



LEVEL UP MET SERIOUS GAMES IN HET ONDERWIJS

Ontdek de kracht van serious games in het onderwijs. Lees hoe je leren leuker en effectiever maakt met interactieve technieken die theorie en praktijk samenbrengen. Ideaal voor innovatieve onderwijsprofessionals!

INHOUDSOPGAVE

1. Uitdagingen in het mbo en de rol van serious games 3.
2. Wat zijn serious games en waarom zijn ze zo geweldig? 5.
3. Case study: Stable Success 7.
4. Wat docenten soms denken over serious games (en waarom ze zich geen zorgen hoeven te maken) 10.
5. Waarom serious games de lesboeken zijn van de toekomst 12.
6. Wanneer zijn serious games een goed idee? 14.
7. Hoe je serious games ontwikkelt en gebruikt als een pro 15.

Chamin Hardeman MSc

System Architect en Manager Mediaheads

"Stel je een klas voor waarin leerlingen zo betrokken zijn bij de les dat ze haast vergeten dat ze aan het leren zijn. Dát is nou precies de kracht van serious games in het onderwijs. Deze whitepaper is geschreven voor docenten, onderwijsinstellingen en beleidsmakers die op zoek zijn naar innovatieve manieren om leren leuker en effectiever te maken. We laten zien hoe serious games niet alleen als krachtige leermiddelen functioneren en dat ze goed aansluiten bij de interesse van de doelgroep, maar ook hoe ze door middel van een mix van game mechanics en lesstof een element van plezier en betrokkenheid toevoegen aan het leerproces. Ken jij de voordelen van serious games al en ben je nog op zoek naar munitie om anderen in jouw organisatie te overtuigen? Ook dan is deze whitepaper precies wat je nodig hebt!"



1. UITDAGINGEN IN HET MBO EN DE ROL VAN SERIOUS GAMES

Het mbo staat voor flinke uitdagingen die de effectiviteit van het onderwijs in de weg kunnen staan en het onderwijslandschap als geheel nogal ingewikkeld maken. In dit hoofdstuk nemen we een inkijkje in een aantal van deze uitdagingen en bespreken we hoe serious games hier een effectieve oplossing voor kunnen zijn. Niet alleen krijg je hiermee interessante informatie tot je, maar ook voorzien we je van argumenten om je collega's te overtuigen van het nut van serious games voor jouw organisatie.

Gebrek aan betrokkenheid en motivatie

Een andere uitdaging is de soms lage betrokkenheid en motivatie van studenten. Lessen kunnen soms bestaan uit saaie lezingen en veel frontale lesmethoden doen weinig om studenten te enthousiasmeren en te betrekken bij de lesstof, vooral als deze niet direct relevant lijkt voor hun toekomstige werk.



Kloof tussen theorie en praktijk

Een van deze uitdagingen is het gebrek aan mogelijkheden voor studenten om theoretische kennis toe te passen in de praktijk tijdens stages. In bepaalde branches kan het bijvoorbeeld lastig zijn voor studenten om gevoelige informatie, zoals financiële gegevens, te beheren en analyseren vanwege vertrouwelijkheid. Ook hebben sommige studenten behoefte aan een veilige omgeving om bepaalde handelingen te oefenen voordat ze ermee in de praktijk aan de slag gaan.



Omarmen innovatieve benaderingen

Het onderwijslandschap schreeuwt om vernieuwing. Docenten zoeken naar manieren om de lesstof boeiend en relevant te maken, en studenten meer te betrekken bij hun leerproces. Een verschuiving van passieve naar actieve leermethoden, waarbij studenten meer autonomie krijgen, is essentieel om studenten uit te dagen en te inspireren. Dat vraagt van docenten ook een andere houding en invulling van hun werk, waarbij zij een meer coachende rol krijgen.





Gat tussen onderwijs en praktijk

Een andere urgente uitdaging is het groeiende gat tussen onderwijs en praktijk. De snelle ontwikkelingen in het bedrijfsleven vragen om een wendbare houding en het vermogen om snel te kunnen inspelen op nieuwe trends en technologieën. Het bedrijfsleven kan zich vaak sneller aanpassen aan deze veranderingen dan het onderwijs. Dit verschil in aanpassingsvermogen zorgt ervoor dat het onderwijs moeite heeft om mee te bewegen met de snelle veranderingen in de praktijk.

