



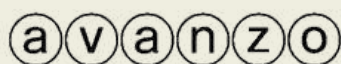
Co-funded by
the European Union



Games 4 You

Spelgebaseerd digitaal leren.
Onderwijzen via spel.

ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66

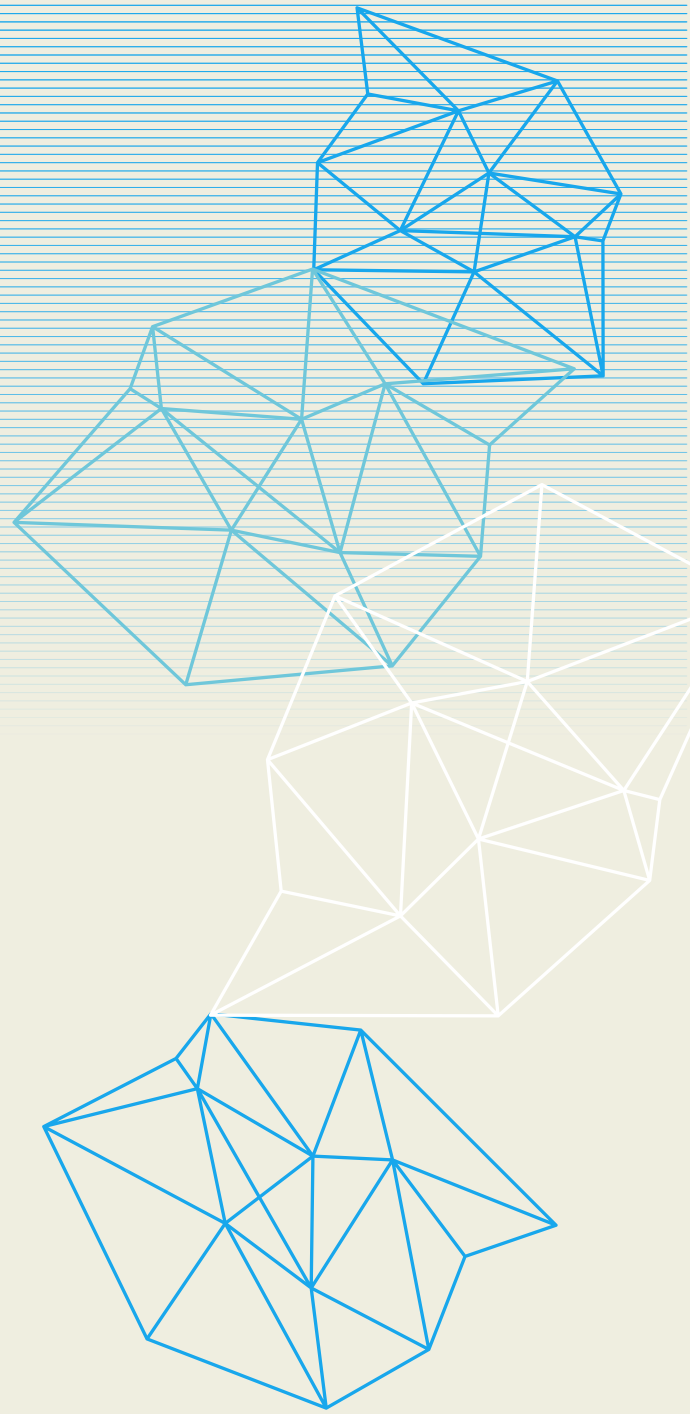


INDEX

Module 4

4. Praktische tips.....	1
4.1. Onderscheid tussen gamen en trainen.....	2
4.2. Vermogen om zich aan te passen aan verschillende kenmerken - taalkundig, cultureel, enz. - en niveaus van studenten.....	19
4.3. Rekening houden met bepaalde kwesties - taalkundig, cultureel, enz.....	40
Bibliografie.....	47

4. Praktische tips



PRAKTISCHE TIPS VOOR DE INTEGRATIE VAN GAMIFICATIE IN HET PROCES VAN VOLWASSENENONDERWIJS

Aanpassing aan verschillende taalkundige en culturele kenmerken, ervaringen uit het verleden, specifieke problemen en oplossingen.

4.1. Het onderscheid tussen gamen en trainen.



A.1. Definities

TRAINEN

Het proces van het verwerven van kennis, vaardigheden en competenties om intellectuele en praktische vaardigheden te ontwikkelen die nodig zijn voor persoonlijke en professionele ontwikkeling. De training helpt bij het begrijpen van nieuwe informatie en verbetert het vermogen om problemen op te lossen en beslissingen te nemen. Het trainingsproces kan op drie manieren worden geïmplementeerd: via onderwijs, via ervaring of via mentoring. Wat betreft de omgeving waarin de training plaatsvindt, kan deze formeel (op school, universiteit) of informeel (zelfstudie, praktijk) zijn.

GAMIFICATIE

Toepassing van spelelementen en -mechanismen in situaties en processen waarin het spel doorgaans zelden of helemaal niet wordt gebruikt. Het is bewezen dat 2. wanneer gamification wordt gebruikt, de betrokkenheid en het plezier van de deelnemers toeneemt. Spelelementen omvatten meestal punten, beloningen, levels, scoreborden en uitdagingen. Gamification wordt gebruikt in diverse sectoren, zoals onderwijs, marketing, werk, gezondheidszorg en andere.

Door spelelementen in te voeren, worden routinematige of ingewikkelde taken leuker en motiverender gemaakt. Zo worden gebruikers gestimuleerd om betere resultaten te behalen of actiever te interacteren.

A.2. Gamification gebruiken in het leerproces

Gamification zorgt ervoor dat je sneller nieuwe kennis en vaardigheden verwerft, waardoor het leerproces dynamischer, boeiender en effectiever wordt. Leren wordt leuker, motiverender en effectiever.

A.2.1. Manieren waarop gamification kan worden toegepast:

- **Punten en beloningen**

Leerlingen ontvangen punten of badges voor het voltooien van taken, het oplossen van quizzen of het deelnemen aan discussies. Dit motiveert hen om te blijven leren en hun vaardigheden te verbeteren.

- **Moeilijkheidsniveaus**

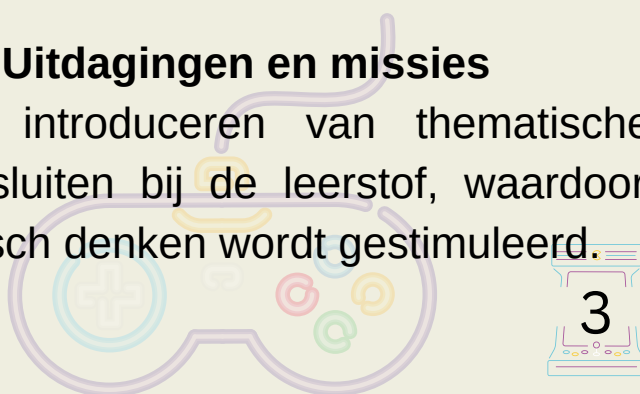
Het leerproces kent verschillende moeilijkheidsgraden, vergelijkbaar met videogames. Leerlingen beginnen met gemakkelijkere taken en gaan geleidelijk over op complexere taken, wat zelfvertrouwen en kennis opbouwt.

- **Grafieken**

Door het introduceren van scoreborden ontstaat er concurrentie tussen leerlingen, wat hen motiveert om naar betere resultaten te streven.

- **Uitdagingen en missies**

Het introduceren van thematische uitdagingen of missies die aansluiten bij de leerstof, waardoor het leren interactief wordt en kritisch denken wordt gestimuleerd.



- **Prestatieprijzen**

Door virtuele of echte beloningen te geven voor het behalen van bepaalde doelen of vaardigheden, wordt de betrokkenheid en de wens om te slagen gestimuleerd.

- **Scenario's en rollenspellen**

In simulaties of rollenspellen passen leerlingen hun kennis toe op realistische situaties, waardoor het leren praktischer en interactiever wordt.

- **Continue feedback**

Feedback geven via voortgang, beoordelingen of berichten, zodat leerlingen hun fouten kunnen verbeteren en hun scores kunnen verbeteren.

