



Co-funded by
the European Union



METHODOLOGIE

voor werkzoekende volwassenen

Spelgebaseerd digitaal leren. Spelend leren.

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



Index

1. Inleiding	04
2. Het belang van het gebruik van de methodologie voor docenten die met werkzoekende volwassenen werken	07
2.1. Hoe helpt de methodologie bij het werken met werkzoekende volwassenen?	07
2.2. Hoe kun je de e-toolkit effectief inzetten in het onderwijs en leerresultaten maximaliseren?	08
3. Mogelijke effecten van de e-toolkit op werkzoekende volwassenen	09
4. Hoe speelt het materiaal in op de specifieke behoeften en interesses van werkzoekende volwassenen?	10
4.1. Inzicht in de behoeften en uitdagingen van werkzoekende volwassenen	10
4.2. Uitdagingen en behoeften aanpakken via de e-toolkit	11
4.3. Hoe stimuleren gamification, digitale tools en personalisatie de betrokkenheid van studenten?	14
5. Voordelen van het gebruik van de e-toolkit voor docenten die met werkzoekende volwassenen werken	14

6. Hoe kunnen docenten die met werkzoekende werken de e-toolkit zo efficiënt mogelijk gebruiken?	16
6.1. Casestudies	16
6.2. Onderzoek	20
6.3. Beste praktijken	23
7. Aanbevolen digitale tools en platforms: tips voor docenten voor implementatie	25
7.1. Overzicht van platforms, nuttige aanvullende tools met hun voorbeelden	25
7.2. Tips en richtlijnen voor docenten over hoe deze hulpmiddelen te implementeren voor het leerproces	27
8. Onderwijsstrategieën die zijn aangepast aan de behoeften van werkzoekende volwassenen	29
9. Aanvullende activiteiten voor werkzoekende volwassenen	31
10. Aanvullende bronnen	32
11. Bibliografie	33

1. INLEIDING

Algemene informatie over de methodologie

De methodologie van **GAMES4YOU (Game-based digital learning. Playing to teach)** is ontwikkeld om effectief gebruik van de e-toolkit te vergemakkelijken. Deze is ontworpen om **docenten te helpen** de leerervaring te verbeteren door middel van gamification en innovatieve technieken. Wij geloven dat deze e-toolkit, die moderne pedagogische benaderingen zoals **gamification** integreert, werkzoekende volwassenen zal helpen nieuwe kennis te verwerven op specifieke onderwijsgebieden. De e-toolkit sluit aan bij kernwaarden zoals respect voor menselijke waardigheid, vrijheid, democratie, gelijkheid en mensenrechten. De e-toolkit is opgebouwd uit vier modules, waardoor gebruikers zich kunnen verdiepen in de belangrijkste tools en technologieën die met gamification te maken hebben.

De eerste module introduceert **digitale gamification voor volwasseneneducatie**. De tweede behandelt de **principes en theorieën** van gamification met digitale tools. Verder worden in de derde module **tools en technologieën** voor gamification gepresenteerd. De vierde module sluit af met **praktische tips**.

Deze methodiek is specifiek afgestemd op **werkzoekende volwassenen**, maar ook op docenten en trainers die met deze doelgroep werken. Het speelt in op de unieke behoeften en interesses van werkloze volwassenen door een scala aan op maat gemaakte tools en middelen te bieden. Het is gebaseerd op gamification-principes, die bewezen effectief zijn in het betrekken van leerlingen en het versterken van de motivatie. Ons doel is om docenten te voorzien van **nieuwe vaardigheden die relevant zijn voor het digitale tijdperk** en die effectief in de klas kunnen worden ingezet, met als doel deze vaardigheden overdraagbaar te maken naar de arbeidsmarkt.

De inhoud van deze methodiek omvat het inzicht in **het belang van het afstemmen van de methodiek op de specifieke doelgroep**, de wijze waarop de methodiek het werken met de doelgroep ondersteunt en het verschaffen van kennis en vaardigheden aan docenten die nodig zijn om de methodiek effectief te implementeren in hun onderwijspraktijk.

Korte omschrijving van de doelgroep

In deze methodologie wordt de term 'werkzoekende volwassenen' gebruikt om mensen aan te duiden die ouder zijn dan 18 jaar, werkloos zijn, op zoek zijn naar een stabiele baan, beschikbaar zijn voor werk maar er geen kunnen vinden, met inbegrip van mensen die af en toe werken maar geen vaste bron van inkomsten hebben.

Volgens Eurostat (2025) bedroeg het werkloosheidspercentage in de EU in februari 2025 5,7%, een lichte daling ten opzichte van voorgaande perioden. Het terugdringen van de werkloosheid en het bevorderen van sociale inclusie behoren echter tot de belangrijkste sociale beleidsmaatregelen van de EU.

Daarom is het belangrijk om verschillende methoden toe te passen om volwassenen te ondersteunen bij het vinden van een baan, met name educatieve ondersteuning. Deze methodologie voor gamificationtoepassingen kan hierbij als één geheel worden gebruikt.

Inhoud van de methodologie

De methodiek is bedoeld om docenten te helpen de Games4You e-toolkit effectief te gebruiken bij het werken met werkzoekende volwassenen. De methodiek biedt duidelijke richtlijnen voor het toepassen van gamification en digitale hulpmiddelen in hun lessen.

Het benadrukt hoe belangrijk het is om de specifieke behoeften, uitdagingen en interesses van werkloze leerlingen te begrijpen en biedt praktische manieren om hen te betrekken via interactieve en gepersonaliseerde leerervaringen.

De methodologie omvat strategieën voor het aanpassen van lesmethoden aan de cognitieve, emotionele en technologische behoeften van leerlingen, waardoor onderwijs zowel toegankelijk als motiverend is. Docenten vinden er nuttige digitale platforms, aanbevolen tools en implementatietips, evenals casestudies, best practices en onderzoek ter ondersteuning van hun lessen.

Deze methodologie is erop gericht om leerresultaten te verbeteren, digitale vaardigheden te ontwikkelen en het geleerde relevanter en overdraagbaarder te maken naar de praktijk en de werksituatie.

Doelstellingen van de methodologie

De methodologie is ontworpen met de volgende doelstellingen in gedachten:

- Om docenten te helpen de 4 modules in de e-toolkit beter toe te passen op de doelgroep waarmee zij werken, door de belangrijkste uitdagingen van de doelgroep te demonstreren en te benadrukken en hoe de e-toolkit kan helpen deze aan te pakken.
- Om een beter beeld te geven van hoe gamification in verschillende praktijksituaties kan worden geïmplementeerd, doen we dit aan de hand van voorbeelden van het gebruik van verschillende toegankelijke digitale hulpmiddelen.
- Om docenten te helpen de betrokkenheid van leerlingen bij het leren te vergroten.
- Ter informatie kunnen voorbeelden en lessen worden geleerd van eerder succesvolle organisaties of instellingen.
- Om docenten te helpen de initiële behoeften van de doelgroep te begrijpen en hoe ze het beste op deze behoeften kunnen inspelen.

Voordelen van de methodologie voor de doelgroep

Deze methodologie is ontworpen om volwassenen zonder werk te ondersteunen door leren aantrekkelijker, praktischer en relevanter te maken voor hun behoeften. Door middel van gamification en digitale tools draagt de methodologie bij aan het creëren van een positieve leeromgeving die de motivatie stimuleert en nuttige vaardigheden ontwikkelt. De methodologie biedt activiteiten en voorbeelden die gemakkelijk te begrijpen zijn en aansluiten op praktijksituaties, waardoor leren zinvoller wordt.

De aanpak ondersteunt ook de persoonlijke ontwikkeling door cursisten te helpen zelfvertrouwen te krijgen, hun digitale vaardigheden te verbeteren en actiever te worden in hun zoektocht naar werk. Door leren leuk en doelgericht te maken, moedigt de methodologie volwassenen aan om toegewijd te blijven aan hun leertraject en zich beter voor te bereiden op toekomstige banen.

2. HET BELANG VAN HET GEBRUIK VAN DE METHODOLOGIE VOOR DOCENTEN DIE MET WERKZOEKENDE VOLWASSENEN WERKEN

Om succesvol in te spelen op de individuele behoeften en moeilijkheden van hun leerlingen, **moeten docenten een methodologie gebruiken die speciaal is ontwikkeld voor hun doelgroep.** Docenten kunnen gepersonaliseerde leerervaringen ontwerpen en implementeren en de kans op effectieve leerresultaten vergroten door inzicht te krijgen in de unieke behoeften en kenmerken van hun leerlingen.

2.1. HOE HELPT DE METHODOLOGIE BIJ HET WERKEN MET WERKZOEKENDE VOLWASSENEN?

De e-toolkit-aanpak is exclusief ontwikkeld voor **docenten om te communiceren met volwassenen zonder werk**, een groep die specifieke leerproblemen heeft. Met deze aanpak kunnen docenten een gastvrije en inclusieve klas creëren die inspeelt op de unieke behoeften en interesses van elke leerling. De methodologie ondersteunt docenten op verschillende manieren bij het effectief omgaan met een specifieke doelgroep. Ten eerste **biedt het een structuur om de unieke behoeften en moeilijkheden van werkzoekende volwassenen te begrijpen**, wat het creëren van leerervaringen op maat mogelijk maakt. Dit proces kan het gebruik van verschillende beoordelings- en evaluatietools omvatten om gegevens te verzamelen over het leerproces van leerlingen, die vervolgens de basis vormen voor het creëren van deze leerervaringen op maat.

