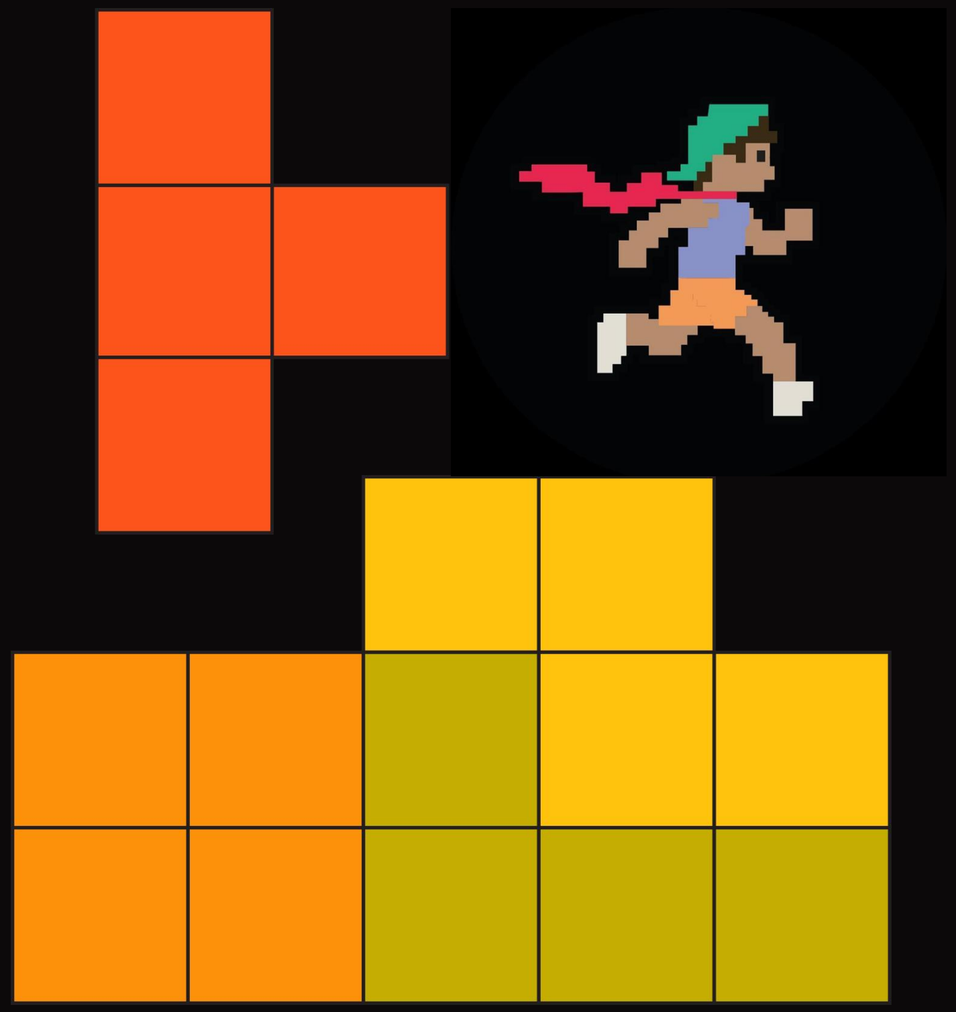
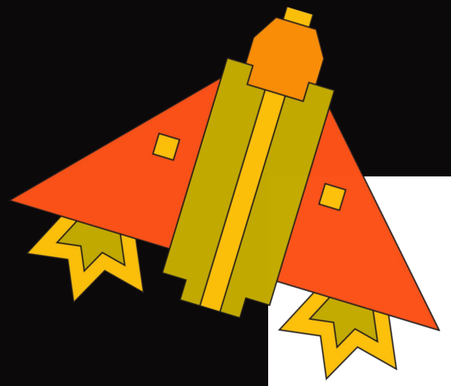