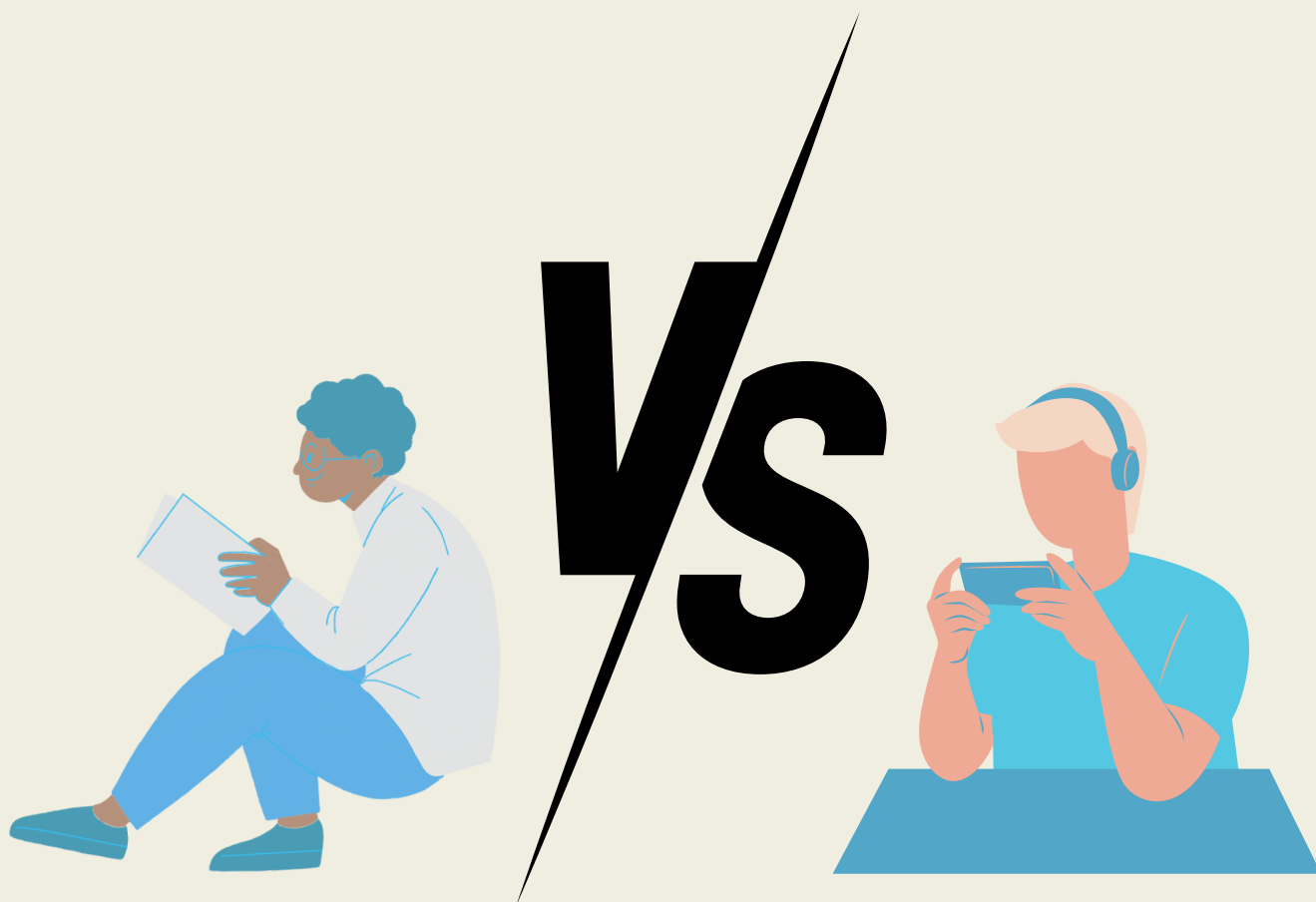
- **Teamactiviteiten**

Groepsopdrachten en wedstrijden stimuleren de samenwerking en communicatie tussen leerlingen.



A.2.2. Vergelijking van klassieke training met training gebaseerd op gamification

Klassiek leren (traditioneel en gestructureerd, met een sterke nadruk op academische doelen en systematische kennisverwerving) en gamification-gebaseerd leren (maakt het leerproces interactiever en leuker door de betrokkenheid te stimuleren via spelelementen) verschillen in een aantal hoofdkenmerken die verband houden met de aanpak van motivatie, trainingsmethoden, betrokkenheid van studenten en leerprocesdoelen:



KLASSIEKE TRAINING	LEREN MET GAMIFICATIE
Motivatatie	
Het is meestal gebaseerd op intrinsieke motivatie (de wens om kennis te vergaren) of extrinsieke motivatie (cijfers, diploma's, erkenning). Leerlingen worden gestimuleerd door middel van beoordelingen, examens en erkende kwalificaties.	Het richt zich op extrinsieke motivatie door middel van spelelementen zoals punten, badges, levels en beloningen. Het gebruikt spelmethoden om het proces leuker en boeiender te maken voor leerlingen door middel van competitie, uitdagingen en beloningen.
Trainingsmethoden	
Er wordt een traditionele aanpak gehanteerd, gebaseerd op lezingen of hoorcolleges, oefeningen, leesteksten, discussies en examens. De structuur is strenger en gericht op systematische verwerking van de stof.	Stimuleert actieve betrokkenheid door middel van spelletjes en leuke uitdagingen. De toevoeging van spelelementen motiveert leerlingen om actiever deel te nemen en te concurreren of samen te werken met anderen.



Studentenbetrokkenheid

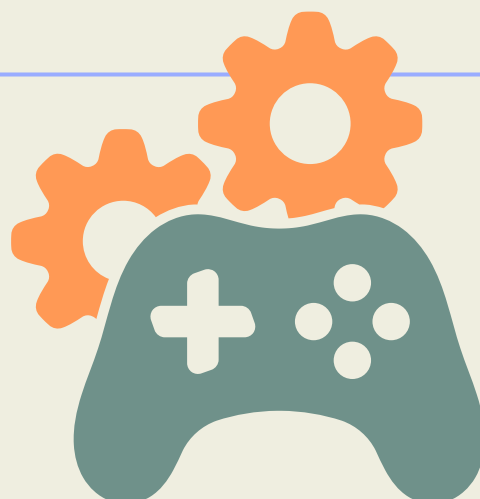
Het varieert, afhankelijk van de lesstijl en de interesse van de leerlingen in de stof. Als de aanpak passiever is, kunnen ze hun interesse verliezen en minder betrokken raken.

Stimuleert actieve betrokkenheid door middel van spelletjes en leuke uitdagingen. De toevoeging van spelelementen motiveert leerlingen om actiever deel te nemen en te concurreren of samen te werken met anderen.

Leerdoelen

Het hoofddoel is het verwerven van kennis en vaardigheden, met de nadruk op een diepgaand begrip van de onderwerpen en de ontwikkeling van analytisch vermogen. De beoordeling vindt meestal plaats op basis van theoretische en praktische examens.

Het doel is om het leerproces aantrekkelijker te maken en de motivatie te verbeteren. Kennis en vaardigheden zijn ook een doel, maar de nadruk ligt vaak op kortetermijnresultaten, inzet en plezier.



Feedback

Meestal komt dit in de vorm van cijfers, examens en opmerkingen van de trainer. Het kan onderbroken en vertraagd zijn.

Regelmatig en direct via spelmechanismen - punten verzamelen, levels halen, rangschikken in lijsten. Leerlingen kunnen direct hun voortgang zien en hun gedrag aanpassen.

Concurrentie en samenwerking

Het is meestal impliciet en manifesteert zich in de beoordelingen en successen van individuele leerlingen. De samenwerking wordt gestructureerd via groepsprojecten of discussies in de klas.

Het creëert expliciete competitie via klassementen en competities, maar stimuleert ook samenwerking via teammissies en -uitdagingen. De mechanismen stimuleren zowel individuele als groepsactiviteit.



Prijzen en prestaties

Traditioneel worden ze geassocieerd met academische resultaten: diploma's, certificaten of erkenning van excellentie.

In-game beloningen zoals punten, badges, virtuele trofeeën of andere in-game voordelen worden direct getoond en zijn bedoeld om de betrokkenheid te vergroten.

Aanpak van falen

Vaak wordt dit gezien als een negatief resultaat, wat kan leiden tot lagere cijfers of de noodzaak om een examen opnieuw te doen.

Het wordt gezien als onderdeel van het leerproces, net als bij games, waarbij spelers herhaaldelijk kunnen proberen te slagen. Dit vermindert de angst om fouten te maken en stimuleert experimenteren en herhalen.



Emotionele betrokkenheid

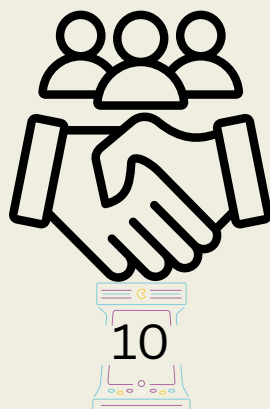
Het kan emoties oproepen, zoals stress of de druk van examens, maar ook tevredenheid met succes. Emotionele betrokkenheid hangt meer samen met de inhoud van de leerstof.

Het stimuleert positieve emoties zoals vreugde, plezier en voldoening na het overwinnen van uitdagingen. Het maakt vaak gebruik van dynamiek die het proces leuker en motiverender maakt.

Flexibiliteit en aanpassingsvermogen

Gestructureerd en vaak minder flexibel, met vaste doelen en methoden die strikt worden gevolgd. Het is moeilijk om aan te passen aan de individuele behoeften en leerstijlen van elke student.

Het is meestal flexibeler en aanpasbaarder, wat gepersonaliseerde leerpaden mogelijk maakt. De spelmechanismen kunnen worden aangepast, afhankelijk van het niveau van de leerling en zijn/haar voorkeuren.



A.2.3. Klassiek leren versus gamificatie-gebaseerd leren

De keuze tussen klassiek leren en gamificatie-gebaseerd leren hangt af van verschillende factoren: leerdoelen, context, leerstijlen van de leerlingen en aard van het materiaal.

Wanneer is **KLASSIEKE TRAINING** de voorkeur:

- **Ernst van het onderwerp**

Wanneer de training belangrijke gebieden raakt, zoals geneeskunde, recht of veiligheid, kan de klassieke aanpak de nodige diepgang en ernst bieden.

- **Diepgaande kennisverwerving**

Als het doel is om een diepgaand begrip te verkrijgen van complexe concepten en theorieën, biedt klassiek leren een gestructureerde aanpak.

- **Gestandaardiseerde tests en beoordelingen**

In contexten waarin beoordeling en certificering een belangrijke rol spelen, biedt klassieke training een formeel kader.

- **Een meer gestructureerde omgeving**

In situaties waarin leerlingen de voorkeur geven aan duidelijke instructies en een duidelijke methodologie, verdient de klassieke aanpak de voorkeur.

Wanneer is **LEREN MET GAMIFICATIE** beter:

- **Verhoog de betrokkenheid**

Gamification is vooral nuttig als het doel is om de motivatie en betrokkenheid van leerlingen te vergroten, vooral bij minder interactieve of alledaagse onderwerpen.

- **Het ontwikkelen van praktische vaardigheden**

In situaties waarin leerlingen hun kennis in de praktijk moeten toepassen, maken spelscenario's het leren realistischer en toepasbaarder.

- **Samenwerking bevorderen**

Wanneer het belangrijk is om de interactie tussen leerlingen te stimuleren, biedt gamification mogelijkheden voor teamwerk en competitie.

- **Gepersonaliseerd leren**

Gamification maakt het mogelijk om het leerproces aan te passen, afhankelijk van de individuele behoeften en het leertempo van de leerlingen.

- **Interactiviteit en entertainment**

Wanneer leren als monotoon of saai wordt ervaren, kunnen spelelementen voor frisheid en nieuwe dynamiek zorgen.

GECOMBINEERDE AANPAK

In veel gevallen kan het combineren van beide benaderingen effectief zijn. Een typisch voorbeeld is een proces waarbij de basis van een onderwerp wordt aangeleerd via klassikaal leren, waarna gamification wordt gebruikt om deze kennis in de praktijk toe te passen.

