

SOCIALE TRENDS

Trainers moeten weten hoe ze de sociale trends op een snelle en effectieve manier kunnen identificeren als ze werken met zeer verschillende groepen mensen. Falen de huidige trends te "update" kan resulteren in de nutteloosheid van bepaalde oefeningen of presentaties zowel inhoud als vorm. Het is de moeite waard vertrouwd te worden met de huidige trends, hun richtingen en betekenis, zelfs als we niet van plan zijn ons aan hen aan te passen.

Een van de meest maatschappelijk belangrijke trends is de toenemende rol van games. Niet alleen worden ze de manier waarop we onze vrije tijd door te brengen, maar ze hebben ook invloed op hoe we de wereld en onszelf waarnemen. De specifieke culturele code gemaakt door spelers dringt door tot de echte wereld. Wat belangrijker is, de wereld van spelen is een realiteit van snel veranderende rollen en werelden.

Gehecht blijven aan de huidige normen en vormen is geen onderdeel van deze cultuur. Dit is juist één van de functies van de spelers als een sociale groep. Om volledig te begrijpen waarom we spelen en hun historische rol nodig hebben kunnen de volgende boeken nuttig zijn: "Man, Play and Games" door Roger Caillois en "Homo ludens: A Study of the Play-Element in Culture" door Johan Huizinga.

Hoe spelen gebruiken

In het perspectief van een minder brede training kunnen spelen een nuttig instrument op vele niveaus worden. Wat ik bedoel hier zijn o.a. kaartspellen, bordspellen, computerspelletjes, ruimtelijke spellen, simulatie en ploegspellen. Veel soorten games verschenen in de markt gedurende de afgelopen jaren. De toenemende vraag naar "serious games" resulteerde in het feit dat mensen zoals ik, dat wil zeggen trainers, niet langer beperkt zijn tot de keuze tussen "Mau Mau 'en' Mens erger je niet!".

Een serious game is een spel ontworpen voor een hoofddoel, anders dan puur entertainment. Het dient het verwerven, ontwikkelen of verbeteren door spelers van specifieke vaardigheden en het oplossen van problemen.

Het spel kan uw werk op voorhand ondersteunen, tijdens en na de training. Op elk niveau is het misschien een interessante een gadget tool om kennis van een gekozen gebied door te geven.

Basiskennis voor gamification, het eenvoudigste instrument in dit geval is goed beschreven in het boek getiteld "Gamification" door Paweł Tkaczyk.



Gamification is de toepassing van spelmechanismen om het gedrag van mensen buiten de context van het spel te veranderen.

Het kan ook iets meer zijn: ondersteuning in van houding veranderen of katalysator voor een groepsproces. Dankzij spellen zal je een bepaalde vaardigheid verwerven in de vorm van een simulatiespel. Een paar uur 'Smileurbo' simulatie is een grote voorbeeld. Het is ook makkelijker om een evaluatie als Dixit of Storycubes uit te voeren of een praktische educatieve situatie te creëren met behulp van een ruimtelijk spel.

Toch moeten we n iets te forceren. Intensiever gebruik van games in de training proces vergt veel van de gevoeligheid en voorzichtigheid. Games zijn geen universeel gereedschap en vragen veel precisie van een trainer. Zonder precisie ze kunnen leiden tot tegenovergestelde resultaten. Wanneer ze effectief gebruikt worden kunnen spellen een taak gemakkelijker maken en leiden tot een meer doeltreffende werking van de deelnemers van uw training.

Op maat of gemaakt?

Spellen vanaf nul ontwerpen is complex proces dat tijd en geld kost. Tegelijkertijd zijn er vele trainers zoals wij die het zouden willen doen. Er zijn geen snelkoppelingen hier. Het idee zelf is niet genoeg. Elke oplossing moet worden getest en verpakt. Uw deelnemers een eenvoudig bordspel met geschilderde ladder en interessante vragen na het verplaatsen van een teller is niet meer genoeg. Dit kan uw deelnemers eenvoudig ontmoedigen.

Daarom is het goed om al gemaakte oplossingen te gebruiken . Een van hen - MOG - wordt hieronder beschreven. Het is een methodologisch voorstel op basis van verdeling van de games in categorieën, afhankelijk van de keuze van de deelnemer. De drie formaten in de tekst beschreven staan toe om de gamewereld beter kunnen begrijpen - althans op het basisniveau.

