



Co-funded by
the European Union



METHODOLOGIE

voor gemengde groepen op basis van
intergenerationele relaties

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 gemengde groepen werken op basis van intergenerationele relaties	06
2.1. Hoe helpt de methodiek bij het werken met gemengde leeftijdsgroepen?	07
2.2. Hoe kun je de e-toolkit effectief inzetten in het onderwijs en leerresultaten maximaliseren?	08
3. Verwachte impact van de methodologie	09
4. Hoe sluit het materiaal aan bij de specifieke behoeften en interesses van een gemengde doelgroep?	11
4.1. Unieke behoeften en uitdagingen	11
4.2. Gamification, digitale tools en personalisatie	12
5. Voordelen van het gebruik van de e-toolkit voor docenten die met gemengde leeftijdsgroepen werken	12

6. Hoe kunnen docenten die met verschillende leeftijdsgroepen werken de e-toolkit het meest efficiënt gebruiken?	13
6.1. Casestudies	14
6.2. Onderzoek	15
6.3. Beste praktijken	15
7. Aanbevolen digitale tools en platforms: tips voor docenten voor implementatie	17
7.1. Overzicht van platforms, handige aanvullende tools met voorbeelden	18
7.2. Tips en richtlijnen voor docenten over hoe de tools te implementeren	19
8. Onderwijsstrategieën die zijn aangepast aan de cognitieve, emotionele en technologische behoeften van elke groep	21
9. Extra activiteiten voor gemengde leeftijdsgroepen	22
10. Bibliografie	24

1. INLEIDING

Dit deel van de handleiding beschrijft de basisprincipes van de methodologie die is ontwikkeld binnen het project "Games4You", dat een game-aanpak gebruikt om leren te faciliteren in een omgeving met **gemengde leeftijdsgroepen** - zowel jongeren als ouderen. Het hoofddoel is om een **intergenerationele leeromgeving** te ontwikkelen waarin deelnemers van elkaar leren door middel van ervaring, samenwerking en games, gebaseerd op realistische omstandigheden, met behulp van digitale technologie.

Doelgroep

De methodologie richt zich hoofdzakelijk op **twee leeftijdsgroepen**:

- **Jongeren** tussen 25 en 40 jaar, digitaal zelfverzekerd, met interesse in innovatie en technologie.
- **Volwassen deelnemers** van 50 jaar en ouder die geïnteresseerd zijn in het ontdekken van nieuwe manieren van leren, sociale activiteiten, digitale inclusie of een combinatie van deze drie.

De nadruk ligt op het ontwikkelen van participatieve en verrijkende interacties, waarbij elke groep kennis en ervaring deelt en van elkaar leert.

Inhoud en structuur van de methodologie

De methodologie combineert:

- **Digitale- en bordspellen** met educatieve doeleinden.
- **Rol- en scenariosimulaties** van echte Europese en maatschappelijke onderwerpen.
- **Interactieve oefeningen** gericht op het ontwikkelen van digitale geletterdheid, kritisch denken en interpersoonlijke vaardigheden.
- **Trainingen en discussies** zijn voornamelijk, maar niet uitsluitend, gericht op het creëren van empathie, samenwerking en cultureel bewustzijn.

Belangrijkste doelstellingen

De methodologie is ontworpen om:

- **Een originele en toegankelijke benadering van leren** te ontwikkelen.
- **Intergenerationele dialoog, betrokkenheid** en gedeelde ervaringen te bevorderen.
- **De digitale en communicatieve vaardigheden** van deelnemers te versterken.
- **Actief burgerschap en solidariteit** op een speelse en spelgerichte manier aan te moedigen.

Voordelen van deelname

Door middel van spelgerichte leeractiviteiten kunnen deelnemers:

- **Teamvaardigheden**, ongeacht leeftijd of generatie ontwikkelen.
- **Wederzijds respect en vertrouwen** tussen generaties ontwikkelen.
- **Hun motivatie** om te leren door betrokkenheid en ervaring ontwikkelen.
- **Sociale uitsluiting**, ook voor ouderen, overwinnen.
- **Een duurzame en ondersteunende leergemeenschap creëren** waarin alle deelnemers zich gewaardeerd en nuttig voelen.

De methodologie bouwt **vaardigheden** op, bouwt **relaties** op, slaat een brug tussen generaties, creëert teamwerk en creëert een gevoel van verbondenheid.

De jonge deelnemers ontwikkelen nieuwe vaardigheden in het uitleggen en begeleiden van mensen, terwijl de oudere deelnemers vaardigheden en zelfvertrouwen opbouwen in hun omgang met de veranderende digitale wereld.

