

Opleiding : Spelgebaseerd leren, het ontwerpen en uitvoeren van trainingen met behulp van games

Praktijkcursus - 2d - 14u00 - Ref. SGA

Prijs : 1310 € V.B.

★★★★☆ 3,9 / 5

Het gebruik van spelletjes wordt erkend als een doeltreffende hefboom om te leren en om deelnemers bij de opleiding te betrekken. In deze cursus ontdek je originele leermethoden en speelse hulpmiddelen die actieve deelname aan de training stimuleren.

Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ De verschillende soorten trainingsspellen begrijpen
- ✓ Een leuk leerprogramma maken
- ✓ Best practice definiëren voor het produceren van een leuke training
- ✓ Je eigen leuke gereedschappen en materialen ontwerpen
- ✓ Een leuke of gamified training geven

Doelgroep

Trainers, facilitators, onderwijsingenieurs.

Voorafgaande vereisten

Ervaring met het faciliteren van trainingen en kennis van de basis voorbereidings- en facilitatietechnieken.

Praktische modaliteiten

Praktisch werk

Oefeningen: een educatief scenario en verloop creëren. Leuke hulpmiddelen en materialen bouwen. Rollenspeloefeningen.

Opleidingsprogramma

DEELNEMERS

Trainers, facilitators, onderwijsingenieurs.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Ervaring met het faciliteren van trainingen en kennis van de basis voorbereidings- en facilitatietechnieken.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ...
De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

1 Inzicht in spelmechanismen en hun toepassing op training

- Maak onderscheid tussen gamification en gamificatie.
- De mechanica van een spel identificeren.
- Maak een lijst van de verschillende soorten games.
- Onderscheid maken tussen de verschillende manieren waarop een game kan worden gespeeld en hun specifieke kenmerken.
- Manieren bedenken om games te gebruiken voor trainingsdoeleinden.

Praktisch werk

Brainstormen en analyseren van de mechanica van verschillende spellen.

2 Het spel aanpassen aan de leerling en het type cursus

- De verschillende leermethoden begrijpen.
- De effecten van games in training identificeren.
- Bepaal het type spel dat bij de cursus past.
- De verschillende soorten spelers identificeren.
- Identificeer het profiel van de groep lerenden.

Oefening

Digitale en multimediale quiz voor teams over alle punten van de les.

3 Gamification integreren in uw modules en reeksen

- Bepaal de leerdoelen of vaardigheden die beoordeeld moeten worden met behulp van de taxonomie van Bloom.
- Zorg ervoor dat je lesprogramma leuke activiteiten bevat.
- De juiste vorm kiezen: rollenspellen, bordspellen, serious games, ontsnappingsspellen, samenwerking, competitie, enz.
- Verduidelijk het gewenste effect van een edutainmentactiviteit en anticipeer op de nabespreking.
- Bouw de logica van je spel: de regels, het juiste moment, de juiste duur...
- Bouwen op en aanpassen van bestaande oplossingen (bijv. Thiagi framework games).
- Integreer digitaal in entertainment/gamification: digitale quizen, augmented reality, virtual reality, enz.
- Testen van edutainment-activiteiten.

Praktisch werk

Een vragenraster opstellen om een edutainmentreeks voor te bereiden en op te bouwen. Subgroepontwerp van een edutainmentarchitectuur op basis van een bestaande trainingsmodule.

4 Een edutainment-activiteit leiden

- Je voorbereiden op en werken aan je rol als presentator.
- Introduceer het spel en geef duidelijke instructies.
- De tijd onder controle houden en deelnemers erbij betrekken.
- Debriefen, feedback verzamelen en omzetten.

Rollenspel

Een reeks met een edutainment-activiteit leiden.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

2026 : 23 maa., 22 juni, 5 okt., 14 dec.

2026 : 23 maa., 22 juni, 5 okt., 14 dec.