Games zelf zullen in onze sociale werkelijkheid voor de komende jaren aanwezig blijven. Vertrouwd met hen worden zal nodig zijn in het werk van de trainer. Het lezen van deze tekst is een eerste stap om dat te doen.



www.smileurbo.com/en

www.storycubes.com



MULTI-OPTION-BASED GAMES—DOEL

Een Multi-optie-based spel (MOG) is een nieuw ontwikkelde aanpak die meerdere methoden en instrumenten combineert. Haar belangrijkste elementen zijn interactieve verhalen met behulp van communicatietechnologie in een real-world omgeving. Het bevat aspecten van serious gaming en gamification, dus het kan vermakelijk zijn, maar het belangrijkste doel is om gebruikers te onderwijzen. Multiple choice games kunnen zowel volledig online basis als offline programma of gedeeltelijk in een echte omgeving en op locatie gebaseerde spel.

MOG's zijn nog steeds vrij nieuw en voortdurend in ontwikkeling. Er is een enorm potentieel om ze te gebruiken in niet-formeel onderwijs, maar elementen van het formele onderwijs kunnen ook een deel van de inhoud zijn.

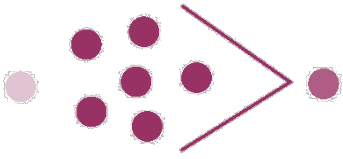

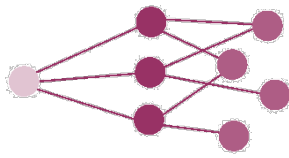
WAT IS MOG?

Stel je een eenvoudige audio-wandeling of begeleide tour naar verschillende locaties voor. Daarbij wordt je verplicht om keuzes te maken en taken op te lossen terwijl je gemotiveerd wordt met een authentiek verhaal. Als gebruiker kan je het resultaat bepalen en je trainer voegt er educatieve inhoud aan toe. Dit kan de deelnemers zeer boeien en belonen, maar vereist kennis verhalen schrijven, kennis van de lokale omgeving, het onderwijs onderwerp, evenals van het programmeren en ontwikkelen van spelen, afhankelijk van de MOG.

Opties, dynamiek en mogelijkheden

Hier zijn enkele van de mogelijkheden die kunnen worden gebruikt bij het maken van een MOG.

	OPEN	LINEAR	MULTI OPTIONS
OPDRACHT	Variabel	Vast	Gemengd
KEUZE	Vrij	Geen	Afhankelijk
VERVOLG	Geen verandering events	Vaste opeenvolging events	Meervoudige lijnen events
EINDE	Extern einde	Doorspelen	Meervoudige eindes
VOORBEELD	„Kennis puzzel”	„Geluid/Video wandeling”	„MOG”

OPEN	LINEAR	MULTIPLE OPTIONS
		
<ul style="list-style-type: none"> • Elk punt is direct toegankelijk • Geen vaste volgorde • Onafhankelijke keuze • •Geen gevolgen (geen verandering in de game wereld zou het verhaal kunnen beïnvloeden) • "External" einde 	<ul style="list-style-type: none"> • vaste volgorde • Geen keuze • Gevolgen (vast gelegde evenementen) • • "Power-ups" mogelijk (real life toevoegingen) • Totale controle voor auteur 	<ul style="list-style-type: none"> • Vaste maar variabele orde (beïnvloed door de beslissing) • •Gevolgen (veranderende spelwereld, beslissingen kunnen verhaal beïnvloeden) • Meerdere eindes • Op basis van keuzes • •Geen "power-ups" • Hoge replay waarde als gevolg door nieuwsgierigheid

Zal het een lineair verhaal zijn of met verschillende opties en uitkomsten? Heeft het een karaktertrek of is de student slechts de waarnemer?