Een belangrijk obstakel hierbij is dat het implementeren van veranderingen binnen het onderwijs vaak een tijdrovend proces is. Curricula moeten worden herzien, goedkeuringen moeten worden verkregen, en docenten moeten worden bijgeschoold. Hierdoor kan het onderwijs traag reageren op de dynamische behoeften van de arbeidsmarkt. Terwijl bedrijven snel nieuwe technologieën en methoden kunnen adopteren, blijft het onderwijs vaak achter, waardoor er een kloof ontstaat tussen de vaardigheden die studenten leren en de vaardigheden die in de praktijk nodig zijn.

Serious games kunnen een cruciale rol spelen in het hoofd bieden van deze uitdagingen. Maar hoe dan precies? Dat lees je in hoofdstuk 2 van deze whitepaper!



2. WAT ZIJN SERIOUS GAMES EN WAAROM ZIJN ZE ZO GEWELDIG?

Serious games zijn tegenwoordig een onmisbaar onderdeel van modern onderwijs en trainingsmethoden en worden gezien als de lesboeken van de toekomst. Maar wat zijn serious games precies en wat maakt ze zo bijzonder? Je leest het in dit hoofdstuk!

Wat zijn serous games eigenlijk?

Serious games zijn (digitale) spellen met een serieus doel: Ze zijn speciaal ontworpen om gebruikers nieuwe kennis bij te brengen en direct toe te laten passen, vaardigheden te trainen of hun gedrag te veranderen. Dit maakt een serious game dus anders dan reguliere spellen, die vooral vermaak als doel hebben. Dus, terwijl je speelt, ben je stiekem ook heel hard aan het leren!

Wat maakt een spel een 'serious game'?

Simulatie

In een serious game is alles mogelijk zo kun je in een gesimuleerde wereld een brandweercommandant zijn of als team in een fantasiewereld op een eiland belanden waar je moet uitvinden hoe je eraf komt en wie daarin welke taak heeft. Het voordeel hiervan is dat studenten kunnen oefenen in een veilige (gesimuleerde) wereld, waarin ze kunnen leren van hun fouten zonder dat het verregaande consequenties heeft.

Interactiviteit

Deze games zijn allesbehalve saai. In plaats van passief luisteren of lezen, moeten studenten actief meedoen en krijgen zij autonomie. Ze nemen beslissingen, voeren acties uit en zien meteen de gevolgen van hun keuzes. Geen tijd om in slaap te vallen dus!



Jeroen de Grauw, docent Graafschap College

Als mens hebben wij de natuurlijke neiging uitdagingen aan te gaan. Vanuit intrinsieke motivatie willen wij steeds beter worden in wat wij doen. Serious games zorgen ervoor dat wij dit mechanisme aanspreken door aan te sluiten bij de belevingswereld van de student; bijna elke jongere tussen de 12 en 25 jaar gamet namelijk. Als docent ben je dan niet afhankelijk van de motivatie om te leren, maar van het willen spelen. Zo is spelen en spel een belangrijk element om tot leren te komen.

Oplopende Complexiteit en Kennisontwikkeling

In serious games worden de uitdagingen gaandeweg steeds complexer. Studenten worden naar mate zij verder komen, steeds geconfronteerd met nieuwe onderwerpen en moeten de opgedane kennis toepassen en combineren. Dit proces daagt uit om niet alleen informatie op te nemen, maar ook om deze te synthetiseren en toe te passen op nieuwe situaties.

Adaptief leren

Serious games kunnen adaptief worden ontworpen, waardoor zij zich aanpassen aan het niveau van de student. In dat geval wordt het spel moeilijker als ze beter worden. Het spel houdt dan rekening met hun leerstijl en vaardigheden, zodat ze altijd wordt uitgedaagd op hun eigen niveau.

Feedbackmechanismen

Een serious game laat je niet aanmodderen. Je krijgt directe feedback op je acties en beslissingen. Dit helpt je om te zien wat je goed doet en wat je nog kunt verbeteren. Als serious games in groepen worden ingezet, geeft dit ook de mogelijkheid om met elkaar te reflecteren op hoe ze hebben gespeeld. Wat is er gebeurd en wat kan er in de volgende ronde beter? Deze reflectie draagt bij aan een diepere bewustwording en inzicht in het gedrag en de dynamiek binnen de groep.