Ten tweede **biedt de e-toolkit docenten een scala aan methoden en benaderingen om hun leerlingen te betrekken en te inspireren.** Dit omvat het gebruik van interactieve en participatieve leermethoden, zoals gamification en simulatie, om een ondersteunende en inclusieve onderwijsomgeving te creëren.

Uiteindelijk **biedt de e-toolkit docenten een scala aan tools en bronnen om de effectiviteit van hun lespraktijken te evalueren en hun methoden te verbeteren.** Dit omvat het gebruik van diverse beoordelings- en evaluatiemethoden om informatie te verzamelen over het leerproces van leerlingen, wat vervolgens kan bijdragen aan toekomstige leerervaringen.

2.2. HOE KUN JE DE E-TOOLKIT EFFECTIEF INZETTEN IN HET ONDERWIJS EN LEERRESULTATEN MAXIMALISEREN?

Om de leerervaring van leerlingen te verbeteren, moeten docenten de e-toolkit op de juiste en efficiënte manier inzetten. De e-toolkit is een veelzijdige tool die gebaseerd is op technologie en docenten een flexibele, ondersteunende en inclusieve leeromgeving biedt, die de leerervaring voor leerlingen personaliseert.

Door de e-toolkit op een doordachte manier te integreren, kunnen docenten de betrokkenheid, motivatie en academische prestaties van studenten vergroten door de volgende toepassingen en benaderingen te gebruiken:

- **Maak gebruik van technologie om leerervaringen te verbeteren:** De e-toolkit biedt docenten mogelijkheden om combinaties van digitale hulpmiddelen en platforms te integreren. Zo creëren ze een dynamische leerervaring voor studenten en versterken ze het leerproces.
- **Geef regelmatig feedback en beoordeel de leerstof:** Door feedback te geven met behulp van de vele hulpmiddelen en methoden in de e-toolkit, kunnen docenten de prestaties van leerlingen volgen, constructieve feedback geven en verbeteringen erkennen.
- **Stimuleer samenwerking en betrokkenheid:** Samenwerken in groepen en discussies is een manier om betrokkenheid te bevorderen. Het gebruik van de interactieve en boeiende tools in de e-toolkit bevordert samenwerking, waardoor studenten gemakkelijk kunnen samenwerken.
- **Creëer individuele leerplannen:** Met de e-toolkit kunnen docenten leerplannen maken die zijn afgestemd op de behoeften en interesses van individuele leerlingen. Dit zorgt voor een betere en relevantere leerervaring voor leerlingen tijdens hun leertraject.
- **Maak gebruik van gamification en simulaties:** Door leerervaringen te gamificeren en te simuleren met de e-toolkit, creëert u boeiende en meeslepende leerervaringen die leerlingen helemaal opgaan in de inhoud en die het begrip van de concepten vergroten.

- **Stimuleer zelfgestuurd leren:** De e-toolkit biedt hulpmiddelen en technieken waarmee leerlingen worden aangemoedigd de regie over hun eigen leerproces te nemen, wat hen zelfstandigheid en verantwoordelijkheidsgevoel geeft.

Door gebruik te maken van deze reeks strategieën kunnen docenten de mogelijkheden van de e-toolkit optimaal benutten voor een studentgerichte leerervaring die positieve resultaten en blijvende motivatie bevordert.

3. IMPACT VAN DE E-TOOLKIT OP WERKZOEKENDE VOLWASSENEN

Studenten kunnen **een gevarieerde set vaardigheden opbouwen**, waaronder technische vaardigheden (zoals het gebruik van kantoorsoftware) en zachte vaardigheden (zoals onderhandelen). Hierdoor vallen hun cv en LinkedIn-profiel op en vergroten ze hun kansen op een baan.

Studenten kunnen **opleidingsprogramma's voltooien zonder beperkingen door tijd, geld of locatie**. Hierdoor worden barrières bij het volgen van onderwijs en trainingen weggenomen, blijft het leerproces continu en zijn ze beter voorbereid op de arbeidsmarkt.

Studenten kunnen **competenties ontwikkelen in het gebruik van technologie** en relevante digitale vaardigheden verwerven (zoals het gebruik van LinkedIn en e-mail voor professionele doeleinden) en direct online netwerken met werkgevers. Hierdoor worden hun potentiële kansen op de arbeidsmarkt aanzienlijk vergroot en hun carrièremogelijkheden vergroot.

De studenten hebben er **vertrouwen in dat ze succesvol zullen zijn**, zijn veerkrachtig bij het overwinnen van obstakels in hun zoektocht naar een baan, ondanks afwijzingen of teleurstellingen, en zijn uiteindelijk vastbesloten om hun hele leven te blijven leren, wat zal resulteren in positievere, succesvollere kansen op werk.

Met de nieuwe vaardigheden en het zelfvertrouwen die ze via de e-toolkit opbouwen, kunnen studenten **relevante banen vinden**, hun inkomen verhogen, hun mentale gezondheid verbeteren en hun levenskwaliteit verbeteren, wat hen een positieve kijk op de toekomst geeft. Gamification e-toolkits, met tools zoals MOODLE, Kahoot!, Classcraft en TalentLMS, helpen de doelgroep vaardigheden te leren, toegang te krijgen tot trainingen, technologische barrières te overwinnen en gemotiveerd te blijven door middel van praktische stappen.

De effecten zijn onder andere het verwerven van vaardigheden op competitieve wijze, het wegnemen van onderwijsbarrières, technologische vaardigheid, een groter zelfbeeld en een betere inzetbaarheid op de arbeidsmarkt, wat **leidt tot persoonlijke stabiliteit en welzijn**.

Academische bronnen bevestigen de effectiviteit van deze aanpak en zorgen ervoor dat werkloze volwassenen e-toolkits kunnen gebruiken om hun kansen op een succesvolle aanpak van werkloosheid te vergroten.

4. HOE SPEELT HET MATERIAAL IN OP DE SPECIFIEKE BEHOEFTE EN INTERESSES VAN WERKZOEKENDE VOLWASSENEN?

4.1. INZICHT IN DE BEHOEFTE EN UITDAGINGEN VAN WERKLOZE VOLWASSENEN

Werkloosheid kan frustratie en problemen veroorzaken op verschillende vlakken in het leven. Volwassenen die moeite hebben met het vinden van werk, hebben mogelijk behoefte aan financiële ondersteuning, toegang tot gezondheidszorg, jobtraining, mogelijkheden voor bijscholing, loopbaanbegeleiding en het zoeken naar een baan. Uitdagingen zoals de digitale kloof, technologische barrières, lage motivatie en betrokkenheid, discriminatie en beperkte mogelijkheden voor training en netwerken kunnen zich in deze periode voordoen. In dit hoofdstuk willen we de **noodzaak van vaardigheidstraining en de uitdagingen van technologische problemen, motivatie en betrokkenheid benadrukken**.

Onderzoek van Eurofound naar de inhoud van banen heeft aangetoond dat taken in Europese landen minder routinematig worden en steeds meer onafhankelijk en beslissingsgericht worden. De verwachting is dat functie-eisen **in de toekomst steeds meer gericht zullen zijn op interpersoonlijke vaardigheden zoals communicatie en teamwork**. Bovendien tonen de bevindingen van Cedefop's enquête over vaardigheden en banen aan dat veel werknemers in heel Europa zichzelf bij hun aanwerving als ondergekwalficeerd beoordeelden, wat aantoont dat hun vaardigheden niet volledig aansloten bij hun functie-eisen (Cedefop, 2018, p. 98). **Dit impliceert de noodzaak voor volwassenen om baanrelevante vaardigheden te ontwikkelen**, waaronder technische competenties zoals digitale geletterdheid, beroepsopleiding, enz. en soft skills, om te voldoen aan de verwachtingen van werkgevers en de kans op inzetbaarheid te vergroten op de huidige competitieve en voortdurend veranderende arbeidsmarkt.

De snelle verschuiving naar automatisering en digitale economieën heeft geleid tot aanzienlijke mismatches in vaardigheden, waardoor veel werkloze volwassenen niet voorbereid zijn op nieuwe beroepen. Zo eisen bedrijven **steeds meer digitale vaardigheden, data-analyse en klantenservicevaardigheden**, zelfs voor instapfuncties. Uit een recente analyse van de vraag naar digitale vaardigheden op de EU-arbeidsmarkt bleek dat meer dan de helft van de werknemers aangaf de digitale competenties te missen die nodig zijn voor hun baan. De vraag naar dergelijke vaardigheden neemt toe in alle sectoren, niet alleen in de ICT-sector (Cedefop, European Skills and Jobs Survey, 2021).

Bijscholing is essentieel, niet alleen voor het vinden van werk, maar ook om je aan te passen aan veranderende eisen op de werkvloer, zoals werken op afstand of hybride omgevingen. Werkloze volwassenen die geen gerichte training krijgen, lopen het risico werkloos of onderbetaald te blijven in laaggekwalificeerde, onstabiele banen.