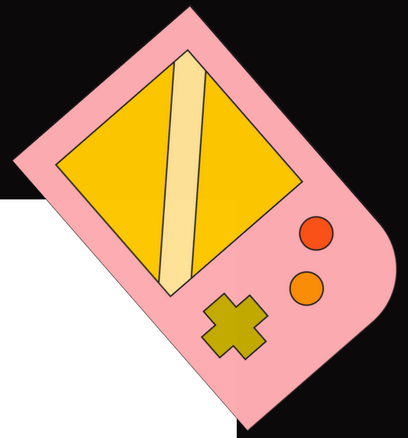
KVLO

Goed leren bewegen

DE KRACHT VAN GAMES

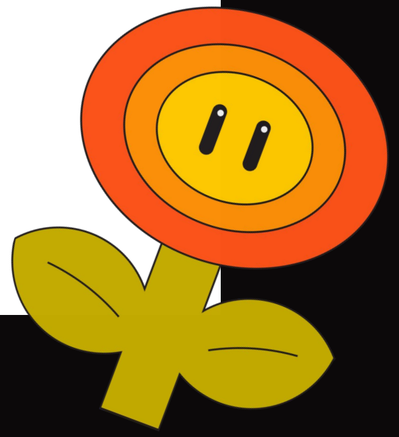
Norman Rik Megens

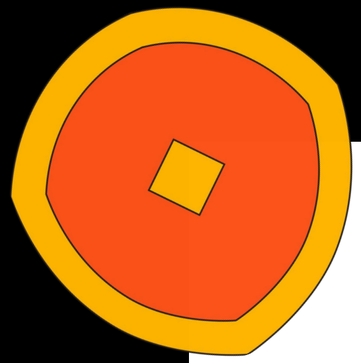




Gamification

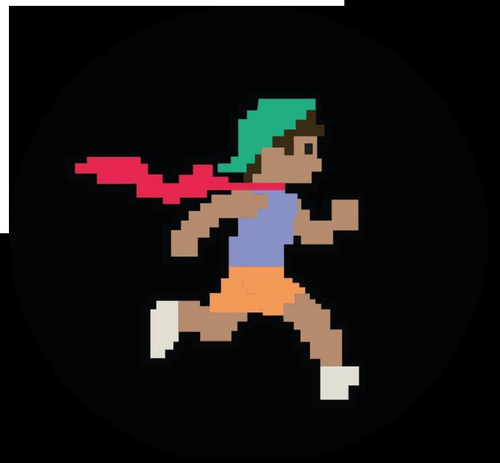
“Verbeteren van een activiteit door een spelelement toe te voegen”