**Chamin Hardeman,
Mediaheads:**

"De opbouw van een serious game, van tutorial tot eindbaas, zorgt ervoor dat studenten stap voor stap nieuwe handelingsperspectieven leren en kennis verwerven die beklijft door het daadwerkelijk te doen."

Conclusie

Serious games combineren het beste van twee werelden: het plezier van gamen en de voordelen van leren. Door elementen zoals simulatie, interactiviteit, adaptief leren en feedbackmechanismen te integreren, bieden ze een effectieve en vooral ook veelzijdige leerervaring.

3. CASE STUDY: STABLE SUCCESS

Stable Success is een innovatieve serious game, ontworpen om economie voor mbo-studenten in de hippische sector aantrekkelijk en begrijpelijk te maken. Door de game leren studenten essentiële financiële vaardigheden door hun eigen paardenstal te ontwerpen en beheren, waardoor leren zowel nuttig als vermakelijk wordt. Dit artikel bespreekt de aanleiding, het ontwerpproces, de ontwikkeling, en de resultaten van Stable Success.



STABLE SUCCESS
Betekenisvol leren

De kloof tussen theorie en praktijk: het uitgangspunt van onze quest

Veel studenten in de hippische sector vinden economie een saai vak en hebben moeite om theoretische kennis toe te passen. Bovendien biedt de stage niet altijd ruimte voor het verdiepen in financiële aspecten. Dit resulteerde in een kloof tussen de lesstof en de praktische toepassing, waardoor studenten vaak minder gemotiveerd zijn om economie te leren. Stable Success is ontwikkeld om deze kloof te dichten door een interactieve en contextuele leerervaring te bieden die studenten intrinsiek motiveert.

De reis van Stable Success



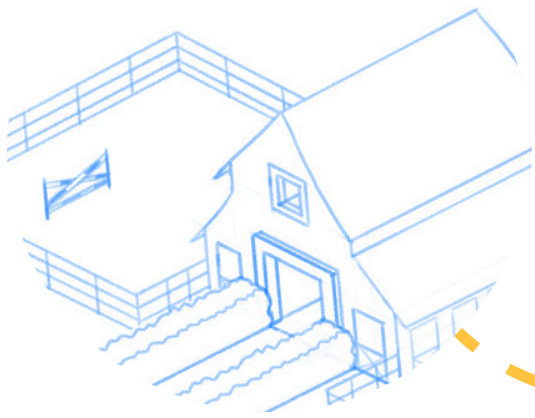
Samenwerking startschot: verkenning met Mediaheads

We zijn door Bart Waninge van Terra benaderd met een casus rondom de economische educatie voor hippische studenten. Na een diepgaand verkennend gesprek heeft Mediaheads een eerste analyse uitgevoerd en een brainstormsessie gehouden. Vervolgens zijn we teruggegaan naar Bart met de vraag of we de uitgangspunten correct begrepen hadden.



Draagvlak creëren met Launch path

Met Launch Path hebben we breed draagvlak opgebouwd binnen verschillende opleidingen. Door design thinking en conceptontwikkeling, waarbij alle betrokken opleidingen input leverden, legden we een stevige basis voor het ontwerp van de game. Gezamenlijk definieerden we de doelen en verwachtingen, wat cruciaal was voor het succes van het project.



Ontwerp en ontwikkeling

Op basis van de verzamelde inzichten, ontwierpen we de game loop. Hierin kregen studenten realistische scenario's voorgeschoteld, waarbij ze hun eigen paardenstal moesten ontwerpen en bouwen. Het spelelement was gericht op het ontwikkelen van financiële en ondernemersvaardigheden, verpakt in een meeslepende en vermakelijke context.



Groen licht fase 1

In Go-Fase 1 hebben we samen met studenten een prototype-onderzoek uitgevoerd naar geschikte gamemechanieken. In deze fase is het belangrijk om als ontwerper te achterhalen wat wel en niet werkt bij de doelgroep. We hanteerden een 'fail forward'-mentaliteit waarbij de feedback van de studenten cruciaal was voor de volgende stappen. Door de studenten zeggenschap te geven over de game-mechaniek die hen aansprakten en aansloten bij hun behoeften, hebben we een passende opzet gevonden.



