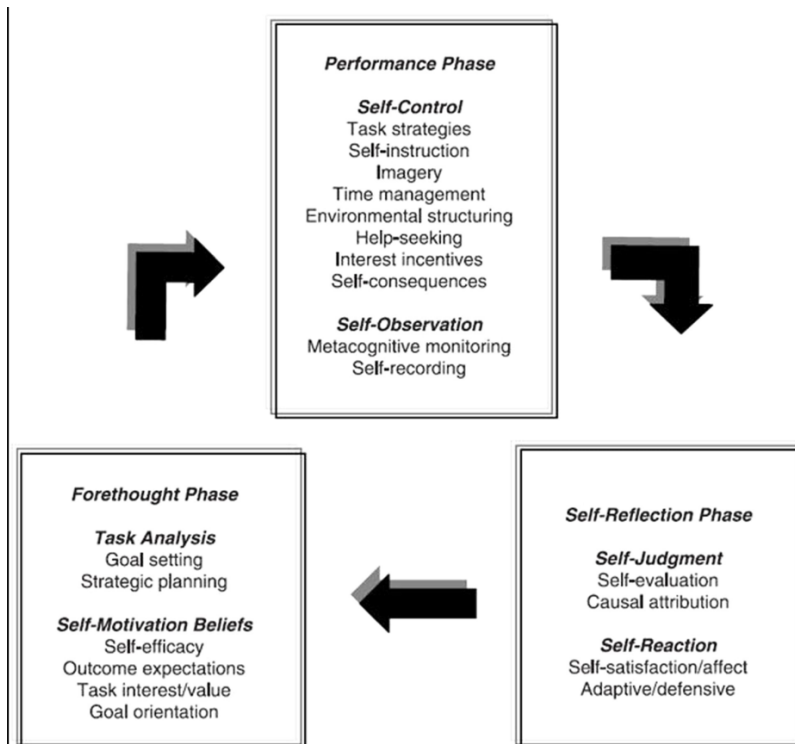


HIGHLIGHTS & VERBANDEN: KANSEN

Highlights: Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2012). *Motivation and Self-Regulated Learning* [E-book]. Taylor & Francis.



Het Self-Regulated Learning-model van Zimmerman (2000) is georganiseerd in drie fasen:

- **Vooruitdenken**

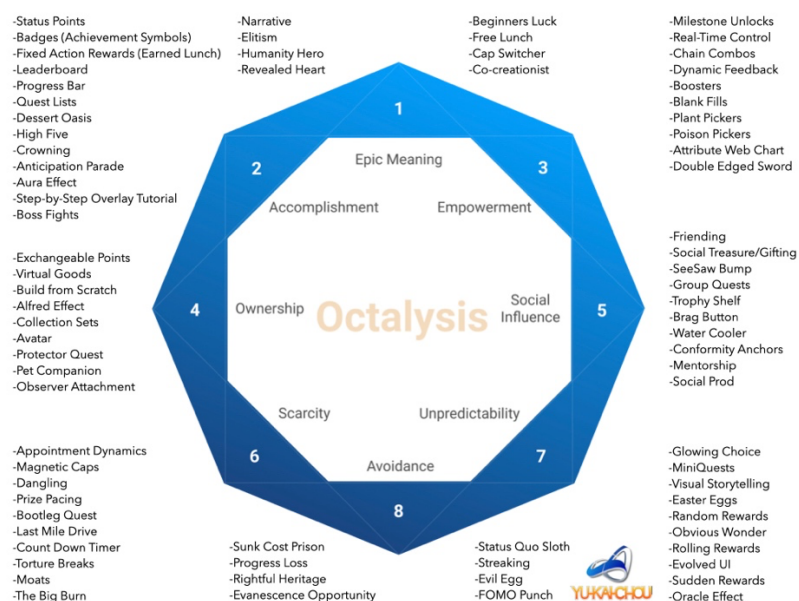
In de vooruitdenkfase analyseren de studenten de taak, stellen doelen, plannen hoe ze te bereiken en een aantal motiverende overtuigingen stimuleren het proces en beïnvloeden de activering van leerstrategieën.
 - **Uitvoeren**

In de uitvoeringsfase voeren de leerlingen de taak daadwerkelijk uit, terwijl ze volgen hoe ze vorderen, en gebruiken ze een aantal zelfcontrolestrategieën om zichzelf cognitief betrokken en gemotiveerd te houden om de taak af te maken.
 - **Zelfreflectie**

Ten slotte beoordelen leerlingen in de zelfreflectiefase hoe ze de taak hebben uitgevoerd, waarbij ze attributies maken over hun succes of falen. Deze attributies genereren zelfreacties die een positieve of negatieve invloed kunnen hebben op hoe de leerlingen de taak in latere uitvoeringen benaderen.
- Zelfreflectie, zelfovertuigingen, zelfevaluatie en zelfeffectiviteit is allemaal gerelateerd aan zelf gereguleerd leren.