A.3. Effecten en moeilijkheden van het gebruik van gamificatie in het leerproces

A.3.1. Positieve effecten

- **Verhoogde motivatie**

Gamificatie maakt leren leuker en spannender, wat leerlingen stimuleert om actiever deel te nemen. Beloningen, punten en prestaties houden hen geïnteresseerd en motiveren hen om door te gaan.



- **Betrokkenheid en aandacht**

De spelelementen houden de aandacht van de leerlingen vast en zorgen voor een diepere interactie met de stof. Ze worden aandachtiger en betrokkener bij elke taak, omdat ze de directe impact van hun acties voelen.

- **Verhoogde productiviteit**

Door duidelijke doelen te stellen en regelmatig feedback te geven, helpt gamification leerlingen zich te concentreren op hun voortgang en efficiënter te werken. Punten en beloningen stimuleren om taken sneller en beter af te ronden.

- **Tevredenheid met prestaties**

Gamification creëert een systeem van beloningen en erkenning voor de prestaties van leerlingen, wat het gevoel van voldoening en zelfvertrouwen vergroot. Dit motiveert hen om nog hogere doelen te bereiken.

- **Verbetering van sociale vaardigheden**

Veel gamificatiemodellen maken gebruik van teamwork of competitie, wat samenwerking en communicatie tussen leerlingen stimuleert. Dit ontwikkelt sociale vaardigheden zoals teamwork, leiderschap en conflictbemiddeling.

- **Gepersonaliseerde training**

Gamificatie kan worden aangepast aan de behoeften van verschillende leerlingen en biedt verschillende moeilijkheidsgraden of uitdagingen, afhankelijk van hun vaardigheden. Dit maakt een individuele leerbenadering mogelijk en vermindert het risico op demotivatie bij sterkere of zwakkere deelnemers.

- **Verbeteren van kritisch denken en probleemoplossing**

Spelscenario's bevatten vaak uitdagingen en puzzels die leerlingen kritisch laten denken en creatieve oplossingen laten bedenken. Dit draagt bij aan de ontwikkeling van hun analytische vaardigheden.

- **Effectieve feedback**

Door gebruik te maken van spelmechanismen, zoals scoreborden en voortgangsbalken, krijgen leerlingen snel feedback op hun resultaten. Zo blijven ze op de hoogte van hun voortgang en kunnen ze hun fouten direct corrigeren.

- **Verbeterde begrijpelijkheid van complexe concepten**

Complexe onderwerpen kunnen eenvoudiger en begrijpelijker worden gepresenteerd door middel van spelscenario's of simulaties. Dit maakt het leren interactiever en helpt leerlingen de stof dieper en langer te absorberen.

- **Zelfstudie bevorderen**

Door gamificatie worden leerlingen zelfstandiger in het leerproces, nemen ze de regie over hun voortgang en streven ze naar verbetering door hun eigen inspanningen.

- **Langetermijnmotivatie**

Gamificatie-elementen, zoals progressie en beloningen, creëren een gevoel van voortdurende ontwikkeling en langetermijndoelen. Dit stimuleert leerlingen om gemotiveerd en geïnteresseerd te blijven op de lange termijn.

A.3.2. Negatieve effecten

- **Overmatige afhankelijkheid van externe motivatie**

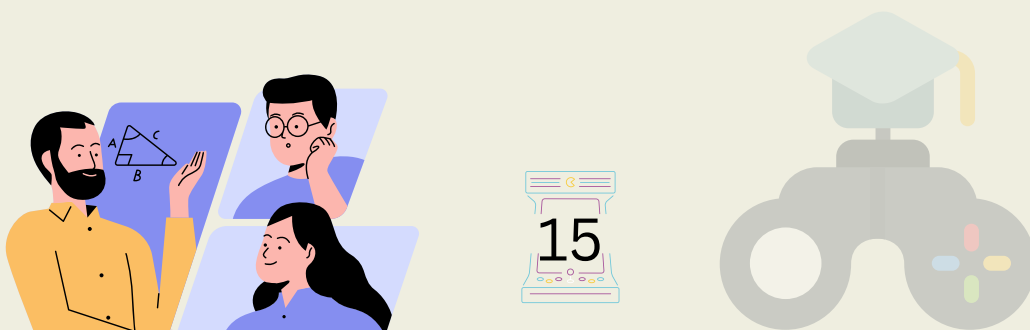
Leerlingen kunnen verslaafd raken aan beloningen, punten of badges als belangrijkste leerdoel, in plaats van zich te richten op hun intrinsieke motivatie en oprechte interesse in de stof. Dit kan hun behoefte aan zelfstudie op de lange termijn verminderen.

- **Rivaliteit en druk**

De implementatie van scoreborden en competitieve elementen kan spanning en stress creëren bij leerlingen, vooral als sommigen zich "achter" voelen dan anderen. Dit kan leiden tot frustratie en zelfs verlies van motivatie.

- **Negeren van langzamere deelnemers**

Als gamificatie te veel gericht is op snelheid en efficiëntie, kunnen tragere leerlingen zich achtergesteld of gemarginaliseerd voelen. Dit geldt vooral als ze het ritme van het spel niet kunnen bijhouden.



- **Verminderde kwaliteit van de opleiding**

In een poging de inhoud te 'gamificeren', kunnen docenten de stof vereenvoudigen of zich richten op entertainment in plaats van diepgaand begrip. Dit kan leiden tot oppervlakkig leren, zonder voldoende aandacht voor de complexiteit van de onderwerpen.

- **Verlies van focus op leerdoelen**

Als spelelementen te dominant zijn, kunnen ze afleiden van de belangrijkste leerdoelen en leerlingen meer op beloningen richten dan op het daadwerkelijk begrijpen van de leerstof.

- **Langetermijnresultaten negeren**

Bij gamificatie ligt de nadruk vaak op kortetermijnresultaten (zoals het verdienen van punten of badges). Hierdoor kunnen leerlingen hun leerdoelen op de lange termijn uit het oog verliezen en zich alleen op directe beloningen richten.

- **Negatieve invloed op emotionele gezondheid**

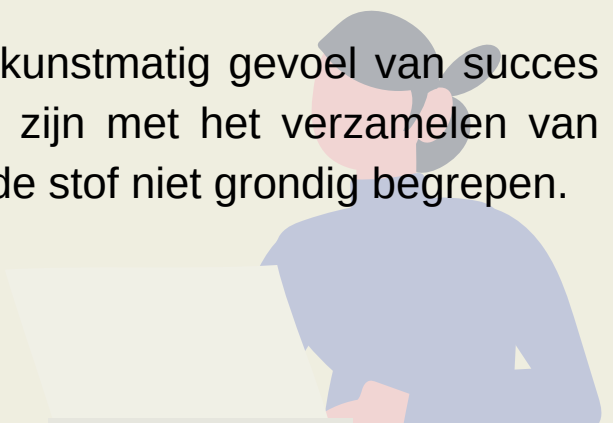
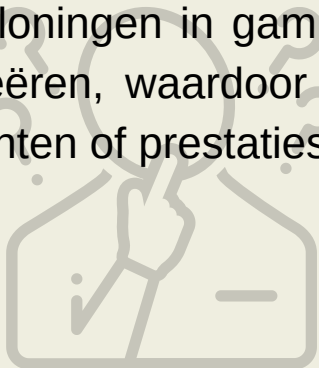
De constante druk om betere resultaten te behalen of met anderen te concurreren, kan bij sommige leerlingen een emotionele belasting vormen. Dit kan leiden tot angst, stress of gevoelens van falen.

- **Focus op kwantiteit, niet op kwaliteit**

Gamificatie kan ertoe leiden dat leerlingen zoveel mogelijk taken of activiteiten willen voltooien om punten te verzamelen. Dit kan leiden tot oppervlakkig leren en een gebrek aan diepgaand begrip van de leerstof.

- **Kunstmatige motivatie**

Beloningen in gamificatie kunnen een kunstmatig gevoel van succes creëren, waardoor leerlingen tevreden zijn met het verzamelen van punten of prestaties, ook al hebben ze de stof niet grondig begrepen.



- **Technische problemen en ongelijkheid**

Als gamificatie de inzet van technologie vereist, kan dit barrières creëren voor leerlingen die geen toegang hebben tot de juiste apparatuur of een internetverbinding. Dit kan leiden tot ongelijkheden in het leerproces.

A.3.3. Uitdagingen en moeilijkheden

- **Overmatige focus op beloningen**

Leerlingen kunnen zich meer richten op het verdienen van punten, badges of beloningen dan op het leerproces zelf. Dit kan leiden tot verminderde motivatie om de stof echt te begrijpen.

- **Onjuiste toepassing**

Als gamificatie-elementen niet zijn afgestemd op leerdoelen of zonder context worden geïmplementeerd, kunnen ze oppervlakkig of afleidend lijken en niet bijdragen aan effectief leren.

- **Ongelijke betrokkenheid**

Verschillende leerlingen reageren mogelijk verschillend op gamificatie. Sommigen raken misschien sterk gemotiveerd door de spelelementen, terwijl anderen misschien minder enthousiast zijn en zich zelfs ontmoedigd voelen.

- **Verlies van intrinsieke motivatie**

Overmatig gebruik van externe prikkels - beloningen, punten - kan de intrinsieke motivatie om te leren verminderen, omdat de focus verschuift van het plezier van het leren naar het ontvangen van beloningen.



- **Het niveau van complexiteit**

Als gamificatie niet goed in balans is, kan dit leiden tot frustratie of verlies van interesse. Te moeilijke taken kunnen leerlingen demotiveren, terwijl te makkelijke taken juist verveling kunnen veroorzaken.

- **Technische uitdagingen**

Het integreren van gamificationplatforms vereist mogelijk technische middelen die niet altijd beschikbaar zijn. Het ontbreken van de juiste apparatuur of software kan de implementatie van deze elementen bemoeilijken.

- **Concurrentie en stress**

Constante concurrentie door middel van ranglijsten of wedstrijden kan bij sommige leerlingen stress of spanning veroorzaken. Ze kunnen zich overweldigd of ontmoedigd voelen als ze geen hoge resultaten behalen.