Emotionele obstakels, zoals ontmoediging door afwijzingen of een gebrek aan snelle resultaten, dragen bij aan een lage betrokkenheid en hoge uitvalpercentages in trainingsprogramma's. Werkloosheid ondermijnt vaak het zelfvertrouwen en de motivatie, omdat volwassenen training zien als losstaand van de werkelijke werkresultaten of overweldigd worden door mislukkingen. Dit probleem wordt verergerd door de monotonie van traditioneel onderwijs, waardoor de aandacht mogelijk niet wordt geboeid of doorzettingsvermogen wordt aangemoedigd. **Het betrekken van werkloze volwassenen vereist technieken die het zelfvertrouwen herstellen en leren plezierig maken**, vooral voor mensen die al lange tijd werkloos zijn of meerdere keren zijn afgewezen.

4.2. UITDAGINGEN EN BEHOEFTE AANPAKKEN VIA DE E-TOOLKIT

In de e-toolkit worden de basisdefinities, principes en theorieën van gamification duidelijk uiteengezet, zodat mensen met verschillende achtergronden de term en het concept achter deze methode beter begrijpen. Er wordt uitgelegd hoe gamification het leren bevordert door middel van elementen zoals beloningen en uitdagingen, en **waarom deze tools effectief zijn** (bijvoorbeeld het stimuleren van dopamine om de interesse vast te houden).

Als de doelgroep over grondige kennis beschikt, begrijpt ze beter hoe de methode werkt. Ze worden gestimuleerd om deze toe te passen in hun zelfstudie, omdat dit een vernieuwende manier is die verschilt van traditioneel onderwijs en training.

De doelgroep kan met de in de e-toolkit voorgestelde hulpmiddelen eigen leermodules maken, aangepast aan hun eigen behoeften en wensen.

Om vaardigheden te ontwikkelen en bij te scholen, kunnen studenten:

- Lees het theoretische gedeelte in de e-toolkit en de documentatie (van <https://www.interaction-design.org/literature/topics/gamification>) om te begrijpen hoe punten, badges en uitdagingen het leerproces bevorderen.
- Maak **interactieve quizen** op Quizizz of Kahoot! om vaardigheden zoals cv-schrijven of communicatie te leren. Ontwerp bijvoorbeeld een quiz op Kahoot! over sollicitatievaardigheden, waarbij je vragen stelt zoals "Wat is de beste manier om een zwakke vraag te beantwoorden?" en punten gebruikt om je voortgang bij te houden.
- Met TalentLMS krijgt u toegang tot **gamified cursussen** over digitale vaardigheden (zoals het gebruik van Excel) of soft skills (zoals timemanagement) en voltooit u modules met gamified uitdagingen, zoals het oplossen van klantscenario's.

Voorbeeld: De student wil in de verkoop werken. Op TalentLMS kan hij/zij een gamified cursus over verkoopvaardigheden volgen, rollenspellen spelen (zoals het overtuigen van een klant) en punten verdienen door doelen te bereiken.

Om toegang te krijgen tot onderwijs en training:

Bezoek MOODLE of Canvas om **gratis of voordelige cursussen te volgen**. Vind gamified modules, zoals een sollicitatievaardigheidsoefening, en leer in je eigen tempo.

Gebruik Nearpod voor **toegang tot interactieve lessen** met quizen en polls die bij jouw schema passen. Volg bijvoorbeeld een Nearpod-les over onderhandelingsvaardigheden en studeer 20 minuten per dag.

Met behulp van de e-toolkitgids kunt u met ClassDojo **persoonlijke leerdoelen creëren**, zoals het voltooiën van 5 oefeningen voor **communicatievaardigheden, met virtuele beloningen om u gemotiveerd te houden**.

Voorbeeld: De student is druk met de zorg voor zijn/haar gezin en heeft alleen 's avonds tijd om te studeren. Op Canvas kan hij/zij een gamified cursus digitale vaardigheden volgen, in zijn/haar vrije tijd korte quizen maken en zijn/haar telefoon gebruiken.

Om de technologische kloof en technologische barrières aan te pakken:

- Gebruik Kahoot! of Quizizz voor een eenvoudige kennismaking met **leren zonder hoge digitale vaardigheden**. Beide platforms hebben een zeer gebruiksvriendelijke interface en zijn zeer eenvoudig te gebruiken. Volg de stapsgewijze instructies in de e-toolkit om een account aan te maken en ga aan de slag!
- Met Mentimeter kunt u **oefenen met gamified digitale vaardigheden**, zoals het maken van visuele diagrammen of samenwerken in Google Docs door interactieve vragen te beantwoorden.
- Maak gebruik van de suggesties uit de e-toolkit en ga naar de **plaatselijke bibliotheek of het buurthuis om gratis toegang te krijgen** tot hun computers en wifi. Zo hebben ze toegang tot MOODLE of TalentLMS, zelfs als er thuis geen internet is.

Voorbeeld: De student heeft alleen een telefoon en is niet bekend met technologie. Op basis van de e-toolkit gebruikt hij/zij Kahoot! om professionele e-mailschrijfvaardigheden te leren door middel van eenvoudige quizen. Vervolgens gaat hij/zij naar de bibliotheek om MOODLE te gebruiken en een cursus op LinkedIn te volgen.

Om de motivatie en betrokkenheid te vergroten:

- Met Classcraft kun je leeropdrachten maken die lijken op een **rollenspel**. Je kunt bijvoorbeeld een hoger level bereiken door uitdagingen te voltooien, zoals de opdracht Interviewvaardigheden. Je kunt dan punten of beloningen verdienen door opdrachten te voltooien.
- Met Credly verdient u erkende digitale badges door leermodules te voltooien op platforms als TalentLMS of MOODLE. Blijf gemotiveerd door uw **prestaties te delen** op LinkedIn.
- Doe mee aan interactieve Mentimeter-oefeningen om **het interessant te houden**. Beantwoord bijvoorbeeld gamified timemanagementvragen en bekijk de resultaten op een live scorebord.

Voorbeeld: De leerling voelt zich ontmoedigd na meerdere afwijzingen voor banen. Op Classcraft kan hij/zij een doel stellen om drie communicatieve vaardigheidsoefeningen te voltooien. Wanneer hij/zij deze afrondt, ontvangt hij/zij virtuele beloningen, waardoor hij/zij kan blijven leren.

4.3. HOE GAMIFICATIE, DIGITALE HULPMIDDELEN EN PERSONALISATIE DE BETROKKENHEID VAN LEERLINGEN BEVORDEREN?

Gamification stimuleert de betrokkenheid van leerlingen door gebruik te maken van spelelementen zoals punten, badges en scoreborden, zoals in Kahoot! en Classcraft, en stimuleert de aanmaak van dopamine om de interesse en inzet te behouden. Het creëert **intrinsieke motivatie door middel van leuke, ontspannende uitdagingen** die voortdurende betrokkenheid stimuleren.

Digitale tools zoals MOODLE, Canvas, Quizizz en TalentLMS stimuleren leerlingen via **interactieve, gebruiksvriendelijke platforms die directe feedback, adaptief materiaal en interactieve, boeiende content bieden**. Daarnaast maken tools zoals Nearpod en Mentimeter gebruik van **realtime polls, quizzen** en andere interactieve functies die de aandacht trekken, actieve deelname mogelijk maken en de leerstof beter onthouden, allemaal door de leerstof stimulerend en memorabel te houden.

Gepersonaliseerde activiteiten helpen leerlingen te betrekken door de inhoud af te stemmen op de individuele doelen en niveaus. Dit kan worden aangestuurd door ClassDojo en Blackboard. Gepersonaliseerde taken en opdrachten, zoals scenario's in TalentLMS, **verhogen de relevantie en het gevoel van eigenaarschap**, wat leidt tot een sterke betrokkenheid bij hun leerproces.

5. VOORDELEN VAN HET GEBRUIK VAN DE E-TOOLKIT VOOR DOCENTEN DIE MET WERKZOEKENDE VOLWASSENEN WERKEN

De e-toolkit biedt geweldige kansen voor docenten die volwassenen zonder werk ondersteunen door hen een boeiende en stimulerende leerervaring te bieden. De e-toolkit is **een interactief en flexibel platform dat leren en groei bevordert**. Met behulp van de e-toolkit kunnen docenten een boeiende, leerlingondersteunende en effectieve leeromgeving creëren, gebaseerd op de behoeften van deze groep volwassenen.

De e-toolkit biedt docenten en hun werkloze volwassen cursisten de volgende voordelen:

- **Motivatie vergroten:** De e-toolkit biedt een stimulerende en plezierige leerervaring, waardoor werkloze volwassenen het proces als een opwindende, lonende en stimulerende ervaring zien en gemotiveerd, toegewijd en betrokken blijven bij hun leerproces.
- **Verbetering van leerresultaten:** De e-toolkit bevordert de verbetering van belangrijke academische en beroepsmatige leerresultaten voor werkloze volwassenen door middel van een efficiënte en effectieve leerervaring. Dit ondersteunt hun inzetbaarheid en vaardigheidsontwikkeling.
- **Effectieve communicatie en samenwerking:** De e-toolkit is een gedeeld hulpmiddel dat duidelijke communicatie bevordert en zo de samenwerking tussen docenten en werkloze volwassenen vergemakkelijkt. Zo kunnen leerlingen en docenten feedback geven en hun behoeften en zorgen duidelijk verwoorden.
- **Voldoende flexibiliteit en aanpasbaarheid:** De e-toolkit is zo ontworpen dat deze flexibel en aanpasbaar is en kan inspelen op de vele verschillende behoeften en omstandigheden van werkloze volwassenen. Zo kan een relevante en op maat gemaakte leerervaring worden geboden.
- **Meer onafhankelijkheid:** De e-toolkit bevordert de onafhankelijkheid van werkloze volwassenen, omdat ze hiermee de verantwoordelijkheid voor hun leerproces kunnen nemen door te proberen hun eigen doelen te stellen en hun eigen voortgang te beheren. Dit bevordert de onafhankelijkheid en autonomie tijdens het leren.