2. HET BELANG VAN HET GEBRUIK VAN DE METHODOLOGIE VOOR DOCENTEN DIE WERKEN MET GEMENGDE GROEPEN OP BASIS VAN INTERGENERATIONELE RELATIES

Verschillende leeftijden, waaronder jongere en oudere deelnemers, delen verschillende levenservaringen, leermethoden, digitale competenties en motivaties om de elektronische toolkit te gebruiken. De methodologie moet deze verschillen weerspiegelen, willen we dat alle deelnemers gelijke toegang krijgen, actief deelnemen en hun leerproces volhouden. Het effectief aanpassen van de methodologie voor de elektronische toolkit, terwijl we werken met een gemengde leeftijdscohort, vereist een gedegen **planning** met **stapsgewijze** benaderingen en flexibiliteit om rekening te houden met de snelheid en behoeften van de deelnemers. De rol van de docent is die van facilitator die niet alleen lesgeeft, maar ook ruimte creëert voor samenwerking en deelname aan gedeelde leerervaringen.

In het begin is het essentieel dat de trainingsprocessen beginnen met **activiteiten om elkaar te leren kennen en vertrouwen op te bouwen**, zodat aanzienlijke generatiekloven kunnen worden overbrugd. Daarna wordt de elektronische toolkit gepresenteerd via **kleine, verbindende processen** die geworteld zijn in spelelementen, simulaties en praktijkvoorbeelden. Elk lid "brengt zijn of haar sterke punten in": jongeren – intelligente digitale technologische waardering; volwassenen – sociaal kapitaal voor het leven en de professionele wereld. **Werken in tweetallen of kleine teams** met leeftijdsdiverse groepen is belangrijk voor de efficiëntie.

Een belangrijke manier om de betrokkenheid van alle leden te bevorderen, is terug te vinden in **toegankelijke instructies, visuele bronnen en beschikbare ondersteuning**. Regelmatige **feedback** van iedereen, **zelfevaluatie en intergenerationale beoordeling** zullen de bruikbaarheid van wat je hebt geleerd en de herinnering op lange termijn vergroten.

De methode is voor iedereen aantrekkelijk en stimuleert actief leren. Deelnemers worden voorbereid op situaties in het echte leven, waarin ze samen leven en werken in een gedeelde omgeving.

Om de methodologie effectief te laten zijn in een digitale context, moet ze zich ontwikkelen of geïntegreerd worden in de digitale toolkit door door volgens deze strategieën toegepast te worden:

- **Intuïtief ontwerp en aanpassing:** De methodologie kan de ontwikkeling van aanpasbare interfaces sturen die inspelen op variabele behoeften (bijv. groter lettertype en duidelijkere navigatie voor oudere gebruikers, dynamische visuele stimuli voor jongere gebruikers).
- **Ingebouwde gamified elementen:** Ontwikkeling van elektronische scenario's en oefeningen met spelelementen (badges, levels, uitdagingen, punten) die authentieke representaties zijn van echte cases en die prestatie, erkenning en voortgang stimuleren.
- **Functionaliteiten voor samenwerking en kennisdeling:** De methodologie ondersteunt samenwerkend leren. De e-toolkit kan forums, chatrooms en groepsopdrachten bevatten, waar deelnemers van verschillende generaties gezamenlijke taken uitvoeren om ervaringen en vaardigheden te delen.
- **Indirecte mogelijkheden voor zelfreflectie en feedback:** De methodologie geeft aan dat reflectie essentieel is. De toolkit kan mogelijkheden bevatten voor zelfevaluatiedagboeken, geautomatiseerde zelffeedback en enquêtes die voortgang en attitudes meten.
- **Passende toegankelijkheid en waarde:** De methodologie geeft prioriteit aan het waarborgen dat content toegankelijk is op verschillende apparaten, en dat leren kan plaatsvinden via individuele processen – wat vaak een uitdaging vormt bij het werken met volwassen leerlingen die uiteenlopende manieren van waarnemen en betrokkenheid hebben.

2.1. HOE HELPT DE METHODIEK BIJ HET WERKEN MET GEMENGDE LEEFTIJDSGROEPEN?

Door gebruik te maken van een gamified aanpak, ondersteund door een elektronische toolkit, resulteert dit in:

- **Verbeterde motivatie en participatie** - door gebruik te maken van dynamische maar eenvoudige gamificatiemechanismen.

- **Beter begrip van leerinhoud** - door gebruik te maken van actieve, ervaringsgerichte leertechnieken.
- **Verbeterde verbinding tussen deelnemers** - met intergenerationele samenwerking.
- **Verbeterde duurzaamheid van de impact** - door de toepassing van leerinhoud op de lange termijn in het echte leven te stimuleren.

