MOTIVATIE VERGROTEN?

Probeer eens een Jeopardy Quiz! Jeopardy is een Amerikaans tv-spel waarbij spelers proberen zoveel mogelijk vragen te beantwoorden om geld te verdienen. In deze variant oefenen studenten met behandelde lesstof, en krijgen zij inzicht in hoeverre zij de stof beheersen.

► Het variëren met werkvormen, zorgt voor een verrassingseffect. Dit motiveert en leidt tot een hoger leerrendement (Valk et al., 2023).

► Laag preseterende studenten hebben baat bij game-based learning. Door de succeservaring, neemt hun zelfvertrouwen toe (Ran et al. 2021).

► Leren in een challenge met betekenisvolle opdrachten, waarbij moet worden samengewerkt, leidt tot meer leerrendement (Van Gaalen, 2021).

Voorbereiding quiz

STAP 1

Bepaal enkele categorieën uit de lesstof die je wilt herhalen of testen.

STAP 2

Bedenk per categorie een aantal vragen, oplopend in moeilijkheidsgraad. Hoe moeilijker de vraag, hoe meer punten die waard is.

TIP: Betekenisvolle vragen, bijv. over de stage of de beroepspraktijk zorgen voor motivatie.

STAP 3

Voer de vragen in het template in. Pas het aantal categorieën en vragen evt. aan.

Tijdens het spelen in de klas

STAP 1

Studenten vormen groepjes van 3-4 studenten en bedenken een teamnaam. Dit schrijf je in een schema op het bord om de scores bij te houden.

STAP 2

Eén van de teams kiest een categorie. Je start dan met de eerste vraag van deze categorie. Als de tijd voorbij is, ga je door naar de tweede vraag. Na elke vraag bespreek je het antwoord, en schrijf je op het scorebord de punten voor de teams met het goede antwoord

STAP 3

Tel na elke categorie de punten om een tussenstand te presenteren.

STAP 4

Het team met de meeste punten wint het spel.

TIP: In plaats van alle vragen te beantwoorden van een categorie, kun je studenten laten kiezen welke moeilijkheidsgraad ze willen. Bij categorieën waarvan de studenten verwachten veel te weten, kiezen ze een vraag voor veel punten. Elk team kiest ten minste 2 vragen uit elke categorie.

BRONNEN

► Van Gaalen, A.E.J., Brouwer, J., Schönrock-Adema, J., Bouwkamp-Timmer, T., Jaasma, A.D.C., Georgiadis, J.R. (2021). Gamification of health professions education: a systematic review. *Advances in Health Science Education*,26, 683–711. https://doi.org/10.1007/s10459-020-10000-3

► Ran, H., Kasli, M., & Secada, W.G. (2021). A Meta-Analysis on Computer Technology Intervention Effects on Mathematics Achievement for Low-Performing Students in K-12 Classrooms. *Journal of Educational Computing Research, 59(1)*, 119-153. https://doi.org/10.1177/0735633120952063

► Valk, J., Van der Linden, S., & Meelissen, M.R.M. (2023). *Review Rekenen Wiskunde in het VO en VSO.* Enschede: Universiteit Twente.

Ons werk valt onder de Creative Commons licentie