- **Oneerlijke verdeling van kansen**

Sommige leerlingen hebben meer ervaring met spelmechanismen en presteren beter, terwijl anderen er moeite mee kunnen hebben. Dit kan leiden tot ongelijkheden binnen de studiegroep.

- **Verlies van controle door leraren**

Als er te veel nadruk op gamificatie ligt, kunnen docenten de controle over het leerproces verliezen en vinden ze het lastig om de inhoud en doelstellingen van de training te beheren.

- **Impact op korte termijn**

Motivatie op basis van gamificatie kan tijdelijk zijn. Wanneer spelelementen worden verwijderd of verminderd, kunnen de interesse en motivatie van leerlingen ook afnemen.



4.2. Vermogen om zich aan te passen aan de verschillende kenmerken (taalkundig, cultureel, etc.) en niveaus van studenten.

B.1. Gamification gebruiken in volwassenenonderwijs (andragogie)

B.1.1. Compatibiliteit van gamificatie met andragogische principes

De andragogische principes zijn voornamelijk gericht op de specifieke behoeften van volwassen cursisten, zoals onafhankelijkheid, praktische toepassing van kennis en het koppelen van nieuwe informatie aan eerdere ervaringen. Door andragogische principes te combineren met gamificatie ontstaat een omgeving voor het creëren van effectieve en boeiende leerprogramma's voor volwassenen, afgestemd op hun behoeften en voorkeuren, en wordt het leerproces voor volwassenen aantrekkelijker, motiverender en effectiever.

- **Zelfgestuurd leren**

Volwassen cursisten geven er vaak de voorkeur aan om zelf de regie te voeren over hun leerproces. Gamificatie kan platformen bieden waarop studenten het tempo en de richting van hun leerproces kunnen bepalen. Dit kan via levels, missies, prestaties of vertakte scenario's, waarmee deelnemers beslissingen kunnen nemen en verschillende uitdagingen kunnen aangaan, afhankelijk van hun eigen ritme en interesses.

- **Praktische oriëntatie van kennis**

Volwassen cursisten willen direct de voordelen zien van wat ze hebben geleerd in hun werk of dagelijks leven. Gamificatie kan bestaan uit simulaties, rollenspellen of uitdagingen, waarmee cursisten het geleerde kunnen toepassen in de praktijk of in bijna-werkelijke situaties. Managementgames en casestudy's kunnen bijvoorbeeld helpen bij het oplossen van specifieke bedrijfsproblemen.



- **Motivatie en interne beloning**

Gamificatie omvat vaak punten, badges en scoreborden, die een competitieve maar toch vriendelijke sfeer creëren. Dit kan volwassen cursisten motiveren om actiever deel te nemen en hun betrokkenheid te vergroten. Het is belangrijk om deze mechanismen te combineren met intrinsieke motivatie, zoals het stellen van zinvolle doelen en prestaties die daadwerkelijke voordelen voor cursisten opleveren.

- **Koppeling aan eerdere ervaringen**

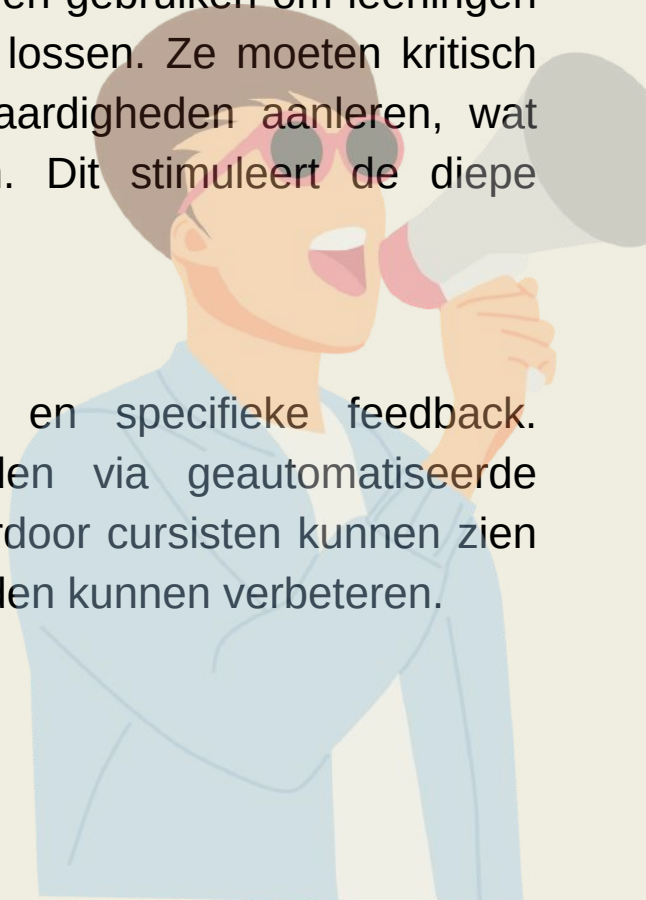
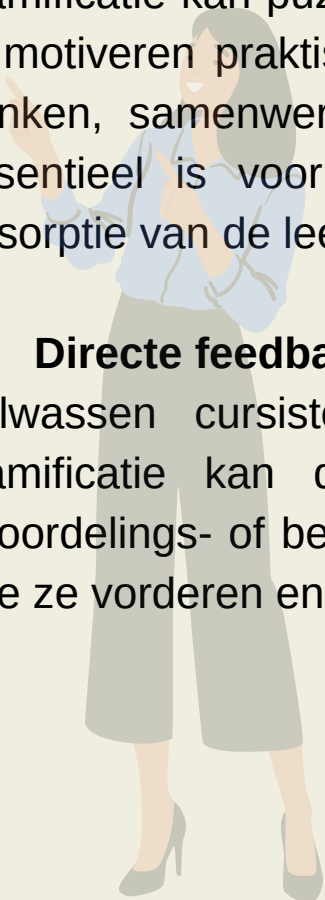
Volwassen cursisten putten vaak uit hun eerdere ervaringen. Gamificatie omvat doorgaans scenario's en taken, gebaseerd op echte professionele of levenssituaties, waarmee cursisten hun kennis en vaardigheden kunnen integreren. In een simulatiespel kunnen deelnemers bijvoorbeeld de opdracht krijgen om problemen op te lossen die ze al eerder zijn tegengekomen, maar dan met nieuwe kennis.

- **Probleemgestuurd leren**

Gamificatie kan puzzels of probleemgevallen gebruiken om leerlingen te motiveren praktische problemen op te lossen. Ze moeten kritisch denken, samenwerken en analytische vaardigheden aanleren, wat essentieel is voor volwassen leerlingen. Dit stimuleert de diepe absorptie van de leerstof.

- **Directe feedback**

Volwassen cursisten waarderen snelle en specifieke feedback. Gamificatie kan directe feedback bieden via geautomatiseerde beoordelings- of beloningssystemen, waardoor cursisten kunnen zien hoe ze vorderen en hoe ze hun vaardigheden kunnen verbeteren.



- **Sociaal leren**

Veel gamificationplatforms maken gebruik van samenwerking of competitie tussen deelnemers, wat sociaal leren stimuleert. Volwassen cursisten kunnen van elkaar leren door ervaringen uit te wisselen, gezamenlijk problemen op te lossen of door de resultaten van opdrachten in groepsverband te bespreken.

B.1.2. Gebieden en situaties waarin het raadzaam is om gamification te gebruiken in het proces van volwassenenonderwijs

Bedrijfstraining en professionele ontwikkeling



- **Nieuwe vaardigheden leren**

Gamificatie kan worden gebruikt bij onboarding of het aanleren van nieuwe professionele vaardigheden, door beloningen te creëren voor het voltooien van bepaalde cursussen of taken.

- **Motivatie voor continu leren**

Volwassenen nemen vaak deel aan trainingen die verband houden met hun professionele ontwikkeling. Gamification kan leren aantrekkelijker maken door middel van prikkels zoals punten, certificeringen of oplopende competentieniveaus.

Online trainingen en cursussen

- **Betrokkenheid behouden**

Online leren vereist vaak zelfdiscipline. Gamificatie-elementen, zoals scoreborden, punten of uitdagingen, kunnen je gemotiveerd houden en je stimuleren om de cursus af te ronden.

- **Maak aangepaste programma's**

Volwassenen hebben vaak specifieke leerdoelen. Gamification kan de ervaring personaliseren door middel van aanpasbare levels en missies, afgestemd op persoonlijke interesses of behoeften.

- **Praktische simulaties**

In sectoren waar veiligheid cruciaal is, kan gamificatie realistische situaties simuleren en cursisten in staat stellen de juiste reacties te leren in een risicovrije omgeving. Een typisch voorbeeld hiervan zijn noodsituatiesimulaties, waarbij elke juiste stap punten of andere beloningen oplevert.

- **Preventie en training in gezondheidspraktijken**

Volwassenen die deelnemen aan trainingen op het gebied van gezondheid en veiligheid, kunnen zichzelf op een speelse manier motiveren om belangrijke procedures en protocollen te onthouden.

Talen en aanvullende kwalificaties

- **Nieuwe talen leren**

Voor volwassenen die een taal leren, kan gamificatie zorgen voor een leuker en gestructureerder leerproces door middel van dagelijkse uitdagingen, voortgangsbeoordelingen en prestatiebeloningen.

- **Certificeringsprogramma's**

Gamificatie kan de verwerving van aanvullende kwalificaties stimuleren door punten of certificaten aan te bieden voor het succesvol afronden van opleidingsonderdelen.

Motivatie voor leren door een competitief element

- **Teamwerk en wedstrijden**

Volwassenen kunnen meedoen aan leerwedstrijden, waarbij teams punten verzamelen door problemen op te lossen of taken te voltooien.



Dit kan worden toegepast op trainingen voor het ontwikkelen van leiderschapsvaardigheden, creatief denken of projectmanagement.

- **Stimuleren van concurrentie**

Gamificatie kan een vriendelijke competitie creëren, wat vaak een motiverende factor is voor volwassenen in een professionele setting. Dit kan worden toegepast in sales-, management- of marketingtrainingen.