2.2. HOE DE E-TOOLKIT EFFECTIEF IN HET ONDERWIJS TE GEBRUIKEN EN LEERRESULTATEN MAXIMALISEREN?

Impact op trainers

- **Verbeterde effectiviteit van het lesgeven:** De methodiek biedt gestructureerde hulpmiddelen en benaderingen die trainers kunnen gebruiken om lessen aantrekkelijker te maken. Dit verlicht hun werklast en verbetert de efficiëntie.
- **Verbeterde vaardigheden bij het werken met gemengde groepen:** Trainers beschikken over een groter inlevingsvermogen en een betere aanpak voor de samenwerking met verschillende actoren. Hierdoor kunnen ze gemakkelijker inclusieve ruimtes creëren en generatiekloven aanpakken.
- **Verhoogde digitale en methodologische competentie:** Door gebruik te maken van digitale hulpmiddelen en gamificatieparadigma's kunnen docenten hun vaardigheden op het gebied van digitale benaderingen en innovatieve methodologieën in het onderwijs verbeteren.

Effecten op leerlingen

- **Verhoogde motivatie en betrokkenheid:** Spelelementen inspireren en stimuleren interesse en activiteit, vooral bij gewone of abstracte onderwerpen. Dit geldt zowel voor de jongere generatie die gewoon iets interactiefs wil, als voor de oudere generatie als de inhoud waardevol of toepasbaar is.

- **Meer zelfvertrouwen en inclusie:** De methodologie zorgt ervoor dat alle deelnemers betrokken worden – jongere deelnemers nemen meer leiderschapsrollen op zich, oudere deelnemers delen ervaringen. Dit alles draagt bij aan het vergroten van het zelfvertrouwen en de positieve teambuilding.
- **Verbeterde kennisverwerving:** Gamification benadrukt cognitieve processen door middel van emotionele betrokkenheid, competitie en samenwerking. Deze tools stellen deelnemers in staat om het geleerde effectiever op te halen, te begrijpen en toe te passen.

Effecten op het leerproces

- **Meer dynamiek en interactiviteit:** Leren is een heel flexibel, leuk en interactief proces, dat zowel in de vorm van een hoorcollege als via ervaringsleren beter tot zijn recht komt bij volwassen studenten.
- **Betere samenwerking en kennisuitwisseling:** De methodiek creëert een omgeving die projectmatig werken, dialoog, spelletjes, etc. stimuleert. Dit bevordert de uitwisseling tussen de generaties. Zo worden relaties versterkt en bruggen gebouwd tussen kennis, ervaring en standpunten.
- **Gepersonaliseerd en inclusief leren:** Dankzij de methodologische aanpak en de digitale kit kan de training gepersonaliseerd worden. Zo kan iedere deelnemer zijn of haar eigen tempo volgen en sluit de methodologie aan op de specifieke behoeften van de groep.

3. VERWACHTE IMPACT VAN DE METHODOLOGIE

Het gebruik van de ontwikkelde methodologie kan leiden tot een **een positief effect op meerdere niveaus**, zowel voor de deelnemers aan de training als voor het educatieve potentieel in de breedste zin van het woord. De belangrijkste impact is het creëren van **een inclusieve, motiverende en betekenisvolle educatieve dynamiek**, waarbij deelnemers van verschillende generaties actief **leren, spelen en groeien** in dezelfde sociale leeromgeving in plaats van simpelweg samen in één ruimte te wonen.

Op individueel niveau, deze methodologie:

- **Ontwikkelt de digitale geletterdheid** van volwassen deelnemers via niet-formeel en ervaringsgericht leren, duidelijk gecontextualiseerd met ondersteuning van jongere deelnemers.
- **Ontwikkelt de sociale en communicatieve vaardigheden** van jongeren die met mensen van verschillende generaties werken.
- **Bevordert zelfvertrouwen, empathie en respect**, vooral bij deelnemers die zich doorgaans onzeker voelen in een digitale omgeving.
- Stimuleert de **motivatie voor levenslang leren**.

Op groeps- en gemeenschapsniveau wordt verwacht dat:

- **Er een duurzame educatieve cultuur** wordt gecreëerd, gebaseerd op samenwerking en het delen van kennis en waarden.
- De afstand tussen **generaties wordt verkleind** door middel van gesprekken en gezamenlijke activiteiten.
- **De sociale betrokkenheid en activiteiten** van deelnemers binnen de lokale gemeenschap worden bevorderd en versterkt.
- Er een voorbeeld wordt gegeven van **innovatieve onderwijspraktijken** die kunnen worden aangepast aan andere contexten, zoals scholen, ngo's of opleidingscentra.

Over het geheel genomen is de methodologie waardevol als methode om een **gemeenschap van trainers en deelnemers** te creëren die niet alleen informatie absorberen en ontvangen, maar ook **betekenisvolle relaties ontwikkelen** die leiden tot sociale cohesie, solidariteit en intercultureel bewustzijn – de waarden waarop het moderne Europa is gegrondvest.

4. HOE SLUIT HET MATERIAAL AAN BIJ DE SPECIFIEKE BEHOEFTE EN INTERESSES VAN EEN GEMENGDE DOELGROEP?

De gemengde leeftijdsgroep van jongeren (25 – 40 jaar) en volwassen deelnemers (50+ jaar) heeft **verschillende, maar complementaire behoeften en interesses**. Daarom is een aangepaste en evenwichtige benadering van de verschillende aspecten van de onderwijspraktijk nodig.