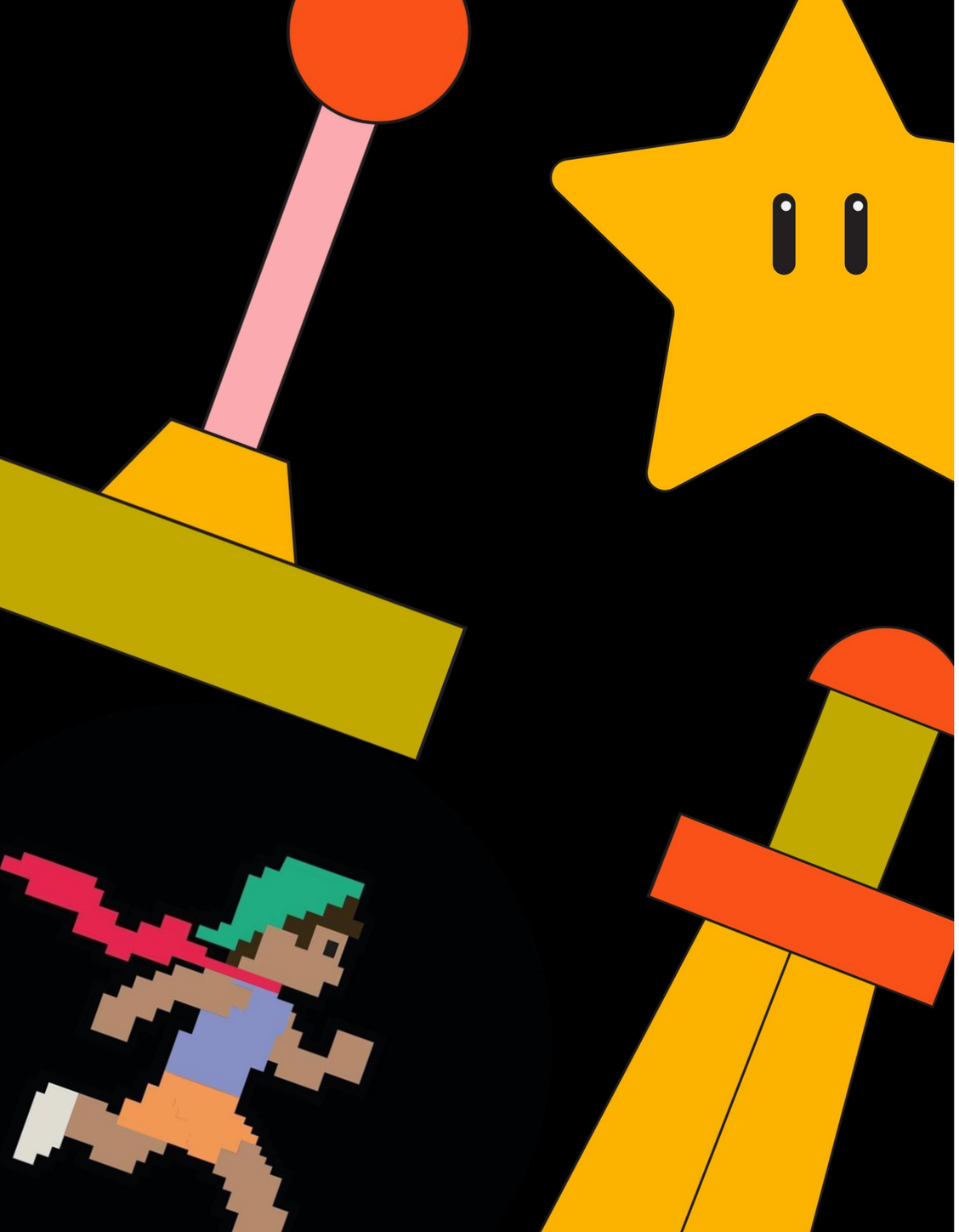




De gymles van ~~de toekomst~~ NU

Mijn verhaal tot nu





Impressie

“Alles kan een game zijn”

In de wereld van gaming, social media en youtube challenges

Principes van gaming

1. Rijke leeromgeving / landschap “van dirigent naar tuinman”
2. Korte en snelle beloning door zintuigen te prikkelen (beeld en geluid)
3. Differentiëren: ook extra uitdaging voor excellente deelnemers
4. Samen spelen (extra belonen)

Impliciet leren? Excentrieke motivatie?

1.Externe focus 2.Differentieel leren 3.Observerend leren 4.Analogie leren 5.Dwangstelling leren 6.Foutloos leren 7.Random leren