Training in sociale en vrijwilligersinitiatieven

- **Sociale en culturele programma's**

Bij vrijwilligersinitiatieven of cursussen maatschappelijk werk kan gamificatie de motivatie en een gevoel van voldoening op peil houden door de introductie van missies, taken en beloningen voor de gemeenschap als reactie op hulp en bijdrage.

- **Groepsdeelname**

In programma's die gericht zijn op maatschappelijke impact of culturele vorming, kan gamificatie worden toegepast om teamwerk te creëren en gemeenschappelijke doelen te bereiken.

Training voor gewoonteverandering

- **Gezonde gewoonten en sport**

Gamificatie kan worden gebruikt om een gezonde levensstijl te bevorderen door fysieke activiteiten en diëten te introduceren, of door de geestelijke gezondheid te verbeteren door middel van beloningen en prikkels.

- **Slechte gewoontes veranderen**

Trainingsprogramma's om te stoppen met slechte gewoontes, zoals roken of om stress te verminderen, kunnen profiteren van gamificatie-aanpakken.



- **Academische programma's**

In postdoctorale en masteropleidingen kan gamificatie volwassenen helpen gemotiveerd te blijven tijdens lange en intensieve cursussen, via puntensystemen, beloningen en groepsprojecten.

- **Onderzoek en taken**

Volwassenen die deelnemen aan onderzoeksprojecten of trainingen gericht op wetenschappelijke activiteiten, kunnen worden gemotiveerd door spelelementen die analytisch denken en samenwerking stimuleren.

B.1.3. Gebieden en situaties waarin het gebruik van gamificatie in volwassenenonderwijs moet worden vermeden

In situaties en contexten die een serieuzere en geconcentreerde aanpak vereisen, kunnen spelelementen afleiden, de efficiëntie verminderen of ongewenste gevolgen creëren:

Professionele trainingen in serieuze of kritische sectoren

- **Geneeskunde & Gezondheid**

Bij het trainen van artsen, verpleegkundigen of andere zorgprofessionals, waarbij nauwkeurigheid en grondig begrip van de stof cruciaal zijn, kan gamificatie afleiden van de ernst van de training. Fouten die voortkomen uit misverstanden kunnen ernstige gevolgen hebben voor mensenlevens.



- **Luchtvaart**

Bij de opleiding van piloten of luchtvaarttechnici, waar kleine fouten catastrofale gevolgen kunnen hebben, kan het gebruik van spelelementen worden opgevat als een onderschatting van de ernst van de taken

- **Wet**

De opleiding van advocaten of rechters vereist vaak een diepgaande studie van juridische teksten, wat kan worden verstoord door overmatige gamification. Deze beroepen vereisen analyse en oog voor detail, wat negatief kan worden beïnvloed door spelmechanismen.

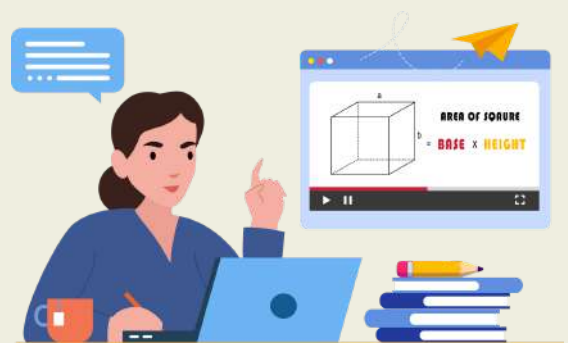
Crisismanagement- of veiligheidstraining

- **Crisisresponstraining**

In situaties zoals trainingen voor werk bij natuurrampen, brandveiligheid of militaire oefeningen kan gamificatie het gevoel van urgentie en ernst van situaties verzwakken. Dit kan leiden tot onderschatting van risico's en onvoorbereidheid in een reële situatie.

- **Werken met beveiliging en cyberbeveiliging**

Bij de opleiding van deskundigen op het gebied van informatiebeveiliging of bescherming van persoonsgegevens kan een te lichtzinnige omgang met behulp van gamificatie leiden tot onderschatting van gevaren en bedreigingen.



Trainingen gerelateerd aan ethiek en moraal

- **Ethische training**

Op gebieden zoals bedrijfsethiek, maatschappelijk verantwoord ondernemen of medische ethiek, waar diepgaande morele en ethische kwesties aan bod komen, kan gamificatie de verkeerde boodschap overbrengen. Het bespreken van ethische dilemma's vereist ernst en kritisch denken, wat kan worden belemmerd door spelelementen.

Wetenschappelijke en onderzoeksgebieden

- **Basiswetenschappen**

Bij de opleiding van wetenschappers en onderzoekers, waarbij analytisch denken, oog voor detail en het werken met complexe data essentieel zijn, kan gamificatie ervoor zorgen dat de focus ten onrechte op 'winnen' of 'succes' ligt, in plaats van op diepgaand begrip en kritische analyse.

Bedrijfs- en leiderschapstrainingen

- **Training van senior managers en leiders**

Het senior management van bedrijven is vaak gefocust op strategieën, het nemen van belangrijke beslissingen en het beheersen van risico's. Gamificatie kan als ongepast worden ervaren, vooral als het afleidt van de belangrijkste prioriteiten of een frivole houding ten opzichte van complexe kwesties creëert.

Trainingen op het gebied van persoonlijke ontwikkeling en mentale gezondheid

- **Psychologie en geestelijke gezondheid**

De opleiding van psychologen, therapeuten en andere professionals die met kwetsbare groepen werken, vereist fijngevoeligheid en inzicht in diepe persoonlijke problemen. Gamificatie kan ongepast zijn en de ernst van het evalueren en werken aan dergelijke onderwerpen ondermijnen.



- **Training op het gebied van sociale rechtvaardigheid, gelijkheid of discriminatie**

Bij het bespreken van onderwerpen zoals racisme, genderdiscriminatie, sociale ongelijkheid of humanitaire kwesties kan gamificatie oppervlakkig lijken en de diepgang van deze kwesties niet weerspiegelen. Het is belangrijk dat leerlingen ruimte krijgen voor serieuze discussie en reflectie.

B.2. Specifieke kenmerken van het gebruik van gamificatie in het leerproces van volwassenen

B.2.1. Rekening houden met taalkundige specificiteiten

Bij gamificatie bij volwassenen kunnen taalproblemen ontstaan door verschillende factoren, zoals het taalvaardigheidsniveau, het gebruik van vakjargon, culturele verschillen en technologische terminologie:

Als deelnemers de taal waarop het platform of de content is gebaseerd niet voldoende beheersen, kunnen de volgende problemen ontstaan:

- **Moeilijkheden met het begrijpen van instructies**

Als gamified taken of richtlijnen in een moeilijk te begrijpen taal zijn geschreven, kan dit het voltooien van taken bemoeilijken.

- **Moeilijke communicatie**

Bij groepsopdrachten of in de omgang met andere leerlingen kunnen misverstanden ontstaan als de taalvaardigheid niet op peil is.

- **Laag vertrouwen**

Volwassen cursisten met een beperkte taalvaardigheid kunnen zich ongemakkelijk en gedemotiveerd voelen als ze moeite hebben met het begrijpen van terminologie of context.

Gamificatie kan specifieke terminologie of complexe taal omvatten die niet geschikt is voor volwassen cursisten. Dit kan leiden tot:

- **Gebruik van vakjargon**

Als het platform ingewikkelde of technische terminologie gebruikt die niet voor alle cursisten bekend is, kan het voor hen lastig zijn om taken en regels te begrijpen.

- **Overdreven academische taal**

Voor volwassenen met een minder academische achtergrond kan complexe en formele taal een belemmering vormen voor effectieve deelname.

- **Onbekende termen en metaforen**

Vaak worden op gamified platforms metaforen of speltermen gebruikt die geen deel uitmaken van de dagelijkse taal van volwassen cursisten, wat verwarrend of lastig voor hen kan zijn.

Volwassen cursisten komen vaak uit verschillende culturele achtergronden, waarbij termen, uitdrukkingen en manieren van communiceren sterk kunnen verschillen. Dit leidt tot:

- **Verschillende betekenissen van dezelfde woorden**

Bepaalde woorden of zinnen kunnen in verschillende culturele contexten een andere betekenis hebben, wat tot misverstanden kan leiden.

- **Irrelevante of onbegrijpelijke voorbeelden**

Als het platform cultuurspecifieke voorbeelden gebruikt, zijn deze mogelijk niet begrijpelijk of toepasbaar voor leerlingen uit andere culturen.



- **Taalbarrières bij groepsopdrachten**

Bij taken waarbij samenwerking tussen leerlingen uit verschillende culturen vereist is, kunnen er vanwege taalverschillen begripsproblemen ontstaan.

Gamified platforms gebruiken vaak technologische terminologie die mogelijk onbekend is bij volwassen studenten met een lagere technologische geletterdheid:

- **Onbekende termen gerelateerd aan de interface**

Uitdrukkingen zoals 'update', 'profiel', 'missie', 'niveau' of 'back-up' kunnen moeilijk te begrijpen zijn als ze niet tot de dagelijkse taal van de leerling behoren.

- **Termen gerelateerd aan gamification**

Soms bevatten gamificatieplatforms specifieke termen, zoals 'XP' (ervaringspunten), 'quest' (opdracht) of 'leaderboard' (klassement), die niet alle leerlingen meteen zullen begrijpen.

Als het platform of de inhoud niet is gelokaliseerd voor de specifieke taalkundige en culturele context van de deelnemers, kunnen er problemen met de begrijpelijkheid ontstaan:

- **Vertaalde inhoud van lage kwaliteit**

Automatische vertalingen of slecht aangepaste teksten kunnen leiden tot verwarring of fouten bij de interpretatie van taken en instructies.

- **Gebruik van ontoereikende culturele referenties**

Als gamification gebruikmaakt van voorbeelden of verwijzingen die specifiek zijn voor één bepaalde cultuur, kunnen deze onbegrijpelijk zijn voor leerlingen uit een andere cultuur.

Het taalniveau moet worden afgestemd op de taalvaardigheid van de cursisten en mag niet te complex of te eenvoudig zijn. Problemen zijn onder andere:

- **Overdreven simplistische taal**

Als de taal te simplistisch is, kunnen de leerlingen deze als frivool of ongepast voor hun leeftijd en ervaring beschouwen.