4.1. UNIEKE BEHOEFTE EN UITDAGINGEN

Jongeren (25 – 40 jaar):

- **Behoeften:** Interactiviteit, snelle feedback, visuele content en technologiegericht leren.
- **Uitdagingen:** Beperkte concentratieperiode; beperkt geduld voor langzamere leerlingen; betekenis en herkenning.

Volwassen deelnemers (50+ jaar):

- **Behoeften:** Rustig tempo; duidelijke instructies; duidelijke gebruikersinterfaces; sociale ondersteuning (meer nadruk op de overdracht en minder op het leren).
- **Uitdagingen:** Minder vertrouwen in digitale vaardigheden, angst om fouten te maken, zeker minder ervaring met technologie.

De rol van de elektronische gereedschapskist (e-toolkit):

De hulpmiddelen ondersteunen de educatieve praktijk door:

- Een modulaire structuur aan te bieden die het mogelijk maakt om in je eigen tempo te werken.
- Digitale leermiddelen te voorzien van visuele indicatoren, afgestemd op deelnemers met uiteenlopende digitale vaardigheden.

- Interactieve oefeningen en simulaties die de actieve deelname van jongeren stimuleren, maar toegankelijk genoeg zijn voor ouderen.
- Activiteiten die intergenerationeel van aard zijn en waarbij sprake is van gezamenlijk werken en wederzijds leren. Jongeren ondersteunen volwassenen met technologie, terwijl volwassenen jongeren ondersteunen met levenservaring.

4.2. GAMIFICATION, DIGITALE TOOLS EN PERSONALISATIE

Door **gamified elementen** (beloning, leveling, uitdaging, verhaal) toe te passen, ontstaat er **betrokkenheid en motivatie** om te leren.

Digitale hulpmiddelen (interactieve kaarten, simulaties en quizzen) helpen om taken af te stemmen op de capaciteiten en voorkeuren van de deelnemer.

Door **leermogelijkheden te personaliseren** door een rol, missie of casestudy te kiezen, ontstaat er een gevoel van controle en eigenaarschap. Dit is belangrijk voor beide doelgroepen.

5. VOORDELEN VAN HET GEBRUIK VAN DE E-TOOLKIT VOOR DOCENTEN DIE MET GEMENGDE LEEFTIJDGROEPEN WERKEN

Werken met gemengde leeftijdsgroepen, dat wil zeggen deelnemers van verschillende generaties, is zowel uitdagend als spannend voor docenten. De elektronische toolkit die is ontwikkeld in het kader van het project "Games4You - Digitaal Game-Based Learning" biedt **innovatieve, gestructureerde en aanpasbare** ondersteuning om het lesgeven te vergemakkelijken en de leerervaring te verbeteren.

Belangrijkste voordelen:

- **Flexibiliteit en personalisatie:** De toolkit biedt docenten de mogelijkheid om de inhoud, het tempo en de vorm van de sessies aan te passen aan de behoeften, het niveau en de interesses van deelnemers van alle leeftijden. Dit draagt bij aan het creëren van een inclusieve en respectvolle leeromgeving.

- **Vereenvoudigd groepsbeheer:** SOL wordt ondersteund door kant-en-klare scenario's/spelsjablonen/digitale middelen die de leerkracht helpen bij het organiseren van andere soorten activiteiten, zoals individuele leerlingen, groepen of intergenerationele groepen. De leerkracht hoeft deze activiteiten niet voor te bereiden met het SOL-framework.
- **Betrokkenheid en motivatie:** Gamified modules en een game-aanpak trekken de interesse van jonge deelnemers, en de sociale dimensie en het samenwerkend leren stimuleren de activiteit bij oudere deelnemers. Dit heeft een positief effect op de wil om deel te nemen, de betrokkenheid en de tevredenheid met de activiteit.
- **Verbetering van professionele competentie:** Door met SOL te werken, kunnen leraren vaardigheden ontwikkelen om de dialoog tussen generaties te faciliteren, om te gaan met diversiteit en om technologie in te zetten bij trainingen.
- **Bevestiging van innovatieve werkwijze:** De toolkit biedt een gestructureerde manier om toegang te krijgen tot moderne methoden die gamification, actief leren en samenwerkingen omvatten. Hierdoor kunnen andere werkwijzen in een meer traditionele leeromgeving worden geïntroduceerd.

6. HOE KUNNEN DOCENTEN DIE MET VERSCHILLENDE LEEFTIJDSGROEPEN WERKEN DE E-TOOLKIT HET MEEST EFFICIËNT GEBRUIKEN?

Wanneer digitale hulpmiddelen worden ingezet bij intergenerationeel leren, bieden ze leerkrachten de mogelijkheid om de leerervaring te personaliseren en rekening te houden met de leeftijdsrelevantie.