De e-toolkit biedt docenten de flexibiliteit om een interactieve en inclusieve leeromgeving te creëren voor werkloze volwassenen. Met een scala aan activiteiten en mogelijkheden om samenwerking te stimuleren, helpt de e-toolkit de motivatie en betrokkenheid te vergroten.

Motivatie en betrokkenheid leiden tot betere leerresultaten doordat ze volwassenen ondersteunen bij het actief inzetten en ontwikkelen van vaardigheden die relevant zijn in hun leven. Het ondersteunt ook hun persoonlijke ontwikkeling door hen te helpen zelfvertrouwen te ontwikkelen bij het leren en zich voor te bereiden op toekomstige banen.

6. HOE KUNNEN DOCENTEN DIE MET WERKZOEKENDE WERKEN DE E-TOOLKIT ZO EFFICIËNT MOGELIJK GEBRUIKEN?

In deze sectie delen we verschillende casestudy's, onderzoeken en voorbeelden van best practices die **de inzet van gamificatie e-toolkits belichten**. Deze voorbeelden illustreren de aanzienlijke voordelen van gamificatie en bieden concrete en haalbare manieren voor individuen en groepen om gamificationstrategieën en bijbehorende toolkits toe te passen in digitale leeromgevingen.

6.1. CASESTUDIES

SkillUp: jonge Italianen klaarstomen voor digitale carrières

SkillUp is een volledig gefinancierd online trainingsprogramma dat jonge Italianen van 18 tot 34 jaar die werkloos, onderbetaald of NEET (Not in Employment, Education, or Training) zijn, de vaardigheden bijbrengt die nodig zijn voor een carrière in de digitale en technologische sector. SkillUp streeft ernaar de digitale vaardigheidskloof in Italië te dichten. Om ervoor te zorgen dat 70% van de mensen in 2025 digitaal vaardig is, biedt het gratis training met mogelijkheden voor directe werkgelegenheid, zodat jongvolwassenen zich kunnen ontwikkelen op de huidige arbeidsmarkt.

SkillUp wordt geleid door Generation Italy, een non-profitorganisatie opgericht door McKinsey & Company, samen met Fondazione Adecco, en is goedgekeurd door ANCI (Nationale Vereniging van Italiaanse Gemeenten). SkillUp wordt gefinancierd door het Italiaanse Ministerie van Arbeid en Sociaal Beleid. Dit 14 weken durende voltijdprogramma wordt online aangeboden aan studentengroepen. Tot nu toe hebben 11 groepen het programma afgerond en staan er nog 15 groepen op het programma.

SkillUp staat open voor alle in aanmerking komende kandidaten. Er is geen voorkennis of opleiding vereist. Van alle studenten wordt verwacht dat ze een korte online test logisch redeneren afleggen en een motivatiegesprek voeren om toegang te krijgen tot het programma. Alle afgestudeerden krijgen een gegarandeerd sollicitatiegesprek bij een van de meer dan 800 partnerbedrijven van SkillUp, wat wijst op een grote kans op een baan.

Het curriculum van SkillUp is ontworpen om deelnemers te voorzien van vaardigheden die hen klaarstomen voor een baan in digitale functies door technische en professionele training te combineren. Er wordt lesgegeven in programmeren in Java, Python en JavaScript voor de ontwikkeling van web- en mobiele apps; het gebruik van tools en talen zoals SQL, Excel en Python voor data-analyse; en digitale marketingvaardigheden, zoals zoekmachineoptimalisatie (SEO) en sociale media. Het omvat ook inleidende modules over cybersecurity en cloudcomputing (AWS, Azure) om de technologische veranderingen in de sector te onderkennen. Omdat werkgevers op zoek zijn naar kandidaten met sterke sociale vaardigheden, heeft SkillUp mogelijkheden ontwikkeld om hun communicatie-, samenwerkings- en probleemoplossende vaardigheden te ontwikkelen via cv-workshops en proefinterviews.

Het curriculum wordt aangeboden via ervaringsgerichte, praktische en projectmatige leerprocessen, waarbij de deelnemer daadwerkelijk aan de slag gaat, bijvoorbeeld door een website te bouwen of data te analyseren. Het wordt aangeboden via een virtueel platform met een mix van live en opgenomen modules, interactieve oefeningen, regelmatige ondersteuning van een mentor en een collaboratief cohortmodel. Om barrières weg te nemen en verbinding te maken met het werkgeversnetwerk, is de missie van SkillUp om jongvolwassenen in Italië te voorzien van veelgevraagde vaardigheden, zinvol werk te vinden en bij te dragen aan de digitale transformatie van Italië.

LevelUp – Brits programma voor langdurig werkloze volwassenen

LevelUp is een innovatief, gamification-trainingsprogramma uit het Verenigd Koninkrijk dat is ontworpen om volwassenen van 30 jaar en ouder die langdurig werkloos zijn (velen van hen ervaren sociale, educatieve en economische belemmeringen). Ontwikkeld door Catch22, een sociale onderneming die zich richt op inzetbaarheid, in samenwerking met de LearnPlay Foundation, een toonaangevende aanbieder van digitale leeroplossingen, verandert LevelUp traditionele training ter voorbereiding op de arbeidsmarkt in een leuk, spelachtig programma.

Door gamificatie van het trainingsproces kunnen deelnemers hun digitale vaardigheden ontwikkelen, worden ze gemotiveerd om meer zelfvertrouwen te krijgen en duurzame werkgelegenheid te creëren. Tegelijkertijd draagt het bij aan de bredere inspanningen van het Verenigd Koninkrijk om werkloosheid en digitale uitsluiting te bestrijden als onderdeel van verschillende initiatieven, waaronder de Britse digitale strategie.

Het programma biedt een innovatieve aanpak voor de voorbereiding op de arbeidsmarkt en neemt de vorm aan van een virtuele reis waarbij deelnemers 'opdrachten' kunnen voltooien om de benodigde vaardigheden te ontwikkelen. De opdrachten omvatten het schrijven van cv's, het oefenen van sollicitatiegesprekken of het ontwikkelen van digitale vaardigheden die werkgevers nodig hebben op de moderne werkplek, waaronder Microsoft Office, Google Workspace en eenvoudige programmeerplatforms. Deelnemers kunnen ervaringspunten (XP) verdienen, badges voor prestaties vrijspelen en met elkaar concurreren op scoreborden – allemaal om de motivatie en het gevoel van voldoening bij het voltooien van activiteiten te bevorderen. Elke opdracht omvat interactieve simulaties die expliciet de manier weerspiegelen waarop mensen op de werkplek met elkaar omgaan, en de inzet van virtuele mentoren ter ondersteuning van het leerproces, om de toegankelijkheid en kansen voor alle cursisten te garanderen.

Het programma wordt aangeboden op een volledig online platform en wordt geheel virtueel voltooid. Zodoende is het een flexibele en zelfstandige ervaring die tegemoetkomt aan verschillende persoonlijke situaties. Deze flexibiliteit is vooral handig voor mensen die te maken hebben met tegenstrijdige verwachtingen op het gebied van gezin, werk en leven.

Het curriculum van LevelUp combineert beroepsgerichte vaardigheden met basiskennis op het gebied van digitale geletterdheid en professionele ontwikkeling. De technische lesonderdelen van het curriculum richten zich op tools die relevant zijn voor de werkplek, zoals het beheren van een spreadsheet, e-mailcommunicatie op de werkvloer, of inleidende vaardigheden in webontwikkeling of data-invoer. Dit bereidt studenten voor op functies in de administratie, klantenservice of technische ondersteuning.

Er zijn ook veel soft skills in de opdrachten verwerkt, zoals timemanagement, teamwork en flexibiliteit. Deze bieden gebruikers simulaties van echte activiteiten, zoals het voeren van fictieve klantgesprekken of het doorlopen van projectplanning. De gamificatie van het materiaal zorgt ervoor dat het leren leuk is, wat zeer bevorderlijk is voor veerkracht en het opbouwen van zelfvertrouwen. Deze aspecten zijn van groot belang voor een groep volwassenen die vaak na een lange afwezigheid weer aan het werk gaan.

Tijdens de pilot had LevelUp een groot effect: 80% van de volwassenen die aan het programma begonnen, rondde het programma af en meer dan 50% van de volwassenen die het programma afrondden, vond binnen drie maanden na afronding van het programma een baan of stage.

De combinatie van gamification en flexibele ondersteuning biedt een genuanceerd inzicht in de unieke onzekerheden en uitdagingen waarmee langdurig werkloze volwassenen te maken hebben. Bovendien krijgen gebruikers hierdoor de mogelijkheid om manieren te vinden om problemen te overwinnen, hun zelfvertrouwen terug te winnen en mogelijk zelfstandig economisch zelfstandig te worden op een steeds digitaler wordende werkplek in alle sectoren.