- **Overdreven complexe taal**

Als taken of instructies een complexe zinsbouw of woordenschat gebruiken, kunnen leerlingen moeite hebben met het begrijpen en voltooien van taken.

Soms bieden gamificatietaken of -uitdagingen niet genoeg context of uitleg, wat kan leiden tot taal- en cognitieve problemen:

- **Onvoldoende duidelijke instructies**

Als de instructies te kort of te vaag zijn, kan het voor leerlingen lastig zijn om te begrijpen wat ze moeten doen.

- **Gebrek aan voorbeelden**

Volwassen cursisten hebben vaak specifieke voorbeelden nodig om de nieuwe concepten of taken die ze moeten voltooien, te begrijpen.

B.2.2. Rekening houden met specifieke kenmerken die verband houden met culturele diversiteit

Bij gamificatie bij volwassenen kunnen zich verschillende culturele problemen voordoen die verband houden met de percepties, verwachtingen en sociale houdingen van de deelnemers:



Verschillen in culturele houdingen ten opzichte van games

- **Vooroordelen tegen games**

In sommige culturen wordt gamen gezien als frivool of ongepast voor volwassenen. Dit kan leiden tot weerstand tegen gamification, omdat mensen het als onverenigbaar met de professionele of sociale omgeving ervaren.

- **Verschillen in houding ten opzichte van tijd**

In sommige culturen wordt tijd anders beleefd. Culturen met een striktere tijdsopvatting zien spelelementen bijvoorbeeld als tijdverspilling, terwijl andere culturen dit juist zien als een kans voor socialisatie en creativiteit.

Culturele verschillen in motivatie

- **Individualisme versus collectivisme**

In culturen die gericht zijn op individuele prestaties (zoals de Amerikaanse of West-Europese), kunnen mensen gemotiveerd worden door individuele beloningen en erkenning. Omgekeerd kunnen in culturen met een collectivistische oriëntatie (zoals Aziatische culturen) groepsbeloningen en algeheel succes motiverender zijn.

- **Tegenstrijdigheid versus samenwerking**

Sommige culturen zijn sterk competitief georiënteerd, terwijl andere de voorkeur geven aan samenwerking. Gamificatiesystemen, die de nadruk leggen op competitie, kunnen negatieve reacties oproepen in culturen die waarde hechten aan harmonie en teamwork.



Taal- en symbolische barrières

- **Taalmoeilijkheden**

In gevallen waarin gamification-elementen tekst of instructies bevatten, kunnen taalverschillen het begrijpen en deelnemen bemoeilijken. Dit kan leiden tot verwarring of ontevredenheid bij de deelnemers.

- **Verschillen in symboliek**

Sommige visuele elementen of symbolen kunnen in verschillende culturen verschillende betekenissen hebben. Zo kunnen kleuren, gebaren of pictogrammen die in games worden gebruikt, anders worden opgevat, en sommige ervan kunnen zelfs bepaalde culturele groepen beledigen of in verlegenheid brengen.

Percepties van hiërarchie en macht

- **Horizontale versus verticale hiërarchie**

In culturen met een striktere hiërarchische structuur (zoals veel Aziatische en Latijns-Amerikaanse samenlevingen) kan het ongepast of onwenselijk zijn om spellen te creëren die traditionele normen van macht en autoriteit opzietten. In deze culturen kan er weerstand bestaan tegen spelementen die de status van deelnemers gelijkstellen.

- **Betrokkenheid van het leiderschap**

Leiders en senior executives in organisaties voelen zich mogelijk ongemakkelijk bij gamification als ze het gevoel hebben dat het hun geloofwaardigheid schaadt of hen op gelijke voet met anderen plaatst.

Perceptie van entertainment

Mensen uit verschillende culturen kunnen een verschillende opvatting hebben over wat leuk en boeiend is.

Elementen die voor de ene groep leuk en motiverend zijn, kunnen voor een andere groep saai of ongepast zijn.

- **Gebrek aan toewijding**

Als gamificatiemechanismen niet aansluiten bij culturele normen en verwachtingen, kunnen leerlingen gedemotiveerd raken of niet actief deelnemen.

Verschillen in beloningsvoorkeuren

- **Tastbare versus ontastbare prijzen**

In sommige culturen wordt meer waarde gehecht aan materiële prikkels (zoals geld of beloningen), terwijl andere culturen de voorkeur geven aan immateriële prikkels (zoals publieke erkenning of lof).

- **Eerlijkheid en verdeling van prijzen**

De perceptie van eerlijkheid bij de toekenning van prijzen kan sterk verschillen. In sommige culturen is het belangrijk dat prijzen de individuele inspanningen weerspiegelen, terwijl het in andere culturen belangrijk is dat iedereen gelijke erkenning krijgt.

Technologische geletterdheid en toegang



- **Technologische barrières**

In technologisch minder geavanceerde samenlevingen of omgevingen kunnen er problemen zijn met de toegang tot de technologie die nodig is om deel te nemen aan gamificatiesystemen. Ook kunnen de benodigde vaardigheden om de technologie te gebruiken ontbreken.

- **Weerstand tegen digitalisering**

Sommige volwassenen kunnen weerstand hebben tegen het gebruik van technologie en digitale hulpmiddelen, vooral als deze niet algemeen geaccepteerd zijn in hun culturele omgeving.

B.2.3. Omgaan met taalkundige en culturele diversiteit

Het aanpakken van taal- en cultuurproblemen in het gamificatieproces voor volwassenen vereist een zorgvuldige, adaptieve en cultureel gevoelige aanpak. De meest gebruikte benaderingen om met deze problemen om te gaan zijn:

- **Taaladaptatie en culturele gevoeligheid**
- **Het geven van uitleg over terminologie**
- **Het geven van duidelijke en gedetailleerde instructies**
- **De culturele context begrijpen**
- **Spelelementen aanpassen aan culturele verschillen**
- **Het verminderen van culturele vooroordelen tegen games**
- **Het gebruik van verschillende motiverende benaderingen**
- **Betrek leerlingen bij het gamificatieproces**
- **De professionele bijdrage van gamificatie benadrukken**
- **Technologische ondersteuning en training**



- **Feedback en aanpassingen**

B.3. Rekening houden met de individuele en karakteristieke kenmerken van individuen in het proces van gamificatie bij volwassenen

Rekening houden met het individu en de kenmerken van individuen in het gamificatieproces voor volwassenen is cruciaal om boeiend, motiverend en effectief leren te garanderen. Volwassen cursisten hebben verschillende leerbehoeften, ervaringen, motivaties en voorkeuren, wat vraagt om benaderingen die rekening houden met deze verschillen. Dit kan worden bereikt door:

Personalisatie van het trainingsproces - personalisatie van de inhoud en het trainingspad is een van de meest effectieve manieren om rekening te houden met individuele kenmerken:

- **Aanpasbare platforms**

Door gebruik te maken van technologieën die zich automatisch aanpassen aan de behoeften van de deelnemers, kan er op basis van individuele vaardigheden en voortgang worden geleerd.

- **Individuele profielen**

Door voor elke deelnemer een profiel te maken dat aansluit bij zijn of haar voorkeuren, leerstijl, competentieniveau en doelen, kunnen we de leerervaring persoonlijker maken.

- **Persoonlijke doelen en prestaties**

De mogelijkheid bieden om persoonlijke doelen te stellen die aansluiten bij de professionele en persoonlijke behoeften van de deelnemers.



Verscheidenheid in de soorten taken en activiteiten - volwassen studenten hebben verschillende voorkeuren voor leerstijlen - sommigen geven de voorkeur aan praktische activiteiten, anderen aan analytische taken en weer anderen aan de visuele presentatie van informatie.

- **Het combineren van verschillende soorten taken**

Door een combinatie van casestudies, simulaties, quizzen, rollenspellen en visuele opdrachten worden verschillende leerstijlen behandeld.

- **Praktijkgerichte taken**

Voor deelnemers die het beste leren door te doen, moeten activiteiten worden opgenomen die betrekking hebben op het oplossen van echte problemen of het simuleren van werksituaties.

- **Interactieve elementen**

Door interactieve activiteiten toe te voegen, zoals open vragen of spelelementen (zoals missies en uitdagingen), kunnen leerlingen actief met de inhoud interacteren.

Flexibiliteit in het tempo en de tijd van leren - volwassenen hebben vaak verschillende verplichtingen en tijdsbeperkingen, die flexibiliteit in het leerproces vereisen:

- **Zelfmanagement van tijd**

Gamificatieplatforms moeten deelnemers de mogelijkheid bieden om in hun eigen tempo vooruitgang te boeken, zonder dat er vaste deadlines worden opgelegd aan iedereen.

- **Microlearning-modules**

Microlearning-eenheden (korte leermodules) maken het voor leerlingen mogelijk om in korte tijdsintervallen te leren, wanneer het hen uitkomt.



- **Asynchroon leren**

Deelnemers moeten te allen tijde toegang hebben tot de inhoud en opdrachten, zodat zij deze kunnen bestuderen op een voor hen geschikt moment.

Gepersonaliseerde beloningen en prikkels: - verschillende leerlingen worden gemotiveerd door verschillende prikkels. Gamificatie moet daarom variatie in beloningen bieden:

- **Individuele prestaties**

Beloningen zoals badges, certificaten en punten kunnen een motivatie zijn voor mensen die waarde hechten aan persoonlijk succes en erkenning.

- **Team prijzen**

Door taken op te nemen die samenwerking vereisen en teambeloningen opleveren, worden deelnemers gemotiveerd die de voorkeur geven aan groepswork en sociale interactie.

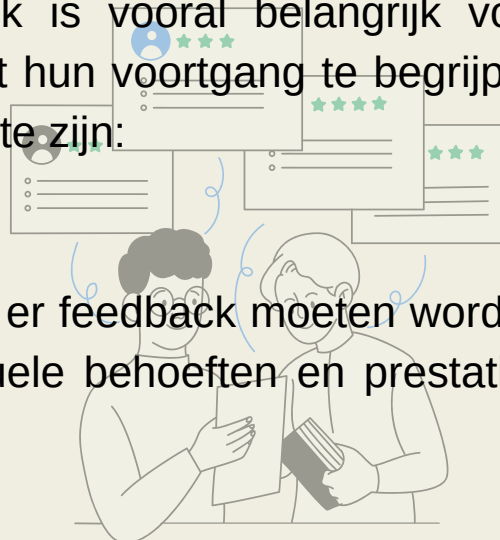
- **Mogelijkheid om prijzen te kiezen**

Het platform kan verschillende soorten onderscheidingen aanbieden, waarmee tegemoet wordt gekomen aan individuele voorkeuren voor erkenning en motivatie.

