.3 Goal development.

Controlerende strategie:

- surveillance
- evaluatie
- and competitie

Anti

- Verhoging betrokkenheid
- Zelfregulatie

“undermine people’s taking responsibility for motivating or regulating themselves”.

(Deci & Ryan, 1985)

Social comparison theory, social proof and shared mental models are three different perspectives that all treat the perception of reality as a social process

(Van Swol, 2008)

Feedback levels

Taak	Hoe goed worden de taken begrepen/uitgevoerd
Proces	Wat is er nodig om de taak te begrijpen/uit te voeren
Zelf-regulatie	Monitoring, sturen en reguleren van eigen acties
Zelf als persoon	Evaluatie en emotie van de gebruiker

Het grootste verschil is
of de terugkoppeling duidelijk gericht is op
de taak, het proces en/of de zelf-regulatie
en **niet** op ZELF als persoon