Click Start by TechUPWomen – Digital skills for women in tech

Click Start is een Brits initiatief onder leiding van TechUPWomen, in samenwerking met Durham University en Catch22, om vrouwen met een afstand tot de arbeidsmarkt en weinig tot geen ervaring met digitale technologie te helpen bij hun carrière in de techwereld. Door middel van een gamified leermethode transformeert Click Start een training in digitale vaardigheden in een interactieve, boeiende activiteit, waardoor vrouwen meer zelfvertrouwen krijgen in hun digitale vaardigheden en inzetbaarheid. Dit initiatief speelt in op de uitdaging die in de Britse digitale strategie is uiteengezet: het aanpakken van de genderkloof in de techwereld en het verbeteren van de digitale inclusie in het Verenigd Koninkrijk.

Click Start is volledig online, richt zich op vrouwen met een beperkte of geen technische achtergrond en biedt een veilige omgeving voor vrouwen om relevante vaardigheden te leren. De vrouwen leren door praktische uitdagingen aan te gaan, ontvangen prestatiebadges en hebben mentorsessies, waardoor het geleerde wordt omgezet in iets tastbaars en minder intimiderend. De gamificatie-aanpak geeft vertrouwen in het leervermogen, neemt de leerstress weg, zorgt voor betrokkenheid door de voortgang te volgen en creëert een community met peercompetitie en gedeelde doelen.

Bij de implementatie van het Click Start-programma voltooide ongeveer 80% van de deelnemende vrouwen de cursus. Velen gingen aan de slag in functies in de technologie, zoals softwareontwikkeling, digitale marketing en data-analyse. Dit leverde allemaal zeer goede resultaten op bij de werkgever.

Het curriculum van Click Start biedt praktische, brancherelevante technische vaardigheden voor instapfuncties, inclusief professionele ontwikkeling. De technische training biedt fundamentele programmeervaardigheden in talen zoals Python of HTML/CSS voor webontwikkeling, kennis van digitale marketing zoals SEO en social media-beheer, en datageletterdheid met tools zoals Excel of Google Analytics.

Het curriculum omvat ook het vertrouwd raken met technologieën voor op de werkvloer. Zo maken deelnemers kennis met projectmanagementplatforms zoals Trello en communicatieplatforms zoals Slack. Sociale vaardigheden zoals probleemoplossing, samenwerking en professionele communicatie worden gedurende het programma getoetst aan de hand van gesimuleerde werkplekervaringen en feedback van mentoren. Loopbaanondersteuning omvat het opstellen van cv's en het voeren van sollicitatiegesprekken, zodat deelnemers goed voorbereid zijn wanneer ze gaan solliciteren.

Het succes van het curriculum, met hogere slagingspercentages en meer plaatsingen dan de oorspronkelijke doelstellingen, is te danken aan gamification, waardoor training leuk, betaalbaar en boeiend wordt. Gamification creëert motivatie door middel van zichtbare beloningen die de voortgang van de prestaties langs een gestructureerd pad weergeven.

De focus van Click Start op community maakt het voor cursisten inclusief en comfortabel om deze unieke obstakels te verkennen waarmee vrouwen te maken krijgen bij hun terugkeer naar de arbeidsmarkt of bij de overstap naar een technologische carrière. Zoals blijkt uit de slagingspercentages en bewezen plaatsingen van Click Start, kan gamification een krachtige methode zijn om het onderwijs voor volwassenen opnieuw vorm te geven en een doelgroep die kwetsbaar is voor economische onafhankelijkheid en wil deelnemen aan de digitale economie, te ondersteunen.

6.2. ONDERZOEK

Gamificatie in niet-verplichte Engelse taallessen voor volwassenen

Gamificatie, het gebruik van spelelementen in educatieve contexten, blijkt succesvol te zijn in het vergroten van de betrokkenheid en motivatie bij vrijwillige lessen Engels als tweede taal voor volwassenen. Een systematische review door onderzoekers van de Universiteit van Jaén, Spanje, concludeert dat gamified leerstrategieën een aantal problemen met absentie en motivatie in vrijwillige programma's voor volwasseneneducatie kunnen aanpakken. Gamified leeractiviteiten organiseren en integreren spelletjes zoals punten, badges, scoreborden en collaboratieve en interactieve uitdagingen, en ze zorgen voor een hogere mate van leerstress bij volwassen studenten.

Vrijwillige gamificatieprogramma's voor volwasseneneducatie kunnen de aanwezigheid van cursisten die anders misschien maar een paar keer zouden komen, bevorderen en uiteindelijk de motivatie creëren om hun hele leven Engels te blijven leren.

Uit de review blijkt dat volwassen cursisten met andere verplichtingen (zoals werk en gezin) gamification waarderen, omdat het de spanning van het studeren wegneemt. In vrijwillige Engelse cursussen werden activiteiten zoals quizzen om woordenschat te ontwikkelen, rollenspellen om conversatie te oefenen en digitale quizzen (met directe feedback) gebruikt. Deze bleken leerangst te verminderen en ze wilden blijven deelnemen.

Gamified vrijwillige programma's worden over het algemeen gefaciliteerd of bemiddeld via digitale platforms zoals Kahoot, Quizlet en soms op maat gemaakte programma's. Hiermee kunnen volwassen studenten hun leervooruitgang volgen en tegelijkertijd prijzen (of trofeeën) 'winnen' voor hun leerproces. Ook kunnen ze hun prestaties markeren, wat volwassen studenten motiveert, omdat ze een diverse leergeschiedenis hebben. De review concludeert dat dergelijke strategieën inderdaad de aanwezigheid en het vermogen van de student om Engels te leren verbeteren wanneer dit wordt gebruikt voor authentieke communicatie.

Naast de betrokkenheid bevordert gamification pragmatische taalverwerving die relevant is voor de behoeften van volwassenen. De onderdelen van het curriculum omvatten doorgaans taken die gericht zijn op werkgerelateerde vaardigheden, zoals het schrijven van professionele e-mails, het bijwonen van vergaderingen of het rapporteren van culturele feiten over het Engels als spreker in een bepaalde context.

Door middel van virtuele simulatie en teamuitdagingen wordt een gemeenschapsgevoel onder collega's bevorderd en wordt teamwork aangemoedigd. De Jaén-review stelt dat er bewijs is dat gamified leeromgevingen leiden tot een betere retentie en aanhoudende motivatie, omdat leerlingen zelf kunnen bepalen hoe ze leertaken uitvoeren die zij als haalbaar en bevredigend ervaren.

Het succes van gamification als leercomponent in optionele Engelse lessen toont aan welke bijdrage het kan leveren aan volwasseneneducatie, met name voor deelnemers die om persoonlijke of professionele redenen studeren. Door een meeslepende en ondersteunende leerervaring te bieden, stellen deze programma's volwassenen in staat om zich bezig te houden met de ontwikkeling van Engelse vaardigheden, wat hen wereldwijde ervaringen en kansen biedt gedurende hun hele leven.

Gaming-gebaseerde interventie voor werkloze jongvolwassenen in Noorwegen

Een baanbrekende studie van onderzoekers aan de Universiteit van Stavanger, Noorwegen, onderzocht een op gaming gebaseerde interventie in positieve psychologie, ontworpen om werkloze jongvolwassenen van 18 tot 30 jaar te ondersteunen. De studie, die in 2024 werd gepubliceerd in JMIR Human Factors, beschrijft hoe jonge werkzoekenden vaak een laag zelfbeeld en een laag zelfbeeld ervaren tijdens hun zoektocht naar een baan. De studie gebruikte de opkomst van gaming om jonge werkzoekenden te helpen veerkracht op te bouwen, hun motivatie te vergroten en hun inzetbaarheid te verbeteren, in een digitale omgeving die breder schaalbaar zou zijn.

Het interventieprogramma, dat in overleg met ontwerpers en ontwikkelaars werd ontwikkeld, maakte gebruik van een webgebaseerde interventie met diverse 'quests' waarmee deelnemers vaardigheden konden ontwikkelen om zich voor te bereiden op een baan. Deelnemers werkten aan cv-ontwikkeling, sollicitatievaardigheden en digitale geletterdheid, inclusief het gebruik van belangrijke professionele tools zoals Microsoft Office of eenvoudige projectmanagementsoftware. Deelnemers verdienden ervaringspunten (XP), ontgrendelden prestaties en gingen in gesprek met virtuele mentoren, wat hun motivatie en ervaring versterkte via de spelstructuur. Het algemene verhaal van de game was gericht op persoonlijke groei en een groeimindset, waardoor gebruikers werden aangemoedigd om uitdagingen als kansen te omarmen. Gebruikstests lieten zien dat de deelnemers zeer betrokken waren en plezier hadden in het gebruik van de interventie, hoewel sommigen hun bezorgdheid uitten dat sommige spelcomponenten te ingewikkeld waren en afleidden van het primaire doel van de interventie.

Uit bruikbaarheidstesten bleek dat de deelnemers erg betrokken waren en plezier hadden in het gebruik van de interventie. Sommigen uitten echter hun bezorgdheid dat sommige spelonderdelen te ingewikkeld waren en afleidden van het hoofddoel van de interventie.