- Zelfregulerend leren en zelfbeschikkingstheorie samen in een context. De leraar als rolmodel voor de studenten. Zodat dit kan helpen hun eigen autonome motivatie te ontdekken en te beheersen.
- Wanneer individuen intelligentie als vaststaand en onveranderlijk beschouwen, kan dat perspectief hen in de weg staan om de leiding te nemen over hun leren. Aan de andere kant, wanneer leerlingen intelligentie als plooibaar zien, is de kans groter dat ze de leiding nemen over hun activiteiten, motivatie en regulering.
- Doelen met een vraagteken zijn vaak geassocieerd met diepgaande verwerking en uitdaging. In plaats van dreigingsoordelen, volharding, minder uitstelgedrag, afname van storend gedrag, retentie en het plezier van leren.
- Het onderscheiden van > de weg vinden > en het willen vinden. Waarbij de focus moet liggen op het willen van de weg vinden, zodat het antwoord niet een doel wordt, maar de zoektocht. Zodat de deelname aan de klas, het hulp zoeken, feedback gebruiken, plannen, organiseren en beheren van huiswerk en studie, allemaal met elkaar is verbonden.

Highlights: Chou, Y. (2019). *Actionable Gamification* (1ste editie). Van Haren Publishing.



De KERNDRIVERS van menselijke motivatie

- Zodra je een gevoel van eigenaarschap over iets voelt, stijgt de status ervan en begint het je gedrag anders te motiveren. Een van de meest effectieve manieren om Core Drive 4: Ownership and Possession te gebruiken, is door middel van verzamelingssets. Stel dat je mensen een paar items, personages of badges geeft en je maakt duidelijk dat dit onderdeel is van een verzamelingsset, dan zijn mensen zeer gemotiveerd om de set compleet te maken.
- Veel leerlingen die school verwaarlozen en voortdurend in de problemen komen, zijn niet zo omdat ze dom zijn of een hekel hebben aan leren. Ze zien gewoon niet het doel van het leren van de onderwerpen die in de klas worden onderwezen.
- *Probeer mensen altijd redenen te geven om dingen te doen:* Onthoud - Als mensen zeggen dat ze het 'morgen' zullen doen, betekent dit meestal 'nooit'. — Als u dit probleem heeft, moet u ontdekken hoe u enige urgentie in een situatie kunt genereren.
- Betekenisvolle keuzes is om spelers te laten kiezen tussen op veilig spelen en voor een kleine beloning gaan, of een groot risico nemen en proberen voor een grote beloning. Dit type dynamiek, dat Schell driehoekigheid noemt, zie je in veel succesvolle en boeiende games.
- Wanneer je een omgeving ontwerpt waarin mensen jaloers zijn op anderen, wil je er zeker van zijn dat er een realistisch pad is dat ze kunnen volgen om te bereiken waar ze jaloers op zijn.

Interessante game elementen:

Narratief

Start met het narratief dat de spelers een idee geeft van de context en waarom ze het spel willen spelen.

Beginnersgeluk

Een startend persoon krijgt één specifieke taak aangewezen, hierdoor krijgen ze het gevoel dat ze uitverkoren zijn om deze taak te vervullen.

Booster

Met een booster krijg je de speciale kracht om alles en iedereen te overwinnen. Dit is een vrijkaart om je eigen weg in een rap tempo te volgen.

Held

Implementeer een sociale wereldmissie als gezamenlijk doel. Zodoende win je meer en meer betrokkenheid tijdens het proces.

Sociale schatten

Spelers kunnen elkaar onderling een cadeau of beloning geven. Deze sociale schatten zorgen ervoor dat spelers als buddy's elkaar gaan motiveren.

BELANGRIJK VERBAND

- *The why and the way.*

Het willen, de waarom scheiden van het pad, de weg. Waarbij er een bepaalde volgordelijkheid gewenst is.

Why

Start met de waarom. Waarom zijn er bepaalde keuzes gemaakt en wat is het probleem? Een goede keuze kan zijn om een maatschappelijke (wereld)missie te implementeren in de waarom.

Het narratief is een verbinder tussen '*the why and the way*'. In de narratief schets je de weg welke jullie gaan volgen, waarbij de context duidelijk wordt. In deze verhaallijn is het belangrijk om uit te leggen, waarom we dit pad gaan volgen, zodat deelnemers er ook willen volgen.

Way

Het pad, laat zien welke stappen er ondernomen moeten worden om bij het doel te komen. Het is belangrijk dat het pad realistisch is, zodat de verwachtingen in balans zijn.