Gedifferentieerde feedback – feedback is vooral belangrijk voor volwassen cursisten, omdat het hen helpt hun voortgang te begrijpen en hun gedrag te corrigeren. Om effectief te zijn:

- **Gepersonaliseerde feedback**

In plaats van automatische berichten zou er feedback moeten worden gegeven die is afgestemd op de individuele behoeften en prestaties van elke deelnemer.



- **Frequentie en tijdigheid**

Regelmatige en tijdige feedback waarmee deelnemers hun fouten kunnen corrigeren en zich kunnen aanpassen aan nieuwe vereisten.

- **Coaching en mentoring**

Hierbij hoort ook de mogelijkheid tot mentoring, waarbij leerlingen extra begeleiding en advies krijgen van ervaren collega's of docenten.

Rekening houden met verschillende motiverende factoren -

volwassen studenten worden vaak gemotiveerd door verschillende factoren, zoals carrièreontwikkeling, persoonlijke voldoening, maatschappelijke erkenning of de wens naar verbetering.

- **Inhoud verbinden met het echte leven**

Gamificatieopdrachten moeten direct aansluiten op de echte levens- en beroepsbehoeften van de deelnemers, waardoor hun motivatie toeneemt.

- **Het bieden van mogelijkheden voor persoonlijke ontwikkeling**

Taken die creativiteit, kritisch denken en de ontwikkeling van vaardigheden stimuleren, kunnen voor volwassen studenten bijzonder motiverend zijn.

- **Duidelijk overzicht van voordelen**

Deelnemers moeten inzicht hebben in de specifieke voordelen van de taken die zij uitvoeren, zowel voor hun persoonlijke ontwikkeling als voor hun carrièregroei.

Ondersteuning voor verschillende niveaus van technologische competentie -

volwassen cursisten hebben verschillende niveaus van vaardigheden bij het gebruik van technologie. Om de toegankelijkheid voor iedereen te garanderen:



- **Intuïtief platformontwerp**

Gamificatieplatforms moeten eenvoudig te gebruiken zijn en duidelijke begeleiding bieden bij het navigeren en voltooien van taken.



- **Technische ondersteuning**

Bied toegang tot hulp en handleidingen voor mensen die moeite hebben met technologie.

- **Training in het gebruik van het platform**

Mogelijkheid om korte trainingen te verzorgen over het gebruik van het platform voor mensen met minder technologische ervaring.

Rekening houden met culturele en sociale verschillen: - volwassen cursisten kunnen uit verschillende culturele achtergronden komen. Om culturele misverstanden te voorkomen, moet de inhoud worden aangepast:

- **Lokalisatie van inhoud**

Voorbeelden, scenario's en taken aanpassen aan de culturele en sociale context van de deelnemers.

- **Inclusiviteit in gamificatie**

Creëer taken die rekening houden met verschillen in sociale, culturele en persoonlijke houdingen en bevorder respect voor diversiteit.

- **Groepsopdrachten met multiculturele teams**

Het bevorderen van de samenwerking tussen mensen uit verschillende culturen, waardoor cultureel bewustzijn en vaardigheden worden ontwikkeld om in een internationale context te kunnen werken.



4.3. Rekening houden met bepaalde kwesties - taalkundig, cultureel, enz.

Voorbeelden en oplossingen voor het gebruik van gamificatie in volwassenenonderwijs

Problemen met gamificatie bij volwassenen kunnen worden veroorzaakt door verschillende factoren, zoals gebrekkige vertaling, culturele verschillen in de betekenis van woorden of zinnen, en de complexiteit van de gebruikte taal. Hier zijn enkele casestudy's waarin taal- en cultuurverschillen tot tegenslagen of uitdagingen in het gamificationproces hebben geleid:

VOORBEELD	BESLISSING
Vertaling en lokalisatie van spelelementen	
Bij een internationaal bedrijf dat een gamificatiesysteem gebruikt om personeel in verschillende landen te trainen, leidde de automatische vertaling van game-interfaces tot verwarring. In de Chinese vertaling waren sommige woorden niet correct vertaald, wat leidde tot misverstanden over de instructies. Zo waren termen als "leaderboard" en "badges" verkeerd vertaald, waardoor gebruikers de betekenis ervan in de context van het spel niet begrepen.	Het inhuren van professionele vertalers en lokalisatiespecialisten om te zorgen voor een cultureel passende vertaling en aanpassing van terminologie.

VOORBEELD

BESLISSING

Culturele verschillen in de betekenis van woorden en symbolen

Een gamificatieplatform, ontworpen om werknemers in verschillende landen te motiveren, gebruikte kleurcodes voor verschillende prestatieniveaus. In westerse landen betekende de kleur rood een waarschuwing of een laag prestatieniveau, terwijl rood in China werd geassocieerd met geluk en succes. Dit leidde tot verwarring bij Chinese consumenten, die dachten dat ze goed werk hadden geleverd, ook al betekende rood in het systeem 'mislukking'.

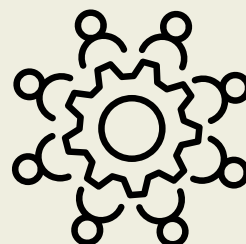
Aanpassing van kleuren en symbolen aan de culturele contexten van verschillende landen om misverstanden en verwarring te voorkomen.



Taalcomplexiteit in de interface

In een gamificatieprogramma voor de training van volwassen medewerkers in een zakelijke omgeving was de gebruikte taal te complex en te technisch, waardoor de instructies moeilijk te begrijpen waren. Zo maakte het gebruik van straattaal en technische uitdrukkingen in spelinstructies sommige taken onbegrijpelijk voor mensen die niet gewend zijn aan digitaal jargon.

Het gebruik van duidelijke, begrijpelijke en eenvoudige taal, aangepast aan het niveau van de doelgroep. Het uitvoeren van tests met de doelgroep om de begrijpelijkheid van de instructies te controleren.



Taalbarrières in meertalige omgevingen

In een gamificatieproject voor de training van medewerkers van een internationaal bedrijf met vestigingen in verschillende landen, was de interface van het systeem alleen in het Engels. Veel medewerkers, vooral in landen waar Engels niet veel gesproken wordt, konden de taken en doelen van het spel niet goed begrijpen.

Dit leidde tot een lage participatiegraad en demotivatie bij deze groepen.

Het aanbieden van een interface in meerdere talen, afhankelijk van de locatie van de gebruikers. Het is ook belangrijk om vertalers met culturele kennis in te schakelen om een accurate vertaling van termen en instructies te garanderen.

Problemen met de dubbelzinnigheid van termen

In een gamificatiesysteem dat gericht is op het stimuleren van leren door middel van competitieve games, leidde het gebruik van de term "quest" (missie) tot verwarring bij deelnemers. In verschillende culturen kan "quest" verschillende betekenissen hebben - in sommige landen wordt het geassocieerd met religieuze of historische verhalen, wat bij sommige groepen deelnemers tot negatieve reacties heeft geleid.

Herziening en aanpassing van de gebruikte termen, rekening houdend met culturele verschillen en mogelijke interpretaties. Vervanging van termen die in verschillende culturen ongewenste connotaties kunnen hebben.

Spelmechanismen gerelateerd aan culturele verschillen in taal

In een gamificatiesysteem voor het aanleren van vreemde talen leidde het gebruik van woorden en zinnen met dubbele betekenissen in één taal tot verwarring bij mensen die die taal niet goed beheersen. Zo kan de Engelse term "beat" zowel "winnen" als "ritme" betekenen. In de leercontext leidde dit tot verwarring bij gebruik in een speltaak.

Vermijd woorden met dubbele betekenissen of geef extra uitleg en context voor dergelijke termen op het gamificatieplatform.



Verschillen in houding ten opzichte van competitieve elementen

Bij een internationaal bedrijf dat gamification gebruikt om de efficiëntie van medewerkers te verhogen, zijn racemechanismen, zoals klassementen en individuele beloningen, goed ontvangen in westerse kantoren, waar competitie hoog in het vaandel staat. In vestigingen in Oost-Azië, waar collectivisme en teamwork meer gewaardeerd worden, veroorzaakten deze elementen echter stress en ontevredenheid onder medewerkers.

Het incorporeren van meer coöperatieve elementen en groepsbeloningen in op collectivisme gerichte culturen, en het aanpassen van spelmechanismen om samenwerking in plaats van competitie te stimuleren

Zij verkozen samenwerking
boven competitie en vonden
racemechanica ongeschikt.

Verschillende percepties van hiërarchie en macht

Een Europees bedrijf implementeerde een gamificatietrainingssysteem, waarbij alle medewerkers, ongeacht hun functie, gelijkwaardig moesten deelnemen aan gamingactiviteiten. In veel Aziatische kantoren leidde dit echter tot ongemak, omdat het in culturen met een sterke hiërarchie ongebruikelijk is dat managers rechtstreeks concurreren met hun ondergeschikten. Medewerkers op lager niveau maakten zich zorgen dat ze hun managers zouden overtreffen in de ranglijsten, omdat dit als respectloos zou worden ervaren.

Het vermogen om gamificatiemechanismen aan te passen aan de hiërarchie in verschillende culturen, en zo games en taken aan te bieden die geschikt zijn voor verschillende machtsniveaus en rollen binnen de organisatie.



Ongepaste beloningen en prikkels

In een wereldwijd programma voor werknemersmotivatie door middel van gamification,

Aanpassing van het beloningssysteem aan culturele voorkeuren.

