

Bespreekverslag Meetme@MKE teamA | dd. 8-10-2021

Aanwezig: Anne Sophie, Denise, Fleur, Lucia, Noemi, Sander en Jochem

Onze avond: 5 november

Gamification

Lucia & Fleur

Lucia kijkt nog of ze wil aanhaken. Heeft deze middag (8-10) nog overleg met Stevie. Na haar ontmoeting met Stevie beslist ze. Fleur wil op inhoud kiezen vandaar dat ze deze ontmoeting bijwoont en mogelijk ook nog bij ons aanhaakt of bij ABL.

Bespreekverslag

Iedere week bij toerbeurt een Bespreekverslag maken. En delen met elkaar. Goed om afspraken niet uit het oog te verliezen en functioneel voor ieders logboek.

Volgende overleg: Sander.

Powerpointpresentatie van Denise (Presentatie deelt Denise met de groep)

1. Game Based Learning

Wat is GBL? Is leren d.m.v. het spelen van een spel.

Voordelen GBL:

+ Meer (intrinsieke) motivatie

+ Meer inzet

+ Betere informatieverwerking

+ hogere leerprestaties

Reflectie en feedback zijn essentieel.

2. Veel geschreven over **eisen goede GBL**:

- Spelregels. zorgen voor kadering.
- Doelstellingen. voor motivatie.
- Uitdaging.
- Nieuwsgierigheid en fantasie t.b.v. de intrinsieke motivatie

3. **GBL vs. Gamificaton vs. Serious Games.**

Gamification = spelelementen toepast in een bestaande (non-gaming) context

Game-based learning = bestaande games of speciaal ontwikkelde inzetten om te leren

Serious games = een product waarin GBL mogelijk is.

4. **GBL in en om het museum**

Leren = actief proces. Ook binnen museumeducatie wordt GBL meer en meer ingezet.

Plezier en ontspanning zijn belangrijkste motivatie van een museumbezoek.

Musea concurreren met pretparken

Game-based learning kan helpen in concurrentiestrijd.

Pluspunt: cultuureducatie wordt laagdrempeliger en voor breder publiek.

GBL kan musea helpen het klaslokaal te bereiken.

5. Voorbeelden van musea die GBL/gamification inzetten.

Kröller-Müller museum

Speurspel: Moedigt gezinnen met kinderen vanaf 4 jaar aan om spelenderwijs het museum te verkennen.

6. Het natuurmuseum

Besluit de Mamoet = een interactieve vloer die kinderen uitnodigt de mamoet te naderen.

Bos = een vaste installatie waarin de tentoonstelling met de seizoenen meebeweegt.

Pubquiz = Een quiz over verscheidene Brabantse Trivia.

OO-Zone = een interactieve ontdekkingstocht

7. digital game-based learning projecten:

Dreams of Dali is een VR installatie

Story of the Forest. Is een Expositie dat AR (augmented-reality) gebruikt.

Second Life is een voorbeeld van een VR waarbij het museum gedigitaliseerd wordt.

Haunted House = een interactieve expositie van Museum of Contemporary Art in.

Begin

We willen 5 november met een spel beginnen.

Waar gaan we vanuit? GBL/gamification? Denise deelt de sheet.

Gamification = voor leergemeenschap het meest interessant. Daar kan iedereen uit plukken wat ze kunnen gebruiken. GBL omvat alle elementen, is mogelijk te breed.

Indeling van de avond:

Eerste uur ervaren. Tweede uur expert horen spreken. Duur: 3/4 uur.

Eerste ideeën

Een lijn volgen en objecten verzamelen. Per groep moet 1 iemand de objecten tot een korte lezing verwerken. De informatie verwerkbaar krijgen. Alle elementen dienen erin te zitten.

Suggestie spreker:

Bart Giethoorn? Middelbare school docent natuurkunde.

Niet vanuit de kunsten. Juist interessant want hij is meer gericht op de didactiek.

Dan juist in de vooravond op de kunsten gericht. Spel met artistieke elementen.

Goede suggestie maar kunnen we tot een shortlist komen?

Educator van het natuurmuseum uitnodigen?

Expositie waar Sander naartoe is gegaan?

Sander wil dhr. Giethoorn vragen:

1. beschikbaarheid 5 nov?
2. Offerte?
3. En kan hij de link leggen naar kunsteducatie?

Andere spreker: Rob Martens? dwaalt snel af aldus Anne Sophie. ;-)

Eventueel makers of educatoren?

De inhoud? Niet alleen over digitalisering gaan?

Taken

TAKENLIJST (opzet 1)

- 1) Het spel | Denise & Noemi
+ inhoud in relatie tot theorie
+ koppeling met lezing.
- 2) Lezing/spreker | Sander
- 3) Reflectie | Anne Sophie
- 4) Communicatie | Jochem

- + Het contact met Jan | uitnodigen voor 15 okt.
 - + Aankondiging
 - + Uitnodiging
- 5) Host van de avond | Sander.

M.b.t. het spel

Het sociale element in het spel terug laten komen.

Feedback

Elementen uit powerpoint navolgbaar terug laten komen.

Direct proberen in te bellen met Jan. niet gelukt.

MKE1

Mirjam attendeerde: 5 eerstejaars studenten zijn ook bezig een essay te schrijven over het onderwerp. Raf, Brandon, Carlijn, Lobke en Tetske. Sander heeft ze uitgenodigd + vraag uitgezet voor een interessante spreker.

Registratie

Iedere week notule = Registratie van het proces.

Registratie van de avond?

Voor volgende week:

Ideeën verzamelen en delen. | actie allen.

Nieuwe uitnodiging inplannen | actie JJ.

Jan uitnodigen | actie JJ.