



FACTSHEET: Wat is gamification?

Uitleg gamification

Gamification is heel simpel uitgelegd: het toevoegen van spelelementen aan iets wat geen spel is. Je voegt spelelementen toe aan alledaagse processen, met als doel mensen meer te motiveren en te betrekken in deze processen. Vaak is dit het stimuleren van de doelgroep om een proces te doorlopen en deze vast te houden op momenten waar men normaal gesproken zou afhaken.

Meer informatie

Gamification is dus niet zomaar een bordspel of een computerspelletje. Het is een spel dat er op gericht is om mensen iets te leren, ze nieuw gedrag bij te brengen of iets moeilijks makkelijker of leuker maken. Het kan dus ingezet worden bij professionals in de zorg, maar ook bij cliënten. Je maakt er leren speelser van!

De maker gebruikt voorbeeld een competitie-element zoals een highscore in punten of de snelste tijd. Soms wordt er een tweede doelstelling gecreëerd. Dat houdt in dat degene die de inhoud doorloopt steeds beloond wordt voor hetgeen hij gedaan heeft. Uiteindelijk wordt het verkrijgen van de beloningen een doel op zich, en is het doorlopen van de inhoud/lessen een 'noodzakelijk kwaad'. Soms wordt er een simulatie ingezet. Een simulatie is vaak vooral gericht op het oefenen van handelingen of het testen van kennis, waarbij het te duur of risicovol is om in het echt te oefenen. Denk bijvoorbeeld aan vliegsimulaties voor piloten, of simulaties waarbij chirurgen handelingen kunnen oefenen.

Voorbeelden

AED4.EU

Zo wilde het Radboudziekenhuis ooit in beeld brengen waar in Nederland AED's hingen (een AED is een draagbaar toestel dat wordt gebruikt bij het reanimeren van een persoon).

Samen met Games For Health Europe stimuleerden ze studenten in een game om onderweg in Nederland (en later ook in Europa) AED's te 'vangen'. Als je er een had gespot en andere mensen bevestigden hem verdiende je punten.

Dat werd een rage onder studenten en inmiddels hebben ze het grootste online internationale overzicht van AED's en zijn er al honderden levens door gered.



Pokémon

Pokémon is een game die veel door veel mensen werd gespeeld op de telefoon. Doel was zeldzame Pokémon's vangen en daarmee punten verdienen. Het bijeffect was dat miljoenen kinderen, jongeren en volwassenen in beweging kwamen door in de stad op zoek te gaan en soms zelfs achter de virtuele beestjes aan te rennen. Als je zo'n game zou ontwikkelen om mensen in beweging te brengen is het een voorbeeld van gamification!

Kijk op Youtube 'Gamification in de gezondheidszorg - een voorbeeld...' van 1.34 minuten <https://youtu.be/XUzhmC1a7Qk> waar de zorg middels spel bijgeschoold wordt.

Deze factsheet is gemaakt door Suzanne Verheijden m.m.v. Astrid de Witte in opdracht van 's Heeren Loo.
Heb je opmerkingen of vragen over dit lesmateriaal? Mail dan naar info@digivaardigindezorg.nl.

Bronnen

- *Wikipedia*
- <https://www.e-learningwijzer.nl/wat-is-gamification/>
- Bron foto's: www.pixabay.com en www.123RF.com