Om effectief te kunnen leren, moeten we methoden inzetten die actief leren, samenwerking en de ontwikkeling van sociale vaardigheden ondersteunen. Tegelijkertijd moeten we technologie op een manier gebruiken die toegankelijk en motiverend is voor alle leeftijden.

Gamification is een van de meest effectieve factoren voor het creëren van leuke, interactieve educatieve situaties die inclusie voor alle leeftijden bevorderen.

6.1. CASESTUDIES

Gamification voor actief leren en samenwerking

In een leerproject op school met meerdere leeftijdsgroepen (leerlingen en volwassenen) ontwikkelden leerkrachten een online spel waarbij deelnemers werden samengevoegd in teams met verschillende leeftijden. Elk team kreeg de opdracht een reeks duurzaamheids- en ecologieproblemen op te lossen met behulp van elektronische hulpmiddelen in de vorm van spellen, simulaties en quizen. Ouderen waren beter afgestemd op de context en beschikbare acties in het echte leven, terwijl jongeren vaak beter thuis waren in het digitale aspect, wat succesvol bleek in intergenerationele samenwerking.

Gamification om digitale vaardigheden en zelfvertrouwen te ontwikkelen

Bij een cursus die gericht was op volwassen cursisten en hun digitale ontwikkeling, konden docenten gamification gebruiken om deelnemers aan te moedigen om nieuwe technologieën te leren (bijvoorbeeld sociale media en elektronische samenwerkingsplatformen).

Missie- en beloningsspellen werden ingezet om de groep te betrekken en volwassenen te verleiden om leerconcepten actief te leren. De jongeren in de groep vervulden een mentorfunctie voor oudere deelnemers doordat ze specifieke digitale technieken demonstreerden en het zelfvertrouwen opbouwden door middel van teamspellen.

Intergenerationele dialogen door middel van rollenspellen en simulaties

Rollenspellen en simulaties zijn zeer nuttig om intergenerationele dialoog te bevorderen. Trainers kunnen simulaties ontwikkelen waarin deelnemers rollen kunnen aannemen (wetenschapper, ondernemer, publieke figuur) om actuele maatschappelijke of politieke kwesties met betrekking tot Europa, democratie en duurzame ontwikkeling te bespreken.

Met gamificatie worden in dit geval de simulaties bedoeld die spelers een platform bieden om punten te verdienen, beslissingen te nemen en feedback te ontvangen. Hierdoor worden creativiteit en probleemoplossend vermogen in de echte wereld gestimuleerd.

6.2. ONDERZOEK

NMC Horizon-rapport (2016)

Gamification in het onderwijs is waardevol voor het ondersteunen en stimuleren van motivatie en betrokkenheid, vooral bij ouderen en jongeren. Volwassen leerlingen zijn gemotiveerder en meer betrokken wanneer spelelementen, doelen en beloningen worden ingezet tijdens het leren.

Resultaten van een onderzoek door Johnson et al. (2020)

Een onderzoek onder 600 volwassen deelnemers in verschillende leeftijdsgroepen die leerden over gamification via een digitaal platform. De resultaten lieten het volgende zien:

- 82% gaf aan meer betrokken te zijn als ze leerden via spelmechanismen.
- 67% van de oudere leerlingen had meer vertrouwen in de omgang met technologie.
- Er bestaat een sterk verband tussen gamification en interne motivatie om te leren.

Studie van de Europese Commissie (2022): "Volwasseneneducatie in het digitale tijdperk"

- Hun aanbevelingen ondersteunden het gebruik van adaptieve elektronische platformen en gamification, met name bij het werken met gemengde groepen leerlingen.
- Ze erkenden ook dat het gebruik van combinaties (gamification + zelfreflectie + samenwerking) voor een duurzamer leerproces zou kunnen zorgen.

6.3. BESTE PRAKTIJKEN

Project "Adults and Young for a Green Future" (Spanje)

Leerlingen en volwassen deelnemers werken samen aan het oplossen van milieuvraagstukken met behulp van Kahoot! en Quizlet. Jongeren laten hun digitale vaardigheden zien en de volwassenen delen hun ervaringen met duurzame ontwikkeling in de praktijk.

Senior Tech Training Programma (VS)

Senior Tech Training-projecten in de VS omvatten programma's die ouderen op een speelse manier betrekken bij het leren van digitale vaardigheden door middel van spelelementen. Dit omvat het gebruik van missiespellen, waarbij deelnemers punten verdienen door specifieke doelen te behalen - een e-mailbericht, een socialmedia-account, enzovoort.

Role Play for Europe project (Spanje)

Met behulp van Padlet en Google Classroom werken leerlingen en ouderen samen aan rollenspellen over belangrijke maatschappelijke en politieke thema's in Europa (bijvoorbeeld klimaatverandering en democratie).