Borging en integratie in het onderwijs

In de pilotfase werd Stable Success ingebed in de lesprogramma's van deelnemende scholen. Studenten werkten actief met de game, wat leidde tot verbeteringen op basis van hun ervaringen. Hierdoor kon de game een vaste plek in het onderwijs veroveren, met een focus op duurzame implementatie.

Wat hebben we bereikt?

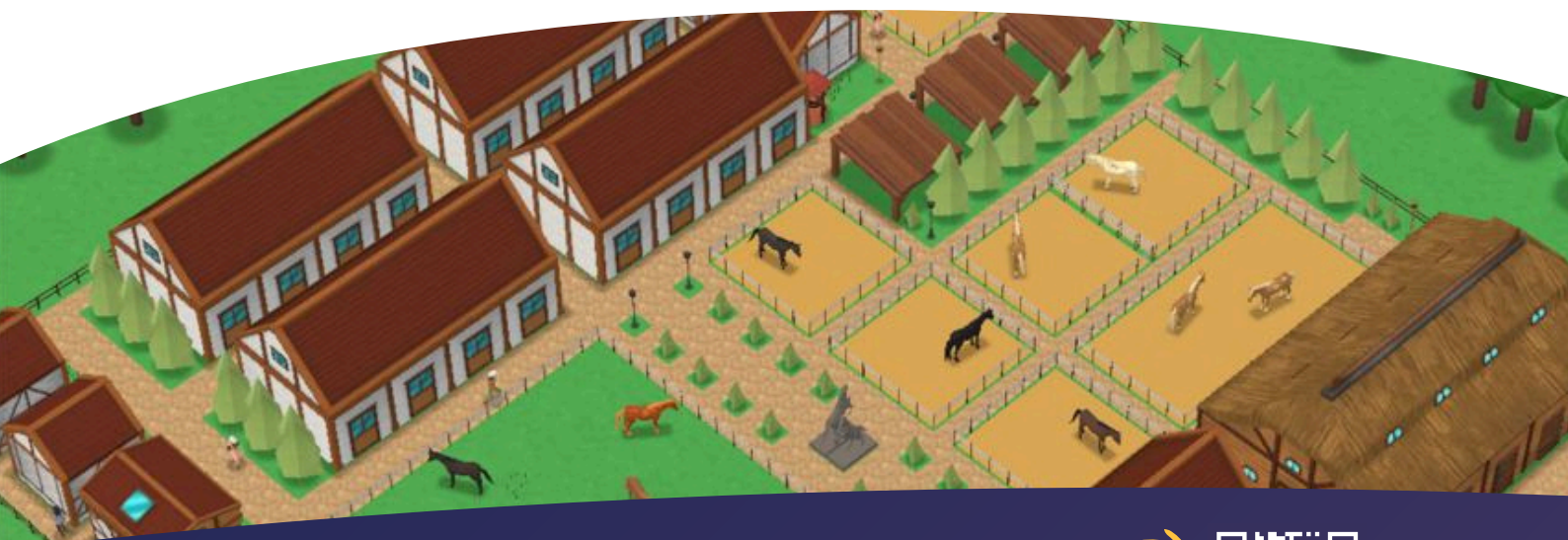
Door leren en spelen te combineren, zorgt Stable Success voor een meer intrinsieke motivatie bij studenten, die nu met plezier hun economische kennis toepassen in een realistische context. De samenwerking tussen verschillende scholen en Mediaheads heeft geleid tot een succesvol en inspirerend onderwijsinstrument dat verder blijft evolueren.

Marijn, student bedrijfsleider paardensport en -houderij

"Economie is een van mijn minst leuke vakken. Door nu met een game op een leuke manier dingen te kunnen leren, bijvoorbeeld het doen van inkopen en het omgaan met financieren, is heel waardevol!"



- ✓ Studenten geven de game gemiddeld een 7. Sommigen gaven aan economie voor het eerst interessant te vinden. Door hun eigen virtuele paardenstal te beheren, kunnen ze direct zien waarom economische kennis relevant is.
- ✓ Docenten merken een stille, geconcentreerde klas waarin studenten actief samenwerken en overleggen over hun strategieën in de game. Dit versterkt niet alleen hun economische kennis, maar bevordert ook onderlinge dynamiek en samenwerkingsvaardigheden.



Meer info over Stable Success?