Het curriculum van de interventie combineerde relevante principes uit de positieve psychologie, met name veerkracht en het stellen van doelen, met praktische vaardigheden die belangrijk worden geacht op de arbeidsmarkt. Hoewel er veel aandacht was voor technische vaardigheden en competenties, leerden de deelnemers ook soft skills, zoals communicatie, flexibiliteit en probleemoplossend vermogen, door deel te nemen aan simulaties van verschillende werksituaties.

Uit de thematische analyse van het onderzoek bleek dat de gamified interventie op meerdere vlakken hielp. Zo verminderde het de angst voor het zoeken naar een baan. Daarnaast zorgde het gamified component ervoor dat deelnemers betrokken bleven door de voortgang in de loop van de tijd bij te houden. Tot slot werden deelnemers gemotiveerd om vol vertrouwen de taken uit te voeren door middel van inwisselbare items en het behalen van mijlpalen.

Ondanks de overweldigend positieve feedback werd opgemerkt dat er meer aandacht moet worden besteed aan het afstemmen van het ontwerp van de game op de uitkomsten van de interventie om verlies van educatieve voordelen te voorkomen. Over het algemeen lieten de resultaten, gezien de pilotfase van het programma, positieve indicatoren zien: deelnemers waren gemotiveerder en voelden zich beter voorbereid op werk.

Deze op games gebaseerde interventie illustreert de potentiële impact van gamificatie van werkgelegenheidsinterventies op werkloze jongeren. Door een meeslepende, gebruikersgerichte ervaring te bieden, kon het programma niet alleen jongeren betrekken bij het vinden van werk, maar ook de mogelijkheid van deelnemers vergroten om met meer zelfvertrouwen de arbeidsmarkt te betreden en te navigeren.

Om via het Blended Framework een maatschappelijke impact te realiseren, vraagt de studie om een systematisch ontwerpproces om een evenwicht te vinden tussen entertainment- en educatieve resultaten. Dit kan in de toekomst digitale interventies voor gemarginaliseerde en kwetsbare bevolkingsgroepen ondersteunen.

6.3. BESTE PRAKTIJEN

Gamified learning begint een impact te hebben op de betrokkenheid van volwassen cursisten, met name bij volwassenen die niet verbonden zijn met de leerstof. Het zorgt ervoor dat het ontwikkelen van vaardigheden bevredigend en minder bedreigend aanvoelt. Studies hebben aangetoond dat het S4EG Erasmus+-project en de game-gebaseerde interventie VitaNova effectief waren in het ontwikkelen van soft skills, het opbouwen van veerkracht en het verbeteren van de toekomstige inzetbaarheid. Er zijn aanwijzingen dat goed ontworpen gamification de motivatie kan verbeteren en cursisten kan uitrusten met de vaardigheden die ze nodig hebben voor de arbeidsmarkt.

Onderwijzers en programmaontwerpers die gamified leerprogramma's ontwikkelen, moeten zich aan de volgende best practices houden:

- **Taakgerichte spelelementen:** Wanneer je spelactiviteiten ontwerpt waarin vaardigheden uit de echte wereld worden verwerkt, zoals het schrijven van een CV, digitale geletterdheid en het voorbereiden op sollicitatiegesprekken, sluiten deze taken aan bij de inzetbaarheid op de arbeidsmarkt.
- **Vereenvoudig en verbeter de toegankelijkheid:** Creëer gebruiksvriendelijke, intuïtieve interfaces die inclusief en eenvoudig te gebruiken zijn voor studenten met verschillende niveaus van digitale vaardigheden.
- **Zorg voor onderscheidende leerervaringen:** Bied uitdagingen die leerlingen in hun eigen tempo kunnen voltooien, samen met andere uitdagingen die ze zelf kunnen voltooien. Zo zorg je ervoor dat leerlingen voldoende betrokken zijn bij de ideeën en dat het leerproces verandert.
- **Bouw een gemeenschap en steun op:** Door samenwerking tussen collega's of vriendelijke competitie, mentoring of loopbaancoaching te integreren, kun je ook het gevoel van isolement verminderen en ervoor zorgen dat je leerlingen gemotiveerd blijven.
- **Erken vooruitgang op een betekenisvolle manier:** Zorg ervoor dat prestaties beloond worden met een badge, certificaat of baan. Dit versterkt de betekenis van de bijdrage van de leerlingen.
- **Combineer digitale en menselijke elementen:** Overweeg om van het gamified digitale platform een raamwerk te maken dat wordt uitgebreid met menselijke ondersteuning, groepssessies of mogelijkheden voor feedback om de ervaring te verrijken.
- **Verzamel gegevens en herhaal:** Gebruik gegevens van cursisten en hun prestatiegegevens om iteratief te verbeteren en veranderingen door te voeren. Dit helpt het programma te blijven ontwikkelen.

Door rekening te houden met deze perspectieven, kunnen gamified leerprogramma's boeiende, uitdagende, verrijkende en uiteindelijk effectieve leeromgevingen en -ervaringen creëren voor volwassen cursisten, zodat zij persoonlijke en professionele doelen kunnen bereiken te midden van hun drukke schema's.

7. AANBEVOLEN DIGITALE TOOLS EN PLATFORMS:

Tips voor docenten voor implementatie

7.1. OVERZICHT VAN PLATFORMS, NUTTIGE AANVULLENDE HULPMIDDELEN MET VOORBEELDEN

Classcraft

Classcraft begon als een online gamificationplatform om de betrokkenheid van studenten in een educatieve setting te bevorderen. Het is echter gemakkelijk aan te passen aan de context van volwassenenonderwijs, zoals bij trainingen voor werknemers en de ontwikkeling van soft skills.

De site, die educatieve ervaringen creëert als meeslepende rollenspellen, stelt leerlingen in staat om onderwijs te ervaren als 'helden' die educatieve 'missies' voltooien. Het biedt werkloze volwassenen de mogelijkheid om te leren en vaardigheden en zelfvertrouwen te ontwikkelen in een structuur die als ondersteunend en samenwerkend wordt beschouwd.

Classcraft stelt trainers ook in staat om narratieve leermodules te ontwikkelen, zogenaamde 'Quests'. Elke 'quest' bevat taken (opdrachten voltooien, instructiemateriaal bekijken, deelnemen aan discussies, enz.) die een boeiende verhaallijn door de module leiden. Dit proces stelt de cursist in staat om boeiend en doelgericht te leren en zich te ontwikkelen, vooral voor volwassenen die ouder zijn en zich geïntimideerd of niet in staat voelen om traditionele leerervaringen te volgen.

Classcraft verdeelt deelnemers in groepen die teamwork en samenwerking bevorderen, aangezien veel volwassenen mogelijk niet betrokken en gemotiveerd zijn om zelfstandig te leren. Dit kan ook leiden tot collegiale ondersteuning en verantwoordelijkheid met betrekking tot het voltooien van taken. Daarnaast maakt Classcraft het mogelijk om gedrag te volgen, zoals participatie, stiptheid en positieve interactie. Dit zijn uiteindelijk cruciale gedragingen voor de ontwikkeling van soft skills (zoals communicatie, betrouwbaarheid, empathie, enz.) die inherent gewaardeerd worden in de professionele context.

De visuele voortgangsregistratie, duidelijk gedefinieerde beloningssystemen en teammechanismen van Classcraft werken vooral goed voor werkloze volwassenen. Volwassen leerlingen waarderen de mogelijkheid om daadwerkelijke voortgang te zien terwijl ze opdrachten voltooien en beloningen te verdienen voor hun bijdragen. En omdat deze barrières vaak verband houden met eerdere leerproblemen, kan het benutten van prestaties in een collaboratieve en gastvrije omgeving het doorzettingsvermogen en de motivatie van leerlingen vergroten.

Het gamified leerproces van Classcraft, gecombineerd met het ontwikkelen van vaardigheden in de echte wereld, vergroot de inzetbaarheid van volwassen cursisten en zorgt ervoor dat ze gemakkelijker de overstap naar de arbeidsmarkt kunnen maken.

Kahoot!

Kahoot! is een spannend, spelgebaseerd leerplatform dat de manier waarop training en onderwijs worden aangeboden verandert in een zeer interactieve, snelle en gemakkelijke ervaring. Kahoot! wordt veel gebruikt in scholen, bedrijfstrainingen en volwasseneneducatie. Het stelt docenten en trainers in staat om quizzen, enquêtes en uitdagingen te creëren om leerlingen te motiveren.

Kahoot! is met name geschikt voor werkloze volwassenen, die hun arbeidsgeschiktheid willen vergroten, digitale vaardigheden willen ontwikkelen en een nieuwe taal of vaardigheden willen leren. Kahoot! zorgt op een leuke en boeiende manier voor impact en interesse door vaardigheidsontwikkeling en training inclusief en toegankelijk te maken.

Kahoot! kan ook gebruikt worden voor realtime of zelfstandig leren. Trainers kunnen een quiz toewijzen terwijl ze een sessie presenteren, en cursisten kunnen de quiz in realtime op hun smartphone of computer beantwoorden en de wedstrijd meemaken. Terwijl een live quiz direct en direct is, kan Kahoot! gebruikt worden voor asynchrone quizzen, waardoor cursisten de quiz in hun eigen tempo kunnen doorlopen, wat gunstig is voor trainingen op afstand of voor hun eigen flexibele trainingsschema.

Het kan gemakkelijk en spannend zijn, met papieren scores, timerlimieten, gescoorde punten en ranglijsten van spelers. Het maakt het leren gamificeert en is zeer aantrekkelijk om volwassenen te betrekken die mogelijk al barrières ervaren om te leren en de betrokkenheid voor hen mogelijk te maken.