Onderwijzers moedigen leerlingen en ouderen aan om verschillende persoonlijkheden aan te nemen en te bespreken hoe elke generatie omgaat met de problemen. Dit stimuleert kritisch denken en intergenerationele communicatie.

Europees project "Digital Inclusion for All"

In dit project maken docenten gebruik van Google Classroom en Edmodo voor opdrachten over de integratie van ouderen in de digitale wereld.

Deelnemers van alle leeftijden leren samen hoe ze digitale platformen kunnen gebruiken voor persoonlijke en zakelijke doeleinden en creëren positieve intergenerationele samenwerking.

Interactieve leerprojecten op de "International School of Geneva"

In deze casestudy gebruiken studenten en volwassen deelnemers de Padlet om samen een online whiteboard te maken waarop onderwerpen als sociale inclusie en mondiale problemen worden besproken.

Gamificatie-elementen worden gebruikt om leren door activiteit op gang te brengen. Uit het project bleek dat volwassen deelnemers die weinig ervaring hadden met technologie, konden genieten van digitale leeromgevingen, zich erin konden verdiepen en er konden leren.

Silver Gamers Project (Duitsland)

- Doelgroep: 50+ cursisten, gemengd met jonge IT-professionals.
- Er werd gebruikgemaakt van een gamified cursus digitale geletterdheid, met missies en 'digitale speurtochten'.
- Resultaat: De oudere deelnemers kregen meer zelfvertrouwen en begonnen mobiele applicaties te gebruiken, terwijl de jongere deelnemers hun vaardigheden op het gebied van faciliteren en interculturele communicatie ontwikkelden en verbeterden.

"Generations Working Together" (Schotland)

Een platform om volwassenen van verschillende generaties te informeren over duurzaamheid en sociale vaardigheden.

- Maakte gebruik van virtuele missies, badges en gedeelde elektronische dagboeken.
- Resultaat: verbeterde interpersoonlijke communicatie, kritisch denken en gemeenschapsgevoel.

Deze voorbeelden tonen hoe het gebruik van digitale tools en gamification leerervaringen met verschillende leeftijden succesvol kan verbeteren. Ze bieden mogelijkheden voor betere interactie en samenwerking, en leerervaringen die kennis en vaardigheden ontwikkelen, nuttig voor zowel jonge als volwassen leerlingen.

7. AANBEVOLEN DIGITALE HULPMIDDELEN EN PLATFORMS: TIPS VOOR DOCENTEN VOOR IMPLEMENTATIE

De globalisering van het onderwijs biedt docenten talloze mogelijkheden om interactief, boeiend en gepersonaliseerd lesmateriaal te creëren. Als docenten met verschillende leeftijdsgroepen werken, kunnen de juiste digitale tools het leren bevorderen, activiteit stimuleren en de uitwisseling tussen generaties bevorderen.

7.1. OVERZICHT VAN PLATFORMS, HANDIGE AANVULLENDE TOOLS MET VOORBEELDEN

Kahoot!

- **Wat is het?** Een platform voor het maken van quizzen en games dat enorm populair is bij docenten en studenten. Het kan direct of met een tijdslimiet worden uitgevoerd. Dit is geschikt om snel de kennis van studenten te testen en groepen te activeren.
- **Bijvoorbeeld:** je kunt een Kahoot-quiz maken over generatiekloven of over de Europese geschiedenis door vragen te bedenken die geschikt zijn voor verschillende leeftijden.

Quizlet

- **Wat is het?** Een platform om leerkaarten (flashcards) te maken om geleerde informatie te gebruiken en opnieuw te bekijken.
- **Voorbeeld:** Maak kaarten en gebruik de termen of feiten over belangrijke gebeurtenissen in de Europese geschiedenis om te testen of zowel jongere als oudere deelnemers samen studeren.

Padlet

- **Wat is het?** Een interactief platform om digitale whiteboards te maken waarop deelnemers teksten, afbeeldingen, video's en andere bronnen kunnen plaatsen.
- **Voorbeeld:** Gebruik Padlet om gezamenlijk een project te bouwen dat zich richt op 'Intergenerationele relaties in Europa', waarbij alle deelnemers hun ideeën bijdragen.

Google Classroom

- **Wat is het?** Een platform voor het organiseren en faciliteren van de stroom van leermiddelen, opdrachten en feedback tussen docenten en studenten. Het stelt docenten in staat om gepersonaliseerde opdrachten en beoordelingen te maken.

- **Voorbeeld:** Toegewezen projecten en onderzoeken op basis van een onderwerp dat zich leent voor een intergenerationele benadering, zoals het vergelijken van sociale bewegingen uit verschillende decennia.

Edmodo

- **Wat is het?** Een online omgeving waar studenten en docenten met elkaar kunnen communiceren, opdrachten kunnen maken, beoordelingen kunnen genereren en groepsdiscussies kunnen voeren.
- **Voorbeeld:** Gebruik Edmodo op een manier die samenwerkend is, waarbij studenten en volwassenen zinvolle en doelgerichte discussies kunnen voeren over onderwerpen en hun standpunten kunnen delen in een veilige online omgeving.