Stable Success is een gezamenlijk initiatief van verschillende mbo-scholen en organisaties, waaronder Yuverta, Terra, Curio, Aeres, Vonk, Zone.College, CIV-Groen, FNRS en Mediaheads.

4. WAT DOCENTEN SOMS DENKEN OVER SERIOUS GAMES (EN WAAROM ZE ZICH GEEN ZORGEN HOEVEN TE MAKEN)

Serious games winnen aan populariteit in het onderwijs, maar dat betekent niet dat alle docenten meteen staan te springen om ze in hun lesprogramma op te nemen. "Serious games is dat niet een spelletje spelen?" In dit hoofdstuk nemen we een kijkje naar enkele veelvoorkomende misvattingen en zorgen van docenten over serious games en hoe we die kunnen aanpakken.

Benodigde tijdsinvestering

Veel docenten maken zich zorgen dat het integreren van serious games veel tijd kost. Logisch, want naast het voorbereiden van lessen en het nakijken van opdrachten hebben ze vaak hun handen vol. Goed nieuws: Hoewel de eerste opzet wat tijd kan kosten, maken serious games het leerproces uiteindelijk efficiënter en houden ze de studenten meer betrokken. Dus op de lange termijn win je tijd en enthousiasme terug!

Bart Waninge, docent economie Terra MBO

"Natuurlijk hebben we in het ontwerp en de ontwikkeling van onze serious game Stable Success flink wat tijd geïnvesteerd. Maar nu zie je hoe effectief het is. De studenten gaan helemaal in de game op en er staan mooie onderlinge discussies over hoe ze dingen aanpakken. Zo leren ze met en van elkaar. Ons doel is met Stable Success minder frontaal les te hoeven geven en dat onze economieboeken overbodig worden. Wij krijgen dan een meer coachende rol als docent, waardoor je meer tijd hebt om focus te kunnen leggen op andere belangrijke dingen!"



Gebrek aan technische vaardigheden

Een andere zorg is dat docenten niet genoeg technische vaardigheden hebben om serious games effectief te gebruiken. De technologie kan soms intimiderend zijn, vooral als je geen digitale whizzkid bent. Gelukkig kunnen trainingen en ondersteuning die zorgen wegnemen. Met een beetje hulp en oefening kunnen zelfs de minst technisch aangelegde docenten serious games moeiteloos in hun lespraktijk opnemen.

Twijfels over de educatieve waarde

Sommige docenten zijn sceptisch over de educatieve waarde van serious games. Ze vrezen dat deze spellen meer gericht zijn op entertainment dan op educatie. Het is belangrijk om te laten zien dat serious games ook echt leerresultaten kunnen verbeteren en vooral studenten meer betrokken en gemotiveerd maken.

Angst om overbodig te worden

Net als in veel andere sectoren zijn docenten soms bang dat technologie, zoals serious games, hun baan overbodig maakt. Maar geen zorgen, leraren blijven onmisbaar! Serious games zijn er om docenten te ondersteunen, niet om hen te vervangen. Ze bieden nieuwe manieren om les te geven, waarin de docent een meer coachende rol kan aannemen. Daarbij blijven de begeleiding, doelstellingen en persoonlijke steun van een docent cruciaal voor het leerproces.



Het belang van het adresseren van misvattingen en zorgen

Als je serious games wilt integreren in je onderwijsinstelling, is het belangrijk om de misvattingen en zorgen van docenten serieus te nemen. Door de voordelen van serious games te benadrukken en de juiste ondersteuning en training te bieden, kunnen we docenten helpen zich comfortabel te voelen met deze nieuwe tools. Zo maken we de weg vrij voor een soepelere acceptatie en implementatie van serious games in het onderwijs.

Dus, als je collega's nog twijfelen, geef ze dan een duwtje in de juiste richting – en misschien een beetje technische ondersteuning. Voor je het weet, zijn ze net zo enthousiast over serious games als jij!

5. WAAROM SERIOUS GAMES DE LESBOEKEN ZIJN VAN DE TOEKOMST

Serious games zijn een mooie toevoeging aan het onderwijs, met een heleboel voordelen die het leren voor studenten een stuk leuker en effectiever maken. In dit hoofdstuk zoomen we in op de voordelen van serious games en hoe ze een boost kunnen geven aan het leerproces. Dit is niet alleen handig voor jezelf, maar ook perfect om je collega's te overtuigen!