Voor werkloze volwassenen biedt Kahoot! een unieke manier om zelfvertrouwen te kweken en deelname aan activiteiten met betrekking tot het ontwikkelen van vaardigheden te bevorderen door gebruik te maken van vriendelijke competitie en directe feedback.

De flexibiliteit van Kahoot! is ideaal voor een breed scala aan trainingsdoelen, zoals het leren gebruiken van Microsoft Office, het verbeteren van taalvaardigheden of het voorbereiden op een sollicitatiegesprek. Door leren leuk en lonend te maken, speelt het in op de behoeften van werkloze volwassenen in het bijzonder. Het biedt hen de mogelijkheid om belangrijke vaardigheden te leren en door te stromen naar een baan, waarbij ze zich gemotiveerder en capabeler voelen.

7.2. TIPS EN RICHTLIJNEN VOOR DOCENTEN OVER DE IMPLEMENTATIE VAN TOOLS

Gamified platforms, zoals Classcraft en Kahoot!, kunnen een zeer nuttige technologie zijn om **betrokkenheid en vaardigheidsverwerving** te creëren bij volwassenen die zich voorbereiden op een baan, met name bij werkloze volwassenen. Door de leerervaring op een doordachte manier te gamificeren, kunnen docenten inspelen op de behoeften van leerlingen, hun dialoog versterken en relevante, praktijkgerichte resultaten boeken.

De volgende best practices, gericht op de ontwikkeling van werknemers, zorgen ervoor dat gamification doelbewust wordt ontworpen en geïmplementeerd, relevant en effectief is.

Docenten moeten allereerst **inzicht krijgen in de demografische kenmerken, doelen en belemmeringen** van hun leerlingen. In het geval van werkloze volwassenen gaat het hierbij doorgaans om verschillende leeftijdsgroepen, verschillende opleidingsniveaus en digitale geletterdheid, verwachtingen ten aanzien van het vinden van een baan en de vele belemmeringen die gepaard gaan met een gebrek aan motivatie, angst en gebrek aan gestructureerd leren.

Docenten moeten **duidelijke leerdoelen voor het programma vaststellen**, inclusief welke praktische vaardigheden ze willen ontwikkelen, zoals het opstellen van een professioneel cv, het oefenen van sollicitatievaardigheden en meer algemene soft skills zoals samenwerken met anderen, mondelinge communicatie en timemanagement. Alle gamified elementen, zoals opdrachten, XP's en scoreborden, moeten aansluiten bij de doelstellingen, wat de praktische vaardigheden zal versterken. Het creëren van een gamified ervaring die geschikt is voor volwassen cursisten vereist **personalisatie**.

Docenten moeten rekening houden met leeftijd, avatarkeuze, taal en verhaallijnen, zodat de activiteiten relevant zijn voor de leerling. Als leerlingen zich niet kunnen herkennen in de scenario's die op het gamified platform worden gespeeld, is elke gamification, activiteit, game-based learning of spel dat er is, zinloos. Zo kunnen Classcraft-missies bijvoorbeeld oriëntatiesituaties bevatten waarin leerlingen als team moeten samenwerken om een project op de werkvloer te voltooien of gezamenlijk een probleem met de klantenservice op te lossen. Evenzo kunnen ze een Kahoot!-quiz doen om hun kennis over vacaturesites of cv-programma's te testen. Hoe meer de activiteit gebaseerd is op **taken uit de praktijk** die de leerlingen binnenkort zullen uitvoeren, hoe boeiender en zinvoller de activiteit is. Zelfs sollicitaties of vaardigheidstests kunnen zo worden ontworpen dat ze realistisch en relevant aanvoelen voor de leerling. Mits goed doordacht, kunnen Classcraft en Kahoot! een leuke en doelgerichte manier zijn voor leerlingen om te leren en hun vaardigheden vol vertrouwen toe te passen voor een betere inzetbaarheid.

Bij de implementatie van nieuwe technologie, waaronder gamification, is **een gedefinieerde methodologie essentieel**. Om te beginnen zouden docenten een geleidelijke aanpak moeten hanteren, waarbij ze één tool tegelijk introduceren en beoordelen hoe leerlingen met elke tool omgaan. Het is immers bekend dat niet alle leerlingen hetzelfde niveau van digitale geletterdheid hebben. Opfriscursussen via een basistraining, bij voorkeur online aangeboden, zijn een nuttige oefening, evenals het opstellen van duidelijke instructies voor toegang tot en gebruik van het platform. Continue ondersteuning, virtueel of face-to-face, biedt leerlingen doorgaans de mogelijkheid om gamification-taken individueel, parallel en/of in groepen succesvol uit te voeren.

Offline- of teamuitdagingen op Classcraft, of competitieve quizen in Kahoot! kunnen **een gevoel van gemeenschap** met andere leerlingen bevorderen en tegelijkertijd **isolatie verminderen**. Het toevoegen van socialisatieaspecten aan de leeractiviteiten is daarom in lijn met het betrekken en verbinden van leerlingen. Docenten kunnen de motivatie van leerlingen verder op peil houden door hun prestaties direct te erkennen via digitale badges, printbare certificaten of zelfs fictieve sollicitatiegesprekken. Het gebruik van digitale tools en het bieden van echte menselijke ondersteuning, zoals loopbaancoaching of het begeleiden van groepsforums, draagt bij aan een meer ondersteunende en positieve leeromgeving. Door werkloze volwassenen te helpen gemotiveerd te blijven tijdens hun leeractiviteiten, kunnen ze kleine tot grote carrière-doelen bereiken.

8. ONDERWIJSSTRATEGIEËN AANGEPAST AAN DE BEHOEFTE VAN WERKZOEKENDE VOLWASSENEN

Volwassenenonderwijsdocenten kunnen e-toolkits voor gamification gebruiken, waaronder tools zoals MOODLE, Kahoot!, Classcraft, TalentLMS en bronnen van websites die in de modules worden aanbevolen, om hun **lesmethoden af te stemmen** op de cognitieve, emotionele en technologische behoeften van werkloze volwassenen. Instructiestrategieën moeten zorgvuldig worden ontworpen om tegemoet te komen aan de kenmerken van leerlingen, zoals diverse opleidingsachtergronden, emotionele instabiliteit en technologische beperkingen, om hen te helpen vaardigheden te ontwikkelen en terug te keren naar de arbeidsmarkt. Hieronder vindt u een gedetailleerde analyse van de strategieën die we aanbevelen en de redenatie achter de keuze ervan.

Om aan cognitieve behoeften te voldoen, **kunnen docenten strategieën toepassen om leerinhoud te personaliseren** via digitale toolkits/websites zoals TalentLMS en Canvas. Ze kunnen gamified cursussen ontwerpen met realistische scenario's, zoals klantenservicesimulaties, om kritisch denkvermogen en loopbaanvaardigheden te ontwikkelen. Docenten kunnen Quizizz ook gebruiken om interactieve digitale vaardigheden te testen, met directe feedback om leerlingen te helpen hun kennis te consolideren. Deze aanpak kan werkloze volwassenen met een breed scala aan cognitieve vaardigheden helpen, van mensen die basisvaardigheden missen tot mensen die hun expertise moeten verbeteren.

Personalisatie maakt het mogelijk om de inhoud af te stemmen op hun vaardigheden, wat de relevantie en effectiviteit waarborgt en de nadruk legt op vaardigheden die relevant zijn voor de functie-eisen. Docenten kunnen ook actief leren stimuleren door **groepsdiscussies te houden** na de quizzen op Quizizz. Zo stimuleren ze analytisch denken, omdat deze aanpak leerlingen helpt kennis toe te passen in praktijksituaties, wat de retentie en toepassing bevordert.

Wat emotionele behoeften betreft, kunnen leraren **strategieën implementeren om een ondersteunende en motiverende leeromgeving** te creëren door software zoals Classcraft te gebruiken om het klaslokaal om te toveren tot een rollenspel, waarbij leerlingen virtuele beloningen ontvangen voor het voltooien van taken, zoals het schrijven van professionele e-mails. Ze kunnen ook digitale badges toekennen via Credly wanneer leerlingen modules op MOODLE voltooien, wat het gevoel van voldoening vergroot.

Daarnaast kunnen docenten Mentimeter gebruiken als platform voor het organiseren van gamified vraag-en-antwoordsessies, waarmee **leerlingen worden aangemoedigd hun gevoelens te delen en verbindingen te leggen**. Deze strategie werd voorgesteld omdat werkloze volwassenen vaak ontmoedigd raken en hun zelfvertrouwen verliezen door mislukte sollicitaties.

Gamification-elementen stimuleren intrinsieke motivatie, terwijl de ondersteunende omgeving angst vermindert en veerkracht bevordert. Leraren zouden ook samenwerkingsactiviteiten op Blackboard moeten integreren en ClassDojo moeten gebruiken om prestaties te vieren, een gemeenschapsgevoel te creëren en leerlingen te helpen zich betrokken te voelen bij hun leerproces.