	ZONDER KARAKTER (SPELER BLIJFT ZICH ZELF)	MET KARAKTER (PERSONALITEIT GEMAAKT DOOR SPELER)
VOORDEEL	Meer persoonlijke betrokkenheid "Directe ervaring"	Creëren van identificatie met "andere" identiteiten (bijv .: vluchtelingen, eigentijdse getuigen)
NADEEL	beperkte mogelijkheden tot het geven van "innerlijke ervaringen" Moeilijk te richten op de identiteit (geslacht enz.) van de speler	Minder persoonlijke betrokkenheid

Met behulp van een MOG, blijven de spelers ofwel zich zelf of spelen de rol van een fictief personage door hen vertolkt.

TECHNISCHE OPTIES

Enkele voorbeelden van spel-mechanica gebruikt in een meervoudige-optie en location-based spel:

Wachtwoord

De gebruiker verzamelt letters, woorden of combinaties van verschillende (toetsenbord) plaatsen van de MOG. Eens samengesteld kunnen ze worden gebruikt om toegang te hebben tot een URL (bijvoorbeeld www.yourdomain.com/wachtwoord) met b.v. het volgende deel van het verhaal. Het voordeel van deze mechanismen is zowel de betrekkelijk eenvoudige inspanning en implementatie als het aantal gebruiksvoorbeelden.

Power-ups

Real life objecten / toevoegingen die de speler vindt en met hem of haar mee neemt (bijvoorbeeld een eenvoudige zak om dingen later te vervoeren). Het positieve aspect van het gebruik van power-ups is de toename van het werkelijkheidsgevoel tijdens het spelen. Andeerzijds vereisen power-ups heel wat uitleg van de maker en zijn ze alleen bruikbaar in lineaire verhaallijnen.

Uitdagingen

Uitdagingen zijn real life taken die de spelers nodig hebben om te slagen in het verbeteren van hun voortgang in de MOG.

Dit kan leiden tot een hoge betrokkenheid, maar blijkt zeer arbeidsintensief te zijn.

EMAIL	USER GENERATED CONTENT	SMS	AUDIO FILE
Email-adres met "automatisch antwoord" geeft volgende punt aan Voordeel: eenvoudig te integreren, meer betrokkenheid	foto's sturen, online discussies Voordeel: meer betrokkenheid, beter leren, sociale interactiviteit, kennis groeps-gegenereerd Nadeel: arbeid-intensieve admin Voordelen: beter leren, sociale interactiviteit groepswerk	Met de zogenaamde bot boodschap kan een programma worden gemaakt dat kan een reactie stuurt afhankelijk van de berichten van de gebruikers (zeer arbeidsintensief)	Afhankelijk van de keuze van de gebruiker kunnen vooraf opgenomen audio bronnen worden gebruikt

Voorbeelden van informatiebronnen:

Aangezien een MOG wordt afgewikkeld in een echte wereld omgeving, kan het e-learning elementen met het echte leven locaties te combineren. Veel van de mogelijkheden vereisen toegang tot internet. Hoewel smartphones worden steeds meer en meer beschikbaar zijn, is het nog steeds een obstakel voor specifieke doel-

	ONLINE <i>WEBSITE, BLOG, WIKI</i>	OFFLINE (DOWNLOADABLE) <i>MP3, PRINT, LIVE</i>
VOORDEEL	De meeste interactieve mogelijkheden (door middel van links en QR Codes) Mogelijk om verschillende media / externe bronnen te integreren	Minder technologische behoeften (printer of mp3-speler) Hogere toegankelijkheid, aan te passen aan een reeks van omgevingen
NADEEL	Technische apparatuur nodig : (Smartphone, internettoegang, bandbreedte)	Minder media, meer fysieke noden (Opslag, distributie, transport, middelen)

groepen (zeer jonge of ouderen) of op specifieke sites (open land, gesloten gebouwen). Mobiele verbindingen zijn nog steeds vrij traag in sommige gebieden en de bandbreedte is vaak beperkt.

Elk gereedschap of manier van presenteren van de inhoud kan worden betrokken. Stel je voor dat je deelnemer een quiz moet beantwoorden, het oplossen van een wiskundige taak of een test voor de volgende locatie, de keuze van een deel van het verhaal is beschikbaar. Stelt u zich een MOG over het veilig gebruik van sociale media, pesten op school, de opleiding van soft skills, milieuproblemen of gewoon een geschiedenisles voor. Alle instrumenten en methoden die hier voorgesteld kunnen worden opgenomen in een MOG.