Meer betrokkenheid en motivatie

Serious games kunnen de betrokkenheid en motivatie van studenten enorm vergroten. Omdat spelen van nature motiverend is, worden studenten actief betrokken bij hun leerproces en willen ze echt die doelen bereiken. Dit zorgt voor meer interesse en enthousiasme voor de lesstof, waardoor studenten gemotiveerd blijven om te leren en uitdagingen aan te gaan.

Sijbren Mulder heeft in 2024 zijn meesterproef voor de Masteropleiding Serious Gaming aan NHL Stenden afgerond. Een van zijn belangrijkste bevindingen is hoe serious games kunnen bijdragen aan het motiveren en nieuwsgierig maken van studenten:



“De kracht van computerspelletjes ligt in hun vermogen om studenten te motiveren en nieuwsgierig te maken. Ze nodigen uit om nieuwe kennis en ervaringen op te doen door te spelen. In het onderwijs zouden we dezelfde prikkels moeten gebruiken om de nieuwsgierigheid van studenten te activeren, zodat de lesstof beter beklijft en daarmee het onderwijs effectiever wordt.”

Actief leren en probleemoplossend denken stimuleren

Serious games bieden een interactieve leerervaring die studenten aanmoedigt om actief mee te doen. Met uitdagingen, puzzels en simulaties worden ze gestimuleerd om kritisch na te denken, problemen op te lossen en beslissingen te nemen in een veilige en ondersteunende omgeving. Dit helpt niet alleen hun probleemoplossend vermogen, maar ook andere belangrijke vaardigheden zoals samenwerken, communiceren en beslissingen nemen.

Nauwere aansluiting bij de leercontext

Een groot voordeel van serious games is dat ze de lesstof direct in de leercontext toepassen. Hierdoor wordt de stof betekenisvoller, wat de kans vergroot dat deze verankerd wordt en verbanden met andere lesstof zichtbaarder worden. Dit maakt de leerstof niet alleen relevanter, maar ook toepasbaar in de praktijk.

Reflectie en de leercyclus

Serious games kunnen worden ingezet als onderdeel van een volledige leercyclus: werk, evaluatie en planning. In een serious game kunnen studenten namelijk experimenteren zonder consequenties voor het echte werk. Door het spel in rondes te spelen, kunnen spelers hun nieuwe inzichten direct in de praktijk toepassen en zien of ze werken. Als dit dan ook nog eens in de klas besproken wordt, bevordert dit (zelf)reflectie en kritische evaluatie, wat essentieel is voor diepgaand leren. Je leert namelijk niet automatisch van ervaringen, maar je leert pas echt als je deze ervaringen benoemt, erover nadenkt en tot nieuwe inzichten komt.

Het leerproces optimaliseren

Alles bij elkaar dragen serious games bij aan een boeiend en effectief leerproces. Door meer betrokkenheid en motivatie te stimuleren, actief leren aan te moedigen, probleemoplossend denken te bevorderen en kennisretentie te verbeteren, vormen serious games een waardevolle aanvulling op traditionele lesmethoden. Ze hebben een betekenisvolle impact op het leerproces en de leerresultaten van studenten in het onderwijs. Dus kortgezegd, serious games maken leren leuker én effectiever. Wie wil dat nou niet?

Rabia Dortgoz, contentontwikkelaar ThiemeMeulenhoff

“Door het toevoegen van een spelelement, maak je de lesstof veel interessanter voor leerlingen of studenten. Je laat ze zo echt actief meedoen, waardoor ze ook echt aan de slag gaan met wat ze moeten leren.”



6. WANNEER ZIJN SERIOUS GAMES EEN GOED IDEE?

Het inbouwen van serious games in je onderwijsprogramma vraagt om een slim plan en wat denkwerk. In dit hoofdstuk bekijken we wanneer serious games een slimme keuze zijn voor jouw onderwijsinstelling. We duiken in de belangrijkste overwegingen en criteria om te bepalen of serious games een goede match zijn met jouw organisatie.

✓ **Specifieke onderwijsbehoeften**

Een van de eerste dingen om te overwegen is waar jouw studenten nu precies behoefte aan hebben. Hebben ze moeite om gemotiveerd te blijven? Missen ze praktische vaardigheden? Of werken de traditionele lesmethoden gewoon niet zo goed? Serious games kunnen in deze gevallen een geweldige aanvulling zijn, omdat ze een interactieve en prikkelende leerervaring bieden.