Voor technologische behoeften kunnen docenten een **geleidelijke strategie hanteren** bij het ontwikkelen van digitale vaardigheden door te beginnen met gebruiksvriendelijke tools zoals Kahoot!, dat eenvoudige tests biedt om leerlingen vertrouwd te maken met technologie. Docenten kunnen gamified lessen over digitale vaardigheden integreren, zoals het aanmaken van een LinkedIn-profiel op Nearpod met stapsgewijze instructies om zelfvertrouwen op te bouwen. Naarmate leerlingen vorderen, kunnen docenten overstappen op complexere platforms zoals Blackboard.

Om toegangsproblemen aan te pakken, kunnen docenten leerlingen kennis laten maken met MOODLE in een bibliotheek of buurthuis, en tegelijkertijd videotutorials op Canvas aanbieden ter ondersteuning van het gebruik van de tool. Dit is een goede oplossing, aangezien veel werkloze volwassenen geen apparaten, internet of digitale vaardigheden hebben. Geleidelijke voortgang zorgt ervoor dat leerlingen niet overbelast raken, terwijl toegang tot ondersteuning en visuele begeleiding helpt om technologische barrières te overwinnen en zo de betrokkenheid en het leerproces te vergroten.

Volwassenendocenten kunnen de e-toolkit gebruiken om **instructiestrategieën te implementeren**, zoals het personaliseren van content op TalentLMS en Canvas, het creëren van ondersteunende omgevingen via Classcraft en Credly en het ontwikkelen van progressieve digitale vaardigheden met Kahoot! en Nearpod.

Deze strategieën werden aanbevolen omdat ze goed aansluiten bij de behoeften van werkloze volwassenen, variërend van verschillende cognitieve niveaus en emotionele instabiliteit tot technologische beperkingen. Ze helpen leerlingen vaardigheden en zelfvertrouwen te ontwikkelen en maken hen klaar om terug te keren op de arbeidsmarkt. Bovendien zorgen ze ervoor dat docenten de leerervaring optimaliseren.

9. EXTRA ACTIVITEITEN VOOR WERKZOEKENDE VOLWASSENEN

- **Gebruik spelletjes en puzzels** om sollicitatiegesprekken leuk en nuttig te maken. Ze helpen je om beter en sneller te denken.
- **Volg online cursussen** op websites als edX, Coursera of Khan Academy om nieuwe onderwerpen te leren en je vaardigheden te verbeteren.
- **Bekijk YouTube-tutorials** om vrijwel alles in uw eigen tempo te leren.
- **Neem deel aan gratis webinars** en ontvang tips en kennis van experts.
- **Leer een nieuwe taal** om je communicatievaardigheden te verbeteren en nieuwe kansen op de arbeidsmarkt te creëren.
- **Doe vrijwilligerswerk** bij voedselbanken of bij milieuorganisaties. Het staat goed op hun cv en helpt de gemeenschap.
- **Bezoek branche-evenementen** om professionals te ontmoeten en meer te weten te komen over hun vakgebied.
- **Sluit u aan bij online communities** om vragen te stellen, ideeën te delen en gemotiveerd te blijven.
- **Luister naar podcasts** om te leren van de ervaringen van anderen.
- **Probeer een rollenspel** te spelen met een vriend waarin je in dezelfde situatie een sollicitatiegesprek naspeelt. Zo kun je oefenen met het beantwoorden van vragen in een echte situatie.
- **Doe probleemoplossende activiteiten** zoals het oplossen van puzzels, het werken aan praktische taken of het nadenken over lastige situaties om uw kritisch denkvermogen te verbeteren.

10. AANVULLENDE HULPMIDDELEN

Gallucci, O. A. (2024, May 23). *Gamifying interview prep: Puzzles, games, and strategy* [Blog post].

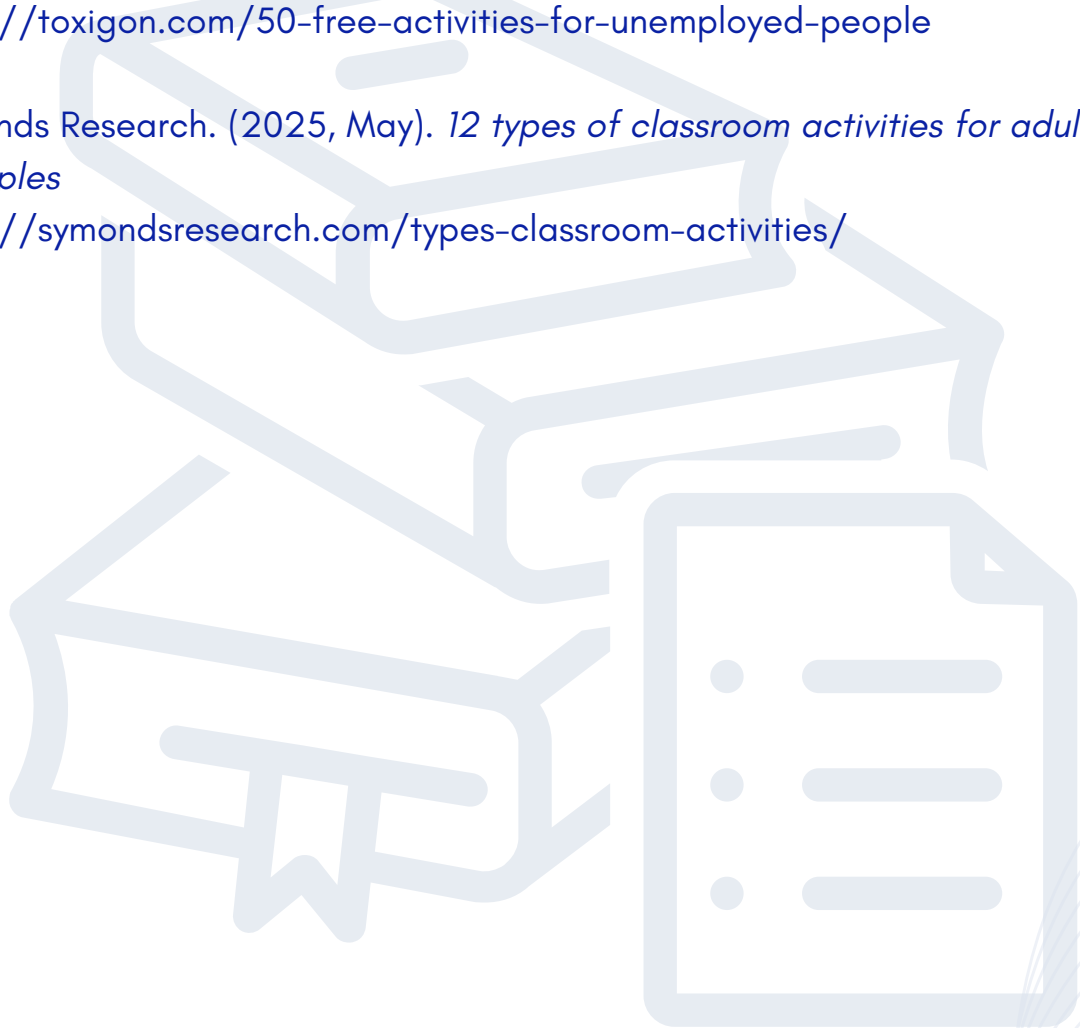
<https://oliviagallucci.com/gamifying-interview-prep-puzzles-games-and-strategy/>

Toxigon. (n.d.). *50 free activities for unemployed people* [Blog post]

<https://toxigon.com/50-free-activities-for-unemployed-people>

Symonds Research. (2025, May). *12 types of classroom activities for adults and examples*

<https://symondsresearch.com/types-classroom-activities/>



11. BIBLIOGRAFIE

Arcos-Molina, A. J., & Hidalgo-Ariza, M. C. (2024). Gamification and game-based learning to support English language learning: A systematic review. University of Jaén CREA Repository. <https://crea.ujaen.es/server/api/core/bitstreams/7eb6afac-46fc-4d01-9035-3055b80e8b18/content>

Cedefop. (2015). Job-related adult learning and continuing vocational training in Europe: A statistical picture (Cedefop Reference Series No. 103). Publications Office of the European Union. https://www.cedefop.europa.eu/files/3077_en.pdf

Digital SkillUp. (n.d.). About Digital SkillUp. Digital Skills and Jobs Platform. <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/about/digital-skillup>

European Commission. (2025, April 3). Unemployment statistics. Eurostat. <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-euro-indicators/w/3-01042025-bp>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (n.d.). Classcraft convierte la clase en una aventura épica [Classcraft turns the classroom into an epic adventure]. https://intef.es/observatorio_tecno/classcraft-convierte-la-clase-en-una-aventura-epica/

National Skills Coalition. (2022, May 17). *New report: 92% of jobs require digital skills; one-third of workers have low or no digital skills due to historic underinvestment, structural inequities* [Press release]. <https://nationalskillscoalition.org/news/press-releases/new-report-92-of-jobs-require-digital-skills-one-third-of-workers-have-low-or-no-digital-skills-due-to-historic-underinvestment-structural-inequities/>

Straand, I. J., Følstad, A., & Bjørnstad, J. R. (2024). Exploring a gaming-based intervention for unemployed young adults: Thematic analysis. JMIR Human Factors, 11, Article e44423. <https://doi.org/10.2196/44423>



Co-funded by
the European Union



Gratis licentie

Het hier ontwikkelde product in het kader van het Erasmus+-project "Games4You ERASMUS+2023-2KA210-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. Eventuele wijzigingen moeten worden vermeld. 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.