



Oorspronkelijk kom ik uit België en ben op mijn 18e naar Nederland verhuisd. Ik heb mijn studie Engels gevolgd aan de HAN, met de specialisatie **gamification**. Studie en hobby kwamen hiermee perfect samen. Mijn enthousiasme hierover wil ik graag tonen in mijn lessen.

Korte introductie

Van België naar de HAN naar het Citadel College

De stap naar Nederland voelde als vanzelfsprekend. Ik heb wel wat moeten wennen aan de directheid van de Nederlanders, maar als je eenmaal weet hoe je daarmee moet omgaan, wil je niet meer anders. Het is een efficiënte manier van communicatie. Na mijn studie wilde ik dan ook graag in Nederland blijven. Na werk als invalkracht ben ik hier bij het Citadel College gekomen en ik werk hier nu 4 jaar met veel plezier.

Gamification: niet alleen maar 'fun'

Als puber had ik zelf een levendige fantasie en ik liep vast in het reguliere onderwijssysteem. Daar ontstond de gedachte: misschien kan ik dit als docent wel beter. Spelenderwijs tot hetzelfde leerresultaat komen als gewoonweg het boek volgen, dat is mijn ideaalplaatje. Spelen is belangrijk, het zit in ons DNA! Het is een misvatting dat spelen alleen maar 'leuk' en 'lollig' is. Het is efficiënt en leerzaam en laat je zien waar jouw interesses liggen. Je kijkt naar wat de leerling triggert om bepaalde vaardigheden te leren.

Creativiteit en de hulp van de kringloop

Om een les tot de verbeelding te laten spreken, probeer ik buiten de kaders te blijven denken. In de eerste klas ben ik bezig met een lesprogramma in Sherlock Holmes-stijl. Leerlingen stappen in een karakter met bepaalde eigenschappen en skills. Door voorwerpen en skills te combineren kunnen ze opdrachten voltooien en... leren ze precies wat er ook in het boek staat: van grammaticale regels tot luistervaardigheden. De voorwerpen voor het spel haal ik overigens gewoon uit de kringloop. Als ik weer een random voorwerp tegenkom, wordt dat in mijn hoofd gelijk een stuk van het verhaal.

De uitdagingen van het toepassen van gamification

De onbevangenheid van eerstejaars helpt enorm bij het succes van het (rollen)spel. Het is een uitdaging om ook ouderejaars te motiveren om mee te doen aan een spel, omdat al gauw 'niet cool' is. Daarmee is het ook kwetsbaar om als docent je speelse kant te laten zien, maar die uitdaging ga ik graag aan. Een andere uitdaging is dat je vak kaders heeft. Al heel vaak heb ik gedacht: gaf ik maar les in geschiedenis of aardrijkskunde. Ook daar is zo veel mogelijk op het gebied van gamification. Het vraagt wel veel toewijding. Een passend spel is niet zomaar bedacht. Ik hoop dat meer docenten enthousiast worden over dit onderwerp, zodat we gamification in onze school leven in kunnen blazen. Een sterproject, of een project O&O... onze school biedt mogelijkheden genoeg. Dat maakt me enthousiast!