✓ **Beschikbare middelen en infrastructuur**

Daarnaast is het belangrijk te kijken naar wat je al in huis hebt. Heeft jouw organisatie of hebben de studenten de benodigde devices? Is er voldoende ondersteuning voor de implementatie en het gebruik van serious games? Het is belangrijk dat de docenten en studenten over de juiste middelen beschikken om deze games effectief in te zetten in het onderwijsproces en dat de techniek op orde is. Het succes van de game staat op het spel als de techniek het laat afweten!

✓ **Bereidheid van docenten en studenten**

De bereidheid van zowel docenten als studenten om nieuwe technologieën te omarmen is erg belangrijk. Praat met je collega's en studenten om hun interesse en bereidheid te peilen. Bied genoeg training en ondersteuning aan om eventuele weerstand tegen verandering weg te nemen en een cultuur van acceptatie en enthousiasme voor serious games te bevorderen. Niemand zit te wachten op een tech-revolutie waar niemand zin in heeft.

✓ **Aanvulling op het lesprogramma**

Tot slot is het essentieel te kijken of serious games wel in je huidige lesprogramma passen. Is er ruimte voor? Kunnen ze bestaande lesmethoden aanvullen of misschien zelfs helemaal vervangen? En hoe kunnen ze worden aangepast aan de specifieke behoeften en doelen van je curriculum? Deze vragen zijn cruciaal om te bepalen of en hoe je serious games kunt gebruiken.

Door deze overwegingen mee te nemen en een goede behoefteanalyse uit te voeren, kun je bepalen of serious games een slimme keuze zijn voor jouw organisatie en hoe je ze het beste kunt integreren in het onderwijsproces. Is jouw organisatie klaar om te gamen?

7. HOE JE SERIOUS GAMES ONTWIKKELT EN GEBRUIKT ALS EEN PRO

Het maken en gebruiken van serious games in het onderwijs is niet iets wat je even tussendoor doet. Het vraagt om een goed plan en een slimme aanpak. In dit hoofdstuk bespreken we de belangrijkste voorwaarden voor het succesvol ontwikkelen en implementeren van serious games. Van het vaststellen van leerdoelen tot het inpassen van deze games in je huidige lesprogramma – we gaan er helemaal voor!

Teameffort

Betrek docenten, studenten en belangrijke stakeholders bij het ontwerpproces van je serious games. Docenten hebben waardevolle inzichten in wat werkt in de klas en hoe je de game kunt afstemmen op het curriculum. Studenten kunnen ook heel goed aangeven waar zij behoefte aan hebben. Hun feedback maakt je game nog beter afgestemd op wat zij nodig hebben en willen.

Technische ondersteuning en training

Techniek kan soms een struikelblok zijn, maar dat hoeft niet zo te blijven. Zorg voor genoeg technische ondersteuning en training voor zowel docenten als studenten. Geef toegang tot de nodige apparatuur en software en organiseer trainingssessies en workshops over hoe je serious games gebruikt in de les. Hoe meer iedereen weet over de technologie, hoe groter de kans dat alles soepel loopt. Mediaheads kan ook hierin ondersteunen!

Inpassen in het bestaande curriculum

Je wilt natuurlijk dat serious games geen losse flodder zijn, maar mooi aansluiten op je bestaande lesprogramma. Zorg dat ze een aanvulling zijn op je traditionele lesmethoden. Neem de games op in je lesplannen en syllabi en help docenten om ze in hun lessen te integreren. Zo krijgen studenten een compleet en samenhangend leerervaring.

Voor het ontwerpen en ontwikkelen van een serious game volgen we standaard de 5-stappen methode van Mediaheads. Weten hoe dat eruitziet?




Door deze stappen te volgen en goed op elk onderdeel van het ontwikkelings- en implementatieproces te letten, zorg je ervoor dat serious games effectief worden ingezet in het onderwijs. Zo leveren ze een waardevolle bijdrage aan het leerproces van je studenten. Game on!

GAME ON?

Heb je vragen of met ons willen sparren over een idee met betrekking tot serious games?
Neem dan gerust contact met ons op!

 mediaheads.nl

 info@mediaheads.nl

 0513 – 436428

 Mediaheads

Neptunus 53-1

8448 CN Heerenveen