Voordelen gamification

1. Meer spelplezier/ succesbeleving/ groepsvorming
2. Hogere intensiteit
3. Organisatie
4. Leren zelf reguleren/ data

Livehack

sociaal emotioneel

van computergame naar gymles

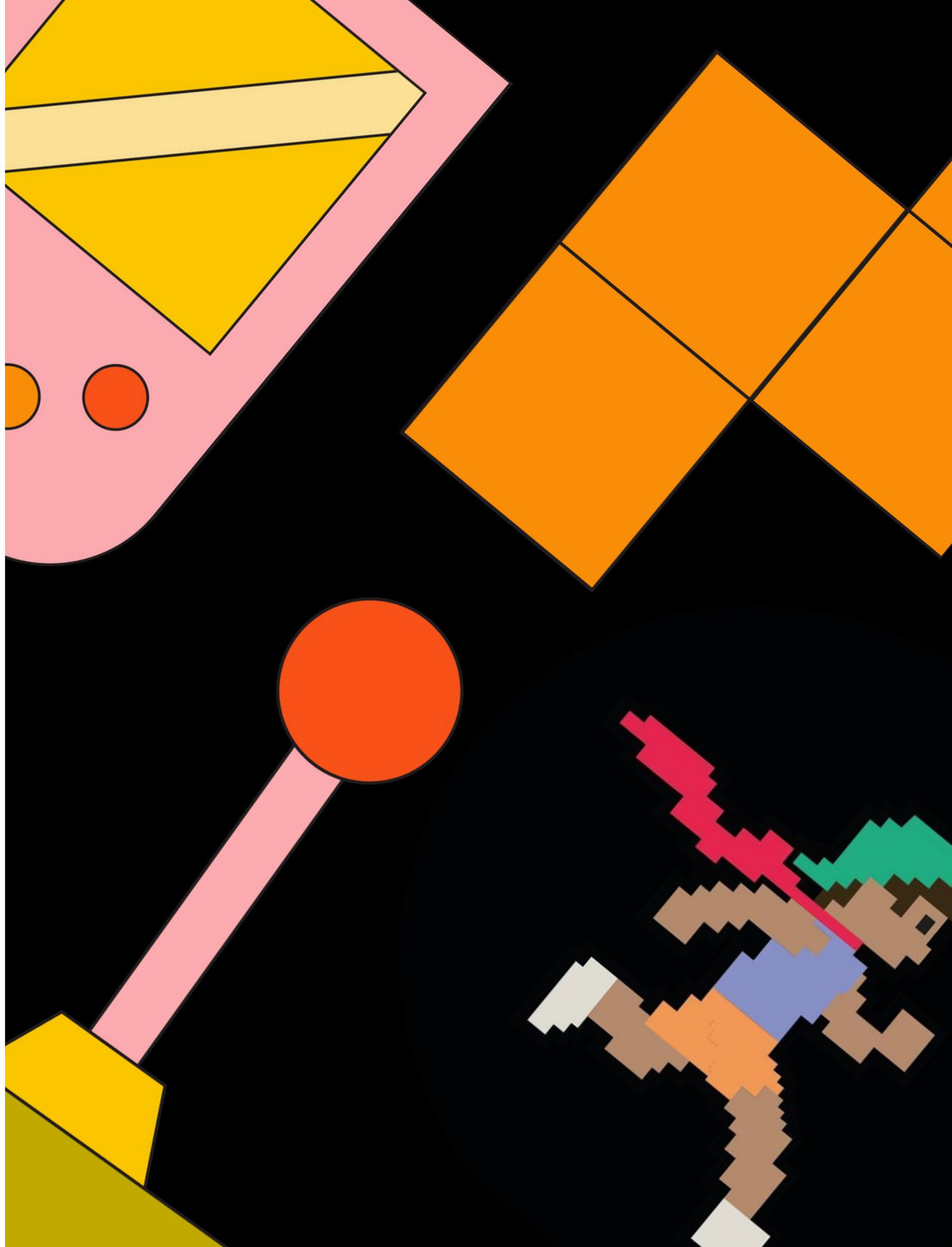
1 Omgaan winst en verlies

2 Gewenst gedrag in een spel