7.2. TIPS EN RICHTLIJNEN VOOR DOCENTEN OVER HOE ZE DE TOOLS KUNNEN IMPLEMENTEREN

Gebruik gamification om de aantrekkingskracht te vergroten

Kahoot! en Quizlet zijn uitstekende digitale platforms om boeiende spellen en quizzen te creëren die deelnemers motiveren om te leren door actief met de stof bezig te zijn. Vergeet niet om spellen te gebruiken die een breed scala aan mechanismen behandelen, of aparte spellen en quizzen die zich richten op verschillende aspecten van de stof. Zo spelen ze in op verschillende interesses en leerstijlen en kunnen alle deelnemers op hun eigen niveau meedoen.

Maak gepersonaliseerde en op maat gemaakte opdrachten

Met Google Classroom of Edmodo kunt u opdrachten en quizzen aanpassen aan verschillende leeftijdsgroepen. Zo kunt u jongere deelnemers gevarieerde informatie en webbronnen aanbieden of de moeilijkheidsgraad van de opdrachten aanpassen op basis van de technologische kennis van volwassen deelnemers.

Bevorder samenwerking tussen generaties

Gebruik Padlet om samen ideeën of oplossingen voor een specifiek onderwerp te creëren. Zo dragen zowel jongeren als volwassenen bij aan het project en wisselen ze kennis en ervaringen uit in een veilige online omgeving.

Feedback en vaardigheidscontrole stimuleren en ondersteunen

Maak gebruik van hulpmiddelen zoals Google Classroom of Edmodo om consistente feedback te geven. Deze feedback kunnen docenten vervolgens analyseren om het werk van hun studenten te beoordelen en zo hun prestaties te verbeteren.

Consistente quizen of quizen gemaakt met Kahoot! kunnen worden gebruikt voor realtime prestatiebeoordelingen.

Maak deelnemers wegwijs in de tools en hun gebruik

Vooraf bij oudere deelnemers die mogelijk nog niet zo vertrouwd zijn met het gebruik van technologie, is het belangrijk om te beginnen met gebruiksgemak en intuïtie op de platforms.

Zorg voor een korte maar informatieve training of oriëntatie om deelnemers een goede instructieve basis te geven voor het gebruik van de platforms.

Integreer beloningen en motivatie

Door deelnemers te belonen met punten, beloningen en prestatiesystemen met behulp van hulpmiddelen als Kahoot!, worden ze aangemoedigd om te blijven leren en betrokken te blijven bij het leerproces.

Zorg voor eerlijke en motiverende beloningen die rekening houden met alle leeftijdsgroepen.

Samenvatting

Digitale platforms zoals Kahoot!, Quizlet, Padlet, Google Classroom en Edmodo bieden docenten krachtige en veelzijdige hulpmiddelen waarmee ze interessante en stimulerende leeromgevingen kunnen creëren die educatieve samenwerking en actief leren tussen generaties bevorderen.

Educators kunnen betekenisvollere en krachtigere onderwijservaringen creëren door deze nieuwe hulpmiddelen op een weloverwogen manier te implementeren en aan te passen. Ook kunnen ze de methodologie aanpassen aan de behoeften van de beoogde doelgroep.

8. ONDERWIJSSTRATEGIEËN DIE ZIJN AANGEPAST AAN DE COGNITIEVE, EMOTIONELE EN TECHNOLOGISCHE BEHOEFTE VAN ELKE GROEP

Bij het aanpassen voor verschillende leeftijdsgroepen is het belangrijk om rekening te houden met gamification, rekening houdend met de verschillen in cognitieve, emotionele en technologische behoeften van elke deelnemer. Het doel is om de juiste balans te vinden die geschikt is voor zowel jongeren als ouderen, en tegelijkertijd de interactie tussen generaties te bevorderen.

Cognitieve behoefte

Gamificatietaken moeten worden gestructureerd met inachtneming van de verschillen in cognitieve vaardigheden. Jonge deelnemers kunnen cognitieve uitdagingen krijgen, met name om logisch denken, kritisch denken en innovatie te stimuleren. Volwassen deelnemers daarentegen moeten de mogelijkheid krijgen om taken in hun eigen tempo uit te voeren zonder vermoeid te raken. Tijdens de instructie is het belangrijk om te werken aan het koppelen van nieuwe informatie aan eerder opgedane ervaringen, wat het leerproces en de kennisoverdracht bevordert.

Emotionele behoeften

Gamification moet een veilige en motiverende leercontext creëren. Jonge leerlingen worden vaak gestimuleerd door competitie en prestaties, terwijl oudere leerlingen over het algemeen minder geneigd of gemotiveerd zijn door diezelfde technieken en meer neigen naar een samenwerkingsgerichte aanpak. Emotionele steun is belangrijk; bijvoorbeeld door positieve feedback en erkenning te geven aan elk individueel succes, ongeacht de leeftijd. Punten of virtuele medailles kunnen enthousiasmeren bij zowel jongere als oudere leerlingen en een gevoel van verbondenheid en/of succes bevorderen.