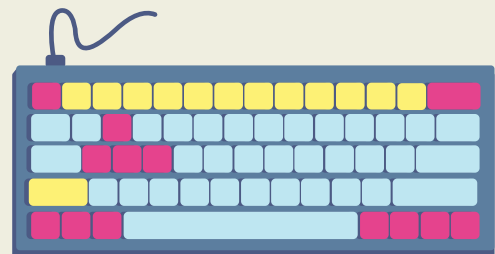
De beloningen waren in alle landen hetzelfde: materiële bonussen en persoonlijke beloningen, zoals kortingsbonnen of vouchers. In culturen zoals Japan of Zuid-Korea, waar groepserkenning en collectieve prestaties belangrijker zijn, zijn materiële beloningen minder waardevol. Dit leidde tot minder motivatie en minder deelname aan het programma.

In culturen die gericht zijn op collectivisme, biedt u groepsbeloningen, erkenning voor het team of mogelijkheden voor teambonussen in plaats van individuele materiële beloningen.

Het niet waarnemen van spelelementen in een professionele context

Een internationale financiële instelling heeft een gamificatiesysteem geïmplementeerd om productiviteit en leerprestaties te stimuleren. In sommige landen, zoals Duitsland en Japan, namen werknemers de game-elementen niet serieus, omdat ze vonden dat games niet geschikt waren voor een serieuze professionele omgeving. Ze waren van mening dat games de ernst van het werk ondermijnen en de grens tussen werk en privé vervagen.

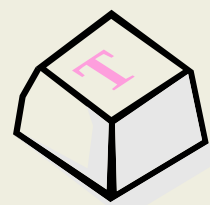
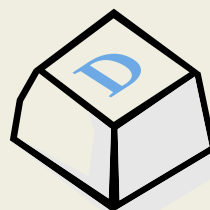
In dergelijke culturen zou gamification niet als een 'spel' gepresenteerd moeten worden, maar als een hulpmiddel om de efficiëntie en professionele vaardigheden te verbeteren. Het is belangrijk om spelelementen te gebruiken die de professionele bijdrage benadrukken, zoals leerplatforms met duidelijke doelen en resultaten.



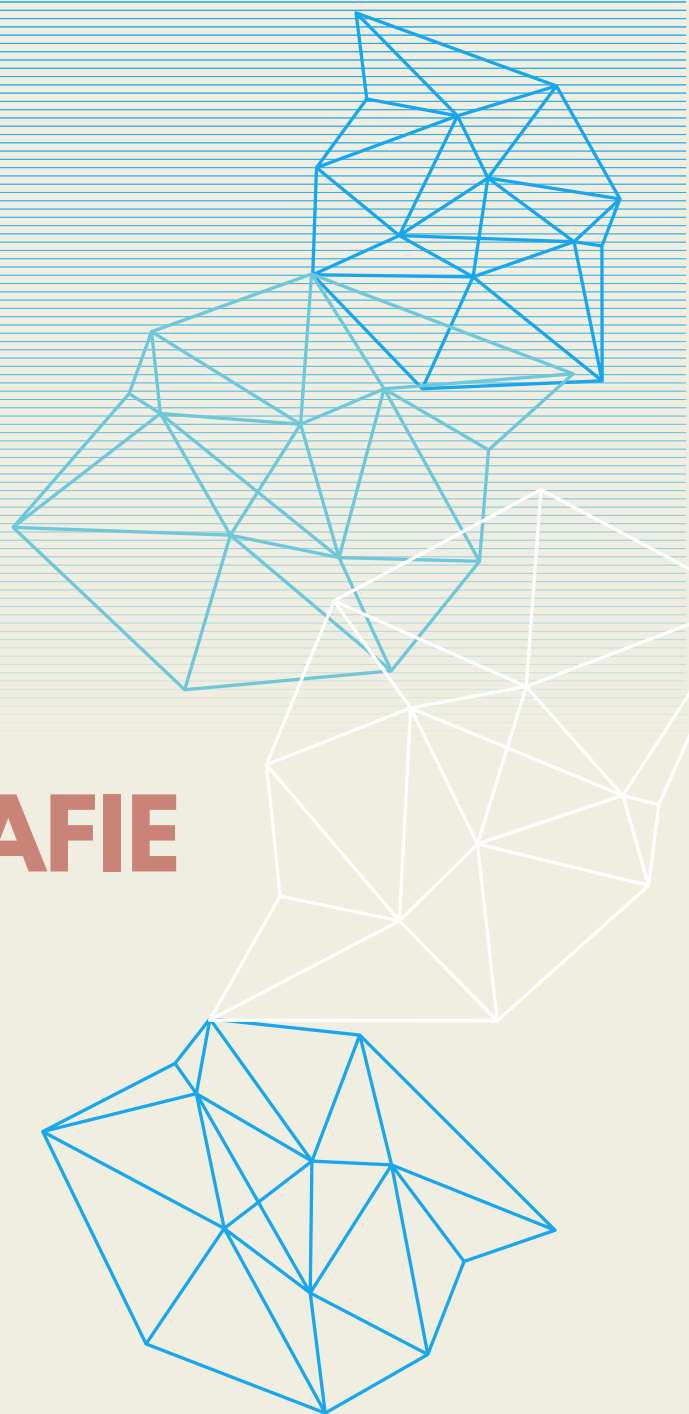
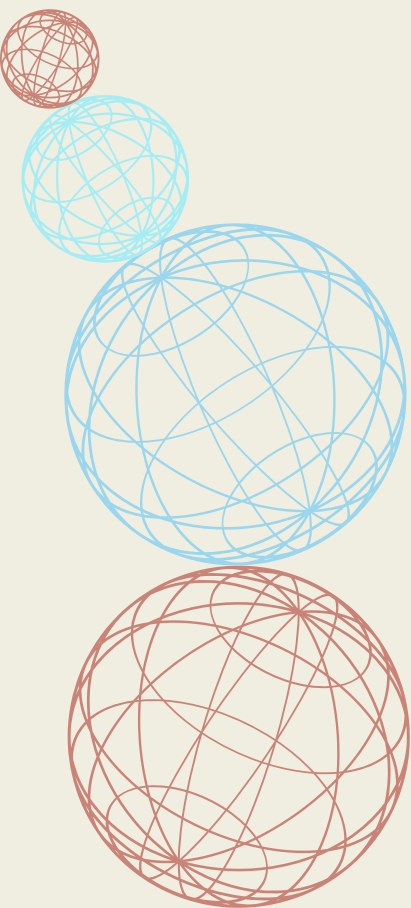
Verschillende benaderingen van tijd en werkdruk

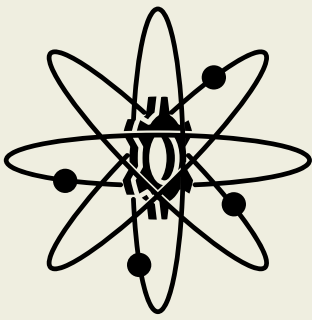
In een gamificatietraining bij een internationaal bedrijf, waarbij werknemers gametaken met strakke deadlines moesten voltooien, presteerden Europese en Amerikaanse deelnemers beter, terwijl Japanse en Zuid-Koreaanse werknemers het moeilijk hadden. De reden hiervoor was de verschillende houding ten opzichte van werktijden: in Japan en Zuid-Korea brengen werknemers meer tijd op het werk door en ervaren ze extra gametaken als belastend en buiten het gebruikelijke werkschema.

Aanpassing van gamificatiesystemen aan lokale werkpraktijken en culturele opvattingen over de balans tussen werktijden en nevenactiviteiten. Voor sommige culturen is het belangrijk dat speltaken naadloos aansluiten op het bestaande werkritme.



BIBLIOGRAFIE





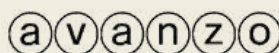
Bibliografie:

- „From game design elements to gamefulness: Defining "gamification“. MindTrek - Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). The Basic Concepts of Gamification and How They Can Be Applied in Different Contexts
- „The Gamification of Learning and Instruction” - Karl Kapp (2012). Provides an in-depth understanding of how gamification can be integrated into education and corporate training
- „Game-Based Learning: What Managers, Scientists, and Practitioners Need to Know” - David Williamson Shaffer (2006). The benefits of using game elements in different types of training are considered
- „Does Gamification Work?” - Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. Summary of numerous empirical studies on the effect of gamification on learning
- „Gamification in education: Where are we in 2015?” - Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14(1). Description of the successes and difficulties in implementing gamification in education

- „A RECIPE for Meaningful Gamification“ - Nicholson, S. (2015). In Gamification in Education and Business. Springer. Issues in implementing gamification, including the need for personal relevance and sustainable solutions, are addressed
- „Pros and Cons of Gamification and Gaming in Classroom“ - Furdu, I., Tomozei, C., & Köse, U. (2017) BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience. Research on the benefits and challenges of using gamification in the learning process, including specific examples of its application
- „The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development“ - Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2015). A reputable publication that presents the basics of andragogy and the peculiarities of adult learning
- „Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps“ - Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011), O'Reilly Media. Practical examples of using gamification techniques that can also be adapted for learning purposes



Co-funded by
the European Union



Gratis licentie

Het product dat hier is ontwikkeld in het kader van het Erasmus+-project "Game-based digital learning. Playing to teach ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66" is ontwikkeld met steun van de Europese Commissie en geeft uitsluitend de mening van de auteur weer. De Europese Commissie is niet verantwoordelijk voor de inhoud van de documenten.

De publicatie verkrijgt de Creative Commons licentie CC BY-NC SA.



Deze licentie staat u toe het werk te distribueren, te remixen, te verbeteren en erop voort te bouwen, maar uitsluitend voor niet-commerciële doeleinden. Bij gebruik van het werk en fragmenten daarvan moet

1. Vermeld de bron en een link naar de licentie. Vermeld eventuele wijzigingen. De auteursrechten blijven bij de auteurs van de documenten.
2. Het werk mag niet voor commerciële doeleinden worden gebruikt.
3. Als u het werk opnieuw samenstelt, converteert of erop voortbouwt, moeten uw bijdragen onder dezelfde licentie worden gepubliceerd als het origineel.

Gefinancierd door de Europese Unie. De geuite meningen en standpunten zijn echter uitsluitend die van de auteur(s) en weerspiegelen niet noodzakelijkerwijs die van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap voor Onderwijs en Cultuur (EACEA). Noch de Europese Unie, noch het EACEA kan hiervoor verantwoordelijk worden gehouden.