3 Wat doe je als er vals gespeeld wordt?

Toekomst

Trend of de nieuwe standaard

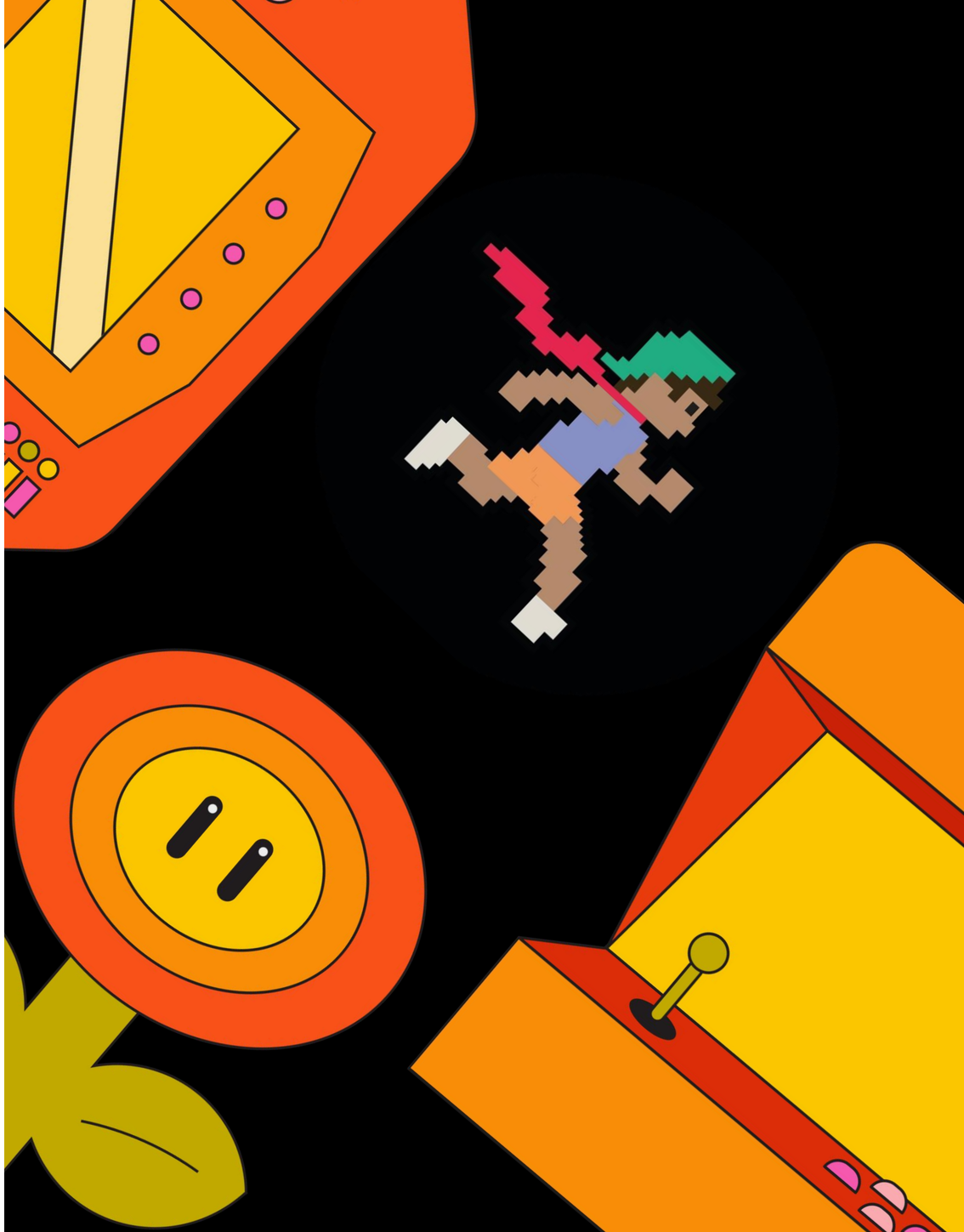


Missie

Sport én gamen als middel

Verbanden en verbinden

Pilot Game Class Heroes



Waar lopen we tegenaan?

Horde #1

Stigma

Horde #2

Financiën

Horde #3

Tijd en Creativiteit

GCH

GAME CLASS HEROES