Technologische behoeften

Verschillende generaties kunnen verschillende technologische vaardigheden hebben. Om gamification succesvol te laten zijn, is adequate training op het relevante platform voor alle deelnemers noodzakelijk.

Jongere generaties hebben doorgaans een goed gevoel voor technologische vaardigheden, maar oudere generaties hebben mogelijk meer ondersteuning en uitleg nodig bij de implementatie van digitale platformen. Het is daarom belangrijk dat de tools eenvoudig en intuïtief te gebruiken zijn en overweeg indien nodig aanvullende training.

Intergenerationele samenwerking

Gamification kan worden gebruikt om intergenerationele interacties te bevorderen door middel van samenwerking en competitie. Zo kunnen jongere en oudere leerlingen in gemengde teams worden gevormd om samen te werken aan virtuele projecten of om puzzels of taken op te lossen, wat kan helpen om generaties met elkaar te verbinden.

9. EXTRA ACTIVITEITEN VOOR GEMENGDE LEEFTIJDSGROEPEN

Het creëren van extra activiteiten binnen een gemengde doelgroep (met deelnemers van verschillende generaties) kan bijdragen aan effectief leren en interactie. Hier zijn enkele voorbeelden:

Intergenerationele discussies

Organiseer thematische forums/discussies/debatten over actuele maatschappelijke kwesties zoals klimaatverandering, digitalisering of sociale bewegingen, waarbij jonge en volwassen leerlingen hun standpunten en ervaringen kunnen delen.

Lessen uit het verleden

Organiseer activiteiten waarbij volwassen cursisten persoonlijke verhalen en lessen uit het verleden delen, zodat jongeren deze kunnen vastleggen en erover kunnen reflecteren. Dit kan zelfs door verhalen te delen over belangrijke historische gebeurtenissen, maatschappelijke veranderingen en culturele tradities.

Gezamenlijk ontwerpproject voor de toekomst

Laat groepen samenwerken aan een project dat te maken heeft met de toekomst van Europa of met mondiale vraagstukken. Iedere deelnemer kan vanuit een andere theorie zijn of haar perspectief aandragen om oplossingen te ontwikkelen.

Cross-platform gaming

Maak gebruik van mobiele apps en platforms zoals Kahoot! en Quizlet om coöperatieve spellen te implementeren, waarbij je verschillende leeftijdsgroepen afzonderlijk uitdaagt om samen te werken en tegen elkaar te strijden.

Mentoring en begeleiding

Stimuleer oudere deelnemers om de jongere deelnemers te begeleiden door hun ervaring en kennis over diverse professionele of persoonlijke onderwerpen door te geven, zoals carrière, familierelaties of zelfontwikkeling.

Deze ervaringen bevorderen niet alleen de samenwerking tussen generaties, maar creëren ook sociale verbindingen en maken de overdracht van kennis en ervaringen mogelijk.



10. BIBLIOGRAFIE

Boeken en monografieën

Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy

- A classic paper on using game mechanics for education

Prensky, M. (2001). Digital Game-Based Learning

- One of the founders of the term „gamification“ in education

Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development

- Basic text on androgogy - the theoretical basis for adult education

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education

- A practical guide to implementing gamification for a learning context

Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2014). The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook

- This handbook has examples, models and tools

Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2016). NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition. The New Media Consortium

- This highlights gamification in education and subsequently its impact on the motivation of learners

Onderzoeksartikelen en academische publicaties

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification." In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference

- An article that defines the meaning of gamification

Formosa, M., (2014). Four decades of universities of the Third Age: Past, present, future. *Ageing & Society*, 34(1), 42-66

- For the education of older adults and intergenerational work

Krauskopf, K., Zahn, C., & Hesse, F. W. (2012). Leveraging the affordances of YouTube: The role of pedagogical knowledge and mental models of technology functions for lesson planning with technology. *Computers & Education*, 58(4), 1194-1206

- About digital tools and visual media in training

Online bronnen

European Commission. (2022). Adult Learning in the Digital Age: Promoting Inclusive and Lifelong Learning. Luxembourg: Publications Office of the European Union

- Offers recommendations on adaptive electronic platforms, gamification, and collaboration in adult learning.

European Commission – DigComp Framework for Citizens

- https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en
- Digital competence framework for adult learning

UNESCO – Intergenerational Learning and Education (Policy Briefs & Reports)

- <https://unesdoc.unesco.org>
- Documentation on policies and benefits of intergenerational learning

EDUCAUSE – 7 Things You Should Know About Gamification (2020)

- <https://library.educause.edu>
- Brief overviews of gamified practices in a learning environment





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.